

SOZIALE MARKTWIRTSCHAFT CATAN



soziale Marktwirtschaft – Szenario für „Die Siedler von Catan“
für 3 oder 4 Spieler von Carsten Milde, Dezember 2005



Spielidee

Wirklich spannend sind doch die Spiele, in denen alle Spieler kurz vor Schluss sehr ähnliche Siegpunktzahlen haben. Um das auch in gemischten Gruppen hinzubekommen dieses „Sozialszenario“, das plötzliche Pechsträhnen oder mangelnde strategische Gaben ein wenig ausbügelt.

Vorbereitung

- Der Spielplan wird wie abgebildet aufgebaut – wenngleich dieses Szenario natürlich auch mit anderen Spielplänen gespielt werden kann.
- Neben dem Spielplan werden die Karte größter Wohltäter und ausreichend neutrale Chips „Spenderpunkte“ bereitgelegt

Gründungsphase

- Jeder baut wie gewohnt zwei eigene Siedlungen.

Regeländerungen

Sozialabgaben

- Immer wenn eine Siedlung, Stadt, Ereigniskarte (oder etwas anderes, das drei oder mehr Rohstoffe kostet) gebaut wird, wird einer der dafür abzugebenden Rohstoffe

in die „Sozialkasse“ gesteckt. Der Rohstoff wird zufällig gezogen.

Räuber

- Wird eine Sieben gewürfelt, wird zunächst wie gewohnt verfahren: Alle Spieler mit zu vielen Rohstoffkarten müssen entsprechend abgeben, der Räuber wird versetzt und stiehlt eine Rohstoffkarte.
- Anschließend schüttet die Sozialkasse ihre Rohstoffe aus. Hierfür werden die bedürftigen Mitspieler ermittelt. Bedürftige Mitspieler sind alle diejenigen, die am wenigsten Siegpunkte haben. Haben (z.B. zu Beginn) noch alle Mitspieler gleich viele Siegpunkte, ist keiner „bedürftig“. Die Rohstoffe der Sozialkasse werden gleichmäßig auf alle bedürftigen Mitspieler verteilt.
- Rohstoffe, die nicht verteilt werden können verbleiben in der Sozialkasse. Das kann dazu führen, dass gar keine Rohstoffe ausgeschüttet werden, wenn nämlich weniger Rohstoffkarten in der Sozialkasse sind als es bedürftige Mitspieler gibt.
- Außerdem erhalten die Inhaber aller Siedlungen (und Städte) an Elendsvierteln eine (bzw. zwei) Ereigniskarten je Siedlung bzw. Stadt.

Spenden

- Auch ohne Bautätigkeiten können Spieler in die Sozialkasse einzahlen. Wer an der Reihe ist darf eine oder mehrere Rohstoffkarten in die Sozialkasse spenden.
- Für jede gespendete Rohstoffkarte erhält der Spieler einen Spenderpunkt.
- Analog zur längsten Handelsstraße erhält der Spieler mit den meisten Spenderpunkten die Karte „größter Wohltäter“. Die Karte ist einen Siegpunkt wert.

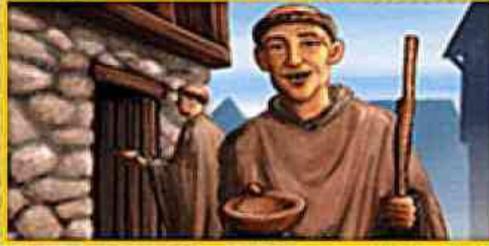
Elendsviertel

- Die Wüsten im Spielplan sind die „Elendsviertel“. Wer eine Siedlung an einem Elendsviertel baut, hat sozusagen auf Sand gebaut. Immer wenn die Zahl des Elendsviertels gewürfelt wird, müssen alle angrenzenden Siedlungen und Städte entfernt werden.
- Wer eine Siedlung (oder Stadt) an einem Elendsviertel gebaut hat, bekommt bei jeder gewürfelten Sieben eine (bzw. zwei) Ereigniskarten für seine Siedlung (bzw. Stadt).

Spielende

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

Größter Wohltäter



Diese Karte erhält, wer die meisten Spenderpunkte hat

1 Siegpunkt