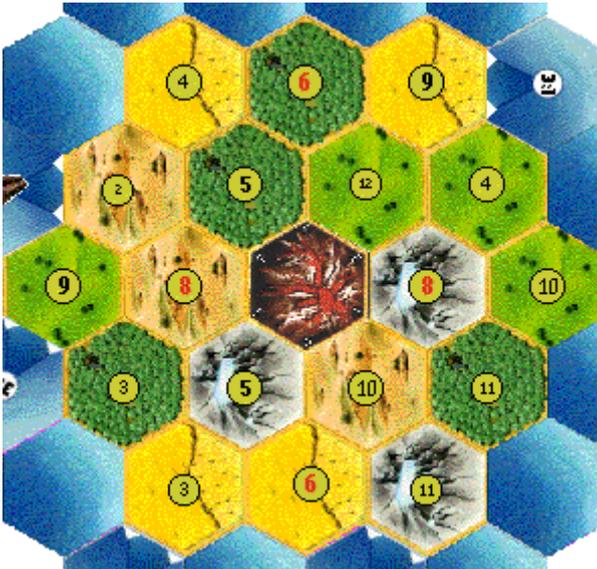


DER VULKAN - von Bastian Schulz, Hamburg



Vulkanien ist nicht mehr "wüst und leer" sondern wird ganz aktiv...

"Mitten" auf Vulkanien befindet sich ein feuerspeiender Vulkan. Bei einem Vulkanausbruch werden die mühsam errichteten Städte zu Siedlungen reduziert.

Spieleranzahl: 3-4

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Material: Basis-Spiel, auch mit Seefahrererweiterung spielbar

Hexfelder:



Summe siehe Text

Zahlenplättchen:



Summe siehe Text

Spezialfelder: Vulkanfeld zum ausdrucken (siehe unten)

1. Regeln

Vulkanfelder werden beim Spielaufbau mit unter die Landfelder gemischt. Dabei muss darauf geachtet werden, dass noch genügend Zahlenchips vorhanden sind, evtl. müssen dafür andere Landfelder herausgenommen werden.

Ein Vulkan erhält genau wie die übrigen Landfelder ein Zahlenchip. Er gibt an, wie aktiv der Vulkan ist (bzw. bei welcher Zahl er ausbricht).

Wird im Spiel die Zahl, die auf dem Vulkan liegt, gewürfelt, so bricht der Vulkan aus. Die gewaltigen Lavamassen fließen dabei hauptsächlich in eine Richtung. Es wird jetzt erneut mit einem Würfel gewürfelt, um diese Richtung zu bestimmen. Dafür sind an den Eckpunkten kleine Zahlen zu sehen. Steht nun eine Siedlung an der Ecke, dessen Zahl gewürfelt wurde, so wird sie unter der Lava begraben (die Siedlung wird vom Spielfeld genommen). Stände an dieser Ecke eine Stadt, so müsste man sie gegen eine Siedlung eintauschen, da nicht die gesamte Stadt zerstört wird.

Vulkanfelder geben keine Rohstoffe ab.

2. Tips

Es ist also ratsam, sich nicht am Fuße eines Vulkans anzusiedeln. Man erhält von einem Vulkanfeld keine Rohstoffe und verzichtet dabei noch auf die Sicherheit der Bebauung. Ein Vulkan ist daher noch unattraktiver als die Wüste.

Dennoch sollte man sich nicht zu sehr abschrecken lassen. Selbst der aktivste Vulkan (mit einer 6 oder 8) vernichtet eine anliegende Siedlung im Durchschnitt nur jeden 43. Zug, da schließlich jedes Mal noch die Ecke ausgewürfelt wird und sich die Wahrscheinlichkeit somit auf ein Sechstel verringert. Ein Vulkan mit einer 2 oder 12 bricht sogar nur jedes 216. Mal aus. Sollten sich auf dem Spielplan zwei attraktive Felder

neben dem Vulkan befinden, so ist es das Risiko in jedem Fall wert.

Anmerkungen:

Gold
Vielen Dank, lieber Bastian für Deine schöne Idee. Wir wollten aber noch etwas mehr Nervenkitzel. Deshalb haben wir beschlossen, dass es Goldvorräte im Vulkangestein geben soll. Wenn die Zahl des Vulkans gewürfelt wird, erhalten alle Spieler, die mit einer Siedlung an das Vulkanfeld grenzen, einen beliebigen Rohstoff (für eine Stadt 2!) Anschließend wird gewürfelt, in welche Richtung die Lavamassen fließt.

Wir empfehlen für das Grundspiel, die Wüste gegen das Vulkanfeld auszutauschen.
Die Zahl auf dem Vulkanfeld sollte eine 9,10,4 oder 5 sein.

Für "Seefahrer"
Wer mit der Seefahrererweiterung spielt kann das Vulkanfeld gegen eine Wüste oder ein Wasserfeld austauschen.

Vulkan-issimo
Interessant ist auch eine Vulkaninsel mit drei Vulkanfeldern (Zahlen: 4,5,6). Man sollte aber darauf achten, dass sich die Zahlen, die an den Kreuzungen aufeinandertreffen, unterscheiden. Der Nervenkitzel: Wenn man eine Siedlung auf einer Kreuzung mit zwei oder drei angrenzenden Vulkanfeldern baut, erhöht man einerseits zwar die Ertragswahrscheinlichkeit, andererseits aber auch das Risiko, von Lavamassen begraben zu werden.

Eure Siedlerredaktion

Die Siedler von Catan -
Das Vulkanfeld zum Szenario 11/97 von Bastian Schulz
© - NUR FÜR PERSÖNLICHEN GEBRAUCH / FOR PRIVATE USE ONLY - ©
Ausdruck-Anleitung / How to print this page:
Netscape(deutsch): zuerst prüfen Sie ob unter: Datei / Seiteneinstellung / 20.99x29.68 ? (=A4) eingestellt ist
Zum Druck wählen Sie: Datei / Drucken / OK
Netscape(english): please check that european page size (A4) is selected: File /Page Setup Sample 20.99x29.68 ?
To print select: File / Print / OK

