

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

ENTDECKER & PIRATEN

ERWEITERUNG

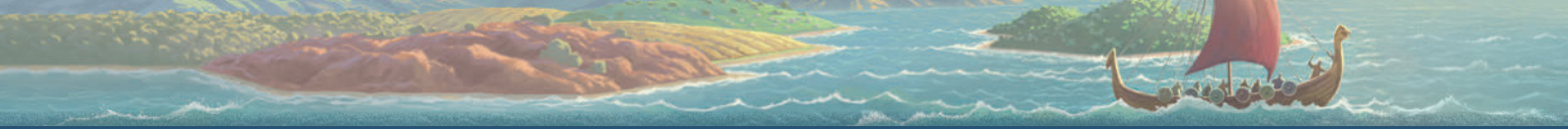
SPIELANLEITUNG



Mit der 5-6 Personen Erweiterung könnt ihr CATAN – Entdecker & Piraten auch zu fünft oder zu sechst spielen!

Inhaltsverzeichnis

Informationen zu dieser Erweiterung.....	2	Szenario 1 – Land in Sicht.....	12
Hinweis zu unterschiedlichen Editionen.....	2	Szenario 2 – Die Piratenlager.....	13
Material.....	3	Szenario 3 – Fische für Catan.....	17
So wird das Kartoninlay aufgebaut.....	4	Szenario 4 – Gewürze für Catan.....	20
Vorbereitung für alle Szenarien.....	5	Szenario 5 – Entdecker & Piraten.....	23
Regeln für alle Szenarien.....	6		



Erlebt abwechslungsreiche Abenteuer!

In den fünf Szenarien dieser Erweiterung gibt es verschiedene Missionen, die ihr erfüllen müsst. Entdeckt mit euren Schiffen unbekannte Inseln und gründet dort Siedlungen. Erobert Piratenlager, fangt Fische und übergebt sie dem Catanischen Rat oder erhandelt wertvolle Gewürze von den Bewohnern der Gewürzinseln. Im letzten Szenario könnt ihr sogar alle drei Missionen erfüllen!

Informationen zu dieser Erweiterung

Entdecker & Piraten besteht aus mehreren, aufeinander aufbauenden Szenarien. In allen Szenarien werdet ihr damit beauftragt, mit euren Schiffen ein unbekanntes Meer zu erkunden und auf den entdeckten Inseln Siedlungen zu errichten. Dies ist auch die Aufgabe des ersten Szenarios, das als Einführung in die wichtigsten Grundregeln dieser Erweiterung dient.

In den darauffolgenden Szenarien erhaltet ihr zusätzliche Aufträge (Missionen). So gilt es, Piratenlager zu erobern, Fische zu fangen und dem Catanischen Rat zu übergeben oder von den geheimnisvollen Bewohnern der Gewürzinseln Gewürze zu erhandeln.

In dieser Anleitung findet ihr zunächst die Grundregeln für alle Szenarien und im Anschluss daran weitere Regeln, die ihr für die Szenarien 2–5 benötigt. Danach werden die einzelnen Szenarien beschrieben:

Ab dem zweiten Szenario kommt jeweils eine weitere Mission mit ihren individuellen Regeln hinzu. Wir empfehlen euch daher sehr, die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge zu spielen.

Hinweis zu unterschiedlichen Editionen

Die CATAN-Spielereihe mit ihren Erweiterungen wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Die Spiele der aktuellen Edition sind mit allen Spielen seit 2003 kombinierbar, da sie inhaltlich gleich sind. Lediglich die grafische Gestaltung der Felder und Karten ist unterschiedlich. Somit sind alle CATAN-Editionen, die Kunststofffiguren enthalten, untereinander kompatibel.

Die von 1995 bis 2002 erschienenen Spiele (mit Holzfiguren) können nur eingeschränkt mit der aktuellen Edition kombiniert werden, da in der Edition 2003 wesentliche Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden. Die Kombination dieser Ausgaben wird durch das *CATAN – Kompatibilitäts-Kit* ermöglicht. Es kann über catanshop.de bestellt werden.

Besitzt ihr Spiele unterschiedlicher Editionen? Auf unserer Webseite catan.de informieren wir umfassend über die Unterschiede und die Möglichkeiten, die verschiedenen Editionen zu kombinieren. Natürlich könnt ihr uns auch über kosmos.de/servicecenter schreiben. Wir sind euch gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

© 2013, 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
Design der Spielfiguren: Andreas Klover
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 Dontanville, 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.

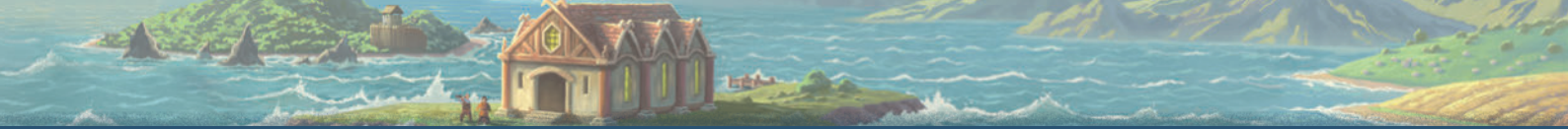
MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 685164

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal



Material

16 Hafensiedlungen
(je 4 in 4 Farben)



36 Einheiten
(je 9 in 4 Farben)



12 Schiffe
(je 3 in 4 Farben)



8 Entdecker
(je 2 in 4 Farben)



12 Markierungssteine
(je 3 in 4 Farben)



4 Piratenschiffe (je 1 in 4 Farben)



6 Fisch-
schwärme



24 Gewürz-
säcke



40 Goldmünzen
Wert 1

36 Goldmünzen
Wert 3

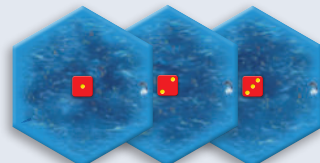


Teile mit grünen Papageien auf der Rückseite

3 Goldflussfelder



3 Fischfelder



3 Gewürzfelder

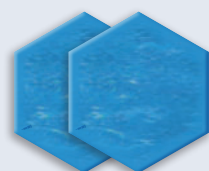


6 Landschaftsfelder



Rückseite

2 Meerfelder



6 Zahlenchips



Rückseite

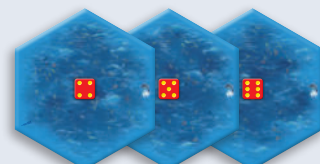
1x Hügelland, 1x Wald, 1x Weideland,
1x Ackerland, 2x Gebirge

Teile mit braunen Gänsen auf der Rückseite

3 Goldflussfelder



3 Fischfelder



3 Gewürzfelder

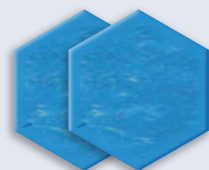


6 Landschaftsfelder



Rückseite

2 Meerfelder



6 Zahlenchips



Rückseite

1x Hügelland, 1x Wald, 1x Weideland,
2x Ackerland, 1x Gebirge

4 Baukostenübersichten



6 Piratenlager



Rückseite

3 Missionsleisten plus 3 Sondersiegepunkttafeln



Die Piratenlager

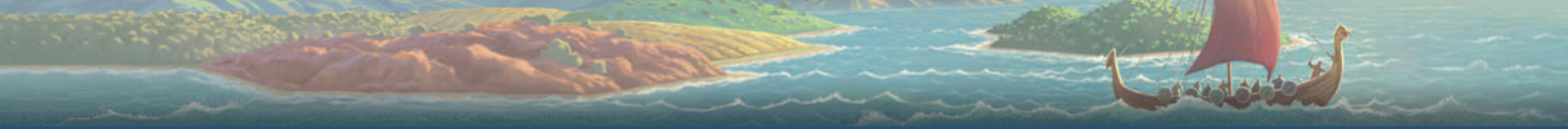


Fische für Catan



Gewürze für Catan



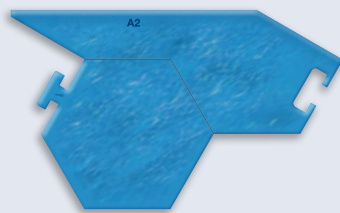


15 Rahmen- und Meeresteile

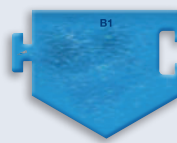
1x Rahmenteil A1



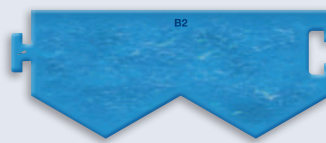
1x Rahmenteil A2



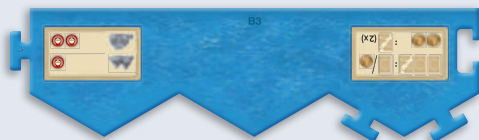
2x Rahmenteil B1



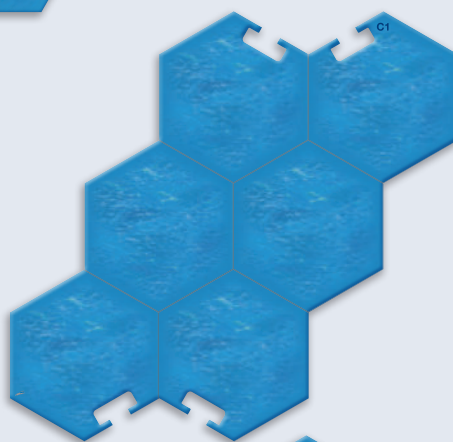
2x Rahmenteil B2



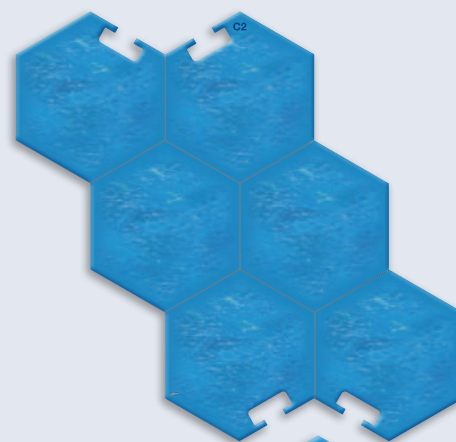
2x Rahmenteil B3



1x Meeresteil C1



1x Meeresteil C2



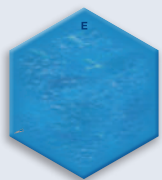
1x Meeresteil D1



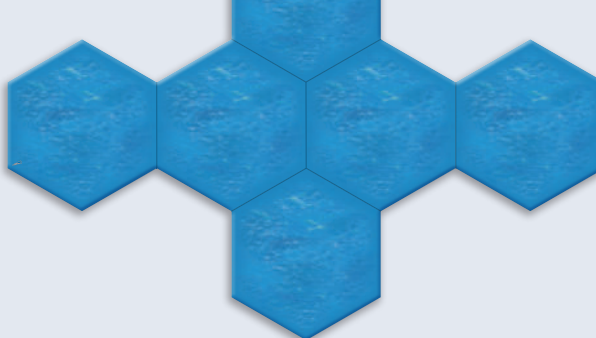
1x Meeresteil D2



1x Meeresteil E



1x Meeresteil F

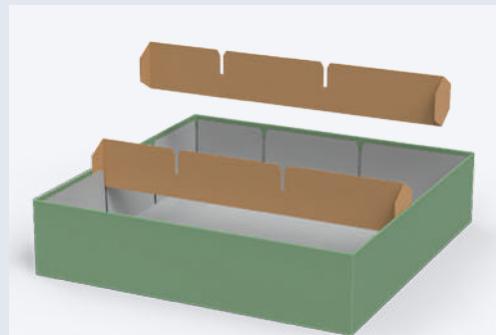


1x Meeresteil G

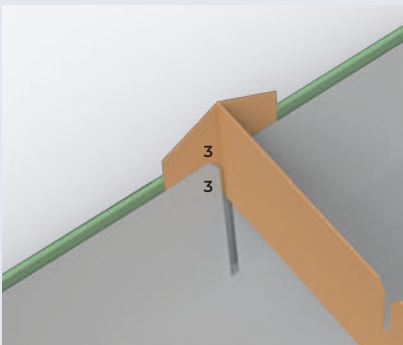


Hinweis: Damit ihr das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen könnt, sind die Sechseckfelder der Erweiterung Entdecker & Piraten mit diesem Symbol gekennzeichnet. Es befindet sich auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke.

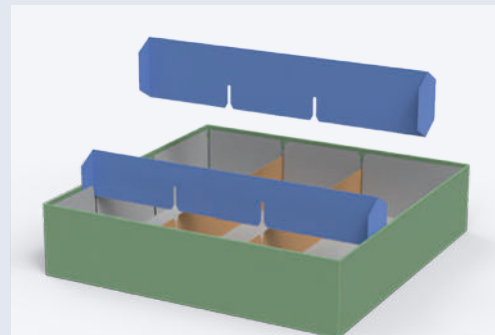
So wird der Kartoneinsatz aufgebaut



Steckt zuerst den Steg mit den Zahlen 1 und 2 und dann den Steg mit den Zahlen 3 und 4 in den Kartonrahmen, der bereits in der Schachtel liegt.



Faltet dazu die Enden nach außen und steckt sie hinter den Kartonrahmen, wie im Bild gezeigt.



Steckt anschließend den Steg mit den Zahlen 5 und 6 und danach den Steg mit den Zahlen 7 und 8 quer zu den bereits eingesetzten Stegen in den Kartonrahmen.

Sortierung der Teile in den Kartoneinsatz

Die Abbildungen auf dem Kartoneinsatz geben euch Hinweise, welche Elemente in welches Fach sortiert werden sollten.



Vorbereitung für alle Szenarien

Benötigte Teile aus CATAN – Das Spiel

Sucht euch die folgenden Landschaftsfelder heraus:

2x Hügelland, 4x Wald, 3x Weideland, 2x Ackerland und 3x Gebirge

und die folgenden Zahlenchips:

2x „3“, 2x „4“, „5“, 2x „6“, 2x „8“, „9“, 2x „10“, 2x „11“, „12“.

Nehmt euch außerdem alle Straßen und Siedlungen in den Farben, mit denen ihr spielen wollt. Städte werden für diese Erweiterung nicht benötigt.

Ihr braucht außerdem noch alle Rohstoffkarten inklusive der beiden Kartenhalter (keine Entwicklungskarten), die 6 Rahmenteile und die beiden Würfel.

Wichtig: Dieses Material aus CATAN – Das Spiel wird immer unverändert bei allen Szenarien benötigt. Es wird daher bei den einzelnen Szenarien nicht mehr aufgeführt.

Die folgenden Vorbereitungen sind für alle Szenarien gleich. Die weiteren Vorbereitungen für die einzelnen Szenarien sind jeweils bei den Szenarien aufgeführt.

Rahmen aufbauen

Baut das Spielfeld mit den Rahmenteilen von CATAN – Das Spiel und den bei dem jeweiligen Szenario aufgeführten Rahmen- und Meeresteilen dieser Erweiterung wie in der Abbildung des Szenarios gezeigt auf.

Wichtig: Die 6 Rahmenteile von CATAN – Das Spiel setzt ihr immer mit der Rückseite nach oben ein, sodass keine Häfen sichtbar sind. Das Zusammenstecken ist leichter, wenn ihr diese Rahmenteile von oben in die neuen Teile von Entdecker & Piraten einsetzt.

Auslegen der Landschaftsfelder und Zahlenchips im Gebiet der Startinsel

Szenario 1 und 2: Legt die Landschaftsfelder aus CATAN – Das Spiel wie auf der jeweiligen Abbildung gezeigt im Bereich der Startinsel aus. Platziert anschließend die Zahlenchips aus CATAN – Das Spiel wie abgebildet.

Szenario 3 bis 5: Ihr baut das Spielfeld variabel auf. Mischt dafür die Landschaftsfelder verdeckt und legt sie in zufälliger Reihenfolge im Bereich der Startinsel aus. Dreht sie anschließend um und legt die Zahlenchips aus wie auf der Abbildung gezeigt. Die Position der Zahlenchips sollte nicht verändert werden. Optional ist der variable Aufbau auch für Szenario 2 möglich.

Auslegen der Sechseckfelder und Zahlenchips in den unentdeckten Gebieten

In den unentdeckten Gebieten legt ihr die Sechseckfelder mit den Papageien auf der Rückseite und mit den Gänsen auf der Rückseite aus. Welche Sechseckfelder ihr benötigt, steht bei dem jeweiligen Szenario. Sortiert die Sechseckfelder nach ihrer Rückseite (Papageien oder Gänse) zu 2 Stapeln. Mischt beide Stapel separat. Legt nun die Sechseckfelder mit den Papageien im nördlichen Gebiet und die mit den Gänsen im südlichen Gebiet so aus, dass die Rückseite nach oben zeigt.

Sortiert nun ebenfalls die Zahlenchips nach ihrer Rückseite. Mischt die Stapel separat. Legt nun jeden Stapel mit der Rückseite nach oben zeigend jeweils in der Nähe der zugehörigen Sechseckfelder bereit (siehe Abbildung bei dem jeweiligen Szenario).

Material aus dieser Erweiterung

Für alle Szenarien benötigt ihr das folgende Material:

16 Hafensiedlungen (je 4 in jeder Farbe; im Spiel zu dritt bleibt die nicht verwendete Farbe in der Schachtel)



12 Schiffe (je 3 in jeder Farbe; im Spiel zu zweit und zu dritt bleiben die nicht verwendeten Farben in der Schachtel)



8 Entdecker (je 2 in jeder Farbe; im Spiel zu zweit und zu dritt bleiben die nicht verwendeten Farben in der Schachtel)



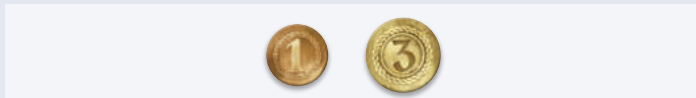
Die folgenden Teile mit Papageien auf der Rückseite



Die folgenden Teile mit Gänsen auf der Rückseite



Alle Münzen



Regeln für alle Szenarien

Regeln von CATAN – Das Spiel

Die Regeln von CATAN – Das Spiel sind bis auf folgende Ausnahmen für alle Szenarien gültig:

- Es gibt keine Entwicklungskarten
- Es gibt keine Sondersiegepunkttafeln „Längste Handelsroute“ und „Größte Rittermacht“
- Siedlungen können nicht zu Städten ausgebaut werden
- Es wird ohne Räuber gespielt. Beim Wurf einer „7“ verliert jede Person, die mehr als 7 Rohstoffkarten (im Folgenden kurz als Rohstoffe bezeichnet) besitzt, die Hälfte ihrer Rohstoffe.
- Handel: Es gibt keine Häfen und keinen 4:1-Handel. Stattdessen könnt ihr generell Rohstoffe im Verhältnis 3:1 mit dem Vorrat tauschen (also 3 gleiche Rohstoffe in den Vorrat zurücklegen und 1 beliebigen anderen dafür nehmen). Statt des Rohstoffs könnt ihr auch 1 Gold ertauschen.

Regeln für Entdecker & Piraten

Gründungsphase

In Szenario 1 wird nicht frei gegründet. Im Aufbaubild des Szenarios seht ihr, wo ihr welche Figuren platzieren müsst. Eine genauere Erklärung findet ihr auf Seite 13.

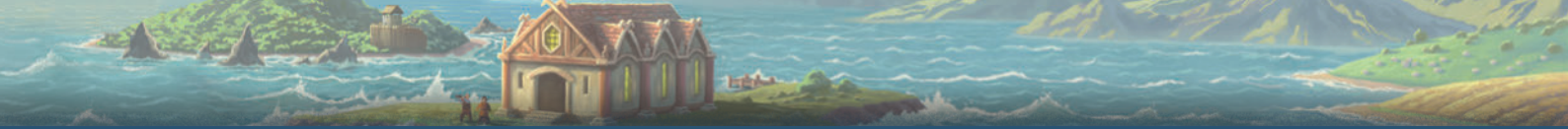
Ab Szenario 2 gründet ihr eure Start-siedlungen frei. Platziert nach den Regeln von CATAN – Das Spiel zuerst eine Hafensiedlung und dann eine Siedlung – jeweils ohne Straße – im Gebiet der Startinsel. Die Hafensiedlung muss auf einer der mit Kreisen markierten Kreuzungen eingesetzt werden (siehe die jeweilige Abbildung beim entsprechenden Szenario).

Die Siedlung darf auf einer beliebigen Kreuzung eingesetzt werden. Dies darf auch eine Kreuzung sein, die mit einem Kreis markiert ist. Sowohl bei der Gründung der Siedlung als auch der Hafensiedlung müsst ihr die Abstandsregel beachten.

Die Person, die zuletzt eine Siedlung eingesetzt hat, legt als Erstes eine Straße an ihre Siedlung an und setzt dann ein Entdeckerschiff (Schiff + Entdecker) auf einem der zwei oder drei an die Hafensiedlung angrenzenden Meerwege ein. Es folgen die anderen Personen im Uhrzeigersinn. Anschließend erhalten alle für ihre zuletzt eingesetzte Siedlung ihre Startrohstoffe. Danach beginnt das Spiel mit dem ersten Würfelwurf.



Beispiel: Hafensiedlung mit angrenzendem Entdeckerschiff



Spielt ihr **zu dritt**, setzt ihr die Figuren der vierten Farbe nicht ein.

Spielt ihr **zu zweit**, setzt ihr alle Figuren ein. Die Figuren der nicht gewählten Farben bleiben auf der Startinsel als Hindernis stehen. Nur die Entdeckerschiffe der nicht gewählten Farben werden entfernt. Nachdem beide ihre Hafensiedlung eingesetzt haben, setzt zunächst die Person, die beginnt, und anschließend die andere Person eine Hafensiedlung einer neutralen Farbe ein. Danach setzt die andere Person eine neutrale Siedlung ein und anschließend die Person, die beginnt.

Die Phasen eines Spielzugs

1. Ertragsphase

Wird eine Zahl gewürfelt, für die du keine Rohstoffe erhältst, bekommst du als Ausgleich 1 Gold aus dem Vorrat. Dies gilt nicht, wenn eine „7“ gewürfelt wird.

2. Handels- und Bauphase

Nach der Ertragsphase kannst du wie gewohnt in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen.

Besonderheiten:

3:1-Handel: Es gibt in dieser Erweiterung keine Häfen. Stattdessen könnt ihr generell Rohstoffe im Verhältnis 3:1 mit dem Vorrat tauschen. Statt eines Rohstoffs könnt ihr auch 1 Gold er-tauschen.

Mit Gold Rohstoffe kaufen: Gold kann nicht 3:1 gehandelt werden. Aber **bis zu zweimal in deinem Zug** darfst du für je 2 Gold 1 beliebigen Rohstoff vom Vorrat kaufen. Das Gold darfst du auch beim Handel mit den anderen Personen am Tisch einsetzen.

3. Bewegungsphase

Hast du deine Handels- und Bauphase abgeschlossen, beginnt deine Bewegungsphase:

Du darfst mit jedem deiner Schiffe ziehen und Aktionen mit ihnen durchführen. Handeln und Bauen ist während oder nach dieser Phase nicht erlaubt.

Nach der Bewegungsphase endet dein Zug.

Besondere Regeln von Entdecker & Piraten

Die Schiffe

Die Schiffe dienen dazu, Figuren und Waren von einem Ort zu einem anderen zu bringen. Dies geschieht auf Meerwegen.

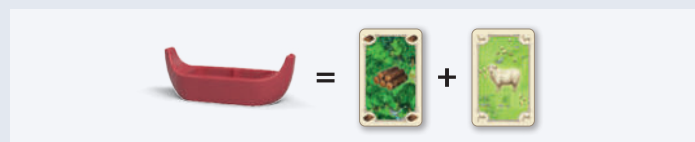
Meerwege sind die Kanten eines Meerfeldes. Die Meerwege trennen Meerfelder voneinander und Landschaftsfelder von Meerfeldern. Auch die Kanten der Rahmentteile, an denen der Rahmen an Meer- oder Landschaftsfelder grenzt, gelten als Meerwege.

Es dürfen jeweils bis zu 2 Schiffe – von einer Person oder auch von zwei verschiedenen – auf einem Meerweg stehen.

Auf Küstenwegen (wo Landschaftsfelder an Meerfelder grenzen) können sowohl Schiffe als auch Straßen gebaut werden. Auf einem Küstenweg können sich 1 Straße und bis zu 2 Schiffe gleichzeitig befinden.

Schiffe bauen

Baukosten: 1x Holz + 1x Wolle



Baust du ein Schiff, setzt du es auf einem der zwei oder drei Meerwege ein, die an eine deiner Hafensiedlungen grenzen.

Es ist nicht erlaubt, ein Schiff auf einem Meerweg zu bauen, der an ein unentdecktes Sechseckfeld angrenzt.

Möchtest du ein neues Schiff bauen und alle deine Schiffe sind schon auf dem Spielfeld, darfst du ein beliebiges deiner Schiffe vom Spielfeld entfernen und an deiner Hafensiedlung für 1 Holz und 1 Wolle neu bauen. Sollte das entfernte Schiff beladen gewesen sein, musst du die Ladung in den Vorrat zurücklegen, sie ist verloren.

Schiffe bewegen

Du darfst ein Schiff nur in der Bewegungsphase ziehen.

Ein Schiff wird immer von Meerweg zu Meerweg gezogen. Es darf in beliebiger Richtung gezogen werden und darf auch während des Zuges die Zugrichtung wechseln – also auch wieder in die Richtung gezogen werden, aus der es kam.

Du besitzt für jedes deiner Schiffe 4 Bewegungspunkte. Die Bewegung von einem Meerweg zu einem benachbarten Meerweg kostet 1 Bewegungspunkt.

Du musst die Bewegung eines Schiffes erst beenden, bevor du das nächste Schiff bewegen darfst.

Für jedes deiner Schiffe darfst du einmal in deinem Zug 2 zusätzliche Bewegungspunkte für insgesamt 1 Wolle pro Schiff kaufen.

Du darfst dein Schiff über ein oder zwei nebeneinanderstehende Schiffe hinwegziehen. Du darfst jedoch nicht den Zug eines deiner Schiffe auf einem Meerweg beenden, auf dem schon 2 Schiffe stehen.

Schiffe be- und entladen

Jedes Schiff besitzt einen Laderaum, in den zwei kleine Spielfiguren (Einheiten oder Gewürzsäcke) oder eine große Spielfigur (Entdecker, Fischschwarm) hineinpassen.

Ihr dürft jederzeit Spielfiguren aus einem eurer Schiffe entfernen und zum Vorrat zurücklegen. Dies kann zum Beispiel sinnvoll sein, wenn ihr Platz für eine wertvollere Figur schaffen wollt.

Das Be- und Entladen von Schiffen kostet keine Bewegungspunkte. Ein Schiff darf nach dem Be- und Entladen weitergezogen werden, falls es noch über Bewegungspunkte verfügt.

Mit Schiffen entdecken

Um neues Land zu entdecken, musst du dein Schiff in Richtung des nördlichen oder südlichen unentdeckten Gebiets ziehen.



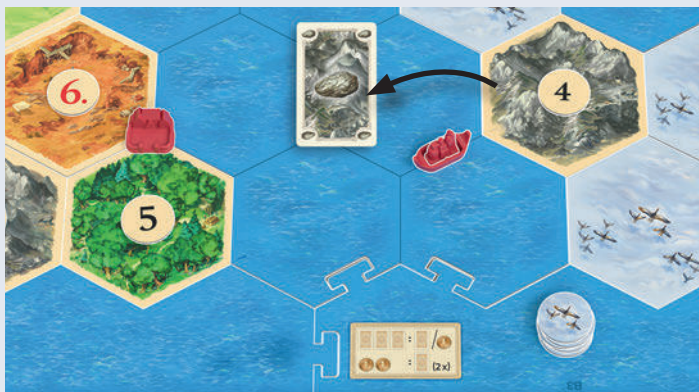
Zeigt ein Schiff (egal ob leer oder beladen), nachdem es gezogen wurde, mit einer Spitze (Bug oder Heck) auf eine Kreuzung eines unentdeckten Sechseckfeldes, entdeckst du dieses Feld. Dafür drehst du das Feld um.



Ist es ein Landschaftsfeld, dann nimm einen Zahlenchip, der die gleiche Rückseite hat wie das Landschaftsfeld, und lege ihn mit der Zahlenseite nach oben auf das Landschaftsfeld.



Anschließend erhältst du als Belohnung einen Rohstoff dieser Landschaft.



Ist es ein beliebiges anderes Feld (z.B. ein Meerfeld oder ein Gewürzfeld), erhältst du 2 Gold aus dem Vorrat.

Eine Entdeckung beendet immer den Zug deines Schiffs. Du darfst mit diesem Schiff nicht mehr weiterfahren. Eventuell vorhandene restliche Bewegungspunkte verfallen.

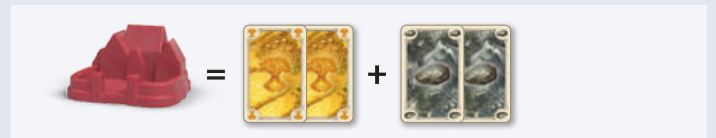
Die Siedlung

Siedlungen können auf zwei Arten gegründet werden. Entweder wie gewohnt aus CATAN – Das Spiel über Straßen auf einer erlaubten Kreuzung oder mit einem Entdeckerschiff (siehe rechts auf Seite 9).

Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

Die Hafensiedlung

Baukosten: 2x Getreide + 2x Erz



Eine Hafensiedlung kannst du nur bauen, indem du eine Siedlung an der Küste der Startinsel oder an der Küste von entdeckten Landschaftsfeldern zu einer Hafensiedlung ausbaust.

Baust du eine deiner Siedlungen zu einer Hafensiedlung aus, legst du die Siedlung in deinen Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Hafensiedlung.

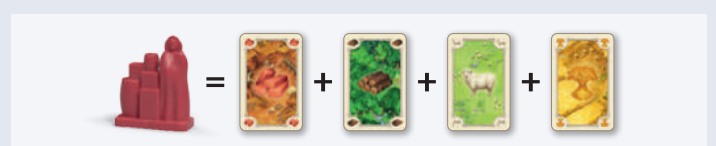
Eine Hafensiedlung besitzt ein Hafenbecken, in das 2 kleine Spielfiguren (Einheiten oder Gewürze) oder 1 große Spielfigur (Entdecker oder Fischschwarm) hineinpassen.

Wichtig: Für eine Hafensiedlung gibt es weiterhin nur 1 Rohstoff, wenn die Zahl eines angrenzenden Landschaftsfelds gewürfelt wird.

Eine Hafensiedlung zählt 2 Siegpunkte.

Die Entdecker

Einsetzen eines Entdeckers



Einsetzkosten: 1x Lehm, 1x Holz, 1x Wolle, 1x Getreide

Das Einsetzen eines Entdeckers kostet die gleichen Rohstoffe wie der Bau einer Siedlung.

Setzt du einen Entdecker ein, stellst du ihn entweder in das leere Becken einer deiner Hafensiedlungen oder gleich in ein leeres Schiff, das auf einem Meerweg neben einer Hafensiedlung steht. Es ist nicht erlaubt, einen Entdecker **neben** einer Siedlung oder Hafensiedlung einzusetzen.

Sollte sowohl der Platz im Hafenbecken als auch der Platz eines eventuell angrenzenden eigenen Schiffs bereits von einer deiner Spielfiguren belegt sein, kannst du den Entdecker dort nur einsetzen, wenn du die andere Figur entfernst und in deinen Vorrat zurücklegst.

Ein Entdecker kann sich nicht über Land bewegen, er kann nur mit einem Schiff transportiert werden.

Entdecker einladen

In der Bewegungsphase: Zeigt eine Spitze eines deiner leeren Schiffe auf eine Hafensiedlung und steht dort ein Entdecker, kannst du diesen in dein Schiff einladen.



Entdeckerschiff

Das so entstandene Entdeckerschiff ziehst du in der Bewegungsphase weiterhin wie ein normales Schiff.

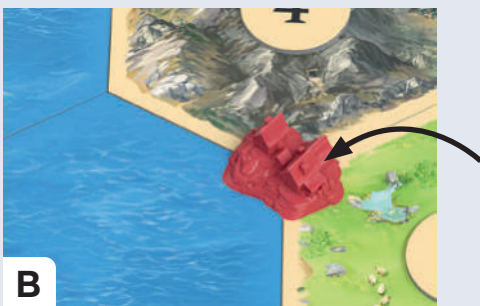
Das Beladen eines Schiffs mit einem Entdecker beendet nicht die Bewegung deines Schiffs.

Siedlung mit Entdeckerschiff gründen

Zeigt dein Schiff mit einer Spitze auf eine Kreuzung eines Landschaftsfelds, darfst du dort eine Siedlung gründen. Je nach Szenario kann es hierzu Ausnahmen geben, diese findest du im jeweiligen Szenario beschrieben.



Nimm zum Gründen einer Siedlung dein Schiff zusammen mit dem Entdecker zurück in deinen Vorrat (A) und setze dann ohne weitere Kosten eine Siedlung auf der Kreuzung des Landschaftsfeldes ein (B).



In den beiden unentdeckten Gebieten kann die jeweils erste Siedlung nur mit Hilfe eines Entdeckerschiffs gebaut werden. Hast du die erste Siedlung in einem unentdeckten Gebiet gebaut, kannst du von dort aus Straßen zu anderen Siedlungsplätzen bauen und auf diesen dann nach den üblichen Regeln Siedlungen bauen. Du kannst aber auch auf den Straßenbau verzichten und weitere Siedlungen mithilfe von Entdeckerschiffen gründen.

Wichtig: Straßen dürfen nicht auf (Meer-)Wegen, Siedlungen nicht auf Kreuzungen gebaut werden, die an unentdeckte Sechseckfelder grenzen. Wird eine Straße so gebaut, dass eines ihrer Enden auf eine Kreuzung eines unentdeckten Sechseckfelds zeigt, wird dieses Feld nicht entdeckt. Neue Sechseckfelder werden nur mit Schiffen entdeckt.

Du kennst jetzt alle Regeln, um das *Einführungsszenario 1: Land in Sicht* zu spielen. Möchtest du dieses Szenario jetzt spielen, lies auf Seite 12 weiter.

Hast du bereits Spielerfahrung mit CATAN gesammelt und möchtest gleich mit Szenario 2 starten, dann lies vorher noch die folgenden Regeln. Diese gelten für alle weiteren Szenarien.

Regeln für die Szenarien 2–5

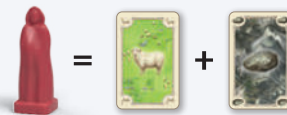
In den folgenden Szenarien könnt ihr Einheiten bauen und bei einer „7“ wird ein Piratenschiff eingesetzt. Außerdem werdet ihr mit Missionen beauftragt.

Die Einheiten

Einheiten werden je nach Mission für den Handel oder für den Kampf eingesetzt.

Einheiten bauen und einladen

Baukosten: 1x Wolle + 1x Erz



Wenn du eine Einheit baust, stellst du sie entweder auf einen freien Platz im Becken einer deiner Hafensiedlungen oder auf einen freien Platz in einem deiner Schiffe, das auf einem Meerweg neben deiner Hafensiedlung steht.

Hast du die Einheit im Becken einer Hafensiedlung platziert, kannst du sie in deiner Bewegungsphase mit dem Schiff abholen, zu einem Zielort transportieren und dort abladen.

In einem leeren Hafenbecken oder in einem leeren Schiff finden bis zu 2 Einheiten Platz.

Nach dem Ein- oder Abladen einer Einheit darfst du das Schiff noch weiterziehen, falls du noch nicht alle Bewegungspunkte für dieses Schiff verbraucht hast.

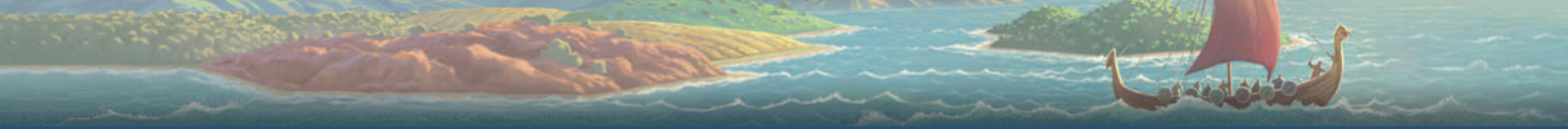
Die Bewegung von Einheiten

Einheiten dürfen nur mit eigenen Schiffen zu ihren Zielen transportiert werden. Sie dürfen nicht auf Wegen oder Straßen über Land gezogen werden.

Das Umladen von Spielfiguren

Umladen zwischen Schiff und Hafensiedlung

Zeigt ein mit Figuren beladenes Schiff mit einer Spitze auf eine Hafensiedlung mit Figuren, dürfen die Plätze der Figuren getauscht werden.



Das Umladen zwischen zwei Schiffen

Das direkte Umladen von Figuren zwischen 2 angrenzenden Schiffen ist nicht erlaubt. Ein indirektes Umladen ist jedoch möglich, wenn jedes der beiden Schiffe mit einer Spitze zu derselben eigenen Hafensiedlung zeigt und die Hafensiedlung beim Umladen als Zwischenlager genutzt wird.



Beispiel: Ein mit 2 Einheiten beladenes rotes Schiff zeigt mit einer Spitze auf die rote Hafensiedlung. In der Hafensiedlung befindet sich ein Entdecker (A). Rot ist am Zug und tauscht die Plätze von Einheiten und Entdecker (B). Anschließend belädt er das rechte Schiff mit den beiden Einheiten (C).

Tipp: Wenn ihr Hafensiedlungen strategisch gut platziert, könnt ihr Spielfiguren mithilfe zweier Schiffe und einer Hafensiedlung schneller zu ihren Bestimmungsorten transportieren.

Das Piratenschiff

Das erste Piratenschiff einsetzen

Ein Piratenschiff darf bis auf zwei Ausnahmen auf jedem Meerfeld eingesetzt werden.

Ausnahmen: Es ist nicht erlaubt, ein Piratenschiff auf Feldern des Rahmens außen einzusetzen oder auf einem Meerfeld, das an die Startinsel grenzt.

Alle von euch haben ein Piratenschiff in ihrer Farbe.



Wer als Erstes eine „7“ würfelt, setzt das eigene Piratenschiff auf einem erlaubten Meerfeld des Spielplans ein. Es bleibt so lange auf diesem Meerfeld stehen, bis eine andere Person eine „7“ würfelt oder das Piratenschiff verjagt wird (siehe Seite 11).

„7“ gewürfelt

Piratenschiff versetzen

Würfelst du eine „7“, müssen alle, die mehr als 7 Rohstoffe auf der Hand halten, die Hälfte ihrer Rohstoffe abgeben.

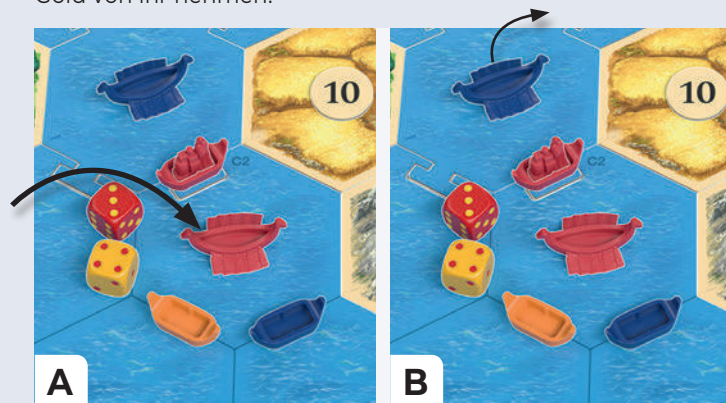
Befindet sich **dein Piratenschiff** bereits auf dem Spielfeld, versetzt du es auf ein anderes erlaubtes Meerfeld.

Befindet sich **ein Piratenschiff einer anderen Person** auf dem Spielfeld, setzt du dein Piratenschiff auf einem Meerfeld ein. Dies kann auch das Meerfeld sein, auf dem das Piratenschiff der anderen Person steht. Anschließend muss die andere Person ihr Piratenschiff vom Spielfeld nehmen und in ihren Vorrat zurücklegen. Es befindet sich somit immer nur ein Piratenschiff auf dem Spielfeld.

Rohstoff stehlen

Setzt du dein Piratenschiff auf einem Meerfeld ein, musst du einen Rohstoff aus der verdeckten Hand ziehen von **einer** Person, die ein Schiff auf einem Meerweg dieses Meerfelds hat. Siedlungen oder Hafensiedlungen sind nicht betroffen.

Besitzt eine Person keinen Rohstoff, darfst du dir stattdessen 1 Gold von ihr nehmen.



Beispiel: Rot würfelt eine „7“ und setzt das rote Piratenschiff ein. Blau nimmt das blaue Piratenschiff zurück. Rot zieht nun entweder von Blau oder von Orange 1 Rohstoff.

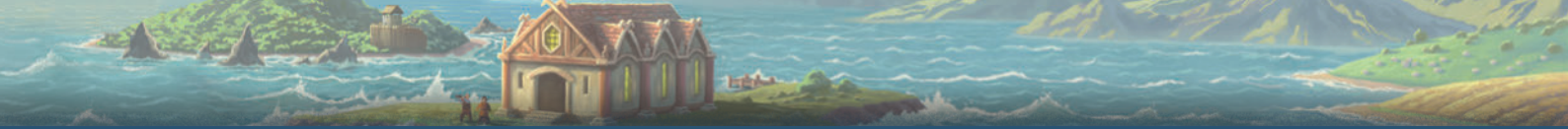
Tribut zahlen an den Piraten

Möchtest du mit einem Schiff die Meerwege eines Meerfeldes, das von einem fremden Piratenschiff besetzt ist, zur Bewegung nutzen, musst du als Tribut 1 Gold **in den Vorrat** zahlen. Es gilt auch als Nutzung, wenn du ein Schiff von einem Meerweg des Piratenfeldes weziehst.

Möchtest du mit mehreren Schiffen die Meerwege des Piratenfeldes nutzen, musst du für jedes Schiff 1 Gold zahlen.

Du darfst Gold auch als Tribut zahlen, wenn du in deiner Handels- und Bauphase bereits 4 Gold zum Kauf von 2 Rohstoffen ausgegeben hast.

Hast du den Tribut für ein Schiff bezahlt, darfst du mit diesem Schiff in deinem aktuellen Zug beliebig viele Meerwege des Piratenfeldes zur Bewegung nutzen. Das gilt auch für den Fall,



dass du mit einem Schiff das Piratenfeld verlässt und anschließend wieder zu ihm zurückkehrst. In deinem nächsten Zug musst du für die Nutzung allerdings gegebenenfalls erneut Tribut zahlen.

An ein eigenes Piratenschiff musst du keinen Tribut zahlen.

Du darfst ein Schiff auch auf einem Meerweg bauen bzw. einsetzen, wenn dieser an ein vom Piraten besetztes Feld angrenzt. Für das Einsetzen musst du keinen Tribut zahlen.

Piratenschiff verjagen

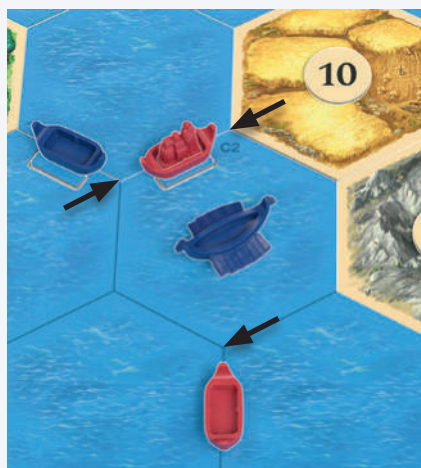
Du musst mindestens 1 kampffähiges Schiff besitzen, um das Piratenschiff einer anderen Person verjagen zu können. Ein Schiff ist dann kampffähig, wenn die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das Schiff darf in diesem Zug noch nicht gezogen worden sein.
- Das Schiff muss mit einer Spitze auf eine Kreuzung des vom Piraten besetzten Feldes zeigen bzw. auf einem angrenzenden Meerweg stehen.

Du kannst mit jedem deiner kampffähigen Schiffe einmal in der Bewegungsphase deines Zugs versuchen, das Piratenschiff einer anderen Person zu verjagen.

Um ein Piratenschiff zu verjagen, würfelst du für jedes deiner kampffähigen Schiffe mit einem Würfel. Würfelst du eine „6“, hast du die Piraten verjagt. Die Person, der das Piratenschiff gehört, nimmt es vom Spielfeld und stellt es zurück in ihren Vorrat.

Anschließend setzt du dein eigenes Piratenschiff auf einem beliebigen erlaubten Meerfeld ein. Jetzt ziehst du noch einen Rohstoff aus der verdeckten Hand einer anderen Person, die ein Schiff an diesem Meerfeld stehen hat.



Beispiel: Rot ist in der Bewegungsphase und hat 2 Schiffe, die noch nicht bewegt wurden. Beide zeigen mit mindestens einer Spitze auf Kreuzungen eines Meerfelds mit Piratenschiff.

Rot würfelt nun zweimal hintereinander – einmal für jedes eigene Schiff.



Wurf 1: misslungen



Wurf 2: gelungen

Beim zweiten Wurf gelingt Rot eine „6“ und verjagt das blaue Piratenschiff.



Blau muss das Piratenschiff zum Vorrat zurücknehmen.



Rot setzt das eigene Piratenschiff ein und zieht einen Rohstoff von Blau.

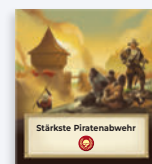
Das Schiff, mit dem du ein Piratenschiff verjagt hast, darfst du danach ganz normal bewegen.

Ist es dir nicht gelungen, das Piratenschiff zu verjagen, musst du für die Bewegung deines Schiffs über die Meerwege des Piratenfelds Tribut zahlen. Andernfalls darfst du die Meerwege des Piratenfelds nicht nutzen.

Allgemeine Missionsregeln

Die Szenarien 2, 3, 4 und 5 werden mit einer, zwei oder allen drei Missionen gespielt. Gibt es in einem Szenario mehrere Missionen, dürfen diese parallel erfüllt werden.

Zum Material einer Mission gehört immer eine Missionsleiste und eine Sondersiegpunkttafel.



Beispiel: Missionsleiste und Sondersiegpunkttafel für die Mission Die Piratenlager

Zu Beginn des Spiels legen alle einen Markierungsstein auf das eckige Startfeld der Missionsleiste.

Immer wenn du einen Missionsfortschritt erzielt hast, rückst du deinen Markierungsstein 1 Feld vor. Befindet sich auf dem Feld, auf das du deinen Markierungsstein ziehst, schon ein Markierungsstein einer anderen Person, setzt du deinen Markierungsstein oben auf diesen.

Neben deinem Markierungsstein sind die Siegpunkte abgebildet, die du aktuell in dieser Mission erreicht hast. Die Person, deren Markierungsstein am weitesten vorne steht, erhält die Sondersiegpunkttafel dieser Mission. Sie zählt 1 Siegpunkt.

Stehen die Markierungssteine mehrerer Personen auf dem höchsten erreichten Feld übereinander, hat die Person, deren Markierungsstein die unterste Position einnimmt, das Anrecht auf die Sondersiegpunkttafel.

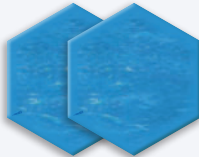
Szenario 1 – Land in Sicht

In diesem Szenario macht ihr euch mit den Grundregeln von *Entdecker & Piraten* vertraut. Baut Schiffe und entdeckt mit ihnen neues Land! Sendet eure Entdecker aus, gründet mit ihnen neue Siedlungen und baut diese zu Hafensiedlungen aus.

Zusatzmaterial

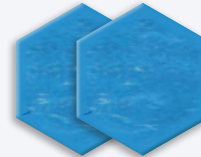
Ihr benötigt folgende Rahmen- und Meeresteile: A1, A2, 2x B3, C1, C2, D1, F

Die folgenden Teile mit Papageien auf der Rückseite



2 Meerfelder

Die folgenden Teile mit Gänsen auf der Rückseite



2 Meerfelder

Weitere Vorbereitung

Baut den Rahmen auf wie in der Abbildung zu sehen. Mischt die Sechseckfelder und Zahlenchips mit Papageien und Gänsen nach Rückseiten getrennt und legt sie mit der Rückseite nach oben zeigend wie bei *Vorbereitung für alle Szenarien* beschrieben aus.

Alle nehmen sich nun die folgenden Spielfiguren in ihrer Farbe:

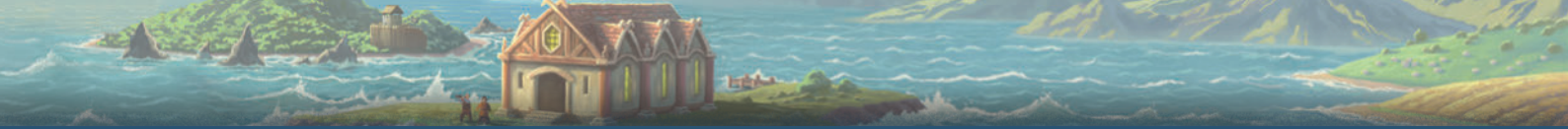
- 4 Hafensiedlungen

- 3 Schiffe
- 2 Entdecker

Zusätzlich nehmt ihr euch alle eine Baukostenübersicht und 2 Gold.

Legt die Rohstoffkarten und die Würfel aus *CATAN – Das Spiel* bereit und bildet mit dem restlichen Gold einen Vorrat neben dem Spielplan.





Gründungsphase

In diesem ersten Szenario wird nicht frei gegründet. Ihr stellt 1 Hafensiedlung und 1 Schiff mit 1 Entdecker (=Entdeckerschiff) sowie 1 Siedlung und 1 Straße auf die in der Abbildung gezeigten Plätze.

Spielt ihr zu dritt, setzt ihr die Figuren der vierten Farbe nicht ein.

Spielt ihr zu zweit, setzt ihr alle Figuren ein. Die Figuren der nicht gewählten Farben bleiben auf der Startinsel als Hindernis stehen. Nur die Entdeckerschiffe der nicht gewählten Farben werden entfernt.

Startrohstoffe: Nehmt euch alle für jedes Landschaftsfeld, das an eure Siedlung grenzt, 1 entsprechenden Rohstoff.

Spielablauf

Spielt wie in den Regeln für alle Szenarien beschrieben (ab Seite 6).

Spielende

Das Szenario endet, wenn eine Person in ihrem Zug 8 Siegpunkte erreicht hat.

Szenario 2 – Die Piratenlager

In diesem Szenario werdet ihr auf eine Mission geschickt! Findet die mit Piratenlagern besetzten Goldfelder und erobert sie. Dafür müsst ihr Einheiten einsetzen und zu den von den Piraten besetzten Goldflussfeldern transportieren.

Zusatzmaterial

Ihr benötigt folgende Rahmen- und Meeresteile: A1, A2, 2x B1, 2x B3, C1, C2, D1, E, F. Das sind die dieselben Teile, die ihr für Szenario 1 verwendet habt, plus zusätzlich die Teile B1 und E.



36 Einheiten (je 9 in jeder Farbe)



4 Piratenschiffe (je 1 in jeder Farbe)



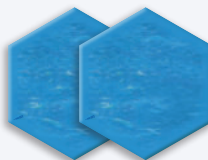
4 Markierungssteine (je 1 in jeder Farbe)

Zu zweit und zu dritt bleiben die Einheiten, Piratenschiffe und Markierungssteine der nicht verwendeten Farben in der Schachtel.

Die folgenden Teile mit Papageien auf der Rückseite



3 Goldflussfelder

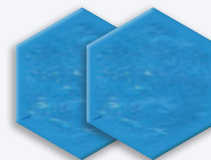


2 Meerfelder

Die folgenden Teile mit Gänsen auf der Rückseite



3 Goldflussfelder



2 Meerfelder



Missionsleiste Die Piratenlager



Sondersiegpunkttafel
Stärkste Piratenabwehr



6 Piratenlager

Weitere Vorbereitung

Baut den Rahmen so auf wie auf der Abbildung zu sehen. Habt ihr direkt vorher Szenario 1 gespielt, erweitert ihr einfach den vorhandenen Rahmen um die Teile B1 und füllt die Lücke zwischen Meeresteil „D1“ und „F“ mit dem Meeresteil „E“.



Auslegen der Landschaftsfelder und Zahlenchips im Gebiet der Startinsel

Legt die Landschaftsfelder und Zahlenchips aus CATAN – Das Spiel wie auf der Abbildung gezeigt im Gebiet der Startinsel aus.

Spielt ihr das Szenario ein zweites Mal, empfehlen wir euch, das Spielfeld variabel aufzubauen. Mischt die Landschaftsfelder verdeckt und legt sie in zufälliger Reihenfolge im Gebiet der Startinsel aus. Die Position der Zahlenchips solltet ihr jedoch nicht ändern.

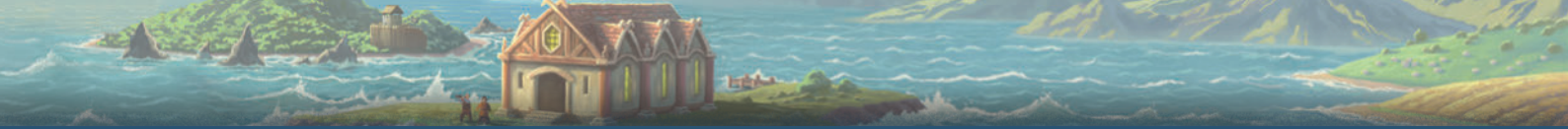
Auslegen der Sechseckfelder und Zahlenchips in den unentdeckten Gebieten

Legt die Sechseckfelder und Zahlenchips mit Papageien und Gänsen auf der Rückseite wie bei Vorbereitung für alle Szenarien beschrieben aus.

Alle nehmen sich nun die folgenden Spielfiguren in ihrer Farbe:

- 4 Hafensiedlungen
- 3 Schiffe
- 2 Entdecker
- 9 Einheiten
- 1 Piratenschiff
- 1 Markierungsstein

Zusätzlich nehmt ihr euch alle eine Baukostenübersicht und 2 Gold.



Legt die Rohstoffkarten und die Würfel aus *CATAN – Das Spiel* bereit und bildet mit dem restlichen Gold einen Vorrat neben dem Spielplan.

Legt außerdem die Missionsleiste *Die Piratenlager* und die dazugehörige Sondersiegpunkttafel neben dem Spielplan bereit. Stellt euren Markierungsstein auf das eckige Startfeld der Leiste.

Mischt die 6 Piratenlager mit der Zahlenseite nach unten und legt sie als Stapel ebenfalls neben dem Spielfeld bereit.

Gründungsphase

Führt die Gründungsphase durch wie auf Seite 6 beschrieben.

Spielablauf

Spielt nach den Regeln wie ab Seite 6 beschrieben.

Hinzu kommt nun die Mission:

Die Piratenlager

Piratenlager entdecken

Entdeckst du ein Goldflussfeld mit einem Piratenlager, erhältst du für die Entdeckung 2 Gold (A). Anschließend nimmst du ein Piratenlager aus dem Vorrat und legst es – ohne es umzudrehen – auf das Piratenlager (B).



A



B

Wichtig: Solange auf einem Landschaftsfeld ein Piratenlager existiert, darf keine Straße auf den Wegen dieses Feldes und keine Siedlung auf den Kreuzungen gebaut werden.

Piratenlager erobern

Einheiten absetzen

In dieser Mission werden die Einheiten eingesetzt, um zu kämpfen. Zeigt eine Spitze eines mit 1 oder 2 Einheiten beladenen Schiffs auf eine Kreuzung eines Goldflussfelds mit einem Piratenlager, darf die bzw. dürfen die Einheit(en) auf dem Piratenlager abgesetzt werden. Auf einem Piratenlager dürfen maximal 3 Einheiten stehen.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt, eine Einheit auf einem Landschaftsfeld oder einem Goldflussfeld ohne Piratenlager abzusetzen.

Die Eroberung

Sobald insgesamt genau 3 Einheiten auf dem Piratenlager abgesetzt wurden, gilt das Piratenlager als erobert. Setzt du die dritte Einheit auf ein Piratenlager, führst du zunächst deine Bewegungsphase zu Ende durch, bis du alle Schiffe bewegt hast.

Anschließend führt ihr die Folgen der Eroberung aus:

Alle, die an der Eroberung mit mindestens einer Einheit beteiligt sind, erhalten 2 Gold als Belohnung und dürfen mit ihrem Markierungsstein 1 Feld auf der Missionsleiste vorwärts ziehen (Missionsfortschritt). Es beginnt die Person, die am Zug ist. Die anderen Personen folgen im Uhrzeigersinn.

Helden ermitteln

Alle würfeln mit einem Würfel und addieren die Anzahl ihrer eingesetzten Einheiten zu ihrer gewürfelten Augenzahl hinzu. Die Person mit der höchsten Summe darf ein weiteres Feld auf der Missionsleiste vorwärts ziehen, muss jedoch auch eine ihrer Einheiten entfernen und in ihren Vorrat zurücklegen.

Kommt es zu einem Gleichstand, gewinnt die Person, die mehr Einheiten eingesetzt hat. Gibt es keine Person, die mehr Einheiten eingesetzt hat, wiederholen alle am Gleichstand Beteiligten ihren Würfelwurf.

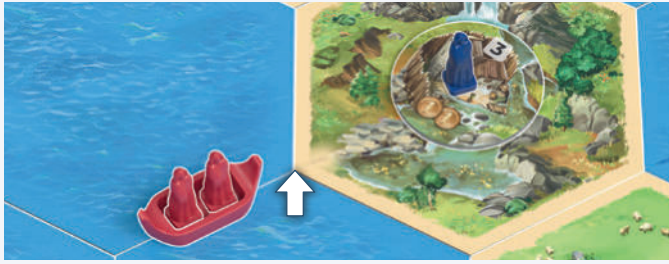
Hat eine Person allein ein Piratenlager erobert, rückt sie automatisch ein weiteres Feld mit ihrem Markierungsstein vor – verliert aber eine ihrer Einheiten und muss sie zurück in ihren Vorrat nehmen.

Nach der Eroberung

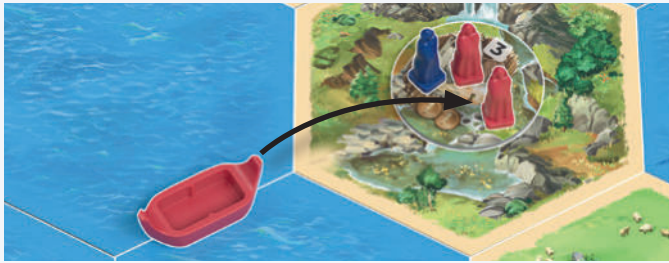
Piratenlager umdrehen

Als Zeichen, dass ein Piratenlager erobert wurde, wird das Piratenlager auf seine Zahlenseite umgedreht. Schiebt dazu die verbleibenden Einheiten zur Seite und stellt sie neben das Piratenlager. Die Einheiten können in den folgenden Zügen von ihren Besitzern mit Schiffen abgeholt werden.

Beispiel für die Eroberung eines Piratenlagers



Das Schiff von Rot ist mit 2 Einheiten beladen und fährt zu einer Kreuzung eines Goldflussfelds. Das Goldflussfeld ist mit einem Piratenlager besetzt.



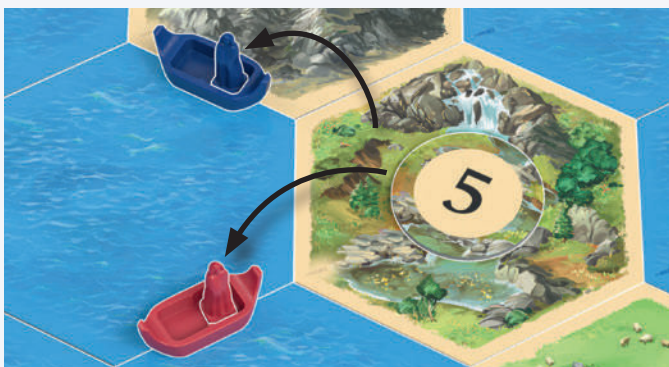
Rot setzt beide Einheiten auf dem Piratenlager ab. Zusammen mit der Einheit von Blau stehen nun 3 Einheiten auf dem Piratenlager. Das Piratenlager ist erobert.



Die Eroberung findet am Ende des Zugs von Rot statt:

Der Held wird ermittelt: Rot würfelt eine „5“, Blau eine „6“. Nachdem Rot und Blau ihre Würfelzahlen zur Anzahl ihrer Einheiten hinzugezählt haben, steht es 7:7. Da Rot eine Einheit mehr hat, gewinnt Rot das Würfelduell und zieht ein Feld auf der Missionsleiste weiter. Gleichzeitig muss Rot nun eine Einheit zum eigenen Vorrat zurücknehmen.

Das Piratenlager wird auf seine Zahlenseite gedreht. Sowohl Rot als auch Blau ziehen ihren Markierungsstein auf der Missionsleiste 1 Feld weiter.



In den folgenden Zügen holt zunächst Blau und dann Rot die eigenen Einheiten mit einem Schiff ab.

Goldertrag an Goldflussfeldern

Auf den Wegen des eroberten Goldflussfelds dürft ihr nun Straßen bauen und auf den Kreuzungen Siedlungen und Hafensiedlungen errichten. Voraussetzung hierfür ist, dass sich keine unentdeckten Felder oder nicht eroberte Piratenlager benachbart zu dem Goldflussfeld befinden.

Wird die Zahl eines Zahlenchips eines Goldflussfelds gewürfelt, erhalten alle Personen für jede ihrer Siedlungen oder Hafensiedlungen an diesem Goldflussfeld 2 Gold.

Spielende

Das Szenario endet, wenn eine Person in ihrem Zug 12 Siegpunkte erreicht hat.

Szenario 3 – Fische für Catan

In diesem Szenario spielt ihr mit dem Material der beiden Missionen *Die Piratenlager* und *Fische für Catan*.

Der Catanische Rat schickt euch in ein Gebiet mit reichen Fischbeständen, um die Versorgung der Bevölkerung mit Nahrung sicherzustellen. Fangt möglichst viele Fische und bringt diese zum Stützpunkt des Catanischen Rats.

Zusatzmaterial

Ihr benötigt folgende Rahmen- und Meeresteile: A1, A2, 2x B1, 2x B3, C1, C2, D2, E, F. Das sind die dieselben Teile, die ihr für Szenario 2 verwendet habt, nur statt Teil D1 verwendet ihr nun Teil D2 Catanischer Rat.



36 Einheiten (je 9 in jeder Farbe)



4 Piratenschiffe (je 1 in jeder Farbe)



8 Markierungssteine (je 2 in jeder Farbe)

Zu zweit und zu dritt bleiben die Einheiten, Piratenschiffe und Markierungssteine der nicht verwendeten Farben in der Schachtel.



Missionsleiste Piratenlager



Sondersiegepunkttafel
Stärkste Piratenabwehr



Missionsleiste Fische für Catan



Sondersiegepunkttafel
Ertragreichster Fischfang

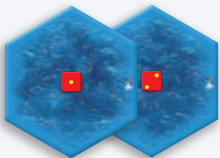


6 Piratenlager



6 Fischschwärme

Die folgenden Teile mit Papageien auf der Rückseite

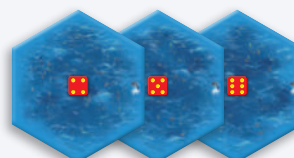


2 zufällig bestimmte Fischfelder

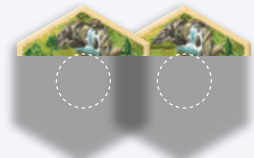


3 Goldflussfelder

Die folgenden Teile mit Gänsen auf der Rückseite

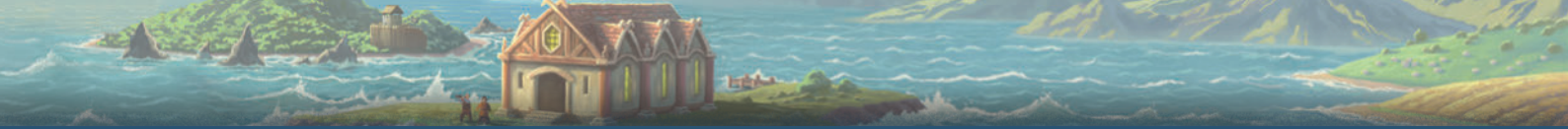


3 Fischfelder



2 zufällig bestimmte Goldflussfelder

Das übrige Fischfeld mit Papageien und das übrige Goldflussfeld mit Gänsen werden für dieses Szenario nicht benötigt.



Gründungsphase

Führt die Gründungsphase durch wie auf Seite 6 beschrieben.

Spielablauf

Spielt nach den Regeln wie ab Seite 6 beschrieben. Zusätzlich benötigt ihr die Regeln für die Mission *Die Piratenlager* aus Szenario 2 (siehe Seite 13).

Hinzu kommt nun die Mission:

Der Fischfang

Fischfeld entdecken

Die Fischfelder sind mit Würfelzahlen von 1 bis 6 markiert. Wer ein Fischfeld entdeckt, erhält sofort 2 Gold.

Fischschwarm einwürfeln

In deiner Bewegungsphase darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt einmalig versuchen, einen Fischschwarm auf einem der entdeckten Fischfelder einzuwürfeln. Du darfst dafür allerdings nicht die Bewegung eines deiner Schiffe unterbrechen. Die Bewegung eines Schiffs muss immer beendet oder noch nicht begonnen worden sein, bevor ein Fischschwarm eingewürfelt wird.

Würfle mit einem Würfel. Würfelst du die Zahl eines Fischfelds, nimmst du dir einen Fischschwarm aus dem Vorrat und legst ihn auf dieses Fischfeld.

Du darfst den Fischschwarm nicht auf einem Fischfeld einsetzen, wenn:

- auf diesem bereits ein Fischschwarm liegt
- das Feld von einem Piratenschiff besetzt ist

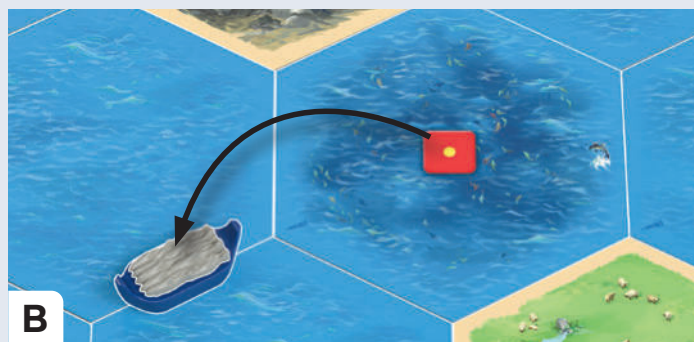
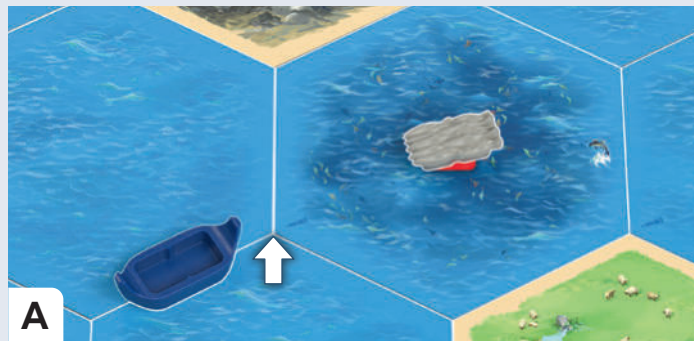
In diesen Fällen wird kein Fischschwarm eingesetzt.

Würfelst du die Zahl eines Fischfelds, das noch nicht entdeckt wurde, wird ebenfalls kein neuer Fischschwarm eingesetzt. Sollte der Vorrat an Fischschwärmen aufgebraucht sein, kann kein neuer Fischschwarm ausgewürfelt werden.

Fischschwarm fangen

Du kannst einen Fischschwarm fangen, wenn eines deiner Schiffe mit einer Spitze auf eine Ecke eines Felds mit einem Fischschwarm zeigt bzw. auf einem angrenzenden Meerweg steht. Nimm den Fischschwarm vom Feld und lege ihn in dein Schiff. Da ein Fischschwarm 2 Transportplätze belegt, kann das Schiff nicht mit weiteren Figuren beladen werden.

Hast du ein Schiff zu einem Fischschwarm gezogen und diesen gefangen, darfst du mit dem Schiff weiterziehen, wenn du deine Bewegungspunkte noch nicht aufgebraucht hast.



Fischschwarm abliefern

Der Catanische Rat unterhält auf einer kleinen Insel einen Stützpunkt mit 2 Häfen (helle Kreise mit Anker) zum Entladen. Zeigt eine Spitze eines mit einem Fischschwarm beladenen Schiffs auf einen dieser Häfen, darf das Schiff entladen werden. Der Fischschwarm kommt zurück in den Vorrat. Anschließend rückst du mit deinem Markierungsstein auf der Missionsleiste *Fische für Catan* 1 Feld vor.

Auch nach dem Abladen eines Fischschwarms darf ein Schiff noch weitergezogen werden, falls seine Bewegungspunkte noch nicht verbraucht wurden.

Hinweis: Das Feld Catanischer Rat zählt als Meerfeld, daher dürfen keine Straßen an seinen Meerwegen und keine Siedlungen an seinen Kreuzungen gebaut werden. Ausgenommen sind die beiden Ecken und der Meerweg, die an der Startinsel liegen. Da der Catanische Rat an die Startinsel grenzt, darf der Pirat nicht daraufgestellt werden.

Fischschwärme und Piraten

Wird ein Piratenschiff auf einem Fischfeld mit einem Fischschwarm platziert, kommt der Fischschwarm zurück in den Vorrat.

Spielende

Das Szenario endet, wenn eine Person in ihrem Zug 15 Siegpunkte erreicht hat.

Szenario 4 – Gewürze für Catan

Für dieses Szenario benötigt ihr das Material der beiden Missionen *Fische für Catan* und *Gewürze für Catan*.

Eure Mission: Bringt eure Einheiten mit euren Schiffen zu den Dörfern auf den Gewürzinseln, um dort mit den Bewohnern wertvolle Gewürze zu erhandeln. Die Gewürze müsst ihr dann mit Schiffen zu einem der Häfen des Catanischen Rats bringen.

Zusatzmaterial

Ihr benötigt folgende Rahmen- und Meeresteile: A1, A2, 2x B2, 2x B3, C1, C2, D2, E, F, G. Das sind die dieselben Teile, die ihr für Szenario 3 verwendet habt, nur statt Teil B1 verwendet ihr nun Teil B2 und Teil G kommt neu hinzu.



36 Einheiten (je 9 in jeder Farbe)



4 Piratenschiffe (je 1 in jeder Farbe)



8 Markierungssteine (je 2 in jeder Farbe)

Zu zweit und zu dritt bleiben die Einheiten, Piratenschiffe und Markierungssteine der nicht verwendeten Farben in der Schachtel.



Missionsleiste Fische für Catan



Sondersiegepunkttafel
Ertragreichster Fischfang



Missionsleiste Gewürze für Catan



Sondersiegepunkttafel
Bester Gewürzhandel

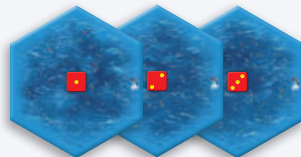


6 Fischschwärme



24 Gewürzsäcke

Die folgenden Teile mit Papageien auf der Rückseite

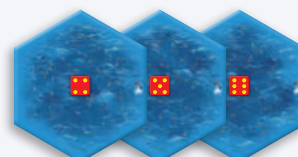


3 Fischfelder



3 Gewürzfelder

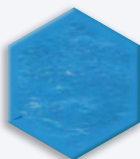
Die folgenden Teile mit Gänsen auf der Rückseite



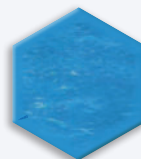
3 Fischfelder



3 Gewürzfelder



1 Meerfeld



1 Meerfeld

Weitere Vorbereitung

Baut den Rahmen so auf wie auf der Abbildung zu sehen. Habt ihr direkt vorher Szenario 3 gespielt, ersetzt ihr jeweils Rahmenteil B1 durch Rahmenteil B2. Zusätzlich benötigt ihr das Meeresteil G.



Auslegen der Landschaftsfelder und Zahlenchips im Gebiet der Startinsel

Bereitet die Startinsel so vor wie in der *Vorbereitung für alle Szenarien* auf Seite 5 beschrieben.

Auslegen der Sechseckfelder und Zahlenchips in den unentdeckten Gebieten

Mischt die Sechseckfelder und Zahlenchips mit Papageien und Gänsen nach Rückseiten getrennt und legt sie mit der Rückseite nach oben zeigend wie bei *Vorbereitung für alle Szenarien* (Seite 5) beschrieben aus.

Alle nehmen sich nun die folgenden Spielfiguren in ihrer Farbe:

- 4 Hafensiedlungen
- 3 Schiffe
- 2 Entdecker
- 9 Einheiten
- 1 Piratenschiff
- 2 Markierungssteine

Hinweis: Habt ihr vorher Szenario 3 gespielt, benötigt ihr keine weiteren Figuren.

Zusätzlich nehmt ihr euch alle eine Baukostenübersicht und 2 Gold.

Legt die Rohstoffkarten und die Würfel aus *CATAN – Das Spiel* bereit und bildet mit dem restlichen Gold einen Vorrat neben dem Spielplan.

Legt außerdem die Fischeschwärme, Gewürzsäcke und die Missionsleisten *Fische für Catan* und *Gewürze für Catan* mit den dazugehörigen Sondersiegpunkttafeln neben dem Spielplan bereit. Stellt euren Markierungsstein auf beiden Leisten jeweils auf das eckige Startfeld.

Gründungsphase

Führt die Gründungsphase durch wie auf Seite 6 beschrieben.

Spielablauf

Spielt nach den Regeln wie ab Seite 6 beschrieben. Zusätzlich benötigt ihr die Regeln für die Mission *Fische für Catan* aus Szenario 3 (siehe Seite 17).

Hinzu kommt nun die neue Mission:

Die Gewürze

Gewürzfeld entdecken

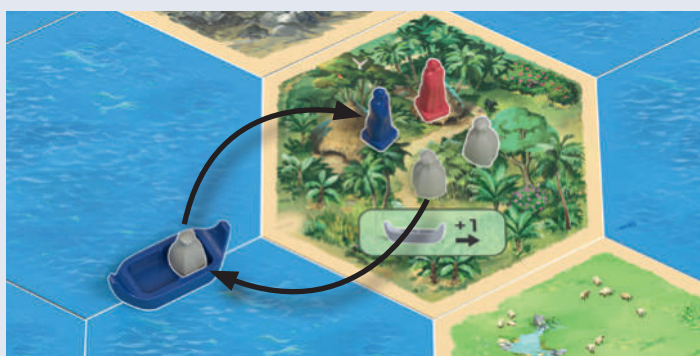
Hast du mit einem deiner Schiffe ein Gewürzfeld entdeckt, erhältst du 2 Gold. Anschließend legst du so viele Gewürzsäcke aus dem Vorrat auf das Dorf des Gewürzfelds, wie Personen am Spiel teilnehmen.

Einheit absetzen und Gewürzsack aufladen

Zeigt eine Spitze eines deiner mit einer Einheit beladenen Schiffe auf eine Ecke eines Gewürzfelds, darfst du die Einheit auf dem Dorf des Gewürzfelds absetzen.



Im Gegenzug beladest du das Schiff mit einem Gewürzsack. Außerdem erhältst du von da an einen permanenten Vorteil im Spiel (siehe *Die Vorteile der Gewürzfelder* in der Spalte rechts).



Gewürzsack abliefern

Zeigt eine Spitze eines deiner mit einem oder zwei Gewürzsäcken beladenen Schiffs auf einen Hafen des Catanischen Rats, darfst du das Schiff entladen. Der oder die Gewürzsäcke kommen zurück in den Vorrat. Anschließend rückst du deinen Markierungsstein für jeden abgelieferten Gewürzsack ein Feld auf der Missionsleiste *Gewürze für Catan* 1 Feld weiter.

Weitere Regeln

Ihr dürft auf jedem Gewürzfeld immer jeweils nur 1 Einheit absetzen und im Gegenzug von jedem Gewürzfeld nur 1 Gewürzsack einladen.

Eine abgesetzte Einheit darf das Gewürzfeld nicht mehr verlassen, also nicht mehr von einem Schiff abgeholt werden.

Du darfst erst dann eine Straße an den Wegen oder eine Siedlung auf den Kreuzungen eines Gewürzfelds bauen, wenn du eine Einheit auf dem Dorf des Felds abgesetzt hast.

Nach dem Ein- oder Abladen eines Gewürzsacks darfst du das Schiff weiterziehen, wenn du noch Bewegungspunkte für dieses Schiff übrig hast.

Die Vorteile der Gewürzfelder

Hast Du eine Einheit auf dem Dorf eines Gewürzfelds abgesetzt, bist du mit den Bewohnern dieses Dorfes befreundet und darfst den auf dem Gewürzfeld abgebildeten Vorteil sofort – also noch im selben Zug – nutzen.

1. Schnelle Fahrt (2x)

Die Bewohner zweier Dörfer sind Ortskundige Seefahrer und verhelfen euch zur schnelleren Fahrt mit euren Schiffen.



Der Vorteil *Schnelle Fahrt* erhöht die Anzahl der Bewegungspunkte aller deiner Schiffe sofort um 1. Du darfst pro Zug somit 5 statt 4 Meerwege weit fahren. Bist du mit beiden Dörfern befreundet, die den Vorteil *Schnelle Fahrt* bieten, stehen dir für jedes deiner Schiffe pro Zug sogar 6 Bewegungspunkte zur Verfügung. Zahlst du noch 1 Wolle, kannst du die Zahl der Bewegungspunkte für ein Schiff in deinem Zug auf die maximal mögliche Geschwindigkeit von 8 Bewegungspunkten erhöhen.

2. Piratenbonus (2x)

Die Bewohner zweier Dörfer sind erfahren im Kampf gegen die Piraten und vergrößern eure Chancen, das Piratenschiff erfolgreich zu verjagen.



Ein Dorf ist mit der Würfelzahl „4“ und eines mit der Würfelzahl „5“ gekennzeichnet. Bist du mit einem dieser Dörfer befreundet, vertreibst du das Piratenschiff einer anderen Person nicht nur mit einer „6“, sondern auch mit der Würfelzahl des Dorfes. Bist du mit beiden Dörfern befreundet, vertreibst du das Piratenschiff mit „6“, „5“ oder „4“.

3. Gutes Gold (2x)

Die Bewohner zweier Dörfer sind erfahrene Händler. Sie kaufen Rohstoffe ein und geben dafür Gold.



Bist du mit einem der beiden Dörfer befreundet, darfst du 1-mal in der Handels- und Bauphase deines Zuges 1 beliebigen Rohstoff gegen 1 Gold eintauschen. Bist du mit beiden Dörfern befreundet, darfst du 2-mal in der Handels- und Bauphase deines Zuges 1 Rohstoff gegen 1 Gold eintauschen.

Spielende

Das Szenario endet, wenn eine Person in ihrem Zug 15 Siegpunkte erreicht hat.

Szenario 5 – Entdecker & Piraten

Dies ist das finale Szenario mit allen 3 Missionen *Die Piratenlager*, *Fische für Catan* und *Gewürze für Catan*.

Zusatzmaterial

Ihr benötigt folgende Rahmen- und Meeresteile: A1, A2, 2x B1, 2x B2, 2x B3, C1, C2, D2, E, F, G. Außerdem nehmt ihr noch eines der Meerfelder mit Gänsen auf der Rückseite, um die Lücke zwischen Teil G und dem Rahmen zu schließen. Das sind die dieselben Teile, die ihr für Szenario 4 verwendet habt, Teil B1 und das Meeresteil mit den Gänsen auf der Rückseite kommen neu hinzu.



36 Einheiten (je 9 in jeder Farbe)



4 Piratenschiffe (je 1 in jeder Farbe)

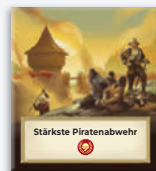


12 Markierungssteine (je 3 in jeder Farbe)

Zu zweit und zu dritt bleiben die Einheiten, Piratenschiffe und Markierungssteine der nicht verwendeten Farben in der Schachtel.



Missionsleiste Piratenlager



Sondersiegpunkttafel
Stärkste Piratenabwehr



Missionsleiste Fische für Catan



Sondersiegpunkttafel
Ertragreichster
Fischfang



Missionsleiste Gewürze für Catan



Sondersiegpunkttafel
Bester Gewürzhandel



6 Fischschwärme



24 Gewürzsäcke

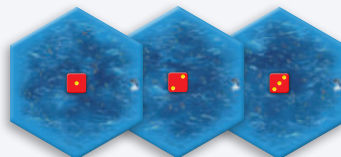


6 Piratenlager

Die folgenden Teile mit Papageien auf der Rückseite



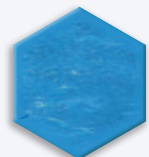
3 Goldflussfelder



3 Fischfelder



3 Gewürzfelder

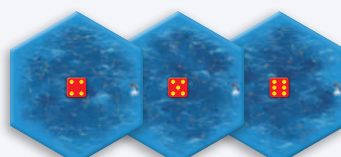


Meerfeld

Die folgenden Teile mit Gänsen auf der Rückseite



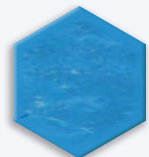
3 Goldflussfelder



3 Fischfelder



3 Gewürzfelder



Meerfeld

