

CATAN


— SZENARIEN FÜR SEEFAHRER —

HAWAII

Spielanleitung

In diesem Catan-Szenario für *Seefahrer* besiedelt ihr die Inselgruppe Hawaii und brecht mit euren Schiffen zu lukrativen Fischgründen der hawaiianischen Küstenregion auf. Dort geht ihr auf Fischfang und sichert euch zusätzliche Siegpunkte und wertvolle Spielvorteile. Viel Spaß auf Hawaii!

VORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält:
 - ⚓ Die Spielfiguren aus *Catan – Das Spiel* und der Erweiterung *Catan – Seefahrer* in einer Farbe und eine Baukostenkarte.
 - ⚓ Eine Fischmarkt-Karte.
 - ⚓ Ein Fischerboot in der Farbe der Spielfiguren.
- Legt den Spielplan aus.
- Platziert die Rohstoff- und Entwicklungskarten in den Kartenhaltern sowie die Würfel und die Sonderkarten neben dem Spielplan.
- Stellt den Räuber und den Seeräuber auf ihre Startfelder (Abbildungen der Figuren) rechts unten auf dem Spielplan.
- Legt im Spiel mit 3–4 Spielern auf jede Kreuzung mit der Abbildung eines Catan-Chips  einen Catan-Chip.
- Legt die Fisch-Chips als Vorrat auf den großen Schwarm neben der Fischgrundleiste.
- Platziert für jeden Spieler ein Fischerboot in seiner Farbe auf dem Feld „Start“ der Fischgrundleiste.

SPIELABLAUF & SONDERREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln des Brettspiels *Catan – Das Spiel* und der Erweiterung *Catan – Seefahrer*. (Bitte beachtet die zusätzlichen Regeln am Ende dieser Anleitung, falls ihr zu fünft oder sechst spielt.)

Folgende Sonderregeln sind gültig:

1. Bau von Siedlungen

Siedlungen dürft ihr nur auf den runden, mit Namen versehenen **Ortsfeldern** bauen.



2. Straßenbau

Straßen dürft ihr nur auf den rechteckigen, braun eingefärbten **Straßenfeldern** bauen.



3. Schiffsbau

Schiffe dürft ihr nur auf den ovalen, blau eingefärbten **Schiffsfeldern** bauen. Spezielle Schiffsfelder sind die rot umrahmten **Handelsschiff-Felder** und die mit einem Fisch illustrierten **Fischgrund-Felder**.



Wichtig!

! Baut ihr eine Straße oder ein Schiff zu einem Ortsfeld, dürft ihr eine nächste Straße oder ein nächstes Schiff hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn ihr eine Siedlung auf dem Ortsfeld gebaut habt.

! Entgegen der normalen Seefahrer-Regel dürft ihr ein Schiff an eine beliebige Straße bauen (und umgekehrt), ohne die dazwischenliegende Kreuzung zuerst mit einer Siedlung bebauen zu müssen. Eure miteinander verbundenen Netzwerke von Schiffen bzw. Straßen zählen für die Bestimmung der „Längsten Handelsstraße“.

4. Gründungsphase

Jeder Spieler beginnt mit 3 Siedlungen und 3 Straßen/Schiffen. Die Gründungsphase verläuft zunächst wie im Almanach des Basisspiels beschrieben. Hat der Startspieler seine zweite Siedlung gegründet und eine Straße oder ein Schiff an diese angesetzt, gründet er anschließend seine dritte Siedlung und setzt auch an diese eine Straße oder ein Schiff an. Danach verfahren alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ebenso. Jeder Spieler erhält die Startrohstoffe für seine dritte Siedlung.

Wichtig: Ihr müsst eure 3 Start-siedlungen auf **3 verschiedenen Inseln** bauen.

5. 2:1- und 3:1-Handel

Habt ihr ein Schiff auf einem Handelsschiff-Feld gebaut, dürft ihr Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der jeweils benachbarten Urkunde angegeben ist: Entweder dürft ihr 3 Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 Rohstoffe der abgebildeten Sorte gegen einen beliebigen anderen Rohstoff mit dem Vorrat tauschen.

Wichtig: Wird ein Schiff von einem Handelsschiff-Feld entfernt, verliert der Besitzer des Schiffs den auf der zugeordneten Urkunde angegebenen Handelsvorteil.

6. Rohstoffträge

Eine Siedlung/Stadt produziert – wie gewohnt – Rohstoffe von jedem angrenzenden Landschaftsfeld, dessen Zahl gewürfelt wird. Das gilt auch dann, wenn das Ortsfeld, auf dem die Siedlung/Stadt steht, durch Meer vom entsprechenden Landfeld getrennt ist. Wird z. B. eine „11“ gewürfelt, produziert sowohl eine Siedlung/Stadt auf Lanai City als auch eine Siedlung/Stadt auf Kaunakakai Wolle.

7. Sonder-Siegpunkte für Fischgründe

Wer ein Schiff auf einem Fischgrund-Feld einsetzt, rückt sein Fischerboot auf der Fischgrundleiste 1 Feld vor. Auf den Feldern sind zwischen 0 und 5 Catan-Chips abgebildet, die zusätzliche Siegpunkte darstellen. Die Positionen eurer Fischerboote zeigen euch somit an, wie viele zusätzliche Siegpunkte ihr für Fischgründe besitzt.

Wichtig: Wird ein Schiff von einem Fischgrund-Feld entfernt, muss der Besitzer des Schiffs sein Fischerboot auf der Fischgrundleiste 1 Feld zurück ziehen und verliert dadurch eventuell einen Siegpunkt.

8. Fischfang

Habt ihr ein Schiff auf einem Fischgrund-Feld stehen und das Ergebnis des Ertragswurfs entspricht der Zahl eines benachbarten, blauen Zahlenchips, erhaltet ihr 1 Fisch-Chip.

Wichtig: Nur für Schiffe auf Fischgrund-Feldern könnt ihr Fisch-Chips erhalten. Für eine Siedlung/Stadt erhaltet ihr **KEINE** Fisch-Chips, wenn die Zahl eines angrenzenden blauen Zahlenchips gewürfelt wird.

Für den Umgang mit Fisch-Chips gilt:

- Fisch-Chips zählen nicht zu den Handkarten, sie sind keine Rohstoffe oder Handelswaren und werden somit beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt. Sie dürfen auch nicht gestohlen werden.
- Die Spieler dürfen untereinander mit Fisch-Chips handeln.
- Der Seehandel mit Fisch-Chips erfolgt über die Nutzung des Fischmarktes.

9. Der Fischmarkt

Die auf der Fischmarkt-Karte angegebenen Vorteile dürft ihr zu einem beliebigen Zeitpunkt eures Zuges nutzen – auch vor dem Würfeln. Nutzt ihr einen oder mehrere Vorteile, legt ihr die jeweils geforderten Fisch-Chips zum Vorrat.

Wichtig: Mehr als 7 Fisch-Chips darf ein Spieler am Ende seines Zuges nicht besitzen. Wer mehr besitzt, muss einen oder mehrere der auf der Fischmarkt-Karte angegebenen Vorteile nutzen.

Hinweis zu den Fischmarkt-Vorteilen „3 Fische“: Wer 3 Fische abgibt, darf **entweder** 1 Rohstoffkarte eines Mitspielers ziehen **oder** 1 Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen (sofern er 3:1 handeln darf). Für die Abgabe von 6 Fischen dürfen natürlich auch beide Vorteile einmal (oder einer der Vorteile zweimal) genutzt werden.

10. Catan-Chip Kreuzung

Der jeweils erste Spieler, der mit einer Straße oder einem Schiff eine Kreuzung mit einem Catan-Chip erreicht, nimmt sich den Catan-Chip, welcher 1 Siegpunkt zählt.



SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und eine bestimmte Anzahl Siegpunkte besitzt und damit gewonnen hat.

Bei **3 Spielern** werden **15 Siegpunkte** benötigt.

Bei **4 Spielern** werden **13 Siegpunkte** benötigt.

Für 5–6 Spieler

Es gelten zusätzlich zu den obengenannten Regeln für 3–4 Spieler auch die Regeln der *Catan-Ergänzung für 5–6 Spieler* und der *Seefahrer-Ergänzung für 5–6 Spieler*. Außerdem gilt:

VORBEREITUNG

- Verwendet zusätzlich die Figuren und Karten der *Catan-Ergänzung für 5–6 Spieler* und die Figuren der *Seefahrer-Ergänzung für 5–6 Spieler*.
- Auf die Kreuzungen mit der Abbildung eines Catan-Chips legt ihr **keine** Catan-Chips.

ZUSÄTZLICHE SONDERREGELN

1. Catan-Chip Kreuzung

Die Catan-Chip Kreuzungen bringen euch nun keinen Catan-Chip mehr ein. Sie sind stattdessen Ortsfelder, auf denen ihr – wie oben unter 1. und 4. aufgeführt – Siedlungen gründen bzw. bauen dürft.



2. Gründungsphase

Ihr müsst eure 3 Start-siedlungen lediglich auf **2 verschiedenen Inseln** bauen.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und eine bestimmte Anzahl Siegpunkte besitzt und damit gewonnen hat.

Bei **5 Spielern** werden **11 Siegpunkte** benötigt.

Bei **6 Spielern** werden **10 Siegpunkte** benötigt.

Impressum

Lizenz: Catan GmbH © 2017, catan.de
Autor: Klaus Teuber, Benjamin Teuber
Entwicklungsteam: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Guido Teuber
Illustration Landschaften: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
Illustration Inseln: Tanja Donner
Redaktion: Martin Pflieger, Arnd Fischer

© 2017
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0
Fax: +49 711 2191 - 199
catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 56439