

"Catan - Plus" von Finno und Gero Goroncy, Wedel

Eine Variante für vier Spieler

1. Spielmaterial:

Zwei Basis - Spiele "Die Siedler von Catan"
5-10 schwarze Mühle Steine, Chips oder ähnliches

2. Aufbau Catans

Alle Meeres- und Landfelder werden gemischt. In der Tischmitte werden 7 Hexfelder in einer Reihe untereinander ausgelegt. An diese Reihe werden auf beiden Seiten seitlich je 8 Hexfelder angelegt, dann wieder 7, usw. bis alle Hexfelder auf dem Tisch liegen. Es entsteht somit keine einheitliche Insel mehr, vielmehr ist Catan nun eine mit Seen, Fjorden und Inseln durchzogene Landschaft.

Die Zahlenplättchen werden zufällig auf den Landplättchen verteilt. Sollten jedoch rote 8-er oder 6-er Plättchen benachbart liegen, müssen sie anders verteilt werden.

Die Seehafenfelder werden gedreht, bis sie Landkontakt besitzen.

Jedem Spieler stehen zwei Figurensätze gleicher Farbe zur Verfügung.

3. Spielverlauf

Grundsätzlich kommen die Regeln des Basis-Spieles zur Anwendung.

Ausnahmen:

1. Eine Stadt kann befestigt werden. Die Stadtbefestigung kostet je ein Erz, Ziegel, Wolle, Holz und Getreide, sowie eine Ritterkarte. Die Ritterkarte muss abgegeben werden. Eventuell verliert der Spieler die Karte "Stärkste Rittermacht". Als Symbol für die Befestigung, wird ein schwarzer Mühlestein unter die Stadt geschoben. Vorteile einer befestigten Stadt: Der Räuber hat keine Auswirkung mehr auf die befestigte Stadt und sie zählt drei Siegpunkte.

2. Um Landfelder miteinander zu verbinden, die durch ein Meeresfeld getrennt sind, müssen Brücken gebaut werden. Brücken werden zwar durch Straßen symbolisiert, kosten aber je ein Holz, Ziegel und Erz. Sind zwei Landfelder über eine Brücke miteinander verbunden, ist die Abstandsregel aufgehoben. An beiden Enden der Brücke darf eine Siedlung gebaut werden.

4. Spielende:

Es gibt zwei Möglichkeiten:

Die Spieler einigen sich vorher auf die Anzahl der Siegpunkte, die für einen Sieg notwendig sind. 15-20 Punkte sollten es schon sein.

Oder: Man spielt zunächst zwei Stunden und unterbricht dann das Spiel. Jeder zählt seine Siegpunkte. Zu der höchsten Punktezahl werden vier Punkte addiert. Die Summe gibt die zum Sieg notwendigen Punkte vor. Es gewinnt, wer diese Anzahl Siegpunkte als erster erreicht.

Finno und Gero spielen außerdem mit der Karte "Meiste Brückenelemente". Diese Karte erhält der Spieler, der zuerst zwei Brückenelemente erbaut hat. Hat ein anderer Spieler mehr Brückenelemente errichtet, muss ihm diese Karte sofort übergeben werden. Wer Lust hat, kann sich solch eine Karte basteln und mit ihr spielen.

"Seefahrt für Arme" von Gerald Siek, Paderborn

Diese Variante für drei oder vier Spieler hat Ähnlichkeiten mit der vorher beschriebenen Variante. Sie stammt von Gerald Siek und wurde in der Newsgroup "z-netz.freizeit.brettspiele" im Internet veröffentlicht.

Für diese Variante genügt ein Siedler - Basisspiel

Anstatt des üblichen Aufbaus werden alle Plättchen gemischt und willkürlich ausgelegt, so dass Wasser und Land durcheinander liegen (Aufbau der Reihen: 4,5,6,7,6,5,4). Danach werden alle Häfen, die keinen

Landkontakt haben, im Uhrzeigersinn gedreht, bis sie an Land grenzen. Nun werden die Nummernplättchen wie gewohnt ausgelegt. Da bei dieser Anordnung nach dem Auslegen durchaus gute Zahlen (wie 6 und 8) nebeneinander liegen können, sollten die Nummernplättchen ggf. korrigiert werden.

Nun wird wie gewohnt gesiedelt. Ergänzend zu den "normalen" Straßen kann man aber auch über Wasser bauen und zwar, indem man Brücken baut. Als Brücken werden normale Straßen verwendet, kosten aber 1 Lehm, 1 Holz, 1 Wolle. Ferner ist über Brücken die 2-Felder-Abstand-Regel aufgehoben, d.h. sind zwei Siedlungen/Städte durch Wasser getrennt, so genügt es, wenn sie ein Feld auseinander stehen.

Ansonsten wird nach den Regeln des Basisspieles gespielt.

"Groß" - Catan von Klaus Teuber

1. Szenario:

Die Siedler landen auf einer von einem Flussdelta umgebenen Insel an der Südküste Catans. Nachdem die ersten Siedlungen und Städte gebaut wurden, wird es den Catanern recht eng.

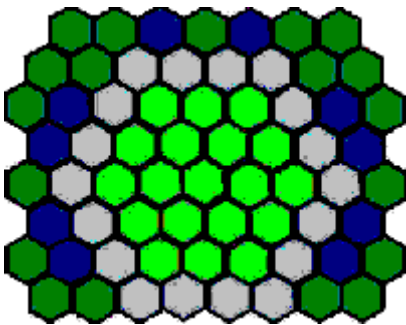
Also bauen Sie Brücken und besiedeln neues Land jenseits des Flusses.

Diese Variante ist für vier Spieler gedacht, die sich ein längeres und größeres Catan - Spiel wünschen. Durch die Sonderregel "Rohstoffverarmung" wird vermieden, dass sich ab der Mitte des Spieles zu viele Rohstoffe auf der Hand der Spieler befinden.

Spielmaterial:

Es wird das Material zweier Basis-Spiele benötigt.

Aufbau des Spielfeldes:



Zunächst wird mit dem Material eines Basisspieles die Insel in der Mitte (Hellgrün) nach den normalen Regeln aufgebaut.

Die Zahlenplättchen werden wie gewohnt alphabetisch ausgelegt.

Um die Insel werden die Meeresfelder (hellblau) angeordnet. Wie gehabt wechseln sich dabei Hafensfelder mit Meeresfeldern ab. Um die so entstandene Insel werden aus dem zweiten Basisspiel alle Landfelder (dunkelgrün) und zehn Meeresfelder (dunkelblau) wie in der Abbildung ersichtlich ausgelegt. Die 10 Meeresfelder sollten aus neun Meeresfeldern ohne Häfen und einem Meeresfeld mit Hafen bestehen. Die äußeren Landfelder (dunkelgrün) bleiben vorerst ohne Zahlenplättchen!

Vom zweiten Spiel werden folgende Zahlenplättchen aussortiert und in einem Leinensäckchen verstaut: je einmal 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11. Jeder Spieler erhält dreißig Straßen, acht Städte, jedoch nur fünf Siedlungen.

2. Sonderregeln

2.1. Gründungsphase:

Jeder Spieler gründet seine ersten beiden Siedlungen auf der Hauptinsel in der Mitte.

2.2. Brücken

Die Spieler können Brücken bauen, um den Fluss zu überqueren. Ein Brückenteil wird durch einen Holzstab symbolisiert und muss zwischen zwei Meeresfeldern an eine Straße oder ein Brückenteil der gleichen Farbe angelegt werden.

Ein Brückenteil kostet einen Rohstoff Holz und zwei Rohstoffe Wolle (Die Cataner verwenden Felle zum Brückenbau!).

Brücken dürfen sich nicht verzweigen, es ist jedoch erlaubt einen Brückenteil abzureißen. Allerdings erhält

man bei einem Abriss keine Rohstoffe zurück. Brückenteile zählen bei der Ermittlung der Längsten Handelsstraße als Straßen.

2.3. Sonderregel "Rohstoffverarmung"

Sobald ein Spieler mit einem Brückenteil oder danach auch einer Straße eine Kreuzung erreicht, die an ein äußeres Landfeld (dunkelgrün) ohne Zahlenplättchen grenzt, darf der Spieler ein Zahlenplättchen aus dem Säckchen ziehen und auf diesem Landfeld ablegen.

Sind die sieben Zahlenplättchen in dem Säckchen verbraucht, darf der Spieler ein Zahlenplättchen von der Hauptinsel entfernen und auf dem neuen Landfeld ablegen. Bei der Auswahl des Zahlenplättchens muss der Spieler die folgenden drei Regeln beachten:

A) Der Spieler darf von einem Landfeld nur dann ein Zahlenplättchen entfernen, wenn eine seiner Siedlungen oder Städte an dieses Landfeld grenzt.

B) Jede Siedlung oder Stadt auf der Hauptinsel muss mindestens ein Landfeld mit einem Zahlenplättchen behalten.

C) Es dürfen auch auf den äußeren Landfeldern keine roten Zahlenplättchen benachbart sein.

Sollte ein Spieler unter Beachtung dieser Regeln kein Plättchen von der Hauptinsel nehmen können, darf er nacheinander die Regeln A-C brechen, bis ihm die Auswahl eines Plättchens möglich ist.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 17 Siegpunkte erreicht.

Strategische Tipps:

Wer dieses Szenario spielt, wird bald merken, dass man von Beginn an anders planen muss. Sobald die Zahlenplättchen des Vorratsbeutels aufgebraucht sind, verschwinden Zahlenplättchen von der Hauptinsel und damit sichere Rohstoffeinkünfte. Zwar hat der Spieler, der ein Plättchen entfernt zunächst auch einen Nachteil (er muss es von einem Landfeld nehmen, das einer seiner Siedlungen oder Städte benachbart ist.) Da er aber bald eine Siedlung auf dem Landfeld mit dem neuen Plättchen bauen wird, kann er diesen Nachteil wieder ausgleichen. Wer auf der Hauptinsel hocken bleibt, wird dagegen bald verhungern. Also Brücken bauen!

Wer mit seinen Siedlungen alleine an einem Landfeld sitzt, kann das Zahlenplättchen dieses Feldes schützen, da kein anderer Spieler unter Beachtung der Regeln dieses Plättchen entfernen darf. Leider besucht der Räuber diese Felder sehr gerne.

Wem die Sonderregel Rohstoffverarmung "zu hart" ist, kann natürlich auch ohne diese Sonderregel spielen. Man sollte dann bis 18 Siegpunkte spielen und die Zahlenplättchen auf den äußeren Landfeldern, beginnend in einer Ecke, alphabetisch auslegen, damit die Nachbarschaft roter Zahlen ausgeschlossen wird.

Handeln total - von Mathias Rupprecht und Robert Buchanan, München

Eigentlich sind das keine Zusatzregeln, sondern nur eine etwas großzügigere Deutung der Regeln. Man kann sie mit dem normalen oder dem erweiterten Spiel spielen.

Wenn es erlaubt ist, jemanden etwas zu schenken (ein etwas einseitiger Handel...), sind doch eigentlich auch alle folgenden Züge erlaubt:

Rohstoffkarten

jetzt / zukünftige

Hafenbenutzungsrechte

ein- / mehrmalig / lebenslänglich

direkt / indirekt

mit Ritter / Räuber

nicht ausrauben

nicht schaden

jemanden bestimmten

ausrauben

eine bestimmte Stelle

blockieren

Bauen

an einer bestimmten

Stelle nicht

an einer bestimmten

Stelle sofort

Erträge von Siedlungen / Städten

bezüglich eines Feldes

in alle Richtungen

ein- / mehrmals /

lebenslänglich

Rohstoffkarten parken

usw.

Allerdings kann man Karten nur übergeben, wenn eine der beiden Parteien am Zug ist. Ein Hafen kann nur benutzt werden, wenn der Besitzer am Zug ist. Es empfiehlt sich, auf einem Zettel alle Schulden und

Guthaben zu notieren, sonst kann es etwas unübersichtlich werden.

Beispiele:

#"Ich biete ein Erz für Holz" "Ich habe Holz, brauche aber Wolle. Ich gebe Dir das Holz für Deine nächste Wolle, die Du irgendwoher bekommst." "Ich kann es Dir natürlich erst geben, wenn einer von uns beiden dran ist."

#"Du hast doch immer viel Lehm. Willst Du meinen Lehmhafen benutzen? Für ein Lehm kannst Du drei mal über mich zwei zu eins tauschen" "Ich möchte für ein Lehm lebenslängliche Hafenenutzung"

#"Ich biete ein Erz für Holz" "Nur ein Erz ist mir zu wenig." "Und ich raube Dich das nächste Mal nicht aus."

#"Ich finde es nicht gut, dass Du mich ausrauben willst" "Was heißt nicht gut?" "Wenn Du mich jetzt nicht ausraubst und auch keines meiner Felder blockierst, gebe ich Dir ein Erz, und Du kannst immer noch jemanden anderes ausrauben."

#"Eigentlich wollte ich da bauen. Wenn Du mir die Stelle freilässt, gebe ich Dir ein Holz und ein Lehm, dann kannst Du mit einer Straße mehr da hinten bauen, das ist für Dich sowieso viel günstiger."

#"Ich schenke Dir ein Holz, wenn Du da eine Straße baust und so verhinderst, dass er seine längste Straße noch länger baut."

#"Du hast wenig Erz. Ich gebe Dir vom Ertrag dieses 9-Erzfeldes bei jeder 9 eine Karte ab, dafür möchte ich das gleiche von Deinem 6-Holzfeld. Das Risiko, ausgeraubt zu werden oder dass das Feld blockiert ist, trägt immer der, für den die Karte letztendlich bestimmt ist." "Das 6-Feld ist wahrscheinlicher, dafür möchte ich noch zusätzlich einmal Wolle"

#"Lass mich hier bauen, und du darfst den Hafen, der dadurch entsteht, lebenslanglich benutzen."

"Zusätzlich möchte ich ein Erz." "Erz habe ich keines, aber ich könnte Dich das nächste mal nicht ausrauben"

#"Ich habe 12 Karten. Ich gebe Dir ein Erz dafür, dass ich 5 Karten bei Dir parken kann, bei meinem Zug musst Du sie mir zurückgeben." "Falls eine Deiner Karten geraubt wird oder ich über 7 Karten bekomme und eine 7 gewürfelt wird, geht es zu Deinen Lasten."

Das sind nur einige wenige Beispiele. Das Spiel wird zwar so etwas länger, aber auch interessanter, finden wir.

"Siedler von Catan mit Mauern" - von Jan Creutzenberg, Hagen

Das Spiel wird normal gespielt, mit folgenden Ausnahmen:

#Wer eine "7" würfelt oder eine Ritterkarte ausspielt, darf den Räuber nur bis zu drei Landschaften weiter bewegen, er darf ihn nicht beliebig versetzen.

#Eigene Straßen können mit ein Stein und ein Erz zu einer Mauer ausgebaut werden. Der Räuber darf sich nicht über Mauern bewegen. Allerdings darf ein Sechseck oder ein Gebiet nicht komplett von Mauern umgeben sein. Eine Mauer wird z.B. mit einer zweiten Straße oder anders gekennzeichnet.

#Es gibt die Karte "Große Mauer", die zwei Siegpunkte wert ist. Man erhält sie, wenn man eine mindestens drei Teile lange, durchgängige Mauer hat (ähnlich wie die Karte "Längste Handelsstraße"), und außerdem die längste von allen Spielern. Bei einem Gleichstand wird die Karte aus dem Spiel genommen, bis wieder ein Spieler die Mehrheit hat.

"Klein Catan" - von Leonhard Orgler, Wien

Es wird auf einem sehr kleinem Feld gespielt. Benötigt werden nur neunzehn Hexfelder für das Spielfeld. Aufbau:

In die Mitte des Tisches wird die Wüste gelegt. Kreisförmig um die Wüste werden sechs Landplättchen placiert: Je einmal Getreide, Erz, Lehm und Holz, zweimal Wolle.

Dann werden zwölf Meeresteile kreisförmig an die Landfelder angelegt. Meeresefelder mit Häfen und Meeresefelder ohne Häfen wechseln sich dabei wie gewohnt ab. Es werden die fünf Meeresefelder mit Spezialhäfen (2:1) und ein 3:1 Hafen verwendet.

Auf jedes Landfeld (außer der Wüste) kommen zwei Zahlenplättchen. Die Plättchen werden paarweise auf die sechs Landfelder gelegt. Die Paare bilden die Zahlenplättchen 2/8, 3/9, 4/10, 4/10, 5/11 und 6/12.

Änderung der Spielregel:

#Die Abstandsregel ist aufgehoben: Auf jeder Kreuzung können Siedlungen gebaut werden.
#Der Räuber blockiert nicht die gesamte Produktion eines Landfeldes. Wenn eine "7" gewürfelt wird, wird er nur auf eines der beiden Zahlenplättchen gesetzt. Das andere Zahlenplättchen liefert weiterhin Rohstoffe, wenn die betreffende Zahl gewürfelt wird.

Erweiterung für 5 und 6 Spieler - von Jonas Küppers, Bremen

Die außerordentliche Bauphase entfällt. Wie im Grundspiel darf ein Spieler nur bauen, wenn er an der Reihe ist. Wenn eine "7" gewürfelt wird, verlieren alle Spieler, die mehr als zehn Rohstoffkarten (bisher sieben) auf der Hand halten, die Hälfte ihrer Rohstoffkarten. Alle anderen Regeln bleiben erhalten.

3:1 Häfen stärken - von Reiner Dueren

Wenn ein Spieler zwei "3:1 Häfen" hat kann er 3 beliebige Rohstoffe gegen einen Rohstoff seiner Wahl eintauschen, solange nicht einer seiner beiden Häfen durch den Piraten blockiert ist.

Erdbeben - von Thomas Haselwander, Marburg

Diese Variante haben wir schon gut über ein Jahr fest in unser Spiel mit aufgenommen und nur gute Erfahrungen gemacht. Die Idee ist entstanden, da wir festgestellt haben, dass ein oder mehrere Spieler mit 9 (11) Siegpunkten eigentlich nicht mehr vom Gewinn abgehalten werden können. Zwar bietet das Spiel die Möglichkeit dass ein Spieler die Karte "Längste Handelsstraße" oder "Größte Rittermacht" abgeben muss und somit Siegpunkte verliert - was aber wenn ein Spieler seine Punkte nur aus Siedlungen und Städten zusammenzählt?

Um auch hier regelnd einzugreifen und die Dramatik zum Schluss zu erhöhen gibt es die zwei Entwicklungskarten "Erdbeben". Wird sie gespielt, wird für einen Spieler eine Stadt zu einer Siedlung zurückgestuft (der gute Baugrund soll nicht verloren werden). Jeder Spieler darf nur einmal von einem Erdbeben getroffen werden!

Anmerkung von Klaus Teuber:

Das Problem mit zusätzlichen, selbstgebastelten Entwicklungskarten ist, dass man Sie sofort von der Rückseite her erkennt. Abhilfe: Man markiert zwei oder drei Ritterkarten an einer Ecke auf der Vorderseite mit einem Wellenzeichen. Die so markierte Ritterkarte, kann dann sowohl als normale Ritterkarte gespielt werden oder als Erdbeben. Der Spieler muss sich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden, wenn er die Karte ausspielt.

Mittlerweile wurde die Erdbeben-Karte von Manfred Heckwolf auch grafisch gestaltet. Ob man diese nun aufklebt oder nur als Erinnerung neben die Insel legt, bleibt natürlich jedem selbst überlassen.



Wenn Sie diese Karte, ausspielen, wird bei einem Mitspieler eine Stadt zu einer Siedlung!