

# MONOPOLISTEN AUF CATAN



Szenario für „Die Siedler von Catan“  
für 4 bis 6 Spieler, von Carsten Milde, Oktober 2005



(4 Spieler)



(5 bis 6 Spieler)

## Spielidee

Endlich mal ein Szenario, bei dem gebaute Siedlungen und Städte der MitspielerInnen nicht mehr unanfechtbar sind. Wer sich traut greift zur "feindlichen Übernahme", wird so Monopolist auf einem oder mehreren Kontinenten und geht so früh wie möglich ins gelobte Land - an "die Börse". Damit dir selbst nicht das gleiche passiert, baust du um deine Städte Stadtmauern.

## Vorbereitung

- Der Spielplan wird wie oben aufgebaut. An die Hafentplätze an der Erz-Gold-Insel („Börse“) werden umgedrehte Häfen aus der Seefahrerweiterung gelegt. Neben dem Spielplan werden ausreichend (ideal sind zehn) Spezialhäfen und zwei 3:1-Häfen bereitgelegt.
- Ein Sondersiegepunkt und vier (bzw. fünf) Karten „Monopolist“ werden bereitgelegt.

- Jeder Spieler erhält eine Fabrik in seiner Farbe.

## Gründungsphase

- Es werden wie üblich zwei Siedlungen gegründet. Sie müssen allerdings auf je zwei unterschiedlichen Kontinenten (durch Wüsten voneinander getrennt) und dürfen nicht an der Insel „Börse“ (die Erz-Gold-Insel) gebaut werden.

## Regeländerungen

### Räuber und Seeräuber

- Der Räuber ist im Spiel, der Seeräuber nicht.

### Fabriken

- Ein Spieler kann im Laufe des Spiels eine Fabrik wie eine Siedlung an einem freien Kreuzungspunkt bauen. Die Baukosten sind 1 Holz, 1 Lehm, 1 Wolle, 1 Getreide, 1 weiterer beliebiger Rohstoff (anders als im „Buch zum Spielen“ beschrieben).

- Wird eine Zahl gewürfelt, die sich auf einem der an die Fabrik angrenzenden Felder befindet, kann sich der Besitzer diesen Rohstoff oder stattdessen einen beliebigen Rohstoff von einem der anderen angrenzenden Felder geben lassen.
- Fabriken sind NICHT gegen feindliche Übernahmen geschützt!

#### **Stadtmauern**

- Wie in der „Städte und Ritter“-Ergänzung können für zwei Lehm Stadtmauern gebaut werden. Es dürfen maximal drei Stadtmauern gebaut werden. Stadtmauern schützen die jeweilige Stadt gegen eine „feindliche Übernahme“

#### **Feindliche Übernahme**

- Alle Bauten (Siedlungen, Straßen, Schiffe, Städte und Fabriken) können feindlich übernommen werden. Opfer einer feindlichen Übernahme von Siedlungen, Städten und Fabriken dürfen jedoch nur solche Spieler sein, die auch nach der Übernahme noch an mindestens zwei Bauplätzen über eine Siedlung, Stadt oder Fabrik verfügen.
- Grundsätzlich können Bauten von anderen Spielern feindlich übernommen werden, wenn eigene Bauten unmittelbar an die zu übernehmenden Bauten des anderen Spieler grenzen. Das / die feindlich übernommene Schiff, Straße, Fabrik, Siedlung oder Stadt wird vom Plan genommen (kann also bei nächster Gelegenheit wieder verbaut werden) und durch ein(e) eigene(s) ersetzt. Der feindlich übernehmende Spieler muss ganz normal seine Baukosten entrichten. Das „Opfer“ der feindlichen Übernahme darf sich einen der Rohstoffe aussuchen und diesen behalten.

Im einzelnen:

- Grenzt eine eigene Straße an eine fremde Siedlung oder Fabrik kann durch Entrichtung der herkömmlichen Rohstoffe die fremde Siedlung durch eine eigene Siedlung oder Fabrik ersetzt werden. Dabei darf auch eine Siedlung an die Stelle einer Fabrik (oder umgekehrt) gesetzt werden.
- Straßen und Schiffe können auf gleiche Weise feindlich übernommen werden. Dabei kann an die Stelle einer Straße auch ein Schiff gesetzt werden (und umgekehrt). Falls Straßen oder Schiffe durch den Bau mit einer Fortschrittskarte feindlich übernommen werden, erhält das Opfer die ausgewählten Rohstoffe aus der Bank. Gibt es durch die feindliche Übernahme von Straßen oder Schiffen Änderungen in der „längsten Handelsstraße“ wechselt die Karte entsprechend. Straßen und Schiffe eines Gegners dürfen jedoch nur feindlich übernommen werden, wenn die eigenen Straßen oder Schiffe direkt angrenzen und nicht z.B. von einer fremden Siedlung unterbrochen sind. In diesem Fall müsste zunächst die gegnerische Siedlung feindlich übernommen werden.

- Auch Städte können feindlich übernommen werden. Bei der feindlichen Übernahme einer Stadt wird diese vom Spielplan genommen und durch den Bau einer eigenen *Siedlung* ersetzt. Der gegnerische Spieler darf einen der abgegebenen Rohstoffe wählen und sofort eine eigene Siedlung an *anderer* Stelle einsetzen – *wenn* Siedlung und Bauplatz unter Einhaltung der Abstandsregelungen verfügbar sind. Hierbei kann eine weitere feindliche Übernahme gegen einen dritten Spieler erfolgen (hierbei nur Siedlungen, keine Städte!). Dieser wählt einen der drei verbliebenen Rohstoffe.
- Städte mit Stadtmauern sind gegen feindliche Übernahmen geschützt.
- Befindet sich auf einem Rohstofffeld einer feindlich übernommenen Siedlung der Räuber, wird dieser vom Feld genommen und auf eine der Wüsten gesetzt.

#### **Monopolist**

- Sobald ein Spieler auf einem Kontinent über mindestens 2 Siegpunkte in Form von Siedlungen oder Städten verfügt und zugleich mehr Siegpunkte als alle anderen Spieler auf diesem Kontinent hat, ist er der „Monopolist“ dieses Kontinents und erhält eine Monopolisten-Karte. Haben im Verlauf des Spieles zwei Spieler gleich viele Punkte auf einem Kontinent muss die entsprechende Monopolistenkarte abgegeben und neben den Spielplan gelegt werden.
- Jede Monopolistenkarte ist einen Siegpunkt wert.

#### **Die Börse**

- Die Insel mit den zwei Erz- und Goldfeldern ist die „Börse“. Der Spieler, der als erster an der Börse eine Siedlung baut ist, erhält einen Sonder-Siegpunkt, dieser verbleibt bei dem Spieler, auch wenn seine Siedlung einer feindlichen Übernahme zum Opfer fällt.
- Wer an der Börse an einem Hafenplatz baut, darf sich einen beliebigen Hafen aussuchen, der dann auf den Spielplan gelegt wird.
- Baut ein Spieler eine Siedlung auf einem Hafenplatz an der Börse im Rahmen einer feindlichen Übernahme, darf er erneut über den Hafen entscheiden, den bestehenden vom Plan nehmen und gegen den neuen Hafen ersetzen.

#### **Entwicklungskarten**

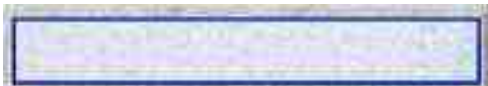
- Entwicklungskarten kosten zwei beliebige aber verschiedene der sonst üblichen Rohstoffe Erz, Getreide, Wolle. Also 1 Wolle und 1 Getreide oder 1 Wolle und 1 Erz oder 1 Getreide und 1 Erz.

#### **Übrigens ...**

- Die Welt ist rund! Die halben Felder auf der linken und rechten Seite ergeben also zusammen je ein ganzes.

#### **Spielende**

- Es gewinnt, wer an der Reihe ist und über 14 Siegpunkte verfügt.



**Monopolist**  
1 Siegpunkt