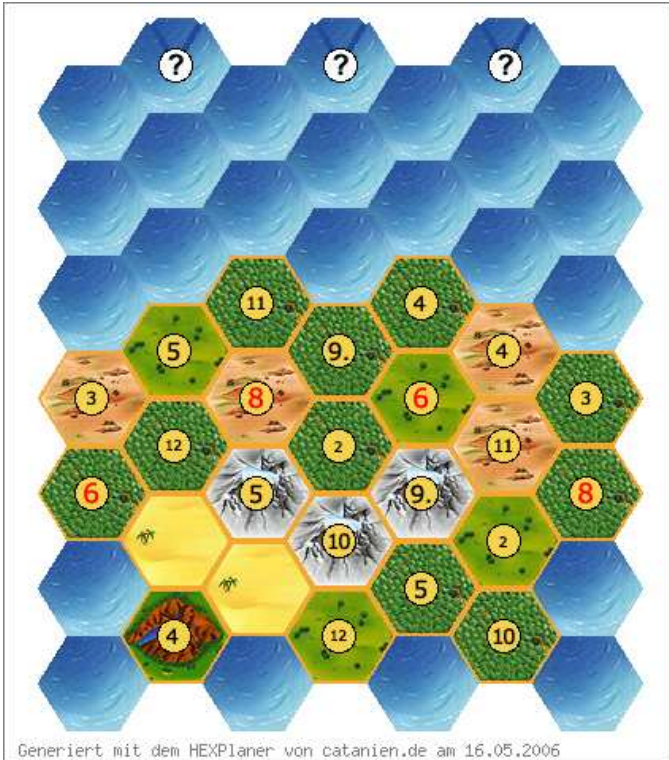


DIE LANDUNG auf

CATAN



Szenario für „Die Siedler von Catan“ für 3 bis 5 Spieler, von Carsten Milde, Mai 2006



Spielidee

Das Szenario nimmt einige Teile des Romans „Die Siedler von Catan“ auf. Die Spieler spielen die Landung, Rodung und Besiedlung der Insel nach.

Vorbereitung

- Der Spielplan wird wie abgebildet aufgebaut.
- Jeder Spieler erhält zu Beginn einen Würfel sowie die drei Stadtmauern seiner Farbe aus S&R und nur ein Schiff aus der Seefahrerweiterung.
- Neben dem Spielplan werden 5 Spezialhäfen, 5 3:1-Häfen und gleich viele Tempel und Kirchen bereit gelegt (z.B. je 24 Stück, selber bauen oder andere Spielsteine benutzen!).

Gründungsphase

- Die gewohnte Gründungsphase Art entfällt, es werden keine Siedlungen gebaut. Jeder Spieler positioniert ein Schiff an einer Meerfeldkante am Nordrand des Szenarios (so dass es an eine der ?-Kreuzungen grenzt). Weitere Schiffe können im Verlauf des Spiels nicht gebaut werden.

Regeländerungen

Bewegung der Schiffe

- Bis das erste Schiff eines Spielers die Küste Catans erreicht, werden die Schiffe folgendermaßen bewegt. Der Spieler der an der Reihe ist würfelt mit *einem* Würfel und zählt zu seiner Augenzahl 1 hinzu. Alle anderen Spieler würfeln ebenfalls. Der Spieler, der nun die meisten Augenzahlen hat, zieht sein Schiff um eine Kante weiter. Haben mehrere Spieler diese Augenzahl, dürfen all diese ihr Schiff weiter setzen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Hat der Spieler, der an der Reihe ist, die Augenzahl sieben, weht ein Sturm. Der Spieler darf alle Schiffe um je eine Kante in beliebiger Richtung versetzen.
- Auf jeder Kante darf immer nur ein Schiff stehen.
- Sobald das erste Schiff an der Küste Catans gelandet ist (also auf einer Kante eines Landfeldes steht), wird wie gewohnt mit zwei Würfeln gewürfelt. Von nun an darf jeder Spieler immer *am Ende* seines Zuges sein Schiff um je eine Kante weiter setzen. Dabei darf nicht über Kreuzungen hinweg gezogen werden, auf denen (Küsten-) Siedlungen stehen (dabei ist unerheblich, ob es sich um eigene oder fremde Siedlungen handelt).

die Landung

- Kanten zwischen zwei Landschaften, die beide ans Meer grenzen, gelten als Fjorde und damit als Küste. Schiffe dürfen deshalb auch auf diese Kanten gezogen werden. Es darf jedoch (zum Beispiel beim Goldfeld) nicht von Fjord zu Fjord gezogen werden.
- Schiffe, die an der Küste Catans stehen, erwirtschaften wie Siedlungen die Rohstoffe der Landschaften, an denen sie stehen (als in Fjorden von zwei Landschaften).

die erste Siedlung

- Von einem Schiff aus können nur Siedlungen gebaut werden. Straßen können also erst nach dem Bau der ersten Siedlung gebaut werden.
- Die erste Siedlung wird kostenlos gebaut (sie wird sozusagen mit den mitgebrachten Rohstoffen gebaut). Nach dem Bau der ersten Siedlung darf das Schiff weiter fahren und an anderer Stelle der Insel Catan landen, z.B. um weitere Siedlungen zu gründen.

Länder roden

- Zu Beginn ist die Insel mit sehr viel Wald bewachsen. Es fehlen Landschaften, auf denen Getreide angebaut wird. Sie müssen erst gerodet werden. Für zwei Holz und ein Lehm kann ein Waldfeld zum Getreidefeld umgewandelt werden.

Häfen

- Sobald mit zwei Würfeln gewürfelt wird, kommen 3:1-Häfen bei den Würfelergebnissen 2 und 12 ins Spiel. Jeder Spieler, der eine 2 oder 12 würfelt, erhält (solange vorrätig) einen 3:1-Hafen und legt ihn zu seinem Vorrat an Siedlungen und Städten. Er kann ihn von nun an jederzeit, wenn er an der Reihe ist, an eine seiner Siedlungen oder Städte legen.
- Spezialhäfen werden gekauft und sofort an eine vorhandene Küstensiedlung oder -stadt gebaut (und nicht zum Vorrat gelegt). Ein Spezialhafen kostet drei gleiche Rohstoffkarten eines artfremden Rohstoffes. (Beispiel: Spieler A kauft einen Holzhafen für drei Lehm und baut ihn sofort an seine Küstensiedlung.)

Tempel und Kirchen

- In jeder Siedlung kann ein Tempel oder eine Kirche, in jeder Stadt können zwei solche (in einer Stadt aber nie ein Tempel *und* eine Kirche) gebaut werden. Ein Tempel oder eine Kirche kostet 1 Wolle und 1 Holz und wird an die Siedlung oder Stadt gestellt.
- Bereits nach der ersten gebauten Kirche bzw. nach dem ersten gebauten Tempel werden die Karten „Zur Ehre Gottes“ bzw. „Zur Ehre Odins“ vergeben, die je einen Siegpunkt wert sind.
- Sind gleich viele Kirchen und Tempel auf dem Spielplan müssen alle Karten abgegeben werden.
- Sind mehr Kirchen als Tempel auf dem Spielplan, werden die Karten „Zur Ehre Gottes“ vergeben. Diese erhalten die beiden Spieler, die gemeinsam die meisten Kirchen auf dem Plan gebaut haben. Haben drei oder vier Spieler Kirchen gebaut und die zwei Karteninhaber können nicht genau ermittelt werden, entfällt die Vergabe entsprechender Karten. Das gleiche gilt für die Karten „Zur Ehre Odins“, wenn mehr Tempel als Kirchen auf dem Spielplan stehen.

(Beispiel 1: Spieler A hat drei, Spieler B und C haben je zwei Kirchen gebaut. Spieler D hat vier Tempel gebaut. Dann erhält nur Spieler A eine Karte „Zur Ehre Gottes“)

(Beispiel 2: Spieler A, B und C haben je zwei Kirchen gebaut. Spieler D hat vier Tempel gebaut. Dann erhält kein Spieler eine Karte!)

(Beispiel 3: Spieler A und B haben je drei Tempel gebaut. Spieler C hat vier Kirchen, Spieler D hat einen Tempel und eine Kirche gebaut. Dann erhalten Spieler A und B je eine Karte „Zur Ehre Odins“.)

Der Räuber, Hag und Stadtmauern

- ... heißt in diesem Szenario natürlich „Olaf“ und wohnt in „Olafsborg“, der Wüste.
- Die Spieler können einzelne Siedlungen und Städte durch den Bau einer Stadtmauer bzw. eines Hags vor Olaf schützen. Eine Stadtmauer kostet 2 Lehm und hat die aus S&R gewohnte Wirkung (bei Sieben 2 Karten mehr auf der Hand halten dürfen). Zusätzlich gilt, dass Städte mit Stadtmauern nicht von Olaf angegriffen werden, Olaf darf dann nicht auf eins der angrenzenden Landschaftsfelder gesetzt werden. Steht eine Stadtmauer unter einer Siedlung ist sie nur ein Hag und schützt nur vor Olaf. Der Hag wird zur Stadt ausgebaut.

Spielende

- Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 12 Siegpunkte hat.

Zur Ehre Gottes



1 Siegpunkt

Diese Karte erhält jeder Spieler, der gemeinsam mit höchstens einem anderem am meisten Kirchen gebaut hat, wenn mehr Kirchen als Tempel gebaut worden sind.

Zur Ehre Gottes



1 Siegpunkt

Diese Karte erhält jeder Spieler, der gemeinsam mit höchstens einem anderem am meisten Kirchen gebaut hat, wenn mehr Kirchen als Tempel gebaut worden sind.

Zur Ehre Odins



1 Siegpunkt

Diese Karte erhält jeder Spieler, der gemeinsam mit höchstens einem anderem am meisten Tempel gebaut hat, wenn mehr Tempel als Kirchen gebaut worden sind.

Zur Ehre Odins



1 Siegpunkt

Diese Karte erhält jeder Spieler, der gemeinsam mit höchstens einem anderem am meisten Tempel gebaut hat, wenn mehr Tempel als Kirchen gebaut worden sind.