

KLAUS TEUBER

CATAN®

DAS SPIEL

SPIELANLEITUNG



Mit der 5-6 Personen Erweiterung könnt ihr CATAN – Das Spiel auch zu fünft oder zu sechst spielen!

Inhaltsverzeichnis

Willkommen auf Catan	Der Spielablauf im Einzelnen.....
Ziel des Spiels.....	- Ertragsphase.....
Material.....	- Handels- und Auphase.....
Wie baut ihr das erste Spiel.....	Ende des Spiels.....
Der Spielablauf im Überblick	Spielvorbereitung für spätere Arten.....

**LOS SPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
App CATAN Assistent

Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter. Hier findet ihr auch weitere Features und unser ausführliches FAQ.



KOSMOS

Willkommen auf Catan!

Da hat vielen auf dem Weg zu hoher Freude erreicht ihr die Kräfte der unbezähmten Insel Catan. Handel treibt und breitet euch hier auf der Insel aus. Nutzt Rohstoffe wie Holz, Wolle, Getreide und Erz um Straßen, Siedlungen und Städte zu bauen und euch weiterzuentwickeln.

Behaltet Rohstoffe durch das Verschmelzen der Ressourcen oder durch den Handel mit den anderen Personen am Tisch. Oder holt sie von den anderen an, indem sie euch Handelsplätze beschlagnahmen oder euch mit dem Räuber hart verdiente Rohstoffe stehlen.

Ziel des Spiels

Wer zuerst die Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Die Punkte bekommen ihr durch das Bauen von Siedlungen und Städten, durch den Handel mit den Ressourcenarten und durch das Erreichen der Bedingungen für die beiden Endersiegepunkte: die *Längste Handelsroute* und die *Größte Rittermacht*.



Klaus Teuber war einer der erfolgreichsten Spieleautoren der Welt. Seine vielen preisgekrönten Spiele begeistern Millionen von Menschen auf der ganzen Welt.

Erstmalig ist sein erfolgreichstes Spiel *CATAN – Das Spiel*, das im selben Jahr mit dem Preis Spiel des Jahres ausgezeichnet wurde. Mit diesem Spiel prägte er das Genre des German Board Game. Das Spiel ist mittlerweile in über 30 Sprachen übersetzt worden und wird in rund 100 Ländern verkauft. Zudem ist es mit vielen Erweiterungen und Varianten ein einzigartiges Spielensemble entstanden.

Klaus Teuber verstarb am 1. März 2023. Sein Sohn Benjamin, mit dem er zuletzt schon seit mehr als 20 Jahren gemeinsam Spiele entwickelt, sorgt dafür, dass uns die Welt auch in Zukunft erhalten bleibt. Die Spieleentwicklung geht weiter.

© 1995, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Weiterentwicklung CATAN: Benjamin Teuber
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Tina Landwehr-Rödde
Redaktion: Jasmin Balle, Arnd Fischer

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, die „CATAN-Sonne“, das CATAN-Brand-Logo und das CATAN-Hex-Icon sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Infos zu CATAN findet ihr auf catan.de.

Redaktion der ersten Auflage: Reiner Müller
Entwicklungsteam: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Ein besonderer Dank geht an: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz und Guido Teuber.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 684655

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal



Material

Rahmenteile



andshatselder



Hügelland (3x), Wald (4x), Weideland (4x), Ackerland (4x), Gebirge (3x), Wüste (1x)

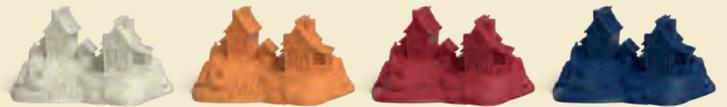
tädte

(4 pro Farbe)



iedlungen

(5 pro Farbe)



traen

(15 pro Farbe)

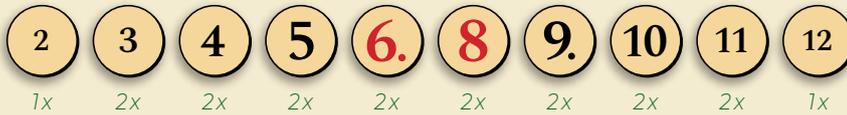


Räuber

Würfel



ahnenhups



1x 2x 2x 2x 2x 2x 2x 2x 2x 2x 1x

auostenbersihten



ondersiepunttaeln



Längste Handelsroute



Größte Rittermacht

Kartenhalter



ntilunsorten



5x Siegpunkt



2x Monopol



2x Straßenbau



2x Erfindung



14x Ritter



Rückseite

Rohstoarten



19x Lehm



19x Holz



19x Wolle



19x Getreide



19x Erz



Rückseite

Fiurenboen



Bitte vor dem ersten Spiel zusammenstecken. Die Zahlen geben an, in welcher Reihenfolge die Laschen nach innen geknickt werden müssen.



6. Restliches Material

Sortiert die Rohstoffarten nach Orte und legt sie oben in die Kartenhalter. Diese bilden den Vorrat. Wischt die nicht benötigten Ressourcen und legt sie verdeckt in das noch freie Fach der Kartenhalter. Nehmt euch je eine Aufgabenkarte zu. Die Längste Handelsroute und Größte Rittermacht und die beiden Werbel neben dem Spielfeld bereit.



7. Startrohstoffe

Alle erhalten nun die Aufgabenkarte mit einem Stern markierte Siedlung in ihrer Farbe die ersten Rohstoffe der Farbe jedes Orts. Das an diese Siedlung anreicht, nehmt ihr euch je die entsprechenden Rohstoffe vom Vorrat auf die Aufgabenkarte und haltet ihr verdeckt.

Beispiel: Blau erhält für die blaue mit einem Stern markierte Siedlung je 1 Rohstoffkarte Lehm, Erz und Getreide.

8. Wer fängt an?

Werbel reihum mit beiden Werbeln. Wer die höchste Anzahl erlangt, beginnt das Spiel.

Der Spielablauf im Überblick

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, führt nacheinander die folgenden Hasen aus:

1. Ertragsphase

Würfle die Rohstofferrträge für alle Personen am Tisch aus. Der Räuber kann ins Spiel kommen.

2. Handels- und Bauphase

Du kannst mit den anderen Personen am Tisch, dem Vorrat und anderen die Rohstoffarten tauschen. Außerdem kannst du Straßen, Siedlungen und Städte bauen und oder nicht in verschiedenen Arten ausbauen.

Zusätzlich kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Spielplan vor dem Würfeln eine deiner nicht in verschiedenen Arten ausspielen. Ist dein Spiel beendet, ist die Person links von dir an der Reihe und setzt das Spiel mit der Ertragsphase fort.

Der Spielablauf im Einzelnen

Ist du an der Reihe, hast du die Möglichkeit, jederzeit in deinem Spielplan eine nicht in verschiedenen Arten auszuspielen. Das ist auch vor der Ertragsphase möglich. Außerdem darfst du allerdings eine Karte ausspielen, die du erst in diesem Spiel ausbaust hast.

1. Ertragsphase

Würfle mit beiden Würfeln und zähle die Augenzahlen zusammen.



**Du hast keine „7“ gewürfelt:
Alle erhalten Rohstofferrträge**

Alle, die eine **Siedlung** an einem Landschaftsfeld mit der erforderlichen Anzahl stehen haben, nehmen sie für die Siedlung Rohstoffarten dieses Landschaftsfeldes.

Wer eine **Stadt** an einem Landschaftsfeld mit der erforderlichen Anzahl stehen hat, erhält für die Stadt Rohstoffarten.

Wer oder Siedlungen bzw. Städte um ein aus der erforderlichen Anzahl Landschaftsfelder stehen hat, erhält für **jede** Siedlung Rohstoffarten und für **jede** Stadt Rohstoffarten.

Die Rohstoffarten bilden eure Landschaftarten.



Beispiel: Wird eine „4“ gewürfelt, erhält Orange 2 Holz für die beiden orangefarbenen Siedlungen. Rot erhält 1 Holz. Beim Wurf einer „8“ erhält Rot 1 Getreide. Wäre die rote Siedlung eine Stadt, würde Rot beim Wurf einer „8“ 2 Getreide erhalten.

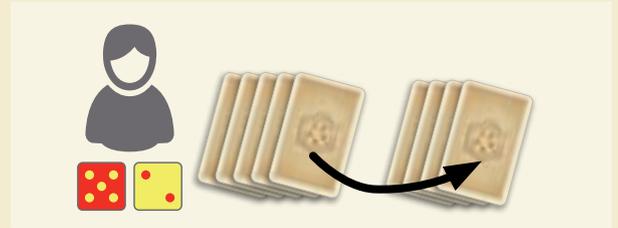


Du hast eine „7“ gewürfelt: Der Räuber wird aktiv

Jemand erhält Rohstoffe, er trägt sie. Stattdessen führt ihr Spielende die Schritte nacheinander aus.

Handkarten prüfen

Alle zählen ihre Handkarten. Wer mehr als 7 Karten hat, wählt die älteste seiner Karten aus und legt sie zurück in den Vorrat. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).



Räuber versetzen

Netzt musst du den Räuber auf ein anderes Landschaftsfeld versetzen. Anschließend stiehlt du Rohstoffe von einer anderen Person am Tisch. Die muss eine Siedlung oder Stadt an dem Landschaftsfeld besitzen, auf das du den Räuber versetzt hast. Siehe dazu eine zu jedem Feld Karte aus der verdeckten Kartenhand dieser Person.



Beispiel: Blau versetzt den Räuber auf das Waldfeld. Orange hat hier eine Siedlung und Rot eine Stadt. Blau entscheidet sich, bei Rot eine Karte zu ziehen.

Wichtig: Wird die Zahl des Landschaftsfeldes gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhält niemand mit einer angrenzenden Siedlung oder Stadt Rohstoffträge.

Nach der Transferphase oder nach dem Versetzen des Räubers setzt du deinen Zug mit der Handels- und Bauphase fort.

2. Handels- und Bauphase

In der Handels- und Bauphase kannst du in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen. Du kannst auch gleichzeitig handeln und bauen hin- und hergehen.

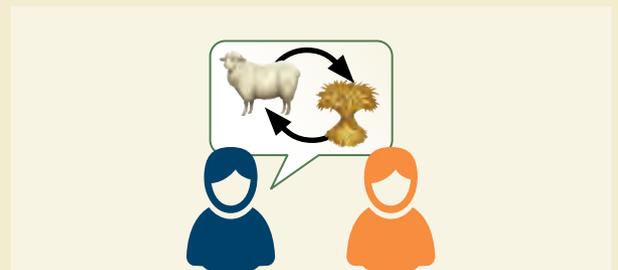


Handeln

In deinem Zug darfst du Handel treiben, um Rohstoffe zu tauschen. Dies darfst du so lange und so oft, wie es deine Rohstoffe auf der Hand zulassen. Es gibt verschiedene Arten von Handel.

Handel mit den anderen Personen am Tisch

Du darfst mit allen anderen Personen am Tisch Rohstoffe tauschen. Du kannst mitteilen, welche Rohstoffe du benötigst und was du bereit bist, dafür abzugeben. Du kannst dir aber auch Vorschläge anhören und Gegenangebote machen.



Beispiel: Blau ist am Zug und hätte gerne 1 Getreide. Orange würde 1 Getreide tauschen gegen 1 Wolle. Blau ist einverstanden und die beiden tauschen die Karten aus.

Wichtig: Die anderen Personen am Tisch dürfen in deinem Zug nur mit dir tauschen. Sie dürfen nicht untereinander tauschen.

Handel mit dem Vorrat

du darfst immer tauschen, indem du beliebige Rohstoffarten in den Vorrat zurückerhältst und dir dafür eine andere Rohstoffart deiner Wahl nimmst.



Handel mit einem Hafen

besitzt du eine Siedlung oder eine Stadt an einem Hafenstandort, kannst du sofort tauschen

3:1-Hafen

du kannst beliebige Rohstoffarten in beliebige andere Rohstoffart deiner Wahl tauschen. Jede drei beliebige Rohstoffarten aus deiner Hand zurückerhalten in den Vorrat und nimm dir beliebige andere Rohstoffart.



2:1-Hafen

du kannst beliebige Rohstoffarten der oberen Ebene an eine beliebige andere Rohstoffart der unteren Ebene abgeben und dafür beliebige andere Rohstoffart deiner Wahl nehmen.



Bauen

In deinem Spiel darfst du bauen, um deine Rohstofferträge und die Anzahl deiner Spielfiguren zu erhöhen. Um zu bauen, musst du eine bestimmte Kombination von Rohstoffarten in den Vorrat zurückerhalten. Anschließend kannst du entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte von deinen noch vor dir liegenden Spielfiguren auf das Spielfeld setzen.

Straße

Baukosten: 1x Lehm + 1x Holz



Straßen kannst du nur auf Weegebauen.

Als Weege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinanderstoßen. Weege verlaufen also an der Grenze zwischen Nachbarnhäusern bzw. zwischen Häusern und Meer. Auf jedem Weege kann nur eine Straße gebaut werden. Weege münden immer in eine Kreuzung, das ist der Punkt, an dem vier Felder zusammenstoßen an der Kante nur vier Felder.





ine Straße darfst du nur an eine Kreuzung anlegen, an die eine deiner eigenen Straßen, Siedlungen oder Städte grenzt und außerdem eine fremde Siedlung oder Stadt steht.



Beispiel: Blau darf eine neue Straße auf den grün markierten Wegen bauen – nicht aber auf den mit einem X markierten.

Längste Handelsroute

Wer zuerst einen durchgehenden Straßenzug aus mindestens Einzelstraßen besitzt, erhält die Ehrendiplomtabelle *Längste Handelsroute*. Die Straße darfst dabei nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen werden. Bei einem neuen Zug darfst du nicht mitgezählt werden. Gelingt es einer anderen Person, eine längere Route als die aktuell längste Route zu bauen, erhält diese sofort die Ehrendiplomtabelle. Der Besitzer der *Längsten Handelsroute* ist die Punkte wert.



Beispiel: Rot besitzt einen 6 Straßen langen durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die *Längste Handelsroute*. Die 7 Straßen von Orange werden durch die rote Siedlung in einen 4 und einen 3 Straßen langen Straßenzug getrennt.

Siedlung

Baukosten: 1x Lehm + 1x Holz + 1x Wolle + 1x Getreide



ine Siedlung mußt du außerdem eine Kreuzung bauen, zu der mindestens eine deiner eigenen Straßen gehört. Dabei muß die Bestandsregel beachtet werden.

Abstandsregel

ine Siedlung darfst du nur dann an einer Kreuzung bauen, wenn die angrenzenden Kreuzungen nicht von Siedlungen oder Städten besetzt sind, es sei denn sie gehören dir.



Beispiel: Rot darf eine Siedlung auf der mit einem grünen Kreis markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den mit einem X markierten Kreuzungen.

Uhr je neue eigene Siedlung erhältst du in der Ertragsphase je Rohstoffart von den angrenzenden Nachbarn, wenn die Anzahl des Feldes erhöht wird. Jede Siedlung zählt die Punkte.

Stadt

Baukosten: 2x Getreide + 3x Erz

ine tadt annst u nur bauen, indem du eine ied lun zu einer tadt ausbaust.

aust du eine deiner iedlungen zu einer tadt aus, le st du die iedlung in deinen orrat zur und er setzt diese dur h eine tadt.

F r jede ei ene tadt erhaltst du Rohsto arten, enn die ahl des an renzenden ands ha ts eldes e r elt ird.

ede tadt zahlt ie pun te.



Entwicklungskarten

Kosten: 1x Wolle + 1x Getreide + 1x Erz

n der andels und auphase annst du au erdem je derzeit nt i lun s arte au en.

Kau st du eine nt i lun s arte, ib die e orderten Rohsto e ab, ziehe die oberste nt i lun s arte vom tapel und s hau e sie dir an. e e sie ans hlie end ver de t vor dir ab. Ge au te nt i lun s arte haltst du so lan e eheim, bis du sie ver endest. nt i lun s arte annst du je eils nur einmal ver enden.

u dar st sie ni ht in dem u ausspielen, in dem du sie e au t hast. u erdem dar st du nur nt i lun s arte pro u ausspielen.

Folgende Entwicklungskarten findest du im Spiel:



Monopol, Straenbau, Erfindung

pielst du eine sol he Karte aus, hre die n eisun des e tes aus und lasse die Karte dana ho en vor dir lie en.



Ritter

pielst du eine Ritter arte aus, versetze den Rauber au ein anderes ands ha ts eld. iehe ans hlie end

Rohsto arte bei einer anderen erson, ie bei *Rauber versetzen* bes hrieben. us espielte Ritter ar ten last du eben alls o en vor dir lie en.





Größte Rittermacht
 Hast du zuerst Ritterarten oben vor dir ausliegen, erhältst du die Sonderpunkte für die Größte Rittermacht, die die höchste Punktzahl hat. Sobald eine andere Person mehr Ritterarten oben vor sich liegen hat, erhält diese Person sofort die Sonderpunkte.



Siegepunkt
 Karten mit Siegpunkten hältst du grundsätzlich heim. Du darfst sie erst ausgeben, wenn du in der Entwicklung deiner Karten mindestens einen Punkt erreicht hast. Du kannst auch mehrere Karten in deinem Ausgabepunkt haben, die du gerade erst in deinem Ausgabepunkt hast.



Ende des Spiels

Das Spiel endet mit dem Spieler, in dem jemand von euch 10 oder mehr Siegpunkte erreicht und diese Person an der Reihe ist. Diese Person hat gewonnen.



Beispiel: Blau beendet das Spiel mit 10 Siegpunkten (2 Städte, 3 Siedlungen, die Längste Handelsroute und 1 Siegpunkt durch eine Entwicklungskarte). Blau gewinnt! Rot hat insgesamt 8 Siegpunkte, genau wie Orange. Weiß hat 6 Siegpunkte erreicht.

Blau		
	Gebaut	Punkte
	2	4 SP
	3	3 SP
SP-Karten	1	1 SP
Sonderpunkte	Längste Handelsroute	2 SP
Gesamt		10 SP

Rot		
	Gebaut	Punkte
	1	2 SP
	4	4 SP
SP-Karten	0	0 SP
Sonderpunkte	Größte Rittermacht	2 SP
Gesamt		8 SP

Orange		
	Gebaut	Punkte
	2	4 SP
	4	4 SP
SP-Karten	0	0 SP
Sonderpunkte	-	0 SP
Gesamt		8 SP

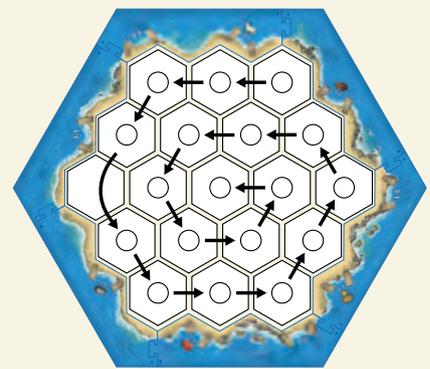
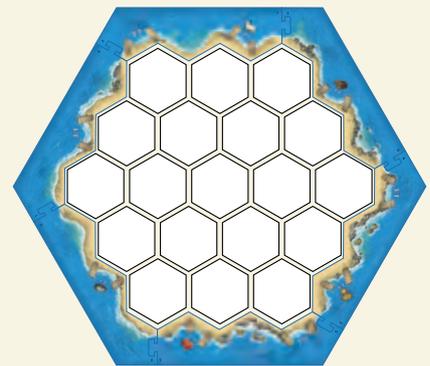
Weiß		
	Gebaut	Punkte
	1	2 SP
	3	3 SP
SP-Karten	1	1 SP
Sonderpunkte	-	0 SP
Gesamt		6 SP

Spielvorbereitung für weitere Partien

Habt ihr schon etwas Erfahrung mit *CATAN – Das Spiel* gesammelt?

ann baut das Spielfeld variabel au

1. te t die **Rahmenteile** in beliebiger Reihenfolge zusammen.
2. isht die **Landschaftsfelder** verde t und le t sie in den Rahmen. reht ans hlie end alle and s ha ts elder um.
3. erteilt nun die **Zahlenchips** au den and s ha ts eldern e t die chips mit der u hstabenseite nach oben zeie end neben dem Spielfeld aus.



latziert sie nun in alphabetischer Reihenfolge au den and s ha ts eldern. e innt dabei au einem beliebigen Feld und le t sie e en den hrzeiersinn ab.

Achtung: u die W ste ommt ein ahlen chip, sie ird bersprun en.

reht ans hlie end die ahlen chips um, sodass die eite mit den ahlen oben lie t. telt den Räuber au die W ste.

Gründungsphase: Einsetzen der Startfiguren

ei dem variabel au ebauten Spielfeld setzt ihr eure Figuren au selbst e ählten lätzen ein. W r elt aus, er das Spiel be innt. ie erson mit der h hsten ähl be innt

Runde 1

imm deiner iedlungen und setze sie au eine Kreuzung deiner Wahl. e e ans hlie end tra e an renzend au einen We in einer beliebigen der m li hen Ri htungen. ana h ol en die anderen ersonen am is h im hrzeiersinn eder setzt iedlungen und an renzende tra e ein. eim insetzen der iedlungen musst du die bstandsre el beahten siehe eite .

Runde 2

aben alle eine iedlung mit an renzender tra e ein esetzt, startet, er als etztes eine iedlung ein esetzt hat, die z eite Runde

imm eitere deiner iedlungen und setze sie au eine reie Kreuzung deiner Wahl unter e r sihti un der bstandsre el. e e ans hlie end eine tra e an renzend in einer der m li hen Ri htungen an diese iedlung an. ana h ol en die anderen ersonen am is h **gegen** den hrzeiersinn lle setzen iedlungen und an renzende tra e ein.

Startrohstoffe

lle nehmen si h nun je eils ihre ersten Rohsto erträge von der z eiten iedlung , die sie ein esetzt haben F r jedes and s ha ts eld, das an diese iedlung an renzt, nehmt ihr eu h je entspre hende Rohsto arte vom orrat.

ns hlie end spielt ihr ie ab eite bes hrieben eiter.