



CATAN

—SZENARIEN—

Der Weihnachtsmann



Kleines Szenario für die Spielzeit vor und an Weihnachten

STORY

Der Weihnachtsmann benötigt dringend Wolle für seinen neuen Mantel und die Mäntel seiner Wichtel. Wer dem Weihnachtsmann in seinem Zug Wolle schenkt, darf ihn auf ein Feld Catans versetzen. Dort angekommen beschert der Weihnachtsmann die Siedler mit Geschenken und kann sogar den Räuber vertreiben!

Diese Variante eignet sich als Zusatz für das Basisspiel mit bis zu 6 Spielern und für alle Erweiterungen, in denen der Räuber mitspielt.

SPIELMATERIAL



1 Sonderfeld
„Haus des Weihnachtsmanns“



1 Aufsteller
„Der Weihnachtsmann“



11 Chips „Geschenk“

VORBEREITUNG

Das Spielfeld wird zunächst wie üblich aufgebaut.

Das Landfeld mit dem Zahlenchip „2“ wird durch das Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“ ausgetauscht.

Der Zahlenchip „2“ kommt auf das Landfeld mit der „12“, das dann sowohl beim Wurf einer „2“ als auch einer „12“ Erträge liefert.

Der Weihnachtsmann wird auf das Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“ gestellt.

Die Geschenkechips werden als Vorrat neben dem Spielfeld ausgelegt.

REGELN

Es wird nach den üblichen Regeln des Basisspiels bzw. der Erweiterungen gespielt. Zusätzlich werden die folgenden Regeln des Szenarios angewandt:

1. Versetzen des Weihnachtsmanns

Wer dem Weihnachtsmann in seinem Zug – nach dem Auswürfeln der Erträge – 1 Wolle schenkt (die Wolle-Karte in den Vorrat zurücklegt), versetzt ihn auf ein beliebiges, nicht vom Räuber besetztes Landfeld oder auf das Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“.

Wer dem Weihnachtsmann gar 2 Wolle schenkt, darf ihn auch auf das Feld mit dem Räuber versetzen und diesen vertreiben. Der Räuber wird dann auf die Wüste gezogen.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt, den Weihnachtsmann mehr als einmal in einem Zug zu versetzen.

2. Geschenkchip(s) erhalten

Wird der Weihnachtsmann auf ein Landfeld gezogen, erhalten alle Spieler, die eine oder mehrere Siedlungen oder Städte an diesem Feld besitzen, 1 Geschenkchip.

Wird der Weihnachtsmann auf das Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“ gezogen, erhalten alle Spieler, die 1 oder mehrere Siedlungen oder Städte an diesem Feld besitzen, 2 Geschenkchips.

3. Geschenkchips einsetzen

Wer mindestens 2 Geschenkchips besitzt, legt sofort 2 Geschenkchips zum Vorrat zurück und nimmt sich dafür 1 beliebigen Rohstoff.

4. Versetzen des Räubers

Der Räuber darf nicht auf das vom Weihnachtsmann besetzte Feld und nicht auf das Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“ gezogen werden.

Spielidee: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2015, catan.de
Illustration: Tanja Donner
Gestaltung: Michaela Kienle
Redaktion: Arnd Fischer

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199
info@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY



Entdecke die
Welt von CATAN!

KOSMOS