

KSR: Die Siedler von Catan - Das Würfelspiel

1.) WÜRFELN:

- Bis zu 3mal würfeln.
- Nach dem 1. Wurf beliebig viele Würfel beiseite legen.
- Nach dem 2. Wurf beliebig viele Würfel beiseite legen oder erneut mit allen oder beliebig vielen Würfel würfeln.
- Wenn man nicht mehr würfeln kann/will, kann noch der Rohstoff-Joker eingesetzt werden und/oder Goldtausch erfolgen.

JOKER:

- Je gewürfeltem Ritter kann man 1x im Spiel einen Würfel auf den entsprechenden Bonus-Rohstoff des Ritters drehen.
- Den Rohstoff als genutzt markieren.
- Man kann in einem Zug auch mehrere Bonus-Rohstoffe nutzen, falls man sie zur Verfügung hat.

GOLDTAUSCH:

- Je 2 Gold = 1 beliebigen Rohstoff. 1 Gold = wertlos.

2.) BAUEN:

- Gemäß Bauübersicht vorgegebene Rohstoffe verwenden, ggf. auch für mehrere Bauten.
- Straßen müssen immer an schon gebaute Straßen grenzen. Sie können auch an ungebauten Siedlungen/Städten vorbeiführen.
- Siedlungen, Städte und Ritter müssen in aufsteigender Wertigkeit gebaut werden.
- Siedlungen und Städte darf man nur bauen, wenn sie mit einer Straße verbunden sind.
- Alle gebauten Objekte sind auf dem Block zu markieren.

3.) PUNKTE:

- Erzielte Punkte werden gesamt je Zug in 1 Kästchen des Blocks eingetragen. Wenn nichts gebaut wurde: -2 Punkte.

Ende:

Nach 15 Runden gewinnt das höchste Gesamtergebnis.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.04.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR: Die Siedler von Catan - Das Würfelspiel "plus"

Hier sind alle Abweichungen zum Grundspiel aufgeführt:
Man braucht 2 Streichhölzer oder Straßen aus DSvC-Brettspiel.

Start: Der erste Spieler würfelt mit 3 Würfeln, jeder weitere Spieler mit 1 Würfel mehr. Ab 6. Würfel wird stets mit allen gespielt.

Joker: Der Rohstoffjoker "?" erfordert den Bau von 2 Rittern.

Bauen:

Es ist egal, welche Siedlung oder Stadt zuerst gebaut wird, sie muss nur mit einer Straße verbunden sein.
Ritter dürfen in beliebiger Reihenfolge gebaut werden.

Punkte:

Jede gebaute Siedlung = 1 Siegpunkt.

Jede gebaute Stadt = 2 Siegpunkte.

Jeder Punkt wird durch 1 Kreuz in einem der 10 Kästchen auf dem Wertungsblock angezeigt.

Sonder-Punkte:

a) Längste Straße (ohne Abzweigungen) = 2 Siegpunkte:

Wer zuerst die Straße mit der Kreuz-Markierung gebaut hat, hat die längste Straße und legt 1 Streichholz auf das Feld "Längste Straße" auf seinem Block.

Sobald ein anderer Spieler die längste durchgehende Straße gebaut hat, erhält dieser das Streichholz.

b) Größte Rittermacht = 2 Siegpunkte:

Wer zuerst 3 Ritter gebaut hat, legt 1 Streichholz auf das Feld "Rittermacht" auf seinem Block.

Sobald ein anderer Spieler mehr Ritter gebaut hat, erhält dieser das Streichholz.

Ende:

sofort, wenn ein Spieler 10 Siegpunkte erreicht = Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.04.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de