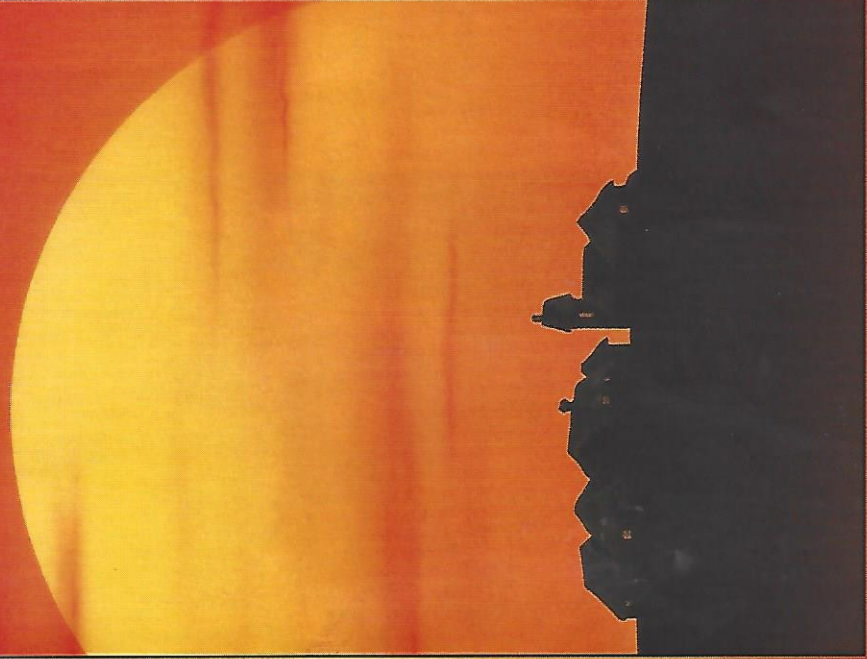


Travel-Box

DIE
SIEDLER
VON CATAN

Regelheft
mit
Einführung
Spielanleitung
Almanach



Liebe Siedler in Catan,

bevor Sie Ihre Mitspieler einladen, schlagen Sie dieses „Regelheft“ auf. Lesen Sie sich die kurze Einführung (Seite 2 + 3) durch und studieren Sie dabei die Abbildung des Spielfeldes. Danach lesen Sie sich in aller Ruhe die „Spielanleitung“ durch. Das dauert nicht lange, denn die ist recht kurz. Den danach folgenden Almanach sollten Sie jetzt noch nicht lesen. Dieser Almanach dient zum Nachschlagen, wenn während eines Spieles Fragen auftauchen.

Nun sind Sie bereit für das erste Abenteuer auf Catan.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Siedeln in Catan!

Weitere Hilfen finden Sie im Internet unter:

www.diesiedlervoncatan.de

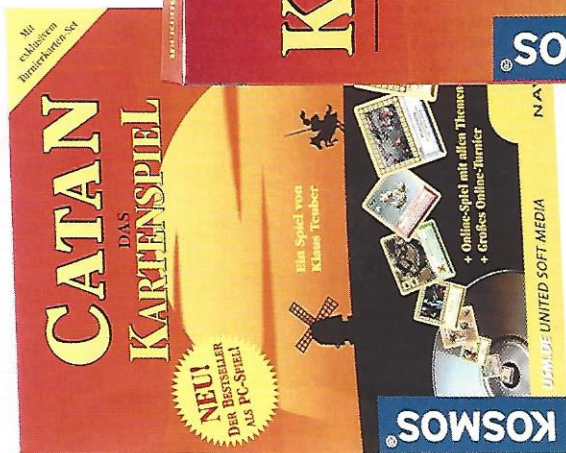
www.kosmos.de



Die Insel CATAN besiedeln - auf völlig neuen Wegen!

Wer das Jahrhundertspiel „Die Siedler von Catan“ zu zweit erleben möchte, muss zum Kartenspiel für zwei Spieler greifen.

Jetzt neu: Zwei Möglichkeiten zum Einstieg!



Der herkömmliche Weg - über das Spiel mit richtigen Karten. Millionen Spieler sind bereits diesen Weg gegangen!

Der neue Weg – über Ihren PC! Sie können

„Catan - Das Kartenspiel“ auf vielfältige Weise

- Als Spielpartner mit künstlicher Intelligenz
- Als Lernspiel zum einfachen Einstieg
- Als Online Spiel mit Partner im Internet
- Als Hilfe zum Bau eigener Kartendecks

Ein Spiel von Klaus Teuber

- Als Einstieg in die Kartenspiel-Turniere (10 neue, echte Spielkarten sind enthalten)

Infos zu Spiel und Turnier unter www.catan.de

Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

1 Lesen Sie diese kurze Einführung, um einen Überblick über das Spiel zu bekommen. Danach lesen Sie die Regeln durch (Seite 4-6). Den anschließend folgenden Almanach müssen Sie jetzt nicht lesen. Schlagen Sie dort nach, wenn bei einer Regel eine Frage auftaucht (siehe Stichwörter). Im Almanach finden Sie auch Beispiele und Abbildungen.

2 Es gibt auf Catan eine Wüste und 5 verschiedene Landschaften. Jede Landschaft wirft andere Erträge (Rohstoffe) ab.

Wald	= Holz	(Baumstämme)
Weideland	= Wolle	(Schafe)
Ackerland	= Getreide	(Ährenbündel)
Hügelland	= Lehm	(Bausteine)
Gebirge	= Erz	(Erzgestein)
Wüste	= keine Erträge	

3 Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und 2 Straßen. Mit den 2 Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

4 Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist schon 2 Siegpunkte wert. Aber: Um bauen zu können, benötigen Sie Rohstoffe.

5 Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln – und deshalb zeigt jedes Landfeld auch Kreise mit den Zahlen 2 bis 12. Wird z.B. eine „3“ gewürfelt, so werfen alle Felder mit einer „3“ Erträge ab. In der Abbildung also Weideland (Wolle) und Ackerland (Getreide).

6 Erträge (Rohstoff-Karten) erhalten aber nur die Spieler, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine rote Siedlung (A) an Ackerland und eine weiße (B) Siedlung an Weideland. Wird eine „3“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 1 Karte Getreide, Spieler Weiß 1 Karte Wolle.



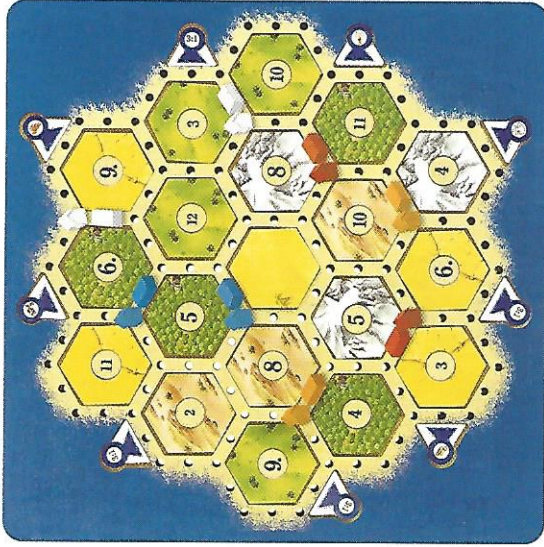
Ackerland (Getreide)



Hügelland (Lehm)

Startaufstellung für Einsteiger

Wenn Sie nach der vorgegebenen Startaufstellung für Einsteiger spielen wollen, bauen Sie den Spielplan wie folgt auf:



- Legen Sie die Landfelder genau nach der Abbildung aus.
- Legen Sie die Häfen genau nach der Abbildung aus.
- Zum Schluss werden von jeder Farbe 2 Siedlungen und Straßen errichtet – entsprechend der Abbildung. Beim Spiel zu dritt werden die Gebäude in roter Farbe wieder entfernt.
- Das Spiel beginnt mit dem Auswürfeln eines Startspielers. Er hat den ersten Zug und würfelt die Rohstoffträge aus ...

T

Taktik

Da „Siedler von Catan“ auf einem variablen Spielplan gespielt wird, sind die taktischen Überlegungen bei jedem Spiel anders. Dennoch gibt es eine paar Punkte, die jeder Spieler beachten sollte:

1. Lehm und Holz sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Beide benötigt man für Straßen und Siedlungen. Man sollte am Anfang seine Siedlungen zumindest an ein

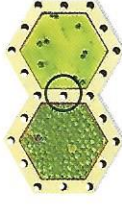
gutes Lehm- oder Holzfeld grenzen lassen.

2. Der Wert der Hafensternde sollte nicht unterschätzt werden. Wer Siedlungen oder Städte an guten Getreidefeldern besitzt, sollte im Lauf des Spieles eine Siedlung am Hafensternde „Getreide“ gründen.
3. Man sollte bei der Gründung der ersten beiden Siedlungen darauf achten, genügend Hinterland zu besitzen, damit man sich weiter ausbreiten kann. Die Gründung beider Siedlungen in der Inselmitte ist gefährlich. Schnell sind die Wege von Mitspielern blockiert.
4. Wer viel handelt, hat bessere Chancen. Ruhig auch mal dem Spieler, der an der Reihe ist, von sich aus ein Angebot machen!

W

Wege

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinander stoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen Landfeldern bzw. zwischen Land- und Meerfeldern. Auf jedem Weg kann nur eine Straße (→) gebaut werden. Wege münden immer in eine Kreuzung (→) – das ist der Punkt, an dem drei Felder zusammenstoßen.



Wüste

Die Wüste ist das einzige Landfeld, das keine Rohstoffe liefert. In der Wüste ist der Räuber (→) zuhause, er steht dort zu Beginn des Spieles. Wer an der Wüste eine Siedlung oder Stadt baut, muss sich darüber im klaren sein, dass er dort nur von zwei Landfeldern Erträge erhalten kann.

Z

Zahlenkreise

Die Zahlenkreise geben an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Landfeld Rohstoffe abwirft. Je größer die Zahlen abgebildet sind, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie gewürfelt werden. So ist ein Feld mit einer „8“ wesentlich ertragreicher als ein Feld mit einer „11“ oder „12“.

7 Gut, dass eine Siedlung (oder Stadt) immer an mehrere Landfelder angrenzt (maximal an 3) und so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe „ernten“ kann. In der Abbildung grenzt Siedlung C an 3 Landfelder: Wald, Gebirge, Hügelland, während Siedlung D (an der Küste) nur von 2 Feldern Erträge erhält (Wald und Ackerland).

8 Nun sind Sie ein fleißiger Siedler und horten Ihre Erträge. Aber: Da Sie am Anfang ja nicht überall Siedlungen stehen haben, müssen Sie auf Erträge dieser oder jener Art verzichten. Auf Dauer wäre das schlecht, denn zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie ganz bestimmte Rohstoff-Kombinationen.

9 Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann ertauschen Sie die Rohstoff-Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10 Eine neue Siedlung bauen Sie auf einer freien Kreuzung – vorausgesetzt, eine Ihrer eigenen Straßen führt dahin und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

11 Überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenkreisen sind unterschiedlich groß. Dies soll verdeutlichen, dass groß gedruckte Zahlen wahrscheinlicher häufiger gewürfelt werden. Die Zahlen 6 und 8 sind am größten gedruckt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Das ist wichtig, denn je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Rohstoff-Erträge.



Weideland (Wolle)

Wald (Holz)

Gebirge (Erz)

Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können. Wer vor sich immer 1 oder 2 verdeckte Karten liegen hat, und sie nicht einsetzt, nährt den Verdacht, dass es Siegpunkte sein könnten.

Spielablauf

Hier der Spielablauf in Kurzform, plus der Angaben, wo Sie Einzelheiten finden können:

- 1) Spielfeld aufbauen: Aufbau, Variabler (→)
- 2) Vorbereitung des Spiels: Gründungsphase (→)
- 3) Das Spiel:

Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, absolviert in seinem Zug nacheinander 3 Spielphasen:

- Rohstoffträge auswürfeln (→) (der Wurf gilt für alle Spieler)
- Handel treiben (→)
- Bauen (→)

Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe – die 3 Spielhasen wiederholen sich.

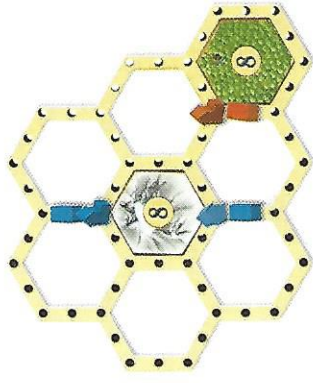
Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder erreicht er sie in diesem Zug), so kann er das Spiel sofort beenden – er gewinnt.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Siedlungen (2SP), die Sonderkarte Längste Handelsstraße (2SP), 2 Städte (4SP) und 2 Siegpunkt-Karten (2SP). Er deckt seine beiden Siegpunkt-Karten auf und besitzt damit die erforderlichen 10 Punkte zum Sieg.

Stadt

Nur eine bestehende Siedlung kann zu einer Stadt ausgebaut werden. Der Spieler bezahlt die verlangten Rohstoffe, nimmt das Siedlungshäuschen wieder an sich und stellt dafür eine Kirche (Stadt) auf die Kreuzung. Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Landfeld doppelte Rohstoffträge (2 Rohstoff-Karten), falls die Zahl auf dem Feld gewürfelt wird. Frei gewordene Siedlungen (durch Städtebau) können erneut zur Gründung von Siedlungen eingesetzt werden.

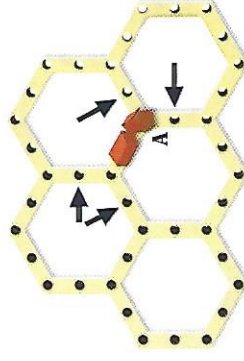


Beispiel: Als Rohstoff-Ertrag wurde die „8“ gewürfelt. Spieler Blau erhält 3 Karten Erz: für die Siedlung 1 Erz und für die Stadt 2 Erz. Spieler Rot erhält für seine Stadt 2 Holz.

Tipp: Ohne den Ausbau von Siedlungen zu Städten (2 Siegpunkte jeweils) ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Siedlungen zur Verfügung hat, kann er mit den Siedlungen nur 5 Siegpunkte erreichen.

Straße

Ihre Straßen sind Verbindungen zwischen eigenen Siedlungen oder Städten. Straßen werden auf Wegen (→) errichtet. Ohne den Bau neuer Straßen können auch keine neuen Siedlungen errichtet werden. Straßen verhelfen nur in einem Fall zu Siegpunkten – wenn man die Sonderkarte Längste Handelsstraße (→) besitzt. Auf jedem Weg darf natürlich immer nur eine Straße gebaut werden. Zwischen zwei Meerfeldern darf keine Straße errichtet werden, wohl aber an der Küste entlang.



Beispiel: Der Spieler mit der Siedlung „A“ möchte eine Straße bauen. Er darf seine Straße auf den Wegen bauen (anlegen), die mit Pfeilen markiert sind.

Diese Spielregel enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel brauchen!
Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im „Kleinen Siedler-Almanach“ nach, der im Anschluss an diese Regel folgt.

Spielmaterial

- 19 sechseckige Felder mit verschiedenen Landschaften.
- 9 Häfen
- 95 Rohstoff-Karten mit den Symbolen Erz, Getreide, Holz, Wolle, Lehm.
- 25 Entwicklungs-Karten
- 4 Baukosten-Karten
- 2 Sonderkarten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“
- 16 Städte (Kirchen)
- 20 Siedlungen (Häuser)
- 60 Strassen (Stäbe)
- 2 Würfel
- 1 Räuber

Aufbau der Insel

Startaufstellung für Einsteiger

Das Spiel „Die Siedler von Catan“ wird auf einem variablen Spielplan gespielt. Für die ersten Spiele empfehlen wir Ihnen aber die fertige Startaufstellung für Einsteiger (→) – siehe Abbildung Seite 2 und 3. Hier sind die Chancen für alle Spieler recht ausgewogen.

Vor dem ersten Spiel müssen Sie die vorgestanzten Teile aus dem Kartonrahmen lösen. Drücken Sie mit einem Stift vorsichtig die angestanzten Mittelteile aus den Landschaftsfeldern (das sind die Öffnungen für die Zahlenkreise des Spielbretts).
Bauen Sie den Spielplan genau nach der Abbildung auf. Zuerst legen Sie die 19 Landschaftfelder wie gezeigt in die Vertiefungen. **Achtung:** Die Wüste muss immer in der Mitte liegen. Danach legen Sie die 9 Häfen wie angegeben in die Vertiefungen außen, um die Insel herum.

Startaufstellung für Fortgeschrittene

Mit etwas Spielerfahrung bringt dann das Spiel mit dem variablen Spielplan mehr Spaß. Das heißt, der Spielplan wird

verdeckt (per Zu-fall) aufgebaut und sieht bei jedem Spiel anders aus. Wer gleich oder später damit spielen möchte, findet alle Infos dazu unter Aufbau, variabler (→). Nützliche Spielertipps dazu finden Sie unter Gründungsphase (→) und Taktik (→).

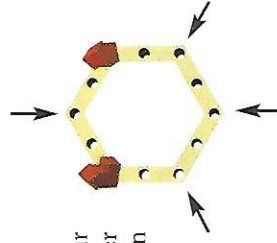
Vorbereitung

(Startaufstellung für Einsteiger)

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 5 Siedlungen, 4 Städte und 15 Straßen - nicht mehr und nicht weniger!
Jeder Spieler stellt 2 Straßen und 2 Siedlungen auf den Spielplan. Seine übrigen Siedlungen, Straßen und Städte legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligten sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielsteine aus dem Spiel genommen.
- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten.
- Die Sonderkarten „Längste Handelsstraße“ (→) und „Größte Rittermacht“ (→) werden neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Würfel.
- Die Rohstoff-Karten werden in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer des Einsatzes gelegt. Der Einsatz wird neben dem Spielplan bereit gestellt.
- Die Entwicklungs-Karten werden gemischt und verdeckt in das letzte freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern * markierte Siedlung (siehe Abbildung Seite 2 + 3) die ersten Rohstoff-Erträge (→): Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoff-Karte vom Stapel. Beispiel: Blau erhält für seine Siedlung ganz oben 2 Karten Holz und 1 Karte Getreide.
- Seine Rohstoff-Karten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

Wichtig:

- Siedlungen und Städte dürfen nur an den Ecken der Landschaftsfelder platziert werden – niemals an den geraden Kanten.



Sieben gewürfelt – Räuber wird aktiv

Würfelt ein Spieler in seiner Phase Rohstoff-Erträge eine „7“, so erhält kein Spieler Erträge. Im Gegenteil:

- Alle Spieler zählen ihre Rohstoff-Karten in ihrem Besitz. Wer mehr als 7 Rohstoff-Karten hat (also 8, 9 und mehr), muss die Hälfte davon auswählen und ablegen – zurück auf die Vorrats-Stapel. Bei einer ungeraden Anzahl an Karten wird immer abgerundet: wer z.B. 9 Rohstoff-Karten besitzt, muss 4 davon ablegen.

Beispiel: Hans würfelt eine „7“. Er hat nur 6 Karten auf der Hand. Benni hat 8 Karten und Wolfgang 11. Benni muss 4 Karten ablegen und Wolfgang 5 (abgerundet).

- Dann nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, den Räuber (→) und versetzt ihn auf die Zahl (→) eines beliebigen anderen Landfeldes. Damit sind die Rohstoff-Einnahmen dieses Feldes blockiert. Außerdem darf der Spieler, der den Räuber versetzt hat, dem Spieler 1 Rohstoff-Karte aus der verdeckten Hand rauben, der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat; gibt es dort 2 oder mehr Spieler mit Gebäuden, darf er sich einen davon aussuchen und berauben. Siehe auch Ritter (→).
- Der Räuber darf auch auf die Wüste (→) gesetzt werden, obwohl dort keine Zahl liegt.

Dann setzt der Spieler seinen Zug mit seiner Handelsphase fort.

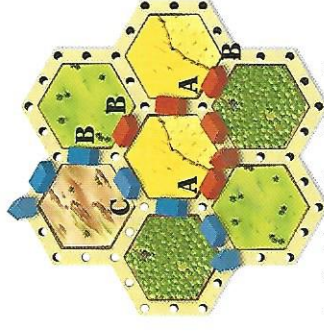
Siedlung

Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Siedlungen werden auf Kreuzungen (→) errichtet (Schnittpunkt von 3 Feldern). Wer eine Siedlung besitzt, kann für alle angrenzenden Landfelder Rohstoffträge erhalten.

Bei der Gründung einer Siedlung müssen folgende zwei Punkte beachtet werden:

- Die Siedlung muss immer an einer eigenen Straße (→) anschließen.
- Die Abstandsregel (→) muss beachtet werden.

Beispiel: Spieler Rot möchte eine neue Siedlung gründen. Er darf dies an allen Kreuzungen, die mit „B“ markiert sind. Nicht erlaubt ist die Gründung auf Kreuzung „A“, da die Abstandsregel verletzt würde, sowie auf „C“, da keine rote Straße zu dieser Kreuzung führt.



Hinweis: Hat ein Spieler seine 5 Siedlungen verbaut (mehr „Häuschen“ besitzt er nicht), so muss er zuerst eine seiner Siedlungen zu einer Stadt ausbauen. Er erhält dann dieses Häuschen zurück und kann damit erneut eine Siedlung gründen.

Siegpunkte

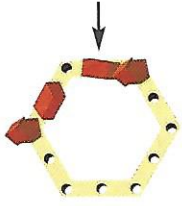
Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht und an der Reihe ist, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhält ein Spieler für:

- Eine Siedlung 1 Siegpunkt
 - Eine Stadt 2 Siegpunkte
 - Sonderkarte Längste Handelsstraße 2 Siegpunkte
 - Sonderkarte Größte Rittermacht 2 Siegpunkte
 - Eine Entwicklungskarte 1 Siegpunkt
- Jeder Spieler beginnt mit 2 Siedlungen, hat also schon von Anfang an 2 Siegpunkte. Es gilt also, noch 8 Siegpunkte dazu zu gewinnen.

Siegpunkt-Karten

Siegpunkt-Karten gehören zu den Entwicklungskarten (→), sie können also „gekauft“ werden. Diese Entwicklungskarten stellen wichtige kulturelle Errungenschaften dar, die sich in bestimmten Gebäuden widerspiegeln. Jede Siegpunkt-Karte zählt 1 Siegpunkt. Hat ein Spieler eine Siegpunkt-Karte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf. Wer an der Reihe ist und zusammen mit seinen Siegpunkt-Karten 10 Punkte erreicht hat, deckt die Karte auf (auch mehrere) und hat damit gewonnen. **Tipp:** Siegpunkt-Karten sollten so aufbewahrt werden, dass die

- Straßen dürfen nur an den geraden Kanten entlang der Landschaftsfelder platziert werden - pro Kante 1 Straße. Wegen der Abstandsregel (→) werden viele Ecken (zwischen 2 Straßen) frei bleiben.



Der Spielablauf im Überblick

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktionsmöglichkeiten:

1. Er muss die Rohstoff-Erträge (→) dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann handeln (→): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann bauen (→): Straßen (→), Siedlungen (→) oder Städte (→) und/oder Entwicklungs-Karten (→) kaufen. Zusätzlich: der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine seiner Entwicklungs-Karten (→) ausspielen – zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges.

Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; er setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

Tipp: Fortgeschrittenen Spielern empfehlen wir, die Phasen 2 und 3 nicht zu trennen. Genaueres finden Sie im Almanach unter „Kombinierte Handels-/Bauphase“.

Der Spielablauf im Einzelnen

1. Rohstoff-Erträge
 - Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!
 - Jeder Spieler, der auf einer Kreuzung (→) eine Siedlung stehen hat, die an eines der ausgewürfelten Landfelder grenzt, nimmt sich dafür eine Rohstoff-Karte dieses Feldes. Beispiel siehe (→) Rohstoffträge!
- Hat er 2 oder 3 Siedlungen um das ausgewürfelte Landfeld stehen, erhält er natürlich für jede Siedlung 1 Rohstoff-Karte.

2. Handel (→)

Danach darf der Spieler, der an der Reihe ist, beliebig Handel treiben (beide Arten), um die Rohstoff-Karten einzutauschen, die ihm fehlen!

a) Binnenhandel (→)

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann mit allen Spielern Rohstoff-Karten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

b) Seehandel (→)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann auch ohne Spiel-Partner tauschen!

- Er kann grundsätzlich 4:1 tauschen, indem er vier gleiche Rohstoff-Karten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür eine Rohstoff-Karte seiner Wahl nimmt.
- Hat er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→) errichtet, kann er günstiger tauschen: Entweder im Verhältnis 3:1 oder gar 2:1 in Spezialhäfen (mit einem Rohstoff-Symbol).
Wichtig: Der Tausch 4:1 ist immer möglich, auch ohne eine Siedlung an einem Hafenstandort.

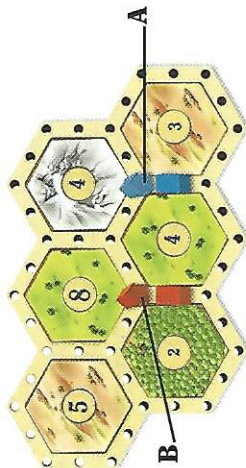
3. Bauen (→)

Schließlich kann der Spieler, der an der Reihe ist, bauen, um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen!

- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoff-Karten (siehe Karte Baukosten) abgeben; dafür nimmt er entsprechend viele Straßen, Siedlungen und Städte aus seinem Vorrat und setzt sie auf das Spielfeld.
- Kein Spieler kann mehr Gebäude errichten, als er besitzt – also maximal 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen.

a) Straße (→) erfordert: Lehm + Holz

- Eine neue Straße muss immer an einer eigenen Straße, Siedlung oder Stadt angelegt werden.
- Auf jedem Weg (→) kann nur 1 Straße gebaut werden.



Beispiel: Der Spieler mit der Siedlung „A“ hat eine „4“ gewürfelt. Seine Siedlung grenzt an zwei Felder mit der Zahl „4“ an: ein Gebirgsfeld und ein Weideland. Der Spieler mit der Siedlung „A“ nimmt sich von den Vorratsstapeln je 1 Rohstoff-Karte Erz und Wolle. Der Spieler mit der Siedlung „B“ erhält 1 Karte „Wolle“. Wäre die Siedlung B eine Stadt, würde der Spieler 2 Karten „Wolle“ erhalten.

Rohstoff-Handel

In der zweiten Aktionsphase darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit seinen Mitspielern Handel treiben. Die Mitspieler dürfen untereinander nicht handeln, nur mit dem Spieler an der Reihe. Es gibt zwei unterschiedliche Arten des Handels: Binnenhandel (→) und Seehandel (→).

Rohstoff-Karten

Es gibt 5 verschiedene Rohstoff-Arten (siehe Seite 2 + 3): Getreide (aus Ackerland), Lehm (aus Hügeland), Erz (aus Gebirge), Holz (aus Wald) und Wolle (aus Weideland). Die Spieler erhalten diese Karten als Rohstoff-Erträge, sozusagen als Einnahmen. Die Rohstoff-Erträge werden zu Beginn durch Würfelwurf (mit beiden Würfeln) bestimmt. Einnahmen erhalten die Spieler von den Landfeldern, an denen sie Siedlungen und/oder Städte stehen haben, immer wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.

S

Seehandel

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Partner Rohstoff-Karten tauschen: der Seehandel ermöglicht ihm das.

- Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler 4 gleiche Rohstoff-Karten zurück auf die Vorrats-Stapel und nimmt sich dafür die gewünschte Karte (eine) vom entsprechenden Stapel. Der Spieler benötigt für den Tausch 4:1 keinen Hafen (→) (Siedlung an einem Hafenstandort), aber wenn niemand tauschen will ...
- **Beispiel:** Hans legt 4 Karten Erz auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Holz-Karte. Simmvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Binnenhandel).

- Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er seine Siedlung oder Stadt an einem Hafenstandort (→) errichtet hat. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hafenstandorten:

1. **Einfacher Hafen (3 : 1):** Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 gleiche Rohstoff-Karten ablegen und sich dafür 1 andere beliebige Rohstoff-Karte nehmen.



Beispiel: Ein Spieler legt 3 Holz-karten auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Erz.

2. **Spezialhafen (2 : 1):** Für jede Rohstoff-Art gibt es einen Spezialhafen (mit gleichen Symbolen). Es ist also wichtig, in welchem Spezialhafen der Spieler seine Siedlung oder Stadt stehen hat. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt immer nur für den Rohstoff, der auf dem Hafenfeld abgebildet ist.

Ein Spezialhafen berechtigt aber nicht zum Tausch der anderen Rohstoff-Arten im Verhältnis 3:1!



Beispiel: Ein Spieler hat eine Siedlung (oder Stadt) in dem Spezialhafen für Wolle errichtet. Der Spieler darf beim Tausch 2 Karten Wolle auf den Vorratsstapel zurücklegen und sich dafür 1 beliebige, andere Rohstoff-Karte nehmen. Er kann auch 4 Karten Wolle gegen 2 andere Karten tauschen - je nach Vorrat.

- Sobald ein Spieler eine durchgehende Straße (Abzweigungen zählen nicht mit) aus mindestens fünf Einzelstraßen besitzt, erhält er die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der jeweilige Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte (und die damit verbundenen 2 Siegpunkte).
 - b) **Siedlung** (→) erfordert: Lehm + Holz + Wolle + Getreide
 - Wichtig beim Bau - die Abstandsregel (→): Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung gegründet werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen besetzt sind, egal wem sie gehören.
 - Die Siedlung muss an mindestens einer eigenen Straße anschließen.
 - Für jede Siedlung erhält der Besitzer Rohstoff-Erträge aus angrenzenden Landfeldern: je 1 Rohstoff-Karte, falls Erträge fällig werden.
 - Jede Siedlung zählt einen Siegpunkt.
 - c) **Stadt** (→) erfordert: 3 x Erz + 2 x Getreide
Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt errichtet werden!
 - Baut der Spieler, der an der Reihe ist, eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er die Siedlung (Häuschen) zu seinem Vorrat zurück und ersetzt sie durch eine Stadt (Kirche).
 - Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt: so viele Rohstoff-erträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoff-Karten, falls Erträge fällig werden.
 - Jede Stadt bringt zwei Siegpunkte ein.
 - d) **Entwicklungs-Karte kaufen** (→) erfordert: Erz + Wolle + Getreide
 - Wer eine Entwicklungs-Karte kauft, nimmt sich die oberste Entwicklungs-Karte vom Stapel.
 - Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben: Ritter (→); Fortschritt (→); Siegpunkte (→).
 - Gekaufte Entwicklungs-Karten hält man bis zur Verwendung geheim (auf der Hand); am besten so, dass kein Mitspieler Schlüsse daraus ziehen kann.
- #### 4. Sonderfälle
- a) **Sieben gewürfelt** (→) Räuber wird aktiv
 - Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstoff-Erträge.
 - Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoff-Karten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoff-Karten aus und legen sie ab – auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.
 - Danach muss der Spieler den Räuber (→) versetzen. Gehen Sie so vor, wie nachfolgend unter Punkt 1. + 2. beschrieben.
 1. Der Spieler muss den Räuber (→) sofort auf den Zahlenkreis eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.
 2. Dann raubt er dem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat, eine Rohstoff-Karte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoff-Karten verdeckt in der Hand. Haben mehrere Spieler dort Siedlungen oder Städte stehen, darf er sich einen Spieler aussuchen und ihm eine Karte rauben.
Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte KEINE Rohstoff-Erträge. Der Räuber bleibt stehen.
 - b) **Entwicklungs-Karte spielen** (→)
Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges eine Entwicklungs-Karte ausspielen (aufdecken). Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat!
- #### Ritterkarten (→)
- Wer eine Ritterkarte ausspielt, muss sofort den Räuber versetzen. Siehe Punkte 1. + 2. oben.
 - Ausgespielte Ritterkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.
 - Wer zuerst drei Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht, die 2 Siegpunkte wert ist.
 - Sobald ein anderer Spieler mehr Ritterkarten vor sich liegen hat als der augenblickliche Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält er sofort diese Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.

- Haben, nach der Unterbrechung einer Handelsstraße, mehrere Spieler gleich lange Handelsstraßen, so wird die Sonderkarte weggelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die Längste Handelsstraße besitzt.

R

Räuber

Der Räuber steht zu Beginn des Spieles auf der Wüste (→). Er wird nur bewegt, wenn eine „7“ gewürfelt (→) wird oder wenn ein Spieler eine Ritterkarte (→) aufdeckt. Würde der Räuber auf ein Landfeld versetzt, so verhindert er die Rohstoff-Produktion dieses Feldes, so lange er darauf steht. Alle Spieler, die an diesem Landfeld Siedlungen und/oder Städte besitzen, erhalten von diesem Feld keine Rohstoffe, so lange der Räuber auf diesem Feld steht.



Beispiel (Abb. rechts): Hans ist an der Reihe und hat eine „7“ gewürfelt. Er muss nun den Räuber versetzen. Der Räuber stand auf einem Gebirgsfeld. Hans setzt ihn auf den Zahlenkreis „4“ eines Waldfeldes. Sollte in den nächsten Runden eine „4“ gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Siedlungen „A“ und „B“ keine Holz-Rohstoffkarte. Dies gilt so lange, bis der Räuber durch eine weitere „7“ oder eine Ritterkarte versetzt wird. Außerdem darf Hans sich von einem der beiden Spieler, denen die Siedlungen „A“ und „B“ gehören, eine Rohstoffkarte aus deren verdeckten Hand ziehen.

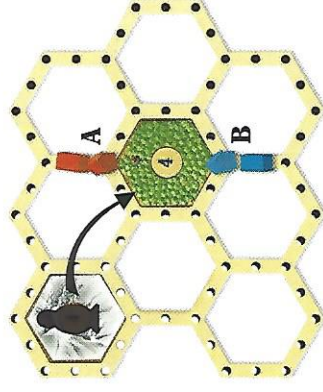
Ritter

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungs-Karte „Ritter“ auf, muss er sofort den Räuber (→) versetzen.

- Der Spieler, der die Ritterkarte gespielt hat, muss den Räuber nehmen und ihn auf den Zahlenkreis eines beliebigen,

anderen Landfeldes versetzen.

- Dann darf er demjenigen Spieler 1 Rohstoff-Karte rauben (und behalten), der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat. Haben dort zwei oder mehr Spieler Gebäude stehen, darf er sich aussuchen, wen er berauben will.
- Der Spieler, der beraubt wird, bekommt die Karte aus der verdeckten Hand gezogen.
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Größte Rittermacht“ (→), die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr aufdeckt, so erhält er diese Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer; die beiden Siegpunkte wechseln mit.



Beispiel: Hans ist an der Reihe und deckt eine Ritterkarte auf. Er versetzt den Räuber von dem Gebirgsfeld auf das Waldfeld mit der „4“. Hans darf nun entweder von Spieler A oder B eine Rohstoff-Karte aus deren verdeckten Handkarten ziehen.

Rohstoff-Erträge

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er zunächst die Rohstoff-Erträge für diesen Zug auswürfeln (mit beiden Würfeln). Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Felder, die Erträge abwerfen. Es gibt jeden Zahlenwert zweimal, lediglich die Zahlen „2“ und „12“ sind jeweils nur einmal vorhanden.

Alle Spieler, die Siedlungen (→) oder Städte (→) an den erwürfelten Feldern stehen haben, erhalten Erträge (Rohstoff-Karten) von den jeweiligen Feldern. Jede Siedlung bringt 1 Rohstoff-Karte ein, jede Stadt 2 Rohstoff-Karten.

Fortschritt (→)

Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt (in die Schachtel zurücklegen).

Siegpunkte (→)

Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie sollten tunlichst erst dann aufgedeckt werden, wenn der Spieler sicher ist, 10 Siegpunkte zu besitzen und somit das Spiel als Sieger zu beenden.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens 10 Siegpunkte erreichen/besitzen.

* * *

Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu „Siedler von Catan“

- Abstandsregel
- Aufbau, variabler
- Bauen
- Baukosten-Karte
- Binnenhandel
- Entwicklungskarten
- Fortschritts-Karten
- Größte Rittermacht
- Gründungsphase
- Hafenstandort
- Handel
- Kombinierte Handels-/Bauphase
- Kreuzung
- Küste
- Längste Handelsstraße
- Räuber
- Ritter
- Rohstoff-Erträge

- Rohstoff-Handel
- Rohstoff-Karten
- Seehandel
- Sieben gewürfelt
 - Räuber wird aktiv
- Siedlung
- Siegpunkte
- Siegpunkt-Karten
- Spielablauf
- Spielende
- Stadt
- Startaufstellung für Einsteiger
- Straße
- Taktik
- Wege
- Wüste
- Zahlenkreise

A

Abstandsregel

Eine Siedlung darf nur dann auf einer freien Kreuzung (→) gegründet werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen nicht von einer Siedlung oder Stadt bebaut sind.



Beispiel:

Die mit „A“ markierten Siedlungen sind bereits gegründet. Die mit „B“ markierten Kreuzungen dürfen nicht mit Siedlungen bebaut werden. Auf der mit „C“ markierten Kreuzung darf eine Siedlung errichtet werden.

Aufbau, variabler

- Sortieren Sie aus den Landfeldern die Wüste aus und legen Sie sie in das Feld in der Mitte des Spielbretts.
- Drehen Sie alle anderen Landfelder um und mischen Sie sie verdeckt.
- Setzen Sie die verdeckten Landfelder zu einem Stapel zusammen.
- Nehmen Sie nun ein Landfeld nach dem anderen vom Stapel und legen Sie jedes offen in eines der freien Felder.
- Mischen Sie nun ebenfalls die verdeckten Häfen und bilden Sie dann einen Stapel.
- Nehmen Sie nun einen Hafen nach dem anderen vom Stapel und verteilen Sie sie rundum in die dafür vorgesehenen Öffnungen.

Weiter geht es mit der „Gründungsphase“ (→).

Handel

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoffe Erträge für diesen Zug ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben. Er darf mit seinen Mitspielern Rohstoff-Karten tauschen (*Binnenhandel* (→)), aber auch ohne Mitspieler tauschen (Seehandel(→)), in dem er eigene Rohstoff-Karten gegen Karten aus den Vorratsstapeln umtauscht. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoff-Karten (auf der Hand) zulassen.

K

Kombinierte Handels-/Bauphase

Die Trennung von Handels- und Bauphase wurde eingeführt, um Neulingen durch klare Strukturen einen schnelleren Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Erfahrenen Spielern empfehlen wir deshalb, diese Trennung aufzuheben:

Nach dem Auswürfeln der Rohstoffe kann man also in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen. Natürlich kann man auch handeln, bauen, weiterhandeln und erneut bauen.

Kreuzung

Kreuzungen sind die Schnittpunkte, an denen sich drei Felder treffen. Nur auf Kreuzungen dürfen Siedlungen gegründet werden. Die Einfluss-Zone (für Rohstoff-Erträge) von Siedlungen und Städten auf einer Kreuzung erstreckt sich immer auf die drei Landschaften, die diese Kreuzung bilden.



Küste

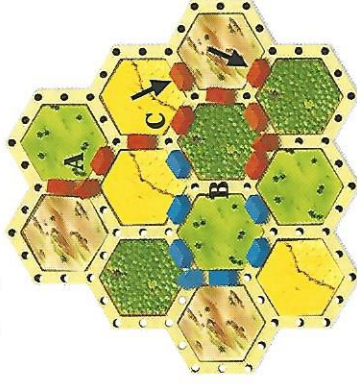
Grenzt ein Landfeld an ein Meerfeld, so spricht man von einer „Küste“. Entlang einer Küste kann eine Straße gebaut werden. Auf Kreuzungen, die an Meerfelder grenzen, können Siedlungen gegründet und zu Städten ausgebaut werden. Der Nachteil: Die Einfluss-Zone erstreckt sich nur auf zwei Landfelder oder gar nur eines, was geringere Rohstoff-Erträge

bedeutet. Der Vorteil: An Küsten gibt es Hafenstandorte, die es über den Seehandel erlauben, Rohstoffe günstiger zu tauschen.

L

Längste Handelsstraße

- Sobald ein Spieler eine durchgehende Handelsstraße aus mindestens 5 einzelnen Straßen besitzt, nimmt er diese Sonderkarte an sich und legt sie vor sich ab. Diese Karte ist 2 Siegpunkte wert. **Achtung:** Besitzt ein Spieler ein Straßennetz mit Abzweigungen, so wird für die Längste Handelsstraße nur das längste, ununterbrochene Teilstück gewertet.
- Sobald ein anderer Spieler eine längere Handelsstraße gebaut hat, erhält er die Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer (und damit wechselt auch die 2 Siegpunkte). **Beispiel:** *Spieler Rot hat eine durchgehende Handelsstraße mit 7 Straßen gebaut (A-B). Die mit Pfeilen markierten Straßen (Abzweigungen) zählen nicht mit. Rot erhält die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“.*



- Eine Handelsstraße kann unterbrochen werden, wenn ein anderer Spieler eine Siedlung auf einer freien Kreuzung der Handelsstraße errichtet! **Siehe Beispiel:** *Sollte es Spieler Blau gelingen, auf der Kreuzung „C“ eine Siedlung zu bauen (was möglich wäre), ist die Handelsstraße des roten Spielers unterbrochen. Rot muss die Sonderkarte an Blau abgeben, der jetzt die Längste Handelsstraße und 2 Siegpunkte mehr besitzt.*

B

Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoff-Erträge ausgewürfelt und Handel betrieben hat, darf er bauen. Er muss dazu bestimmte Kombinationen von Rohstoff-Karten (siehe Karten Baukosten) abgeben - auf die Vorratsstapel zurücklegen. Der Spieler kann beliebig viele Bauwerke errichten und Entwicklungs-Karten kaufen, solange er Rohstoffe zum „bezahlen“ hat und so lange der Vorrat an Entwicklungs-Karten und Bauwerken reicht. Siehe auch Baukosten (→), Siedlungen (→), Städte (→), Straßen (→), Entwicklungs-Karten (→). Jeder Spieler verfügt über maximal 15 Straßen, 5 Siedlungen und 4 Städte. Errichtet ein Spieler eine Stadt, darf er die dadurch frei gewordene Siedlung wieder verbauen. Straßen und Städte dagegen, sind sie einmal errichtet, bleiben bis zum Ende des Spieles auf ihren Plätzen.

Nach dem „Bauen“ ist der Zug des Spielers beendet, sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

Neue Regelvariante siehe „Kombinierte Handels-/Bauphase“.

Baukosten-Karte

Die Karte Baukosten zeigt, was gebaut werden kann und welche Rohstoffe dafür gezahlt werden müssen. Baukosten bezahlen heißt immer, dass der Spieler die erforderlichen Rohstoff-Karten abgeben muss - zurücklegen auf die Vorratsstapel. Der Spieler kann Siedlungen (→) und Straßen (→) bauen. Er kann Siedlungen zu Städten (→) erweitern und er kann Entwicklungs-Karten kaufen (→).

Binnenhandel

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstoff-Erträge) mit seinen Mitspielern Rohstoff-Karten tauschen. Die Tauschbedingungen - wie viele Karten wofür - sind dem Verhandlungsgeschick der Spieler überlassen.

Wichtig: Es darf immer nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Die anderen Spieler dürfen untereinander nicht tauschen.

Beispiel: Hans ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau einer Straße 1 Lehm. Er selbst besitzt 2 Holz und drei Erz. Hans

fragt laut: „Wer gibt mir 1 Lehm, ich biete 1 Erz.“ Werner antwortet: „Wenn Du mir 3 Erz gibst, erhältst Du 1 Lehm.“ Gabi ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Lehm, wenn Du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Hans entscheidet sich für Gabis Angebot und tauscht 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Lehm. Wichtig: Werner hätte nicht mit Gabi tauschen dürfen, da Hans am Zuge war.

E

Entwicklungs-Karten

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungs-Karten: Ritter (→), Fortschritt (→) und Siegpunkte (→). Wer eine Entwicklungs-Karte kauft, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand. Jeder Spieler hält seine Entwicklungs-Karten bis zu ihrem Einsatz geheim; nach Möglichkeit so unauffällig, dass die anderen Spieler keine Schlüsse aus den Karten ziehen können.

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug immer nur 1 Karte ausspielen: Entweder 1 Ritter- oder 1 Fortschritts-Karte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig und auch vor dem Würfeln möglich; es darf aber keine Karte ausgespielt werden, die erst in diesem Zug gekauft wurde. Ausnahme: Kauft ein Spieler eine Karte und es ist 1 Siegpunkt-Karte (→), mit der er seinen 10. Siegpunkt erreicht, so darf er diese Karte sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen.

Siegpunkt-Karten (eine oder mehrere) werden erst am Ende des Spieles aufgedeckt, wenn ein Spieler mit ihnen 10 Siegpunkte erreicht und damit das Spiel beendet.

F

Fortschritts-Karten

Fortschritts-Karten sind eine Gruppe der Entwicklungs-Karten. Es gibt je zweimal:

- **Straßenbau:** Wer diese Karte ausspielt, darf sofort und ohne Rohstoff-Kosten 2 neue Straßen (nach den üblichen Regeln) auf den Spielplan legen.
- **Erfindung:** Wer diese Karte ausspielt, darf sich sofort 2 beliebige Rohstoff-Karten von den Vorrats-Stapeln nehmen. Hat der Spieler die Bauphase noch vor sich, darf er diese Karte(n) zum Bauen verwenden.

- **Monopol:** Wer diese Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoff-Karten geben, die sie von dieser Sorte auf der Hand halten. Wer keine solche Rohstoff-Karte besitzt, muss auch nichts abgeben.

In seinem Zug darf ein Spieler nur eine Entwicklungskarte ausspielen.

G

Größte Rittermacht

Wer an der Reihe ist und als erster seine dritte Ritterkarte vor sich aufdeckt, erhält diese Sonderkarte, die 2 Siegpunkte wert ist. Die Sonderkarte Größte Rittermacht legt der Besitzer offen vor sich ab. Kann ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr vor sich aufdecken als der augenblickliche Besitzer, so geht die Sonderkarte sofort an ihn. Die 2 Siegpunkte gehen ebenfalls an den neuen Besitzer über.

Gründungsphase

Die „Gründungsphase“ beginnt, nachdem das variable Spielfeld (→) aufgebaut ist.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen. Dazu eine Übersichts-Karte Baukosten.
- Die Rohstoff-Karten werden in fünf Stapel sortiert und offen in die dafür vorgesehenen Fächer des Einsatzes gelegt. Der Einsatz wird neben dem Spielfeld bereit gestellt.
- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und als verdeckter Stapel in das freie Fach des Einsatzes gelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden griffbereit neben das Spielfeld gelegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.

Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Siedlungen baut:

1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt.

Der Spieler setzt eine seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung (→) seiner Wahl. An diese Siedlung schließt er in beliebiger Richtung eine seiner Straßen an.

Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Siedlung und 1 Straße.

Achtung: Beim Setzen aller weiteren Siedlungen muss die Abstandsregel (→) beachtet werden!



2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die zweite Runde: Er darf jetzt zuerst seine zweite Siedlung gründen, und seine zweite Straße anschließen. **Achtung:** Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn, der Startspieler ist also als Letzter mit seiner zweiten Siedlung dran.

Die zweite Siedlung kann völlig unabhängig von der ersten gesetzt werden, auf eine beliebige Kreuzung, wobei auch dort die Abstandsregel beachtet werden muss. Die zweite Straße muss an die zweite Siedlung anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstoff-Erträge: Für jedes Landfeld, das an diese zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoff-Karte vom Vorrat.

Der Startspieler (der als Letzter seine zweite Siedlung gegründet hat) beginnt das Spiel: Er würfelt mit beiden Würfeln die Rohstoff-Erträge des ersten Zuges aus. Hilfreiche Tipps über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter „Taktik“.

H

Hafenstandort

Häfen haben den Vorteil, dass man Rohstoffe günstiger tauschen kann. Um in den Besitz eines Hafens zu kommen, muss ein Spieler eine Siedlung an der Küste (→) bauen – auf einer Kreuzung, die an das Hafenfeld angrenzt. Siehe auch „Seehandel“ (→).

