

Die große Karawane

Ein Szenario für **Die Siedler von Catan** für 3 bis 4 Spieler

Material: 1 Stanztableau mit einem Oasenfeld und 22 Karawanenpfeilen.

Um was geht es?

In der Oase haben sich Nomaden niedergelassen. Die Nomaden benötigen dringend Wolle und Getreide und bieten dafür Handelswaren der Wüste. Da die Cataner immer ein paar Schafe und Getreidegarben übrig haben, schicken die Nomaden Karawanen aus, um die begehrten Rohstoffe einzutauschen. Mit den Karawanenpfeilen werden im Laufe des Spiels drei Karawanenrouten gebildet. Alle Siedlungen und Städte, die auf der Karawanen-Route liegen, zählen einen Siegpunkt mehr. Alle Straßen, die parallel zur Route verlaufen, zählen in einer Handelsstraße doppelt.

Vorbereitung:

Das Oasenfeld ersetzt die Wüste. Die drei abgebildeten Karawanenpfeile legen die Startpunkte von drei Karawanen-Routen fest. Das Oasenfeld wird genau in der Mitte der Insel ausgelegt. Die Ausrichtung der Karawanenpfeile auf der Oase ist beliebig. Die Karawanenpfeile werden bereit gelegt.

Spielverlauf

Grundsätzlich wird nach den Regeln „Die Siedler von Catan“ gespielt. Es gibt die folgenden zusätzlichen Regeln:

Gründet ein Spieler nach der Gründungsphase in seinem Zug eine oder mehrere Siedlungen oder baut er eine oder mehrere Siedlungen zu einer Stadt aus, wird nach Beendigung seines Zuges - nach einer vorangegangenen Abstimmungsrunde (siehe unten) - genau ein Karawanenpfeil ausgelegt.

- Auslegen eines Karawanenpfeils

Ausgehend von der Oase entstehen im Lauf des Spiels drei voneinander unabhängige Karawanenrouten. Ein Karawanenpfeil wird immer neben einen Weg (Kanten von 2 aneinander grenzenden Landschaftsfeldern) gelegt. Dabei muss immer das Ende eines Pfeils an der Kreuzung angelegt werden, an die der zuletzt gelegte Pfeil mit seiner Spitze deutet. Eine Verzweigung einer Karawanenroute ist somit nicht möglich. Pfeile dürfen auch neben Wege gelegt werden, auf denen schon eine Straße gebaut wurde. Umgekehrt gilt auch, dass eine Straße auf einem Weg gebaut werden darf, neben dem ein Karawanenpfeil ausliegt. Ein Karawanenpfeil darf jedoch nicht neben einen Weg gelegt werden, neben dem schon ein Pfeil platziert wurde. Der erste Pfeil einer Karawanenroute wird mit seinem Ende an eine der drei Kreuzungen angelegt, auf die ein Karawanenpfeil der Oase deutet (Siehe Beispiel 1 auf Seite 2).

Wichtig: Für den ersten Pfeil jeder der drei Routen gilt, dass er nicht neben einen Weg gelegt werden darf, der an die Oase grenzt.

Wurde der erste Pfeil einer Route ausgelegt, gibt es für alle nachfolgenden Pfeile dieser Route entweder eine oder zwei Richtungen, in die sie ausgelegt werden können (Siehe Beispiel 2 auf Seite 2). Insgesamt gibt es also bis zu 6 mögliche Positionen für das Auslegen eines Karawanenpfeils. Die Spieler stimmen gemeinsam darüber ab, in welcher Position ein Karawanenpfeil ausgelegt werden soll.

- Abstimmungsrunde

Beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe war und eine Siedlung bzw. Stadt gebaut hat, legen alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn **offen** eine oder mehrere Wolle- oder Getreidekarten aus. Nur die Spieler, die mindestens eine Karte ausgelegt haben, verhandeln nun untereinander, an welcher Position der Karawanenpfeil ausgelegt werden soll. Dabei hat jeder Spieler so viele Stimmen, wie er Karten eingesetzt hat. Hat ein Spieler alleine mehr Stimmen als alle anderen Spieler zusammen, entscheidet er alleine. Verfügen 2 oder mehr Spieler über die Mehrheit an Stimmen und haben sie sich auf eine Position des Karawanenpfeils geeinigt, legen sie diesen entsprechend aus. Sollte es zu einem Patt bzw. zu keiner Einigung kommen, bestimmt der Spieler, der **alleine** die meisten Karten ausgelegt hat. Gibt es keinen solchen Spieler, bestimmt der Spieler, der gerade an der Reihe war, wie der Pfeil ausgelegt werden soll. Dies darf bzw. muss er auch dann, wenn er keine Karte ausgelegt hat. Anschließend geben alle Spieler ihre eingesetzten Wolle- und Getreidekarten ab (zurück auf den Vorratsstapel).

Wichtig: Jeder Spieler hat nur einmal die Möglichkeit, Karten auszulegen. Ein späteres Nachlegen ist nicht gestattet.

-Ende einer Karawanenroute

Endet der Zug einer Karawane in einer Sackgasse (Es gibt keine Möglichkeit, einen weiteren Pfeil anzulegen) endet diese Karawanenroute. Ist der Vorrat an Karawanenpfeilen aufgebraucht, enden alle 3 Routen. Es ist auch möglich und erlaubt, dass zwei Karawanenrouten zu einer zusammenwachsen.

-Die Längste Handelsstraße

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

-Aufwertung von Städten und Siedlungen

Siedlungen oder Städte, die **zwischen 2** Karawanenpfeilen liegen, zählen einen Siegpunkt mehr.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und über 12 Siegpunkte verfügt.



Beispiel 1: Der erste Pfeil einer Karawanenroute darf nicht an einer Kante der Oase ausgelegt werden. Für den ersten Karawanenpfeil gibt es daher nur 3 mögliche Positionen. (Pfeile mit rotem Umriss).



Beispiel 2: Nach dem Auslegen des ersten Pfeils (A) gibt es 4 mögliche Positionen für den zweiten Pfeil.

Beispiel 3: Im weiteren Spielverlauf sind 3 längere Handelsrouten entstanden. Eine Siedlung von Spieler „Weiß“ und 2 Siedlungen von Spieler „Blau“ zählen jede einen Siegpunkt mehr. Außerdem zählen je 3 Straßen von Spieler „Blau“ und je 2 Straßen von Spieler „Weiß“ doppelt. Aktuell gibt es 6 Positionen für das Auslegen eines Karawanenpfeils.



(C) Catan GmbH 2006

Das Spielmaterial für die Erweiterung „Die große Karawane“ wird, solange der Vorrat reicht, kostenlos jeder Bestellung bei www.catanshop.de beigelegt. Außerdem wird die Erweiterung kostenlos an Besucher der Spielermessen 2006 in Essen und Stuttgart verteilt.