

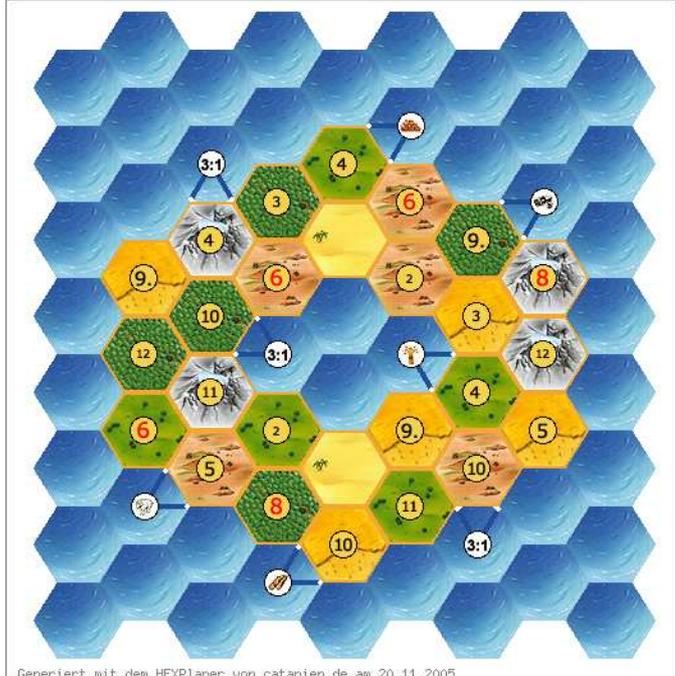
LAUTER WOHLTÄTER auf CATAN



Szenario für „Die Siedler von Catan“
für 3 bis 5 Spieler, von Carsten Milde, November 2005



Generiert mit dem HEXPlaner von catanien.de am 12.11.2005



Generiert mit dem HEXPlaner von catanien.de am 20.11.2005

Spielidee

Immer nur gegeneinander – das hat schon so manches Mal unsere Spielrunde an den Rand der Spiellust gebracht. Also brauchten wir ein Szenario, bei dem Siegpunkte dadurch erreicht werden können, dass man anderen gutes tut. Natürlich werden vor allem die unterstützt, die besonders wenig haben. Denn das Gewinnen bleibt natürlich weiterhin Ziel des Spiels. Und auch beim Helfen kann man noch gemein sein.

Dieses Szenario ist dem Szenario „Geben ist seliger“ sehr ähnlich, es ist quasi seine Light-Version.

Vorbereitung

- Der Spielplan wird wie abgebildet aufgebaut – wengleich dieses Szenario natürlich auch mit anderen Spielplänen gespielt werden kann.
- Ereigniskarten und die Karte „größte Rittersmacht“ sind nicht im Spiel.
- Neben dem Spiel werden reichlich Siegpunkchips (hier „Helfersiegpunkte“) und die Karten „Größter Wohltäter“, „Geizhals“ und „Großes Fest“ bereitgelegt.

Gründungsphase

- Jeder baut wie gewohnt zwei eigene Siedlungen.

Regeländerungen

Räuber bzw. Händler

- Der Räubers heißt in diesem Spiel „Händler“.
- Wird eine Sieben gewürfelt, müssen alle Spieler, die mehr als sieben Rohstoffkarten auf der Hand haben, so viele Karten an (selbst zu wählende) bedürftige Mitspieler verschenken, dass sie nur noch sieben Karten auf der Hand haben. Bedürftige Mitspieler sind solche, die höchstens sechs Karten auf der Hand haben. Durch die geschenkten Karten darf keiner der Spieler über mehr als sieben Karten verfügen. Gibt es keine bedürftigen Mitspieler (mehr), muss die entsprechende Zahl Rohstoffkarten an die Bank abgeführt werden.
- Der Spieler, der die Sieben gewürfelt hat, setzt den Händler auf ein Hexfeld, an dem mindestens eine fremde Siedlung oder eine fremde Stadt gebaut ist (eigene Siedlungen oder Städte dürfen natürlich auch daran stehen, es muss aber mindestens eine fremde sein). Alle Spieler, die eine Siedlung oder Stadt an diesem Hexfeld haben, dürfen solange der Händler sich dort aufhält den Rohstoff des Hexfeldes im Verhältnis 2:1 tauschen.

Bauen

- In der Bauphase darf der Spieler, der an der Reihe ist, Straßen, Schiffe, Siedlungen oder Städte für die Mitspieler bauen. Hierfür gibt er die entsprechende Anzahl der Rohstoffe ab und baut eine Straße, ein Schiff, eine Siedlung oder Stadt mit dem Baumaterial eines Mitspielers.
- Für den Bau einer fremden Siedlung oder den Ausbau einer fremden Siedlung zur Stadt bekommt der Spieler einen Helfersiegpunkt, den er vor sich ablegt. Zugleich zählen die Siedlungen und Städte in der eigenen Farbe wie gewohnt für das eigene Siegpunktkonto, egal von wem sie gebaut wurden.

Feste feiern

- Die Spieler können Feste feiern und alle anderen Mitspieler dazu einladen. Wer ein Fest feiern will, gibt je einen Rohstoff Getreide, Wolle und Holz (als Synonym für Nahrung, Feuerholz und Tischdecken etc.) und erhält die Karte „Großes Fest“. Damit lädt er die Mitspieler in den nachfolgenden Runden zum Feiern ein.
- Jedes Mal, wenn der Spieler wieder an der Reihe (und noch Besitzer der Karte „Großes Fest“) ist, feiert er das Fest. Nun muss ihm jeder Mitspieler einen beliebigen Rohstoff schenken (als Mitbringsel zum Fest).
- Sobald ein anderer Mitspieler ein Fest feiern will, kauft er dem Karteninhaber die Karte ab und gibt ihm die oben genannten Rohstoffe. Das darf auch geschehen, wenn der Karteninhaber sie erst kurz zuvor gekauft hat und noch gar kein Fest gefeiert hat, also noch nicht wieder an der Reihe war.
- Alternativ kann auch vereinbart werden, dass die Rohstoffe beim Kaufen der Karte immer an die Bank gegeben werden. Dann darf aber die Karte nur gekauft werden, wenn der Karteninhaber bereits mind. einmal gefeiert hat.

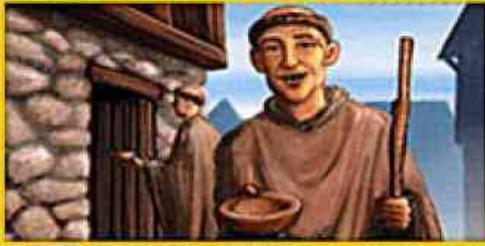
Die Karten „größter Wohltäter“ und „Geizkragen“

- Wer am meisten Helfersiegpunkte hat, bekommt die Karte „größter Wohltäter“, die einen Siegpunkt wert ist. Wenn zwei Spieler über gleich viele Helfersiegpunkte verfügen, wird die Karte wieder neben den Plan gelegt.
- Sobald ein bis drei Spieler die wenigsten Helfersiegpunkte haben, erhalten diese Spieler eine Karte „Geizkragen“. Diese Karte reduziert die eigenen Siegpunkte um einen Punkt. Zählt ein Spieler nicht mehr zu den Spielern mit den wenigsten Helfersiegpunkten, gibt er die Karte ab.

Spielende

- Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 16 Siegpunkte hat.

Größter Wohltäter



Diese Karte erhält, wer allein die meisten Helfersiegpunkte hat

1 Siegpunkt

Großes Fest



Der Besitzer dieser Karte bekommt jedes Mal wenn er an der Reihe ist von jedem Mitspieler einen beliebigen Rohstoff geschenkt

Geizkragen



Diese Karte erhalten die Spieler, die am wenigsten Helfersiegpunkte haben.

-1 Siegpunkt

Geizkragen



Diese Karte erhalten die Spieler, die am wenigsten Helfersiegpunkte haben.

-1 Siegpunkt

Geizkragen



Diese Karte erhalten die Spieler, die am wenigsten Helfersiegpunkte haben.

-1 Siegpunkt

Geizkragen



Diese Karte erhalten die Spieler, die am wenigsten Helfersiegpunkte haben.

-1 Siegpunkt