

CATAN

HÄNDLER & BARBAREN

ERWEITERUNG

SPIELANLEITUNG



Mit der 5-6 Personen Erweiterung könnt ihr Catan – Händler & Barbaren auch zu fünf oder zu sechs spielen!

Inhaltsverzeichnis

Informationen zu dieser Erweiterung	2	Die Szenarien.....	8
Material	3	Fischfang auf Catan.....	8
Die Varianten	4	Die Flüsse von Catan.....	10
Freundlicher Räuber	4	Der Handelstross	12
Ereignisse auf Catan	4	Der Barbarenüberfall	15
Die Häfen von Catan	6	Händler und Barbaren	20
CATAN für Zwei	6		

Erlebt abwechslungsreiche Abenteuer!

In den vielfältigen Szenarien dieser Erweiterung erwarten euch unterschiedlichste Herausforderungen. Werft eure Netze aus, um köstliche Fische für eure Mahlzeiten an den Küsten und dem See zu fangen. Baut stabile Brücken über die Flüsse Catans, um euch Wohlstand und Reichtum zu sichern. Doch Vorsicht! Wer zu verschwenderisch mit Gold umgeht, hat schnell das Nachsehen. In der Wüste sammelt sich eine Gruppe Nomaden, die mit ihren Trosswagen Handel treiben möchte. Wer ihnen das beste Angebot macht, erkauft sich ihre Gunst und der Wert der Siedlungen und Städte an ihrer Route steigt. Doch durch euren regen Handel und Fischfang werden auch gierige Barbaren auf eure Insel aufmerksam. Verteidigt eure Burg vor den Eindringlingen und repariert die Schäden, die die Barbaren hinterlassen haben. Welches Szenario zieht euch in seinen Bann?

Informationen zu dieser Erweiterung

In dieser Anleitung findet ihr zunächst 4 verschiedene Varianten und anschließend 5 Szenarien, die als Kampagne angelegt sind, also eine zusammenhängende Geschichte erzählen.

Die Rückseiten der Plättchen und Karten zeigen euch anhand der Farbe und des Symbols, zu welcher Variante/welchem Szenario sie gehören.

Alle Varianten sind sowohl untereinander als auch mit den Szenarien dieser Erweiterung, mit Seefahrer und teilweise auch mit den Erweiterungen *Städte & Ritter* und *Entdecker & Piraten* kombinierbar. Bei manchen Kombinationen mussten die Regeln etwas angepasst werden. Diese Anpassungen sind bei der jeweiligen Variante/dem jeweiligen Szenario beschrieben.

Die Varianten

 **Freundlicher Räuber**

 **Ereignisse auf Catan**



 **Die Häfen von Catan**



 **CATAN für Zwei**



Die Szenarien

 **Fischfang auf Catan**



 **Die Flüsse von Catan**



 **Der Handelstross**



 **Der Barbarenüberfall**



 **Händler und Barbaren**



© 2007, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Weiterentwicklung CATAN: Benjamin Teuber
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Tina Landwehr-Rödde
Redaktion: Jasmin Balle, Arnd Fischer

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

Weitere Infos zu CATAN findet ihr auf catan.de.

Redaktion der ersten Auflage: Reiner Müller
Entwicklungsteam: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dantaville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Ein besonderer Dank geht an: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz und Guido Teuber.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 685140

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Material

24 Ritter (je 6 pro Farbe)



12 Brücken (3 pro Farbe)



36 Barbaren



40 Münzen



108 Karten



37 x
Ereignisse
auf Catan

26 x
Barbaren-
überfall

25 x
Händler &
Barbaren

4 x
Fischfang
auf Catan

16 Übersichtskarten



1 Sondersiegpunkttafel
Stärkste Häfen



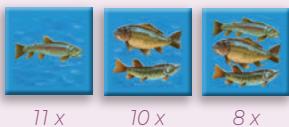
2 Flussfelder



6 Landschaftsfelder



29 Fischplättchen



20 Handelsschips



36 Warenplättchen
(12 pro Sorte)



1 Farbwürfel



1 Plättchen
Reichster Cataner



4 Plättchen
Armer Cataner



4 Wagen-Tableaus



Hinweis: Damit ihr das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen könnt, sind die Sechseckfelder der Erweiterung Händler & Barbaren mit diesem Symbol gekennzeichnet - . Es befindet sich auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke.

DIE VARIANTEN

Freundlicher Räuber

Was ist los in den Wäldern von Catan? Seltsame Geschichten dringen an eure Ohren. Die Räuberbande sei spurlos verschwunden und an ihre Stelle wäre ein neuer Räuber gerückt, der nur reiche Reisende überfällt!

Zusatzmaterial

Es wird kein zusätzliches Material benötigt.

Besonderheiten dieser Variante

Der freundliche Räuber verschont alle Personen so lange, bis sie mehr als 2 Siegpunkte besitzen. Dadurch wird zu Spielbeginn sichergestellt, dass wichtige Rohstoffeinkünfte nicht blockiert werden.

Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von CATAN – Das Spiel. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

Ihr dürft den Räuber nach dem Wurf einer „7“ oder nach dem Ausspielen eines Ritters nicht auf ein Landschaftsfeld setzen, an das eine Siedlung einer Person grenzt, die nur 2 Siegpunkte hat.

Sollte es aufgrund dieser Regel kein Landschaftsfeld geben, auf das man den Räuber versetzen kann, bleibt der Räuber auf der Wüste stehen bzw. setzt ihr ihn zurück auf die Wüste. Sollte eine Person eine Siedlung an der Wüste besitzen und nur über 2 Siegpunkte verfügen, darf von ihr kein Rohstoff gezogen werden.

Die Regel, dass alle, die bei einer „7“ mehr als 7 Rohstoffe besitzen, die Hälfte ihrer Rohstoffe abgeben müssen, bleibt bestehen.

Spieltipps für diese Variante

Spielt ihr mit Kindern, ist diese Variante empfehlenswert.

Kombination mit Varianten

Diese Variante ist ohne Regeländerung mit allen anderen Varianten, Szenarien und Seefahrer kombinierbar.

Ereignisse auf Catan

Catanischen Forschern ist es gelungen, das Würfelglück berechenbarer zu machen! Durch statistische Methoden kommt nun jede Zahl so häufig zum Einsatz, wie es die Wahrscheinlichkeit vorgibt.

Zusatzmaterial

37 Karten



Vorderseiten



Rückseite

Besonderheiten dieser Variante

Diese Karten ersetzen die Würfel! Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte des Stapels auf, anstatt zu würfeln. Die Zahl auf der Karte bestimmt, welche Landschaftsfelder Erträge abwerfen.

Einige Karten lösen zusätzlich ein Ereignis aus. Es gibt 11 verschiedene Ereignisse, verteilt auf knapp die Hälfte der Karten. Durch die statistisch korrekte Verteilung der Zahlen auf den Karten wird der sonst beim Würfeln auftretende Zufall reduziert. Dafür bringen die Ereignisse Zufallsmomente ins Spiel und sorgen so für ein etwas anderes Spielgefühl.

Hinweis: Auf den Karten sprechen wir immer von Handkarten anstatt von Rohstoffen, denn wenn ihr diese Variante mit Städte & Ritter kombiniert, könnt ihr auch Handelswaren auf der Hand haben.

Vorbereitung

Sortiert die Karte Jahreswechsel aus. Mischt die restlichen Karten. Legt verdeckt 5 Karten unter die Karte Jahreswechsel und die restlichen Karten verdeckt oben auf die Karte.

Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von CATAN – Das Spiel. Ihr führt zuerst das Ereignis der aufgedeckten Karte aus, danach handelt ihr die Rohstofferträge ab. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

Räuberüberfall (6x mit Würfelzahl „7“)

1. Wer mehr als 7 Karten auf der Hand hat, muss die Hälfte abgeben.
2. Versetze den Räuber. Ziehe 1 Handkarte (verdeckt) von einer Person, die eine Siedlung oder Stadt an dem Feld hat, auf das du den Räuber versetzt hast.





Seuche (1x mit Würfelzahl „6“ und 1x mit „8“)
Alle erhalten in der Ertragsphase für jede eigene Stadt nur 1 Rohstoff.

Spielt ihr mit *Städte & Ritter*, dürft ihr keine Handelsware nehmen.



Erdbeben (1x mit Würfelzahl „6“)

Alle drehen eine beliebige ihrer eigenen Straßen quer. Diese Straße muss repariert werden. Erst nach der Reparatur darfst du wieder neue Straßen bauen.

Reparaturkosten: 1x Holz + 1x Lehm

Eine reparaturbedürftige Straße zählt weiter zur *Längsten Handelsroute*.

An einer beschädigten Straße darf keine Siedlung gebaut werden.



Gute Nachbarschaft (1x mit Würfelzahl „6“)

Alle geben der Person links neben sich 1 beliebige Handkarte, sofern sie eine besitzen.

Spielt ihr mit *Städte & Ritter*, zieht die Person eine Handkarte, die alleine über die meisten Stärkepunkte aktivierter Ritter verfügt.



Ritterturnier (1x mit Würfelzahl „5“)

Die Person (bzw. die Personen), die am meisten Ritterkarten ausgespielt hat (haben), erhält (erhalten) 1 beliebigen Rohstoff ihrer Wahl aus dem Vorrat.

Spielt ihr mit *Städte & Ritter*, erhält die Person (die Personen) den Rohstoff, die die meisten Stärkepunkte durch aktivierte Ritter besitzt (besitzen). Es darf allerdings keine Handelsware ausgewählt werden.



Handelsvorteil (1x mit Würfelzahl „5“)

Wer die Sondersiegpunkttafel *Längste Handelsroute* besitzt, darf von einer beliebigen anderen Person 1 Handkarte verdeckt ziehen.



Ruhige See (1x mit Würfelzahl „9“, 1x mit „12“)

Die Person (bzw. Personen), die die meisten Siedlungen oder Städte an einem Hafen gebaut hat (haben), erhält (erhalten) 1 beliebigen Rohstoff ihrer Wahl aus dem Vorrat.

Spielt ihr mit *Städte & Ritter*, darf die Person keine Handelsware nehmen.



Rückzug des Räubers (2x mit Würfelzahl „4“)

Stellt den Räuber sofort zurück auf die Wüste. Es wird keine Karte gezogen von Personen, die Siedlungen oder Städte an der Wüste besitzen.



Nachbarschaftshilfe (1x mit Würfelzahl „10“, 1x mit „11“)

Die Person (bzw. Personen) mit den meisten Siegpunkten muss (müssen) einer beliebigen anderen Person mit weniger Siegpunkten 1 Handkarte schenken. Die schenkende Person bestimmt, welchen Rohstoff sie verschenkt.

Spielt ihr mit *Städte & Ritter*, darf die Person auch Handelsware verschenken.



Konflikt (1x mit Würfelzahl „3“)

Wer alleine die meisten Ritterkarten ausgespielt hat oder die *Größte Rittermacht* besitzt, zieht bei einer beliebigen Person eine beliebige Handkarte. *Städte & Ritter*: Wer alleine die meisten Stärkepunkte besitzt, zieht 1 Handkarte (Rohstoffe & Handelswaren).



Ertragreiches Jahr (1x mit Würfelzahl „2“)

Alle erhalten 1 Rohstoff ihrer Wahl aus dem Vorrat.

Spielt ihr mit *Städte & Ritter*, darf die Person keine Handelsware nehmen.



Jahreswechsel (1x, ohne Würfelzahl)

1. Mischt alle Ereigniskarten außer dieser.
2. Legt 5 Karten verdeckt unter diese Karte.
3. Legt die übrigen 31 Karten verdeckt auf diese Karte.
4. Zieht eine neue Ereigniskarte und führt sie aus.



Ein schöner Tag (1x mit Würfelzahl „3“, 1x mit „4“, 2x mit „5“, 2x mit „6“, 4x mit „8“, 3x mit „9“, 2x mit „10“, 1x mit „11“)

Wird diese Karte aufgedeckt, findet kein Ereignis statt. Die Erträge werden für die auf der Karte abgebildete Würfelzahl ausgeschüttet.

Kombination mit Varianten

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten, Szenarien und Seefahrer kombinierbar.

Für Städte & Ritter gilt: Bist du an der Reihe, würfelst du zunächst mit dem Ereigniswürfel und dem roten Würfel. Führe dann das Würfelereignis aus. Decke anschließend eine Karte des Stapels Ereignisse auf Catan auf und verfahre wie oben beschrieben.

Für Entdecker & Piraten gilt: Viele Karten beziehen sich auf Spielemente wie den Räuber, die Ritterkarten oder die Häfen, die es bei Entdecker & Piraten nicht gibt. Ihr könnt die Karten dennoch einsetzen, wenn ihr die Ereignisse ignoriert und nur die aufgedruckten Würfelzahlen berücksichtigt.

DIE VARIANTEN

Die Häfen von Catan

Die Häfen von Catan gewinnen immer mehr an Bedeutung durch den florierenden Handel. Erweitert euer Handelsimperium, indem ihr Siedlungen und Städte an Häfen baut.

Zusatzmaterial

Sondersiegpunkttafel Stärkste Häfen



Besonderheiten dieser Variante

Der Handel auf Catan wird immer wichtiger und deshalb haben die Häfen eine immer stärkere Bedeutung. Siedlungen und Städte an Hafenstandorten werden mit Hafenpunkten belohnt, die euch wiederum zu 2 zusätzlichen Siegpunkten verhelfen können.

Vorbereitung

Das Spiel wird wie bei *CATAN – Das Spiel* vorbereitet. Legt die Sondersiegpunkttafel Stärkste Häfen bereit.

Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Hinzu kommen folgende zusätzliche Regeln:

Eine Siedlung an einem Hafen zählt 1 Hafenpunkt. Eine Stadt an einem Hafen zählt 2 Hafenpunkte.

Wer zuerst 3 Hafenpunkte besitzt, erhält die Sondersiegpunkttafel Stärkste Häfen, die 2 Siegpunkte wert ist.

Erreicht eine andere Person mehr Hafenpunkte, so erhält sie sofort die Sondersiegpunkttafel und die damit verbundenen Siegpunkte.

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 11 Siegpunkte besitzt.

CATAN für Zwei

Auch zwei Personen allein können nun Catan entdecken. Stellt euch der Herausforderung!

Zusatzmaterial

20 Handelschips



Vorbereitung

Baut *CATAN – Das Spiel* nach den üblichen Regeln auf. Die beiden Figurensätze, mit denen ihr nicht spielt, sind die Figuren von zwei imaginären neutralen Personen. Legt sie neben der Spielfläche bereit.

Legt die Handelschips ebenfalls bereit. Ihr erhaltet beide zu Beginn des Spiels jeweils 5 Handelschips.

Gründungsphase

Setzt von jeder der beiden neutralen Farben jeweils 1 Siedlung (ohne Straße) auf die beiden Kreuzungen, wie auf der Abbildung gezeigt.

Anschließend gründet ihr jeweils eure beiden Startsiedlungen nach der normalen Gründungsregel von *CATAN – Das Spiel*. Nach Abschluss der Gründungsphase befinden sich somit insgesamt 6 Siedlungen und 4 Straßen auf dem Spielfeld.



Kombination mit Varianten

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten, Szenarien, Seefahrer und Städte & Ritter kombinierbar. Die jeweilige Anzahl an Siegpunkten, die in einem Szenario zum Sieg benötigt werden, sollte um einen Punkt erhöht werden.

Spielablauf

Es gelten grundsätzlich dieselben Regeln wie für das Spiel zu dritt und viert. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

Erträge auswürfeln

Bist du an der Reihe, würfelst du zweimal hintereinander. Dabei gilt, dass sich die beiden gewürfelten Zahlen unterscheiden müssen. Zeigt der zweite Würfelwurf das gleiche Ergebnis wie der erste, wird er wiederholt – so lange, bis zwei verschiedene Ergebnisse vorliegen.

Nach jedem der beiden Würfelwürfe erhalten alle sofort ihre Erträge bzw. versetzt du bei einer „7“ den Räuber.

Der Räuber kann mithilfe einer Ritterkarte oder einer Handelschip-Aktion auch zwischen den beiden Würfelwürfen versetzt werden.

Baufortschritte der neutralen Figuren

Baust du eine Straße oder Siedlung, baust du ebenfalls (kostenlos) 1 Straße bzw. Siedlung in einer beliebigen der beide neutralen Farben. Kann bei beiden Farben keine Siedlung gebaut werden, baust du stattdessen eine Straße.

Baust du eine Stadt oder kaufst eine Entwicklungskarte, geschieht nichts mit den neutralen Farben.

Für die Siedlungen in den neutralen Farben werden keine Erträge ausgeschüttet. In einer neutralen Farbe kann aber durchaus die *Längste Handelsroute* entstehen – die neutrale Farbe erhält in diesem Fall die Sondersiegpunkttafel *Längste Handelsroute*.



Beispiel: Orange und Rot spielen gegeneinander, Weiß und Blau sind die neutralen Figuren. Orange ist am Zug, baut eine Siedlung und muss jetzt auch bei Weiß oder Blau eine Siedlung bauen. Bei Weiß ist das nicht möglich, da sonst die Abstandsregel nicht eingehalten werden kann. Orange baut also bei Blau eine Siedlung an. Wäre das auch nicht möglich gewesen, hätte Orange eine Straße entweder bei Weiß oder bei Blau anlegen müssen.

Handelschip-Aktionen

In deinem Spielzug (auch vor dem Würfeln) darfst du 1 der folgenden 2 Aktionen durchführen:

- **Zwangshandel:** Du darfst 2 Karten aus der Hand der anderen Person ziehen. Dafür musst du ihr 2 beliebige Karten zurückgeben. Hat die andere Person nur 1 Karte, ziehst du diese, musst aber trotzdem 2 Karten zurückgeben.

- **Räuber versetzen:** Du darfst den Räuber auf die Wüste setzen. Auch wenn die gegnerische Person eine Siedlung oder Stadt an der Wüste hat, darfst du keine Karte bei ihr ziehen.

Kosten

Hast du gleich viele oder weniger Siegpunkte als die gegnerische Person, kostet 1 Aktion 1 Handelschip für dich.

Hast du mehr Siegpunkte als die gegnerische Person, kostet dich die Aktion 2 Handelschips.

Die Handelschips legst du zurück in den Vorrat.

Nachschub von Handelschips

Bist du an der Reihe, darfst du einmal in deinem Zug einen deiner bereits ausgespielten Ritter abgeben und dir dafür 2 Handelschips aus dem Vorrat nehmen.

Besitzt du die *Größte Rittermacht* und gibst einen deiner ausgespielten Ritter ab, verlierst du die *Größte Rittermacht*, wenn du danach nur noch 2 ausgespielte Ritter vor dir ausliegen hast oder genau so viele ausgespielte Ritter vor dir liegen hast wie die gegnerische Person. Die *Größte Rittermacht* wird danach wieder an die Person übergeben, die mehr ausgespielte Ritter als die andere besitzt (mindestens jedoch 3).

Baust du eine Siedlung an der Wüste, erhältst du dafür 2 Handelschips (gilt auch in der Gründungsphase).

Baust du eine Siedlung an der Küste, erhältst du dafür 1 Handelschip (gilt auch in der Gründungsphase).

Baust du eine Siedlung, die an die Wüste und an die Küste grenzt, erhältst du dafür 3 Handelschips (gilt auch in der Gründungsphase).

Kombination mit Varianten

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten und mit Szenarien dieser Erweiterung oder Seefahrer-Szenarien kombinierbar, bei denen die *Größte Rittermacht* nicht ausgeschlossen ist.

Für eine Kombination mit Ereignisse auf Catan gilt: Bist du an der Reihe, ziehst du nacheinander 2 Karten anstatt zu würfeln. Zeigt die zweite Karte die gleiche Zahl wie die erste, gilt die Karte trotzdem, du ziehst keine neue Karte.

Für Städte & Ritter gilt: Eine Kombination ist möglich. Es sind eine Reihe von Regeländerungen nötig, die ihr auf catan.de nachlesen könnt.

DIE SZENARIEN

Die Schwierigkeit dieser 5 Szenarien steigt von Szenario zu Szenario etwas an. Wir empfehlen daher, die Szenarien der Reihe nach zu spielen.

Theoretisch sind verschiedene Szenarien dieser Kampagne mit entsprechenden Regelanpassungen untereinander oder auch mit Seefahrer-Szenarien, *Entdecker & Piraten* und *Städte & Ritter* kombinierbar. Eine Beschreibung jeder Kombinationsmöglichkeit würde den Rahmen dieser Anleitung sprengen. Die sinnvollsten Kombinationsmöglichkeiten und die zugehörigen Sonderregeln könnt ihr auf catan.de/haendler-barbaren#kombinationen nachlesen.

Fischfang auf Catan

Auf Catan ist der Alltag eingekehrt und ihr sucht nach neuen Herausforderungen und mehr Abwechslung auf dem Speiseplan. Die Entdeckung des Sees mit seinen vielen Fischen kommt daher gerade recht! Auch die Küstengebiete versprechen reichhaltige Fischgründe.

⌚ Spieldauer: ca. 45 bis 60 Minuten

Zusatzmaterial

6 Fischgründe mit den Würfelzahlen

„4“, „5“, „6“, „8“, „9“, „10“



29 Fischplättchen



1 Plättchen Alter Schuh



1 Landschaftsfeld See mit den

Würfelzahlen
„2“, „3“, „11“, „12“



4 Übersichtskarten

Fische



Rückseite

Besonderheiten dieses Szenarios

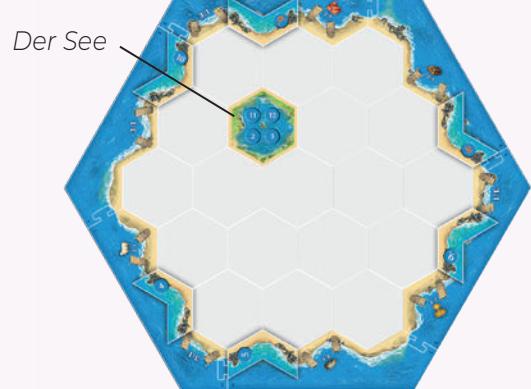
Der Fischfang auf Catan gewinnt an Bedeutung und Fische erweisen sich als begehrte Ware.

Gefangene Fische könnt ihr in verschiedene Vorteile ein-tauschen, wie zum Beispiel kurzzeitig den Räuber von Catan vertreiben, einen Rohstoff aus dem Vorrat erhalten oder sogar kostenlos eine Straße bauen.

Vorbereitung

Bereitet das Spiel wie üblich vor mit folgenden Änderungen:

- Ersetzt die Wüste durch den See. Der See darf nicht am Rand der Insel (Küste) ausgelegt werden.
- Mischt die Fischplättchen verdeckt und legt sie neben der Spielfläche bereit.
- Legt auf jede freie Spitze der Rahmenteile (ohne Hafen) einen beliebigen Fischgrund.
- Stellt den Räuber neben das Spielfeld. Er kommt erst bei der ersten „7“ oder wenn eine Ritterkarte gespielt wird ins Spiel.
- Nehmt euch alle je 1 Übersichtskarte und legt sie vor euch ab.



Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von CATAN – *Das Spiel*. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

Fischen

Jeder Fischgrund weist 3 Kreuzungen an der Küste als Fischfanggebiet aus. Auch der See ist ein Fischfanggebiet.

Gründest du eine Siedlung auf einer Kreuzung an einem Fischfanggebiet, darfst du dir immer dann 1 Fischplättchen nehmen, wenn die Zahl gewürfelt wird, die auf dem Fischfanggebiet (Fischgrund/See) abgebildet ist.



Baust du in der Gründungsphase deine zweite Siedlung an einem Fischgrund/dem See, erhältst du sofort 1 Fischplättchen.

Besitzt du eine Stadt an einem Fischfanggebiet, erhältst du 2 Fischplättchen, wenn die Zahl gewürfelt wird, die auf dem Fischgrund/dem See abgebildet ist.

Fischplättchen legst du immer verdeckt vor dir ab.

Beispiel: Orange hat eine Siedlung am Fischgrund mit der 9 gebaut. Wird in folgenden Runden eine 9 gewürfelt, zieht Orange 1 verdecktes Fischplättchen.



Aktionen mit Fischplättchen

Auf den Fischplättchen sind 1, 2 oder 3 Fische abgebildet.

Bist du an der Reihe, kannst du in deiner Handels- und Bauphase Fischplättchen abgeben, um eine Aktion durchzuführen. Je mehr Fische auf den Plättchen, die du ab gibst, insgesamt abgebildet sind, desto größer ist der Vorteil der Aktion:

2 Fische: Entferne den Räuber vom Spielfeld. Mit der nächsten „7“ kommt er allerdings wieder ins Spiel.

3 Fische: Ziehe 1 Rohstoff von einer anderen Person.

4 Fische: Nimm dir 1 beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat.

5 Fische: Baue sofort kostenlos 1 Straße.

7 Fische: Nimm dir kostenlos 1 Entwicklungskarte.

Abgegebene Fischplättchen legst du offen neben die verdeckten Plättchen des Vorrats.

Weitere Regeln

Maximal 7 Fischplättchen: Du darfst nie mehr als 7 Fischplättchen besitzen. Hast du bereits 7 Fischplättchen und würdest 1 oder 2 Fischplättchen erhalten, darfst du stattdessen eines deiner Plättchen gegen ein anderes aus dem Vorrat austauschen.

Mehrere Aktionen pro Zug: Du darfst im selben Zug mehrere Aktionen mit den Fischplättchen ausführen. Du musst sie aber nacheinander und unabhängig voneinander durchführen. Es ist nicht erlaubt, z. B. 2 Plättchen mit je 3 Fischen abzugeben und damit den Räuber vom Spielfeld zu entfernen (2 Fische) und 1 beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat zu nehmen (4 Fische).

Fischplättchen sind keine Rohstoffe: Sie werden nicht berücksichtigt, wenn eine „7“ gewürfelt wird. Wer den Räuber versetzt, darf keine Fischplättchen bei einer gegnerischen Person ziehen.

Räuber stiehlt auch auf dem See: Der Räuber darf in diesem Szenario auch auf den See gestellt werden. Geht hier wie bei anderen Landschaftsfeldern vor. Die Fischgründe an der Küste kann der Räuber jedoch nicht erreichen.

Häfen und Fischgründe: Manche Kreuzungen sind sowohl Hafenkreuzungen als auch Fischfanggebiet. Wer auf solch einer Kreuzung eine Siedlung baut, hat beide Vorteile.

Keine Fischplättchen mehr im Vorrat: Gibt es keine verdeckten Fischplättchen mehr, dreht ihr die offen liegenden Plättchen um, mischt sie und bildet damit den neuen Vorrat.

Kein Handel mit Fischen: Mit Fischen darf nicht gehandelt werden.

Fischplättchen dürfen nicht gewechselt werden: Gibst du mehr Fische aus, als die Aktion kostet (weil du nicht die passende Anzahl hast), verfallen die überzähligen Fische.

Alter Schuh: Ziehst du dieses Plättchen, musst du es sofort aufdecken und vor dir ablegen. Frühestens wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, darfst du das Plättchen an eine beliebige andere Person weitergeben, die gleich viele oder mehr Siegpunkte als du besitzt. Diese Person darf das Plättchen in einem späteren Zug ebenfalls an eine andere Person weitergeben, die gleich viele oder mehr Siegpunkte als sie besitzt usw.

Wer den alten Schuh besitzt, benötigt 1 Siegpunkt mehr, um das Spiel zu gewinnen.

Spielende

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 10 Siegpunkte erreicht hat. Besitzt du das Plättchen *Alter Schuh*, gewinnst du erst dann, wenn du 11 Siegpunkte besitzt.

Kombination mit Varianten

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit CATAN für Zwei gilt:

Beide erhalten zu Beginn 5 Fischplättchen: Je 2 Plättchen mit 1 Fisch, 2 Plättchen mit 2 Fischen und 1 mit 3 Fischen. Die restlichen Fischplättchen werden gemischt und verdeckt neben dem Spielfeld ausgelegt.

Die Handelschips entfallen. Wer weniger Siegpunkte besitzt, benötigt bei jeder Aktion 1 Fisch weniger.

Statt auf die Wüste (die es in diesem Szenario nicht gibt) wird der Räuber bis zu seinem nächsten Einsatz außerhalb des Spielfeldes abgestellt.

Neue Fischplättchen erhalten ihr nur dann, wenn die Zahl eines Fischgrundes oder des Sees gewürfelt wird – also nicht über die Gründung einer Siedlung oder durch die Abgabe eines Ritters.

Für die Kombination mit Ereignisse auf Catan gilt:

Rückzug des Räubers: Der Räuber wird bis zu seinem nächsten Einsatz außerhalb des Spielfeldes abgestellt.

Für die Kombination mit Die Häfen von Catan gilt:

Es sollte bis 11 Siegpunkte gespielt werden (12 mit dem Plättchen *Alter Schuh*).

DIE SZENARIEN

Die Flüsse von Catan

Während sich einige Cataner der Fischerei verschrieben haben, haben sich andere dazu entschlossen, sich entlang der Flüsse niederzulassen. Der Handel gedeiht hier besonders gut und es lässt sich gutes Gold verdienen.

Jeder möchte gerne die reichste Person der Insel werden. So ist es kein Wunder, dass sich bald entlang der Flüsse ganze Straßenzüge entwickeln und mächtige Brücken die Flüsse überqueren. Wie wird es dir ergehen? Wirst du die reichste Person Catans werden?

⌚ Spieldauer: ca. 45 bis 60 Minuten

Zusatzmaterial

2 Flussfelder
(1 Fluss mit 3 Landschaften, einer mit 4)



40 Goldmünzen mit
den Werten 1 und 5



1 Plättchen
Reichster Cataner



4 Plättchen
Armer Cataner



2 Übersichtskarten
Flüsse



Rückseite

2 Übersichtskarten
Gold



Rückseite

12 Brücken (3 pro Farbe)



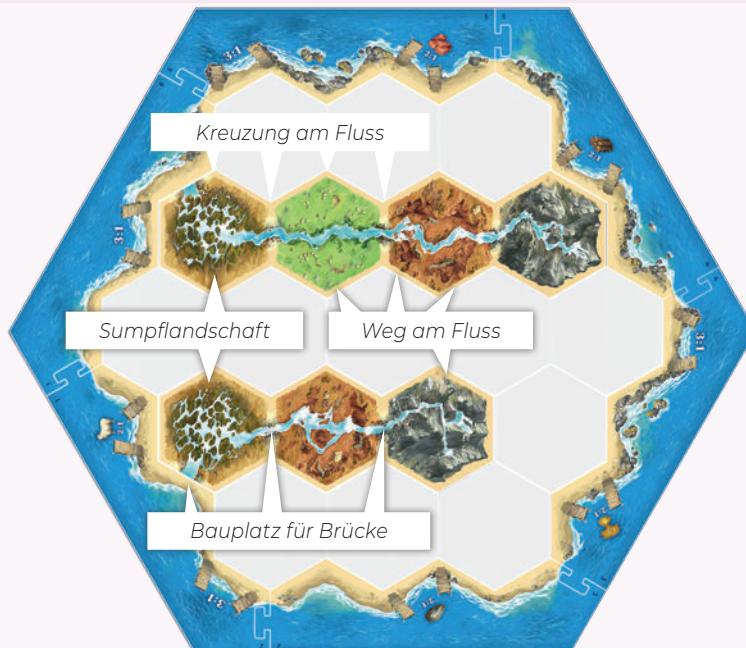
Besonderheiten dieses Szenarios

Für jede Straße, Siedlung und Brücke, die du an den Flussfeldern baust, erhältst du Gold. Gold kannst du gegen beliebige Rohstoffe vom Vorrat eintauschen. Wer das meiste Gold besitzt, ist die reichste Person auf Catan, was einen Sondersiegpunkt einbringt. Doch Vorsicht! Wer mit seinem Gold prasst, wird leicht arm und verliert somit 2 Siegpunkte.

Vorbereitung

Baut den Rahmen so auf wie bei CATAN – Das Spiel. Legt die beiden Flüsse wie auf der Abbildung gezeigt aus.

Ihr benötigt folgende Landschaftsfelder: 1x Hügelland, 4x Wald, 2x Weideland, 4x Ackerland, 1x Gebirge. Baut mit diesen Landschaftsfeldern den Rest der Insel variabel auf.





Verteilt nun die Zahlenchips:

Auf die beiden Sumpflandschaften werden keine Zahlenchips gelegt.

Legt den Chip mit der „2“ (Rückseite „B“) vorerst beiseite.

Beginnt nun mit dem Chip „A“ auf einer beliebigen Küstenlandschaft und legt die weiteren Chips wie beim Aufbau von *CATAN – Das Spiel* beschrieben in alphabetischer Reihenfolge aus.

Dreht anschließend alle Zahlenchips um, so dass die Zahl oben liegt. Legt dann den Chip mit der „2“ auf dasselbe Landschaftsfeld wie die „12“. Dieses Landschaftsfeld wirft nun jedes Mal Erträge ab, wenn eine „2“ oder eine „12“ gewürfelt wird.

Stellt den Räuber auf ein beliebiges der beiden Sumpffelder.

Legt die Goldmünzen neben dem Spielfeld bereit.

Legt die Plättchen *Reichster Cataner* und *Armer Cataner* und die 4 Übersichtskarten neben dem Spielfeld bereit.

Alle nehmen sich die 3 Brücken in ihrer Farbe.

Gründungsphase

Ihr gründet, wie gewohnt 2 Siedlungen mit je 1 Straße. Zusätzlich gilt:

Eine Straße darf nicht auf den Bauplätzen der Brücken – also über einen Fluss – gebaut werden. Dies gilt für das ganze Spiel.

Du erhältst für jede Straße, die du auf einem Weg am Fluss baust, 1 Gold.

Für jede Siedlung, die du an eine Kreuzung am Fluss baust, erhältst du ebenfalls 1 Gold.

Du kannst somit das Spiel mit bis zu 4 Gold starten.

Plättchen *Armer Cataner* und *Reichster Cataner* verteilen

Alle, die nach der Gründungsphase am wenigsten Gold besitzen, erhalten eines der Plättchen *Armer Cataner*.

Wichtig: Haben alle gleich viel Gold oder kein Gold, erhalten alle das Plättchen *Armer Cataner*.

Besitzt du zu Spielbeginn **allein** das meiste Gold, erhältst du das Plättchen *Reichster Cataner*. Andernfalls bleibt das Plättchen vorerst neben dem Spielfeld liegen.

Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

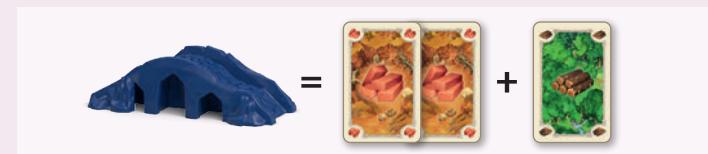
Siedlungen und Straßen am Fluss

Für jede Straße und jede Siedlung, die du an einem der beiden Flüsse baust, erhältst du 1 Gold.

Baust du deine Siedlung zu einer Stadt aus, erhältst du kein Gold.

Brückenbau

Kosten: 2 Lehm + 1 Holz



Du hast insgesamt 3 Brücken für das ganze Spiel zur Verfügung. Baust du eine Brücke, erhältst du 3 Gold.

Eine Brücke darf nur auf einem der 7 Brückenbauplätze gebaut werden.

Eine Brücke muss an eine eigene Straße oder Siedlung angebaut werden. Sie zählt innerhalb einer *Längsten Handelsroute* wie eine Straße.

Hinweis: Wer die Entwicklungskarte *Straßenbau* spielt, darf nicht anstatt der Straße eine Brücke bauen.

Reichster Cataner



Reichster Cataner (+1 Siegpunkt)

Dieses Plättchen ist grundsätzlich immer im Besitz der Person, die allein das meiste Gold besitzt. Sie muss das Plättchen abgeben, wenn entweder:

- eine andere Person gleich viel oder mehr Gold besitzt
- sie Gold ausgibt und danach nicht mehr allein über das meiste Gold verfügt.

Muss eine Person das Plättchen *Reichster Cataner* abgeben, erhält es die Person, die allein das meiste Gold besitzt. Gibt es keine solche Person, wird das Plättchen so lange beiseitegelegt, bis eine Person allein über das meiste Gold verfügt.

Das Plättchen zählt **1 Siegpunkt**.

DIE SZENARIEN

Armer Catander



Armer Catander (-2 Siegpunkte)

Alle Personen, die am wenigsten Gold besitzen, erhalten das Plättchen *Armer Catander*. Dies gilt zu jedem Zeitpunkt des Spiels. Sobald eine Person Gold bekommt und somit nicht mehr über das wenigste Gold verfügt, legt sie das Plättchen zurück in den Vorrat. Sollten aber alle Personen gleich viel Gold oder kein Gold besitzen, erhalten sie alle dieses Plättchen.

Das Plättchen zählt **minus 2 Siegpunkte**, mindert also die Siegpunkte einer Person um 2 Punkte.

Gold

Gold erhalten: Abgesehen vom Bau von Straßen, Siedlungen und Brücken am Fluss kannst du Gold durch Folgendes erhalten:

- 4:1-Tausch mit dem Vorrat
- Handel an eigenen Häfen
- Handel mit Mitspielern

Gold ausgeben: Bist du an der Reihe, darfst du in deinem Zug für je 2 Gold bis zu zweimal einen beliebigen Rohstoff vom Vorrat kaufen. Dabei darfst du auch das Gold einsetzen, das du im selben Zug erhalten hast.

Gold zählt nicht als Rohstoff. Es darf daher beim Versetzen des Räubers nicht gestohlen werden.

Spielende

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 10 Siegpunkte erreicht hat.

Spieltipps für dieses Szenario

Wer das Plättchen *Armer Catander* besitzt, wird kaum in der Lage sein, das Spiel zu gewinnen. Nutzt das Gold daher mit Bedacht und kauft nur Rohstoffe ein, wenn ihr noch genug Bauoptionen am Fluss besitzt, mit denen ihr euren eigenen Goldvorrat wieder aufstocken könnt.

Kombination mit Varianten

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für Kombination mit CATAN für Zwei gilt:

- Wer eine Siedlung an einem Sumpffeld gründet, erhält ebenfalls 2 Handelschips.
- Statt in die Wüste wird der Räuber auf ein Sumpffeld verbannt.

Für die Kombination mit Ereignisse auf Catan gilt:

Rückzug des Räubers: Der Räuber wird auf ein Sumpffeld verbannt.

Bei der Kombination mit **Die Häfen von Catan** sollte auf 11 Siegpunkte gespielt werden.

Der Handelstross

Inzwischen erfreut sich Catan eines immer weiter anwachsenden Wohlstands. Doch nicht alle sind zufrieden. Manchen ist Catan zu betriebsam und unruhig geworden. Sie entfliehen dem geschäftigen Treiben und ziehen als Nomaden umher. Nun haben sie zwar ihre Ruhe, aber bald mangelt es an Abwechslung auf dem Speiseplan und an Wolle für die Herstellung neuer Gewänder ...

⌚ Spieldauer: ca. 60 Minuten

Zusatzmaterial

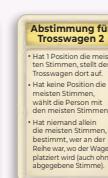
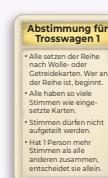
1 Wasserstelle



22 Trosswagen



2 Übersichtskarten
Abstimmung



Rückseite

Besonderheiten dieses Szenarios

An der Wasserstelle haben sich Nomaden niedergelassen. Die Nomaden benötigen dringend Wolle und Getreide. Da die Menschen auf Catan immer ein paar Schafe und Ge-

treide übrig haben, schicken die Nomaden Trosswagen aus, um die begehrten Rohstoffe einzutauschen. Mit den Trosswagen werden im Laufe des Spiels 3 Handelstrosse



gebildet. Alle Siedlungen und Städte, die auf der Route eines Handelstrosses liegen, zählen 1 Siegpunkt mehr. Alle Straßen, die parallel zu einem Handelstross verlaufen, zählen in einer Handelsroute doppelt.

Vorbereitung

Die Wasserstelle ersetzt die Wüste. Sie wird genau in der Mitte der Insel ausgelegt. Die Ausrichtung spielt dabei keine Rolle.

Legt die Trosswagen als Vorrat neben dem Spielfeld bereit.

Stellt den Räuber außerhalb des Spielfeldes bereit. Mit dem ersten Wurf einer „7“ oder dem Ausspielen einer Ritterkarte kommt er ins Spiel und wird auf eine beliebige Landschaft mit einem Zahlenchip gesetzt. Legt die beiden Übersichtskarten Abstimmung neben dem Spielfeld aus.

Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von CATAN – Das Spiel. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

Einsetzen eines Trosswagens

Baust du in deinem Zug eine oder mehrere Siedlungen oder baust eine oder mehrere Siedlungen zu einer Stadt aus, wird nach Beendigung deines Zuges genau 1 Trosswagen eingesetzt. Hierfür findet eine Abstimmungs runde statt (siehe Abstimmungs runde).

Ein Trosswagen wird immer auf einen Weg gesetzt. Er muss so eingesetzt werden, dass er direkt an den vorderen (bzw. zuletzt aufgestellten) Trosswagen eines Handelstrosses angrenzt. Eine Verzweigung eines Handelstrosses ist somit nicht möglich.

Wird oder wurde auf einem Weg, auf dem ein Trosswagen steht, eine Straße gebaut, wird der Trosswagen neben die Straße gestellt.

Der erste Trosswagen eines Handelstrosses muss auf einen Weg gestellt werden, auf den ein Pfeil der Wasserstelle in gerader Linie zeigt.



Beispiel: Der erste Trosswagen wird eingesetzt. Es gibt 3 Wege, auf denen er platziert werden darf.

Für alle nachfolgenden Trosswagen eines Handelstrosses gibt es immer bis zu 2 Wege, auf denen sie aufgestellt werden können. Für alle 3 Handelstrossen gibt es so bis zu 6 mögliche Positionen für das Einsetzen eines Trosswagens. Alle, die die Bedingungen für die Abstimmungs runde erfüllen, stimmen gemeinsam darüber ab, an welcher Position der Trosswagen aufgestellt werden soll.



Beispiel: Der Trosswagen wurde an Position „A“ platziert. Für den nächsten Trosswagen gibt es nun 4 Wege, auf denen er eingesetzt werden darf.

Abstimmungs runde

Beginnend mit der Person, die gerade an der Reihe war und eine Siedlung bzw. Stadt gebaut hat, dürfen alle nacheinander im Uhrzeigersinn offen eine oder mehrere Wolle- oder Getreidekarten auslegen. Nur die Personen, die mindestens eine Karte ausgelegt haben, verhandeln untereinander, auf welchen Weg der Trosswagen gestellt werden soll.

Jede eingesetzte Karte zählt als eine Stimme.

Hat eine Person allein mehr Stimmen als alle anderen Personen zusammen, entscheidet sie allein.

Ist dies nicht der Fall, ordnen alle ihre Stimme(n) der Position zu, auf die sie den Trosswagen stellen möchten. Die Stimmen einer Person dürfen nicht auf mehrere Positionen verteilt werden.

Geht anschließend wie folgt vor:

1. Hat eine Position die meisten Stimmen, stellt den Trosswagen dort auf.
2. Hat keine Position die meisten Stimmen, wählt die Person mit den meisten Stimmen, wo der Trosswagen aufgestellt wird.
3. Gibt es niemanden, der allein die meisten Stimmen hat, bestimmt die Person, die gerade an der Reihe war, wo der Wagen platziert wird (auch wenn sie keine Stimme abgegeben hat).

Anschließend geben alle ihre eingesetzten Wolle- und Getreidekarten in den Vorrat ab.

Wichtig: Alle haben nur **einmal** die Möglichkeit, Karten auszulegen. Ein späteres Nachlegen ist nicht gestattet.

DIE Szenarien



Beispiel: Rot und Weiß haben 2 Stimmen, Blau und Orange 0. Orange ist am Zug.

Rot wählt Position A und Weiß Position B. Es gibt also keine Position mit den meisten Stimmen. Da Orange am Zug ist, bestimmt nun Orange die Position des neuen Trosswagens.

Weitere Regeln

Ende eines Handelstrosses: Gibt es keinen Weg mehr, um mit einem Trosswagen einen Handelstross zu verlängern, endet dieser Handelstross. Ist der Vorrat an Trosswagen aufgebraucht, enden alle 3 Handelstrosse.

Vereinigung von 2 Handelstrossen: Treffen sich zwei Handelstrossen an einer Kreuzung, wachsen sie mit dem nächsten eingesetzten Trosswagen zusammen und werden als ein einziger Handelstross fortgeführt.

Trosswagen auf Wegen an der Küste und der Wasserstelle: Ein Handelstross darf auch auf Wegen an der Küste fortgesetzt werden. Es ist allerdings nicht möglich, den ersten Trosswagen eines Handelstrosses auf einen Weg an der Wasserstelle zu setzen. Sollte ein Handelstross jedoch einen Bogen zurück zur Wasserstelle schlagen, darf ein Trosswagen auch auf einem Weg der Wasserstelle eingesetzt werden.

Vorteile der Handelstrosse

Eine Straße, die parallel zu einem Trosswagen verläuft, zählt wie 2 Straßen. Eine *Längste Handelsroute* zählt also schon dann als solche, wenn zwar weniger als 5 Straßen gebaut wurden, zusammen mit den doppelt zählenden Straßen aber ein Wert von „5“ erreicht wird.

Kombination mit Varianten

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit CATAN für Zwei gilt:

Kommt es zu einer Abstimmungsrunde, geht es um 2 Trosswagen, die eingesetzt werden:

- Wer die Abstimmung gewinnt, setzt 2 Trosswagen ein. Diese Person muss mit den Trosswagen jedoch zwei verschiedene Handelstrosse verlängern.
 - Bei einem Unentschieden setzen beide 1 Trosswagen ein. Zuerst die Person, die an der Reihe war, und anschließend die andere Person.
 - Wird der Räuber in die Wüste geschickt, wird er stattdessen bis zu seinem nächsten Einsatz außerhalb des Spielfelds abgestellt.

Für die Kombination mit Ereignisse auf Catan gilt:

Rückzug des Räubers: Der Räuber wird bis zu seinem nächsten Einsatz außerhalb des Spielfelds abgestellt.

Bei der Kombination mit der Variante **Die Häfen von Catan** sollte auf 13 Siegpunkte gespielt werden.



Beispiel: Es sind 3 längere Handelstrosse entstanden. Eine Siedlung von Weiß und 2 Siedlungen von Blau zählen je einen Siegpunkt mehr, da diese zwischen zwei Trosswagen liegen. Außerdem zählen 3 Straßen von Blau und eine Straße von Weiß doppelt. Aktuell gibt es 6 Wege, auf denen ein Trosswagen eingesetzt werden kann (markiert mit einem Pfeil).

Spielende

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat.

Spieltipps für dieses Szenario

Wolle ist bei *CATAN – Das Spiel* meist der Rohstoff, dem am wenigsten Bedeutung beigemessen wird. In diesem Szenario besitzt Wolle jedoch einen höheren Stellenwert, da man damit eine Abstimmung für sich entscheiden und so zusätzliche Siegpunkte erhalten kann. Auch Getreide zählt bei einer Abstimmung als Stimme, wird aber häufiger als Wolle für Bauaktionen benötigt. Es ist daher vorteilhaft, in der Gründungsphase eine Siedlung auch an einer ertragreichen Weidelandschaft zu platzieren oder eine solche für später in Reichweite zu haben.

Der Barbarenüberfall

Der Wohlstand Catans bleibt nicht unbemerkt! Furchterregende Barbaren landen an den Küsten und verbreiten Angst und Schrecken. Nie weiß man, wo sie als Nächstes zuschlagen werden. Zuerst sind es nur wenige Barbaren, aber es werden immer mehr. Anfangs ruinieren sie nur die Rohstoffproduktion – doch wenn sie stärker werden, belagern sie auch Siedlungen und Städte!

Doch ihr als Cataner haltet zusammen. Werden eure Ritter stark genug sein, um es mit den Barbaren aufzunehmen?

⌚ Spieldauer: ca. 60 bis 90 Minuten

Zusatzmaterial

26 Entwicklungskarten



1 Burgfeld



24 Ritter
(je 6 pro Farbe)



36 Barbaren



2 Übersichtskarten
Barbarenüberfall



Rückseite

2 Übersichtskarten
Gold



Rückseite

40 Goldmünzen
mit den
Werten
1 und 5



1 Farb-
würfel



2 Übersichtskarten
Ritter



Rückseite

2 Übersichtskarten
Kampf



Rückseite

Besonderheiten dieses Szenarios

Es kommen immer mehr Barbaren nach Catan, besetzen Küstenfelder und blockieren deren Erträge. Auch Siedlungen und Städte an der Küste können sie einnehmen, darum müsst ihr eure Ritter in der Burg ausbilden, um mit ihnen in die Schlacht gegen die Barbarenhorden ziehen zu können.

Vorbereitung

Landschaftsfelder auslegen: Legt zunächst, wie abgebildet, die Wüste und das Burgfeld aus. Im äußeren, grau markierten Kreis legt ihr in zufälliger Reihenfolge folgende Landschaftsfelder aus: 2x Hügelland, 2x Wald, 3x Weideland, 2x Ackerland, 1x Gebirge. Diese Landschaftsfelder werden als Küstenfelder bezeichnet.



DIE SZENARIEN

In der inneren, weiß markierten Fläche legt ihr in zufälliger Reihenfolge folgende Landschaftsfelder aus: 1x Hügelland, 1x Wald, 1x Weideland, 2x Ackerland, 2x Gebirge. Eine der Waldlandschaften bleibt übrig, diese benötigt ihr für das Spiel nicht.

Zahlenchips platzieren: Legt die Zahlenchips wie auf der Abbildung auf dem Spielfeld aus.



Stellt 1 Barbaren auf die Küstenfelder mit der „2“ und der „12“. Die restlichen Barbaren legt ihr neben dem Spielfeld bereit.

Mischt die 26 Entwicklungskarten dieses Szenarios und legt sie als verdeckten Stapel in ein Fach des Kartenhalters. Die Entwicklungskarten von *CATAN – Das Spiel* benötigt ihr für dieses Szenario nicht.

Legt den Farbwürfel auf das Burgfeld und die 8 Übersichtskarten neben der Spielfläche aus.

Den Räuber und die Sondersiegpunkttafel *Größte Rittermacht* benötigt ihr nicht, lasst sie in der Schachtel.

Nehmt euch alle zum Schluss noch 6 Ritter in eurer Farbe und legt sie vor euch ab.

Gründungsphase

Jede Person gründet zunächst eine Siedlung und dann eine Stadt. Bei der Gründung der Stadt gibt es für jede angrenzende Landschaft nur 1 Start-Rohstoff.

Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

Überblick:

1. Barbaren landen auf Catan (wenn jemand eine Siedlung oder Stadt baut)
2. Entwicklungskarten sofort aufdecken und ausführen (Handels- und Bauphase)
3. Ritter einsetzen (beim Kauf der Entwicklungskarten *Ritterweihe* oder *Starker Ritter*)
4. Ritter bewegen (am Ende des Zuges, nach der Handels- und Bauphase)
5. Sieg über die Barbaren (nach dem Zug einer Person)

1. Barbaren landen auf Catan

Barbarenüberfall

Jedes Mal, wenn jemand eine Siedlung oder Stadt gebaut hat, findet sofort nach dem Bau ein Barbarenüberfall statt:

Unterbrich deinen Zug und würfle mit beiden Augenwürfeln drei verschiedene Zahlen aus. Würfelst du eine „7“ oder eine Zahl, die du bereits gewürfelt hast, würfelst du so lange noch einmal, bis du eine andere Zahl erhältst.

Nach jedem Würfelwurf stellst du einen Barbaren auf ein Küstenfeld, auf dem ein Zahlenchip mit der gewürfelten Zahl liegt. Ist das Küstenfeld bereits von 3 Barbaren besetzt, stellst du keinen weiteren Barbaren auf das Feld. Es geschieht also nichts und der Würfelwurf wird nicht wiederholt.

Küstenfeld erobert

Sobald du den dritten Barbaren auf ein Küstenfeld stellst, drehest du den Zahlenchip auf diesem Feld um.

Es gibt nun keine Erträge mehr für diese Landschaft, wenn ihre Zahl gewürfelt wird. Da der Zahlenchip umgedreht ist, können auch keine weiteren Barbaren mehr auf diesem Küstenfeld eingesetzt werden.

Auf den Wegen, die an ein erobertes Küstenfeld angrenzen, darfst du keine Straßen bauen und auf seinen Ecken keine Siedlungen. Siedlungen dürfen nicht zu Städten ausgebaut werden.

Barbaren erobern Siedlungen und Städte

Sobald eine Siedlung oder Stadt nur noch von Meeres- oder Küstenfeldern umgeben ist, die von Barbaren erobert wurden, gilt sie als erobert und zählt keinen Siegpunkt mehr.

Besitzt die Siedlung oder Stadt einen Hafen, darfst du diesen nicht mehr nutzen. Als Zeichen, dass eine Siedlung bzw. Stadt erobert wurde, legst du sie auf der Kreuzung auf die Seite.

Da die Wüste und das Burgfeld niemals erobert werden können, sind Siedlungen und Städte an diesen Feldern sicher vor einer Eroberung.

Sobald alle Barbaren auf Catan gelandet sind, also keine Barbaren mehr im Vorrat sind, werden auch keine Barbaren mehr eingewürfelt.



Beispiel: Rot würfelt als erste Zahl eine „3“ und setzt einen Barbaren auf das Küstenfeld mit der „3“ (A).

Rot würfelt als zweite Zahl eine „9“ und setzt einen Barbaren auf das Küstenfeld mit der „9“ (B). Damit stehen nun 3 Barbaren auf diesem Feld und es gilt als erobert. Rot dreht den Zahlenchip auf seine Rückseite. Die rote Siedlung ist ebenfalls erobert, da kein freies Landschaftsfeld mehr an sie angrenzt. Rot dreht sie auf die Seite.

Anschließend würfelt Rot eine „7“ und muss den Wurf wiederholen. Danach würfelt Rot eine „3“. Da die „3“ schon als erste Zahl gewürfelt wurde, wiederholt Rot den Wurf.

Rot würfelt nun eine „8“. Das Feld mit der „8“ wurde schon erobert (der Zahlenchip ist bereits umgedreht), daher setzt Rot keinen weiteren Barbaren ein.

Rot hat nun insgesamt 3 verschiedene Zahlen gewürfelt und dabei 2 Barbaren eingesetzt.

2. Entwicklungskarten sofort aufdecken und ausführen

Kaufst du eine Entwicklungskarte, musst du sie sofort aufdecken und die Anweisungen der Karte ausführen. Du darfst in deinem Zug beliebig viele Entwicklungskarten kaufen, musst sie dann aber im selben Zug in der Reihenfolge des Kaufs einsetzen.

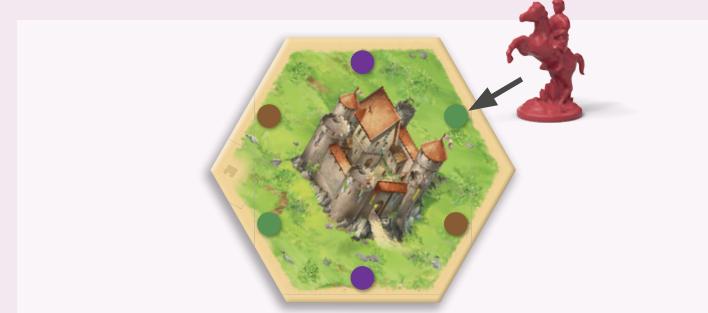
Ausgespielte Entwicklungskarten legst du auf einen Ablagestapel. Ist der Stapel mit den Entwicklungskarten aufgebraucht, mischst du den Ablagestapel und bildest damit den neuen Stapel mit Entwicklungskarten.

3. Ritter einsetzen

Mit den Entwicklungskarten *Ritterweihe* und *Starker Ritter* nimmst du einen Ritter aus dem Vorrat und setzt ihn ein.

Spielst du eine *Ritterweihe* aus, setzt du den Ritter auf bzw. neben einen freien Weg des Burgfeldes.

Spielst du einen *Starken Ritter* aus, setzt du den Ritter auf einem beliebigen freien Weg ein.



4. Ritter bewegen

Am Ende deines Zuges, also nach der Handels- und Bauphase, darfst du jeden deiner Ritter bis zu 3 Wege weit bewegen.

Hast du in deinem Zug einen Ritter auf einen Weg des Burgfeldes gesetzt, musst du ihn von dort wegziehen.

Zahlst du 1 Getreide, darfst du 1 Ritter 2 Wege weiter ziehen (also bis zu 5 Wege insgesamt). Möchtest du mehrere Ritter 5 Wege weit ziehen, musst du für jeden dieser Ritter 1 Getreide zahlen.

Beim Bewegen darfst du eigene und fremde Ritter, Siedlungen und Städte überspringen. Du darfst den Ritter auch über Wege mit eigenen oder fremden Straßen hinweg ziehen.

Auf dem Weg, auf dem dein Ritter stehen bleibt, darf jedoch kein eigener oder fremder Ritter stehen. Der Zug eines Ritters darf niemals auf einem Weg des Burgfeldes enden.

DIE SZENARIEN

5. Sieg über die Barbaren

Überprüft nach jedem Zug, ob es Küstenfelder gibt, auf denen eure Ritter die Barbaren besiegen. Beginnt dafür bei dem Küstenfeld, das links an das Burgfeld angrenzt, und überprüft dann im Uhrzeigersinn nacheinander alle anderen Felder.

Eure Ritter besiegen die Barbaren, wenn sich auf den Wegen, die ein Küstenfeld umgeben, mehr Ritter befinden als Barbaren auf dem Landschaftsfeld stehen.

Barbaren gefangen nehmen

Die besiegten Barbaren des Küstenfeldes werden zu Gefangenen. Teilt sie nach folgenden Regeln unter euch auf:

- Hat eine Person allein mit ihren Rittern die Barbaren vertrieben, erhält diese alle Gefangenen.
- Haben sich mehrere Personen an der Vertreibung beteiligt, erhält jede beteiligte Person 1 Gefangen. Gibt es nicht genügend Gefangene für alle, würfelt ihr um die Gefangenen mit beiden Würfeln. Die Person(en) mit der höchsten Zahl erhält/erhalten 1 Gefangen. Wer keinen Gefangen erhält, bekommt 3 Gold als Ausgleich. Bei einem Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.
- Bleibt nach der Verteilung der Gefangenen 1 Gefangener übrig, erhält ihn die Person, die allein mit den meisten Rittern zum Sieg beigetragen hat. Gibt es keine solche Person, würfelt ihr um den Gefangen. Wer gewinnt, erhält den Gefangen, wer verliert, erhält 3 Gold.

Jeweils 2 Gefangene zählen 1 Siegpunkt.



Beispiel: Rot zieht einen Ritter 2 Wege weiter auf einen Weg des eroberten Feldes (A). Damit stehen 4 Ritter 3 Barbaren gegenüber. Die Barbaren werden besiegt. Rot und Blau sind am Sieg beteiligt und erhalten je 1 Barbaren als Gefangenen. Den dritten Barbaren erhält Rot, da Rot mit mehr Rittern am Sieg beteiligt war.

Barbaren besiegen auf einem Feld mit 3 Barbaren

Habt ihr die Barbaren auf einem Küstenfeld mit 3 Barbaren besiegt, habt ihr dieses Feld zurückerobert. Dreht den Zahnenchip wieder auf die Vorderseite. Das Küstenfeld wirft nun wieder Erträge ab, wenn seine Zahl gewürfelt wird. Ab sofort können auch bei einem Barbarenüberfall wieder Barbaren auf diesem Feld landen.

Alle Siedlungen und Städte an einem zurückeroberten Küstenfeld werden wieder aufgerichtet und zählen wieder ihre üblichen Siegpunkte.



Beispiel: Die Barbaren sind vertrieben worden. Die rote Siedlung wird wieder aufgerichtet und erhält ihre Funktion zurück. Der Zahnenchip wird wieder auf die Vorderseite gedreht.

Ritter verlieren nach einem Sieg

Eine Person, die am Sieg über die Barbaren beteiligt war, würfelt mit dem Farbwürfel und alle überprüfen, ob sie Ritter verlieren:

Würfle mit dem Farbwürfel und lege ihn auf das Burgfeld. Auf dem Burgfeld sind dieselben Farben abgebildet. Vergleiche die gewürfelte Farbe mit den Farben auf dem Burgfeld. Die Ausrichtung des Weges, dessen Farbe du gewürfelt hast, bestimmt, ob und welche Ritter ihr alle verloren. Steht ein Ritter auf einem Weg, der dieselbe Ausrichtung hat wie der Weg am Burgfeld, dessen Farbe du gewürfelt hast, ist dieser verloren. Die Person, der er gehört, legt ihn zurück in ihren Vorrat. Für jeden verlorenen Ritter erhält die betroffene Person 3 Gold als Entschädigung.



Beispiel: Nach dem Sieg über die Barbaren wird gewürfelt, ob und welche Ritter verloren gehen. Der Würfel zeigt Braun. Ein roter und ein blauer Ritter stehen auf Wegen mit der braunen Ausrichtung. Diese Ritter sind verloren und werden in den Vorrat zurückgelegt. Als Entschädigung erhalten die Personen, denen sie gehören, 3 Gold.



„7“ gewürfelt

Würfelst du eine „7“, ziehst du einen Rohstoff (kein Gold) von einer beliebigen anderen Person. Auch wenn der Räuber nicht mitspielt, gilt nach wie vor die Regel, dass du, wenn du mehr als 7 Handkarten besitzt, die Hälfte deiner Rohstoffe abgeben musst.

Das Gold

Bist du an der Reihe, darfst du bis zu zweimal in deinem Zug für 2 Gold einen beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat kaufen.

Durch die Nutzung von Häfen und den Handel mit den anderen hast du die Möglichkeit, Gold zu erwerben.

Die Ereignisse Verrat und Gefangen

Bei diesen Ereignissen werden Barbaren von Küstenfeldern entfernt und/oder auf andere Küstenfelder eingesetzt. Wird ein Barbar von einem eroberten, also mit 3 Barbaren besetzten Feld entfernt, wird eine angrenzende, eventuell eroberte Siedlung oder Stadt wieder aufgerichtet. Der Zahlenchip wird auf die Zahlenseite gedreht. Das Feld wirft nun wieder so lange Erträge ab, bis eventuell erneut ein dritter Barbar auf das Feld gesetzt wird.

Spielende

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat.

Spieltipps für dieses Szenario

Um dieses Szenario gewinnen zu können, solltet ihr Ritter bauen. Ihr benötigt Ritter, um Barbaren von Landschaftsfeldern zu vertreiben, an die eigene Siedlungen und Städte grenzen. Außerdem könnt ihr mit Rittern Gefangene machen, die euch Siegpunkte einbringen.

Allein werdet ihr nicht zum Ziel kommen, deshalb solltet ihr mit den anderen kooperieren – bestenfalls mit denen, die dem Sieg noch nicht allzu nahe sind.

Kombination mit Varianten

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit CATAN für Zwei gilt:

- ein Ritter einer neutralen Farbe spielt als „Fremder Ritter“ mit und darf von beiden Personen genutzt werden. Sobald eine Person ihren ersten Ritter baut, setzt sie den Fremden Ritter auf einem Weg des Burgfelds ein. Ist eine Person am Zug, zieht sie zuerst ihre(n) Ritter und anschließend den Fremden Ritter. Ein Fremder Ritter bleibt während des ganzen Spiels auf dem Spielfeld. Er geht nicht verloren, auch wenn bei einem Sieg über die Barbaren der Weg, auf dem er steht, ausgewürfelt wird.
- Wer eine eigene Siedlung und dann eine neutrale Siedlung baut, würfelt unabhängig voneinander zunächst für die eigene Siedlung und anschließend für die fremde Siedlung neue Barbaren ein.
- Da es keinen Räuber gibt, darf man mit 1 Handelschip, wenn man weniger oder gleich viele Siegpunkte besitzt, bzw. mit 2 Handelschips, wenn man mehr Siegpunkte besitzt, einen Barbaren auf ein anderes Küstenfeld versetzen.
- Gibt es nach einem Sieg nicht genug Gefangene für alle Parteien und ist der Fremde Ritter am Sieg beteiligt, gilt für den Fremden Ritter immer das Würfelergebnis „3“. Es muss also nicht extra für ihn gewürfelt werden.
- Als Entschädigung beim Verlust eines Ritters erhält man statt 3 Gold 2 Gold und 1 Handelschip.

Für die Kombination mit der Variante Ereignisse auf Catan gilt:

Bei diesem Szenario gibt es keinen Räuber und keine Größte Rittermacht. Folgende Ereignisse haben daher eine andere Bedeutung:

- Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, gibt die Hälfte ab. Wer die Karte aufgedeckt hat, zieht von einer beliebigen anderen Person 1 Karte aus dessen verdeckter Hand.
- Rückzug des Räubers: Da es keinen Räuber gibt, findet das Ereignis nicht statt.
- Konflikt: Besitzt eine Person allein die meisten Ritter auf dem Spielfeld, zieht sie bei einer beliebigen anderen Person 1 Karte aus der verdeckten Hand.

Bei der Kombination mit der Variante **Die Häfen von Catan** sollte auf 13 Siegpunkte gespielt werden.

DIE SZENARIEN

Händler & Barbaren

Der Großteil der Barbaren ist vertrieben und es ist wieder Frieden auf Catan eingekehrt. Jetzt müsst ihr nur noch die Zerstörungen beseitigen, die die Barbaren angerichtet haben. Ganz schlimm hat es die Burg erwischt, doch die Reparaturen schreiten schnell voran. Es geht jetzt nur noch um die Anfertigung der bunten Glasfenster und um die neuen Marmorstatuen. Aus dem Steinbruch muss der Marmor geholt werden, Sand muss zur Glashütte, das Glas zur Burg gebracht werden und Werkzeuge werden auch benötigt. Auf den Straßen Catans entwickelt sich ein reger Verkehr, denn alle wollen am Transport der Gegenstände verdienen. Jeder Transport wird mit purem Gold bezahlt! Nur ein paar verbliebene Barbaren stören euch dabei.

⌚ Spieldauer: ca. 90 Minuten

Zusatzmaterial

3 Landschaftsfelder



4 Trosswagen (1 pro Farbe)



4 Wagen-Tableaus



4 Ritter (1 pro Farbe)



3 Barbaren



40 Goldmünzen mit den Werten 1 und 5



36 Warenplättchen (12 pro Sorte)



Vorderseiten

Rückseiten

25 Entwicklungskarten



Rückseite

2 Übersichtskarten Trosswagen



Rückseite

2 Übersichtskarten Barbaren



Rückseite

2 Übersichtskarten Gold



Rückseite

Besonderheiten dieses Szenarios

Die Burg soll restauriert werden. Dafür muss Glas und Marmor zum Feld der Burg transportiert werden, Sand zur Glashütte und Werkzeuge zum Marmorsteinbruch. Jeder abgeschlossene Transport wird mit Gold belohnt und zählt als Siegpunkt.

Es gibt 3 neue Landschaftsfelder, die als Zielfelder für den Transport der Waren dienen.

Vorbereitung

Legt die 3 Zielfelder so in den Rahmen, wie auf der Abbildung gezeigt. Dabei müssen die Zielfelder so angelegt werden, dass die Seiten ohne Wege zum Meer zeigen. Von den Landschaftsfeldern aus CATAN – Das Spiel sortiert ihr die Wüste und je 1 Ackerland und 1 Weideland aus. Ihr benötigt also 3x Hügelland, 4x Wald, 3x Weideland, 3x Ackerland, 3x Gebirge. Legt die Landschaftsfelder zufällig aus.



Zahlenchips: Sortiert die „2“ und die „12“ aus. Legt die restlichen Zahlenchips wie üblich in alphabetischer Reihenfolge aus und lasst dabei das „B“ („2“) und das „H“ („12“) aus. Die 3 Zielfelder werden dabei übersprungen, sie werden nicht mit Zahlenchips belegt.

Sortiert die Warenplättchen nach ihren Rückseiten (Gebäude). So entstehen 3 Stapel. Mischt jeden Stapel und legt ihn mit der Rückseite nach oben neben das zugehörige Zielfeld (siehe Abbildung).

Stellt die 3 Barbaren auf die mit den schwarzen Kreuzen markierten Wegen.

Mischt die Entwicklungskarten dieses Szenarios und legt sie in ein Fach des Kartenhalters. Die Entwicklungskarten aus *CATAN – Das Spiel* benötigt ihr für dieses Szenario nicht.

Den Räuber und die *Längste Handelsroute* gibt es in diesem Szenario nicht.

Legt die 6 Übersichtskarten neben der Spielfläche aus.

Nehmt euch alle je 1 Wagen-Tableau, 1 Trosswagen und 1 Ritter eurer Farbe und 5 Gold. Legt das Wagen-Tableau vor euch ab und stellt den Ritter auf das erste Feld von links.



Gründungsphase

Jede Person gründet zunächst eine Siedlung und dann eine Stadt. Hat eine Person ihre Stadt gegründet, stellt sie ihren Trosswagen neben die Stadt. Bei der Gründung der Stadt gibt es für jede angrenzende Landschaft nur 1 Start-Rohstoff.

Spielablauf

Gespielt wird nach den normalen Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Hinzu kommen folgende Änderungen/zusätzliche Regeln:

Zielfelder

In der Mitte jedes Zielfelds ist eine Kreuzung mit einem Gebäude abgebildet. Zu diesem Gebäude führen 4 Wege.



Für jedes Zielfeld gelten folgende Regeln:

- Auf den Wegen dürfen nach den üblichen Regeln Straßen gebaut werden.
- Auf der zentralen Kreuzung des Zielfeldes (A) darf keine Siedlung errichtet werden.
- Auf den 3 Seiten eines Zielfeldes, die an das Meer grenzen, dürfen keine Straßen gebaut werden.
- Unter Beachtung der Abstandsregel dürfen Siedlungen/Städte an den 4 Landecken (Kreuzungen) gebaut werden.



Beispiel: Drei der vier Wege des Zielfelds wurden von Blau und Rot mit Straßen bebaut. Auf der zentralen Kreuzung (A) darf niemals eine Siedlung errichtet werden. An den 3 Wegen am Ufer des Zielfelds darf keine Straße gebaut werden.

Bewegungsphase

Am Ende deines Zuges, also nach deiner Handels- und Bauphase, darfst du deinen Trosswagen bewegen. Dafür gelten folgende Regeln:

- Auf bzw. neben einer Kreuzung dürfen beliebig viele Trosswagen stehen.
- Trosswagen werden über Wege von Kreuzung zu Kreuzung gezogen. Eine Bewegung von einer Kreuzung zu einer benachbarten Kreuzung kostet Bewegungspunkte.
- Zu Beginn des Spiels hast du 4 Bewegungspunkte zur Verfügung. Diese Anzahl kannst du durch das Aufwerten deines Wagen-Tableaus steigern.
- Ziehst du deinen Trosswagen über einen Weg (ohne Straße), kostet der Zug 2 Bewegungspunkte. Ziehst

DIE SZENARIEN

du ihn über eine eigene Straße, kostet der Zug 1 Bewegungspunkt. Ziehst du ihn über eine fremde Straße, kostet der Zug ebenfalls 1 Bewegungspunkt, aber zusätzlich musst du der Person, der die Straße gehört, für die Benutzung 1 Gold zahlen.

- Steht ein Barbar auf einer Straße oder einem Weg, erhöht das die Kosten eines Zuges um 2 weitere Bewegungspunkte.
- Bewegungspunkte verfallen, wenn eine Person für den Zug auf eine benachbarte Kreuzung mehr Bewegungspunkte benötigen würde, als sie noch besitzt. Hat eine Person mit ihrem Trosswagen ein Zielfeld erreicht, endet die Bewegung – eventuell überzählige Bewegungspunkte verfallen. Bewegungspunkte können auch freiwillig verfallen gelassen werden.
- Einmal pro Zug möglich: Gibst du 1 Getreide aus, darfst du die Bewegung mit deinem Trosswagen um 2 zusätzliche Bewegungspunkte verlängern. Die Verlängerung darfst du auch dann vornehmen, wenn du deinen Trosswagen bereits regulär bewegt hast.

Das erste Ziel und weitere Ziele bestimmen

Alle haben bei der **ersten** Bewegung mit ihrem Trosswagen die Wahl, ein beliebiges der 3 Zielfelder anzusteuern. Erreichst du zum ersten Mal ein Zielfeld, erhältst du noch kein Gold, da du noch kein Warenplättchen hast, das du dort abliefern kannst. Nimm dir das oberste Warenplättchen vom Stapel des Zielfeldes und drehe es um. Auf der Vorderseite ist eine von 4 verschiedenen Waren abgebildet:



Glas



Werkzeug



Sand



Marmor

Je nachdem, auf welchem Zielfeld du stehst, kann das Warenplättchen eine von zwei Waren zeigen:



Lege das Warenplättchen offen vor dir ab. Es zeigt dir, zu welchem Zielfeld du die Ware bringen musst. Befindest du dich zum Beispiel auf dem Feld mit der Glashütte und ziehst ein Warenplättchen mit Glas, musst du mit deinem Trosswagen als Nächstes zur Burg fahren, um das Glas dort abzuliefern.

Auf den Zielfeldern findet ihr die Angabe, was dort abgeliefert werden muss:



Die Burg

Zur Restaurierung benötigt die Burg Marmor und Glas. Von dort werden Werkzeug und Sand geliefert.



Marmorsteinbruch

Der Steinbruch benötigt Werkzeug. Von dort wird Marmor und Sand geliefert.



Glashütte

Die Glashütte benötigt Sand. Von dort wird Glas und Werkzeug geliefert.

Du darfst immer nur 1 Auftrag ausführen. Erst wenn du diesen erledigt hast, darfst du ein neues Warenplättchen ziehen.

Auftrag erfüllt

Bist du mit deinem Trosswagen auf dem Zielfeld (auf der Kreuzung mit dem Gebäude) angekommen, zu dem du deine Ware bringen musst, hast du deinen Auftrag erfüllt.

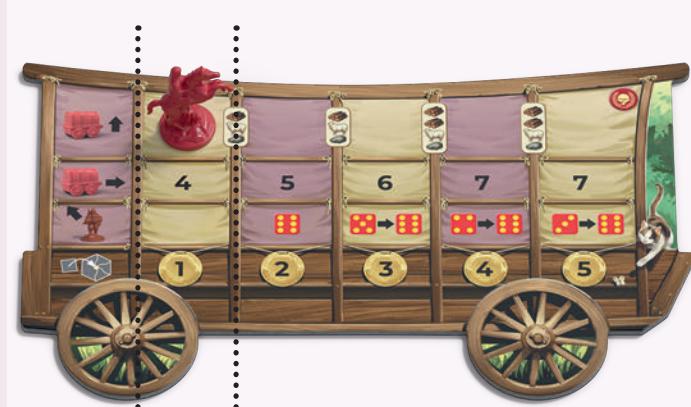
Drehe das Warenplättchen auf die Rückseite (die Gebäudeseite zeigt nach oben). Das Plättchen ist nun 1 Siegpunkt wert.

Je nach Ausbaustufe deines Trosswagens erhältst du zusätzlich zwischen 1 und 5 Gold.

Als letzte Aktion in deinem Zug deckst du ein neues Warenplättchen des Zielfeldes auf, das du gerade erreicht hast. Die abgebildete Ware gibt dir das neue Zielfeld vor.

Aufwerten des Wagen-Tableaus

Dein Wagen-Tableau symbolisiert deinen Trosswagen. Die Eigenschaften deines Trosses hältst du auf deinem Wagen-Tableau fest.



Du startest in der ersten Spalte.

Bewegungspunkte



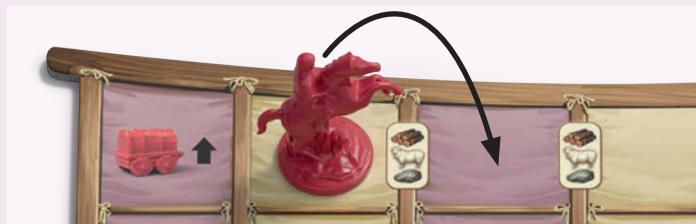
Würfelergebnis für Vertreibung Barbaren



Belohnung für erfüllte Aufträge



Möchtest du dein Wagen-Tableau aufwerten, zahlst du in deiner Handels- und Bauphase die Kosten, die zwischen deiner Ritterfigur und der nächsten freien Spalte angegeben sind.



Rücke deinen Ritter eine Position weiter nach rechts.

Hast du mit deinem Ritter die höchste Stufe erreicht, zählt dein Wagen-Tableau 1 Siegpunkt.



Die Barbaren

Über Barbaren ziehen

Ziehst du mit deinem Trosswagen über einen Weg oder eine Straße mit einem Barbaren, benötigst du dafür 2 zusätzliche Bewegungspunkte (Weg + Barbar = 4 Bewegungspunkte; Straße + Barbar = 3 Bewegungspunkte).

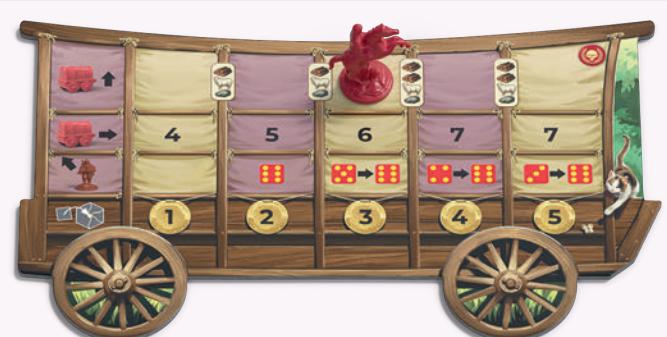
Hast du nicht genug Bewegungspunkte, um über den Barbaren hinwegzuziehen, lässt du entweder die restlichen Bewegungspunkte verfallen und bleibst auf der Kreuzung vor dem Barbaren stehen, oder du ziehst mit deinen restlichen Bewegungspunkten in eine andere Richtung weiter.

Barbaren vertreiben

Ab der zweiten Ausbaustufe auf deinem Wagen-Tableau kannst du versuchen, einen Barbaren zu vertreiben. Bleib dafür mit deinem Trosswagen auf der Kreuzung vor dem Barbaren stehen und würfle mit 1 Würfel. Würfelst du eine Zahl, die zu deiner Ausbaustufe passt, vertreibst du den Barbaren. Versetze ihn auf einen beliebigen anderen Weg bzw. eine andere Straße und ziehe mit deinem Trosswagen anschließend den verbliebenen Rest an Bewegungspunkten weiter.

Würfelst du eine andere Zahl, hast du den Barbaren nicht vertrieben und musst entweder auf der Kreuzung stehen bleiben oder in eine andere Richtung weiterziehen.

Vertreibst du einen Barbaren und setzt ihn auf die Straße einer anderen Person, darfst du, im Gegensatz zum Fall einer gewürfelten „7“, keine Rohstoffkarte von dieser ziehen.



Beispiel: Rot hat die dritte Stufe ausgebaut. Würfelt Rot eine 5 oder 6, vertreibt Rot den Barbaren und setzt ihn an anderer Stelle wieder ein. Zeigt der Würfel eine andere Zahl, konnte Rot den Barbaren nicht vertreiben.

Wichtig: Es ist erlaubt, auf einem Weg, der von einem Barbaren blockiert ist, eine Straße zu bauen. Auf jeder Straße bzw. auf jedem Weg darf immer nur 1 Barbar stehen.

DIE SZENARIEN

„7“ gewürfelt

Würfelst du eine „7“, versetzt du 1 der 3 Barbaren auf einen Weg oder eine Straße.

Versetzt du den Barbaren auf eine Straße, ziehst du 1 Rohstoffkarte (kein Gold) von der Person, der die Straße gehört.

Auch wenn der Räuber nicht im Spiel ist, gilt die Regel, dass, wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, die Hälfte der Rohstoffkarten abgeben muss.

„2“ oder „12“ gewürfelt

Würfelst du eine „2“ oder eine „12“, wiederhole deinen Würfelwurf.

Gold

Bist du an der Reihe, darfst du bis zu zweimal in deinem Zug für 2 Gold einen beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat kaufen.

Durch die Nutzung von Häfen und den Handel mit den anderen hast du die Möglichkeit, Gold zu erwerben.

Gold zählt nicht als Rohstoff und wird daher beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt.

Spielende

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 13 Siegpunkte erreicht hat.

Spieltipps für dieses Szenario

Straßenbau ist in diesem Szenario sehr wichtig. Je mehr eigene Straßen du nutzen kannst, um deinen Trosswagen zu einem anderen Zielfeld zu bewegen, desto schneller kannst du Waren transportieren und desto weniger Gold musst du für die Nutzung von Straßen anderer Personen bezahlen.

Achte darauf, genügend Goldreserven zu haben. Du kannst sonst mit deinem Trosswagen zwischen fremden Straßen sitzen und ohne Gold nicht weiterziehen. Wenn keine andere Person deine Straßen nutzt und dir Gold zahlt, hast du nur noch die Möglichkeit, dir Gold von den anderen zu erhandeln oder Rohstoffe mit dem Vorrat oder einem Hafen in Gold einzutauschen.

Kombination mit Varianten

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit CATAN für Zwei gilt:

Wer die Straßen der neutralen Figuren nutzt, zahlt die Hälfte des Goldes, das bei der Bewegung des Trosswagens insgesamt für die Benutzung der neutralen Straßen anfällt, an den Vorrat (aufgerundet) und die andere Hälfte an die gegnerische Person (abgerundet).

Anstelle den Räuber mit einem Handelschip in die Wüste zu schicken, versetzt man einen Barbaren auf einen Weg (keine Straße).

Für eine Siedlung an einem Zielfeld erhält man 1 Handelschip.

Für die Kombination mit der Variante Ereignisse auf Catan gilt:

Sortiert die beiden Ereigniskarten mit der 2 und 12 aus. Bei diesem Szenario gibt es keinen Räuber und keine längste Handelsroute. Folgende Ereignisse haben daher eine andere Bedeutung:

- Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, gibt die Hälfte ab. Versetze einen Barbaren auf einen Weg oder eine Straße. Versetzt du den Barbaren auf eine Straße, ziehst du von der Person, der die Straße gehört, eine Karte aus ihrer verdeckten Hand.
- Rückzug des Räubers: Da es keinen Räuber gibt, findet das Ereignis nicht statt.
- Erdbeben: Wer über eine quer gestellte Straße zieht, benötigt dafür wie bei einem Weg 2 Bewegungspunkte.

Bei der Kombination mit der Variante **Die Häfen von Catan** sollte auf 14 Siegpunkte gespielt werden.