

III. Aufbau des großen Spielfeldes für das Szenario „Entdecker & Piraten“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf. Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite. Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Der Aufbau der Startinsel erfolgt wie unter „I“ beschrieben. Die Abbildung des Spielplans finden Sie auf Seite 7.

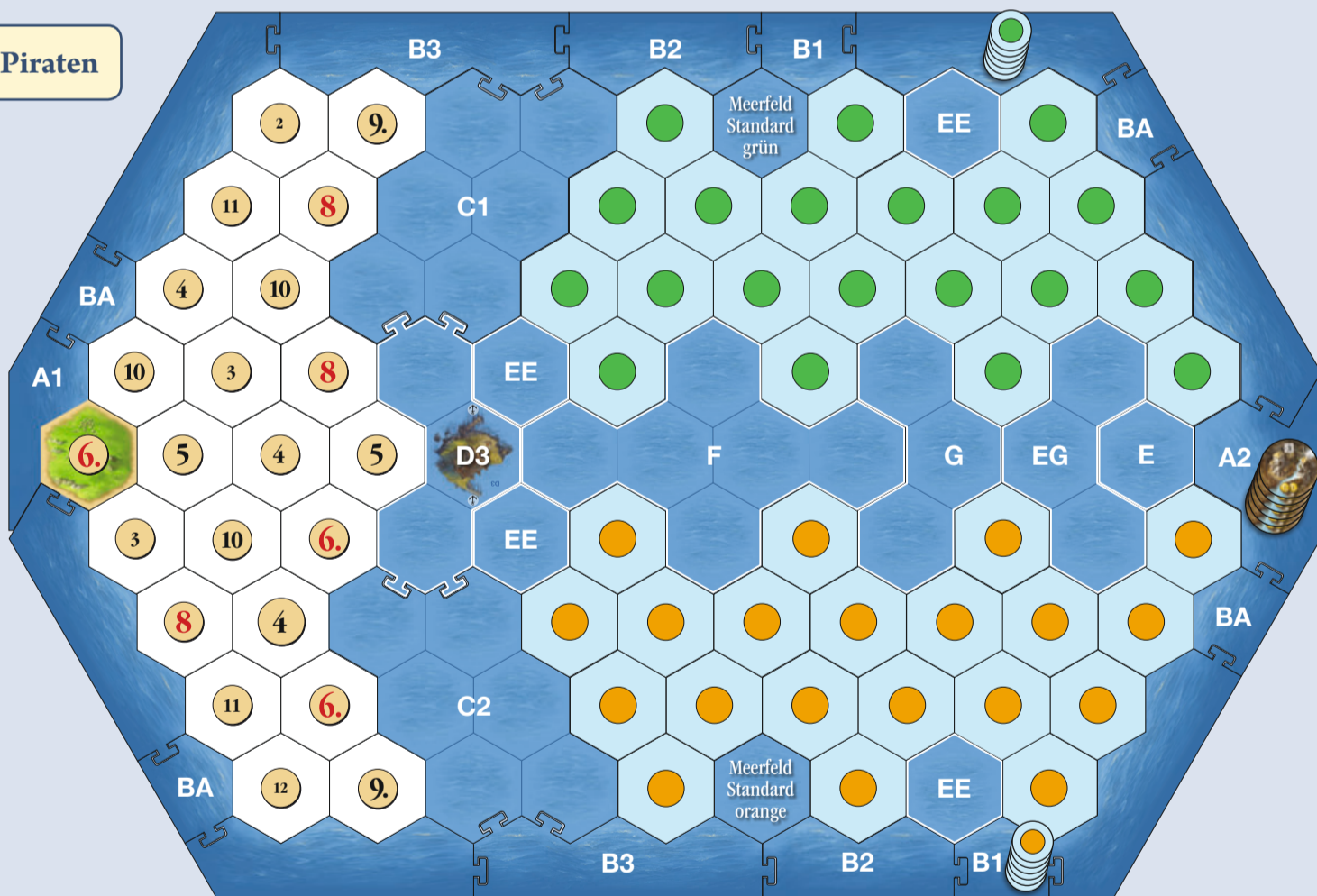
3) Teile für das unentdeckte Gebiet heraussuchen

- Für die unentdeckten Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:
- Die 14 Landschaftsfelder (davon 2 Meer) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips..
 - 6 Standardfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
 - Alle 6 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Piratenlager“.
 - Dazu 2 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
 - 6 Fischfelder aus der Tüte „Fische für Catan“.
 - 6 Gewürzfelder aus der Tüte „Gewürze für Catan“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

Sortieren und platzieren Sie die in 3) genannten Felder und Chips wie unter „I“ beschrieben.

Benötigte Landschaften und Zahlenchips für das unentdeckte Gebiet



Der Spielablauf

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Spiel für 2 – 4 Spieler – mit einer Ausnahme! Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

- 1) Er würfelt die Rohstoffträge aus.
- 2) Er kann handeln und bauen.
- 3) Er bewegt seine Schiffe und führt Aktionen mit diesen aus.

Jetzt die Ausnahme:

Hat Spieler A seinen Zug beendet, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun nacheinander im Uhrzeigersinn ebenfalls bauen. Die Spieler dürfen gemäß den Regeln der Ergänzung für das Basisspiel keine Rohstoffe mit der Bank (Seehandel) oder mit den Mitspielern tauschen. Sie dürfen ihre Schiffe nicht bewegen und auch keine Waren mit Gold einkaufen.

In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A hat gebaut. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der ja als nächster an der Reihe wäre, fragt er seine Mitspieler, ob noch jemand bauen möchte. Meldet sich ein Spieler, darf dieser sofort bauen. Melden sich mehrere Spieler, ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, beginnt, die anderen Bauwilligen folgen ebenfalls im Uhrzeigersinn. Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler an der Reihe.

