

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!.....	2	Der Spielablauf im Einzelnen.....	6
Ziel des Spiels.....	2	1. Ertragsphase.....	6
Material.....	3	2. Handels- und Bauphase.....	7
Aufbau für das erste Spiel.....	4	Ende des Spiels.....	11
Der Spielablauf im Überblick.....	6	Spielvorbereitung für spätere Partien.....	12

**LOSSPIELEN
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!

Nach vielen Tagen auf hoher See erreicht ihr die Küste der unbewohnten Insel Catan. Handelt clever und breitet euch geschickt auf der Insel aus. Nutzt Rohstoffe – Lehm, Holz, Wolle, Getreide und Erz – um Straßen, Siedlungen und Städte zu bauen und euch weiterzuentwickeln.

Erhaltet Rohstoffe durch das Auswürfeln der Erträge oder durch den Handel mit den anderen Personen am Tisch. Doch Vorsicht! Die anderen können euch in die Quere kommen, indem sie euch Bauplätze wegschnappen oder euch mit dem Räuber hart verdiente Rohstoffe stehlen!

Ziel des Spiels

Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Siegpunkte bekommt ihr durch das Bauen von Siedlungen und Städten, durch Entwicklungskarten und durch das Erfüllen der Bedingungen für die beiden Sondersiegpunkttafeln *Längste Handelsroute* und *Größte Rittermacht*.



Klaus Teuber (1952 – 2023) war einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Seine vielen preisgekrönten Spiele begeistern Millionen von Menschen auf der ganzen Welt.

1995 erschien erstmals 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 Boardgame“. Das Spiel ist mittlerweile in über 40 Sprachen übersetzt worden und wird in rund 70 Ländern verkauft. Inzwischen ist mit vielen Erweiterungen und Varianten ein einzigartiges Spiele-Universum entstanden.

Klaus Teuber verstarb 2023. Sein Sohn Benjamin, mit dem er zuletzt schon seit mehr als 10 Jahren gemeinsam Spiele entwickelte, sorgt dafür, dass uns die CATAN-Welt auch in Zukunft erhalten bleibt: Er wird weiterhin CATAN-Spiele entwickeln.

© 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 Klover
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

6 Rahmenteile

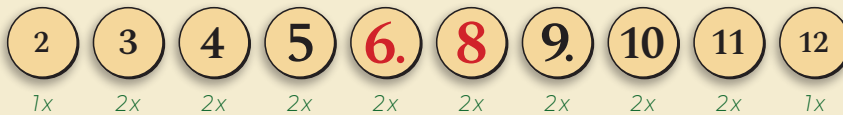


19 Landschaftsfelder



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

18 Zahlenchips



4 Baukostenübersichten



2 Sondersiegepunkttafeln



Längste Handelsroute

Größte Rittermacht

2 Kartenhalter



25 Entwicklungskarten



5x Siegpunkt

2x Monopol

2x Straßenbau

2x Erfindung

14x Ritter

Rückseite

95 Rohstoffkarten



19x Lehm

19x Holz

19x Wolle

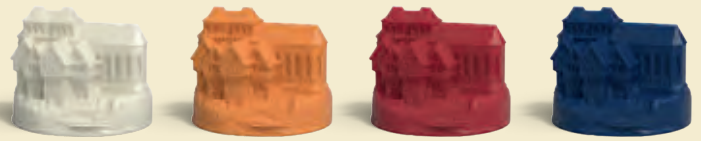
19x Getreide

19x Erz

Rückseite

16 Städte

(4 pro Farbe)



20 Siedlungen

(5 pro Farbe)



60 Straßen

(15 pro Farbe)



1 Räuber

2 Würfel



4 Figurenboxen



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

A wide, panoramic view of a lush green valley. The landscape is characterized by rolling hills and scattered trees. In the foreground, a herd of sheep is grazing on the grass. The scene is bathed in warm, golden light, suggesting a sunrise or sunset. The overall atmosphere is peaceful and idyllic.

1. Rahmen
Setzt die Rahmenteile so zusammen, dass gleiche Zahlen aneinandergrenzen.

Legt die Landschaftsfelder wie auf der Abbildung gezeigt aus. Es gibt auf Catan 1 Wüste und 5 verschiedene Landschaften. Jede davon wirft andere Erträge ab:



Wald erzeugt
Holz



Ackerland erzeugt
Getreide



Die Wüste bringt
keine Erträge

Plaziert die Zahlenchips auf den Landschaftsfeldern, wie auf der Abbildung gezeigt.

Hinweis: Auf die Wüste kommt kein Zahlenchip.

Stellt den Räuber auf die Wüste.

Entscheidet euch jeweils für eine Farbe, mit der ihr spielen möchtet. Stellt die 2 Siedlungen und 2 Straßen eurer Farbe auf die vorgegebenen Plätze. Legt die restlichen Siedlungen (jeweils 3), Straßen (jeweils 13) und Städte (jeweils 4) vor euch ab. Spielt ihr zu dritt, lasst ihr die weißen Figuren weg.





6. Restliches Material

Sortiert die Rohstoffkarten nach Sorte und legt sie offen in die Kartenhalter. Diese bilden den Vorrat. Mischt die Entwicklungskarten und legt sie verdeckt in das noch freie Fach der Kartenhalter. Nehmt euch je eine Baukostenübersicht. Legt die Sondersiegepunkttafeln *Längste Handelsroute* und *Größte Rittermacht* und die beiden Würfel neben dem Spielfeld bereit.



7. Startrohstoffe

Alle erhalten nun für die auf der Abbildung mit einem Stern markierte Siedlung in ihrer Farbe die ersten Rohstofferträge: Für jedes Landschaftsfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nehmt ihr euch jeweils 1 entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat auf die Hand. Eure Handkarten 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?

Würfelt reihum mit beiden Würfeln. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel.

Der Spielablauf im Überblick

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, führt nacheinander die folgenden Phasen 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/oder den Häfen Rohstoffkarten tauschen. Außerdem kannst du Straßen, Siedlungen und Städte bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen.

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

Der Spielablauf im Einzelnen

Bist du an der Reihe, hast du die Möglichkeit, jederzeit in deinem Zug eine Entwicklungskarte auszuspielen. Das ist auch vor der Ertragsphase möglich. Du darfst allerdings keine Karte ausspielen, die du erst in diesem Zug gekauft 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 gewürfelten Zahl stehen haben, nehmen sich für die Siedlung 1 Rohstoffkarte dieses Landschaftsfeldes.

Wer eine **Stadt** an einem Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, erhält für die Stadt 2 Rohstoffkarten.

Wer 2 oder 3 Siedlungen bzw. Städte um ein ausgewürfeltes Landschaftsfeld stehen hat, erhält für **jede** Siedlung 1 Rohstoffkarte und für **jede** Stadt 2 Rohstoffkarten.

Die Rohstoffkarten bilden eure Handkarten.



Beispiel: Wird eine „4“ gewürfelt, erhält Orange 2 Holz für die beiden orangen 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

Niemand erhält Rohstoffträge. Stattdessen führt ihr folgende Schritte nacheinander aus:

Handkarten prüfen

Alle zählen ihre Handkarten. Wer mehr als 7 Karten hat, wählt die Hälfte 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

Jetzt musst du den Räuber auf ein anderes Landschaftsfeld versetzen. Anschließend stiehlt du 1 Rohstoffkarte von einer anderen Person am Tisch. Sie muss eine Siedlung oder Stadt an dem Landschaftsfeld besitzen, auf das du den Räuber gestellt hast. Ziehe dazu eine zufällige Karte aus der verdeckten Kartenhand dieser Person.

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



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.

Nach der Ertragsphase 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 zwischen Handeln und Bauen hin- und herwechseln.



Handeln

In deinem Zug darfst du Handel treiben, um Rohstoffkarten zu tauschen. Dies darfst du so lange und so oft, wie es deine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Es gibt 3 verschiedene Arten von Handel:

Handel mit den anderen Personen am Tisch

Du darfst mit allen anderen Personen am Tisch Rohstoffkarten 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.

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



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.

Handel mit dem Vorrat

Du darfst immer 4:1 tauschen, indem du 4 gleiche Rohstoffkarten in den Vorrat zurücklegst und dir dafür 1 andere Rohstoffkarte deiner Wahl nimmst.



Handel mit einem Hafen

Besitzt du eine Siedlung oder eine Stadt an einem Hafenstandort, kannst du günstiger tauschen:

3:1-Hafen

Du kannst 3 gleiche Rohstoffkarten in 1 beliebige andere Rohstoffkarte deiner Wahl tauschen. Lege dazu 3 gleiche Rohstoffkarten aus deiner Hand zurück in den Vorrat und nimm dir 1 beliebige andere Rohstoffkarte.



2:1-Hafen

Du kannst 2 gleiche Rohstoffkarten der auf dem Hafen angegebenen Sorte abgeben und dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte deiner Wahl nehmen.

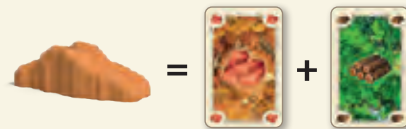


Bauen

In deinem Zug darfst du bauen, um deine Rohstofferträge und die Anzahl deiner Siegpunkte zu erhöhen. Um zu bauen, musst du eine bestimmte Kombination von Rohstoffkarten in den Vorrat zurücklegen. 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 Wege bauen.

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinanderstoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen Landschaftsfeldern bzw. Landschaftsfeldern und Meer. Auf jedem Weg kann nur 1 Straße gebaut werden. Wege münden immer in eine Kreuzung – das ist der Punkt, an dem 3 Felder zusammenstoßen (an der Küste nur 2 Felder).





Eine Straße darfst du nur an eine Kreuzung anlegen, an die eine deiner eigenen Straßen, Siedlungen oder Städte grenzt und auf der keine 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

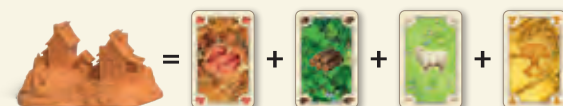
Wer zuerst einen durchgehenden Straßenzug aus mindestens 5 Einzelstraßen besitzt, erhält die Sondersiegepunkttafel *Längste Handelsroute*. Die Strecke darf dabei nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen werden. Abzweigungen werden nicht mitgezählt. Gelingt es einer anderen Person, eine längere Route als die aktuell längste Route zu bauen, erhält diese sofort die Sondersiegepunkttafel. Der Besitz der *Längsten Handelsroute* ist 2 Siegpunkte 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



Eine Siedlung musst du auf eine Kreuzung bauen, zu der mindestens eine deiner eigenen Straße führt. Dabei muss die Abstandsregel beachtet werden.

Abstandsregel

Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung gebaut werden, wenn die 3 angrenzenden Kreuzungen nicht von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.



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.

Auch für jede **neue** eigene Siedlung erhältst du in der Ertragsphase je 1 Rohstoffkarte von den angrenzenden Landschaftsfeldern, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.

Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

Stadt

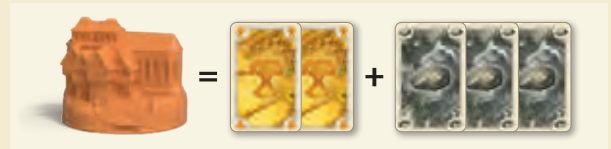
Baukosten: 2 x Getreide + 3 x Erz

Eine Stadt kannst Du nur bauen, indem du eine Siedlung zu einer Stadt ausbaust.

Baust du eine deiner Siedlungen zu einer Stadt aus, legst du die Siedlung in deinen Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Stadt.

Für jede eigene Stadt erhältst du 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des angrenzenden Landschaftsfeldes gewürfelt wird.

Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte.



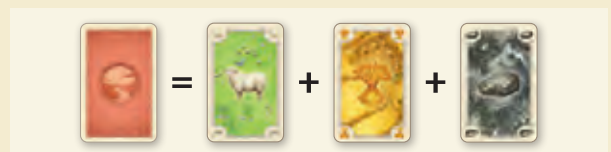
Entwicklungskarten

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

In der Handels- und Bauphase kannst du außerdem jederzeit Entwicklungskarten kaufen.

Kaufst du eine Entwicklungskarte, gib die geforderten Rohstoffe ab, ziehe die oberste Entwicklungskarte vom Stapel und schaue sie dir an. Lege sie anschließend verdeckt vor dir ab. Gekaufte Entwicklungskarten hältst du so lange geheim, bis du sie verwendest. Entwicklungskarten kannst du jeweils nur einmal verwenden. Du darfst sie nicht in dem Zug ausspielen, in dem du sie gekauft hast. Außerdem darfst du nur 1 Entwicklungskarte pro Zug ausspielen.

Folgende Entwicklungskarten findest du im Spiel:



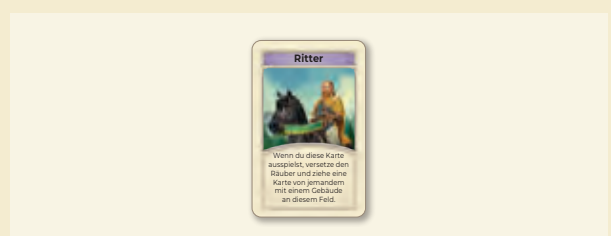
Monopol, Straßenbau, Erfindung

Spielst du eine solche Karte aus, führe die Anweisung des Textes aus und lasse die Karte danach offen vor dir liegen.



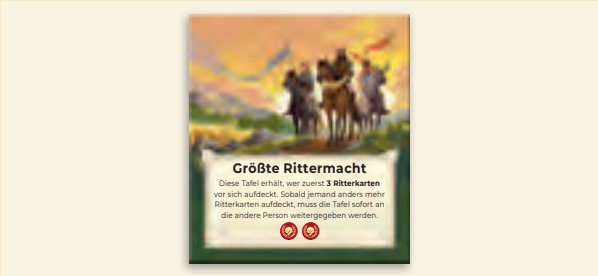
Ritter

Spielst du eine Ritterkarte aus, versetze den Räuber auf ein anderes Landschaftsfeld. Ziehe anschließend 1 Rohstoffkarte bei einer anderen Person, wie bei *Räuber versetzen* beschrieben. Ausgespielte Ritterkarten lässt du ebenfalls offen vor dir liegen.





Größte Rittermacht
 Hast du zuerst 3 Ritterkarten offen vor dir ausliegen, erhältst du die Sondersiegpunkttafel *Größte Rittermacht*, die 2 Siegpunkte wert ist. Sobald eine andere Person mehr Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält diese Person sofort die Sondersiegpunkttafel.



Siegpunkt
 Karten mit Siegpunkten hältst du grundsätzlich geheim. Du deckst sie erst auf, wenn du inklusive deiner Siegpunktkarten mindestens 10 Punkte erreicht hast. Du kannst auch mehrere Siegpunktkarten in deinem Zug aufdecken. Dies können auch welche sein, die du gerade erst in deinem Zug gekauft hast.



Ende des Spiels

Das Spiel endet mit dem Zug, 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.

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

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

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

	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?

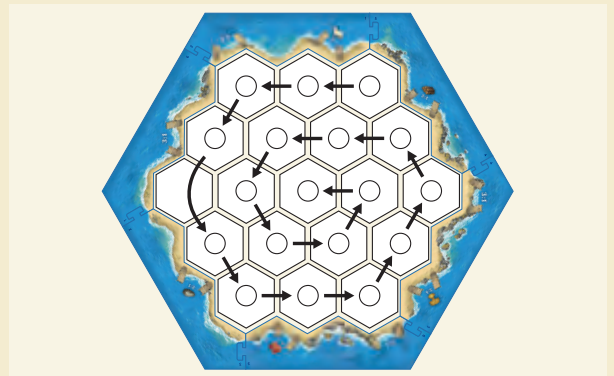
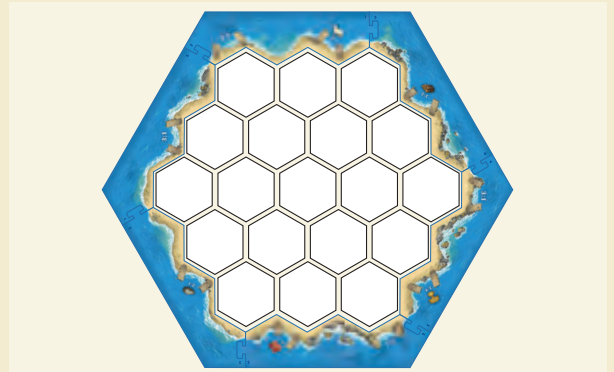
Dann baut das Spielfeld variabel auf:

1. Steckt die **Rahmenteile** in beliebiger Reihenfolge zusammen.
2. Mischt die **Landschaftsfelder** verdeckt und legt sie in den Rahmen. Dreht anschließend alle Landschaftsfelder um.
3. Verteilt nun die **Zahlenchips** auf den Landschaftsfeldern: Legt die Chips mit der Buchstabenseite nach oben zeigend neben dem Spielfeld aus.

Platziert sie nun in alphabetischer Reihenfolge auf den Landschaftsfeldern. Beginnt dabei auf einem beliebigen Eckfeld und legt sie gegen den Uhrzeigersinn ab.

Achtung: Auf die Wüste kommt kein Zahlenchip, sie wird übersprungen.

Dreht anschließend die Zahlenchips um, sodass die Seite mit den Zahlen oben liegt. Stellt den Räuber auf die Wüste.



Gründungsphase: Einsetzen der Startfiguren

Bei dem variabel aufgebauten Spielfeld setzt ihr eure Figuren auf selbst gewählten Plätzen ein. Würfelt aus, wer das Spiel beginnt. Die Person mit der höchsten Zahl beginnt:

Runde 1

Nimm 1 deiner Siedlungen und setze sie auf eine Kreuzung deiner Wahl. Lege anschließend 1 Straße angrenzend auf einen Weg in einer beliebigen der 3 möglichen Richtungen. Danach folgen die anderen Personen am Tisch im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Siedlung und 1 angrenzende Straße ein. Beim Einsetzen der Siedlung musst du die Abstandsregel beachten (siehe Seite 9).

Runde 2

Haben alle eine Siedlung mit angrenzender Straße eingesetzt, startet, wer als Letztes eine Siedlung eingesetzt hat, die zweite Runde:

Nimm 1 weitere deiner Siedlungen und setze sie auf eine freie Kreuzung deiner Wahl unter Berücksichtigung der Abstandsregel. Lege anschließend eine Straße angrenzend in einer der 3 möglichen Richtungen an diese Siedlung an. Danach folgen die anderen Personen am Tisch **gegen** den Uhrzeigersinn: Alle setzen 1 Siedlung und 1 angrenzende Straße ein.

Startrohstoffe

Alle nehmen sich nun jeweils ihre ersten Rohstoffserträge von der zweiten Siedlung, die sie eingesetzt haben: Für jedes Landschaftsfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nehmt ihr euch je 1 entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

Anschließend spielt ihr wie ab Seite 6 beschrieben weiter.