

Gründungsregel

Auf den nachfolgenden Spielplänen sind keine Startansiedlungen eingezeichnet. Wie im Original-Brettspiel entscheiden Sie selbst, auf welchen Kreuzungen Sie Ihre ersten beiden Siedlungen gründen möchten.

Die Gründungsphase erstreckt sich über 2 Runden. In jeder Runde gründet jeder Spieler eine Siedlung und setzt an jede Siedlung eine Straße an.

1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt.

Der Spieler zeichnet auf einer Kreuzung einen Kreis (Siedlung) und markiert eine der drei von der Kreuzung ausgehenden Wege mit einem Strich (Straße).

Dann folgen die Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder markiert eine Siedlung und eine Straße.



2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung markiert, startet die zweite Runde der Spieler, der zuletzt an der Reihe war. Er darf zuerst seine zweite Siedlung (Kreis) –unter Beachtung der Abstandsregel- auf einer beliebigen freien Kreuzung einzeichnen und anschließend angrenzend eine Straße markieren.

Nach ihm folgen die anderen Spieler **entgegen** dem Uhrzeigersinn – Der Startspieler ist also als Letzter mit seiner zweiten Siedlung an der Reihe.

Startrohstoffe: Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstofferrträge: Für jede Landschaft, die an die zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich die entsprechende Karte vom Vorrat.

Im Beispiel rechts erhält der Spieler mit der schwarzen Siedlung je ein Erz, ein Getreide und ein Holz.



Wer als letzter seine zweite Siedlung gegründet hat, beginnt das Spiel.

Bitte Abstandsregel beachten!

Auch in der Gründungsphase muss die Abstandsregel beachtet werden: Eine Siedlung darf nur dann auf einer freien Kreuzung gegründet werden, wenn die drei benachbarten Kreuzungen nicht mit einer Siedlung oder Stadt bebaut sind.

Im Beispiel rechts darf auf den Kreuzungen, die der schwarzen Siedlung (schwarzer Kreis) benachbart sind, keine Siedlung gegründet werden – weder von Spieler „Schwarz“ noch von einem anderen Spieler.



Die Ertragswahrscheinlichkeiten

Wenn Sie Ihre ersten beiden Siedlungen gründen, beachten Sie bitte die Größe der Zahlen auf den Landschaften. Je größer eine Zahl dargestellt ist, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie gewürfelt wird. So wird beispielsweise von 36 Würfelwürfen statistisch fünfmal eine „6“ oder eine „8“ gewürfelt. Eine „9“ oder „5“ tritt nur viermal, eine „4“ oder „10“ nur dreimal und eine „11“ oder „3“ nur zweimal auf. Selten wird eine „12“ oder „2“ gewürfelt: von 36 Würfelwürfen statistisch nur einmal eine „2“ und nur einmal eine „12“.

Wenn sie also eine Siedlung auf einer Kreuzung gründen, deren angrenzenden Landschaften die Zahlen 2, 12 und 11 besitzen, wundern Sie sich nicht, wenn Sie im Laufe des Spiels für diese Siedlung nur wenige Rohstoffe erhalten.

Mehr Tipps zum Spiel finden Sie hier:

<http://www.klausteuber.de/de/index.php?page=catanbrett Tipps.html>

Spielplan A

DIE SIEDLER VON CATAN

⊗	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

⊗	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße



—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
⊗	2 SP	Stadt

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
⊗	2 SP	Stadt

Spielplan B

DIE SIEDLER VON CATAN

☒	3 Eisen, 3 Stein, 2 Holz, 2 Weizen	Stadt	2 SP
○	2 Eisen, 2 Stein, 1 Holz, 1 Weizen	Siedlung	1 SP
▬	2 Eisen, 2 Stein	Straße	0 SP

☒	3 Eisen, 3 Stein, 2 Holz, 2 Weizen	Stadt	2 SP
○	2 Eisen, 2 Stein, 1 Holz, 1 Weizen	Siedlung	1 SP
▬	2 Eisen, 2 Stein	Straße	0 SP

▬	2 Eisen, 2 Stein	Straße	0 SP
○	2 Eisen, 2 Stein, 1 Holz, 1 Weizen	Siedlung	1 SP
☒	3 Eisen, 3 Stein, 2 Holz, 2 Weizen	Stadt	2 SP

▬	2 Eisen, 2 Stein	Straße	0 SP
○	2 Eisen, 2 Stein, 1 Holz, 1 Weizen	Siedlung	1 SP
☒	3 Eisen, 3 Stein, 2 Holz, 2 Weizen	Stadt	2 SP



Spielplan C

DIE SIEDLER VON CATAN

☒	2 SP	Stad
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

☒	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt



Spielplan D

DIE SIEDLER VON CATAN

☒	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
▬	0 SP	Straße

☒	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
▬	0 SP	Straße

▬	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt

▬	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt

