

DAS SPIELMATERIAL

- ♦ Spielplan
- ♦ 120 Karten
 - ♦ 90 Rohstoffkarten
 - ♦ 26 Entwicklungskarten
 - ♦ 4 Baukostenkarten (Rückseite Startaufstellung)
- ♦ 2 Kartenhalter
- ♦ 141 Figuren
 - ♦ 80 Straßen
 - ♦ 48 Rathäuser
 - ♦ 12 Wahrzeichen
 - ♦ 1 Figur Erfinder
- ♦ 2 Würfel

VORBEREITUNG

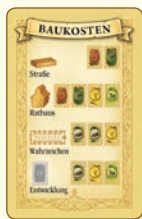
- ♦ Der **Spielplan** wird ausgelegt.
- ♦ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält **12 Rathäuser** und **20 Straßen**.
- ♦ Die Spielkarten werden nach Rohstoff-, Entwicklungs- und Baukostenkarten sortiert.



Rückseite
Entwicklungskarten



Rückseite
Rohstoffkarten



Baukostenkarten

- ♦ Die **Rohstoffkarten** werden nach den 5 Rohstoffarten sortiert und als Rohstoffkartenvorrat offen in die 5 Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielplan bereitgestellt.
- ♦ Die **Entwicklungskarten** werden gemischt und verdeckt in das freie Fach eines Kartenhalters gelegt.
- ♦ Die **Baukostenkarten** werden mit der Baukostenansicht nach oben gemischt. Jeder Spieler erhält eine Baukostenkarte. Auf der Rückseite jeder Baukostenkarte sind 3 Bauorte für Rathäuser und die Startrohstoffe angegeben.
- ♦ Jeder Spieler stellt je eines seiner **Rathäuser** auf die Felder der drei Städte, die auf seiner Baukostenkarte angegeben sind und nimmt sich die auf der Karte abgebildeten Rohstoffkarten. Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt auf der Hand. Anschließend legt jeder Spieler die Karte mit der Ansicht der Baukosten offen vor sich ab.

Achtung: In der Vorbereitungsphase werden noch keine Straßen platziert.

Anmerkung: Nach ein oder zwei Partien, wenn alle Spieler mit den Mechanismen des Spiels vertraut sind, sollten die Start-Rathäuser frei gegründet werden. Die Regel für die variable Gründung der Start-Rathäuser finden Sie auf der letzten Seite.

- ♦ Im Außenbereich des Spielplans sind die **Wahrzeichen** bedeutender Städte Baden-Württembergs illustriert. Unter jeder Illustration ist ein Grundriss für die zugehörige Wahrzeichen-Figur der Stadt zugeordnet. Die Wahrzeichen werden auf die passenden Grundrisse gestellt.
- ♦ Die Figur „Erfinder“ kommt auf das Weideland mit der „12“ südlich von Sinsheim.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, führt in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktionen durch.

1. **Ertragsphase:** Der Spieler würfelt die **Rohstofferträge** dieses Zuges aus. (Das Ergebnis gilt für alle Spieler)
2. **Handels- und Bauphase:** Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge und auch mehrfach hintereinander **handeln** und **bauen**. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während seiner Handels- und Bauphase darf er außerdem genau eine **Entwicklungskarte spielen**. So ist es beispielsweise erlaubt, zu bauen, dann zu handeln, wieder zu bauen und eine Entwicklungskarte zu spielen.

Danach gibt der Spieler die Würfel seinem linken Nachbarn, der das Spiel mit Schritt 1 „Ertragsphase“ fortsetzt.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. ERTRAGSPHASE

- ♦ Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamtanzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen.
- ♦ Jeder Spieler, der ein Rathaus an einem der ausgewürfelten Landfelder besitzt, nimmt sich dafür eine Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat er mehrere Rathäuser an einem ausgewürfelten Landfeld stehen, erhält er für jedes Rathaus eine Rohstoffkarte.

2. HANDELS- UND BAUPHASE

2a. Handeln

- ♦ Der Spieler, der an der Reihe ist, kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und welche Rohstoffe er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.
- Wichtig:** Die Spieler dürfen immer nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen nicht untereinander tauschen.
- ♦ Der Spieler, der an der Reihe ist, kann auch ohne Spielpartner mit den Karten des Rohstoffvorrats tauschen! Er kann grundsätzlich beliebig oft 3:1 tauschen, indem er je 3 gleiche Rohstoffkarten auf den entsprechenden Stapel zurücklegt und sich dafür eine Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt. Wer eine Entwicklungskarte „Fortschritt Handel“ ausspielt, darf in seinem Zug im Verhältnis 2:1 tauschen, also sich für 2 gleiche Rohstoffkarten eine beliebige andere Rohstoffkarte nehmen. Dies darf er so oft tun, so lange er 2 gleiche Rohstoffkarten abgeben kann.

2b. Bauen

- ♦ Ausgehend von den 3 Kreuzungen mit seinen Start-Rathäusern baut jeder Spieler zunächst **Straßen**. Erreicht er mit einer Straße eine Kreuzung mit einem freien Stadtfeld, kann er dort ein **Rathaus** errichten. Erreicht er mit einer Straße eine Kreuzung mit einem freien Wahrzeichenfeld, kann er dort ein **Wahrzeichen** errichten. Um zu bauen oder eine **Entwicklungskarte** zu kaufen, muss er eine bestimmte Kombination von Rohstoffkarten abgeben.

Straße bauen

Eine Straße wird auf einem freien Weg zwischen 2 Kreuzungen gebaut. Das Bauen kostet je 1 x Holz und 1 x Lehm. Auf jedem Weg darf immer nur eine Straße gebaut werden. Die erste Straße, die ein Spieler baut, legt er auf einen freien Weg, der an eines seiner Rathäuser angrenzt.

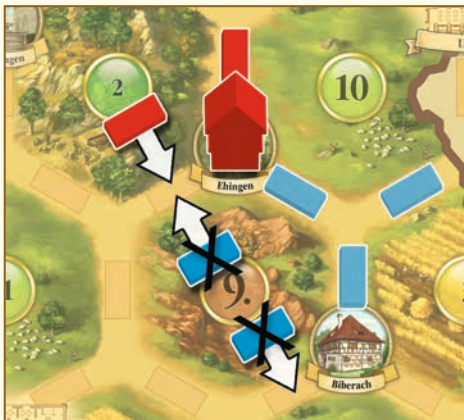
- ♦ Weitere Straßen darf er an eines seiner Rathäuser anlegen, oder
- ♦ auf freien Wegen an bereits gebaute, eigene Straßen.

Wird eine Straße an eine eigene Straße angelegt, so entscheidet die Art der Kreuzung, wie weiter verfahren wird:



- ♦ Zwischen der vorhandenen und der neuen Straße liegt eine **Freie Kreuzung**: Der Spieler kann die neue Straße ohne Einschränkung anlegen.
- ♦ Zwischen der vorhandenen und der neuen Straße liegt eine **Kreuzung mit Stadtfeld**: Der Spieler darf die neue Straße nur dann anlegen, wenn er ein Rathaus auf dem Stadtfeld errichtet hat. Hat ein anderer Spieler ein Rathaus auf dem Feld gebaut oder ist das Stadtfeld noch unbebaut, darf er die Straße nicht anlegen.

Beispiel: Spieler Rot darf eine Straße hinter Ehingen bauen, da er ein Rathaus auf dem Feld errichtet hat. Spieler Blau darf wegen des Rathauses von Spieler Rot keine Straße hinter Ehingen errichten und auch nicht hinter Biberach, da er noch kein Rathaus in Biberach gebaut hat.



- ♦ Zwischen der vorhandenen und der neuen Straße liegt eine **Kreuzung mit Wahrzeichenfeld**: Der Spieler darf die neue Straße nur dann anlegen, wenn das Wahrzeichen auf dem Feld errichtet wurde. Da Wahrzeichen neutral sind, spielt es keine Rolle, wer das Wahrzeichen errichtet hat.

Beispiel: In Sigmaringen wurde das Wahrzeichen errichtet. Spieler Rot darf daher eine Straße hinter Sigmaringen bauen. Hinter Friedrichshafen darf er hingegen keine Straße bauen, da das Wahrzeichen noch nicht errichtet wurde.



Rathaus bauen

- ♦ Ein Spieler darf ein Rathaus nur auf einem Stadtfeld errichten, an das eine eigene Straße grenzt.
- ♦ Wer ein Rathaus baut, gibt 1 x Holz, 1 x Lehm, 1 x Getreide und 1 x Wolle ab und setzt eines seiner Rathäuser auf das Stadtfeld.
- ♦ Auf jedem Stadtfeld darf immer nur ein Rathaus gebaut werden.
- ♦ Jedes Rathaus, das gebaut bzw. auf den Spielplan gesetzt wurde, zählt einen Siegpunkt.



Wahrzeichen errichten

- ♦ Ein Spieler darf ein Wahrzeichen nur auf einem Wahrzeichenfeld errichten, an das eine eigene Straße grenzt.
- ♦ Für jedes Wahrzeichen gibt es immer nur ein bestimmtes Wahrzeichenfeld, auf dem das Wahrzeichen errichtet werden darf. So muss z. B. der Fernsehturm immer auf dem Wahrzeichenfeld Stuttgart errichtet werden.
- ♦ Wer ein Wahrzeichen baut, gibt 2 x Erz und 1 x Getreide ab, nimmt das entsprechende Wahrzeichen vom Außenbereich des Spielplans und setzt es auf das zugehörige Feld.



- ♦ Ein Wahrzeichen ist ein neutrales Gebäude. Nach seinem Bau gehört es keinem Spieler. Der Erbauer eines Wahrzeichens erhält jedoch eine Belohnung: Er stellt ein Rathaus auf das frei gewordene Wahrzeichenfeld im Außenbereich des Spielplans (zählt einen Siegpunkt!) und darf je nach Abbildung kostenlos eine Straße bauen, sich Rohstoffkarten oder eine Entwicklungskarte nehmen.

Entwicklungskarte kaufen

Wer eine Entwicklungskarte kauft, zahlt je einmal Wolle, Erz und Getreide und nimmt sich die oberste Entwicklungskarte vom Stapel. Gekaufte Entwicklungskarten legt man verdeckt vor sich ab und hält sie bis zur Verwendung geheim.

Entwicklungskarte spielen

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges eine Entwicklungskarte ausspielen (aufdecken). Dies darf aber nicht eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat!

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungskarten:

♦ Erfindungen

Wer eine Erfindung ausspielt, versetzt die Erfinder-Figur auf ein anderes Landschaftsfeld. Anschließend darf er bei einem Spieler, der ein Rathaus an diesem Feld gebaut hat, eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen (Erfindungen sind kostspielig und ohne die Zuwendungen von Mäzenen nicht machbar). Ausgespielte Erfindungen bleiben offen vor ihren Besitzern liegen.

♦ Fortschrittskarten

Wer die Karte **Straßenbau** ausspielt, darf sofort kostenlos und gemäß der Bauregeln 2 Straßen einsetzen. Wer **Erfolgreiche Erfindung** spielt, darf sofort 2 Rohstoffkarten seiner Wahl vom Vorrat nehmen. Wer **Handel** spielt, darf in seinem Zug beliebig oft 2 gleiche Rohstoffkarten gegen eine beliebige andere Rohstoffkarte tauschen. Mit dieser Karte ist es beispielsweise erlaubt, 4 Lehm gegen je ein Korn und Holz und anschließend noch 2 Wolle gegen ein Holz einzutauschen. Gespielte Fortschrittskarten kommen aus dem Spiel.

♦ Errungenschaften

Errungenschaften sind immer 1 Siegpunkt wert. Sie werden grundsätzlich geheim gehalten. Ein Spieler deckt sie erst dann auf, wenn er zusammen mit den Rathäusern, die er auf dem Spielplan eingesetzt hat, 10 (bei vier Spielern) bzw. 12 (bei drei Spielern) Siegpunkte erreicht und damit das Spiel gewinnt. Man kann immer eine beliebige Anzahl an Errungenschaften aufdecken, wenn man dadurch das Spiel gewinnt – auch eine im selben Zug gekaufte Errungenschaft.

BESONDERE REGELN

a) Sieben gewürfelt

- ♦ Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstofferträge. Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte aller ihrer Rohstoffkarten aus und legen sie auf die jeweiligen Vorratsstapel zurück. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des Spielers gerundet. (Wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben.)
- ♦ Der Spieler versetzt die Erfinder-Figur auf die Zahl eines beliebigen anderen Landschaftsfeldes. **Wichtig:** So lange der Erfinder auf diesem Feld steht, gibt es keine Erträge für die Besitzer angrenzender Rathäuser, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- ♦ Dann zieht er von einem Mitspieler, der ein oder mehrere Rathäuser an diesem Feld stehen hat, eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand. (Erfinder brauchen immer Mittel von Mäzenen, um ihre Forschung voranzutreiben.) Haben mehrere Spieler Rathäuser an diesem Feld stehen, darf er sich einen Spieler aussuchen, von dem er eine Karte ziehen möchte.

b) Längste Handelsstraße

Sobald ein Spieler einen zusammenhängenden Straßenzug aus mindestens 5 Straßen besitzt (Abzweigungen zählen nicht mit), darf er eines seiner Rathäuser auf dem Siegfunktfeld „Längste Handelsstraße“ des Spielplans einsetzen. Dieses Rathaus zählt wie alle anderen auf dem Plan eingesetzten Rathäuser einen Siegfunktpunkt.

Wichtig: Ein Straßenzug gilt nur dann als zusammenhängend, wenn er nicht durch Rathäuser anderer Spieler getrennt ist. Wahrzeichen und eigene Rathäuser stören hingegen nicht.

Gelingt es einem anderen Spieler, einen längeren Straßenzug zu bauen, setzt er eines seiner Rathäuser auf dem Siegfunktfeld ein und der bisherige Besitzer muss sein Rathaus entfernen.



Beispiel: Der längste Straßenzug von Spieler Blau ist 5 Straßen lang (weißer Rahmen). Die rot umrandeten Straßen zählen nicht hinzu, da das rote Rathaus die Straßen trennt. Auch die schwarz umrandete Straße zählt als kürzere Abzweigung nicht mit.

c) Größter Erfinder

Wer zuerst 3 Erfindungen offen vor sich liegen hat (ausgespielt hat), darf eines seiner Rathäuser auf dem Siegfunktfeld „Größter Erfinder“ des Spielplans einsetzen. Dieses Rathaus zählt wie alle anderen auf dem Plan eingesetzten Rathäuser einen Siegfunktpunkt. Hat ein anderer Spieler mehr Erfindungen gespielt, setzt er eines seiner Rathäuser auf dem Siegfunktfeld ein und der bisherige Besitzer muss sein Rathaus entfernen.

SPIELEND

Wer an der Reihe ist und im Spiel zu dritt mindestens 12 Siegfunktpunkte und im Spiel zu viert mindestens 10 Siegfunktpunkte erreicht, beendet und gewinnt das Spiel.

Die variable Gründung der ersten 3 Rathäuser

Es wird gewürfelt, wer das Spiel beginnt. Der erste Spieler setzt eines seiner Rathäuser auf ein beliebiges Stadtfeld. Es folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt sein erstes Rathaus platziert hat, darf nun sein zweites Rathaus setzen. Es folgen wiederum die Mitspieler – allerdings nun entgegen dem Uhrzeigersinn. Wer als Letzter sein zweites Rathaus gesetzt hat, darf nun sein drittes Rathaus setzen. Die Mitspieler folgen diesmal wieder im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler erhält als Start-Rohstoffe jeweils 1 Rohstoff der Landschaftsfelder, an die sein zuletzt platziertes Rathaus grenzt.

Impressum:

Autor Spiel: Klaus Teuber
Autoren Almanach: Klaus und Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2011, catan.com
Illustration: Michael Menzel, Alexander Jung
Grafik: Fine Tuning, fine-tuning.de
Redaktion: Sebastian Rapp

© 2011 KOSMOS Verlag,
Pflzerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY



Die Siedler von Catan

Die Baden-Württemberg Edition ist eine Variation des Weltbestsellers „Die Siedler von Catan“. Auf der Insel Catan breiten Sie sich ebenfalls mit Straßen aus, gründen aber Siedlungen, die Sie zu Städten ausbauen können.

Der größte Unterschied: Die Landschaften liegen als einzelne Sechseckfelder und die Zahlen als Zahlenchips vor. Bei jedem Spiel werden sie per Zufall neu ausgelegt, wodurch sich immer wieder eine andere Startaufstellung ergibt – jedes Spiel bringt eine andere, neue Herausforderung.

Zusätzliche Erweiterungen verlagern die Abenteuer auf die See oder bringen kampfstärke Ritter ins Spiel.

Mehr Infos zu den „Siedlern von Catan“ finden Sie auf catan.com



Baden-Württemberg

– Edition –

SPIELÜBERSICHT

Baden-Württemberg, das Land der Tüftler und Erfinder zwischen ausgehendem Mittelalter und heute.

Die Städte wachsen und gedeihen. Emsig wird gebaut, prächtige Kirchen und Rathäuser entstehen. Neue Ideen sprießen allerorten und führen zu bahnbrechenden Erfindungen. Und Sie stehen im Mittelpunkt des Geschehens! Die Baden-Württemberg-Karte ist aus fünf verschiedenen Landschaften zusammengesetzt. In den Landschaften werden die Rohstoffe Holz, Wolle, Lehm, Erz und Getreide gewonnen, die Sie und Ihre Mitspieler in Form von Karten auf der Hand halten. Die Rohstoffe benötigen Sie, um Straßen zu bauen und in den Städten Wahrzeichen und Rathäuser zu errichten.

Und wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landschaften Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln – und deshalb besitzt jede Landschaft eine Ertragszahl. Wird also eine „3“ gewürfelt, werfen alle Landschaften mit einer „3“ Erträge ab. Um in den Genuss eines Ertrages zu kommen, müssen Sie ein Rathaus an der Landschaft mit der gewürfelten Zahl besitzen. Zu Beginn des Spiels besitzen Sie schon 3 Rathäuser – also werden die Erträge sprießen. Und wenn mal nicht, auch nicht schlimm. Schließlich dürfen Sie mit Ihren Mitspielern nach Herzenslust handeln und Rohstoffe tauschen. Jedes Rathaus, das Sie bauen, zählt 1 Siegpunkt. 3 Siegpunkte besitzen Sie also schon zu Spielbeginn. Wenn es Ihnen gelingt, im Spiel zu dritt als Erster 12 und im Spiel zu viert als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen, haben Sie gewonnen.

