



(© 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)
(auch mit Seefahrer möglich)
Zusätzliche Karten – Ausdrucken (siehe Anhang)

2. Vorbereitung

Die Hexfelder und Rahmenteile werden normal aufgebaut. Der Räuber steht am Anfang in der Wüste.

Die Versicherungsscheine werden vorbereitet (Anzahl der Versicherungsscheine: doppelte Anzahl als Spieler) und als Stapel neben das Spielfeld gelegt.

Die zusätzlichen Karten werden gut durchgemischt und als Stapel neben das Spielfeld gelegt.

3. Regeln

Unverändert bis auf:

a. Vor der ersten Runde:

Jeder Spieler erhält 2 Versicherungsscheine. Der jüngste Spieler zieht als Erster eine Karte vom Stapel, die restlichen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Anschliessend wird noch ein 2. Mal gezogen.

b. Startansiedlungen:

Die Startansiedlungen werden entsprechend den allgemeinen Regeln aufgebaut.

c. Und nun?

Jeder Versicherungsschein zeigt 2 Rohstoffe. Diese Rohstoffe verstehen sich als KOSTEN sowie auch als EINNAHMEN. Die Spieler haben nun die Möglichkeit die einzelnen Versicherungsscheine zu tauschen. Sei es weil man die angegebenen Kosten (Rohstoffe) momentan nicht erhalten kann (Siedlung steht falsch) oder weil man die angegebenen EINNAHMEN gerne haben möchte.

Ob man jedoch zuerst mit KOSTEN oder EINNAHMEN rechnen kann bleibt ungewiss...

d. Das Spiel

Die Spielregeln bleiben unverändert. Hinzu kommt, dass die Person, welche die 7 würfelt nicht nur den Räuber (Seeräuber) versetzen muss, sondern auch noch eine Karte vom Stapel ziehen muss.

Die Karten können einem Glück bringen (Rohstoffe als Geschenk, Tausch von 2 Zahlenchips,...) jedoch auch Verluste (Prämienzahlung, Unfallschaden,...)

Allerhand Ereignisse welche sich in Verbindung mit der

CATANISCHEN ALLGEMEINEN VERSICHERUNG

bringen lassen können.

Die gezogene Karte MUSS laut vorgelesen werden (Mein Autounfall passiert ja auch nicht unter Ausschluss der Öffentlichkeit). Verlangt die Karte eine Aktion, so muss die SOFORT erfüllt werden.

Ich kann mich jedoch mittels meiner beiden Versicherungsscheine gegen einige Aktionen ‚versichern‘. Diese Karten sind mit einem roten Punkt ● in der unteren rechten Ecke gezeichnet. (!!! Karten ohne Punkt sind nicht ‚versicherbar‘ und sind auszuführen!!!)

Um die Aktion nicht durchzuführen (Abgabe mehrere Rohstoffe,...) muss ich lediglich die 2 Rohstoffe bezahlen welche auf einem meiner Versicherungsscheine angeführt sind. Es ist nicht möglich die Rohstoffe von 2 Versicherungsscheinen zu mischen!

Einige Karten verlangen keine sofortige Aktion sondern sind von verschiedenen Abläufen abhängig. Diese Karten dürfen gesammelt werden und bei Bedarf (oder Möglichkeit) eingesetzt werden. (Diese Karten werden nicht zu den Rohstoffen gezählt bei einer 7). Karten welche gesammelt werden dürfen sind mit einem grünen Punkt gezeichnet. ●

Um eine zukünftige Aktion mittels Versicherungsschein zu unterbinden ist es den Spielern erlaubt die 2 Rohstoffe (und nur diese 2) welche sie für **einen** Versicherungsschein benötigen, unter diesen zu schieben (als private Bank). Diese Rohstoffe werden bei einer 7 nicht mitgezählt und stehen dem Spieler jederzeit zur Verfügung (Handeln, Bauen,...). Das Ablegen der 2 Rohstoffe kann jedoch nur erfolgen falls der betreffende Spieler am Zug ist.

4. Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht.

5. Zusatzmaterial

Karten und Versicherungsscheine bitte ausdrucken!