

Kurzspielregel: Die Siedler von Catan - Kartenspiel

Spielvorbereitung

Ausbaukarten mischen u. 5 Stapel bilden. Karten mit Symbol in getrennten Stapeln. Jeder Spieler legt seine Grundaufstellung aus (S.4), nimmt sich einen Ausbaustapel und sucht sich daraus 3 Handkarten aus. Reihenfolge nicht ändern. Stapel zurück in Mitte.

Spielverlauf

Spieler sind abwechselnd an der Reihe. **1 Spielzug:**

Beide Würfel werfen. 1. *Ereignis* befolgen (Beide!), 2. *Erträge* verbuchen (Beide!), 3. *Aktionskarte(n)* ausspielen (Kann!), 4. Rohstoffe *tauschen* / Fürsten-

tum *ausbauen* (Kann!), 5. *Kartenhand auffüllen* (max. 3 Karten)

Spielende und Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat. Er ist Sieger des Spiels.

Die einzelnen Aktionen

Ereignis: Bei *Rittersymbol* Turnierpunkte (rote Zahlen) addieren. Höhere Summe => +1 bel. Rohstoff

Bei *Mühlensymbol* darf Besitzer des Mühlensteins seinem Gegner 1 bel. Rohstoff abnehmen.

Bei *Keulensymbol* verlieren die Spieler, die mehr als 7 Rohstoffe besitzen alle Erz- u. Wolle-Rohstoffe.

Bei *Sonnensymbol* erhält jeder 1 beliebigen Rohstoff.

Bei *Fragezeichen* Ereigniskarte ziehen, Anweisung befolgen, Karte verdeckt unter Stapel. Evtl. überzählige Handkarten ablegen.

Rohstofftrag: Karte auf nächsthöheren Wert drehen.

Aktionskarte: Ausspielbar erst, wenn beide Spieler mindestens 3 Siegpunkte haben. (gelbe Texttafeln)

Anweisung befolgen, Karte aus dem Spiel.

Tauschen/Ausbauen: *Tauschkurs* mit Gegner frei aushandeln. Jederzeit möglich: 3 gleiche abgeben u. dafür 1 bel. Rohstoff bekommen. Bei Handelsflotte 2:1. Zum *Ausbauen* Karten aus der Hand auslegen und bezahlen und/oder Strassen-, Siedlungs-, Stadtkarten kaufen und auslegen.

Strassen an Siedlungen bauen. Keine 2 Strassen nebeneinander.

Siedlungen (1 SP) an Strassen bauen. Für eine neue Siedlung 2 Landschaftskarten ziehen u. diagonal zur Siedlung anlegen. (0 Rohstoffe!)

Städte (2 SP) auf Siedlungen legen.

Städte und Siedlungen ausbauen indem man die Ausbaukarten (grüne oder rote Textfelder) ober- oder unterhalb der Siedlung/Stadt auslegt. (Siedlung nur grüne Karten, maximal 2 (1 oben, 1 unten), Stadt maximal 4 (2 oben, 2 unten).

Handkarten auffüllen (Max. 3, evtl. mehr) : Entweder von einem Ausbaustapel die oberste Karte (verdeckt) oder 2 beliebige Rohstoffe zahlen und 1 Karte aus einem Stapel aussuchen (Reihenfolge lassen!), so lange, bis man wieder 3 Karten, qeeebenenfalls mehr, hat. Musste man nicht nachziehen, darf man 1 Karte verdeckt unter einen Ausbaustapel legen und danach wie oben beschrieben 1 neue Karte ziehen.

Die Karten im Eineln

siehe Spielregel ab Seite 11.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kurzspielregel: Die Siedler von Catan - Kartenspiel

Spielvorbereitung

Ausbaukarten mischen u. 5 Stapel bilden. Karten mit Symbol in getrennten Stapeln. Jeder Spieler legt seine Grundaufstellung aus (S.4), nimmt sich einen Ausbaustapel und sucht sich daraus 3 Handkarten aus. Reihenfolge nicht ändern. Stapel zurück in Mitte.

Spielverlauf

Spieler sind abwechselnd an der Reihe. **1 Spielzug:**

Beide Würfel werfen. 1. *Ereignis* befolgen (Beide!), 2. *Erträge* verbuchen (Beide!), 3. *Aktionskarte(n)* ausspielen (Kann!), 4. Rohstoffe *tauschen* / Fürsten-

tum *ausbauen* (Kann!), 5. *Kartenhand auffüllen* (max. 3 Karten)

Spielende und Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat. Er ist Sieger des Spiels.

Die einzelnen Aktionen

Ereignis: Bei *Rittersymbol* Turnierpunkte (rote Zahlen) addieren. Höhere Summe => +1 bel. Rohstoff

Bei *Mühlensymbol* darf Besitzer des Mühlensteins seinem Gegner 1 bel. Rohstoff abnehmen.

Bei *Keulensymbol* verlieren die Spieler, die mehr als 7 Rohstoffe besitzen alle Erz- u. Wolle-Rohstoffe.

Bei *Sonnensymbol* erhält jeder 1 beliebigen Rohstoff.

Bei *Fragezeichen* Ereigniskarte ziehen, Anweisung befolgen, Karte verdeckt unter Stapel. Evtl. überzählige Handkarten ablegen.

Rohstofftrag: Karte auf nächsthöheren Wert drehen.

Aktionskarte: Ausspielbar erst, wenn beide Spieler mindestens 3 Siegpunkte haben. (gelbe Texttafeln)

Anweisung befolgen, Karte aus dem Spiel.

Tauschen/Ausbauen: *Tauschkurs* mit Gegner frei aushandeln. Jederzeit möglich: 3 gleiche abgeben u. dafür 1 bel. Rohstoff bekommen. Bei Handelsflotte 2:1. Zum *Ausbauen* Karten aus der Hand auslegen und bezahlen und/oder Strassen-, Siedlungs-, Stadtkarten kaufen und auslegen.

Strassen an Siedlungen bauen. Keine 2 Strassen nebeneinander.

Siedlungen (1 SP) an Strassen bauen. Für eine neue Siedlung 2 Landschaftskarten ziehen u. diagonal zur Siedlung anlegen. (0 Rohstoffe!)

Städte (2 SP) auf Siedlungen legen.

Städte und Siedlungen ausbauen indem man die Ausbaukarten (grüne oder rote Textfelder) ober- oder unterhalb der Siedlung/Stadt auslegt. (Siedlung nur grüne Karten, maximal 2 (1 oben, 1 unten), Stadt maximal 4 (2 oben, 2 unten).

Handkarten auffüllen (Max. 3, evtl. mehr) : Entweder von einem Ausbaustapel die oberste Karte (verdeckt) oder 2 beliebige Rohstoffe zahlen und 1 Karte aus einem Stapel aussuchen (Reihenfolge lassen!), so lange, bis man wieder 3 Karten, qeeebenenfalls mehr, hat. Musste man nicht nachziehen, darf man 1 Karte verdeckt unter einen Ausbaustapel legen und danach wie oben beschrieben 1 neue Karte ziehen.

Die Karten im Eineln

siehe Spielregel ab Seite 11.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de