

Regatta

Schon immer wollten die Cataner wissen, wer am schnellsten segeln kann. So liegt es nahe eine Regatta zu veranstalten. Um eine Catanische Regatta zu gewinnen, muss man Catan zweimal umsegeln. An die Häfen, die man dabei passiert, muss jedoch eine jeweilige Zollgebühr geleistet werden. Es ist jedem Spieler überlassen, wo er startet; allerdings hat er auf der offenen See zu beginnen.

Wir wünschen Mast- und Schotbruch.

1. Vorbereitung

Der Spielplan wird aufgebaut wie im Basisspiel beschrieben. Jeder Spieler erhält das Material aus dem Basisspiel sowie drei Schiffe seiner Farbe aus der Seefahrer Erweiterung. Mit einem Schiff wird die Regatta gefahren, die beiden anderen werden zu Bojen, die gleichzeitig als Rundenzähler dienen.

Die Entwicklungskarten werden nicht benötigt.

2. Sonderregeln

Gründungsphase

Zunächst wird der Aufbau wie im Basisspiel beschrieben durchgeführt. Nachdem jeder Spieler seine beiden Siedlungen mit Straßen gebaut hat und seine Rohstoffe erhalten hat, wählt jeder Spieler seinen Regatta-Startplatz. Dabei beginnt der Startspieler.

Als Regatta-Startplatz kann jedes Meerfeld ohne Hafen gewählt werden. Auf das gewählte Feld wird ein Schiff "normal" gestellt. Dieses Schiff fährt die Regatta. Ein zweites Schiff wird auf den Kopf gestellt und ist nun eine Boje. Die Boje markiert einerseits das Regatta-Startfeld des Spielers und zeigt andererseits an, das sich der Spielerin bei der ersten Umsegelung Catans befindet. Das dritte Schiff, das später zur zweiten Boje wird, verbleibt noch im Vorrat des Spielers.

Es ist erlaubt, dass mehrere Spieler den gleichen Regatta-Startplatz wählen.

Der Räuber

Der Räuber wird wie im Basisspiel bewegt, d.h. bei einer '7'. Da es keine Entwicklungskarten gibt, kann der Räuber nicht durch Ritter bewegt werden. Zum Ausgleich geht der Räuber zurück in die Wüste, wenn die gewürfelte Zahl mit der Zahl auf dem von ihm blockierten Zahlenchip übereinstimmt. Beim Zurücksetzen in die Wüste klaut der Räuber keinen Rohstoff.

Bauphase

Während der Bauphase kann ein Spieler wie im Basisspiel Straßen, Siedlungen und Städte bauen. Entwicklungskarten können nicht mehr gekauft werden.

Segeln

In der Bauphase kann ein Spieler zusätzlich segeln. Die Kosten für das Segeln sind abhängig vom Standort des Schiffes. Das Segeln kostet die Rohstoffe, die im Hafen, der als nächstes im Uhrzeigersinn liegt, getauscht werden können

Beispiel: Der nächste Hafen im Uhrzeigersinn ist der Holzhafen. Das Segeln kostet 2 Holz. Ist der nächste Hafen ein 3:1 Hafen, kostet das Segeln 3 gleiche beliebige Rohstoffe.

Danach setzt der Spieler sein Schiff über den Hafen hinweg auf das dahinterliegende Meerfeld; das entspricht 2 Feldern im Uhrzeigersinn.

Ein Spieler kann mehrmals während einer Bauphase segeln. Es sind dann jeweils die Rohstoffe zu zahlen, die im entsprechenden Häfen getauscht werden können. Beispiel: Ein Spieler möchte zunächst an einem 3:1 Hafen vorbeisegeln, danach an dem Erzhafen. Er zahlt 3 x Wolle für den 3:1 Hafen und 2 Erz für den Erzhafen.

Erreicht ein Spieler sein Regatta-Startfeld, erkenntlich an seiner Boje, so hat er Catan umsegelt. Als Zeichen stellt er die Zweite Boje, dargestellt durch das dritte Schiff, zu der ersten Boje.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Catan zweimal umrundet hat. Dies ist der Fall, wenn sein Schiff auf sein Regatta-Startfeld segelt und sich dort zwei eigene Bojen befinden.

Anmerkungen

Da es keine Siegpunkte mehr gibt, wird der Ausbau auf dem Festland nur dafür benötigt, mehr Rohstoffe zu produzieren. Der Segeltörn ist zu lang, um mit seinen beiden Startansiedlungen durchzuhalten. Gegen Ende des Spiels ist der Bau von Städten und Siedlungen kaum noch sinnvoll.

Idee und Text von Brigitte und Dr. Wolfgang Ditt