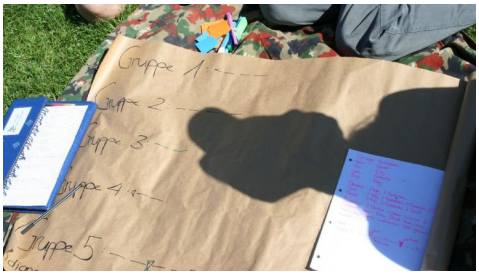
Die Siedler von Catan - Geländespiel



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 Jahre
- **Anzahl:** 20 +
- **Gelände:** draussen, Wald, Wiese
- **Leiter:** 6-9 (abhängig von Anzahl Gruppen und Variaton)
- **Dauer:** 60 min +

Material

- Rohstoffe (Ziegel, Holz, Schafe, Erze, Ähren) --> können verschiedenfarbige Papierstücke sein
- Backpapier zum Markieren der Dörfer, Städte und Straßen (für das Bauzentrum)
- Absperrband zur Markierung der Gruppenstandorte
- eventuell Markierungen für Räuber

Ziel des Spieles

Jede Gruppe (Nation) baut so viele Straßen, Dörfer und Städte wie möglich. Die Nation mit den meisten Punkten gewinnt. Es gibt einen Punkt pro Dorf, zwei Punkte pro Stadt und fünf Punkte für die längste Straße.

Durchführung

Je nach Anzahl der Kinder gibt es 5 bis 8 Kolonien. Jede hat ihren eigenen Gruppenstandort (HQ). Jeder Stamm hat einen Rohstoff (Ziegel, Holz, Schafe, Erz, Ähren) in seinem HQ.

Um bestimmte Dinge zu bauen, brauchen sie verschiedene Rohstoffe, die sie auf 2 Arten erhalten können:

1. Gehe mit deiner eigenen Rohstoffkarte zum Hauptquartier eines anderen Volkes und tausche deinen Rohstoff 1:1 gegen einen anderen ein.
2. Andere Spieler gefangen nehmen und bei 3 Siegen Schere-Stein-Papier machen. Dabei gilt folgendes:

- Der Sieger erhält so viele Karten vom Gegner, wie er auf der Hand hatte (Er hatte 2, also erhält er auch 2, wenn der andere Spieler so viele hat).
- Ein Spieler darf nie mehr als 6 Karten bei sich haben. Das bedeutet, dass er nicht mit mehr als 3 Karten angreifen kann.
- Es wird immer nur um die maximale Anzahl an Karten gespielt, die beide Spieler haben. (Der Angreifer hat 3 Karten, der angegriffene Spieler hat 2, also wird das Spiel um 2 Karten gespielt)

Anschließend eilt man mit den verschiedenen Rohstoffen zum Bauzentrum (in der Mitte des Geländes) und kann dort bauen, indem man die Karten abgibt und für das entsprechende Volk das entsprechende Gebäude auf das Backpapier zeichnet. Dabei gilt folgendes:

Es müssen mindestens zwei Straßen zwischen zwei Dörfern liegen.

Bevor eine Stadt gebaut werden kann, muss zuerst ein Dorf gebaut werden.

Varianten

1. Räuber (markierte Anführer) kommen plötzlich ins Spiel, geben den Teilnehmern ein High-Five und beginnen selbst mit dem Bau von Gebäuden. Sie müssen keinen Handel treiben, sondern erhalten die Karten der Teilnehmer umsonst, wenn sie sie berühren. (Führen Sie dies erst gegen Ende des Spiels ein)
2. Ein bestimmter Anführer geht in das Hauptquartier einer Gruppe. Wo dieser Anführer ist, können keine Ressourcen ausgetauscht werden. Dadurch entsteht eine Blockade. Die Spieler sind auf den Tauschhandel untereinander angewiesen.
3. Es kostet doppelt so viel, etwas zu bauen. Die Spieler müssen mehr miteinander kooperieren, da sie nur 6 Karten mit sich führen können.

Bildquellen

- Titelbild: © Lukas Leuenberger / Jungschar Brunnen