

CATAN®


SEEFÄHRER

5-6 PERSONEN ERWEITERUNG
SPIELANLEITUNG

Einleitung

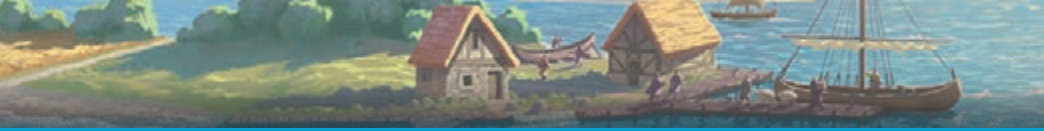
Diese Erweiterung bietet euch die Möglichkeit, *CATAN – Seefahrer* zu fünft oder zu sechst zu spielen. Falls ihr ältere Versionen von CATAN-Spielen für 5 und 6 Personen kennt, werdet ihr bemerken, dass es keine „Außerordentliche Bauphase“ mehr gibt. Diese wird durch eine neue Regel ersetzt. Falls ihr noch etwas zur alten Regel nachlesen möchtet, könnt ihr dies auf catan.de/spielregeln tun.

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigt ihr CATAN – Das Spiel, CATAN – Das Spiel – 5-6 Personen Erweiterung und das Material des entsprechenden Szenarios aus CATAN – Seefahrer.

Damit ihr das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut auseinandersortieren könnt, sind die Sechseckfelder und Rahmenteile dieser Erweiterung mit diesem Symbol gekennzeichnet: .

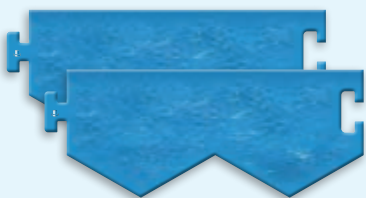
Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
Material.....	2
Vorbereitung.....	3
Spielablauf.....	4
Hinweis zu unterschiedlichen Editionen.....	5
Zu neuen Ufern.....	6
Die sechs Inseln	8
Ozeanien	10
Durch die Wüste.....	12
Der vergessene Stamm	14
Stoffe für Catan.....	16
Die Pirateninseln	18
Die Catanischen Wunder.....	20
Neue Welt (freies Spiel).....	22
Zugübersicht	24



Material

2 Rahmenteile



1 Spezialhafen Wolle



7 Meerfelder



3 Landschaftsfelder



2 x Goldfluss 1 x Wüste

20 Siegpunkt-Chips



Rückseite: Stoffballen

6 Piratenfestungen



(3 x grün, 3 x lila)

2 Chips in den Farben Grün und Lila



2 Leuchtturm-Chips



15 grüne Schiffe



15 lila Schiffe



2 Figurenaufsteller „Schiff“ mit Standfuß



Vorbereitung

Aufbau des Spielfelds

Baut das Spielfeld wie im jeweiligen Szenario beschrieben auf.

Wichtig: Die 6 Rahmenteile aus CATAN – Das Spiel werden mit der Rückseite nach oben eingesetzt, da auf dieser Seite keine Häfen aufgedruckt sind.



Der Zusammenbau des Rahmens geht ganz leicht, wenn ihr die Rahmenteile aus CATAN – Das Spiel von oben in die Rahmenteile der Seefahrer-Erweiterung einsetzt. Wenn ihr umgekehrt vorgeht, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich. Die Rahmenteile könnten dadurch beschädigt werden.

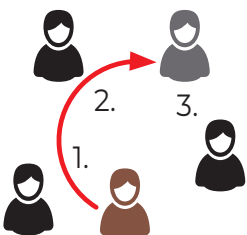
Startaufstellung

Legt fest, wer das Spiel beginnt. Würfelt dafür reihum mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Figurenaufsteller Schiff 1 und stellt ihn vor sich (= Person A).

Wer 3 Plätze links von Person A sitzt, nimmt sich den Figurenaufsteller Schiff 2 und stellt ihn ebenfalls vor sich.

ZU FÜNFT

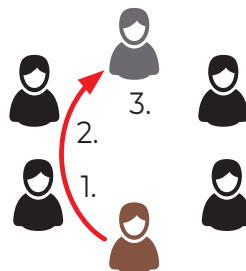
Dritte Position links von Person A = Schiff 2



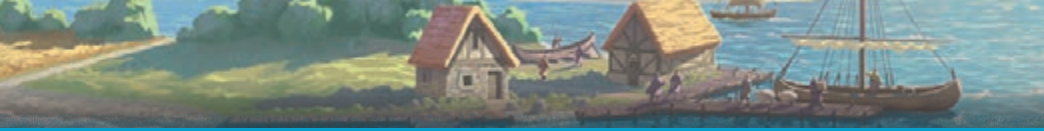
Person A = Schiff 1

ZU SECHST

Dritte Position links von Person A = Schiff 2



Person A = Schiff 1



Gründungsphase

Nun folgt die Gründungsphase nach den jeweiligen Szenario-regeln.

Spielablauf

Grundsätzlich gelten die Regeln von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Seefahrer*. Eine Regeländerung ist, dass ihr immer zu zweit an einem Spielzug beteiligt seid, wenn ihr Schiff 1 bzw. Schiff 2 vor euch stehen habt:

Wer Schiff 1 vor sich stehen hat, führt zuerst seinen Spielzug aus:

Du würfelst die Rohstoffträge für alle aus und darfst handeln, bauen (auch Entwicklungskarten kaufen), 1 Entwicklungskarte spielen (auch vor dem Würfeln) und 1 Schiff versetzen. Hast du deine Aktionen beendet, gibst du das Schiff 1 und die Würfel nach links weiter.

Wer Schiff 2 vor sich stehen hat, beginnt nun mit einem angepassten Zug:

Du darfst Rohstoffe nur mit dem Vorrat handeln (nicht aber mit den anderen Personen), bauen (auch Entwicklungskarten kaufen), 1 Entwicklungskarte ausspielen (jedoch nicht vor dem Würfelwurf) und 1 Schiff versetzen. Hast du deine Aktionen beendet, gibst du das Schiff 2 ebenfalls nach links weiter und beendest damit den Spielzug.

Wer nun Schiff 1 vor sich stehen hat, beginnt den neuen Spielzug.

Übersicht der Aktionen

Mit Schiff 1

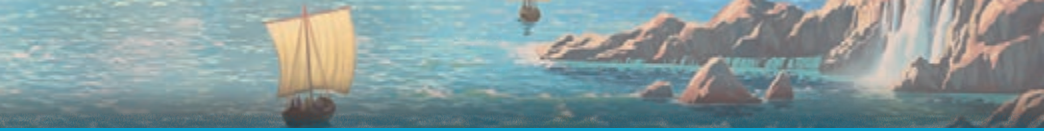


- Rohstoffträge auswürfeln (Pflicht!)
- mit anderen Personen und dem Vorrat handeln
- bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Schiffe, Entwicklungskarten)
- 1 Entwicklungskarte ausspielen
- 1 Schiff versetzen

Mit Schiff 2



- mit dem Vorrat handeln (nicht mit den anderen Personen)
- bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Schiffe, Entwicklungskarten)
- 1 Entwicklungskarte ausspielen
- 1 Schiff versetzen



Hinweis zu den unterschiedlichen Editionen der CATAN-Spiele

Die CATAN-Spielereihe wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Die Spiele der aktuellen Edition sind mit allen Spielen seit 2003 (mit Kunststofffiguren) inhaltlich gleich und somit untereinander kompatibel. Es gibt lediglich Unterschiede in der grafischen Gestaltung, insbesondere der Chips.

Die von 1995 bis 2002 erschienenen Spiele (mit Holzfiguren) können nur eingeschränkt mit der aktuellen Edition kombiniert werden. Die gemeinsame Spielbarkeit dieser Ausgaben wird durch das „Kompatibilitäts-Kit“ ermöglicht. Es kann über catan-shop.de bestellt werden.

Besitzt ihr Spiele unterschiedlicher Editionen?

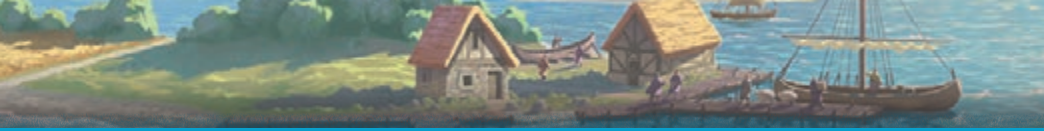
Auf unserer Webseite catan.de/kompatibilitaet informieren wir über die Unterschiede und Kompatibilität der verschiedenen Editionen.

Hinweis: Die Regeln von *CATAN – Seefahrer* und der dazugehörigen *5–6 Personen Erweiterung* wurden 2009 überarbeitet. Solltet ihr eine *Seefahrer-Erweiterung* von vor 2010 besitzen, könnt ihr euch die aktualisierten Regeln auf catan.de/spielregeln herunterladen.

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Michaela Kienle, Sabine Kondirulli
Design der Spielfiguren: Andreas Klover
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Jasmin Balle
Redaktion: Arnd Fischer, Tina Landwehr-Rödde
Redaktion der ersten Auflage: Reiner Müller
Entwicklungsteam: CATAN-Team
MADE in GERMANY Art.-Nr.: 685126

© 1997, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 1997, 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.



Szenario 1: Zu neuen Ufern

Sechseckfelder	Anzahl	Zahlenchips	Anzahl
Meer	16	2	3
Wüste	2	3	4
Goldfluss	3	4	4
Hüggelland	7	5	4
Wald	7	6	4
Weideland	7	8	4
Weideland	7	9	4
Ackerland	7	10	4
Gebirge	7	11	4
Gebirge	7	12	3
Gesamt	56	Gesamt	38



Häfen:
 6x Spezialhafen (2x Wolle)
 5x 3:1-Hafen

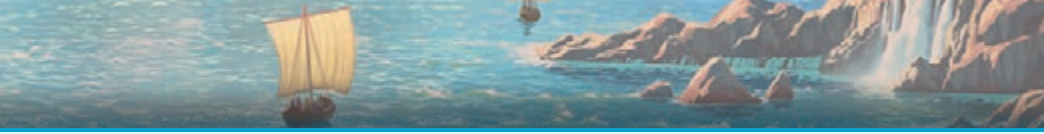
Zusätzliches Material:
 48 Siegpunkt-Chips

Vorbereitung

Baut die Hauptinsel nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel – 5–6 Personen Erweiterung* auf. Die kleinen Inseln legt ihr wie auf der Abbildung gezeigt aus. Verteilt die Häfen zufällig auf den angegebenen Plätzen.

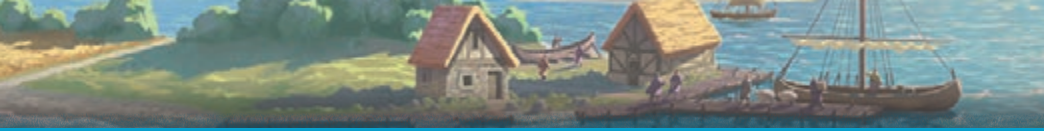
Zusätzliche Regeln

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Personen.



Variabler Aufbau

Mischt die Landschaftsfelder der Hauptinsel verdeckt und legt sie zufällig aus. Mischt anschließend die Landschaftsfelder der kleinen Inseln (eingerahmte Gebiete) verdeckt und legt diese ebenfalls zufällig aus. Deckt anschließend alle Landschaftsfelder auf. Danach legt ihr die Zahlenchips ebenfalls zufällig aus. Achtet dabei darauf, dass rote Chips nicht nebeneinander liegen.



Szenario 2: Die sechs Inseln

Sechseckfelder	Anzahl	Zahlenchips	
		Zahlenchips	Anzahl
Meer	24	2	2
Wüste	-	3	3
Goldfluss	-	4	4
Hügelland	6	5	4
Wald	7	6	4
Weideland	7	8	3
Ackerland	6	9	4
Gebirge	6	10	4
		11	2
		12	2
Gesamt	56	Gesamt	32



Häfen:
 6x Spezialhafen (2x Wolle)
 5x 3:1 Hafen

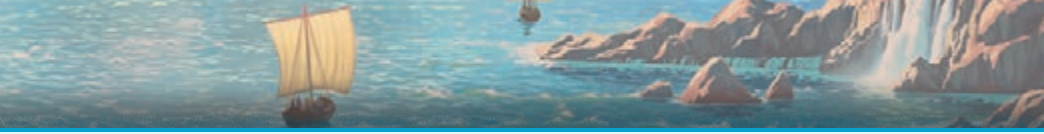
Zusätzliches Material:
 60 Siegpunkt-Chips

Vorbereitung

Baut das Szenario wie auf dieser Seite abgebildet auf. Verteilt die Häfen zufällig auf den angegebenen Plätzen.

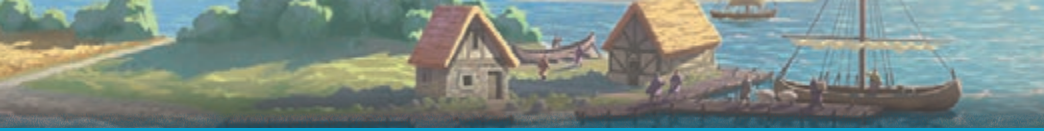
Zusätzliche Regeln

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Personen.



Variabler Aufbau

Die Umrise der 6 Inseln sollten nicht verändert werden. Innerhalb der Umrise könnt ihr die Landschaftsfelder, Häfen und Zahlenchips beliebig verteilen. Achtet darauf, dass Wald und Weideland nicht zu schlechte Zahlenchips erhalten.



Szenario 3: Ozeanien

Sechseckfelder	Anzahl	Zahlenchips	Anzahl
Meer	17	2	3
Wüste	1	3	4
Goldfluss	3	4	4
Hüggelland	7	5	4
Wald	7	6	4
Weideland	7	8	4
Weideland	7	9	4
Ackerland	7	10	4
Gebirge	7	11	4
Gebirge	7	12	3
Gesamt	56	Gesamt	38

Häfen:

6x Spezialhafen (2x Wolle)
5x 3:1 Hafen



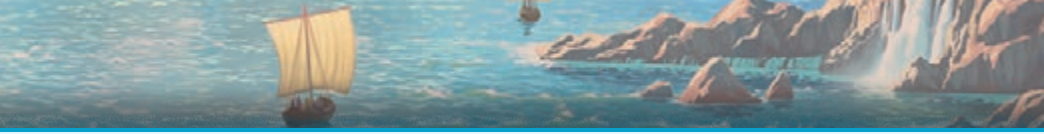
Vorbereitung

Baut die beiden großen Startinseln und das Meer wie gezeigt auf. Mischt die Sechseckfelder, die für das unentdeckte Land (Ozeanien) vorgesehen sind, und legt sie verdeckt auf die freien Plätze. Die Zahlenchips für diese Landschaftsfelder mischt ihr ebenfalls und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Der Räuber startet auf dem Ackerland mit der 12.

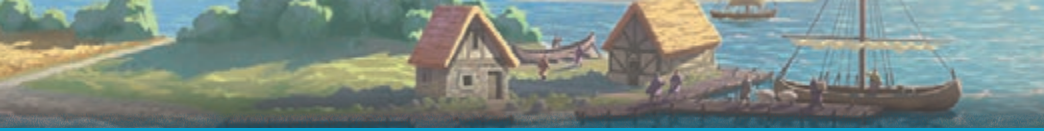
Zusätzliche Regeln

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Personen.



Variabler Aufbau

Der Umriss der Startinseln sollte nicht verändert werden. Innerhalb dieses Umrisses könnt ihr die Landschaftsfelder und Zahlenchips beliebig verteilen. Sollten 2 rote Zahlenchips nebeneinanderliegen, ist dies ausnahmsweise erlaubt.



Szenario 4: Durch die Wüste

Sechseckfelder		Zahlenchips	
	Anzahl		Anzahl
Meer	20	2	3
Wüste	5	3	4
Goldfluss	3	4	4
Hüggelland	7	5	4
Wald	7	6	4
Weideland	7	8	4
Ackerland	7	9	4
Gebirge	7	10	4
Gebirge	7	11	4
Gebirge	7	12	3
Gesamt	63	Gesamt	38

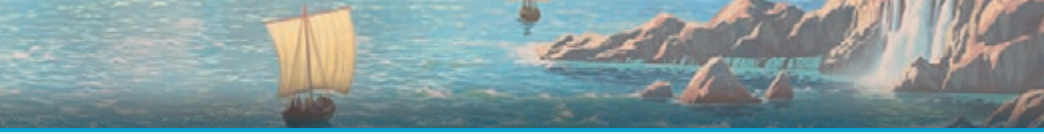


Vorbereitung

Bereitet das Spielfeld so vor wie bei dem Szenario für 3–4 Personen. Verteilt anschließend die Häfen zufällig aufgedeckt auf den angegebenen Plätzen.

Zusätzliche Regeln

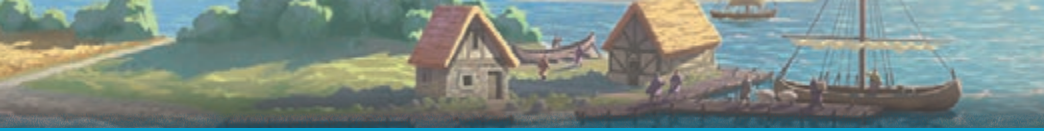
Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Personen.



Variabler Aufbau

Hauptinsel: Mischt die Landschaftsfelder der Hauptinsel und legt sie zufällig aus, ebenso die Zahlenchips. Rote Zahlenchips sollten nicht nebeneinanderliegen.

Kleine Inseln: Mischt die Landschaftsfelder der eingerahmten Gebiete inklusive der 4 Meerfelder verdeckt. Legt sie zufällig aus und deckt sie auf. Platziert anschließend zufällig die Zahlenchips. Achtet darauf, dass rote Chips nicht nebeneinander oder auf einer Goldfluss-Landschaft liegen.



Szenario 5: Der vergessene Stamm

Sechseckfelder		Zahlenchips	
	Anzahl		Anzahl
Meer	22	2	1
Wüste	4	3	4
Goldfluss	3	4	4
Hüggelland	7	5	4
Wald	7	6	3
Weideland	7	8	3
Ackerland	7	9	3
Gebirge	6	10	3
Ackerland	7	11	3
Gebirge	6	12	3
Gesamt	63	Gesamt	29



Häfen:
5x Spezialhafen
3x 3:1 Hafen

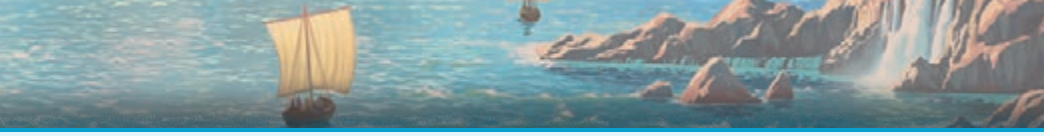
Zusätzliches Material:
10 Siegpunkt-Chips
6 Entwicklungskarten

Vorbereitung

Bereitet das Spielfeld so vor wie oben auf der Abbildung gezeigt. Die restliche Vorbereitung entspricht der Vorbereitung des Szenarios für 3–4 Personen.

Zusätzliche Regeln

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Personen.



Variabler Aufbau

Baut das Szenario so auf wie für 3–4 Personen beschrieben.

Szenario 6: Stoffe für Catan

Sechseckfelder	Zahlenchips		
	Anzahl	Anzahl	
Meer	24	2	3
Wüste	4	3	4
Goldfluss	2	4	4
Hügelland	4	5	4
Wald	6	6	4
Weideland	5	8	4
Ackerland	6	9	4
Gebirge	5	10	4
Ackerland	6	11	4
Gebirge	5	12	3
Gesamt	56	Gesamt	38

Häfen:
 6x Spezialhafen (2x Wolle)
 5x 3:1 Hafen

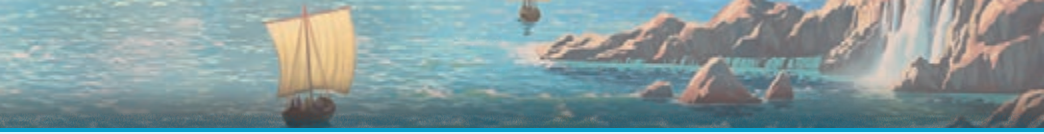
Zusätzliches Material:
 70 Stoffballen-Chips



Vorbereitung

Bereitet das Spielfeld so vor wie bei dem Szenario für 3–4 Personen. Ihr legt insgesamt 12 Dörfer (Zahlenchips) aus wie auf der Abbildung gezeigt und zu jedem Dorf legt ihr 5 Stoffballen. 10 Stoffballen legt ihr als allgemeinen Vorrat neben das Spielfeld.

Der Räuber startet auf dem Ackerland links oben mit der 11.



Zusätzliche Regeln

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Personen.

Variabler Aufbau

Baut das Szenario so auf wie für 3–4 Personen beschrieben.

Szenario 7: Die Pirateninseln

Sechseckfelder	Anzahl	Zahlenchips	Anzahl
Meer	26	2	1
Wüste	5	3	4
Goldfluss	4	4	4
Hügelland	4	5	4
Wald	6	6	4
Weideland	6	8	4
Ackerland	6	9	3
Gebirge	5	10	3
Gebirge	7	11	4
Gebirge	7	12	1
Gesamt	63	Gesamt	32

Häfen:
5x Spezialhafen
4x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
18 Piratenfestungen
6 Chips in Spielfarben

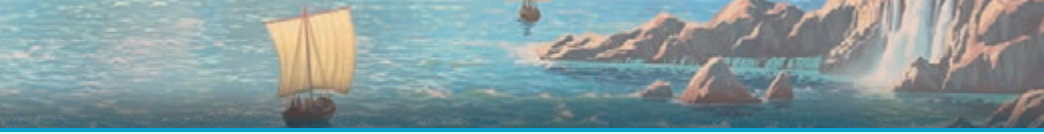


Vorbereitung

Bereitet das Spielfeld so vor wie bei dem Szenario für 3–4 Personen. Insgesamt baut ihr 6 Piratenfestungen (mit je 3 Piratenfestungs-Chips).

Zusätzliche Regeln

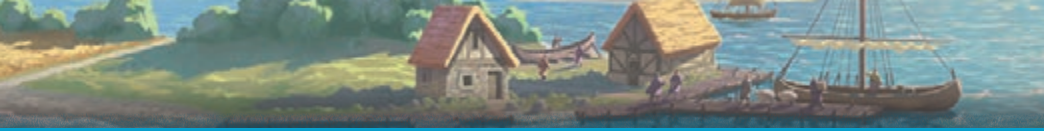
Es gelten die Regeln des Szenarios für 3–4 Personen. Für das mit „!“ markierte Meerfeld gilt: Endet der Zug des Piratenschiffs



auf diesem Feld, sind eventuell angrenzende Siedlungen automatisch vor einem Piratenüberfall geschützt. Die Entwicklungskarten verwendet ihr so wie im Spiel zu viert. Beim Spiel zu fünft lasst ihr die lila Figuren aus dem Spiel.

Variabler Aufbau

Baut das Szenario so auf wie für 3–4 Personen beschrieben.



Szenario 8: Die Catanischen Wunder

Sechseckfelder	Anzahl	Zahlenchips	Anzahl
Meer	24	2	2
Wüste	4	3	3
Goldfluss	3	4	4
Hüggelland	6	5	4
Wald	7	6	4
Weideland	7	8	4
Ackerland	6	9	4
Gebirge	6	10	4
Gebirge	6	11	4
Gebirge	6	12	2
Gesamt	63	Gesamt	35

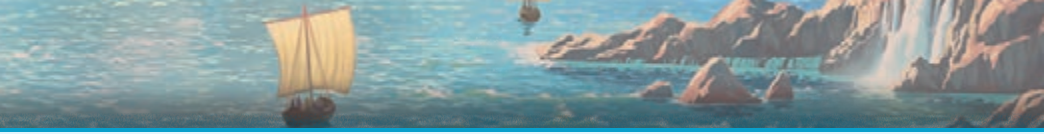


Häfen:
6x Spezialhafen
(2x Wolle)
5x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
7 Catanische Wunder
5 Große-Mauer-Chips
2 Große-Brücke-Chips
2 Leuchtturm-Chips
6 Chips in Spielfarben

Vorbereitung

Bereitet das Spielfeld so vor wie bei dem Szenario für 3–4 Personen. Zu fünft und zu sechst stehen euch alle 7 Wunder zur Verfügung (diese findet ihr in der *Seefahrer-Erweiterung*). Legt die 2 Leuchtturm-Chips auf die im Bild markierten Stellen.

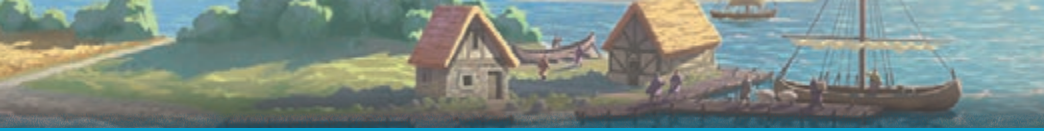


Zusätzliche Regeln

Es gelten die Regeln des Szenarios für 3–4 Personen.
Der Räuber startet auf einer der 4 Wüsten.

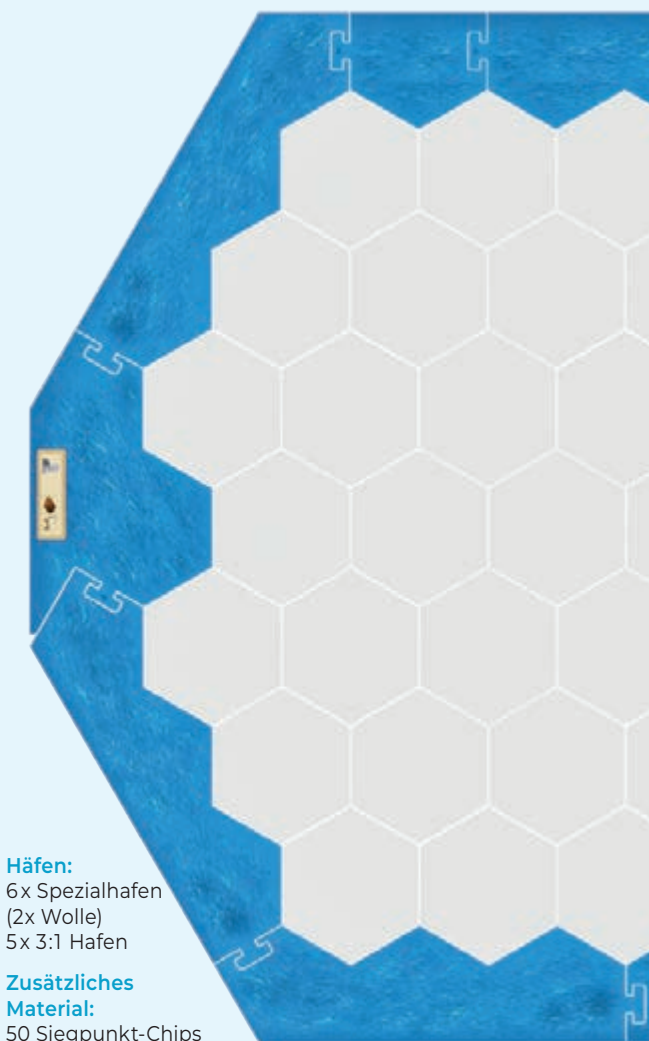
Variabler Aufbau

Baut das Szenario so auf wie für 3–4 Personen beschrieben.



Neue Welt (freies Spiel)

Sechseckfelder	Anzahl	Zahlenchips	Anzahl
Meer	21	2	2
Wüste	3	3	3
Goldfluss	4	4	4
Hüggelland	7	5	5
Wald	7	6	5
Weideland	7	7	5
Ackerland	7	8	5
Gebirge	7	9	5
Ackerland	7	10	4
Ackerland	7	11	4
Gebirge	7	12	2
Gesamt	63	Gesamt	39

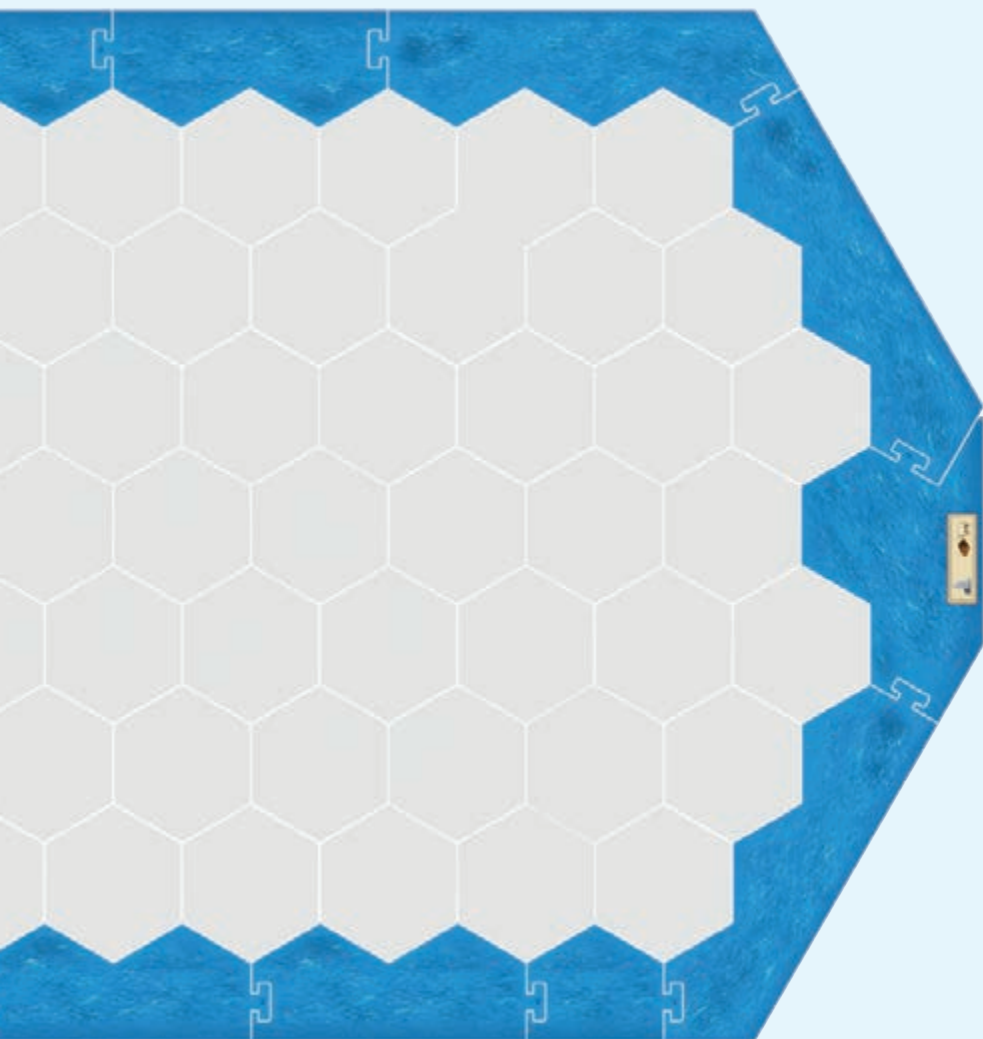
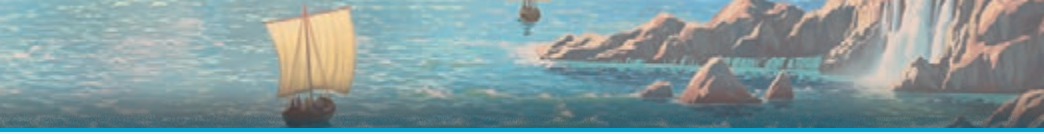


Vorbereitung

Bereitet das Spielfeld so vor wie bei dem Szenario für 3–4 Personen.

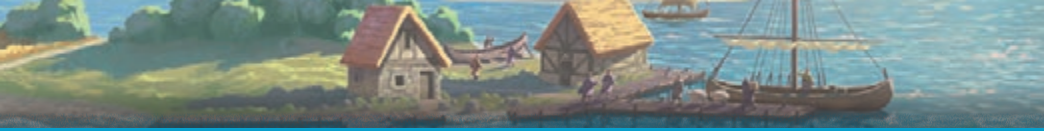
Zusätzliche Regeln

Es gelten die Regeln des Szenarios für 3–4 Personen.



Weitere Anpassungsmöglichkeiten

Baut das Szenario so auf wie für 3–4 Personen beschrieben.



Mit Schiff 1



- Rohstoffträge auswürfeln (Pflicht!)
- mit anderen Personen und dem Vorrat handeln
- bauen
(Straßen, Siedlungen, Städte, Schiffe, Entwicklungskarten)
- 1 Entwicklungskarte ausspielen
- 1 Schiff versetzen

Mit Schiff 2



- mit dem Vorrat handeln (nicht mit den anderen Personen)
- bauen
(Straßen, Siedlungen, Städte, Schiffe, Entwicklungskarten)
- 1 Entwicklungskarte ausspielen
- 1 Schiff versetzen