



CATAN

— SZENARIEN —
BIG GAME, BIG HONOR



STORY

Die Spieler schicken Siedler ihrer Siedlungen und Städte zum Big Game. Als Proviant geben sie ihnen Wolle oder Getreide mit. Kann ein Siedler beim Big Game einen Erfolg feiern, erntet sein Besitzer Lorbeeren, was die Moral aller Siedler anhebt. Je mehr Lorbeeren ein Spieler einheimst, umso größer sind die Vorteile, die er nutzen kann.

SPIELMATERIAL

Das Szenario wird zusammen mit dem CATAN Basisspiel und dem folgenden Material gespielt:

- 1 Big Game Spieltisch bestehend aus 2 Teilen



- 24 Siedler, je 6 in einer Spielerfarbe



- 24 Lorbeerplättchen



- 1 Sonderkarte „Big Game Champion“



VORBEREITUNG

- Der Spieltisch wird aufgebaut und neben dem Spielfeld aufgestellt.
- Jeder Spieler erhält 6 Siedler in seiner Farbe.
- Die Siegpunktkarte und die Lorbeerplättchen werden neben dem Spieltisch bereitgelegt

REGELN

Es wird nach den üblichen Regeln des Basisspiels gespielt. Zusätzlich werden die folgenden Regeln des Szenarios angewandt:

1. Gründungsphase

Gründet ein Spieler seine zweite Siedlung, steckt er kostenlos 1 seiner Siedler in den Schlitz eines beliebigen, freien Platzes des Big Game Spieltisches.

2. Siedler während des Spiels zum Big Game schicken

Bezahlt ein Spieler 1 Wolle oder 1 Getreide, steckt er 1 seiner Siedler in den Schlitz eines beliebigen, freien Platzes des Big Game Spieltisches. Es gibt 10 Plätze; jedem Platz ist eine Zahl zugeordnet. Sobald alle 10 Plätze

belegt sind und ein weiterer Siedler zum Big Game gesendet werden soll, würfelt der Spieler mit beiden Würfeln:

- Würfelt er die Zahl eines Platzes, der von einem Siedler eines Mitspielers besetzt ist, gibt er dem Mitspieler seinen Siedler zurück und steckt einen eigenen Siedler in den Schlitz des Platzes.
- Würfelt er die Zahl eines Platzes, der schon mit einem eigenen Siedler besetzt ist, hat er Pech gehabt und die Wolle oder das Getreide umsonst gezahlt.
- Würfelt er eine „7“, wiederholt er den Würfelwurf, ggf. so lange bis er eine andere Zahl gewürfelt hat.

Weiter gilt:

- Jeder Spieler kann nicht mehr als 6 Siedler zum Big Game schicken.
- Wenn noch nicht alle Plätze des Big Game Spieltisches besetzt sind, darf ein Spieler in seinem Spielzug nur 1 seiner Siedler zum Big Game schicken.
- Wenn alle Plätze des Big Game Spieltisches besetzt sind, darf ein Spieler in seinem Spielzug mittels Würfelwurf versuchen, bis zu 2 seiner Siedler zum Big Game zu schicken.

3. Lorbeerplättchen gewinnen

- Bei jedem Ertragswurf erhält derjenige Spieler ein Lorbeerplättchen, der am Big Game Spieltisch den Platz neben der gewürfelten Zahl mit einem seiner Siedler besetzt hat.
- Wenn die „7“ gewürfelt wird, erhält der Spieler, der die meisten Siedler zum Big Game geschickt hat, 1 Lorbeerplättchen. Haben mehrere Spieler gleich viele Siedler geschickt, erhalten sie beim Wurf einer „7“ keine Lorbeerplättchen.

Bitte beachten: Besitzt ein Spieler 6 Lorbeerplättchen, kann er kein weiteres gewinnen.

4. Lorbeerplättchen einsetzen

Wer in seinem Zug Lorbeerplättchen in den Vorrat zurückgibt, erhält einen Vorteil. Übersichten der Vorteile und ihrer Kosten befinden sich am Ende dieser Anleitung. Weiter gilt:

- Ein Spieler darf in seinem Zug jeden der Vorteile nur einmal nutzen.
- Mit Lorbeerplättchen darf nicht gehandelt werden.
- Lorbeerplättchen dürfen nicht vor einem Zug eingesetzt werden, etwa um den Räuber in die Wüste zu schicken.

5. Siegpunktkarte „Big Game Champion“

Wer als erster 3 Siedler zum Big Game geschickt hat, erhält die Sonderkarte „Big Game Champion“. Sobald ein anderer Spieler mehr Siedler als der aktuelle Besitzer der Sonderkarte zum Big Game geschickt hat, so erhält er sofort die Sonderkarte und den damit verbundenen Siegpunkt.

6. Spielende

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 12 oder mehr Siegpunkte erreicht.

Übersicht der Vorteile

- 1 x Räuber zurück in die Wüste setzen
- 2 x 1 Rohstoffkarte von der verdeckten Hand eines Mitspielers ziehen
- 3 x 1 beliebige Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen
- 4 x 1 Straße kostenlos bauen
- 5 x 1 Entwicklungskarte kostenlos vom Stapel ziehen

Übersicht der Vorteile

- 1 x Räuber zurück in die Wüste setzen
- 2 x 1 Rohstoffkarte von der verdeckten Hand eines Mitspielers ziehen
- 3 x 1 beliebige Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen
- 4 x 1 Straße kostenlos bauen
- 5 x 1 Entwicklungskarte kostenlos vom Stapel ziehen

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199
info@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Die Übersichten der Vorteile können ausgeschnitten werden, um den Spielern den Überblick zu vereinfachen.

Auf catan.de ist ein Dokument mit 4 Übersichten auf einem Blatt verfügbar.



sponsored by

KOSMOS