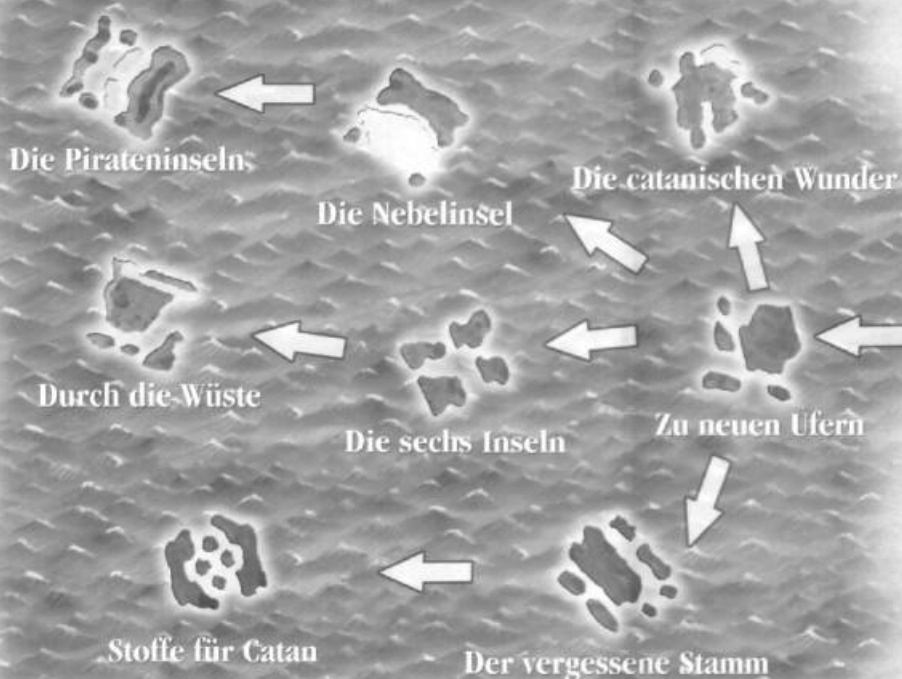


# SEEFÄHRTEN

## ERGÄNZUNG

Szenarien und Material für 5 und 6 Spieler

### Entdeckungsfahrten auf Catan



**E**ntdecken Sie die Seefahrt auf Catan mit Hilfe dieser berühmten „Seereisen“ aus der Geschichte Catans. Auf der nebenstehenden Karte finden Sie die 8 Schauplätze, die im Laufe dieser Entdeckungsfahrten angesteuert wurden. Erleben auch Sie die Geschichte Catans!

Die Kampagne besteht aus 8 Szenarien. Die ersten vier Szenarien orientieren sich an den Grundregeln der Seefahrer-Erweiterung. Sie sind einfach zu spielen. Die Szenarien 5 bis 8 sind komplexer und es kommen neue Regeln hinzu. Sie sollten daher unbedingt die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge durchspielen. Szenario 9 ist für das freie Spiel nach eigenen Ideen gedacht.

## Spielanleitung:

### ZUR ERGÄNZUNG GEHÖREN

- 7 Meerfelder
- 3 Landschaftsfelder
- 6 Baukostenkarten
- 1 Wollhafen
- 30 Catan-Chips
- 2 Rahmenteile
- je 15 braune und grüne Schiffe
- 12-seitiges Szenarienneft

### INHALTSVERZEICHNIS

#### Regeländerungen bei 5 und 6 Spielern

Der Spielablauf

Seite 2

#### Entdeckungsfahrten auf Catan

|                                     |                 |          |
|-------------------------------------|-----------------|----------|
| Szenario 1 „Zu neuen Ufern“         | für 5-6 Spieler | Seite 3  |
| Szenario 2 „Die sechs Inseln“       | für 5-6 Spieler | Seite 4  |
| Szenario 3 „Die Nebelinsel“         | für 5-6 Spieler | Seite 5  |
| Szenario 4 „Durch die Wüste“        | für 5-6 Spieler | Seite 6  |
| Szenario 5 „Der vergessene Stamm“   | für 5-6 Spieler | Seite 7  |
| Szenario 6 „Stoffe für Catan“       | für 5-6 Spieler | Seite 8  |
| Szenario 7 „Die Pirateninseln“      | für 5-6 Spieler | Seite 9  |
| Szenario 8 „Die catanischen Wunder“ | für 5-6 Spieler | Seite 10 |
| Szenario 9 „Neue Welt“              | für 5-6 Spieler | Seite 11 |

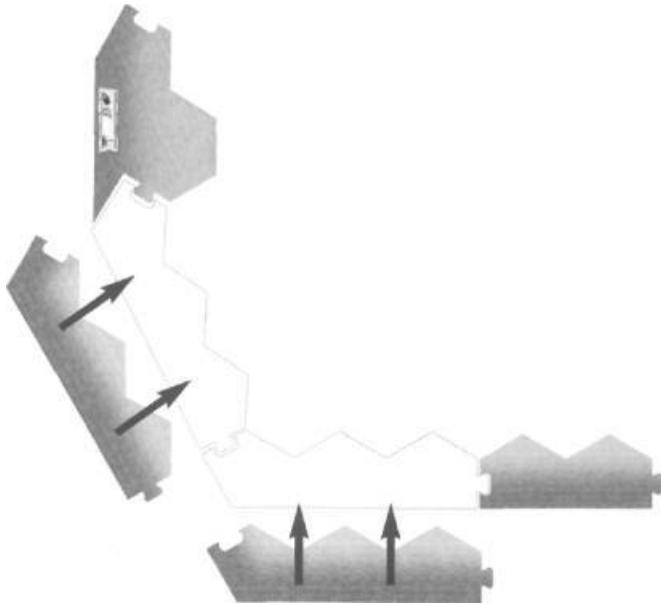
Impressum

Seite 12

# Regeländerungen bei 5 und 6 Spielern

## DIE SPIELVORBEREITUNG

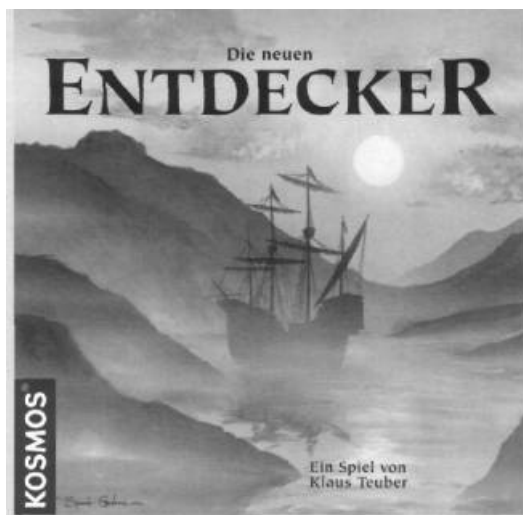
- Bauen Sie zuerst den Rahmen zusammen. Die Abbildungen der Szenarien zeigen, welche Teile benötigt werden.
- Legen Sie immer zuerst die Rahmenteile der „Seefahrer“ auf den Tisch und setzen Sie dann die Rahmenteile aus dem Basisspiel ein. Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, durch welche die Rahmenteile beschädigt werden können.



Ansonsten verfahren Sie, wie im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung beschrieben.

## DER SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den Regeln des Basis-Spieles „Die Siedler von Catan“ und der „Seefahrer-Erweiterung“. Allerdings gibt es für alle Spielvarianten zu funft oder zu sechst eine Ausnahme!



## Ein weiterer Klassiker von Klaus Teuber

Als wagemutige Entdecker dringen die Spieler in unbekannte Gewässer vor, Neue Inseln werden entdeckt, und wer sie mit Kundschaftern erforscht, wird exotische Pflanzen des Urwaldes finden.

Es gewinnt, wer bei der Entdeckung neuer Inseln und Ihrer Erforschung die meisten Entdeckerpunkte erhält.

Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

- 1) Er würfelt die Rohstoffträge aus.
- 2) Er kann handeln.
- 3) Er kann bauen.

### Jetzt die Ausnahme:

Hat Spieler A gebaut, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

### In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A beendet seine Runde. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der ja als Nächster an der Reihe wäre, fragt er seine Mitspieler, ob noch jemand bauen möchte.

Meldet sich ein Spieler, darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Melden sich mehrere Spieler, ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A **im Uhrzeigersinn** am nächsten sitzt, beginnt, die anderen Bauwilligen folgen ebenfalls im Uhrzeigersinn.

Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler an der Reihe.

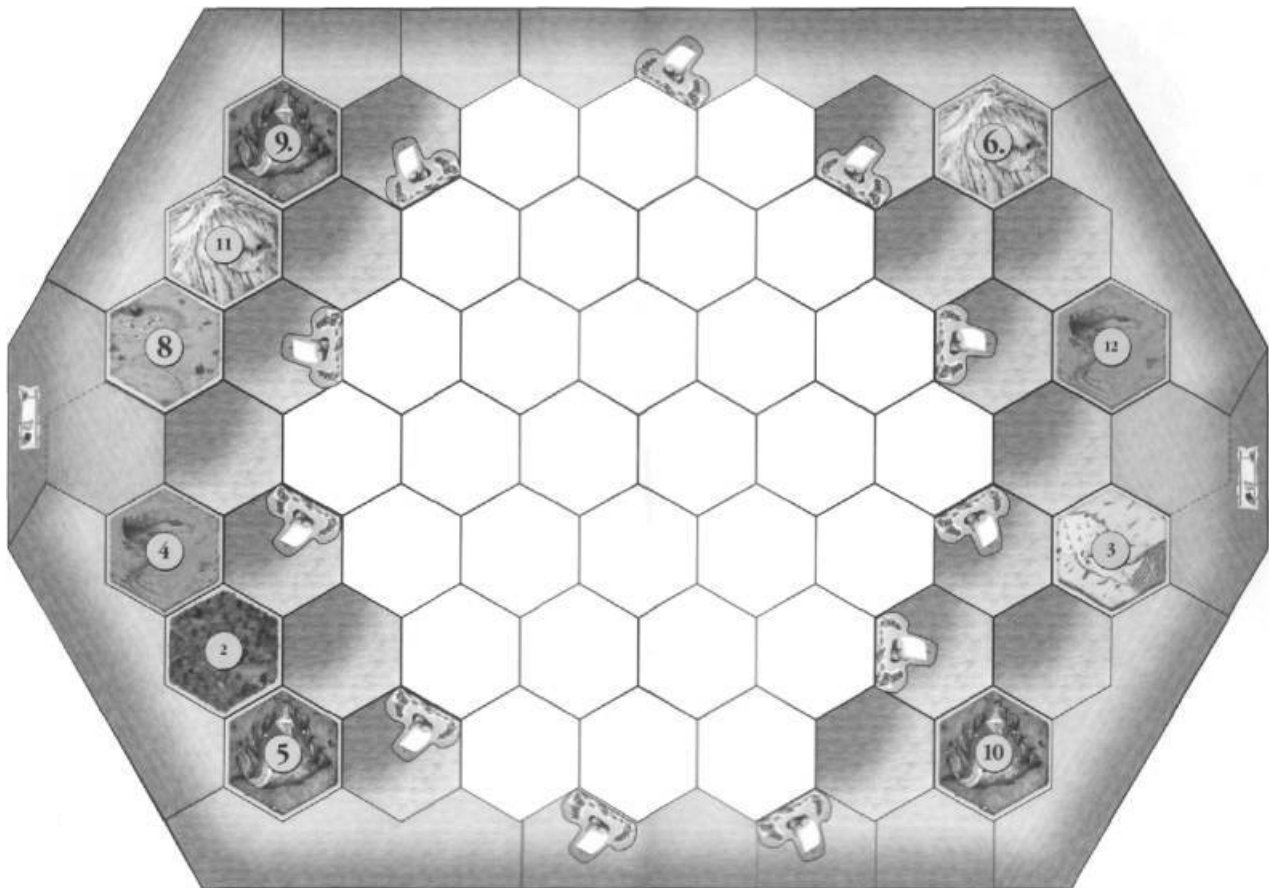
**Wichtig:** Während einer außerordentlichen Bauphase dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte, Schiffe bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten.

**TIPP:** Durch die Einführung der „außerordentlichen Bauphase“ haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind. Deshalb sollten Sie, so lange Mitspieler in ihrer Handelsphase sind, mir diesen handeln, was das Zeug hält. Da Sie nach jeder Runde eines Spielers bauen können, wenn Sie die entsprechenden Rohstoffkarten besitzen, können Sie anderen Spielern zuvorkommen und natürlich auch dem stets drohenden Räuber ein Schnippchen schlagen.

### Hinweis:

Die gestanzten Kartenteile haben je nach Set eine unterschiedliche Rückseite. Achten Sie darauf, wenn Sie nach einem Spiel die Teile wieder trennen möchten.

# SZENARIO I: ZU NEUEN UFERN



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:  | Meer | Wüste | Goldfluss | Ackerland | Hügel | Gebirge | Weideland | Wald | Gesamt |    |        |
|--|------|-------|-----------|-----------|-------|---------|-----------|------|--------|----|--------|
| Hauptinsel   | 0    | 2     | 0         | 6         | 5     | 5       | 6         | 6    | 30     |    |        |
| Kleine Inseln  | 16   | 0     | 3         | 1         | 2     | 2       | 1         | 1    | 26     |    |        |
| Zahlenchips Nr.:   | 2    | 3     | 4         | 5         | 6     | 8       | 9         | 10   | 11     | 12 | Gesamt |
| Anzahl Hauptinsel:   | 2    | 3     | 3         | 3         | 3     | 3       | 3         | 3    | 3      | 2  | 28     |
| Anzahl Kleine Inseln:  | 1    | 1     | 1         | 1         | 1     | 1       | 1         | 1    | 1      | 1  | 10     |
| <b>Häfen:</b> 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / <b>Zusätzliches Material:</b> 24 Catan-Chips |      |       |           |           |       |         |           |      |        |    |        |

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

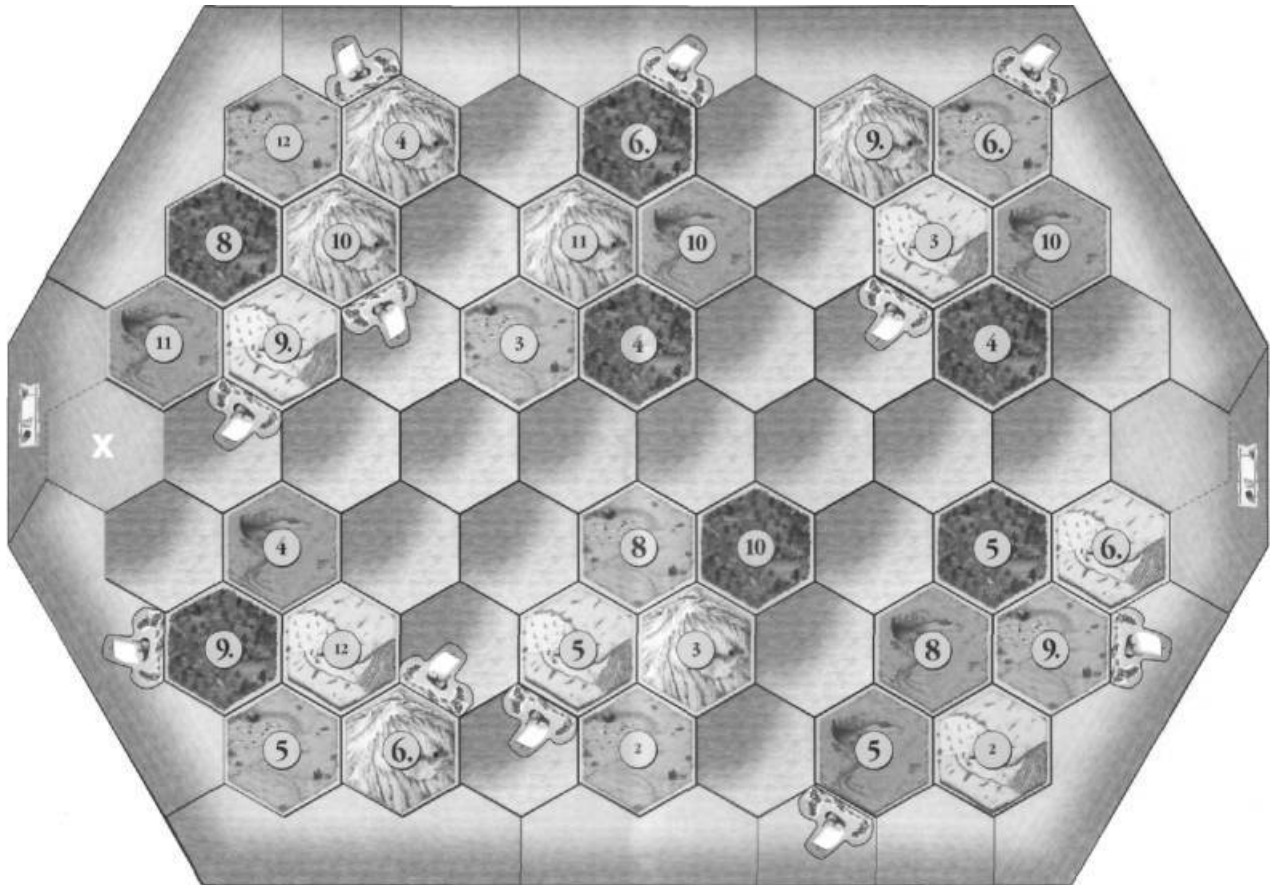
## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.







## 4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

# SZENARIO 2: DIE SECHS INSELN



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:  |  |  |  |  |  |  |  |  | Gesamt  |   |        |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| Anzahl           | 24  | 0   | 0   | 6   | 6   | 6   | 7   | 7   | 56  |   |        |
| Zahlenchips Nr.: |  |  |  |  |  |    |  |  |  |  | Gesamt |
| Anzahl           | 2   | 3   | 4   | 4   | 4   | 3   | 4   | 4   | 2   | 2   | 32     |

**Häfen:** 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 20 Catan-Chips

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario „Die vier Inseln“ für 3-4 Spieler.

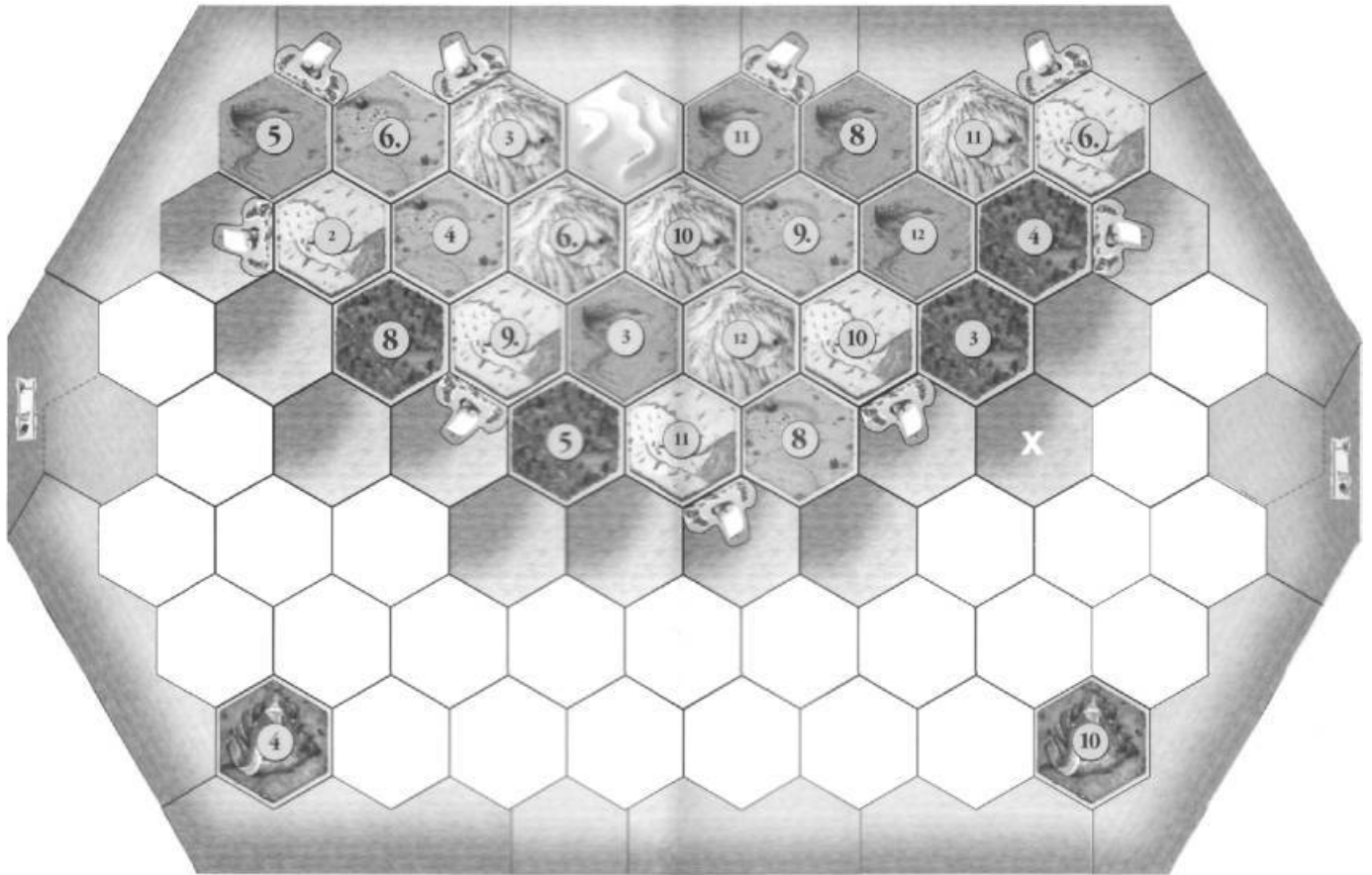
## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

# SZENARIO 3: DIE NEBELINS



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:                               | Meer | Wüste | Goldfluss | Ackerland | Hügeland | Gebirge | Weideland | Wald | Gesamt |    |        |
|---|------|-------|-----------|-----------|----------|---------|-----------|------|--------|----|--------|
| Hauptinsel und 2 Goldinseln                   | 12   | 1     | 2         | 5         | 5        | 5       | 4         | 4    | 38     |    |        |
| ?<br>Unentdecktes Land                        | 12   | 0     | 1         | 2         | 2        | 2       | 3         | 3    | 25     |    |        |
| Zahlenchips Nr.:                              | 2    | 3     | 4         | 5         | 6        | 8       | 9         | 10   | 11     | 12 | Gesamt |
| Hauptinsel und 2 Goldinseln                   | 1    | 3     | 3         | 2         | 3        | 3       | 2         | 3    | 3      | 2  | 25     |
| ?<br>Unentdecktes Land                        | 2    | 1     | 1         | 2         | 1        | 1       | 2         | 1    | 1      | 1  | 13     |
| <b>Häfen:</b> 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen |      |       |           |           |          |         |           |      |        |    |        |

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

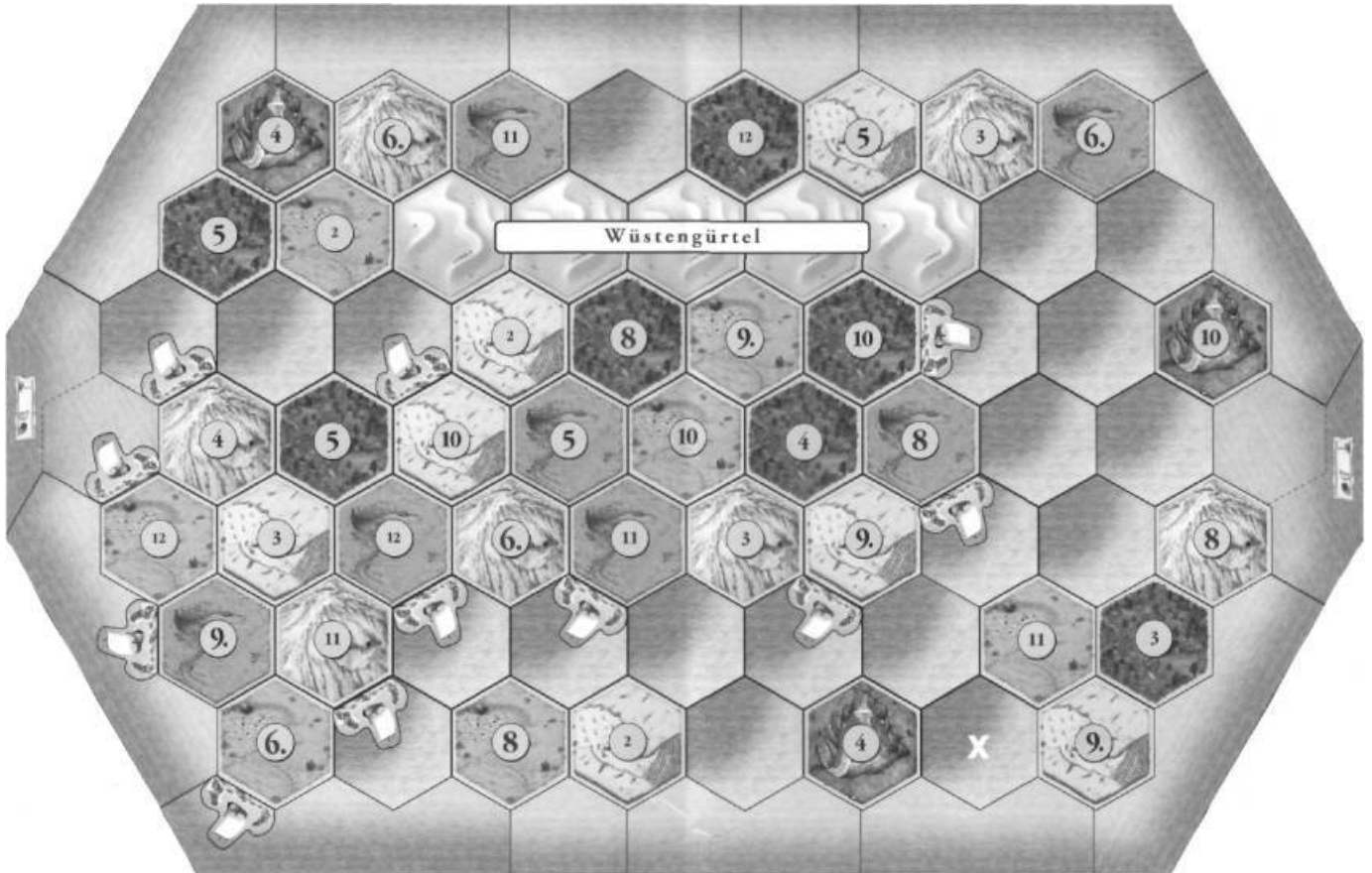
## 4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

# SZENARIO 4: DURCH DIE WÜSTE



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:  |    |   |   |   |   |   |   |    | Gesamt |    |        |
|--|----|---|---|---|---|---|---|----|--------|----|--------|
| Anzahl   | 20 | 5 | 3 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7  | 63     |    |        |
| Zahlenchips Nr.:   | 2  | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 9 | 10 | 11     | 12 | Gesamt |
| Anzahl   | 3  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4      | 3  | 38     |
| Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 20 Catan-Chips |    |   |   |   |   |   |   |    |        |    |        |

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

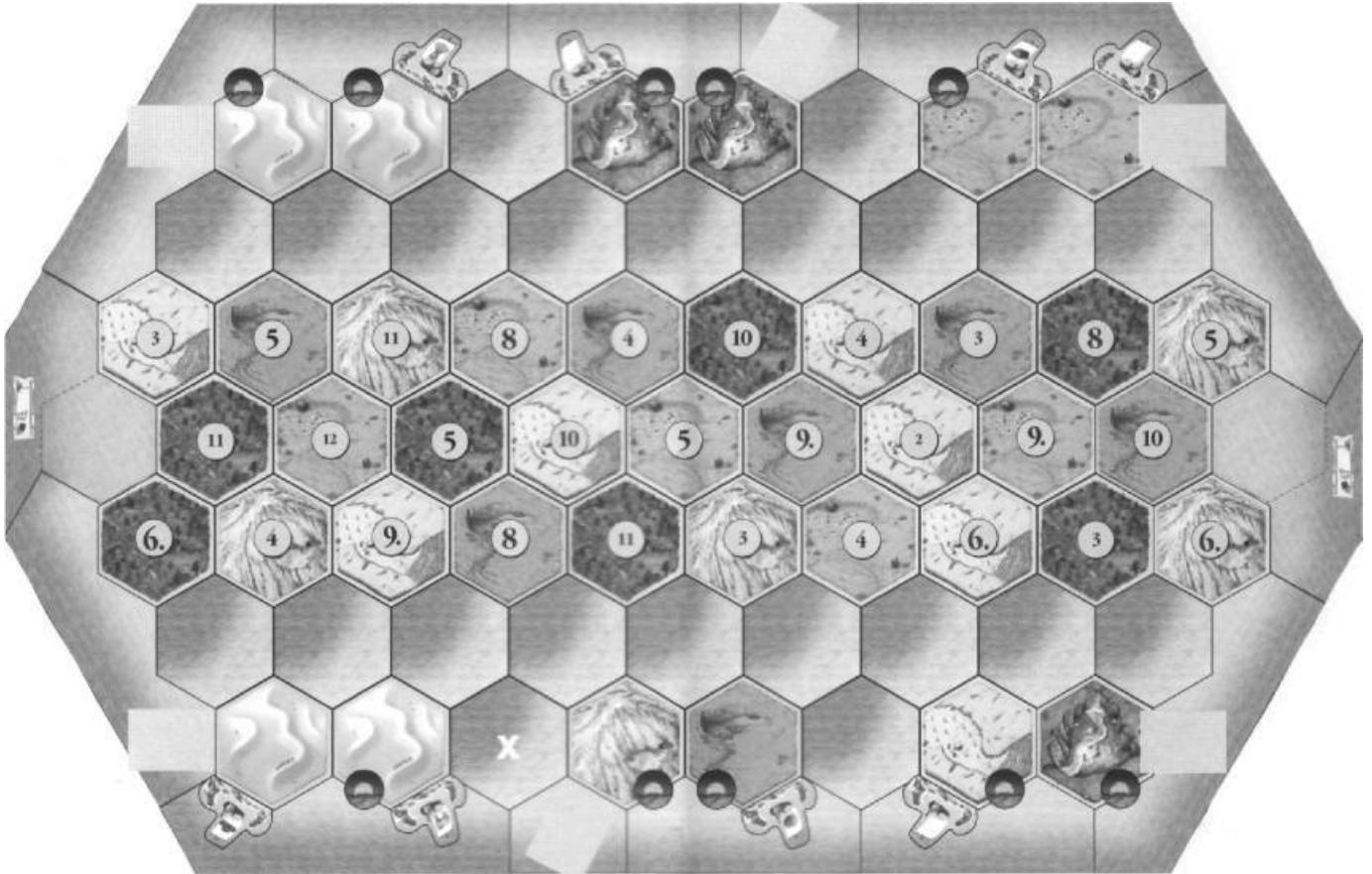
## 4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

# SZENARIO 5: DER VERGESSENE STAMM



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:   | Meer | Wüste | Goldfluss | Ackerland | Hügelland | Gebirge | Weideland | Wald | Gesamt |    |        |
|---|------|-------|-----------|-----------|-----------|---------|-----------|------|--------|----|--------|
| Anzahl  | 22   | 4     | 3         | 7         | 7         | 6       | 7         | 7    | 63     |    |        |
| Zahlenchips Nr.:  | 2    | 3     | 4         | 5         | 6         | 8       | 9         | 10   | 11     | 12 | Gesamt |
| Anzahl  | 1    | 4     | 4         | 4         | 3         | 3       | 3         | 3    | 3      | 1  | 29     |
| Häfen: 5 x Spezialhafen, 3 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 6 Entwicklungs-Karten, 10 Catan-Chips |      |       |           |           |           |         |           |      |        |    |        |

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

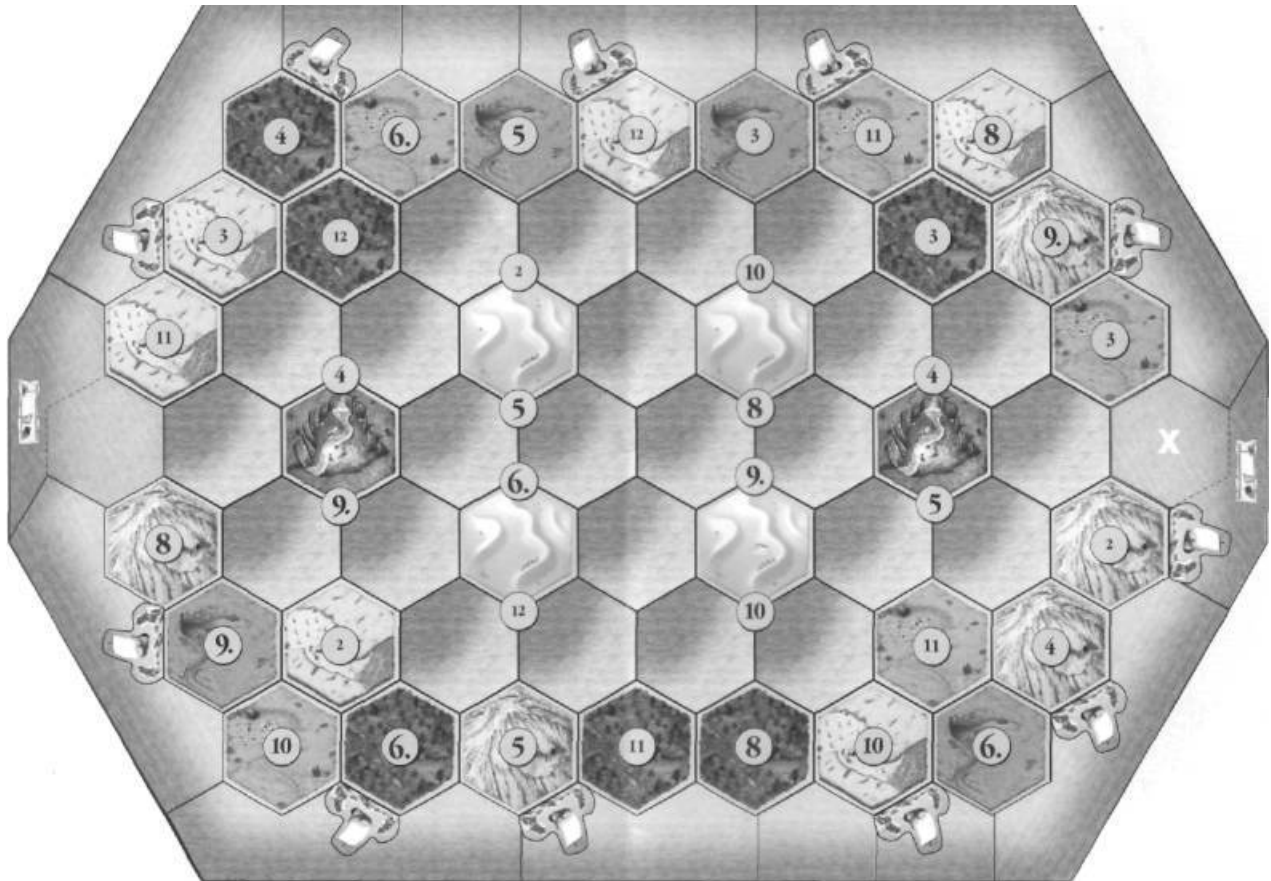
## 4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

# SZENARIO 6: STOFFE FÜR CATAN



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder   | Meer | Wüste | Goldfluss | Ackerland | Hügelland | Gebirge | Weideland | Wald | Gesamt |    |        |
|------------------|------|-------|-----------|-----------|-----------|---------|-----------|------|--------|----|--------|
| Anzahl           | 24   | 4     | 2         | 6         | 4         | 5       | 5         | 6    | 56     |    |        |
| Zahlenchips Nr.: | 2    | 3     | 4         | 5         | 6         | 8       | 9         | 10   | 11     | 12 | Gesamt |
| Anzahl           | 3    | 4     | 4         | 4         | 4         | 4       | 4         | 4    | 4      | 3  | 38     |

**Häfen:** 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 70 Catan-Chips als Stoffballen

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 12 Dörfer gebaut und zu jedem Dorf 5 Chips gelegt. 10 Chips dienen als „allgemeiner Vorrat“. Der Räuber startet auf dem Ackerland links oben mit der 11.

## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

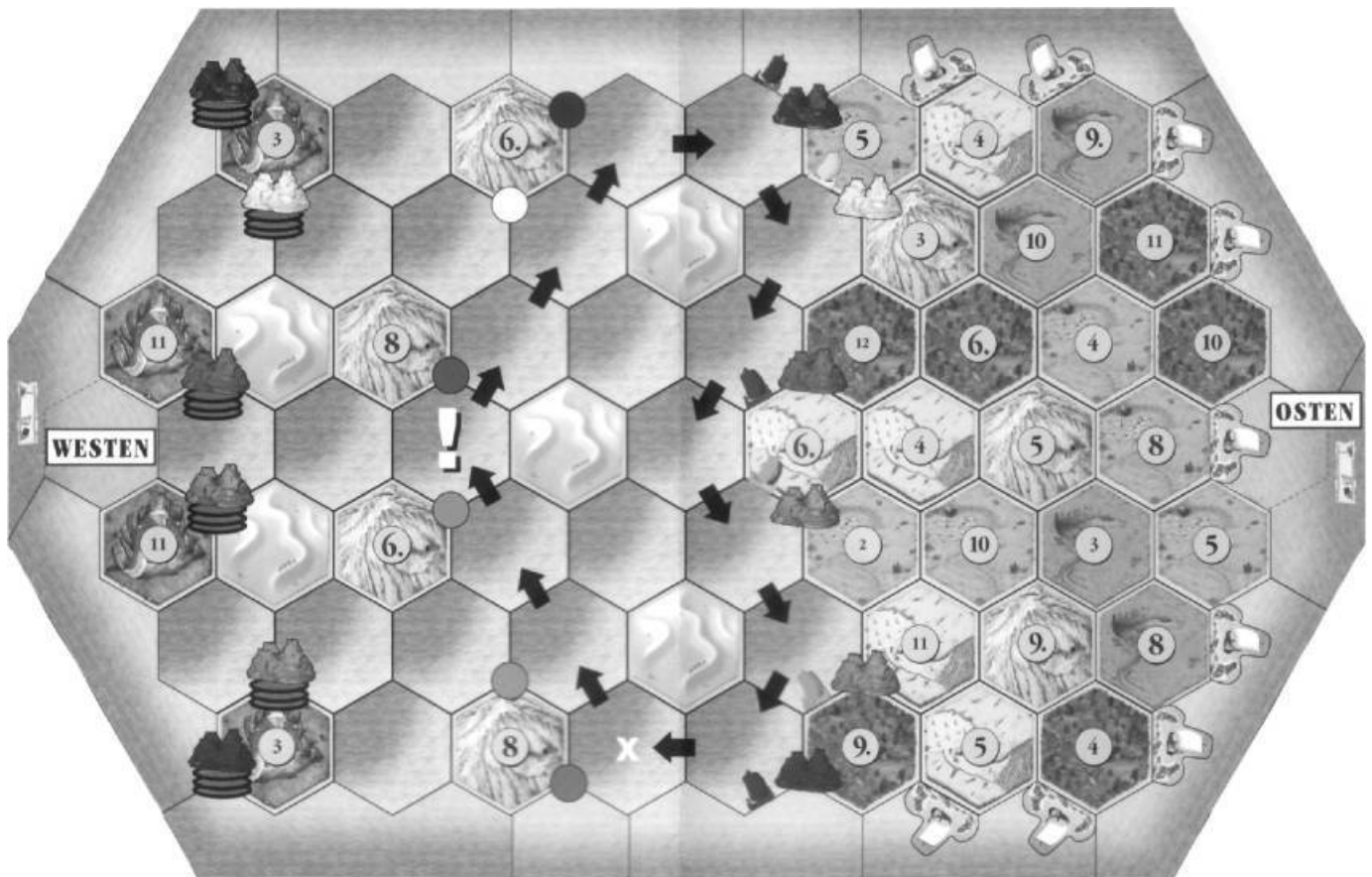
Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.



# SZENARIO 7: DIE PIRATENINSELN



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:  |    |   |   |   |   |   |   |    | Gesamt |    |        |
|------------------|----|---|---|---|---|---|---|----|--------|----|--------|
| Anzahl           | 26 | 5 | 4 | 5 | 4 | 7 | 6 | 6  | 63     |    |        |
| Zahlenchips Nr.: | 2  | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 9 | 10 | 11     | 12 | Gesamt |
| Anzahl           | 1  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3  | 4      | 1  | 32     |

**Häfen:** 5 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 4 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 18 Catan-Chips

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 6 Piratenrestungen gebaut (je 3 Catan-Chips).

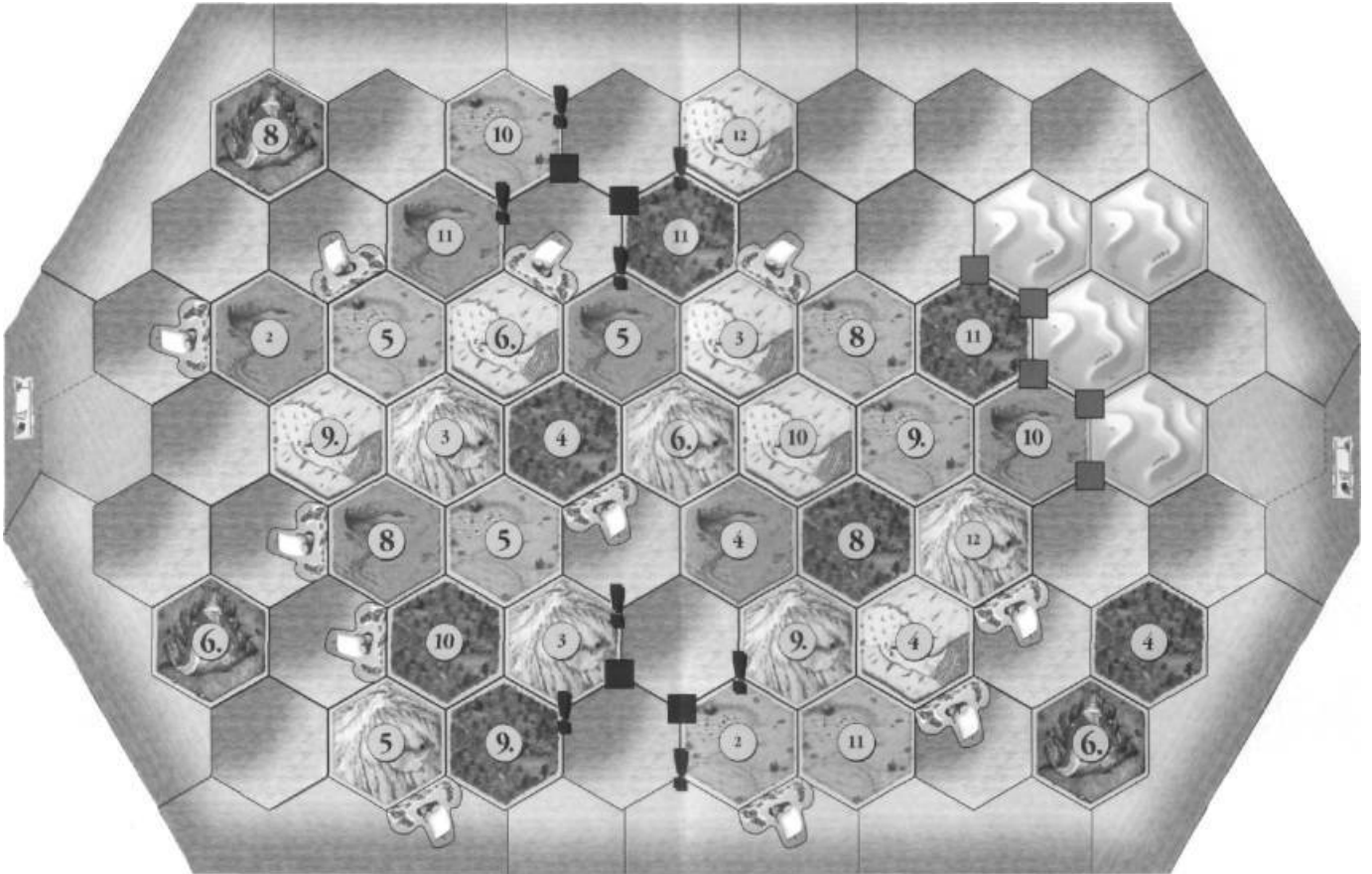
## 4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Für das mit „!“ markierte Meerfeld gilt: Endet der Zug des Piratenschiffes auf diesem Feld, sind eventuell angrenzende Siedlungen automatisch vor einem Piratenüberfall geschützt. Beim Spiel zu fünf entfallen die Spielfiguren der braunen Farbe.

# SZENARIO 8: DIE CATANISCHEN WUNDE



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:  | Meer | Wüste | Goldfluss | Ackerland | Hügelland | Gebirge | Weideland | Wald | Gesamt |    |        |
|------------------|------|-------|-----------|-----------|-----------|---------|-----------|------|--------|----|--------|
| Anzahl           | 24   | 4     | 3         | 6         | 6         | 6       | 7         | 7    | 63     |    |        |
| Zahlenchips Nr.: | 2    | 3     | 4         | 5         | 6         | 8       | 9         | 10   | 11     | 12 | Gesamt |
| Anzahl           | 2    | 3     | 4         | 4         | 4         | 4       | 4         | 4    | 4      | 2  | 35     |

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 7 Wunderkarten, 18 Catan-Chips

## 2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler, Es stehen 7 Wunder zum Bau zur Verfügung. Alle 7 Wunderkarten finden Sie auf Seite 12.

## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

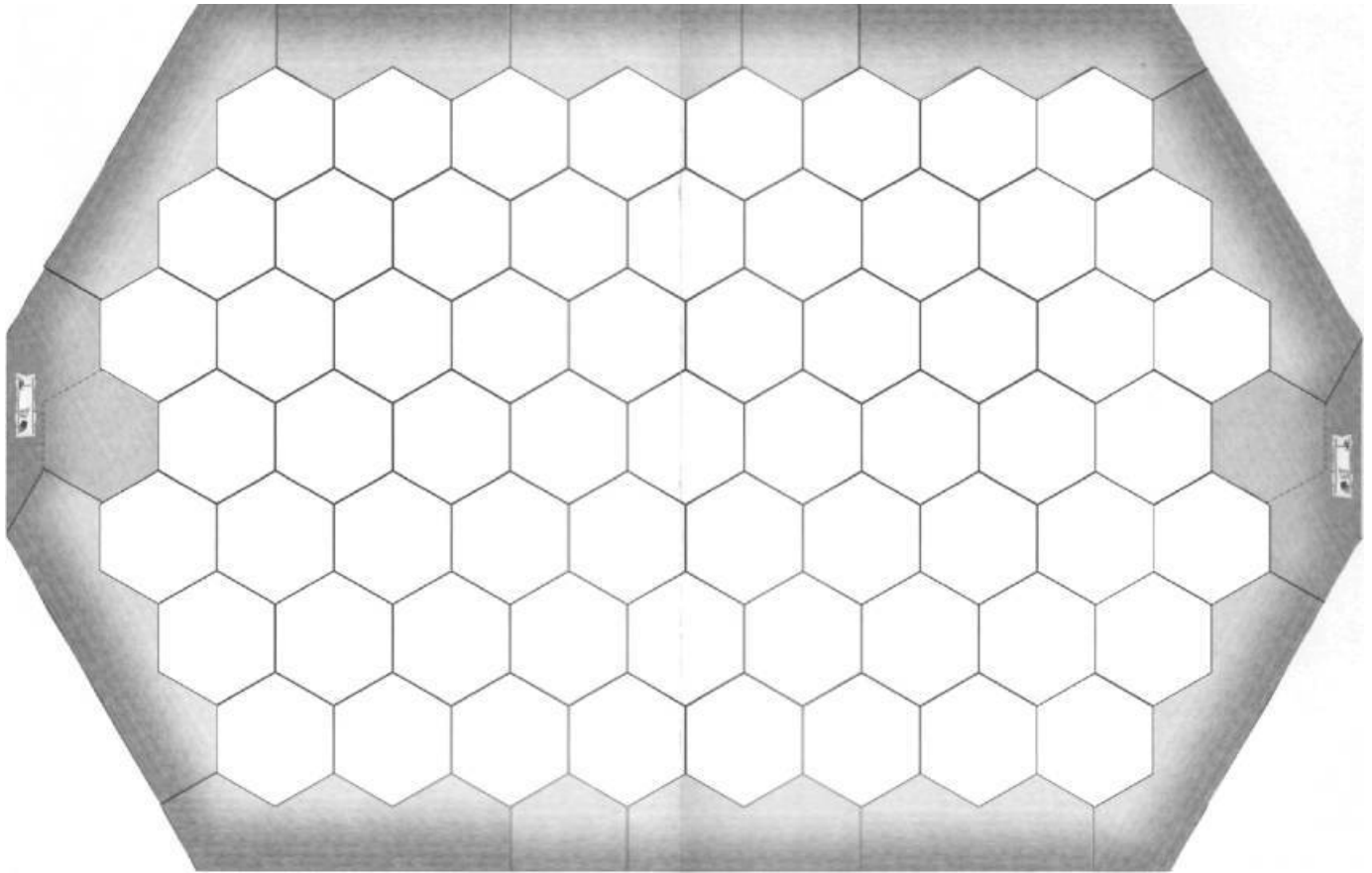
Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

Der Räuber startet auf einer der 4 Wüsten.

## 4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler

# SZENARIO 9: NEUE WELT



## 1. MATERIAL

| Sechseckfelder:  |  Meer |  Wüste |  Goldfluss |  Ackerland |  Hügelland |  Gebirge |  Weideland |  Wald | Gesamt |    |        |
|------------------|--|---|---|---|---|---|---|--|--------|----|--------|
| Anzahl           | 21   | 3   | 4   | 7   | 7   | 7   | 7   | 7  | 63     |    |        |
| Zahlenchips Nr.: | 2  | 3   | 4   | 5   | 6   | 8   | 9   | 10   | 11     | 12 | Gesamt |
| Anzahl           | 2  | 3   | 4   | 5   | 5   | 5   | 5   | 4  | 4      | 2  | 39     |

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 20 Catan-Chips

## 2. DIE VORBEREITUNG








Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

## 4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
|  <p><b>Bedingung:</b><br/>Siedlung an der Meerenge<br/>im Süden (violetter Punkt)</p> |  <p><b>Bedingung:</b><br/>1 Stadt und<br/>mindestens 6 Siegpunkte</p>              |  <p><b>Bedingung:</b><br/>2 Städte</p> |  <p><b>Bedingung:</b><br/>Hafenstadt und Handels-<br/>straße mit 5 Straßen/Schiffen</p> |
|  <p><b>Bedingung:</b><br/>Siedlung am Ödland<br/>(brauner Punkt)</p>                  |  <p><b>Bedingung:</b><br/>Siedlung an Meerenge im<br/>Norden (violetter Punkt)</p> |  <p><b>Bedingung:</b><br/>2 Städte</p> |  |

## Impressum

©2002

Autor: Klaus Teuber  
www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH  
www.catan.com

Illustration: Tanja Donner  
Grafik: Michaela Schelk  
www.finc-tuning.de

Redaktion: TM-Spiele GmbH

KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711-2191-0

Fax: +49 (0)711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

Web: www.diesiedlervoncatan.de  
www.kosmos.de



ONLINEWELT

ONLINEWELT



DIE SIEDLER VON  
**CATAN**

online spielen bei  
www.catan.de