




(© Alain Miltgen - [mail](#) - [Internet](#))

## 1. Allgemeines

**Spieler :** 3-6 (bei 5-6 benötigt man die Erweiterung)  
**Dauer:** -  
**Material:** Basisspiel (mit oder ohne Erweiterung 5-6 Spieler)  
1 lila Würfel W6  
Hexfeld ‚Zitadelle‘ (Buch zum Spiel, Atlantis) – hier genannt Drachenburg-Hexfeld  
1 Ritter (aus S&R) pro Spieler in seiner Farbe  
Siegpunktchips  
Zusatzspielfeld (1 pro Spieler) – Ausdrucken (siehe Anhang)

## 2. Vorbereitung

Die Hexfelder und Rahmenteile werden normal aufgebaut. Beim Basisspiel (3-4) wird die Wüste weggelassen und durch die Zitadelle („Drachenburg-Hexfeld“) ersetzt. Mit der Erweiterung (5-6) wird eine Wüste durch die Zitadelle („Drachenburg-Hexfeld“) ersetzt. Der Räuber steht am Anfang auf dem Hexfeld mit der .

Auf das ‚Drachenburg-Hexfeld‘ (Zitadelle) kommen die Siegpunktchips liegen.

## 3. Regeln

Unverändert bis auf:

### a. Start siedlung.


Jeder Spieler MUSS eine Start siedlung an das ‚Drachenburg-Hexfeld‘ (Zitadelle) bauen. Die Abstandsregel gilt hier nicht. Von dieser Siedlung ausgehend darf natürlich auch gebaut (Strassen, Siedlungen,..) werden, hier gilt es jedoch wieder auf die Abstandsregel zu achten.

### b. Zusatzwürfel (lila):

Der Würfel hat eine doppelte Funktion in diesem Spiel. Er dient als:

1. Zähler (jeder Spieler dreht den Würfel um 1 Wert weiter bevor er den eigentlichen Wurf ausführt)
2. Als Aktionswürfel




### c. Das Spiel an sich

Dreht ein Spieler den lila Würfel auf die  (also beim 6. Wurf mit den weissen Würfeln) so wird anschliessend noch die Runde normal zu Ende gespielt.

Anschliessend erfolgen die Ritteraktionen.



Die tapferen Ritter wollen Catan von dem Drachen befreien, müssen jedoch zuerst noch ausgebildet werden.

Für 1 Getreide (aktivieren des Ritters – siehe S&R) kann (muss nicht) man seinen Ritter in die Kaserne entsenden. (Kaserne = Zusatzspielfeld welches Jeder vor sich liegen hat).








Um zugelassen zu werden muss jedoch eine ,  oder  gewürfelt werden. Erreicht man dies nicht, muss man bis zur nächsten Runde warten.


Hat man eine 4, 5 oder 6 gewürfelt, so nimmt man seinen Ritter und stellt ihn auf das Feld mit der Nummer 1.


Weitere Aktionen sind nun nicht mehr möglich.

Anschliessend wird der lila Würfel vom nächsten Spieler wieder auf die  gedreht und er beginnt mit seiner normalen Runde. Vor der nächsten Runde wird der lila Würfel auf  gedreht...usw.

Steht der Würfel wieder auf der , gibt es 2 Möglichkeiten (nach dem Spielen der normalen Runde):

1. Die Spieler welche noch keinen Ritter in der Kaserne (=Zusatzspielfeld ) stehen haben, können dies wieder mit 1 Getreide sowie einem Wurf einer ,  oder  versuchen.
2. Die Spieler welche schon einen Ritter in der Kaserne (=Zusatzspielfeld ) stehen haben können versuchen auf das nächste Feld (2-3-4) zu kommen. Hierzu müssen sie die Augenzahl würfeln welche neben dem Feld abgebildet ist. Z.Bsp.: Steht mein Ritter auf dem Feld n°1, so muss ich eine  oder eine  würfeln um meinen Ritter ein Feld weiter zu bringen. Gelingt es mir nicht muss meine Ritterfigur stehen bleiben. (Beim Feld n°2 brauch ich eine  oder ... usw). Jeder Spieler hat nur einen Wurf.

Ziel ist es, nachdem ich auf dem Feld n°4 stehe, eine  zu würfeln um mir anschliessend vom 'Drachenburg-Hexfeld' (Zitadelle) 3 Siegpunktchips zu nehmen und mir diese in meine Bank (grosses Feld auf dem Zusatzspielfeld) zu legen.

Mein Ritter wird vom Zusatzfeld genommen und wieder vor mir aufgestellt. Bei der nächsten , kann ich wieder probieren in die Kaserne zu gelangen.

Auf meinem Zusatzfeld habe ich eine Auflistung der Aktionen, welche ich mir für die eroberten Chips ,kaufen' kann.

Falls meine Anzahl von Chips es erlaubt, können auch mehrere dieser Aktionen in einer (eigenen) Runde durchgeführt werden.

#### **4. Spielende**

Das Spiel endet sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht.

#### **5. Zusatzmaterial**

Hexfeld Zitadelle:



(Scan aus dem ‚Buch zum Spielen‘)

Feld Kaserne / Zusatzfeld (ausdrucken 1:1) 1 Feld pro Spieler:



A Catan action and cost card with a stone wall background. On the left, four purple circles with numbers 1, 2, 3, and 4 are arranged vertically. To the right of each number are purple dice icons: 1 die for '1', 2 dice for '2', 3 dice for '3', and 4 dice for '4'. A purple-bordered box in the upper right contains the title 'Aktionen und Kosten' and a list of actions with their costs. A large purple circle with the word 'BANK' is on the right. At the bottom right, a URL is printed in red.

### Aktionen und Kosten

- 2 Chips: Eine eigene Strasse versetzen
- 3 Chips: Einem Mitspieler eine Rohstoffkarte ziehen
- 4 Chips: Tausch gegen einem beliebigen Rohstoff
- 5 Chips: Eine Stadt kostet nur: 1 Getreide + 2 Erz
- 5 Chips: Sie dürfen sofort eine Strasse bauen
- 11 Chips: Sie dürfen 2 Zahlenchips tauschen
- 13 Chips: Sie dürfen sofort eine Siedlung bauen

**BANK**

<http://catan.firwaat.net>