

Die Siedler von Catan

Aufbau: Variabel wie im kleinen Siedler-Almanach.
Entwicklungskarten mischen, verdeckt stapeln.
Rohstoffe getrennt offen stapeln.

1. und 2. Runde: Eine Straße und ein Haus mit 2 Straßen Abstand bauen. 2. Runde in umgekehrter Reihenfolge.

Ab 3. Runde: Würfeln. Jeder Spieler bekommt 1 Ertrag je Haus und 2 Ertrag je Kirche.

Erträge auf die Hand nehmen oder verdeckt ablegen.

Tauschen 4:1, mit Gebäude am See günstiger.

Tauschen mit Mitspieler beliebig.

Eigene Straße erweitern / Haus mit 2 Abstand bauen /
Haus zur Kirche erweitern / Entwicklung kaufen.

1 Mal Entwicklung spielen, nicht die gerade gekaufte.

7 gewürfelt: Kein Ertrag. Jeder, der mehr als 7 Erträge hat, muss jeden 2. abwerfen. Einen Ritterzug durchführen.

Ritterzug: Ritter auf anderes Zahlenfeld setzen. Einen Ertrag einem angrenzenden Siedler aus der Hand stehlen.

Fortschritt: Siehe Text auf der Karte.

Punktekarten: Erst auslegen, wenn damit gewonnen wird!

Längste Handelsstraße: Wer zuerst 5 Straßen in Reihe hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Größte Rittermacht: Wer zuerst 3 Ritter ausliegen hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Spielende: sofort, wenn jemand 10 Punkte hat.

Die Siedler von Catan

Aufbau: Variabel wie im kleinen Siedler-Almanach.
Entwicklungskarten mischen, verdeckt stapeln.
Rohstoffe getrennt offen stapeln.

1. und 2. Runde: Eine Straße und ein Haus mit 2 Straßen Abstand bauen. 2. Runde in umgekehrter Reihenfolge.

Ab 3. Runde: Würfeln. Jeder Spieler bekommt 1 Ertrag je Haus und 2 Ertrag je Kirche.

Erträge auf die Hand nehmen oder verdeckt ablegen.

Tauschen 4:1, mit Gebäude am See günstiger.

Tauschen mit Mitspieler beliebig.

Eigene Straße erweitern / Haus mit 2 Abstand bauen /
Haus zur Kirche erweitern / Entwicklung kaufen.

1 Mal Entwicklung spielen, nicht die gerade gekaufte.

7 gewürfelt: Kein Ertrag. Jeder, der mehr als 7 Erträge hat, muss jeden 2. abwerfen. Einen Ritterzug durchführen.

Ritterzug: Ritter auf anderes Zahlenfeld setzen. Einen Ertrag einem angrenzenden Siedler aus der Hand stehlen.

Fortschritt: Siehe Text auf der Karte.

Punktekarten: Erst auslegen, wenn damit gewonnen wird!

Längste Handelsstraße: Wer zuerst 5 Straßen in Reihe hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Größte Rittermacht: Wer zuerst 3 Ritter ausliegen hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Spielende: sofort, wenn jemand 10 Punkte hat.

Die Siedler von Catan

Aufbau: Variabel wie im kleinen Siedler-Almanach.
Entwicklungskarten mischen, verdeckt stapeln.
Rohstoffe getrennt offen stapeln.

1. und 2. Runde: Eine Straße und ein Haus mit 2 Straßen Abstand bauen. 2. Runde in umgekehrter Reihenfolge.

Ab 3. Runde: Würfeln. Jeder Spieler bekommt 1 Ertrag je Haus und 2 Ertrag je Kirche.

Erträge auf die Hand nehmen oder verdeckt ablegen.

Tauschen 4:1, mit Gebäude am See günstiger.

Tauschen mit Mitspieler beliebig.

Eigene Straße erweitern / Haus mit 2 Abstand bauen /
Haus zur Kirche erweitern / Entwicklung kaufen.

1 Mal Entwicklung spielen, nicht die gerade gekaufte.

7 gewürfelt: Kein Ertrag. Jeder, der mehr als 7 Erträge hat, muss jeden 2. abwerfen. Einen Ritterzug durchführen.

Ritterzug: Ritter auf anderes Zahlenfeld setzen. Einen Ertrag einem angrenzenden Siedler aus der Hand stehlen.

Fortschritt: Siehe Text auf der Karte.

Punktekarten: Erst auslegen, wenn damit gewonnen wird!

Längste Handelsstraße: Wer zuerst 5 Straßen in Reihe hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Größte Rittermacht: Wer zuerst 3 Ritter ausliegen hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Spielende: sofort, wenn jemand 10 Punkte hat.

Die Siedler von Catan

Aufbau: Variabel wie im kleinen Siedler-Almanach.
Entwicklungskarten mischen, verdeckt stapeln.
Rohstoffe getrennt offen stapeln.

1. und 2. Runde: Eine Straße und ein Haus mit 2 Straßen Abstand bauen. 2. Runde in umgekehrter Reihenfolge.

Ab 3. Runde: Würfeln. Jeder Spieler bekommt 1 Ertrag je Haus und 2 Ertrag je Kirche.

Erträge auf die Hand nehmen oder verdeckt ablegen.

Tauschen 4:1, mit Gebäude am See günstiger.

Tauschen mit Mitspieler beliebig.

Eigene Straße erweitern / Haus mit 2 Abstand bauen /
Haus zur Kirche erweitern / Entwicklung kaufen.

1 Mal Entwicklung spielen, nicht die gerade gekaufte.

7 gewürfelt: Kein Ertrag. Jeder, der mehr als 7 Erträge hat, muss jeden 2. abwerfen. Einen Ritterzug durchführen.

Ritterzug: Ritter auf anderes Zahlenfeld setzen. Einen Ertrag einem angrenzenden Siedler aus der Hand stehlen.

Fortschritt: Siehe Text auf der Karte.

Punktekarten: Erst auslegen, wenn damit gewonnen wird!

Längste Handelsstraße: Wer zuerst 5 Straßen in Reihe hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Größte Rittermacht: Wer zuerst 3 Ritter ausliegen hat, bekommt die Karte. Beim Überbieten wechselt die Karte.

Spielende: sofort, wenn jemand 10 Punkte hat.