



CATAN
(A)



AA1B

CATAN

(B)



Game interface elements including icons for resources (wood, stone, wheat, sheep), a +1 icon, a player icon, a 5 icon, and two crossed swords icons.



Rules of CATAN Wonder

The island of CATAN is a new board for the game of „7 Wonders“.

Initial resources:

The island of Catan produces no resources at the beginning. However, it possesses an excellent sea harbour which allows the trade of goods! Once per round players may use two identical resources which they produce (brown or gray cards), in order to receive a (brown or gray) resource of their choice.

Explanations:

- Both resources used with the aid of the harbour can originate from one or from two different cards.

CATAN (A)

Second construction stage:

Catan's thief is up to mischief at the gaming table.

The player receives seven coins and all other players must pay two coins to the bank. If a player only has one coin left, he only forfeits this one; if a player has no coins at all, he is not affected by the thief's actions.

Explanation:

The thief steals at the end of the round in which the construction stage of the world wonder is completed, after all players have performed their action and paid and/or won any coins (e.g. by discarding a card for 3 coins).

CATAN (B)

Use of this side is only possible in combination with the "Leaders" expansion.

First construction stage:

The arrival of the first settler. The player immediately takes one of the remaining leader cards up into his hand. He may then immediately recruit one of his leaders according to the usual rules. CATAN (B) therefore allows players to recruit up to four leaders into play during the course of the game.

Note:

The symbol graphics of the world wonder construction stages differ from those of the other world wonder game boards of "7 Wonders". This has no effect on the game rules.



© REPOS PRODUCTION 2011 • ALL RIGHTS RESERVED • WWW.RPROD.COM
CATAN IS A TRADEMARK OF CATAN GMBH



Spielanleitung: CATAN

Die Insel CATAN ist ein neuer Spielplan für das Spiel „7 Wonders“.

Anfangsressource:

Die Insel Catan produziert zu Beginn keine Ressource. Aber sie verfügt über einen hervorragenden Seehafen, durch den der Austausch von Waren möglich ist! Einmal pro Runde kann der Spieler zwei (braune oder graue Karten) gleiche Ressourcen, die er produziert, einsetzen, um eine (braune oder graue) Ressource seiner Wahl zu erhalten.

Erläuterungen:

- Die beiden mithilfe des Hafens verwendeten Ressourcen können von zwei verschiedenen Karten oder von derselben Karte stammen.

CATAN (A)

Zweiter Bauabschnitt:

Catans Dieb treibt am Spieltisch sein Unwesen.

Der Spieler erhält sieben Münzen, und alle seine Mitspieler müssen jeweils zwei Münzen in die Bank zahlen. Wenn ein Mitspieler lediglich eine einzige Münze besitzt, zahlt er nur diese; hat ein Spieler gar keine Münze, betrifft ihn die Auswirkung des Diebs nicht.

Erläuterung:

Der Dieb strahlt am Ende der Runde, in welcher der Bauabschnitt des Weltwunders fertig gestellt wird, nachdem jeder Spieler seine Aktion durchgeführt hat und eventuell Münzen ausgegeben und/oder gewonnen hat (indem er seine Karte für 3 Münzen ablegt, beispielsweise).

CATAN (B)

Die Nutzung dieser Seite ist nur in Kombination mit der Erweiterung „Leaders“ möglich.

Erster Bauabschnitt:

Die Ankunft des ersten Siedlers. Der Spieler zieht sofort eine der übrigen Anführer-Karten und nimmt sie auf die Hand. Dann kann er sofort einen seiner Anführer rekrutieren, gemäß den üblichen Regeln. CATAN (B) ermöglicht es dem Spieler also, im Laufe der Partie bis zu vier Anführer ins Spiel zu bringen.

Zweiter Bauabschnitt:

Der Spieler erhält fünf Siegpunkte und zwei Schilde.

Anmerkung:

Die Symbole der Bauabschnitte des Weltwunders weichen grafisch von denen der anderen Weltwunder-Spielpläne von „7 Wonders“ ab. Dies hat keine Auswirkungen auf die Spielregeln.

