

Grundregel:

- **Siedlungen** und **Städte** müssen immer **2 Kreuzungen Abstand** haben
- Es darf immer **nur mit dem aktiven Spieler gehandelt** werden.

Spielvorbereitung:

- **Der Spielplan wird** wie abgebildet aufgebaut (Einsteiger) oder entsprechend Fortgeschrittenen-Regel
- Jeder Spieler erhält eine **Baukostenkarte** und die **Figuren** in seiner Farbe.
- Jeder Spieler setzt **2 Siedlungen und Straßen** wie abgebildet ein (Einsteiger) oder im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler eine Siedlung mit Straße beliebig ein, dann einmal zurück gegen den Uhrzeigersinn. **Für die mit Stern markierte** (Einsteiger) oder **zweite Siedlung** erhält jeder Spieler **Rohstoffe** gemäß der angrenzenden Landfelder.
- Die Sonderkarten, Rohstoffkarten und Entwicklungskarten (verdeckt) werden bereit gelegt. Der Räuber wird auf die Wüste gestellt.

Spielablauf:

Die Spieler kommen **reihum an den Zug** und führen folgende Phasen durch:

- **Rohstofferträge:** Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln
 - Alle **Felder mit der Würfelsumme werfen Erträge ab**. Alle Spieler mit einer angrenzenden Siedlung oder Stadt erhalten 1 oder 2 entsprechende Rohstoffe
 - **Bei einer 7** darf der Spieler den **Räuber** auf ein Feld **versetzen** und bei einem Spieler mit angrenzender Siedlung oder Stadt eine Rohstoffkarte ziehen. Achtung: Der Räuber blockiert dieses Feld und es wirft keine Rohstoffe ab.
- **Handel:** Der Spieler darf mit Rohstoffen handeln
 - **Handel mit Mitspielern:** Der Spieler darf beliebig Rohstoffe mit den Mitspielern tauschen.
 - **Handel mit der Bank:** Der Spieler darf 4 gleiche Rohstoffe gegen einen anderen mit der Bank tauschen. Durch Siedlungen an Häfen verbessert sich das Tauschverhältnis auf 3:1 oder für bestimmte Rohstoffe auf 2:1
- **Bauen:** Der Spieler kann Rohstoffe ausgeben, um zu bauen
 - **Straße:** wird an eigene Siedlung / Stadt oder Straßen angebaut
 - **Siedlung:** wird an eigene Straße angebaut (Abstandsregel beachten!)
 - **Stadt:** ersetzt eine eigene Siedlung
 - **Entwicklungskarte:** oberste Karte vom Vorrat ziehen und verdeckt ablegen

Siegpunkte:

- **Siedlung:** 1 Punkte
- **Stadt:** 2 Punkte
- **Längste Handelsstraße:** 2 Punkte (erhält, wer die meisten Straßen in einer Kette hat)
- **Größte Rittermacht:** 2 Punkte (erhält, wer die meisten Ritterkarten hat)

Spielende:

Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkt erreicht, gewinnt.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Catan – Spielhilfe

Grundregel:

- Siedlungen und Städte müssen 2 Kreuzungen Abstand haben.
- Nur mit dem aktiven Spieler darf gehandelt werden

Spielvorbereitung:

- Spielplan wie abgebildet aufbauen (Einsteiger) oder entsprechend Fortgeschrittenen-Regel
- Pro Spieler: 1 Baukostenkarte und Figuren, 2 Siedlungen und Straßen wie abgebildet einsetzen (Einsteiger) oder im Uhrzeigersinn und dann gegen den Uhrzeigersinn 1 Siedlung und 1 Straße beliebig einsetzen und für zweite Siedlung Rohstoffe nehmen.
- Sonderkarten, Rohstoffkarten und Entwicklungskarten (verdeckt) bereit legen.
- Räuber auf die Wüste stellen.

Spielablauf:

Reihum folgende Phasen durchführen:

- **Rohstoffträge:** Mit beiden Würfeln würfeln
 - Alle Felder mit der Summe werfen Erträge ab. (1 pro Siedlung, 2 pro Stadt)
 - Bei 7 Räuber versetzen und Rohstoffkarte stehlen (Räuber blockiert Feld!)
- **Handel:** Der Spieler darf mit Rohstoffen handeln, beliebig mit den Mitspielern oder 4:1 mit der Bank (durch Häfen 3:1 oder für bestimmte Rohstoffe 2:1)
- **Bauen:** Der Spieler kann Rohstoffe ausgeben, um zu bauen
 - **Straße:** wird an eigene Siedlung / Stadt oder Straßen angebaut
 - **Siedlung:** wird an eigene Straße angebaut (Abstandsregel beachten!)
 - **Stadt:** ersetzt eine eigene Siedlung
 - **Entwicklungskarte:** oberste Karte vom Vorrat ziehen und verdeckt ablegen

Siegpunkte:

- **Siedlung:** 1 Punkte
- **Stadt:** 2 Punkte
- **Längste Handelsstraße:** 2 Punkte (Spieler mit der längsten Straßenkette)
- **Größte Rittermacht:** 2 Punkte (Spieler mit den meisten Ritterkarten)

Spielende:

Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt.