

Spielablauf

Grundsätzlich bleiben die Regeln von CATAN – Das Spiel und Händler & Barbaren erhalten. Eine Regeländerung ist, dass ihr immer zu zweit an einem Spielzug beteiligt seid, wenn ihr Wagen 1 bzw. Wagen 2 vor euch stehen habt:

Wer Wagen 1 vor sich stehen hat, führt zuerst einen Spielzug aus: Du würfelst die Rohstofferträge für alle aus und darfst handeln, bauen (auch Entwicklungskarten kaufen) und 1 Entwicklungskarte spielen (auch vor dem Würfeln). Außerdem darfst du je nach Szenario bestimmte Sonderaktionen ausführen. Einige der Regeln werden in den Szenarioregeln beschrieben. Darüber hinaus gelten für beide Personen mit Wagen 1 & 2 die normalen Szenarioregeln aus CATAN – Händler & Barbaren. Hast du deine Aktionen beendet, gibst du den Wagen 1 und die Würfel nach links weiter.

Wer Wagen 2 vor sich stehen hat, beginnt nun mit einem angepassten Zug: Du darfst Rohstoffe nur mit dem Vorrat handeln (nicht aber mit den anderen Personen), bauen (auch Entwicklungskarten kaufen) und 1 Entwicklungskarte ausspielen (jedoch nicht vor dem Würfelwurf). Außerdem darfst du je nach Szenario bestimmte Sonderaktionen ausführen. Hast du deine Aktionen beendet, gibst du den Wagen 2 ebenfalls nach links weiter und beendest damit den Spielzug.

Wer nun Wagen 1 vor sich stehen hat, beginnt den neuen Spielzug.

Übersicht der Aktionen



Mit Wagen 1

- Rohstoff-Erträge auswürfeln (Pflicht!)
- mit anderen Personen und dem Vorrat handeln
- bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)
- 1 Entwicklungskarte ausspielen
- Sonderaktionen je nach Szenario ausführen



Mit Wagen 2

- mit dem Vorrat handeln (nicht mit den anderen Personen)
- bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)
- 1 Entwicklungskarte ausspielen
- Sonderaktionen je nach Szenario ausführen

Fischfang auf Catan

Zusatzmaterial

2 Fischgründe mit den Würfelnzahlen „5“ und „9“



1 Landschaftsfeld See mit den Würfelnzahlen „10“ und „4“



2 Übersichtskarten



Vorbereitung

Die beiden Seen ersetzen die beiden Wüsten. Die Seen dürfen nicht am Rand der Insel (Küste) ausgelegt werden. Die zusätzlichen Fischplättchen werden zusammen mit den Fischplättchen aus CATAN – Händler & Barbaren gemischt und bereitgelegt. Auf jede freie Spitze des Rahmens wird ein Fischgrund gelegt.

Zusätzliche Regeln

Auch mit Wagen 2 dürft ihr den Alten Schuh in eurem Zug regelkonform weitergeben und Aktionen mit Fischplättchen durchführen.

Die Flüsse von Catan

Zusatzmaterial



Vorbereitung

Baut den Rahmen auf und legt die 3 Flussfelder wie nebenstehend abgebildet aus. Von den Landschaftsfeldern von CATAN – Das Spiel bzw. CATAN – Das Spiel – 5–6 Personen Erweiterung benötigt ihr: 2x Gebirge, 3x Hügelland, 3x Weideland, 6x Wald und 6x Ackerland. Baut damit den Rest der Insel auf. Ihr benötigt alle Zahlenplättchen der 5–6 Personen Erweiterung und legt diese aus. Die Regelung, das Zahlenplättchen „2“ zur „12“ zu legen, entfällt.



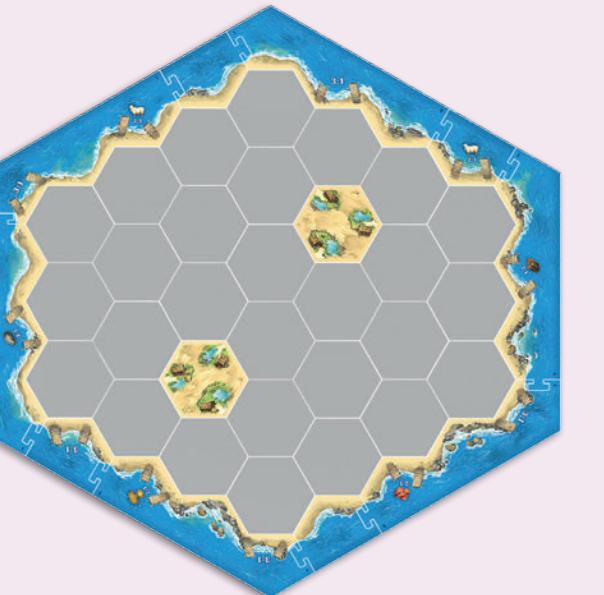
Der Handelstross

Zusatzmaterial



Vorbereitung

Baut das Spielfeld gemäß nebenstehender Abbildung auf. Ansonsten funktioniert der Aufbau entsprechend dem Szenario für 3–4 Personen.



Zusätzliche Regeln

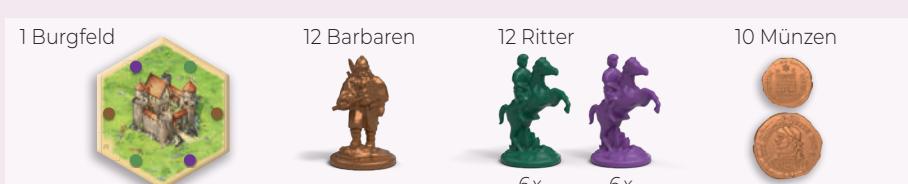
Gründet jemand nach der Gründungsphase eine oder mehrere Siedlungen oder baut eine oder mehrere Siedlungen zu einer Stadt aus, wird nach Beendigung des Zuges nach den bekannten Regeln genau 1 Trosswagen eingesetzt.

Dies gilt auch, wenn die Person mit Wagen 2 an der Reihe ist.

Es gibt nun zwei Wasserstellen, von denen aus insgesamt 6 Handelstrosse starten können. Beim Einsetzen eines neuen Trosswagens ist es euch vollkommen freigestellt, an welcher Wasserstelle ihr einen Handelstross starten lasst bzw. welcher Handelstross durch den neuen Trosswagen verlängert wird.

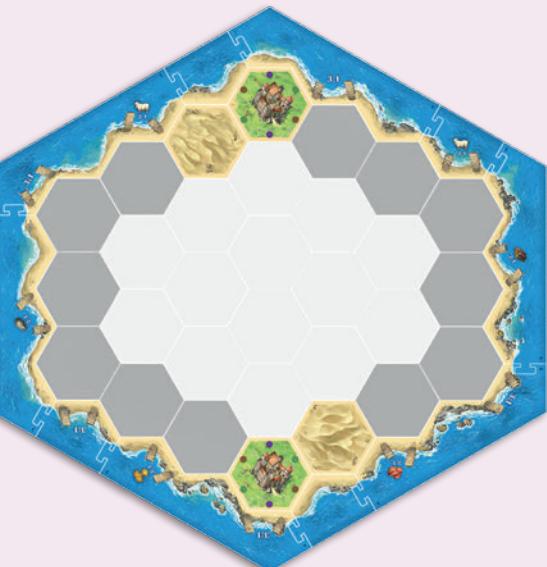
Der Barbarenüberfall

Zusatzmaterial



Vorbereitung

Landschaftsfelder auslegen: Legt wie abgebildet zuerst die Wüsten und Burgfelder aus. Achtet bei der Ausrichtung der Burgfelder darauf, dass beide gleich ausgerichtet sind, die farbigen Punkte also auf dieselben Kanten zeigen. Im äußeren grauen Kreis legt ihr zufällig aus: 3x Hügelland, 3x Wald, 2x Weideland, 2x Ackerland und 2x Gebirge. Legt in der inneren weißen Fläche zufällig aus: 2x Hügelland, 2x Wald, 3x Weideland, 4x Ackerland und 3x Gebirge. Je 1x Wald und 1x Weideland werden nicht benötigt.



Zahlenchips platzieren: Nachdem ihr die Landschaftsfelder ausgelegt habt, platziert ihr die Zahlenchips nach dem nebenstehenden abgebildeten Schema. Je ein Zahlenchip mit „2“ und „12“ werden nicht benötigt.

Legt den Farbwürfel auf eines der Burgfelder.

Ansonsten funktioniert der Aufbau entsprechend dem Szenario für 3–4 Personen.





KLAUS TUEBER

CATAN

HÄNDLER & BARBAREN

5-6 PERSONEN ERWEITERUNG

SPIELANLEITUNG

Zusätzliche Regeln

Barbaren landen auf Catan

An der Küste sind die Zahenchips „5“ und „9“ je zweimal vorhanden. Wird beim Einwürfeln der Barbaren eine „5“ bzw. eine „9“ gewürfelt, so landet auf jedem der beiden Felder ein Barbar. Es wird dennoch dreimal gewürfelt. Es können so also pro Barbarenangriff bis zu 5 Barbaren nach Catan kommen.

Ritter bewegen / Vertreibung der Barbaren

Die Bewegung der Ritter findet nach der Handels- und Bauphase am Ende des Spielzugs statt. Nach der Überprüfung, ob die Voraussetzungen für einen Sieg über die Barbaren erfüllt sind, ist die nächste Person am Zug. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Person mit Wagen 1 oder die Person mit Wagen 2 an der Reihe ist.

Auch die Person mit Wagen 2 darf am Ende ihres Zuges ihre Ritter versetzen.

Sieg über die Barbaren

Es wird nach jedem Spielzug (sowohl bei der Person mit Wagen 1, als auch bei der Person mit Wagen 2) geprüft, ob die Voraussetzungen für einen Sieg über die Barbaren erfüllt sind. Die Überprüfung beginnt beim Feld links von einem der Burgfelder und dann weiter im Uhrzeigersinn. Sind alle Felder auf dieser Seite überprüft, beginnt man die zweite Überprüfung beim Feld links vom anderen der beiden Burgfelder. Es ist nicht von Bedeutung, bei welchem Burgfeld begonnen wird.

Händler & Barbaren

Zusatzmaterial



Vorbereitung

Baut den Rahmen wie rechts abgebildet unter Verwendung der beiden neuen Rahmensteile auf.

Legt dann die 3 Marmorsteinbrüche, die 3 Glashütten, die 2 Wüsten und die neue Burg gemäß der Abbildung aus. Die neuen Marmorsteinbrüche und Glashütten sind etwas anders gestaltet als die entsprechenden Felder in der 3/4-Version. Die neuen Felder erlauben es, auch entlang der Küste Straßen und Siedlungen zu gründen. Dies ist notwendig, da sonst einzelne Häfen nicht erreicht werden können. Achtet beim Auslegen darauf, dass diese Felder dort platziert werden, wo Häfen liegen. Es sollten alle Häfen erreichbar sein, wie rechts abgebildet.

Füllt die freien Plätze der Insel zufällig mit Landschaftsfeldern auf. Es werden alle Landschaftsfelder von CATAN – Das Spiel und CATAN – Das Spiel – 5-6 Personen Erweiterung benötigt.

Platziert die Zahenchips wie rechts abgebildet. (Aufgrund der Vielzahl unbelegter Felder funktioniert die alphabetische Verteilung der Zahenchips hier nicht.) Es werden alle Zahenchips der 5-6 Personen Erweiterung benötigt.

Platziert die Warenplättchen der Burg neben dem Spielfeld. Teilt die Warenplättchen des Marmorsteinbruchs in etwa 3 gleich große Stapel auf und ordnet jedem Marmorsteinbruch einen Stapel zu.

Verfahrt entsprechend mit den Warenplättchen der Glashütte. Sollten im Verlauf des Spiels an einem Marmorsteinbruch bzw. an einer Glashütte die Warenplättchen ausgehen, so darf auch von den beiden anderen Stapeln gezogen werden – die einzelnen Stapel sind keinem Zielfeld zugeordnet.

Auch mit 5 bzw. 6 Personen sind nur 3 Barbaren im Spiel, sie kommen auf die mit X markierten Wege.



Zusätzliche Regeln

Zielfelder

Auf allen Wegen dürfen nach normalen Regeln Straßen gebaut werden. Der Marmorsteinbruch und die Glashütte aus CATAN – Händler & Barbaren haben 7 bebaubare Wege, die Felder von CATAN – Händler & Barbaren – 5-6 Personen Erweiterung haben 12 bebaubare Wege. Auf der zentralen Kreuzung der Zielfelder darf wie gehabt nie eine Siedlung errichtet werden. Bei den Zielfeldern von Händler & Barbaren dürfen (unter Beachtung der Abstandsregel) an 4 Kreuzungen Siedlungen bzw. Städte errichtet werden, bei den Zielfeldern der 5-6 Personen Erweiterung an allen 6 Kreuzungen – natürlich ebenfalls unter Beachtung der Abstandsregel.

„2“ und „12“ gewürfelt

Wer eine „2“ oder „12“ würfelt, wiederholt den Würfelwurf nicht – schließlich gibt es hier Felder, die diese Zahlen haben.

Person mit Wagen 2

Auch die Person mit Wagen 2 darf ihren Trosswagen aufwerten und ihn am Ende des Zuges versetzen.

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeln
Grafik: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Jasmin Balle
Redaktion: Arnd Fischer, Tina Landwehr-Rödöde
Redaktion der ersten Auflage: Reiner Müller
Entwicklungsteam: CATAN-Team
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 685157

© 2008, 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). Alle Rechte vorbehalten.

Einleitung

Diese Erweiterung bietet euch die Möglichkeit, CATAN – Händler & Barbaren zu fünf oder zu sechs zu spielen. Falls ihr ältere Versionen von CATAN-Spielen für 5 und 6 Personen kennt, werdet ihr bemerken, dass es keine „Außerordentliche Bauphase“ mehr gibt. Diese wird durch eine neue Regel ersetzt. Falls ihr noch etwas zur alten Regel nachlesen möchtet, könnt ihr dies auf catan.de/spielregeln tun.

Wichtig: Für das Spiel zu fünf und zu sechs benötigt ihr CATAN – Das Spiel, CATAN – Das Spiel – 5-6 Personen Erweiterung und das Material des entsprechenden Szenarios aus CATAN – Händler & Barbaren.

Damit ihr das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut auseinandersortieren könnt, sind die Sechseckfelder dieser Erweiterung mit diesem Symbol gekennzeichnet:

Material



Startaufstellung

Legt fest, wer das Spiel beginnt. Würfelt dafür reihum mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Figurenaufsteller Wagen 1 und stellt ihn vor sich (= Person A).

Wer 3 Plätze links von Person A sitzt, nimmt sich den Aufsteller Wagen 2 und stellt ihn ebenfalls vor sich.

ZU FÜNF
Dritte Position links von Person A = Wagen 2

Person A = Wagen 1

ZU SECHST
Dritte Position links von Person A = Wagen 2

Person A = Wagen 1

KOSMOS