

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Diese Regeln gelten für Teilnehmer am Digital CATAN® World Championship Tournament 2021 ("DCWC"), unabhängig vom Herkunftsland.

1.0 Allgemeine Spielregeln

DCWC-Spiele folgen den aktuellen CATAN-Regeln, wie sie von *CATAN Universe* umgesetzt werden.

1.1 Schiedsrichter

1.1.1 Da es sich um ein Online-Turnier handelt, das innerhalb der CATAN Universe-Plattform ausgetragen wird, gibt es keine spielinternen Schiedsrichter. Die Spieleinstellungen werden in den Turnierdetails veröffentlicht und müssen von allen Spielern vor der Anmeldung zum Event gelesen und akzeptiert werden. Die Turnierorganisatoren werden während des Events über den Discord Channel von CATAN Studio erreichbar sein und ein Einladungslink wird allen Teilnehmern während der Registrierung zur Verfügung gestellt.

1.1.2 Die Spieler verpflichten sich, den CATAN-Verhaltenskodex einzuhalten (siehe 2.1).

1.1.3 Wenn Spieler der Meinung sind, dass das Ergebnis eines Spiels aufgrund eines "Exploits" oder eines Softwareproblems unfair war, müssen sie nach Abschluss ihres Spiels sofort Protest bei der Turnierorganisation einlegen. Alle Entscheidungen der Turnierorganisatoren sind endgültig. **Exploit ist definiert als die Nutzung eines Bugs oder Glitches im Spiel durch einen Spieler zu seinem Vorteil in einer Art und Weise, die von den Entwicklern des Spiels nicht beabsichtigt ist.**

1.1.4 Die Schiedsrichter können Spieler vom DCWC disqualifizieren, wenn sie einen Exploit ausnutzen oder gegen den CATAN-Verhaltenskodex verstoßen haben (siehe 2.1). Diese Umstände beinhalten, sind aber nicht beschränkt auf, Spieler, die Exploits mit der Absicht nutzen, das Spiel zu gewinnen, Spieler, die missbräuchlich spielen oder absichtlich einen anderen Spieler zum Sieg führen oder fördern. Wenn Sie glauben, dass jemand einen Exploit benutzt oder gegen den CATAN-Verhaltenskodex verstößt, ergreifen Sie bitte alle folgenden Maßnahmen: 1) Melden Sie sich über den Discord-Server bei den Turnierorganisatoren; 2) dokumentieren Sie, wenn möglich, mit Screenshots und senden Sie diese an die Turnierorganisatoren; und 3) verwenden Sie die Meldfunktion im Spiel, um den Verstoß oder Exploit zu melden, damit alle relevanten Spieldaten erfasst werden können. Die Turnierorganisatoren sind nicht in der Lage, das Spielgeschehen in Echtzeit zu beeinflussen, jedoch werden alle gemeldeten Probleme ausgewertet und, falls erforderlich, Maßnahmen ergriffen, die bis zur Disqualifikation von der Veranstaltung reichen können.

1.1.5 Schlechtes Spielverhalten ist keine Rechtfertigung für eine Disqualifikation. Spieler, die ausschließlich zusammenarbeiten, um die gegenseitige Position im Spiel voranzubringen, können frustrierend sein, sind aber kein Grund für eine Disqualifikation. Die Zusammenarbeit mit einem

oder mehreren anderen Spielern, um die Position eines anderen Spielers im Turnier voranzubringen, anstatt die eigene Position im Spiel voranzubringen, ist nicht ratsam und wird mit einer Verwarnung geahndet. Weitere Aktionen dieser Art können zu einer Disqualifikation führen. Es ist untersagt, einem anderen Spieler absichtlich einen Sieg zu verschaffen.

1.1.6 Organisatoren dürfen nicht in ihrem eigenen Turnier spielen.

1.2 Turnierformat

1.2.1 Die offizielle Turniersprache ist Englisch. Diese Regeln wurden zur leichteren Handhabung für jeden Teilnehmer übersetzt. Im Falle von Widersprüchen ist die englische Version der Regeln maßgebend.

1.2.2 Alle DCWC-Spiele werden mit *CATAN Universe* gespielt.

1.2.3 Die DCWC-Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: dem „Ranking Qualifier Event“ und der „Tournament Round“. Die Spiele des Ranking Qualifier Events werden nach dem „Auto Match“ Turnier-Regelwerk von *CATAN Universe* ausgetragen, die Tournament Round wird nach dem „Custom“ Turnier-Regelwerk (benutzerdefinierten Turnier-Regelwerk) gespielt, wobei die Einzelausscheidungsrunde in der externen Anwendung "Best Coast Pairings" verwaltet wird.

1.2.4 Bei den Ranking Qualifier Events nehmen alle Teilnehmer an mindestens 5 und höchstens 7 Spielen teil. Die Anmeldung für die Ranking Qualifier Events erfolgt über die DCWC Registrierungs-Website bei Constant Contact. Die Spieler werden nach Zeitzonen in Gruppen eingeteilt, um die Verfügbarkeit der Spieler während der Hauptspielzeit zu maximieren.

1.2.5 Jedes DCWC Ranking Qualifier Event läuft über einen Zeitraum von achtundvierzig (48) Stunden, wie in den Registrierungsdetails für das jeweilige Datum angegeben, beginnt am Freitagabend und läuft bis Sonntagabend in der Zeitzone, die jeder Gruppe zugewiesen ist. Die Gesamtzahl der verfügbaren Gruppen für Ranking Qualifier Events wird durch die Anzahl der Spieler bestimmt, die sich für die digitale CATAN-Weltmeisterschaft anmelden. Jedes Ranking Qualifier Event wird mindestens 100 Spieler umfassen.

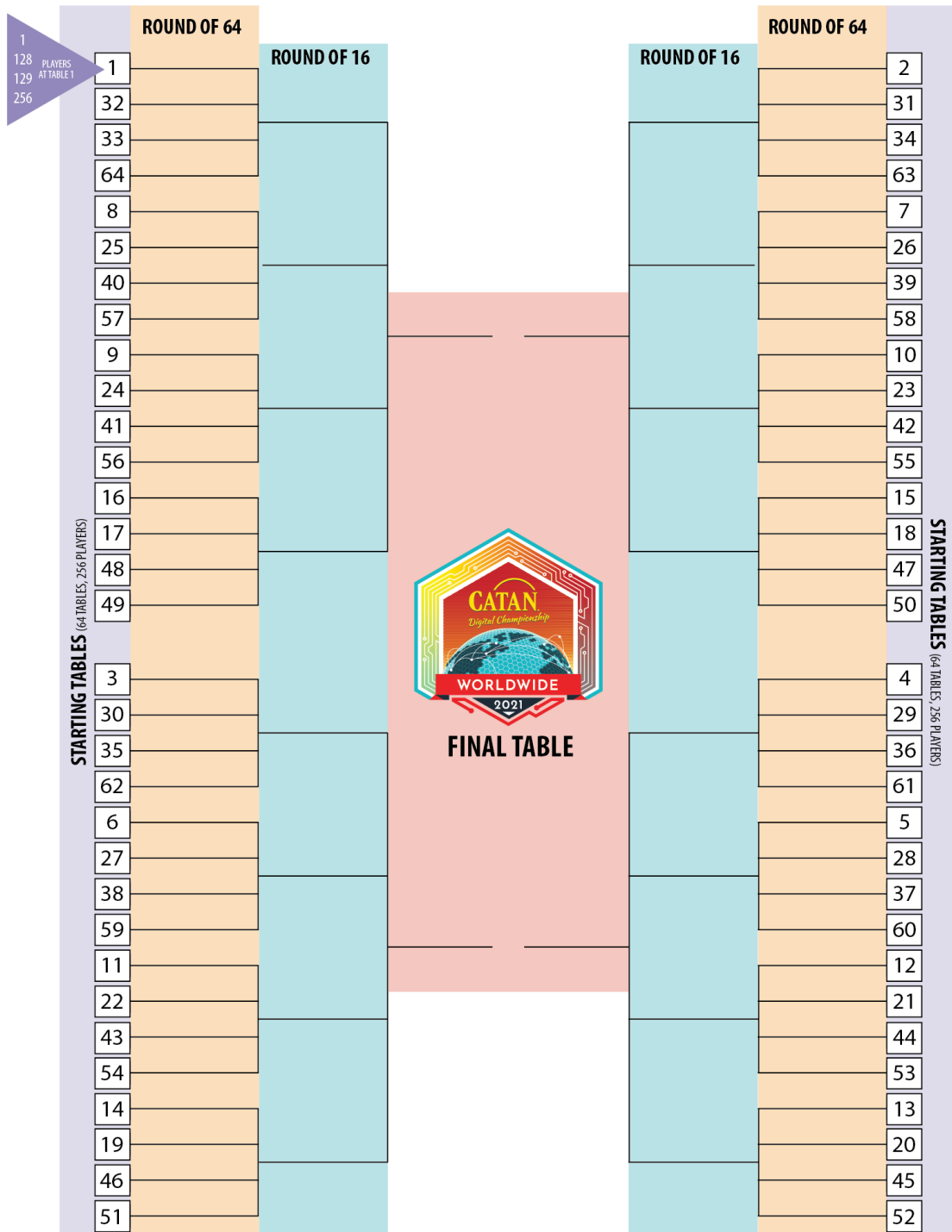
1.2.6 Nach dem Spielen von nicht weniger als fünf (5) und nicht mehr als sieben (7) Partien im Ranking Qualifier Event werden die Teilnehmer nach ELO-Score eingestuft.

1.2.7 Abhängig von der Gesamtzahl der Ranking-Qualifier-Event-Gruppen werden die Bestplatzierten aus jeder Gruppe ausgewählt, um eine Tournament Round mit maximal 256 Spielern zu bilden. **Die Gesamtzahl der Gruppen, die Termine der Ranking Qualifier Events, die Anzahl der Bestplatzierten, die aus jeder Gruppe aufsteigen, und die Anzahl der Ersatzspieler werden den Spielern auf der Website, im Discord-Server und per E-Mail mitgeteilt, wenn die Gruppenzuweisungen bekannt gegeben werden. Dies wird vor Beginn der Phase des Ranking Qualifier Events sein.**

1.2.9 Die DCWC Tournament Round ist ein Einzelausscheidungsturnier. Nach der Ranking-Qualifier-Event-Phase werden die Bestplatzierten in die Tournament Round befördert und dann nach ELO-Score eingestuft. Ersatzspieler werden gebeten, sich während der Anmeldung für die

Tournament Round in Discord einzuloggen, um die Tische aufzufüllen, falls die Top-Finalisten am Tag des Events nicht erscheinen.

1.2.10 Tournament Round: Die Spieler werden serpentinenförmig platziert. Die Tische werden dann in einer Baumstruktur angeordnet. (Siehe Abbildung)



Die Gewinner der einzelnen Tische kommen in die nächste Runde. Der bestplatzierte Spieler an jedem Tisch wird zum Host ernannt und ist dafür verantwortlich, dass seine Mitspieler am zugewiesenen Tisch Platz nehmen.

Beispiel für die Tischzuweisung der Tournament Round 1 mit 256 Spielern:

| Runde 1 | Sitz 1 | Sitz 2 | Sitz 3 | Sitz 4 |
|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Tisch 1 | Rang 1 | Rang 128 | Rang 129 | Rang 256 |
| Tisch 2 | Rang 2 | Rang 127 | Rang 130 | Rang 255 |
| Tisch 3 | Rang 3 | Rang 126 | Rang 131 | Rang 254 |
| Tisch 4 | Rang 4 | Rang 125 | Rang 132 | Rang 253 |
| Tisch 5 | Rang 5 | Rang 124 | Rang 133 | Rang 252 |
| Tisch 6 | Rang 6 | Rang 123 | Rang 134 | Rang 251 |
| Tisch 7 | Rang 7 | Rang 122 | Rang 135 | Rang 250 |
| Tisch 8 | Rang 8 | Rang 121 | Rang 136 | Rang 249 |
| Tisch 9 | Rang 9 | Rang 120 | Rang 137 | Rang 248 |
| Tisch 10 | Rang 10 | Rang 119 | Rang 138 | Rang 247 |
| Tisch 11 | Rang 11 | Rang 118 | Rang 139 | Rang 246 |
| Tisch 12 | Rang 12 | Rang 117 | Rang 140 | Rang 245 |
| Tisch 13 | Rang 13 | Rang 116 | Rang 141 | Rang 244 |
| Tisch 14 | Rang 14 | Rang 115 | Rang 142 | Rang 243 |
| Tisch 15 | Rang 15 | Rang 114 | Rang 143 | Rang 242 |
| Tisch 16 | Rang 16 | Rang 113 | Rang 144 | Rang 241 |
| Tisch 17 | Rang 17 | Rang 112 | Rang 145 | Rang 240 |
| Tisch 18 | Rang 18 | Rang 111 | Rang 146 | Rang 239 |
| Tisch 19 | Rang 19 | Rang 110 | Rang 147 | Rang 238 |
| Tisch 20 | Rang 20 | Rang 109 | Rang 148 | Rang 237 |
| Tisch 21 | Rang 21 | Rang 108 | Rang 149 | Rang 236 |
| Tisch 22 | Rang 22 | Rang 107 | Rang 150 | Rang 235 |
| Tisch 23 | Rang 23 | Rang 106 | Rang 151 | Rang 234 |
| Tisch 24 | Rang 24 | Rang 105 | Rang 152 | Rang 233 |

| | | | | |
|-----------------|---------|----------|----------|----------|
| Tisch 25 | Rang 25 | Rang 104 | Rang 153 | Rang 232 |
| Tisch 26 | Rang 26 | Rang 103 | Rang 154 | Rang 231 |
| Tisch 27 | Rang 27 | Rang 102 | Rang 155 | Rang 230 |
| Tisch 28 | Rang 28 | Rang 101 | Rang 156 | Rang 229 |
| Tisch 29 | Rang 29 | Rang 100 | Rang 157 | Rang 228 |
| Tisch 30 | Rang 30 | Rang 99 | Rang 158 | Rang 227 |
| Tisch 31 | Rang 31 | Rang 98 | Rang 159 | Rang 226 |
| Tisch 32 | Rang 32 | Rang 97 | Rang 160 | Rang 225 |
| Tisch 33 | Rang 33 | Rang 96 | Rang 161 | Rang 224 |
| Tisch 34 | Rang 34 | Rang 95 | Rang 162 | Rang 223 |
| Tisch 35 | Rang 35 | Rang 94 | Rang 163 | Rang 222 |
| Tisch 36 | Rang 36 | Rang 93 | Rang 164 | Rang 221 |
| Tisch 37 | Rang 37 | Rang 92 | Rang 165 | Rang 220 |
| Tisch 38 | Rang 38 | Rang 91 | Rang 166 | Rang 219 |
| Tisch 39 | Rang 39 | Rang 90 | Rang 167 | Rang 218 |
| Tisch 40 | Rang 40 | Rang 89 | Rang 168 | Rang 217 |
| Tisch 41 | Rang 41 | Rang 88 | Rang 169 | Rang 216 |
| Tisch 42 | Rang 42 | Rang 87 | Rang 170 | Rang 215 |
| Tisch 43 | Rang 43 | Rang 86 | Rang 171 | Rang 214 |
| Tisch 44 | Rang 44 | Rang 85 | Rang 172 | Rang 213 |
| Tisch 45 | Rang 45 | Rang 84 | Rang 173 | Rang 212 |
| Tisch 46 | Rang 46 | Rang 83 | Rang 174 | Rang 211 |
| Tisch 47 | Rang 47 | Rang 82 | Rang 175 | Rang 210 |
| Tisch 48 | Rang 48 | Rang 81 | Rang 176 | Rang 209 |
| Tisch 49 | Rang 49 | Rang 80 | Rang 177 | Rang 208 |
| Tisch 50 | Rang 50 | Rang 79 | Rang 178 | Rang 207 |
| Tisch 51 | Rang 51 | Rang 78 | Rang 179 | Rang 206 |
| Tisch 52 | Rang 52 | Rang 77 | Rang 180 | Rang 205 |
| Tisch 53 | Rang 53 | Rang 76 | Rang 181 | Rang 204 |
| Tisch 54 | Rang 54 | Rang 75 | Rang 182 | Rang 203 |
| Tisch 55 | Rang 55 | Rang 74 | Rang 183 | Rang 202 |

| | | | | |
|-----------------|---------|---------|----------|----------|
| Tisch 56 | Rang 56 | Rang 73 | Rang 184 | Rang 201 |
| Tisch 57 | Rang 57 | Rang 72 | Rang 185 | Rang 200 |
| Tisch 58 | Rang 58 | Rang 71 | Rang 186 | Rang 199 |
| Tisch 59 | Rang 59 | Rang 70 | Rang 187 | Rang 198 |
| Tisch 60 | Rang 60 | Rang 69 | Rang 188 | Rang 197 |
| Tisch 61 | Rang 61 | Rang 68 | Rang 189 | Rang 196 |
| Tisch 62 | Rang 62 | Rang 67 | Rang 190 | Rang 195 |
| Tisch 63 | Rang 63 | Rang 66 | Rang 191 | Rang 194 |
| Tisch 64 | Rang 64 | Rang 65 | Rang 192 | Rang 193 |

Runde 2: Viertelfinale mit 64 Teilnehmern (16 Tische).

Runde 3: Halbfinale mit 16 Teilnehmern (4 Tische).

Runde 4: Finale mit 4 Teilnehmern (Finaltisch).

Während die Turnierorganisatoren die Tischzuweisung in Runde 1 auf der Grundlage der ELO-Scores der Ranking Qualifier Events festlegen, wird die Tischzuweisung in den folgenden Runden durch die Baumstruktur bestimmt. Die Spielerreihenfolge in allen Runden wird durch die von CATAN Universe vorgenommene Zufallsgenerierung bestimmt.

1.3 Turnier-ELO-Score-Rangliste bei Ranking Qualifier Events

1.3.1 Der ELO-Score wird verwendet, um die Stärke eines einzelnen Spielers im Vergleich zu seinen Gegnern in einem bestimmten Spiel zu bestimmen. Der Zweck dieses Systems ist es, die Spielstärke eines Spielers kontinuierlich zu messen und einzustufen, indem seine erwartete Gewinnquote mit den tatsächlichen Spielergebnissen verglichen wird und dann die Punktzahl am Ende eines Spiels entsprechend angepasst wird.

Die Ranglisten werden durch direkten Vergleich zwischen den Spielern berechnet. Das bedeutet, dass in einem Spiel zu viert (Spieler A, Spieler B, Spieler C und Spieler D) die Berechnung so durchgeführt wird, als ob die Spieler paarweise gegeneinander angetreten wären.

Berechnung des Turnier-ELO-Scores:

$$ELO_{\text{Individual Ranking}} = 20 \left(\text{Victory} - \frac{1}{1 + 10 \frac{ELO_{old_b} - ELO_{old_a}}{400}} \right)$$

- Sieg = 1 (wenn der Spieler gewinnt)
- Sieg = 0 (wenn der Spieler verliert)
- Sieg = 0,5 (bei einem Unentschieden)

Beispiel:

| Platz | Spieler | Start-ELO |
|-------|---------|-----------|
| 1 | A | 1000 |
| 2 | B | 800 |
| 3 | C | 1200 |

Spieler A gegen B (+5) und C (+15). A erhält +20 Punkte für sein ELO-Ranking.

Spieler B gegen A (-5) und C (+18). B erhält +13 Punkte.

Spieler C gegen A (-15) und B (-18). C verliert 33 Punkte von seinem ELO-Ranking.

1.3.2 Spieler, die an Ranking Qualifier Events teilnehmen, spielen mindestens fünf (5) und maximal sieben (7) Spiele über einen Zeitraum von achtundvierzig (48) Stunden an ihrem angemeldeten Wochenende (Freitagabend - Sonntagabend). Die Spieler spielen gegen zufällige Gegner innerhalb ihrer Zeitzonengruppe. Alle Spieler beginnen mit einem ELO-Score von 1000 und werden nach Beendigung der Ranking-Qualifier-Event-Phase nach ELO-Score eingestuft.

1.3.3 Abhängig von der Anzahl der Ranking Qualifier Events, die durch die Gesamtzahl der Teilnehmer an der DCWC bestimmt wird, wird eine bestimmte Anzahl von Personen (von 1 bis 4), die an der Spitze der Ranking Qualifier Events stehen, in die Tournament Round aufsteigen. CATAN Studio wird die Anzahl der Teilnehmer, die von jedem Ranking Qualifier Event aufsteigen, vor dem Start des ersten Ranking-Qualifier-Wochenendes bekannt geben.

1.3.4 Alle Gleichstände in der ELO-Score-Rangliste werden nach den englischsprachigen Turnierwertungsregeln bewertet. Der Spieler mit dem höchsten Tiebreaker kommt weiter.

Berechnung des Tiebreakers:

(Gesamtzahl der am Wochenende erzielten SP) + (% der Punkte, ausgedrückt als Dezimalwert)

Bsp: Spieler A nimmt an 5 Spielen teil, wie unten gezeigt.

| Spieler A Ergebnis | Mitspieler 1 | Mitspieler 2 | Mitspieler 3 | Prozentuales Ergebnis |
|--------------------|--------------|--------------|--------------|-----------------------|
| 10 | 7 | 8 | 5 | 0.3333 |
| 9 | 10 | 8 | 6 | 0.2727 |
| 7 | 8 | 10 | 9 | 0.2059 |
| 10 | 9 | 6 | 8 | 0.3030 |
| 9 | 4 | 7 | 10 | 0.3000 |

Beispiel: Prozentuale Berechnung für Spieler A, Spiel 1 = $10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0,3333$

Der Tiebreaker von Spieler A wäre:

$(10 + 9 + 7 + 10 + 9) + (.3333 + .2727 + .2059 + .3030 + .3000) = 46.4149$

2.0 Verantwortlichkeiten der Spieler - Material

2.0.1 Alle Spieler müssen die kostenlose *CATAN Universe* Spiele-App auf ein Gerät herunterladen oder über Steam oder einen Webbrowser auf *CATAN Universe* zugreifen, um an der Digitalen CATAN-Weltmeisterschaft teilnehmen zu können.

2.0.2 Spieler müssen auf ihrem *CATAN Universe* Konto Level 2 erreichen. Das kann durch das Spielen von zwei kostenlosen Spielen erreicht werden.

2.0.3 Alle Spieler müssen bei der Anmeldung zum DCWC-Event ihren *CATAN Universe* Profilnamen und die mit ihrem *CATAN Universe* Konto verbundene gültige E-Mail-Adresse angeben.

2.0.4 Registrierte Spieler können Ranking Qualifier Events und die Tournament Rounds kostenlos spielen.

2.0.5 *CATAN Studio* kann nach eigenem Ermessen bestimmte Tournament Rounds aufzeichnen und/oder per Livestream übertragen. Wenn ein Spieler nicht an einer Aufzeichnung oder einem Livestream teilnehmen möchte, muss er die Turnierorganisatoren vor Beginn der Tournament Round darüber informieren. **Wenn ein Teilnehmer nicht an einem Livestream oder einer Aufzeichnung teilnehmen möchte, kann er es auf dem Anmeldeformular angeben, wenn er um die Zustimmung zur Aufzeichnung gebeten wird.** Siehe Abschnitt 3.1.1 für unsere vollständigen Foto- und Video-Richtlinien.

2.0.6 Für die Ranking Qualifier Events wird kein externer Chat-Service über Discord angeboten. Die Spieler sind auf den textbasierten Chat innerhalb von *CATAN Universe* beschränkt.

2.0.7 Die Tournament Round wird über den Discord-Server von CATAN Studio organisiert. Alle Teilnehmer müssen vor Beginn der Tournament Round den Serverregeln zustimmen, die beim Beitritt zum Discord-Server von CATAN Studio angezeigt werden. Jedem Tisch in der Tournament Round wird ein Sprachkanal zugewiesen, der während des Spiels verwendet wird. Spieler, die nicht am Voice-Chat teilnehmen möchten, sind nicht verpflichtet, diesem beizutreten; der Beitritt wird jedoch empfohlen, da die Nichtteilnahme am Voice-Chat den Handel und die Diskussionen über das Spiel behindern kann. Textbasierter Chat, falls gewünscht, sollte innerhalb von *CATAN Universe* stattfinden.

2.1 Verantwortlichkeiten der Spieler - Verhalten

2.1.1 Alle Spieler müssen diesen "Code of Conduct" sowie die [Nutzungsbedingungen](#) von *CATAN Universe* einhalten.

2.1.2 CATAN ist eine wertebasierte Marke. Generell erwarten die CATAN GmbH und CATAN Studio von den Spielern, dass sie sich während des Spiels, während anderer Turnieraktivitäten, während der damit verbundenen Veranstaltungsaktivitäten und während des gesamten Turnier- und Veranstaltungsprogramms sowohl legal als auch zivilisiert verhalten.

2.1.3 Die Spieler müssen während der Turnierspiele, bei anderen Turnieraktivitäten, bei damit verbundenen Veranstaltungsaktivitäten und während des gesamten Turnier- und Veranstaltungsprogramms Freundlichkeit, Höflichkeit und Fairness gegenüber anderen an den Tag legen.

2.1.4 Die Spieler dürfen die Turnieraktivitäten, die damit verbundenen Veranstaltungsaktivitäten oder die Aktivitäten in der Umgebung des Turniers und des Veranstaltungsortes nicht stören.

2.1.5 Die Spieler dürfen der Marke CATAN vor, während oder nach dem Turnier- und Veranstaltungsprogramm keinen Schaden zufügen oder einen erheblichen Schaden verursachen.

2.1.6 Die Spieler dürfen das geistige Eigentum von CATAN nicht angreifen, verwässern und/oder veruntreuen.

2.1.7 Die CATAN GmbH, CATAN Studio oder deren Beauftragte haben das Recht, einen Spieler, der gegen diesen Verhaltenskodex verstößt, sofort und vollständig zu disqualifizieren.

2.2 Anti-Belästigungs-Verhaltenskodex

Wenn Sie an einem Treffen oder einer Veranstaltung von CATAN Studio teilnehmen, befinden Sie sich in einer sicheren, respektvollen, inklusiven und unterhaltsamen Umgebung. Dieser Verhaltenskodex gilt für alle: Mitarbeiter, Auftragnehmer, andere Anbieter, Convention-Personal, Gäste und die Presse müssen

sich an die gleichen Standards halten. Wir behalten uns das Recht vor, jede Person zu entfernen oder auszuschließen, die sich nicht an den Verhaltenskodex hält.

Wir dulden keine Belästigung jeglicher Art, einschließlich Einschüchterung oder Bedrohung, unangemessene Störung von Veranstaltungen, verletzende Sprache, unerwünschte sexuelle Annäherung, unerwünschte Foto- oder Videoaufnahmen, Mobbing, Stalking oder Nachstellung, vor allem in Verbindung mit Rasse oder ethnischer Zugehörigkeit, nationaler Herkunft, Geschlechtsidentität oder -darstellung, Geschlecht oder sexueller Orientierung, Alter, Behinderung, Religion, Staatsbürgerschaftsstatus, Krankheit oder Schwangerschaft.

Wenn Sie irgendeine Form von Belästigung erfahren oder beobachten, wenden Sie sich bitte an einen Mitarbeiter von CATAN.

Wenn Sie aufgefordert werden, ein belästigendes Verhalten der oben aufgeführten Art zu unterlassen, STOPPEN Sie dieses Verhalten sofort. Die Durchsetzung wird an das Veranstaltungspersonal weitergegeben.

3.1 Richtlinien für Fotografie und Video

3.1.1 Mit dem Besuch und/oder der Teilnahme an einer CATAN Turnierveranstaltung gewährt der Teilnehmer der CATAN GmbH, dem CATAN Studio und deren Beauftragten, Vertretern und denjenigen, die mit deren Erlaubnis handeln, das Recht, Aufnahmen, Audio, Video-, Bild-, Foto- und/oder andere Abbildungen des Teilnehmers in Werbe-, Marketing-, Informations- oder anderen Materialien zu verwenden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Fotos, Videoaufnahmen, elektronische Medien, Internet-Websites und soziale Medien. Bitte lesen Sie unsere vollständigen Richtlinien unter <https://www.catanstudio.com/photopolicy/>. Unsere aktuellsten Regeln und Informationen finden Sie unter: <http://bit.ly/CatanDocs>

Copyright © 2021 CATAN GmbH und CATAN Studio. CATAN, Die Siedler von Catan, das "CATAN Sun"-Logo, die Marken "Glowing Yellow Sun" und "CATAN Board" sowie alle hierin enthaltenen Marken sind Marken der CATAN GmbH und werden unter Lizenz von CATAN Studio verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Herausgegeben von CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.