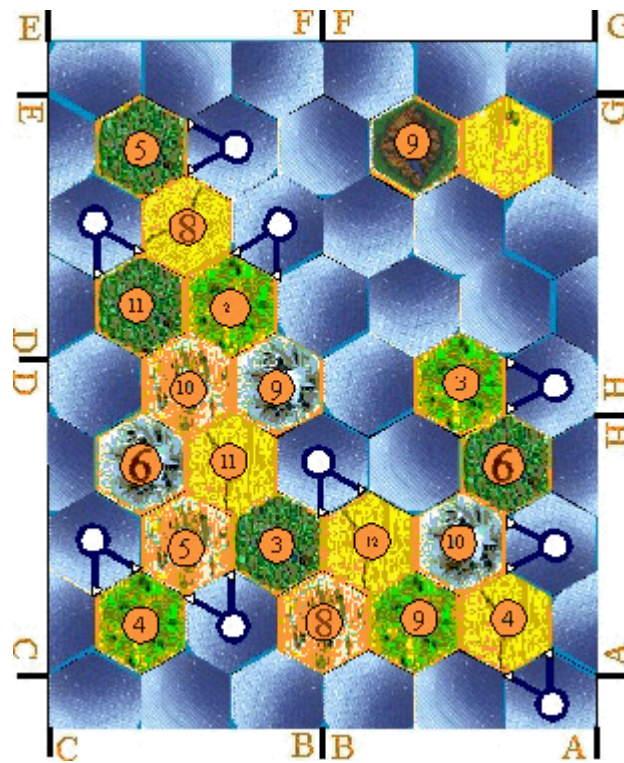


CATLANTIS - von Brigitte und Dr. Wolfgang Ditt



Catlantis ist eine fruchtbare Insel mit vielen guten Produktionsstätten und Häfen. Die paradiesischen Zustände haben jedoch bald ein Ende: Unaufhaltsam steigt der Meeresspiegel und weite Teile des Eilandes sind vom Untergang bedroht.

Spieleranzahl: 3-4

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Material: Basis-Spiel, Seefahrererweiterung, 10 Spielsteine oder Chip

Hexfelder:



Summe siehe Text

12 1 1 4 3 4 4 4 3 2

Zahlenplättchen:



Summe siehe Text

1 2 2 2 2 2 3 2 2 1 19

Häfen: 5 Spezialhäfen und 4x 3:1 Häfen

1. Vorbereitung

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. Sonderregeln

Zunächst normal

Bis ein Spieler 10 Siegpunkte hat, verläuft das Spiel wie bisher. Dieser Spieler, im weiteren Verlauf Victor genannt, hat noch nicht gewonnen, sondern es werden noch eine Deichrunde und danach 3 oder 4 Sturmflutrunden gespielt.

Die Deichrunde

Der Spieler links von Victor beginnt die Deichrunde. In ihr wird nach den normalen Catan-Regeln gespielt; zusätzlich können ab jetzt Deiche gebaut werden, die Landfelder zeitweise vor der Sturmflut schützen.

ein Deich kostet einen Ziegel(Lehm) und eine Wolle.

ein Deich kann nur auf ein Landfeld gebaut werden, an dem der bauende Spieler entweder eine Siedlung oder eine Stadt hat.

ein Deich wird auf einem Sechseck mit einem Zahlenchip gebaut (also nicht auf Meer- oder Wüstenfelder) und durch einen Spielstein markiert.

auf einem Sechseck kann sich höchstens ein Deich befinden.

Landfelder, die durch einen Deich geschützt werden, produzieren keine Rohstoffe.
Die Deichrunde endet mit Victors Zug.

Die Sturmflutrunden

Wiederum beginnend mit dem Spieler links von Victor, werden nun Sturmflutrunden gespielt:

bei drei Spielern folgen vier Sturmflutrunden,
bei vier Spielern folgen drei Sturmflutrunden.

In der Phase Rohstofferrträge wird zunächst normal gewürfelt und die Aktivitäten - entweder Rohstoffkarten verteilen oder Räuber aktivieren - durchgeführt. Sofern keine „7“ gewürfelt wurde, bricht danach die Sturmflut über ein Landfeld herein. Dazu wählt der am Zug befindliche Spieler ein Landfeld aus, dessen Zahlenchip mit dem Würfelwurf übereinstimmt. Befindet sich auf diesem Landfeld ein Deich, so wird er von der Sturmflut zerstört, und der den Deich markierende Spielstein wird in den Vorrat zurück gelegt. andernfalls wird das betreffende Land überflutet:

Befindet sich der Räuber auf diesem Feld, wird er in die Wüste zurückgestellt. Der Zahlenchip wird entfernt, das Landfeld wird umgedreht und gilt fortan als Meerfeld, das natürlich keinen Rohstoff produziert

Sämtliche Straßen, Siedlungen und Städte, die nun ausschließlich von Meerfeldern umgeben sind, versinken im Meer und werden zum Vorrat zurück gelegt. Durch Überflutung von Straßen kann es zu einer Änderung im Besitz der längsten Handelsstraße kommen! Gibt es kein Landfeld mehr, bei dem Zahlenchip und Würfelwurf übereinstimmen, richtet die Sturmflut diesmal keinen Schaden an.

Der Handel wird ohne Veränderung gespielt.

Beim Bauen können weiterhin Straßen, Schiffe, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten und Deiche erworben werden.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem Victor zum dritten (bei 4 Spielern) bzw. vierten mal (bei 3 Spielern) am Zug war. Die Spieler zählen ihre Siegpunkte, wobei versunkene Siedlungen und Städte nicht mehr mitzählen. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt Victor, falls er dazugehört. Andernfalls gewinnt derjenige von ihnen, der Victor im Uhrzeigersinn als nächstes folgt.

Bemerkungen:

Dieses Szenario hat uns sehr viel Spaß gemacht. Nach mehrmaligem Spielen und beleidigten Mitspielern („Kreisch! Warum ausgerechnet mein Feld?“) haben wir jedoch nach folgender Version gespielt:

- # Die Deich- und Sturmflutrunden beginnen schon, wenn ein Spieler acht (statt 10) Siegpunkte erreicht hat.
- # Bevor ein Landfeld im Meer versinkt, erhalten alle Spieler mit Siedlungen oder Städten an diesem Feld noch einmal den Rohstoff dieses Feldes.
- # Sobald die Sturmflutrunden beginnen, flüchtet der Räuber in die Wüste und bleibt auch dort.
- # Wenn in der Sturmflutrunde eine Zahl gewürfelt wird, sind alle Felder betroffen, auf denen ein Zahlenchip mit der gewürfelten Zahl liegt: Sie versinken im Meer, bzw. der Deich wird entfernt. Der Spieler am Zug läuft damit nicht Gefahr, sich Feinde zu machen.

Eure Siedlerredaktion

...mit einem GROSSEN DANKESCHÖN an Familie Ditt

