KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

SZENARIO

FUSSBALLFIEBER

Spielanleitung

In diesem Szenario für *CATAN – Das Spiel* besiedelt ihr wie gewohnt Catan – doch etwas ist anders. Die Cataner wurden vom Fußballfieber gepackt! Tragt spannende Fußball-Duelle aus und sichert euch so zusätzliche Siegpunkte. Viel Spaß und auf geht's, Catan!

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel

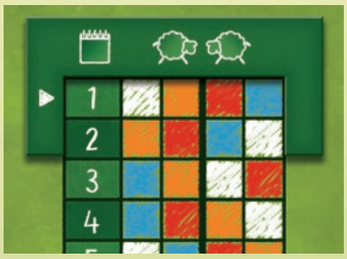
- Steckt die Fußbälle zusammen wie auf der rechten Klappe der Mappe beschrieben.

Vor jedem Spiel

- Nehmt die Wüste aus dem Spiel. Baut das Spielfeld variabel auf, so wie es im Almanach unter „Aufbau, Variabler" beschrieben wird. Lasst dabei aber die Mitte des Spielfeldes frei und platziert die Zahlenchips wie beschrieben auf den Landschaftsfeldern.
- Legt eines der beiden Fußballfelder in die Mitte des Spielfeldes.
- Tauscht die Landschaft mit dem Zahlenchip „2" gegen das zweite Fußballfeld aus.
  - Ist das ersetzte Landschaftsfeld **Wald, Weide- oder Ackerland**, kommt **es aus dem Spiel**.
  - Ist es ein **Gebirge oder Hügelland**, legt ihr dieses an die Stelle eines beliebigen Weidelandes und nehmt stattdessen das Weideland aus dem Spiel. Der Zahlenchip, der auf dem Weideland lag, kommt nun auf das ausgetauschte Landschaftsfeld.
- Legt den Zahlenchip „2" auf die Landschaft mit dem Zahlenchip „12", so dass auf dieser Landschaft nun 2 Zahlenchips liegen. Für Siedlungen und Städte an dieser Landschaft gibt es Erträge, wenn die „2" **und** die „12" gewürfelt werden.
- Die Räuberfigur stellt ihr neben den Spielplan, da die Wüste nicht im Spiel ist.
- Legt die Spieltagübersicht für alle gut erreichbar aus. Die Fußbälle unten rechts geben die Spieleranzahl an.
- Der Spieltaganzeiger kommt so auf die Spieltagtabelle, dass der Pfeil auf die 1 zeigt (siehe Abbildung unten).
- Habt ihr genug Platz auf eurer Spielfläche, könnt ihr die Mappe als Fußballstadion aufbauen, wie auf der rechten Klappe der Mappe gezeigt. Im Laufe des Spiels könnt ihr darin dann eure Fußball-Duelle austragen.

- Jeder von euch erhält:
  - alle Spielfiguren aus *CATAN – Das Spiel* in einer Farbe, die ihr vor euch ablegt.
  - 1 Fußball in eurer Farbe.
  - 1 Punktemarker in eurer Farbe, den ihr auf das Feld mit der Trillerpfeife legt (es markiert den Saisonauftakt).
  - 1 Wappen in eurer Farbe, das ihr neben die Rangliste legt.
  - 6 Schussplättchen in eurer Spielerfarbe, die ihr als euren persönlichen Vorrat vor euch ablegt.

- Platziert ein eigenes Schussplättchen so auf den beiden Fußballfeldern, dass die Spieler, die gegeneinander spielen, dem Spieltag 1 auf der Spieltagtabelle entsprechen. Die Spieler in der 1. und 2. Spalte spielen gegeneinander und die Spieler in der 3. und 4. Spalte.

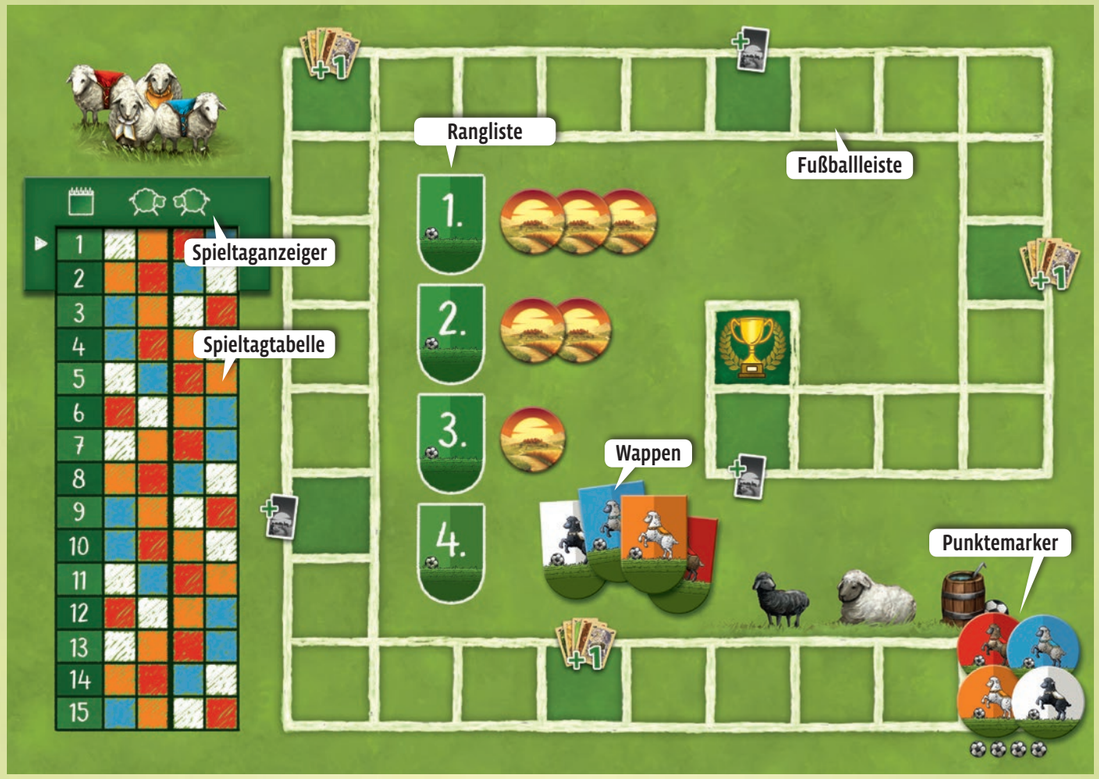


Am ersten Spieltag spielt zuerst Weiß gegen Orange und anschließend Rot gegen Blau.

So werden die Schussplättchen auf den Fußballfeldern platziert.

KOSMOS

So sieht die vorbereitete Spieltagübersicht für 4 Spieler aus.



SPIELABLAUF

Es gelten die Regeln des Basisspiels *CATAN – Das Spiel.*
Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln für dieses Szenario erklärt. Die weiteren Regeln für das Spiel zu dritt befinden sich am Ende dieser Anleitung.

Wer als Letztes in einem Stadion war und seiner Lieblingsmannschaft zugejubelt hat, wird Startspieler.

1. Gründungsphase

Die Gründungsphase verläuft gemäß den Regeln des Basisspiels. Baut ihr Startsiedlungen direkt an ein Fußballfeld, erhaltet ihr sofort ein Schussplättchen. Wie das funktioniert, findet ihr im nächsten Abschnitt „An ein Fußballfeld bauen“.

2. Bauen von Siedlungen und Städten

An ein Fußballfeld bauen

Baut ihr eine Siedlung oder eine Stadt an ein Fußballfeld, nehmt ihr sofort ein Schussplättchen aus eurem persönlichen Vorrat. Legt es auf euer/eure Schussplättchen, die bereits auf einem der Fußballfelder liegen. Dadurch wertet ihr eure Mannschaft auf und habt ab dem nächsten Fußball-Duell eine Torchance mehr. Dies gilt auch schon für das Einsetzen der Siedlungen in der Gründungsphase.

Hinweis: Es spielt keine Rolle, an welches Fußballfeld ihr baut. Es muss nicht das Fußballfeld sein, auf dem eure Schussplättchen liegen.

Beispiel: *Orange hat beide Startsiedlungen an einem Fußballfeld gegründet. Dafür erhält Orange sofort 2 weitere Schussplättchen. Weiß und Rot haben jeweils eine Startsiedlung an einem Fußballfeld gegründet. Sie beginnen das Spiel also jeweils mit 1 weiterem Schussplättchen. Blau hat die beiden Startsiedlungen nicht an einem Fußballfeld gegründet und erhält daher kein weiteres Schussplättchen.*

Ein Fußball-Duell wird ausgelöst

Jedes Mal, wenn jemand von euch eine Siedlung oder eine Stadt baut, findet am Ende des Zuges ein Fußball-Spieltag statt. Das bedeutet, dass jeder Spieler an einem Fußball-Duell teilnimmt. **Auch wenn ihr in eurem Zug mehrere Siedlungen und/oder Städte bauen solltet, wird in jedem Fall nur 1 Spieltag ausgeführt.**
Die Spieltagtabelle auf der Spieltagübersicht zeigt an, wer gegen wen spielt.

Beide Spielpaarungen eines Spieltages werden nacheinander durchgeführt.

Für die Fußball-Duelle erhaltet ihr anschließend Fußballpunkte und rückt auf der Fußballleiste vor, was euch zusätzliche Siegpunkte sowie Belohnungen für das Spiel einbringen kann.

Das Fußball-Duell

Jeder der beiden an einem Fußball-Duell beteiligten Spieler nimmt sich seinen Fußball. Werft nun abwechselnd (oder auch gleichzeitig) eure Bälle. Wenn ihr genug Platz habt für den Stadionaufbau und ein bisschen Stadionatmosphäre schnuppern wollt, werft ihr die Bälle in das Stadion.
Jeder von euch hat so viele Versuche, wie er Schussplättchen auf dem Fußballfeld liegen hat. Jeder Wurf, bei dem der Ball mit der Spielerfarbe nach oben zeigend liegen bleibt, zählt als 1 Tor für den jeweiligen Spieler.

Hinweis: Solltet ihr nicht genug Platz haben, das Fußballstadion aufzustellen, könnt ihr statt das Fußball-Duell mit den Bällen auszutragen, auch eure Schussplättchen einzeln mit dem Daumen schnipsen oder anderweitig werfen, um das Ergebnis zu bestimmen. Dabei steht jedes Schussplättchen, das mit der Ballseite nach oben landet, für 1 erzieltes Tor. Liegt die Grasseite oben, erzielt ihr kein Tor.

Vorschlag: *Überlegt euch eigene Hausregeln!*
Zum Beispiel: Landet der Ball nicht im Stadion, prallt vom Stadion ab, fällt vom Tisch oder Ähnliches, ist der Ball im Aus und die Torchance ist vertan. Landet der Ball aus Versehen auf der Spielfläche und bringt dabei die Figuren durcheinander oder trifft vielleicht sogar einen anderen Mitspieler, ist das ein Foul und die Torchance ist ebenfalls vertan usw.

Die Punkteverteilung

Jeder zählt nun seine erzielten Tore zusammen. So ermittelt ihr, wer das jeweilige Fußball-Duell gewonnen hat. Anschließend erhaltet ihr Fußballpunkte:

- Der Gewinner erhält 3 Punkte.
- Der Verlierer erhält keinen Punkt.
- Bei einem Unentschieden erhalten beide Beteiligten je 1 Punkt.

Geht eure Punkte sofort auf der Fußballleiste vorwärts.

Kommt ihr dabei auf oder über ein Feld, das mit diesem Symbol gekennzeichnet ist, dürft ihr euch eine Rohstoffkarte eurer Wahl aus dem Vorrat nehmen.

Kommt ihr dabei auf ein Feld, das mit diesem Symbol gekennzeichnet ist, dürft ihr euch die oberste Entwicklungskarte aus dem Vorrat nehmen.

Zuletzt passt ihr auf der Rangliste die Reihenfolge der Spieler an den aktuellen Stand auf der Fußballleiste an. Der Spieler, der auf der Fußballleiste am weitesten vorne steht, legt sein Wappen auf Platz 1. Er hat somit direkt 3 Siegpunkte mehr. Der Zweitplatzierte setzt sein Wappen auf Platz 2 und hat 2 Siepunkte mehr usw. Der viertplatzierte Spieler ist somit der einzige, der keinen Siegpunkt erhält. Das kann sich jedoch schnell wieder ändern!

Haben 2 Spieler gleich viele Fußballpunkte, so belegen sie den Tabellenplatz gemeinsam und bekommen beide die volle Anzahl Siegpunkte. Der nachfolgende Tabellenplatz bleibt dann leer.

Beispiel: *Blau ist auf der Fußballleiste ganz vorne. Er belegt somit den 1. Tabellenplatz und hat 3 zusätzliche Siegpunkte erspielt. Rot und Weiß stehen als Zweites auf demselben Feld auf der Fußballleiste. Sie landen somit auf Platz 2 der Tabelle und haben aktuell jeweils 2 zusätzliche Siegpunkte durch Fußballpunkte erreicht. Auf der Fußballleiste folgt Orange. Da der dritte Platz frei bleibt, ist Orange auf Platz 4 in der Tabelle und erhält keinen zusätzlichen Siegpunkt.*

Sollte der Fall eintreten, dass 3 Spieler gleich viele Fußballpunkte haben, teilen sie sich ebenfalls denselben Platz und die 2 nachfolgenden Tabellenplätze bleiben leer. Haben alle 4 Spieler die gleiche Anzahl Fußballpunkte, teilen sich alle den 1. Platz.

Hinweis: Möchtet ihr festhalten, wer gegen wen wie gespielt hat, findet ihr unter www.catan.de/fussballfieber eine Ergebnistabelle zum Download.

Ende des Spieltags

Wenn alle Fußballpunkte verteilt sind, wird der Spieltaganzeiger um einen Spieltag weitergerückt.

Tipp: *Am besten ernennt ihr einen Spieler zum Manager. Der Manager kümmert sich während des gesamten Spiels um das Weiterrücken des Spieltaganzeigers.*

Legt eure Schussplättchen anschließend so auf die beiden Fußballfelder, wie es die Spieltagtabelle für den kommenden Spieltag vorgibt.

Mit dem Ende des Spieltags endet auch der Zug des Spielers und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bei 4 Spielern endet nach 15 Spieltagen die Saison (falls nicht vorher ein Spieler gewonnen hat). Die Platzierungen und die damit verbundenen Siegpunkte gelten bis zum Ende des Spiels.

Baut ein Spieler nach Saisonende eine Siedlung oder Stadt, gibt es keinen weiteren Spieltag mehr, es werden also keine weiteren Fußball-Duelle ausgetragen.
Erreicht ein Spieler das Pokalfeld auf der Fußballleiste schon vor dem 15. Spieltag, endet die Saison vorzeitig. Ihm sind die 3 Siegpunkte von der Rangliste sicher.
Auch allen anderen Spielern bleibt ihre Platzierung auf der Rangliste und somit ihre durch Fußball-Duelle erreichten Siegpunkte bis zum Spielende erhalten und es werden keine weiteren Fußball-Duelle mehr ausgetragen.

3. Eintauschen einer Ritterkarte

Auch die Ritter lassen sich vom Fußballfieber anstecken! Einmal in eurem Zug dürft ihr einen Ritter ins Trainingslager schicken und zum Fußballer umschulen.
Hierfür benötigt ihr eine Ritterkarte, die ihr bereits als Ritter ausgespielt habt. Legt die Ritterkarte zurück in die Schachtel und nehmt euch dafür ein Schussplättchen aus eurem Vorrat. Legt es sofort auf euer/eure Schussplättchen, die bereits auf einem der Fußballfelder liegen.
Das Umschulen von einem Ritter zum Fußballspieler kann auch im selben Zug, in dem ihr die Ritterkarte ausgespielt habt, geschehen.
Jede so abgelegte Ritterkarte zählt im Wettlauf um die Größte Rittermacht allerdings nicht mehr mit.

4. Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **am Ende** seines Zugs 11 Siegpunkte erreicht hat.
Das muss nicht zwingend auch derjenige sein, der auf der Fußballleiste am weitesten vorne liegt.

Hinweis: Behaltet im Hinterkopf, dass ein Spieler durch das Bauen einer Siedlung oder einer Stadt 11 Siegpunkte erreicht haben kann, aber durch das anschließend ausgetragene Fußball-Duell eventuell wieder Siegpunkte verliert, wenn er auf der Rangliste absteigt.

WEITERE REGELN FÜR 3 SPIELER

Im Spiel zu dritt wird nicht mit den weißen Figuren gespielt.

Ein Fußball-Duell wird ausgelöst

An jedem Spieltag bestreitet immer einer der 3 Spieler zwei Duelle (im Folgenden: Doppelspieler). In der Spieltagtabelle ist dieser Spieler zur schnelleren Erkennbarkeit zusätzlich mit einem Punkt gekennzeichnet.

Vor der ersten Partie des Spieltages

- Die beiden Spieler, die auf der linken Hälfte der Tabelle stehen, platzieren ihre Schussplättchen auf einem der beiden Fußballfelder.
- Der dritte Spieler legt sein(e) Schussplättchen auf einer Hälfte des zweiten Fußballfeldes ab. Die gegenüberliegende Hälfte bleibt vorerst frei.

Nach der ersten Partie des Spieltags

Nach dem ersten Duell eines Spieltags hat der Doppelspieler die Wahl, das Ergebnis für sich zu werten oder nicht. Wertet er es nicht, **muss** er allerdings das nächste Duell werten.

- **Der Doppelspieler wertet das erste Duell:** Er bewegt seinen Marker auf der Fußballleiste gegebenenfalls um die entsprechende Anzahl Punkte vorwärts (sofern er gewonnen oder unentschieden gespielt hat).
- **Der Doppelspieler wertet das erste Duell nicht:** Nur der Gegner zieht seinen Fußballpunktemarker gegebenenfalls um die entsprechende Anzahl Punkte vorwärts.

Unabhängig davon, ob der Doppelspieler sein erstes Duell wertet oder nicht, muss er anschließend sein(e) Schussplättchen auf die freie Hälfte des zweiten Fußballfeldes – gegenüber den Plättchen des dritten Spielers legen.
Das zweite Duell wird nach den bestehenden Regeln durchgeführt.

Nach der zweiten Partie des Spieltags

- Hat der Doppelspieler sein erstes Duell gewertet, gilt das Ergebnis seines zweiten Duells nicht für ihn. Es wird nur das Ergebnis des Gegners gewertet.
- Hat der Doppelspieler sein erstes Duell nicht gewertet, muss er das zweite werten. Beide Spieler bewegen ihre Punktemarker entsprechend des Ergebnisses auf der Fußballleiste vorwärts.

Nach der zweiten Partie wird der Spieltaganzeiger um einen Spieltag weitergerückt. Legt eure Schussplättchen entsprechend der Spieltagtabelle auf die Fußballfelder, wie unter „Vor der ersten Partie des Spieltags“ beschrieben.

Bei 3 Spielern endet die Saison nach 12 Spieltagen (falls nicht vorher ein Spieler gewonnen hat).

IMPRESSUM

Autoren: Klaus und Benjamin Teuber
Illustration: Dennis Lohausen, Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
Redaktion: Tobias Gayer, Tina Landwehr-Rödde

© 2023 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Copyright © 2023 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY Art.-Nr.: 683559