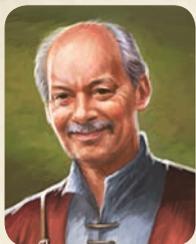


CATAN

— SZENARIEN FÜR SEEFAHRER —

DIE LEGENDE DER SEERÄUBER





Klaus Teuber,
Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg: Catan



Benjamin Teuber,
Jahrgang 1984, lebt in Frankfurt. Aufgewachsen als Sohn eines Spieleentwicklers, hat er Brettspiele gespielt, seit er Karten in der Hand halten konnte. Im Anschluss an sein Psychologie- und Betriebswirtschaftsstudium war er

zunächst für verschiedene Firmen tätig, bevor es ihn 2010 in die Spielebranche zog.

Danke!

Aus der Idee eines Jubiläumsszenarios wurde eine Legende. Vielen Dank an alle, die dabei geholfen haben!

Herzlichen Dank an alle Testspieler.

Besonders legendär mitgespielt haben: Ian Birdsall, Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Robert T. Carty, Wolfgang Lüdtke, Felicitas Mundel, Irene Mundel, Peter Neugebauer, Martin Pflieger, Markus Potthast, Charlotte Schriener, Jelena Subotin, Zoran Subotin, Claudia Teuber

Ein spezieller Dank geht an das Kosmos-Produktionsteam, das jede Änderung mitgemacht hat: Lilli Kirschmann, Tatyana Momot, Ralph Querfurth, Monika Schall, Annette Trinkner.

Impressum

Idee & Erzählung: Klaus und Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2017, catan.de
Entwicklungsteam: Arnd Beenen,
Coleman Charlton, Morgan Dontanville,
Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Guido Teuber

Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klobber
3D-Grafik: Andreas Resch
Redaktion: Arnd Fischer
Art.-Nr.: 692902

© 2017 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

Einleitung

In *Die Legende der Seeräuber* erlebt ihr in 4 Kapiteln die Geschichte Catans – etwa 70 Jahre nach der Landung der ersten Siedler. Die Cataner haben weite Gebiete der Insel besiedelt und beginnen, mit ihren Schiffen die nähere Umgebung zu erforschen.

Jeder von euch ist ein Stammesführer. Der Rat von Catan betraut euch in jedem Kapitel mit besonderen Aufträgen.

Natürlich ist es euch wichtig, dem Wohl eures Stammes zu dienen und neue Gebiete mit Straßen und Siedlungen zu erschließen. Andererseits fordern die Aufträge des Rats, das Gemeinwohl Catans im Auge zu behalten. Wer die richtige Balance zwischen der Verwirklichung seiner eigenen Interessen und der Erfüllung der Aufträge des Rats findet, hat gute Chancen *Die Legende der Seeräuber* zu gewinnen.

Inhaltsverzeichnis

Autoren, Impressum	02	Kapitel 3	22
Einleitung	03	Nachtrag Kapitel 2	23
Allgemeine Regeln	04	Material, Vorbereitung	24
Kapitel 1	07	Aufbau	25
Material, Vorbereitung	09	Sonderregeln	27
Aufbau	10	Kapitel 4	30
Sonderregeln	12	Nachtrag Kapitel 3	31
Kapitel 2	14	Material, Vorbereitung	32
Nachtrag Kapitel 1	16	Aufbau	33
Material, Vorbereitung	17	Sonderregeln	35
Aufbau	18	Materialübersicht	38
Sonderregeln	20	Chronik	40

Hinweise

Bevor ihr *Die Legende der Seeräuber* spielt, empfehlen wir unbedingt, mindestens das erste Szenario der *Seefahrer*-Erweiterung gespielt zu haben. Die Kenntnis der Regeln von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Seefahrer* wird vorausgesetzt.

Das ganze Spielerlebnis der Legende kommt zum Tragen, wenn ihr die 4 Kapitel entsprechend der durchgängigen Geschichte in derselben Spielerkonstellation durchspielt. Jedes Kapitel wird von einem Ausschnitt der Geschichte Catans eingeleitet.

Es ist aber auch möglich, die Kapitel mit verschiedenen Spielern und sogar komplett unabhängig voneinander als getrennte Szenarien zu spielen. Hinweise dazu findet ihr beim jeweiligen Kapitel.

Vor dem ersten Spiel sollten die 7 großen und 4 der kleinen Zip-Beutel mit den Etiketten des Etikettenbogens beklebt werden. 2 der Zip-Beutel sind für Material aus der *Seefahrer*-Erweiterung vorgesehen. Entsprechend den Etiketten bzw. der Materialübersicht am Ende dieser Anleitung wird das Spielmaterial einsortiert. Die weiteren Zip-Beutel helfen euch, das Spielmaterial geordnet aufzubewahren.

Die *CATAN*-Spielereihe mit ihren Erweiterungen und Ergänzungen wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Auf unserer Website catan.de informieren wir umfassend über die Unterschiede und die Möglichkeiten, die verschiedenen Editionen zu kombinieren. Unter catan@kosmos.de sind wir für weitergehende Fragen erreichbar.

Grundsätzlich gelten die Regeln des *Basisspiels* und der *Seefahrer-Erweiterung*. In den Allgemeinen Regeln sind die Änderungen bestehender Grundregeln und zusätzliche Regeln beschrieben, die allgemein für *Die Legende der Seeräuber* gelten. In den jeweiligen Kapiteln werden zusätzliche Sonderregeln aufgeführt.

Änderungen bestehender Grundregeln

1) 2 Schiffe auf einem Wasserweg

Auf den Wasserwegen (Kanten der Meerfelder) dürfen bis zu 2 Schiffe nebeneinander eingesetzt werden. Dabei müssen die beiden Schiffe von unterschiedlichen Spielern stammen. Ein Spieler darf somit nicht 2 seiner Schiffe auf einem Wasserweg einsetzen, etwa um einen Mitspieler zu blockieren. Nach wie vor aber bleibt die Regel bestehen, dass ein Spieler, wenn er mit einem Schiff die Siedlung/Stadt eines Mitspielers erreicht hat, seine Schifflinie nicht hinter dieser Siedlung/Stadt fortsetzen darf.



2) Genereller 3:1 Handel

Es dürfen generell 3 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff mit dem Vorrat getauscht werden.

3) Freundlicher Räuber

Der Räuber beginnt in jedem Kapitel auf seinem Startfeld neben dem Feld „4“ der Siegpunktleiste.

Der Räuber darf nach dem Wurf einer „7“ oder nach dem Ausspielen



einer Ritterkarte nicht auf eine Landschaft gesetzt werden, an die eine Siedlung eines Spielers grenzt, der nur 3 Siegpunkte besitzt (jeder Spieler startet in jedem Kapitel mit 3 Siegpunkten).

Sollte es aufgrund dieser Regel keine Landschaft geben, auf die man den Räuber versetzen kann, bleibt der Räuber auf seinem Startfeld stehen, bzw. wird er dorthin zurückgesetzt.

Ungeachtet dieser Regel muss jeder Spieler, der bei einer „7“ mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte seiner Rohstoffe abgeben – auch wenn man nur 3 Siegpunkte besitzt.

4) Gründungsphase

Die Gründungsphase verläuft weitestgehend nach den Regeln des Basisspiels. Zusätzlich gilt:

- Jeweils 3 bzw. 4 Küstenkreuzungen der in den einzelnen Kapiteln abgebildeten Spielfeldaufbauten werden mit einem Siedlungsmarker markiert. Jeder Spieler muss seine erste Siedlung auf einer dieser markierten Küstenkreuzungen gründen. Wenn ihr eure erste Siedlung auf einer dieser Kreuzungen einsetzt, entfernt ihr den Siedlungsmarker und legt ihn in den Zip-Beutel zurück.
- An diese Siedlung setzt ihr statt einer Straße ein **Schiff**.
- Wer zuletzt seine erste Siedlung gegründet hat, setzt nun als Erster seine zweite Siedlung mit angrenzender Straße ein. Es folgen die Mitspieler **gegen** den Uhrzeigersinn. Die Spieler erhalten bei der Gründung ihrer zweiten Siedlung **keine** Startrohstoffe.



- Jeder Spieler gründet nun noch eine dritte Siedlung.** Wer zuletzt seine zweite Siedlung gegründet hat, setzt direkt danach seine dritte Siedlung mit angrenzender Straße ein. Die Mitspieler folgen nun wieder **im** Uhrzeigersinn. Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner dritten Siedlung seine Startrohstoffe: Für jedes Landfeld, das an diese dritte Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

Wichtig: Eure zweite und dritte Siedlung dürft ihr nicht an der Küste bauen. Diese Einschränkung gilt jedoch nur für die Gründungsphase.

Zusätzliche allgemeine Regeln

1) Freundeskarten

Im Laufe des Spiels erhaltet ihr Freundeskarten als Belohnung für das Erfüllen von Aufträgen des Catanischen Rats. Auf diesen Karten sind Charaktere abgebildet, die euch – sobald ihr sie erhalten habt – bis zum Ende von *Die Legende der Seeräuber* begleiten. Für die Nutzung der Freundeskarten gelten die folgenden Regeln:



- Jede Freundeskarte besitzt eine „A“- und eine „B“-Seite. Erhaltet ihr während des Spielens eines Kapitels eine Freundeskarte, legt ihr sie mit ihrer „A“-Seite vor euch aus. Ihr dürft sie noch im gleichen Zug nutzen.
- Jede Freundeskarte hilft euch mit ihrer Funktion **zweimal** in einem Kapitel. Habt ihr die Funktion einer Freundeskarte 1 x genutzt, dreht ihr sie auf die „B“-Seite. Ihr dürft sie in einem späteren Zug dann nochmals nutzen.
- Nach der zweiten Nutzung legt ihr die Karte zu eurem Spielmaterial in den Zip-Beutel eurer Spielfarbe. Alle Freundeskarten, die ihr in vergangenen Kapiteln erworben habt, stehen euch zu Beginn eines neuen Kapitels (mit ihren „A“-Seiten nach oben) wieder zweimal zur Verfügung.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur maximal 1 Freundeskarte einmal pro Spielzug nutzen und grundsätzlich nur im eigenen Spielzug. Ausnahmen sind die Funktionen von „Oda“ und „Reiko“, die auch beim Ertragswurf eines Mitspielers eingesetzt werden können.

2) Kisten

Wenn ihr ein Kistenplättchen erhalten habt, dürft ihr das Plättchen umdrehen und euch die dort gezeigte Belohnung anschauen:



- Der Spieler darf kostenlos entweder eine Straße oder ein Schiff bauen.
- Der Spieler erhält einen beliebigen Rohstoff.
- Der Spieler erhält eine Entwicklungskarte.
- Der Spieler erhält die beiden abgebildeten Rohstoffe.

Kisten bergen

Es können auf Kreuzungen im Meer und an der Küste verdeckte Kistenplättchen ausgelegt sein. Wenn ihr mit einem eurer Schiffe eine Kreuzung mit einem Kistenplättchen erreicht habt, dürft ihr es euch nehmen. Dreht dann das Kistenplättchen um und schaut euch die dort gezeigte Belohnung an. Anschließend legt ihr das Kistenplättchen verdeckt vor euch ab.

Kistenplättchen einsetzen

Für das Einsetzen eines Kistenplättchens gelten ähnliche Regeln wie für das Einsetzen von Entwicklungskarten:

- Hat ein Spieler ein Kistenplättchen erhalten, darf er es erst ab seinem nächsten Zug einsetzen und sich die abgebildete Belohnung nehmen.
- Pro Zug darf ein Spieler nur maximal 1 Kistenplättchen einsetzen.
- Es ist erlaubt, im selben Zug sowohl eine Entwicklungskarte auszuspielen, als auch ein Kistenplättchen einzusetzen.
- Habt ihr ein Kistenplättchen eingesetzt und euch eure Belohnung genommen, legt ihr das Kistenplättchen offen auf eine Ablage.

3) Stützpunkte



- Es kann ein Auftrag des Catanischen Rats sein, Schifflinien zu Inseln zu bauen, um an deren Küste einen Stützpunkt zu errichten. Habt ihr mit einem Schiff eine Kreuzung an der Küste der Insel erreicht, dürft ihr auf dieser Kreuzung einen Stützpunkt bauen.
- Der Bau eines Stützpunkts kostet 2 Holz und 1 Wolle. **Ein Stützpunkt zählt 1 Siegpunkt.**
- Für einen Stützpunkt gibt es keine Erträge von angrenzenden Feldern.
- Ihr dürft einen Stützpunkt nicht zu einer Siedlung oder einer Stadt ausbauen.
- Habt ihr einen Stützpunkt gebaut, gilt die Schifflinie zwischen eurem Stützpunkt und eurer Siedlung/Stadt als geschlossen. Entsprechend den Seefahrer-Regeln darf kein Schiff aus einer geschlossenen Schifflinie versetzt werden.
- Beim Einsetzen eines Stützpunkts müsst ihr die für Siedlungen geltende Abstandsregel **nicht** einhalten. Ein Stützpunkt darf somit auf einer Kreuzung errichtet werden, die einer Kreuzung mit einem Stützpunkt eines Mitspielers direkt benachbart ist.

4) Einheiten

Je nach Kapitel setzt ihr eure Einheiten in der Funktion als Erzhändler, Goldwäscher oder Händler ein. Die Regeln sind in den einzelnen Kapiteln erklärt.



5) Siegpunkte



Damit ihr jederzeit einen Überblick über eure Siegpunkte habt, markiert ihr die offen sichtbaren Siegpunkte mit einem eurer Markierungssteine auf der Siegpunkteleiste des Rahmens.

Hierzu platziert jeder zu Beginn eines Kapitels seinen Markierungsstein auf dem Siegpunktfeld mit der „3“. Befinden sich – wie zu Spielbeginn – mehrere Markierungssteine auf einem Feld, setzt ihr sie zu einem Turm aufeinander. Immer dann, wenn ein Spieler Siegpunkte erhält oder verliert, ändert er die Position seines Markierungssteins entsprechend auf der Siegpunkteleiste.

Die Entwicklungskarten „Siegpunkt“ werden weiterhin während des Spiels verdeckt gehalten, erst bei Spieldende aufgedeckt und dementsprechend auch erst dann auf der Siegpunkteleiste markiert.

6) Catan-Chips



Für besondere Leistungen werdet ihr in den Kapiteln Catan-Chips erhalten. Wie in der *Seefahrer*-Erweiterung zählt jeder Catan-Chip 1 Siegpunkt.

7) Chronik

Der Vordruck der Chronik befindet sich auf der Rückseite dieser Anleitung. Falls ihr *Die Legende der Seeräuber* mehrfach komplett spielen möchtet, könnt ihr den Vordruck vor dem ersten Spiel kopieren oder unter catan.de für den Ausdruck herunterladen.

Habt ihr ein Kapitel beendet, tragt ihr die beim jeweiligen Kapitel geforderten Spielergebnisse in die hellen Felder der Chronik ein. Zu Beginn des nächsten Kapitels erhaltet ihr eure Legendenpunkte, die ihr in

die dunkleren Felder der Chronik eintragt. Die Summe der Legendenpunkte zeigt euch den Spielstand im Verlaufe der Legende an.

Spielergebnisse Legendenpunkte

Chronik						
Kapitel 1						
Siegpunkte						
Legendenpunkte						
Kapitel 2						
Siegpunkte						
Legendenpunkte						
Kapitel 3						
Siegpunkte						
Legendenpunkte						

Summe der Legendenpunkte

Euer Spielverhalten in einem Kapitel hat Auswirkungen auf das nächste Kapitel.

8) Gesamtwertung

Habt ihr alle Kapitel gespielt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe an Legendenpunkten *Die Legende der Seeräuber*. Bei Gleichstand entscheidet, wer in den 4 Kapiteln die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Besteht auch dabei Gleichstand, gewinnen mehrere Spieler.

Weitere Hinweise

1) Variabler Spiel Aufbau

Spielt ihr *Die Legende der Seeräuber* zum ersten Mal, solltet ihr die Spielfelder so aufbauen, wie sie in den Kapiteln abgebildet sind. Habt ihr *Die Legende der Seeräuber* beendet, könnt ihr beim erneuten Spielen die Spielfelder variabel aufbauen. Hierzu mischt ihr die Landfelder und legt sie zufällig im Landbereich aus. Die Verteilung der Zahlenchips ändert ihr jedoch nicht. Verteilt sie so, wie es auf den Spielfeldern der jeweiligen Kapitel abgebildet ist.

2) Kombination mit der Erweiterung Städte & Ritter

Die Kapitel von *Die Legende der Seeräuber* lassen sich gut mit der Erweiterung *Städte & Ritter* kombinieren. Die Regelanpassungen findet ihr auf catan.de.

Kapitel 1: „Die Schiffbrüchigen“



Wir schreiben das Jahr 71 nach der Ankunft der ersten Siedler auf Catan. Fleißig hatten sich die Cataner auf Catan ausgebreitet; neue Siedlungen und Städte waren entstanden und abgesehen von den Überfällen einer Räuberbande genossen die verschiedenen Stämme das friedliche Miteinander auf ihrer fruchtbaren Insel. Bis eines Morgens Fremde an der Westküste Catans auftauchten. Schiffbrüchige! Die Küstenbewohner versorgten die Gestrandeten mit dem Nötigsten und brachten ihren Anführer, einen gewissen Kapitän Dever, unverzüglich vor den Catanischen Rat.

Ausschnitt aus der Sitzung des Catanischen Rats

Neugierig blickten die drei Räte zur schweren Eichentür, die sich knarzend öffnete. Von zwei Wachen begleitet betrat ein kräftiger, mittelgroßer Mann mit graumeliertem schwarzen Haar das Ratszimmer.

Ratsherrin Isidora erhob sich von ihrem Sessel und taxierte mit gerunzelter Stirn den geschmeidig auf sie zuschreitenden Kapitän des gesunkenen Schiffs.

Der Mann stinkt. Hatte er nicht vor kurzem im Meer ein Bad genommen, dachte Isidora indigniert.

„Kapitän Dever, nehme ich an?“

„Ja, werter Ratsherrin, der bin ich.“ Kapitän Dever verneigte sich kurz in die Richtung Isidoras und dann in die Richtung der beiden anderen Ratsherren, die sich ebenfalls aus ihren Sesseln erhoben hatten. Die Falten auf Isidoras Stirn glätteten sich, als der Kapitän ihr ein gewinnendes Lächeln schenkte.

Ein gut aussehender Mann mit ehrlichen Augen, dachte Isidora. Schauen wir mal, was er uns zu sagen hat.

„Werte Ratsherrin Isidora, werter Ratsherr! Wie Ihr bereits wisst, geriet ich in der Meerenge zwischen der Öden Insel und Eurer Westküste in einen grässlichen Sturm und mein kostbares Schiff „Drachenschwinge“ sank vor Eurer Küste. Zu meinem Verband gehörten noch zwei weitere Schiffe, die vom Sturm zurück in die Richtung der Öden Insel getrieben wurden. Ich befürchte, sie sind vor der Küste der Öden Insel gesunken.“

Ratsherrin Isidora sah den Kapitän betroffen an.

Ratsherr Hartwig sinnierte: „Falls sich Schiffbrüchige auf die Öde Insel retten konnten, werden sie dort nicht lange überleben. Es gibt kaum Wasser und kein Wild auf der Insel. Es tut mir aufrichtig leid um Eure Leute, Kapitän Dever.“

Isidora stemmte die Hände in die Hüften und drehte sich mit blitzenden Augen zu ihren Ratsherrn um. „Dein aufrichtiges Mitleid nützt den Leuten von Kapitän Dever gar nichts, mein lieber Hartwig.“

Und wie steht es mit Euch, Erik? Wollt Ihr Kapitän Dever auch Euer aufrichtiges Beileid aussprechen?“, fragte die aufgebrachte Ratsherrin spitz.

Der hagere Ratsherr hob die Augenbrauen. „Was denkt Ihr von mir, Isidora! Glaubt Ihr, ich sei ein Unmensch? Natürlich werden wir helfen und auf der Öden Insel nach Schiffbrüchigen suchen lassen!“

Kapitän Dever räusperte sich. „Wenn Ihr meine Leute rettet, werde ich mich erkenntlich zeigen. Als wir auf der Öden Insel lagerten, haben wir in den Bergen reiche Erzvorkommen entdeckt. Ihr müsst wissen, einige meiner Leute sind sehr erfahren in der Gewinnung von Erzen. Sie könnten Euch helfen, die Erze auf der Öden Insel abzubauen.“

„Das wäre für die Stämme im Westen Catans ein Segen“, freute sich Erik, „gibt es dort doch kaum Erzvorkommen.“

„In der Tat, ein Segen, in der Tat ...“, nuschte Hartwig müde und gab so sein Einverständnis zur Rettungsaktion.

Isidora schnippte energisch eine Haarsträhne zur Seite, die sich aus ihrem hochgesteckten, roten Haar gelöst hatte und wandte sich wieder dem Kapitän zu.

„Ihr habt es gehört, Kapitän Dever, wir werden Euch helfen. Die Stämme im Westen werden Schiffe ausrüsten und auf der Öden Insel nach Schiffbrüchigen suchen. Vielleicht finden unsere Leute auch noch ein paar Kisten Eurer sicher wertvollen Fracht. Ihr und Eure Leute werden die Suchmannschaften begleiten. Zuvor aber nehmt Ihr ein Bad!“

Zusätzliches Material für Kapitel 1

- 4 Freundeskarten mit der Kennzeichnung



Heilerin Oda, Baumeister Olaf, Kapitän Dever, Jerok der Schmied

- 12 Schiffbrüchigen-Plättchen



- 16 Kistenplättchen



- 4 Siedlungsmarker



- 4 Markierungssteine (4 x 1)



- 1 allgemeine Übersichtstafel



- 4 persönliche Übersichtskarten



- 4 Baukostenkarten



- 5 Catan-Chips



- 4 Stützpunkte (4 x 1)



- 12 Einheiten (4 x 3)



Allgemeine Vorbereitung

- Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler mit den **Rahmenteilen**, den **Landschaftsfeldern** und den **Zahlenchips** gemäß den Abbildungen auf den folgenden Seiten auf.
- Legt die **Siedlungsmarker** auf die in der Abbildung mit roten Umrandungen gekennzeichneten Kreuzungen.
- Platziert neben dem Spielfeld die **Rohstoff- und Entwicklungskarten** in ihren Haltern, die **Sonderkarten** „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sowie die **Würfel**.
- Legt die **Catan-Chips** neben dem Spielfeld bereit.
- Nehmt euch je Spieler **5 Siedlungen**, **4 Städte** und **15 Straßen** in einer Farbe.
- Stellt je Spieler einen **Markierungsstein** auf das Feld „3“ der Siegpunkteleiste und den **Räuber** auf sein Startfeld neben der „4“ der Siegpunkteleiste.

Zusätzliche Vorbereitung

- Mischt die **Kisten- und Schiffbrüchigen-Plättchen** verdeckt und platziert sie gemäß der Abbildung des Spieldaufbaus für 3 oder 4 Spieler auf dem Spielfeld. Überzählige Plättchen legt ihr zurück in die Zip-Beutel.
- Legt neben dem Spielfeld die allgemeine **Übersichtstafel** „Kapitel 1“ aus und platziert die **4 Freundeskarten** „Kapitel 1“ daneben.
- In eurer gewählten Farbe nehmt ihr euch **1 Stützpunkt**, **3 Einheiten** und **5 Schiffe**. Mehr als 5 Schiffe darf in diesem Kapitel kein Spieler bauen.
- Nehmt euch je Spieler eine **Baukostenkarte** und eine **persönliche Übersichtskarte** „Kapitel 1“. Die Übersichtskarte erinnert euch an die Aufgaben des Catanischen Rats und zeigt die Belohnungen, die ihr für die Erfüllung der Aufgaben erhaltet.



Gründungsphase

Jeder Spieler gründet 3 Siedlungen auf West-Catan. Die Regeln sind auf Seite 4 beschrieben.



Felder								Gesamt
Anzahl	13	4	5	5	5	5	6	43
Das Spiel	0	1	4	3	3	4	4	19
Seefahrer	13	2	1	1	2	1	1	21
Seeräuber	0	1	0	1 (Rahmen)	0	0	1	3

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	3	2	3	2	3	2	1	21
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Seefahrer	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	3



Felder								Gesamt
Anzahl	15	4	5	4	5	5	5	43
Das Spiel	0	1	4	3	3	4	4	19
Seefahrer	15	2	1	0	2	1	1	22
Seeräuber	0	1	0	1 (Rahmen)	0	0	0	2

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	19
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Seefahrer	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

Die Aufträge des Catanischen Rats

Auftragsziel: Die Schiffbrüchigen retten und ihre verloren gegangenen Kisten bergen.

1. Stützpunkt auf der Öden Insel bauen

Catanischer Rat: Wir beauftragen jeden von euch, Schiffe zu bauen, zur Öden Insel zu segeln und dort einen Stützpunkt für die erste Versorgung der Schiffbrüchigen zu errichten! Bergt auch die Kisten der Schiffbrüchigen, die ihr unterwegs findet. Für jede Kiste, die ihr geborgen habt, erhaltet ihr von uns eine Belohnung.

Kapitän Dever und ein Teil seiner Mannschaft werden sich euch anschließen, wenn ihr die Rettung engagiert vorantreibt.

Zum Verständnis: Bei den auf den Vorderseiten der Kistenplättchen abgebildeten Gegenständen handelt es sich nicht um den Inhalt der Kisten (Besitz der Schiffbrüchigen), sondern um die Belohnung des Rats.

Regel:

- Jeder Spieler darf seinen **Stützpunkt** nur an einer Küsten-Kreuzung der Öden Insel bauen.
- **Bitte beachten:** Auf der Öden Insel dürfen weder Straßen gebaut noch Siedlungen errichtet werden.
- Die übrigen Regeln für den Stützpunkt, sowie die Regeln für das Bergen und den Einsatz der **Kisten** werden in der allgemeinen Regel auf Seite 5 erklärt.
- Wer mit seinen Schiffen die Küste der Öden Insel erreicht hat und dort einen Stützpunkt baut, darf sich eine **Freundeskarte nehmen**.
- Wer als Erster einen Stützpunkt errichtet hat, wählt eine der 4 ausliegenden Freundeskarten. Alle nachfolgenden Spieler, die einen Stützpunkt errichtet haben, wählen eine der jeweils verbliebenen Freundeskarten. Im Spiel zu dritt bleibt eine Freundeskarte übrig. Sie wird aus dem Spiel genommen.

2. Schiffbrüchige retten und nach Catan bringen

Catanischer Rat: Habt ihr eure Stützpunkte gebaut, rettet die Schiffbrüchigen! Versorgt sie und bringt sie nach Catan. Rettet gemeinsam so viele Schiffbrüchige wie möglich!

Regel:

Ein Spieler, der 1 Stützpunkt gebaut hat, darf einmal in seinem Zug 1 **Schiffbrüchigen-Plättchen** nehmen und dessen Vorderseite geheim anschauen.

Wenn der Spieler die Schiffbrüchigen retten möchte, muss er **unverzüglich** die auf der Vorderseite des Plättchens abgebildeten Rohstoffe zahlen. Unverzüglich heißt, der Spieler muss die Rohstoffe sofort zahlen, ohne zuvor Rohstoffe zu handeln/tauschen. Auch der Einsatz von Entwicklungskarten, Freundeskarten oder Kistenplättchen ist zu diesem Zeitpunkt nicht erlaubt.



Zahlt er die Rohstoffe **nicht**, legt er das Plättchen wieder verdeckt an seinen Platz.

Zahlt der Spieler die Rohstoffe, hat er die Schiffbrüchigen versorgt und gerettet. Er legt das Plättchen unter seine Siedlung/Stadt an der Küste Catans und stellt gleichzeitig **kostenlos** einen Erzschrüfer (Einheit) neben dieser Siedlung/Stadt auf.



Wichtig: Jeder Spieler kann maximal nur 3 Schiffbrüchige retten und somit auch nicht mehr als 3 Erzschrüfer neben seiner Siedlung/Stadt an der Küste platzieren.

Spieler, die 3 Schiffbrüchige retten, erhalten Sondersiegepunkte:

- Wer als Erster 3 Schiffbrüchige gerettet hat, erhält 2 Catan-Chips.
- Alle anderen Spieler, die danach auch 3 Schiffbrüchige gerettet haben, erhalten jeweils noch 1 Catan-Chip.



3. Erzabbau auf der Öden Insel

Catanischer Rat: Kapitän Dever berichtete uns, einige der Schiffbrüchigen würden sich gut im Abbau von Erzen auskennen. Sie haben sich bereit erklärt, eure Leute zur Öden Insel zu führen und sie dort beim Abbau von Erzen anzuleiten.

Regel:

a) Erzschrüfer zum Stützpunkt versetzen

Wer 1 Getreide oder 1 Wolle zahlt, versetzt 1 Erzschrüfer von seiner Küstensiedlung/Stadt zu seinem Stützpunkt. Es ist erlaubt, auch mehrere Erzschrüfer zum Stützpunkt zu versetzen, sofern für das Versetzen jedes Erzschrüfers 1 Getreide oder 1 Wolle gezahlt wird.



Ein Spieler hat bisher 2 Schiffbrüchige gerettet und durfte dafür kostenlos 2 Erzschrüfer neben seine Küstensiedlung stellen. Der Spieler ist am Zug. Er zahlt entweder 1 Getreide oder 1 Wolle und versetzt einen Erzschrüfer zu seinem Stützpunkt. Für 1 weiteres Getreide oder Wolle hätte er auch beide Erzschrüfer zu seinem Stützpunkt versetzen dürfen.

b) Erz nehmen und Erzschrüfer zurücksetzen

Hat ein Spieler einen oder mehrere Erzschrüfer zum Stützpunkt versetzt, darf er sich in seinem nächsten oder einem seiner nächsten Züge für jeden Erzschrüfer neben seinem Stützpunkt 1 Erz nehmen. Hat er für einen Erzschrüfer 1 Erz genommen, versetzt er den Erzschrüfer anschließend zurück zu seiner Küstensiedlung/Stadt.



In seinem nächsten Zug versetzt er den Erzschrüfer von seinem Stützpunkt zu seiner Siedlung. Dafür darf er sich 1 Erz nehmen. Noch im gleichen Zug dürfte er wieder einen oder beide Erzschrüfer zum Stützpunkt versetzen, falls er die Kosten dafür zahlt.

Ein Spieler darf im gleichen Zug erneut Getreide oder Wolle zahlen, um einen oder mehrere Erzschrüfer – auch einen gerade zurückgezogenen – wieder zu seinem Stützpunkt zu versetzen. Mit diesem/diesen Erzschrüfer(n) kann er dann in einem seiner nächsten Züge wieder Erz erhalten.

Wichtig: In diesem Kapitel darf ein Spieler mit seinen Erzschrüfern nur zwischen seiner Siedlung/Stadt an der Küste und dem mit seiner Schiffslinie verbundenen Stützpunkt auf der Öden Insel pendeln.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler in seinem Zug **11 Siegpunkte** erreicht und damit das Kapitel gewonnen hat.

Spielergebnisse in der Chronik eintragen

Jeder trägt in der Chronik seine Siegpunkte und die Anzahl von Schiffbrüchigen ein, die er gerettet hat (also die Anzahl von Schiffbrüchigen-Plättchen, die er unter seine Siedlung/Stadt an der Küste geschoben hat). Tragt auch die Gesamtzahl der Schiffbrüchigen-Plättchen ein, die ihr alle unter eure Siedlungen/Städte an der Küste geschoben habt.

Eure Legendenpunkte teilt euch der Catanische Rat zu Beginn des zweiten Kapitels mit.

Kapitel 2: „Der Überfall“

Während die Rettungsaktion an der Westküste lief, landeten an der Südküste feindliche Schiffe. Sie brannten Dörfer nieder, verwüsteten das Land, nahmen viele Cataner gefangen und verschleppten sie als Geiseln auf ihre Schiffe.



Ausschnitt aus der Sitzung des Catanischen Rats

Isidora war schlank, aber keine kleine Frau. So stand sie Kapitän Dever fast auf Augenhöhe gegenüber, als sie den muskulösen Seemann mit scharfem Blick fixierte und ihn anzog.

„Seit unsere Vorfahren vor 71 Jahren mit ihren Schiffen nach Catan kamen und diese Insel besiedelten, kam kein Fremder mehr auch nur in die Nähe unserer Küsten. Ihr wollt mir doch wohl nicht weismachen, Dever, das Auftauchen zweier Schiffsverbände zu fast gleicher Zeit sei ein Zufall!“

Mit geballten Fäusten und hochrotem Kopf trat Ratsherr Erik neben Isidora. „Gebt es zu, Ihr elender Schurke, Ihr steckt mit diesen Seeräubern unter einer Decke!“

Es schien, als wolle der schwächliche Ratsherr den Kapitän gleich eigenhändig erwürgen. Nur dessen kräftige, einen Kopf größere Statur schien ihn gerade noch davon abzuhalten.

Ratsherr Hartwig hingegen ruhte in seinem Sessel und schien gelassen abzuwarten, was der beschuldigte Kapitän Dever zu seiner Verteidigung vorzubringen hatte.

Kapitän Dever blickte Isidora eindringlich an.

„Ich bin Euch dankbar für unsere Rettung, werte Ratsherrin, daher will ich Euch nicht belügen. Es stimmt, ich gehörte mit meinen drei Schiffen zu den Leuten, die Ihr Seeräuber nennt und die auf das Kommando von Kapitän Weißbart hören. Vor zwei Wochen aber habe ich mich von Weißbart losgesagt und bin mit meinen Schiffen nach Nordost gesegelt. Ich traf zunächst auf die Öde Insel und wurde dann – wie Ihr wisst – von einem Sturm überrascht. Weißbart muss mir gefolgt sein. Ich habe jedenfalls nichts mit seinem Überfall auf die Südküste Eurer Insel zu tun.“

„Ach, Ihr wascht Eure Hände in Unschuld?“, schnaubte Isidora. „Ist Plünderung und Mord etwa nicht das Geschäft von Seeräubern? Einmal Seeräuber, immer Seeräuber, sage ich! Gebt es doch zu, Ihr hattet den Auftrag, uns auszukundschaften und den Überfall vorzubereiten!“

Kapitän Dever holte Luft, bevor er mit fester Stimme fortfuhr: „Ich glaube, ich muss etwas weiter ausholen. Mehrere Schiffseigner, zu denen auch ich zählte, hatten sich vor einem Jahr dem Kommando von Weißbart angeschlossen, um auf große Handelsfahrt zu gehen. Die meisten Kapitäne waren zumindest anfangs ehrliche Händler. Doch immer öfter, wenn seine Handelspartner zu schwach waren, zog Weißbart die Plünderung dem Handel vor. Und immer mehr seiner Kapitäne beteiligten sich an den Plünderungen.“

„Nur Ihr nicht“, höhnte Erik. „Ihr seid das unschuldige Lamm unter den Wölfen. Mich wundert es, dass sie Euch noch nicht gefressen haben.“

„Das hätten sie, da ich mich bis zuletzt weigerte, an den Plünderungen und Überfällen teilzunehmen. Das war der Grund, warum ich mich mit meinen Schiffen heimlich von der Flotte Weißbarts absetzte.“

Kapitän Dever blickte den wütenden Erik und die nicht minder zornige Isidora an und hob beschwichtigend seine Hände.

„Glaubt mir, ich kann Euren Zorn verstehen. Aber ich bin auf Eurer Seite und will Euch helfen, gegen Weißbart und seine Handlanger zu bestehen. Meine Leute werden Euch weiter bei der Erzforderung unterstützen und Euch auch für andere Aufgaben zur Verfügung stehen.“

Um Euer Misstrauen zu zerstreuen, gebe ich meinen jüngeren Bruder in Eure Hände. Den Göttern sei Dank habt Ihr ihn gerettet. Sollte ich mein Wort brechen, könnt Ihr mit ihm verfahren, wie es Euch beliebt. Solltet Ihr mit unseren Diensten aber zufrieden sein, ersuche ich Euch um die Erlaubnis, mich mit meinen Leuten auf Eurer wunderschönen Insel niederlassen zu dürfen.“

Isidora vermochte keine Unaufrichtigkeit in den blauen Augen des Kapitäns zu erkennen. Sie überlegte eine Weile und schaute dann ihre beiden Ratskollegen an. Während Hartwig unschlüssig die Schultern hob, nickte Erik zögerlich.

„Gut, Kapitän Dever. Probieren wir es miteinander. Vielleicht habt Ihr einen ersten brauchbaren Rat für uns?“

Kapitän Dever verbeugte sich sichtlich erleichtert: „Ich stehe in Euren Diensten, werte Ratsherrin Isidora.“

„Gut, dann hört: Heute Morgen erreichte uns eine Botschaft von Weißbart. Er verlangt 50 Pfund Gold

für die Freilassung der verschleppten Geiseln. Das Gold soll ihm in 7 Wochen übergeben werden. Nun sind die Goldvorkommen auf Catan eher bescheiden. Habt Ihr eine Idee, wie wir eine solch ungeheure Menge Gold in dieser kurzen Zeit beschaffen könnten?“

Kapitän Dever schien darauf keine schnelle Antwort zu haben.

Unerwartet half ihm Hartwig aus seiner Verlegenheit. Der dickleibige Ratsherr schälte sich ächzend aus seinem bequemen Sessel.

„Vor ein paar Wochen hatte ich einen meiner Leute zur Insel im Norden Catans geschickt, um das Land dort zu erkunden. Wie Ihr vielleicht wisst, ist die Kartografie mein Steckenpferd und ich wollte eine Karte der nördlichen Insel anfertigen. Außer den vielen Flüssen, die aus der Bergregion der Insel ins Meer strömen, bietet die Insel leider nicht viel.“

„Schade, Hartwig, dann wird Eure Karte wohl recht langweilig werden“, unterbrach ihn Isidora ungeduldig. „Ein Flüsschen hier, ein Flüsschen da ...“

„Das mag sein. Für manche Leute sind Karten immer langweilig. Bis man sie braucht. Und sogar Ihr, Isidora, werdet sie brauchen, denn mein Kundschafter hat in den Flüssen dicke Goldnuggets gefunden.“

Gerade noch rechtzeitig unterdrückte Isidora die nächste spitzfindige Bemerkung, die sie dem langweiligen Hartwig an den Kopf werfen wollte.

Gold auf der Nordinsel, überlegte Isidora, *Hartwig ist zwar ein Langweiler und stets unentschlossen, aber er ist auch gewissenhaft und ehrlich ...*

„Das sind sehr gute Nachrichten, Hartwig! Dann werden wir unverzüglich einen Boten zu den Stämmen im Norden Catans schicken. Sie sollen Schiffe ausrüsten und Leute anwerben, die sich mit der Goldwäscherei auskennen.“

Nachtrag Kapitel 1

Vergabe der Legendenpunkte

- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erhält 4 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhalten 3 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den drittmeisten Siegpunkten erhalten 2 Legendenpunkte.
- Sollte es einen Viertplatzierten geben, erhält er noch 1 Legendenpunkt.
- Alle Spieler außer dem Erstplatzierten erhalten einen weiteren Legendenpunkt, wenn sie mindestens 3 Schiffbrüchige gerettet haben (= 3 Schiffbrüchigen-Plättchen unter ihrer Siedlung/Stadt an der Küste platziert hatten).

Tragt die Legendenpunkte in der Chronik ein.

Auswirkung auf Kapitel 2

Die Schiffbrüchigen sind begeistert von eurer Hilfsbereitschaft. Sie sind kundig im Abbau von Rasen-Eisenerz und beschließen, euch im Norden Catans beim Abbau des Erzes im Weideland zu unterstützen.

Legt bei der Vorbereitung für Kapitel 2 auf jedes Weideland eine bestimmte Anzahl Rasenerz-Chips. Die Anzahl lest ihr aus den Tabellen rechts ab und ist abhängig von der Summe aller Schiffbrüchigen, die ihr in Kapitel 1 gemeinsam gerettet habt (= die Summe der Schiffbrüchigen-Plättchen, die ihr unter eure Siedlungen/Städte geschoben habt).

Regel für die Gewinnung von Rasenerz:

Wird die Zahl eines Weidelandes gewürfelt, dürft ihr euch für jede angrenzende Siedlung 1 Erz oder 1 Wolle nehmen. Für eine Stadt dürft ihr euch statt 2 Wolle auch 1 Wolle und 1 Erz nehmen.

Habt ihr Erz genommen, entfernt 1 Rasenerz-Chip von der Landschaft und legt ihn neben dem Spielfeld ab. Der Spieler am Zug ist der Erste, der die Wahl hat, sich 1 Erz für einen 1 Rasenerz-Chip zu nehmen. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Ist kein Rasenerz-Chip mehr auf einem Weideland vorhanden, produziert diese Weide kein Erz mehr.

Verteilung der Rasenerz-Chips bei 4 Spielern:



Gerettete Schiffbrüchige	Rasenerz je Weide
0 – 8	1
9	2
10	3
11	4
12	5

Verteilung der Rasenerz-Chips bei 3 Spielern:



Gerettete Schiffbrüchige	Rasenerz je Weide
0 – 5	1
6	2
7	3
8	4
9	5

Zusätzliches Material für Kapitel 2

- 5 Freundeskarten mit der Kennzeichnung
- 1 allgemeine Übersichtstafel
- 4 persönliche Übersichtskarten
- 4 Baukostenkarten
- 1 Fortschrittstafel „Gold waschen“
- 12 Goldfluss-Plättchen
- 20 Catan-Chips
- 16 Kistenplättchen
- 4 Siedlungsmarker
- 12 Goldwäscher (6 x)
- 2 Goldwäscher (6 x)
- 25 Rasenerz-Chips
- 8 Markierungssteine (4 x 2)
- 4 Stützpunkte (4 x 1)
- 12 Einheiten (4 x 3)

Allgemeine Vorbereitung

- Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler mit den **Rahmenteilen**, den **Landschaftsfeldern** und den **Zahlenchips** gemäß den Abbildungen auf den folgenden Seiten auf.
- Legt die **Siedlungsmarker** auf die in der Abbildung mit roten Umrandungen gekennzeichneten Kreuzungen.
- Platziert neben dem Spielfeld die **Rohstoff- und Entwicklungskarten** in ihren Haltern, die **Sonderkarten** „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sowie die **Würfel**.
- Legt die **Catan-Chips** neben dem Spielfeld bereit.
- Nehmt euch je Spieler **5 Siedlungen**, **4 Städte** und **15 Straßen** in einer Farbe.
- Stellt je Spieler einen **Markierungsstein** auf das Feld „3“ der Siegpunkteleiste und den **Räuber** auf sein Startfeld neben der „4“ der Siegpunkteleiste.
- Mischt die **Kisten- und Goldfluss-Plättchen** verdeckt und platziert sie gemäß der Abbildung des Spielaufbaus für 3 oder 4 Spieler auf dem Spielfeld. Überzählige Plättchen legt ihr zurück in die Zip-Beutel. Bitte beachtet, dass die 3er-Goldfluss-Plättchen am nördlichen Rand der Goldinsel liegen.
- Verteilt die **Rasenerz-Chips** auf den Weide-Feldern. Die Anzahl pro Weide bestimmt sich nach der Tabelle auf Seite 16.
- Platziert neben dem Spielfeld die allgemeine **Übersichtstafel** und legt die restlichen **4 Freundeskarten** „Kapitel 2“ daneben.
- In eurer gewählten Farbe nehmt ihr euch **1 Stützpunkt**, **3 Einheiten** und **5 Schiffe**. Mehr als 5 Schiffe darf in diesem Kapitel kein Spieler bauen.
- Falls ihr in Kapitel 1 eine **Freundeskarte** erhalten habt, legt diese mit der „A“-Seite nach oben vor euch ab.
- Nehmt euch je Spieler eine **Baukostenkarte** und eine **persönliche Übersichtskarte** „Kapitel 2“.

Zusätzliche Vorbereitung

- Legt die **Fortschrittstafel** „Gold waschen“ neben das Spielfeld. Jeder Spieler platziert einen **Markierungsstein** seiner Farbe neben dem Feld „1“.
- Die **Freundeskarte** „Nyala, die Diplomatin“ legt ihr direkt neben der Fortschrittstafel „Gold waschen“ aus.

Gründungsphase

Jeder Spieler gründet 3 Siedlungen auf Nord-Catan. Die Regeln sind auf Seite 4 beschrieben.



Felder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weide	Wald	Gesamt
Anzahl	15	4	4	5	5	5	5	6	49
Das Spiel	0	1	0	4	3	3	4	4	19
Seefahrer	15	2	2	1	2	2	1	1	26
Seeräuber	0	1	2	0	0	0	0	1	4

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	3	2	3	3	2	2	1	21
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Seefahrer	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3



Felder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weide	Wald	Gesamt
Anzahl	17	4	4	5	5	5	4	5	49
Das Spiel	0	1	0	4	3	3	4	4	19
Seefahrer	17	2	2	1	2	2	0	1	27
Seeräuber	0	1	2	0	0	0	0	0	3

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Hinweis

Ihr werdet von den geretteten Schiffbrüchigen beim Abbau von Rasenerz unterstützt. Bitte beachtet die Regeln für die Gewinnung von Rasenerz auf Seite 16.

Die Aufträge des Catanischen Rats

Auftragsziel: In den Flüssen der Goldinsel möglichst viel Gold finden.

1. Stützpunkt auf der Goldinsel bauen

Catanischer Rat: Baut Schiffe und gründet zunächst einen Stützpunkt an der Küste der Goldinsel! Solltet ihr unterwegs Kisten finden, werdet ihr von uns belohnt. Die Seeleute Gerhild, Reiko, Suna, Isa und Nyala aus der Mannschaft Kapitän Devers werden sich euch zu gegebener Zeit anschließen.

Regel:

- Wer mit seinen Schiffen die Küste der Goldinsel erreicht und dort **1 Stützpunkt gebaut hat**, erhält eine Freundeskarte.
- Der Bau des Stützpunktes ist nur an der Küste der Goldinsel erlaubt.
- Es ist nicht erlaubt, Straßen oder Siedlungen auf der Goldinsel zu bauen.
- Wer als Erster einen Stützpunkt errichtet hat, wählt eine der neben der allgemeinen Übersichtstafel ausliegenden Freundeskarten (**nicht Nyala**). Alle nachfolgenden Spieler, die einen Stützpunkt errichten, wählen eine der jeweils verbliebenen Freundeskarten (nicht Nyala). Im Spiel zu dritt bleibt eine der Freundeskarten übrig. Sie wird für dieses und alle weiteren Kapitel nicht mehr benötigt und kommt in den Zip-Beutel von Kapitel 2.

2. Gold waschen

Catanischer Rat: Habt ihr einen Stützpunkt gebaut, werbt Goldwäscher an und schickt sie auf Goldsuche!

Regel:

- a) Einheiten als Goldwäscher einsetzen und ziehen**
Zahlt ein Spieler 1 Erz und 1 Wolle für einen Goldwäscher, setzt er ihn neben seinen Stützpunkt. Er darf bis zu drei Goldwäscher neben seinem Stützpunkt einsetzen.

Wer 1 Getreide zahlt, darf einen seiner Goldwäscher 1 x in seinem Zug bis zu 3 Kreuzungen weit ziehen. Er darf jeden seiner eingesetzten Goldwäscher ziehen, sofern er für jeden 1 Getreide zahlt. Auf jede freie Kreuzung und jede Kreuzung mit einem Goldfluss-Plättchen dürfen bis zu 3 Goldwäscher – auch von unterschiedlichen Spielern – gezogen werden. Goldwäscher dürfen die Goldinsel nicht verlassen.



Spieler Rot zahlt 1 Erz und 1 Wolle und setzt den Goldwäscher neben seinen Stützpunkt. Im selben Zug gibt er ein Getreide ab. Er könnte 3 Kreuzungen weit auf das linke Goldfluss-Plättchen ziehen und dort zusammen mit Blau Gold waschen.

b) Gold waschen

Stehen neben einer Kreuzung mit einem Goldfluss-Plättchen so viele Goldwäscher, wie auf dem Plättchen abgebildet sind, wird das Plättchen umgedreht. Für jeden Goldwäscher, der am Goldwaschen beteiligt ist, darf sein Besitzer so viele Felder auf der Fortschrittstafel „Gold waschen“ vorrücken, wie Goldnuggets auf dem Plättchen abgebildet sind. Das Goldfluss-Plättchen kommt aus dem Spiel und wird in den Zip-Beutel zurückgelegt.

Es ist erlaubt und auch sinnvoll, wenn sich die Goldwäscher unterschiedlicher Spieler am Goldwaschen beteiligen.

c) Belohnung für das Goldwaschen

Zieht ein Spieler seinen Markierungsstein auf oder über ein Feld der Fortschrittstafel, auf dem ein Catan-Chip abgebildet ist, nimmt er sich einen Catan-Chip. Wer als Erster auf oder über das Feld mit der Abbildung von Nyala zieht, erhält die Freundeskarte „Nyala, die Diplomatin“.

Bitte beachten: Sollten mehrere Spieler nach dem Goldwaschen ihren Markierungsstein auf der Fortschrittstafel ziehen dürfen, zieht immer der Spieler, der an der Reihe ist, zuerst. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Stehen mehrere Markierungssteine auf einem Feld, werden sie übereinander gestapelt.



Spieler Blau hat 2 Goldwäscher, Spieler Rot hat 1 Goldwäscher auf eine Kreuzung mit einem Goldfluss-Plättchen gezogen. Auf dem Plättchen sind 3 Goldwäscher abgebildet. Damit haben die Spieler die 3 auf dem Plättchen geforderten Goldwäscher neben dem Plättchen versammelt und es wird umgedreht. Auf der Rückseite des Goldfluss-Plättchens sind 3 Goldnuggets abgebildet.



Spieler Blau darf seinen Markierungsstein insgesamt 6 Felder (für jeden seiner Goldwäscher 3 Felder) auf der Fortschrittstafel vorziehen. Spieler Rot darf seinen Markierungsstein 3 Felder vorziehen. Beide Spieler sind mit ihrem Markierungsstein über ein Feld mit einem Catan-Chip gezogen und dürfen sich daher einen Catan-Chip nehmen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler in seinem Zug **12 Siegpunkte** und damit Kapitel 2 erreicht hat.

Spielergebnisse in der Chronik eintragen

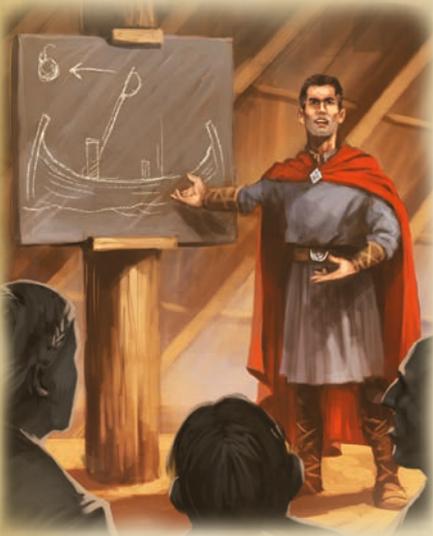
Tragt in der Chronik eure Siegpunkte und die Anzahl Gold ein, die jeder von euch gewaschen hat. Tragt auch die Gesamtsumme des Goldes ein, das ihr alle zusammen gewaschen habt. Eure Legendenpunkte teilt euch der Catanische Rat zu Beginn des nächsten Kapitels mit.

Anmerkung

- Solltet ihr das zweite Kapitel spielen, ohne zuvor das erste Kapitel gespielt zu haben, geht wie folgt vor:
- Legt 4 Rasenerz-Chips auf jedem Weideland aus.
 - Mischt die 4 Freundeskarten von Kapitel 1 verdeckt und verteilt zufällig an jeden Spieler 1 Freundeskarte. Die übrig gebliebene Freundeskarte legt ihr in die Schachtel zurück.

Kapitel 3: „Der Kampf gegen die Seeräuber“

Dank der Mithilfe der Stämme im Norden Catans konnte der Rat genügend Gold sammeln. Bei der Übergabe des Goldes gelang es den Seeräubern jedoch, die Hälfte des Lösegeldes zu erbeuten. Keine Geisel konnte befreit werden.



Ausschnitt aus der Sitzung des Catanischen Rats

Die Ratsherrin Isidora nippte lustlos an ihrem Becher. „Schöne Bescherung. Jetzt sind wir die Hälfte unseres Goldes los, ohne eine einzige Geisel zurückbekommen zu haben. Toller Plan, Hartwig!“

Der angesprochene Ratsherr pulte zwischen seinen Zähnen. Eine leichte Röte überzog sein feistes Gesicht.

„Ich kann mich nicht erinnern, dass Ihr einen besseren Plan vorgeschlagen hattet, Isidora. Die Übergabe aufzuteilen, minderte unser Risiko. Wer konnte ahnen, dass bei der ersten Übergabe die

abgerissenen und gefesselten Gestalten, die auf unsere Abordnung zuliefen, nicht unsere befreiten Landsleute waren, sondern verkleidete Seeräuber?“

„Die nur zum Schein gefesselt waren und unter ihren Umhängen Schwerter trugen“, grummelte Erik missmutig. „Das niederträchtige Pack! Unsere Abordnung musste sich zurückziehen und diesen Hunden unser Gold überlassen!“

„Immerhin nur die Hälfte“, korrigierte Hartwig nachdenklich. „Wir sollten überlegen, wie wir das verbliebene Gold sinnvoll für die Befreiung unserer Landsleute einsetzen könnten.“

Isidora blickte zu Kapitän Dever, den sie zur Sitzung eingeladen hatte. „Was meint Ihr, Kapitän? Was wird Euer ehemaliger Kommandant als nächstes tun?“

Kapitän Dever rieb sich die Nase und überlegte einen Moment.

„Wie ich Weißbart kenne, hat ihn Euer Gold noch gieriger gestimmt, als er ohnehin schon ist. Er wird daher wohl vorerst in der Nähe bleiben. Falls er eine Insel gefunden hat, wird er sich dort eingerichtet haben, seine Schiffe überholen und auf einen günstigen Moment warten, erneut zuzuschlagen.“

Isidora nickte. „Im östlichen Meer gibt es ein paar kleine, unbewohnte Inseln. Wir haben zwar keine Seekarte von diesem Gebiet, aber unsere Schiffe werden sie finden. Wehe dem Pack, wenn sie sich tatsächlich dort aufhalten sollten!“

Erik schlug mit seiner knochigen Hand auf den Tisch. „Dann lasst uns keine Zeit verlieren, solange die Seeräuber sich mit den Geiseln noch in der Nähe Catans aufhalten.“

„Halt, nicht so eilig, werte Ratsherren!“, intervenierte Kapitän Dever. „Eure Schiffe sind denen Weißbarts und seiner Mitstreiter hoffnungslos unter-

legen. Ihr müsst sie mit einer Waffe bekämpfen, mit der Weißbart nicht rechnen kann, da er sie nicht kennt.“

Isidora fand den schwarzhaarigen Seemann, der sie nun verwegen angrinste, immer sympathischer. „Von welcher Waffe sprecht Ihr, Kapitän?“

„Feuer, werte Ratsherrin.“ Kapitän Dever ließ das Wort einige Zeit unkommentiert im Raum stehen.

Isidora sah zunächst ihre Ratskollegen und dann Kapitän Dever fragend an. „Feuer? Erklärt Euch, Kapitän!“

„Gerne. Bevor ich mich Weißbart anschloss, trieb ich Handel mit den Ländern im Osten. Dort lernte ich das flüssige Feuer kennen, mit dessen Hilfe sich manche Völker dort erfolgreich feindlicher Flotten erwehren. Einer meiner Leute kennt sich in der Herstellung von flüssigem Feuer aus, ein anderer kann Eure Leute lehren, wie man Katapulte baut.“

Eriks Miene hellte sich auf. „Wir rüsten unsere Schiffe mit den Katapulten aus und setzen die Seeräuberschiffe mit flüssigem Feuer in Brand, bevor sie unsere Schiffe überhaupt erreichen können? Richtig, Dever? Das ist genial!“

Die zuvor gedrückte Stimmung war wachsender Zuversicht gewichen. Anerkennend klopfen die beiden Ratsherren Kapitän Dever auf die Schulter. Isidora schenkte ihm ein freundliches Lächeln, das dieser mit einem Augenzwinkern quittierte.

Nachtrag Kapitel 2

Vergabe der Legendenpunkte

- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erhält 5 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhalten 4 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den drittmeisten Siegpunkten erhalten 3 Legendenpunkte.
- Sollte es einen Viertplatzierten geben, erhält er noch 1 Legendenpunkt.
- Jeder Spieler außer dem Erstplatzierten erhält 1 weiteren Legendenpunkt, wenn er mindestens 12 Gold gewaschen hat.

Tragt die Legendenpunkte in die Chronik ein.

Auswirkung auf Kapitel 3

Falls ihr

- mit 4 Spielern insgesamt mindestens 40 Gold
- mit 3 Spielern insgesamt mindestens 30 Gold sammeln konntet, hat der Rat genügend Mittel, um euch noch besser zu unterstützen:

In Kapitel 3 wählt jeder Spieler nach der Gründung seiner ersten Siedlung an der Küste ein 2:1 Hafentplättchen von der Auslage und legt es an diese Siedlung an.

Falls ihr die angegebene Anzahl Gold nicht erreichen konntet, müsst ihr ohne Häfen auskommen. Die Hafentplättchen bleiben im Zip-Beutel und werden nicht verwendet.

Zusätzliches Material für Kapitel 3

- 4 Freundeskarten mit der Kennzeichnung



Lias, der Schlitzohr
Wulf, der Räuberschreck
Lea, die Spielerin
Händler Hakon

- 16 Seeräuber-Karten



(8 x) (8 x)

- 4 Siedlungs-
marker



- 4 Catan-Chips
- 16 Kistenplättchen



- 1 allgemeine
Übersichtstafel



- 1 Sondersieg-
punkt-karte



- 4 persönliche
Übersichtskarten



- 4 Baukostenkarten



- 15 schwarze
Seeräuberschiffe



- 8 Markierungssteine (4 x 2)



Allgemeine Vorbereitung

- Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler mit den **Rahmenteilen**, den **Landschaftsfeldern** und den **Zahlenchips** gemäß den Abbildungen auf den folgenden Seiten auf.
- Legt die **Siedlungsmarker** auf die in der Abbildung mit roten Umrandungen gekennzeichneten Kreuzungen.
- Platziert neben dem Spielfeld die **Rohstoff- und Entwicklungskarten** in ihren Haltern, die **Sonderkarten** „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sowie die **Würfel**.
- Legt die **Catan-Chips** neben dem Spielfeld bereit.
- Nehmt euch je Spieler **5 Siedlungen**, **4 Städte** und **15 Straßen** in einer Farbe.
- Stellt je Spieler einen **Markierungsstein** auf das Feld „3“ der Siegpunkteleiste und den **Räuber** auf sein Startfeld neben der „4“ der Siegpunkteleiste.

Zusätzliche Vorbereitung

- Mischt die **Kistenplättchen** verdeckt und platziert sie gemäß der Abbildung des Spielaufbaus für 3 oder 4 Spieler auf dem Spielfeld. Das überzählige Plättchen kommt zurück in den Zip-Beutel.
- Legt die **Sondersiegpunkt-karte** „Größter Seeräuberschreck“ neben die beiden anderen Sondersiegpunkt-karten.

- Stellt jeweils **1 Seeräuberschiff** auf 1 Kistenplättchen.
- Mischt die **Seeräuber-karten** nach ihren Rückseiten getrennt. Platziert die Karten mit der Rückseite nach oben in zwei getrennten Stapeln neben dem Spielfeld.
- Platziert neben dem Spielfeld die allgemeine **Übersichtstafel** und legt die **4 Freundeskarten** „Kapitel 3“ daneben.
- Legt die fünf **2:1 Hafen-Plättchen** bereit, falls euch dies im Nachtrag zu Kapitel 2 erlaubt wurde.
- Nehmt euch jeweils alle **15 Schiffe** eurer gewählten Farbe und eine **Schiffstafel**. Stellt euren zweiten Markierungsstein links neben das Tonkrug-Feld „1“.
- Nehmt euch je Spieler eine **Baukostenkarte** und eine **persönliche Übersichtskarte** „Kapitel 3“.
- Falls ihr in den vorherigen Kapiteln **Freundeskarten** erhalten habt, legt diese mit der „A“-Seite nach oben vor euch ab.

Gründungsphase

Jeder Spieler gründet auf Ost-Catan 3 Siedlungen (siehe Seite 4). Nur falls ihr in Kapitel 2 genügend Gold gesammelt habt, darf jeder Spieler einen 2:1 Hafen platzieren. Jeder Spieler wählt nach der Gründung seiner ersten Siedlung an der Küste ein 2:1 Hafenplättchen von der Auslage und legt es an diese Siedlung an.



Felder	Meer	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weide	Wald	Gesamt
Anzahl	19	4	4	4	4	4	4	43
Das Spiel	0	0	4	3	3	4	4	18
Seefahrer	19	2	0	0	1	0	0	22
Seeräuber	0	2	0	1 (Rahmen)	0	0	0	3

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	3	4	3	3	3	2	2	1	24
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Seefahrer	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5
Seeräuber	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1



Felder	Meer	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weide	Wald	Gesamt
Anzahl	22	4	3	3	3	4	4	43
Das Spiel	0	0	3	2	3	4	4	16
Seefahrer	19	2	0	0	0	0	0	21
Seeräuber	3	2	0	1 (Rahmen)	0	0	0	6

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	21
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Seefahrer	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4

Die Aufträge des Catanischen Rats

Auftragsziel: Die Seeräuberschiffe versenken und die Geiseln befreien.

1. Seeräuberschiffe versenken

Catanischer Rat: Rüstet eure Schiffe mit Katapulten aus und fahrt mit ihnen nach Osten. Versenkt dort alle Seeräuberschiffe, denen ihr begegnet.

Regel:

a) Katapulte bauen

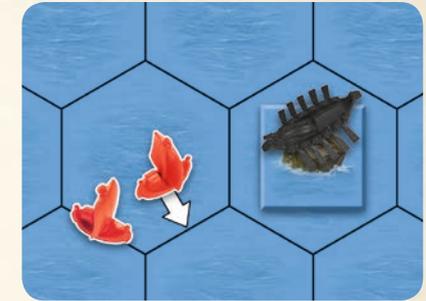
Der Markierungsstein auf der Schiffstafel gibt an, wie viele Katapulte ein Spieler pro Schiff besitzt. Zu Beginn des Spiels steht der Markierungsstein bei allen Spielern auf dem Feld links neben dem Feld „1“. Somit besitzt zu Beginn des Spiels kein Spieler Katapulte.

Wer 1 Erz und 1 Holz zahlt, baut ein Katapult, indem er den Markierungsstein auf seiner Schiffstafel 1 Feld nach rechts weiterzieht.



Zum Verständnis: Die Anzahl der Katapulte wird auf der Schiffstafel mit Tonkrügen symbolisiert. Denn je mehr Katapulte ein Spieler besitzt, umso mehr (mit flüssigem Feuer gefüllte) Tonkrüge kann er abschießen.

b) Kampf



Wer mit einem seiner Schiffe die Ecke eines Feldes erreicht, auf dem ein Seeräuberschiff steht, greift das Seeräuberschiff sofort an. Zur Ermittlung der Kampfstärke des Seeräuberschiffs deckt der Spieler die oberste Seeräuber-Karte von einem der beiden Stapel auf:

- Wer bisher erst 1 oder noch kein Seeräuberschiff besiegt hat, deckt die oberste Karte des Stapels auf, dessen Karten auf ihren Rückseiten mit der Ziffer 0 und einem Schiff illustriert sind.



- Wer schon 2 oder mehr Seeräuberschiffe besiegt hat, deckt die oberste Karte des Stapels auf, dessen Karten auf ihren Rückseiten mit 2 Schiffen und einem Plus-Zeichen illustriert sind.



Die Anzahl der Tonkrüge auf der Vorderseite der Karten zeigt die benötigten Tonkrüge auf der Schiffstafel an, um gegen das Seeräuberschiff bestehen zu können. Vergleicht die Anzahl der Tonkrüge auf der Karte mit der Zahl, die ihr mit eurem Markierungsstein auf eurer Schiffstafel markiert habt:



Der Spieler verliert den Kampf

- Ist die Anzahl der Tonkrüge eines Spielers kleiner als die Anzahl der Tonkrüge auf der Seeräuber-Karte, konnte das Seeräuberschiff nicht versenkt werden. Der Spieler muss sein Schiff entfernen, mit dem er den Kampf ausgelöst hat. Als Ausgleich darf er sich entweder 1 Holz oder 1 Wolle aus dem Vorrat nehmen.

Gleichstand

- Entspricht die Anzahl der Tonkrüge eines Spielers der Anzahl der Tonkrüge auf der Seeräuber-Karte, muss der Spieler sein Schiff entsprechend der Seefahrer-Regeln versetzen. Das gilt auch dann, wenn er im gleichen Zug vorher schon eines seiner Schiffe versetzt hatte.

Der Spieler gewinnt den Kampf

- Ist die Anzahl der Tonkrüge eines Spielers größer als die Anzahl der Tonkrüge auf der Seeräuber-Karte, wurde das Seeräuberschiff versenkt. Der Spieler entfernt das Seeräuberschiff vom Spielfeld und stellt es vor sich hin. Außerdem nimmt er sich das Kistenplättchen, das unter dem Seeräuberschiff lag. Das Einsetzen der Kistenplättchen erfolgt nach den Allgemeinen Regeln (siehe Seite 5).

c) Nach dem Ende des Kampfes

Die Seeräuber-Karte wird nach dem Kampf verdeckt unter den zugehörigen Stapel geschoben. Der Stapel wird gemischt.

Unabhängig davon, wie der Kampf eines Spielers gegen einen Seeräuber ausgegangen ist, endet danach sein Zug. Es ist somit sinnvoll, den Kampf gegen einen Seeräuber erst dann auszulösen, wenn andere wichtige Bau- oder Handelsaktionen getätigt wurden.



Beispiel:

Ein Spieler baut ein Schiff und erreicht damit die Ecke eines Feldes, auf dem ein Seeräuberschiff steht. Der Spieler hat bisher erst 1 Seeräuber besiegt und deckt daher die oberste Karte des Stapels auf, dessen Karten auf ihren Rückseiten mit der Ziffer „0“ und 1 Schiff illustriert sind.



Auf der Vorderseite der Seeräuber-Karte sind 2 Tonkrüge abgebildet. Der Spieler hat auf seiner Schiffstafel den dritten Tonkrug markiert. Somit versenkt der Spieler das Seeräuberschiff und gewinnt den Kampf.



Der Spieler nimmt das besiegte Seeräuberschiff und stellt es vor sich ab. Außerdem erhält er das Kistenplättchen, das darunterlag. Die Seeräuber-Karte wird verdeckt in den entsprechenden Stapel eingemischt. Sein Zug ist damit beendet.

Größter Seeräuberschreck

Catanischer Rat: *Wer als Erster 3 Seeräuberschiffe versenkt hat, erhält von uns den ehrenvollen Titel „Größter Seeräuberschreck“.*

Regel:

Wer als Erster 3 Seeräuberschiffe besiegt hat, erhält die Sondersiegepunkt-Karte „Größter Seeräuberschreck“, die 1 Siegpunkt zählt. Diese Karte kann ihm von einem anderen Spieler abgenommen werden, sollte dieser im Laufe des Spiels mehr Seeräuberschiffe besiegt haben.

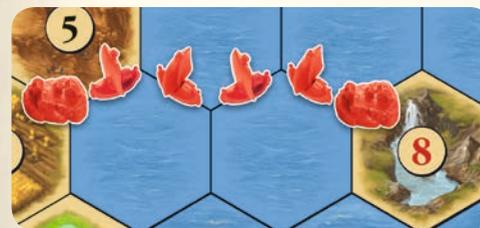
2. Siedlung auf Goldinsel bauen

Catanischer Rat: *Sobald ihr mit euren Schiffen die Goldinseln erreicht habt, befreit ihr die dort gefangenen gehaltenen Geiseln. Baut eine Siedlung für die Unterkunft der Geiseln und der geretteten und hoffentlich geläuterten Seeräuber.*

Regel:

Für seine erste Siedlung an einem beliebigen Goldfluss-Feld erhält ein Spieler die folgenden Belohnungen:

- Der Spieler erhält 1 Catan-Chip.
- Der Spieler sucht sich 1 der (jeweils verbliebenen) Freundschaftskarten neben der allgemeinen Übersichtstafel aus. Im Spiel zu dritt bleibt eine Freundschaftskarte übrig. Sie wird aus dem Spiel genommen.



Sollte ein Spieler eine Siedlung an einem zweiten Goldfluss-Feld gründen, erhält er dafür keine weitere Belohnung.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht und damit gewonnen hat.

Spielergebnisse in der Chronik eintragen

Tragt eure Siegpunkte und die Anzahl der von euch besiegt Seeräuberschiffe in der Chronik ein. Außerdem tragt ihr in die Chronik ein, wie viele Seeräuberschiffe insgesamt auf dem Spielfeld verblieben sind.

Eure Legendenpunkte teilt euch der Catanische Rat zu Beginn des nächsten Kapitels mit.

Anmerkung

Solltet ihr das dritte Kapitel spielen, ohne zuvor die beiden ersten Kapitel gespielt zu haben, geht wie folgt vor:

- Jeder Spieler darf sich bei der Gründung seiner ersten Siedlung ein Hafenplättchen aussuchen.
- Mischt die 9 Freundschaftskarten von Kapitel 1 und 2 verdeckt und verteilt zufällig an jeden Spieler 2 Freundschaftskarten. Die übrig gebliebene(n) Freundschaftskarte(n) legt ihr in die Zip-Beutel zurück.

Kapitel 4: „Die Gewürzinseln“

Die Strategie Kapitän Devers ging auf. Fast alle Schiffe der Seeräuber fielen den Flammen zum Opfer. Zu Hunderten sprangen die Seemänner Weißbarts in die Fluten, aus denen die Cataner sie herausfischten und in Gewahrsam nahmen. Zwar konnte Weißbart entkommen, aber einer seiner Vertrauten ging den Catanern ins Netz. Von ihm erfuhr Kapitän Dever das eigentliche Reiseziel Weißbarts, das dieser vor den meisten seiner Kapitäne geheim gehalten hatte: Reiche Gewürzinseln südöstlich von Catan, die Weißbart zu überfallen und zu plündern gedacht hatte.



Ausschnitt aus der Sitzung des Catanischen Rats

Isidora betrat den Sitzungssaal. Im Kontrast zu ihrem einfachen Gewand umrahmte rotes Haar ihr hübsches Gesicht. Das ausgeprägte, energische Kinn zeugte wie immer von ihrer Entschluss- und Durchsetzungskraft.

„Ich grüße Euch, meine Herren. Bitte nehmt Platz!“ Ratsherr Hartwig ließ sich das nicht zweimal sagen und plumpste als Erster in seinen Sessel. Begehrend schielte er zu den verführerisch duftenden Speisen des gedeckten Tisches.

„Verehrter Kapitän Dever, der Überfall Weißbarts hat uns gezeigt, dass wir jederzeit wieder mit einer ähnlichen Bedrohung rechnen müssen. Daher wollen wir eine kleine, ständig einsatzbereite Flotte unterhalten, die unsere Küsten kontrolliert und schützt.“

Isidora erhob ihren Krug und sah Kapitän Dever wohlwollend an. „Vier Wochen nach unserem großen Sieg ist es an der Zeit, Euch für die Rettung der Geiseln und Eure anderen großen Verdienste zu danken. Mit dem Einverständnis des großen Rats ernennen wir Euch hiermit zum Kommandanten unserer neuen Catanischen Flotte! Auf Euer Wohl, Kommandant!“

Der sichtlich bewegte, neu ernannte Kommandant Dever, Isidora und die beiden Ratsherren Erik und Hartwig stießen fröhlich miteinander auf den Sieg über Weißbart und auf Devers Verdienste an. Dank des Mets und der köstlichen Speisen entspann sich bald ein lebhaftes Gespräch.

„Gibt es eigentlich Kunde von Weißbart?“, warf Ratsherr Erik in die Runde.

„Man hört das eine oder andere Gerücht“, schmatzte Hartwig zwischen zwei Bissen. „Mein Kundschafter berichtete, einer seiner Freunde sei einem abgerissenen Seemann mit angesengtem weißen Bart auf einem Floß begegnet. Dieser habe mit seinem Säbel herumgefuchelt und wie verrückt auf die Wellen

eingeschlagen. Dabei soll er gebrüllt haben: „Euch zeig‘ ich’s, Ihr vermaledeite Brut! Gebt mir sofort ein Schiff oder der Wassergott möge Euch alle holen!“

Kommandant Dever schmunzelte. „Das klingt nach einem üblen Choleriker – also ganz nach Weißbart. Lassen wir ihn doch auf seinem Floß verrotten und auf die Wellen einschlagen. Dann haben unsere Seeleute hin und wieder etwas zu lachen.“

„Ja, das klingt nach einer gerechten Strafe, lieber Kommandant“, stimmte ihm Isidora heiter zu. Aber lasst uns nicht weiter über Weißbart reden. Mir gehen die Gewürzinseln im südöstlichen Meer nicht aus dem Sinn.“

„Mir auch nicht“, mampfte Hartwig. „Etwas mehr Würze könnten unsere Speisen wohl vertragen. Nicht wahr, Erik?“

„Sicher Hartwig. Aber wäre unabhängig davon der Handel mit fremden Völkern nicht eine generelle Bereicherung für uns? Wie oft schon hatten wir Überschüsse an Getreide und Wolle erzielt und wussten nicht wohin damit. Wenn es uns gelänge, Handelsbeziehungen mit dem Volk auf den Gewürzinseln aufzunehmen, könnten wir unsere Überschüsse zukünftig gegen Gewürze und vielleicht noch andere Waren eintauschen. Was meint Ihr, Isidora?“

„Ja, genau das hatte ich im Sinn. Wir sollten die Stämme im Südosten überzeugen, eine Expedition auszurüsten und die Gewürzinseln im südöstlichen Meer zu suchen. Kommandant Dever, würdet Ihr in den Südosten Catans reisen und die Organisation übernehmen?“

„Gerne, werte Ratsherrin.“

„Gut, dann kommt später in die Bibliothek, damit wir weitere Einzelheiten ... äh ... besprechen können.“

„Sehr gerne, werte Ratsherrin ...“

Nachtrag Kapitel 3

Vergabe der Legendenpunkte

- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erhält 6 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhalten 4 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den drittmeisten Siegpunkten erhalten 3 Legendenpunkte.
- Sollte es einen Viertplatzierten geben, erhält er noch 1 Legendenpunkt.
- Alle Spieler außer dem Erstplatzierten erhalten 2 weitere Legendenpunkte, wenn sie im Spiel zu dritt mindestens 3 und im Spiel zu viert mindestens 2 Seeräuberschiffe versenkt haben.

Auswirkung auf Kapitel 4:

Habt ihr es in Kapitel 3 geschafft, alle Seeräuberschiffe bis auf höchstens 1 Schiff zu versenken? Dann habt ihr die catanische See sicherer gemacht und der Rat ist euch zu Dank verpflichtet.

Falls nicht – falls also 2 oder mehr Seeräuberschiffe übrig geblieben sind – haben sich die verbliebenen Seeräuber auf Inseln zurückgezogen, um ihre Schiffe zu reparieren. Ihr werdet im nächsten Kapitel möglicherweise wieder auf sie treffen, wenn ihr im offenen Meer reist.

Mehr dazu erfahrt ihr, wenn der Catanische Rat euch seinen 1. Auftrag in Kapitel 4 erläutert (Seite 35).

Zusätzliches Material für Kapitel 4

- 30 Gewürzkarten
- 10 Handlungsoption-Karten
- 1 allgemeine Übersichtstafel
- 4 persönliche Übersichtskarten
- 4 Seeräuberlager-Plättchen
- 4 Siedlungsmarker
- 4 Baukostenkarten
- 12 Einheiten (4 x 3)
- 16 Kistenplättchen
- 30 Catan-Chips

Allgemeine Vorbereitung

- Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler mit den **Rahmenteilen** und den offenen **Landschaftsfeldern** gemäß den Abbildungen auf den folgenden Seiten auf.
- Die weißen Flächen mit der blauen und der roten Umrandung stellen 2 **unentdeckte Gebiete** dar. Bildet 2 Stapel aus je 2 Gewürzfeldern, 2 Goldflussfeldern, sowie 4 (zu dritt 3) Meerfeldern. Mischt die 2 Stapel getrennt und legt danach die verdeckten Felder des einen Stapels im rot markierten und die Felder des anderen Stapels im blau markierten Gebiet aus.
- Sortiert die 4 **Zahlenchips** 5, 6, 8, 9 aus der **Seefahrer-Erweiterung** (Rückseite Schiff) aus. Bildet damit einen verdeckten Stapel und mischt ihn. Legt den Stapel neben dem Spielfeld bereit.
- Platziert die weiteren **Zahlenchips** entsprechend der Abbildung offen auf den Feldern.
- Legt die **Siedlungsmarker** auf die in der Abbildung mit roten Umrandungen gekennzeichneten Kreuzungen.
- Platziert neben dem Spielfeld die **Rohstoff- und Entwicklungskarten** in ihren Haltern, die **Sonderkarten** „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sowie die **Würfel**.
- Legt die **Catan-Chips** neben dem Spielfeld bereit.
- Nehmt euch je Spieler **5 Siedlungen**, **4 Städte** und **15 Straßen** in einer Farbe.
- Stellt je Spieler einen **Markierungsstein** auf das Feld „3“ der Siegpunkteleiste und den **Räuber** auf sein Startfeld neben der „4“ der Siegpunkteleiste.

Zusätzliche Vorbereitung

- Stellt den **Seeräuber** der Seefahrer-Erweiterung gemäß der Abbildung auf das Spielfeld.
- Mischt die **Gewürzkarten** und die **Kistenplättchen** und platziert sie jeweils als verdeckte Stapel neben dem Spielfeld.
- Platziert neben dem Spielfeld die allgemeine **Übersichtstafel**, die **10 Handlungsoption-Karten** und die **4 Seeräuberlager-Plättchen**.
- In eurer gewählten Farbe nehmt ihr euch **3 Einheiten** und **15 Schiffe**.
- Falls ihr in den vorherigen Kapiteln **Freundeskarten** erhalten habt, legt diese mit der „A“-Seite nach oben vor euch ab.
- Nehmt euch je Spieler eine **Baukostenkarte** und eine **persönliche Übersichtskarte** „Kapitel 4“.

Gründungsphase

Jeder Spieler gründet auf Südost-Catan 3 Siedlungen. Die Regeln sind auf Seite 4 beschrieben.

Der Seeräuber

Kapitän Weißbart ist nun in den Gewässern unterwegs. Für ihn gelten die üblichen Regeln der **Seefahrer-Erweiterung** und die Änderungen „Freundlicher Räuber“ (siehe Seite 4).



Felder	Meer	Goldfluss	Ackerland	Hügeland	Gebirge	Weide	Wald	Gewürz	Gesamt
Anzahl	22	4	4	4	3	4	5	4	50
Das Spiel	0	0	4	3	3	4	4	0	18
Seefahrer	19	2	0	0	0	0	1	0	22
Seeräuber	3	2	0	1 (Rahmen)	0	0	0	4	10

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	4	4	3	3	2	2	1	24
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Seefahrer	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4
Seeräuber	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2



Felder	Meer	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weide	Wald	Gewürz	Gesamt
Anzahl	18	4	2	3	3	4	4	4	43
Das Spiel	0	0	2	2	3	4	4	0	16
Seefahrer	18	2	0	0	0	0	0	0	20
Seeräuber	0	2	0	1 (Rahmen)	0	0	0	4	6

Zahlenchips	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	3	3	3	3	2	2	1	22
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Seefahrer	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4

Die Aufträge des Catanischen Rats

Auftragsziel: Möglichst viele Gewürze eintauschen.

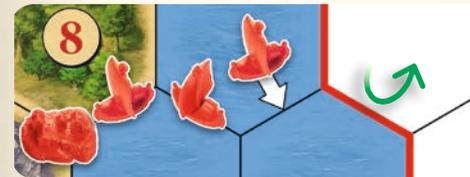
1. Unbekanntes Meer erkunden

Catanischer Rat: Ein Vertrauensmann Kapitän Weißbarts hat uns verraten, dass es im südöstlichen Meer Inseln geben soll, auf denen die Bewohner exotische Gewürze anbauen. Außerdem soll es Inseln mit reichen Goldadern geben. Findet diese Inseln!

Regel:

a) Unbekanntes Gebiet entdecken

Baut oder versetzt ein Spieler ein Schiff und zeigt eine Spitze dieses Schiffs auf die Ecke (Kreuzung) eines unentdeckten Feldes, entdeckt der Spieler das Feld. Er dreht es auf seine Vorderseite.



b) Belohnung erhalten

Je nach Art des Feldes erhält der Spieler eine Belohnung für seine Entdeckung:

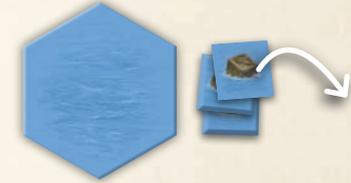
- Wer ein Gewürzfeld entdeckt, nimmt sich die oberste Karte des Gewürzkarten-Stapels.



- Wer ein Goldfluss-Feld entdeckt, nimmt sich einen beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat. Anschließend nimmt er den obersten Zahlenchip vom Zahlenchip-Stapel, dreht ihn um und platziert ihn auf dem Goldfluss-Feld.

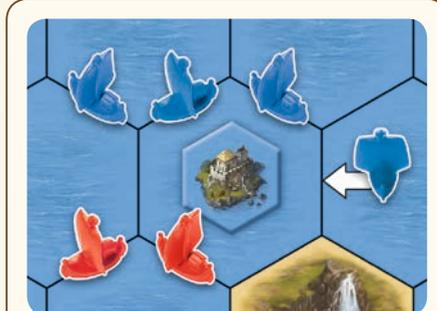


- Wer ein Meer-Feld entdeckt, nimmt sich das oberste Kistenplättchen vom Kistenplättchen-Stapel.



Wichtig: Wenn in Kapitel 3 mehr als 1 Seeräberschiff übriggeblieben ist, gilt zusätzlich folgendes:

- Auf die Mitte des aufgedeckten Meerfeldes legt der Spieler ein Seeräuberlager.
- Nur die 4 ersten entdeckten Meerfelder werden mit einem Seeräuberlager belegt.
- Die Seeräuberlager können erobert werden: Sobald mindestens 4 Schiffe (von einem oder mehreren Spielern) auf den Kanten eines Meerfeldes mit einem Seeräuberlager stehen, sind die Seeräuber des Lagers besiegt und das Seeräuberlager wird entfernt. Jeder beteiligte Spieler erhält als Belohnung 1 Kistenplättchen.



Beispiel: Spieler Rot hat 1 Schiff auf einer Kante des Meerfeldes stehen, auf dem sich ein Seeräuberlager befindet. Spieler Blau hat 2 Schiffe auf den Kanten dieses Meerfeldes eingesetzt.

Blau baut ein drittes Schiff. Damit ist das Seeräuberlager besiegt und wird entfernt. Sowohl Spieler Rot als auch Spieler Blau dürfen sich jeder ein Kistenplättchen vom Stapel ziehen.

2. Handelsverbindungen einrichten

Catanischer Rat: Wir freuen uns, dass es euch gelungen ist, die sagenumwobenen Gewürzinseln zu entdecken. Schickt nun Händler zu den Inseln und erwerbt Handloptionen. Wenn ihr Gewürze für den täglichen Bedarf erhandelt, werden euch alle Cataner dafür dankbar sein.

Die Gewürzfelder werden von einem fremden Stamm bewohnt, der vom Handel mit seinen Gewürzen lebt. Grundsätzlich siedeln die Cataner nicht in den Gebieten fremder Kulturen. Daher ist es **nicht erlaubt, Siedlungen oder Straßen an Kreuzungen oder Wegen (Kanten) von Gewürzfeldern zu bauen.** Schiffe sind hingegen erlaubt. Da die Cataner auf den Gewürzfeldern keine Gewürze produzieren können, besitzen die Gewürzfelder keine Zahlenchips.

Regel:

a) Händler einsetzen



- Hat ein Spieler ein Gewürzfeld entdeckt und eine Gewürzkarte gezogen, darf er noch im gleichen Zug oder in einem seiner nächsten Züge, wenn er die Baukosten bezahlt, einen Händler auf einer Kreuzung des entdeckten Gewürzfeldes einsetzen.
- Ein Spieler darf einen Händler grundsätzlich nur auf einer Kreuzung einsetzen, die einem seiner Schiffe benachbart ist. Setzt er sein Schiff von dieser Kreuzung weg, verliert er die Möglichkeit, einen Händler auf dieser Kreuzung einzusetzen.
- Hat ein Spieler einen Händler eingesetzt, gilt die Schifflinie zwischen seiner Küstensiedlung und dem Händler als geschlossen. Kein Schiff dieser Schifflinie darf mehr versetzt werden.
- Auf jeder Kreuzung darf immer nur ein Händler stehen.
- Jeder Händler muss immer eindeutig einem Gewürzfeld zugeordnet werden können. Daher darf ein Händler nicht auf einer Kreuzung zwischen 2 Gewürzfeldern eingesetzt werden.

b) Handloptionen erwerben



- Hat ein Spieler als Erster einen Händler eingesetzt, wählt er eine der 10 Handloption-Karten und legt sie offen vor sich ab. Die Spieler, die danach einen Händler einsetzen, wählen eine Karte von den jeweils verbliebenen Handloption-Karten.
- Insgesamt stehen euch nur 10 Handloptionen zur Verfügung. Sollte es keine Handloptionen mehr geben, bringt es euch nichts mehr, eine Einheit als Händler einzusetzen.

c) Handloptionen nutzen



- Wer eine Handloption-Karte erworben hat, darf noch im gleichen Zug 2 Rohstoffe von der Sorte, die auf der Karte abgebildet ist, gegen eine Gewürzkarte tauschen. Hierzu gibt er 2 Rohstoffkarten der geforderten Rohstoffsorte zum Vorrat zurück und zieht die oberste Karte vom Gewürzkarten-Stapel.
- Ein Spieler darf diesen Tausch in seinem Zug beliebig wiederholen, solange er die dafür nötigen Rohstoffe besitzt.
- Eine Handloption erlaubt es nicht, anstelle einer Gewürzkarte einen anderen Rohstoff einzutauschen.
- Jeder Spieler erhält pro Gewürzfeld maximal eine Handloption-Karte. Wer eine weitere Handloption erwerben möchte, muss einen Händler auf der Kreuzung eines Gewürzfeldes einsetzen, auf dessen Kreuzungen er bisher noch keinen Händler eingesetzt hatte.

d) Schutz vor dem Räuber



- Für jede Handloption, die ein Spieler erworben hat, darf er zwei Karten mehr auf der Hand halten, wenn eine „7“ gewürfelt wird.
- Wer beispielsweise auf 2 Gewürzfeldern jeweils einen Händler eingesetzt hat, besitzt 2 Handloptionen und darf bis zu 11 Rohstoffkarten ungestraft auf der Hand halten, wenn eine „7“ gewürfelt wird.

e) Die Gewürzkarten



Es gibt 3 Sorten Gewürzkarten: Muskat, Pfeffer und Zimt. Für das Spiel mit den Gewürzkarten gelten die folgenden Regeln:

- Gewürzkarten werden gemeinsam mit anderen Rohstoffkarten verdeckt auf der Hand gehalten.
- Sie werden mitgezählt, wenn eine „7“ gewürfelt wurde und können beim Versetzen des Räubers geraubt werden.
- Wer eine Monopolkarte ausspielt, darf auch alle Karten einer Gewürzsorte, also beispielsweise alle Pfefferkarten fordern.
- Die Spieler dürfen untereinander mit Gewürzkarten handeln und sie gegen andere Gewürze oder Rohstoffe tauschen (Binnenhandel).
- Der Seehandel mit Gewürzen (Handel mit dem Vorrat) ist nicht erlaubt. Somit dürfen Gewürzkarten – egal in welchem Verhältnis – nicht mit dem Vorrat gegen Rohstoff- oder andere Gewürzkarten eingetauscht werden.

Eine Gewürzkarte erhält man grundsätzlich nur

- bei der Entdeckung eines Gewürzfeldes,
- über den Tausch mit Mitspielern,
- im Tausch gegen die beiden auf einer eigenen Handloption-Karte abgebildeten Rohstoffe,
- durch den Raub einer Karte aus der Hand eines Mitspielers, wenn der Räuber oder Seeräuber versetzt wird.

3. Gewürze eintauschen

Catanischer Rat: Wenn ihr Gewürze für den täglichen Bedarf erhandelt, werden euch alle Cataner dafür dankbar sein.

Regel:

- Einmal in seinem Zug darf ein Spieler entweder 3 gleiche oder 3 verschiedene Gewürzkarten abgeben und sich dafür 2 Catan-Chips nehmen. Die abgegebenen Gewürzkarten werden offen auf eine Ablage neben dem Gewürzkartenstapel gelegt.



- Sollten die Karten des Gewürzkarten-Stapels aufgebraucht sein, werden die Gewürzkarten der Ablage verdeckt gemischt und es wird ein neuer Gewürzkartenstapel mit ihnen gebildet.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **14 Siegpunkte** erreicht und damit gewonnen hat.

Spielergebnisse in der Chronik eintragen

Tragt eure Siegpunkte in der Chronik ein.

Tragt auch ein, wie viele Catan-Chips jeder Spieler für die Abgabe von Gewürzen erhalten hat.

Vergabe der Legendenpunkte

- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erhält 7 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhalten 5 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den drittmeisten Siegpunkten erhalten 3 Legendenpunkte.
- Sollte es einen Viertplatzierten geben, erhält er noch 1 Legendenpunkt.
- Jeder Spieler außer dem Erstplatzierten erhält 2 weitere Legendenpunkte, wenn er alleine oder mit anderen zusammen die meisten Catan-Chips für Gewürze erhalten hat. Sollten alle Spieler gleich viele Catan-Chips erhalten haben, werden keine weiteren Legendenpunkte vergeben.

Legendärer Gewinner

Wer nach der letzten Vergabe der Legendenpunkte die höchste Gesamtsumme der Legendenpunkte in der Chronik verzeichnet hat, ist der Gewinner! Bei einem Gleichstand entscheidet, wer in den 4 Kapiteln die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Anmerkungen

Solltet ihr Kapitel 4 spielen, ohne zuvor die drei ersten Kapitel gespielt zu haben, geht wie folgt vor:

- Spielt mit den 4 Seeräuberlagern.
- Mischt alle Freundeskarten verdeckt und verteilt zufällig an jeden Spieler 3 Freundeskarten. Die übrig gebliebene(n) Freundeskarte(n) legt ihr in die Zip-Beutel zurück.

Die Regeln des 4. Kapitels können als Variante „Gewürze für Catan“ auch bei einigen anderen Seefahrer-Szenarien eingesetzt werden. Mehr Informationen hierzu findet ihr unter www.catan.de.

Grundsätzlich wird das Material von CATAN – Das Spiel benötigt. Wir empfehlen, das Material von *Seefahrer* und *Die Legende der Seeräuber* entsprechend dieser Liste zu sortieren.

1

4 Freundeskarten

Heilerin Oda, Baumeister Olaf, Kapitän Dever, Jerok der Schmied

12 Schiffbrüchigen-Plättchen

Vorderseiten, Rückseite

4 persönliche Übersichtskarten

2

5 Freundeskarten

Isa, die Schiffbauern, Reiko, der Starke, Gerbild, die Tapfere, Suna, die Listige, Nyala, die Diplomatin

1 Fortschrittstafel „Gold waschen“

4 persönliche Übersichtskarten

25 Rasenerz-Chips

12 Goldfluss-Plättchen

3 Goldwäscher, 2 Goldwäscher

(2 x), (4 x), Rückseite, (4 x), (2 x), Rückseite

3

4 Freundeskarten

Lias, das Schlitzohr, Wulf, der Räuberschreck, Lea, die Spielerin, Händler Hakon

1 Sondersiegepunktarte „Größter Seeräuberschreck“

15 schwarze Seeräuber-schiffe

4 Schiffstafeln

4 persönliche Übersichtskarten

16 Seeräuber-Karten

Rückseite, (3 x), (3 x), (2 x), Rückseite, (2 x), (3 x), (2 x), (1 x)

4

10 Handlungsoption-Karten

Rückseite, (2 x), (2 x), (2 x), (2 x), (2 x)

30 Gewürzkarten

Pfeffer, Zimt, Muskat

(10 x), (10 x), (10 x)

4 persönliche Übersichtskarten

4 Gewürzfelder

2 Goldfluss-Felder

4 Seeräuberlager-Plättchen

4

2 Landschaftsfelder

Wald/Meer, Wüste/Meer

1 Meerfeld

1 Übersichtstafel Kapitel 1 & 2

1 Übersichtstafel Kapitel 3 & 4

16 Kistenplättchen

(4 x), (4 x), (4 x), (2 x), (2 x), (2 x), Rückseite

4 Siedlungsmarker

4 Baukostenkarten 1 & 2

4 Baukostenkarten 3 & 4

2 Zahlenchips „5“ und „6“

Rückseite

5

19 Meerfelder

11 Landschaftsfelder

Hügelland (2 x), Gebirge (2 x), Ackerland (1 x), Wald (1 x), Weideland (1 x), Goldfluss (2 x), Wüste (2 x)

6

10 Zahlenchips

Rückseite, 8, 9, 10, 11, 12

1 Seeräuber

57 Catan-Chips

21 Spielfiguren Rot

(3 x), (2 x), (1 x), (15 x)

21 Spielfiguren Orange

(3 x), (2 x), (1 x), (15 x)

10 Häfen

3:1 (5 x), Wolle (1 x), Getreide (1 x), Holz (1 x), Erz (1 x), Lehm (1 x)

21 Spielfiguren Blau

(3 x), (2 x), (1 x), (15 x)

21 Spielfiguren Weiss

(3 x), (2 x), (1 x), (15 x)

Chronik

Kapitel 1	Name	Name	Name	Name	Gerettete Schiffbrüchige insgesamt
Siegpunkte					
Anzahl geretteter Schiffbrüchiger					
Legendenpunkte					

Kapitel 2	Name	Name	Name	Name	Gefundenes Gold insgesamt
Siegpunkte					
Anzahl Gefundenes Gold					
Legendenpunkte					
Summe der Legendenpunkte					

Kapitel 3	Name	Name	Name	Name	Übrige Seeräuberschiffe insgesamt
Siegpunkte					
Anzahl der besiegten Schiffe					
Legendenpunkte					
Summe der Legendenpunkte					

Kapitel 4	Name	Name	Name	Name
Siegpunkte				
Anzahl Siegpunktchips				
Legendenpunkte				
Gesamtsumme der Legendenpunkte				