

CATAN

FÜR 2 SPIELER

Am Besten spielt man CATAN® mit drei oder vier Spielern. Wenn ihr jedoch zu Hause bleibt und zu wenig Spieler habt, stellt diese Zwei-Spieler-Regel eventuell eine Alternative dar. (Dieser Regelsatz ist auch in der CATAN - Händler & Barbaren-Erweiterung enthalten: catan.de/spiel/die-siedler-von-catan-haendler-barbaren.)

Es gelten dabei grundsätzlich die gleichen Regeln wie für das Spiel zu dritt und viert. Die Änderungen werden nachfolgend beschrieben.

Was ihr benötigt

- ▶ CATAN-Basispiel
- ▶ Zwei Spieler
- ▶ 20 Handelsmarken (Ihr könnt dafür übliche Haushaltsgegenstände verwenden wie z.B. Bohnen, Perlen, Münzen usw.)

Vorbereitung

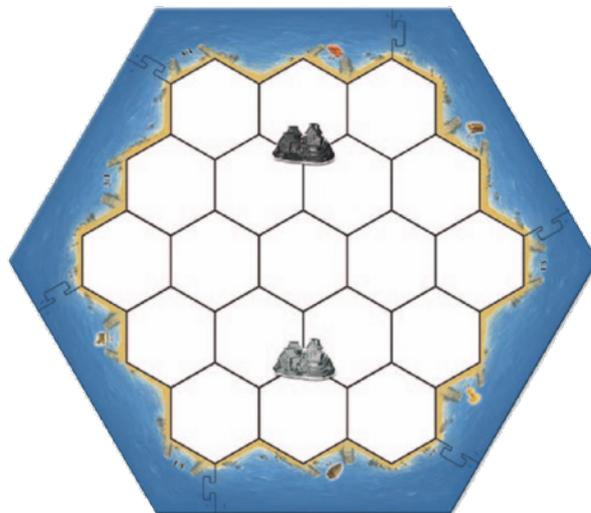
Das Spiel wird nach den normalen Regeln vorbereitet. Die beiden Figuresätze, die nicht von den Spielern gewählt wurden, sind die Figuren von zwei imaginären, neutralen Mitspielern. Sie werden neben der Spielfläche bereitgelegt.

Die Handelschips werden ebenfalls bereit gelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 5 Handelschips.

Gründungsphase

Von jedem neutralen Spieler wird eine Siedlung (ohne Straße), gemäß der folgenden Abbildung auf die markierten Kreuzungen des Spielfeldes

gesetzt. Die beiden Spieler gründen ihre beiden Start-siedlungen mit Straßen nach der normalen Gründungsregel. Nach Abschluss der Gründungsphase befinden sich von jedem Spieler 2 Siedlungen und 2 Straßen und von den neutralen Spielern je 1 Siedlung auf dem Spielplan.



Erträge auswürfeln

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zweimal hintereinander. Dabei gilt, dass sich die beiden gewürfelten Zahlen unterscheiden müssen. Zeigt der zweite Würfelwurf das gleiche Ergebnis wie der erste, wird er wiederholt – gegebenenfalls so lange, bis zwei verschiedene Ergebnisse vorliegen. Direkt nach jedem der beiden Würfelwürfe erhalten die Spieler Erträge bzw. versetzen bei einer „7“ den Räuber. Der Räuber kann mit Hilfe einer Ritterkarte oder einer Handelschip-Aktion auch zwischen den beiden Würfelwürfen versetzt werden.

CATAN

FÜR 2 SPIELER

Baufortschritte der neutralen Spieler

Wer eine Straße oder eine Siedlung baut, baut ebenfalls (kostenlos) 1 Straße bzw. Siedlung für einen beliebigen der beiden neutralen Spieler. Kann bei beiden neutralen Spielern keine Siedlung gebaut werden, wird stattdessen eine Straße gebaut. Baut ein Spieler eine Stadt oder kauft er eine Entwicklungskarte, sind die neutralen Spieler davon nicht betroffen. Für die Siedlungen der neutralen Spieler erhält man keine Erträge. Ein neutraler Spieler kann aber durchaus die „Längste Handelsstraße“ erhalten.

Handelschip-Aktionen

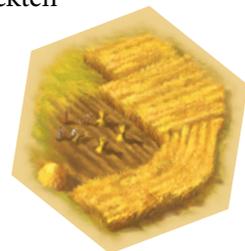
In seinem Spielzug (auch vor den Würfelwürfen) darf der Spieler 1 der 2 folgenden Aktionen durchführen:

- ▶ „Zwangshandel“: Der Spieler darf 2 Karten aus der Hand seines Mitspielers ziehen und gibt ihm 2 beliebige Karten dafür zurück. Hat der Mitspieler nur 1 Karte, erhält der Spieler diese, muss aber trotzdem 2 Karten zurückgeben.
- ▶ „Räuber versetzen“: Der Spieler darf den Räuber auf das Wüstenfeld setzen. Hat der Mitspieler an der Wüste Siedlungen oder Städte, wird keine Karte von ihm gezogen. Eine Aktion kostet einen Spieler, der weniger oder gleich viele Siegpunkte wie sein Mitspieler besitzt, 1 Handelschip. Hat ein Spieler mehr Siegpunkte, kostet ihn eine Aktion 2 Handelschips. Wer Handelschips ausgibt, legt sie zum Vorrat zurück.



Nachschub von Handelschips

- ▶ Ist ein Spieler an der Reihe, darf er einmal in seinem Zug eine seiner aufgedeckten Ritterkarten abgeben und sich dafür 2 Handelschips nehmen. Besitzt ein Spieler die „Größte Rittermacht“ und gibt er einen aufgedeckten Ritter ab, verliert er die „Größte Rittermacht“, falls er danach nur noch 2 aufgedeckte Ritter oder genau so viele aufgedeckte Ritter wie sein Mitspieler besitzt. Die „Größte Rittermacht“ wird danach wieder an den vergeben, der mehr aufgedeckte Ritter als sein Mitspieler besitzt (mindestens jedoch 3).
- ▶ Wer eine Siedlung (auch schon in der Gründungsphase) an der Wüste baut, erhält dafür 2 Handelschips.
- ▶ Wer eine Siedlung an der Küste baut, erhält dafür 1 Handelschip (auch schon in der Gründungsphase).
- ▶ Wer eine Siedlung baut, die an die Wüste und an die Küste grenzt, erhält dafür 3 Handelschips.



Kombinationsmöglichkeiten

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten und mit Szenarien der „Händler & Barbaren“ Erweiterung oder „Seefahrer“-Szenarien kombinierbar, bei denen die „Größte Rittermacht“ nicht ausgeschlossen ist.

Für „Städte & Ritter“ gilt: Eine Kombination ist möglich. Es sind eine Reihe von Regelanpassungen nötig, die hier aufgelistet werden: catan.de/service/kombinationen/catan-fuer-2-spieler-staedte-und-ritter