

Es gibt kein Erz auf Catan - von Brigitte und Dr. Wolfgang Ditt

Es gibt kein Erz auf Catan! Wir haben mehrere Szenarien erhalten , bei denen auf der Hauptinsel kein Erz vorhanden ist und erst durch Seefahrt auf anderen Inseln entdeckt werden muß. So hat uns beispielsweise auch Matthias Vorhauer ein schönes Szenario mit dem Titel "Die große Entdeckung" geschickt. Wir haben uns letztlich dafür entschieden, das Szenario von Wolfgang und Brigitte als Szenario des Monats zu veröffentlichen, weil es sich bei unseren Spielrunden aufgrund seiner Ausgewogenheit am besten bewährte.

Damit auch große Runden in den Genuß dieses Szenarios kommen können, haben wir zusätzlich eine Version für fünf und sechs Spieler geschaffen.

Die Regeln

Mit Ausnahme der nachfolgenden Regeländerungen gelten grundsätzlich die Regel des Basisspieles und der Seefahrer - Erweiterung.

1. Vorbereitung

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

2. Gründungsphase

Jeder Spieler darf seine ersten beiden Siedlungen nur auf der großen Insel in der Mitte gründen. Die kleineren Gold- bzw. Erzinseln dürfen in der Gründungsphase nicht besiedelt werden.

3. Agrarwirtschaft (Es gibt kein Erz auf Catan)

Solange keine Siedlung an ein Gebirge gebaut wurde, gibt es kein Erz, d.h.:

- Im Außenhandel (4:1 Tausch oder Tausch über Häfen) kann kein Erz eingetauscht werden.
- Goldflußfelder produzieren kein Erz (Man darf sich aber einen beliebigen anderen Rohstoff nehmen.)
- Der Räuber ist nicht aktiv, bei einer "7" wird lediglich die Kartenanzahl kontrolliert, bei 8 oder mehr Karten ist weiterhin die Hälfte der Karten (abgerundet) abzulegen.

4. Industrie

Sobald die erste Siedlung (im gesamten Spiel) an ein Gebirge gebaut wurde, ermöglicht dies die Förderung von Erz:

- Der Spieler bekommt für die Gründung dieser ersten Siedlung ein Erz-Rohstoffkarte.
- Erz darf ab jetzt im Außenhandel eingetauscht werden.
- Goldflußfelder produzieren auch Erz.
- Der Räuber wird ab jetzt beim Wurf einer "7" gemäß den Regeln versetzt.

Sonder-Siegepunkte

- Szenario für 3+4: Für seine erste Siedlung, die ein Spieler auf der Gebirgsinsel baut, erhält er einen Siegpunkt-Chip. Das gilt auch, wenn er die Siedlung an der Wüste baut.

- Szenario für 5+6: Für jede erste Siedlung, die ein Spieler auf einer der vier kleinen Gebirgsinseln baut, erhält er einen Siegpunkt-chip.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat.

Spielaufbau und Vorbereitung

Das Spielfeld wird nach den Abbildungen aufgebaut.

Aufbau für das Spiel für 3-4 Spieler:



Spieleranzahl: 3-4

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Material: Basis-Spiel, Seefahrerweiterung

Hexfelder

M	W	G	W	L	E	W	H	Summe:
21	3	2	4	3	5	4	4	46

Zahlenplättchen

2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Summe:
1	2	3	3	2	2	3	3	2	1	22

Häfen:

5 Spezialhäfen und 5x 3:1 Häfen

Aufbau für das Spiel für 5-6 Spieler:



Spieleranzahl: 5-6

Spieldauer: ca. 120 Minuten

Material: Basis-Spiel + Seefahrererw. + Erweiterung für 5-6

Hexfelder

M	W	Gc	W	Le	Er	W	Hc	Summe:
28	3	3	6	6	7	7	7	67

Zahlenplättchen

2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Summe:
2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	36

Häfen: 5 Spezialhäfen und 5x 3:1 Häfen

Tip:

Wer alle fünf Siedlungen auf der Hauptinsel verbaut hat, kann keine Siedlung mehr auf einer Gebirgsinsel bauen. Dazu müßte der Spieler zuerst eine Stadt bauen, wozu ihm allerdings das Erz fehlt - ein Teufelskreislauf.

Wir empfehlen daher, nur vier Siedlungen auf der Hauptinsel zu bauen und sich die fünfte auf jeden Fall für die Gebirgsinsel aufzuheben.

Sollten trotzdem einmal alle Spieler ihre fünf Siedlungen verbaut haben, ohne daß sich eine davon an einem Gebirge befindet, endet das Spiel unentschieden.

Vielen Dank, Familie Ditt, für dieses schöne Szenario.

Unser Dank gilt auch allen anderen Siedler-Spielern, die uns ähnliche Szenarien zugeschickt haben.