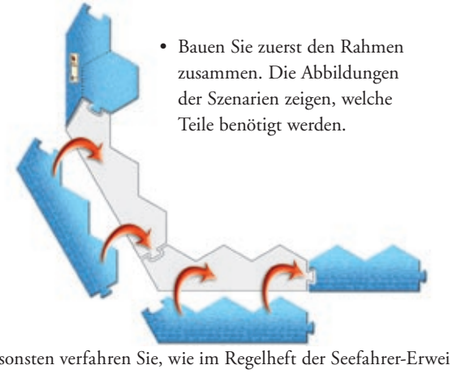
WICHTIGER HINWEIS

Der Zusammenbau des Rahmens geht ganz leicht, wenn Sie die Rahmenteile aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ von oben in die Rahmenteile der Seefahrer-Erweiterung einsetzen! Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, die aber die Rahmenteile beschädigen kann.

DIE SPIELVORBEREITUNG



- Bauen Sie zuerst den Rahmen zusammen. Die Abbildungen der Szenarien zeigen, welche Teile benötigt werden.

Ansonsten verfahren Sie, wie im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung beschrieben.

DER SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den Regeln von „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ und der „Seefahrer-Erweiterung“. Allerdings gibt es für alle Spielvarianten zu fünft oder zu sechst eine Ausnahme!
Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

1) Er würfelt die Rohstofferträge aus.
2) Er kann handeln.
3) Er kann bauen.

Jetzt die Ausnahme:
Hat Spieler A gebaut, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

In der Praxis sieht das so aus:
Spieler A beendet seine Runde. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der ja als Nächster an der Reihe wäre, fragt er seine Mitspieler, ob noch jemand bauen möchte.
Meldet sich ein Spieler, darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Melden sich mehrere Spieler, ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A **im Uhrzeigersinn** am nächsten sitzt, beginnt, die anderen Bauwilligen folgen ebenfalls im Uhrzeigersinn.
Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Während einer außerordentlichen Bauphase dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte, Schiffe bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten.

TIPP: Durch die Einführung der „außerordentlichen Bauphase” haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind. Deshalb sollten Sie, so lange Mitspieler in ihrer Handelsphase sind, mit diesen handeln, was das Zeug hält. Da Sie nach jeder Runde eines Spielers bauen können, wenn Sie die entsprechenden Rohstoffkarten besitzen, können Sie anderen Spielern zuvorkommen und natürlich auch dem stets drohenden Räuber ein Schnippchen schlagen.

Hinweis:
Die gestanzten Kartonteile haben je nach Set eine unterschiedliche Rückseite. Achten Sie darauf, wenn Sie nach einem Spiel die Teile wieder trennen möchten.

WICHTIGER HINWEIS

Die Seefahrer-Erweiterung und die zugehörige 5/6-Ergänzung wurden zum Jahr 2009 überarbeitet. Bei einigen Szenarien wurde der Spielaufbau geändert, teilweise wurden auch die zum Sieg benötigten Siegpunkte und die zu erringenden Sonder-Siegpunkte verändert. Sollten Sie eine ältere Ausgabe der „Seefahrer“ besitzen, so können Sie sich die aktualisierten Regeln auf www.kosmos.de herunterladen. Sie können anhand des Impressums erkennen, um welche Ausgabe es sich handelt. Die aktuelle Ausgabe trägt als Copyright-Vermerk ©1997, 2009 KOSMOS Verlag.

SZENARIO 1: ZU NEUEN UFERN

1. MATERIAL

		Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Hauptinsel:	Anzahl	14	2	-	6	5	5	6	6	44
Kleine Inseln:	Anzahl	2	-	3	1	2	2	1	1	12

		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Hauptinsel:	Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Kleine Inseln:	Anzahl	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
24 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Die Hauptinsel wird nach den Regeln von „SvC – Das Spiel“ aufgebaut. Die kleinen Inseln werden entsprechend der Abbildung aufgebaut.

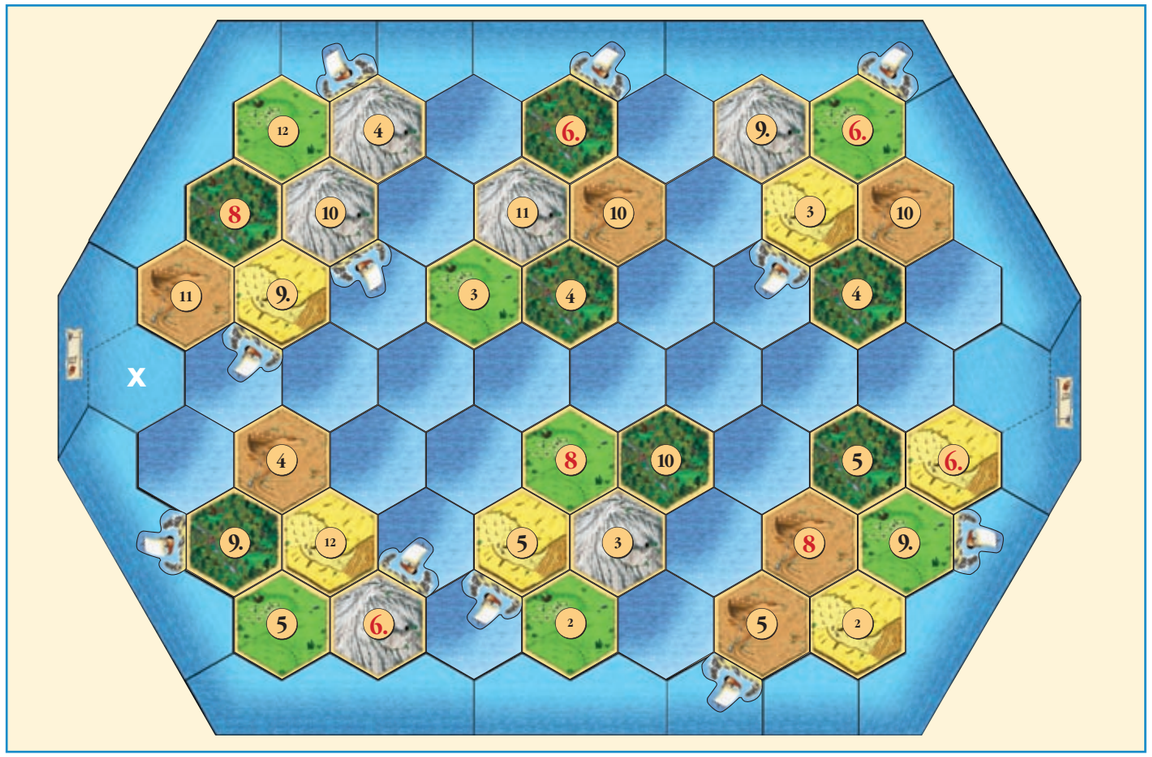
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3 – 4 Spieler – mit folgenden Änderungen zur früheren Ausgabe. Für die jeweils erste Siedlung eines Spielers auf einer der kleinen Inseln gibt es **2** Sonder-Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und **14** Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Hauptinsel wird variabel ausgelegt. Die Sechseckfelder der kleinen Inseln (eingerahmte Gebiete) werden verdeckt gemischt, zufällig ausgelegt und dann aufgedeckt. Danach werden die Zahlenplättchen ebenfalls verdeckt platziert. Achten Sie darauf, dass die beiden roten Plättchen nicht nebeneinander zu liegen kommen.

SZENARIO 2: DIE SECHS INSELN



1. MATERIAL

Alle Inseln:

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	24	-	-	6	6	6	7	7	56

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	32

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler. Die Häfen werden zufällig verteilt.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler – mit folgenden Änderungen zu früheren Ausgaben: Der Räuber startet auf dem Weideland mit dem Zahlenchip 12. Für die jeweils erste Siedlung eines Spielers auf einer fremden Insel gibt es **2** Sonder-Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und **13** Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

SZENARIO 3: OZEANIEN

1. MATERIAL

Start-inseln:

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	14	-	-	5	5	4	5	5	38

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	24

Ozeanien:

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	3	1	3	2	2	3	2	2	18

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	14

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
-

2. DIE VORBEREITUNG

Die beiden großen Startinseln und das Meer werden wie gezeigt aufgebaut. Die obere Tabelle enthält das Material für die Startinseln. Die grauen Felder bleiben frei, sie werden erst im weiteren Spielverlauf entdeckt. Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler (in früheren Ausgaben hieß dieses Szenario „Die Nebelinsel“).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Spieler – mit folgenden Änderungen zu früheren Ausgaben: Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf den großen Hauptinseln. Der Räuber startet auf dem Ackerland mit dem Zahlenchip 12.

4. VARIABLER AUFBAU

Der Umriss der Hauptinseln sollte nicht verändert werden. Innerhalb dieses Umrisses können die Landschaften und die Zahlenchips beliebig verteilt werden. Sollten 2 rote Zahlenchips nebeneinander zu liegen kommen, ist dies ausnahmsweise erlaubt.

SZENARIO 4: DURCH DIE WÜSTE

1. MATERIAL

		Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Hauptinsel:	Sechseckfelder									
	Anzahl	16	5	-	4	5	4	4	4	42
Kleine Inseln/ jenseits der Wüste:	Sechseckfelder									
	Anzahl	4	-	3	3	2	3	3	3	21

		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Hauptinsel:	Zahlenchips											
	Anzahl	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	21
Kleine Inseln/ jenseits der Wüste:	Zahlenchips											
	Anzahl	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	17

Häfen:
6 x Spezialhafen
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler. Setzen Sie zum Schluss die Hafenplättchen zufällig ein.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

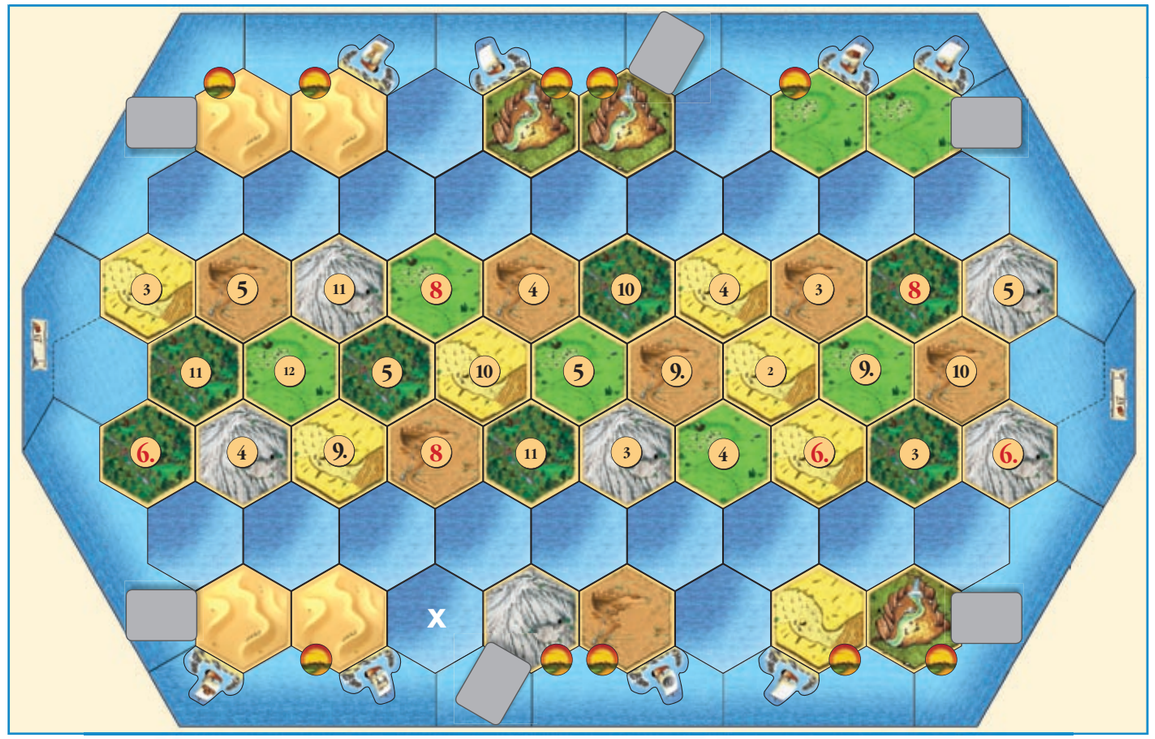
Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3 – 4 Spieler - mit folgenden Änderungen zu früheren Ausgaben: Der Räuber startet auf einer der 5 Wüsten. Für **seine** jeweils **erste** Siedlung, die ein Spieler auf „fremdem“ Gebiet gründet, erhält er **2** Sonder-Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Hauptinsel: Mischen Sie die Landfelder der Hauptinsel und legen Sie diese zufällig aus, ebenso die Zahlenplättchen. Rote Zahlenplättchen sollten nicht nebeneinander liegen.

Kleine Inseln: Die Sechseckfelder der eingerahmten Gebiete werden, inklusive der vier Meerfelder, verdeckt gemischt, zufällig ausgelegt und dann aufgedeckt. Danach werden die Zahlenplättchen ebenfalls verdeckt platziert. Achten Sie darauf, dass die beiden roten Plättchen nicht nebeneinander oder auf einer Goldfluss-Landschaft zu liegen kommen.

SZENARIO 5: DER VERGESSENE STAMM



1. MATERIAL

		Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Alle Inseln:	Sechseckfelder									
	Anzahl	22	4	3	7	7	6	7	7	63

		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Alle Inseln:	Zahlenchips											
	Anzahl	1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	29

Häfen:
5 x Spezialhafen
3 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
6 Entwicklungskarten
10 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

SZENARIO 6: STOFFE FÜR CATAN

1. MATERIAL

Alle Inseln:

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	24	4	2	6	4	5	5	6	56

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
70 Catan-Chips als Stoffballen

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler. Es werden 12 Dörfer gebaut und zu jedem Dorf 5 Chips gelegt. 10 Chips dienen als „allgemeiner Vorrat“. Der Räuber startet auf dem Ackerland links oben mit der 11.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

SZENARIO 7: DIE PIRATENINSEL

1. MATERIAL

Alle Inseln:

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	26	5	4	5	4	7	6	6	63

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	4	4	4	4	4	3	3	4	1	32

Häfen:
5 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
4 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
18 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler. Es werden 6 Piratenfestungen gebaut (je 3 Catan-Chips).

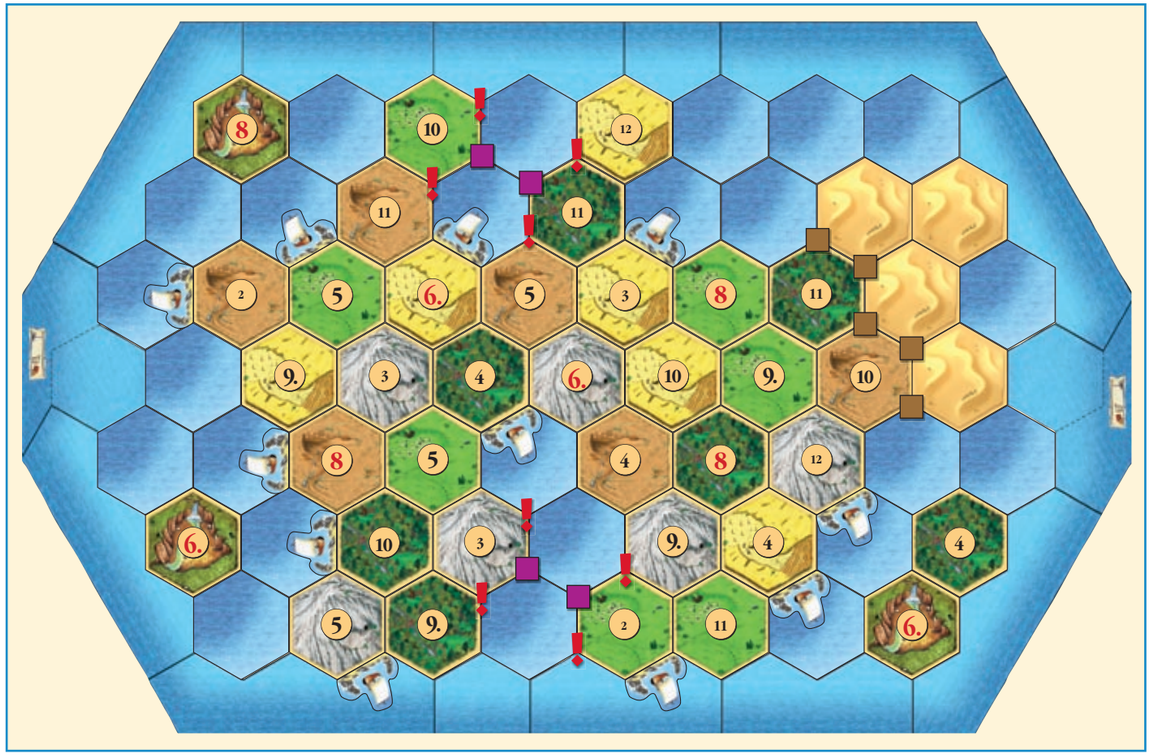
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler. Für das mit „!“ markierte Meerfeld gilt: Endet der Zug des Piratenschiffes auf diesem Feld, sind eventuell angrenzende Siedlungen automatisch von einem Piratenüberfall geschützt. Beim Spiel zu fünft entfallen die Spielfiguren der braunen Farbe.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

SZENARIO 8: DIE CATANISCHEN WUNDER



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Sechseckfelder									
Anzahl	24	4	3	6	6	6	7	7	63

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	35

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
7 Wunderkarten
18 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler. Es stehen 7 Wunder (5 aus der Erweiterung „Seefahrer“) zum Bau zur Verfügung. Die 2 fehlenden Wunderkarten finden Sie hier.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

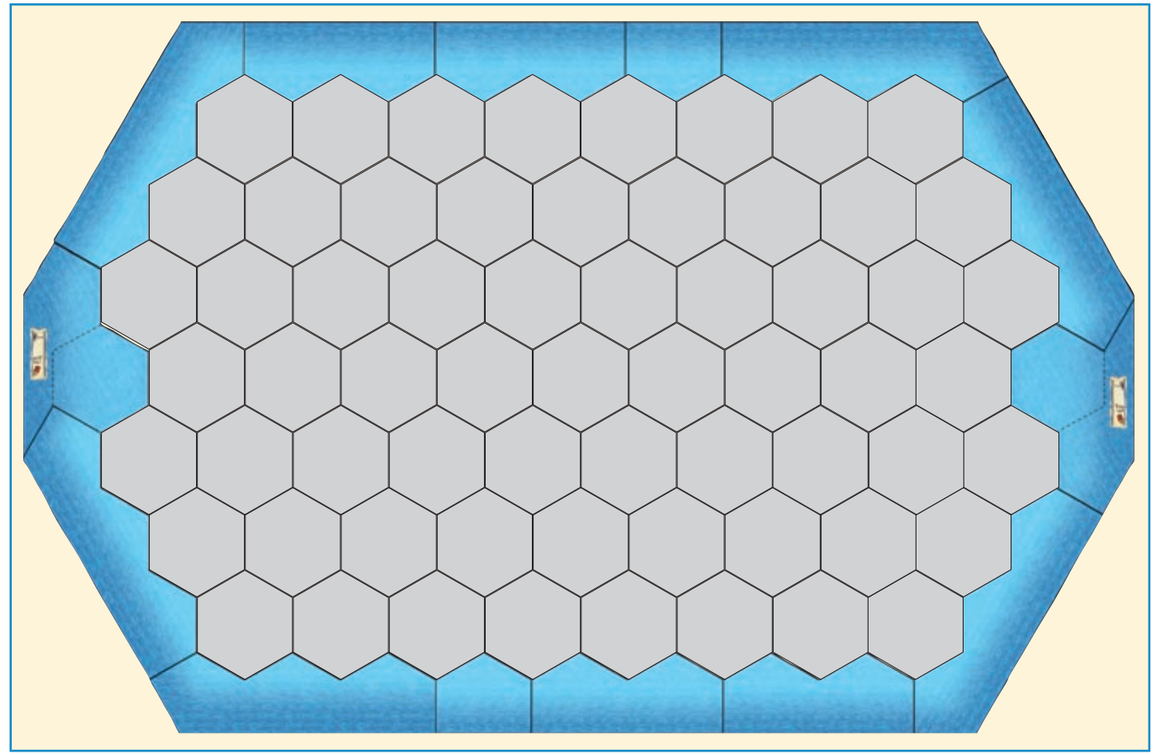
Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.
Der Räuber startet auf einer der 4 Wüsten.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

Zusatzmaterial für Szenario 8 „Die Catanischen Wunder“: Wunderkarten zum Kopieren.

SZENARIO 9: NEUE WELT



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Sechseckfelder									
Anzahl	21	3	4	7	7	7	7	7	63

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	39

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

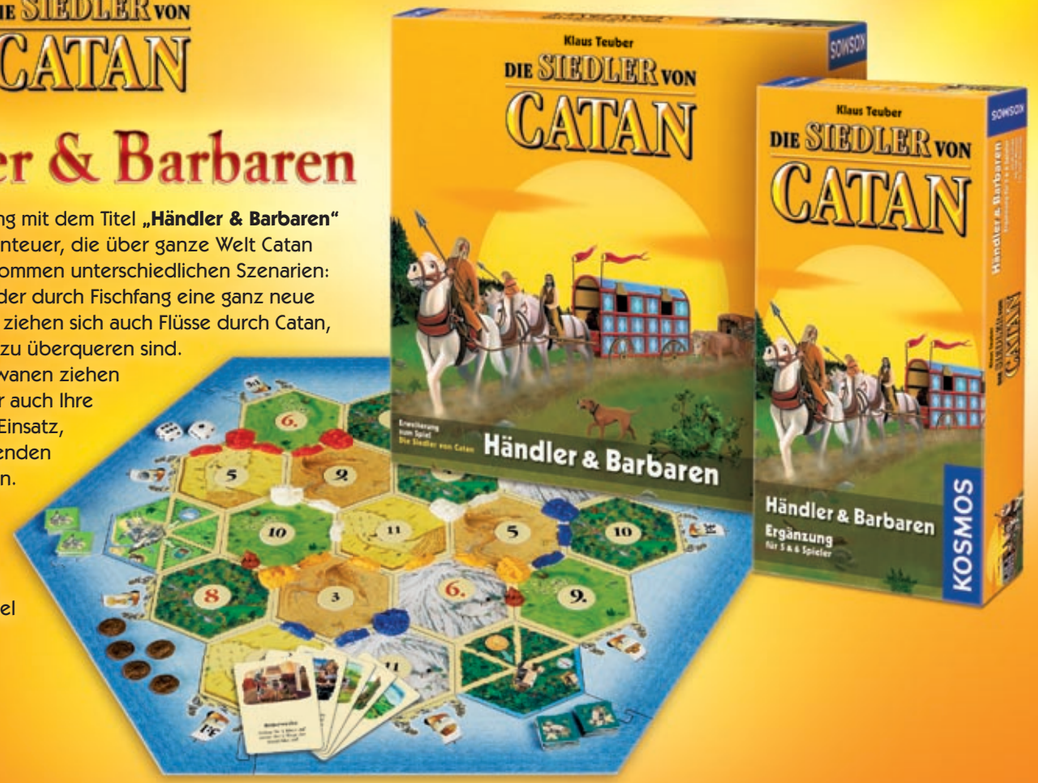
Entsprechend dem Szenario für 3 – 4 Spieler.

Impressum
© 1997, 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-0
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH, www.catan.com
Illustration: Tanja Donner
Grafik: Michaela Schelk, www.fine-tuning.de

DIE SIEDLER VON CATAN

Händler & Barbaren

Die dritte Erweiterung mit dem Titel **„Händler & Barbaren“** bringt mehrere Abenteuer, die über ganze Welt Catan verteilt sind, in vollkommen unterschiedlichen Szenarien: So erhalten Meerfelder durch Fischfang eine ganz neue Bedeutung und nun ziehen sich auch Flüsse durch Catan, die nur mit Brücken zu überqueren sind. Neutrale Kamelkarawanen ziehen durch die Insel, aber auch Ihre Trosswagen sind im Einsatz, um von dem wachsenden Handel zu profitieren. Auch die gefürchteten Barbaren tauchen wieder auf – allerdings jetzt mit dem Ziel, die Insel zu erobern.



DIE SIEDLER VON CATAN

STÄDTE & RITTER

Das vielleicht intensivste Abenteuer auf Catan – für versierte Spieler – bringt die Erweiterung **„Städte & Ritter“**. Barbarenhorden kommen immer näher und drohen, die Insel Catan zu überfallen. Die Spieler müssen gemeinsam ihre Ritter aufbieten, um die Barbaren zu bekämpfen. Groß ist die Versuchung, sich vor dieser lästigen Pflicht zu drücken. Aber hart sind die Folgen für den, der ganz ohne Ritter bleibt.

Klaus Teuber

DIE SIEDLER VON CATAN

Seefahrer

Ergänzung
für 5 & 6 Spieler

Szenarien und Material für 5 & 6 Spieler

Entdecken Sie die Seefahrt auf Catan mit Hilfe dieser berühmten „Seereisen“ aus der Geschichte Catans. Auf der nebenstehenden Karte finden Sie die 8 Schauplätze, die im Laufe dieser Entdeckungsfahrten angesteuert wurden. Erleben auch Sie die Geschichte Catans!

Die Kampagne besteht aus 8 Szenarien. Die ersten vier Szenarien orientieren sich an den Grundregeln der Seefahrer-Erweiterung. Sie sind einfach zu spielen.

Die Szenarien 5 bis 8 sind komplexer und es kommen neue Regeln hinzu. Sie sollten daher unbedingt die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge durchspielen.

Szenario 9 ist für das freie Spiel nach eigenen Ideen gedacht.

Spielmaterial:

7 Meerfelder, 3 Landschaftsfelder, 6 Baukostenkarten, 1 Wollhafen, 30 Catan-Chips, 2 Rahmenteile je 15 braune und grüne Schiffe, 12-seitiges Szenarienheft

HINWEIS ZUR NEUEN EDITION DER CATAN-SPIELE MIT KUNSTSTOFFFIGUREN

Die Spielreihe „Die Siedler von Catan“ samt ihren Ergänzungen und Erweiterungen wurde im Jahr 2003 komplett überarbeitet. Da im Zuge dieser Neuausgabe einige substantielle Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden, sind die Spiele der unterschiedlichen Editionen untereinander nicht bzw. nur mit Abstrichen kompatibel – wie auf der Schachtelrückseite vermerkt. Bis 2006 waren parallel auch die Erweiterungen und Ergänzungen zur früheren Ausgabe der Siedler von Catan erhältlich. Diese sind nunmehr ausgelaufen. Sollten Sie daher nun Spiele aus unterschiedlichen Editionen besitzen, können Sie sich auf unserer Webseite www.catan.com über die Unterschiede zwischen den beiden Editionen und über die Möglichkeiten des Zusammenspiels informieren. Natürlich können Sie sich auch telefonisch oder per E-Mail an uns wenden – wir sind Ihnen gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

KOSMOS