

Jubiläums-Szenario „Die Kolonien“

Spielmaterial

- 5 Stanztableaus mit
- 2 Rahmenteilen
- 4 Übersichtskarten
- 4 Wasserfeldern
- 3 Dschungelfeldern
- 2 Vulkanfeldern
- 1 Goldflussfeld
- 92 Kolonieplättchen aufgeteilt in:
 - 24 Entdeckungsplättchen
 - 22 Goldplättchen
 - 22 Erzplättchen
 - 24 Edelsteinplättchen
- 20 Stützpunkte in 4 Farben (je 5)
- 4 Kriegsfлотten in 4 Farben (je 1)
- 1 Pirat (schwarze Kriegsflotte)
- 1 Spielanleitung

Vorbemerkung

Das vorliegende Szenario ist eine Bearbeitung des Szenarios „Die Kolonien“, welches erstmals in „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spielen“ veröffentlicht worden ist. Es liegt nun in einer überarbeiteten Fassung, mit neuem, zusätzlichen Spielmaterial vor.

In den folgenden Regeln und beim Spielaufbau beziehen wir uns auf die aktuelle Ausgabe der Siedler von Catan und der Seefahrer mit Kunststofffiguren. Sie können das Szenario auch ohne Einschränkungen mit der früheren Ausgabe spielen. Den entsprechenden Spielaufbau finden Sie auf der letzten Seite der Regel.



1. MATERIAL

											Gesamt
	Wasser	Getreide	Hügelland	Wald	Weideland	Gebirge	Wüste	Gold	Dschungel	Vulkan	
Heimatinsel + Meer	20	4	4	5	5	0	0	0	0	0	38
Kolonien	3	0	0	0	0	5	3	3	3	2	19*
Teile Basis/Seefahrer	19	4	4	5	5	5	3	2	0	0	47
neu	4	0	0	0	0	0	0	1	3	2	10
Gesamt	23	4	4	5	5	5	3	3	3	2	57
Zahlenchips											Gesamt
Heimatinsel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Kolonien	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Häfen: 5 x 3:1, 1 x Getreide, 1 x Wolle, 1 x Holz, 1 x Lehm / Außerdem benötigt: ca. 10 Catan-Chips

2. EINFÜHRUNG

Im Szenario „Die Kolonien“ ändern sich einige grundlegende Regeln, insbesondere die der Seefahrer-Erweiterung. Im Folgenden werden nur die geänderten Regeln aufgeführt. Wenn nicht anders ausgeführt, bleiben alle Regeln des Grundspiels und der Seefahrer-Erweiterung gültig.

3. VORBEREITUNG

Bauen Sie die Insellandschaft gemäß der Abbildung auf. Die Felder mit Fragezeichen bleiben zunächst frei. Die Hafenplättchen werden gemischt und zufällig auf die in der Abbildung markierten Plätze gelegt. Mischen Sie dann die Sechseckfelder, die für die Kolonien vorgesehen sind und bilden Sie mit diesen einen verdeckten Stapel neben dem Spielfeld. (Am besten legen Sie oben auf den Stapel ein nicht benötigtes Sechseckfeld, z.B. eines der übrigen Hügel- oder Getreidefelder, und ziehen dann, wenn ein neues Koloniefeld entdeckt wird, das unterste Feld aus dem Stapel). Im Stapel befinden sich 19 Sechseckfelder, es gibt aber nur 18 Felder zu entdecken. Ein Sechseckfeld bleibt somit immer übrig. (Dies wird beim Material des Spielaufbaus auf S.1 mit einem * angezeigt.)

Die 10 Zahlenchips für die Kolonien werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel neben das Spielfeld gelegt. Die Kolonieplättchen werden sortiert und bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen, 3 Schiffe, 1 Kriegsflotte und 5 Stützpunkte in seiner Farbe.

4. DIE GRÜNDUNGSPHASE

Spiel zu viert: Die Gründungsphase verläuft nach den normalen Regeln. Allerdings muss jeder Spieler seine erste Siedlung an einem den Kolonien zugewandten Küstenfeld der Heimatinsel gründen. (Wenigstens eines der sieben Meerfelder muss berührt werden.) Zu dieser Siedlung wird ein Schiff gestellt; eine Straße darf nicht gebaut werden. Die zweite Siedlung darf im Rahmen der normalen Regeln nach Belieben gebaut werden.

Spiel zu dritt: Im Spiel zu dritt gründet jeder Spieler noch eine dritte Siedlung. Es beginnt wieder der Startspieler (also der Spieler, der zuletzt die zweite Siedlung gebaut hat) und dann die nachfolgenden Spieler im Uhrzeigersinn. Rohstoffe gibt es für die dritte gebaute Siedlung.

5. DIE REGULÄNDERUNGEN

Übersicht:

5a) Schiffe 5b) Kolonien 5c) Kolonieplättchen 5d) Die Vulkane
5e) Räuber und Pirat 5f) Die Kriegsflotte 5g) Sondersiegepunkte

5a) Schiffe

Anders als in den Szenarien der Seefahrer-Erweiterung, werden die Schiffe in „Die Kolonien“ nicht hintereinander gesetzt, sondern bewegen sich von Kreuzungspunkt zu Kreuzungspunkt. Daher hat jeder Spieler nur 3 Schiffe zur Verfügung.

- Schiffe können Kolonien entdecken, Stützpunkte errichten und Kolonieplättchen aus den Kolonien in die Heimat transportieren. (Siehe 5b Kolonien)
- Nach dem Auswürfeln und Verteilen der Rohstoffträge, darf ein Spieler jederzeit in seinem Zug seine Schiffe bewegen. (Auch Schiffe, die in diesem Zug erst gebaut worden sind.)
- Es ist durchaus erlaubt, zu bauen, Schiffe zu bewegen, erneut zu bauen usw.
- Die Zugweite aller Schiffe wird durch den höheren der beiden Ertragswürfel bestimmt. Würfelt ein Spieler also z.B. 3 und 5, so darf er jedes seiner Schiffe **bis zu 5** Kreuzungen weit bewegen.
- Ein Schiff darf seinen Zug **nicht** auf einer Kreuzung beenden (oder dort eingesetzt werden), auf der bereits ein anderes Schiff steht. Es darf aber über eigene und fremde Schiffe hinweggezogen werden. Über den Pirat darf nicht hinweggezogen werden.
- Ein Schiff darf seinen Zug nicht auf einer Kreuzung beenden, auf der eine fremde Siedlung steht. Es darf aber über fremde Siedlungen hinweggezogen werden. Ein Schiff darf seinen Zug auf einer Kreuzung mit einer eigenen Siedlung beenden.

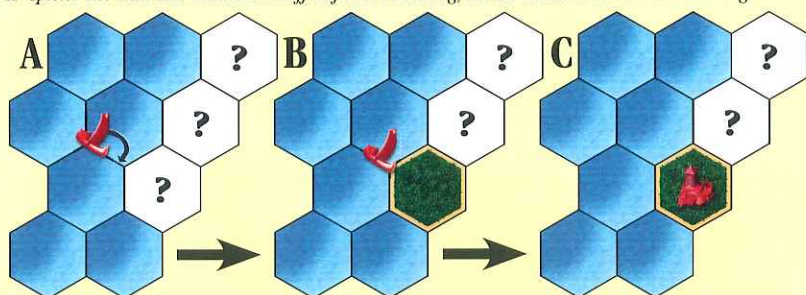
5b) Kolonien

In den Kolonien sind wertvolle und exotische Felder zu finden, die z.B. das dringend benötigte Erz produzieren – aber auch direkt für Siegpunkte und Entwicklungskarten sorgen können. Um in den Genuss der kolonialen Waren zu kommen, müssen diese aber erst in die Heimat transportiert werden. Aber vorher wollen diese natürlich erst einmal entdeckt sein.

Entdecken mit Schiffen und Stützpunkte absetzen

- Erreicht ein Schiff eine Kreuzung mit einem unentdeckten Feld, so wird ein Feld vom Stapel gezogen und aufgedeckt. Ist es ein Wasserfeld, kann der Spieler mit seinem Schiff weiterfahren, wenn er noch übrige Bewegungspunkte hat. Ist es ein Landfeld, entfernt der Spieler sein Schiff (zurück in den Vorrat) und stellt stattdessen einen seiner Stützpunkte in die Mitte des Landfeldes. Außerdem erhält er ein Plättchen des entsprechenden Feldes, das er ggf. sofort umwandeln muss. (Umwandeln von Kolonieplättchen s.u.) Hat das neu entdeckte Feld keinen aufgedruckten Zahlenchip, so wird der oberste Zahlenchip vom Stapel auf das Feld gelegt – auch auf eine Wüste! (Hierbei dürfen keine zwei roten Zahlen nebeneinander liegen. Sollte dies der Fall sein, wird das nächste Plättchen gezogen und der Stapel zusammen mit dem zurückgelegten roten Zahlenplättchen neu gemischt.)

A Spieler Rot zieht sein Entdeckerschiff auf eine Kreuzung, die an einem unentdeckten Feld liegt.



B Er zieht ein Feld vom verdeckten Stapel, dreht es um und hat „Dschungel“ entdeckt.

C Der Spieler setzt einen Stützpunkt auf das Dschungelfeld und erhält sofort zur Belohnung ein Kolonieplättchen „Entdeckung“.

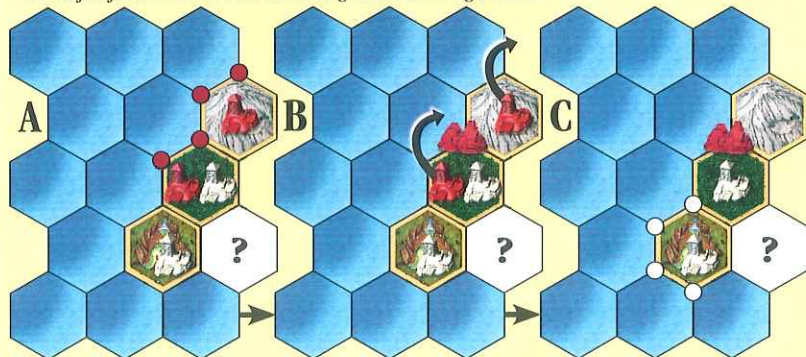
Wichtig: Es ist nicht erlaubt, auf das Umwandeln des Schiffs in einen Stützpunkt zu verzichten, wenn dem Spieler das neu entdeckte Feld nicht gefällt!

- Erreicht ein Schiff ein bereits entdecktes Landfeld, so steht es dem Spieler frei, das Schiff in einen Stützpunkt umzuwandeln oder weiter zu entdecken.

Siedlung an der Küste der Kolonien gründen

- Stützpunkte erlauben den Bau von Siedlungen **an der Küste** des Koloniegebietes. Für eine Siedlung, die an ein Landfeld angrenzt, benötigt man einen Stützpunkt auf diesem Landfeld. Für eine Siedlung zwischen 2 Landfeldern benötigt man auf beiden Landfeldern einen Stützpunkt. Hat ein Spieler diese Bedingung erfüllt, und wurde die Abstandsregel beachtet, bezahlt er die normalen Baukosten für die Siedlung, entfernt seinen bzw. seine Stützpunkte von dem bzw. den beiden angrenzenden Landfeldern und setzt die Siedlung ein. Ab sofort kann diese Siedlung Kolonieplättchen produzieren.

A Spieler Rot hat auf zwei entdeckten Landschaften Stützpunkte errichtet. Er darf auf den rot markierten Kreuzungen eine Siedlung bauen.



B Spieler Rot gründet seine Siedlung zwischen Dschungel und Gebirge und entfernt seine Stützpunkte.

C Sobald Spieler Weiß an der Reihe ist, kann er auf den weiß markierten Kreuzungen eine Siedlung bauen.

Entdecken mit Straßen

- Hat ein Spieler eine Siedlung an der Küste des Koloniegebiets gegründet, kann er von dort aus mit Straßen weiter entdecken, indem er gemäß den normalen Regeln Straßen von seiner Siedlung ausgehend baut. Stößt er mit einer Straße auf ein unentdecktes Feld, so wird wie oben beim Entdecken mit Schiffen verfahren, d.h. ein Feld wird vom Stapel gezogen und aufgedeckt. Ist es ein Landfeld erhält der Spieler ein entsprechendes Plättchen und ein Zahlenchip wird ggf. gezogen. Allerdings wird die Straße nicht in einen Stützpunkt umgewandelt. An eigenen Straßen können unter Beachtung der Abstandsregel auch weitere Siedlungen in den Kolonien (an der Küste und im Landesinneren) gegründet werden. Auch für die Gründung an der Küste werden in diesem Fall keine Stützpunkte benötigt.

Weitere Regeln

Um eine zweite oder dritte Siedlung an einem Feld errichten zu können, muss der Spieler den gewünschten Siedlungspunkt entweder mit Straßen erreichen – oder erneut Stützpunkte mittels Schiffen errichten.

- **Siedlungen in den Kolonien dürfen niemals zu Städten ausgebaut werden!**

5c) Kolonieplättchen

- Wenn die Zahl eines Koloniefeldes gewürfelt wird, produzieren die kolonialen Siedlungen. D.h. zu jeder Siedlung wird ein entsprechendes Kolonieplättchen gelegt: Erz am Gebirge, Gold am Goldfluss, Edelsteine in der Wüste, Entdeckung im Dschungel. Ein Vulkan produziert ein Kolonialplättchen nach Wahl (siehe aber 5d Die Vulkane). Jede Siedlung kann dabei nur 3 Plättchen lagern. Hat die Siedlung bereits 3 Plättchen gelagert, verfällt die Produktion.
- Um mit einem Kolonieplättchen etwas anfangen zu können, muss ein Spieler dieses zunächst mit einem Schiff abholen und zu einer eigenen Heimsiedlung transportieren.
- Ein Schiff kann bis zu 3 Kolonieplättchen transportieren.
- Das Be- und Entladen kostet das Schiff **keine** Bewegungspunkte. Es ist also durchaus möglich, ein Schiff zu einer eigenen Kolonialsiedlung zu bewegen, Kolonieplättchen einzuladen und zur Heimatinsel zurückzufahren.
- Das Umladen auf andere Schiffe ist **nicht** erlaubt – es ist also kein Kettentransport (Schiff beladen, bewegen, umladen auf zweites Schiff, dieses dann bewegen und ggf. entladen) möglich.
- Entlang des eigenen Straßennetzes in den Kolonien können Kolonieplättchen im eigenen Zug frei verschoben werden. Schiffe können auch direkt mit Kolonieplättchen beladen werden, die sich in anderen Kolonialsiedlungen befinden, wenn diese über Straßen mit der Kolonialsiedlung verbunden sind, bei der sich das Schiff befindet.
- Erreicht ein Schiff mit einer Ladung Kolonialplättchen eine Siedlung auf der Heimatinsel, so werden, wenn möglich, die Plättchen **sofort** umgewandelt:
 - Ein Erzplättchen wird immer sofort in eine Rohstoffkarte Erz umgewandelt.
 - Ein Goldplättchen wird immer sofort in eine beliebige Rohstoffkarte (nicht Erz!) umgewandelt.
 - Entdeckungsplättchen werden gesammelt, bis der Spieler 3 Entdeckungsplättchen hat, diese werden dann sofort in einen Siegpunkt (Catan Chip) umgewandelt.
 - Edelsteinplättchen werden gesammelt, bis der Spieler 2 Edelsteinplättchen hat, diese werden dann sofort in eine Entwicklungskarte umgewandelt.
- Kolonieplättchen sind **keine** Rohstoffkarten. Mit ihnen kann nicht gehandelt werden, sie können nicht gestohlen werden, sobald sie in der Heimat abgeliefert worden sind und sie zählen auch nicht mit, wenn bei einer gewürfelten 7 die Anzahl der Handkarten geprüft wird. Auch eine Monopolkarte kann nicht auf Kolonieplättchen gespielt werden.

5d) Die Vulkane

- Siedlungen am Vulkan produzieren Kolonieplättchen nach Wahl. Das ist mächtig, aber auch gefährlich. Jedes Mal, nachdem ein Vulkanfeld produziert hat, bricht der Vulkan aus. Hierzu wird mit einem Würfel gewürfelt. Steht an der Kreuzung mit der gewürfelten Zahl eine Siedlung, so ist diese zerstört. Dort lagernde Kolonieplättchen können ggf. noch über ein eigenes Straßennetz in eine andere Siedlung transportiert werden. Ist das nicht möglich, so sind diese Plättchen ebenfalls verloren.
- Ein ausbrechender Vulkan zieht keine Straßen, Schiffe oder Stützpunkte in Mitleidenschaft.

- Bleiben nach dem Verlust einer Siedlung einzelne Straßen liegen, so kann an diesen eine neue Siedlung errichtet werden.
- Der Würfelwurf für den Vulkan ändert nicht die durch den Ertragswurf bestimmte Bewegungsweite der Schiffe des aktiven Spielers.

5e) Räuber und Pirat

- Der Räuber ist nicht im Spiel.
- Der Pirat steht zu Spielbeginn außerhalb des Spielfeldes. Er kommt bei der ersten gewürfelten „7“ (oder gespielten Ritterkarte) ins Spiel.
- Wie die Schiffe der Spieler wird auch der Pirat auf Kreuzungspunkte gesetzt. Er darf dabei nur auf freie Kreuzungspunkte gesetzt werden (ohne Schiff, Siedlung, Stadt), die an wenigstens ein Meerfeld grenzen. Der Pirat darf nie auf Kreuzungen gestellt werden, die an den Rahmen grenzen.
- Wird eine „7“ gewürfelt, eine Ritterkarte ausgespielt oder der Pirat von einer Kriegsflotte vertrieben (s.u.), versetzt der aktive Spieler den Pirat auf eine beliebige andere Kreuzung an einem Meerfeld.
- Wird der Pirat auf eine Kreuzung gestellt, die einem fremden Schiff oder einer fremden Kolonialsiedlung benachbart sind, darf der aktive Spieler von diesem Schiff oder aus dieser Kolonialsiedlung ein Plättchen auswählen und nehmen. Das gestohlene Plättchen wird sofort umgewandelt, wenn möglich.
- Wird der Pirat auf eine Kreuzung gestellt, die einer fremden Heimsiedlung oder -stadt benachbart ist, darf der aktive Spieler von diesem Spieler wie üblich eine Handkarte ziehen.
- Natürlich wird nur **ein** Plättchen **oder** **eine** Handkarte von **einem** Spieler gestohlen.
- Stützpunkte können nicht vom Pirat beraubt werden.
- Der Pirat blockiert außerdem die Fahrwege von Schiffen – auf der Kreuzung des Piraten darf kein anderes Schiff stehen, es darf auch nicht über den Pirat hinweggezogen werden.
- Besetzt der Pirat eine Kreuzung an der Küste, so ist dieses Feld für den Bau von Siedlungen blockiert. Hier kann erst wieder gebaut werden, wenn der Pirat vertrieben wurde.
- Der Pirat blockiert aber keine Straßenverbindungen. Man kann also Kolonieplättchen über eine vom Piraten besetzte Kreuzung transportieren und auch ggf. eine Straße weiterbauen.

5f) Die Kriegsflotte

- Jeder Spieler besitzt eine Kriegsflotte.
- Der Bau der Kriegsflotte kostet 2 Holz und 1 Wolle.
- Baut ein Spieler seine Kriegsflotte, setzt er diese ins Zentrum eines Meerfeldes.
- Die Kriegsflotte schützt eigene Schiffe und Siedlungen/Städte auf den sechs Kreuzungen, die an das Meerfeld der Kriegsflotte angrenzen, vor Überfällen des Piraten.
- Außerdem darf der Pirat auch nicht auf diese sechs Kreuzungen gesetzt werden. Steht der Pirat auf der Kreuzung eines Feldes auf das eine Kriegsflotte gesetzt wird, so wird der Pirat vertrieben. Ggf. erlaubt dies dem aktiven Spieler, einen anderen Spieler zu berauben.
- Eine Kriegsflotte kann auch versetzt werden. Dies ist pro eigenem Zug einmal möglich. Das Versetzen kostet 1 Wolle. Wird durch das Versetzen der Pirat vertrieben, erlaubt dies ggf. dem aktiven Spieler, einen anderen Spieler zu berauben.
- Eine Kriegsflotte kann nicht in dem Zug versetzt werden, in dem sie gebaut wird.
- Es ist aber möglich, den Pirat durch Ausspielen einer Ritterkarte zu vertreiben und ihn im selben Zug durch Ein- oder Versetzen der Kriegsflotte erneut zu vertreiben. (Bei einer gewürfelten „7“ kann der aktive Spieler den Pirat so theoretisch bis zu dreimal in einem Spielzug vertreiben.)

5g) Sondersiegepunkte

- Die Längste Handelsstraße ist nicht im Spiel.
- Die Größte Rittermacht ist im Spiel.

SPIELENDEN

Vier Spieler: Es gewinnt, wer an der Reihe ist und über 11 Siegpunkte verfügt.

Drei Spieler: Es gewinnt, wer an der Reihe ist und über 12 Siegpunkte verfügt.

SPIEL-TIPP

Am besten ist es, die Kolonieplättchen neben den Siedlungen bzw. Schiffen zu lagern, nicht darunter. Wenn Plättchen auf einem Schiff transportiert werden, bewegt man zunächst nur das Schiff und holt dann die Plättchen nach, sobald die Fahrt beendet ist. So kann man leichter nachvollziehen, wo man den Zug begonnen hat.

VARIABLEL AUFBAU UND VARIANTEN

Variabler Aufbau

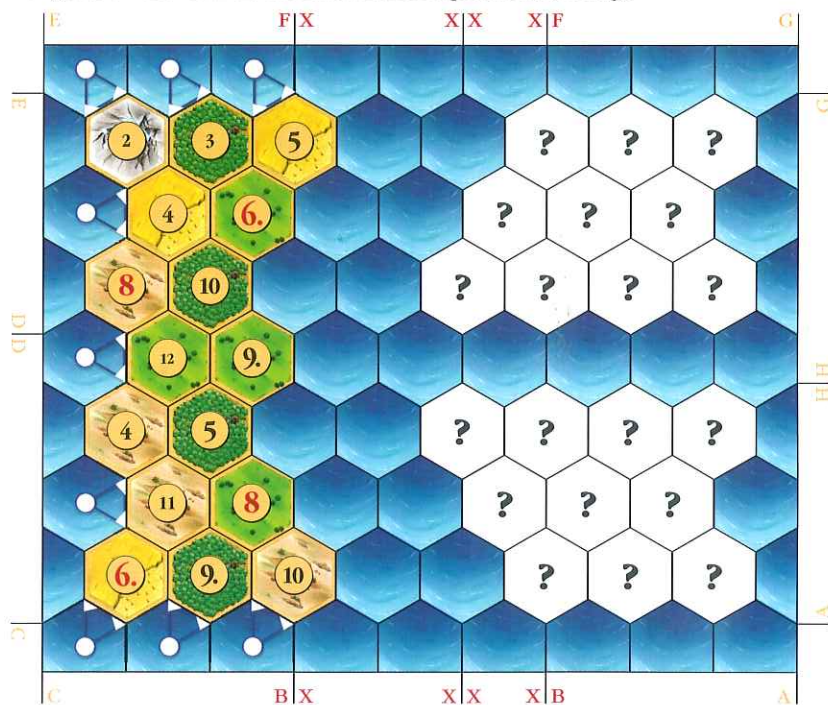
Die Zahlenplättchen auf der Heimatinsel sollten immer wie im Spielaufbau angegeben ausgelegt werden. Die Sechseckfelder können nach Belieben variiert werden.

Aufbau-Varianten

Sie können die Kolonien ebenfalls variieren - mit mehr oder weniger verdeckten Wasserfeldern. Es sollten aber immer mindestens zwei Wasserfelder offen zwischen der Heimatinsel und den Kolonien liegen. Sie können also zwischen 0 und 9 offenen liegenden Wasserfeldern frei variieren. Viel Spaß beim Entdecken!

Spielaufbau für die frühere Ausgabe der Seefahrer

Bauen Sie das Spielfeld wie unten dargestellt auf. Alle Regeln gelten wie vorab beschrieben. Hier gibt es ein Sechseckfeld und einen Zahlenchip mehr als benötigt.



	Wasser	Getreide	Hügelland	Wald	Weideland	Gebirge	Wüste	Gold	Dschungel	Vulkan	Gesamt
Heimatinsel + Meer	17	3	4	4	4	1	-	-	-	-	33
Kolonien	6	-	-	-	-	4	3	3	3	2	21*
Zahlenchips	②	③	④	⑤	⑥	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	Gesamt
Heimatinsel	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	16
Kolonien	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10*

Häfen: 5 x 3:1, 1 x Getreide, 1 x Wolle, 1 x Holz, 1 x Lehm Häfen aus dem Basisspiel: keine

Impressum © 2000, 2007

Autor: Klaus Teuber
 Lizenz: Catan GmbH
 www.catan.de
 Illustration: Tanja Donner
 Franz Vohwinkel
 Grafik: Michaela Schelk
 www.fine-tuning.de
 Redaktion: Sebastian Rapp

KOSMOS Verlag
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 (0) 711 - 2191-0
 Fax: +49 (0) 711 - 2191-199
 info@kosmos.de, www.kosmos.de

Art.Nr.: 693312
 Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany