

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

DAS WÜRFELSPIEL

SPIELANLEITUNG



Inhaltsverzeichnis

Material	2	Ende des Spiels	8
Spielvorbereitung	2	Das Würfelspiel Plus	9
Spielablauf im Überblick	3	Weitere Änderungen	11
Spielablauf im Detail	4	Ende des Spiels	12

KOSMOS

Material

6 Rohstoffwürfel

Jeder Würfel zeigt:



Lehm



Holz



Wolle



Getreide

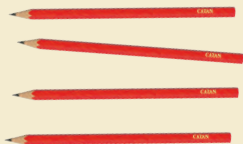


Erz



Gold

4 Stifte



1 Spielblock mit 100 Blatt

beidseitig bedruckt mit 2 Spiel-Varianten



Vorderseite



Rückseite

Spielvorbereitung

- ◆ Entscheidet euch für eine der beiden Spielvarianten.
- ◆ Ihr erhaltet alle ein Blatt des Spielblocks, das ihr vor euch ablegt.
- ◆ Nehmt euch jeweils einen Stift.
- ◆ Legt die 6 Rohstoffwürfel bereit.
- ◆ Wer zuletzt ein Schaf gesehen hat, beginnt das Spiel.



Auf jedem Spielblatt ist die Insel Catan mit Symbolen für Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter abgebildet. Im Laufe des Spiels versucht ihr, möglichst viele davon auf eurer Insel zu bauen.

Bauen heißt, dass ihr das jeweilige Symbol entweder mit einem Kreis/
einem Kreuz kennzeichnet oder den Umriss ausfüllt.

Bauen kostet Rohstoffe, die ihr durch die 6 Rohstoffwürfel erhaltet. Auf jedem Würfel ist je einmal Lehm, Holz, Wolle, Getreide, Erz und Gold abgebildet. Nur wenn ihr die zum Bauen benötigten Rohstoffe gewürfelt habt, dürft ihr das entsprechende Symbol markieren und euch so viele Siegpunkte gutschreiben, wie die Zahl in dem Symbol angibt. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Der Spielablauf im Detail

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, führt nacheinander die folgenden Phasen aus:

1. Ertragsphase

Bist du an der Reihe, nimm dir alle 6 Rohstoffwürfel. In deinem Zug darfst du **bis zu dreimal würfeln**. Nach deinem ersten Wurf legst du beliebig viele Würfel zur Seite. Die restlichen Würfel wirfst du ein zweites Mal. Jetzt darfst du weitere Würfel beiseitelegen, aber auch zuvor auf die Seite gelegte Würfel wieder aufnehmen und für deinen dritten und letzten Wurf verwenden. Danach steht dein Ergebnis fest. Natürlich kannst du die Phase auch schon nach deinem ersten oder zweiten Wurf beenden, wenn du mit dem Ergebnis zufrieden bist.

Du kannst dein Ergebnis jetzt noch durch den Einsatz eines Rohstoffjokers (siehe Seite 6) oder den Goldtausch (siehe Seite 8) verändern.

2. Bauphase

Auf deinem Spielblatt findest du oben links eine Baukostenübersicht.

In deinem Zug darfst du Straßen, Ritter, Siedlungen und Städte bauen, indem du die dafür nötigen Rohstoffe würfelst. Du kannst so viele Bauaktionen ausführen, wie deine Rohstoffe erlauben.



Straße

Baukosten: 1 x Lehm + 1 x Holz



Deine erste Straße ist gleichzeitig auch dein Startpunkt  und bereits gebaut. Dementsprechend kostet dich das keine Rohstoffe mehr.

Straßen werden fortlaufend gebaut. Eine Straße darf also nur gebaut werden, wenn sie an eine zuvor gebaute Straße grenzt. Egal, ob du eine Siedlung oder Stadt gebaut hast oder nicht, darfst du deinen Straßenzug dahinter weiterbauen. Jede Straße zählt 1 Siegpunkt.

Ritter

Baukosten: 1 x Wolle +
1 x Getreide + 1 x Erz



Die Ritter dürfen unabhängig davon, ob eine Straße, Siedlung oder Stadt an die die entsprechende Landschaft grenzt, und nur in der Reihenfolge ihrer Siegpunkte gebaut werden: zuerst der Ritter mit 1 Siegpunkt, dann der mit 2 Siegpunkten usw.

Siedlung

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



Eine Siedlung kann ebenfalls nur in der Reihenfolge ihrer Siegpunkte gebaut werden und nur dann, wenn mindestens eine deiner gebauten Straßen zu dieser Siedlung führt.

Stadt

Baukosten: 2 x Getreide + 3 x Erz



Es wird wie beim Bau einer Siedlung verfahren: Du kannst eine Stadt erst dann bauen, wenn eine deiner gebauten Straßen zu dieser Stadt führt. Auch Städte dürfen nur in der Reihenfolge ihrer Siegpunkte gebaut werden.

Rohstoffjoker

Hast du einen Ritter gebaut, darfst du **einmal** im Spiel den Rohstoff unterhalb dieses Ritters als Joker einsetzen. Du erhältst diesen Rohstoff im Tausch für einen beliebig anderen Rohstoff: Dazu drehst du nach deinem Wurf einen beliebigen Würfel auf die Seite des Rohstoffes, der unterhalb des gebauten Ritters abgebildet ist. Anschließend streichst du den Rohstoffjoker unter dem Ritter durch.



Beispiel: Du hast den Ritter mit der Zahl „1“ an Erz gebaut. Nach deinem dritten Würfelwurf hast du 2 Getreide, 2 Erz, 1 Wolle und 1 Gold vor dir liegen. Da du eine Stadt bauen möchtest, setzt du den Ritter ein und drehst die Wolle auf die Seite mit dem Erz. Jetzt kannst du mit 2 Getreide und 3 Erz die Stadt bauen. Anschließend streichst du das Erzsymbol unter dem Ritter durch. Baust du den letzten Ritter (mit der Zahl 6), so kannst du gegen Abgabe eines Rohstoffes einen beliebigen Rohstoff erhalten. Da es insgesamt 6 Ritter gibt, kannst du bis zu 6 Rohstoffjoker nutzen – vorausgesetzt du baust alle Ritter. Du darfst in einem Zug auch mehrere Joker einsetzen.

Goldtausch

Mit Gold kannst du alle anderen Rohstoffe erhalten. Sobald das Würfelergebnis feststeht, darfst du jeweils 2 gewürfelte Gold gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff tauschen.



Dazu drehst du einen der beiden Würfel mit dem Gold auf die Seite mit einem beliebigen Rohstoff, der andere Würfel mit dem Gold steht dir in diesem Zug nicht mehr zur Verfügung.

Hinweis: Da du immer 2 Gold benötigst, um einen anderen Rohstoff zu erhalten, ist 1 gewürfeltes Gold leider nutzlos.

Beispiel: Du möchtest erneut eine Stadt bauen. Dieses Mal hast du 2 Getreide, 2 Erz und 2 Gold gewürfelt. Da du für 2 Gold einen beliebigen Rohstoff erhältst, drehst du 1 der beiden Würfel mit Gold auf die Seite mit Erz, den zweiten Würfel mit Gold legst du beiseite. Nun hast du 2 Getreide und 3 Erz und kannst die Stadt bauen.

3. Siegpunktphase

Je nachdem, welche Symbole du ankreuzt, bekommst du eine unterschiedliche Anzahl an Siegpunkten. Die erhaltenen Siegpunkte trägst du im nächsten freien Feld der Siegpunktleiste ein. Der erste Eintrag erfolgt im linken oberen Kästchen der Siegpunktleiste. Konntest du in deinem Zug mehrere Dinge bauen, addierst du die Zahlen der angekreuzten Symbole und trägst das Ergebnis in das leere Kästchen ein.

--	--	--

=

--

Hinweis: Kannst du in deinem Zug nichts bauen, musst du stattdessen ein Kreuz eintragen, das bei der Schlussberechnung 2 Minuspunkte zählt.



DAS WÜRFELSPIEL PLUS

Die Plus-Variante findest du auf der Rückseite des Spielblocks. Sie ist mit folgendem Symbol markiert: 

Es gelten die gleichen Vorbereitungen wie bei der Variante CATAN – *Das Würfelspiel*. Die Regeln für die Ertrags- und Bauphase bleiben unverändert, ausgenommen der im Folgenden beschriebenen Änderungen.

Während ihr in der normalen Variante des Würfelspiels für euch versucht, ein möglichst gutes Ergebnis zu erreichen, tretet ihr in der Plus-Version in direkte Konkurrenz.

Wie auf dem Spielplan zu erkennen ist, haben die Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter keine Siegpunkte. In dieser Version funktioniert es etwas anders: Wer im eigenen Zug 10 Siegpunkte erreicht, hat gewonnen. Die Plus-Variante orientiert sich mehr am Brettspiel CATAN – *Das Spiel*.



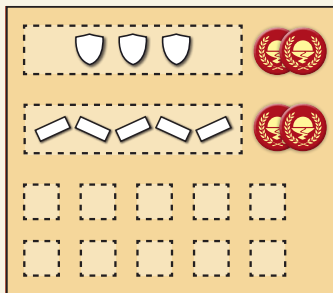
Siegpunkte

Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte.

Siegpunkte, die ihr für Siedlungen und Städte erhaltet, streicht ihr in den zehn unteren Kästchen neben der Baukostenübersicht ab.

Zusätzlich gibt es noch die *Größte Rittermacht* und die *Längste Handelsroute*.



Hast du zuerst 3 Ritter gebaut, erhältst du die *Größte Rittermacht*, die 2 Siegpunkte wert ist. Das markierst du in dem Feld, das wie folgt aussieht: 

Sobald eine andere Person mehr Ritter gebaut hat, verlierst du die 2 Siegpunkte wieder und musst die Markierung im Feld *Rittermacht* streichen. Achtet also darauf, dass ihr eure Markierungen so aufmalt, dass ihr sie wieder gut streichen könnt. Ein gebauter Ritter zählt immer für die *Größte Rittermacht*, egal ob seine Funktion als Rohstoffjoker genutzt worden ist oder nicht.

Hast du zuerst deine markierte (fünfte) Straße  gebaut, erhältst du die *Längste Handelsroute*, die 2 Siegpunkte wert ist. Das markierst du in dem Feld, das wie folgt aussieht: 

Gelingt es einer anderen Person, eine längere als die aktuell längste Route zu bauen, verlierst du die 2 Siegpunkte wieder und musst die Markierung im Feld *Längste Handelsroute* streichen.

Hinweis: Für die *Längste Handelsroute* zählen nur durchgehende Straßenzüge, Abzweigungen werden nicht gezählt.



Beispiel: Für die Berechnung der Länge deiner Handelsroute zählen nur zusammenhängende Straßen ohne Abzweigung. Die mit einem Kreuz durchgestrichene Straße zweigt ab und zählt nicht mit. Somit beträgt deine Längste Handelsroute 6.

Weitere Änderungen

- Wer das Spiel beginnt, würfelt nur mit 3 Würfeln. Die nachfolgenden Personen dürfen jeweils mit einem Würfel mehr würfeln, bis schließlich alle 6 Rohstoffwürfel von einer Person genutzt werden. Das restliche Spiel wird dann immer mit 6 Rohstoffwürfeln gewürfelt.
- Siedlungen, Städte und Ritter dürfen in beliebiger Reihenfolge gebaut werden, wobei Siedlungen und Städte natürlich trotzdem mit Straßen angeschlossen sein müssen.
- Die beiden Doppelritter in den Wüsten können als Joker eingesetzt werden. Allerdings müssen beide Ritter an einer Wüste gebaut sein, damit der Rohstoffjoker für jeden beliebigen Rohstoff (einmalig!) genutzt werden kann.



Ende des Spiels

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem jemand von euch 10 oder mehr Siegpunkte erreicht und diese Person an der Reihe ist. Diese Person hat gewonnen.

© 2007, 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 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.

Autor: Klaus Teuber (1952-2023)
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Redaktion: Aileen Wachsmann, Jasmin Balle,
Arnd Fischer

Weitere Infos zu CATAN findet ihr auf catan.de.
MADE in CHINA Art.-Nr.: 685201

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal