

# Szenario: Die Catanischen Wunder

Für drei oder vier Spieler - Dauer ca. 60 Minuten

## 1. Die Geschichte

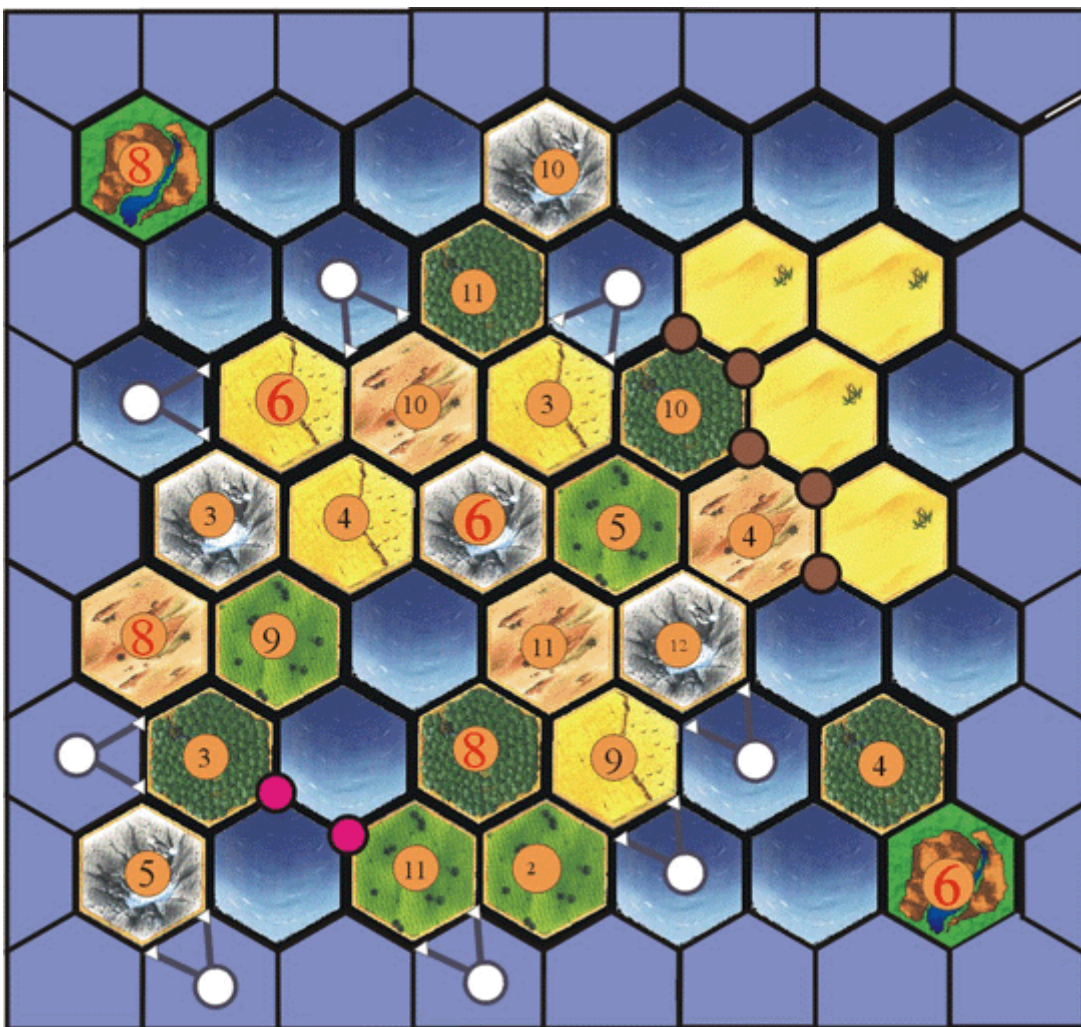
Schon lange hat es keine Barbarenüberfälle mehr auf Catan gegeben. Auch Piraten haben diesen Teil der catanischen Welt schon lange nicht mehr heimgesucht. Wohlstand und Friede herrscht auf der Insel. So beschließen die Fürsten aus Dankbarkeit, ihre Insel mit großartigen Bauwerken zu verschönern. Bald entsteht daraus ein Wettstreit. Wer wird als erster ein Catanisches Wunder vollendet haben?

## 2. Benötigtes Material

- Spielmaterial des Basisspieles und der Seefahrererweiterung
- 5 Wunder-Karten (ausdrucken, ausschneiden und eventuell auf Pappe kleben)
- 4 Chips oder Münzen

## 3. Spielvorbereitung

Das Szenario wird aufgebaut wie abgebildet:



### Hexfelder

Meer	Wüste	Gold	Weizen	Lehm	Erz	Holz	Wolle	Gesamt:
18	4	2	4	4	5	5	4	46

### Zahlenplättchen

2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt:
1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	24

## Anzahl der Hafenplättchen: 8 (5 \* Spezialhäfen und 3 \* 3:1 Häfen)

Die Spielvorbereitung und die Gründungsphase verläuft nach den Regeln des Basisspieles bzw. der Seefahrerweiterung. Auf den kleinen Inseln und den mit farbigen Punkten markierten Kreuzungen dürfen in der Gründungsphase keine Siedlungen errichtet werden.

Jeder Spieler erhält zusätzlich 1 Chip. Die Wunder-Karten werden vorerst neben dem Spielplan bereit gelegt.

### 1. Allgemeine Regeländerungen

Es gelten die Regeln der Seefahrerweiterung bzw. des Basisspieles mit folgenden Details:

- Gründet ein Spieler im Laufe des Spieles eine Siedlung auf einer kleinen Insel, gibt es einen Sondersiegpunkt.
- Der Pirat spielt in diesem Szenario nicht mit. Der Räuber startet auf einem beliebigen Wüstenfeld.

### 2. Der Bau der catanischen Wunder

- Ein Spieler kann mit dem Bau eines Catanischen Wunders erst beginnen, wenn eine vom jeweiligen Wunder abhängige Bedingung erfüllt ist. So kann ein Spieler beispielsweise nur dann mit dem Bau des Kolosses beginnen, wenn er über eine Hafenstadt verfügt und eine Handelsstraße mit mindestens 5 aneinander liegenden, unverzweigten Straßen oder Schiffen gebaut hat.
- Jedes Wunder gliedert sich in vier Stufen. Jede Stufe kostet die auf der entsprechenden Wunder-Karte angegebenen Rohstoffe.
- Hat ein Spieler die Bedingung für ein Wunder erfüllt, legt er die entsprechende Wunder-Karte vor sich ab. Nun muss er dieses Wunder auch bauen. Die Mitspieler können dieses Wunder nicht mehr bauen. Sie müssen sich für ein anderes Wunder entscheiden.
- Sobald ein Spieler die Rohstoffe für die erste Stufe seines Weltwunders abgegeben hat, legt er zur Kennzeichnung, dass die erste Stufe gebaut wurde, einen Chip auf das Feld „1“ der Wunder-Karte. Hat er die zweite Stufe vollendet, schiebt er den Chip auf das Feld „2“ usw..
- Falls ein Spieler über genügend Rohstoffe verfügt, kann während seines Zuges auch mehrere Stufen seines Weltwunders bauen.

### Spielende

Ein Spieler gewinnt,,

- wenn er in seinem Zug sein Weltwunder vollendet (4. Stufe) oder
- er zehn Siegpunkte besitzt und eine höhere Stufe beim Bau seines Weltwunders als seine Mitspieler erreicht hat.

### Variante:

Es kann auch mit folgender Siegbedingung gespielt werden:

Es gewinnt der Spieler, der in seinem Spielzug ein Weltwunder vollendet oder 11 Siegpunkte erreicht.

Natürlich können Sie, wenn Sie das Szenario öfter spielen wollen, innerhalb der vorgegebenen Landmasse die Landschaften und Zahlenplättchen variieren. Sie sollten nur die Landschaften und Zahlenplättchen, die an die mit roten bzw. braunen Kreisen gekennzeichneten Kreuzungen grenzen, nicht verändern.



Große Brücke



Bedingung:  
Siedlung an der Meerenge  
(violetter Punkt)



Kathedrale



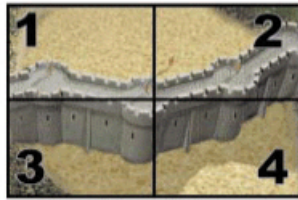
Bedingung:  
1 Stadt und  
mindestens 6 Siegpunkte



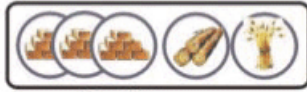
Koloss



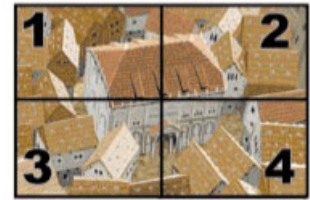
Bedingung:  
Hafenstadt und Handels-  
straße mit 5 Straßen/Schiffen



Große Mauer



Bedingung:  
Siedlung am Ödland  
(brauner Punkt)



Großes Theater



Bedingung:  
2 Städte