

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. <i>Ereignis</i> befolgen (Beide!), 2. <i>Erträge</i> verbuchen (Beide!), 3. <i>Aktionskarte(n)</i> ausspielen (Kann!), 4. Rohstoffe <i>tauschen</i> / Fürsten- tum <i>ausbauen</i> (Kann!), 5. <i>Kartenhand auffüllen</i> (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 <i>Rittersymbol</i> Turnierpunkte (rote Zahlen) addieren. Höhere Summe => +1 bel. Rohstoff Bei <i>Mühlensymbol</i> darf Besitzer des Mühlensteins seinem Gegner 1 bel. Rohstoff abnehmen. Bei <i>Keulensymbol</i> verlieren die Spieler, die mehr als 7 Rohstoffe besitzen <u>alle</u> Erz- u. Wolle-Rohstoffe. Bei <i>Sonnensymbol</i> erhält jeder 1 beliebigen Rohstoff. Bei <i>Fragezeichen</i> 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, <u>Karte aus dem Spiel</u> .
Tauschen/Ausbauen: <i>Tauschkurs</i> mit Gegner frei aushandeln. Jederzeit möglich: 3 gleiche abgeben u. dafür 1 bel. Rohstoff bekommen. Bei Handelsflotte 2:1. Zum <i>Ausbauen</i> Karten aus der Hand auslegen und bezahlen und/oder Strassen-, Siedlungs-, Stadtkarten kaufen und auslegen. <u>Strassen</u> an Siedlungen bauen. Keine 2 Strassen nebeneinander. <u>Siedlungen</u> (1 SP) an Strassen bauen. Für eine neue Siedlung 2 Landschaftskarten ziehen u. diagonal zur Siedlung anlegen. (0 Rohstoffe!) <u>Städte</u> (2 SP) auf Siedlungen legen. <u>Städte und Siedlungen ausbauen</u> 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 Spielmagazine 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. <i>Ereignis</i> befolgen (Beide!), 2. <i>Erträge</i> verbuchen (Beide!), 3. <i>Aktionskarte(n)</i> ausspielen (Kann!), 4. Rohstoffe <i>tauschen</i> / Fürsten- tum <i>ausbauen</i> (Kann!), 5. <i>Kartenhand auffüllen</i> (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 <i>Rittersymbol</i> Turnierpunkte (rote Zahlen) addieren. Höhere Summe => +1 bel. Rohstoff Bei <i>Mühlensymbol</i> darf Besitzer des Mühlensteins seinem Gegner 1 bel. Rohstoff abnehmen. Bei <i>Keulensymbol</i> verlieren die Spieler, die mehr als 7 Rohstoffe besitzen <u>alle</u> Erz- u. Wolle-Rohstoffe. Bei <i>Sonnensymbol</i> erhält jeder 1 beliebigen Rohstoff. Bei <i>Fragezeichen</i> 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, <u>Karte aus dem Spiel</u> .
Tauschen/Ausbauen: <i>Tauschkurs</i> mit Gegner frei aushandeln. Jederzeit möglich: 3 gleiche abgeben u. dafür 1 bel. Rohstoff bekommen. Bei Handelsflotte 2:1. Zum <i>Ausbauen</i> Karten aus der Hand auslegen und bezahlen und/oder Strassen-, Siedlungs-, Stadtkarten kaufen und auslegen. <u>Strassen</u> an Siedlungen bauen. Keine 2 Strassen nebeneinander. <u>Siedlungen</u> (1 SP) an Strassen bauen. Für eine neue Siedlung 2 Landschaftskarten ziehen u. diagonal zur Siedlung anlegen. (0 Rohstoffe!) <u>Städte</u> (2 SP) auf Siedlungen legen. <u>Städte und Siedlungen ausbauen</u> 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 Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de