



# Das unentdeckte Land

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrererweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmentteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrererweiterung)

© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

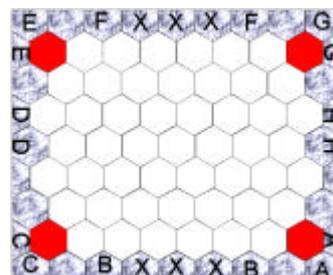
Seite 2 / 9

### für 4 Spieler:

Basisspiel + Seefahrererweiterung

Zusammengebauter Grundrahmen laut Skizze:

(●=Startfelder für den Inselbau)



Felder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	2:1 Hafen	3:1 Hafen	= Land gesamt	= Teile gesamt
Anzahl	14	3	2	5	5	5	5	5	5	4	30	53
Zahlen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	= Zahlen gesamt	
Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	

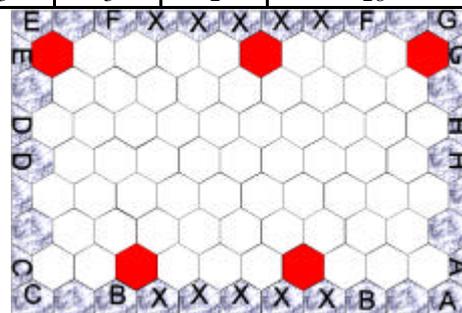
### für 5 Spieler:

Basisspiel + Seefahrererweiterung + 6-Spieler-Erweiterung + 6-Spieler-Seefahrer-Erweiterung; außer den Feldersechsecken (nach unten stehender Aufstellung) die Hafentplättchen (5x 2:1-Hafen), zusätzliche Rohstoffe und Entwicklungskarten, sowie Insel- und Wasserfelder aus der 6-Spieler-Erweiterung.

(Mit Hafentplättchen sind die aus Karton gestanzten Hafent-„Teile“ aus der Seefahrer-Erweiterung gemeint, die auf leere Wasserfelder oder den Spielfeld-Rahmen gelegt werden können.)

Zusammengebauter Grundrahmen laut Skizze:

(●=Startfelder für den Inselbau)



Felder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	2:1 Hafen	3:1 Hafen	= Land gesamt	= Teile gesamt
Anzahl	20	4	3	6	6	6	6	6	5+5*	5	36	67
Zahlen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	= Zahlen gesamt	
Anzahl	2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	34	

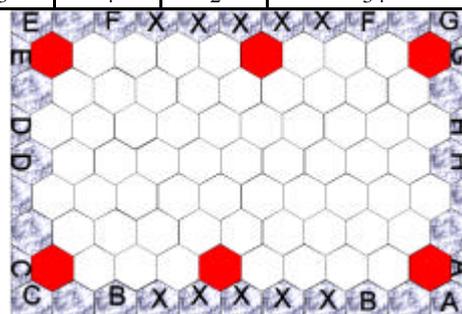
### für 6 Spieler:

Basisspiel + Seefahrererweiterung + 6-Spieler-Erweiterung + 6-Spieler-Seefahrer-Erweiterung; außer den Feldersechsecken (nach unten stehender Aufstellung) die Hafentplättchen (5x 2:1-Hafen, zusätzliche Rohstoffe und Entwicklungskarten, sowie Insel- und Wasserfelder aus der 6-Spieler-Erweiterung

(Mit Hafentplättchen sind die aus Karton gestanzten Hafent-„Teile“ aus der Seefahrer-Erweiterung gemeint, die auf leere Wasserfelder oder den Spielfeld-Rahmen gelegt werden können.)

Zusammengebauter Grundrahmen laut Skizze:

(●=Startfelder für den Inselbau)



Felder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	2:1 Hafen	3:1 Hafen	= Land gesamt	= Teile gesamt
Anzahl	20	4	3	6	6	6	6	6	5+5*	5+1*	36	67
Zahlen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	= Zahlen gesamt	
Anzahl	2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	34	

\* Hafent-Sechsecke + Hafent-Plättchen

# Das unentdeckte Land

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrerweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmenteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrerweiterung)

© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

Seite 3 / 9

### Szenenaufbau :

Ein Startspieler wird durch würfeln ermittelt.

Startspieler auswürfeln,  
dann reihum

### Auswahlphase:

Der Startspieler beginnt, wählt **ein** Landstück **und einen** Zahlenchip **bzw. einen** Hafen seiner Wahl und legt diese vor sich auf den Tisch. Dann wählt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ein Landstück und einen Zahlenchip bzw. einen Hafen. Reihum ziehen alle Spieler in 5 Runden je 4 Landteile, 4 Zahlenchips und einen Hafen.

4 Landteile + 1 Hafen je  
Spieler

Achtung: Bei 5 bzw. 6 Spielern stehen auch die 2:1-Häfen als Hafen-Plättchen (bei 6 Spieler zusätzlich ein weiterer 3:1-Hafen) zur Auswahl. Es steht also jeder 2:1-Häfen 2x zur Verfügung, einmal als sechseckiges Hafen-Feld und einmal als Hafen-Plättchen. Diese Hafenplättchen können nur in der Auswahlphase gewählt werden, nicht gewählte Hafenplättchen kommen nach der Aufbauphase aus dem Spiel. Wer einen Hafen in Form eines Hafen-Plättchens wählt kann frei entscheiden, ob er dieses auf dem Spielfeldrahmen an seine Insel „anbaut“ oder ob er zusätzlich ein leeres Wasserfeld zieht, auf das er sein Hafenplättchen setzt.

### Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

1. Nur eine rote Zahl je Spieler (also nur einmal die „6“ **oder** „8“).
2. Mindestens einmal muß die „3“ oder „11“ genommen werden.
3. Nur 1 Hafen je Spieler.
4. Es ist zulässig, einen Rohstoff mehrmals zu wählen, solange der Vorrat reicht.

Zahlenchips wählen (nur 1x  
„rot“, mindestens 1x „3“ oder  
„11“)

### Aufbauphase:

Der Startspieler wählt eines der oben eingezeichneten Startfelder und legt auf dieses ein Inselteil seiner Wahl (nicht jedoch den Hafen). Dann baut er an das Landteil angrenzend beliebig seine Insel mit den restlichen drei gewählten Landteilen und dem Hafen, und verteilt die gewählten Zahlenchips beliebig. Danach baut er 2 Siedlungen und 2 Straßen / Schiffe auf bzw. am Rand der **eigenen** Insel. Im Uhrzeigersinn bauen dann alle anderen Spieler ihre Insel.

Inselbau vom Startfeld weg

2 Siedlungen und 2 Straßen  
bzw. Schiffe bauen

### Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

1. Die Landfelder der Insel müssen zusammenhängen.
2. Die Inseln dürfen sich nicht berühren.

jede Insel muß  
zusammenhängen und darf  
keine andere Insel berühren

Die Spielpraxis hat gezeigt, daß durchaus alle Spieler ihre Inseln und Siedlungen gleichzeitig bauen können, wichtig ist die Reihenfolge nur, wenn sich zwei Spieler „ins Gehege kommen“ z.B. dadurch, daß sich Inseln berühren. Der Startspieler bzw. der dem Startspieler im Uhrzeigersinn nächstsitzende Spieler hat das Recht, seine Inseln nach seinen Vorstellungen zu bauen, während der nachfolgende Spieler dies bei seinem Inselbau berücksichtigt und seine Insel so bauen muß, daß die Inseln sich nicht berühren.

Die anderen Zahlenchips wandern in den Beutel, die restlichen Karten werden gemischt (Land-, Goldgrube-, Wüsten-, Hafen- und Wasserkarten durcheinander) und umgedreht auf die leeren Felder verteilt.

restliche Zahlenchips in den  
Beutel, Landteile mischen  
und verdeckt verteilen

Bei 5 bzw. 6-Spielern werden die nichtgewählten Hafen-Plättchen aus dem Spiel genommen, sie werden nicht mehr benötigt. Nur die Hafen-Felder bleiben im Spiel und werden mitgemischt (vgl. oben).

# D a s u n e n t d e c k t e L a n d

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrerweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmenteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrerweiterung)

© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

Seite 4 / 9

Falls möglich „Entdecken“ der angrenzenden Landesteile (siehe *Sonderregeln-Entdecken*). Entdecken ohne Erträge  
Allerdings gibt es jetzt noch keinen „Entdeckerlohn“ (vgl. *Sonderregeln-Entdecken-Land*). (Ggf. darf oder muß ein Spieler noch ein Schiff durch eine Straße ersetzen oder umgekehrt, wenn diesem Spieler dies notwendig oder sinnvoll erscheint.)

Jeder Spieler erhält Rohstoffe für 1 Siedlung nach Wahl (Wenn die gewählte Siedlung an ein in der Aufbauphase entdecktes Landteil grenzt, gibt es für dieses Landfeld natürlich auch einen Ertrag.) Rohstoffe für 1 Siedlung nach Wahl

Piratenschiff und Räuber starten neben dem Spielfeld ( sie werden erst bei der ersten 7 ins Spiel gebracht). Räuber und Seeräuber an den Spielfeldrand

### Wertung / Spielziel :

Spielziel sind 13 Siegpunkte

13 Siegpunkte

In dieser Variante werden keine Sonderpunkte für eine Siedlung auf einer neuen Insel vergeben, die Siegpunkt-Chips der Seefahrer-Erweiterung kommen also nicht zum Einsatz. Keine Sonderpunkte

### Regeln :

Wie im Siedler-Basissspiel bzw. der Seefahrer-Erweiterung (bei 5 und 6 Spielern auch mit außerordentlicher Bauphase!), **zusätzlich gelten aber nachstehende Sonderregeln:** Sechseck umdrehen

### Entdecken :

Sobald ein Spieler ein Schiff oder eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt ein Sechseck noch verdeckt liegt, dreht der Spieler das entsprechende Sechseck um. Dadurch kann es natürlich passieren, daß eine oder mehrere Inseln zusammenwachsen.

- \* Handelt es sich um eine **Landschaft** zieht er einen Zahlenchip und legt ihn auf das Feld. Land => Zahlenchip ziehen und Ertrag  
Sollte es sich ergeben, daß hierbei zwei rote Zahlen nebeneinander zu liegen kommen, so muß eine neue Zahl gezogen werden. Die rote Zahl wird wieder in den Beutel zurückgelegt.  
Ebenso wird verfahren, sollte eine 2/12 nebeneinander zu liegen kommen. Sind keine anderen Zahlen mehr im Beutel, so bleibt die zuerst gezogene Zahl liegen auch wenn dann zwei Rote bzw. 2/12 nebeneinander zu liegen kommen. „Dann geht es halt nicht anders.“ Als Entdeckerlohn erhält der Spieler einen Ertrag dieser Landschaft. keine zwei roten Zahlen nebeneinander, keine 2/12 nebeneinander

Handelt es sich um einen **Hafen**, so ist er nach Möglichkeit „günstig“ zu drehen. Beide „Anlegestellen des Hafens“ müssen zu einem (bzw. zwei) Landfeld(ern) zeigen. Gibt es mehrere Möglichkeiten entscheidet der Spieler, der die Karte umgedreht hat. Gibt es keine derartige Möglichkeit, so bleibt die Karte liegen und gilt zunächst nur als normales Wasserfeld ohne besondere Bedeutung.  
Der Hafen wird dann gedreht, wenn ein weiteres benachbartes Landfeld aufgedeckt wird. Hafen => so drehen, daß er an Land grenzt

- \* Sobald dies geschieht, ist das Hafenfeld nach o.g. Kriterien zu drehen. Werden rund um das Hafenfeld nur Wasserfelder aufgedeckt, dann bleibt der Hafen ein normales Wasserfeld ohne besondere Bedeutung.

# Das unentdeckte Land

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrerweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmenteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrerweiterung)

© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

Seite 5 / 9

Handelt es sich um ein Wasserfeld oder Wüstenfeld Pech gehabt.

\*

(Es ist richtig, wenn nach dem Aufdecken des letzten Landfeldes ein oder mehrere Zahlenchips übrigbleiben.)

Wasser, Wüste  
=> Pech gehabt

Es bleiben Zahlen übrig !

### Seeräuber :

Ein Seeräuber blockiert den Seehandel, wenn er auf ein Hafefeld gesetzt wird. => Es kann an dem betroffenen Hafen kein 2:1- bzw. 3:1- Tauschhandel mehr betrieben werden.

Ferner gilt wie in der Grundregel : Es können auch keine Schiffe an den Rändern dieses Feldes hin- oder weggesetzt werden und bei einem der angrenzenden Schiffe oder bei einer angrenzenden Siedlung darf ein Rohstoff erbeutet (=vom jeweiligen Spieler(n) gezogen) werden (Die Regel der Seefahrerweiterung, welche besagt, daß bei allen angrenzenden Schiffen je ein Rohstoff gezogen werden darf, wurde in der 6-Personenerweiterung zur Seefahrerweiterung sinnvollerweise korrigiert. Die Tatsache, das aber auch wählweise angrenzende Siedlungen beraubt werden dürfen, ist eine Regel, die uns sinnvoll erscheint, damit nicht gleich zu Anfang ein Spieler blockiert werden muß um einen Rohstoff zu erhalten. Dazu ist noch Zeit, wenn das Spiel angelaufen ist. Dies als Hinweis von uns.)

Kein Seehandel an durch Seeräuber blockierten Häfen

Rohstoff von einem angrenzenden Schiff oder von angrenzender Siedlung

### Spieldauer :

ca. 2-2½ spannende Stunden bei 3-4 Spielern  
ca. 2½ -3 spannende Stunden bei 5-6 Spielern

### Spielvariante 1 : „Mehr Wasser“

Wem das Gerangel um die Landfelder zu groß wird, kann die jeweilige Insel problemlos durch eine Verlängerung mit den X-X-Rahmenstücken um eine Reihe (=7 Wasserfelder) vergrößern. Dadurch entzerren sich die Landfelder und die Wahrscheinlichkeit auf mehrere kleine Inseln wächst.

Achtung : Bei 5 und 6 Spielern sind alle X-X-Rahmenteile bereits verbaut. Eine Verößerung ist nur möglich, wenn auf eine zweite Seefahrer-Ausgabe zurückgegriffen werden kann, um zwei X-Rahmenstücke „auszuleihen“. Es kann aber auch mit „einem Loch im Rahmen“ gespielt werden.

Spielfeld um eine Reihe (= 7 Wasserfelder) vergrößern

### Spielvariante 2 : Hafengebäude

# Das unentdeckte Land

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrerweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmenteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrerweiterung)

© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

Seite 6 / 9

In der Auswahlphase stehen keine Häfen zur Auswahl. Es werden also nur 4 Landteile gezogen und zu einer Insel zusammengebaut.

Bei 5 bzw. 6 Spielern stehen die Hafen-Plättchen auch zum Verkauf. Diese können wahlweise zu den Hafen-Sechsecken gewählt werden, jedoch nur auf bereits entdeckten leeren Wasserfeldern oder dem Spielfeldrahmen gebaut werden. Das Hafen-Plättchen darf nicht auf einen anderen Hafen gesetzt werden.

Die Hafengebäude werden offen neben den Spielplan gelegt.

Die restlichen nicht zum Bau einer Insel verwendeten Felder werden gemischt und als Stoß neben dem Spielplan verdeckt aufgestapelt. Anstatt wie im Grundspiel Karten umzudrehen, werden nun die Karten vom Stoß genommen und aufgedeckt. Dies ist notwendig, da nicht feststeht an welcher Stelle ggf. ein Hafen gebaut wird.

Jeder Spieler hat nun die Möglichkeit, angrenzend an ein beliebiges Landfeld einen Hafen seiner Wahl zu bauen, indem er die nachstehend genannten Rohstoffe bezahlt und das entsprechende Hafenfeld anstelle eines Wasserfeldes auf dem Spielplan einsetzt. Das Wasserfeld wird unter die restlichen verdeckten Felder gemischt.

(Dieses zugegeben etwas umständliche Verfahren ist bedingt durch die Anzahl der Wasserfelder. Es sind nicht genügend Wasserfelder vorhanden, um entsprechend mehr „leere“ Wasserfelder zu benützen und einfach die Hafenplättchen statt der Hafengebäude zu verwenden. Würde man dies tun, so blieben irgendwo Felder leer, für die keine Sechsecke mehr vorhanden sind. Besitzer der 6-Personen-Seefahrerweiterung können natürlich - so wie wir auch, wenn wir nur zu dritt oder viert spielen - die Wasserfelder dieser Erweiterung zusätzlich verwenden und dann die Hafenplättchen, statt der Hafen-Sechsecke verwenden.)

Für einen Hafen benötigt man generell Holz und Lehm für die Hafengebäude und Erz für eine stabile Kaianlage; ferner, um den Handel anzuleiern, entsprechende zusätzliche Rohstoffe. Somit kostet ein

Holzhafen 2:1	Holz + Lehm + Erz + 2x Holz
Erzhafen 2:1	Holz + Lehm + Erz + 2x Erz
Getreidehafen 2:1	Holz + Lehm + Erz + 2x Getreide
Wollhafen 2:1	Holz + Lehm + Erz + 2x Wolle
Lehmhafen 2:1	Holz + Lehm + Erz + 2x Lehm

allgemeiner Hafen 3: 1 Holz + Lehm + Erz + 3 x beliebiger Rohstoff  
(auch verschiedene Rohstoffe)

Um es jedem Spieler etwas einfacher zu machen, sich auch zu Beginn des Spieles bereits einen der - zugegeben teuren - Häfen leisten zu können, erhält man am Anfang Starterträge nicht nur für eine Siedlung, sondern für beide Siedlungen. Grenzen beide Start-siedlungen an ein Landfeld, gibt es natürlich diesen Ertrag auch zweimal.

### Spielvariante 3 : Teamspiel für 8-12 Spieler

In der Auswahlphase keinen Hafen wählen, nur 4 Landteile

Hafenkarten offen neben den Spielplan; übrige Karten nicht verteilen, sondern als Stoß neben das Spielfeld

gekauften Hafen gegen ein Wasserfeld ersetzen

2:1 Hafen  
Holz + Lehm + Erz +  
2x Handelsgut

3:1 Hafen  
Holz + Lehm + Erz +  
3x beliebiges Handelsgut

Starterträge für beide Siedlungen

# Das unentdeckte Land

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrererweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmenteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrererweiterung)

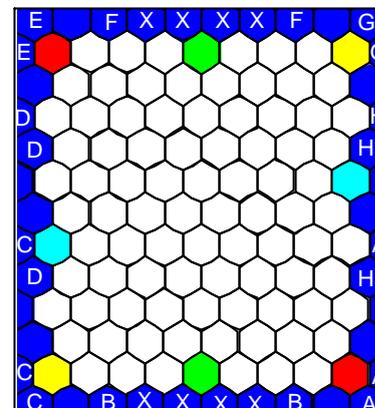
© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

Seite 7 / 9

### für 8 Spieler:

2x Basisspiel (die Figuren eines Basisspiels müssen farblich gekennzeichnet werden, damit sie von den anderen zu unterscheiden sind (z.B. durch Aufmalen von Streifen auf allen Häusern, Straßen, Schiffen...)) + 2x Seefahrer-Erweiterung ; außer den Feldersecksecken (nach unten stehender Aufstellung) die Hafensechsecken (5x 2:1-Hafen, zusätzliche Rohstoffe und Entwicklungskarten, sowie Rahmen-, Insel- und Wasserfelder aus beiden Spielen. Rohstoffkarten stehen nur aus einem Spiel + 6-Personenerweiterung zur Verfügung (!).

(Mit Hafen-Plättchen sind die aus Karton gestanzten Hafen-„Teile“ aus der Seefahrer-Erweiterung gemeint, die auf leere Wasserfelder oder den Spielfeld-Rahmen gelegt werden können.)



Zusammengebauter Grundrahmen laut Skizze:

(● = Startfelder für den Inselbau)

Felder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	2:1 Hafen	3:1 Hafen	= Land gesamt	= Teile gesamt
Anzahl	20	5	5	9	9	9	9	9	5+5*	5+4*	75	95
Zahlen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	= Zahlen gesamt	
Anzahl	3	6	6	6	5	5	6	6	6	3	52	

\* Hafensechsecke + Hafen-Plättchen

### Sonderregeln für die Team-Variante :

- 1) Es spielen immer die „gleichen“ Farben zusammen und bilden ein Team. (Die Farben jedes Teammitgliedes müssen aber unterscheidbar bleiben, einen Satz jeweils kennzeichnen z.B. durch Aufmalen von Streifen). Jedes Team startet mit 2 Inseln (Aufbau wie immer im „Unentdeckten Land“) und mit insgesamt 4 Siedlungen und 4 Straßen / Schiffe.
- 2) Die zwei Startinseln der Teams liegen gegenüber (Vgl. Skizze). Auf jeder Startinsel befinden sich zwei Startsiedlungen. Ein Team startet also mit insgesamt 4 Siedlungen.
- 3) Die Teams werden zusammen gewertet, d.h. Siegpunkte, längste Handelsstraße, größte Rittermacht... werden immer für das Team gewertet. Die Straßen / Schiffe beider Teampartner werden zusammen zur längsten Handelsstraße.
- 4) Jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, kann sowohl auf seiner Insel bauen, als auch auf der Insel seines Teampartners. Er kann seine Straßen und Siedlungen an Straßen des Teampartners anbauen, seine Schiffe an die seines Partners setzen und Siedlungen seines Partners zu Städten ausbauen. Die Rohstoffe erhält jeweils der Spieler, dem die Siedlung / Stadt gehört. (Deshalb ist die Kennzeichnung eines Figurensatzes wichtig).
- 5) Gehandelt werden darf wie immer um alles und jedes, lediglich der Handel innerhalb eines Team ist auf 1:1 oder 2:1 (1:2) beschränkt, um zu verhindern, daß die Team sich all zu freizügig die Rohstoffe zuschanzen.
- 6) Es wird mit 2 Seeräubern + 2 Räufern gespielt.
- 7) Es wird bis 20 Siegpunkte gespielt (Dauer ca. 120 – 180 min).  
(zu erreichen durch ein Team, nicht einen Spieler)

8) Nach folgendem Schema kann man diese Variante auch zu 10. oder 12. spielen :

Felder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	2:1 Hafen	3:1 Hafen	= Land gesamt	= Teile gesamt
--------	------	-------	------	------	------	-----	-------	------	--------------	--------------	------------------	-------------------

# Das unentdeckte Land

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrerweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmenteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrerweiterung)

© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

Seite 8 / 9

Anzahl	„Rest“	½ Spieler	½ Spieler	Jeweils Anzahl Spieler +1					Anzahl Spieler	Alle zweifach		
Zahlen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	= Zahlen gesamt	
Anzahl	3	½ Anzahl Spieler +1							3			

Es empfiehlt sich den Rahmen bei 10 Spielern um 1 „X“-Feld, bei 12 Spielern um 2 „X“-Felder zu vergrößern und die Startfelder entsprechend anzupassen.

## Spielvariante 4 : Vulkan

Aus der Spielvariante von Bastian Schulz (im Internet immer noch unter <http://212.17.106.209/necro/siedler/szenarien/vulkan>) zu finden haben wir den Vulkan übernommen. Er funktioniert so:

Das unten anhängende Bild (© Bastian Schulz) ausschneiden und auf ein beliebiges Wasserfeld kleben.

Bei 1-3 Spielern statt 1 Goldinsel 1 Vulkan, bei 4 bis... Spielern statt 2 Goldinseln 2 Vulkane einfügen. Natürlich kann man auch statt Wasser Vulkane einsetzen, allerdings ist es dann notwendig, auch mehr als die angegebenen Zahlenchips zu verwenden.

Sonderregeln :

- 1) Der Vulkan bringt bei seiner Entdeckung einen beliebigen Rohstoff Entdeckerbonus, wie bei einer Goldinsel. Es wird eine Zahl für das Vulkanfeld gezogen.
- 2) Wird auf der Vulkaninsel eine Siedlung gebaut, bringt diese Siedlung DOPPELTE Erträge (Zwei – auch verschiedene – Rohstoffe nach Wahl.. (Eine Stadt bringt 4-fachen Ertrag). Anschließend bricht der Vulkan aus. Der sechseitige Würfel – erneut geworfen – entscheidet über die Richtung. Steht auf der Ecke der gewürfelten Zahl eine Siedlung, muß der Spieler sie vom Spielfeld nehmen, sie wird verschüttet. Er kann sie – sobald er erneut die Rohstoffe dafür bezahlt hat – wieder an der selben, aber auch an einer anderen Stelle / Landschaft gem. den Bauregeln wieder einsetzen.
- 3) Ein Räuber, der beim Vulkanausbruch auf der Vulkaninsel sitzt, stirbt den traurigen Feuertod. Er wird von der Vulkaninsel entfernt und taucht auf einer Wüste (respektive neben dem Spielfeld) wieder auf uns wartet auf die nächste 7 oder Ritterkarte.

Lieber Bastian, wir danken Dir für die Erfindung des Vulkanes, der uns sehr viel Freude bereitet.

## Spielvariante 5 : Städte & Ritter

Selbstverständlich haben wir es uns nicht nehmen lassen, DAS UNENTDECKTE LAND auch als STÄDTE & RITTER – Version zu testen, es klappt hervorragend. Allerdings verlängern sich die angegebenen Spielzeiten im Schnitt um die Hälfte.

Wir haben aber festgestellt, daß durch die Stadtausbauten (mit Handelsware) viel Zeit vergeht, bis das UNENTDECKTE LAND zum entdeckten Land wird und deshalb folgende Zusatzregel eingeführt :

Bei einer Stadt an einem Holz-, Schaf- oder Erzfeld kann der Spieler wählen, ob er (entsprechend der Regel) je eine Handelsware + einen Rohstoff nimmt oder (wie im Basisspiel) wahlweise zwei Rohstoffe. Die Wahl von zwei Handelswaren jedoch ist nicht erlaubt. Auf diese Weise werden mehr Schiffe und Siedlungen gebaut. Wir empfehlen diese Sonderregel generell bei jedem STÄDTE & RITTER-Spiel.

Auch haben wir, um früher in den Genuß der herrlichen Entwicklungskarten zu kommen, eingeführt, daß auch der „nullte“ Städtebau (also die nicht ausgebaute Stadt) mit einer Entwicklung belohnt wird, allerdings nur, wenn der rote Würfel eine „1“ zeigt.

In der Teamvariante 3 haben wir STÄDTE & RITTER noch nicht getestet, werden dies aber sicher noch tun.

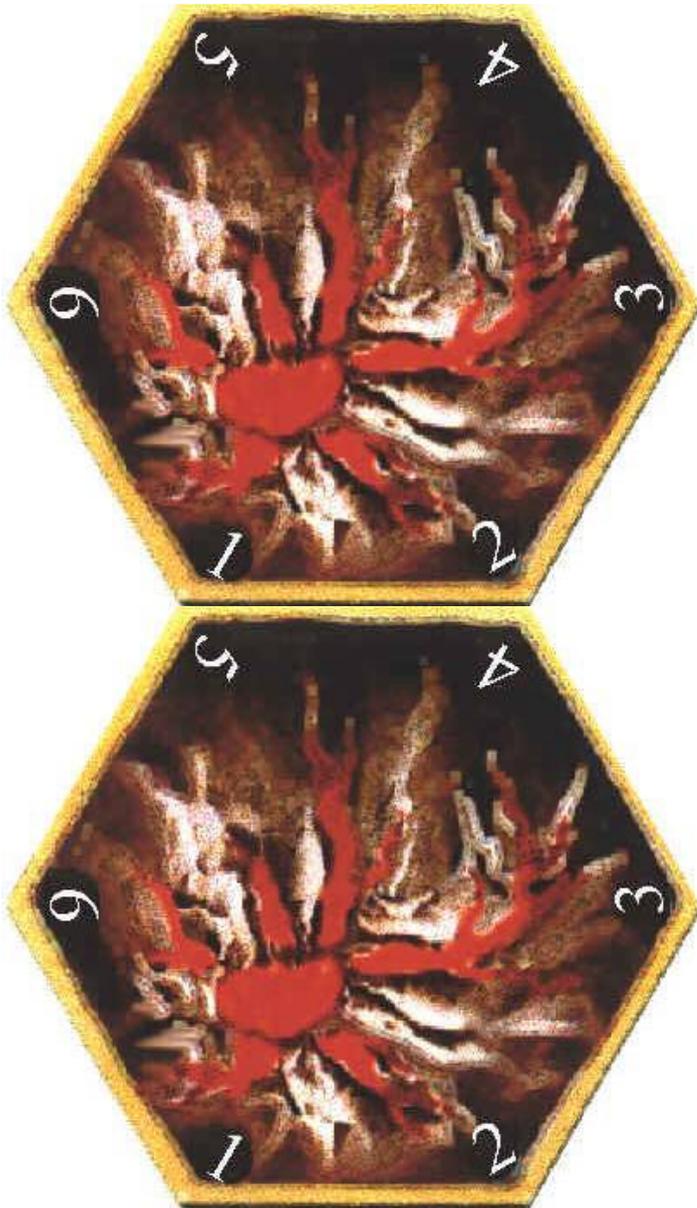
# D a s u n e n t d e c k t e L a n d

## Spielvariante für „Die Siedler von Catan“

für 2 (!) – 12 (!) Spieler für Grundspiel + Seefahrererweiterung (für 5 & 6 Spieler zus. 6-Spieler-Erweiterungen, für 10 Spieler Land-, Wasser und Rahmenteile aus einem Zweiten Siedler-Seefahrererweiterung)

© Bernhard Schmitt April 1997 -2003

Seite 9 / 9



### Danksagung :

Mein besonderer Dank gilt Stefan Reineck, der mit vielen sehr guten Vorschlägen geholfen hat, die oben stehenden Regeln zu dem zu machen, was sie jetzt sind, und seiner Frau Ina, sowie meiner Freundin Jacqueline, die viele Abende und die Nächte unseres gemeinsamen Italienurlaubes opferten, um jede Idee und Variante auszuprobieren und die Regeln zu testen, sowie Kirsten, Claudia, Joe und allen weiteren Freunden, die uns als Testspieler, zur Prüfung der Verständlichkeit der Regeln oder mit Ideen zur Seite gestanden haben, um diese Spielvariante auszuarbeiten.

Unser Dank für den Test der „Teamvariante“ gilt ebenfalls Fritz und Caroline, sowie Manuela und Armin.

Unser Dank für den Vulkan gilt © Bastian Schulz.

Hier noch die versprochenen Vulkane von Bastian Schulz.

Kritik ? Anregungen ? MAIL TO : [DAS-UNENDDECKTE-LAND@Schmitt-Spiele.de](mailto:DAS-UNENDDECKTE-LAND@Schmitt-Spiele.de)

Stand :

12.05.03 17:41:47

h:\daten\texte\siedler-von-catan.doc