

Klaus Teuber
**DIE SIEDLER VON
CATAN**

Der Schokoladenmarkt

Eine Erweiterung für „Die Siedler von Catan“

VORBEMERKUNG

Die Erweiterung „Der Schokoladenmarkt“ wurde exklusiv für die Kooperation von Ritter Sport und KOSMOS von Klaus Teuber entwickelt. Die Auswahl der 5 im Spiel enthaltenen Schokoladensorten erfolgte aufgrund spielmechanischer Überlegungen.

Zum Spielen wird das komplette Material aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ sowie das nachfolgende Material dieser Erweiterung benötigt.

SPIELMATERIAL

60 Zutatenkarten

- 18 Karten Kakao, 14 Karten Zucker, je 10 Karten

Milch und Haselnuss, 8 Karten Trauben

3 Stanztableaus mit

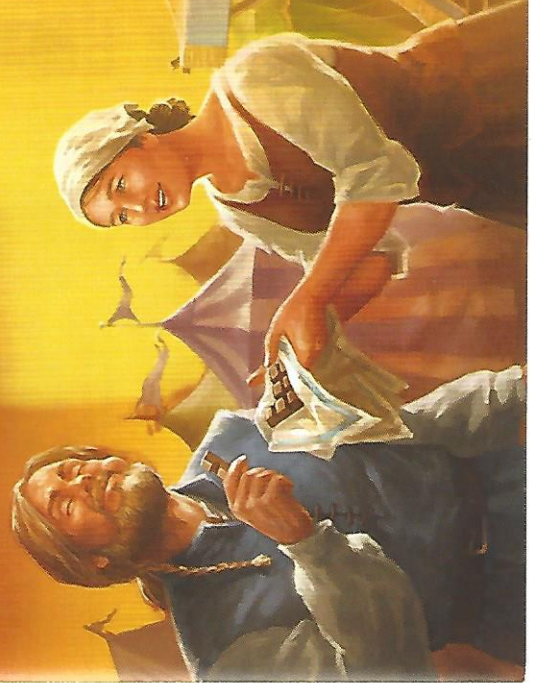
- 2 Rähmentellen
- 5 Urwaldfeldern
- 5 „Ritter Sport“-Tafeln
- 28 Stegpunkte-Chips
- 29 Produktionsstätten, aufgeteilt in

- 9 Kakao (Urwald)
- 7 Zucker (Ackerland)
- 5 Milch (Weideland)
- 5 Haselnuss (Wald)
- 3 Trauben (Hügelland)

1 Tableau „Schokoladenmarkt“

5 Standfüße

1 Spielanleitung



KOSMOS

4 Handel mit Zutaten

Binnenhandel: Die Spieler dürfen untereinander nach den üblichen Regeln mit Zutaten und Rohstoffen handeln.

Seehandel: Zutaten dürfen immer 4:1 in andere Zutaten getauscht werden. Mit einem 3:1-Haften darf man auch Zutaten 3:1 in andere Zutaten tauschen.

Es gibt aber keine Spezialhäfen für Zutaten.

Wichtig: Rohstoffe können (über den Seehandel) nicht in Zutaten bzw. Zutaten nicht in Rohstoffe getauscht werden.

5 7 gewürfelt: Handkartenlimit, Räuber und Ritter

Zu Spielbeginn wird es häufig der Fall sein, dass man keine passenden Zuteilartenkarten zusammen bekommt, um eine Schokolade herstellen zu können. Man wird also u. U. recht viele verschiedene Karten auf der Hand halten. Daher werden die Zuteilartenkarten strikt von den Rohstoffkarten getrennt gehalten. Wird eine 7 gewürfelt, so werden die Zutaten und die Rohstoffe getrennt voneinander gezählt: Hat ein Spieler mehr als 7 Rohstoffe, so gibt er wie üblich (nur) die Hälfte seiner Rohstoffe ab. Hat ein Spieler mehr als 7 Zutaten, so gibt er (nur) die Hälfte seiner Zutaten ab. Auch hier wird zu Gunsten des Spielers gerundet.

Danach wird wie üblich der Räuber versetzt. Der Räuber blockiert die gesamte Produktion des Feldes, es gibt von diesem Feld also weder Rohstoffe noch Zutaten.

Der Spieler, der die 7 gewürfelt hat, darf danach bei einem Spieler, der eine Siedlung/Stadt angrenzend am neuen Räuberfeld hat, entweder 1 Zutat oder 1 Rohstoff aus der verdeckten Hand ziehen. Der betroffene Spieler muss dazu seine Handkarten in Rohstoffe und Zutaten aufteilen, der Spieler, der die Karte ziehen darf, entscheidet, von welchen Karten er ziehen möchte. Dies gilt auch, wenn der Spieler eine Ritterkarte gespielt hat und aufgrund dieser den Räuber versetzt hat und ziehen darf.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Zug ist und 13 Siegpunkte besitzt oder erreicht.

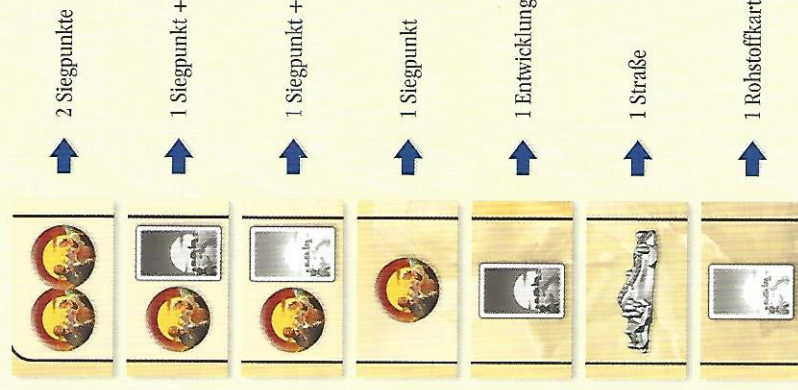
Impressum

© 2010 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH, www.catan.com
Grafik: Michaela Kienle / Fine Tuning
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Carol & Sebastian Rapp

Ritter SPORT

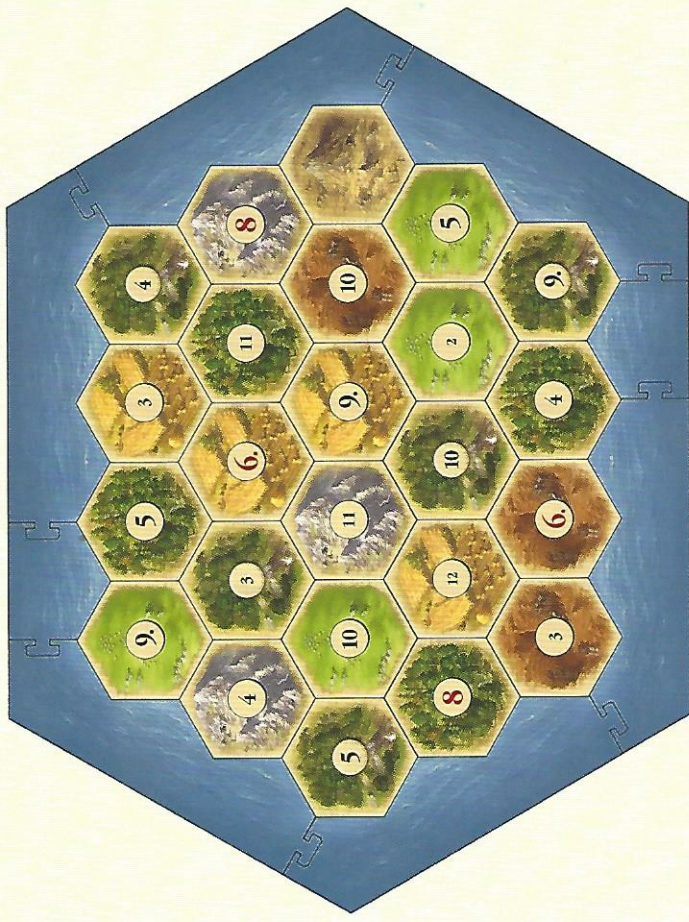
Verlag und Autor danken
Ritter Sport für die gute
Zusammenarbeit.

Baukosten Produktionsstätte:



SPIELAUFBAU

Der Rahmen wird wie nebenstehend gezeigt aufgebaut. Die Landschaftsfelder inklusive der neuen Urwaldfelder werden gemischt und zufällig ausgelegt. (Der dargestellte Aufbau ist eine Möglichkeit, keine Vorgabe für den Aufbau.) Dann werden zunächst die roten Zahlenchips platziert. Diese sollten nicht nebeneinander und möglichst auf verschiedenen Landschaftsarten liegen. Danach werden die schwarzen Zahlenchips zufällig auf die übrigen Landschaftsfelder gelegt. Die Wüste erhält wie üblich keinen Zahlenchip, die neuen Urwaldfelder mit den aufgedruckten Zahlen auch nicht.

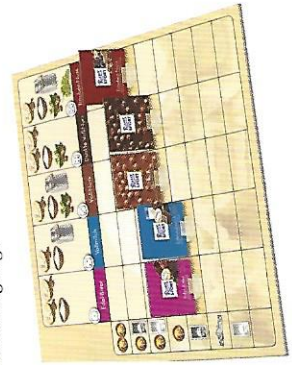


WEITERE VORBEREITUNGEN

Jeder Spieler erhält die Straßen, Siedlungen und Städte seiner Farbe. Der Räuber wird auf die Wüste gestellt.

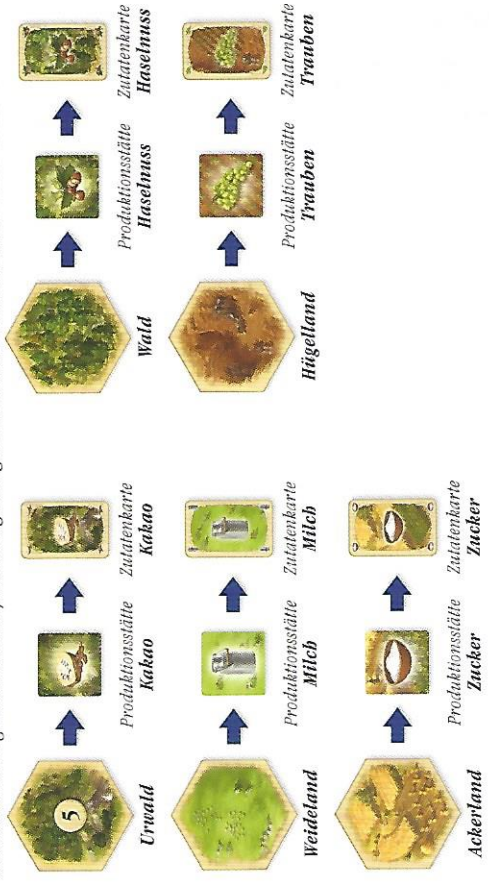
Die Rohstoff- und Entwicklungskarten werden wie üblich vorbereitet. Hinzu werden die Zutatenkarten, nach Sorten sortiert, gelegt.

Das Tableau „Schokoladenmarkt“ wird neben das Spielfeld gelegt. Die 5 „Ritter Sport“-Tafeln werden in die Standfüße gesteckt und in der jeweiligen Spalte des „Schokoladenmarkts“ auf das farblich hervorgehobene Feld gestellt. Die Produktionsstätten und die Siegpunkt-Chips werden neben dem Spielfeld bereitgelegt.



DIE PRODUKTIONSSTÄTTEN UND DIE ZUGEHÖRIGEN ZUTATEN

Produktionsstätten werden benötigt, um Zutaten zu produzieren. Sowohl Produktionsstätten wie Zutaten orientieren sich grafisch an der jeweils zugehörigen Landschaft und sind daher leicht zuzuordnen.



DIE GRÜNDUNGSPHASE

Zunächst gründet jeder Spieler nach den üblichen Regeln 2 Siedlungen und erhält die Startrohstoffe für seine zweite Siedlung. Danach gründet, beginnend beim Startspieler der ersten Setzrunde, jeder Spieler eine dritte Siedlung. Außerdem nimmt sich jeder Spieler nach dem Bau seiner dritten Siedlung noch 2 Produktionsstätten und platziert diese auf 2 passenden Landschaftsfeldern, beliebig an seinen 3 Siedlungen. (Siehe auch unten: „Errichten neuer Produktionsstätten“.)

NEUE REGELN UND REGELÄNDERUNGEN

Grundsätzlich gelten alle Regeln aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“. Im Folgenden beschreiben wir nur die neuen Regeln bzw. Änderungen der bekanntesten Regeln.

ÜBERSICHT

- 1) Rohstoff- und Zutatproduktion
- 2) Errichten neuer Produktionsstätten
- 3) Herstellen von Schokolade
- 4) Handel mit Zutat
- 5) 7 gewürfelt: Handkartenlimit, Räuber und Ritter

1 Rohstoff- und Zutatproduktion

Zu Beginn jedes Zuges wird wie üblich gewürfelt. Jeder Spieler erhält die ihm zustehenden Rohstoffe. Zusätzlich erhält jeder Spieler, der eine Produktionsstätte auf einem Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl besitzt, 1 entsprechende Zutat. Auch wenn die Produktionsstätte an einer Stadt liegt, erhält der Spieler nur 1 Zutat je Produktionsstätte.

Hinweis: Urwaldfelder produzieren keine Rohstoffe. Aber nur mit einer Siedlung/Stadt an einem Urwaldfeld kann man (die passende Produktionsstätte vorausgesetzt) die Zutat „Kakao“ produzieren – die Grundlage für jede Schokolade!

2 Errichten neuer Produktionsstätten

Eine neue Produktionsstätte kostet 1 Erz und 1 Holz. Möchte ein Spieler eine neue Produktionsstätte errichten, so nimmt er sich aus dem allgemeinen Vorrat die gewünschte Produktionsstätte und legt sie auf ein passendes Landschaftsfeld neben eine eigene Siedlung oder Stadt. Sollten von einer Sorte keine Produktionsstätten mehr vorhanden sein, so kann diese Produktionsstätte nicht mehr errichtet werden.

3 Herstellen von Schokolade

In seinem Zug kann ein Spieler Schokolade herstellen. Er wählt eine Sorte aus und gibt die auf dem Schokoladenmarkt angezeigte Anzahl an Zutatenkarten zurück in den Vorrat. Dafür erhält er die in der linken Spalte des Schokoladenmarktes angezeigte Belohnung, die der Position der entsprechenden „Ritter-Sport“-Tafel entspricht. Hat ein Spieler eine Schokolade hergestellt, sinkt der Bedarf an dieser Sorte. Daher wird die „Ritter Sport“-Tafel auf dem Schokoladenmarkt 1 Feld nach unten bewegt. Gleichzeitig entsteht durch die Produktion aber auch neuer Bedarf an Schokolade. Für welche Sorte der Bedarf steigt, wird durch einen Würfelwurf bestimmt. Bei einer Zahl von 1 – 5 steigt die auf dem Schokoladenmarkt mit dieser Zahl versehene Sorte um 1 Feld nach oben. (Das kann auch die Sorte sein, die eben erst hergestellt wurde und gesunken ist.) Wird eine 6 gewürfelt, entscheidet der Spieler am Zug, welche Sorte im Wert steigen soll.

Wichtig: Ein Spieler kann in seinem Spielzug beliebig viel Schokolade herstellen, wenn seine Zutatenkarten dies erlauben. Die Schokolade wird aber einzeln hergestellt und auf den Markt gebracht. D. h. nach jeder Produktion sinkt die hergestellte Sorte und es wird ausgewürfelt, welche Sorte im Wert steigt.

Sonderfälle:

Fällt eine Sorte in die unterste Reihe, so kann diese Sorte so lange nicht mehr hergestellt werden, bis sie wieder um wenigstens 1 Feld nach oben gestiegen ist. Wird die Zahl einer Sorte gewürfelt, die bereits in der obersten Reihe steht, so setzt der Spieler stattdessen den Wert einer beliebigen (anderen) Sorte um 1 nach oben.

Beispiel: Spieler A hat 2 Kakao, 1 Zucker und 1 Haselnuss auf der Hand. Er kann damit entweder 1x Edel-Bitter oder 1x Dunkle Voll-Nuss herstellen. Da noch kein Spieler vor ihm Schokolade produziert hat, stehen alle „Ritter-Sport“-Tafeln auf ihren Anfangspositionen. Für die „Edel-Bitter“ würde Spieler A 1 Entwicklungskarte erhalten, für die „Dunkle Voll-Nuss“ 1 Siegpunkt. Da es noch früh im Spiel ist, entscheidet sich Spieler A für die „Edel-Bitter“ und behält seine Zutatente Karte Haselnuss auf der Hand. Der Wert der „Edel-Bitter“ fällt um 1. Danach würfelt Spieler A eine 4: Der Wert der „Dunklen Voll-Nuss“ steigt. Ist die nächste produzierte Schokolade eine „Edel-Bitter“, so erhält der produzierende Spieler nur noch 1 Straße. Für die „Dunkle Voll-Nuss“ erhielt man aber 1 Siegpunkt und 1 Rohstoffkarte (siehe auch S.4).