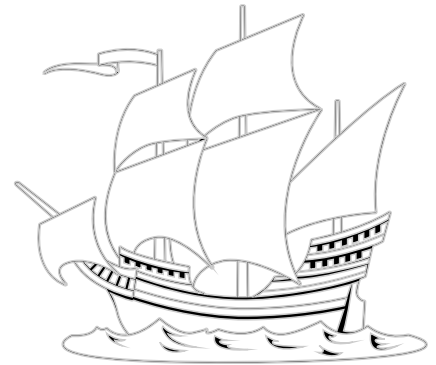


Siedler von Catan

Freie Szenarien für die Seefahrer-Erweiterung



Hinweise:

Es gelten grundsätzlich die Spielregeln des Basis-Spiels und der Seefahrer-Erweiterung.

Der Aufbau ergibt sich aus den Szenarien. Ansonsten, bei den weißen, freigelassenen Feldern und den Häfen, erfolgt eine zufällige Verteilung.

Einige Szenarien beziehen sich auf ein Spiel mit Karten. Gemeint sind die Aktionskarten „Ereignisse auf Catan“ aus der Erweiterung Händler & Barbaren. Diese Szenarien können jedoch ebenso mit Würfeln gespielt werden.

Der „Hafenmeister“ für die Ermittlung der Siegpunkte stammt ebenfalls aus der Erweiterung Händler & Barbaren. Ohne den „Hafenmeister“ spielt man nur bis zur kleineren Siegpunktzahl.

Die ausgedruckten DIN-A4-Seiten passen in den Karton, wenn sie an der unteren Linie abgeschnitten werden.

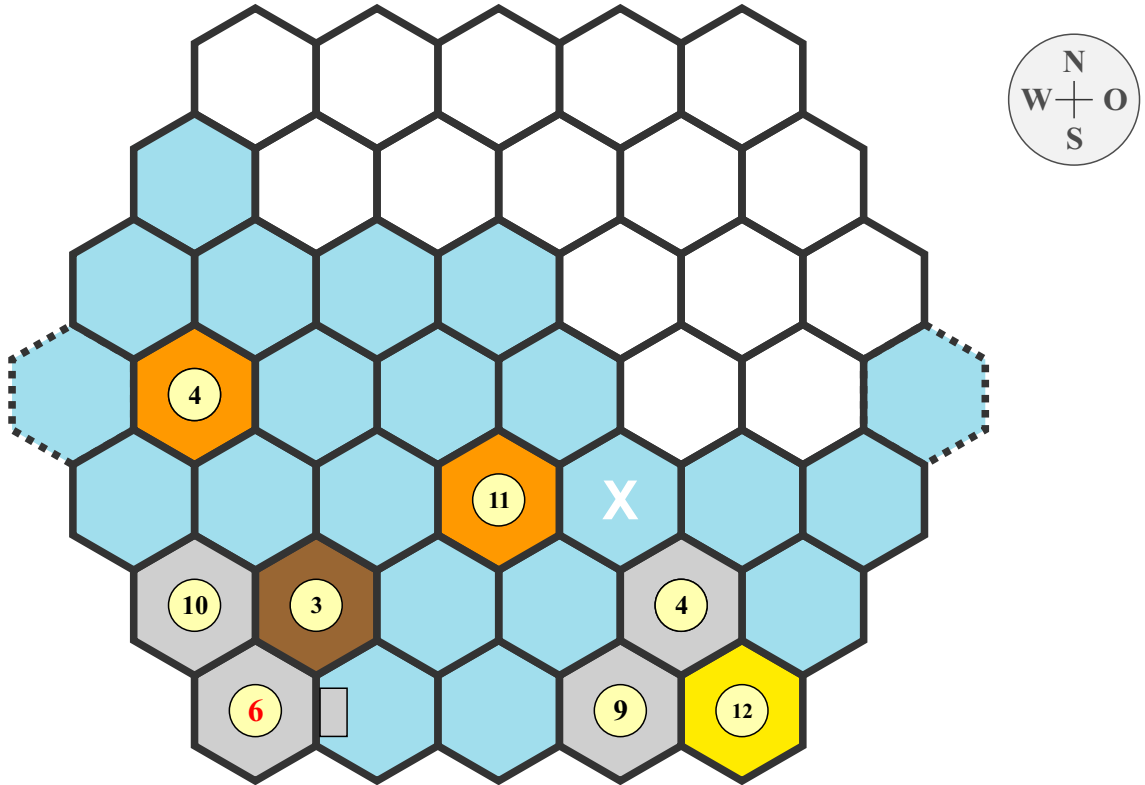
Viel Spaß und Erfolg beim Siedeln, Entdecken und Handeln!

Tobias Becker, Michael Becker

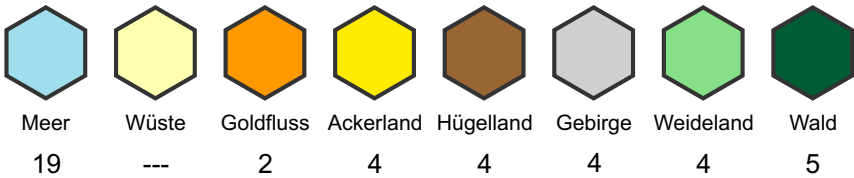
PS: Vielleicht gibt es bereits neue Szenarien unter <http://www.bemi-online.de>.

SZENARIO 10A: AUF DER SUCHE NACH DEM ERZ

Nach einigen Jahren des Wohlstands müssen die Bewohner von Catan erschreckt feststellen, dass die eigenen Erzminen auf der gesamten Insel zur Neige gehen. Sie brechen mit ihren Flotten auf, um die im Süden gesichteten Erzvorkommen zu erschließen.



Material



2	3	4	5	6
1	3	3	3	2
8	9	10	11	12
2	3	3	2	1

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen
Zusätzliches Material: Catan-Chips

Aufbau und Vorbereitung

Einige Felder sowie der Erz-Hafen sind fest vorgegeben.

Gründungsphase

Die Gründung erfolgt nur auf der großen Hauptinsel.

Besondere Spielregeln

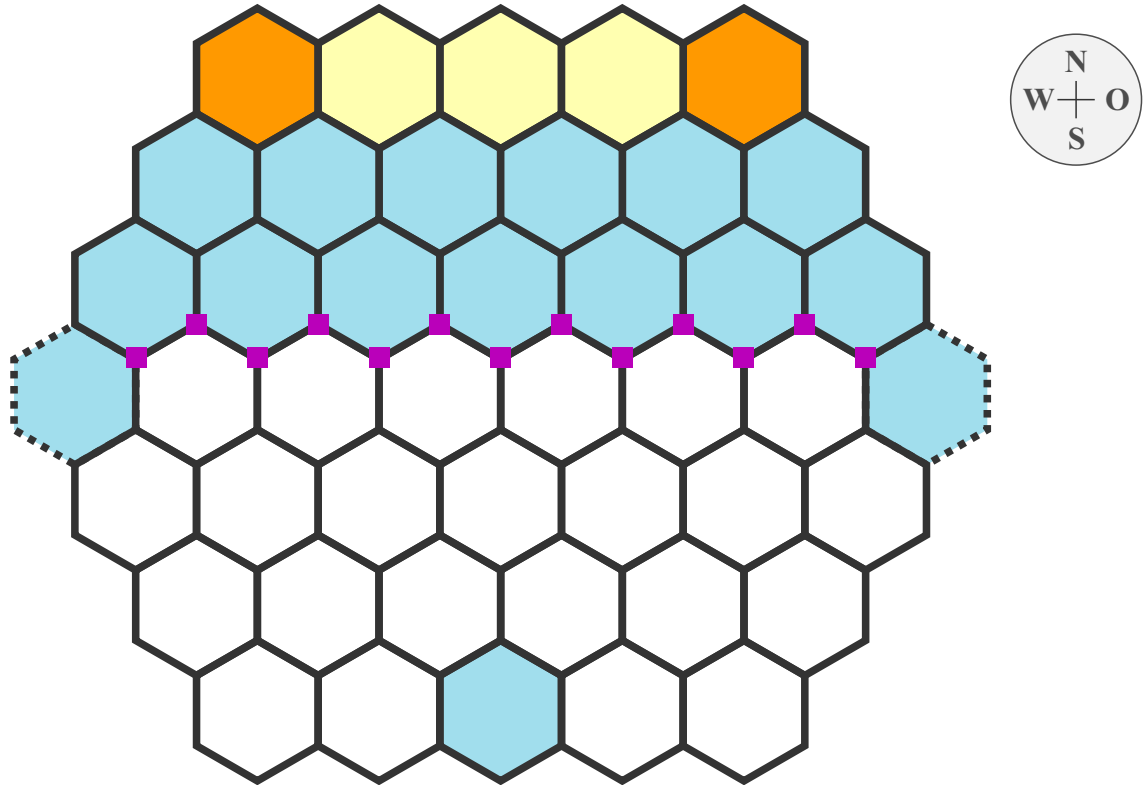
Für die Besiedelung einer neuen Insel gibt es einen Sonder-Siegpunkt.

Spielende

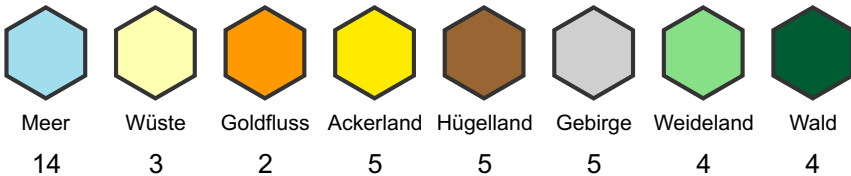
Nach 12 Siegpunkten (mit Hafenmeister nach 13 Siegpunkten).

SZENARIO 10B: DER ROHSTOFFARME NORDEN

Mittlerweile haben sich die Bewohner von Catan auch schon auf anderen Inseln niedergelassen. Die Bewohner im Norden besitzen außer Gold leider wenig Rohstoffe und sind auf den Handel angewiesen. Wer mittels Schiffen eine Handelsverbindung zum Norden aufgebaut hat, kann nun in jeder Runde Rohstoffe gegen Gold tauschen.



Material



2	3	4	5	6
1	3	3	3	2
8	9	10	11	12
2	3	3	2	1

Häfen: 5 x Spezialhafen, 2 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material: Catan-Chips (hier: 1 Catan-Chip = 1 Gold)

Aufbau und Vorbereitung

Keine Zahlenchips im Norden. Die Häfen werden zufällig an der Hauptinsel verteilt, nicht jedoch an der obersten Küstenlinie (violette Punkte). Der Seeräuber spielt nicht mit, der Räuber startet auf der 12.

Gründungsphase

Gründung und Bau ist nur auf der Hauptinsel erlaubt. Das erste Dorf muss am Meer sein (violette Punkte).

Besondere Spielregeln

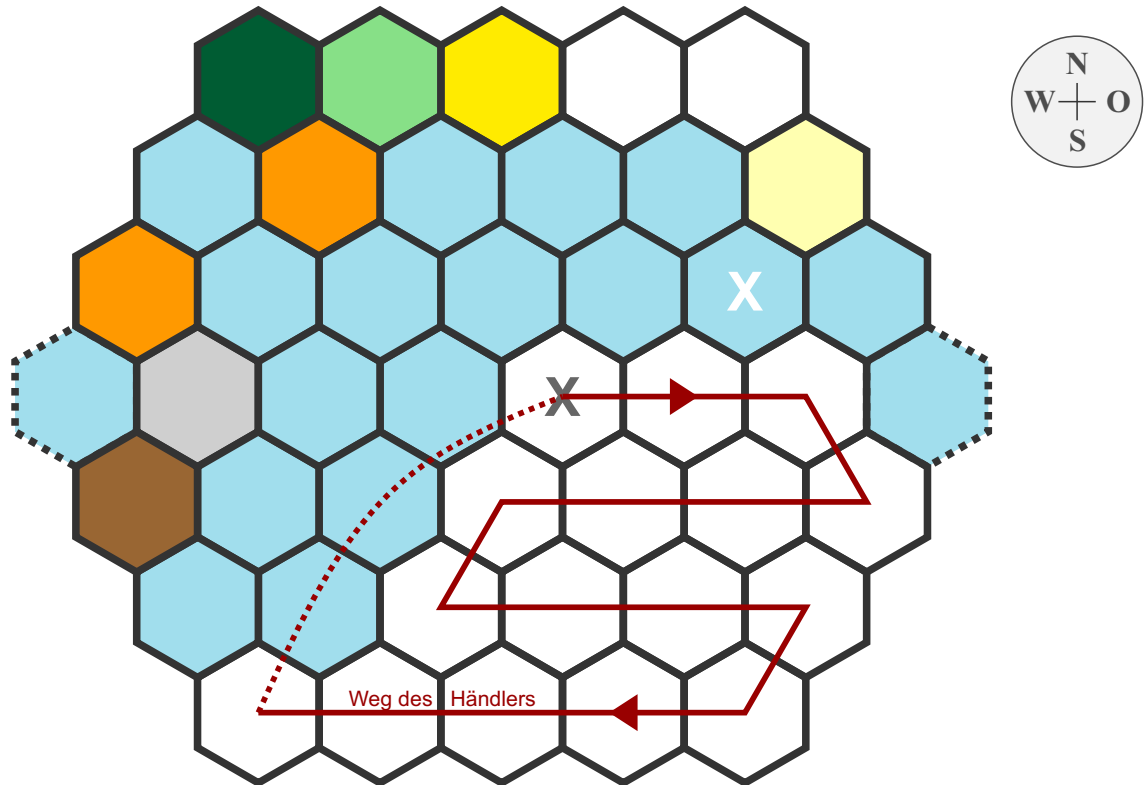
Sobald eine Schiffsverbindung zum Norden besteht (Eckpunkt Gold oder Wüste), dürfen pro Runde max. zwei beliebige Rohstoffe gegen die gleiche Anzahl Gold getauscht werden. Der reguläre Tausch von 2, 3 oder 4 Rohstoffen gegen 1 Gold ist erlaubt.

Spielende

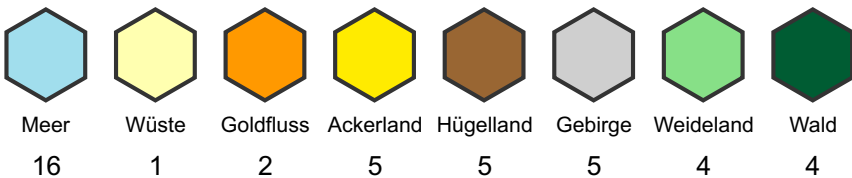
Nach 14 Siegpunkten (mit Hafenmeister nach 15 Siegpunkten), wobei 3 Gold einem Siegpunkt entsprechen.

SZENARIO 10C: STADTLIBEN

Es gibt immer mehr und immer größere Städte. Die Dörfer und Städte ziehen Händler aus den umliegenden Regionen an und lassen die Bewohner notwendige Rohstoffe tauschen. Doch mit dem Wachstum der Bevölkerung kommt leider auch die Kriminalität in die Städte und Diebesbanden treiben ihr Unwesen auf den heimischen Märkten.



Material



2	3	4	5	6
1	3	3	3	2
8	9	10	11	12
2	3	3	3	2

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material: Beliebige Figur als Händler

Aufbau und Vorbereitung

Die Häfen kommen lediglich an die große Hauptinsel. Der Räuber startet auf der Wüste, Seeräuber und Händler auf dem jeweiligen X. Für den Händler werden von allen 5 Rohstoffsorten je eine Karte an die Seite gelegt.

Gründungsphase

Jeder Spieler gründet auf einer beliebigen Insel zuerst ein Dorf, danach eine Stadt (es gibt nur einfache Rohstoffe). Wichtig: Nur die Dörfer und Städte auf der Hauptinsel kommen in den Genuss des Händlers (s. u).

Besondere Spielregeln in dieser Reihenfolge

- Bei einer 12 werden die Rohstoffe des Händlers ausgetauscht, wie beim Aufbau.
- Danach zieht der Händler entlang der eingezeichneten Linie um die kleinere Augenzahl der beiden Würfel weiter. (Beim Spiel mit Ereigniskarten wird zusätzlich mit einem Würfel gewürfelt.) Hat der aktive Spieler an diesem Feld ein Dorf oder eine Stadt gebaut, darf er bis zu 2 Rohstoffe mit dem Händler tauschen. Der Händler behält somit immer 5 Rohstoffe.

c) Bei einer 4 kommen die Diebesbanden: Jeder Spieler muss für jede seiner Städte einen der Rohstoffe abgeben, die man für diese Stadt bekommen würde; also auch bei zwei oder drei angrenzenden Feldern nur einen Rohstoff. Wer nicht kann, muss nichts abgeben.

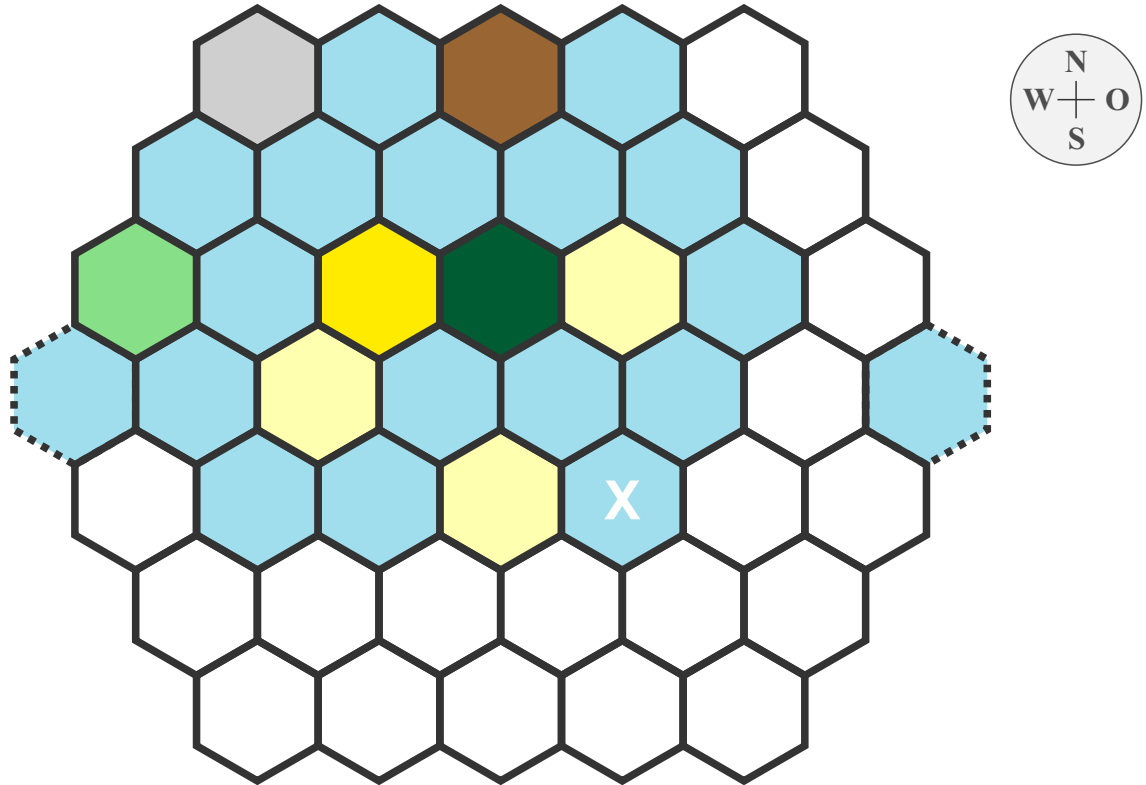
d) Erst danach werden Aktionen durchgeführt (bei Spiel mit Ereigniskarten) und die Rohstoffe verteilt bzw. der (See-)Räuber versetzt.

Spielende

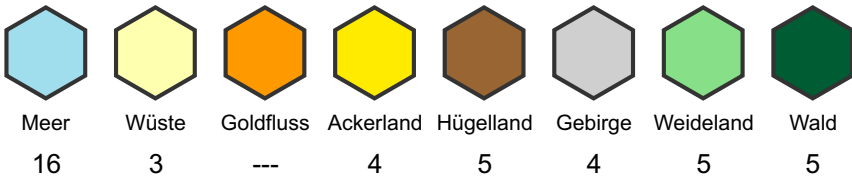
Nach 12 Siegpunkten (mit Hafenmeister nach 13).

SZENARIO 10D: TAUSCHHANDEL

Catan wächst und gedeiht. Jedoch führt die massive Expansion bald zu Rohstoffengpässen, sodass die Siedler auf zusätzlichen Handel mit den Ureinwohnern der kleinen Inseln im Nordwesten angewiesen sind. Diese bauen Getreide und Holz an und produzieren Wolle, Lehm und Erz. Ein für alle Seiten profitabler Tauschhandel entsteht. Doch Vorsicht: Auch die Piraten wollen ihren „rechtmäßigen“ Anteil an jeder Tauschaktion ...



Material



1	3	3	2	1
1	1	3	2	1

Häfen: 5 x Spezialhafen, 1 x 3:1-Hafen
Zusätzliches Material: ---

Aufbau und Vorbereitung

Die Zahlenchips kommen nur auf die Hauptinsel. 6 und 8 sollten nicht nebeneinander liegen. Ebenso liegen die Häfen zufällig nur an der Hauptinsel. Der Räuber spielt nicht mit. Der Seeräuber startet auf dem X.

Gründungsphase

Keine Besonderheit.

Besondere Spielregeln

Wer auf einem der fünf Rohstofffelder der Inseln eine Siedlung gründet, darf je Runde bis zu zwei beliebige Rohstoffe gegen zwei des abgebildeten Rohstoffs tauschen (1:1). Wird jedoch die Schiffslinie zur Hauptinsel an einer Stelle vom Seeräuber belagert (Seeräuber wird auf ein angrenzendes Feld platziert), muss bei jedem Handel ein zusätzlicher gleicher

Rohstoff gezahlt werden (das Tauschverhältnis erhöht sich auf 2:1).

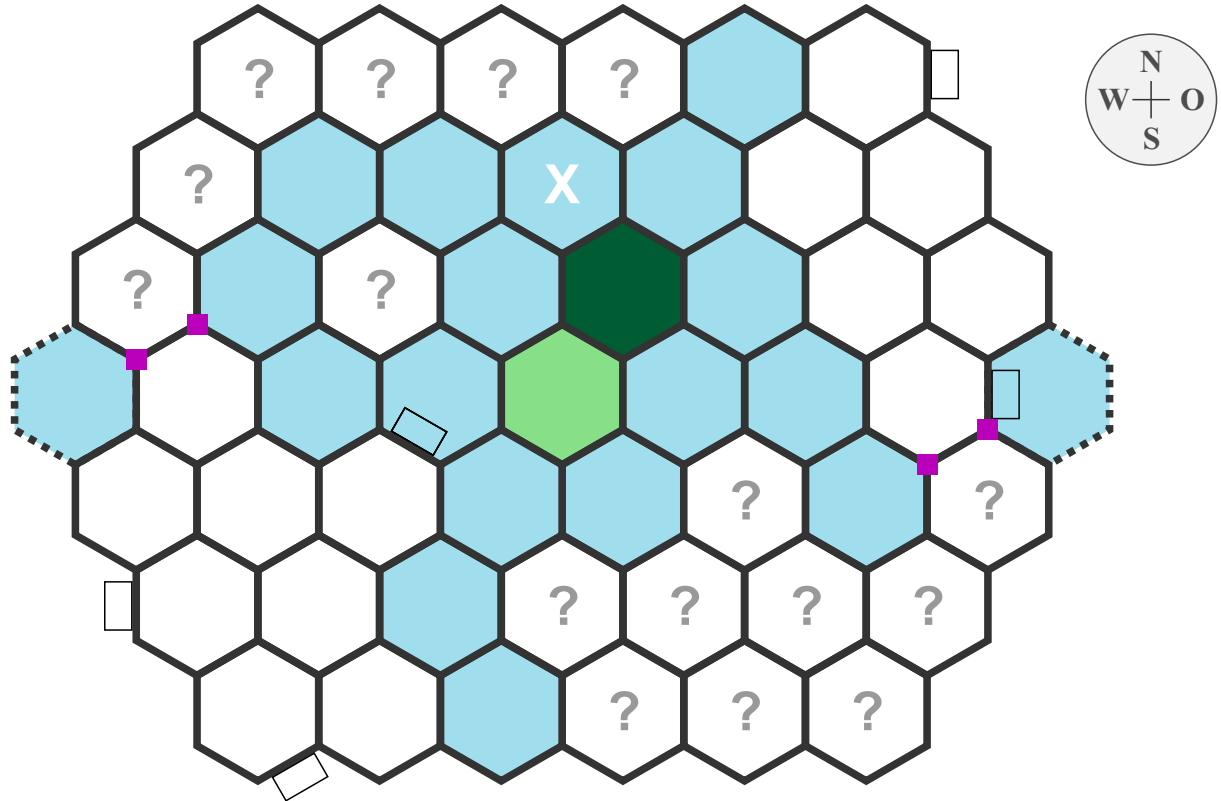
Eine Siedlung oder Stadt auf einem der fünf Rohstofffelder zählt ebenfalls als Hafen; pro Feld darf ein Spieler jedoch nur eine Siedlung oder Stadt errichten. Bei „Rückzug des Räubers“ (Ereigniskarte) darf der Seeräuber beliebig versetzt, aber im Gegensatz zur 7 keine Rohstoffkarte gezogen werden.

Spielende

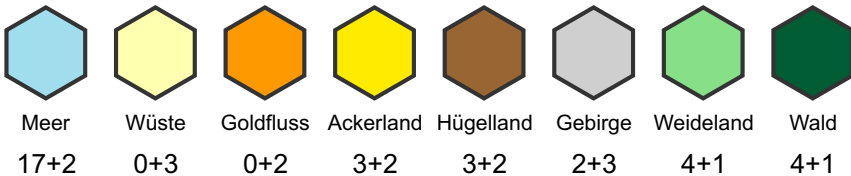
Nach 12 Siegpunkten (mit Hafenmeister nach 13 Siegpunkten).

SZENARIO 10E: AUF SCHATZSUCHE IM NEBEL

Nach der Besiedelung der Nebelinsel vor zehn Jahren erleben die Siedler von Catan einen neuen Pioniergeist. Von einem Reisenden erfahren sie, dass unter dem Nebelschleier unsagbare Schätze verborgen seien und Ruinen verlassener Häfen von einer längst vergangener Zivilisation zeugen. Von neuer Abenteuerlust erfasst, brechen die Siedler von Catan auf, um die sagemuwobenen Inseln zu kultivieren, dessen Schätze zu heben und antike Handelsposten wieder mit neuem Leben zu füllen...



Material



1+1	2+1	2+1	2+1	1+1
2+1	2+1	1+2	2+1	1+1

Häfen: 5 x Spezialhafen, 2 x 3:1-Hafen
Zusätzliches Material: ---

Aufbau und Vorbereitung

Die zusätzlichen Felder und Zahlenchips (Anzahl rechts) werden beiseite gelegt. Ebenfalls werden zwei Häfen verdeckt aussortiert. Der Rest wird zufällig auf die Felder ohne ? verteilt, wobei in der Mitte keine 6 und 8 liegen sollten und die Position der Häfen fest vorgegeben ist. Der Seeräuber startet auf dem X, der Räuber auf der 12.

Gründungsphase

An den violetten Punkten darf nicht gegründet werden.

Besondere Spielregeln

Siehe Szenario „Nebelinsel“, und zusätzlich:
Die neuen Felder und Zahlenchips werden gemischt gezogen. Deckt ein Spieler eine Wüste auf, findet er dort einen der Schätze – bestehend aus fünf Roh-

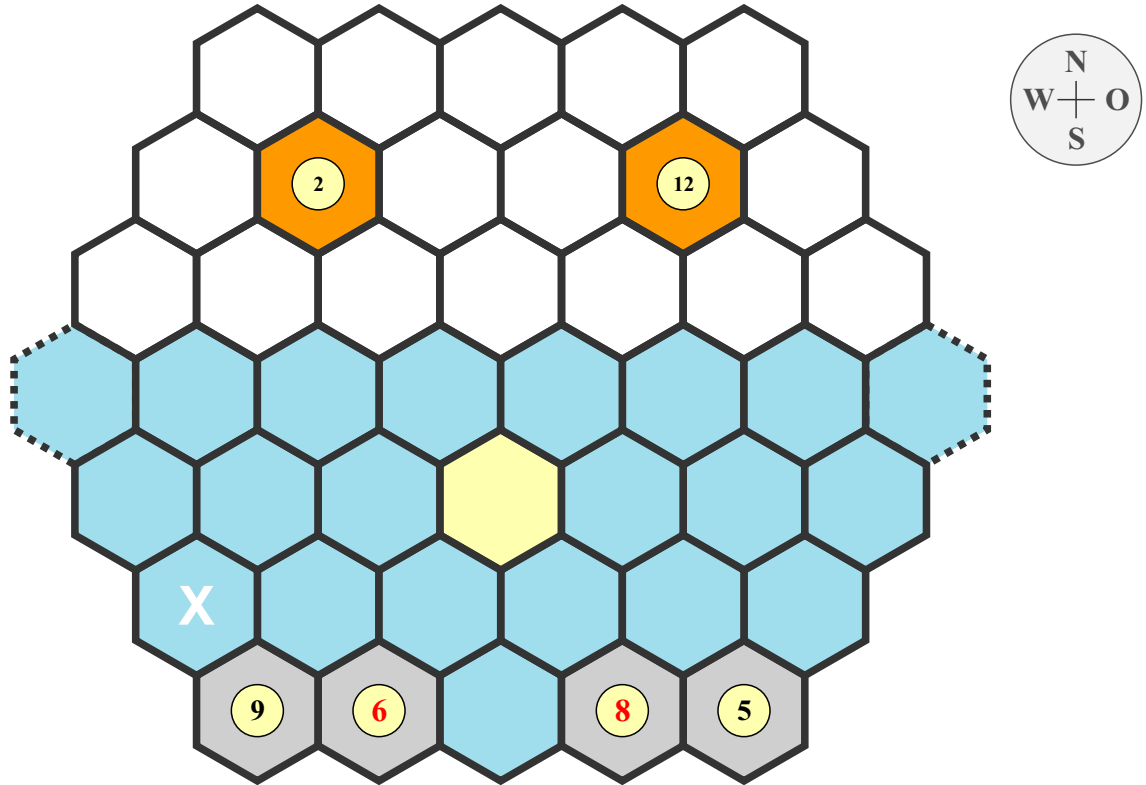
stoffen (je Sorte einen). Deckt ein Spieler Wasser auf, bedeutet dies, dass er einen der beiden verlassenen Häfen entdeckt hat, den er offen vor sich auslegt. Sobald der Spieler eine weitere Küstensiedlung gründet, darf er diesen Hafen dort anlegen und regulär zum Handel benutzen. Beim Spiel mit Hafenmeister zählt dieser Hafen dazu.

Spielende

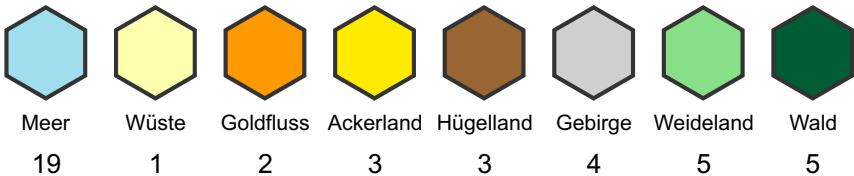
Nach 12 Siegpunkten (mit Hafenmeister nach 13 Siegpunkten).

SZENARIO 10F: STÜRMISCHE SEE

Die Siedler haben von reichhaltigem Erzvorkommen südlich ihrer Insel gehört. Sie brechen auf, um die Vorkommen zu erschließen und den Lohn nach Hause zu bringen. Leider ist es auf See recht stürmisch und die Siedler müssen immer wieder Verluste in ihrer Flotte erleiden.



Material



2	3	4	5	6
1	2	2	3	3
8	9	10	11	12
3	3	2	2	1

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material: Catan-Chips (wie Anzahl der Mitspieler)

Aufbau und Vorbereitung

Die Häfen werden gleichmäßig an der Hauptinsel verteilt. Die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ wird aus dem Spiel genommen. Der Seeräuber startet auf dem X, der Räuber auf einer Wüste.

Gründungsphase

Gegründet wird nur auf der Hauptinsel.

Besondere Spielregeln

Jeder darf zwischen dem Südufer der Hauptinsel und den Inseln im Süden nur eine Schiffslinie errichten. Weitere Schiffslinien sind nur am West-, Nord- und Ostufer der Hauptinsel gestattet. Bei einer 4 kommt ein sehr starker Wind auf und von jedem Spieler entfällt das vorderste Schiff (zw. Hauptinsel und den südlichen Inseln), sofern die Linie noch nicht vollständig ange-

schlossen ist. Errichtet ein Spieler ein Dorf auf der südlichen Insel, wird daneben ein Siegchip abgelegt. Um zu gewinnen, muss der Siegchip nach Hause gebracht werden. Dazu zahlt der Spieler die Rohstoffe wie für ein Schiff und zieht den Siegchip auf seiner Schiffslinie neben dem Schiff wieder Richtung Norden, bis der Siegchip neben dem Dorf oder der Stadt am Meer liegt. Dies ist bis zu zweimal pro Runde erlaubt.

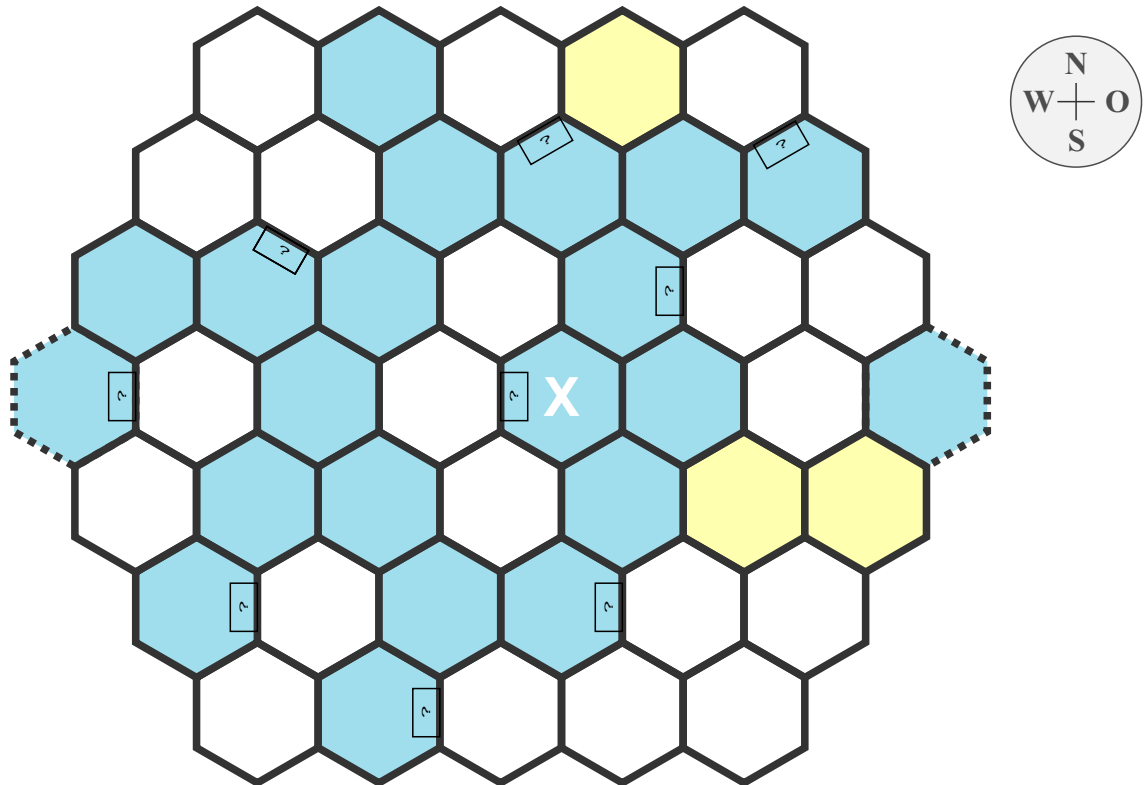
Spielende

Nach 12 Siegpunkten (mit Hafenmeister nach 13 Siegpunkten), sofern man den Siegchip sicher zu seinem Dorf oder seiner Stadt am Meer gebracht hat. Der Siegchip selbst zählt nicht als Siegpunkt.

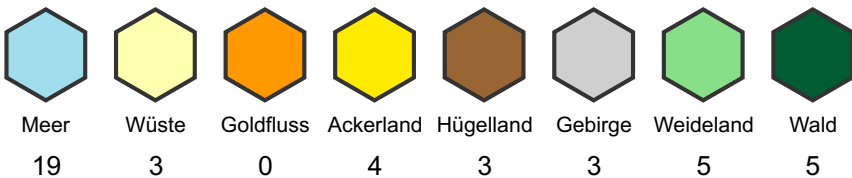
Um also gewinnen zu können, muss man sich frühzeitig um ein Dorf am Meer bemühen.

SZENARIO 10G: DIE HANSE

Nach der Besiedelung und Urbarmachung der nördlichen Nebelinseln, der Entdeckung neuer Zivilisationen und Kulturen, schließen sich die Kaufleute Catans anno 1402 zu einer neuen Hansevereinigung zusammen. Unter neuer Flagge erobern die Koggen das Meer. Die „Hanseaten“ erschließen neue Schiffslinien, unterzeichnen Handelsverträge und bringen Wohlstand nach Catan. Die Welt wächst zusammen.



Material



2	3	4	5	6
1	2	2	3	2
8	9	10	11	12
2	3	2	2	1

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen
Zusätzliches Material: ---

Aufbau und Vorbereitung

Die Häfen werden zufällig verteilt an die eingezeichneten Stellen gelegt. Die Zahlenchips 6 und 8 sollten nicht nebeneinander liegen. Der Räuber spielt nicht mit, der Seeräuber startet auf dem X.

Gründungsphase

Die Gründung ist auf allen Inseln erlaubt.

Besondere Spielregeln

Werden Spezialhäfen miteinander verbunden, dürfen zusätzlich zum normalen 4:1- bzw. 3:1-/2:1-Tausch die auf den verbundenen Spezialhäfen abgebildeten Rohstoffe im Verhältnis 1:1 gegeneinander bei der Bank eingetauscht werden. Ein 1:1-Tausch gegen andere als die abgebildeten Rohstoffe ist nicht möglich. Jedoch können mehr als zwei Häfen miteinander

verbunden werden (eine direkte Verbindung ist nicht erforderlich, auch Land-Seewegverbindungen sind denkbar). Ebenfalls können Häfen der Mitspieler angeschlossen werden, das 1:1-Tauschrecht gilt in diesem Fall beiderseitig.

Einschränkung: a) Man muss zum Tauschen selbst einen Spezialhafen in der ganzen Linie besitzen. b) Rohstoffe dürfen max. zweimal pro Runde 1:1 getauscht werden. c) Eine durch den Seeräuber belagerte Verbindung (Seeräuber wird auf ein angrenzendes Feld platziert) gilt als unterbrochen (nicht verbunden). Der Tausch auf nicht belagerten Teilstrecken ist erlaubt.

Spielende

Nach 13 Siegpunkten (mit Hafenmeister nach 14 Siegpunkten).