

Alain's CATAN ICA



## Die Handwerker von CATAN



Die mit dem Fliegsspiel.

Für 3-4 Spieler

Benötigtes Material: Basisspiel (oder Seefahrer)  
1 Legefild ‚Handwerk‘ pro Spieler  
1 Leinensack  
Handwerker-Kärtchen (6 Gebäude – 36 Kärtchen)  
1 Würfel aus dem ‚Würfelspiel‘  
Bierchips aus KGR

### Vorbereitung:

- Die einzelnen Felder/Kärtchen ausdrucken. Auf Karton kleben und ausschneiden.
- Das Spielfeld wird variabel aufgebaut.
- Jeder Spieler erhält ein Legefild.
- Die Handwerker-Kärtchen in den Leinensack geben.

Es gelten die Basis-Regeln sowie:

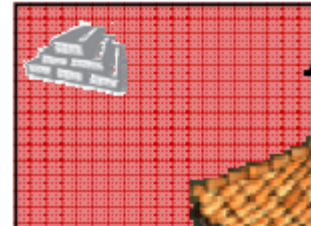
### Sonderregeln:

1. Nachdem die 2 Startiedlungen gesetzt sind, beginnt das eigentliche Spiel. Statt jedoch mit 2 Würfeln zu spielen, werden 2 W6 sowie der Rohstoff-Würfel aus dem Würfelspiel geworfen.



2. Als erstes werden die 2 ‚normalen‘ Würfel gewertet (Rohstoffausgabe, 7 gewürfelt, Räuber versetzen)...
3. Anschliessend kommt der Rohstoff-Würfel ins Spiel. Der Spieler welcher am Zug ist, zieht verdeckt ein Kärtchen aus dem Leinenbeutel. Ist das **Kärtchen** mit dem Rohstoff, welcher auf dem **Würfel** ist **identisch**, darf der Spieler das Kärtchen behalten, sonst kommt das Kärtchen zurück in den Leinensack.
4. Der Spieler hat nun die Wahl ob er das Kärtchen in eins seiner Ausbaufelder legt oder auf seine Ablage. Entscheidet sich der Spieler das **Kärtchen in ein Ausbaufeld** zu legen, so darf er anschliessend in dieses Ausbaufeld **nur noch Kärtchen der gleichen** Farbe / Sorte legen. Ein späteres **Umtauschen** ist ebenfalls **nicht** mehr möglich (Hat man sich für ein Handwerk entschieden, muss man dieses ausbauen). Will der Spieler das eben erhaltene Kärtchen nicht ausbauen, so legt er es in seine **Ablage**. Die Kärtchen welche in der Ablage liegen können mit den Mitspielern **getauscht** werden (oder zurückgehalten). Tauschen darf man Kärtchen gegen Kärtchen, oder Kärtchen gegen Rohstoffe. Man darf jedoch kein Kärtchen einfach so an einen Mitspieler abgeben.

5. Hat ein Spieler **schon 3 Kärtchen** in seiner Ablage liegen, so darf er **kein Weiteres** behalten (ausser er legt es in seine Ausbaufelder).
6. Jedes Gebäude besteht aus 6 einzelnen Feldern. **3 Felder** sind jeweils mit einem Rohstoffsymbol **markiert**. Hat ein Spieler alle 3 (und nur dann) Kärtchen mit dem Symbol in seinen Ausbaufeldern liegen, so wird ihm jedes Mal **wenn er baut**, dieser Rohstoff 1x geschenkt. Möchte, oder kann der Mitspieler dies nicht, so erhält er 1 Rohstoffkarte dieser Art. (Ausnahme Gold → freie Wahl).
7. Hat ein Spieler ein **Ausbaufeld komplett** (= 6 Kärtchen), so erhält er jedes Mal wenn er bei einer Rohstoffausgabe leer ausgeht 1 **Bierchip**. (2 Bierchips falls 2 Ausbaufelder komplett). Die Bierchips benutzt der Spieler anschliessend um seine **Fähigkeiten** (abhängig von seinem ‚gelerntem Handwerk‘) zu nutzen. Diese Fähigkeiten findet man auf den Legefeldern.
8. Bierchips zählen nicht bei einer ‚7‘. Es gibt auch keine Begrenzung wieviele Bierchips ein Spieler vor sich liegen haben darf.
9. Sind keine Kärtchen mehr im Leinensack, wird nur noch mit den 2 W6 gewürfelt.
10. Es gewinnt der Spieler welcher am Zug ist und 12 Siegpunkte hat.



Beruf	Farbe	Gebäude	Rohstoff
Holzfäller	Grün	Holzfällerlager	Holz
Lehmarbeiter	Rot	Arbeiterhaus	Lehm
Minenarbeiter	Grau	Erzmine	Erz
Bauer	Gelb	Bauernhof	Getreide
Schäfer	Weiss	Weberei	Wolle
Goldgräber	Blau	Bankhaus	Gold