Die Siedler von Catan - Geländespiel

Dies ist ein Spiel, welches in den Grundsätzen auf dem Brettspiel "Die Siedler von Catan" aufbaut. Jedoch wurde es so umgearbeitet, dass es als Geländespiel durchgeführt werden kann.

Spieldaten

- **Alter:** ab 12 Jahren
- **Anzahl:** 20 +
- **Gelände:** draussen, Wald, Wiese
- **Leitung:** 6-9 (je nach Anzahl Gruppen und Variation)
- **Dauer:** 60 min +

Material

- Rohstoff (Backstein, Holz, Schaf, Erz, Ähre) --> können verschiendenfarbige Zettel sein
- Backpapier zum einzeichnen der Dörfer, Städte und Strassen (für Baucenter)
- Absperrband zum Markieren der Gruppenorte
- ev. Kennzeichnungen für Räuber

Ziel des Spieles

Jede Gruppe (Volk) baut so viele Strassen, Dörfer und Städte wie möglich. Das Volk mit den meisten Punkten gewinnt. Pro Dorf gibt es einen, pro Stadt zwei und für die längste Strasse gibt es fünf Punkte.

Durchführung

Es gibt je nach Anzahl Kindern 5 bis 8 Völker. Jedes dabei besitzt einen eigenen Gruppenort (HQ). Jedes Volk hat einen Rohstoff (Backstein, Holz, Schaf, Erz, Ähre) in seinem HQ.

Um nun gewisse Dinge zu bauen benötigen sie verschiedene Rohstoffe, die sie durch 2 Wege erhalten können:

1. Mit der eigenen Rohstoffkarte zum HQ eines anderen Volkes gehen und dort den eigenen Rohstoff 1:1 gegen einen anderen eintauschen.

2. Andere Spieler fangen und Schere-Stein-Papier auf 3 Siege machen. Dabei gilt:

- Der Gewinner erhält vom Gegner so viele Karten wie er selbst auf sich getragen hat (Er hatte 2 also erhält er auch 2 wenn der andere so viele hat).
- Ein Spieler darf nie mehr als 6 Karten auf sich tragen. Das heisst, er kann nicht mit mehr als 3 Karten angreifen.
- Es wird immer nur um so viele Karten gespielt wie beide maximal haben. (Der Angreifer hat 3 Karten, der Angegriffene 2, es wird also um 2 Karten gespielt)

Mit den verschiedenen Rohstoffen eilt man dann ins Baucenter (in der Mitte des Geländes) und kann dort bauen indem man die Karten abgibt und das entsprechende Gebäude bei dem entsprechenden Volk auf dem Backpapier eingezeichnet wird. Dabei gilt:

- Zwischen zwei Dörfern müssen im Minimum zwei Strassen Abstand sein.
- Bevor eine Stadt gebaut werden kann muss zuerst ein Dorf stehen.

Variationen

1. Räuber (gekennzeichnete Leiter) kommen plötzlich ins Spiel, klatschen die TN ab und beginnen selbst Gebäude zu bauen. Sie müssen keine Tauschgeschäfte machen, sie erhalten die Karten der TN gratis wenn sie sie berühren. (Erst gegen Ende des Spieles einführen)
2. Ein bestimmter Leiter geht in ein HQ einer Gruppe. Dort wo dieser Leiter ist können keine Rohstoffe getauscht werden. Es entsteht also eine Blockade. Die TN sind auf Tauschgeschäfte untereinander angewiesen.
3. Es kostet doppelt so viel etwas zu bauen. Die TN müssen untereinander mehr kooperieren da sie ja nur 6 Karten auf sich tragen dürfen.

Bildnachweis

- Titelbild: © Lukas Leuenberger / Jungschar Brunnen