

DIE SIEDLER — VON CATAN —

ERGÄNZUNGS-SET für 5 und 6 Spieler

Liebe Siedler-Spieler(innen),

„Die Siedler von Catan“ hat Ihnen so gut gefallen, daß Sie dieses wunderbare Spiel nun auch einmal in einer größeren Runde probieren wollen. Klaus Teuber und der Kosmos-Verlag wünschen Ihnen viel Spaß dabei!



Spielmateriale

15 Sechseckfelder mit Landschaften:	2 x Wald, Weideland, Meer (ohne Hafen), Ackerland, Hügelland und Gebirge
	1 x Wüste, Meer mit 3:1-Hafen und Meer mit Schaf-Hafen
25 Rohstoffkarten:	5 x Holz, Erz, Wolle, Bausteine, Getreide
9 Entwicklungskarten:	6 x Ritter
	3 x Fortschritt (je 1 x Monopol, Erfindung, Straßenbau)
2 Karten „Baukosten“	
2 Sätze Spielfiguren in braun und grün:	Pro Satz mit 5 Siedlungen, 4 Städten, 15 Straßen
28 Zahlenchips:	Rückseite mit Buchstabenfolge A, B ... Y, Za, Zb, Zc.

ERGÄNZUNGS-SET für 5 und 6 Spieler

Vor dem ersten Spiel: Lösen Sie die vorgestanzten Teile aus den Kartonrahmen!

Hinweis: Die Rückseiten zeigen ein anderes Muster als die Teile im Standardspiel! Dadurch lassen sich die Teile der beiden Sets wieder gut voneinander trennen.

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie **alle** Sechseckfelder aus **beiden** Sets! Verwenden Sie aber **nur die Zahlenchips aus dem Ergänzungs-Set!**

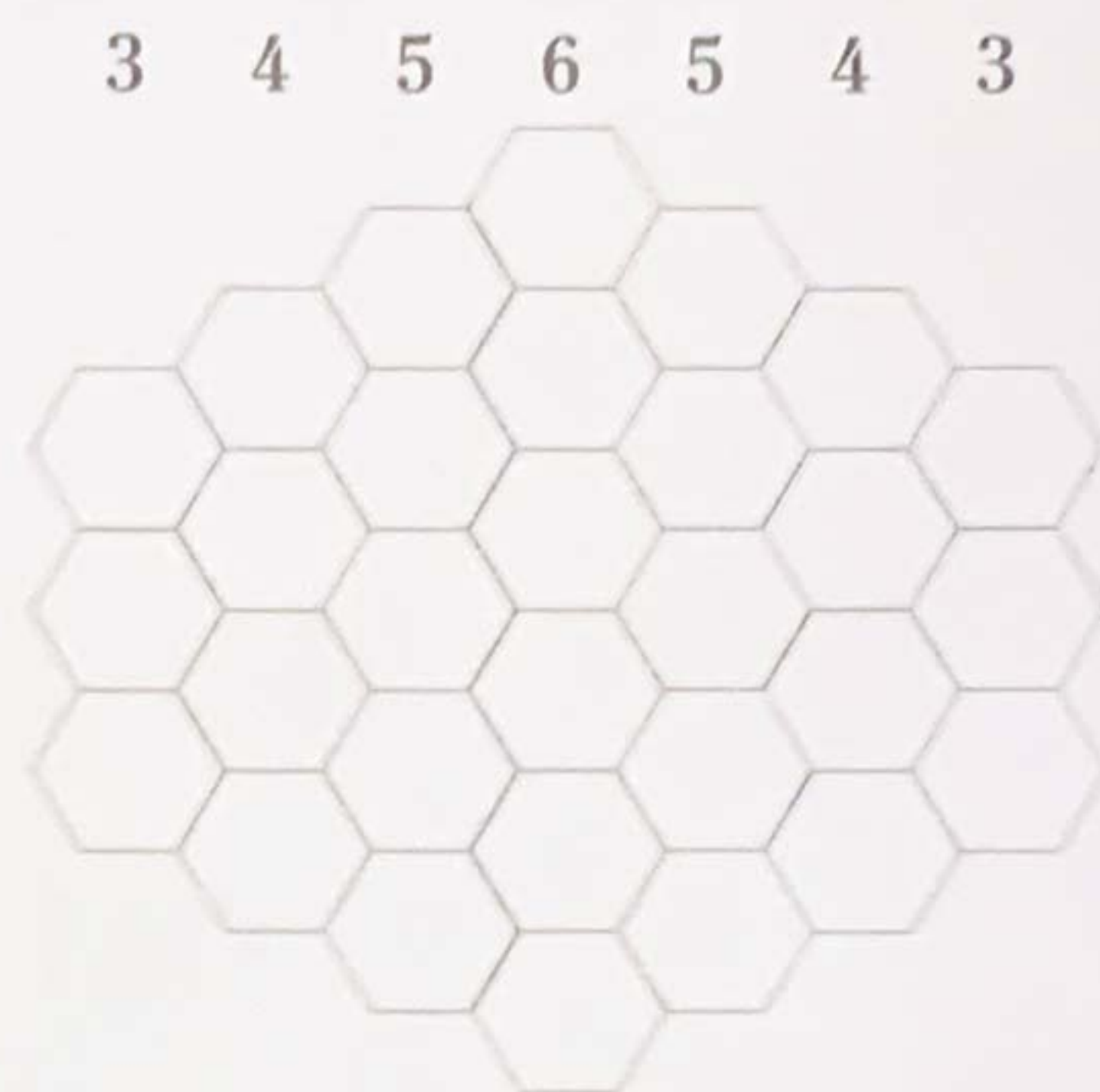
Vorschlag: Bewahren Sie die Teile des Ergänzungs-Sets in einem der Leinenbeutel auf, die sich im Standardspiel befinden.

Variabler Aufbau des Spielfeldes

Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen und 22 Meeresteilen (aus beiden Sets) zusammengesetzt.

- A) Legen Sie alle Landteile verdeckt auf einen Stapel und mischen ihn. Legen Sie dann die Landteile einzeln nach folgendem Schema (siehe Abbildung!) aus, und drehen Sie sie dabei um: 6 Landteile untereinander in die Mitte. Schließen Sie rechts und links davon jeweils eine Reihe zu je 5 Landteilen an. Daran schließen zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluß bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.
- B) Nun werden rundum die 22 Meeresteile angesetzt. Meeresteile mit und ohne Häfen müssen sich abwechseln.
- C) Legen Sie jetzt die Zahlenchips (nur die aus dem Ergänzungs-Set) aus, mit der Buchstabenseite nach oben. Beginnen Sie in einer Ecke und führen Sie die Reihe spiralenförmig nach innen zum Zentrum. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips.

Hinweis: Die drei letzten Chips tragen je 2 Buchstaben – Za, Zb, Zc.
Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.



Der Spielablauf

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Standard-Spiel – mit einer Ausnahme!

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

1. Er würfelt die Rohstofferrträge aus. → 2. Er kann handeln. → 3. Er kann bauen.

Jetzt die Ausnahme: Ist die Runde eines Spielers zu Ende, folgt 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 nächstes 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 bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) sind in dieser Phase verboten.

TIP: 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, mit ihnen 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.