

Alain's CATAN ICA



CATAN con Carne



Die mit dem Siegpunkt.

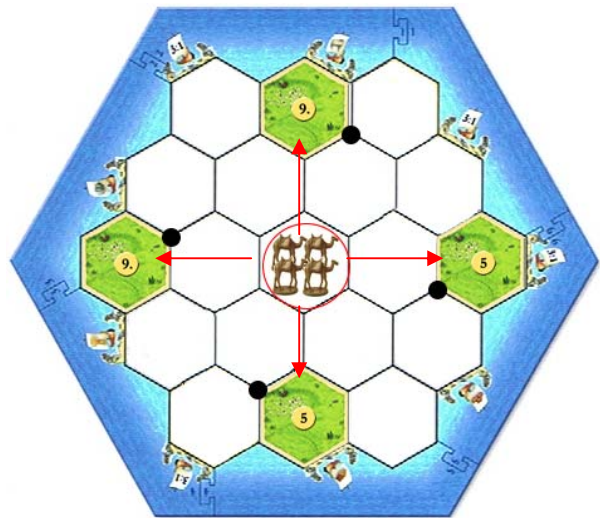
Für 3-4 Spieler – Basisspiel und Händler & Barbaren

Benötigtes Material:

- Basisspiel für 3-4 Spieler
- 16 Kamelfiguren aus Händler & Barbaren (Fleischlieferanten)
- 1 Legefeld 'Kamelstall' pro Spieler
- 1 Metzgerei pro Spieler
- 30 Handelswaren 'Fleisch' (Plättchen)

Vorbereitung:

- Das Spiel wird entsprechend der angefügten Grafik aufgebaut.
- Die 4 Weidelandschaften erhalten die Zahlenchips 5 und 9 (siehe Grafik)
- Auf jedes Weidefeld kommen 4 Kamelfiguren stehen
- Jeder Spieler legt vor sich das Legefeld 'Kamelstall' und legt die Metzgerei auf das entsprechende Feld.
- Die Handelswarenplättchen werden neben den Spielplan gelegt.
- Die restlichen Hexfelder und Zahlenchips werden zufällig verteilt.



Startaufstellung:

Das Spielfeld zeigt 4 Startansiedlungen (Schwarze Punkte auf der Grafik). Jeder Spieler muss seine erste Siedlung auf einem dieser Punkte aufstellen. Die Spieler würfeln um einen Startspieler zu bestimmen. Dieser setzt seine erste Siedlung (mit Strasse) auf einen der 4 Startpunkte. Anschliessend wird im Uhrzeigersinn weitergesetzt. Jeder Spieler erhält vom Weidefeld an dem er gebaut hat 1 Kamel. Dieses setzt er in seinen 'Stall' auf eines der beiden Startfelder (Feld Nummer 1).

Die 2. Siedlung darf beliebig aufgestellt werden. Der letzte Spieler setzt seine 2. Siedlung als Erster und erhält seine Rohstoffe, anschliessend geht die Runde zurück bis zum Startspieler.

Der Kamelstall:

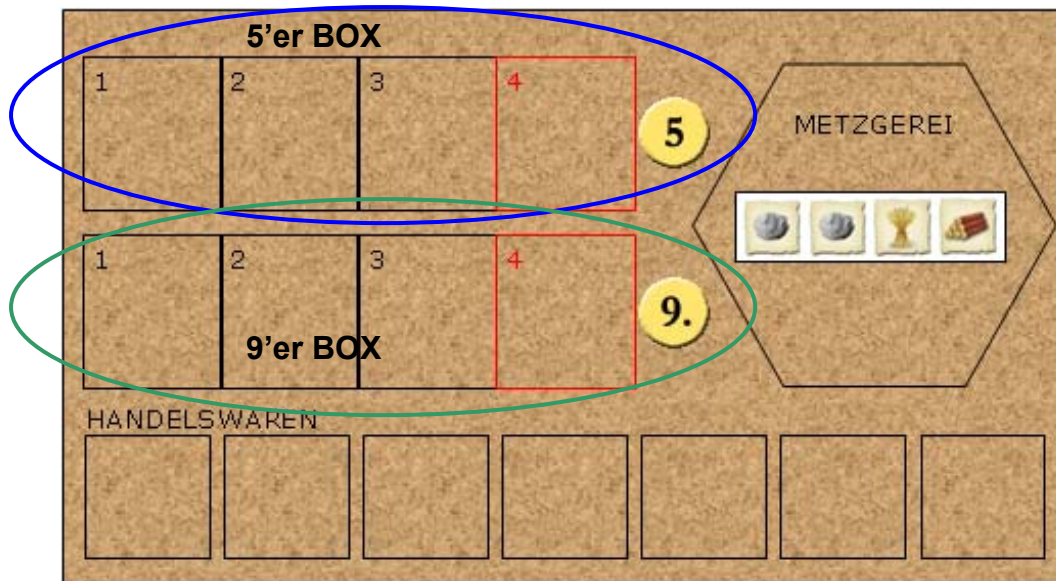
Auf meinem Stall-Legefeld finde ich 2 verschiedenen Boxen. Eine mit einer '5', die andere mit einer '9'. Diese beiden Boxen stehen in Verbindung mit den Zahlenchips auf den Weidelandschaften.

Beispiel:

Meine Startansiedlung habe ich an einem 9'er Weidefeld gebaut. Das Kamel was ich hier erhalten habe, habe ich aufs erste Feld in meiner 5'er-Box gestellt. Wird nun '5' gewürfelt, so erhalte ich KEINE Rohstoffkarte Wolle (da ich ja an der '5' keine Siedlung/Stadt habe) jedoch erhalte ich, da ich ein Kamel in der 5'er Box stehen habe eine Handelsware Fleisch.

Dieses Plättchen lege ich auf mein Legefeld auf die vorgesehenen Plätze.

Hätte ich meine Siedlung an der '5' stehen und mein erstes Kamel in der 5'er-Box, so hätte ich einen RS Wolle, sowie eine HW Fleisch erhalten.



Wird die Zahl '5' oder '9' gewürfelt, so kontrolliere ich (neben den RS natürlich) wieviele Kamele ich in der betreffenden Box stehen habe. Ich erhalte:

1 Kamele	->	1 Handelsware
2 Kamele	->	1 Handelsware
3 Kamele	->	2 Handelswaren
4 Kamele	->	3 Handelswaren



Um jedoch in einer Box mein **4. Kamele** aufstellen zu können muss ich eine meiner Städte mit einer METZGEREI ausstatten. Die Metzgerei (Kleines Hexfeld) kostet:



Habe ich die Baukosten bezahlt, so nehme ich den Chip von meinem Legefeld und lege diesen unter eine meiner Städte. Diese Stadt ist nun 3 Siegpunkte wert (2 Stadt + 1 Metzgerei).

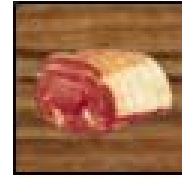
Der Spielablauf:

Es gelten die allgemeinen Regeln und als Zusatz:

- A.** Ein Spieler welcher eine Siedlung an einer Weidelandschaft baut erhält von diesem Feld ein Kamele, welches er in seinen Stall setzen muss.
- B.** Wird im Laufe des Spiels eine solche Siedlung (an einer Weidelandschaft) zu einer Stadt ausgebaut, erhält man ein weiteres Kamele.
- C.** Sind auf einem Weidefeld keine Kamele mehr vorhanden, dürfen sie NICHT von einem anderen Feld genommen werden.
- D.** Am Ende meines Zuges, darf ich maximal 1 Kamele von einer Box zur Anderen versetzen. (Die Box aus welcher ich 1 Kamele abziehe, darf jedoch nicht leer sein nach dem Versetzen. Es muss mindestens 1 Kamele in der Box bleiben).
- E.** Steht der Räuber auf einer Weidelandschaft, so hat dies als Wirkung dass keine RS mehr von diesem Feld kommen. Ausserdem erhält der Spieler, welcher eine neue Siedlung, oder eine Stadt an dem betreffenden Hexfeld baut, KEIN Kamele. Wird der Räuber versetzt, wird das Kamele auch nicht nachgereicht.
- F.** Einen Einfluss auf die HW hat der Räuber nicht. (Er kann ja nur ein Feld besetzen - und nicht das 2. mit dem selben Zahlenchip)
- G.** Die Metzgerei darf gebaut werden sobald ich eine Stadt besitze. Man muss nicht warten bis man das 4. Kamele in die Box setzen möchte.

Die Handelsware FLEISCH

Auf meinem Legefild habe ich 7 Platzhalter für die Handelsware Fleisch. Mehr als 7 Plättchen darf ich also nicht besitzen.



Mit der Abgabe darf ich folgende Aktionen ausführen:

Kosten	Aktion
2 Handelswaren:	Die Rohstoffkarten eines Mitspielers durchsehen und 1 Karte behalten
2 Handelswaren:	1 beliebigen Rohstoff beim Bau ersetzen
3 Handelswaren:	Einen Mitspieler zu einem 2:1 Tausch zwingen (Sie geben ihm 1 Rohstoff, er muss Ihnen 2 geben)
4 Handelswaren:	Würfeln Sie: bei einer 1 - 3 - 5 dürfen Sie einem Mitspieler der MEHR Siegpunkte hat wie Sie ein Kamel stehlen und auf ein beliebiges Weidefeld setzen. Dieses Kamel kann nun wieder von jedem 'eingefangen' werden
5 Handelswaren:	Die gewürfelte '7' zählt nicht für Sie. Sie dürfen mehr als 7 Handkarten haben.
6 Handelswaren:	Sie dürfen sich die nächsten 3 Entwicklungskarten ansehen und sich 1 auswählen. Die beiden anderen unter den Stapel legen.

Sieg:

Es gewinnt der Spieler der als erster:

- A. Eine Metzgerei gebaut hat **UND**
- B. 12 Siegpunkte hat (11 Siegpunkte normal + 1 Siegpunkt der Metzgerei)