

Die Legende der Seeräuber - Regeln für das Spiel zu Zweit

Version 01 vom 11. Dezember 2017 - Catan GmbH

Allgemeines

Soweit nichts anderes erwähnt, gelten die Regeln des Regelheftes der Legende der Seeräuber inkl. der allgemeinen Seefahrerregeln und die Regeln „Catan für Zwei“, wie sie im Regelheft der Erweiterung „Händler & Barbaren“ auf Seite 5 beschrieben ist.

Falls ihr die Erweiterung „Händler & Barbaren“ nicht besitzt:

- Ladet euch das Regelheft von Händler & Barbaren mit der Regel „Catan für Zwei“ hier herunter:

<https://www.catan.de/service/spielregeln>

- Anstatt der in der Erweiterung enthaltenen Handelschips empfehlen wir euch, Münzen oder Knöpfe zu verwenden.

Regeländerungen für das Spiel zu zweit

1. Allgemeine Regeländerungen

- Verwendet generell den Aufbau für 3 Spieler.
- Die Regel, dass 2 Schiffe auf einem Wasserweg stehen dürfen, gilt nicht für 2 Spieler.
- Die „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“ zählen nur je 1 Siegpunkt.

2. Gründungsphase

- Nachdem der zweite Spieler seine Küstensiedlung gebaut hat, wird auf dem freien Platz für die 3. Küstensiedlung eine Siedlung für den neutralen Spieler platziert.
- Nachdem der Startspieler seine 2. Siedlung gebaut hat, baut er noch eine neutrale Siedlung – allerdings ohne Straße. Danach baut er seine 3. Siedlung.
- Nachdem der 2. Spieler seine 3. Siedlung gebaut hat, baut er ebenfalls noch eine neutrale Siedlung ohne Straße.

3. Handelschips

- Jeder Spieler startet mit 5 Handelschips, wie in der Regel für 2 Spieler in H&B vorgesehen.
- Nachschub an Handelschips: Man bekommt gemäß der Regel für zwei Spieler
 - 2 Handelschips für die Abgabe einer aufgedeckten Ritterkarte,
 - 2 Handelschips für das Bauen einer Siedlung an einer Wüste (auch in der Gründungsphase),
 - 1 Handelschip, wenn man eine Siedlung an der Küste oder auf einer Kreuzung baut, die an den (Land)Rahmen grenzt (auch in der Gründungsphase).
- Handelschips werden, wie in den Regeln für 2 Spieler beschrieben, eingesetzt. Statt des Räubers darf im 4. Kapitel auch der Seeräuber versetzt werden.

4. Die Freundeskarten

Wer sich als erster eine Freundeskarte nehmen darf, entfernt eine weitere Freundeskarte aus der Auslage und legt sie zurück in die Spielschachtel. Sie ist dann auch für die restlichen Kapitel aus dem Spiel.

5. Schiffsbau

Wer eine Straße baut, setzt gemäß der Regel für zwei Spieler neutrale Straße ein. Wer jedoch ein Schiff baut, setzt **kein** Schiff und auch ersatzweise keine Straße für den neutralen Spieler ein.

6. Kapitel 2 - Verteilung der Rasenerz-Chips bei 2 Spielern:

Gerettete Schiffbrüchige	Rasenerz-Chips je Weide
0 - 2	1
3	2
4	3
5	4
6	5

7. Änderungen Kapitel 3

- Falls ihr in Kapitel 2 insgesamt mindestens 20 Gold sammeln konntet, darf sich jeder Spieler zu Beginn von Kapitel 3 - nach der Gründung seiner ersten Siedlung an der Küste - ein 2:1-Hafenplättchen aus der Auslage nehmen und an diese Siedlung anlegen. Solltet ihr gemeinsam weniger als 20 Gold gesammelt haben, müsst ihr ohne Häfen auskommen.
- Wer in Kapitel 3 die wenigsten Siegpunkte erreicht hat, erhält 2 weitere Legendenpunkte, wenn er mindestens 4 Seeräuberschiffe versenkt hat.