



CATAN – Kurzregeln

Spieler: 3–4

Alter: ab 10 Jahren

Ziel: Als Erster **10 Siegpunkte** erreichen



Spielziel

Siegpunkte erhält man durch:

- **Siedlungen** (1 Punkt)
 - **Städte** (2 Punkte)
 - **Sonderkarten**
 - **Siegpunkt-Entwicklungskarten**
-



Spielablauf (pro Zug)

1. **Würfeln**
 - Alle Spieler erhalten Rohstoffe von Feldern mit der gewürfelten Zahl.
 - **7 gewürfelt:** Räuber versetzen, ggf. Karten abgeben, 1 Rohstoff stehlen.
 2. **Handeln**
 - Mit Mitspielern oder mit der Bank (4:1, mit Häfen günstiger).
 3. **Bauen** (beliebig oft, wenn Rohstoffe vorhanden):
 - Straße: Holz + Lehm
 - Siedlung: Holz + Lehm + Wolle + Getreide
 - Stadt: 2 Getreide + 3 Erz
 - Entwicklungskarte: Wolle + Getreide + Erz
-



Wichtige Bau-Regeln

- Siedlungen müssen **mindestens 2 Straßen Abstand** haben.
 - Straßen müssen an eigene Bauwerke anschließen.
 - Städte ersetzen bestehende Siedlungen.
-

❏ Spielende

Sobald ein Spieler **in seinem Zug** 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt er sofort.