

Szenario "Die Pirateninsel"

Geschichte

Eine große Piratenflotte ist in das Inselreich Catans eingedrungen. Schnell sind die friedlichen catanischen Handelsschiffe von den kampferprobten Freibeutern versenkt und die Siedlungen auf der westlichen Insel erobert.

Nach dem Ausbau der eroberten Siedlungen zu Festungen setzen die Piraten ihre Raubzüge fort. Nun bedrohen sie die östliche Insel. Immer wieder überfallen Sie mit Ihrer Flotte die Siedlungen an der Küste und rauben den Catanern wertvolle Rohstoffe.

Um dem dreisten Treiben der Piraten Einhalt zu gebieten und sie auf das offene Meer zurückzujagen, beschließen die Cataner, eine Kriegsflotte zu bauen.

1. Vorbereitung und Gründungsphase

- Bauen Sie das Szenario wie abgebildet auf.
- An der Küste der östlichen Insel wird von jeder Spielfarbe eine Siedlung und ein Schiff wie abgebildet aufgestellt.
- An der Küste der westlichen Insel werden die Festungen der Piraten wie abgebildet platziert. Eine Festung besteht aus drei aufeinander liegenden Chips, auf die eine Siedlung in der abgebildeten Farbe gestellt wird.

Achtung: Wird zu dritt gespielt, entfällt die Spielfarbe "weiß". Alle Spielfiguren der weißen Farbe werden entfernt, bzw. erst gar nicht aufgebaut.

- Jeder Spieler wählt sich seine Spielfarbe. Anschließend gründet jeder Spieler nach den gewohnten Regeln zwei Siedlungen auf der östlichen Insel. Nach Abschluss der Gründungsphase verfügt jeder Spieler somit über drei Siedlungen auf der östlichen Insel!
- Die Piratenflotte wird durch das schwarze Schiff dargestellt und startet auf dem markierten Feld der Abbildung.
- In diesem Szenario gibt es keine Räuberfigur.
- Wird zu dritt gespielt, werden die Siegpunktkarten aus dem Entwicklungs-Kartensatz entfernt. Beim Spiel zu viert bleiben die Siegpunktkarten zwar im Stapel, zählen aber als Ritterkarten.
- In diesem Szenario entfallen die Sondersiegpunktkarten "Längste Handelsstraße" und "größte Rittermacht".

2. Die Regeländerungen

Grundsätzlich wird nach den Regeln des Basisspieles und der Seefahrererweiterung gespielt. Ausnahmen werden in den folgenden Punkten beschrieben:

1. Schiffsbau

In diesem Szenario gilt:

- Jeder Spieler darf nur eine Schiffslinie bauen. Die Schiffslinie beginnt an der Küstensiedlung auf der östlichen Insel.
- Die Schiffslinie darf sich nicht verzweigen.
- Das Ziel der Schiffslinie ist zunächst die mit der Farbe des Spielers markierte Kreuzung auf der Goldinsel und anschließend die Piratenfestung in der Farbe des Spielers auf der westlichen Insel.
- Eine Schiffslinie muss so aufgebaut sein, dass sie ihr Ziel auf dem kürzesten Weg erreicht. Damit ist gewährleistet, dass andere Schiffslinien nicht blockiert werden.

2. Kriegsschiffe

Wenn ein Spieler eine Ritterkarte (beim Spiel zu viert auch Siegpunktkarte) aufdeckt, darf er das jeweils hinterste "normale" Schiff seiner Schiffslinie in ein Kriegsschiff umwandeln. Um ein Schiff als Kriegsschiff zu markieren, wird das Schiff auf den Kopf gestellt. Anschließend legt der Spieler die Ritterkarte bzw. Siegpunktkarte auf den Ablagestapel.

Achtung: Ist der Stapel mit den Entwicklungskarten aufgebraucht, können keine neuen Entwicklungskarten mehr gekauft werden. Die Karten der Ablage kommen also nicht erneut ins Spiel.

3. Die Piratenflotte

Die Piratenflotte umrundet die beiden Wüsteninseln im Uhrzeigersinn. Jedes Mal, wenn ein Spieler würfelt, wird zuerst die Piratenflotte gezogen. Bestimmend für die Zugweite ist der Würfel mit der kleineren Augenzahl. Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl, gilt diese. Die Piratenflotte wird so viele Hexfelder vorgezogen, wie die Zahl auf diesem Würfel angibt. Danach erst nehmen sich die Spieler ihre Erträge.

4. Piratenüberfall

Endet der Zug der Piratenflotte auf einem Hexfeld, an das eine Siedlung grenzt, wird diese Siedlung sofort überfallen - noch bevor sich die Spieler die Erträge nehmen oder die Auswirkung einer "7" berücksichtigt wird.

Die Stärke des Piraten ergibt sich ebenfalls aus der Zahl des Würfels mit der kleineren Augenzahl. Die Stärke des Spielers, dessen Siedlung angegriffen wird, ergibt sich aus der Zahl seiner Kriegsschiffe.

Ist der Pirat stärker, verliert der Spieler eine Rohstoffkarte und zusätzlich noch für jede Stadt, die er besitzt, eine Rohstoffkarte. Die Karten werden dem Spieler von einem beliebigen Mitspieler aus der verdeckten Kartenhand gezogen und kommen auf die jeweiligen Rohstoffstapel zurück.

Ist der Spieler stärker, darf er sich eine beliebige Rohstoffkarte nehmen.

Sind beide Parteien gleich stark, geschieht nichts.

5. Goldinsel

Sobald ein Spieler die in seiner Farbe markierte Kreuzung an der Goldinsel erreicht, darf er dort eine Siedlung bauen. Jeder Spieler darf und kann - da eine Verzweigungen der Schiffslinie nicht erlaubt ist - nur eine Siedlung auf einer Goldinsel bauen.

Achtung: Der Bau einer Siedlung auf einer Goldinsel kann auch nachteilig sein, da sich die Wahrscheinlichkeit verdoppelt, dass der Pirat eine Küstensiedlung des Spielers überfällt.

6. "7" gewürfelt

In diesem Szenario gibt es keinen Räuber. Dennoch verliert, wie gewohnt beim Wurf einer "7", zunächst jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte seiner Karten.

Anschließend darf der Spieler, der die "7" gewürfelt hat, bei einem beliebigen Spieler eine Karte klauen.

7. Eroberung einer Piratenfestung.

Sobald ein Spieler mit seiner Schiffslinie die Piratenfestung seiner Farbe erreicht und somit die Schiffslinie zwischen der Piratenfestung und seiner Küstensiedlung geschlossen hat, kann der Spieler die Piratenfestung angreifen. Nach einem Kampf ist der Zug des Spielers beendet, es ist also nicht möglich, ein Piratennest in einem Zug mehrmals anzugreifen.

Der Spieler ermittelt mit einem Würfel die Stärke der Piratenfestung. Ist die Anzahl der Kriegsschiffe in seiner Schiffslinie größer als die Würfelzahl, hat er gewonnen und darf einen der Chips unter der Siedlung entfernen.

Ist die Anzahl seiner Kriegsschiffe kleiner, verliert er den Kampf und entfernt seine beiden vordersten Schiffe.

Bei einem Unentschieden verliert der Spieler sein vorderstes Schiff.

Nach einem Unentschieden oder einer Niederlage muss der Spieler in seinem nächsten Zug erneut ein bzw. zwei Schiffe bauen, um die Piratenfestung angreifen zu können.

Hat eine Piratenfestung alle drei Chips verloren, hat der Spieler die Piraten vertrieben und die Siedlung zurückerobert. Von jetzt an erhält er die Erträge der beiden an diese Siedlung angrenzenden Landschaften und natürlich den Siegpunkt für diese Siedlung.

3. Spielende

Ein Spieler gewinnt, wenn er den Piratenstützpunkt in seiner Farbe erobert hat und insgesamt mindestens

10 Siegpunkte besitzt. Sollten alle Piratenfestungen erobert worden sein, bevor ein Spieler über 10 Siegpunkte verfügt, wird die Piratenflotte entfernt.

Szenario: Die Pirateninsel

Spieler: 3 oder 4

Dauer: ca. 100 Min.

Material: Basisspiel " Seefahrer-Erweiterung " 12 Chips oder Münzen

Hexfelder

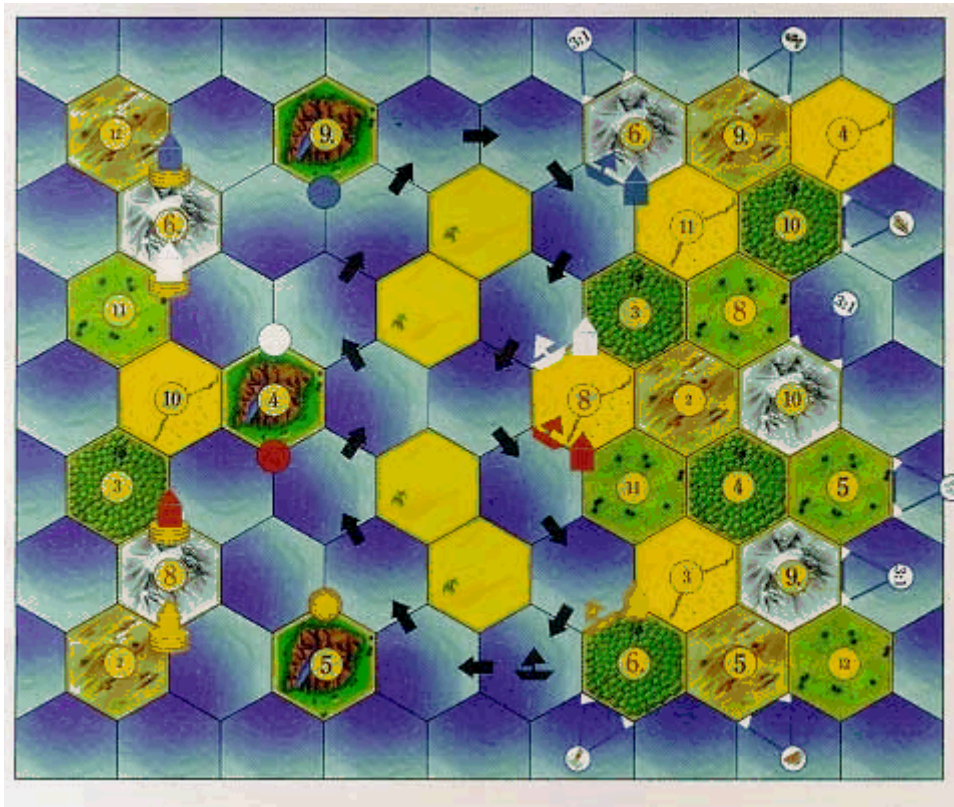
Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Gesamt
21	4	3*	5	5	5	5	5	53

Zahlenplättchen

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Gesamt
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Häfen: 5 x Spezial sowie 3 x 3:1 Häfen

*Die fehlende Goldlandschaft bitte hier kopieren oder ausschneiden und auf Pappe kleben.



!!!Ausdrucken - Ausschneiden - Auf Pappe kleben!!!

