

Die Siedler von Catan Deutschland - KSR

Ablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, führt in der nachstehend genannten Reihenfolge (1 - 2a - 2b) folgende Aktionen durch.

① ERTRAGSPHASE:

Beide Würfel werfen und Augenzahl addieren.

Jeder Spieler mit Rathaus an einem der gewürfelten Landfelder nimmt sich JE eigenem Rathaus dort 1 Rohstoffkarte dieses Feldes.

② HANDELS- und BAUPHASE:

a) HANDELN:

Der aktive Spieler darf mit allen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen.

Die Mitspieler dürfen nur direkt mit dem aktiven Spieler handeln, nicht über andere.

Jeder Spieler darf dem aktiven Spieler Angebote machen.

Alternativ darf der aktive Spieler beliebig oft gegen Abgabe von 3 gleichen Rohstoffen in den Vorrat je 1 beliebigen Rohstoff eintauschen.

Spielt er die Entwicklungskarte "Fortschritt Handel", darf er im aktuellen Spielzug 2 : 1 tauschen.

b) BAUEN:

Straße bauen:

Bau erfolgt auf einem freien Weg zwischen 2 Kreuzungen.

Kosten: 1 Holz + 1 Lehm.

Je Weg kann nur 1 Straße gebaut werden.

Die 1. Straße eines Spielers muss zu einem seiner Rathäuser führen. Weitere Straßen legt er an eines seiner Rathäuser oder auf freien Wege an bereits gebaute, eigene Straßen.

- Kommt eine eigene Straße an eine eigene Straße, ist der Bau über eine freie (normale) Kreuzung hinüber erlaubt.
- Ist das Stadtfeld frei oder von einem anderem Spieler bebaut, ist kein Straßenbau über eine Kreuzung mit Stadtfeld erlaubt.
- Es muss das Wahrzeichen dort errichtet worden sein, um eine Straße über eine Kreuzung mit Wahrzeichen bauen zu können.

Rathaus bauen:

Bau erfolgt auf einem Stadtfeld, das an eine eigene Straße grenzt.

1 Siegpunkt

Kosten: 1 Holz, 1 Lehm, 1 Getreide, 1 Wolle.

1 Rathaus auf das Stadtfeld platzieren. Jedes Stadtfeld trägt genau 1 Rathaus.

Wahrzeichen errichten:

1 Siegpunkt

Bau erfolgt auf einem Wahrzeichenfeld, das an eine eigene Straße grenzt.

Das Feld bestimmt, welches Wahrzeichen dort hin gehört.

Kosten: 2 Erz + 1 Getreide.

Das passende Wahrzeichen vom Außenbereich des Spielplans auf das Feld setzen.

Der Erbauer stellt 1 eigenes Rathaus aus seinem Vorrat auf das frei gewordene

Wahrzeichenfeld im Außenbereich des Spielplanes, wo es nun 1 Punkt wert ist.

Je nach Abbildung darf er kostenlos 1 Straße bauen, Entwicklungskarte(n) oder Rohstoffkarte(n) nehmen.

Entwickl.-Karte kaufen:

Kosten: 1 Wolle, 1 Erz, 1 Getreide.

Oberste Karte vom Stapel nehmen und vorerst verdeckt vor sich ablegen.

Man selbst darf jederzeit nachschauen, was auf der Karte geschrieben steht.

Entwickl.-Karte spielen:

Wann: Im eigenen Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt, genau eine Karte.

Die gespielte Karte darf nicht im selben Zug gekauft worden sein.

● Landsknecht-Karte:

Die Götzfigur auf ein anderes Landschaftsfeld versetzen.

Bei einem Spieler mit Rathaus an diesem Feld darf man 1 Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen.

Ausgespielte Landsknechtkarten lässt man offen vor sich liegen.

● Fortschritts-Karte:

"Straßenbau" = kostenlos 2 Straßen einsetzen

"Bankwesen" = sofort 2 beliebige Rohstoffkarten vom Vorrat nehmen

"Handel" = Es ist erlaubt, in diesem Spielzug beliebig oft 2:1 zu tauschen (2 gleiche Rohstoffe in 1 beliebigen Rohstoff)

Ausgespielte Fortschrittskarten werden aus dem Spiel gegeben.

● Siegpunkt-Karte:

Aufdecken, wenn man damit zusammen mit Rathäusern auf dem Spielplan

10 Punkte (bei 4 Sp.) bzw. 12 Punkte (bei 3. Sp.) erreicht hat.

Besondere Regeln:

⇒ "7" gewürfelt:

Niemand erhält Erträge. Wer >7 Rohstoffe hält, muss abgerundet die Hälfte seiner Rohstoffkarten auf die Vorratsstapel zurückgeben.

Dann wird die Götzfigur auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld versetzt.

Bei einem Spieler mit Rathaus an diesem Landschaftsfeld darf man aus dessen verdeckter Hand 1 Rohstoffkarte ziehen.

⇒ "Längste Handelsstraße":

Wer zuerst einen **zusammenhängenden Straßenzug** (Abzweigungen gelten nicht) **aus mind. 5 Straßen** besitzt, darf 1 eig. Rathaus auf dem Siegpunkt-Feld "Längste Handelsstraße" einsetzen. Es zählt als 1 Siegpunkt.

Zusammenhängend = ohne Trennung durch Rathäuser anderer Spieler.

Wahrzeichen und eigene Rathäuser stören dabei nicht.

Sobald ein anderer Spieler einen längeren Straßenzug besitzt, geht das Rathaus vom Siegpunkt-Feld "Längste Handelsstraße" zurück und ein Rathaus des anderen Spielers belegt nun das Siegpunkt-Feld.

⇒ "Größtes Heer":

1 Siegpunkt

Wer zuerst **3 Landsknecht-Karten** offen vor sich liegen hat, darf 1 eig. Rathaus auf das Siegpunkt-Feld "Größtes Heer" setzen. Es zählt als 1 Siegpunkt.

Sobald ein anderer Spieler mehr Landsknecht-Karten ausgespielt hat, geht das Rathaus vom Siegpunkt-Feld "Größtes Heer" zurück und ein Rathaus des anderen Spielers belegt nun das Siegpunkt-Feld.

SPIELENDE:

Wer zu dritt 12 Siegpunkte bzw. zu viert 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt sofort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.04.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de