

DIE SIEDLER VON
CATAN
STÄDTE & RITTER
ERGÄNZUNG

ERGÄNZUNGS-SET für 5 und 6 Spieler



Vor dem allerersten Spiel:

Lösen Sie die vorgestellten Marker und Tableaus aus den Rahmen.

MATERIALLISTE

2 Stadtausbaue-Tableaus mit 30 Markern; 18 Karten Handelswaren (6 Tuch, 6 Münzen, 6 Papier); 2 Karten Siegpunkte; 6 Stadtmauern; 12 Ritter und 12 Ritterarme; Spielanleitung.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Sie benötigen:

1 Siedler-Basis-Spiel,

+ 1 Ergänzungs-Set für 5 und 6 Spieler,

+ 1 Erweiterung Städte & Ritter,

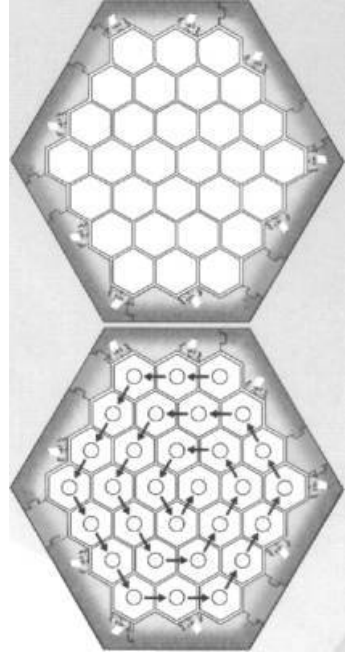
+ diese Ergänzung für 5 und 6 Spieler.

VARIABLER AUFBAU DES SPIELFELDES

Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel, 4 Teile (blau) aus dem Ergänzungs-Set für 5+6 Spieler. Legen Sie die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus, dazwischen wie gezeigt die kleinen Rahmenteile.

Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen (aus Basisspiel und Ergänzungs-Set) zusammen gesetzt.

- Mischen Sie alle verdeckten Landteile und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legen es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; schließen Sie darüber und darunter jeweils 1 Reihe zu je 5 Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.
- Legen Sie jetzt die 28 Zahlenchips (nur die aus dem Ergänzungs-Set) mit der Buchstabenseite nach oben bereit. Beginnen Sie in einer Ecke (mit Buchstaben A) und führen Sie die Reihe spiralenförmig nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Drehen Sie die Chips dabei auf die Zahlenseite um. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips.
- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.
- Legen Sie das Feld für die Barbarenflotte direkt neben den Spielplanrahmen.



DERSPIELABLAUF

Gespielt wird, wie immer bei 5 und 6 Spielern, mit der „außerordentlichen Bauphase“.

Hat ein Spieler, der an der Reihe ist, seinen Zug beendet (gewürfelt, gehandelt und gebaut), so dürfen nun reihum alle anderen Spieler ebenfalls bauen.

Das heißt, jeder Spieler, der in dieser „außerordentlichen Bauphase“ an die Reihe kommt, darf:

- Siedlungen, Städte und Straßen bauen (der Kauf von Entwicklungskarten entfällt, sie gibt es nicht mehr).
- Stadtmauern bauen;
- „Einfache Ritter“ bauen (aufstellen);
- Ritter aktivieren;
- Ritter aufwerten;
- mit „Handelswaren“ Städte ausbauen;

Nicht erlaubt ist in der „außerordentlichen Bauphase“:

- Es darf nicht gehandelt werden,
- es dürfen mit Rittern keine Aktionen (versetzen, vertreiben) ausgeführt werden und
- es dürfen auch keine Fortschrittskarten ausgespielt werden.

Besonderer Vorteil durch „außerordentliche Bauphase“: Ritter aktivieren

Da ein Spieler in der „außerordentlichen Bauphase“ eigene Ritter aktivieren kann, darf er mit diesem Ritter auch sofort eine Aktion ausführen - **wenn der Spieler wieder normal an der Reihe ist.**

Beispiel: Gabi beendet ihren Zug. Es folgt die außerordentliche Bauphase. Peter baut eine Siedlung und aktiviert einen Ritter. Nach Abschluss der „außerordentlichen Bauphase“ kommt Peter mit seinem Zug an die Reihe. Peter darf nun sofort mit seinem Ritter (den er in der außerordentlichen Bauphase aktiviert hat) eine Aktion ausführen.

© 1995, 2003 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com
Grafik: FT/Michaela Schelk
www.fine-tuning.de
Illustration: Tanja Dunner
Design der Spielfiguren:
Andreas Klobner

