



Die Siedler von Catan-Erweiterung von Klaus Teuber

DIE FISCHER VON CATAN

Spielvorbereitung

- Das Basisspiel wird wie üblich vorbereitet.
- Die Fischkärtchen werden gemischt und verdeckt neben den Rohstoffkarten bereitgelegt.
- Auf jedem Rahmenstück wird ein Fischgrund auf einer freien Spitze platziert.

Spielmaterial



11 x ein Fisch



10 x zwei Fische



8 x drei Fische



1 x alter Schuh



6 Fischgründe mit den Würfelzahlen 4, 5, 6, 8, 9 und 10.

abgeben, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Je mehr Fische auf den abgegebenen Kärtchen insgesamt abgebildet sind, umso größer ist der Vorteil:

2 Fische: Der Spieler darf den Räuber in die Wüste zurücksetzen (er darf keine Karte von einem Mitspieler ziehen, der eine Siedlung/Stadt an der Wüste besitzt).

3 Fische: Der Spieler darf eine Rohstoffkarte von einem Mitspieler ziehen.

4 Fische: Der Spieler darf einen beliebigen Rohstoff von der Bank nehmen.

5 Fische: Der Spieler darf sofort eine Straße bauen.

7 Fische: Der Spieler erhält eine kostenlose Entwicklungskarte.

Gibt ein Spieler mehr Fische aus, als der Vorteil kostet, verfallen die überzähligen Fische. Fischkärtchen können nicht gewechselt werden.

Fischkärtchen zählen nicht zu den Rohstoffkarten, werden also nicht berücksichtigt, wenn eine „7“ gewürfelt wird. Wer den Räuber versetzt, darf auch nicht bei einem betroffenen Spieler ein Fischkärtchen ziehen.

Manche Kreuzungen sind sowohl Hafenkreuzungen als auch Fischfanggebiet. Wer auf solch einer Kreuzung eine Siedlung gründet, hat beide Vorteile.

Wer ein Fischkärtchen abgibt, legt dieses offen neben den verdeckten Vorrat. Gibt es keine verdeckten Fischkärtchen mehr, werden die offenen Kärtchen verdeckt, gemischt und bilden dann den neuen Vorrat.

Ein alter Schuh: Wer dieses Kärtchen zieht, muss es sofort aufdecken. Der (jeweilige) Besitzer kann es, wenn er an der Reihe ist, an einen beliebigen Spieler weitergeben, der über gleichviele oder mehr Siegpunkte verfügt. Besitzt er selbst die meisten Siegpunkte, muss er es so lange behalten, bis ein anderer Spieler zumindest gleichviele Siegpunkte besitzt.

Wer das Kärtchen „alter Schuh“ besitzt, benötigt einen Siegpunkt mehr, um das Spiel zu gewinnen – im Falle des Basis-spieles somit 11 Siegpunkte.



Spielregel

Es wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Zusätzlich gilt:

Jeder Fischgrund weist drei Kreuzungen an der Küste als Fischfanggebiet aus. Gründet ein Spieler eine Siedlung auf einer Kreuzung an einem Fischfanggebiet, darf er sich immer dann ein Fischkärtchen nehmen, wenn die Zahl gewürfelt wird, die auf dem Fischgrund abgebildet ist. Wer ein Fischkärtchen erhalten hat, legt es verdeckt vor sich ab.

Besitzt ein Spieler eine Stadt an einem Fischgrund, erhält er zwei Fischkärtchen, wenn die Zahl des Fischgrundes gewürfelt wird.

Baut ein Spieler in der Gründungsphase seine zweite Siedlung auf einer Kreuzung an einem Fischfanggebiet, erhält er zusätzlich zu den Rohstoffen auch ein Fischkärtchen.

Auf den Fischkärtchen sind ein, zwei oder drei Fische abgebildet. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er Fischkärtchen