

Ablauf eines Zuges:

1) Würfelergebnisse:

- ◆ Der Spieler würfelt den Symbol-Würfel (Ereignis), den roten Augenzwürfel (für Fortschrittskarte) und 1 weißen Augenzwürfel (Rohstoffträge).

a) Ereignis-Würfel: Wenn ein Schiff erscheint, wandert das Schiff auf dem Extraspielplan 1 Feld in Pfeilrichtung weiter. Wird die "Axt" erreicht, kommt es zum KAMPF.

Stärke der Barbaren = Anzahl Städte/Metropolen auf Catan.
Stärke der Ritter = Anzahl Eisen-Handschuhe aller Ritter zählen, die aktiviert sind.

Barbaren gewinnen, wenn sie stärker als die Ritter sind.

- ◆ Falls Barbaren gewinnen: Der Spieler mit den wenigsten aktivierten Rittern (ggf. null) muss eine seiner Städte zur Siedlung machen. Patt: Jeder Beteiligte ist betroffen. Wer eine Stadt verliert und keine Siedlung mehr übrig hat, verliert auch mit dieser Stadt verbundene Straßen/Schiffe. Eine ggf. dazu vorhandene Stadtmauer unter dieser Stadt geht auch verloren.
- ◆ Falls die Ritter gewinnen: 1 Siegpunktkarte "Retter Catans" geht an den Spieler mit den meisten aktivierten Eisen-Handschuhen. Patt: Jeder Beteiligte nimmt 1 oberste Karte vom Fortschrittsstapel seiner Wahl. Ritter gewinnen gegen die Barbaren auch bei Stärke-Patt.
- ◆ Zum Schluss kommt das Schiff zurück zum Startfeld.
- ◆ Alle aktivierten Ritter sind zu deaktivieren.

b) Ereigniswürfel und roter Augenzwürfel: Stadttor = Jeder Spieler im U-Sinn mit einem Stadtausbau in passender Farbe (gelb, blau, grün) und mit roter Augenzahl passend zur Stadtausbaukarte darf oberste Fortschrittskarte des betreffenden Stapels ziehen, ansehen, verdeckt vor sich legen (Limit: 4).

c) Roter und weißer Augenzwürfel: Siedlungen bringen je 1 Rohstoff ein (wie üblich). Städte bringen ENTWEDER 2 Rohstoffe ODER nur 1 Rohstoff und 1 Karte "Handelswaren" ein. Man kann im ODER-Fall nicht 2 Rohstoffe erhalten.

2a) Handel: Die Möglichkeiten des Basisspiels bestehen weiterhin. Handelswaren können wie Rohstoffe gehandelt werden. Fortschrittskarten dürfen nicht gehandelt werden.

2b) Bauen: Die Möglichkeiten des Basisspiels bestehen weiterhin. Neu sind:

- ◆ Stadtmauer: (kostet 2 Lehm) Holzplättchen unter Stadt stellen. Jede Mauer erhöht das Handlimit um 2 beim Wurf der "7". Je Stadt ist nur eine Stadtmauer möglich.
- ◆ Ritter: Passiv = Ritterkopf, aktiv = Eisen-Handschuhe. Es gibt 3 Größen der Ritter.
 - ◆ **Aufstellen** eines einfachen Ritters kostet 1 Erz + 1 Wolle. Der Ritter unterbricht die gegnerische Straße und verhindert den Weiterbau einer gegnerischen Straße an dieser Kreuzung.
 - ◆ **Aktivieren** eines Ritters auf dem Plan kostet 1 Weizen. Damit sieht man nun die Handschuhseite oben. Im selben Zug ist dieser Ritter nicht für Ritter-Aktionen verfügbar.
 - ◆ **Aufwerten** eines Ritters kostet 1 Erz + 1 Wolle (je Ritter 1x/Zug). Man kann auch passive Ritter aufwerten. Mächtige Ritter (3 Handschuhe) sind nur mit Festung einsetzbar.

Ritter-Aktionen:

- ◆ Nach dem Würfeln darf mit jedem aktivierten Ritter 1 Aktion erfolgen. Danach wird ein solcher Ritter passiv. Wieder aktivieren = 1 Weizen, allerdings ist der Ritter erst im Folgezug wieder nutzbar.
- ◆ **Versetzen:** Eine eigenen bereits aktivierten Ritter von Kreuzung zu anderer Kreuzung mit mind. 1 eigenen Straße versetzen. Nach Versetzung ist der Ritter passiv. Kann der Ritter nicht versetzt werden, kann man auf dieser Kreuzung momentan nicht bauen.

Die Siedler von Catan (Städte & Ritter) - KSR (Seite 2 von 2)

- ◆ **Versetzen + vertreiben**: Eigenen bereits aktivierten Ritter von einer Kreuzung auf Kreuzung eines fremden (schwächeren) Ritters setzen. Verlierer muss auf eine freie Kreuzung seiner selben Straße ziehen, andernfalls ist er vom Spielplan zu entfernen. Der angreifende Ritter ist nun auf passiv zu setzen.
- ◆ **Vertreiben des Räubers** ist mit jedem aktivierten Ritter möglich, wenn Räuber auf einem der 3 benachbarten Landschaftsfelder sitzt. Der Räuber wird wie üblich gehandhabt. Der genutzte Ritter ist nun auf passiv zu setzen.

Ausbau der Städte:

- ◆ Wer mind. 1 Stadt besitzt, kann mit seinem Städtekalender ausbauen. Der 1. Ausbau eines Bereiches kostet immer 1 Handelsware.
Beispiel: Das Kloster verlangt Papier.
Nach Zahlung schlägt man das Kalenderblatt um und besitzt den Ausbau. Die roten Würfel darauf helfen bei Fortschrittskarten.
- ◆ Wer zuerst in einem der 3 Bereiche ein Gebäude der 4. Stufe gebaut hat, darf 1 Metropolen-Figur auf eine seiner Städte setzen. Metropolen-Chip auf das Kalenderblatt legen. Die Stadt ist nun 4 statt 2 SP wert. Für jede Ausbaustufe 4 benötigt man eine andere Stadt. Erreicht ein anderer Spieler Stufe 5, kann dieser die Metropole abnehmen.

Fortschrittskarten: *Sie liegen vor den Spielern*

- ◆ Der Erhalt einer Fortschrittskarte ist nur mit Stadtausbauten möglich. Siehe 1b) in dieser KSR.
- ◆ Ausspielen ist in beliebiger Frequenz im eigenen Zug nach dem Würfeln erlaubt (Ausnahme: Alchimist). Einsatz einer Karte ist sofort nach deren Erhalt möglich. Nach Einsatz die Karte verdeckt unter jeweiligen Stapel schieben.
- ◆ Siegpunktkarten nach Erhalt sofort aufdecken (sind sicher vor "Spion").
- ◆ Limit 4 für Fortschrittskarten (ohne aufgedeckte SP-Karten) beachten. Wer eine 5. Karte erhält, wirft aus allen 5 eine ab.
- ◆ Handel mit Fortschrittskarten ist verboten.

Händler: Er kommt durch die Fortschrittskarte "Händler" ins Spiel. Händler auf 1 Landschaft neben eigene Siedlung/Stadt setzen. Ab sofort gilt 2:1-Tauschrecht für diese Landschaft. Versetzen des Händlers kann nur durch Ausspielen einer weiteren Karte "Händler" erfolgen. Die Händlerfigur ist 1 SP für ihren Besitzer wert.

Spielende:

Sobald jemand an der Reihe ist und über 13 SP verfügt, endet das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.08.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de