

# CATAN

## STARTER SET

# SPIELANLEITUNG



Möchten Sie „CATAN“ erklärt bekommen, anstatt die Anleitung zu lesen? Dann können Sie sich **kostenlos** den „CATAN Assistent“ im entsprechenden Store herunterladen.



## Herzlich willkommen auf CATAN!

Mit diesem großen Starter Set sind Sie bestens gerüstet für die Entdeckung Catans und der umliegenden Inseln. Unbesiedelte Landschaften und tiefblaue Gewässer warten auf die Erforschung ihrer Geheimnisse.

Erleben Sie die große Vielfalt von CATAN. Lernen Sie zunächst „CATAN – Das Spiel“ (= Basisspiel) kennen. Im Anschluss können Sie die beliebte Erweiterung „Seefahrer“ ausprobieren. Die Länderszenarien „Iberische Halbinsel“ sowie „Hawaii“ verbreiten Urlaubslaune und bieten weitere spannende Spielerlebnisse.

Eine Auflistung des jeweils benötigten Spielmaterials sowie die besonderen Spielregeln für die Länderszenarien finden Sie im Anschluss an die Regeln für das Basisspiel in diesem Anleitungsheft. Außerdem können Sie interessante Informationen über die Orte der Länderszenarien nachlesen. Die Übersicht und Spielregeln für die Erweiterung „Seefahrer“ mit all ihren Szenarien sind im Anleitungsheft „Seefahrer“ aufgeführt.

Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir für das Basisspiel das mehrteilige CATAN-Regelsystem: Lesen Sie bitte zuerst die kurze einführende Spielübersicht auf den Seiten 2 und 3. Danach lesen Sie die Spielanleitung ab Seite 4 und beginnen schon direkt mit dem Spiel. Tauchen während des Spielens Fragen auf, ziehen Sie den Almanach zum Basisspiel zu Rate.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit mit der „Play it smart“-Funktion zu spielen. Hinweise dazu finden Sie auch im Almanach.

Viel Spaß auf CATAN!



**Basisspiel**



**Erweiterung**



**2 Länderszenarien**

## INHALTSVERZEICHNIS

|  |    |
|--|----|
| CATAN – Das Spiel (= Basisspiel) .....             | 2  |
| CATAN – Länderszenario – Iberische Halbinsel ..... | 7  |
| CATAN – Länderszenario – Hawaii .....              | 10 |
| Impressum .....                                    | 12 |

### Spielübersicht

**1** Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern mit Meer rundherum. Ihre Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln.

**2** Es gibt auf Catan eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.



**3** Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und 2 Straßen. Mit den 2 Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte, denn jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

**4** Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu Rohstoffe.

**5** Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jedem Zug wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit den 2 Würfeln. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenchip „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Gebirge (Erz).



### SPIELMATERIAL

#### 19 Landfelder

- Wald (4)
- Weideland (4)
- Ackerland (4)
- Hügelland (3)
- Gebirge (3)
- Wüste (1)



#### 6 Rahmenteile mit 9 Häfen



#### 18 Zahlenchips



#### 95 Rohstoffkarten (je 19)

- |          |               |                 |
|----------|---------------|-----------------|
| Holz     | = Baumstämme  | = aus Wald      |
| Wolle    | = Schaf       | = aus Weideland |
| Getreide | = Ährenbündel | = aus Ackerland |
| Lehm     | = Bausteine   | = aus Hügelland |
| Erz      | = Erzgestein  | = aus Gebirge   |



#### 25 Entwicklungskarten

- Ritter (14)
- Fortschritt (6)
- Siegpunkte (5)



# für Einsteiger



**6** Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine weiße Siedlung (D) an den 3er-Wald. Außerdem eine blaue Siedlung (B) und eine orange Siedlung (C) an das 3er-Gebirge. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb Spieler Weiß 1 Holz und die Spieler Blau und Orange erhalten jeweils 1 Erz.

**7** Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Landfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt die blaue Siedlung (B) an 3 Felder: Wald, Gebirge und Hüggelland.

**8** Da Sie nicht an allen Landfeldern und Zahlenchips Siedlungen haben können, erhalten Sie manche Rohstoffe möglicherweise nur selten – oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

**9** Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht den Rohstoff, der Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

**10** Eine neue Siedlung dürfen Sie auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, eine Ihrer eigenen Straßen führt dorthin – und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

**11** Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass größer abgebildete Zahlen häufiger gewürfelt werden als kleiner abgebildete. Die roten Zahlen 6 und 8 sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.



4 Karten „Baukosten“



2 Sonderkarten



Längste Handelsstraße Größte Rittermacht

Spielfiguren  
(in vier Farben)

16 Städte  
20 Siedlungen  
60 Straßen



4 Spielfigurenboxen



(Bitte vor dem ersten Spiel zusammenstecken.)

2 Kartenhalter



1 Räuber-Figur



2 Würfel

# CATAN – Das Spiel

Diese Anleitung enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel benötigen. Noch ausführlichere Erklärungen finden Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im CATAN-Almanach.

## Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3 aufzubauen. Zuerst die 6 Rahmenteile mit den Meerfeldern auslegen, dann den Rahmen mit den sechseckigen Landfeldern füllen und auf diesen die Zahlenchips platzieren. Achten Sie auf die richtige Position der Häfen.

## Startaufstellung für Fortgeschrittene

Nach ein oder zwei Spielen können Sie das Spielfeld variabel aufbauen. **Alle Infos dazu finden Sie im Almanach unter Aufbau, Variabler (→).**

## VORBEREITUNG

### Startaufstellung für Einsteiger

- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten und alle Spielfiguren einer Farbe: 5 Siedlungen (→), 4 Städte (→) und 15 Straßen (→). Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3. Seine übrigen Spielfiguren legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielfiguren aus dem Spiel genommen.
- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (→) und Größte Rittermacht werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfel.



- Die Rohstoffkarten werden nach Sorten getrennt in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.



- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und verdeckt in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.



- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Buchstaben markierte Siedlung (siehe S. 2/3) die ersten Rohstofferträge: Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. *Beispiele: Blau erhält für seine Siedlung (B) je 1 Rohstoffkarte Holz, Erz und Lehm; Orange erhält für seine Siedlung (C) 1 Erz und 2 Getreide.*

- Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

## DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

1. Er muss die Rohstoffträge dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann handeln (→): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann bauen (→): Straßen (→), Siedlungen (→), Städte (→) und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

Zusätzlich: Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) eine seiner Entwicklungskarten (→) ausspielen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; dieser setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

## DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

### 1. Rohstoffträge

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen.

- Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich für die Siedlung 1 Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landfeld stehen, erhält er für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte. Hat ein Spieler eine Stadt an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, erhält er für die Stadt 2 Rohstoffkarten.

*Beispiel: Wird eine „8“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 2 x Erz für seine beiden Siedlungen. Spieler Weiß erhält 1 Erz. Beim Wurf einer „10“ erhält Spieler Weiß 1 Wolle. Wäre die weiße Siedlung eine Stadt, so würde Spieler Weiß beim Wurf einer „10“ 2 Wolle erhalten.*



### 2. Handel

Danach darf der Spieler Handel treiben, um Rohstoffkarten zu tauschen. Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Es gibt zwei Arten von Handel:

#### a) Binnenhandel (Handel mit Mitspielern) (→):

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

**Wichtig:** Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

b) **Seehandel (Handel mit dem Vorrat) (→):**

Der Spieler kann auch ohne Spielpartner tauschen.

- Er kann immer 4:1 tauschen, indem er 4 gleiche Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür 1 Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt.
- Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→), kann er günstiger tauschen: An einem 3:1-Hafen tauscht man 3 gleiche Rohstoffkarten in 1 Rohstoffkarte nach Wahl, an einem Spezialhafen tauscht man 2 Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs in 1 Rohstoffkarte nach Wahl.



Seehandel 4:1 ohne Hafen



Seehandel 3:1 mit 3:1-Hafen



Seehandel 2:1 mit Spezialhafen Holz

**3. Bauen**

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstoffträge zu erhöhen und um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen.

- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben und setzt entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Abgegebene Rohstoffkarten werden in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter zurückgelegt.

a) **Straße (→):** erfordert Lehm + Holz



- Straßen werden auf Wegen gebaut. Auf jedem Weg (→) darf nur 1 Straße gebaut werden.
- Eine Straße darf nur an eine Kreuzung angelegt werden, an die eine eigene Straße, Siedlung oder Stadt grenzt und auf der keine fremde Siedlung oder Stadt steht.

Spieler Orange darf eine neue Straße auf den blau markierten Wegen bauen – nicht aber auf dem rot markierten Weg.



- Sobald ein Spieler einen durchgehenden Straßenzug (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens 5 Einzelstraßen besitzt, die nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen wird, erhält er die Sonder-Siegpunktkarte Längste Handelsstraße (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte. Der Besitz der Längsten Handelsstraße ist 2 Siegpunkte wert.



Spieler Rot besitzt einen 6 Straßen langen, durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die Längste Handelsstraße. Die 7 Straßen von Spieler Orange werden durch die rote Siedlung in einen zwei und einen fünf Straßen langen Straßenzug getrennt.

b) **Siedlung (→):** erfordert Lehm + Holz + Wolle + Getreide



- Die Siedlung muss auf einer Kreuzung gebaut werden, zu der mindestens 1 eigene Straße führt. Dabei muss die Abstandsregel beachtet werden.
- **Abstandsregel:** Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung (→) gebaut werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.



Spieler Orange darf eine Siedlung auf der blau markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.

- Auch für jede neue Siedlung kann der Besitzer Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern erhalten: je 1 Rohstoffkarte, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

# CATAN – Das Spiel

c) **Stadt (→)**: erfordert 3 x Erz + 2 x Getreide

Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt gebaut werden.



- Baut der Spieler eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er die Siedlung zu seinem Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Stadt.
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Stadt zählt 2 **Siegpunkte**.

d) **Entwicklungskarte (→)**: erfordert Erz + Wolle + Getreide



- Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben:



Ritter (→); Fortschritt (→); Siegpunkte (→).

- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

## 4. Sonderfälle

a) **Sieben gewürfelt (→): Räuber (→) wird aktiv**

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge.
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).
- Danach muss der Spieler den Räuber versetzen:
  1. Der Spieler muss den Räuber auf ein anderes Landfeld versetzen.
  2. Dann raubt er einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an dem Landfeld besitzt, auf welches der Räuber gestellt wurde, 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.
  3. Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handelsphase fort.

**Wichtig:** Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte KEINE Rohstoffträge.

b) **Entwicklungskarte spielen (→)**

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen – auch vor dem Würfeln. Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat.

**Ritter (→):**



- Wer eine Ritterkarte ausspielt, versetzt den Räuber. Siehe Punkte 1. + 2. oben.
- Ausgespielte Ritterkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.

- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht, die 2 **Siegpunkte** wert ist.

- Sobald ein anderer Spieler mehr Ritterkarten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.



Größte Rittermacht

**Fortschritt (→):**



Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

**Siegpunkte (→):**



Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler insgesamt 10 Siegpunkte erreicht hat.

## SPIELEND (→)

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler **10 oder mehr Siegpunkte** erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens **10 Siegpunkte** erreichen/besitzen.

# CATAN – Länderszenario – Iberische Halbinsel

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan „Iberische Halbinsel“



- 10 Catan-Chips 
- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“, außer den Landfeldern, Rahmenteilern & Zahlenchips

## EINLEITUNG

In diesem Szenario besiedelt ihr nicht die Insel Catan, sondern die Iberische Halbinsel mit ihren geografischen Beschaffenheiten.

Die Landschaftsillustrationen auf diesem Spielplan unterscheiden sich optisch ein wenig von den catanischen. Um die Rohstoffe eindeutig den zugehörigen Landschaften zuordnen zu können, sind die Zahlenfelder eingefärbt: Wald – dunkelgrün; Weideland – hellgrün; Ackerland – gelb; Gebirge – grau; Hügel land – braun.

## VORBEREITUNG

- Legt den Spielplan mit der Seite „Iberische Halbinsel“ nach oben aus.
- Legt auf jede Kreuzung mit einem Siegpunkt-Symbol  einen Catan-Chip.
- Stellt den Räuber zu Beginn auf die Räuber-Abbildung.
- Der restliche Aufbau und Spielbeginn entspricht der Gründungsphase des Basisspiels.

## SPIELABLAUF & SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten die Regeln von „CATAN – Das Spiel“. Folgende Sonderregeln sind gültig:

- 1. Bau von Siedlungen:** Siedlungen dürfen nur auf den runden Ortsfeldern () gegründet bzw. gebaut werden.
- 2. Straßenbau:** Straßen dürfen nur auf den rechteckigen Straßenfeldern gebaut werden. Baut ein Spieler eine Straße zu einem Ortsfeld, darf er eine nächste Straße hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn er eine Siedlung auf diesem Feld gebaut hat.
- 3. Spezial- und 3:1-Handel:** Baut ein Spieler eine Straße auf einem roten Straßenfeld, darf er Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der benachbarten Urkunde angegeben ist – also entweder 3 gleiche Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 gleiche Rohstoffe der abgebildeten Sorte in 1 beliebigen anderen Rohstoff.
- 4. Siegpunkt-Kreuzung:** Der jeweils erste Spieler, der mit einer Straße eine Siegpunkt-Kreuzung erreicht, erhält den dort liegenden Catan-Chip. Jeder Chip zählt 1 Siegpunkt.

## SPIELENDENDE

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und im Spiel zu dritt 13 Siegpunkte und im Spiel zu viert 12 Siegpunkte erreicht.

## Informationen zu den auf dem Spielplan abgebildeten Orten

### Die Iberische Halbinsel (Hispania)

Die Iberische Halbinsel bildet den südwestlichsten Teil Europas. Mit einer Fläche von 583.254 km<sup>2</sup> umfasst sie die kontinentalen Teile Spaniens und Portugals sowie Andorra und Gibraltar. Im Norden erstreckt sich die an Frankreich grenzende Bergkette der Pyrenäen, im Süden ist die Halbinsel durch 14 Kilometer Meer von Afrika getrennt. Ihre Einwohnerzahl beträgt etwa 58 Millionen Menschen.

Historisch ist sie Durchzugs- und Siedlungsgebiet einer Vielzahl von Kulturen. Ihr Name leitet sich vom Fluss Iber (möglicherweise der heutige Ebro) ab, der auch der Zivilisation der Iberer ihren Namen gab. Zur Römerzeit setzte sich „Hispania“, ein Wort phönizischen Ursprungs, als Bezeichnung für das Gebiet durch.

1143 erreichte Portugal die Unabhängigkeit vom Königreich Kastilien.

Der Zusammenschluss des Königreichs Kastilien mit anderen Königreichen der Halbinsel nannte sich ab dem 16. Jh. dann Spanien.

Eingerahmt von Atlantik- und Mittelmeerküsten weist die Halbinsel eine Vielzahl unterschiedlicher Landschaften und Städte mit großer natürlicher und kultureller Vielfalt auf. Zwischen den Bergketten des Kantabrischen Gebirges, der Zentralkordillere, des Iberischen Gebirges, der Pyrenäen, der Sierra Morena und der Betischen Kordillere (wo sich der Mulhacén befindet, der mit 3.382 m höchste Berg der Halbinsel) haben vier bedeutende Flüsse – Ebro, Duero, Tajo (oder Tejo) und Guadalquivir – fruchtbare Täler geschaffen.

In den verschiedenen Regionen der Halbinsel werden hauptsächlich 5 bodenständige Sprachen gesprochen: Spanisch, Katalanisch, Baskisch, Galicisch und Portugiesisch.



### A Coruña (Herkulesturm)

Die Altstadt von A Coruña liegt auf einer Halbinsel der Rías Altas von Galicien, die mit dem Festland über eine schmale Landenge verbunden ist. Die Stadtgemeinde hat 246.000 Einwohner. An ihrer Küste, außerhalb des Stadtgebiets, erhebt sich der Herkulesturm.

Er wurde im 1. Jh. als Leuchtturm erbaut, ob-

schon die keltische und griechisch-römische Mythologie den Turm in früherer Zeit ansiedelt. Er ist auch heute noch als Leuchtturm in Betrieb.



### Oviedo (Kathedrale San Salvador)

Die in der Nähe der Kantabrischen Küste im Norden Spaniens gelegene heutige Hauptstadt des Fürstentums Asturien entstand gegen Ende des 8. Jahrhunderts. Oviedo – nach dem Leitspruch auf ihrem Stadtwappen eine „sehr noble, sehr loyale, verdienstvolle, unbesiegte, heldenhafte und gute“ Stadt – hat 226.000 Einwohner und gehört zum „Ocho Asturiano“, einem von mehreren großen Städten der Region gebildeten Gebiet. Auf dem Platz der gotischen Kathedrale San Salvador befindet sich auch „La Regenta“, eine Statue, die dem gleichnamigen Roman des unter dem Pseudonym „Clarín“ bekannt gewordenen spanischen Autors Leopoldo Alas gewidmet ist.



## Vigo (Casco Vello)

Der Name der Stadt leitet sich vom lateinischen Wort „vicus“ („Dorf“) ab. Vigo ist Zentrum einer Region mit großer Seefahrt- und Fischereitradition; mit 297.400 Einwohnern ist sie die größte Stadtgemeinde Galiciens. In ihrem Altstadtviertel, dem Casco Vello, befinden

sich Vigos schönste Plätze sowie wichtige Gebäude aus der Barockzeit.



## Burgos (Arco de Santa María)

Die auf der östlichen Meseta von Kastilien und León gelegene Stadt wurde 844 gegründet. Bis zum 16. Jh. war sie Hauptstadt der christlichen Königreiche. Ein Relikt ihrer mittelalterlichen Geschichte ist das Stadttor Arco de Santa María, durch das man auf den Kathedralenplatz gelangt. Die Stadt hat

179.900 Einwohner. In ihrer Umgebung befindet sich die bedeutende prähistorische Fundstätte Atapuerca.



## Saragossa (Basílica del Pilar)

Die Römer gründeten die Stadt vor mehr als 2.000 Jahren am Ufer des Flusses Ebro in unmittelbarer Nähe der iberischen Siedlung Salduie und nannten sie zu Ehren von Kaiser Augustus Caesaraugusta. Heutzutage hat Saragossa 679.600 Einwohner. Die

Kathedrale Basílica Nuestra Señora del Pilar hat über die Jahrhunderte hinweg ihr Aussehen sehr verändert. Ihr derzeitiges barockes Gepräge stammt aus dem 17. und 18. Jh. Die Basílica neben der Steinbrücke über den Ebro ist eins der charakteristischsten Motive der Stadt.



## Salamanca (Universitätsplatz)

Die 152.000 Einwohner zählende Stadt liegt auf der Meseta Central, westlich von Kastilien und León. Sie beherbergt die älteste Universität Spaniens, gegründet 1218 von Alfonso X. dem Weisen. Salamanca ist auch heute noch sehr stark von ihrer

Universität geprägt. Am in der Nähe der beiden Kathedralen der Stadt gelegenen Universitätsplatz kann man eine aus dem 16. Jh. stammende Fassade mit vielen detaillierten Verzierungen bewundern.



## Porto (Ponte Dom Luís I)

Porto ist die Hauptortschaft im nördlichen Portugal. Ihr an der Mündung des Douro gelegene Hafen (portug. „porto“) gab der Stadt ihren Namen. Portos Innenstadt hat 237.000 Einwohner, ihre Metropolregion

erreicht aber eine Einwohnerzahl von 1,8 Millionen. Die in der Region hergestellten weltberühmten Weine wurden traditionell in speziell dafür vorgesehenen Booten zum Hafen der Stadt gebracht. Die Ponte Dom Luis I ist eine gegen Ende des 19. Jahrhunderts nach den Plänen des Ingenieurs Théophile Seyrig erbaute Brücke über den Douro. Über zwei Ebenen unterschiedlicher Länge verbindet sie Porto mit der Stadt Vila Nova de Gaia.



## Madrid (Puerta de Alcalá)

Die Stadt Madrid hat 3.215.600 Einwohner, aber in ihrer Metropolregion leben mehr als 6,5 Millionen Menschen. Ihre Herkunft verliert sich im Dunkel der vorrömischen Zeit. Bedeutung erreichte die Ortschaft erst Ende des 16. Jahrhunderts, als sie aufgrund

ihrer zentralen geografischen Lage auf der Iberischen Halbinsel zur Hauptstadt von Spanien ernannt wurde. Die 1778 von Francesco Sabatini entworfene monumentale Puerta de Alcalá ersetzte ein älteres Tor, welches den Zutritt zur Stadt aus nordöstlicher Richtung erlaubte.



## Coimbra (Universität)

Als römische Kolonie trug die im Landesinneren Portugals gelegene Stadt den Namen Aeminium, danach nannte sie sich Conímbriga. Später war sie eine bedeutende Stadt des maurisch beherrschten Teils der

Iberischen Halbinsel. Sie war die erste Hauptstadt des Königreichs Portugal. Danach bestimmte ihre Ende des 13. Jahrhunderts gegründete Universität – eine der ältesten Europas – den Werdegang der Stadt. Die Geschichte der Universität spiegelt sich in ihrer mittelalterlichen Architektur wider. Coimbra hat ca. 145.000 Einwohner.



## Lissabon (Torre de Belém)

Lissabon wurde in vorrömischer Zeit Olissipona genannt. Die Stadt war stets ein wichtiger Hafen im Tejo-Delta und hatte große Bedeutung zur Zeit der portugiesischen Seefahrer und Entdecker. Lissabon ist die Hauptstadt von Portugal. Ihre Metropolregion hat 2,9 Millionen Einwohner. Der aus

dem 16. Jh. stammende Torre de Belém, ein verzierter Turm zur Verteidigung des Hafens, wurde von dem manuelinischen Architekten Francisco de Arruda entworfen.



## Mérida (Römisches Theater)

Vor ca. 2.050 Jahren wurde die Stadt für in den Ruhestand getretene römische Soldaten – die Emeriti – gegründet, was der Stadt auch ihren damaligen Namen verlieh: Emerita Augusta. Sie war die Hauptstadt der

römischen Provinz Lusitania. Heute hat Mérida 58.200 Einwohner. Unter ihren archäologischen Resten nimmt das Anfang des 1. Jahrhunderts erbaute römische Theater eine besondere Stellung ein. Freigelegt im 19. Jh., dient es seit seiner Restauration Mitte des 20. Jahrhunderts der Aufführung von Theaterstücken.



## Córdoba (Mezquita)

Die etwa 330.000 Einwohner zählende Stadt am Fuß der Sierra Morena wird vom Guadalquivir durchflossen. Ihre Anfänge liegen in prähistorischer Zeit. Bis zu ihrer Gründung unter dem Namen Corduba vor 2.200 Jahren war sie eine Siedlung der

Iberer. Sie war die Hauptstadt der römischen Provinz Bética und wurde danach – nun Qurtuba genannt – zum Zentrum des Emirats und

# CATAN – Länderszenario – Iberische Halbinsel

Kalifats Omeya de Al-Ándalus (8. bis 11. Jh.). Die große Mezquita ist eine in mehreren Bauabschnitten (8. bis 10. Jh.) errichtete Moschee. Neben dem Minarett und dem Patio de los Naranjos („Orangenhof“) beeindruckt besonders das Innere der Moschee, das aus einem Wald von Säulen mit rot-weißen, übereinanderliegenden Bögen besteht, die die Decke der Halle weiter nach oben verlegen und damit bewirken, dass der Raum von mehr Licht durchflutet wird. Im 16. Jh. wurde im Inneren der Moschee mit dem Bau einer Kathedrale begonnen. Bis zu ihrer Fertigstellung vergingen mehr als zwei Jahrhunderte, so dass die heutige Kathedrale spätgotische, platereske, Renaissance- und Barockstilelemente vereinigt.



## Sevilla (Torre del Oro und Giralda)

Sevilla ist die Hauptstadt von Andalusien. Mit ihren 45 angrenzenden Stadtgemeinden bildet sie eine 1.519.600 Einwohner zählende Metropolregion. Anfänglich eine tartessische Ortschaft namens Spal, wurde sie danach zur römischen Stadt Hispalis

und in maurischer Zeit schließlich zu Sevilla. Der Fluss Guadalquivir ist schiffbar bis zum Hafen von Sevilla, dem einzigen Flusshafen Spaniens. Vom Ufer des Guadalquivir aus sieht man den aus dem 13. Jh. stammenden Torre del Oro („Goldturm“) almohadischen Ursprungs und den Torre de la Giralda (ein ehemaliges Minarett, heute der Turm der Kathedrale); letzterer verdankt seinen Namen der auf seiner Spitze stehenden, sich im Wind drehenden Wetterfahne.



## Granada (Alhambra)

Obleich Granada unter dem Namen Iiberis zur Römerzeit von gewisser Bedeutung war, blieb der Ort dennoch jahrhundertlang nahezu unbewohnt. Nach einem Machtwechsel in Al-Andalus wurde 1238 das

Nasridenreich von Granada gegründet. Die Alhambra – teils Festung, teils Palaststadt – ist in beherrschender Lage über Granada angesiedelt. Die Gärten ihres Generalife-Palasts grenzen an das Wohnviertel Albaicín. Die in der Nähe der Sierra Nevada gelegene Stadt hat gegenwärtig ca. 234.000 Einwohner und beherbergt auch eine bedeutende Universität.



## Murcia (Kathedrale Santa María)

Die im 9. Jh. gegründete Stadt Murcia ist maurischen Ursprungs; Siedlungen gab es in dieser am Mittelmeer gelegenen Region aber bereits seit vorgeschichtlichen Zeiten. Murcia hat 441.350 Einwohner. Die Kathedrale Santa María wurde im 14. Jh. auf der Hauptmoschee

der Stadt errichtet. Die aus der Mitte des 18. Jahrhunderts stammende ornamentierte Fassade der Kathedrale ist ein Beispiel für den levantischen Barockstil Spaniens.



## Albacete (Posada del Rosario)

Der Name der im Südosten der Meseta Central gelegenen Stadt hat seinen Ursprung im andalusischen Arabisch und bedeutet „die Ebene“. Mit 172.000 Einwohnern ist sie die größte Stadt in Castilla la Mancha.

Die Posada del Rosario, ein seit dem 18. Jh. existierendes typisches Gasthaus der Region La Mancha, wird von den Straßen Calle del Tinte

und Calle del Rosario umschlossen. Gegenwärtig befinden sich dort das Fremdenverkehrsamt und die Universitätsbibliothek. Das quadratische Bauwerk besitzt einen von Säulengängen eingefassten Hof, der gotische, Renaissance- und Mudéjar-Elemente in sich vereinigt.



## Valencia (Stadt der Künste und der Wissenschaften)

Mit 797.000 Einwohnern und einer von 1.774.200 Menschen bewohnten Metropolregion ist Valencia die drittgrößte Stadt Spaniens. Die in der Mitte der Ostküste der

Iberischen Halbinsel an der Mündung des Flusses Turia gelegene Stadt wurde vor ca. 2.150 Jahren unter dem Namen Valentia Edetanorum als römische Kolonie gegründet. Die Stadt der Künste und der Wissenschaften ist ein von Santiago Calatrava und Félix Candela entworfener architektonischer Komplex. Nach seiner Fertigstellung Anfang des 21. Jahrhunderts umfasst er verschiedene Museen und Aufführungssäle.



## Tarragona (Amphitheater von Tarraco)

Das heutige Tarragona war vor 2.500 Jahren eine iberische Siedlung. Nach Ankunft der Römer wurde sie unter dem Namen Tarraco zur Hauptstadt der im Norden der Halbinsel

gelegenen römischen Provinz Hispania Citerior. Tarragona hat derzeit 130.000 Einwohner und ist eine der wichtigsten Touristenstädte Kataloniens. Die Stadt besitzt eine große Zahl von Überresten aus der Römerzeit. Die Ruinen des Amphitheaters am Mittelmeerufer gehen auf das 2. Jh. zurück.



## Barcelona (Sagrada Família)

Barcelona, die Hauptstadt von Katalonien, hat etwa 1,6 Millionen Einwohner, in ihrer Metropolregion leben jedoch mehr als 5 Millionen Menschen. Der Ursprung der Stadt ist eng mit dem phönizischen Mittelmeerhandel verknüpft. Heute ist Barcelona eine der größten Städte Europas. 1992 wurden hier die Olympischen Sommerspiele abgehalten, und auch weiterhin

finden hier viele andere sportliche und kulturelle Ereignisse von internationaler Bedeutung statt. Zu den Attraktionen der Stadt zählen die Werke des modernistischen Architekten Antoni Gaudí (1852-1926), unter denen sein Projekt der Kathedrale Sagrada Família – die 1882 begonnen wurde und noch immer im Bau ist – besonders hervorsteicht.



## Bilbao (Guggenheim-Museum)

Bilbo (auf Baskisch) oder Bilbao (auf Spanisch) ist die Hauptstadt der Biskaya im Baskenland (Euskadi). Die Stadt wurde im 13. Jh. als ein Handelszentrum an der

Mündung des Flusses Nervión gegründet und gelangte rasch zu Wohlstand. Gegenwärtig hat sie 332.000 Einwohner. Historisch eine Industriestadt, vollzog sich in Bilbao seit Ende des 20. Jahrhunderts ein wesentlicher Strukturwandel. Auf dem Gelände ehemaliger Fabriken entlang der Flussmündung wurde 1997 das Guggenheim-Museum für zeitgenössische Kunst eröffnet. Das Gebäude wurde von Architekt Frank Gehry entworfen und ruft beim Beschauer den Eindruck eines riesigen, auf dem Wasser schwimmenden metallischen Wals hervor.

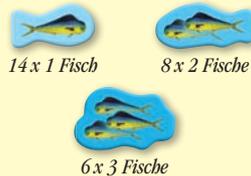
# CATAN – Länderszenario – Hawaii

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan „Hawaii“



- 28 Fischmarker  
(zeigen 48 Fische)



- 4 Fischmarkt-Karten



- 4 Fischerboote in 4 Farben



- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“, außer den Landfeldern, Rahmenteilen & Zahlenchips

- 60 Schiffe



- 1 Seeräuber



- 8 Catan-Chips



➔ Platziert für jeden Spieler ein Fischerboot in seiner Farbe auf dem Feld „Start“ der Fischgrundleiste.

## SPIELABLAUF & SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten die Regeln von *CATAN – Das Spiel* und der Erweiterung *Catan – Seefahrer*. Folgende Sonderregeln sind gültig:

### 1. Bau von Siedlungen

Siedlungen dürft ihr nur auf den runden, mit Namen versehenen **Ortsfeldern** bauen.



Ortsfeld

### 2. Straßenbau

Straßen dürft ihr nur auf den rechteckigen, braun eingefärbten **Straßenfeldern** bauen.



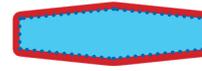
Straßenfeld

### 3. Schiffsbau

Schiffe dürft ihr nur auf den ovalen, hellblau eingefärbten **Schiffsfeldern** bauen. Spezielle Schiffsfelder sind die rot umrahmten **Handelsschiff-Felder** und die mit einem Fisch illustrierten **Fischgrund-Felder**.



Schiffsfeld



Handelsschiff-Feld



Fischgrund-Feld

## EINLEITUNG

In diesem Catan-Szenario für Seefahrer besiedelt ihr die Inselgruppe Hawaii und brecht mit euren Schiffen zu lukrativen Fischgründen der hawaiianischen Küstenregion auf. Dort geht ihr auf Fischfang und sichert euch zusätzliche Siegpunkte und wertvolle Spielvorteile. Viel Spaß auf Hawaii!

Die Landschaftsillustrationen auf diesem Spielplan unterscheiden sich optisch ein wenig von den catanischen. Um die Rohstoffe eindeutig den zugehörigen Landschaften zuordnen zu können, sind die Zahlenfelder eingefärbt: Wald – dunkelgrün; Weideland – hellgrün; Ackerland – gelb; Gebirge – grau; Hüggelland – braun; Meerfeld – blau.

Hinweis: Bevor ihr dieses Szenario spielt, solltet ihr bereits ein wenig Erfahrung mit der Erweiterung Seefahrer gemacht haben.

## VORBEREITUNG

- ➔ Jeder Spieler erhält:
  - ↕ Die Spielfiguren aus *Catan – Das Spiel* und der Erweiterung *Catan – Seefahrer* in einer Farbe.
  - ↕ Eine Fischmarkt-Karte.
  - ↕ Ein Fischerboot in der Farbe der Spielfiguren.
- ➔ Legt den Spielplan aus.
- ➔ Platziert die Rohstoff- und Entwicklungskarten in den Kartenhaltern sowie die Würfel und die Sonderkarten neben dem Spielplan.
- ➔ Stellt den Räuber und den Seeräuber auf ihre Startfelder (Abbildungen der Figuren) rechts unten auf dem Spielplan.
- ➔ Legt auf jede Kreuzung mit Siegpunkt-Symbol  einen Catan-Chip.
- ➔ Legt die Fischmarker als Vorrat auf den großen Schwarm neben der Fischgrundleiste links unten auf dem Spielplan.

### Wichtig!

! Baut ihr eine Straße oder ein Schiff zu einem Ortsfeld, dürft ihr eine nächste Straße oder ein nächstes Schiff hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn ihr eine Siedlung auf dem Ortsfeld gebaut habt.

! Entgegen der normalen Seefahrer-Regel dürft ihr ein Schiff an eine beliebige Straße bauen (und umgekehrt), ohne die dazwischenliegende Kreuzung zuerst mit einer Siedlung bebauen zu müssen. Eure miteinander verbundenen Netzwerke von Schiffen bzw. Straßen zählen für die Bestimmung der „Längsten Handelstraße“.

### 4. Gründungsphase

Jeder Spieler beginnt mit 3 Siedlungen und 3 Straßen/Schiffen. Die Gründungsphase verläuft zunächst wie im Almanach des Basisspiels beschrieben. Hat der Startspieler seine zweite Siedlung gegründet und eine Straße oder ein Schiff an diese angesetzt, gründet er anschließend seine dritte Siedlung und setzt auch an diese eine Straße oder ein Schiff an. Danach verfahren alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ebenso. Jeder Spieler erhält die Startrohstoffe für seine dritte Siedlung.

**Wichtig:** Ihr müsst eure 3 Start-siedlungen auf **3 verschiedenen Inseln** bauen.

### 5. 2:1- und 3:1-Handel

Habt ihr ein Schiff auf einem Handelsschiff-Feld gebaut, dürft ihr Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der jeweils benachbarten Urkunde angegeben ist: Entweder dürft ihr 3 Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 Rohstoffe der abgebildeten Sorte gegen einen beliebigen anderen Rohstoff mit dem Vorrat tauschen.

**Wichtig:** Wird ein Schiff von einem Handelsschiff-Feld entfernt, verliert der Besitzer des Schiffs den auf der zugeordneten Urkunde angegebenen Handelsvorteil.

## 6. Rohstoffträge

Eine Siedlung/Stadt produziert – wie gewohnt – Rohstoffe von jedem angrenzenden Landschaftsfeld, dessen Zahl gewürfelt wird. Das gilt auch dann, wenn das Ortsfeld, auf dem die Siedlung/Stadt steht, durch Meer vom entsprechenden Landfeld getrennt ist. Wird z. B. eine „11“ gewürfelt, produziert sowohl eine Siedlung/Stadt auf Lanai City als auch eine Siedlung/Stadt auf Kaunakakai Wolle.

## 7. Sonder-Siegepunkte für Fischgründe

Wer ein Schiff auf einem Fischgrund-Feld einsetzt, rückt sein Fischerboot auf der Fischgrundleiste 1 Feld vor. Auf den Feldern sind zwischen 0 und 5 Catan-Chips abgebildet, die zusätzliche Siegepunkte darstellen. Die Positionen eurer Fischerboote zeigen euch somit an, wie viele zusätzliche Siegepunkte ihr für Fischgründe besitzt.

**Wichtig:** Wird ein Schiff von einem Fischgrund-Feld entfernt, muss der Besitzer des Schiffs sein Fischerboot auf der Fischgrundleiste 1 Feld zurück ziehen und verliert dadurch eventuell einen Siegpunkt.

## 8. Fischfang

Habt ihr ein Schiff auf einem Fischgrund-Feld stehen und das Ergebnis des Ertragswurfs entspricht der Zahl eines benachbarten, blauen Zahlenfeldes, erhaltet ihr 1 Fisch (jedes Schiff an dieser Zahl fängt 1 Fisch).

**Wichtig:** Nur für Schiffe auf Fischgrund-Feldern könnt ihr Fische erhalten. Für eine Siedlung/Stadt erhaltet ihr **KEINE** Fische, wenn die Zahl eines angrenzenden blauen Zahlenfeldes gewürfelt wird.

### Für den Umgang mit Fischen gilt:

- Fische zählen nicht zu den Handkarten, sie sind keine Rohstoffe und werden somit beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt. Sie dürfen auch nicht gestohlen werden.
- Die Spieler dürfen untereinander mit Fischen handeln.
- Der Seehandel mit Fischen erfolgt über die Nutzung des Fischmarktes.

## 9. Der Fischmarkt

Die auf der Fischmarkt-Karte angegebenen Vorteile dürft ihr zu einem beliebigen Zeitpunkt eures Zuges nutzen – auch vor dem Würfeln. Nutzt ihr einen oder mehrere Vorteile, legt ihr die jeweils geforderten Fische zum Vorrat.

**Wichtig:** Mehr als 7 Fische darf ein Spieler am Ende seines Zuges nicht besitzen. Wer mehr besitzt, muss einen oder mehrere der auf der Fischmarkt-Karte angegebenen Vorteile nutzen.

Hinweis zu den Fischmarkt-Vorteilen „3 Fische“: Wer 3 Fische abgibt, darf **entweder** 1 Rohstoffkarte eines Mitspielers ziehen oder 1 Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen (sofern er 3:1 handeln darf). Für die Abgabe von 6 Fischen dürfen natürlich auch beide Vorteile einmal (oder einer der Vorteile zweimal) genutzt werden.

## 10. Siegpunkt-Kreuzungen

Der jeweils erste Spieler, der mit einer Straße oder einem Schiff eine Kreuzung mit einem Catan-Chip erreicht, nimmt sich den Catan-Chip, welcher 1 Siegpunkt zählt



## SPIELENDENDE

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und im Spiel zu dritt 15 Siegpunkte und im Spiel zu viert 13 Siegpunkte erreicht.

## Informationen zu den auf dem Spielplan abgebildeten Orten

**Hawaii (der „Aloha-Staat“)** *Einwohnerzahl: ca. 1.432.000 (2014)*

Hawaii liegt im Pazifischen Ozean und ist der fünfzigste, am südlichsten gelegene Bundesstaat der USA. Hawaii besteht aus sechs größeren Inseln, verschiedenen kleineren Inseln sowie über hundert kleinen Felseninseln. Die sechs größeren Inseln sind: Hawaii (Big Island), Kauai, Lanai, Oahu, Maui und Molokai.

Das Klimaspektrum reicht von mild bis tropisch. Im Sommer liegen die Höchsttemperaturen um 31°C, im Winter um 28°C. Zucker und frische Ananas sind nur einige der hochwertigen Exportprodukte Hawaiis. Die Topografie variiert von Insel zu Insel. Auf den Inseln Hawaiis gibt es Gebirge, traumhafte Strände, Regenwälder, vulkanisches Gelände und üppige Küstenebenen. Auf Big Island gibt es sogar einen aktiven Vulkan.

Vor etwa 1.500 Jahren erreichten Polynesier von den Marquesas-Inseln die Inseln Hawaiis. Nach den Sternen navigierend legten sie in ihren Kanus über 3.000 km zurück. 1.000 Jahre später trafen weitere, aus Tahiti kommende Polynesier ein und brachten neue religiöse Sitten und Bräuche mit. Streitigkeiten zwischen herrschenden Stammesfürsten über die Landaufteilung waren keine Seltenheit.

Im Jahre 1778 erreichte Kapitän James Cook Hawaii. Spätere Besuche durch Händler und Forschungsreisende brachten Krankheiten, denen ein Großteil der Bevölkerung zum Opfer fiel. Ende des 18. Jahrhunderts vereinte Kamehameha der Große die Inseln Hawaiis in ein einziges Königreich. 1898 wurde Hawaii von den Vereinigten Staaten als US-Territorium annektiert und 1959 wurde es zum 50. US-Bundesstaat.

**KAUAI** *Einwohnerzahl: ca. 65.700 (2010)*



**Kauai**, auch als „Garteninsel“ bezeichnet, ist die viertgrößte Insel Hawaiis und die älteste und am nördlichsten gelegene Insel der Inselkette. Sie ist für ihre vom Zahn der Zeit und dem Einfluss der Elemente geschaffene landschaftliche Schönheit bekannt. Kauai ist ein Land

tropischer Regenwälder, smaragdgrüner Täler, scharfer Bergspitzen, gezackter Klippen und herabstürzender Wasserfälle. **Lihue** (Einwohnerzahl 2010: ca. 6.500) bedeutet auf Hawaiianisch „kalter Wind“. Vom späten 18. bis zum frühen 19. Jahrhundert produzierte Lihue Zucker. Heute baut man dort diverse Nutzpflanzen an und hält Vieh.

**OAHU** *Einwohnerzahl: ca. 953.000 (2015)*



Bevölkerungsmäßig ist **Oahu** die größte Insel Hawaiis. Die Nordküste der Insel ist für das Big Wave Surfing berühmt. Im Süden liegt die Hauptstadt des Bundesstaates Hawaii, **Honolulu** (Einwohnerzahl 2010: ca. 337.000), mit ihrem pulsierenden Nachtleben und den Gedenkstätten und

# CATAN – Länderszenario – Hawaii

Museen Pearl Harbors. Honolulu bedeutet auf Hawaiianisch „geschützter Hafen“. Die Stadt, auch ein bedeutendes internationales Wirtschaftszentrum und ein Zentrum für militärische Verteidigung, bietet eine bunte Mischung von Kultur, Kochkunst und Traditionen des Ostens, des Westens und der Pazifikregion.

## MOLOKAI



*Einwohnerzahl: ca. 7.300 (2010)*  
Die Insel **Molokai** ist relativ unberührt und bewahrt viele Charakterzüge eines längst vergangenen Hawaii. Es gibt keine Verkehrsampeln und die Fischer und Farmer arbeiten jeden Tag. Die Insel gilt als die Geburtsstätte des Hula. Sie besitzt Küstendünen, Berggipfel, ein Hochplateau, das unbeschreiblich schöne Halawa Valley und üppigen Feuchtwald. **Kaunakakai** (Einwohnerzahl 2010: ca. 3.400) ist die größte Ortschaft auf Molokai.

## LANAI



*Einwohnerzahl: ca. 3.100 (2010)*  
**Lanai** ist eine Insel der Kontraste – von der Mondlandschaft von Keahiakawelo (Garten der Götter) bis hin zu Picknickplätzen mit Blick auf Puu Pehe (Sweetheart Rock). **Lanai City** (Einwohnerzahl 2010: ca. 3.100) ist das Hauptgeschäftsbereich der Insel. Hier sind viele Restaurants und Läden angesiedelt.

## MAUI



*Einwohnerzahl: ca. 155.000 (2010)*  
**Maui** ist die zweitgrößte Insel des Hawaii Archipels. Wegen der flachen Talregion zwischen den beiden Bergregionen ist sie auch als „Tal-Insel“ bekannt. Der Tourismus und die Landwirtschaft zählen zu den wichtigsten Wirtschaftszweigen. Zu den Sehenswürdigkeiten der Insel

zählen schimmernde Strände und das heilige Iao Valley. **Lahaina** (Einwohnerzahl 2010: ca. 11.700) war einst die Hauptstadt des Königreichs Hawaii und das Zentrum der Walfangindustrie.

## HAWAII BIG ISLAND

*Einwohnerzahl: ca. 185.000 (2010)*

Um die Insel Hawaii vom Bundesstaat Hawaii zu unterscheiden, wird sie oft als „**Big Island**“ bezeichnet. Big Island ist größer als alle anderen Inseln Hawaiis zusammengenommen. Sie ist die größte Insel der Vereinigten Staaten. Auf der Insel Hawaii findet man zerklüftete Lavalandschaften und einen der aktivsten Vulkane der Welt, den Kilauea, der jährlich von Millionen Touristen besucht wird. Mit einer Höhe von 4.205 m ü. d. M. ist der schlafende Vulkan Mauna Kea die höchste Erhebung auf Hawaii. **Hilo** (Einwohnerzahl 2010: ca. 44.000) ist der größte Ort der Insel und Kreisstadt des Landkreises Hawaii. Sie ist derzeit eines der am schnellsten wachsenden Gebiete des Bundesstaats.



## Impressum

### Starter Set

Lizenz: Catan GmbH © 2021  
Redaktion: Arnd Fischer, Jasmin Fuss, Martin Pflieger  
Gestaltung: Michaela Kienle

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199  
catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 682101

### CATAN – Das Spiel, CATAN – Seefahrer

Autor: Klaus Teuber  
Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de  
Illustration: Michael Menzel  
Gestaltung: Michaela Kienle  
Design der Spielfiguren: Andreas Klover  
3D-Grafik: Andreas Resch  
Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer  
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp  
Regelstand: Januar 2015  
© 1996, 2021

### Iberische Halbinsel

Idee & Design: Klaus Teuber  
Lizenz: Catan GmbH © 2013, 2021  
Spielplangestaltung: Jesús Toirres Castro  
Illustration Landschaften: Michael Menzel  
Illustration Städte: Anoka Illustration & Design  
Gestaltung: Michaela Kienle  
Übersetzung: Gavin Allister  
Redaktion: Martin Pflieger

### Hawaii

Idee & Design: Klaus Teuber, Benjamin Teuber  
Lizenz: Catan GmbH © 2017, 2021  
Entwicklungsteam: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Guido Teuber  
Illustration Landschaften: Michael Menzel  
Illustration Inseln: Tanja Donner  
Gestaltung: Michaela Kienle  
Übersetzung: Gavin Allister  
Redaktion: Martin Pflieger, Arnd Fischer