

Das Spielmaterial

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan
- 1 Würfel
- 28 Piratenlager in 4 Farben (je 7)



- 32 Piratenschiffe in 4 Farben (je 8)



- 1 Geisterpirat



- 24 „Coco hilft“-Karten



- 95 Ausrüstungskarten



Säbel Wolle Holz Rum Goldsack

- 1 Marktplatz



- 4 Hafenkärtchen



- 4 Baukarten



Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel.

Spielvorbereitung:

- Den Spielplan legt ihr in die Tischmitte. Wenn ihr zu viert spielt, dann legt ihr die Seite mit den vier Piraten in den Fässern nach oben. Zu dritt spielt ihr mit der Seite, auf der rechts oben drei Piraten in Fässern zu sehen sind.
- Den Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.
- Dann entscheidet sich jeder von euch für eine Farbe und nimmt sich in dieser Farbe die sieben Piratenlager und die acht Schiffe. Wenn ihr zu dritt spielt, dann werden die weißen Spielfiguren nicht benötigt und in die Schachtel gelegt.
- Auf dem Spielplan sind einige Kreise farbig markiert. Dies sind die Startfelder. Stellt auf die beiden, in eurer Farbe markierten Piratenlager-Bauplätze, je eines eurer Piratenlager. Die restlichen fünf Piratenlager und die Schiffe legt ihr als Vorrat vor euch ab.
- Den Geisterpiraten stellt ihr auf die Geisterburg. Die „Coco hilft“-Karten mischt ihr gut durch und legt sie als Stapel mit der grauen Rückseite nach oben neben den Spielplan.
- Die Ausrüstungskarten sortiert ihr nach den fünf Sorten Säbel, Wolle, Holz, Rum und Goldsack und legt sie getrennt voneinander in fünf Stapeln, mit den bunten Vorderseiten nach oben, neben den Spielplan.
- Den Marktplatz legt ihr neben den Spielplan.
- Von jedem der fünf Stapel mit Ausrüstungskarten legt ihr je eine Karte offen auf eines der fünf Felder des Marktplatzes.
- Die Hafenkärtchen mischt ihr ebenfalls gut und legt sie mit der grauen Rückseite nach oben als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- Jeder von euch erhält eine Baukarte und legt sie mit der Vorderseite nach oben, vor sich ab.
- Dann bekommt jeder von euch noch eine Ausrüstungskarte „Holz“ und eine Ausrüstungskarte „Rum“ von den entsprechenden Stapeln. Diese beiden Karten haltet ihr verdeckt auf der Hand, so dass nur ihr sie sehen könnt.



Worum geht es?

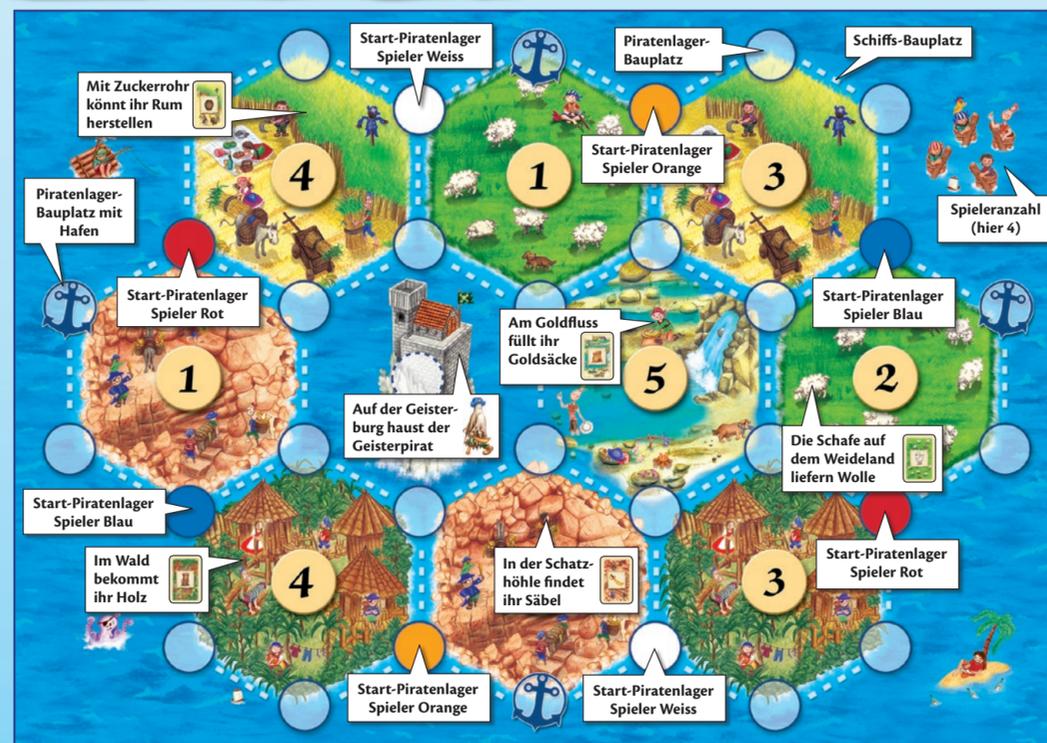
Ziel des Spiels ist es, als Erster seine sieben Piratenlager zu bauen. Bauen könnt ihr auf jedem freien Piratenlager-Bauplatz, wenn eines eurer Schiffe dorthin fährt, ihr also auf einem angrenzenden Schiffs-Bauplatz ein Schiff gebaut habt. Um Schiffe und Piratenlager bauen zu können, braucht ihr Ausrüstungskarten. Welche das sind, steht auf der Baukarte, die jeder von euch vor sich liegen hat. Ausrüstungskarten bekommt ihr über die Landschaftsfelder auf dem Spielplan, an denen ihr

bereits Piratenlager gebaut habt. Jedes Landschaftsfeld zeigt eine Zahl von 1 bis 5. Wer an der Reihe ist, würfelt zunächst.

Wer ein Piratenlager an einem Landschaftsfeld besitzt, dessen Zahl gewürfelt wurde, erhält eine Ausrüstungskarte dieses Landschaftsfeldes – also beispielsweise ein Holz, wenn die Zahl eines Waldes gewürfelt wird oder einen Säbel, wenn die Zahl einer Schatzhöhle gewürfelt wird.

Wie das genau funktioniert, wird gleich erklärt.

Erläuterungen zum Spielplan



Der Ablauf eines Spielzugs Überblick

Der Jüngste von euch beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist, **würfelt** und alle Spieler erhalten neue Ausrüstungskarten. Danach darf der Spieler, der gewürfelt hat, in beliebiger Reihenfolge **bauen** und **tauschen**. Hat dieser Spieler seinen Zug beendet, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

– Würfeln

Nur derjenige von euch, der gerade an der Reihe ist, würfelt. Aber jeder von euch kann jetzt Ausrüstungskarten bekommen. Denn jeder von euch erhält für jedes Piratenlager, das an einem Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl steht, eine

entsprechende Ausrüstungskarte. Am besten ist es, wenn einer von euch das Verteilen der Ausrüstungskarten an die Mitspieler übernimmt.

Wenn beispielsweise in der Abbildung unten Spieler „Weiß“ eine „4“ würfelt, dann bekommen Spieler „Weiß“ und Spieler „Rot“ je eine Ausrüstungskarte Rum, da beide ein Piratenlager am Zuckerrohrfeld mit der Zahl „4“ haben. Aber auch das Waldfeld zeigt eine „4“. Spieler „Blau“ und Spieler „Orange“ erhalten daher je eine Ausrüstungskarte Holz.



„Habt ihr gesehen? Am Anfang gibt es für die Zahl „5“ noch keine Ausrüstungskarten, weil noch kein Piratenlager an der Landschaft mit der „5“ steht. Und eine „6“ gibt es auf dem Spielplan gar nicht. Denn wenn eine „6“ gewürfelt wird, dann passiert etwas ganz anderes...“



Wenn einer von euch die Zahl „6“ würfelt, dann bekommt ihr keine Ausrüstungskarten. Stattdessen versetzt derjenige von euch, der die „6“ gewürfelt hat, den Geisterpiraten auf eine beliebige andere

Landschaft. Solange der Geisterpirat auf einer Landschaft steht, bekommt ihr für eure Piratenlager an dieser Landschaft keine Ausrüstungskarten, wenn die Zahl der Landschaft gewürfelt wird.

„Wenn ihr die Zahl „6“ würfelt, werden also keine Ausrüstungskarten verteilt. Aber dafür kann der Spieler, der die „6“ gewürfelt hat, den Geisterpiraten auf ein anderes Feld versetzen. Am besten ist es natürlich, den Geisterpiraten dann auf ein Feld zu stellen, an dem nur andere Spieler Piratenlager gebaut haben.“



– Bauen

Wer an der Reihe ist, kann eines oder mehrere Piratenlager und Schiffe bauen oder „Coco hilft“-Karten kaufen.

Ein **Piratenlager** kostet je eine Ausrüstungskarte Rum, Säbel, Wolle und Holz.

Ein **Schiff** kostet je eine Ausrüstungskarte Schaf und Holz.

Eine „Coco hilft“-Karte kostet je eine Ausrüstungskarte Rum, Säbel und Gold.



Die Baukosten könnt ihr immer auf eurer Baukarte nachsehen.

Ein **Piratenlager** dürft ihr nur dann auf einem Piratenlager-Bauplatz bauen, wenn eines eurer eigenen Schiffe zu diesem Bauplatz führt. Ein **Schiff** dürft ihr nur dann auf einem Schiffs-Bauplatz bauen, wenn dieser neben einem eigenen Piratenlager liegt.

Das heißt, von beiden Start-Piratenlagern aus wird immer abwechselnd in der Reihenfolge: Schiff, Piratenlager, Schiff, Piratenlager, Schiff, Piratenlager usw. gebaut.

Ihr dürft also nie direkt zwei Schiffe aneinander bauen, ihr müsst immer zuerst dazwischen ein Piratenlager bauen.



Auf jedem Schiffsbauplatz darf immer nur ein Schiff, auf jedem Piratenlager-Bauplatz immer nur ein Piratenlager gebaut werden.

„Coco hilft“ Karten kaufen

Hat einer von euch eine „Coco hilft“-Karte gekauft, deckt er sie sofort auf und führt die Anweisung durch. Gekaufte Karten bleiben offen vor dem jeweiligen Spieler liegen.



„Die „Coco hilft“-Karten können sehr nützlich sein. Entweder ihr bekommt Ausrüstungskarten, ein ganzes Schiff oder ein Piratenlager geschenkt – manchmal könnt ihr eure Mitspieler auch ein bisschen ärgern, weil ihr ihnen den Geisterpiraten vor die Nase setzen dürft oder sie euch Ausrüstungskarten schenken müssen.“

Ein Piratenlager in der Burg

Wer als Erster von euch eine „Coco hilft“-Karte aufdeckt, mit der man den Geisterpiraten versetzen darf, stellt eines seiner Piratenlager (vom eigenen Vorrat) auf die Geisterburg. Wenn später ein Mitspieler gleich viele aufgedeckte Geisterpiraten-Karten vor sich liegen hat, muss dieser Spieler das Piratenlager aber wieder entfernen. Sobald es später wieder einen Spieler gibt, der alleine die meisten aufgedeckten Geisterpiraten-Karten vor sich liegen hat, darf dieser Spieler ein Piratenlager in der Burg aufstellen.

„Wer so mutig ist, den Geisterpiraten zu vertreiben, der darf als Belohnung ein Piratenlager in die Geisterburg stellen. Aber natürlich kann nur einer von euch der Mutigste sein – deswegen muss man das Piratenlager in der Geisterburg wieder entfernen, wenn ein anderer Spieler genau so viele dieser Karten aufgedeckt hat. Ein Piratenlager in der Geisterburg bringt zwar keine zusätzlichen Ausrüstungskarten, aber es geht ja darum, möglichst schnell alle sieben Piratenlager zu bauen. Und da ist es sehr hilfreich, ein Piratenlager in die Geisterburg stellen zu dürfen.“



„Wichtig ist aber, dass immer nur mit dem Spieler getauscht werden darf, der an der Reihe ist. Zwei Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen nicht miteinander tauschen.“

Marktplatz: Wer an der Reihe ist, darf in seinem Spielzug auch mit dem Marktplatz tauschen – aber nur **genau einmal**. Hierzu nimmt der Spieler eine beliebige, auf dem Marktplatz liegende Karte auf die Hand. Dafür muss er eine andere Karte auf den Marktplatz legen. So liegen immer fünf Karten offen auf dem Marktplatz.

„Sobald fünf gleiche Karten auf dem Marktplatz liegen, werden alle Karten vom Marktplatz genommen und kommen in den Vorrat zurück. Dann wird wie zu Spielbeginn wieder von jeder Ausrüstungssorte genau eine Karte auf den Marktplatz gelegt.“



Marktplatz mit fünf gleichen Karten.



Alle Karten wurden abgeräumt.



Fünf verschiedene neue Karten wurden ausgelegt.

Tausch mit den Vorratsstapeln

3:1-Tausch: Ein Spieler darf auch mit den Vorratsstapeln drei gleiche Ausrüstungskarten gegen eine beliebige anderen tauschen.

„Zum Beispiel könnt ihr drei Ausrüstungskarten Wolle auf den Woll-Vorratsstapel legen und euch dafür eine Ausrüstungskarte Holz vom Holz-Vorratsstapel nehmen.“



Hafen 2:1-Tausch: Wer ein Piratenlager auf einem Piratenlager-Bauplatz mit Hafen (Ankersymbol) gebaut hat, nimmt sich das oberste der verdeckt liegenden Hafenkärtchen. Er darf nun, immer wenn er an der Reihe ist, beliebig oft zwei der abgebildeten Ausrüstungskarten gegen eine beliebige andere (vom Vorratsstapel) tauschen.

„Bei den ersten Spielen könnt ihr auch nur mit dem Marktplatz tauschen. Den Tausch mit den Mitspielern, den 3:1-Tausch und die Hafenkärtchen lasst ihr einfach weg. Die Piratenlager-Bauplätze mit den Ankersymbolen benutzt ihr dann wie ganz normale Piratenlager-Bauplätze.“



Spielende

Sobald einer von euch alle sieben Piratenlager gebaut hat (ein Piratenlager auf der Geisterburg zählt natürlich mit), endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.



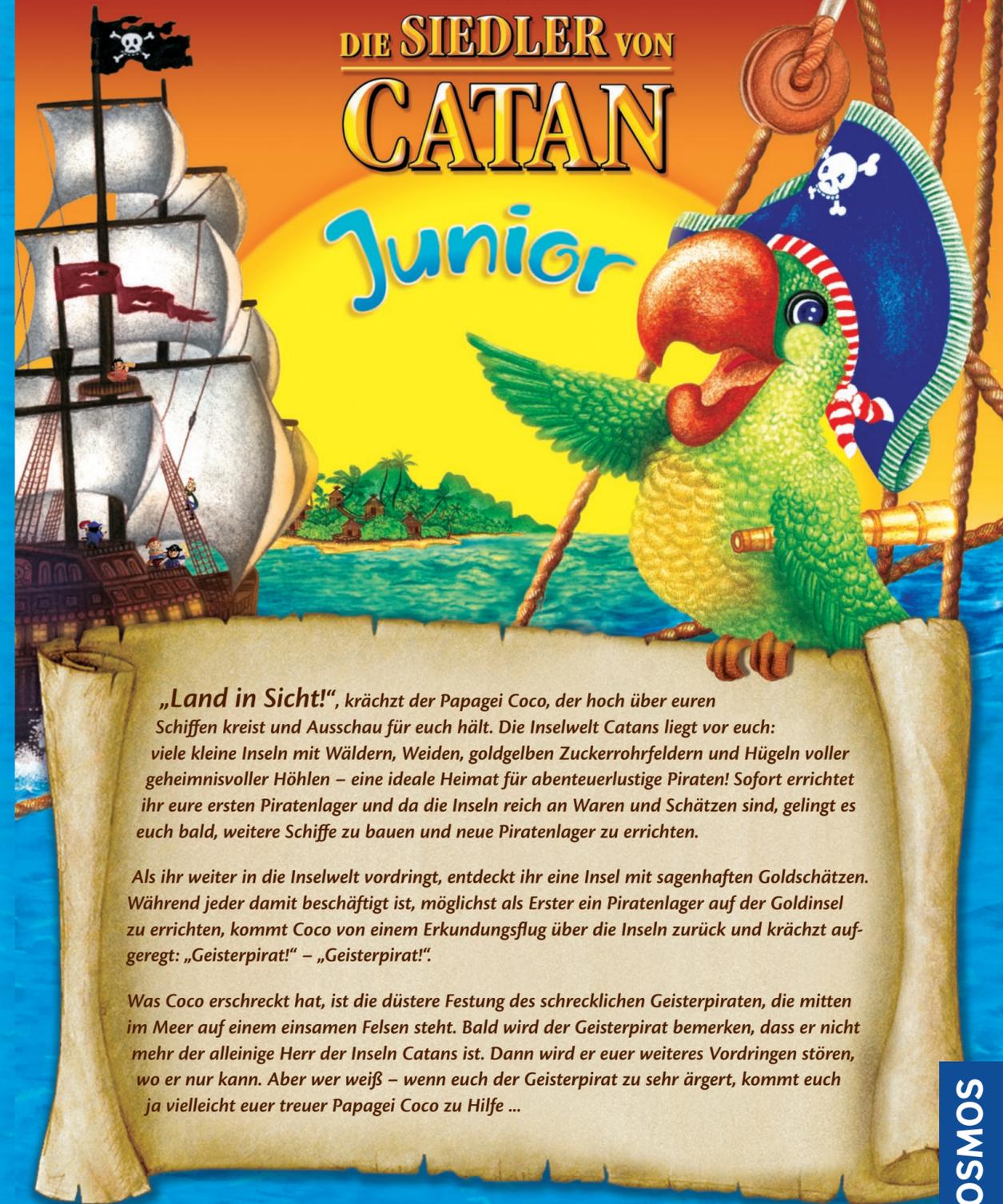
„Und dann spielen wir noch einmal, oder!?“

Autor und Verlag danken Udo Schmitz, Carol Richert und dem Team von Family Games für Testspiele und Anregungen.

Impressum
Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH, www.catan.com
Illustration: anoka Illustration & Design, www.anoka.de
Grafik: Fine Tuning, www.fine-tuning.de
Redaktion: Sebastian Rapp

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Klaus Teuber DIE SIEDLER VON CATAN Junior



„Land in Sicht!“, krächzt der Papagei Coco, der hoch über euren Schiffen kreist und Ausschau für euch hält. Die Inselwelt Catans liegt vor euch: viele kleine Inseln mit Wäldern, Weiden, goldgelben Zuckerrohrfeldern und Hügeln voller geheimnisvoller Höhlen – eine ideale Heimat für abenteuerlustige Piraten! Sofort errichtet ihr eure ersten Piratenlager und da die Inseln reich an Waren und Schätzen sind, gelingt es euch bald, weitere Schiffe zu bauen und neue Piratenlager zu errichten.

Als ihr weiter in die Inselwelt vordringt, entdeckt ihr eine Insel mit sagenhaften Goldschätzen. Während jeder damit beschäftigt ist, möglichst als Erster ein Piratenlager auf der Goldinsel zu errichten, kommt Coco von einem Erkundungsflug über die Inseln zurück und krächzt aufgeregt: „Geisterpirat!“ – „Geisterpirat!“

Was Coco erschreckt hat, ist die düstere Festung des schrecklichen Geisterpiraten, die mitten im Meer auf einem einsamen Felsen steht. Bald wird der Geisterpirat bemerken, dass er nicht mehr der alleinige Herr der Inseln Catans ist. Dann wird er euer weiteres Vordringen stören, wo er nur kann. Aber wer weiß – wenn euch der Geisterpirat zu sehr ärgert, kommt euch ja vielleicht euer treuer Papagei Coco zu Hilfe ...