

Siegpunkt★ smm ★ Sammler

Der sympathische Spieleshop

Catan Junior – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird mit der zur Spielerzahl passenden Seite ausgelegt. Auf die Rettungsringe wird **eine Ware jeder Sorte** gelegt.
- Jeder Spieler erhält: **7 Piratenlager, 7 Schiffe, 1 Spieler-Tafel, 1 Holz, 1 Säbel**
- Jeder Spieler setzt **2 Piratenlager und 2 Schiffe** auf die farbig markierten Punkte **auf den Spielplan**.

Spielablauf:

Die Spieler kommen **reihum an den Zug** und führen folgende Phase aus:

- **Würfeln und Ware nehmen:** Der Spieler würfelt und jeder Spieler erhält eine Ware für jedes Piratenlager, das an einem Feld mit dieser Zahl steht.
Bei 6: Der Spieler stellt Käpt'n Klau auf 1 Feld und nimmt sich 2 entsprechende Waren aus dem Vorrat. So lange er auf dem Feld steht, gibt es dort keine Waren
- **Tauschen und Kaufen:** In beliebiger Reihenfolge, beliebig oft
 - **Tauschen:** 1:1 mit den Rettungsringe, 2:1 mit dem Vorrat tauschen
 - **Kaufen:** Kosten (siehe Spieler-Tafel) bezahlen und Piratenlager, Schiffe oder Coco-Plättchen bauen.
2 Piratenlager müssen immer durch Schiffe verbunden sein.
Wer alleine die meisten Coco-Plättchen besitzt, darf ein Piratenlager auf die Insel in der Mitte stellen. Bei Gleichstand muss diese zurück genommen werden.

Spielende:

Derjenige Spieler, der sein **letztes Piratenlager** baut, gewinnt sofort.

Tauschen-Variante:

Waren dürfen unter den Mitspielern nach freier Absprache getauscht werden.

Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spieleshop

Catan Junior - Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- **Spielplan** mit richtiger Seite auslegen, Rettungsringe mit Waren aller Sorten füllen
- Pro Spieler: **7 Piratenlager, 7 Schiffe, 1 Spieler-Tafel, 1 Holz, 1 Säbel**
- Pro Spieler **2 Piratenlager und 2 Schiffe** auf markierte Spieleplanfelder setzen

Spielablauf:

Reihum am Zug folgende Phasen ausführen:

- **Würfeln und Ware nehmen:** Würfeln und Waren durch Piratenlager erhalten
Bei 6: Käpt'n Klaus versetzen und 2 Waren nehmen (Blockade beachten!)
- **Tauschen und Kaufen:** In beliebiger Reihenfolge, beliebig oft
 - **Tauschen:** 1:1 mit den Rettungsringe, 2:1 mit dem Vorrat tauschen
 - **Kaufen:** Kosten zahlen und Piratenlagern, Schiffe oder Coco-Plättchen bauen (Piratenlagern durch Schiffe verbinden, meiste Cocos = Bonus-Piratenlager)

Spielende:

- Wer letztes Piratenlager errichtet gewinnt.

Tauschen-Variante:

- Waren dürfen unter den Mitspielern nach freier Absprache getauscht werden