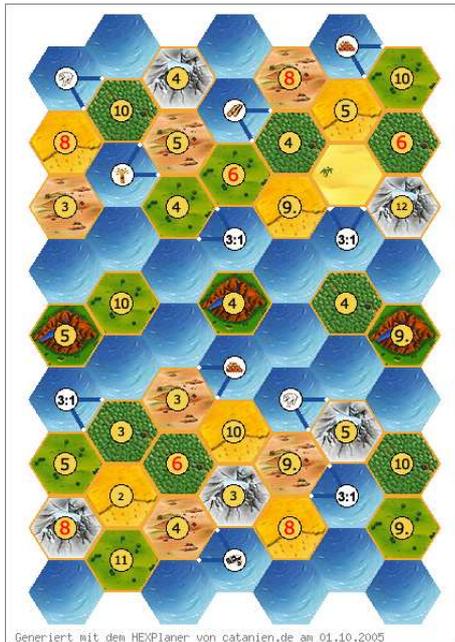


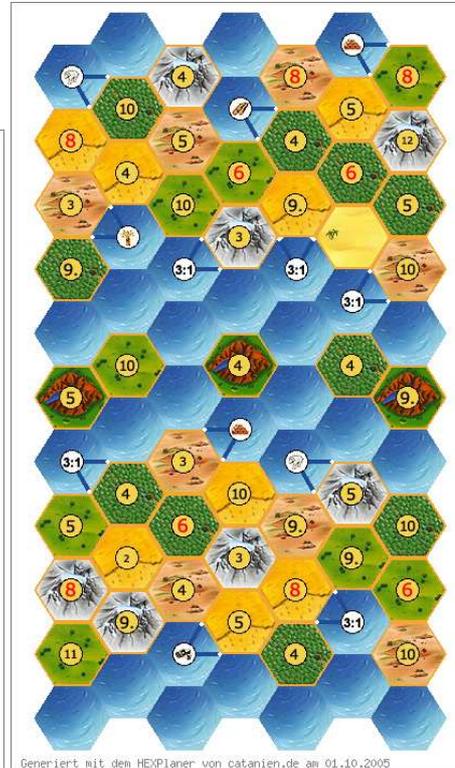
KLIMAWANDEL AUF CATAN



Szenario für „Die Siedler von Catan“
von Carsten Milde, September 2005



(für 3 bis 4 Spieler)



(für 5 bis 6 Spieler)

Spielidee

Das Klima wandelt sich. Die Landschaften veröden. Allmählich werfen die Landschaften der Heimatinsel keine Rohstoffe mehr ab. Siedlungen und Städte vereinsamen und verschwinden von der Landkarte. Die Siedler von Catan machen sich deshalb auf, neues Land zu besiedeln.

Vorbereitung

- Der Spielplan wird wie oben abgebildet aufgebaut
- Neben dem Spielplan werden ausreichend Zahlenchips (vgl. „Verödung“) und zwei Sondersiegpunkte bereitgelegt.

Gründungsphase

- Es werden wie üblich zwei Siedlungen gebaut. Sie dürfen jedoch nur auf der nördlichen Insel („Heimatinsel“) gebaut werden, davon muss eine an der Küste gebaut werden.

Regeländerungen

Räuber und Seeräuber

- Der Räuber ist im Spiel, der Seeräuber nicht.
- Immer wenn Felder abgewertet werden (s.u.) geht der Räuber zurück auf ein Wüstenfeld.

Verödung

- Baut ein Spieler irgendwo eine Siedlung oder eine Stadt aus, setzt er den Räuber zurück auf eine Wüste und wählt zwei Landschaften auf der Heimatinsel aus, deren Zahlenchips er um eine Wahrscheinlichkeitsstufe abwertet (Bsp.: Eine 6 wird zur 5, eine 9 wird zur 10 etc.).

Beim Wählen dieser Landschaften ist folgendes zu beachten:

- So lange dies möglich ist, muss eine der zwei Landschaften eine solche sein, an der der Spieler selbst eine Siedlung oder Stadt hat.
- So lange dies möglich ist, müssen solche Felder abgewertet werden, an denen auch Siedlungen oder Städte stehen. Erst wenn all solche Felder „verödet“ sind, werden auch unbebaute Landschaftsfelder abgewertet.
- Wenn ein Feld abgewertet werden soll, das eine 2 oder 12 trägt, „verödet“ das Feld. Es wird umgedreht.
- Sind alle Felder um eine Straße, Siedlung oder Stadt verödet, ist sie „vereinsamt“. Sie wird vom Plan genommen und kann erneut verbaut werden. Straßen, Siedlungen und Städte an der Küste können also nicht „vereinsamen“, werden aber ggf. keine Rohstoffe mehr erwirtschaften. Die Wüste gilt als bereits „verödet“. Zwischen bereits verödeten Feldern dürfen keine Straßen gebaut werden.

Neue Welt

- Der Spieler, der als erster zwei Siedlungen in der „Neuen Welt“ (die südliche Insel) gebaut hat, erhält einen Sondersiegpunkt.
- Der Spieler, der als erster eine Stadt in der „Neuen Welt“ gebaut hat, erhält einen Sondersiegpunkt.
- Übrigens: die Welt ist rund! Die halben Wasserfelder am nördlichen und südlichen Rand sind zusammen je ein Feld.

Spielende

- Es gewinnt, wer an der Reihe ist und über 12 Siegpunkte verfügt.