BENJAMIN TEUBER

CATAN

JAPAN

ERWEITERUNG

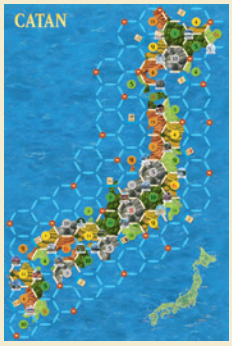
Auf dieser Seite findet ihr die Anleitung für das Spielen mit *CATAN – Das Spiel*. Möchtet ihr zusätzlich mit der *CATAN – Seefahrer – Erweiterung* spielen, findet ihr die Regeln auf der Rückseite.

Material

1 Spielplan

24 Siegpunkt-Chips (davon 1 Ersatzchip)





Vorbereitung

Alle erhalten: Alle Spielfiguren einer Farbe aus *CATAN – Das Spiel* sowie eine Baukostenübersicht.

Legt den Spielplan aus.

Platziert die Rohstoff- und Entwicklungskarten in den Kartenhaltern und legt diese mit den Würfeln und den Sondersiegpunkttafeln *Größte Rittermacht* und *Längste Handelsroute* neben dem Spielplan bereit.

Stellt den Räuber auf das Ackerland mit der 2 neben Hiroshima.

Legt auf jedes Feld, das mit einem Siegpunkt markiert ist, einen Siegpunkt-Chip.

Spielablauf & Sonderregeln

Grundsätzlich gelten für diese Erweiterung die Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Folgende Sonderregeln sind gültig:

Bau von Siedlungen



Siedlungen dürft ihr nur auf den runden, mit Namen versehenen Ortsfeldern bauen.

> ***Wichtig:*** *Baut ihr eine Straße oder ein Schiff zu einem Ortsfeld, dürft ihr eine nächste Straße oder ein nächstes Schiff hinter diesem Ortsfeld erst bauen, wenn ihr die Siedlung auf diesem Ortsfeld errichtet habt.*

Straßenbau



Straßen dürft ihr nur auf den beige eingefärbten Straßenfeldern bauen.

Schiffsbau



Möchtet ihr das Meer überqueren, könnt ihr auch „Schiffe“ auf den blau eingefärbten Schiffsfeldern bauen. Dazu baut ihr eine Straße mit veränderten Kosten auf diese Felder.

Ein Schiff kostet
1 x Holz + 1 x Wolle.



„Schiffe“ können versetzt werden, wenn sie an einer offenen Schiffslinie stehen. Eine Schiffslinie, die nicht zwei eigene Siedlungen/Städte miteinander verbindet, ist eine offene Schiffslinie. Das jeweils vorderste „Schiff“ einer offenen Schiffslinie darf entfernt und an einer anderen Stelle – wo gemäß der Bauregeln auch ein neues „Schiff“ gebaut werden dürfte – wieder eingesetzt werden. Aus einer geschlossenen Schiffslinie darf kein „Schiff“ versetzt werden.

> ***Wichtig:*** *Entgegen der Regel aus* CATAN – Seefahrer *dürft ihr ein „Schiff“ an eine beliebige Straße bauen (und umgekehrt), ohne die dazwischenliegende Kreuzung erst mit einer Siedlung bebauen zu müssen. Eure miteinander verbundenen Netzwerke an „Schiffen“ bzw. Straßen zählen gemeinsam zur Bestimmung der Längsten Handelsroute.*

Gründungsphase

Die Gründungsphase verläuft, wie in *CATAN – Das Spiel* beschrieben: Alle beginnen mit 2 Siedlungen und 2 Straßen oder „Schiffen“. Auch die Startsiedlungen dürfen nur auf den Ortsfeldern stehen.

2:1 und 3:1 Handel



Habt ihr ein „Schiff“ auf einem Handelsschiff-Feld gebaut, dürft ihr Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie auf dem jeweils benachbarten Kästchen angegeben ist. Diese funktionieren wie die Häfen in *CATAN – Das Spiel*: Entweder dürft ihr 3 Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 Rohstoffe der abgebildeten Sorte gegen einen Rohstoff eurer Wahl mit dem Vorrat tauschen.

Rohstofferträge

Siedlungen und Städte produzieren wie gewohnt Rohstoffe von angrenzenden Landschaftsfeldern, deren Zahl gewürfelt wird. Das gilt auch dann, wenn das Landschaftsfeld nicht ganz von der Landschaft ausgefüllt wird. Durch die Nachbildung der japanischen Inseln kann es sein, dass manche Felder zusätzlich zur abgebildeten Landschaft auch noch einen Teil Meer enthalten. Zur besseren Übersicht sind die Zahlenchips in einer Farbe passend zur Landschaft eingefärbt, sodass ihr am Zahlenchip erkennen könnt, welchen Rohstoff ihr am jeweiligen Feld erhaltet.

Das gelbe Feld produziert auf Japan kein Getreide, sondern Reis. Es ist die wichtigste Nutzpflanze und Grundnahrungsmittel in der japanischen Gesellschaft. Ihr verwendet trotzdem weiterhin die Getreide-Karten aus *CATAN – Das Spiel*.

Siegpunkt-Chip-Kreuzungen

Wer zuerst eine Straße oder ein Schiff an eine Kreuzung anlegt, auf der ein Siegpunkt-Chip liegt, nimmt sich diesen und legt ihn vor sich ab. Siegpunkt-Chips zählen je 1 Siegpunkt.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem jemand von euch an der Reihe ist und 12 oder mehr Siegpunkte erreicht. Bei 5 oder 6 Personen endet das Spiel, sobald jemand 10 Siegpunkte im eigenen Zug erreicht.

BENJAMIN TEUBER

CATAN

JAPAN

ERWEITERUNG

Auf dieser Seite findet ihr die Anleitung für das Spielen mit *der CATAN – Seefahrer - Erweiterung*. Möchtet ihr mit *CATAN – Das Spiel* spielen, findet ihr die Regeln auf der Vorderseite.

Vorbereitung

Alle erhalten: Alle Spielfiguren einer Farbe aus *CATAN – Das Spiel* und alle Schiffe sowie eine Baukostenübersicht aus *CATAN – Seefahrer*

Legt den Spielplan aus.

Platziert die Rohstoff- und Entwicklungskarten in den Kartenhaltern und legt diese mit den Würfeln und den Sondersiegpunkttafeln *Größte Rittermacht* und *Längste Handelsroute* neben dem Spielplan bereit.

Der Seeräuber wird in diesem Spiel nicht benötigt.

Legt auf jedes Feld, das mit einem Siegpunkt markiert ist, einen Siegpunkt-Chip.

Spielablauf & Sonderregeln

Grundsätzlich gelten für diese Erweiterung die Regeln von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Seefahrer*. Folgende Sonderregeln sind gültig:

Bau von Siedlungen



Siedlungen dürft ihr nur auf den runden, mit Namen versehenen Ortsfeldern bauen.

> ***Wichtig:*** *Baut ihr eine Straße oder ein Schiff zu einem Ortsfeld, dürft ihr eine nächste Straße oder ein nächstes Schiff hinter diesem Ortsfeld erst bauen, wenn ihr die Siedlung auf diesem Ortsfeld errichtet habt.*

Straßenbau



Straßen dürft ihr nur auf den beige eingefärbten Straßenfeldern bauen.

Schiffsbau



Schiffe dürft ihr nur auf den blau eingefärbten Schiffsfeldern bauen.

> ***Wichtig:*** *Entgegen der Regel aus* CATAN – Seefahrer *dürft ihr ein Schiff an eine beliebige Straße bauen (und umgekehrt), ohne die dazwischenliegende Kreuzung erst mit einer Siedlung bebauen zu müssen. Eure miteinander verbundenen Netzwerke an Schiffen bzw. Straßen zählen gemeinsam zur Bestimmung der Längsten Handelsroute.*

Gründungsphase

Die Gründungsphase verläuft, wie in *CATAN – Das Spiel* beschrieben: Alle beginnen mit 2 Siedlungen und 2 Straßen oder Schiffen. Auch die Startsiedlungen dürfen nur auf den Ortsfeldern stehen.

2:1 und 3:1 Handel



Habt ihr ein Schiff auf einem Handelsschiff-Feld gebaut, dürft ihr Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie auf dem jeweils benachbarten Kästchen angegeben ist. Diese funktionieren wie die Häfen in *CATAN – Das Spiel*: Entweder dürft ihr 3 Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 Rohstoffe der abgebildeten Sorte gegen einen Rohstoff eurer Wahl mit dem Vorrat tauschen.

Rohstofferträge

Siedlungen und Städte produzieren wie gewohnt Rohstoffe von angrenzenden Landschaftsfeldern, deren Zahl gewürfelt wird. Das gilt auch dann, wenn das Landschaftsfeld nicht ganz von der Landschaft ausgefüllt wird. Durch die Nachbildung der japanischen Inseln kann es sein, dass manche Felder zusätzlich zur abgebildeten Landschaft auch noch einen Teil Meer enthalten. Zur besseren Übersicht sind die Zahlenchips in einer Farbe passend zur Landschaft eingefärbt, sodass ihr am Zahlenchip erkennen könnt, welchen Rohstoff ihr am jeweiligen Feld erhaltet.

Das gelbe Feld produziert auf Japan kein Getreide, sondern Reis. Es ist die wichtigste Nutzpflanze und Grundnahrungsmittel in der japanischen Gesellschaft. Ihr verwendet trotzdem weiterhin die Getreide-Karten aus *CATAN – Das Spiel*.

Siegpunkt-Chip-Kreuzungen

Wer zuerst eine Straße oder ein Schiff an eine Kreuzung anlegt, auf der ein Siegpunkt-Chip liegt, nimmt sich diesen und legt ihn vor sich ab. Siegpunkt-Chips zählen je 1 Siegpunkt.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem jemand von euch an der Reihe ist und 12 oder mehr Siegpunkte erreicht. Bei 5 oder 6 Personen endet das Spiel, sobald jemand 10 Siegpunkte im eigenen Zug erreicht.

© 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Autor: Benjamin Teuber
Idee CATAN: Klaus Teuber
Illustration: Yusuke Mamada
Grafik: Sabine Kondirolli
Redaktion: Jasmin Balle

© 2026 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. MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 687342
Weitere Infos zu CATAN findet ihr auf catan.de.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.

Hinweise zu Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

KOSMOS