

BENJAMIN TEUBER

CATAN®

DAS KARTENSPIEL

SPIELANLEITUNG



Inhaltsverzeichnis

Material	2	Ende der Runde	14
Spielaufbau	4	Ende des Spiels	14
Spielablauf	6	Ereigniskarten	15

KOSMOS

Material

120 Karten, davon:

61 Rohstoffkarten



11x Lehm

11x Holz

14x Wolle

12x Getreide

13x Erz

Rückseite

8 Startkarten



4 x StartstraÙe



4 x Start-siedlung
(1 davon bestimmt,
wer beginnt)



Rückseite

34 Baukarten



10 x StraÙe



11 x Siedlung



5 x Stadt



8 x Ritter



Rückseite



4 Metropolenkarten



4 x Seite A

4 x Rückseite B mit unterschiedlichen Funktionen

7 Ereigniskarten



3 x Räuber

1 x Spende

1 x Erntefest

1 x Förderung

1 x Neujahr



Rückseite

4 Übersichtskarten



4 x Baukosten-
übersicht

Rückseite:
Zugübersicht

2 Sondersiegepunktkarten



1 x Größte
Rittermacht



1 x Längste
Handelsroute

Spielaufbau

Mischt die Baukarten und bildet damit einen verdeckten Stapel. Legt die obersten 5 Karten offen in einer Reihe neben dem Stapel aus.

Tipp: Für eure erste Partie empfehlen wir euch mit den folgenden 5 Karten zu beginnen: 2 Siedlungen, 1 Ritter, 1 Straße, 1 Stadt.

Bildet mit den 4 Metropolenkarten einen Stapel. Legt sie mit der A-Seite nach oben zeigend neben die Reihe mit den 5 Karten. Habt ihr bereits einige Partien hinter euch, könnt ihr die Metropolen auf die B-Seite drehen. In einer Partie könnt ihr jeweils immer nur mit einer Kartenseite (A oder B) spielen.

Die offen ausliegenden Baukarten und der Stapel mit den Metropolen bilden zusammen die offene Auslage.

So könnte euer Spielaufbau aussehen:

Baukarten

offene Auslage



Deine Karten zu Beginn





Mischt die Ereigniskarten (im Folgenden kurz Ereignisse) und bildet daraus einen verdeckten Stapel.

Legt ihn gut erreichbar an den Rand eurer Spielfläche. Legt die Sondersiegepunktkarten ebenfalls neben der Spielfläche aus.

Mischt die Rohstoffkarten (im Folgenden kurz Rohstoffe) und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Verteilt 2 Karten an jede Person. Legt den verdeckten Stapel gut erreichbar als Vorrat an den Rand eurer Spielfläche.

Nehmt euch jeweils 1 Übersichtskarte.

Mischt die Startsiedlungen und verteilt verdeckt an jede Person eine. Sie verraten euch, wer das Spiel beginnt. Spielt ihr zu dritt, sortiert vorher eine der Startsiedlungen ohne Text aus.

Nehmt euch außerdem 1 Startstraße. Eure Startsiedlung und eure Startstraße legt ihr nebeneinander vor euch aus.



Rohstoffe



Längste Handelsroute



Größte Rittermacht



Ereignisse



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jede Runde gibt es **eine** Person, die am Zug ist (im Folgenden kurz *aktiv*), allerdings erhalten **alle** Personen Rohstoffe in der Ertragsphase.

Eine Runde besteht aus folgenden Schritten:

1. **Ertragsphase für alle**
2. **Handels- und Bauphase für die aktive Person**

1. Ertragsphase für alle

Beginnend bei der aktiven Person ziehen alle der Reihe nach im Uhrzeigersinn jeweils 1 Rohstoff vom Vorrat.

Die aktive Person zieht für jede Stadt und Metropole, die sie bereits gebaut hat, weitere Rohstoffe. Genauereres hierzu findest du bei den Kapiteln *Stadt* (siehe Seite 10) und *Metropole* (siehe Seite 11).

Sollte der Stapel mit den Rohstoffen aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und daraus der neue Vorrat gebildet.

Hinweis: Es gibt kein Handkartenlimit. Tritt aber das Ereignis *Räuber* ein (siehe *Ereigniskarten*, Seite 15), müssen alle ihre Handkarten zählen und bei mehr als 7 Karten die Hälfte abwerfen (abgerundet). Durch Ritter kann die Anzahl Karten, ab der die Hälfte abgeworfen werden muss, erhöht werden.



2. Handels- und Bauphase für die aktive Person

Bist du aktiv, darfst du in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen.



Handeln

Du darfst nur **einmal** in deinem Zug mit einer anderen Person Rohstoffe handeln. Die anderen dürfen dir Angebote machen. Sie dürfen allerdings nicht untereinander handeln, sondern nur mit dir.

Du musst Rohstoffe nicht im Verhältnis 1:1 tauschen. Du kannst beliebig viele Rohstoffe fordern und anbieten. Bist du dir mit einer anderen Person einig geworden, tauscht ihr die vereinbarten Karten aus. Damit ist der Handel abgeschlossen.

Wichtig: Die Person, mit der du gehandelt hast, zieht anschließend zusätzlich 1 Rohstoff vom Vorrat!



Bauen

In deinem Zug kannst du eine oder mehrere Karten aus der offenen Auslage bauen. Dafür musst du die geforderten Rohstoffe ablegen. Mit ihnen wird ein Ablagestapel gebildet. Anschließend nimmst du dir die entsprechende Karte aus der offenen Auslage und legst sie vor dir ab. Danach füllst du die offene Auslage wieder mit der obersten Karte vom Baukartenstapel auf. Hast du eine Metropole gebaut, entfällt dieser Schritt. Es müssen immer 5 Baukarten in der offenen Auslage liegen und, sofern noch vorhanden, der Stapel mit den Metropolenkarten.

Anschließend kannst du noch weitere Karten bauen wie gerade beschrieben, wenn du genug Rohstoffe dafür hast. Baust du Karten übereinander, gilt immer nur die oberste sichtbare Karte.

Hinweis: Für die Karten *Stadt* und *Metropole* musst du erst eine Bedingung erfüllen, bevor du sie bauen kannst. Diese wird bei der Beschreibung der jeweiligen Karten erklärt.

Sollte der Fall eintreten, dass 5 gleiche Karten in der offenen Auslage liegen, nimmst du alle 5 Karten, mischst sie mit dem verdeckten Baukartenstapel und deckst 5 neue auf.

Folgendes kannst du bauen:

Straße

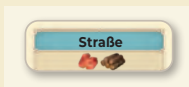
Kosten: 1 x Lehm + 1 x Holz

Eine Startstraße hast du bereits zu Spielbeginn vor dir ausliegen. Baust du weitere Straßen, legst du diese etwas versetzt auf deine bereits ausliegenden Straßen.

Straßen ermöglichen es dir, beim Bauen **einmal in deinem Zug** einen fehlenden Rohstoff durch eine bestimmte Anzahl gleicher Rohstoffe einer anderen Sorte zu ersetzen. Die Anzahl der benötigten Rohstoffe hängt von der Anzahl der Straßen ab, die du vor dir ausliegen hast:

1 Straße: 4 gleiche Rohstoffe für 1 Rohstoff

2 Straßen: 3 gleiche Rohstoffe für 1 Rohstoff





3 Straßen: 2 gleiche Rohstoffe für 1 Rohstoff

4 Straßen: 1 Rohstoff für 1 Rohstoff

Beispiel: Du hast 3 Straßen. Jetzt möchtest du eine Siedlung bauen, doch dir fehlt 1 Getreide. Du hast aber noch 2 weitere Wolle auf der Hand. Mit diesen 2 Wolle ersetzt du das Getreide und zahlst somit 1 Holz, 1 Lehm und 3 Wolle, um die Siedlung zu bauen.



Hinweis: Hast du 4 Straßen, kann sich das Verhältnis, zu dem du Rohstoffe ersetzt, nicht mehr verbessern. Das Verhältnis bleibt bei 1:1, auch wenn du weitere Straßen baust.

Längste Handelsroute

Wer zuerst 3 Straßen hat, erhält die Sondersiegepunkt-karte *Längste Handelsroute* und legt sie vor sich ab. Sie zählt 2 Siegpunkte.

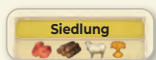
Hat eine andere Person **mehr** Straßen, erhält sie sofort diese Karte.



2 Siegpunkte

Siedlung

Kosten: 1 x Lehm + 1 x Holz +
1 x Wolle + 1 x Getreide



Zu Spielbeginn hast du bereits eine Start siedlung vor dir ausliegen. Baust du weitere Siedlungen, legst du sie nebeneinander.

Sobald du eine Siedlung gebaut hast, musst du sofort ein Ereignis ziehen und vorlesen. Das Ereignis muss sofort ausgeführt werden. Die Ereignisse werden am Ende dieser Anleitung erklärt. Die ausgeführte Ereigniskarte legst du auf einen separaten Ablagestapel. Erst nachdem das Ereignis ausgeführt wurde, wird die offene Auslage wieder aufgefüllt.



Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

Stadt

Kosten: 2 x Getreide + 3 x Erz



Bedingung: Du musst eine Siedlung sichtbar vor dir ausliegen haben.

Eine Stadt kann nur **auf** eine Siedlung gebaut werden. Baust du also eine Stadt, legst du sie **auf** eine Siedlung. Hast du keine sichtbar ausliegende Siedlung, kannst du keine Stadt bauen.





Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Da eine Stadt auf eine Siedlung gelegt wird und die Siedlung somit nicht mehr sichtbar ist, zählt der Siegpunkt der Siedlung nicht mehr mit.

Für jede Stadt, die du gebaut hast, ziehst du in der Ertragsphase 1 Karte mehr vom Vorrat, wenn du aktiv bist. Hast du also 1 Stadt gebaut, ziehst du insgesamt 2 Karten. Als Erinnerung daran ist auf den Stadtkarten unten rechts ein Kartensymbol abgebildet.

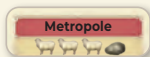


Beispiel: Du hast 2 Siedlungen: deine Start siedlung und eine weitere, die du gebaut hast. Außerdem hast du bereits eine Stadt gebaut, die du auf eine deiner Siedlungen gelegt hast. In deinem Zug erhältst du eine zusätzliche Karte in der Ertragsphase. In der Handels- und Bauphase kannst du noch 1 weitere Stadt bauen, die du dann auf die noch offen sichtbare Siedlung legst. Im Moment hast du 3 Siegpunkte: 1 Punkt durch deine Siedlung und 2 Punkte durch deine Stadt.



Metropole

Kosten: 3 x Wolle + 1 x Erz



Bedingung: Du musst eine Stadt sichtbar vor dir ausliegen haben.

Eine Metropole kann nur **auf** eine Stadt gebaut werden. Hast du keine sichtbar ausliegende Stadt, kannst du keine Metropole bauen.

Metropolen sind immer verfügbar, solange sie noch nicht alle gebaut sind. Sobald du also eine Stadt gebaut hast, hast du immer die Möglichkeit, eine Metropole zu bauen, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Eine Metropole zählt 3 Siegpunkte. Da du sie auf deine Stadt baust, zählen die Siegpunkte der Stadt nicht mehr mit.

Metropolen mit Seite A

Für die ersten Partien empfehlen wir dir, mit Seite A der Metropolen zu spielen. Diese haben alle dieselbe Funktion: Wenn du aktiv bist, ziehst du in der Ertragsphase für jede Metropole 2 zusätzliche Rohstoffe vom Vorrat. Das Symbol in der rechten unteren Ecke erinnert dich daran.



3 Siegpunkte



Metropolen mit Seite B (Rückseite)

Hast du schon etwas Erfahrung mit dem Kartenspiel gesammelt, kannst du mit Seite B der Metropolen spielen. Diese bieten dir unterschiedliche Vorteile, lies sie dir vor Spielbeginn gut durch.



Wenn du eine Metropole mit Seite B baust, darfst du dir den Stapel mit Metropolen durchsehen und eine Metropole deiner Wahl aussuchen.

Zusätzlich zu den unterschiedlichen Vorteilen der Metropolen ziehst du, wenn du aktiv bist, in der Ertragsphase 1 Rohstoff mehr. Das Symbol in der rechten unteren Ecke erinnert dich daran.



Ritter

Kosten: 1 x Wolle + 1 x Getreide + 1 x Erz

Baust du einen Ritter, legst du ihn vor dir ab. Baust du weitere Ritter, legst du diese etwas versetzt auf deine bereits gebauten Ritter.

Ritter bieten dir einen Vorteil, wenn das Ereignis *Räuber* eintritt (siehe Seite 15). Du darfst für jeden Ritter 1 Karte mehr auf der Hand halten, bevor du Karten abgeben musst. Das Symbol in der linken unteren Ecke erinnert dich daran.



Beispiel: Jemand hat eine Siedlung gebaut und zieht als Ereignis den Räuber. Alle prüfen nun, wie viele Rohstoffe sie auf der Hand haben. Du hast 8 Rohstoffe. Da du bereits 2 Ritter gebaut hast, darfst du bis zu 9 Karten auf der Hand halten (7 +2 mehr durch die Ritter). Du musst also keine Rohstoffe abgeben. Hättest du 10 Rohstoffe auf der Hand gehabt, hättest du die Hälfte, also 5 Karten, abgeben müssen.

Größte Rittermacht

Wer zuerst 2 Ritter gebaut hat, erhält die Sondersiegepunkt-karte *Größte Rittermacht* und legt sie vor sich ab. Sie zählt 2 Siegpunkte.

Baut eine andere Person **mehr** Ritter, erhält sie sofort diese Karte.



2 Siegpunkte

Ende der Runde

Möchtest du nicht oder kannst du nicht mehr handeln und/oder bauen, ist dein Zug beendet. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist nun aktiv und beginnt den nächsten Zug.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald eine Person am Zug ist und 7 Siegpunkte erreicht hat.

Ereigniskarten

Räuber (3x)

Tritt dieses Ereignis ein, müssen alle die Anzahl ihrer Rohstoffe, die sie auf der Hand halten, überprüfen. Wer 7 oder weniger Karten auf der Hand hat, ist vor dem Räuber geschützt. Jeder gebaute Ritter erhöht diese Anzahl um +1. Wer mehr als die erlaubte Anzahl Karten auf der Hand hält, muss die Hälfte abgeben (abgerundet).



Spende (1x)

Die Person mit den meisten Siegpunkten gibt 1 Rohstoff ihrer Wahl an eine Person mit weniger Siegpunkten. Gibt es einen Gleichstand bei den meisten Siegpunkten, geben alle am Gleichstand beteiligten Personen jeweils 1 Rohstoff ihrer Wahl an eine Person mit weniger Siegpunkten. Es muss sich dabei nicht um dieselbe Person handeln.



Förderung (1x)

Alle erhalten 2 Rohstoffe vom Vorrat. Wer die *Längste Handelsroute* oder die *Größte Rittermacht* besitzt, geht leer aus.

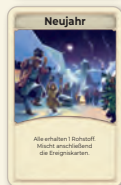


Erntefest (1x)

Für jede eigene gebaute sichtbare Siedlung nimmt sich jede Person 1 Rohstoff vom Vorrat.

Neujahr (1x)

Alle erhalten 1 Rohstoff vom Vorrat. Mischt anschließend alle Ereigniskarten und bildet einen neuen verdeckten Ereigniskartenstapel.



© 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Autor: Benjamin Teuber
Entwicklung CATAN: Klaus Teuber (1952-2023)
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Sabine Kondirolli
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Tina Landwehr-Rödde
Redaktion: Jasmin Balle, Arnd Fischer
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, Alex O. Colón, Pete Fenlon,
Nadine Fiedler, Caro Fischer, Kevin Hovdestad,
Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch
und Guido Teuber.
Weitere Infos zu CATAN findet ihr auf catan.de.
MADE in GERMANY Art.-Nr.: 687243

© 2026 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.
Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal