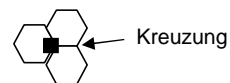


Die Siedler von Catan (Basisspiel) - KSR

Man spielt solange im Uhrzeigersinn, bis jemand mind. 10 Siegpunkte (SP) erreicht hat.

Ablauf eines Zuges:



1) Rohstoff-Erträge:

Der Spieler würfelt beide Würfel. Wer nun an einer Kreuzung eine Siedlung/Stadt hat, die an eines der gewürfelten Felder angrenzt, erhält 1 (Siedlung) bzw. 2 Rohstoffkarten (Stadt) dieses Feldes.
Ausnahme: Wurde eine "7" gewürfelt, wird der Räuber aktiv.

⇒ Niemand erhält Erträge. Alle Spieler mit >7 Rohstoffen geben abgerundet die Hälfte in den Vorrat.

⇒ Der aktive Spieler versetzt den Räuber auf die Zahl eines anderen Feldes und zieht blind bei einem der dort mit Siedlung oder Stadt anliegenden Spieler 1 Rohstoffkarte von der Hand.
Eine Zahl wirft solange keine Erträge ab, wie sie durch den Räuber blockiert ist.

2) Handel:

Der aktive Spieler darf mit allen Spielern Rohstoffe tauschen.

Nur mit diesem Spieler darf gehandelt werden, also nicht untereinander.

Ohne Handelspartner kann der aktive Spieler beliebig oft für 4 gleiche Rohstoffe 1 beliebigen Rohstoff von der Bank erhalten.

Eine Siedlung/Stadt an einem Hafenstandort erlaubt bessere Tauschraten (3:1 oder 2:1).

3) Bauen:

Der aktive Spieler darf gegen Zahlung von bestimmten Rohstoffen beliebig viel bauen (kaufen).

STRASSE: Eine neue Straße muss an ein eigene Straße/Siedlung/Stadt angelegt werden.
Je Weg auf dem Spielplan ist nur eine Straße möglich.

Hat man mind. 5 zusammenhäng. Einzelstraßen gebaut (ohne Abzweigungen), erhält man sofort die Sonderkarte "Längste Handelsstraße" = 2 SP.
Sobald jemand eine längere Reihe hat, wechselt die Karte sofort den Besitzer.

2 SP

SIEDLUNG: Bauplatz: Auf den 3 angrenzenden Kreuzungen darf keine Siedlung stehen.
Die Siedlung muss an mind. 1 eigene Straße anschließen.
Eine gebaute Siedlung bringt immer 1 Rohstoff, falls ihr Feld Ertrag erzielt.

1 SP

STADT: Eine Stadt entsteht als Ausbau einer vorhandenen eigenen Siedlung.
Die bisherige Siedlung erhält der Spieler zurück.
Eine gebaute Stadt bringt immer 2 Rohstoffe, falls ihr Feld Ertrag erzielt.

2 SP

ENTWICKLUNG kaufen: Man nimmt die oberste Karte vom Stapel und hält diese bis zum Einsatz geheim.
Sie ist im eigenen Zug spielbar (nicht im selben Zug, in dem sie gekauft wurde).
Es gibt Ritter / Fortschritte / Siegpunkte (erst aufdecken, wenn sinnvoll).

1 SP

Wer zuerst 3 Ritter vor sich liegen hat, erhält Sonderkarte "Größte Rittermacht".
Sobald jemand mehr Ritter hat, als der bisherige Inhaber der Sonderkarte, wechselt die Karte sofort den Besitzer. Diese Sonderkarte ist 2 SP wert.

2 SP

Spielende:

Das Spiel endet sofort nach dem Zug, in dem ein Spieler mind. 10 SP nachweisen kann.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.04.15

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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