

KLAUS TEUBER

CATAN

SCHOKOLADEN EDITION

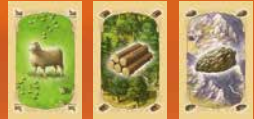
DIE SCHOKOLADENEdition

ist nur ein süßer Vorgeschmack
- Gönnen Sie sich den vollen
Genuss mit dem Weltbestseller
„CATAN - DAS SPIEL.“



„CATAN – Schokoladenedition“ ist eine stark vereinfachte Version des Brettspielklassikers „CATAN“. Vereinfacht, damit Sie, liebe Spieler, möglichst schnell in den Genuss der Schokolade kommen.

Wie beim großen Bruder „CATAN“ ernten Sie die Rohstoffe Wolle, Lehm, Holz, Getreide und Erz. Mit diesen Rohstoffen bauen Sie Straßen sowie Siedlungen, Städte und Ritter, die Ihnen Siegpunkte einbringen. Fehlt Ihnen 1 Rohstoff zum Bauen, können Sie ihn durch geschicktes Handeln von Ihren Mitspielern erwerben. Wer zuerst 5 Siegpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.



Spielaufbau und Spielvorbereitungen

Trennen Sie zu Beginn des Spieles die Rohstoffkärtchen an den perforierten Stellen vorsichtig voneinander. Sortieren Sie die Rohstoffkärtchen nach ihren Symbolen. Es entstehen 5 Stapel (v.l.n.r.: Wolle, Lehm, Holz, Getreide und Erz). Dies ist der allgemeine Rohstoff-Vorrat (A). Um die Drehscheibe zusammenzubauen, stecken Sie den weißen Sockel von hinten und den weißen Pfeil von vorne in die Scheibe, bis sie einrasten. Die Drehscheibe wird anschließend in die Mitte des Tisches gelegt (B).

Sortieren Sie die Schokotäfelchen nach ihren Symbolen. Es entstehen 7 Stapel: 1 Stapel mit Straßen, 1 Stapel mit Rittern und 5 nach Farben sortierte Stapel mit Siedlungen, die auf ihrer Rückseite das Symbol für eine Stadt tragen (C).

Der älteste Spieler nimmt sich die unter Startaufstellung 1 abgebildeten Schokotäfelchen: 2 Siedlungen in den abgebildeten Farben sowie 1 Straße. Es folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn, die sich nacheinander die abgebildeten Schokotäfelchen in der Reihenfolge der Startaufstellungen 2, 3 und 4 (nur bei 4 Mitspielern) nehmen. Jeder legt seine beiden Siedlungen mit der Straße in der Mitte vor sich aus. Somit startet jeder Spieler bereits mit 2 Siegpunkten. Zuletzt nimmt sich jeder Spieler die neben seiner Startaufstellung abgebildeten Rohstoffkarten vom allgemeinen Rohstoffvorrat. Die Rohstoffkarten werden stets verdeckt auf der Hand gehalten.

Der Ablauf einer Runde

Der älteste Spieler beginnt das Spiel. Jeder Zug eines Spielers besteht aus 3 Phasen:

1. Phase: Rohstoffträge ermitteln

Die Drehscheibe in der Mitte des Tisches ist in 7 Abschnitte unterteilt. Der Spieler, der am Zug ist, schnippt gegen den Pfeil. Bleibt der Pfeil in einem Abschnitt mit einem am äußeren Rand abgebildeten Rohstoff stehen, nimmt sich jeder Spieler für jede seiner im gleichen Abschnitt abgebildeten Siedlungen 1 Karte des abgebildeten Rohstoffs.

Beispiel: In der Abbildung des Spielaufbaus auf Seite 1 ist der Pfeil im Abschnitt „Erz“ stehen geblieben. Daher erhält nun jeder Spieler für jede seiner Siedlungen, die unterhalb des Erzsymbols abgebildet sind, 1 Erz. Spieler 1 besitzt eine rote Siedlung. Er erhält dafür 1 Erz. Spieler 2 besitzt 1 blaue und eine gelbe Siedlung. Er erhält dafür 2 Erz. Spieler 3 hat keine der abgebildeten Siedlungen gebaut. Er erhält daher kein Erz.

Bleibt der Pfeil im Abschnitt mit dem Fragezeichen stehen, darf sich jeder Spieler 1 beliebigen Rohstoff nehmen.

Bleibt der Pfeil im Abschnitt mit der Räuberfigur stehen, zählt jeder Spieler seine Rohstoffkarten. Besitzt ein Spieler mehr als 7 Karten, muss er die Hälfte davon zurück zum allgemeinen Vorrat legen. Bei einer ungeraden Anzahl wird abgerundet.

Beispiel: Ron hat 3 Rohstoffe. Er ist vor dem Räuber sicher. Martine hat 7 Rohstoffe. Auch sie ist vor dem Räuber sicher. Peter hat 9 Rohstoffe. Erwischt! Er muss die Hälfte seiner Karten abgeben - abgerundet 4 Karten. Peter wählt 4 seiner Rohstoffe und legt sie zurück zum allgemeinen Vorrat.

2. Phase: Handeln

Der Spieler, der am Zug ist (aktiver Spieler), darf nun mit seinen Mitspielern handeln. Dabei darf er seinen Mitspielern ein beliebiges Angebot in beliebiger Höhe unterbreiten. Beispielsweise darf er sagen „Ich hätte gerne 1 Wolle, dafür biete ich 1 Getreide.“ Ein Handel muss nicht im Verhältnis 1:1 stattfinden, so kann ein Spieler auch mehrere Rohstoffe für 1 seiner Rohstoffe verlangen; genauso kann er mehrere Rohstoffe anbieten, um einen anderen Rohstoff einzutauschen. Wird ein Handel abgeschlossen, tauschen die beteiligten Spieler wie vereinbart ihre Karten. Der aktive Spieler kann mit seinen Mitspielern solange handeln und tauschen, wie er möchte und wie sich Tauschpartner finden.

Wichtig: Es darf immer nur mit dem aktiven Spieler gehandelt werden. Spieler, die nicht am Zug sind, dürfen nicht miteinander handeln und tauschen.

3:1 Tausch mit dem Rohstoffvorrat: Der aktive Spieler darf auch jederzeit einen 3:1 Tausch durchführen; das heißt, er gibt 3 gleiche Rohstoffe zurück zum Vorrat und nimmt sich dafür 1 beliebigen anderen Rohstoff vom Vorrat.

3. Phase: Bauen

Der aktive Spieler darf bauen, sofern er die benötigten Rohstoffe dazu hat. Er zahlt die Baukosten und nimmt sich das entsprechende Schokoladentäfelchen. Folgende Bauoptionen stehen dem Spieler zur Verfügung:

Objekt	Nutzen und Voraussetzung zum Bau	Baukosten
	Straße Eine Straße wird rechts oder links an eine Siedlung angelegt. Zwischen 2 Siedlungen muss immer genau 1 Straße gebaut werden. Straßen zählen keine Siegpunkte.	
	Siedlung Eine Siedlung muss immer an eine Straße angelegt werden. Baut ein Spieler eine neue Siedlung, so erhält er bei der Ermittlung der Rohstoffträge nun auch Rohstoffe für diese Farbe. <i>Wichtig:</i> Ein Spieler darf von jeder Farbe jeweils nur 1 Siedlung besitzen. Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt.	
	Stadt Jede Siedlung besitzt auf seiner Rückseite ein Stadtsymbol in derselben Farbe. Zahlt ein Spieler 3 Erz und 2 Getreide, baut er eine Stadt, indem er eine seiner Siedlungen auf ihre Rückseite dreht. Für eine Stadt erhält ein Spieler den doppelten Rohstofftrag. Blicke der Pfeil beispielsweise im Bereich von Schaf, Holz oder Erz stehen, würde ein Spieler für eine blaue Stadt je 2 statt 1 Rohstoff dieser Sorten erhalten. Eine Stadt zählt 2 Siegpunkte.	
	Ritter Pro Siedlung/Stadt darf nur 1 Ritter gebaut werden. Ein Ritter wird oberhalb einer Siedlung oder Stadt platziert. Der Spieler, der den Ritter gebaut hat, darf sich direkt im Anschluss sowohl von seinem linken als auch von seinem rechten Mitspieler aus deren verdeckten Kartenhand je 1 Rohstoffkarte ziehen. Die soeben gezogenen Karten darf der Spieler sofort zum Bauen verwenden. Ein Ritter zählt ½ Siegpunkt. Wenn ein Spieler 2 Ritter baut, zählt das 1 Siegpunkt.	

Hat ein Spieler die 3 Phasen seines Zuges abgeschlossen, ist der nächste Spieler am Zug, er ermittelt für alle Spieler die Rohstoffträge, handelt und baut.

Spielende

Der Spieler, der am Zug ist und zuerst 5 Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Jeder Spieler darf nun seine gebauten Siedlungen, Städte, Straßen und Ritter aufessen. Die verbliebenen Schokoladentäfelchen werden unter den Spielern aufgeteilt. Viel Spaß dabei!