

# Die Kombination von „Gewürze für Catan“ mit Seefahrer Szenarien

---

Version 01 vom 11. Dezember 2017 - Catan GmbH

## Inhalt

Die Kombination von „Gewürze für Catan“ mit Seefahrer Szenarien für 3 oder 4 Spieler .....	2
Einleitung .....	2
Ozeanien .....	2
Ozeanien für 3 Spieler .....	2
Zu neuen Ufern .....	3
Regeländerung des Szenarios:.....	3
Zu neuen Ufern für 3 Spieler .....	4
Zu neuen Ufern für 4 Spieler .....	4
Regel für Entdeckermuffel .....	5
Die Kombination von „Gewürze für Catan“ mit Seefahrer Szenarien für 5 oder 6 Spieler .....	5
Allgemeines .....	5
Ozeanien für 5 und 6 Spieler .....	6
Zu neuen Ufern für 5 oder 6 Spieler .....	6
Das Spiel mit Städte und Ritter .....	7
Die Regeln der Variante „Gewürze für Catan“ .....	7
Allgemeines .....	7
Händler einsetzen .....	7
Handelsoptionen erwerben .....	7
Handelsoptionen nutzen .....	8
Schutz vor dem Räuber .....	8
Die Gewürzkarten.....	8
Gewürzkarten eintauschen .....	9

## Die Kombination von „Gewürze für Catan“ mit Seefahrer Szenarien für 3 oder 4 Spieler

### Einleitung

„Gewürze für Catan“ ist eine Variante aus der Seefahrer-Erweiterung „Die Legende der Seefahrer“, die auch bei Entdecker-Szenarien der Seefahrer-Erweiterung eingesetzt werden kann. Wir schlagen euch auf den folgenden Seiten die Szenarien vor, die sich unserer Einschätzung nach für die Kombination am besten eignen und erklären euch, welche Regeln ihr dabei beachten müsst.

Wir gehen davon aus, dass ihr die Regeln zu „Gewürze von Catan“ kennt. Eine Zusammenfassung der Regeln findet ihr am Ende dieses Dokuments.

#### Bitte unbedingt beachten:

Gemäß der Regel von „Gewürze für Catan“ dürfen keine Siedlungen auf den Kreuzungen gebaut werden, die an ein Gewürzfeld grenzen und es dürfen keine Straßen auf Wegen an Gewürzfeldern gebaut werden. Nur Schiffe dürfen an den Küstenwegen von Gewürzfeldern eingesetzt werden. Es ist aber erlaubt, eine Straße zu einer Kreuzung zu bauen, die an ein Gewürzfeld grenzt und dort einen Händler abzusetzen.

Bevor ihr mit einem Spiel beginnt, entnehmt der Schachtel von „Die Legende der Seefahrer“ das folgende Material und legt es bereit:

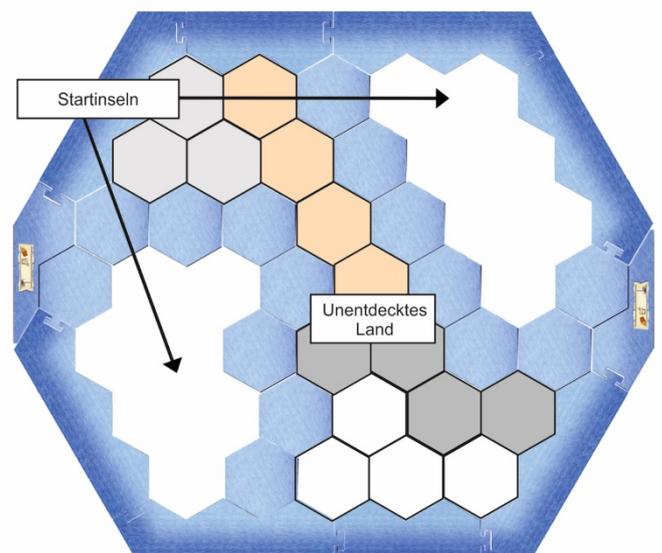
- 4 Gewürzfelder
- 30 Gewürzkarten
- 10 Handlungsoption-Karten
- 4 Baukostenkarten (von Kapitel 4)
- 12 Einheiten (4x3)

### Ozeanien

#### Ozeanien für 3 Spieler

Baut das Spielfeld wie abgebildet auf.

- Legt im Bereich der beiden Startinseln die Landfelder, die Häfen und die Zahlenchips aus, wie es im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung angegeben ist. Alternativ könnt ihr die Startinseln auch variabel aufbauen. Beachtet bitte: Die unteren 5 Felder der linken Startinsel haben wir um 1 Feld nach links verschoben. Lasst euch davon nicht verwirren und legt in diesem Bereich die Landschaften und Zahlenchips aus, wie es im Regelheft abgebildet ist. Den Erz-Hafen platziert ihr dann zwischen Wald/6 und Hüggelland/11.

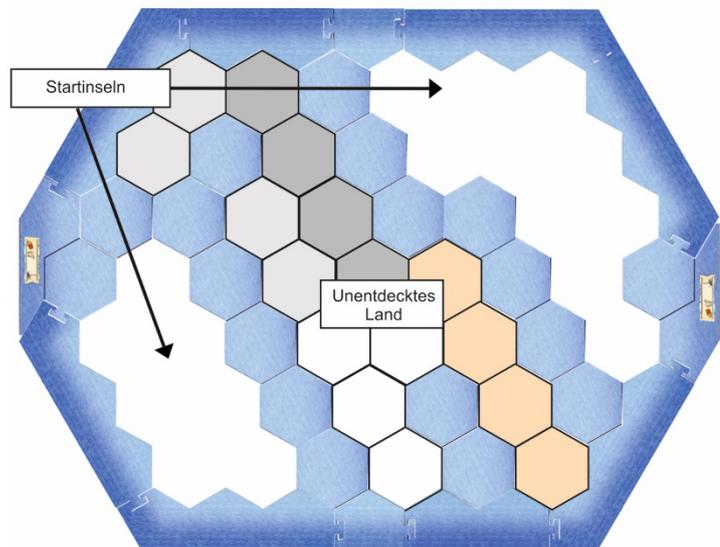


- Entfernt von den 12 Sechseckfeldern, die gemäß der Seefahrer Regel für Ozeanien zu viert im Gebiet „Unentdecktes Land“ verteilt werden, 1 Meerfeld.
- Mischt die 11 verbliebenen Sechseckfelder verdeckt und teilt sie in drei Stapel mit 3 und einen Stapel mit 2 Feldern auf.
- Gebt zu jedem dieser Stapel 1 Gewürzfeld.
- Mischt jeden der 4 Stapel verdeckt.
- Legt die die 3 Sechseckfelder des kleinen Stapels verdeckt im hellgrauen Bereich des Gebiets „Unentdecktes Land“ aus. Legt in jedem der drei anderen Farbbereichen verdeckt 4 Karten eines Stapels aus.

### Ozeanien für 4 Spieler

Baut das Spielfeld wie abgebildet auf.

- Vergrößert den Rahmen des im Regelheft abgebildeten Szenarios oben und unten um je ein 1er Rahmenteil.
- Legt im Bereich der beiden Startinseln die Landfelder, Häfen und die Zahlenchips aus, wie es im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung angegeben ist. Alternativ könnt ihr die Hauptinseln auch variabel aufbauen.
- Mischt verdeckt die 12 Sechseckfelder, die gemäß der Seefahrer Regel für Ozeanien zu viert im Gebiet „Unentdecktes Land“ ausgelegt werden, und teilt sie in vier gleich große Stapel auf.
- Gebt zu jedem dieser Stapel 1 Gewürzfeld.
- Mischt jeden der 4 Stapel verdeckt.
- Legt in jedem der vier Farbbereiche 4 Karten eines Stapels aus.



**Empfohlenes Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.

### Zu neuen Ufern

Damit die Kombination der Variante „Gewürze für Catan“ mit dem Szenario „Zu neuen Ufern“ seinen vollen Reiz entfalten kann, wird das Gebiet der kleinen Inseln vergrößert und ihr legt die Sechseckfelder in diesem Gebiet nicht mehr offen, sondern verdeckt aus.

### Regeländerung des Szenarios

Die Felder des Gebiets „Kleine Inseln“ werden entdeckt. Dabei gilt:

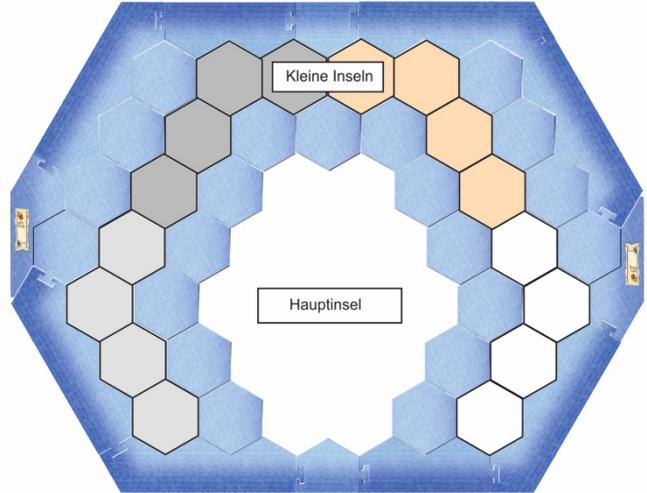
- Wer eine normale Landschaft (nicht Gewürzfeld) entdeckt,
  - nimmt den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn offen auf dem Landfeld aus und
  - erhält den Rohstoff der Landschaft.
- Wer ein Gewürzfeld entdeckt, erhält gemäß der Regel „Gewürze für Catan“ die oberste Karte des Gewürzkarten Stapels.

- Für die erste und die zweite Siedlung, die ein Spieler im Gebiet „Kleine Inseln“ baut, erhält er jeweils einen Catan-Chip.

### Zu neuen Ufern für 3 Spieler

Baut das Spielfeld wie abgebildet auf.

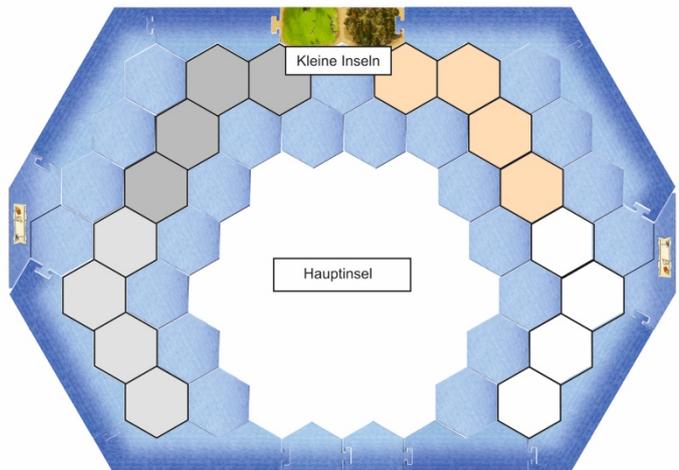
- Vergrößert den Rahmen des im Regelheft abgebildeten Szenarios oben und unten um je ein Zer Rahmenteil.
- Legt im Bereich der Hauptinsel die Landfelder, die Häfen und die Zahlenchips aus, wie es im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung angegeben ist. Alternativ könnt ihr die Hauptinsel auch variabel aufbauen.
- Mischt verdeckt die 12 Sechseckfelder, die - gemäß der Seefahrer Regel für „Zu neuen Ufern“ für 3 Spieler - im Gebiet „Kleine Inseln“ ausgelegt werden und teilt sie in vier Stapel zu je 3 Sechseckfeldern auf.
- Gebt zu jedem der 4 Stapel 1 Gewürzfeld.
- Mischt jeden der 4 Stapel verdeckt.
- Legt in jedem Farbbereich des Gebiets „Kleine Inseln“ verdeckt die 4 Sechseckfelder eines Stapels aus.
- Mischt verdeckt die Zahlenchips die in der Tabelle des Szenarios „Zu neuen Ufern“ für das Gebiet „Kleine Inseln“ angegeben sind und legt sie als Stapel bereit.



### Zu neuen Ufern für 4 Spieler

Für den Aufbau des Rahmens dieses Szenarios benötigt ihr zusätzlich ein Landrahmenteil mit 2 Feldern aus der Erweiterung „Legende der Seefahrer“. Habt ihr den Rahmen zusammengesteckt, baut das Spielfeld wie abgebildet auf:

- Legt im Bereich der Hauptinsel die Landfelder, Häfen und die Zahlenchips aus, wie es im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung angegeben ist. Alternativ könnt ihr die Hauptinsel auch variabel aufbauen.
- Entfernt von den 13 Sechseckfeldern, die - gemäß der Seefahrer-Regel für „Zu neuen Ufern“ für 4 Spieler - im Gebiet „Kleine Inseln“ ausgelegt werden, 1 Meerfeld.
- Mischt verdeckt die verbliebenen 12 Sechseckfelder und teilt sie in vier Stapel zu je 3 Sechseckfeldern auf.
- Gebt zu jedem der 4 Stapel 1 Gewürzfeld.
- Mischt jeden der 4 Stapel verdeckt.



- Legt in jedem Farbbereich des Gebiets „Kleine Inseln“ verdeckt jeweils die 4 Sechseckfelder eines Stapels aus.
- Mischt verdeckt die Zahlenchips die in der Tabelle des Szenarios „Zu neuen Ufern“ für das Gebiet „Kleine Inseln“ angegeben sind und legt sie als Stapel bereit.

**Empfohlenes Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 16 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.

## Regel für Entdeckermuffel

Wenn ihr nicht so gerne entdeckt, geht wie folgt vor:

### Ozeanien

Nachdem ihr die Sechseckfelder im Gebiet „Unentdecktes Land“ ausgelegt habt, deckt ihr die Felder nacheinander auf. Nach jedem Aufdecken eines Landfeldes zieht ihr einen Zahlenchip vom Stapel und legt ihn auf das Landfeld. Deckt ihr ein Gewürz- oder Wasserfeld auf, kommt natürlich kein Chip auf das Feld.

### Zu neuen Ufern

Nachdem ihr die Sechseckfelder im Gebiet „Kleine Inseln“ ausgelegt habt, deckt ihr die Felder nacheinander auf. Nach jedem Aufdecken eines Landfeldes legt ihr einen Zahlenchip auf das Feld. Wählt jeweils den Zahlenchip, der in der Abbildung des Aufbaus in der Seefahrer-Anleitung dem entsprechenden Landfeld zugeordnet ist. Die Landfelder „Gebirge“, „Hügelland“ und „Goldfluss-Feld“ gibt es jeweils zweimal. Das erste Gebirge bzw. das erste Hügelland, das ihr aufdeckt, belegt ihr jeweils mit der niedrigeren Zahl (z. B. erhält im Spiel zu dritt das erste Gebirge die „2“ und das zweite Gebirge die „8.“) Bei den Goldfluss-Feldern ist es egal, ob ihr zuerst die niedrigere oder die höhere Zahl auf dem aufgedeckten Feld platziert.

### Bitte beachten

- Da ihr nicht entdeckt, bekommt ihr keine Rohstoffe für Landschaften, die ihr als erste erreicht. Nur bei den Gewürzfeldern gibt es eine Ausnahme: Wer mit einem Schiff oder einer Straße als Erster eine Kreuzung eines Gewürzfelds erreicht, zieht eine Karte vom Gewürzkartenstapel.
- Sollten bei der Auslage der Zahlenchips im Gebiet „Kleine Inseln“ bzw. im Gebiet „Unentdecktes Land“ 2 rote Zahlenchips nebeneinander zu liegen kommen, tauscht 1 roten Zahlenchip mit einem anderen Zahlenchip aus.

## Die Kombination von „Gewürze für Catan“ mit Seefahrer Szenarien für 5 oder 6 Spieler

### Allgemeines

Für das Spiel zu fünft oder sechst **benötigt ihr 2 weitere Gewürzfelder**. Am besten scannt ihr zwei Gewürzfelder ein und klebt die Ausdrucke auf je 1 Meerfeld und 1 Wüste aus der Seefahrer-Erweiterung „Die Legende der Seefahrer“. Solltet ihr die Legende nochmal spielen wollen, könnt ihr die fehlende Wüste und das fehlende Meerfeld der Seefahrer Ergänzung für 5 und 6 Spieler entnehmen.

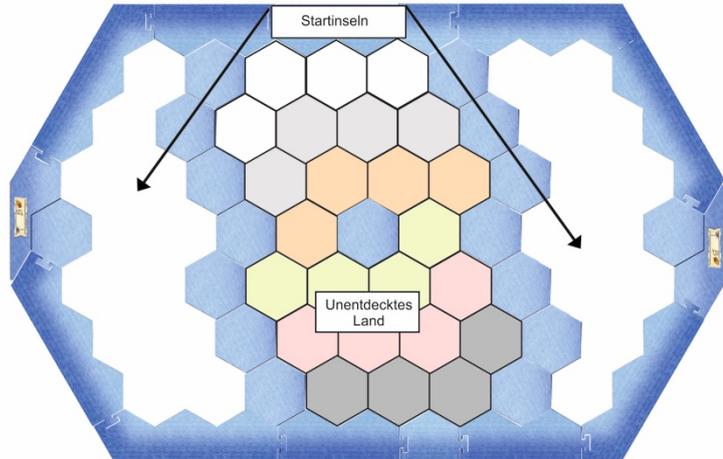
**Sollten während des Spiels die Gewürzkarten ausgegangen sein**, muss jeder Spieler 1 Gewürzkarte seiner Wahl zum Vorrat zurücklegen.

## Ozeanien für 5 oder 6

### Spieler

Baut das Spielfeld wie abgebildet auf.

- Vergrößert den Rahmen des im Regelheft für 5 und 6 Spieler abgebildeten Szenarios oben und unten um je ein 1er Rahmenteil.
- Legt im Bereich der Startinseln die Landfelder, die Häfen und die Zahlenchips aus, wie es im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung für 5 und 6 Spieler angegeben ist.
- Alternativ könnt ihr die Startinseln auch variabel aufbauen.
- Mischt verdeckt die 18 Sechseckfelder, die gemäß der Seefahrer Regel (5&6) für „Ozeanien“ zu fünft oder sechst im Gebiet „Unentdecktes Land“ (in der Regel wird dieses Gebiet irrtümlicherweise als „Ozeanien“ bezeichnet) ausgelegt werden.
- Teilt die Sechseckfelder in 6 Stapel zu je 3 Sechseckfeldern auf.
- Gebt zu jedem der 6 Stapel 1 Gewürzfeld.
- Mischt jeden der 6 Stapel verdeckt.
- Legt in jedem Farbbereich des Gebiets „Unentdecktes Land“ verdeckt die 4 Sechseckfelder eines Stapels aus.
- Mischt verdeckt die Zahlenchips die in der Tabelle des Szenarios „Ozeanien“ für das Gebiet „Unentdecktes Land“ angegeben sind und legt sie als Stapel bereit.



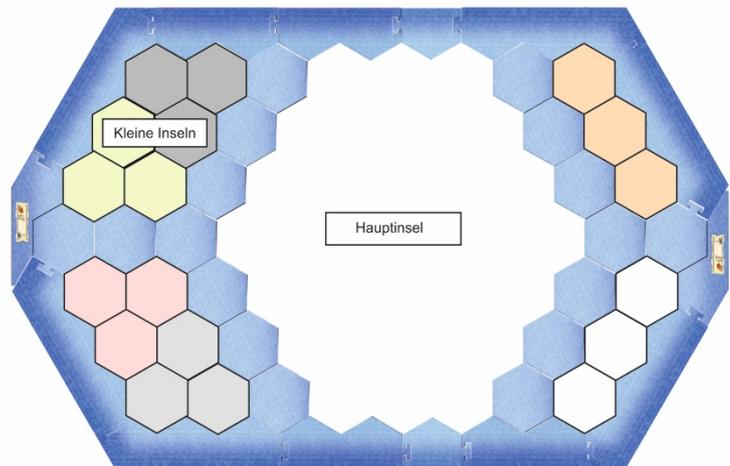
**Empfohlenes Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.

## Zu neuen Ufern für 5 oder 6

### Spieler

Es gelten die gleichen, allgemeinen Regeländerungen wie bei „Zu neuen Ufern für 3 oder 4 Spieler“.

- Vergrößert den Rahmen des im Regelheft abgebildeten Szenarios oben und unten um je ein 1er Rahmenteil.
- Legt im Bereich der Hauptinsel die Landfelder, die Häfen und die Zahlenchips aus, wie es im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung (5&6) angegeben ist. Alternativ könnt ihr die Hauptinsel auch variabel aufbauen.
- Mischt verdeckt die 12 Sechseckfelder, die gemäß der Seefahrer Regel für „Zu neuen Ufern“ zu fünft oder sechst im Gebiet „Kleine Inseln“ verteilt werden und teilt sie in sechs Stapel zu je 2 Sechseckfeldern auf.
- Gebt zu jedem der 6 Stapel 1 Gewürzfeld.
- Mischt jeden der 6 Stapel verdeckt.



- Legt in jedem Farbbereich des Gebiets „Kleine Inseln“ verdeckt die 3 Sechseckfelder eines Stapels aus.
- Mischt verdeckt die Zahlenchips die in der Tabelle des Szenarios „Zu neuen Ufern“ zu fünf oder sechst für das Gebiet „Kleine Inseln“ angegeben sind und legt sie als Stapel bereit.
- **Empfohlenes Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 16 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.

## Das Spiel mit Städte und Ritter

Für das Spiel eines Seefahrer-Szenarios in Kombination mit der Erweiterung „Städte & Ritter“ und der Variante „Gewürze für Catan“ gelten die im Regelheft von „Städte & Ritter“ auf Seite 9 unter „Regelzusätze für Städte und Ritter mit der Seefahrer-Erweiterung“ aufgeführten Regeln.

Die Anzahl der Siegpunkte, die für das jeweilige Seefahrer-Szenario angegeben sind, sollte um 4-5 erhöht werden. So gewinnt ein Spieler bei „Ozeanien“ mit „Städte & Ritter“ und „Gewürze für Catan“, wenn er in seinem Zug 17 Siegpunkte erreicht. Bei der Kombination von „Zu neuen Ufern“ mit „Städte & Ritter“ und „Gewürze für Catan“ empfehlen wir als Siegbedingung 18 Siegpunkte.

Weiter gilt: Die Stadtmauern aus „Städte & Ritter“ und die Handlungsoptionen aus „Gewürze für Catan“ ergänzen sich. Wer beispielsweise 2 Stadtmauern und 2 Handlungsoptionen besitzt, darf ungestraft bis zu 15 Rohstoffe auf der Hand halten, wenn eine „7“ gewürfelt wird.

## Die Regeln der Variante „Gewürze für Catan“

### Allgemeines

Die Gewürzfelder werden von einem fremden Stamm bewohnt, der vom Handel mit seinen Gewürzen lebt. Grundsätzlich siedeln die Cataner nicht in den Gebieten fremder Kulturen. Daher ist es nicht erlaubt, Siedlungen oder Straßen an Kreuzungen oder Wegen (Kanten) von Gewürzfeldern zu bauen. Schiffe sind hingegen erlaubt. Da die Cataner auf den Gewürzfeldern keine Gewürze produzieren können, besitzen die Gewürzfelder keine Zahlenchips.

### Händler einsetzen

- Hat ein Spieler ein Gewürzfeld entdeckt und eine Gewürzkarte gezogen, darf er noch im gleichen Zug oder in einem seiner nächsten Züge, wenn er die Baukosten bezahlt, einen Händler auf einer Kreuzung des entdeckten Gewürzfeldes einsetzen.
- Ein Spieler darf einen Händler grundsätzlich nur auf einer Kreuzung einsetzen, die einem seiner Schiffe benachbart ist. Setzt er sein Schiff von dieser Kreuzung weg, verliert er die Möglichkeit, einen Händler auf dieser Kreuzung einzusetzen.
- Hat ein Spieler einen Händler eingesetzt, gilt die Schiffslinie zwischen seiner Küstensiedlung und dem Händler als geschlossen. Kein Schiff dieser Schiffslinie darf versetzt werden. Ebenso darf der Händler nicht mehr versetzt werden.
- Auf jeder Kreuzung darf immer nur ein Händler stehen.
- Jeder Händler muss immer eindeutig einem Gewürzfeld zugeordnet werden können. Daher darf ein Händler **nicht** auf einer Kreuzung zwischen 2 Gewürzfeldern eingesetzt werden.

### Handlungsoptionen erwerben

- Hat ein Spieler als erster einen Händler eingesetzt, wählt er eine der 10 „Handlungsoption-Karten“ und legt sie vor sich ab. Die Spieler, die danach einen Händler einsetzen, wählen eine Karte von den jeweils verbliebenen Handlungsoption-Karten.

- Insgesamt stehen euch nur 10 Handelsoptionen zur Verfügung. Sollten es keine Handelsoptionen mehr geben, bringt es euch nichts mehr, eine Einheit als Händler einzusetzen.
- Jeder Spieler erhält pro Gewürzfeld maximal eine Handelsoption-Karte. Wer eine weitere Handelsoption erwerben möchte, muss einen Händler auf der Kreuzung eines Gewürzfeldes einsetzen, auf dessen Kreuzungen er bisher noch keinen Händler eingesetzt hatte.

### Handelsoptionen nutzen

- Wer eine Handelsoption-Karte erworben hat, darf noch im gleichen Zug 2 Rohstoffe von der Sorte, die auf der Karte abgebildet ist, gegen eine Gewürzkarte tauschen. Hierzu gibt er 2 Rohstoffkarten der geforderten Rohstoffsorte zum Vorrat zurück und zieht die oberste Karte vom Gewürzkarten-Stapel.
- Ein Spieler darf diesen Tausch in seinem Zug beliebig wiederholen, solange er die dafür nötigen Rohstoffe besitzt.
- Eine Handelsoption erlaubt es nicht, anstelle einer Gewürzkarte einen anderen Rohstoff einzutauschen.

### Schutz vor dem Räuber

- Für jede Handelsoption, die ein Spieler erworben hat, darf er zwei Karten mehr auf der Hand halten, wenn eine „7“ gewürfelt wird.
- Wer beispielsweise auf 2 Gewürzfeldern jeweils einen Händler eingesetzt hat, besitzt 2 Handelsoptionen und darf bis zu 11 Rohstoffkarten ungestraft auf der Hand halten, wenn eine „7“ gewürfelt wird.

### Die Gewürzkarten

Es gibt 3 Sorten Gewürzkarten: Muskat, Pfeffer und Zimt. Für das Spiel mit den Gewürzkarten gelten die folgenden Regeln:

- Gewürzkarten werden gemeinsam mit anderen Rohstoffkarten verdeckt auf der Hand gehalten.
- Sie werden mitgezählt, wenn eine „7“ gewürfelt wurde und können beim Versetzen des Räubers geraubt werden.
- Wer eine Monopolkarte ausspielt, darf auch alle Karten einer Gewürzsorte, also beispielsweise alle Pfefferkarten fordern.
- Die Spieler dürfen untereinander mit Gewürzkarten handeln und sie gegen andere Gewürze oder Rohstoffe tauschen (Binnenhandel).
- Der Seehandel mit Gewürzen (Handel mit der Bank) ist nicht erlaubt. Somit dürfen Gewürzkarten - gleich in welchem Verhältnis - nicht mit der Bank (Vorrat) gegen Rohstoff- oder andere Gewürzkarten eingetauscht werden.

Eine Gewürzkarte erhält man grundsätzlich nur

- bei der Entdeckung eines Gewürzfeldes,
- über den Tausch mit Mitspielern oder
- im Tausch gegen die beiden auf einer eigenen Handelsoption-Karte abgebildeten Rohstoffe oder
- durch den Raub einer Karte aus der Hand eines Mitspielers, wenn der Räuber oder Seeräuber versetzt wird.

## Gewürzkarten eintauschen

- Einmal in seinem Zug darf ein Spieler entweder 3 gleiche oder 3 verschiedene Gewürzkarten abgeben und sich dafür 2 Catan-Chips (2 Siegpunkte) nehmen. Die abgegebenen Gewürzkarten werden offen auf eine Ablage neben dem Gewürzkartenstapel abgelegt.
- Sollten die Karten des Gewürzkarten-Stapels aufgebraucht sein, werden die Gewürzkarten der Ablage verdeckt gemischt und es wird ein neuer Gewürzkartenstapel mit ihnen gebildet.