

CATAN

Junior

Land in Sicht! Fahrt mit euren Piratenschiffen übers Meer, entdeckt Inseln und baut dort Piratenlager! Dafür benötigt ihr so „Dies und Das“, zum Beispiel Holz, Säbel und Gold. Wer seine Lager clever platziert, bekommt mit etwas Glück schnell alles für sein nächstes Lager zusammen. Wenn da nur nicht der fiese Käpt'n Klau wäre, der sich euch immer mal wieder in den Weg stellt ...



DAS SPIELMATERIAL

1 zweiseitiger Spielplan, 1 Würfel, 28 Piratenlager (je 7 pro Farbe), 28 Schiffe (je 7 pro Farbe), 1 Figur „Käpt'n Klau“ mit Standfuß, 16 Coco-Karten, 90 Plättchen „Dies und Das“ (je 18 Wolle, Holz, Ananas, Säbel und Gold), 4 Spieler-Tafeln

VOR DEM ERSTEN SPIEL ...

- ✗ Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.
- ✗ Steckt die Figur „Käpt'n Klau“ in den Standfuß.
- ✗ Schaut euch gemeinsam den Spielplan und die Plättchen „Dies und Das“ an: Es gibt **5 verschiedene Arten von Landschaftsfeldern**, auf denen ihr **5 verschiedene Sorten Plättchen „Dies und Das“** bekommen könnt:



Im Wald gibt es Holz.



Auf der Schafswiese bekommt ihr Wolle vom Schaf.



Auf der Plantage erntet ihr Ananas.

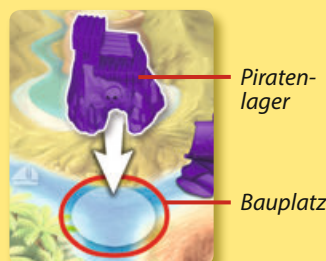
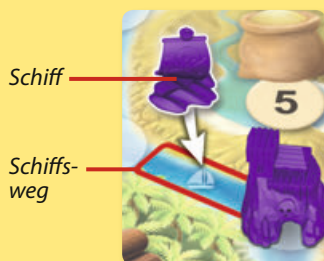


Im Bergwerk bekommt ihr Eisen für Säbel.



Am Goldfluss findet ihr Gold.

- ✗ An die Landschaftsfelder grenzen **Schiffswege für die Schiffe** und **Bauplätze für die Piratenlager** an.



VOR JEDEM SPIEL ...

- ✗ Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Wenn ihr **zu dritt oder zu viert** spielt, dann legt ihr die **Seite des Spielplans** nach oben, auf der **4 Papageien** zu sehen sind.



Zu zweit spielt ihr mit der **Spielplanseite**, auf der **nur 2 Papageien** abgebildet sind.

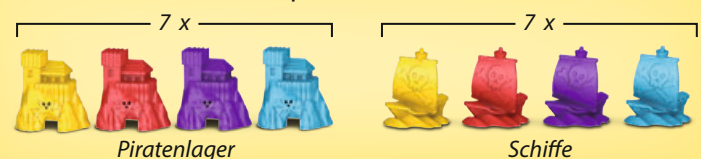
- ✗ Jeder von euch sucht sich einen der **4 Papageien** in den 4 Spielerfarben aus und legt die entsprechende **Spieler-Tafel** so vor sich ab, dass die Seite mit der Übersicht zu sehen ist. **Zu zweit könnt ihr nur mit den Farben Rot und Lila spielen.**



- ✗ Legt den **Würfel** neben dem Spielplan bereit.

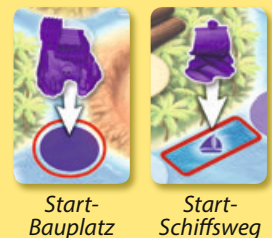


- ✗ Dann nimmt sich jeder von euch die **7 Piratenlager** und die **7 Schiffe** in seiner Spielerfarbe.



Zu zweit verwendet ihr nur die roten und die lilafarbenen Piratenlager und Schiffe – die gelben und die blauen legt ihr in die Schachtel.

Einige Bauplätze und Schiffswege sind in den Spielerfarben markiert. Das sind die **Start-Bauplätze** für die Piratenlager und die **Start-Schiffswege** für die Schiffe.



Stellt **je 2 eurer Piratenlager** und **Schiffe** auf die zu eurer Farbe passenden Start-Bauplätze und Start-Schiffswege auf dem Spielplan. Die restlichen 5 Piratenlager und 5 Schiffe legt ihr als eigenen Vorrat vor euch ab.

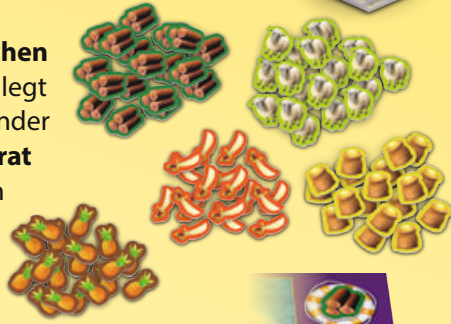
- ✗ Die Figur „Käpt'n Klau“ stellt ihr auf die **Burg** auf dem Spielplan.



✖ Mischt die **16 Coco-Karten** mit dem grünen Papagei Coco und legt sie als Stapel mit der Coco-Seite nach oben neben den Spielplan.



✖ Sortiert die **90 Plättchen „Dies und Das“** und legt sie getrennt voneinander als **allgemeinen Vorrat** neben dem Spielplan bereit.



✖ Anschließend legt ihr von **jeder Sorte 1 Plättchen auf die 5 Rettungsringe** auf dem Spielplan.



✖ Dann bekommt jeder von euch noch **1 Plättchen Holz und 1 Plättchen Säbel** aus dem allgemeinen Vorrat. Legt die beiden Plättchen als eigenen Vorrat vor euch ab.



WORUM GEHT'S?

Ziel des Spiels ist es, **als Erster alle seine 7 Piratenlager gebaut zu haben**. Um ein Piratenlager bauen zu können, braucht ihr „Dies und Das“: je 1 Plättchen Holz, Wolle, Ananas und Säbel. Die Plättchen bekommt ihr über die Landschaftsfelder auf dem Spielplan, an denen ihr bereits Piratenlager gebaut habt.

WIE WIRD GESPIELT?

Ihr seid nacheinander als **Kapitän** an der Reihe, der Jüngste von euch beginnt.

Der Kapitän **würfelt** und bestimmt dadurch, welche Plättchen „Dies und Das“ an die Spieler verteilt werden. Danach darf der Kapitän in beliebiger Reihenfolge Piratenlager und Schiffe **bauen und/oder Coco um Hilfe bitten**. Hat er dafür nicht die passenden Plättchen, kann er jederzeit „Dies und Das“ **tauschen**. Anschließend wird sein linker Nachbar der neue Kapitän.

Ein Spielzug besteht also aus den folgenden Aktionen:

IMMER: **1. WÜRFELN und PLÄTTCHEN SAMMELN**

OPTIONAL: **2. BAUEN**

und/oder

COCO UM HILFE BITTEN

und/oder

TAUSCHEN

Zu 1. WÜRFELN und PLÄTTCHEN SAMMELN



✖ **Zeigt der Würfel eine Zahl zwischen 1 und 5?**

Das Würfelergebnis des Kapitäns gilt nicht nur für ihn selbst, sondern **für alle** Spieler. **Jeder kann „Dies und Das“ bekommen!**

Die Landschaftsfelder zeigen Zahlen von 1 bis 5. **Für jedes eurer Piratenlager**, das ihr an einem **Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl** gebaut habt, bekommt ihr **1 Plättchen „Dies und Das“** aus dem allgemeinen Vorrat. (Für mehrere Piratenlager an Landschaftsfeldern der gewürfelten Zahl bekommt ihr also auch mehrere Plättchen. Wer dort kein Piratenlager hat, bekommt kein Plättchen.) Welche(s) Plättchen ihr erhaltet, zeigen euch die Abbildungen über den Zahlen der Landschaftsfelder (siehe Seite 1).



Beispiel: Würfelt Spieler Violett eine 1, bekommt er 1 Plättchen Wolle, weil er 1 Piratenlager an der Schafswiese links oben hat. Spieler Rot hat dort 3 Piratenlager und bekommt deshalb 3 Plättchen Wolle. Aber auch das Bergwerk-Feld mit dem Säbel rechts oben zeigt die Zahl 1. Hier bekommt Spieler Gelb 1 Plättchen Säbel und Spieler Blau 3. Für den Wald mit der 1 rechts unten bekommen Spieler Violett und Spieler Rot außerdem noch je 1 Plättchen Holz.

✖ **Zeigt der Würfel die Zahl 6?**

Achtung: Käpt'n Klau!

Würfelt der Kapitän die Zahl 6, vertreibt er den bösen Käpt'n Klau. Der Kapitän **muss Käpt'n Klau auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld versetzen**. Zur Belohnung bekommt der Kapitän **2 Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat**. Diese müssen der Sorte des Landschaftsfelds entsprechen, auf das er die Figur versetzt hat. Die übrigen Spieler bekommen in diesem Spielzug keine Plättchen.



Achtung: Käpt'n Klau behindert euch!

Solange Käpt'n Klau auf einem Landschaftsfeld steht, ist dieses Feld gesperrt. Ihr bekommt für eure Piratenlager an diesem Landschaftsfeld keine Plättchen, wenn die Zahl dieses Landschaftsfelds gewürfelt wird!

Sammelt „Dies und Das“!

Bekommt ihr Plättchen „Dies und Das“, legt ihr sie vor euch ab. Damit könnt ihr etwas bauen oder Coco um Hilfe bitten, wenn ihr als Kapitän an der Reihe seid ...

Zu 2. BAUEN und/oder COCO UM HILFE BITTEN und/oder TAUSCHEN

Der Kapitän darf ein oder mehrere Schiffe und/oder Piratenlager BAUEN und/oder COCO UM HILFE BITTEN. Dafür muss er bestimmte Plättchen abgeben und in den allgemeinen Vorrat legen. Welche Plättchen ihr abgeben müsst, könnt ihr in der Übersicht auf eurer Spieler-Tafel sehen.



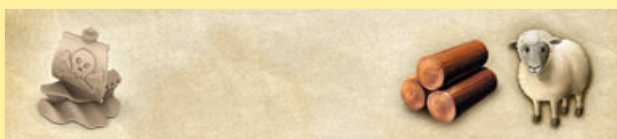
BAUEN

✖ Jedes Piratenlager kostet:



- 1 Plättchen **Holz**
- 1 Plättchen **Wolle**
- 1 Plättchen **Ananas**
- 1 Plättchen **Säbel**

✖ Jedes Schiff kostet:



- 1 Plättchen **Holz**
- 1 Plättchen **Wolle**

Achtung: Bauregeln!

- ✖ Ein **Piratenlager** dürft ihr nur auf einem **freien Bauplatz neben einem eurer eigenen Schiffe** bauen.
- ✖ Ein **Schiff** dürft ihr nur auf einem **freien Schiffsweg** bauen, der **an eines eurer eigenen Piratenlager angrenzt**.
- ✖ Auf jedem Bauplatz darf immer nur 1 Piratenlager, auf jedem Schiffsweg immer nur 1 Schiff gebaut werden!

Beispiel: So dürft ihr bauen!



Beispiele: So dürft ihr NICHT bauen!



Hier fehlt ein Schiff!

Hier fehlt ein Piratenlager!

COCO UM HILFE BITTEN

Der clevere grüne Papagei Coco hat eine Menge Tricks auf Lager. Wollt ihr Coco um Hilfe bitten, müsst ihr folgende Plättchen in den allgemeinen Vorrat abgeben:



- 1 Plättchen **Ananas**
- 1 Plättchen **Säbel**
- 1 Plättchen **Gold**

Dafür dürft ihr 1 Coco-Karte vom Stapel ziehen. Je nach Karte hilft Coco euch, Käpt'n Klau zu vertreiben, „Dies und Das“ zu bekommen oder sogar kostenlos 1 Piratenlager oder 1 Schiff zu bauen. Ihr könnt Coco in einem Zug auch mehrmals um Hilfe bitten.



Zieht einer von euch 1 Coco-Karte vom Stapel, deckt er sie sofort auf und führt aus, was darauf zu sehen ist. Dafür gibt es **3 Möglichkeiten**:

✖ „Dies und Das“ nehmen

Du darfst dir die abgebildeten Plättchen aus dem Vorrat nehmen, zum Beispiel 2 Ananas und 2 Holz.



✖ Bauen

Du darfst sofort 1 Piratenlager **ODER** 1 Schiff bauen, ohne dafür bezahlen zu müssen.



✖ Käpt'n Klau vertreiben

Versetz Käpt'n Klau sofort auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld und nimm dir 2 Plättchen „Dies und Das“ der entsprechenden Sorte.



Achtung: Aufgedeckte Coco-Karten lässt jeder bis zum Ende des Spiels offen vor sich liegen!

Coco bringt aber noch einen weiteren Vorteil:

Er lenkt Käpt'n Klau ab!
Wenn du als Erster eine Coco-Karte hast, stellst du 1 Piratenlager (aus deinem Vorrat) auf den gestrichelten Kreis bei der Burg von Käpt'n Klau auf dem Spielplan – ohne dafür noch etwas zu bezahlen!



Für ein Piratenlager auf dem Feld von Käpt'n Klau bekommt man zwar keine Plättchen, aber man hat 1 Piratenlager mehr gebaut. So kann man schneller alle seine 7 Piratenlager bauen!

Allerdings gilt: Es kann immer nur 1 Piratenlager bei der Burg von Käpt'n Klau stehen!

Hat ein Mitspieler später gleich viele aufgedeckte Coco-Karten vor sich liegen, darf keiner den Bauplatz bei der Burg von Käpt'n Klau für sich beanspruchen. Das Piratenlager muss zurück in den eigenen Vorrat gelegt werden.

Gibt es irgendwann wieder einen Spieler, der **alleine die meisten aufgedeckten Coco-Karten** vor sich liegen hat, stellt dieser Spieler eines seiner Piratenlager auf den Bauplatz bei der Burg von Käpt'n Klau und so weiter.

TAUSCHEN

Hat der Kapitän nicht die passenden Plättchen, um etwas zu bauen oder Coco um Hilfe zu bitten?

Kein Problem, denn er kann auch Plättchen tauschen! Dafür gibt es **2 Möglichkeiten**:

- ✖ **Tausch 1 gegen 1 mit EINEM Plättchen von einem Rettungsring** und/oder
- ✖ **Tausch 2 gegen 1 mit Plättchen aus dem VORRAT**

Die **Reihenfolge** beim Tauschen **ist beliebig** – der Kapitän kann zuerst 1 Plättchen von einem Rettungsring tauschen und dann mit dem Vorrat oder andersherum. Davor, danach oder zwischendurch kann er bauen und/oder Coco-Hilfe anfordern.

- ✖ **Tausch 1 gegen 1 mit EINEM Plättchen von einem Rettungsring**

Der Kapitän darf in seinem Spielzug 1 Plättchen von einem Rettungsring nehmen. Dafür muss der Kapitän 1 Plättchen „Dies und Das“, das er bereits gesammelt hat, auf den Rettungsring legen. So liegen immer 5 Plättchen auf den 5 Rettungsringen.



Achtung: 1 gegen 1 mit einem Rettungsring dürft ihr nur **EINMAL** pro Spielzug tauschen!

- ✖ **Tausch 2 gegen 1 mit Plättchen aus dem VORRAT**

Der Kapitän darf in seinem Spielzug 2 eigene Plättchen „Dies und Das“ einer Sorte gegen 1 **BELIEBIGES** Plättchen einer anderen Sorte aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Beispiel:



2 eigene Plättchen Holz gegen 1 Plättchen Säbel aus dem Vorrat tauschen

2 gegen 1 mit dem allgemeinen Vorrat dürft ihr in einem Spielzug **mehrmals** tauschen.

SPIELEND

Sobald einer von euch **alle seine 7 Piratenlager** gebaut hat (das Piratenlager auf dem Feld des Käpt'n Klau zählt mit), endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.

WAS PASSIERT, WENN ...?

- ✖ **Wenn auf den 5 Rettungsringen 5 gleiche Plättchen liegen**, es also keine Auswahl mehr gibt, dann legt der Kapitän diese Plättchen in den allgemeinen Vorrat. Anschließend legt er wieder 1 Plättchen von jeder Sorte auf die 5 Rettungsringe (wie zu Beginn des Spiels).
- ✖ **Wenn der Stapel mit Coco-Karten aufgebraucht ist**, kann kein Spieler mehr Coco um Hilfe bitten.
- ✖ **Wenn der Vorrat an Plättchen einer Sorte einmal nicht ausreichen sollte**, müssen alle Spieler alle Plättchen dieser Sorte zurück in den Vorrat legen. Plättchen dieser Sorte werden erst wieder ab der nächsten Runde verteilt.

DAS SPIEL FÜR PROFIS

Der Kapitän darf auch mit den anderen Spielern „Dies und Das“ tauschen – 1 Plättchen oder auch mehrere Plättchen.

Beispiel: Der Kapitän möchte ein Schiff bauen. Er hat bereits 1 Plättchen Wolle, aber kein Plättchen Holz. Allerdings hat er noch 1 Plättchen Säbel, das er gerade nicht braucht. Nun kann der Kapitän die Mitspieler fragen, ob jemand 1 Plättchen Säbel gegen 1 Plättchen Holz tauschen möchte. Stimmt ein Mitspieler zu, dann werden die beiden Plättchen ausgetauscht – und der Kapitän kann sein Schiff bauen.

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2014, catan.de
Illustration: Annette Nora Kara
Gestaltung: Michaela Kienle
3-D-Grafik: Claus Rayhle, Andreas Klobner
Redaktion: Sandra Dochtermann

© 2014, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199,
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. Made in the Netherlands
Art.-Nr.: 697495

