

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

CONNECT

EVENT-SPIELANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis

Das besondere CATAN-Erlebnis	2	Ende des Spiels	11
Material	2	Wichtige Regeln und Unterschiede zu	
Informationen zu Material und Aufbau	3	CATAN – Das Spiel	12
Spielablauf	6		

KOSMOS

Das besondere CATAN-Erlebnis

Bei CATAN – Connect spielst du auf der großen Inselwelt von Catan – und zwar mit allen gleichzeitig! Handle mit Rohstoffen und trifft schnelle Entscheidungen, denn die Zeit tickt. Mach dich auf den Weg durch die Wüste und sichere dir die besten Bauplätze in den benachbarten Gebieten. Vorgegebene Rundenzeiten, ein Würfelwurf für alle und gleichzeitige Handels- und Bauphasen geben dem Spiel seinen ganz besonderen Reiz. Dich erwartet ein rasantes CATAN-Abenteuer voller Action und Spaß!

Wir freuen uns, dass du beim CATAN – Connect Event dabei bist.

Für optimalen Spielspaß musst du die Regeln von CATAN – Das Spiel bereits kennen. Es gelten alle Regeln aus diesem Spiel. In dieser Anleitung werden nur die Änderungen beschrieben. Willst du dein Wissen über die Regeln auffrischen, findest du sie zum Downloaden auf unserer Website: www.catan.de/catan-verstehen/spielregeln.

Wir wünschen euch viel Spaß auf der großen Inselwelt!

Material

Spielpläne (A, B, C; Menge abhängig von Personenzahl)



Rand-Spielpläne (Menge abhängig von Aufbau)



Räuber
(1 pro Person)



Rohstoffe



Holz



Wolle



Lehm



Erz



Getreide

Spielfiguren
(28 pro Person)



5 Städte

Marker
(4 pro Person)



Kostenlose App
CATAN Assistent



mehr Infos
auf S. 5

Entwicklungen



Ritter



Straßenbau



Erfundung



Siegpunkt



Rückseite



5 Städte



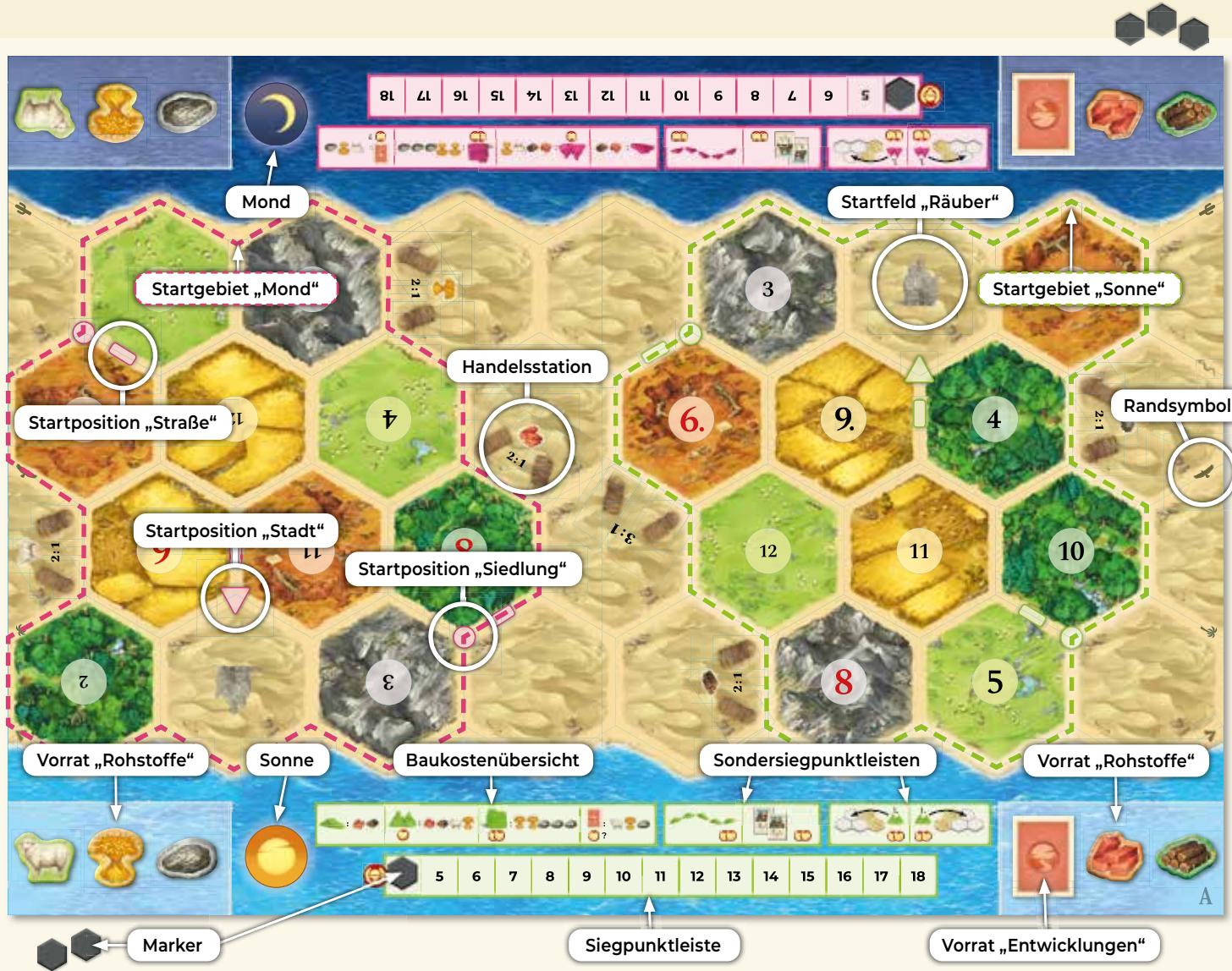
5 Siedlungen



18 Straßen

Informationen zu Material und Aufbau

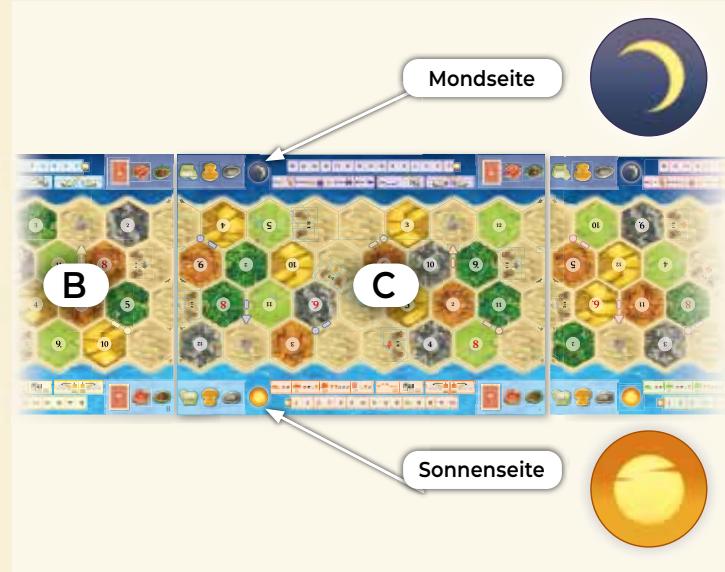
Spielpläne



Es gibt 3 verschiedene Spielpläne: A, B und C (Markierung in der rechten unteren Ecke). Bei einem Connect-Event werden viele von diesen Plänen in langen Reihen im Schema A-B-C aneinandergelegt. Auf jedem Spielplan sind die Startpositionen für 2 Personen mit ihren vorgegebenen Farben eingezeichnet (Dreieck = Startposition Stadt, Kreis = Siedlung, Rechteck = Straße). Wichtig: Die Farben dürfen nicht gewechselt werden!

Die beiden Startgebiete (siehe pinke und grüne Umrandung) der zwei Personen an einem Spielplan werden durch eine Wüste voneinander abgegrenzt. Beide teilen sich das Material ihres gemeinsamen Spielplans.

Auf jeder Seite des Spielplans ist entweder das Symbol „Sonne“ oder „Mond“ zu sehen. Je nachdem, auf welcher Seite des Spielplans du sitzt, bist du dem Symbol „Sonne“ oder „Mond“ zugeordnet. In jeder Spielrunde sind entweder nur alle Personen auf der Sonnenseite oder alle Personen auf der Mondseite aktiv. Merk dir daher gut, auf welcher Seite du sitzt.

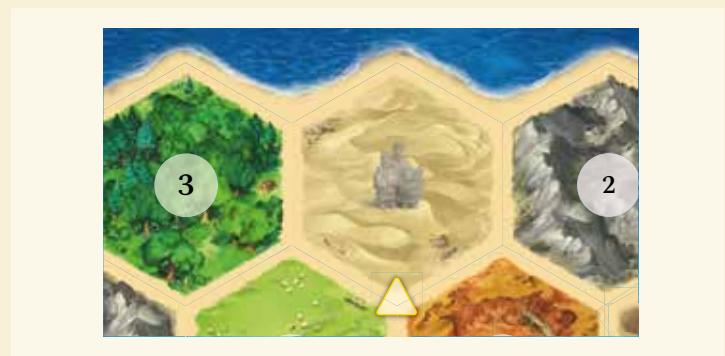


Sitzt du am Ende einer Tischreihe, liegt links oder rechts von dir noch ein Rand-Spielplan. Was es damit auf sich hat, erfährst du im Kapitel *Handeln* auf Seite 7.



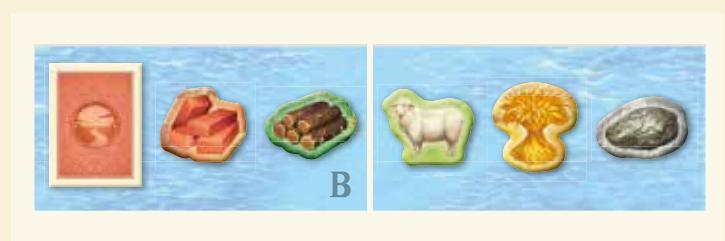
Räuber

Auf jedem Spielplan gibt es 2 Räuber, einen für jedes Startgebiet. Die Räuber stehen zu Beginn des Spiels in den jeweiligen Wüsten ihres Startgebietes.



Rohstoffe

Auf dem Spielplan liegen auf jeder Seite Rohstoffe von allen 5 Sorten. Dies ist euer gemeinsamer Vorrat. Sollte eine Rohstoffsorte auf eurem Plan nicht mehr vorhanden sein, könnt ihr einfach Rohstoffe von den Nachbarspielplänen nehmen. Alle Rohstoffe stehen allen Personen zur Verfügung.



Entwicklungen

Auf jeder Seite des Spielplans liegen außerdem auch Entwicklungen. Für jeden Spielplan gibt es das gleiche Set an Entwicklungen – Entwicklungen darf ihr daher nur auf eurem eigenen Plan ziehen, egal von welcher Seite.

Marker

Mit 4 Markern markierst du deine Siegpunkte. 1 Marker liegt auf deiner Siegpunktleiste. Zu Beginn liegt er auf dem Feld mit der 4, da du mit 2 Siedlungen und 1 Stadt das Spiel beginnst und dadurch bereits 4 Siegpunkte hast.

3 Marker liegen noch neben dem Spielplan. Diese nutzt du, um Sondersiegpunkte auf den Sondersiegpunktleisten zu markieren. (Dazu mehr auf den Seiten 8 und 10).



Spielfiguren

Vor dir liegen 5 Siedlungen, 5 Städte und 18 Straßen. Auf deinem Startgebiet sind 2 Startpositionen für Siedlungen mit angrenzenden Straßen und 1 Startposition für eine Stadt mit angrenzender Straße vorgegeben.

Kreise markieren Startpositionen für Siedlungen, Dreiecke markieren Startpositionen für Städte und Rechtecke markieren Startpositionen für Straßen.

Stelle 2 deiner Siedlungen, 1 Stadt und 3 Straßen auf die vorgegebenen Startpositionen in deiner Farbe.



Startrohstoffe

Nimm dir nun für jedes Landschaftsfeld, das an deine Stadt angrenzt, 1 entsprechenden Rohstoff aus dem Vorrat und leg ihn offen vor dir ab.

Connect-App

CATAN – Connect lebt vor allen Dingen von Schnelligkeit durch vorgegebene kurze Rundenzeiten. Daher wird das Spiel mit einer App gespielt, die einen Timer und einen automatischen Würfelgenerator bereithält. Die Spielzeit kann individuell eingestellt werden. Die Person, die euch durch das Spiel leitet (im Folgenden Spielleitung) wird die Zeit einstellen und die App steuern.

Typische Spielzeiten sind:

Runde 1 – 10 : 35 Sekunden

ab Runde 11 : 45 Sekunden

Der Spielablauf

Die Spielleitung startet die App und das Spiel beginnt. Eine Runde läuft wie folgt ab:

1. Bekanntgabe der aktiven Personen ☀ oder 🌙, oder der Räuber wird aktiv
2. A) Es wird keine „7“ gewürfelt: Sonne oder Mond ist aktiv
 - Ertragsphase für alle
 - Handels- und Bauphase

Alle:	Aktive Personen (zusätzlich):
• Handeln	<ul style="list-style-type: none">• Bauen• Kaufen und/ oder Ausspielen von Entwicklungen

 - Neue Runde und Wechsel der aktiven Personen
2. B) Es wird eine „7“ gewürfelt: Der Räuber wird aktiv

Der Spielablauf im Einzelnen

1. Bekanntgabe der aktiven Personen, oder der Räuber wird aktiv

Je nach Würfelwurf startet eine normale Spielrunde, in der Sonne oder Mond aktiv ist, oder der Räuber wird aktiv.

2. A) Es wird keine „7“ gewürfelt: Sonne oder Mond ist aktiv



Bei CATAN – Connect spielen alle Personen einer Spielplanseite gleichzeitig. Die App gibt euch vor, welche Seite (Sonne oder Mond) in der jeweiligen Runde aktiv ist. Dabei sind Sonne bzw. Mond jede Runde abwechselnd aktiv.

Sitzt du auf der aktiven Seite, darfst du wie in einer Handels- und Bauphase bei CATAN – Das Spiel Straßen, Siedlungen und Städte bauen. Zusätzlich darfst du Entwicklungen kaufen und/oder 1 bereits in einer vorherigen Runde gekaufte Entwicklung ausspielen. Außerdem darfst du handeln. Handeln und Bauen ist in beliebiger Reihenfolge und Kombination, auch mehrfach, erlaubt.



Ertragsphase für alle

Die App gibt den Würfelwurf vor. Er gilt für alle Personen, unabhängig davon, ob sie auf der aktiven oder der passiven Seite sitzen. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Landschaftsfelder, die Erträge bringen.



Hier zeigt die App an, dass die Sonnenseite aktiv ist. Es wurde eine 4 gewürfelt. Es verbleiben 22 Sekunden Zeit zum Spielen.

Besitzt du eine Siedlung oder Stadt an einem Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl, nimmst du dir nun die entsprechenden Rohstoffe vom Vorrat des Spielplans und legst sie offen vor dir ab. Es muss für alle zu jedem Zeitpunkt im Spiel ersichtlich sein, wie viele und welche Rohstoffe du vor dir liegen hast.

Sollten nicht genügend Rohstoffe auf deinem Spielplan vorhanden sein, kannst du einfach Rohstoffe von einem Nachbarspielplan nehmen. Sie stehen allen zur Verfügung!

Handels- und Bauphase

Nachdem du die Ertragsphase für dich abgeschlossen hast, kannst du **direkt** in die Handels- und Bauphase übergehen, ohne auf die anderen zu warten. Nutze die Zeit, denn der Timer läuft weiter. Je nachdem, ob du auf der aktiven Seite bist oder nicht, kannst du Folgendes tun:



Handeln

Handeln dürfen alle Personen, egal ob sie auf der aktiven Seite sind oder nicht. Alle handeln **gleichzeitig**! Du darfst allerdings nicht mit allen Personen handeln, sondern nur mit der Person an deinem Spielplan und den 4 Personen, die an den Spielplänen links und rechts von dir sitzen.

Mit diesen Personen darfst du handeln:



Handeln mit dem Markt

Sitzt du an einem **Randspielplan**, hast du nur 3 Personen zum Handeln. Daher darfst du zusätzlich mit dem Markt auf dem Randspielplan handeln, **wenn du aktiv bist**. Auf dem Markt liegt zu Beginn des Spiels von jeder Sorte 1 Rohstoff aus.

Du kannst **einmal pro Runde, in der du aktiv bist**, 1 Rohstoff deiner Wahl gegen 1 anderen vom Markt eintauschen. Der Handel mit den anderen 3 Personen ist weiterhin jederzeit möglich.

Im Laufe des Spiels wird sich der Markt immer verändern, da auch die dir gegenüberstehende Person mit dem Markt tauschen darf, wenn sie aktiv ist. Sollten sich im Laufe des Spiels zu irgendeinem Zeitpunkt 5 gleiche Rohstoffe im Markt befinden, werden diese **nicht** ausgetauscht. Die Rohstoffe bleiben so liegen, bis jemand erneut mit dem Markt handelt.





Handeln mit dem Vorrat

Der **Handel mit dem Vorrat** (4:1) ist wie in *CATAN – Das Spiel* ebenfalls möglich. Zusätzlich kannst du in den Wüsten mit den Handelsstationen 3:1 oder 2:1 tauschen, wenn du dort eine Siedlung oder Stadt gebaut hast. Die Handelsstationen entsprechen den Häfen von *CATAN – Das Spiel*.



Bauen

Bist du auf der aktiven Seite, darfst du zusätzlich bauen. Du darfst auch zwischen Handeln und Bauen hin- und herwechseln.

Bauen auf fremdem Gebiet

Du darfst in den angrenzenden Gebieten, die du durch die Wüsten mit deinen Straßen erreichen kannst, ebenfalls bauen.

Das Besondere: Für deine jeweils erste Siedlung in einem fremden Gebiet erhältst du **2 zusätzliche Siegpunkte**. Es lohnt sich also, sich in beide Richtungen auszubreiten.



Beispiel: Grün führt die Handelsroute auf dem rechts angrenzenden Spielplan weiter und kann dadurch eine Siedlung auf fremdem Gebiet bauen. Für diese Siedlung erhält Grün 2 zusätzliche Siegpunkte.

Die Siegpunkte markierst du mit einem der Marker auf dem dazugehörigen Feld deiner Sondersiegpunktleiste. Das hilft dir beim Zusammenzählen der Siegpunkte im Laufe des Spiels.



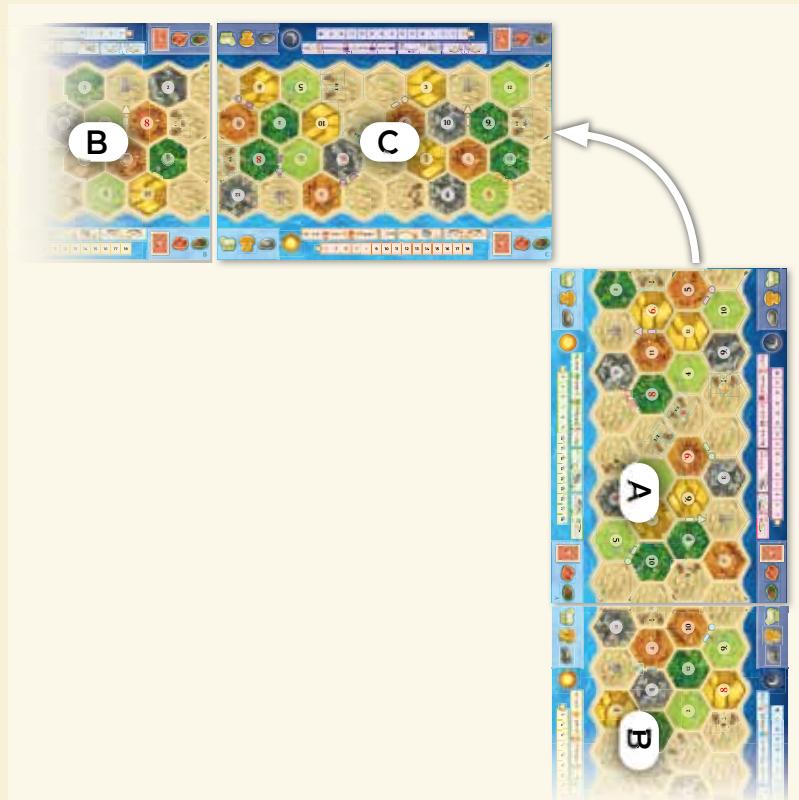
Beispiel: Grün markiert die 2 zusätzlichen Siegpunkte für den Bau der ersten Siedlung auf fremdem Gebiet. Da Grün das rechte Gebiet erreicht hat, wird der Marker auf das Feld mit dem Pfeil nach rechts gelegt.

Bei den Rand-Spielplänen gelten dieselben Regeln wie beim Bau auf fremdem Gebiet. Die aufgedruckten grauen Spielfiguren auf den Randspielplänen stehen für eine weitere Spielfarbe. Du musst also die Abstandsregel einhalten.



Beispiel: Orange baut eine Siedlung auf dem Randspielplan. An dieser Stelle ist die Abstandsregel zu den grauen Siedlungen eingehalten.

Es kann vorkommen, dass bei einem Connect-Event Tische über Eck aufgebaut sind. Dabei ergibt sich ein Abstand zwischen euren Tischen und somit den Spielplänen. Wer in diesem Fall sein Startgebiet am äußeren Rand des Spielplans hat, kann über seinen Rand hinaus auf den äußeren Rand des anderen Spielplans bauen. Stellt euch hierfür zum besseren Verständnis vor, dass die Insel kreisförmig verläuft. Dann würden die Wüsten- und Landschaftsfelder aneinanderliegen.



Die unterschiedlichen Randsymbole helfen euch dabei, die Spielfiguren an der richtigen Stelle auf dem anderen Spielplan zu positionieren.



Beispiel: Pink baut eine Straße an das Symbol  am Rand des Spielplans. Um die Handelsroute auf dem anderen Spielplan fortzuführen, muss Pink die nächste Straße beim gleichen Symbol am Rand des anderen Spielplans bauen.

Längste Handelsroute

Der Wettstreit um die *Längste Handelsroute* wird auf jedem Spielplan einzeln ausgetragen, und zwar jeweils zwischen den beiden Personen, die auf diesem Spielplan ihr Startgebiet haben.

Wer als Erstes **5 zusammenhängende Straßen** gebaut hat, erhält **2 zusätzliche Siegpunkte** für die *Längste Handelsroute* und markiert sie auf der Sondersiegpunktleiste mit einem Marker.

Sobald die andere Person an diesem Spielplan eine längere Handelsroute besitzt, erhält sie den Marker und markiert damit die *Längste Handelsroute* auf ihrer Sondersiegpunktleiste.



Beispiel: Orange markiert die 2 zusätzlichen Siegpunkte für die *Längste Handelsroute*.

Entwicklung kaufen und/ oder ausspielen

Bist du aktiv, darfst du jederzeit beliebig viele Entwicklungen kaufen. Außerdem darfst du pro Runde 1 Entwicklung ausspielen. Jedoch darfst du sie nicht in der Runde ausspielen, in der du sie gekauft hast. Sie werden wie in einer normalen Partie *CATAN – Das Spiel* verwendet. Die Entwicklung *Monopol* gibt es nicht.

Hinweis: Du darfst nur die Entwicklungen kaufen, die auf deinem Spielplan liegen. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass alle Entwicklungen von deinem Plan aufgebraucht sind, darfst du auch von den benachbarten Spielplänen Entwicklungen kaufen.

Straßenbau

Mit der Entwicklung *Straßenbau* baust du 2 Straßen kostenlos.

Erfindung

Bei der Entwicklung *Erfindung* darfst du dir 2 Rohstoffe deiner Wahl vom Vorrat nehmen.

Siegpunkt

Bei der Entwicklung *Siegpunkt* erhältst du 1 Siegpunkt. Bist du gerade aktiv, kannst du das Spiel mithilfe einer oder mehrerer dieser Entwicklungen direkt beenden, wenn du mindestens 18 Siegpunkte erreichst.

Jede Entwicklung mit einem Siegpunkt lässt du so lange verdeckt vor dir liegen, bis du damit das Spiel beenden kannst.



Straßenbau



Erfindung



Siegpunkt



Ritter

Ritter

Spielst du einen Ritter aus, gehst du wie folgt vor:

- ▶ Versetze den Räuber auf die Wüste deines Startgebietes. Nimm dir anschließend vom Vorrat 1 Rohstoff des Landschaftsfeldes, auf dem der Räuber stand.
- ▶ Steht der Räuber bereits in der Wüste, bleibt er dort stehen. Nimm dir 1 beliebigen Rohstoff vom Vorrat.

Wichtig: Du darfst nur den Räuber in deinem eigenen Startgebiet versetzen. Nach dem Versetzen des Räubers darfst du keinen Rohstoff von einer anderen Person stehlen. Stattdessen nimmst du ihn dir vom Vorrat wie oben beschrieben.



Größte Rittermacht

Der Wettstreit um die *Größte Rittermacht* wird ebenfalls auf jedem Spielplan einzeln ausgetragen, und zwar jeweils zwischen den beiden Personen, die auf diesem Spielplan ihr Startgebiet haben.

Wer als Erstes **2 Ritter** ausgespielt hat, erhält **2 zusätzliche Siegpunkte** für die *Größte Rittermacht* und markiert sie auf seiner Sondersiegpunktleiste mit einem Marker.

Sobald die andere Person an diesem Spielplan mehr Ritter ausgespielt hat, erhält sie den Marker und markiert damit die *Größte Rittermacht* auf ihrer Sondersiegpunktleiste.



Beispiel: Orange markiert die 2 zusätzlichen Siegpunkte für die *Größte Rittermacht*.

Hinweis: Sollte der Fall eintreten, dass eine Person sowohl die *Größte Rittermacht* als auch die *Längste Handelsroute* besitzt, nimmt sie zum Markieren einen Marker aus dem Vorrat der gegenüberliegenden Person.

Neue Runde und Wechsel der aktiven Seite

Ist der Timer abgelaufen, endet die Runde sofort und du darfst keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Die App fährt dann mit dem Würfeln für die nächste Runde fort und nennt die neue aktive Seite. So kommt es zu einem regelmäßigen Wechsel zwischen Sonne und Mond. Dieser Wechsel kann vom Räuber unterbrochen werden. Also nehmt euch stets in Acht!

2. B) Es wird eine „7“ gewürfelt: Der Räuber wird aktiv

Während der **ersten 10 Runden** wird der Räuber nicht versetzt. In der App wird deshalb in dieser Zeit keine „7“ gewürfelt. Nach der zehnten Runde erinnert euch die App und die Spielleitung daran, dass ab nun der Räuber ins Spiel kommen kann. Wird also ab dann eine „7“ gewürfelt, wird der Räuber aktiv. Dies geschieht in einer zusätzlichen Phase, also nicht während Sonne oder Mond aktiv ist. Die App gibt allen dann **12 Sekunden** Zeit, um Folgendes zu tun:

Rohstoffe prüfen

Alle müssen sofort die Anzahl ihrer Rohstoffe überprüfen. Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, muss die Hälfte zurück in den Vorrat legen. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.

Räuber versetzen

Die App zeigt mit dem Wurf einer „7“ direkt eine weitere Zahl an. Diese Zahl bestimmt, auf welches Landschaftsfeld du deinen Räuber in deinem eigenen Startgebiet setzen musst. Der Räuber darf sein Startgebiet also nie verlassen. Versetze deinen Räuber dementsprechend.

Steht dein Räuber schon auf einem Feld mit der gewürfelten Zahl, bleibt er dort stehen.

Sollte die App anzeigen, dass der Räuber in die Wüste wandert, versetzt du deinen Räuber auf die Wüste deines Startgebietes. Befindet sich dein Räuber schon in der Wüste, lässt du ihn dort stehen.

Wichtig: Anders als in CATAN – Das Spiel darf ihr nach dem Versetzen des Räubers keinen Rohstoff von einer anderen Person stehlen.

Ende des Spiels

Die Person, die während ihres aktiven Zuges mindestens 18 Siegpunkte erreicht, gewinnt. Das Spiel ist dann sofort zu Ende. Hast du 18 Siegpunkte erreicht, mache sofort die Spielleitung auf dich aufmerksam. Die App wird dann pausiert und dein Punktestand überprüft. Hast du dich verzählt, geht das Spiel weiter. Stimmt alles, hast du gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Sonderfall

Es kann sein, dass 2 oder mehr Personen gleichzeitig ihren Sieg ausrufen. In diesem Fall überprüft die Spielleitung, wer die meisten Siegpunkte hat, da auch mehr als 18 Punkte beim Sieg erreicht werden können. Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Gleichstand

Sollte zwischen diesen Personen ein Gleichstand bestehen, gewinnt die Person mit den meisten Rohstoffen. Im unwahrscheinlichen Fall, dass immer noch Gleichstand herrscht, wird nacheinander die Anzahl einzelner Arten von Rohstoffen verglichen. Und zwar in folgender Reihenfolge: (a) das meiste Getreide, (b) das meiste Erz, (c) der meiste Lehm, (d) das meiste Holz und (e) die meiste Wolle. Liegt nach diesem Vergleich zwischen den Personen exakt dieselbe Anzahl an Rohstoffen vor, haben sie alle gewonnen.

Übersicht der möglichen Siegpunkte

- Siedlung: 1 Siegpunkt
- Stadt: 2 Siegpunkte
- Erste Siedlung auf fremdem Gebiet: zusätzlich 2 Siegpunkte (inklusive Siedlung also 3 Siegpunkte insgesamt)
- Entwicklung Siegpunkt: 1 Siegpunkt
- *Größte Rittermacht*: 2 Siegpunkte
- *Längste Handelsroute*: 2 Siegpunkte

Wichtige Regeln und Unterschiede zu CATAN – Das Spiel

- CATAN – Connect lässt sich nur mit einer geraden Anzahl an Personen spielen.
- Das Spiel endet bei 18 Siegpunkten.
- Die App gibt die Länge der Runden und die Würfelwürfe vor. Sie kündigt auch die aktive Seite (Sonne oder Mond) in jeder Runde an.
- Handeln dürfen immer alle gleichzeitig, egal ob sie an der aktiven Seite sitzen oder nicht. Der Handel mit dem Vorrat (4:1) und den Handelsstationen (3:1 und 2:1) ist ebenfalls möglich.
- Bauen dürfen alle Personen gleichzeitig, die auf der aktiven Seite sitzen.
- Für jede erste Siedlung auf fremdem Gebiet gibt es 2 zusätzliche Siegpunkte.
- Die *Größte Rittermacht* erhält man schon bei 2 ausgespielten Rittern.
- Die *Längste Handelsroute* erhält man bei 5 zusammenhängenden Straßen.
- Es wird mit offen ausliegenden Rohstoffen gespielt.
- Das Spiel ist mit weiteren Connect-Spielen beliebig erweiterbar.

Einsatz des Räubers

Es gibt 1 Räuber pro Person. Alle dürfen nur den Räuber im eigenen Startgebiet versetzen.

„7“ gewürfelt

Beim Wurf einer „7“ zeigt die App an, auf welches Feld der Räuber versetzt werden muss. Nach dem Versetzen des Räubers darf niemand einen Rohstoff von einer anderen Person stehlen oder vom Vorrat nehmen.

Ritter ausspielen

Wer einen Ritter ausspielt, versetzt seinen Räuber auf die Wüste seines Startgebietes. Anschließend nimmt sich die Person vom Vorrat einen Rohstoff des Feldes, auf dem der Räuber stand. Steht der Räuber bereits in der Wüste, darf sich die Person einen beliebigen Rohstoff vom Vorrat nehmen.

© 2016, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, die „CATAN-Sonne“,
das CATAN-Brand-Logo und das CATAN-Hex-Icon
sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).

Autoren: Klaus & Benjamin Teuber
Illustration Cover: Quentin Regnes, Fiore GmbH
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Sabine Kondirolli
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
3D-Grafik: Andreas Resch

Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Caroline Fischer
Redaktion: Tina Landwehr-Rödde
Entwicklungsteam: CATAN-Team

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany