

präsentieren gemeinsam
mit Unterstützung von



zu Klaus Teubers



ENCYCLOPÆDIA CATANICA

Das gesammelte catanische Wissen in zwei Bänden
zusammengetragen und ausgeplaudert von

Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren

BAND 1: DAS SPIEL AM BRETT



ENCYCLOPÆDIA CATANICA

Das gesammelte catanische Wissen,
zusammengetragen und ausgeplaudert von
Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren

1. Auflage, Mai 2004

Herausgegeben in Zusammenarbeit von

**Catan GmbH / Catan
LLC**
5923 Marden Lane
Oakland, CA 94611
USA

Siedeln.De
Dipl.Ing. Marc Ehrich
Imstedt 9 d
D-22083 Hamburg
Germany

Redaktion:

Peter Gustav Bartschat (Projektleitung), **Dr. Reiner Düren**

Beratende Mitarbeit:

Klaus Teuber, Sebastian Rapp

Zusätzliche Beiträge (Brettspiele):

Jochen Steininger

Zusätzliche Beiträge (Kartenspiele)

Andreas Göbel, Thilo Knoblich, Dietmar Stadler

zusätzliche Beratung (PC-Umsetzungen)

Arnd Beenen

Co-Korrektur

Martha Igelspacher

Verwendung von Grafiken und Abbildung des Spielmaterials der Siedler von Catan-Spiele mit freundlicher Genehmigung vom **Kosmos Verlag**, Pfizerstraße 5 – 7, D-70184 Stuttgart, Germany

Internet-Tipps der Redaktion:

Immer auf dem Laufenden bei Regelfragen sind Sie mit der aktuellen Datenbank der
ENCYCLOPÆDIA CATANICA online:
<http://www.siedeln.de/faq/index.php>

Die Redaktion beantwortet Ihre Fragen zu Regeln und Geschichte der Spiele aus dem
Catan-Universum auch im Forum von **SIEDELN.DE:**
<http://www.siedeln.de/phpBB/index.php>

Die FAQ-Seiten des Autors Klaus Teuber:
FAQ auf deutsch: <http://www.klausteuber.de/de/kontakt.html>
FAQ in English: <http://www.klausteuber.com/en/kontakt.html>

Die FAQ Seite des Kosmos-Verlag zum Download:
<http://195.212.44.26/siedler/catan-server.nsf/alle/FAQ-Download?opendocument>

Schmökern oder suchen?

Beides können Sie hier nach Herzenslust tun:

Die Artikel sind nach Sachgebieten sortiert, Sie finden Fragen zu ähnlichen Bereichen also immer zusammen. Außerdem gibt es bei vielen Artikeln Querverweise zu anderen Artikeln, mit denen Sie Ihr Wissen vertiefen können.

Auf der nächsten Seite beginnt ein nach Themen sortierteres Inhaltsverzeichnis, das Ihnen zeigt, wie die Artikel in der ENCYCLOPAEDIA CATANICA sortiert sind.

Wenn Sie etwas Bestimmtes suchen, fangen Sie hier – anders als bei Detektivgeschichten – von hinten an zu lesen: Da steht nämlich ein alphabetisches Inhaltsverzeichnis, das Sie am schnellsten zu einem bestimmten Artikel führt.

Wie finde ich mich hier zurecht?

Jeder Beitrag der ENCYCLOPAEDIA CATANICA ist mit einer 3-teiligen Kennung versehen.

Die Ziffer am Anfang gibt das Kapitel an, also den Oberbegriff, zu dem der Beitrag gehört. Kapitel 3 (3.) behandelt zum Beispiel das Spiel mit der Seefahrer-Erweiterung.

Der Großbuchstabe, der darauf folgt, bezeichnet einen Abschnitt innerhalb des Kapitels, also einen Teilaspekt. Kapitel 3, Abschnitt G (3.G.) beschäftigt sich zum Beispiel mit dem Seeräuber, der in der Seefahrer-Erweiterung vorkommt.

Der Kleinbuchstabe, der an letzter Stelle steht, bezeichnet einen einzelnen Artikel, die Beantwortung einer konkreten Frage also. Kapitel 3, Abschnitt G, Artikel a (3.G.a.) beantwortet zum Beispiel die Frage, ob Sie bei der Startaufstellung von der Regel abweichen dürfen, dass man neben ein vom Seeräuber besetztes Feld kein Schiff setzen darf.

Alle Artikel sind numerisch und alphabetisch geordnet, als ob sie Wörter wären. 1.A.a kommt also vor 1.A.b, 1.B.z kommt vor 1.C.a und 3.G.a kommt vor 4.A.a.

Und so weiter. Ist gar nicht so schwer, etwas zu finden, wenn man die Kennung weiß. Und die erfahren Sie entweder im alphabetischen Register ganz hinten in diesem Band, oder als zusätzlichen Hinweis in einigen Artikeln.

Hey! Ihr habt ein paar von euren Nummern verloren!

Wir freuen uns, dass Sie so aufmerksam hingesehen haben.

In der Tat ist die Nummerierung nicht fortlaufend, und es gibt da ein paar Lücken: Auf Kapitel 17. folgt zum Beispiel Kapitel 51.

Diese Lücken haben wir gelassen, weil wir an die Zukunft glauben. Die Zukunft ist das unentdeckte Land, mit Sieben Siegeln ist sie uns verschlossen, und doch glauben wir, eins zu wissen – nein, zwei:

1. Es wird neue catanische Spiele geben.
2. Sie werden uns nach Dingen fragen, an die wir bisher noch nicht gedacht haben.

Damit Sie nie von uns zu hören kriegen: "Das können wir Ihnen leider nicht beantworten, weil uns die Nummern ausgegangen sind." haben wir ein bisschen Platz gelassen, so dass wir später das einfügen können, was Sie in zukünftigen Auflagen der ENCYCLOPÆDIA CATANICA lesen möchten.

Inhaltsübersicht von Vol. 1: Das Spiel am Brett

1. Die Catanische Verfassung (Grundsatz-Regeln für alle Spiele der SIEDLER VON CATAN-Triludie)
2. DIE SIEDER VON CATAN (Das Basis-Spiel)
3. DIE SIEDLER VON CATAN mit der SEEFÄHRER-ERWEITERUNG
4. DIE SIEDLER VON CATAN mit der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG
5. Fortschrittskarten Handel
6. Fortschrittskarten Politik
7. Fortschrittskarten Wissenschaft)
10. DIE SIEDLER VON CATAN mit der SEEFÄHRER-ERWEITERUNG und der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG
11. DIE HISTORISCHEN SZENARIEN
12. DIE SIEDLER VON CATAN – DAS BUCH ZUM SPIELEN
13. Die Varianten im Buch zum Spielen
14. Sonstige Szenarien
15. Sonstige Varianten
16. Turniere und Meisterschaften
17. Das Material der Brettspiel-Triludie
51. ABENTEUER MENSCHHEIT
52. DIE SIEDLER VON NÜRNBERG
53. DIE STERNENFAHRER VON CATAN
54. DIE KINDER VON CATAN

POSSUM MULTA TIBI VETERUM PRAECEPTA REFERRE.
(VERGIL)

Brettspiele

I.

1. Die Catanische Verfassung (Grundsatz-Regeln für alle Spiele der SIEDLER VON CATAN-Triludie)

1.C.

1.C. Spielablauf

1.C.a

Bin ich verpflichtet, meinen Mitspielern die Anzahl der Rohstoffkarten mitzuteilen, die ich auf der Hand halte?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Und wenn's noch genauer sein soll: Die Handkarten müssen zu jeder Zeit sichtbar über dem Tisch gehalten werden; ihre genaue Anzahl muss auf Anfrage jederzeit bekannt gegeben werden.

1.C.b

Dürfen während des Spiels Allianzen gegründet werden?

"Dürfen mehrere Spieler sich während des Spiels verbünden? Oder darf man sich gegenseitig auf Spielmöglichkeiten aufmerksam machen, auch wenn es sich gegen einen dritten Spieler richtet?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Wie jedes Spiel, in dem knappe Ressourcen und/oder territoriale Beschränkungen zu den wichtigen Spiel-Elementen gehören, hat auch bei den im Catan-Universum angesiedelten Spielen die Diplomatie ihren Platz.

Da alle Spieler sich miteinander unterhalten dürfen, können sie selbstverständlich auch zu gemeinsamen oder gegensätzlichen Interessen Stellung nehmen ... und wo man Stellung nehmen darf, da darf man auch versuchen, sich zu einigen.

Es ist eine Binsenweisheit, dass der führende Spieler auf dem Feld nur noch von Feinden umgeben ist – warum sollten sich diese Feinde nicht absprechen dürfen? Warum sollte – im Gegenzug – der führende Spieler nicht versuchen dürfen, die gegnerische Front zum zerbröckeln zu bringen?

In jedem guten Siedler-Spiel wird es Verhandlungen geben, und solange dabei die guten Sitten gewahrt bleiben (was in einem Spiel heißt: Solange keine Elemente, die dem Spiel fremd sind, in die Verhandlungen eingebracht werden [Drohungen mit Liebesentzug zum Beispiel]), so lange spricht nichts dagegen, seine diplomatischen Fähigkeiten zu erproben.

Dass alle Verhandlungen offen und mit jedermann verständlicher Stimme am Tisch geführt werden müssen, sollte sich dabei von selbst verstehen.

Und was das Aufmerksam-machen auf bestimmte Spielmöglichkeiten anbelangt: Jedem Spieler sollte klar sein, dass ein Tipp-Geber mit einem Tipp in erster Linie an sich denkt, nicht an den, den er berät. Somit sollte man, ehe man einen Tipp befolgt, sehr kritisch überlegen, ob man sich damit wirklich etwas Gutes tut. Einen Tipp abzugeben, kann aber nicht falsch sein.

Ungeachtet all dessen, was man an Erlaubnissen aus Regeln grade noch so herauskitzeln kann, kann ich als den besten aller Ratschläge den folgenden geben:

Spiele so, dass die selben Leute auch morgen noch mit dir spielen möchten!

Möchten Sie mehr wissen?

*"Ich möchte wissen, ob ich andere Spieler durch Verschenken von Rohstoffen auf meine Seite ziehen darf." -> **I.5.b***

1.D.

1.D. Siegbedingungen

1.D.a

Welchen Sinn hat die Regel, dass man am Zug sein muss, um das Spiel gewinnen zu können?

Diese Regel macht Sinn, weil sie viele nicht eindeutige Situationen klärt und Regelfragen unterbindet.

Beispiele:

Alle Spiele: Spieler C hat einen Punkt weniger, als er zum Sieg braucht, und unterbricht die Handelsstraße von Spieler A, wodurch Spieler B die Handelsstraße und so viele Siegpunkte, wie er zum Sieg braucht erhält.
Ohne die Regel fraglich: Hat Spieler B gewonnen? Oder darf Spieler C seinen Zug beenden, noch eine Siedlung bauen und damit ebenfalls den letzten Siegpunkt machen?
Mit der Regel eindeutig: C darf versuchen, auch noch den letzten Siegpunkt zu machen.

Städte & Ritter: Zwei Spieler mit gleich vielen Rittern erhalten als Belohnung je eine Siegpunktkarte (Verfassung oder Buchdruck) und besitzen dadurch beide den 13. Siegpunkt.
Ohne die Regel fraglich: Wer hat nun gewonnen?
Mit der Regel eindeutig: Wer grade am Zug ist oder als erster zum Zug kommt.

Im Spiel zu fünft oder sechst kann es auch sehr leicht vorkommen, dass durch die außerordentliche Bauphase 2 oder mehr Spieler, die nicht an der Reihe sind, den 13. Siegpunkt (oder 10. im Basisspiel) erreichen.

1.D.b

Was ist, wenn man die benötigte Siegpunktzahl erreicht hat, das aber nicht merkt? Hat man dann trotzdem gewonnen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja – sofern nichts anderes vereinbart wurde, z.B. durch eine Turnier- oder Hausregel.

Lange Antwort für Adepten:

Die Spielregel zum Catan-Basissspiel besagt:

Spielende

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht.

Entscheidend ist also das Erreichen des entscheidenden Punktes, nicht das Bemerkten. Wenn der erste Spieler den entsprechenden Punkt gemacht hat, ist das Spiel in seinem Zug bereits beendet und andere Spieler können innerhalb des Spiels keine weiteren Punkte mehr machen.

Es mag natürlich passieren, dass die Spieler munter weiter handeln und bauen, weil sie es nicht gemerkt haben: Das Spiel ist trotzdem bereits beendet und der Sieger steht fest. Das Bemerkten kann also durchaus einige Minuten später kommen, ohne an der Person des Siegers etwas zu ändern. (Sie bemerken vielleicht erst nach 10 Schritten, dass Sie einen Stein im Schuh haben - im Schuh war der Stein aber trotzdem schon.)

Abweichend davon wird es bei Turnieren häufig zur zusätzlichen Siegbedingung gemacht, dass man den eigenen Sieg auch bemerken und seinen Mitspielern klar und deutlich mitteilen muss. Dies macht – besonders auf Veranstaltungen mit vielen Spielern und parallel laufenden Spielen – Sinn, um Streitfälle zu vermeiden. Es kann ja vorkommen, dass nicht mehr eindeutig geklärt werden kann, wer als erster die Siegbedingung erfüllt hatte.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über besondere Regeln wissen, die bei Turnieren gelten können."
-> **16.**

1.D.c

Kann man in der Außerordentlichen Bauphase gewinnen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Gerade um diese Streitfälle wie den weiter unten detailliert geschilderten zu vermeiden, wurde die Regel geschaffen, dass ein Spieler am Zug sein muss um zu gewinnen. Es ist also nicht möglich in der Außerordentlichen Bauphase zu gewinnen. Dabei ist es egal ob man dies durch den Bau von Siedlungen, Straßen (Erhalt der Längsten Handelsstraße) oder Städte schafft oder die für den finalen Siegpunkt notwendige Siegpunkt-Entwicklungskarte zieht.

Hier ein Beispiel für eine Situation, die ohne diese Regel zu einem Konflikt führen kann:

"Wir haben zu fünft gespielt und gegen Ende gab es folgende Situation:

An der Reihe war Spieler Nr. 1. Er hat seinen Zug beendet und es kam zur Außerordentlichen Bauphase für die anderen Spieler. Der Spieler 2 hat nichts gekauft, er hatte 8 Punkte (6 Punkte in Siedlungen, 2 Punkte für die größte Rittermacht und eine Entwicklungskarte in der Hand).

Spieler 3 hat eine Stadt gebaut und hat damit den neunten Siegpunkt erreicht (alles in Siedlungen u. Städten). Er hatte auch noch eine Entwicklungskarte in der Hand, nämlich einen zusätzlichen Siegpunkt und hat gemeint, er hätte gewonnen.

Wenn der o.g. Spieler 3 aber in dieser Phase die Entwicklungskarte nicht aufdecken könnte, würde der Spieler 2 an die Reihe kommen. In seinem Zug würde er auch eine Siedlung in eine Stadt umwandeln, dadurch den neunten Siegpunkt erreichen, und den zehnten Punkt hätte er durch Aufdecken der Entwicklungskarte in der Hand erreicht. In dieser Situation würden am Ende wahrscheinlich beide Spieler (Spieler 2 u. 3) 10 Punkte haben.

Also die Frage:

Kann der Spieler, der nicht an der Reihe ist, in der Außerordentlichen Bauphase eines anderen Spielers die Entwicklungskarte aus der Hand auslegen, wenn er damit den zehnten Siegpunkt erreicht?"

In diesem Beispiel beendet also Spieler 2 das Spiel in seinem Zug durch den Bau einer Stadt und das Aufdecken seines Siegpunktes. Da Spieler 3 nicht am Zug ist kann er seinen Siegpunkt nicht aufdecken und wird somit mit 9 Siegpunkten Zweiter.

1.E.

1.E. Handel

1.E.a

Ist ein Dreieckshandel regelkonform?

"Mitspieler dürfen ja nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen. Ist denn ein „Dreieckshandel“ erlaubt, bei dem der Spieler an der Reihe nur teilweise beteiligt ist?

Folgende Situation:

A ist am Zug. Er braucht Erz und würde dafür Holz hergeben.

B braucht Holz, kann aber nur Getreide geben.

C hat Erz, braucht aber dringend Getreide.

Der Dreieckshandel ist jetzt:

A bekommt von C ein Erz und gibt B ein Holz und B gibt C ein Getreide.

Der Handel zwischen B und C ist nur ein Nebenprodukt des Handels von A, ohne den dieser nicht möglich wäre, und die

Handelsbedingungen sind ja frei vereinbar.

Ist ein solcher Handel also erlaubt?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Dieser Dreieckshandel ist nicht nur unzulässig, er ist sogar völlig unnötig, da die erforderlichen Tauschgeschäfte in dieser Situation mit Leichtigkeit völlig regelkonform abzuwickeln sind:

Es dürfen sich ja alle miteinander unterhalten, es dürfen nur nicht die Rohstoffe zwischen zwei Spielern getauscht werden, die nicht an der Reihe sind (denn erst das ist ein Handel).

Nachdem A, B und C sich über die jeweiligen Wünsche und Angebote einig sind, wird wie folgt verfahren:

- A und B tauschen Holz gegen Getreide.
- A und C tauschen Getreide gegen Erz.

Es gibt also zwei Handels-Aktionen, an beiden ist der Spieler beteiligt, der an der Reihe ist - so leicht ist regelkonformes Spielen!

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Situationen wie die oben geschilderte kommen zwischen erfahrenen

Spielern gar nicht so selten vor. Da die Regeln nicht ausdrücklich verlangen, dass man immer die Wahrheit sagen muss, hat sich so etwas wie eine „Desinformationstaktik“ heraus gebildet. In unserem Beispiel würde das bedeuten: C verspricht A, ihm Erz für Getreide zu geben, nachdem A von B ein Holz bekommen hat. Sobald der erste Tausch vollzogen ist, widerruft C seine Zusage und lässt A auf dem unnützen Getreide sitzen.

Der Autor dieser Zeilen geht davon aus, dass ein Ehrenmann seine Zusagen einhält, auch wenn er nicht per Gesetz oder Regel dazu gezwungen ist. Es sei aber an dieser Stelle ausdrücklich darauf hingewiesen, dass eine solche „Desinformation“ kein Regelverstoß ist. Hier treffe jeder für sich persönlich die Entscheidung, an der er sich messen lassen möchte.

1.E.b

Darf man Rohstoffe an seine Mitspieler verschenken?

"Zum Beispiel als Bestechung, damit sie den Räuber nicht zu einem setzen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Man könnte auf den Gedanken kommen, dass die Regeln das Schenken erlauben, da dies ja gewissermaßen auch einen Tausch darstellen könnte (x gegen 0).

Klaus Teuber sieht einen Tausch als Geben und Nehmen an. Es gibt daher im Catanischen Handelsrecht keinen "Tausch" von Nichts gegen Etwas, daher wäre ein Schenken nicht regelkonform.

Und wie sieht es mit einem Tausch „Rohstoff gegen Dienstleistung“ aus (Im Sinne von: Ich gebe dir ein Erz, wenn du den Räuber nicht zu mir stellst)?

Die Handelsregeln beziehen sich ausschließlich auf den Tausch von Rohstoff- und Handelswarenkarten; Dienstleistungen sind im Sinne des Catanischen Handelsrechts keine Tauschobjekte.

Ein Handel im Sinne der Regeln ist nur gegeben, wenn ein tatsächlicher Austausch von Rohstoffen bzw. Handelswaren stattfindet. Somit ist ein direktes wie auch ein indirektes Verschenken von Karten nicht möglich. (Beispiel: Ein Tausch von 1 Schaf gegen 1 Schaf und 1 Getreide stellt ein indirektes Verschenken eines Rohstoffes dar und ist somit nicht erlaubt.)

Andere Absprachen unter den Spielern sind nicht Teil der Handelsregeln. Beispiele:

- Ein Angebot "Ich gebe dir 2 Erz, wenn der Räuber nicht zu mir gestellt wird", ist ungültig, da keine Rohstoffe verschenkt werden können.
- Ein Angebot "Ich tausche dir 2 Erz gegen eine beliebige Karte, wenn der Räuber nicht zu mir gestellt wird", liegt im Ermessen der betroffenen Spieler, bzw. der Spielrunde. Eine solche Abmachung ist nicht verboten, da Abmachungen zwischen den Spielern generell nicht durch die Spielregel reglementiert sind und dies auch nicht sein sollen.

Auf jeden Fall kann der Tausch nicht sofort vollzogen werden (in der Phase „Rohstoffe auswürfeln“ findet ja kein Handel statt), sondern erst

in der Handels- und Bauphase. Ob die Vereinbarung dann noch Gültigkeit hat, bleibt wiederum den Spielern überlassen.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Kein Grund zur Verzweiflung für all die Fugger, Welser und Medici unter Ihnen: Catan ist die Welt der Varianten und Szenarien, und wenn Sie sich durch das Regelwerk zu sehr eingeengt fühlen, dann schreiben Sie sich die Regeln einfach um!

Ein paar Vorschläge, wie man die Handelsregeln – das Einverständnis aller beteiligten Spieler immer vorausgesetzt – liberalisieren kann, haben M. Rupprecht und R. Buchanan in ihrer Variante "Handeln total" gemacht, die Sie auf folgender Seite im Internet finden: www.catanien.de/siedler/szenarien.php?ID=76

1.E.c

Kann man über einen Hafen tauschen, an dem eine fremde Siedlung steht?

"Sitzt Spieler A an einem Lehmhafen, und Spieler B möchte Lehm über diesen Hafen tauschen, geht das? Wenn ja, wie?"

Das geht nur indirekt: Spieler A muss am Zug sein. Wenn Spieler B ihm nun 2 Lehm gibt muss ihm Spieler A sofort etwas zurückgeben. Dann kann Spieler A die beiden Lehm gegen den Rohstoff tauschen, den Spieler B eigentlich haben möchte und tauscht den nun gegen den ihm zuvor gegebenen Rohstoff oder einen anderen ein.

Ein Sonderfall ist das Historische Szenario "Cheops". Dort kann man wenn man über Straßen mit den Häfen der Mitspieler verbunden ist deren Häfen im eigenen Zug zum Tauschen nutzen, muss dem Spieler dem der Hafen gehört dafür aber ein Goldstück geben.

Möchten Sie mehr wissen?

*"Ich möchte wissen, ob auch zwei Spieler, die grade nicht am Zug sind, miteinander handeln können." -> **1.E.a***

1.E.d

Darf bei einem Handel auch "auf Kredit" getauscht werden?

"Zum Beispiel so: 'Ich gebe dir die nächsten 2 Weizen, die ich einnehmen werde, dafür bekomme ich jetzt 1 Lehm.'"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die ausführliche Regelerläuterung und einen Hinweis auf eine mögliche Variante zur Liberalisierung des Catanischen Handelsrechts finden Sie im Beitrag **1.E.b**

1.E.e

Darf ich über einen Hafen unmittelbar, nachdem ich ihn gebaut habe, tauschen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Im Spiel mit strenger Trennung von Handels- und Bauphase: Nein.

Im Spiel ohne Trennung von Handels- und Bauphase: Ja.

Lange Antwort für Adepten:

- Bei der Grundregel des Basis-Spiels ist es so, dass Sie einen Hafen erst in der Runde nach der Runde, in der Sie ihn gebaut haben, zum Tausch einsetzen können.

Das ist dort aber keine Sonder-Regel für Häfen, sondern nur eine Konsequenz, die sich aus der Trennung von Handels- und Bauphase in der Grundregel ergibt:

Von dem Augenblick an, wo Sie etwas gebaut haben, können Sie im selben Spielzug nicht mehr tauschen. Also auch nicht über den eigenen Hafen, den Sie gerade gebaut haben (weil durch das Bauen des Hafens ja "automatisch" Ihre Handelphase beendet wurde).

- Inzwischen hat sich in der Spiel-Praxis überwiegend die Variante durchgesetzt, die Klaus Teuber für etwas erfahrenere Spieler empfiehlt: Die Trennung von Handels- und Bauphase wird aufgehoben und der aktive Spieler kann, nachdem die Rohstoffe verteilt sind, beliebig zwischen Handeln und Bauen wechseln; beim Spiel mit der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG gibt es diese Phasen-Trennung ohnehin nicht.

Wenn Sie also nach der Handle-und-baue-wie-und-wann-du-lustig-bist-Regel spielen, dann dürfen Sie in der Tat im selben Zug, in dem Sie einen Hafen gebaut haben, dessen Vorteile bei Ihrem Seehandel nutzen.

Eine zusätzliche Erwähnung wert ist die abweichende Regelung dieses Punktes bei den Deutschen Siedler-Meisterschaften, veranstaltet vom Kosmos-Verlag und durchgeführt vom Spielezentrum Herne: Bei Spielen im Rahmen der Deutschen Siedler-Meisterschaften darf ein Hafen immer erst eine Runde nach seinem Bau verwendet werden. Sie könnten mit dieser Regelung konfrontiert werden und sollten daher wissen, dass es sich um eine Variante handelt, die im Rahmen einer Veranstaltung selbstverständlich verbindlich ist und die Grundregel außer Kraft setzt.

Mehr über abweichende Regeln, wie sie häufig von Veranstaltern von Wettkämpfen festgelegt werden, finden Sie im Kapitel **17**.

1.F.

1.F. Die Längste Handelsstraße

1.F.a

Begriffsbestimmung "Längste Handelsstraße"

Sie haben natürlich in den Regeln gelesen, dass die Längste Handelsstraße eine Straße aus mindestens fünf aneinander gelegten Straßenteilen ist und dass der Besitz der Karte "Längste Handelsstraße" zwei Siegpunkte wert ist.

Im Basisspiel, in dem man insgesamt nur zehn Siegpunkte braucht und schon mit zweien anfängt – also nur noch acht weitere "erbauen" muss – sind die zwei Siegpunkte durch die längste Handelsstraße glatte 25 % des persönlichen Bauauftrags: Grund genug, uns einige Sonderfälle genauer anzusehen, damit Sie die Karte auch wirklich bekommen, wenn sie Ihnen zusteht.

Wie bestimmt man nun die Länge einer Straße?

Die Spielanleitung gibt die Bedingungen vor:

Sobald ein Spieler eine durchgehende Straße (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens fünf Einzelstraßen besitzt, erhält er die Sonder-Siegpunktkarte "Längste Handelsstraße"

(Quelle: Spielanleitung zum Basis-Brettspiel [Neuausgabe 2003] 3. Bauen, a) Straße)

Das Wort, auf das wir uns hier konzentrieren, heißt "durchgehend".

"Durchgehend" bedeutete hier: "Ohne Unterbrechung und ohne mehrfache Zählung des selben Teilstücks". Abzweigungen dürfen also durchaus vorhanden sein, sie werden nur bei der Zählung nicht berücksichtigt.

Die Straßen, die gezählt werden, müssen also ohne Lücke und ohne fremde Spielsteine (Siedlungen, Städte, Ritter) aneinander anschließen. Eigene Spielsteine dürfen in eigenen Straßen stehen, ohne dass sie beim Zählen stören. Fremde Spielsteine in eigenen Straßen (die ja da stehen können, wo ein Mitspieler von der Seite her eine Straße heran gebaut hat), bedeuten das Ende der eigenen "durchgehenden" Straße.

Jetzt fängt man an einem Ende an zu zählen und zählt, wie viele verschiedene eigene „Straßenstäbchen“ man betreten kann

(beziehungsweise betreten könnte, wenn man klein genug wäre), ohne auf fremdes Territorium zu geraten oder in eine Sackgasse abzubiegen.

Der Spieler, der als erster auf diese Weise bis "fünf" zählen kann, bekommt die Karte "Längste Handelsstraße" und behält sie, bis ... ja, bis wann eigentlich?

Das sehen wir uns im nächsten Artikel an.

1.F.b

Was passiert, wenn ein Spieler eine gleich lange Handelsstraße baut wie der Besitzer der Handelsstraßen-Karte?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Die Karte bleibt beim bisherigen Besitzer.

Lange Antwort für Adepten:

Die Spielregel lautet in diesem Fall:

Sobald ein Spieler eine längere Handelsstraße gebaut hat, erhält er die Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer.

(Quelle: Die Siedler von Catan. Kleiner Siedler-Almanach, Seite 6 unten, Stichwort "Längste Handelsstraße")

Bei Gleichstand bleibt die Karte also beim bisherigen Besitzer: Müsste der sie nämlich schon bei Gleichstand abgeben, könnte der andere Spieler sie, hat er die Länge übertroffen, nicht mehr "vom derzeitigen Besitzer" erhalten.

Sie mögen das etwas unbefriedigend finden, weil auf der Karte ja immerhin "Längste Handelsstraße" steht, und jetzt gibt es schließlich keine eindeutig längste Handelsstraße mehr.

Stellen Sie sich mal für einen Augenblick vor, es ginge hier nicht um die Länge von Straßen, sondern um Geld. Um viel Geld. Um Ihr Geld.

Sie führen einen kostspieligen Lebenswandel und sind daher immer auf der Suche nach der am besten bezahlten Stelle in Ihrem Beruf. Sobald ein anderer Arbeitgeber bereit ist, Ihnen mehr zu bezahlen, werden Sie ohne eine Sekunde zu zögern die Stelle wechseln.

Aber was ist, wenn Ihnen jemand genau so viel bietet, wie Sie jetzt gerade bekommen? Sie würden sich nicht verbessern, hätten aber den ganzen Ärger mit Wohnungssuche und Umzug. Da bleiben Sie doch lieber erst mal, wo Sie sind: Sie haben ja schon die am besten bezahlte Stelle, da Ihnen keine besser bezahlte Stelle angeboten wurde.

Die Karte "Längste Handelsstraße" hat volles Verständnis dafür, dass Sie das so sehen, denn sie macht's genau so.

Erst, wenn Sie eine besser bezahlte Stelle finden und die Karte eine längere Handelsstraße sieht, dann machen Sie sich beide auf den Weg.

Aber was ist, wenn Ihr Gehalt gekürzt wird, oder wenn die bisherige Längste Handelsstraße unterbrochen wird?

Was Ihr Gehalt betrifft, steht das vermutlich auf einem anderen Blatt, was die Längste Handelsstraße betrifft, aber auf dem selben, und zwar gleich im folgenden Artikel.

1.F.c

Was passiert, wenn die längste Handelstraße unterbrochen wird?

Hat eine Unterbrechung der bisherigen Längsten Handelsstraße stattgefunden, kann es zu verschiedenen möglichen Situationen auf Catan kommen, die wir uns der Reihe nach ansehen – wozu Sie mit einem Minimum an Spielerfahrung nicht mehr als einen kurzen Blick aufs Spielfeld brauchen werden.

- **Sind nach der Unterbrechung überhaupt noch Straßen im Spiel, die aus fünf Teilen oder mehr bestehen?**

Wenn es keine Straße mehr gibt, die die Mindestanforderung für die Ernennung zur Längsten Handelsstraße erfüllt, muss der bisherige Besitzer die Karte ablegen. Das muss er auch dann tun, wenn er zum Beispiel mit vier durchgehenden Straßen immer noch die längste durchgehende Straße hat:

Die Sonderkarte wird auch weggelegt, wenn kein Spieler mehr eine "Längste Handelsstraße" besitzt.

(Quelle: Kleiner Siedler-Almanach [Neuausgabe 2003], Seite 7, linke Spalte)

... und zu einer Längsten Handelsstraße gehört eben eine Mindestlänge von fünf.

Wenn noch Straßen im Spiel sind, die eine Länge von "fünf" oder mehr haben, dann geht's weiter: Wenn es jetzt eine eindeutig längste Handelsstraße gibt, ist das Leben einfach, und ihr Besitzer erhält die Karte.

Wenn es aber einen Gleichstand gibt, dann ist noch zu klären:

- **Ist der bisherige Besitzer der Karte an dem Gleichstand beteiligt oder nicht?**

Ja:

Dann bleibt die Karte beim bisherigen Besitzer. Gemäß den Regeln wechselt die Karte "Längste Handelsstraße" ja erst dann den Besitzer, wenn ein anderer Spieler eine längere Straße hat als der bisherige Besitzer, während sie bei Gleichstand beim bisherigen Besitzer verbleibt. Ob "länger" bzw. "Gleichstand" durch Verlängerung oder durch Verkürzung von Straßen entstanden ist, ist dabei unerheblich.

Nein:

Zwei andere Spieler haben jetzt einen Gleichstand bei der Längsten Handelsstraße, die Straße des bisherigen Besitzers ist kürzer. Dann wird die Karte so lange bei Seite gelegt, bis es wieder einen eindeutigen Besitzer der längsten Handelsstraße gibt.

1.F.d

Wie kann man die Längste Handelsstraße unterbrechen?

Das "warum" ist Ihnen natürlich klar: Sie möchten dem Besitzer der Handelsstraßen-Karte die zwei Siegpunkte abnehmen, die sich bei Ihnen ohnehin viel besser machen.

Für das "wie" haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Im Basis-Spiel führen Sie von der Seite her zunächst eine eigene Straße an die gegnerische Straße heran und bauen in der „Einmündung“ eine eigene Siedlung (natürlich regelkonform unter Beachtung der Abstandsregel).

Da eine Längste Handelsstraße "durchgehend" sein muss, setzen Sie ihr durch Ihre Siedlung an dieser Stelle ein Ende: Sie lassen durch Ihre Siedlung nämlich die Handelskarawanen Ihres Mitspielers einfach nicht mehr durch gehen.

- Im Spiel mit der Städte & Ritter-Erweiterung können Sie anstelle der eigenen Siedlung auch einen eigenen Ritter in der „Einmündung“ postieren (also dort bauen oder einen bereits gebauten dort hin bewegen).

Natürlich müssen Sie damit rechnen, dass Ihre Mitspieler das auch wissen.

1.F.e

Wie kann man eine unterbrochene Handelsstraße wieder vereinigen?

Möchten Sie zuerst die gute oder die schlechte Nachricht hören?

- **Die gute Nachricht:**

Falls Ihre Straße im Spiel mit der Städte & Ritter-Erweiterung durch einen gegnerischen Ritter unterbrochen wurde, können Sie alle regelkonformen Methoden anwenden, um Ritter zu vertreiben, also einen eigenen, stärkeren Ritter einsetzen oder die Fortschritts-Karten „Intrige“ oder „Überläufer“ ausspielen.

- **Die schlechte Nachricht:**

Falls Ihre Straße durch eine gegnerische Siedlung oder Stadt unterbrochen wurde, bleibt Ihnen nichts übrig, als zu akzeptieren, dass die Herrlichkeit – bzw. die Straße – an dieser Stelle ein Ende hat und dass Sie die zwei nützlichen Siegpunkte, die Ihnen bis dahin die Längste Handelsstraße eingebracht hatte, auf anderem Wege ersetzen müssen.

- **Die Alternative**

Wenn es die Topografie des Spielbretts erlaubt, sollten Sie Ausschau nach der Möglichkeit halten, einen "Bypass zu legen" – will sagen: Sie können versuchen, durch ein paar zusätzliche Straßen oder Schiffe um eine unverrückbare Blockade herum zu bauen, um die getrennte Straße doch wieder zu vereinigen.

Das wird Zeit und Rohstoffe kosten, bei denen Sie gut überlegen sollten, ob sie in einen "Bypass" gut investiert sind – aber die Möglichkeit dazu sollten Sie zumindest im Kopf haben.

1.F.f

Kann eine Handelsstraße auch im Kreis verlaufen?

"Können sechs Straßen, die als „Ring“ um ein Feld herumführen, als Längste Handelsstraße gewertet werden? Die letzte Straße ist ja nutzlos, also können doch eigentlich höchstens fünf Straßen gewertet werden."

Kurze Antwort für Pragmatiker:

So ein „Straßenring“ besteht aus sechs Straßen, und als sechs Straßen wird er auch gezählt.

Lange Antwort für Adepten:

Das entscheidende Wort in der Spielregel bei der Bestimmung der Länge einer Handelsstraße ist "durchgehend".

Durchgehend bedeutete hier: Ohne Unterbrechung und ohne mehrfache Zählung des selben Teilstücks.

Im Falle eines Straßenrings (ohne Abzweigung) kann man so sechs eigene Straßen-Teilstücke zählen - also haben wir es mit einer Handelsstraße der Länge „sechs“ zu tun.

Es wird nur die Länge der Straße beurteilt - die Frage, ob jedes einzelne Straßenstück für sich betrachtet einen Nutzen hat, stellt sich dabei nicht: Das Kriterium Nutzen müsste, um in Anwendung zu kommen, im Regeltext ausdrücklich gefordert sein, es sind aber nur die Kriterien Länge und durchgehend gefordert.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Sollten Sie jemals in die Situation kommen, Ihren Mitspielern Rede und Antwort hinsichtlich des Nutzens Ihrer sechsten Straße stehen zu müssen – hier ist die passende Antwort:

"Die zwei Siegpunkte für die Längste Handelsstraße sind mir Nutzen genug."

1.G.

1.G. Die Sieben und der Räuber

1.G.a

Muss ich bei einer gewürfelten 7 den Räuber auf ein anderes Feld setzen, oder kann ich ihn auch kurz runternehmen und dann wieder auf das selbe Feld zurück setzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sie müssen den Räuber auf ein anderes Feld setzen.

Lange Antwort für Adepten:

Die Spielanleitung zum Basis-Spiel besagt bei den Konsequenzen, die der Wurf einer 7 hat:

(...) Danach muss der Spieler den Räuber versetzen.

(Quelle: Spielanleitung zum Basis-Spiel, rechte Spalte, Kapitel „Sonderfälle“, Abschnitt a) „Sieben gewürfelt“, 3. Punkt der Aufzählung)

“Versetzen“ bedeutet: „An einen anderen Ort setzen“:

- Wenn ein Schüler in die nächste Klasse versetzt wird, ist er anschließend in einer anderen Klasse (sonst wäre er „sitzen geblieben“).
- Wenn ein Soldat versetzt wird, ist er anschließend an einem anderen Standort.
- Wenn der Catanische Räuber versetzt wird, steht er anschließend auf einem anderen Landschaftsfeld.

1.G.b

Jemand hat einen Hafen, und das Feld, zu dem der Hafen gehört, wird mit dem Räuber blockiert. Ist damit auch der Hafen blockiert?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Der Räuber blockiert die Produktion eines Landfelds. Ein Hafen liegt auf einem Meerfeld.

Der Räuber interagiert nicht mit einer Siedlung/Stadt, sondern mit dem Landfeld selbst. Siedlungen/Städte stehen auf Kreuzungsfeldern zwischen Hexfeldern und haben somit Zugang zu 1 – 3 Landfeldern und können von diesen Rohstoffe erhalten, bzw. zu Meerfeldern, deren Hafen/Häfen sie nutzen kann. Ist ein Landfeld vom Räuber

blockiert, erhält die Siedlung/Stadt ja weiterhin Rohstoffe von den anderen umgebenden Landfeldern, so vorhanden. Würde der Räuber eine Siedlung/Stadt blockieren, könnte sie in einem solchen Fall gar keine Rohstoffe mehr bekommen und natürlich auch keinen Hafen benutzen. Da dem aber definitiv nicht so ist, beantwortet sich die Frage eigentlich von selbst.

1.G.c

Muss man, wenn man die Hälfte seiner Karten abgegeben hat und dann immer noch mehr als sieben Karten besitzt, solange weiter immer wieder die Hälfte abgeben, bis man weniger als sieben Karten hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Es wird nur einmal die Hälfte der Rohstoffkarten abgegeben. Wer also z.B. 17 Karten auf der Hand hat, gibt 8 ab (8,5 wird abgerundet) und darf dann mit 9 Karten weiterspielen. Dabei zählen Entwicklungskarten nicht mit.

1.G.d

Wie ist das, wenn jemand den Räuber versetzt und bei jemanden einen Rohstoff stehlen will, derjenige aber gar keinen auf der Hand hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
In diesem Fall entfällt das Ziehen der Rohstoffkarte.

Lange Antwort für Adepten:
Einem nackten Mann kann man nicht in die Tasche fassen, somit kann auch der geschickteste Räuber da, wo nichts ist, nichts rauben.

Es steht jedem Spieler frei, sich vor seiner Entscheidung über das Feld, auf das er den Räuber setzen will, über die Handkartenzahl aller Mitspieler zu informieren.

In einigen Situationen kann es taktisch durchaus Sinn machen, den Räuber auf ein Feld zu setzen, bei dem man keine Möglichkeit zum Ziehen hat; die Regel erlaubt auch diese Entscheidungsmöglichkeit. Die Konsequenz, dass er dann keine Rohstoffkarte ziehen kann, hat der Spieler, der diese Entscheidung trifft, dann aber allein zu tragen.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, ob man seinen Mitspielern sagen muss, wie viele Rohstoffkarten man grade besitzt." -> 1.C.a

1.G.e

Was tun, wenn man vergessen hat, den Räuber zu versetzen?

"Manchmal wird vergessen, nach einer gewürfelten Sieben den Räuber zu versetzen, was eigentlich ja Pflicht ist. Soll er dann nachträglich versetzt werden, führt das leicht zu Streit. Wie sieht es regelgerecht bei Nichtversetzen des Räubers aus?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Es gibt keinen „regelkonformen Regelbruch“ und somit auch kein "regelgerechtes Nichtversetzen" des Räubers, denn die Regel fordert das Versetzen des Räubers.

Die Entscheidung über den Umgang mit dieser Situation müssen in einer privaten Runde die Spieler selbst treffen; bei einem Turnier muss die Entscheidung eines Schiedsrichters eingeholt und akzeptiert werden.

Lange Antwort für Adepten:

Grundsätzlich sind zwei Möglichkeiten denkbar, wie in dieser Situation verfahren werden kann:

Möglichkeit 1: Auf dem Spielplan wird die Situation wieder hergestellt, wie sie zu dem Zeitpunkt war, als der Räuber eigentlich hätte versetzt werden müssen. Dann macht man von diesem Punkt an korrekt weiter.

Möglichkeit 2: Die Spieler, die der Räuber stört, haben darauf zu achten, dass er da wieder weg kommt, wo er steht. Versäumen diese Spieler das, haben sie selbst den Schaden zu tragen, dass ihr Feld länger als nötig durch den Räuber blockiert ist. Der Räuber kann erst bei der nächsten regelkonformen Situation versetzt werden.

1.G.f

Darf ich dem Spieler, der den Räuber versetzt, vorher meine Handkarten zeigen, um ihm zu zeigen, dass es sich nicht lohnt, den Räuber zu mir zu setzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Dazu werfen wir einen Blick in die Spielregeln ... noch besser zwei Blicke:

Rohstoffkarten werden immer verdeckt auf der Hand gehalten.

(Quelle: Spielanleitung zu Die Siedler von Catan [klassische Ausgabe], linke Spalte, Abschnitt „Vorbereitung“, 7. Punkt der Aufzählung)

Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.

(Quelle: Spielanleitung zu Die Siedler von Catan [klassische Ausgabe], rechte Spalte, Abschnitt „4. Sonderfälle“, Absatz b, Ziffer 2)

Damit ist es klar, dass Sie Ihren Mitspielern Ihre Handkarten nicht zeigen dürfen, auch nicht, um einen Räuberangriff zu vermeiden.

1.G.g

Darf man einem Mitspieler freiwillig eine Karte geben, statt ihn ziehen zu lassen?

"Wird die Sieben gewürfelt, und derjenige, der dann den Räuber versetzen kann, stellt ihn zu einem Mitspieler, darf dieser Mitspieler dann auch 'freiwillig' eine Rohstoffkarte /Handelsware seiner Wahl an den Dieb abgeben, um sich seine Rohstoffe, die er zum Beispiel für das nächste Bauprojekt braucht, zu erhalten?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die Regel hierzu lautet:

Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.

(Quelle: Spielanleitung zu Die Siedler von Catan [klassische Ausgabe], rechte Spalte, Abschnitt "4. Sonderfälle", Absatz b, Ziffer 2)

1.G.h

Darf ich noch meinen normalen Spielzug machen, wenn ich eine "Sieben" gewürfelt habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Jeder Spielzug besteht aus zwei oder drei Teilen:

- Im Grundspiel mit Phasentrennung
 1. Würfelphase
 2. Handelsphase
 3. Bauphase
- Im Grundspiel ohne Phasentrennung und im Spiel mit der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG
 1. Würfelphase
 2. Kombinierte Handels- und Bauphase.

Diese Phasen sind unabhängig von einander. Wenn Sie in der ersten Phase eine "Sieben" gewürfelt haben, können Sie trotzdem in den folgenden Phasen mit ihren Rohstoffen und Entwicklungs- oder Fortschrittskarten anstellen, was immer Sie für sinnvoll erachten.

1.G.i

Darf der Räuber im Spielverlauf wieder in die Wüste zurück gesetzt werden?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Im Spiel nach den Grundregeln: Nein.

In einigen Szenarien und Varianten: Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Die Spielanleitung regelt das Verhalten des Spielers, der eine "Sieben" gewürfelt hat, für den Zeitpunkt nach der Abgabe der Rohstoffe (für die Spieler, die mehr als sieben Rohstoffkarten besaßen), so:

Danach **muss** der Spieler den Räuber versetzen.

[...]

1) Der Spieler muss den Räuber sofort auf den Zahlenchip eines beliebigen anderen Landfeldes versetzen.

(Quelle: Spielanleitung zu DIE SIEDLER VON CATAN [Neuausgabe 2003] rechte Spalte im Abschnitt **Sonderfälle - Sieben gewürfelt - Räuber wird aktiv**)

Da der Räuber sich ausschließlich auf Zahlenchips niederlässt, kann er keine Zahlenchips-losen Felder aufsuchen; somit gibt es für ihn in der Grundregel kein Zurück in die Wüste.

In der Vielfalt der catanischen Szenarien und Varianten haben sich aber zwei Wege aufgetan, wie der Räuber doch in die Wüste geraten kann:

- In einigen Szenarien produzieren auch Wüsten Rohstoffe und haben dann einen Zahlenchip; somit ist die Wüste in diesen Szenarien für den Räuber zugänglich. Stellvertretend für viele andere sei hier als Beispiel die Variante "Edelsteine auf Catan" von Christopher König erwähnt.

"Wo erfahre ich mehr über das Edelsteine auf Catan-Szenario?"

Unter folgender Web-Adresse:

http://www.siedeln.de/szenarien/edelsteine_auf_catan.php

- In einigen abgemilderten Varianten werden die Räuber-Regeln dahin gehend modifiziert, dass der Räuber seltener zuschlägt und geringeren Schaden anrichtet. Einiger Popularität erfreut sich eine Variante, die unter den Bezeichnungen "Zweier-Schutz" und "Dreier-Regel" in erster Linie im Online-Spiel in der COW* verbreitet ist.

Dabei darf der Räuber nicht auf ein Feld gestellt werden, an dem jemand siedelt, der noch nicht seinen 3. Punkt gemacht hat. Um das zu gewährleisten, darf man dann den Räuber auch in die Wüste zurückstellen; die Programmierung in der COW ermöglicht das daher - abweichend von der eigentlichen Grundregel - auch.

- Diese Variante geht zurück auf die von Klaus Teuber in seinen "Catanbrett Tipps" veröffentlichte "Drei-Siegpunkte-Regel", die in ihrer Originalform allerdings den Räuber einfach so lange auf der Wüste stehen lässt, bis er regelkonform auf ein Feld mit einem Zahlenchip versetzt werden kann.

"Wo finde ich Klaus Teubers Catanbrett Tipps?"

Unter folgender Web-Adresse:

<http://www.klausteuber.de/de/catanbrett Tipps.html>

* COW = **C**atan**O**nline**W**elt,
Web-Adresse: <http://www.catan.de/>

1.G.j

Wie zieht man korrekt, wenn sich die Rückseiten von Rohstoffkarten und Handelswaren unterscheiden?

"Die Rückseite der Handelswaren-Karten ist ab und zu heller als die Rückseite der Rohstoffe. Damit kann jemand, der eine Karte ziehen darf, zumindest die Art der Karte sofort unterscheiden."

Verschiedene Helligkeiten bei Drucken zu unterschiedlichen Druckzeitpunkten kommen schon mal vor, üblich ist das aber nicht. Hinzu kommt, dass die Karten auch altern (Lichteinwirkung und Abnutzung durch Gebrauch) und da kann die Sättigung schon mal nachlassen oder das Aussehen sich anderweitig unterscheiden (Ecken, aufgerauhter Rand, Flecken).

Wir empfehlen folgendes: Der Spieler, dem Karten geklaut werden, sagt wie viele er hat, mischt die Karten und legt sie als Stapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Evtl. legt er noch die Hand drauf wenn auch die oberste Karten schon an Hand der Rückseite erkennbar ist. Der Spieler, der eine klauen darf, sagt eine Zahl X, dann nimmt der Besitzer eine Karte nach der anderen von oben und gibt dem anderen die x-te Karte.

1.H.

1.H. Siedlungen und Städte

1.H.a

Kann ich sofort eine Stadt bauen (genügend Rohstoffe vorausgesetzt), auch wenn ich keine noch ungebaute Siedlung („Häuschen“) mehr im Vorrat habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt errichtet werden! Die Siedlung muss also auch materiell zur Verfügung stehen: Es gibt definitiv keine "virtuelle" sechste Siedlung.

Nur, wenn Sie eine Siedlungsfigur und eine Stadtfigur frei haben und außerdem über die Rohstoffe für beide verfügen, dann dürfen Sie Bau der Siedlung und Ausbau zur Stadt im selben Zug ausführen.

1.H.b

Jeder Spieler darf maximal 5 Siedlungen haben. Wie sieht es nun aus, wenn eine Siedlung zu einer Stadt aufsteigt? Darf ich dann eine weitere Siedlung bauen und somit 6 Ortschaften mein Eigen nennen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn Sie im Brettspiel eine Siedlung zur Stadt erheben, nehmen Sie ja einen Siedlungsstein vom Brett und stellen statt dessen einen Stadtstein auf. Da der Siedlungsstein danach nicht mehr auf dem Brett steht, können Sie ihn benutzen, um an anderer Stelle eine neue Siedlung zu gründen.

Also: Sie können insgesamt höchstens 5 Siedlungen und 4 Städte auf dem Brett stehen haben, macht zusammen 9 Ortschaften.

1.H.c

Ich verstehe die „Abstandsregel“ nicht. Darf ich eine Siedlung auf einer Kreuzung bauen, wenn an den angrenzenden Felder eine meiner Siedlungen steht?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Machen Sie sich das Leben leichter und merken Sie sich statt der Abstandsregel die (von der Auswirkung her identische) Umgebungsregel*:

Jede Siedlung und jede Stadt muss von drei Kreuzungen umgeben sein, auf denen weder Siedlung noch Stadt steht.

Die Frage, ob "eigen" oder "fremd", wird dabei nicht gestellt und kann daher auch keinen Anlass zu Unsicherheiten im Regelverständnis bieten.

* Eine kostenlose Dienstleistung des EnCata-Regelumformierungsservice

1.H.d

Darf man eine Siedlung an der Küste errichten, auch, wenn da kein Hafefeld ist? Das ist dann doch eigentlich keine Kreuzung.

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Ja.

Lange Antwort für Adepten:
Eine Kreuzung im Sinne des Catanischen Baurechts ist jeder Punkt, an dem sich 3 Felder treffen, das können 3 Landfelder, 2 Landfelder und 1 Wasserfeld, 1 Landfeld und 2 Wasserfelder, sogar 3 Wasserfelder sein.

Straßen und Schiffe dürfen auch auf den Kanten zwischen Land und Wasserfeldern gebaut werden, Siedlungen an jedem Punkt, der mindestens an ein Landfeld angrenzt (ob das immer Sinn macht ist eine andere Frage).

Wichtig ist nur für den Bau außerhalb der Gründungsphase, dass der Bauplatz auf irgendeine Weise mit einer der Gründungssiedlungen verbunden ist, sei es durch Straßen oder Schiffe.

Wenn Sie sich die Startaufstellung für Einsteiger (in der klassischen Ausgabe des Basisspiels) anschauen, so ist dort die Siedlung D auf einem Punkt, der nur 2 Landfelder nutzt. Es gibt auch durchaus Hafenstandorte, die nur ein Landfeld nutzen würden, z.B. der Erzhafen oben links. Wenn es nicht erlaubt wäre, da zu bauen, könnte man diesen Hafen gleich weglassen.

1.H.e

Darf ich meine erste Stadt erst bauen, nachdem ich alle fünf Siedlungen gebaut habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein...

Lange Antwort für Adepten:

... Sie können eine Stadt bauen, sobald Sie die Rohstoffe dafür haben. Sie können sogar eine Ihrer beiden Gründungssiedlungen in eine Stadt umwandeln ohne vorher eine dritte Siedlung bauen zu müssen.

Ob das sinnvoll ist, müssen Sie von Fall zu Fall selbst entscheiden.

1.I.

1.I. Straßen

1.I.a

Kann man Straßen durch fremde Siedlungen, Städte und Ritter "hindurch" weiterbauen?

"Die Straßen zweier Spieler (z.B. rot und blau) enden an der gleichen Kreuzung. Der rote Spieler baut auf der Kreuzung eine Siedlung. Kann dann der blaue Spieler hinter der Siedlung seinen Straßenbau fortsetzen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

In einer Hitliste der meist gestellten "Meist gestellten Fragen" würde sich diese zusammen mit der Frage nach der Identifikation des Spielers, der in der STÄDTE UND RITTER-ERWEITERUNG "die wenigsten aktiven Ritter zur Bekämpfung der Barbaren beigetragen" hat, vermutlich ein knappes Kopf-an-Kopf-Rennen um den ersten Platz liefern.

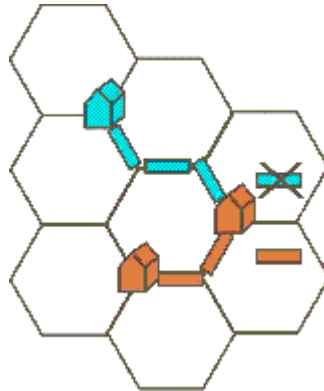
In der Spielanleitung steht dazu nur folgender kurzer Satz:

Eine neue Straße muss immer an einer eigenen Straße, Siedlung oder Stadt angelegt werden.

(Quelle: Spielanleitung für DIE SIEDLER VON CATAN [Neuausgabe 2003], mittlere Spalte, Abschnitt **Bauen – Straße**)

Hat eine Spielrunde erst einmal den verhängnisvollen Schritt gemacht, umfangreiche Diskussionen über Bedeutungsnuancen der Worte "eigenen" und "angelegt" zu beginnen, ist das Verstehen einer im Kern sehr einfachen Regel im Handumdrehen in unerreichbare Ferne gerückt.

Da ein Bild mehr als tausend Worte sagt, verzichten wir hier mal auf unsere eigene verbale Interpretation und zeigen Ihnen statt dessen ein solches, auf das wir Sie bitten, Ihre geschätzte Aufmerksamkeit zu richten:



Die Bauarbeiter von **Blau** machen in der Siedlung von **Rot blau**, deshalb zeigt die Ampel für **Blau rot**.

Der Spieler "Blau" würde im Sinne der catanischen Verfassung seine Straße in diesem Fall nicht an seine eigene Straße, sondern an die Siedlung des Spielers "Rot" anlegen – und das ist ihm durch die Regel untersagt. Somit darf in unserem Beispiel nur der Spieler "Rot" weiter bauen.

Und selbst, wenn überall im Rest des Universums die Formulierung "an etwas anlegen" eine andere Bedeutung haben sollte: Auf Catan hat sie diese.

Was auf der Zeichnung für Siedlungen dargestellt ist, gilt so auch für Städte, Metropolen und Ritter.

Verwendung der Grafik mit freundlicher Genehmigung des Kosmos Verlags

1.1.b

Dürfen Straßen oder Schiffe, nachdem Sie gesetzt wurden und mindestens eine Runde vergangen ist, nochmals versetzt werden?

"Wenn z.B. zwei Parteien auf einen Punkt hin Straßen bauen um dort zu siedeln, dann kann es ja nur einer schaffen dort zu siedeln. Kann der andere dann im Nachhinein noch den Verlauf seiner Straße ändern, da ja jetzt seine Straße zu einem toten Punkt (fremde Siedlung) führt an der es nicht weitergeht, d.h. seine letzte Straße in eine andere Richtung versetzen oder sind gesetzte Straßen und Schiffe unversetzbar?"

Im Prinzip können Straßen nachdem sie einmal gebaut wurden nicht mehr versetzt werden. Lediglich in der Version mit der STÄDTE & RITTER-Erweiterung ist es möglich, mittels der Fortschrittskarte "Diplomat" eine endständige eigene Straße vom Brett zu nehmen und an anderer Stelle regelkonform wieder einzusetzen. Alternativ ist es noch möglich eine endständige Straße eines Mitspielers vom Brett zu nehmen und ihm für seinen Vorrat zurückzugeben. Dann darf aber keine eigene Straße eingesetzt werden. Ansonsten gilt "Gebaut ist gebaut" und in den meisten Fällen reicht der Straßenvorrat auch aus. Es sind lediglich die vergeudeteten Rohstoffe die wehtun - und der Triumph des Mitspielers, der es vorher geschafft hat dort weiterzubauen.

Anders sieht es bei Schiffen aus: Hier darf pro Zug ein eigenes endständiges Schiff beliebig umgesetzt werden wenn dies nicht durch den Seeräuber verhindert wird. Das Schiff darf aber nicht im selben Zug gebaut worden sein, was insbesondere bei Szenarien in denen es Land zu Entdecken gilt reizvoll sein könnte.

Hier hat man aber mittels Diplomat, der ansonsten für diese Aktion verschwendet wäre die Möglichkeit den Seeräuber bzw. diese Regel auszutricksen.

2.

2. DIE SIEDLER VON CATAN (Das Basis-Spiel)

2.E.

2.E. Entwicklungskarten – Allgemeines über Entwicklungskarten

2.E.a

Entwicklungskarten dürfen zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Zuges ausgespielt werden kann. Bedeutet das auch: Vor dem Würfeln?

Im Grundspiel dürfen Sie Entwicklungskarten zu jedem beliebigen Zeitpunkt innerhalb Ihres Zuges spielen, also auch vor dem Würfeln. Sie dürfen aber pro Spielzug nur eine(!) Karte spielen. (Empfehlenswert ist das nur bei einer „Ritter“-Karte, erlaubt ist es aber auch bei den anderen.)

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Im Spiel mit der Städte & Ritter-Erweiterung dürfen Sie die dort an Stelle der Entwicklungskarten verwendeten Fortschrittskarten erst nach dem Würfeln spielen, dafür jedoch so viele wie Sie mögen bzw. besitzen.

Ausnahme: Den "Alchimisten" dürfen Sie vor dem Würfeln spielen (danach würde er auch nichts mehr nützen).

2.E.b

Wo werden die Entwicklungskarten nach dem Ausspielen hingelegt?

"Es gibt Leute, die sagen, Entwicklungskarten kommen nach dem Ausspielen wieder unter den Stapel (so kann man sie immer wieder benutzen), andere Leute sagen, die Karten kommen aus dem Spiel."

Im Basis-Spiel werden ausgespielte Entwicklungskarten - sofern es sich dabei nicht um Ritter handelt - aus dem Spiel genommen. Ausgespielte Ritter legt der Spieler offen vor sich ab.

Nur im Historischen Szenario "Alexander der Große" werden auch in der Schlacht eingesetzte Ritter aus dem Spiel genommen. Sollte es in weiteren Szenarien Sonderregeln geben, wird explizit darauf hingewiesen.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Im Spiel mit der Städte & Ritter-Erweiterung werden die dort an Stelle der Entwicklungskarten verwendeten Fortschrittskarten nach dem Ausspielen wieder unter die Nachziehstapel gelegt (Ausnahme: Siegpunkte bleiben bis zum Ende vor dem Spieler liegen). Dieser Unterschied könnte zu einem Missverständnis und somit zu den unterschiedlichen Aussagen geführt haben.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, was im Basisspiel mit den ausgespielten Ritter-Karten passiert"

-> **2.I.a**

"Ich möchte mehr über die Fortschrittskarten der Städte & Ritter-Erweiterung wissen."

-> **4.M., 5. – 7.**

.

2.H.

2.H. Entwicklungskarten – Fortschritt: Straßenbau

2.H.a

Wenn im Grundspiel mit Phasentrennung die Karte Straßenbau gespielt wird, ist das dann ein Bauvorgang, durch den die Handelsphase beendet und der Spieler am weiteren Handeln gehindert wird?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Das Ausspielen der Karte „Straßenbau“ ist kein Bauvorgang im Sinne eines Bestandteils der Bauphase, denn es werden keine Rohstoffkarten abgegeben. Es ist das Ausführen der Funktion einer Entwicklungskarte und kann somit zu jedem Zeitpunkt im Spielzug gemacht werden, also auch mitten in der Handelsphase.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Es schadet dem Spiel nicht, wenn man auch im Grundspiel die ursprünglich in den Regeln festgeschriebene Trennung von Handels- und Bauphase aufhebt.

Klaus Teuber empfiehlt das sogar ausdrücklich auf seiner Website im Bereich Tipps und Varianten:

<http://www.klausteuber.de/de/catanbrett Tipps.html>

2.H.b

Darf die Karte Straßenbau in der Außerordentlichen Bauphase ausgespielt werden?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Das Ausspielen der Karte „Straßenbau“ ist kein Bauvorgang im Sinne eines Bestandteils der Bauphase (sei sie ordentlich oder außerordentlich), denn es werden keine Rohstoffkarten abgegeben.

Ein Spieler, der unter Nutzung der Außerordentlichen Bauphase baut, ist nicht „am Zug“, daher kann er auch nicht auf die Regel zurückgreifen, dass man Fortschrittscarten zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb des eigenen Zuges ausspielen darf.

2.I.

2.I. Entwicklungskarten – Ritter

2.I.a

Wohin werden Ritterkarten gelegt, nachdem man sie ausgespielt hat?

"Bleiben die Ritter-Karten nach dem Ausspielen vor dem Spieler liegen, oder werden sie wieder zurück unter den Stapel gelegt?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sie bleibt vor dem Spieler liegen ...

Lange Antwort für Adepten:

... weil die offen vor einem Spieler liegenden Ritterkarten der Maßstab für den Erhalt der Karte "Größte Rittermacht" sind.

Schon drei kleine Ritter-Kärtchen können so zwei zusätzliche Siegpunkte einbringen; diese Chance sollte man in seinen Überlegungen berücksichtigen.

2.J.

2.J. Entwicklungskarten – Siegpunkt

2.J.a

Darf ich im selben Zug nach einer normalen Entwicklungskarte noch einen Siegpunkt aufdecken?

Und darf ich mehrere Siegpunkte auf einmal aufdecken?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Zweimal ja!

Lange Antwort für Adepten:

Da Siegpunktkarten generell immer erst zum Schluss aufgedeckt werden, ist es egal, ob im gleichen Zug schon eine Entwicklungskarte aufgedeckt wurde oder nicht.

Es ist ja sogar so, dass, wenn Sie im letzten Zug mit Glück eine Siegpunktkarte (oder mit noch mehr Glück mehrere Siegpunktkarten) kaufen, diese dann sofort aufdecken dürfen, wenn Sie damit die zum Sieg erforderliche Punktzahl erreicht haben.

2.K.

2.K. Die Größte Rittermacht

2.K.a

Zählen beim Anspruch auf die Größte Rittermacht auch die Ritterkarten mit, die man noch nicht ausgespielt hat?

"Spieler A will das Spiel beenden indem er die letzte seiner 3 Ritterkarten umdreht (2 liegen schon offen) und die größte Rittermacht für sich in Anspruch nimmt.

Spieler B hatte bis jetzt nur einen Ritter offen liegen, erklärt aber nun, dass er noch drei weitere verdeckt vor sich hat und somit die größte Rittermacht an ihn ginge. Infolge dessen sei das Spiel für Spieler A noch nicht gewonnen. Entspricht das den Regeln oder hat Spieler A doch gewonnen, da er als erster 3 Ritterkarten aufdecken kann?"

Nicht aufgedeckte Ritterkarten sind wie nicht abgegebene Lottoscheine mit 6 richtigen Zahlen: Sie nutzen nix!

3.

3. DIE SIEDLER VON CATAN mit der SEEFAHRER-ERWEITERUNG

3.E.

3.E. Der Goldfluss

3.E.a

Wenn beim Spielen mit Inseln reine Goldinseln vorkommen, können diese dann wegen des Siegpunktes besiedelt werden, oder gibt's da keinen Extra-Siegpunkt?

Grundsätzlich gilt es da, zwei Möglichkeiten zu unterscheiden:

- Spiel nach einem vorgegebenen Szenario
In diesem Fall gelten die für das Szenario vorgegebenen Regeln.
Zum Beispiel: Im Fall des Szenarios "Zu neuen Ufern" (Spielanleitung der Seefahrer-Erweiterung [klassische Ausgabe], Seite 5) ist vorgeschrieben, dass es für die jeweils erste Siedlung auf einer kleinen Insel einen Siegpunkt-Chip gibt. Das gilt selbstverständlich auch für die Gold-Insel im "Südosten" (andernfalls müsste sie ausdrücklich von dieser Regel ausgenommen sein - was sie aber nicht ist).
- Spiel mit einer reinen Zufalls-Karte
In diesem Fall gibt es keine allgemeingültige Vorschrift zur Bewertung von Insel-Besiedlungen und die Spieler sind aufgefordert, sich vor Beginn des Spiels frei auf die Bedingungen zur Siegpunkt-Vergabe zu einigen.

3.E.b

Müssen bei einer Stadt an einem Goldfluss die Rohstoffe, die man sich nimmt, gleich sein oder sind auch 2 unterschiedliche Rohstoffe möglich?

Wer an einem Goldfluss mehrere Rohstoffe erhält, der darf sich jeden dieser Rohstoffe einzeln auswählen. Es steht also im Belieben des Spielers, ob die Rohstoffe gleich oder unterschiedlich sind.

3.E.c

Darf ich mir bei einer Start siedlung am Goldfluss einen beliebigen Rohstoff nehmen?

" Wenn ich bei der SEEFÄHRER-ERWEITERUNG meine zweite Siedlung an ein Goldfluss-Feld setze, darf ich mir einen beliebigen Rohstoff nehmen oder nicht?"

Üblicherweise gestatten Szenarien-Regeln es nicht, eine der Start siedlungen an den Goldfluss zu setzen, da Goldflüsse meist als zu erreichende Teilziele verwendet werden oder zumindest eine umkämpfte Ressource darstellen.

Wenn ein Szenario das allerdings einmal gestatten sollte, dann dürfen Sie sich einen beliebigen Rohstoff nehmen.

3.F.

3.F. Schiffe

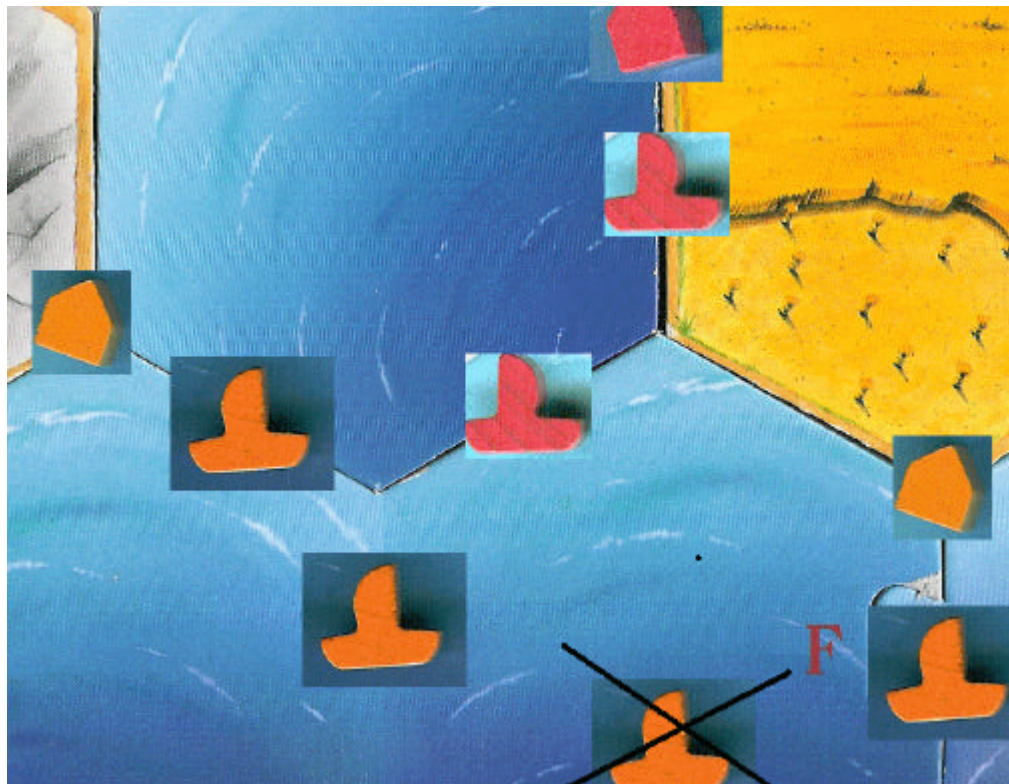
3.F.a

Man kann Schiffe ja nur zwischen 2 Seefeldern setzen. Gilt das auch am Rand vom Spielfeld, wo die Begrenzungen sind (a,b,c,d,x ...)?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Für die Innenkante des Rahmens und den Rahmen selbst: "Ja."

Für die Außenkante des Rahmens: "Nein."



Immer wieder hatte man Christoph, den Großen Entdecker, gewarnt:
"Hüte dich vor dem Rand der Welt, denn dort lauert das Schwarze Kreuz
des Regelverstoßes!"

Lange Antwort für Adepten:

In den Regeln steht, dass die Schiffe entweder zwischen ein Wasserfeld und ein Landfeld oder zwischen zwei Wasserfelder gesetzt werden müssen. Da der Rand komplett als Wasserfeld gedruckt wurde und auch teilweise die typische Sechseckform

aufweist, kann man ihn als Wasserfeld ansehen und demnach zwischen ihm und ein "normales" Wasserfeld auch ein Schiff setzen. Etwas anders sieht es beim Spiel mit der Neuausgabe 2003 (die mit dem Kunststoff-Spielmaterial aus: Der Rahmen hat zum größten Teil keine Trennungslinien mehr, die catanischen Forscher stoßen also an den meisten Stellen auf eine durchgehende und für sie undurchdringliche "Wasserwand").

Bei beiden Ausgaben ist die Innenkante des Rahmens uneingeschränkt schiffbar und die Außenkante definitiv tabu.

Für das Stellen von Schiffen auf den Rahmen selbst ergeben sich aber – je nach verwendetem Spielmaterial – in Befolgung des Regeltextes zwei verschiedene "Ausführungs-Richtlinien":

Die Klassische Ausgabe:

Die Stellen, an denen auf dem Rahmen zwei "siamesische Wasserfelder" aneinander stoßen, sind schiffbar.

Die Neuausgabe 2003:

Es gibt zwei Verbindungsstücke bei der Seefahrer-Erweiterung, die komplette Hex-Felder darstellen. Nur auf den dadurch gebildeten Passagen* dürfen die catanischen Segler den Rahmen überqueren.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Das Szenario "Die Welt Catan" aus dem BUCH ZUM SPIELEN baut auf der Vorstellung auf, dass die "Welt Catan" eine Kugel ist und man auf der einen Seite des Plans hinaus- und auf der gegenüberliegenden Seite wieder hineinsegeln kann. Im Normalfall hat in den Seefahrer-Szenarien die Welt zwar als eine Scheibe zu gelten, es mag aber manchem Spiel noch eine zusätzliche Prise "Würze" bescheren, wenn man sich vorher auf eine "virtuelle Kugelgestalt" des Spielplans einigt.

* Ob Sie das im privaten Spiel wirklich in dieser Konsequenz auslegen wollen, ist natürlich Ihre Entscheidung. Catan ist die Welt der Szenarien und Varianten, und so lange Sie nicht auf einer Meisterschaft nach strengen Regeln spielen, können Sie sich in diesem Punkt – wie auch in vielen anderen – im Zweifelsfall einfach mit Ihren Mitspielern einigen, wie Sie das Hochsee-Schiffahrtsrecht handhaben möchten.

3.F.b

Ist das Bauen von Schiffen/Strassen an den Kanten der Rahmenteilen auch bei der neuen Version erlaubt? Hier sind die Rahmenteile ja nicht in Sechseckform.

Bei der Neuausgabe dürfen Sie auf der Innenkante des Rahmens immer bauen, auf der Außenkante niemals und auf dem Rahmen selbst nur an bestimmten Stellen. Details dazu finden Sie im vorhergehenden Artikel.

Wenn Sie ein Szenario spielen, bei dem Catan eine Kugel ist, vereinbaren Sie einfach vor Spielbeginn mit Ihren Mitspielern eine von der Grundregel abweichende Schiffs-Setzregel, die Ihnen das ermöglicht. Es ist ja kein ernsthaftes Problem, sich – zum Beispiel – den Rahmen in "virtuelle Sechsecke" eingeteilt vorzustellen.

3.F.c

In welcher Form können die Schiffe versetzt werden?

"Aus der Spielanleitung kann ich nicht ersehen, ob ein Schiff nur ein Feld weiter gezogen werden darf (d.h. entlang der 'Route' - was mir logisch erscheint) oder aber innerhalb eines Feldes versetzt werden darf (was auch noch verständlich wäre). Möglich wäre auch das Versetzen irgendwo auf einen anderen Platz des Spielfeldes."

Sie dürfen ein Schiff überall dort hin versetzen, wo Sie auch ein neues bauen dürften. Es muss also an ein eigenes Schiff, eine eigene Siedlung oder Stadt angrenzen.

3.G.

3.G. Der Seeräuber (Pirat)

3.G.a

Darf man bei der Startaufstellung beim Standort des Seeräubers ein Schiff bauen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Im Unterschied zum Räuber gibt es für den Seeräuber in den meisten Szenarien kein definiertes Startfeld; er kann seine kriminelle Karriere genauso gut außerhalb des Spielfeldes starten.

In der Neuausgabe der SEEFÄHRER-ERWEITERUNG ist in den Szenario-Plänen das Startfeld allerdings immer eingezeichnet, aber meistens kommt es da zu keinem Konflikt, weil der Seeräuber auf in der Startaufstellung nicht erreichbaren Feldern startet.

Allenfalls bei den Szenarien "Die vier Inseln" und "Die Nebelinsel" könnte es zu einem Konflikt kommen; allerdings sind die in Frage kommenden Landfelder so unattraktiv, dass dort wohl niemand ernsthaft eine seiner Startansiedlungen gründen möchte.

Wenn Sie aber unbedingt eine Ihrer Startansiedlungen bei "Die Nebelinsel" an ein erbärmliches 12-er Lehmfeld und zwei Wasserfelder setzen wollen, weil Sie auf Ihr verbrieftes Recht pochen, die Siedlung dahin zu setzen, wo Sie wollen ... dann müssen Sie halt in den sauren Apfel beißen und können dort in der Tat kein Schiff direkten Kurs auf das unentdeckte Südland nehmen lassen.

4.

4. DIE SIEDLER VON CATAN mit der STÄDTE & RITTER- ERWEITERUNG

4.C.

4.C. Spielablauf

4.C.a

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann in beliebiger Reihenfolge: Handeln, Bauen, Fortschrittskarten ausspielen und Ritteraktionen ausführen. Können die einzelnen Phasen auch gemischt werden oder ist nur die Reihenfolge egal?

Sie dürfen wirklich alles mischen. Also zum Beispiel erst handeln, dann bauen, dann wieder handeln usw.

4.C.b

Gibt es unterschiedliche Regeln zu STÄDTE & RITTER in der alten und in der neuen Version?

Es gibt zwei Regelunterschiede (die anderen Unterschiede beziehen sich nur auf die Regelformulierung, nicht auf die Regelbedeutung):

- 2003 mit dem Erscheinen der Neuausgabe erhielt die Fortschrittskarte Saboteur eine neue Funktion. In der klassischen Ausgabe reduzierte der Saboteur die Einkünfte aus einer Stadt auf das Niveau einer Siedlung und verhinderte zugleich den Ausbau dieser Stadt zur Metropole. In der Neuausgabe bewirkt der Saboteur, dass alle Spieler, die mindestens so viele Siegpunkte wie der die Karte Ausspielende haben, die abgerundete Hälfte ihrer Handkarten abgeben müssen.
- 2004 gab es noch einen Änderungs-Nachtrag zum Einsatz der Räuber-Figur: Der Räuber kommt seitdem erst ins Spiel, nachdem der erste Barbaren-Überfall stattgefunden hat.

4.C.c

Kann man den Räuber wie im Basis-Spiel vor dem Würfeln vertreiben, wenn man einen aktivierten Ritter am entsprechenden Feld stehen hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Hier heißt es: Die Zähne zusammenbeißen und hoffen, dass ohnehin eine andere Zahl gewürfelt wird.

Denn es gibt bei STÄDTE & RITTER nur eine einzige Aktivität, die man vor dem Würfeln ausführen darf: Das Ausspielen des Alchimisten.

Alles andere – einschließlich des Vertreiben des Räubers – kommt erst nach der Rohstoff- und Handelswaren-Ausschüttung.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Da Sie diese Regel jetzt kennen: Wenn Sie also schon einen Alchimisten auf der Hand haben, können Sie zumindest aktiv dafür sorgen, dass in Ihrem Zug nicht die durch den Räuber blockierte Zahl gewürfelt wird.

4.E.

4.E. Stadtausbauten und Metropolen

4.E.a

Kann ich die Vorteile, die ich durch die 3. Ausbaustufe erhalten habe, auch weaternutzen, wenn ich bereits in der 4. oder 5. Stufe bin?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Die Vorteile in den 3 Sparten gelten ab der 3. Ausbaustufe. Das heißt, dass Sie bei der Weiterentwicklung keine vorher erarbeiteten Vorteile verlieren können. Das wäre ja dann auch eher eine Zurückentwicklung, oder?

4.E.b

Ist die Stufe der eigenen Stadtausbauten in einem der drei Bereiche begrenzt, wenn jemand schon eine Metropole erreicht hat?

Wenn also jemand die grüne Wissenschafts-Metropole auf der höchsten Stufe besitzt, können die anderen Spieler dann ihre Ausbauten auch noch so weit machen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein, die Stufe ist nicht begrenzt, und ja, die anderen Spieler dürfen alle Ausbauten errichten.

Lange Antwort für Adepten:

In den Regeln steht nichts über eine Obergrenze für Stadtausbauten, folglich gibt es auch keine.

Grundsätzlich kann also jeder in jeder Farbe so viele Ausbauten haben, wie er mag und bezahlen kann, und er kann somit in den Genuss der Vorteile des Fortschritts-Karten-Erhalts bei allen passenden Ergebnissen des roten Würfels kommen.

Zu beachten ist dabei: Wer in einem der drei Ausbauten-Bereiche bereits eine Metropole besitzt, muss über eine zusätzliche Stadt verfügen, um in den anderen beiden Bereichen Ausbauten ab Stufe 4 errichten zu können. Die Begrenzung der Ausbauten hängt also von der Anzahl der eigenen Städte ab, nicht von der Anzahl der Ausbauten der Mitspieler.

4.E.c

Wenn ich einen Bereich meiner Stadt auf Metropolenstufe (Stufe 4) ausbaue, ich aber keine Stadt mehr frei habe, weil ich z.B. meine einzige Stadt bereits zu einer anderen Metropole ausgebaut habe, was passiert dann?

Dann passiert folgendes:

Ihre Mitspieler sagen zu Ihnen: "Mein Gutester, du darfst keine vierte Ausbaustufe bauen, wenn du keine Stadt mehr frei hast. Also mach' das mal schön wieder rückgängig!"

Und dann sagen Sie: "Das habe ich ja noch nie gehört! Wo soll das denn bitte stehen?"

Darauf erwidern Ihre Mitspieler: "In der Spielanleitung zur klassischen Ausgabe von STÄDTE & RITTER, 3. Seite, rechte Spalte oben, hinter dem schwarzen Aufzählungs-Punkt."

Sie sagen listig: "Zeigt mal her; das will ich selbst lesen!"

Ihre Mitspieler geben Ihnen die Spielanleitung, und Sie lesen folgendes:

Besitzt ein Spieler nur eine Stadt, die er bereits zur Metropole ausgebaut hat, so darf er in den beiden anderen Bereichen Stadtausbauten nur bis zur dritten Stufe vornehmen. Die vierte Ausbaustufe ist ihm erst nach dem Bau einer weiteren Stadt erlaubt.

Zur Sicherheit lesen Sie den Abschnitt zwei mal, aber es steht jedes Mal das selbe drin. Schließlich sagen Sie resigniert: "Sei's drum!" und machen Ihren Ausbau wieder rückgängig. Immerhin dürfen Sie die Handelswaren behalten, die Sie fast für einen illegalen Ausbau bezahlt hätten.

4.E.d

Darf man in einer sabotierten Stadt Stadtausbauten errichten?

-> siehe Artikel **6.G.a**

4.E.e

Kann ich Vorteile, die ich durch Stadtausbauten erworben habe (Gilde, Aquädukt etc.) auch nutzen, wenn ich meine Stadt an die Barbaren verloren habe, d.h. im Moment keine Stadt besitze?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

In der Regel zur STÄDTE & RITTER-Erweiterung heißt es:

Auch ohne Stadt behält ein Spieler seine Stadtausbauten und damit die Möglichkeit, Fortschrittskarten zu erhalten.

Wenn man aber seine Stadtausbauten behält, dann behält man auch die Vorteile, die daraus resultieren, d.h. die Gilde ermöglicht weiterhin den 2:1-Tausch von Handelswaren, die Festung die Aufwertung von starken zu mächtigen Rittern und das Aquädukt gewährt einen beliebigen Rohstoff wenn man beim Auswürfeln der Erträge leer ausgeht.

4.E.f

Kann ich eine Metropole, die mir ein anderer Spieler abgenommen hat, zurück bekommen?

"Was passiert, wenn ich bei der Städte & Ritter-Erweiterung eine Metropole durch den 4. Stadtausbau besaß, sie dann aber verloren habe, weil ein anderer Spieler den 5. Stadtausbau vor mir errichtet hat? Kann ich dann selber auch den 5. Stadtausbau vornehmen und dadurch meine Metropole wieder zurück gewinnen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Errichten: Ja.

Zurück gewinnen: Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie können zwar ebenfalls den 5. Stadtausbau errichten, die Metropole hat aber der Spieler sicher, der als erster den 5. Stadtausbau in einer Kategorie erreicht hat.

4.F.

4.F. Stadtausbauten Handel

4.F.a

Darf man mit der Gilde Handelswaren 2:1 nur gegen andere Handelswaren tauschen oder auch gegen Rohstoffe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Auch gegen Rohstoffe

Lange Antwort für Adepten:

Für die Rohstoff-Häfen, für die Händler-Figur und auch für die Gilde schränkt das catanische Handelsrecht immer nur ein, was man abgibt, niemals, was man sich dafür nimmt (so lange es nichts anderes ist als Rohstoff oder Handelsware, natürlich!).

Erhalten kann man in jedem Fall nach eigenem Gutdünken sowohl Handelswaren als auch Rohstoffe. (Ausnahmen hiervon kann es in einzelnen Szenarien geben, das muss dort aber ausdrücklich in der jeweiligen Regel stehen.)

4.H.

4.H. Stadtausbauten Wissenschaft

4.H.a

Erhält ein Spieler auch dann einen "Aquädukt"-Rohstoff wenn er nur Handelswaren bekommt?

"Es wurde mehrmals hintereinander Erz ausgegeben, so dass nicht mehr für alle Spieler Erz vorhanden war, als wieder eine Erz-Zahl geworfen wurde. Nach Basis-Regel erhielt dann keiner Erz. Da an dem Erzfeld auch Städte standen erhielten dann einige Spieler aber noch Münz-Handelswaren. Von diesen Spielern hatte einer ein Aquädukt. Da er keine Rohstoffe, aber Handelswaren erhalten hatte, kam die Frage auf, ob er sich jetzt noch einen "Aquädukt-Rohstoff" nehmen darf."

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Es heißt:

Wenn Sie beim Auswürfeln der Rohstoff-Einnahmen leer ausgehen...

Das schließt die Vergabe von Handelswaren mit ein, es wird nicht gesagt, "wenn Sie beim Auswürfeln der Rohstoff-Einnahmen keinen Rohstoff bekommen..."

Der Aquädukt greift also nur, wenn man gar nichts bekommt.

4.H.b

Liefert mir das Aquädukt auch dann einen Rohstoff, wenn ich wegen einer Räuber-Blockade nichts produziere?

"Ich habe z.B. eine Siedlung am Lehmfeld mit der Ziffer 4 und dieses Feld ist mit dem Räuber gesperrt. Ich habe das Aquädukt bereits erreicht. Die 4 wird gewürfelt. Erhalte ich in diesem Fall einen beliebigen Rohstoff meiner Wahl?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Nur, wenn die "7" gewürfelt wird, gehen Sie leer aus. Wenn Sie aber aufgrund einer Räuber-Blockade keinen regulären Ertrags-Rohstoff erhalten, dürfen Sie sich statt dessen einen beliebigen Aquädukt-produzierten Rohstoff nehmen.

Zumindest auf Catan ist also die in unserer Welt bisher noch vergebliche Hoffnung, dass in einer fortschrittlichen Gesellschaft die Auswirkungen der Kriminalität zurück gehen, Wirklichkeit geworden.

4.I.

4.I. Die Ritter der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG

4.I.a

Darf ich meinen Ritter über einen fremden Ritter hinweg versetzen, wenn der sich zwischen meiner Ausgangs- und Zielkreuzung befindet und meine Handelsstraße unterbricht?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Dass der gegnerische Ritter Ihre Handelsstraße unterbricht, bedeutet ja, dass er sie in zwei Teile teilt. Durch diese Teilung sind Ausgangs- und Zielpunkt Ihres eigenen Ritters nicht mehr miteinander verbunden. Damit kann der Ritter nicht versetzt werden.

Sie müssen also zuerst den gegnerischen Ritter - mit einer Ritteraktion oder einer Fortschrittskarte – vertreiben; dann erst können Sie Ihren Ritter entlang der jetzt wieder „vereinigten“ Handelsstraße versetzen.

4.I.b

Wird ein aktiver Ritter wieder passiv, sobald ich ihn aufwerte?

"In den Regeln steht, dass Ritter in passivem und in aktivem Zustand aufgewertet werden dürfen. Bedeutet das, dass ein aktiver Ritter passiv wird, wenn ich ihn aufwerte?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Und warum „Nein“?

Weil nirgendwo in den Regeln steht, dass der Ritter seinen Aktivierungszustand durch die Aufwertung ändert. Also ändert er ihn auch nicht:: Aktive Ritter bleiben aktiv, passive Ritter bleiben passiv.

4.1.c

Darf man den Räuber auf ein Feld setzen, neben dem ein aktivierter Ritter steht?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Die Regel bestimmt, dass ein Ritter den Räuber vertreiben kann. Von Abschreckung und Verbrechens-Prävention ist dort nichts zu lesen: Also können Sie Ihren Räuber getrost neben einen Ritter stellen. (Nun, vielleicht nicht unbedingt „getrost“, falls es sich um einen gegnerischen Ritter handelt ... aber hinstellen dürfen Sie ihn.)

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Wenn Ihnen grade danach ist, wenn die Barbaren fern sind und Sie genug Getreide haben, können Sie den Räuber sogar ganz gezielt neben einen eigenen aktivierten Ritter stellen. Falls nämlich die Siedlung eines Mitspielers an dieses Feld angrenzt, nehmen Sie dem einen Rohstoff weg und schicken den Räuber per „Ritterpost“ gleich wieder weiter auf ein anderes Feld.

Und falls dort auch ein aktivierter Ritter von Ihnen steht und eine gegnerische Siedlung angrenzt ... Sie sehen schon, worauf das hinausläuft. Das ist der sogenannte Catanische „Räuberzirkus“. (Vergessen Sie aber vor lauter Begeisterung nicht, Ihre Ritter möglichst umgehend wieder zu aktivieren: Falls Ihre Mitspieler diesen Effekt bisher noch nicht kannten, kennen sie ihn nämlich jetzt.)

4.1.d

Darf ein Mitspieler, dessen Ritter durch einen stärkeren Ritter oder die Fortschrittskarte "Intrige" vertrieben wird, diesen an anderer Stelle aufstellen, obwohl keine Straßenverbindung dorthin besteht?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Ein Ritter ist an die Straße - einschließlich ihrer Abzweigungen und eventuell anschließender Seewege - gebunden, auf der er ins Spiel gebracht wurde.

Weder durch freiwillige Wanderschaft noch durch erzwungene Emigration kann er diese Straße verlassen; er würde sich das so zu Herzen nehmen, dass er selbigen Augenblicks tot vom Spielfeld und zurück in den Bauvorrat seines Besitzers stürzt.

Kurz gesagt: Findet ein vertriebener Ritter keinen neuen Platz, der mit seinem alten Platz durch eine Handelsstraße einschließlich Schiffe verbunden ist, muss er aus dem Spiel genommen werden.

4.1.e

Darf ich meinen deaktivierten Ritter in einem Zug aktivieren und mit diesem direkt den Räuber vertreiben?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wie alle Ritteraktionen ist auch das Vertreiben des Räubers frühestens einen Spielzug nach der Aktivierung möglich.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Umgekehrt wird aber ´n Schuh d´raus: Ihr Ritter darf erst den Räuber vertreiben, wodurch er deaktiviert wird, und anschließend im selben Zug von Ihnen wieder aktiviert werden. Dann ist aber Schluss und er muss erst ein Verdauungsschläfchen halten, bevor er im nächsten Zug wieder tätig werden kann.

4.J.

4.J. Die Barbaren

4.J.a

Wie wird die Stärke der Barbaren berechnet?

"In den Regeln steht:

Die Stärke des Barbarenheeres wird ermittelt, indem alle jetzt auf Catan gebauten Städte (auch Metropolen) gezählt werden. Die Gesamtsumme ergibt die Stärke des Heeres.

Bedeutet das, dass eine Stadt, die zur Metropole ausgebaut wurde, als 2 Punkte (1 für die Stadt + 1 für die Metropole) für die Stärke der Barbaren zählt?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Jetzt kommt's in Guinness-Buch-Reife: Die komplette Barbaren-Mathematik in einer 10-Sekunden-Lektion!

b sei die Stärke der Barbaren.

s sei die Anzahl der Städte auf Catan, die keine Metropolen sind.

m sei die Anzahl der zu Metropolen aufgewerteten Städte.

Die Stärke der Barbaren wird nach folgender Formel errechnet:

$$\mathbf{b = s + m}$$

(nicht: $b = s + 2m$)

4.J.b

Was tun, wenn die "Retter Catans"-Karten alle verbraucht sind?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ein anderes Siegpunkt-Symbol benutzen.

Lange Antwort für Adepten:

Die Menge der „Retter Catans“-Karten ist nur aus packtechnischen Gründen begrenzt, nicht aus regeltechnischen. Es gibt keinen regelseitigen Grund, warum nicht mehr als insgesamt sechs oder acht Punkte* durch siegreich bestandene Waffengänge gegen die Barbaren zu machen sein sollten.

Daher kann man getrost, sind alle „Retter Catans“-Karten bereits ausgegeben, ein anderes Symbol als Siegpunkt verteilen. Wir

empfehlen, eins der reichlich vorhandenen Siegpunkt-Symbole aus der Seefahrer-Erweiterung zu nehmen – aber ein Streichholz tut´s, ehe man auf seinen Siegpunkt verzichtet, genau so.

* In der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG für drei und vier Spieler befinden sich sechs "Retter Catans"-Karten, in der Ergänzungs-Packung für fünf und sechs Spieler weitere zwei.

4.J.c

Auch wenn Catan erfolgreich verteidigt wird, verliert doch derjenige, der die wenigsten aktiven Ritter in die Schlacht geworfen hatte, eine Stadt, oder?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Richtig ist:

- Wenn Catan erfolgreich verteidigt wird (Die Ritter Catans gewinnen) verliert niemand eine Stadt.
- Wenn Catan erfolglos verteidigt wird (Die Ritter Catans verlieren), verliert mindestens ein Spieler eine Stadt.

4.J.d

Sind meine Städte immer sicher vor den Barbaren, wenn ich mindestens so viele aktive Ritter wie Städte habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Es gibt keine unmittelbare Beziehung zwischen der Anzahl der Ritter eines Spielers und der Anzahl seiner Städte.

Die Ritter verteidigen nicht – wir wiederholen: Nicht – die Städte ihres Besitzers, sondern alle Ritter aller Spieler verteidigen gemeinsam die gesamte Insel Catan.

Wenn die gesamte Verteidigungsstärke nicht ausreicht, dann – und nur dann – gehen Städte verloren. Das betrifft den Spieler, der die wenigsten Ritter in die Schlacht geschickt hat – wenn er eine Stadt besitzt.

Jetzt kann es ja sein, dass der Spieler, der die wenigsten Ritter in die Schlacht geschickt hat, gar keine Stadt besitzt. Dann erwischt es den, der die zweit-wenigsten Ritter in die Schlacht geschickt hat. Und wenn

der auch keine Stadt verlieren kann, dann erwischt es den, der die dritt-wenigsten Ritter in die Schlacht geschickt hat. Und so weiter. Einen erwischt es, darauf können Sie Ihren Würfelbecher verwetten! Und das kann – weil es recht komplexe Kombinationen von Spielsituationen geben kann – sogar der sein, der von allen Spielern die meisten Ritter in die Schlacht geschickt hat.

Das klingt im ersten Augenblick seltsam, wird aber klarer, wenn man an folgendes denkt:

- Ein Spieler, der nur eine Metropole hat, aber keine Stadt, kann ja nichts verlieren. Er wird vermutlich keine Ritter in den Kampf schicken.
- Seine Metropole zählt aber mit, wenn die Stärke der Barbaren berechnet wird. Also müssen die anderen Spieler entsprechend mehr Ritter aufstellen.
- Im Extremfall (also: Nicht häufig, aber möglich) haben drei Spieler jeweils eine Metropole (und keine Stadt), ein Spieler hat eine Stadt, aber keine Metropole: Letzterer müsste vier Ritter aktivieren, damit Catan erfolgreich verteidigt werden kann. Aktiviert er nur drei Ritter und die anderen Spieler keinen, dann bedeutet das: Er hat zwar die meisten Ritter aktiviert, ist aber gleichzeitig "von allen Spielern, die Städte verlieren können" derjenige mit den wenigsten aktivierten Rittern ... und verliert seine Stadt.

Im folgenden Artikel finden Sie eine allgemeine Theorie des Stadtverlustes durch Barbareneinwirkung, zusammen mit den drei wichtigen Gesetzen, an die Sie denken, und den drei häufigsten Irrtümern, die Sie vermeiden sollten.

4.J.e

Wie wird ermittelt, wer eine Stadt verliert, wenn der Spieler mit den wenigsten aktivierten Rittern selbst keine verlieren kann?

Das ist - um es gleich vorweg zu sagen - die Frage, die Spielern von allen Catanischen Brettspiel-Fragen das meiste Kopfzerbrechen bereitet. Daher gibt's hier auch keine Kurze Antwort für Pragmatiker, sondern den Versuch, den Inhalt der Passage der entsprechenden STÄDTE & RITTER-Regel auf andere Weise zu formulieren.

Hier kommen Die Drei Heiligen Gesetze Des Stadtverlustes, einschließlich Exegese, als Versuch, das Thema eindeutig und verständlich zu machen:

**1. Stadtverlustgesetz:
Metropolen werden nur berücksichtigt, wenn die
Stärke der Barbaren ermittelt wird. Sie können
selbst nicht durch die Barbaren reduziert werden.**

Ich weise deshalb so eindringlich auf diesen Punkt hin, weil die Worte "Stadt" und "Metropole" an einigen Stellen der Regeltexte und auch im Bewusstsein der Spieler manchmal nicht klar getrennt sind.

Am besten hilft man sich, wenn man sich vorstellt, dass eine Metropole neben Siedlung und Stadt eine dritte "Qualität" catanischer Ansiedlungen ist; dass also eine Metropole keine Stadt mehr ist (auch, wenn der Spielstein "Stadt" noch verwendet wird, um sie auf dem Brett zu symbolisieren).

Die Barbaren sind also so stark, wie die Summe aller von allen Spielern errichteten Städte und Metropolen beträgt.

Die Barbaren greifen niemals und unter keinen Umständen jemals eine Metropole an. Alle Hypothesen, dass unter bestimmten exotischen Bedingungen in Folge eines Barbaren-Angriffs eine Metropole in eine Siedlung verwandelt werden könnte, können Sie vollständig vergessen. (Damit haben Sie den ersten der drei populären Barbaren-Irrtümer auch schon überwunden.)

**2. Stadtverlustgesetz:
Wenn die Barbaren gewinnen und wenn es
mindestens eine Stadt auf Catan gibt, dann wird
mindestens eine Stadt zur Siedlung reduziert.**

Wenn die Barbaren gewinnen, sind nur die Spieler mit Städten betroffen. Nur die aktivierten Ritter dieser Spieler entscheiden, wer die Stadt verliert.

Also: Nur, wer mindestens eine Stadt hat, kann auch eine verlieren. Und: Mindestens ein Spieler verliert eine Stadt, wenn die Barbaren gewinnen – wie auch immer sonst die Situation auf dem Brett sein mag. (Das ist so wichtig, dass wir es hier gleich noch einmal hinschreiben, und zwar in Fettdruck und Großbuchstaben, und dann noch drei Ausrufezeichen dahinter setzen: **MINDESTENS EIN SPIELER VERLIERT EINE STADT, WENN DIE BARBAREN GEWINNEN – WIE AUCH IMMER SONST DIE SITUATION AUF DEM BRETT SEIN MAG!!!**)

Sie können also alle Überlegungen vergessen, dass es Situationen geben könnte, in denen trotz eines Sieges der Barbaren niemand eine

Stadt verliert, obwohl es noch Städte gibt. (Das wäre der zweite der populären Barbaren-Irrtümer.)

Beispiel: Ein Spieler besitzt mehrere Städte, alle anderen Spieler besitzen nur Metropolen oder Siedlungen. Der Spieler hat nur einen Ritter aktiviert, daher gewinnen die Barbaren. Der Spieler verliert eine Stadt, da er als einziger Stadtbesitzer von den negativen Folgen des Überfalls betroffen ist.

**3. Stadtverlustgesetz:
Von allen Spielern, die Städte besitzen, verliert der Spieler, der die wenigsten aktiven Ritter in den Kampf geschickt hat, eine Stadt.**

Das klingt ja einfach, nicht wahr? Der Kernpunkt ist auch ganz einfach, er wird nur bisweilen nicht ganz genau gelesen. Das Wichtigste ist hier nämlich die einschränkende Bedingung "Von allen Spielern, die Städte besitzen".

Diese Bedingung ist der Dreh- und Angelpunkt der ganzen Regelanwendung, und Sie verstehen ihn dann am besten, wenn Sie sich (nachdem Sie sich schon von den Gedanken an verlorene Metropolen oder verschonte Städte verabschiedet haben) jetzt auch noch vom 3. populären Barbaren-Irrtum verabschieden, nämlich „Jede Regel muss sich an meinem persönlichen Gerechtigkeits-Empfinden orientieren.“

Also:

- Ein Spieler, der keine Städte besitzt, aber Metropolen, verliert nichts, auch, wenn er die wenigsten (oder keine) Ritter in den Kampf schickt.
- Ein Spieler, der mehr Ritter in den Kampf schickt, als er Städte hat, kann trotzdem eine Stadt verlieren, wenn er das Unglück hat, derjenige zu sein, der von allen Spielern, die Städte besitzen, die wenigsten aktiven Ritter in den Kampf geschickt hat.

Barbarisch, nicht wahr?

4.J.f

Werden nach dem Kampf gegen die Barbaren sämtliche Ritter Catans deaktiviert oder nur diejenigen, die am Kampf beteiligt waren?

Hier unterscheiden wir zwei Möglichkeiten:

1. Spiel nach der Städte & Ritter-Grundregel

Die Spielanleitung regelt diesen Punkt wie folgt:

Die Stärke der Ritter Catans wird ermittelt, indem die Eisen-Handschuhe aller aktivierten Ritter addiert werden.

Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg müssen nach dem Kampf alle aktivierten Ritter deaktiviert werden.

(Quelle: Spielanleitung zu STÄDTE & RITTER [klassische Ausgabe], Seite 4, mittlere Spalte, oberes Drittel)

Für das Spiel nach der Grundregel ist also klar, dass alle aktivierten Ritter auch am Kampf teilnehmen (auch dann, wenn ihre Besitzer keine Stadt haben) und somit ausnahmslos deaktiviert werden müssen.

2. Spiel nach der Fiesepeter-Regel

Die Fiesepeter-Regel gibt den Spielern bei Kampfbeginn die Möglichkeit zu entscheiden, ob und wie viele ihrer aktivierten Ritter am Kampf teilnehmen.

Für die Ritter, die sich aus dem Gefecht heraushalten, besagt die Regel:

Nur wer Ritter einsetzt, muss sie nach der Entscheidung deaktivieren.

(Quelle: Spielanleitung zu STÄDTE & RITTER [klassische Ausgabe], Seite 4, rechte Spalte, Mitte)

Hier heißt die Antwort also: Wer gekämpft hat, wird deaktiviert, wer sich feige versteckt hat, bleibt noch lange fit und aktiv. (Mein Gott: Was für eine Symbolik!)

4.J.g

Wenn ich mir nach einem Sieg gegen die Barbaren eine Fortschrittskarte ziehe: Darf ich dann auch eine Karte mit einem Siegpunkt behalten?

"Folgende Situation: Die Barbaren verlieren. Alle Spieler haben die gleiche Verteidigung eingesetzt und erhalten somit eine Fortschrittskarte. Hierdurch bekomme ich die Fortschrittskarte 'Buchdruck', die 1 Siegpunkt wert ist. In den Regeln steht:

'Es wird aber keine Siegpunkt-Karte vergeben.'

Darf ich meine Buchdruck-Karte trotzdem behalten?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Für sich allein gelesen, ist der zitierte Satz in der Tat missverständlich.

Lesen wir uns die Regel-Passage einmal im Zusammenhang durch:

Sind die Ritter Catans stärker oder genau so stark wie das Heer der Barbaren, so gewinnen sie.

- Der Spieler, der alleine die meisten Fähnchenspitzen* zum Sieg beigesteuert hat, erhält eine Siegpunktkarte "Retter Catans".
- Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl beigesteuert, so darf sich jeder von ihnen die oberste Karte von einem der Stapel mit den Fortschrittskarten ziehen. Es wird aber keine Siegpunktkarte vergeben.

(Quelle: Spielanleitung zur STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG [Neuausgabe 2003], Seite 9)

Da mag die Saat zu einem Missverständnis ausgebracht worden sein, das wir flugs auszuräumen gedenken:

Falsch: *"Ich kann keinen Siegpunkt bekommen, wenn ich nach einem Sieg über die Barbaren eine Fortschrittskarte statt der "Retter Catans"-Karte bekomme."*

Richtig: Sie können einen Siegpunkt bekommen, wenn Sie eine Fortschrittskarte mit einem Siegpunkt ziehen. Sie bekommen lediglich keine "Retter Catans"-Karte.

* In der klassischen Ausgabe steht statt "Fähnchenspitzen" aus naheliegenden Gründen Eisenhandschuhe".

Möchten Sie mehr wissen?

*"Ich möchte mehr über Fortschrittskarten wissen." -> **4.M., 5. – 7..***

4.J.h

Bekomme ich in dem Spielzug, in dem ich eine Stadt verliere, noch deren Rohstoffe?

"Die Barbaren kommen, und die Anzahl der aktivierten Ritter reicht nicht aus, um Catan zu verteidigen. Ich verliere eine Stadt. Wenn diese Stadt an einem Feld mit der gewürfelten Augenzahl liegt, bekomme ich dann in diesem Zug noch Rohstoffe und Handelswaren für diese Stadt?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Ehe Sie an die Verteilung der Rohstoffe auch nur denken dürfen, müssen Sie die Konsequenzen des Ereigniswürfels komplett abgearbeitet haben.

Wenn eine dieser Konsequenzen ist, dass Sie eine Stadt verlieren, die an einem Feld steht, das durch die Ertragswürfel Erträge erwirtschaftet, dann bekommen sie in diesem Fall nur noch die Erträge für eine Siedlung.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Etwas anderes ist es, wenn sich Konsequenzen aus den Ertragswürfeln ergeben. Wenn z.B. mit Vulkanen gespielt wird und einer dieser unsicheren Berge ausbricht, dann erhält der Spieler, der dort eine Siedlung verliert oder eine Stadt zu einer Siedlung reduziert, noch letztmalig deren volle Erträge.

4.K.

4.K. Der Händler

4.K.a

Gilt der Tauschkurs des Händlers für alle Spieler, die an seinem Aufenthaltsort siedeln?

"Der Rohstoff der Sorte des Feldes, auf dem der Händler steht, kann 2:1 getauscht werden. Gilt dieser Tauschkurs nur für den Besitzer des Händlers oder für alle Siedlungen und Städte an diesem Rohstofffeld?"

Nur für den Besitzer des Händlers (der aus lauter Freude über seinen günstigen Tauschkurs auch daran denken sollte, dass der Händler einen Siegpunkt wert ist ... so lange man ihn besitzt).

4.K.b

Wenn ich einen Händler z. B. auf ein Kornfeld setze, kann ich dann für 2 Korn auch 1 Handelsware bekommen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Der Händler wirkt wie ein versetzbarer 2:1 Hafen. Daher können Sie z.B. 2 Korn gegen jeden beliebigen Rohstoff oder auch jede beliebige Handelsware eintauschen – genau so, wie Sie das mit Korn an einem Korn-Hafen könnten.

4.L.

4.L. Handelswaren

4.L.a

Darf man frei zwischen Rohstoffen und Handelswaren wählen?

"Ist es erlaubt, anstatt einen Rohstoff und eine Handelsware auch zwei Rohstoffe zu nehmen? Schließlich steht in den Regeln ja ´zwei Rohstoffkarten – oder eine Rohstoffkarte und eine Karte Handelswaren !"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Liest man den entsprechenden Abschnitt vollständig, sieht´s gleich ganz anders aus:

Eine **Stadt** bringt zwei Rohstoffkarten ein – oder eine Rohstoffkarte und eine Karte "Handelswaren":

- Hügelnd liefert 2 Karten Lehm.
- Ackerland liefert 2 Karten Getreide.
- Gebirge liefert 1 Karte Erz + 1 Handelsware Münzen.
- Wald liefert 1 Karte Holz + 1 Handelsware Papier.
- Weideland liefert 1 Karte Wolle + 1 Handelsware Tuch.

(Quelle: Spielanleitung zu "Städte & Ritter" [klassische Holz-Ausgabe], (2. Seite, rechte Spalte, Abschnitt 1c, 2. Absatz)

Es ist also definitiv vorgeschrieben, welche Art von Karten man bekommt; eine Wahlmöglichkeit für den Spieler gibt es bei den Einkünften in diesem Zusammenhang nicht.

4.L.b

Muss ein Spieler, der schon die entsprechende Metropole hat, immer noch einen Rohstoff und eine Handelsware nehmen?

Es nutzt ihm doch nichts mehr. Oder kann man, wenn die Metropole für das Gebiet weg ist, wieder 2 Rohstoffe nehmen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Wenn man an einem Feld Handelswaren bekommen kann, dann muss man sie nehmen.

Lange Antwort für Adepten:

Eine Wahlmöglichkeit gibt es zu keinem Zeitpunkt des Spieles. Man kann aber Handelswaren an jedem 3:1-Hafen tauschen oder nach Erreichen der 3. Stufe im Bereich Handel 2:1.

So ist das halt: Am Anfang jammert man, wenn man keine Handelswaren bekommt, und zum Schluss erstickt man in ihnen. Wobei letzteres immer noch angenehmer ist.

4.M..

4.M. Fortschrittskarten

(Allgemeines über Fortschrittskarten – einzelne Fortschrittskarten werden in den Kapiteln 5. – 7. behandelt)

4.M.a

Fortschrittskarten dürfen zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Zuges ausgespielt werden kann. Bedeutet dies auch: Vor dem Würfeln?

Im Spiel mit der STÄDTE & RITTER-Erweiterung dürfen Sie Fortschrittskarten erst nach dem Würfeln spielen, dafür jedoch so viele wie Sie mögen bzw. besitzen.

Ausnahme: Den "Alchimisten" dürfen Sie vor dem Würfeln spielen (danach würde er auch nichts mehr nützen).

Das ist ein wichtiger Unterschied zu den Entwicklungskarten des Grundspiels, die alle auch vor dem Würfeln ausgespielt werden dürfen, dafür aber insgesamt nur eine pro Zug.

4.M.b

Darf man, mit den Fortschrittskarten auch Handel betreiben (Aktionskarte gegen Aktionskarte, Aktionskarte gegen Rohstoffe oder Handelswaren)?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Diese Möglichkeit ist durch die Spielanleitung zu STÄDTE & RITTER ausdrücklich untersagt:

Mit Fortschrittskarten darf nicht gehandelt werden.
(Quelle: Spielanleitung zu STÄDTE & RITTER, Seite 3, rechte Spalte, Abschnitt „Fortschrittskarten ausspielen“, 4. Punkt der Aufzählung)

4.M.c

Darf man Fortschrittskarten ausspielen, wenn das Ausspielen keine Wirkung hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Wenn man vorher weiß, dass das Ausspielen keine Wirkung hat:
Nein.
Wenn man das nicht wissen kann: Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Eine Fortschrittskarte ohne Wirkung auszuspielen, sofern man weiß, dass sie keine Wirkung hat, wäre gleichbedeutend mit dem Ablegen einer Fortschrittskarte. Das aber ist nur unter ganz konkreten Umständen erlaubt.

Jetzt gibt es Fortschrittskarten, bei denen man immer sicher weiß, ob sie einen Effekt haben werden oder nicht, und andere, bei denen man das nicht wissen kann, weil sie ihren Effekt auf nicht sichtbare Rohstoffe oder Handelswaren anderer Spieler ausüben. Wir wollen das an einigen Beispielen genauer zeigen:

Nicht erlaubt ist das Spielen folgender Karten ohne Effekt:

- Baukran: Man weiß, dass man mit einem Baukran allein keinen weiteren Stadtausbau vornehmen kann, wenn man in jedem Bereich schon die 1. Stufe hat.
- Bewässerung und Bergbau: Man weiß, wenn man keine Siedlung bzw. Stadt an einem Getreide- oder Erzfeld hat.
- Diplomat: Man weiß, wenn niemand mehr endständige Straßen hat.
- Feldherr: Man weiß, wenn man keinen nicht-aktivierten Ritter hat.
- Handelsmeister und Hochzeit: Man weiß, wenn man selbst die meisten Siegpunkte hat.
- Ingenieur: Man weiß, wenn man keine Stadt ohne Stadtmauer besitzt oder wenn man keine Stadtmauer im Vorrat hat.
- Intrige: Man weiß, wenn es keinen Ritter auf einer zum Vertreiben geeigneten Position gibt.
- Medizin: Man weiß, wenn man keine Stadt mehr im Vorrat hat oder einem die entsprechenden Rohstoffe fehlen.
- Saboteur (Neuausgabe 2003): Man weiß, wenn es nur Spieler gibt, die weniger SP haben.
- Schmiedekunst: Man weiß, dass man entweder keinen oder nur Starke Ritter hat, und man weiß, wenn man Ritter noch nicht zur 3 Stufe aufwerten kann, und man weiß, wenn man keinen Ritter mehr im Vorrat hat.

- Spion: Man weiß, wenn es Spieler gibt, die keine Fortschrittskarten haben, da diese für die Mitspieler – wenn auch verdeckt – jederzeit sichtbar sein müssen.
- Straßenbau: Man weiß, wenn man keine Straßen oder Schiffe mehr im Vorrat hat, und man weiß, wenn es keine erlaubten Bauplätze mehr gibt.
- Überläufer: Man weiß, wenn es keinen fremden Ritter auf dem Spielbrett gibt.

Erlaubt ist das Spielen folgender Karten ohne Effekt:

- Handelshafen: Man weiß nicht, ob andere Spieler noch eine Handelswaren verdeckt auf der Hand halten oder nicht.
- Handelswaren-Monopol: Man weiß nicht, ob andere Spieler die geforderte Handelsware verdeckt auf der Hand halten oder nicht.
- Rohstoff-Monopol: Man weiß nicht, ob andere Spieler den geforderten Rohstoff verdeckt auf der Hand halten oder nicht.

4.M.d

Darf man Fortschrittskarten ablegen, wenn man sie nicht verwenden will oder kann?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Man darf und muss Fortschrittskarten nur genau dann ablegen, wenn das Besitz-Limit von vier Karten überschritten wird. Solange man vier oder weniger Fortschrittskarten hat, darf man sie nicht ungenutzt ablegen.

Vergleichen Sie dazu auch den vorherigen Artikel [4.M.c](#)

4.M.e

Was passiert wenn der Stapel der Fortschrittskarten einer Farbe aufgebraucht ist?

"Theoretisch müssten 4 Karten x 6 Spieler = 24 Karten zur Verfügung stehen, es sind aber leider nur 18. Was tun, wenn man Anspruch auf die Fortschrittskarte hätte, die aber nicht mehr da ist? Andere Fortschrittskarte ziehen?"

Die Spieler ziehen in der durch die Regel vorgegebenen Reihenfolge so lange Karten der entsprechenden Farbe, bis der Stapel leer ist; den Letzten beißen die catanischen Hunde.

Da es nun mal eine Regel gibt, die die Reihenfolge, in der die Karten gezogen werden, vorschreibt, kann man sie auch getrost anwenden (dies ist sogar die einzige Situation, in der diese Regel von entscheidender Bedeutung für den Spielablauf ist). Das Ziehen einer Fortschrittskarte anderer Farbe wäre nicht regelkonform.

Kommt es dann vor, dass ein Spieler dadurch eine 5. Fortschrittskarte ablegen muss, könnte es sein, dass ein Spieler, der ansonsten evtl. leer ausgegangen wäre, dennoch eine Karte erhält, da ja das Zurückgeben erfolgt, bevor der nächste Spieler eine Karte erhält. Der zurückgebende Spieler hat natürlich dadurch auch einen Einfluss darauf, ob der ansonsten leer ausgehende Spieler eine Karte erhält.

4.M.f

Darf ich, wenn ich die 5. Karte bekommen würde und damit das Limit von 4 Karten überschreite, mir diese ansehen und dann entscheiden, welche Karte ich nicht mehr behalten will? Darf ich die 5. Karte auch verdeckt auf den Ablagestapel legen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

- 1.: Ja.
- 2.: Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Ja, man darf sich die 5. Karte ansehen und dann entscheiden welche Karte man abgibt.

Nein, Karten werden immer verdeckt unter den Stapel mit den Fortschrittskarten gelegt, sie sind also nicht aus dem Spiel. Einen Ablagestapel gibt es bei der STÄDTE & RITTER-Erweiterung nicht.

4.M.g

Bedeutet das Wort "sofort" auf einigen Fortschrittskarten, dass ich die Karte ausspielen darf, sobald ich sie erhalte, auch wenn ich nicht am Zug bin?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Auch wenn es Sie noch so sehr in den Fingern juckt, einem Mitspieler mitten in dessen Zug ins Handwerk zu pfuschen: Die Regel zum

Ausspielen von Fortschrittskarten gilt, mit oder ohne "sofort", weiter.
Und diese Regel lautet:

Fortschrittskarten ausspielen

Wer an der Reihe ist, darf während seines Zuges beliebig viele seiner Fortschrittskarten ausspielen.

(Quelle: Spielanleitung zur Städte/Ritter-Erweiterung [Neuausgabe 2003], Seite 7, rechte Spalte unten)

Tja, da steht´s nun schwarz auf weiß: "Während seines Zuges".

Was soll, fragen Sie sich enttäuscht, denn in diesem Fall das Wörtchen sofort heißen?

Einige Aktionen bestehen aus mehreren Teil-Aktionen: Das Bauen von zwei Straßen oder Schiffen oder einer Straße und eines Schiffs zum Beispiel. Jetzt könnten Sie auf den Gedanken kommen, diese Teilaktionen zu unterbrechen und zwischendurch etwas anderes zu machen. Wenn Sie etwa die Karte Straßenbau ausspielen, möchten Sie vielleicht eine Straße bauen, dann eine Siedlung, und hinter der Siedlung mit einem Schiff weiter machen.

Das funktioniert aber nicht, und zwar eben wegen des "sofort":

Zwischen den beiden Straßen/Schiffen, die Sie durch den "Straßenbau" setzen können, dürfen Sie halt nichts anderes einschieben.

Haben Sie das sofort verstanden?

5.

5. Fortschrittskarten Handel

5.D.

5.D. Handelshafen

5.D..a

Kann der Spieler sich selbst aussuchen, welche Rohstoffkarte er weggibt? Oder kann der, gegen den die Karte ausgespielt wird, ansagen welche Karte er haben möchte?

Wer die Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff, den er dem Mitspieler verdeckt gibt; dieser muss ihm dafür eine Handelsware geben wenn er eine hat.

Beide Spieler können aus ihren Karten jeweils selbst eine auswählen: Wer die Karte ausspielt, wählt selbst den Rohstoff, den er abgibt; wer eine Handelsware dafür hergeben muss, wählt selbst diese Handelsware.

6.

6. Fortschrittskarten Politik

6.B.

6.B. Bischof

6.B.a

Zieht man nach dem Versetzen des Räubers die Karten bei den Mitspielern, die man vom Räuber befreit hat, oder da, wo man den Räuber hinsetzt?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Man zieht da, wo man den Räuber hinggesetzt hat.

Lange Antwort für Adepten:

Auch hier hilft uns die wichtigste aller Meta-Regeln weiter:

Jede Regel gilt so lange, bis sie durch eine andere Regel ausdrücklich aufgehoben wird.
--

Im Almanach zum Grundspiel ist auf Seite 9 festgelegt, dass der Rohstoff-Diebstahl immer bei dem Spieler stattfindet, der an einem Feld siedelt, auf dem der Räuber nach dem Versetzen zum Stehen kommt.

Solange dieses Prinzip nicht widerrufen wird, wird es weiter angewandt, auch wenn der Räuber nicht mehr durch Ritter-Karte oder Ritter-Figur versetzt wird, sondern durch die Karte „Bischof“, und auch, wenn plötzlich nicht mehr nur ein Spieler einer Karte beraubt wird, sondern mehrere.

6.C.

6.C. Diplomat

6.C.a

Wenn ich mit dem Diplomaten in der Städte & Ritter-Erweiterung eine eigene Straße umbauen will, muss ich diese dann bezahlen? Oder was bedeutet der Zusatz „regelkonform“ auf der Karte?

"Regelkonform" bedeutet, dass auch die durch den Diplomaten versetzte Straße an eine bereits bestehende eigene Siedlung oder andere Straße anschließen muss; Sie dürfen sie also nicht einfach irgendwo hinbauen.

6.C.b

Ein fremder Ritter in einer Handelstraße unterbricht eine längste Handelstraße. Macht dieser fremde Ritter die angrenzenden beiden eigenen Straßen aber auch zu endständigen Straßen, die von einem Mitspieler mit der Karte Diplomat entfernt werden dürften?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Sobald mindestens zwei gleichfarbige Straßen aneinandergrenzen, bilden diese eine Handelsstraße.

Stellen wir uns vor, zwischen beiden Enden (endständigen Straßen) findet ein reger Warenverkehr statt.

Wer die längste Handelsstraße besitzt, erhält die Sondersiegpunktekarte. Diese Karte ist ein Symbol für den dichtesten Warenverkehr und damit für die wirtschaftliche Vormachtsstellung desjenigen, der die Längste Handelsstraße kontrolliert bzw. besitzt.

Im Mittelalter warfen Straßen über Zölle eine Menge Profit ab.

Jede Handelsstraße kann durch eine fremde Siedlung (Abstandsregel beachten!) oder einen fremden Ritter unterbrochen werden. Dies bedeutet jedoch nicht, dass dadurch der Warenverkehr unterbrochen wird. Die Handelsstraße wird weiterhin in ihrer gesamten Länge von unseren virtuellen Händlern, Karawanen und Wegelagerern benutzt.

Es bedeutet aber, dass der Besitzer nicht mehr die vollständige Kontrolle (und den alleinigen Nutzen) dieser Straße hat. Im Spiel wird das simuliert, indem bei der Ermittlung der längsten Handelsstraße nur noch der längste Teil der unterbrochenen Handelsstraße gezählt wird.

Somit bewirkt ein Ritter oder eine Siedlung in einer fremden Handelsstraße nicht, dass die beiden angrenzenden Straßen endständig werden.

Sicher ist das Wort "unterbrochen" etwas irreführend. Besser trifft "Einfluss reduzieren" den Sachverhalt. Ein fremder Ritter reduziert den Einfluss des Besitzers einer Handelsstraße. Aber in einer Regel ist das sicher schwerer verständlich. Bisher haben es die Meisten ja wohl intuitiv auch richtig gespielt.

6.C.c

Darf man eine fremde Straße entfernen und ein eigenes Schiff dafür einsetzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Man kann nur dann ein eigenes Schiff einsetzen, wenn man auch ein eigenes Schiff entfernt hat (dadurch kann man zum Beispiel ein Schiff umsetzen, wenn der Seeräuber das normale Umsetzen verhindert).

Entfernt man eine fremde Straße oder ein fremdes Schiff, darf man dafür nichts eigenes einsetzen.

6.C.d

Wenn ich einem Mitspieler eine Straße wegnehme, so dass eine einzelne Siedlung ohne angeschlossene Straße zurück bleibt, muss er dann auch diese Siedlung entfernen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Nichts, aber auch gar nichts in der „Dienstanweisung“ für den Diplomaten deutet darauf hin, dass man mit ihm Siedlungen entfernen könnte.

Ihre Leibeigenen in der Siedlung kommen zur Not eine Weile ohne Straße zurecht. Dann treiben sie sich auch nicht so viel in der Weltgeschichte herum und konzentrieren sich statt dessen darauf, auf den angrenzenden Landschaften Erträge für Sie zu erwirtschaften.

6.C.e

Was passiert mit der Straße, die ich meinem Mitspieler wegnehme? Kommt die ganz aus dem Spiel, so dass er sie nicht wieder bauen kann?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein. Sie kommt in den Vorrat des Spielers zurück.

Lange Antwort für Adepten:

Die Chemiker haben ihr „Gesetz von der Erhaltung der Masse“, die Physiker haben Ihr „Gesetz von der Erhaltung der Energie“ und die Cataner haben ihr „Gesetz von der Erhaltung des Spielmaterials“:

Abgegebene Rohstoffkarten kommen zurück zu den Rohstoffstapeln, abgegebene Fortschrittskarten zu den Fortschrittskartenstapeln* und weggenommene Ritter, Städte und Straßen zum Bauvorrat ihres Besitzers.

* Keine Regel ohne Ausnahme, kein Gesetz ohne Spezialfall:

Die Entwicklungskarten des Grundspiels neigen, anders als der Rest des Spielmaterials, dazu, sich – einmal eingesetzt – auf einem Ablagestapel zu versammeln und bis zum Ende des Spiels jeden Kontakt zum Nachzieh-Stapel zu vermeiden.

Woran mag das liegen? Abenteuerliche Gemüter spekulieren, die Entwicklungskarten würden von einem Trans-Warp-Kanal (Borg-Technologie, vermutlich!) angesaugt und in ein Alternativ-Universum geschleudert, so dass sie erst in einem anderen Spiel wieder zum Einsatz kommen können. Pragmatiker neigen zu der Sichtweise, es stünde halt so in den Spielregeln.

6.C.f

Darf man eine Straße mit einem Ritter am Ende auch wegnehmen? Und wird der Ritter dann wie bei einem Kampf zurück geschickt?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Auch ein Ritter sorgt dafür, dass eine Straße (oder ein Schiff) nicht mehr "endständig" ist. Daher darf man weder eine eigene noch eine fremde Straße (oder Schiff) an deren Ende ein Ritter steht entfernen. Einen fremden Ritter müsste man zunächst durch eine Intrige oder einen eigenen stärkeren Ritter, den man allerdings auch erst im nächsten Zug wieder entfernen könnte) vertreiben. Einen eigenen Ritter müsste man zunächst versetzen.

Merke: Ein Ritter kann nie einsam in der Landschaft herumstehen, er ist immer an Straßen oder Schiffe gebunden.

6.C.g

Darf man mit dem Diplomat ein eigenes endständiges Schiff wegnehmen und dafür eine Straße einsetzen oder umgekehrt?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Man darf nur genau das wieder einsetzen, was man auch entfernt hat: Entfernt man eine eigene Straße, setzt man diese Straße wieder ein; entfernt man ein eigenes Schiff, setzt man dieses Schiff wieder ein.

6.C.h

Darf man den Diplomaten einsetzen, um die "Seeräuber-Blockade" zu umgehen?

Also ein endständiges Schiff von einer Kante eines Wasserfeldes wegnehmen auf dem das Seeräuberschiff steht?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Da das Umsetzen "per diplomatischer Immunität" nicht nach den normalen Versetzregeln für Schiffe geschieht, sondern durch eine Karte ausgelöst wird, verhindert der Seeräuber das Umsetzen in diesem Fall nicht.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Die Umgehung der Seeräuber-Blockade ist einer von zwei Gründen, den Diplomaten auf ein eigenes Schiff zu spielen. Der andere ist, dass man so zwei eigene Schiffe in einem Zug versetzen kann.

6.C.i

Wenn mit dem Diplomat die einzige angrenzende Straße von einer Stadt abgezogen wird, wird die Stadt dann wieder zur Siedlung?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Warum sollte sie auch? Es ist nicht Bedingung für eine Stadt, dass daran eine Straße angrenzt.

Da müssen schon die Barbaren kommen, ein Vulkan ausbrechen oder ähnlich weltbewegende Katastrophen Catan erschüttern, ehe eine Stadtflucht in solchem Ausmaß einsetzt, dass eine Stadt zur Siedlung wird.

6.G.

6.G. Saboteur (Klassische Ausgabe)

6.G.a

Darf man in einer sabotierten Stadt Stadtausbauten errichten?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja, aber nur bis zur 3. Ausbaustufe jeder Farbe. Ehe man die 4. Ausbaustufe errichtet, muss die Stadt repariert werden.

Lange Antwort für Adepten:

Das könnte auf den ersten Blick etwas inkonsequent erscheinen, ist aber in dieser Form erforderlich, um die Kontinuität anderer, damit korrespondierender Regeln zu gewährleisten.

Hier werden nämlich noch zwei andere Regeln berührt:

- Eine sabotierte Stadt kann nicht zur Metropole ausgebaut werden.
- Eine Metropole kann nicht sabotiert werden.

Daraus folgt dann die oben gemachte Einschränkung, dass Stadtausbauten in einer sabotierten Stadt (das bedeutet: Wenn keine nicht-sabotierte Stadt mehr zur Verfügung steht) nur solange errichtet werden können, wie sie noch keinen Metropolen-Anspruch auslösen.

Würde die Einschränkung mit der Obergrenze bei der 3. Ausbaustufe nicht gemacht, dann könnte eine sabotierte Stadt zugleich Metropole sein, und das würde bedeuten, dass zwei widersprüchliche Regeln aufeinander treffen:

- entweder: Der Ausbau zur Metropole beseitigt die Sabotage, da die Metropole nicht sabotiert werden (und daher auch nicht sabotiert sein) kann. Resultat: Die Sabotage würde ohne Zahlung entfernt, was dem Sinn der Karte „Saboteur“ zuwider liefe.
- oder: Die Sabotage bleibt bestehen, da Stadt schon vorher sabotiert war. Resultat: Eine Metropole wäre sabotiert, was dem Sinn des Metropolen-Status zuwider liefe.

Um dies zu vermeiden, gibt es die Regelung, dass eine sabotierte Stadt nicht zur Metropole ausgebaut werden darf und dass – wenn die Metropole bereits an einen anderen Spieler vergeben ist – ein Ausbau, mit dem man einen Metropolen-Anspruch erwirbt, nicht errichtet werden darf. Alle sonstigen Stadtausbauten dürfen errichtet werden, da auch eine sabotierte Stadt eine Stadt ist.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über Stadtausbauten wissen." -> **4.E. – 4.H.**

6.G.b

Was passiert, wenn jemand mit einem Saboteur eine Metropole sabotiert? Zählt die Metropole dann nur noch 1 Siegpunkt oder 3 Siegpunkte?

Was passiert, wenn Sie mit Ihrem Smart die Lichtgeschwindigkeit überschreiten? Bekommen Sie einen Strafzettel oder bewegen Sie sich in der Zeit zurück

Keins von beidem: Ein Smart kann die Lichtgeschwindigkeit nicht überschreiten.

Was passiert, wenn Sie eine Metropole sabotieren? Zählt die Metropole dann 1 oder 3 Siegpunkte?

Keins von beidem: Sie können eine Metropole nicht sabotieren. (Vielleicht aus Verzweiflung darüber hat der Saboteur seine Pläne geändert, lässt seit der Neuauflage 2003 die Finger von den Städten und vernichtet nur noch Handkarten.)

6.J.

6.J Überläufer

6.J.a

Wer bestimmt beim Überläufer, welcher Ritter vom Spielfeld genommen wird?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Das Opfer.

Lange Antwort für Adepten:

Die entsprechende Passage im Text der Karte „Überläufer“ lautet:

Bestimmen Sie einen Mitspieler, der einen beliebigen seiner Ritter vom Spielfeld nehmen muss.

Das einzige, was der Täter bestimmt, ist also die Person des Opfers, nicht dessen konkret betroffenen Ritter.

Denn wenn das Opfer „einen beliebigen Ritter“ auswählen muss, dann steht es in seinem, des Opfers, Belieben, welchen Ritter es nimmt. Sie sollten also nicht überrascht sein, wenn immer nur der Mickerling der feindlichen Truppe die Tendenz zum Loyalitätswechsel zeigt.

6.J.b

Muss mein Mitspieler mir einen 2-er Ritter geben, obwohl er einen 1-er Ritter besitzt, wenn ich bereits zwei 1-er Ritter besitze?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Auf jeden Fall entscheidet der Spieler, gegen den Sie den Überläufer gespielt haben, welchen seiner Ritter er vom Spielfeld nimmt.

Seien Sie also nicht überrascht, wenn er immer den nimmt, bei dem sein Verlust den geringsten Vorteil für Sie darstellt - speziell, wenn er sich so entscheiden kann, dass Sie nicht auch noch einen zusätzlichen Ritter aufstellen können.

6.J.c

Darf ich den Überläufer spielen, wenn ich keinen Ritter gleicher Stärke aufzustellen kann?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Die einzige Bedingung, die Sie beim Ausspielen des Überläufers beachten müssen, ist: Der Spieler, gegen den Sie die Karte spielen, muss mindestens einen Ritter haben.

Ihr Mitspieler muss dann einen seiner Ritter (welcher das ist, bestimmt Ihr Mitspieler selbst) vom Feld nehmen. Danach prüfen Sie Schritt für Schritt, welche der folgenden Möglichkeiten Sie haben, und nehmen von denen die erste, die zutrifft:

1. Können Sie einen Ritter gleicher Stärke auf eine freie Kreuzung einer Ihrer Straßen oder Schiffslinien stellen?
Wenn ja: Tun Sie das!
Wenn nein: Weiter bei Punkt 2.
2. Können Sie einen Ritter geringerer Stärke auf eine freie Kreuzung einer Ihrer Straßen oder Schiffslinien stellen?
Wenn ja: Tun Sie das!
Wenn nein: Weiter bei Punkt 3.
3. Pech gehabt! Aber immerhin ist Ihr Mitspieler einen Ritter los geworden.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über die Ritter in der Städte & Ritter-Erweiterung wissen." -> 4.I.

7.

7. Fortschrittskarten Wissenschaft

7.B.

7.B. Alchimist

7.B..a

Zählt der fiktive Wurf beim Alchimisten für alle? Wird zuerst der reale Wurf ausgespielt oder der von mir bestimmte?

Da wird kein normaler Wurf mehr getätigt, sondern es gilt nur die von Ihnen festgelegte Zahl.

Wollen Sie also, dass eine 10 kommt, dann spielen Sie einen Alchimisten und legen fest, dass eine 10 kommt. Sie können dabei sogar bestimmen, welcher der beiden Würfel welche Zahl zeigt (weil Sie vielleicht gern eine Fortschrittskarte bekommen möchten), und würfeln dann nur noch mit dem Ereigniswürfel. Anschließend geht's normal weiter, ganz so, als ob die beiden Zahlenwürfel zufällig geworfen worden wären.

7.C.

7.C. Baukran

7.C.a

Darf ich, wenn ich zwei Baukräne auf einmal ausspiele, zwei Handelswaren weniger für einen Ausbau bezahlen (z.B. eine Metropole mit zwei Büchern errichten)?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn eine Fortschrittskarte ausgespielt wird, erzeugt sie ihre Wirkung sofort. „Sofort“ bedeutet: Ohne, dass man zwischen dem Ausspielen und dem Ausführen der Fortschrittskarte noch etwas anderes machen könnte.

Wenn man nichts anderes machen kann, dann kann man also auch keine zweite Fortschrittskarte ausspielen, die ihre Wirkung zur ersten addieren könnte.

Im Fall des Baukrans heißt das konkret: Pro Stadtausbau kann man nur einen Baukran einsetzen.

7.C.b

Wenn ich die Karte "Baukran" ausspiele, kann ich mehr als eine Erweiterung billiger bekommen, wenn ich an der Reihe bin?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein ...

Lange Antwort für Adepten:

... auch wenn die Formulierung "Ein Stadtausbau (...) kostet Sie in dieser Runde eine Handelsware weniger" dies vielleicht vermuten lässt. Aber das Wörtchen "ein" steht hier nicht als unbestimmter Artikel, der das zulassen würde, sondern als Zahlwort und damit ist wirklich nur ein einziger Stadtausbau verbilligt baubar.

10.

10. DIE SIEDLER VON CATAN mit der SEEFÄHRER- ERWEITERUNG und der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG

10.E.

10.E. Goldfluss und Händler

10.E.a

Wenn ich den Händler auf einen Goldfluss stelle, kann ich mir dann aussuchen, welchen Rohstoff ich 2:1 tausche?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

An einem Goldfluss darf man sich etwas aussuchen, das ist schon wahr. Aber nur bei der Produktion und nur Rohstoffe:

Wird die Zahl auf einem Goldfluss gewürfelt, nimmt sich jeder der betroffenen Spieler 1 Rohstoffkarte beliebiger Art.

(Quelle: Spielanleitung zur Seefahrer-Erweiterung [klassische Ausgabe], Seite 3, rechts unten)

Gemäß dem Almanach für die Fortschrittskarten, Seite 6, darf der Besitzer des Händlers "Rohstoffe dieser Sorte im Verhältnis 2:1 umtauschen".

Da es keinen Rohstoff der "Sorte Gold" gibt, kann der Händler nicht in Kombination mit einem Goldfluss genutzt werden – das bedeutet: Er darf nicht einmal dort hingestellt werden.

10.F.

10.F. Goldfluss und Handelswaren

10.F.a

Steht bei einem Spiel mit Seefahrer- und Städte & Ritter-Erweiterung eine Stadt an einem Goldfluss: Kann man dann auch Handelswaren auswählen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wir greifen auf die hilfreichste aller Meta-Regeln zurück, die da lautet :

Jede Regel gilt so lange, bis sie durch eine andere Regel ausdrücklich aufgehoben wird.

Die Spielregel zur Seefahrer-Erweiterung bestimmt, dass an einem Goldfeld Rohstoffe ausgewählt werden dürfen. Diese Regel gilt – da sie durch die STÄDTE & RITTER-Regel nicht aufgehoben wird – auch dort weiter. Daher ist das Nehmen von Handelswaren an Goldfeldern nicht gestattet.

10.G

10.G. Ritter und Schiffe

10.G.a

Lange Antwort für Adepten:

Hierzu schnappen Sie sich einfach Ihre STÄDTE & RITTER-Regeln, schauen auf Seite 4, rechte Spalte ganz unten; da steht unter der Überschrift: "Regelzusätze für STÄDTE & RITTER mit der Seefahrererweiterung" folgendes:

Ein Spieler darf einen aktivierten Ritter auch auf eine reine Meereskreuzung ziehen, wenn eines seiner Schiffe an diese Meereskreuzung grenzt (Der Ritter befindet sich dann auf dem Schiff).

Dadurch ist These Nr. 1 widerlegt.

Ritter können auch über das Meer hinweg versetzt werden, wenn Start- und Zielkreuzung durch Straßen und Schiffe oder nur durch Schiffe miteinander verbunden sind.

Dadurch ist These Nr. 3 bestätigt.

Da hierbei den Rittern der Aufenthalt auf der offenen See gestattet ist, dürfte es selbsterklärend sein, dass sich die Ritter auch an der Küste in Hab-Acht-Stellung bringen dürfen, was wiederum These Nr. 2 widerlegt.

10.G.b

Kämpfen auch Ritter auf Schiffen und kleineren Inseln gegen die Barbaren?

"Wenn es zu einem Angriff der Barbaren kommt, werden dann bei der Ermittlung der Stärke der Ritter Catans die Eisen-Handschuhe aller aktivierten Ritter auf dem Spielplan addiert oder werden nur die Eisen-Handschuhe der Ritter addiert, die sich zum Zeitpunkt des Angriffs auf der Hauptinsel aufhalten?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Es zählen alle Ritter.

Lange Antwort für Adepten:

Ausgehend von der wichtigsten aller Meta-Regeln „Jede Regel gilt so lange, bis sie durch eine andere Regel ausdrücklich aufgehoben wird“ können wir unsere Schlussfolgerungen aus folgenden Punkten ziehen:

- Die Spielanleitung zu S&R besagt auf Seite 4, mittlere Spalte oben:
 Die Stärke der Ritter Catans wird ermittelt, indem die Eisen-
 Handschuhe aller aktivierten Ritter gezählt werden.
- Der Abschnitt "Das Spiel mit der Seefahrer-Erweiterung" auf Seite 4, rechte Spalte unten, macht keine Einschränkung im Hinblick auf den Aufenthaltsort der Ritter: Somit wird die Regel zur Stärkezahlung unverändert bei behalten.

Daraus folgt, dass weiterhin alle aktivierten Ritter zählen, selbst wenn sie sich gerade auf einer Kreuzfahrt befinden oder an fernen Gestaden in der Sonne aalen.

Bonusinformation, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

In einzelnen Brettspiel-Szenarien, wie z.B. in „Verwünschenes Land“, kann das durchaus anders geregelt sein; das muss dann aber ausdrücklich dort stehen!

Grundsätzlich gilt in dieser Frage für das Spiel mit Szenarien:

- Wenn die Regel eines Szenarios nichts anderes vorschreibt, zählen alle Ritter mit.
- Wenn die Regel eines Szenarios etwas anderes vorschreibt, gilt nur für das konkrete Szenario eine andere Regel, die dann genau definiert, welche Ritter zählen und welche nicht.

(Einzelne SEEFÄHRER-Szenarien mit der STÄDTE & RITTER-
ERWEITERUNG)

10.K.

10.K. Groß-Catan (Klassische Ausgabe)

10.K.a

Können Felder ohne Zahlenchips über Fortschrittskarten noch Rohstoffe produzieren?

"Können beim Spiel mit der Städte & Ritter-Erweiterung Rohstofffelder, auf denen keine Zahlenchips mehr liegen, in Kombination mit Fortschrittskarten noch Rohstoffkarten einbringen?"

Zum Beispiel: Ich habe einen Zahlenchip von einem Getreidefeld entfernen müssen, habe aber die Karte Bewässerung auf der Hand, bei der ich ja pro Siedlung oder Stadt zwei Getreide erhalten würde. Stehen mir diese Rohstoffe auch dann noch zu, wenn dort kein Zahlenchip mehr liegt?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Auf der Karte „Bewässerung“ steht nur, dass Sie für jedes Getreidefeld, an das eine Ihrer Siedlungen oder Städte angrenzt, 2 Rohstoffe Getreide bekommen.

Da steht nicht, dass auf dem Getreidefeld auch ein Zahlenchip liegen muss. Daher stehen Ihnen die beiden Getreide-Karten auch in diesem Fall zu.

11.

11. DIE HISTORISCHEN SZENARIEN

11.A.

11.A. Allgemeines über die HISTORISCHEN SZENARIEN

11.A.a

**Die Historischen Szenarien:
Gilt auch bei den Historischen Szenarien, dass in der
Gründungsphase an die Start-Siedlungen eine Straße gesetzt
wird?**

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Für „Cheops“, „Troja“ und „Die Große Mauer“: Ja.

Für „Alexander der Große“: Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wieder einmal hilft uns die wichtigste aller Meta-Regeln weiter:

**Jede Regel gilt so lange, bis sie durch eine andere
Regel ausdrücklich aufgehoben wird.**

Das Anschließen einer Straße an jede Siedlung in der Gründungsphase ist im Kleinen Siedler-Almanach unter dem Stichwort „Gründungsphase“ festgelegt. Diese Regel gilt in jeder Variante und in jedem Szenario fort (falls das Szenario die Verwendung der Seefahrer-Erweiterung vorsieht, gilt natürlich auch die dortige Regel, dass statt der Straße ein Schiff gesetzt werden kann) ... es sei denn, die Regel des Szenarios bestimmt ausdrücklich etwas anderes.

Letzteres ist im Szenario "Alexander der Große" der Fall:

Anders als bei normalen Siedler-Spielen gründen die Spieler zu Beginn des Spiels keine Siedlungen; die Gründungsphase entfällt also.

(Quelle: Spielregel zu Alexander der Große, Stichwort „Kurzübersicht“)

Keine Gründungsphase = Keine Anwendung der für die Gründungsphase geltenden Regeln.

(DIE HISTORISCHEN SZENARIEN I)

11.C.

11.C. Alexander der Große

11.C.a

Ist es möglich, beim Bieten auf den Bau einer Siedlung, nur mit einem Rohstoff zu bieten, oder muss beim Bieten auf das jeweilige Objekt eine Mindestanzahl eingehalten werden?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ersteres.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn es eine Mindestanzahl von Rohstoffen gäbe, die man bieten muss, dann müsste diese ausdrücklich in der Regel genannt sein. Ist sie aber nicht, also gibt es auch keine Mindestanzahl.

In der Regel steht nur, mit welchen Rohstoffen man sich an der Versteigerung beteiligen kann, nichts darüber, dass man sie auch alle anbieten muss. Daher ist es möglich, auch nur einen Rohstoff zu bieten, sofern es nur einer von denen ist, die in der jeweiligen Zeile "Benötigte Rohstoffe" genannt werden.

11.C.b

Kann man mit einer Entwicklungskarte "Fortschritt: Monopol" auch von allen Mitspielern deren ganzes Gold verlangen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Gemäß der Spielregel wird Gold nur beim Handel als normaler Rohstoff betrachtet. (siehe: Spielregel zu „Alexander der Große“, 5. Sonstiges, Handel mit Gold)

In allen anderen Punkten gilt Gold nicht als Rohstoff. Es zählt zum Beispiel auch beim Wurf einer „7“ nicht mit und darf nicht geraubt werden. (Siehe: Spielregel Punkt 1. Rohstoffträge, Absatz d, „7“ gewürfelt)

11.D.

11.D Cheops

11.D.a

Im Cheops-Szenario darf man ja am Anfang noch eine dritte Siedlung setzen. Muss die auch – wie die anderen – am Nil-Ufer stehen, oder darf man die ins Landesinnere setzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ersteres.

Lange Antwort für Adepten:

Der Witz an dem Szenario ist ja, dass man sich sowohl zur Pyramide als auch zum Wald und zu den Steinbrüchen hinsiedelt.

Könnte man am Anfang schon eine Siedlung bauen, wo immer man will, wäre das ein gewaltiger Vorteil und würde das Spielgleichgewicht kippen.

Daher darf man in der Gründungsphase seine 3 Siedlungen nur und ausschließlich nur auf den vorgegebenen Uferstellen bauen.

(DIE HISTORISCHEN SZENARIEN II)

11.G.

11.G. Troja

11.G.a

Darf man in der Außerordentlichen Bauphase das Seevolk versetzen, wenn man ein Schiff baut?

"In der Außerordentlichen Bauphase hat ein Mitspieler ein Handelschiff gebaut und das Seevolk somit versetzen und bei einem anderen Spieler eine Rohstoffkarte ziehen können. Dieser konnte sein Bauvorhaben in der Außerordentlichen Bauphase nicht mehr durchführen, weil er hinter dem ersten Spieler saß.

War das nun korrekt? Oder darf man in der Außerordentlichen Bauphase keine Schiffe bauen? Oder darf man das Seevolk versetzen, aber keine Karte ziehen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Der Spielzug war korrekt.

Lange Antwort für Adepten:

In der Außerordentlichen Bauphase wird reihum gebaut. Wenn dann einem Spieler ein benötigter Rohstoff geklaut wird, hat er Pech gehabt (oder unklug gespielt).

Bonusinformation, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Das einzige, was Sie in der Außerordentlichen Bauphase nicht „bauen“ dürfen, sind Spenden für Troja oder Mykene.

12.

12. DIE SIEDLER VON CATAN – DAS BUCH ZUM SPIELEN

(Szenarien)

12.D.

12.D. Bermuda-Dreieck

12.D.a

Kann ich die Fortschrittskarte Straßenbau auch für Brücken verwenden?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die Regel zur Verwendung der Karte „Straßenbau“ mit der Seefahrer-Erweiterung besagt:

Wer eine dieser Karten ausspielt, darf anstelle der zwei Straßen auch zwei Schiffe bauen oder 1 Straße und 1 Schiff.

(Quelle: Spielanleitung zur Seefahrer-Erweiterung [klassische Ausgabe], Seite 3, rechte Spalte)

Diese Regel erlaubt ausschließlich den Bau von Straßen und Schiffen, von Brücken ist keine Rede. (Merke: Positiv formulierte [erlaubende] Regeln schließen automatisch jede nicht erlaubte Alternative aus.)

Gemäß der wichtigsten aller Meta-Regeln "Jede Regel gilt so lange, bis sie durch eine andere Regel ausdrücklich aufgehoben wird." gilt es nur noch zu überprüfen, ob die Szenario-Regel zum Bermuda-Dreieck eine ausdrückliche Erlaubnis zum Bau von Brücken durch Einsatz der Straßenbau-Karte erteilt. Das tut sie nicht, daher kann man keine Brücken unter Verwendung von Straßenbau-Karten bauen.

12.J.

12.J. Das große Rennen

12.J.a

Kann ich die Insel in der Mitte überqueren, ohne dort eine Siedlung zu bauen?

*"Kann ich auch in einem gegnerischen Hafen an Land gehen?
Wenn ´Ja´, kann ich dann die Mittelinsel überqueren, ohne dort eine Siedlung errichten zu müssen?"*

Ja und ja.

Es ist durchaus möglich, ohne eigene Siedlung die Mittelinsel zu überqueren ... wenn man sich davon einen Vorteil verspricht.

12.N.

12.N. Transport-Siedler

12.N.a

Darf der Seeräuber (im Text des Buches: Pirat) auf einer Kreuzung angreifen, auf der zwei Schiffe stehen?

"Bei den Transportsiedlern steht in der Anleitung, dass höchstens zwei Schiffe auf einer Kreuzung stehen dürfen. Heißt das dann auch, dass der Seeräuber nicht da angreifen kann, wo bereits zwei Schiffe stehen?"

Dann müsste ich ja nur immer zwei Schiffe zusammen denselben Weg fahren lassen und wäre das ganze Spiel über vor dem Seeräuber geschützt.

Oder darf der Seeräuber dann vielleicht beide Schiffe ausrauben?"

Streng nach dem Wortlaut der Szenario-Regeln könnte man denken, dass zwei Schiffe den Seeräuber dauerhaft abschrecken. Das macht aber in der Tat keinen Sinn. Daher ist die Regel folgendermaßen auszulegen:

- Der Seeräuber darf als 3. Schiff auf einen Kreuzungspunkt.
- Der Seeräuber raubt dann beide Schiffe aus.

Als Sonderfall ist weiterhin festzulegen, dass der Seeräuber keine eigenen Schiffe ausrauben kann, dass er aber auf ein Feld darf, auf dem ein eigenes und ein fremdes Schiff stehen, um dort nur das fremde Schiff auszurauben.

13.

13. Die Varianten im BUCH ZUM SPIELEN

13.I.

13.I. Vulkane auf Catan

13.I.a

Kann ein Vulkanausbruch mittelbar auch Schiffe versenken?

"Ich habe eine Siedlung an einer Vulkan-Seefeldkreuzung. An dieser Siedlung sind landeinwärts Straßen und in Richtung See ist ein Schiff gebaut. Wenn ich die Siedlung durch Vulkanausbruch verliere, ist dann auch das Schiff verloren? Oder ist es in diesem Fall erlaubt, dass ein Schiff direkt an eine Straße grenzt?"

In den Regeln zu den Vulkan-Varianten (s. "Die Siedler von Catan - Das Buch", S. 112 und 123) ist nur davon die Rede, dass eine Siedlung verloren geht. Schiffe und Straßen sind davon nicht betroffen.

Da es auch möglich ist, dass Schiff und Straße, wenn sie aus zwei Richtungen aufeinander zu gebaut werden, ohne dazwischen befindliche Siedlung aufeinandertreffen, sehe ich keinen Grund warum beim Vulkan-Ausbruch auch noch ein Schiff verloren gehen sollte.

Natürlich wird durch den Verlust der Siedlung die Handelsstraße unterbrochen.

13.I.b

Kann ich an eine Straße (oder ein Schiff), das nach einem Vulkanausbruch keine Anbindung mehr an andere Siedlungen oder Städte hat wieder eine neue Siedlung oder Straße anbauen?

In den Regeln zu der Vulkan-Variante mit Vulkan-Ausbruch (Die Siedler von Catan - Das Buch, S.123) ist nur die Rede davon, dass nach einem Vulkanausbruch eine Siedlung ganz verschwindet. War das die einzige Siedlung in diesem Straßenzug, so kann es also vorkommen, dass Straßen ohne Siedlungsanbindung auf dem Spielfeld verbleiben. Da in den Regeln dazu nichts ausgesagt ist was mit den Straßen passiert, bieten sich folgende Varianten an:

1. Die Straßen bleiben auf dem Spielfeld und können, wenn die Rohstoffe dafür vorhanden sind, wieder mit einer Siedlung bestückt werden, auch wenn keine Anbindung zu einer anderen Siedlung besteht. Hier liegt also der Fall vor, dass sich einige Bewohner der vernichteten Siedlung retten konnten und nun ihre Siedlung wieder aufbauen.
(Das ist – genau genommen – noch keine Variante, weil es nur die Anwendung der Bau-Regeln der "Catanischen Verfassung" ist.)
2. Die Straßen verbleiben auf dem Spielfeld, eine neue Siedlung kann aber erst dort hingebaut werden wenn die Straßen mit anderen Straßen, die Kontakt zu einer Siedlung haben verbunden sind. Die Verbindung muss zudem von der anderen Siedlung ausgehen. In diesem Szenario haben nicht genügend Bewohner der Siedlung überlebt um sie aus eigenen Kräften wieder aufzubauen.
3. Auch die Straßen, die an das Vulkanfeld grenzen werden vom Spielfeld genommen, übrige Straßen verbleiben und können gemäß Variante 1 oder 2 wieder besiedelt werden. In diesem Szenario hat der Vulkan ganze Arbeit geleistet. Warum sind die Siedler auch so dumm und bauen an seiner Flanke

Für welche Variante Sie sich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen.

14.

14. Sonstige Szenarien

14.A.

14.A. Der große Kanal

14.A.a

Auf den Goldinseln verlieren die Ritter ihre Funktion, wenn die Wüste bewässert ist. Können dann stattdessen auf den Goldinseln Siedlungen und Städte gebaut werden, mit den normalen Erträgen hierfür?

Es dürfen während des gesamten Spiels keine Siedlungen auf den beiden kleinen, westlichen Inseln gegründet werden.

15.

15. Sonstige Varianten

15.A

15.A. Mehr als sechs Spieler

15.A.a

Was braucht man an Material, wenn man in einer Acht-Personen-Runde spielen will?

Hier ein Beispiel für den Material-Bedarf bei acht Spielern, wie ihn sich Gustav angelegt hat:

- 1 Basisspiel
- 2 Basisspiel-Erweiterungen für 5-6 Spieler
- 1 SEEFAHRER-Erweiterung
- 2 SEEFAHRER-Erweiterungs-Erweiterungen für 5-6 Spieler
- 1 STÄDTE & RITTER-Erweiterung
- 2 STÄDTE & RITTER -Erweiterungen für 5-6 Spieler
- 1 Satz nachbestellter Rohstoffkarten (Die braucht man nicht unbedingt, aber sicher ist sicher.)
- 2 zusätzliche Figuren-Sätze, die ich mir bei BEDI Holzspiele gekauft habe.

Für Informationen über BEDI Holzspiele siehe:

<http://www.holzbrettspiele.de/>

Wie spielt sich das? Hin und wieder für ein einzelnes Spiel, wenn man zu acht ist und alle mal zusammen spielen wollen, ganz nett.

Der negative Aspekt liegt in erster Linie darin, dass das ganze Spiel etwas zäh verläuft. Wenn man ein kommunikationsfreudiges Grüppchen ist und kein Zeitlimit hat, macht das natürlich nicht ganz so viel aus.

Auf Dauer erkennt man aber schon recht deutlich, weshalb Klaus Teuber die Obergrenze bei sechs Teilnehmern ange"siedelt" hat.

Trotzdem hat eine einzelne Achter-Runde hin und wieder ihren Reiz, wenn man der Gesellschaft wegen bereit ist, merkliche Abstriche beim Spieltempo zu machen.

16. Turniere und Meisterschaften

16.

16.a

Welche Regeln gibt es für Turniere?

Bei Turnieren ist einmal zwischen den Regeln die für den gesamten Turnierablauf gelten und den Regeln der einzelnen Spiele zu unterscheiden, wobei letztere auch hinsichtlich der Straffung des Turnierablaufes variiert werden können. In beiden ist der Veranstalter frei auch wenn er sich weitgehend an den Originalregeln orientiert.

1. Allgemeine Turnierregeln.

Hier wird in erster Linie der Modus festgelegt, nach dem gespielt wird. Dieser wiederum hängt von der Anzahl der Teilnehmer und dem Ziel des Turnieres ab. Ferner wird festgelegt wie die Punktvergabe an Hand der Ergebnisse der einzelnen Spiele erfolgt, wie bei gleichen Punktzahlen zwischen den Spielern differenziert wird, nach welchem System sich die Zusammensetzung der Spieltische (Losen und/oder Schweizer System) ergibt und welche zeitlichen Beschränkungen für die Zugdauer gelten.

2. Spielregeln

Hier werden von den Originalregeln abweichende Spielregeln eingeführt oder Unklarheiten der Originalregeln bereinigt. So gab es in der Vergangenheit die Sonderregeln, dass jeder Spieler in der Startphase auch beim Basisspiel (mit oder ohne Seefahrerweiterung) eine Siedlung und eine Stadt sowie eine 3. Straße baut. In den meisten Fällen wird ohne Trennung zwischen Bau- und Handelsphase gespielt, d.h. Bauen und Handeln ist in beliebiger Reihenfolge erlaubt. Ein Hafen darf jedoch nicht immer in der Runde, in der er erbaut wurde, verwendet werden. Ferner wird das Spielende definiert. Hier hat sich - um Problemfälle zu vermeiden - durchgesetzt dass ein Spieler bemerken muss, dass er die für den Sieg notwendige Punktzahl erreicht hat. Übersieht er das kann er erst gewinnen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Wer also an einem Turnier teilnehmen möchte sollte sich vorab informieren welche besonderen Regeln gelten.

Wer ein Turnier veranstalten möchte kann sich z.B. an den
Turnierregeln für die Deutsche Meisterschaft (**siehe:**
<http://www.herne.de/spielezentrum/Siedler/Sied2004/Catan2004/regeln-vora04.htm>)
oder den Regel-Modi für Brettspiel-Turniere (**siehe:** <http://cow.t-online.de/cgi-bin/yabb/YaBB.pl?board=Allgemeines;action=display;num=1043776062>) orientieren.

17.

17. Das Material der Brettspiel-Triludie

17.A.

17.A. Allgemeines über das Material der Brettspiel-Triludie

17.A.a

Wo erhalte ich Ersatzteile für das Brettspiel?

Die erste und beste Adresse, die Sie aufsuchen sollten, wenn Ihnen Spielmaterial fehlt, ist der Service des Kosmos-Verlags, in dem Sie die Original-Ersatzteile beziehen können. Das gilt insbesondere, wenn Sie mit einer 2003 oder später erschienenen Ausgabe des Brettspiel spielen, für das es kein vergleichbares Material am Markt gibt.

Unter folgender Web-Adresse kommen Sie zu einer Seite, von der Sie sich ein Bestell-Formular für den Kosmos-Ersatzteil-Service herunterladen und ausdrucken können; dort steht auch näheres über Bestell-Ablauf und Lieferbedingungen:

<http://195.212.44.26/siedler/catan-server.nsf/97fee97d35d06c57412569d70032db2d/f70e71fdd6384a7f412569ff005b74f9?OpenDocument>

Ungeachtet dieses Service-Angebots könnten Sie aber auch Anlass haben, nach alternativem Material zu suchen: Zum Beispiel, wenn Sie die klassische Ausgabe mit dem Holz-Material besitzen und sich zusätzlich zum offiziellen Material für sechs Spieler eine Erweiterung für noch mehr Personen basteln möchten; oder wenn Sie ein eigenes Szenario erstellen möchten, bei dem Sie zusätzliches Material benötigen, dass "stimmig" sein soll.

Standard-Holzmaterial, das dem in den Siedler-Spielen verwendeten Material ähnelt und daher ohne optische Brüche zusätzlich eingesetzt werden kann, finden Sie bei folgenden Anbietern:

- BEDI Holzspiele Franz Dinter
Web-Adresse: <http://www.holzbrettspiele.de/>
- Lorenz Holzspielwaren
Web-Adresse: <http://www.lorenz-holzspielwaren.de/>
- Mücke Autorenrechte
Web-Adresse: <http://www.spielmaterial.de/>

17.B.

17.B. Das Material der SIEDLER VON CATAN – klassische Ausgabe

17.B.a

Inhalt der SIEDLER VON CATAN für 3 – 4 Spieler (klassische Ausgabe 1995 – 2002)

- 37 Sechseckfelder mit Landschaften (4x Wald, 4x Weideland, 4x Ackerland, 3x Hügelland, 3x Gebirge, 9x Meer mit Hafen, 9x Meer ohne Hafen, 1x Wüste)
- 95 Rohstoffkarten (je 19 x Holz, Wolle, Getreide, Bausteine, Erz)
- 25 Entwicklungskarten (14 Ritter, 6 Fortschritt, 5 Siegpunkte)
- 4 Baukostenkarten
- 2 Sonderkarten (Längste Handelsstraße, Größte Rittermacht)
- Spielfiguren (vier Farben, insgesamt 16 Städte, 20 Siedlungen, 60 Straßen)
- Räuberfigur
- 18 Zahlenchips*, Rückseite mit den Buchstaben A, B ... R
- 2 Würfel
- Spielanleitung, quadratisch, beidseitig bedruckt und "Kleiner Siedleralmanach"(Erste Auflagen) oder
- Regelheft mit Einführung, Spielanleitung und Almanach (spätere Auflagen)
- Prof.Easy's "Gleich gespielt" (spätere Auflagen)
- 2 Stoffsäcke
- 2 Kartenständer (spätere Auflagen)
- Kunststoffeinsatz für die Schachtel zum Einsortieren des Materials (spätere Auflagen)

* Die Zuordnung der Zahlen und Buchstaben finden Sie im Artikel **17.F.b**

17.B.c

**Inhalt der SIEDLER VON CATAN-Ergänzung für 5 – 6 Spieler
(klassische Ausgabe 1996 – 2002)**

- 15 Sechseckfelder (je 2x Wald, Weideland, Ackerland, Hügelland, Gebirge und Wasserfläche, je 1x Wüste, 3:1-Hafen und 2:1-Hafen (Schafe)) mit "gestrichelter" Rückseite
- 25 Rohstoffkarten (je 5 Holz, Erz, Wolle, Bausteine, Getreide)
- 9 Entwicklungskarten (6 Ritter, 3 Fortschritt (Monopol, Erfindung, Straßenbau))
- 28 Zahlenchips*, Rückseite mit den Buchstaben A, B ... Y, Za, Zb, Zc mit "gestrichelter" Rückseite (zur Verwendung anstatt der Zahlenchips des Basisspieles)
- 2 Sätze Spielfiguren (Siedlungen, Städte und Straßen) in braun und grün
- 2 Baukostenkarten
- 1 Blatt mit ergänzenden Regeln

* Die Zuordnung der Zahlen und Buchstaben finden Sie im Artikel **17.F.d**

17.C. 17.C. Das Material der SEEFAHRER-ERWEITERUNG – klassische Ausgabe

17.C.a Inhalt der SEEFAHRER-ERWEITERUNG für 3 – 4 Spieler (klassische Ausgabe 1997 – 2002)

- 14 Rahmenteile
- 24 Sechseckfelder mit "gewellter" Rückseite (12x Wasser, 3x Wüste, je 2x Goldfluß, Gebirge und Hügelland, je 1x Ackerland, Wald und Weideland)
- 8 Siegpunkte-Chips
- 10 Zahlenchips mit "gewellter" Rückseite
- 60 Schiffe (15 pro Farbe)
- 1 schwarzes Seeräuber-Schiff
- 5 Spezial-Häfen und 5 3:1-Häfen zum Auflegen auf Wasserfelder
- 1 Spielanleitung, 16 Seiten

17.C.b Inhalt der SEEFAHRER Ergänzung für 5 – 6 Spieler (klassische Ausgabe 1997 – 2002)

- 30 Schiffe (je 15 pro Farbe)
- 8 Meerfelder mit "gewellter" Rückseite
- 1 Goldfeld mit "gewellter" Rückseite
- 6 Siegpunkte
- 2 3:1-Häfen zum Auflegen auf Wasserfelder
- 1 Spielanleitung, 12 Seiten (auf der 12. Seite sind 6 Baukostenkarten aufgedruckt)

17.C.c

Es gibt die SEEFAHRER-ERWEITERUNG mit zwei unterschiedlichen Seeräuber-Schiffen. Welche ist die richtige?

*"Ich habe zwei verschiedene Seeräuberschiffe in den Holz-Versionen gesehen: Ein Seeräuberschiff ist so ein Schiff wie das Barbarenschiff bei Städte & Ritter, das andere ist ein kleines schwarzes Schiff in der selben Größe wie die Schiffe der einzelnen Spieler.
Ist das ein Packfehler?
Und welches ist das richtige?"*

Es handelt sich um keinen Packfehler, sondern um eine grundsätzliche Umstellung. Ab dem Jahr 2001 war in allen neu produzierten Seefahrer-Spielen das größere Schiff enthalten, da es einfach ein Stück weit größer und bedrohlicher wirkt und nicht so leicht übersehen wird.

Da der Seeräuber ja nur auf dem Spielfeld kreuzt, während die Barbaren ihr Barbarenfeld nie verlassen, kann es da ja auch zu keinen Verwechslungen kommen.

17.C.d

Baukostenkarte für die SEEFAHRER-ERWEITERUNG

Sie haben keine Lust, Ihre "Seefahrer"-Spielanleitung zu zerschnippeln, um an eine Baukostenkarte einschließlich der Schiffe zu kommen?

Und einen Farbkopierer gibt's in der ganzen Stadt auch nicht?

Gut, dass es das Siedeln.de FAQ-Projekt gibt, denn wir bieten als besonderen Service für unsere Leser die Seefahrer-Baukostenkarte im handlichen Taschenformat an:



Jetzt müssen Sie zwar diese Seite zerschnippeln, aber irgendwo muss man halt Kompromisse machen.

Mutige Kundschafter und Entdecker mögen auf den Gedanken kommen, herauszufinden, was passiert, wenn sie die folgende Web-Adresse aufrufen. Und wenn sie dann noch an Bord ihrer Karavelle mit einem Drucker ausgestattet sind ... Doch wo bliebe der Spaß beim Seefahren, wenn man schon vorher genau wüsste, wo man hinkommt!:

http://www.siedeln.de/faq/attachments/314/Baukosten_Seefahrer_im_Taschenformat.jpg

17.D.

17.D. Das Material der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG – klassische Ausgabe

17.D.a

Das Material der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG für 3 – 4 Spieler (klassische Ausgabe 1998 – 2002)

- 10 Rahmenteile
- 1 "Barbarenroute"
- 54 Fortschrittskarten* (je 18x Handel, Politik und Wissenschaft)
- 36 Handelswarenkarten (je 12x Buch, Tuch, Münzen)
- 6 Siegpunktekarten „Retter Catans“
- 4 Städtekalender
- Je Farbe 6 runde Holzscheiben für Ritter
- Je Farbe 3 quadratische Holzscheiben für Stadtmauern
- 1 Aufkleberbogen mit Aufklebern für die Ritter- und Stadtmauernscheiben
- 1 Barbarenschiff
- 1 Händler (lila Kegel)
- 2 Würfel (1 roter Zahlenwürfel, 1 Ereigniswürfel mit Stadt- und Barbaren-Symbolen)
- 3 Metropolensteine (gelbe "Doppel-Kirchtürme")
- 3 Metropolenchips
- 1 Spielanleitung, 4 Seiten
- 1 Almanach für die Fortschrittskarten
- 2 Kartenständer (spätere Auflagen)
- Kunststoffeinsatz für die Schachtel zum Einsortieren des Materials (spätere Auflagen)

17.D.c

**Das Material der STÄDTE & RITTER-Ergänzung für 5 – 6 Spieler
(klassische Ausgabe 1998 – 2002)**

- 2 Städtekalender
- 18 Karten Handelswaren (6 Tuch, 6 Münzen, 6 Buch)
- 2 Siegpunktkarten „Retter Catans“
- 3 Rahmenteile (x, y, z)
- 6 Stadtmauern (je 3 grün, je 3 braun)
- 12 Ritter (je 6 grün, je 6 braun)
- 1 Aufkleberbogen mit Aufklebern für die Ritter- und Stadtmauernscheiben

** Eine detaillierte Aufstellung der Fortschrittskarten finden Sie im Abschnitt **17.H.b**

17.E.

17.E. Sonstiges Material der klassischen Ausgabe

17.E.a

Das Material der SIEDLER VON CATAN TRAVEL-BOX

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf 1 Stanzbogen; die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulösen:

- 19 sechseckige Landschaftsfelder (Vorderseite: Landschafts-Grafik; Rückseite: Weiß; auf den Landschaftsfeldern ist in der Mitte noch ein rundes, vorgestanztes Loch zu öffnen)
 - 4 Ackerland
 - 3 Gebirge
 - 3 Hügelland
 - 4 Wald
 - 4 Weideland
 - 1 Wüste
- 9 Plättchen "Hafen" (Vorderseite: Hafensymbole; Rückseite: Weiß)
 - 4 3:1-Häfen
 - 1 Erz-Hafen
 - 1 Getreide-Hafen
 - 1 Holz-Hafen
 - 1 Lehm-Hafen
 - 1 Woll-Hafen
- 2 "2 Siegpunkte"-Karten (Vorderseite: Kartentexte; Rückseite: Weiß):
 - 1 "Größte Rittermacht"
 - 1 "Längste Handelsstraße"
- 4 "Baukosten"-Karten (Vorderseite: Übersicht der Baukosten; Rückseite: Weiß)
rechteckig, mit glattem Rand

Spielmaterial aus Kunststoff, eingeschweißt in eine durchsichtige Tüte:

- 20 Siedlungen (abstraktes "Haus", Zapfen auf der Unterseite)
5 blau, 5 ocker, 5 rot, 5 weiß
- 16 Städte (abstrakte "Kirche", Zapfen auf der Unterseite)

- 4 blau, 4 ocker, 4 rot, 4 weiß
- 60 Straßen (Quader, Zapfen auf der Unterseite)
15 blau, 15 ocker, 15 rot, 15 weiß
- 1 Figur "Räuber" (schwarzer Hohl-Pöppel)

Spielkarten, als Päckchen zusammen in Folie eingeschweißt:

- 95 Rohstoffkarten (Vorderseite: Rohstoff-Symbol vor dem Hintergrund der passenden Landschafts-Grafik; Rückseite: blasse Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers)
19 Erz
19 Getreide
19 Holz
19 Lehm
19 Wolle
- 25 Entwicklungskarten (Vorderseite: Grafik und Text; Rückseite: fett gedruckte Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers)
2 Fortschritt: Erfindung
2 Fortschritt: Monopol
2 Fortschritt: Straßenbau
14 Ritter
5 Siegpunkte (Bibliothek, Kathedrale, Marktplatz, Parlament, Universität)

sonstiges Material:

- 1 Spielbrett aus Kunststoff: Das Brett enthält Aussparungen und Zapfen, die einen Halt für Landschaftsfelder, Häfen, Siedlungen, Städte und Straßen bieten. Die Ertragszahlen sind fest montiert, der Platz für die Wüste in der Mitte ist ebenfalls festgelegt. Alle anderen Landschaftsfelder und die Häfen können variabel aufgebaut werden, die Häfen aber nur an vorgegebenen Plätzen.
- 1 Regelheft
enthält den Text, der in der Basis-Packung auf Einführungsblatt und Siedler-Almanach aufgeteilt ist
- 2 sechsseitige Würfel (weiß mit schwarzen "Augen")
- 1 Schachtel-Einsatz zum Sortieren des Spielmaterials

Dieses Inhaltsverzeichnis wurde durch Autopsie einer im Mai 2004 im Spielwarenhandel erstandenen Packung erstellt.

17.E.b

Das Material der "Special Edition" in der Blechdose

Dies war eine Sonderausgabe für Idee + Spiel, die in einer einmaligen Auflage von 7.500 Stück erschien.

Sie enthielt neben dem Material der Basis-Packung in der klassischen Ausgabe zusätzlich:

- 1 Rahmen
- Das Computerspiel "Die Siedler von Catan" auf CD-Rom.
- den "Idee + Spiel"-Ratgeber

17.E.c

Das Material der HISTORISCHEN SZENARIEN I

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan (Cheops bzw. Alexander der Große)
- 60 Steinblöcke (Pyramidenbausteine), je 11 rote, gelbe, blaue und weiße sowie 16 schwarze
- 1 Karte "Pharaos Segen"
- 3 Karten "Pharos Fluch" (Vorderseite) bzw. "1., 2. und 3. Berater" (Rückseite)
- 32 Schiffe, je 4 rote, gelbe, blaue und weiße (nur notwendig wenn die Seefahrererweiterung nicht vorhanden ist)
- 40 Goldstücke
- 28 Ereignis-Chips (für "Alexander der Große")
- 1 Alexander-Spielfigur
- 2 Spielregeln

(Die HISTORISCHEN SZENARIEN I sind für drei oder vier Spieler gedacht und können nur zusammen mit dem Material der Basis-Packung gespielt werden.)

17.E.d

Das Material der HISTORISCHEN SZENARIEN II

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan (Troja bzw. Die Große Mauer)
- 30 Mauerabschnitte, je 5 in einer Farbe (für Die Große Mauer)
- 35 Steppenreiter (für Die Große Mauer)
- 7 Malus-Chips (für Die Große Mauer)
- 1 Seeräuberfigur
- 6 Entscheidungskarten (für Troja)
- 42 Schiffsplättchen, je 7 in einer Farbe (für Troja)
- 10 2:1-Handelskärtchen (für Troja)
- 2 Siegpunktmarker Troja und Mykene (für Troja)
- 30 Handelspunkte-Chips (für Troja)
- 1 Spielanleitung
- 1 Hinweis für das Spiel zu sechst

(Die HISTORISCHEN SZENARIEN II sind für vier oder sechs Spieler gedacht und benötigen bei vier Spielern noch das Material des Basis-Spiels, bei sechs Spielern zusätzlich das Material der Ergänzung für fünf und sechs Spieler.)

17.F.

17.F. Das Material der SIEDLER VON CATAN – Neuauflage

Die Material-Listen der Neuauflage wurden durch Autopsie* von im April und Mai 2004 im Spielwarenhandel eingeschweift gekauften Packung erstellt.

* Autopsie = Betrachtung mit eigenen Augen

17.F.a

Das Material der SIEDLER VON CATAN für 3 – 4 Spieler (Neuauflage 2003)

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf 5 Stanzbögen; die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulösen:

- 19 sechseckige Landschaftsfelder (Vorderseite: Landschafts-Grafik; Rückseite: Muster mit kleinen hellen Sechsecken)
 - 4 Ackerland
 - 3 Gebirge
 - 3 Hügelland
 - 4 Wald
 - 4 Weideland
 - 1 Wüste
- 6 Rahmenteile (Vorderseite: Meeres-Grafik mit Hafen-Symbolen; Rückseite: Meeres-Grafik ohne Hafen-Symbole)
 - 1 Teil mit einem 3:1-Hafen
 - 1 Teil mit einem Holz-Hafen
 - 1 Teil mit einem Erz-Hafen
 - 1 Teil mit einem 3:1-Hafen und einem Getreide-Hafen
 - 1 Teil mit einem 3:1-Hafen und einem Woll-Hafen
 - 1 Teil mit einem 3:1-Hafen und einem Lehm-Hafen
- 2 "2 Siegpunkte"-Karten (Vorderseite: Kartentexte; Rückseite: Muster mit kleinen hellen Sechsecken):
 - 1 "Größte Rittermacht"
 - 1 "Längste Handelsstraße"
- 4 "Baukosten"-Karten: (Vorderseite: Übersicht der Baukosten; Rückseite: Muster mit kleinen hellen Sechsecken)
rechteckig, mit gewelltem Rand

- 18 runde Zahlenchips (Vorderseite: Zahl; Rückseite: Muster mit kleinen hellen Sechsecken und darüber gedrucktem Buchstaben*)

Spielmaterial aus Kunststoff, eingeschweißt in zwei durchsichtige Tüten:

- 20 Siedlungen (Modelle von 4 Häusern auf einem kleinen Hügel)
5 blau, 5 gelb, 5 rot, 5 weiß
- 16 Städte (Modelle von einem langgestreckten Kirchenschiff, an das sich rechts und links je 4 Häuser schmiegen)
4 blau, 4 gelb, 4 rot, 4 weiß
- 60 Straßen (Modelle schmaler, seitlich mit Steinen befestigter Wege)
15 blau, 15 gelb, 15 rot, 15 weiß
- 1 Figur "Räuber" (Modell von 3 Männern mit karikaturistisch ausgearbeiteten Proportionen und Gesichtszügen, von denen einer eine Keule hält)
- 2 sechsseitige Würfel

Spielkarten, als Päckchen zusammen in Folie eingeschweißt:

- 95 Rohstoffkarten (Vorderseite: Rohstoff-Symbol vor dem Hintergrund der passenden Landschafts-Grafik; Rückseite: blasse Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers)
19 Erz
19 Getreide
19 Holz
19 Lehm
19 Wolle
- 25 Entwicklungskarten** (Vorderseite: Grafik*** und Text; Rückseite: fett gedruckte Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers)
2 Fortschritt: Erfindung
2 Fortschritt: Monopol
2 Fortschritt: Straßenbau
14 Ritter
5 Siegpunkte (Bibliothek, Kathedrale, Marktplatz, Rathaus, Universität)

sonstiges Material:

- 2 Kartenhalter aus schwarzem Kunststoff: Oben offene Aufbewahrungs-Boxen; jede kann drei Karten-Päckchen aufnehmen: Passend für 5 Stapel Rohstoffkarten und 1 Stapel Entwicklungskarten
- 1 Anleitungs-Blatt (Vorderseite: Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger; Rückseite: Spielanleitung)
- 1 Kleiner Siedler-Almanach (12 Seiten, Klammerheftung) mit Erläuterungen und Beispielen
- 1 Schachtel-Einsatz zum Sortieren des Spielmaterials

* Die Zuordnung der Zahlen und Buchstaben finden Sie im Artikel **17.F.b**

** Die häufige Verwechslung der "Entwicklungskarten" aus dem Basis-Spiel mit den "Fortschrittskarten" aus der Städte & Ritter-Erweiterung hat ihre Wurzel auch darin, dass auf mehreren "Entwicklungskarten" am oberen Rand fett gedruckt und farblich hervorgehoben "Fortschritt" steht. Warum das so ist, wissen nur die catanischen Götter.

*** In der klassischen Ausgabe war die Illustration der Karten "Erfindung", "Monopol" und "Straßenbau" identisch; sie unterschieden sich nur durch den Text. In der Neuausgabe gibt es für jeden der drei Fortschritte eine andere Illustration.

17.F.b

Die Zahlenchips der SIEDLER VON CATAN für 3 – 4 Spieler (Klassische Ausgabe und Neuausgabe 2003)

Die Buchstaben auf den Rückseiten der Chips sind überwiegend als Großbuchstaben gedruckt; nur das "i" ist ein Kleinbuchstabe.

A – 5	J – 4
B – 2	K – 8
C – 6	L – 10
D – 3	M – 9
E – 8	N – 4
F – 10	O – 5
G – 9	P – 6
H – 12	Q – 3
i – 11	R – 11

Das Material der SIEDLER VON CATAN-Erganzung fur 5 – 6 Spieler (Neuausgabe 2003)

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf 5 Stanzbogen (mit kleinerer Flache als die Stanzbogen der Basis-Packung); die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulosen:

- 11 sechseckige Landschaftsfelder (Vorderseite: Landschafts-Grafik; Ruckseite: Muster mit kleinen dunklen Sechsecken)
 - 2 Ackerland
 - 2 Gebirge
 - 2 Hugelland
 - 2 Wald
 - 2 Weideland
 - 1 Wuste
- 4 kleine Rahmenteile (Vorderseite: Meeres-Grafik teils mit, teils ohne Hafen-Symbole; Ruckseite: Meeres-Grafik ohne Hafen-Symbole)
 - 1 Teil mit einem 3:1-Hafen
 - 1 Teil mit einem Woll-Hafen
 - 2 Teile ohne Hafen
- 2 "Baukosten"-Karten: (Vorderseite: bersicht der Baukosten; Ruckseite: Muster mit kleinen dunklen Sechsecken) rechteckig, mit glattem Rand
- 28 runde Zahlenchips (Vorderseite: Zahl; Ruckseite: Muster mit kleinen dunklen Sechsecken und daruber gedrucktem Buchstaben*)
- 2 Reserve-Chips (Vorderseite: Kein Aufdruck, nur der gelbliche Hintergrund der anderen Zahlenchips; Ruckseite: Muster mit kleinen dunklen Sechsecken)

Spielmaterial aus Kunststoff, eingeschweit in eine durchsichtige Tute:

- 10 Siedlungen (Modelle von 4 Husern auf einem kleinen Hugel)
 - 5 braun, 5 grun
- 8 Stadte (Modelle von einem langgestreckten Kirchenschiff, an das sich rechts und links je 4 Huser schmiegen)
 - 4 braun, 4 grun

- 30 Straßen (Modelle schmaler, seitlich mit Steinen befestigter Wege)
15 braun, 15 grün

Spielkarten, als Päckchen zusammen in Folie eingeschweißt:

- 27 Rohstoffkarten** (Vorderseite: Rohstoff-Symbol vor dem Hintergrund der passenden Landschafts-Grafik; Rückseite: blasse Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers)
5 Erz
5 Getreide
5 Holz
6 Lehm**
6 Wolle**
- 9 Entwicklungskarten (Vorderseite: Grafik und Text; Rückseite: fett gedruckte Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers)
1 Fortschritt: Erfindung
1 Fortschritt: Monopol
1 Fortschritt: Straßenbau
6 Ritter

sonstiges Material:

- 1 Übersichtsblatt (Vorderseite: Verzeichnis des Spielmaterials und allgemeine Hinweise; Rückseite: Anleitung zum Aufbau und Regeländerung "Außerordentliche Bauphase")

* Die Zuordnung der Zahlen und Buchstaben finden Sie im Artikel **17.F.d**

** Das Verzeichnis des Spielmaterials auf dem Übersichtsblatt in der Packung gibt an: "25 Rohstoffkarten, 5 x Holz, 5 x Wolle, 5 x Getreide, 5 x Erz, 5 x Lehm"

17.F.d

Die Zahlenchips der SIEDLER VON CATAN-Ergänzung für 5 – 6 Spieler (Klassische Ausgabe und Neuauflage 2003)

Im Unterschied zu den Zahlenchips der Basispackung ist bei dieser Ergänzung auch das "I" als Großbuchstabe gedruckt.

Zusätzlich zu den im Folgenden aufgelisteten Zahlenchips liegen der Packung auch noch 2 Reserve-Chips ohne Aufdruck von Buchstaben und Zahlen bei.

A - 2	O - 8
B - 5	P - 10
C - 4	Q - 11
D - 6	R - 12
E - 3	S - 10
F - 9	T - 5
G - 8	U - 4
H - 11	V - 9
I - 11	W - 5
J - 10	X - 9
K - 6	Y - 12
L - 3	Za - 3
M - 8	Zb - 2
N - 4	Zc - 6

17.G.

17.G. Das Material der SEEFAHRER-ERWEITERUNG – Neuauflage

17.G.a

Das Material der SEEFAHRER-ERWEITERUNG für 3 – 4 Spieler (Neuauflage 2003)

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf 5 Stanzbögen; die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulösen:

- 11 sechseckige Landschaftsfelder (Vorderseite: Landschafts-Grafik; Rückseite: Schmales dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
 - 1 Ackerland
 - 2 Gebirge
 - 2 Goldfluss*
 - 2 Hügelland
 - 1 Wald
 - 1 Weideland
 - 2 Wüste
- 19 sechseckige Meerfelder (Vorderseite: Wasser-Grafik; Rückseite: Schmales dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
- 6 Rahmenteile (Vorderseite: Meeres-Grafik; Rückseite: Schmales dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
2 der 6 Rahmenteile haben auf der Vorderseite eine Grafik mit den Baukosten für Schiffe.
- 10 Plättchen "Hafen" (Vorderseite: Hafensymbole entsprechend den Symbolen auf den Rahmenteilern der Basis-Packung; Rückseite: Schmales dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
 - 5 3:1-Häfen
 - 1 Erz-Hafen
 - 1 Getreide-Hafen
 - 1 Holz-Hafen
 - 1 Lehm-Hafen
 - 1 Woll-Hafen
- 10 runde Zahlenchips (Vorderseite: Zahl; Rückseite: Schmales dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
je einmal: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12

- 57 runde Catan-Chips (Vorderseite: Grafik mit tiefstehender gelber Sonne am Horizont; Rückseite: Schmales dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)

Spielmaterial aus Kunststoff, eingeschweißt in eine durchsichtige Tüte:

- 60 Schiffe (Modelle von einmastigen Rahseglern mit einem Kastell auf dem Achterdeck)
15 blau, 15 gelb, 15 rot, 15 weiß
- 1 Figur "Seeräuber" (Modell eines stark beschädigten Floßes mit verschiedenen Gepäckstücken und einem bärtigen Mann in einfacher Kleidung**)

sonstiges Material:

- 1 Spielanleitung (16 Seiten, Klammerheftung)
mit Materialverzeichnis, Spielregeln und 9 Szenarien)
- 1 Beipack-Zettel "Wichtiger Hinweis!" (einseitig bedruckt)
mit Tipps zum Zusammenbau eines größeren Rahmens aus den Teilen der Basis-Packung DIE SIEDLER VON CATAN und der SEEFAHRER-ERWEITERUNG.
- 1 Schachtel-Einsatz zum Sortieren des Spielmaterials

* im Materialverzeichnis der Packung "Goldlandschaft" genannt. In der ENCYCLOPAEDIA CATANICA verwenden wir für diese Landschaft einheitlich das Wort "Goldfluss", mit dem sie bei ihrer Einführung im Jahr 1997 bezeichnet wurde.

** Soweit man aus dem optischen Eindruck folgern kann, ist der Beruf des Seeräubers in den catanischen Gewässern nicht besonders lukrativ. Das könnte daran liegen, dass es dem Seeräuber nur gestattet, pro Runde einen Spieler zu berauben, während er in der 1. Auflage noch jeden Spieler, der mit einem Schiff an ein vom Seeräuber neu betretenes Feld grenzte, um einen Rohstoff erleichtern durfte. Welcher Pirat wird ohne Tränen in den Augen die Worte "erste Auflage" aussprechen können!

Das Material der SEEFAHRER-Ergänzung für 5 – 6 Spieler (Neuausgabe 2003)

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf 5 Stanzbögen (mit kleinerer Fläche als die Stanzbögen der Packung für drei bis vier Spieler); die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulösen:

- 3 sechseckige Landschaftsfelder (Vorderseite: Landschafts-Grafik; Rückseite: Breites dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
2 Goldfluss
1 Wüste
- 7 sechseckige Meerfelder (Vorderseite: Wasser-Grafik; Rückseite: Breites dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
- 2 Rahmenteile (Vorderseite: Meeres-Grafik; Rückseite: Breites dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
- 1 Plättchen "Hafen" (Vorderseite: Hafensymbol entsprechend den Symbolen auf den Rahmenteilern der Basis-Packung; Rückseite: Breites dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
1 Woll-Hafen
- 6 "Baukosten"-Karten (Vorderseite: Übersicht der Baukosten*; Rückseite: Breites dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)
rechteckig, mit glattem Rand, kleiner als die Baukosten-Karten der Basis-Packung
- 30 runde Catan-Chips (Vorderseite: Grafik mit tiefstehender gelber Sonne am Horizont; Rückseite: Breites dunkles Wellenmuster auf hellem Grund)

Spielmaterial aus Kunststoff, eingeschweißt in eine durchsichtige Tüte:

- 30 Schiffe (Modelle von einmastigen Rahseglern mit einem Kastell auf dem Achterdeck)
15 braun, 15 grün

sonstiges Material:

- 1 Spielanleitung (12 Seiten, Klammerheftung)
mit Materialverzeichnis, Spielregeln und 9 Szenarien*)

* Es werden die Baukosten für Straßen, Schiffe, Siedlungen und Städte angegeben, aber nicht die Kosten für den Kauf einer Entwicklungskarte

** Die Szenarien sind die selben wie in der Spielanleitung für drei oder vier Spieler; sie wurden lediglich an die geänderte Spieler-Anzahl angepasst.

Welchen Zweck haben die Catan-Chips?

"Wir haben bei den Erweiterungen für 5 bis 6 Spieler sogenannte Catan-Punkte gefunden. Leider sind wir uns über den Zweck nicht im Klaren."

Sie beziehen sich vermutlich auf die "Catan-Chips", die der SEEFAHRER-ERWEITERUNG und der Ergänzung zur SEEFAHRER-ERWEITERUNG beiliegen (nicht allen 5 bis 6 Spieler-Erweiterungen!). Es handelt sich dabei um runde Papp-Chips von ca. 2 cm Durchmesser, auf denen eine tief am Horizont stehende Sonne hinter einer Siedlungs-Silhouette zu sehen ist.

Das sind sozusagen Multi-Funktions-Chips. Sie können als zusätzliche Siegpunkte für die Erreichung bestimmter Teil-Ziele in einem Spiel vergeben werden (so, wie die quadratischen Fahnen-Marker in der klassischen Ausgabe der SEEFAHRER-ERWEITERUNG).

Außerdem haben sie in einigen der Szenarien bestimmte Funktionen, die jeweils in der entsprechenden Regel stehen. Hier nur drei Beispiele:

- Im Szenario "Stoffe für Catan" (Regelheft der SEEFAHRER-ERWEITERUNG) symbolisieren die Chips Stoffballen, die von den Spielern aus neutralen Siedlungen importiert werden.
- Im Szenario "Die Pirateninseln" (Regelheft der SEEFAHRER-ERWEITERUNG) symbolisieren die Chips die Wehrkraft von Piratenfestungen, gegen die die Spieler mit Kriegsschiffen vorgehen.
- Im Szenario "Der Große Kanal" (veröffentlicht in den Catan-News 2003) markieren Sie mit den Chips die Route, entlang der der titelgebende Kanal im Laufe des Spiels gebaut wird.

17.H.

17.H. Das Material der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG – Neuausgabe

17.H.a

Das Material der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG für 3 – 4 Spieler (Neuausgabe 2003)

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf 3 Stanzbögen; die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulösen:

- 4 Stadtausbau-Tableaus, jedes mit 3 Aussparungen zur Aufnahme der Ausbauten-Marker (Vorderseite: Farbrahmen in gelb, blau und grün; erklärender Text für spezielle Ausbauten; Rückseite: Grafik-Muster mit Äxten)
- 60 Stadtausbauten-Marker, die Gebäude symbolisieren (Vorderseite: Name des Gebäudes, eine Zahl, Symbole der Baukosten; Rückseite: Grafik des Gebäudes, Würfel-Symbole). Jedes Gebäude ist vier mal vorhanden, so dass es vier gleiche, komplette Sätze von 15 Gebäude-Markern gibt, von denen jeder aus folgenden Gebäuden besteht:
 - Gelbe Marker:
 - Markt (1)
 - Zunft (2)
 - Gilde (3)
 - Bank (4)
 - Handelszentrum (5)
 - Blaue Marker:
 - Rathaus (1)
 - Kirche (2)
 - Festung (3)
 - Kathedrale (4)
 - Rat Catans (5)
 - Grüne Marker:
 - Kloster (1)
 - Bibliothek (2)
 - Aquädukt (3)
 - Theater (4)
 - Universität (5)
- 1 Zugleiste mit 9 Feldern für das Barbarenschiff (Rückseite: Grafik-Muster mit Äxten)

- 4 Baukostenkarten mit den kompletten Baukosten aus dem SIEDLER VON CATAN Basis-Spiel, der SEEFAHRER-ERWEITERUNG und den hier neu dazu kommenden Rittern und Stadtmauern; gewellter Rand (Vorderseite: Baukosten; Rückseite: Grafik-Muster mit Äxten)

Spielmaterial aus Kunststoff, eingeschweißt in eine durchsichtige Tüte:

- 12 Stadtmauern (Zinnen-bewehrte Rundmauer mit Tümen; die Städte aus dem SIEDLER VON CATAN Basis-Spiel können in die Rundmauer hineingesetzt werden.
3 blau, 3 gelb, 3 rot, 3 weiß
- 12 Metropolen (Aufsätze, die auf die "Kirchenschiffe" der Städte aus dem SIEDLER VON CATAN-Basis-Spiel passen: Doppel-Kirchtürme samt zinnenbewehrten Dach-Erkern)
3 blau, 3 gelb, 3 rot, 3 weiß
- 24 einarmige Ritter
6 blau, 6 gelb, 6 rot, 6 weiß
- 8 rechte Ritter-Arme mit einem einzackigen Wimpel
2 blau, 2 gelb, 2 rot, 2 weiß
- 8 rechte Ritter-Arme mit einem zweizackigen Wimpel
2 blau, 2 gelb, 2 rot, 2 weiß
- 8 rechte Ritter-Arme mit einem dreizackigen Wimpel
2 blau, 2 gelb, 2 rot, 2 weiß
- 1 graues Barbarenschiff (Zweimaster mit einem Stagesegel am Fockmast und zwei Rahsegeln am Großmast)
- 1 graue Bodenplatte für das Barbarenschiff
- 1 Händler (Modell eines wohlbeleibten Mannes mit karikaturistisch ausgearbeiteten Proportionen, der einen beladenen Karren hinter sich herzieht*.)
- 1 roter Zahlenwürfel mit schwarzen "Augen"
- 1 weißer Symbolwürfel (3 Symbole "Barbarenschiff", 3 Symbole "Stadttausbau")

Spielkarten, als Päckchen zusammen in Folie eingeschweißt:

- 36 Karten "Handelswaren"
 - 12 Münzen
 - 12 Papier
 - 12 Tuch

- 6 Siegpunkt-Karten "Retter Catans"

- 54 Fortschrittskarten**

sonstiges Material:

- 1 Spielanleitung

- 2 Kartenhalter aus schwarzem Kunststoff: Oben offene Aufbewahrungs-Boxen; jede kann drei Karten-Päckchen aufnehmen

- Schachtel-Einsatz zum Sortieren des Spielmaterials

* Man könnte ihn "Vater Courage von Catan" nennen.

** Eine detaillierte Aufstellung der Fortschrittskarten finden Sie im Abschnitt **17.H.b**

17.H.b

Die Fortschrittskarten der STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG für 3 – 4 Spieler (Klassische Ausgabe und Neuauflage 2003)

18 Fortschrittskarten Handel (gelber Schriftbalken oben, gelbes Stadtsymbol auf der Rückseite)

6 Händler

2 Handelsflotte

2 Handelshafen

2 Handelsmeister

2 Handelswaren-Monopol

4 Rohstoff-Monopol

18 Fortschrittskarten Politik (blauer Schriftbalken oben, blaues Stadtsymbol auf der Rückseite)

2 Bischof

2 Diplomat

2 Feldherr

2 Hochzeit

2 Intrige

2 Saboteur*

3 Spion

2 Überläufer

1 Verfassung (Siegpunkt)

18 Fortschrittskarten Wissenschaft (grüner Schriftbalken oben, grünes Stadtsymbol auf der Rückseite)

- 2 Alchimist
- 2 Baukran
- 2 Bergbau
- 2 Bewässerung
- 1 Buchdruck (Siegpunkt)
- 2 Erfinder
- 1 Ingenieur
- 2 Medizin
- 2 Schmiedekunst
- 2 Straßenbau

* Der Saboteur hat in der klassischen Ausgabe und in der Neuausgabe unterschiedliche Funktionen. Siehe dazu auch Abschnitt **6.G.**

17.H.c

Das Material der STÄDTE & RITTER-Ergänzung für 5 – 6 Spieler (Neuausgabe 2003)

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf 2 Stanzbögen; die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulösen:

- 2 Stadtausbau-Tableaus, jedes mit 3 Aussparungen zur Aufnahme der Ausbauten-Marker (Vorderseite: Farbrahmen in gelb, blau und grün; erklärender Text für spezielle Ausbauten; Rückseite: Grafik-Muster mit Äxten)
- 30 Stadtausbauten-Marker, die Gebäude symbolisieren (Vorderseite: Name des Gebäudes, eine Zahl, Symbole der Baukosten; Rückseite: Grafik des Gebäudes, Würfel-Symbole). Jedes Gebäude ist zwei mal vorhanden, so dass es zwei gleiche, komplette Sätze von 15 Gebäude-Markern gibt, von denen jeder aus folgenden Gebäuden besteht:
 - Gelbe Marker:
 - Markt (1)
 - Zunft (2)
 - Gilde (3)
 - Bank (4)
 - Handelszentrum (5)

- Blaue Marker:
 - Rathaus (1)
 - Kirche (2)
 - Festung (3)
 - Kathedrale (4)
 - Rat Catans (5)
- Grüne Marker:
 - Kloster (1)
 - Bibliothek (2)
 - Aquädukt (3)
 - Theater (4)
 - Universität (5)

Spielmaterial aus Kunststoff, eingeschweißt in eine durchsichtige Tüte:

- 6 Stadtmauern (Zinnen-bewehrte Rundmauer mit Tümen; die Städte aus dem SIEDLER VON CATAN Basis-Spiel können in die Rundmauer hineingesetzt werden.
3 braun, 3 grün
- 6 Metropolen (Aufsätze, die auf die "Kirchenschiffe" der Städte aus dem SIEDLER VON CATAN-Basis-Spiel passen: Doppel-Kirchtürme samt zinnenbewehrten Dach-Erkern)
3 braun, 3 grün
- 12 einarmige Ritter
6 braun, 6 grün
- 4 rechte Ritter-Arme mit einem einzackigen Wimpel
2 braun, 2 grün
- 4 rechte Ritter-Arme mit einem zweizackigen Wimpel
2 braun, 2 grün
- 4 rechte Ritter-Arme mit einem dreizackigen Wimpel
2 braun, 2 grün

Spielkarten, als Päckchen zusammen in Folie eingeschweißt:

- 18 Karten "Handelswaren"
 - 6 Münzen
 - 6 Papier
 - 6 Tuch

- 2 Siegpunkt-Karten "Retter Catans"

sonstiges Material:

- 1 Übersichtsblatt (Vorderseite: Verzeichnis des Spielmaterials und allgemeine Hinweise; Rückseite: Anleitung zum Aufbau und Regeländerung "Außerordentliche Bauphase")

"Ihr habt wohl die beiden zusätzlichen Baukosten-Karten für den 5. und 6. Spieler nicht gesehen!"

Stimmt, die haben wir nicht gesehen. Und zwar, weil es sie nicht gibt. So was gibt's!

Unser Tipp: Sagen Sie ab und zu etwas Nettes zu Ihrem Nachbarn, dann lässt er Sie vielleicht mit auf seine Baukosten-Karte schauen.

51.

51. ABENTEUER MENSCHHEIT

51.C.

51.C. Spielablauf

51.C.a

Muss ich sofort einen Stamm gründen, wenn ich einen Nomaden auf einen Völkerchip gezogen habe?

"Wenn ich einen Nomaden auf eine Kreuzung mit einem Völkerchip setze, muss ich dann sofort einen Stamm (wenn ich das möchte und natürlich die Rohstoffe habe) bauen oder kann ich das auch beim nächsten Mal, wenn ich wieder am Zug bin, noch machen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sie können sich den Zeitpunkt aussuchen.

Lange Antwort für Adepten:

Es steht Ihnen frei, zu welchem Zeitpunkt Sie die Umwandlung Ihres Nomaden in einen Stamm vollziehen. Ihr Nomade muss nur auf einem Völkerchip stehen – und Sie müssen natürlich zu diesem Zeitpunkt der aktive Spieler sein).

Zur Auswahl stehen also folgende Zeitpunkte:

- Unmittelbar, nachdem Sie den Nomaden auf den Völkerchip gezogen haben.
- Im selben Zug, in dem Sie den Nomaden auf den Völkerchip gezogen haben, aber etwas später, nachdem Sie für alle Mitspieler Kaffee geholt und die Aschenbecher ausgeleert haben.
- In einem späteren Zug (sofern Sie den betreffenden Nomaden nicht inzwischen woanders hin gezogen haben), falls Sie noch aufs Klo mussten und Ihre Mitspieler inzwischen ohne Sie weiter gespielt haben.
- Gar nicht, wenn Ihnen der Bauplatz nicht gefällt und Sie Ihren Nomaden lieber weiter wandern lassen möchten.

51.C.b

Kann man Völkerchips im Vorübergehen aufnehmen?

"Ich darf meinen Nomaden, sagen wir, um 4 Kreuzungen weit ziehen und bin 2 Kreuzungen weit weg von einem Völkerchip: Darf ich mir den nehmen und dann noch meine 2 restlichen Zugpunkte einsetzen, um mir noch einen weiteren Völkerchip nehmen zu können?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Ein Völkerchip ist sozusagen die "Gründungsurkunde" eines Stammes. Sie nehmen ihn dann, immer dann und nur dann an sich, wenn Sie auf der Kreuzung, auf der der Völkerchip liegt, einen Stamm gründen.

"Einen Stamm gründen" bedeutet: Sie legen Ihren Nomaden, den Sie vorher auf die Kreuzung gezogen hatten, in Ihren Bauvorrat zurück und platzieren an seiner Statt einen Stamm auf dem Spielplan.

51.E.

51.E. Material

Die Material-Liste von ABENTEUER MENSCHHEIT wurde im Mai 2004 durch Autopsie einer Packung erstellt, die bereits 2002 gekauft wurde und seitdem in Gebrauch ist.

51.E.a

Das Material von Abenteuer Menschheit

Spielmaterial aus Pappe

- 1 Spielplan (Karte der Erde "auf Catanisch")
- 4 Übersichtstafeln mit Baukosten und Gedächtnisstützen
- 32 Völker-Chips (runde Chips mit Gesichtern und verschiedenen Hintergrundfarben, die Bewohner und bewohnbare Orte der Kontinente markieren)
 - 8 Asiaten (gelb)
 - 8 Austronesier (braun)
 - 8 Indianer (rosa)
 - 8 Indogermanen (weiß)

- 18 rechteckige Ereignis-Chips (detaillierte Auflistung im Artikel **51.E.b**)
- 2 Aufsteller-"Störfiguren"
 - 1 Neandertaler
 - 1 Säbelzahn tiger
- 10 sechseckige Wüsten-Felder

Spielmaterial aus Holz

- 8 Nomaden (runde Türmchen)
 - 2 blau, 2 ocker, 2 rot, 2 weiß
- 20 Stämme (Figuren, die flackernde Lagerfeuer symbolisieren)
 - 5 blau, 5 ocker, 5 rot, 5 weiß
- 16 Markierungssteine (Würfel-förmig)
 - 4 blau, 4 ocker, 4 rot, 4 weiß
- 2 sechsseitige Zahlenwürfel (weiß, mit schwarzen "Augen")

Spielmaterial aus Kunststoff

- 2 Bodenplatten für die Aufsteller "Störfigur"

Spielkarten

- 80 Rohstoffkarten
 - 20 Fell (Hintergrund: Wald)
 - 20 Feuerstein (Hintergrund: Gebirge)
 - 20 Fleisch (Hintergrund: Hügel land mit Jägern und Wildpferden)
 - 20 Knochen (Hintergrund: Steppe mit Jägern und Mammuts)
- 10 Siegpunktkarten
 - 4 Anpassung (je 1 x Asiaten, Austronesier, Indianer und Indogermanen)
 - 1 Erkundung
 - 4 Kunst (je 1x Höhlenmalerei, Schmuck, Tierplastik und Venus)
 - 1 Verbreitung

sonstiges Material

- 1 Spielanleitung (8 Seiten, Klammerheftung)

51.E.b

Die Ereignis-Chips von ABENTEUER MENSCHHEIT

Die Ereignis-Chips sind quadratische Papp-Chips, die auf der Oberseite eine Römische Zahl und auf der Unterseite ein Ereignis-Symbol tragen.

- 4 Ereignis-Chips Gruppe I
 - 1 Anpassung Indogermanen (weißer Punkt)
 - 1 Störfigur (Abbildung von Neandertaler und Säbelzahn tiger)
 - 2 Verödung (je 1 x Steppe und Wald)
- 4 Ereignis-Chips Gruppe II
 - 1 Anpassung Asiaten (gelber Punkt)
 - 1 Störfigur
 - 2 Verödung (je 1 x Gebirge und Hügelland)
- 5 Ereignis-Chips Gruppe III
 - 1 Anpassung Austronesier (brauner Punkt)
 - 1 Störfigur
 - 3 Verödung (je 1 x Gebirge, Steppe und Wald)
- 5 Ereignis-Chips Gruppe IV
 - 1 Anpassung Indianer (rosa Punkt)
 - 1 Störfigur
 - 3 Verödung (je 1 x Hügelland, Steppe und Wald)

51.E.c

Was ist mit den "Siegpunktchips" gemeint?

"In meinem Regelheft steht auf Seite 7 unter 'Anpassung' als dritter Abschnitt:

'Mit Ausnahme der Siegpunktchips werden alle Chips nach Gebrauch aus dem Spiel entfernt (in die Schachtel zurückgelegt).'

Sind mit den 'Siegpunktchips' die Völkerchips gemeint?"

In der zweiten Auflage des Regelheftes ist aufgrund eines Missverständnisses eine fehlerhafte Korrektur vorgenommen worden, basierend auf einer früheren Spielversion. In allen anderen Auflagen ist der Regeltext korrekt ohne diesen Satz enthalten.

Streichen Sie genau diesen einen Satz einfach aus, wenn Sie ein Regelheft besitzen, in dem er steht: Der Rest des Abschnitts ergibt dann einen Sinn.

52.

52. DIE SIEDLER VON NÜRNBERG

52.A

52.A. Allgemeines über die SIEDLER VON NÜRNBERG

52.A.a

Über die Entstehung der SIEDLER VON NÜRNBERG

Das Spiel entstand anlässlich des 950-jährigen Jubiläums der Stadt Nürnberg im Jahre 1999.

Nun erfindet Klaus Teuber nicht zu jedem Stadtjubiläum ein Spiel, warum also ausgerechnet zum Jubiläum Nürnbergs?

Nürnberg ist die traditionelle Veranstaltungsort einer jährlichen Fachmesse der Spiele und Spielwaren-Industrie, da mag ein Autor der Stadt schon einmal ein besonderes Geschenk machen, indem er ihren Namen in einem Spieltitel verewigt.

52.C

52.C. Spielablauf

52.C.a

Am Ende jeder Handelstraße ist ein Schild, wo sie hinführt , also Prag, Frankfurt usw. Kann man auf dieses Schild auch noch einen Zollbalken setzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Hier gibt uns der Text der Spielregel eine klare Antwort:

Zollbalken

[...]

Zollbalken werden auf Straßenabschnitte zwischen zwei Kreuzungen gelegt.

Da sich keines der Schilder zwischen zwei Kreuzungen befindet, sondern immer zwischen einer Kreuzung und dem Rand des Spielbrettes, darf man folglich keinen Zollbalken darauf legen.

52.E.

52.E. Material

52.E.a

Das Material der SIEDLER VON NÜRNBERG

- 1 Spielplan
- 100 Rohstoffkarten, je 20x Erz, Getreide, Holz, Lehm und Wolle
- 36 Ereigniskarten (werden anstatt der Würfel verwendet)
- 20 Siedlungen, je 5 in weiß, rot, blau und gelb
- 16 Handwerksbetriebe, je 4 in weiß, rot, blau und gelb
- 60 Zollbalken, je 15 in weiß, rot, blau und gelb
- 26 Stadtmauerteile (Kartonstanzteile)
- 16 Türme (Kartonstanzteile)
- 46 Prestige-Chips (36x 1er und 10x 5er)
- 50 Goldchips (26x 1er und 24x 5er)
- 8 Sondersiegpunktkarten (3x Ratskarte, 5x Wegerecht)
- 1 lilafarbener Zeitstein
- 1 Raubritter-Figur "Eppelein von Gailingen" (Karton-Stanzteil mit schwarzem Aufsteller)
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielregel
- 1 Almanach
- 1 Heft mit Bruchstücken aus der Geschichte der ehemals freien Reichsstadt Nürnberg

(DIE SIEDLER VON NÜRNBERG ist allein ein vollständiges Spiel; zum Spielen wird kein zusätzliches Material benötigt.)

53.

53. DIE STERNENFAHRER VON CATAN

53.A.

Allgemeines über DIE STERNENFAHRER VON CATAN

53.A.a

Unterschiede und Gemeinsamkeiten der SIEDLER VON CATAN und der STERNENFAHRER VON CATAN

Während die Siedler von Catan in einer Zeit ca. 700 Jahre vor unserer Zeit angesiedelt sind, spielen die Sternenfahrer in einer Zeit ca. 700 Jahre nach unserer Zeit. Spielt das eine in einer von vielen als finsteres Mittelalter bezeichneten Epoche, so spielt das andere in den finsternen Weiten des Universums.

Aber eines hat sich in all den Zeiten nicht geändert: Die Ressourcen sind begrenzt, und nur wer sie geschickt erntet, Möglichkeiten findet, sie zu vermehren und geschickt mit ihnen handelt, wird zu allen Zeiten Erfolg haben.

Natürlich hat sich im Laufe der Zeiten die Art der für die Entwicklung notwendigen Rohstoffe geändert: Waren es ganz zu Anfang (ABENTEUER MENSCHHEIT) Felle, Feuersteine, Fleisch und Knochen, später (DIE SIEDLER VON CATAN) Erz, Getreide, Holz, Lehm und Wolle, so sind es in 700 Jahren Carbon, Erz, Handelswaren, Nahrung und Treibstoff.

Machten sich am Anfang Nomaden auf Wanderschaft und gründeten Stämme in den entlegensten Ecke der Erde, so wurden später Straßen, Siedlungen und Städte gebaut sowie Ritterheere aufgestellt, und in 700 Jahren werden damit Raumschiffe ausgerüstet, die Planeten in fernen Sonnensystemen bevölkern und bei anderen Völkern Handelsstationen bauen, mit ihnen tauschen und von ihnen lernen.

Machten am Anfang Neandertaler und Raubtiere den Catanern das Leben schwer, und waren es später Räuber, Piraten oder Barbaren, so sind es in Zukunft Raumpiraten und betrügerische Händler ... aber in den meisten Fällen und in allen Epochen sind und bleiben es die Mitspieler.

All dies wurde von Klaus Teuber in genialer Weise in Spiele umgesetzt.

Im Folgenden beschreibe ich Ihnen aus der Sicht eines Spielers, der die Brettspiele der SIEDLER VON CATAN-Reihe bereits kennt, das Spiel DIE STERNENFAHRER VON CATAN**.

Die verschiedenen Rohstoffe habe ich schon angesprochen. Wieder sind es 5, wobei wir Erz und Nahrung (Getreide) schon aus der Siedler-Zeit kennen. Für die weggefallenen Rohstoffe Holz, Lehm und Wolle sind die neuen Rohstoffe Carbon (symbolisiert durch blaue Kristalle), Handelswaren (symbolisiert durch eine futuristisch wirkende Truhe) und Treibstoff (symbolisiert durch futuristisch wirkende Benzinfässer) gekommen.

Wurden die früheren Rohstoffe auf speziellen Landschaftsfeldern erwirtschaftet, so kommt man jetzt an die neuen Rohstoffe, wenn man an Planeten Kolonien errichtet. Je 3 solcher Planeten gehören zu einem catanischen Sonnensystem. Insgesamt gibt es auf dem Spielplan 11 Sonnensysteme mit je 3 Punkten für Kolonien**, wovon 4, die sich an einer Schmalseite befinden, in der Startphase kolonisiert werden. Von diesen Startkolonien aus, von denen jeder Spieler 3 baut, beginnt die Eroberung des Weltalls. Jede Startkolonie grenzt an 2 verschiedene Planeten mit Zahlen von 2 bis 12, von denen wie üblich in der Ertragsphase Rohstoffe erhalten werden.

Zusätzlich erhält jeder Spieler wenn er am Zug ist – bis zu einer bestimmten Spielphase - einen Rohstoff von einem Nachschubstapel. Jeder Spieler startet ferner mit einem Handels- oder Kolonieschiff, das sich zunächst an einem Raumhafen (aufgewertete Kolonie) befindet und das er im Laufe des Spieles mittels eines Raumtransporters zu anderen Sonnensystemen (Kolonieschiff) oder den Heimatbasen anderer Völker (Handelsschiff) transportieren kann.

Ein Spielzug setzt sich wie folgt zusammen:

- Erträge für alle auswürfeln
- Zusätzlichen Rohstoff vom Nachschubstapel ziehen, wenn man weniger als 9 Siegpunkte hat
- Handeln und Bauen in beliebiger Reihenfolge
- Flugphase

Die erste Phase ist identisch mit der Ertragsphase im Brettspiel DIE SIEDLER VON CATAN. Es gibt allerdings keinen Räuber, trotzdem müssen bei einer "7" die Spieler, die mehr als 7 Rohstoffe besitzen, die Hälfte davon abgeben. Der Spieler, der die 7 gewürfelt hat, darf

zudem bei einem beliebigen Spieler eine Rohstoffkarte klauen. Eine Blockierung der Produktion der Planeten gibt es nicht. Jeder Spieler muss selber darauf achten, dass er in der 2. Phase den ihm zustehenden Rohstoff vom Nachschubstapel nimmt, kann dies aber noch in der 3. Phase nachholen.

In der 3. Phase kann wie üblich mit den Mitspielern oder der Bank getauscht werden, mit den Mitspielern wie üblich zu frei verhandelbaren Kursen. Mit der Galaktischen Bank können Handelswaren zu einem 2:1-Kurs getauscht werden, alle anderen Rohstoffe 3:1. Durch Handelsstationen beim Volk der Händler lassen sich diese Kurse verbessern.

Gebaut werden können verschiedene Dinge:

- Handelsschiffe: Baukosten = Erz, Treibstoff und 2x Handelswaren
- Kolonieschiffe: Baukosten = Erz, Treibstoff, Nahrung und Carbon
- Raumhäfen: Baukosten = 3x Carbon und 2x Nahrung, sie zählen 2 Siegpunkte und entstehen durch Umwandlung einer Kolonie. Sie erlauben Handels- und Kolonieschiffe auf benachbarten Raumpunkten aufzustellen, wodurch weiter von den Ausgangskolonien entfernte Sonnensysteme schneller erreicht werden können.

Maximal kann ein Spieler 3 Handels- und/oder Kolonieschiffe (3 H, 2 H + 1 K, 1 H + 2 K oder 2 K) auf dem Spielplan haben.

Ferner kann jeder Spieler in der Bauphase sein Mutterschiff, mit dem seine Stärke, Beweglichkeit und Handelsfähigkeit symbolisiert wird aufrüsten durch:

- max. 5 Frachtringe (Kosten = je 2x Erz),
- max. 6 Antriebe (Kosten = je 2x Treibstoff) und/oder
- max. 6 Bordkanonen (Kosten = je 2x Carbon).

Zu Beginn seiner Flugphase ermittelt jeder Spieler die Grundgeschwindigkeit für alle seine Raumschiffe. Hierzu schüttelt er sein Mutterschiff, wodurch die vier in einem Zylinder am Boden des Mutterschiffes befindlichen Kugeln durchmischt und zwei Kugeln sichtbar werden. Die Farbe der Kugeln bestimmt die Grundgeschwindigkeit, wobei die Werte für zwei Kugeln addiert werden.

Sollte allerdings eine der beiden Kugeln eine schwarze Farbe haben, was in 50 % der Fälle der Fall ist, wird eine Begegnungsphase

eingeschoben und vom linken Nachbarn des Spielers zunächst eine Begegnungskarte vorgelesen und die darauf stehenden Anweisungen durchgeführt. Hierbei kann es zu Begegnungen mit Händlern, Raumpiraten oder dem Wandernden Volk kommen. Ferner können Sie Notrufe von anderen Raumschiffen erhalten oder in die Nähe einer Raumzerrung geraten. Für den Ausgang dieser Begegnungen kann die Ausrüstung des Mutterschiffes entscheidend sein. Dies kann verschiedene Resultate haben, die sowohl positiv als auch negativ für den Spieler sein können. Auch der "Zahn der Zeit" ist nicht zu vernachlässigen.

Hat er die Begegnungsphase überstanden oder wurde die schwarze Kugel nicht sichtbar, kann er seine Raumschiffe auf dem Spielplan entsprechend seiner ermittelten Geschwindigkeit, die er durch zuvor oder in anderen Zügen erworbene Antriebe noch steigern kann, bewegen und Planeten erkunden sowie gegebenenfalls Kolonien und Handelsstationen gründen, wenn er dies möchte, und eventuell Bedingungen erfüllt***. Dazu nimmt er den Transporter von seinem Handels- oder Kolonieschiff und legt ihn zurück in seinen Vorrat.

Anzumerken ist, dass die durch das Mutterschiff ermittelte Grundgeschwindigkeit mindestens 3 (gelbe plus blaue oder schwarze plus irgendeine andere Kugel) und höchstens 5 (gelbe plus rote Kugel) beträgt. Hinzu kommen maximal 6 Antriebe und eventuell noch Antriebserhöhungen durch Freundschaftskarten des wissenden Volkes.

Die geringste Entfernung von einer Ausgangskolonie zu einem anderen Koloniepunkt ist 4, die Wahrscheinlichkeit, dass man dabei aber auf einen Eisplaneten oder ein Piratennest trifft ist 5/7; die geringste Entfernung zu einer Heimatbasis eines fremden Volkes ist 8.

Im Laufe des Spieles gilt es insgesamt **15 Siegpunkte** zu erreichen, jeder Spieler startet aber mit 4 Siegpunkten (2 Siegpunkte durch einen Raumhafen und 2 SP durch 2 Kolonien). Weitere Siegpunkte erhält man

- durch weitere Kolonien (1 SP), jeder Spieler kann inkl. seiner Startkolonien 9 Kolonien gründen
- Umwandlung von Kolonien in Raumhäfen (2 SP), jeder Spieler kann noch 2 weitere Kolonien in Raumhäfen umwandeln
- wenn man die Mehrheit der Handelsstationen an den 4 Heimatbasen der fremden Völker hat (je 2 SP), jeder Spieler kann 7 Handelsstationen gründen

- für je 2 Ruhmesringe (1 SP), die man nach Kämpfen mit Piraten in der Begegnungsphase erhalten kann,
- Bekämpfung von Piratennestern (3x je 1 SP),
- Befreiung von Planeten vom Eis (2x je 1 SP)

* Diese Beschreibung gilt für das Spiel mit 3 oder 4 Spielern, für das Spiel mit 5 oder 6 Spielern gelten einige Abweichungen (zusätzliche Sonnensysteme, Start mit 3 Siegpunkten, "Artefakt"-Planeten und eine weitere Heimatbasis des Wandernden Volkes)

** Beim Spiel mit 3 Spielern dürfen nur 2 der 3 Koloniepunkte eines Sonnensystems kolonisiert werden.

*** Um eine Handelsstation zu gründen, muss man mindestens so viele Frachtringe haben, wie die Zahl an der Heimatbasis die man besetzt angibt. Um eine Kolonie auf einem Piratennest zu gründen, muss man die auf dem entsprechenden Plättchen angegebenen Bordkanonen besitzen. Um eine Kolonie auf einem "Eisplaneten" zu gründen, muss man mindestens soviel Frachtringe haben, wie auf dem entsprechenden Plättchen angegeben.

Wird der Nachschubstapel nur einmal neu aufgebaut oder jedes Mal, wenn er aufgebraucht ist?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Jedes Mal.

Lange Antwort für Adepten:

Der Stapel wird so lange immer wieder neu aufgebaut, wie es Bedarf für ihn gibt: Also so lange, wie es noch einen Spieler mit weniger als neun Siegpunkten in der Spielrunde gibt ... oder einen Spieler mit neun oder mehr Siegpunkten, der aber einen Teil seiner Siegpunkte durch Ruhmesringe und/oder Handelsposten bekommen hat, so dass er wieder auf unter neun fallen könnte.

Wenn es nur noch Spieler gibt, die neun oder mehr Siegpunkte haben, dann bekommt auch niemand mehr Karten vom Nachschubstapel -> also wird der Nachschubstapel nicht abgebaut -> also besteht auch keine Notwendigkeit, ihn wieder aufzubauen.

Allein die Tatsache, dass sich eine Situation ergibt, in der Sie zwischen "Wieder aufbauen" und "Nicht wieder aufbauen" wählen können, zeigt also, dass es noch Bedarf für den Nachschubstapel gibt. Also müssen Sie ihn wieder aufbauen. Sie können also nicht wählen. Hmmm ... jetzt sind wir in ein Paradoxon geraten.

Vielleicht ist es doch am einfachsten, Sie halten sich an den Regeltext:

Ist der Nachschubstapel aufgebraucht, wird mit 6 Karten von jeder Rohstoffsorte ein neuen Nachschubstapel gebildet.

(Quelle: Die Sternenfahrer von Catan – Almanach. Seite 19, Stichwort „Nachschubstapel“, letzter Absatz)

Es ist also egal, ob der Stapel zum ersten Mal oder zum siebenundzwanzigsten Mal aufgebraucht ist: Es wird immer ein neuer Stapel gebildet.

53.E.

53.E. Mutterschiffe

53.E.a

Ist es möglich, bereits erworbene Schiffsausbauten wieder an die Bank zurück zu verkaufen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Hier gilt das allgemeine Catanische Prinzip: Einmal gekaufte Sachen können nicht mehr zurück verkauft werden.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Im Kartenspiel gibt es lediglich die Möglichkeiten, eigene Gebäude/Einheiten abzureißen, die dafür bezahlten RS sind aber verfallen, oder sie zu verpfänden, wobei man einen RS weniger bekommt als für den Bau notwendig waren.

Diese beiden Möglichkeiten sind aber im Kartenspiel-Regelwerk ausdrücklich erlaubt; da bei den Sternenfahrern eine solche Erlaubnis fehlt, gibt es diese Möglichkeit dort nicht.

53.F

53.F. Transporter

53.F.a

Angenommen ich habe kein Kolonieschiff auf dem Plan und baue eins: Kann ich dem Schiff dann die Rakete mit 3 Kugeln geben, um absichtlich das darauffolgend zu bauende Schiff zum „1. Schiff“ zu machen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Sie können beim Bau jedes Transporters frei auswählen, welchen von den dreien aus Ihrem Vorrat Sie nehmen.

Wenn Sie alle drei zur Verfügung haben, können Sie also auch den Transporter mit den 3 Kugeln nehmen. Nur bereits im All befindliche Transporter dürfen Sie nicht mehr ändern.

Bitte beachten Sie dabei: Wenn Sie nur den Transporter mit den drei Kugeln im Einsatz haben, ist dies halt Ihr "1. Schiff" und nimmt alle sich darauf beziehenden Konsequenzen hin.

53.I.

53.I. Material

Die Material-Listen der STERNENFAHRER wurden im Mai 2004 durch Autopsie* von Packungen erstellt, die bereits 1999 gekauft wurden und seitdem in Gebrauch sind.

53.I.a

Das Material der STERNENFAHRER VON CATAN für 3 – 4 Spieler

Spielmaterial aus Kunststoff:

- 4 Mutterschiffe (große, Raketen-förmige Gebilde, die an ihrer Unterseite einen durchsichtigen "Triebwerksstrahl" haben, in den bunte Kugeln, die sich im Rumpf befinden, fallen können)
- 4 Abschlusskappen für die Mutterschiffe
1 blau, 1 gelb, 1 grün, 1 rot
- 24 Antriebe Typ "Gelbe Tröte" (können an die Mutterschiffe montiert werden)
- 24 Bordkanonen Typ "Blauer Blaster" (können an die Mutterschiffe montiert werden)
- 20 Frachtringe (Halb-Ringe im Farbton der Mutterschiffe; können an die Mutterschiffe montiert werden)
- 41 Ruhmesringe* (kleine, Teller-förmige, graue Gebilde mit einem Loch in der Mitte [daher nur eingeschränkt als Teller geeignet]; können an die Mutterschiffe montiert werden)
- 12 Transporter (kleine, Raketen-förmige Gebilde, deren Form den Mutterschiffen nachempfunden ist)
die 3 Transporter, die es von jeder Farbe gibt, unterscheiden sich durch die Anzahl der Kugeln, die an ihrer "Bugantenne" sichtbar sind. Es gibt immer 1 Transporter mit 1 Kugel, 1 mit 2 Kugeln, 1 mit 3 Kugeln
3 blau, 3 gelb, 3 grün, 3 rot
- 36 Kolonien (größere runde Gebäude mit Dachantennen)
9 blau, 9 gelb, 9 grün, 9 rot
- 12 Raumhafen-Ringe (können über die Kolonien gestülpt werden)
3 blau, 3 gelb, 3 grün, 3 rot
- 28 Handelsstationen (kleinere runde Gebäude mit Dachantennen)
7 blau, 7 gelb, 7 grün, 7 rot

Spielmaterial aus Pappe:

- 1 Spielplan
- 4 Übersichtstafeln (Spielhilfen mit Verzeichnis der Baukosten und Gedächtnis-Stützen)
- 4 Scheiben der Freundschaft (größere, runde Scheibe, jede mit dem Porträt eines Extraterrestriers und 2 Siegpunkt-Symbolen; Vorder- und Rückseite jeweils gleich)
 - 1 Diplomaten
 - 1 Das Grüne Volk
 - 1 Händler
 - 1 Das Wissende Volk
- 38 Ertragsplättchen (detaillierte Auflistung in Artikel **53.I.b**)

Spielmaterial aus Holz:

- 2 sechsseitige Zahlenwürfel (hell mit schwarzen "Augen")
- 4 Siegpunkt-Marker
 - 1 blau, 1 gelb, 1 grün, 1 rot

Spielkarten:

- 100 Rohstoffkarten
 - 20 Carbon
 - 20 Erz
 - 20 Handelswaren
 - 20 Nahrung
 - 20 Treibstoff
- 20 Freundschaftskarten (detaillierte Auflistung in Artikel **53.I.c**)
- 32 Begegnungskarten

sonstiges Spielmaterial:

- 1 Spielregel (großformatig, 4 Seiten)
- 1 STERNENFAHRER-Almanach (24 Seiten, Klammerheftung)
- 2 Schachteleinsätze zum Sortieren des Spielmaterials
 - 1 großer Einsatz zum Verbleib in der Schachtel
 - 1 kleiner Einsatz zum Herausnehmen
- 1 Kartenhalter aus schwarzem Kunststoff (Oben offene Aufbewahrungs-Box mit Platz für fünf; Karten-Päckchen)
- * laut Verzeichnis des Spielmaterials im STERNENFAHRER-Almanach: 40 Ruhmesringe

Die Ertragsplättchen der STERNENFAHRER VON CATAN für 3 – 4 Spieler

Die Ertragsplättchen sind kleine, runde Papp-Chips.

Sie haben auf der Vorderseite entweder eine Zahl oder ein "Abenteuer"-Symbol und eine Zahl; auf der Rückseite entweder einen farbigen Punkt oder einen griechischen Buchstaben.

Da die Plättchen am Anfang des Spiels mit der Rückseite nach oben auf den Spielplan gelegt werden, ist diese Auflistung nach den Rückseiten sortiert. Bei den griechischen Buchstaben gibt es je dreimal **α** (Alpha), **β** (Beta), **γ** (Gamma) und **δ** (Delta)

- 12 x Rückseite: Griechischer Buchstabe:
 - 1 x 2
 - 1 x 3
 - 1 x 4
 - 1 x 5
 - 2 x 6
 - 2 x 8
 - 1 x 9
 - 1 x 10
 - 1 x 11
 - 1 x 12
- 7 x Rückseite: Blauer Punkt:
 - 2 x 3
 - 2 x 4
 - 2 x 11
 - 1 x 12
- 7 x Rückseite: Gelber Punkt:
 - 1 x 2
 - 2 x 5
 - 1 x 6
 - 1 x 8
 - 2 x 9
- 7 x Rückseite: Roter Punkt:
 - 2 x 10
 - 3 x "Piratennest" (je 1x Stärke 4, 5 und 7)
 - 2 x "Eisplanet" (je 1x Schwierigkeit 3 und 4)

- 5 x Rückseite: Weißer Punkt:
 - 1 x 2
 - 1 x 3
 - 1 x 4
 - 1 x 10
 - 1 x 11

53.I.c

Die Freundschaftskarten der STERNENFAHRER VON CATAN für 3 – 4 Spieler

- 5 Freundschaftskarten der Diplomaten (Rückseite: Friedenstaube vor Weltkugel-Symbol)
 - 1 Galaktischer Hilfsfonds
 - 2 Gekaufter Ruhm
 - 1 Reich hilft Arm
 - 1 Tribut-Ermäßigung
- 5 Freundschaftskarten des Grünen Volkes (Rückseite: Blume in einem durchbrochenen Rechteck)
 - 1 Produktions-Erhöhung Carbon
 - 1 Produktions-Erhöhung Erz
 - 1 Produktions-Erhöhung Handelsware
 - 1 Produktions-Erhöhung Nahrung
 - 1 Produktions-Erhöhung Treibstoff
- 5 Freundschaftskarten der Händler (Rückseite: Senkrechter Doppelstrich, gekreuzt von einem liegenden "S" – vermutlich ein außerirdisches Währungs*-Symbol, das dem Dollar-Zeichen nachempfunden ist)
 - 1 Tauschkurs Carbon 2:1
 - 1 Tauschkurs Erz 2:1
 - 1 Tauschkurs Handelsware 1:1 (!)
 - 1 Tauschkurs Nahrung 2:1
 - 1 Tauschkurs Treibstoff 2:1
- 5 Freundschaftskarten des Wissenden Volkes (Rückseite: 3 Knubbel auf sich kreuzenden Ringen**)
 - 1 Antriebs-Erhöhung
 - 1 Kampfkraft-Erhöhung
 - 3 Kombinierte Erhöhung

* "Die aus dem STERNENSCHIFF CATAN bekannten "Astro"?"

** Vielleicht catanische Elektronen, die einen unsichtbaren Siegpunkt umkreisen

Das Material der STERNENFAHRER VON CATAN-Erganzung fur 5 – 6 Spieler

Spielmaterial aus Kunststoff:

- 2 Mutterschiffe (groe, Raketen-formige Gebilde, die an ihrer Unterseite einen durchsichtigen "Triebwerksstrahl" haben, in den bunte Kugeln, die sich im Rumpf befinden, fallen konnen)
- 2 Abschlusskappen fur die Mutterschiffe
1 grau, 1 wei
- 10 Antriebe Typ "Gelbe Trote" (konnen an die Mutterschiffe montiert werden)
- 10 Bordkanonen Typ "Blauer Blaster" (konnen an die Mutterschiffe montiert werden)
- 10 Frachtringe (Halb-Ringe im Farbton der Mutterschiffe; konnen an die Mutterschiffe montiert werden)
- 6 Transporter (kleine, Raketen-formige Gebilde, deren Form den Mutterschiffen nachempfunden ist)
die 3 Transporter, die es von jeder Farbe gibt, unterscheiden sich durch die Anzahl der Kugeln, die an ihrer "Bugantenne" sichtbar sind. Es gibt immer 1 Transporter mit 1 Kugel, 1 mit 2 Kugeln, 1 mit 3 Kugeln
3 grau, 3 wei
- 18 Kolonien (groere runde Gebaude mit Dachantennen)
9 grau, 9 wei
- 6 Raumhafen-Ringe (konnen uber die Kolonien gestulpt werden)
3 grau, 3 wei
- 14 Handelsstationen (kleinere runde Gebaude mit Dachantennen)
7 grau, 7 wei

Spielmaterial aus Pappe:

- 2 bersichtstafeln (Spielhilfen mit Verzeichnis der Baukosten und Gedachtnis-Stutzen)
- 1 Scheibe der Freundschaft (groere, runde Scheibe mit dem Portrat eines Extraterretriers und 2 Siegpunkt-Symbolen; Vorder- und Ruckseite gleich)
"Wanderndes Volk"
- 11 Ertragsplattchen (detaillierte Auflistung in Artikel **53.I.e**)

Spielmaterial aus Holz:

- 2 Siegpunktmarker
1 anthrazit*, 1 weiß)

Spielkarten:

- 50 Rohstoffkarten
10 Carbon
10 Erz
10 Handelswaren
10 Nahrung
10 Treibstoff
- 5 Freundschaftskarten des Wandernden Volkes (Rückseite: Spiralnebel):
2 Raumsprung,
1 Kleine Spende
1 Gezielte Begegnung
1 Ruhm und Ehre

2 Bögen mit wieder-ablösbaren Adhäsions-Aufklebern für den Spielplan aus der Grundpackung:

- 3 zusätzliche Sonnensysteme
- 1 Heimatbasis des Wandernden Volkes
- 1 Siegpunkt-Feld für die Zähl-Leiste
- 2 Aufkleber für die Siegpunkt-Übersicht mit der neuen Siegpunkt-Klasse "Artefakt"

sonstiges Spielmaterial:

- 1 beidseitig bedrucktes Blatt mit ergänzenden Spielregeln und Erläuterungen zu den neuen Freundschaftskarten
- 1 Schachtel-Einsatz zum Sortieren des Spielmaterials

* tief-dunkles grau, etwa wie Godzilla in den alten japanischen Filmen

53.I.e

**Die Ertragsplättchen der STERNENFAHRER VON CATAN-Ergänzung
für 5 – 6 Spieler**

- 3 x Rückseite: Blauer Punkt:
 - 1 x 3
 - 1 x 4
 - 1 x 11
- 3 x Rückseite: Gelber Punkt:
 - 1 x 5
 - 1 x 6
 - 1 x 8
- 3 x Rückseite: Roter Punkt:
 - 1 x 10
 - 2 x "Artefakt" (beide Schwierigkeit 3)
- 2 x Rückseite: Weißer Punkt:
 - 1 x 3
 - 1 x 11

54.

54. DIE KINDER VON CATAN

54.E.

54.E. Material

54.E.a

Das Material der KINDER VON CATAN für 3 – 4 Spieler

13 Häuser aus Holz (bemalt, überwiegend mit roten Dächern):

- 1 Bäcker
- 1 Kirche*
- 1 Metzger
- 1 Rathaus (mit grünem Dach)
- 1 Schule**
- 1 Tor
- 1 Turm*
- 3 kleine Wohnhäuser
- 3 große Wohnhäuser*

1 grauer Brunnen

15 Rohstoff-Spielsteine aus Holz:

- 5 gelbe Ährenbündel (Getreide)
- 5 grüne Bäume (Holz)
- 5 braune Steinhaufen (Ziegel)

4 Spielfiguren aus Holz:

1 blau, 1 gelb, 1 rot, 1 weiß

1 schwarze Figur "Erik" (Räuber)

1 Würfel aus Holz (natur mit schwarzen "Augen")

1 rechteckige Bodenplatte aus Pappe

1 runde Drehscheibe aus Pappe

1 Heft mit einem kindgerechten kurzen Text über das erste Jahr der Siedler auf der Insel Catan und der Spielregel

1 Zipp-Tüte

1 Schachtel-Einsatz aus Kunststoff zum Sortieren des Spielmaterials

Anmerkung:

Das Spielbrett wird aus der Bodenplatte und der Drehscheibe aufgebaut, die durch den Brunnen als Zapfen in der Mitte zusammengehalten werden. Bodenplatte und Drehscheibe haben mehrere Aussparungen, in denen das Holz-Spielmaterial Platz findet.

* Modell "Schilda" ohne Türen.

** mit einer anachronistischen Analog-Uhr über der Tür

Alphabetisches Register

Sie finden hier Suchbegriffe, die Ihnen das gezielte Auffinden eines bestimmten Themas erleichtern sollen.

Die Wörter "Der", "Die", "Das", "Ein" und "Eine" wurden, wenn sie das erste Wort eines Titels oder Begriffs waren, bei der Sortierung nicht berücksichtigt. Zum Beispiel finden Sie "Die Siedler von Nürnberg" beim Buchstaben "S".

ä wurde alphabetisch als "ae" eingeordnet, ö als "oe", ü als "ue" und ß als "ss".

- ABENTEUER MENSCHHEIT – 51.
- Alchimist – 7.B.
- Alexander der Große – 11.C.
- Allianzen – 1.C.b
- Aquaedukt -> Stadtausbauten Wissenschaft
- Außerordentliche Bauphase – 1.D.c, 2.H.b
- Barbaren – 4.J., 10.G.b
- Baukran – 7.C.
- Bermuda-Dreieck – 12.D.
- Bischof – 6.B.
- DAS BUCH ZUM SPIELEN 12. – 13.
- Bündnisse – 1.C.b
- Bypass – 1.F.e
- Cheops – 11.D.
- Diplomat – 6.C.
- Entwicklungskarten – 2.E.
- Fiesepeter-Regel – 4.J.d
- Fortschritt: Straßenbau (BERMUDA-DREIECK) – 12.D.a
- Fortschritt: Straßenbau (DIE SIEDLER VON CATAN) – 2.H.
- Fortschrittskarten – 4.M., 5 – 7
- Fortschrittskarten Handel – 5.
- Fortschrittskarten Politik – 6.
- Fortschrittskarten Wissenschaft – 7.
- Gilde -> Stadtausbauten Handel
- Gold (Alexander der Grosse) – 11..a
- Goldfluss – 3.E., 10.E., 10.F.
- Große Rittermacht – 2.K.
- Groß-Catan – 10.K.
- Der große Kanal – 14.A.
- Das große Rennen – 12.J.
- Händler – 4.K, 10.E.
- Hafen – 1.E.e, 1.G.b
- Handel – 1.E.
- Handelshafen – 5.D.
- Handelsstraße -> Längste Handelsstraße
- Handelswaren – 4.L., 10.F.
- Handkarten – 1.C.a, 1.G.c – 1.G.g
- DIE HISTORISCHEN SZENARIEN 11.
- Inhalt -> Material
- Intrige – 4.I.d
- DIE KINDER VON CATAN – 54.
- Kredit – 1.E.d
- Längste Handelsstraße – 1.F.
- Material (ABENTEUER MENSCHHEIT) – 51.E.
- Material (DIE KINDER VON CATAN) – 54.E.a
- Material (DIE HISTORISCHEN SZENARIEN) – 17.E.c – 17.E.d

Material (DIE SIEDLER VON CATAN in der Blechdose) – 17.E.b

Material (DIE SIEDLER VON CATAN klassische Ausgabe) 17.B. – 17.D.

Material (DIE SIEDLER VON CATAN Neuauflage 2003) – 17.F. – 17.H.

Material (DIE SIEDLER VON CATAN TRAVEL-BOX) – 17.E.a

Material (DIE SIEDLER VON NÜRNBERG) – 52.E.

Material (DIE STERNENFAHRER VON CATAN) – 53.J.

Mehr als sechs Spieler – 15.A.

Meisterschaften 16.

Metropolen – 4.E.

Mutterschiff – 53.E.

Nachschubstapel – 53.C.a

Pirat -> Seeräuber

Räuber – 1.G., 4.C.c, 4.I.c, 4.I.e

Rahmen – 3.F.a – 3.F.b

Rakete -> Mutterschiff, Transporter

Raumschiff -> Mutterschiff, Transporter

Retter Catans – 4.J.b

Ritter (DIE SIEDLER VON CATAN) 2.I., 2.K.

Ritter (STÄDTE & RITTER) – 4.I., 4.J.d, 6.J., 10.G

Saboteur (Klassische Ausgabe) – 6.G.

Schenken -> Verschenken

Schiff (DIE SEEFÄHRER-ERWEITERUNG) – 3.F., 10.G.

Schiff (DIE SEEFÄHRER-ERWEITERUNG) -> auch: Diplomat

Schiff (DIE STERNENFAHRER VON CATAN) -> Mutterschiff, Transporter

SEEFÄHRER-ERWEITERUNG 3.

Seeräuber (DIE SEEFÄHRER-ERWEITERUNG) – 3.G., 6.C.h

Seeräuber (Transport-Siedler) – 12.N.a

Seevolk – 11.G.

Sieben – 1.G.

DIE SIEDLER VON NÜRNBERG 52.

Siedlungen – 1.H.

Siegbedingungen – 1.D.

Siegepunkt (DIE SIEDLER VON CATAN) – 2.J.

Siegepunkt (STÄDTE & RITTER) – 4.J.e

Spielmaterial -> Material

Stadt – 1.H.

Stadt verlieren -> Barbaren

Stadtausbauten – 4.E., 6.G.a

Stadtausbauten Handel – 4.F.

Stadtausbauten Politik – 4.G.

Stadtausbauten Wissenschaft – 4.H.

DIE STÄDTE & RITTER-ERWEITERUNG 4. – 5.

Städte -> Stadt.

STERNENFAHRER VON CATAN 53.

Straßen (DIE SIEDLER VON CATAN) – 1.J.

Straßen (DIE SIEDLER VON CATAN) -> auch: Diplomat, Längste Handelsstraße

Straßen (DIE SIEDLER VON NÜRNBERG) -> Zollbalken

Straßenbau – 2.H.

Transporter – 53.F.

Transport-Siedler – 12.J.

Troja – 11.G.

Turniere 16.

Überläufer – 6.J.

Verschenken – 1.E.b

Völkerchips – 51.C.

Vulkan – 13.I.

Zollbalken – 52.C.