Catan Spickzettel: Kosten, Punkte, Handel, Würfel als PDF

Bauteil	Kosten	Ertrag
Weg	1 Holz + 1 Lehm	Neue Ecken erreichen
Dorf	1 Holz, Lehm, Getreide, Wolle	1 SP, 1 Rohstoff pro Wurf
Stadt	2 Getreide + 3 Erz	2 SP, 2 Rohstoffe pro Wurf
Aktionskarte	1 Getreide + 1 Wolle + 1 Erz	Zufällige Karte
Schiff (Wasserkarten)	1 Holz + 1 Wolle	Weg aufs Wasser

Quelle	SP	Bedingung
Dorf	1	Jedes auf dem Brett
Stadt	2	Jede auf dem Brett
Längster Weg	+2	5 oder mehr in einer Reihe
Stärkste Truppe	+2	3 oder mehr gespielte Revolverhelden
Siegkarte	+1 je Karte	Bis zum Schluss verdeckt
Neue Insel (Wasserkarten)	+2	Erstes Dorf dort
Siegpunkt-Ziel	10	Grenztal Standard; 6, 8, 12 wählbar

Handel	Quote
Bank, ohne Posten	4:1 jeder Rohstoff
Allgemeiner Handelsposten	3:1 jeder Rohstoff
Spezieller Handelsposten	2:1 dieser Rohstoff
Spieler	Bis zu 3 offene Angebote, enden am Zugende

Wenn eine 7 fällt	Regel
Ertrag	Kein Feld zahlt
Abwerfen	Mehr als 7 Karten: die Hälfte abgeben, abgerundet
Bandit	Wer gewürfelt hat, setzt ihn auf ein anderes Landfeld
Berauben	1 zufällige Karte von einem Spieler auf diesem Feld
Blockiertes Feld	Zahlt nichts, solange der Bandit dort steht

Zahl	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Augen (von 36)	1	2	3	4	5	5	4	3	2	1

Online spielen: playgridia.com/de/claimridge

CATAN® ist eine eingetragene Marke der CATAN GmbH. Playgridia und Claimridge stehen in keiner Verbindung zur CATAN GmbH, ihren Lizenznehmern oder Verlagen und werden von ihnen weder unterstützt noch empfohlen. Der Name dient nur dazu, das Spiel zu benennen, nach dem Leser suchen, und die Spielart zu beschreiben; Claimridge ist ein unabhängiges Spiel mit eigenen Regeln, Namen und eigener Grafik.