

# SETTLERS OF AMERICA™

Ein historisches Abenteuer von Klaus Teuber

## SPIELREGELN

Das 19. Jahrhundert hat begonnen, und Amerika zieht nach Westen. Planwagenzüge voll mit Siedlern, die nach einem neuen Leben und neuen Möglichkeiten suchen, brechen auf um das wilde Land im Westen zu zähmen. Sie ringen den weiten Prärien fruchtbares Ackerland und Weideland für ihre unersättlichen Rinderherden ab.

Immer mehr Siedler zieht es in den Westen, und bald schießen neue Städte wie Pilze aus dem Boden. Aufgrund der großen Entfernungen, die sie trennen, verlassen sich diese neuen Städte für den Transport lebenswichtiger Güter zunehmend auf neuerbaute Eisenbahnlínien. Wege werden zu Gleisen, und so entsteht großer Wohlstand. Bald entwickelt sich ein komplexes Schienennetz, und schnaufende Dampfzüge verbinden die prosperierenden Städte miteinander.

Erleben Sie die Pionierzeit des Wilden Westens! Lassen Sie Ihre Siedler nach Westen aufbrechen, um Städte zu gründen und das expandierende Eisenbahnnetz zu entwickeln. Wenn es Ihnen gelingt, mit Hilfe Ihrer Eisenbahnen als erster die Städte Ihrer Mitspieler mit 8 Waren (bzw. 10 Waren im Spiel zu dritt) zu beliefern, gewinnen Sie das Spiel und dürfen sich als größten Pionier der Epoche feiern lassen.

### SPIELPLAN



Der Spielplan zeigt die USA—mit Ausnahme Alaskas—in ihren heutigen Grenzen. Die verschiedenen Landschaftstypen werden auf großen Sechseckfeldern dargestellt. Es gibt Gebirge, Wald, Weideland, Ackerland und Hügelland. Jeder Landschaftstyp erzeugt einen anderen Rohstoff: Rind, Kohle, Getreide, Holz und Erz. Diese Rohstoffe benutzen Sie, um Ihren Besitz auszubauen.

Die Linie, die entsteht wenn 2 Landschaftsfelder zusammentreffen, wird als Weg bezeichnet. Auf Wegen bauen Sie Gleise (Schienen), und entlang dieser Gleise bewegen Sie Ihre Eisenbahnen.

Der Punkt, an dem 3 Landschaftsfelder zusammentreffen, wird Kreuzung genannt. Sie bewegen Ihre Siedler von einer Kreuzung zur anderen.

Auf einigen Kreuzungen befinden sich kleine Sechsecke, die als Stadtfelder bezeichnet werden.

Ihre Startstädte können Sie nur auf den violetten (weiß umrahmten) Stadtfeldern gründen.





# SPIELMATERIAL



4 Sätze hölzerner Spielfiguren; jeder Satz enthält:



30 Gleise



12 Städte



2 Eisenbahnen



2 Siedler



10 Warenklötzchen

12 Zahlenchips:



24 Entwicklungskarten:



95 Rohstoffkarten:



Holz Erz Getreide Kohle Rind (je 19)

4 x Baukostenübersicht:



1 Outlaw:



44 Goldmünzen:



2 Würfel, Spielplan, Spielregeln

# SPIELVORBEREITUNG



Wählen Sie eine Spielfarbe und nehmen Sie sich die Baukostenübersicht und die Spielfiguren in dieser Farbe:

- 30 Gleise
- 12 Städte im Spiel zu dritt, 10 im Spiel zu viert
- 2 Eisenbahnen (Loks)
- 2 Siedler (Planwagen)
- 10 Warenklötzchen im Spiel zu dritt, 8 im Spiel zu viert

Setzen Sie die 12 Zahlenchips so auf die mit einem einzelnen Fragezeichen markierten Landschaften, wie es in der Abbildung auf S. 3 und S. 16 dargestellt ist.

Mischen Sie die Entwicklungskarten und legen sie diese als verdeckten Stapel an die dafür vorgesehene Stelle auf dem Spielplan.

Sortieren Sie die Rohstoffkarten und legen Sie die so entstandenen 5 Stapel mit der Vorderseite nach oben neben den Spielplan. Sie dienen während des Spiels als Rohstoffvorrat.

Platzieren Sie Ihre Startfiguren (3 Städte, 1 Eisenbahn, 1 Gleis) wie in der Abbildung auf S. 3 und S. 16 dargestellt. Im Spiel zu dritt platzieren Sie auch die 3 Stadtfiguren für die nicht gespielte Farbe – diese Städte erbringen keine Rohstoffe, Sie können sie aber mit Waren beliefern.

**Bitte beachten:** Nachdem Sie das Spiel einige Male gespielt haben, können Sie die Zahlenchips auch zufällig verteilen. Mischen Sie die Zahlenchips und legen Sie sie auf die Landschaftsfelder mit den Einzel-Fragezeichen. Wenn Sie wünschen, können Sie Ihre Startfiguren auch nach den Regeln zum variablen Spielaufbau platzieren (s. S. 8-9).

Setzen Sie die graue Outlaw-Figur auf eins der Wüstenfelder.

Nehmen Sie sich 3 Gold (d. h., 3 Goldmünzen mit dem Wert „1“).

Platzieren Sie Ihre Warenklötzchen und Ihre restlichen Städte auf eine der auf dem Spielplan abgebildeten Drehscheiben. Aus praktischen Gründen verwenden Sie bitte die Drehscheibe, die Ihnen am nächsten liegt.

Setzen Sie Ihre Städte auf die rechteckigen Felder Ihrer Drehscheibe – 9 im Spiel zu dritt und 7 im Spiel zu viert. Im Spiel zu viert bleiben die 2 dunkleren Felder leer.

Deponieren Sie 1 Warenklötzchen im Zentrum Ihrer Drehscheibe. Den Rest Ihrer Warenklötzchen setzen Sie auf die quadratischen Felder neben den Stadtfiguren auf Ihrer Drehscheibe.

Die Abbildung rechts zeigt die Platzierung der Spielfiguren auf Ihrer Drehscheibe in einem Spiel zu viert. Im Spiel zu dritt würde jedes der dunkleren Felder ebenfalls 1 Stadt und 1 Warenklötzchen erhalten.

Für Ihre ersten paar Spiele beginnen Sie das Spiel mit 3 Rohstoffkarten, und zwar:

- Spieler Rot.....1 Kohle, 2 Getreide
- Spieler Orange....1 Rind, 1 Kohle, 1 Getreide
- Spieler Weiß.....1 Rind, 1 Getreide, 1 Erz
- Spieler Blau .....3 Getreide





# SPIELÜBERSICHT



Es wird ausgewürfelt, wer das Spiel beginnt. Wenn Sie die höchste Zahl gewürfelt haben, haben Sie den ersten Zug. Nach Beendigung Ihres Zuges ist der Spieler zu Ihrer Linken mit seinem Zug an der Reihe. Die Spieler wechseln sich mit ihren Zügen ab bis das Spiel zu Ende ist.

**Anmerkung:** Wenn bei Spielbeginn mehrere Spieler zugleich das höchste Würfelergebnis erreichen, wird der Würfelwurf solange wiederholt, bis feststeht wer den ersten Zug ausführt.

## Ertragsphase (für Einzelheiten s. S. 4)

Würfeln Sie. Wenn Sie eine „7“ würfeln, aktivieren und versetzen Sie den Outlaw. Ansonsten benutzen Sie das Würfelergebnis, um den Rohstofftertrag zu bestimmen und Rohstoffkarten an die Spieler zu verteilen. Danach gehen Sie zur Aktionsphase über.

## Aktionsphase (für Einzelheiten s. S. 5-8)

Solange Sie die notwendigen Rohstoffe abgeben können, dürfen Sie die folgenden Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen. So dürfen Sie beispielsweise erst handeln, dann bauen, wieder handeln und Ihre Eisenbahn oder Ihren Siedler ziehen.

**Handeln:** Sie dürfen Rohstoffe mit Ihren Mitspielern und/oder dem Rohstoffkartenvorrat tauschen.

**Entwicklungskarte ausspielen**

**Bauen und kaufen:** Sie können mit Ihren Rohstoffen Entwicklungskarten kaufen und Siedler, Gleise und Eisenbahnen bauen.

**Siedler ziehen und Städte gründen:** Um Ihre(n) Siedler zu ziehen geben Sie Getreide ab. Endet der Zug Ihres Siedlers auf einem freien Stadtfeld, *müssen* Sie den Siedler gegen eine Stadt austauschen (d. h. den Siedler entfernen und eine Stadt aufstellen).

**Eisenbahnen ziehen und Waren absetzen:** Um Ihre Eisenbahn(en) zu ziehen geben Sie Kohle ab. Während Ihres Zuges dürfen Sie mit einer Ihrer an die Stadt eines Mitspielers angrenzenden Eisenbahnen dort Waren absetzen, sofern das Warenfeld dieser Stadt frei ist. In jeder Stadt kann nur 1 Warenklötzchen abgesetzt werden.

## Außerordentliche Bauphase

Haben Sie in Ihrem Zug die Aktionsphase beendet, beginnt die außerordentliche Bauphase. Beginnend mit dem Spieler links von Ihnen darf jeder Ihrer Mitspieler nun nacheinander im Uhrzeigersinn Siedler, Eisenbahnen, Gleise und/oder Entwicklungskarten bauen bzw. kaufen. Die Spieler dürfen in dieser Phase jedoch **nicht** handeln, Entwicklungskarten ausspielen, Waren abliefern oder ihre Eisenbahnen bzw. Siedler ziehen.

**Anmerkung:** Behalten Sie die Würfel, bis der letzte Spieler mit dem Bauen fertig ist. Geben Sie die Würfel nur dann weiter, wenn Sie Ihren Zug beendet haben..





## ERTRAGSPHASE



Beginnen Sie Ihren Spielzug, indem Sie beide Würfeln werfen.

(Anmerkung: Sie haben die Option, vor dem Würfelwurf eine Entwicklungskarte auszuspielen.) Je nach Summe der gewürfelten Zahlen tritt einer von zwei Fällen ein:

☛ Sie würfeln eine „7“ und versetzen den Outlaw.

☛ Sie würfeln keine „7“; dann erzeugen die Landschaften für alle Spieler Rohstoffe.

### Es wurde eine „7“ gewürfelt

Haben Sie eine „7“ gewürfelt, erhält kein Spieler Rohstoffe und es gibt auch keine Ausgleichszahlung in Form von Gold. Stattdessen schlägt der Outlaw zu:

☛ **Rohstoffverlust:** Jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, muss die Hälfte davon auswählen und in den Vorrat zurücklegen. Dabei wird abgerundet (wenn Sie zum Beispiel 9 Karten haben, müssen Sie 4 davon abgeben). Gold und Entwicklungskarten zählen nicht.

☛ **Outlaw versetzen:** Als der Spieler, der die „7“ gewürfelt hat, müssen Sie den Outlaw auf eine beliebige andere Landschaft mit einer Zahl versetzen.

☛ **Rohstoff stehlen:** Anschließend dürfen Sie einem Mitspieler, der eine Stadt an der jetzt vom Outlaw besetzten Landschaft stehen hat, 1 Rohstoffkarte wegnehmen. Dabei ziehen Sie die Karte aus der verdeckten Hand Ihres Mitspielers und nehmen sie auf Ihre Hand. Haben 2 oder mehr Spieler Städte an der Landschaft stehen, wählen Sie unter diesen Spielern einen aus, dem Sie eine Karte stehlen möchten. Gibt es an der Landschaft keine Städte, bekommen Sie nichts.

### Es wurde keine „7“ gewürfelt

Für jede Stadt, die ein Spieler an einer soeben ausgewürfelten Landschaft besitzt, nimmt er sich 1 Rohstoffkarte, die der von dieser Landschaft erzeugten Rohstoffsorte entspricht. Die Abbildung rechts zeigt die von jeder Landschaft erzeugten Rohstoffsorten.

Wenn Sie 2 oder 3 Städte an derselben Landschaft besitzen, erhalten Sie für jede Stadt 1 Rohstoff.

Halten Sie Ihre Rohstoffkarten verdeckt auf der Hand. Ihre Mitspieler dürfen jederzeit erfahren, wieviele Rohstoffe Sie besitzen, nicht aber, von welcher Sorte sie sind.

☛ **Rohstoffblockade:**

Wird die Zahl einer Landschaft gewürfelt, die vom Outlaw besetzt ist, erhalten die Besitzer angrenzender Städte keine Rohstoffe für diese Landschaft.

☛ **Rohstoffmangel:**

Gibt es im Vorrat nicht genug Rohstoffkarten einer bestimmten Sorte um alle Spieler mit der ihnen zustehenden Rohstoffzahl zu versorgen, bekommt in diesem Zug keiner diese Rohstoffsorte.

☛ **Ausgleichszahlung:**

Wenn Sie keine Rohstoffe erhalten haben, nehmen Sie sich zum Ausgleich 1 Gold. Dieser Fall tritt ein, wenn sämtliche an

Ihre Städte grenzenden Landschaften keine Rohstoffe erzeugen – entweder weil sie nicht mit der gewürfelten Zahl übereinstimmen, weil eine Landschaft vom Outlaw besetzt ist und/oder weil ein Rohstoffmangel vorliegt. Dies gilt für alle Spieler.

**Beispiel:** (siehe Abbildung links) Es wurde eine „11“ gewürfelt. Spieler Rot besitzt je eine Stadt an der Hügellandschaft und der Weidelandschaft mit der „11“. Er erhält 1 Kohle und 1 Rind. Spieler Orange besitzt ebenfalls eine Stadt an der ausgewürfelten Hügellandschaft und erhält auch 1 Kohle. Spieler Weiß erhält 1 Holz für seine Stadt an der Waldlandschaft mit der „11“. Spieler Blau hat keinen Rohstoff erhalten und erhält als Ausgleich 1 Goldmünze.





## AKTIONSPHASE



Solange die erforderlichen Bedingungen erfüllt sind, dürfen Sie folgende Aktionen mehrfach und in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Mit dem Vorrat tauschen oder mit den Mitspielern handeln
- Siedler, Gleis oder Eisenbahn bauen
- Entwicklungskarte kaufen
- Siedler ziehen und eventuell in eine Stadt umwandeln
- Eisenbahn ziehen und eventuell Waren abliefern
- Entwicklungskarte spielen

### 1) Handeln

In Ihrem Zug dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln, Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen und/oder für 2 Gold einen Rohstoff Ihrer Wahl kaufen.

**Handel mit den Mitspielern:** In Ihrem Zug dürfen Sie mit Ihren Mitspielern Rohstoffe und Gold handeln. Sie können ihnen mitteilen, welche Rohstoffe Sie benötigen und welche Rohstoffe Sie bereit sind dafür abzugeben. Sie können sich aber auch die Angebote Ihrer Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

**Wichtig:** Die Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler handeln, der an der Reihe ist. Sie dürfen nicht untereinander handeln.

**Für Gold einen Rohstoff kaufen:** Für 2 Gold dürfen Sie sich einen beliebigen Rohstoff kaufen. Legen Sie die 2 Gold zum Vorrat zurück und nehmen Sie sich 1 Rohstoffkarte vom Vorrat.

### ROHSTOFFKARTE



(max. 2x pro Zug)

1

1

**Wichtig:** Für Gold darf sich ein Spieler in seinem Zug maximal 2 Rohstoffe kaufen.

**Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen:** Sie dürfen 3 gleiche Rohstoffkarten zum Vorrat legen und sich dafür 1 Gold oder 1 beliebige andere Rohstoffkarte nehmen.

**Anmerkung:** Rohstoffe derselben Sorte dürfen Sie **nicht** tauschen (z. B. 3 Erz für 1 Erz).

### 2) Bauen und Entwicklungskarten kaufen

Um einen Siedler, ein Gleis oder eine Eisenbahn zu bauen **oder** eine Entwicklungskarte zu kaufen, müssen Sie bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten abgeben. Nach Abgabe nehmen Sie entweder die Siedler-, Gleis- oder Eisenbahnfigur aus Ihrem Vorrat und setzen sie auf den Spielplan, oder Sie ziehen die oberste Entwicklungskarte vom Stapel und legen diese verdeckt vor sich ab. Solange Sie die Baukosten zahlen können, dürfen Sie in Ihrem Zug kaufen und bauen so oft Sie wollen.

**Anmerkung:** Wenn sie kein Gleis mehr in Ihrem Figurenvorrat haben, können Sie auch keines mehr bauen. Daber sollten Sie den Aufbau Ihres Gleisnetzes sorgfältig planen.

### A) Eine Entwicklungskarte kostet: 1 Rind und 1 Kohle

#### ENTWICKLUNGSKARTE



Um eine Entwicklungskarte zu kaufen, müssen Sie je 1 Rind und 1 Kohle zum Vorrat zurücklegen. Ziehen Sie die oberste Entwicklungskarte, schauen Sie sich diese an und legen Sie sie dann verdeckt vor sich ab.

**Wichtig:** Sie dürfen eine Entwicklungskarte nicht im gleichen Zug ausspielen, in dem sie gekauft wurde. Sie dürfen aber Entwicklungskarten spielen, die Sie zuvor in der außerordentlichen Bauphase gekauft haben (s. S. 8). Allerdings dürfen Sie dabei Ihr pro Zug erlaubtes Maximum von 1 ausgespielten Entwicklungskarte nicht überschreiten.

### B) Ein Siedler kostet: 1 Rind, 1 Getreide, 1 Holz

#### SIEDLER



Um einen Siedler zu bauen, müssen Sie je 1 Rind, 1 Getreide und 1 Holz zum Vorrat zurücklegen. Stellen Sie Ihren neugebauten Siedler neben eine beliebige eigene Stadt. Haben Sie schon beide Siedler auf dem Spielplan eingesetzt, dürfen Sie einen davon entfernen und neu bauen. Sie bezahlen dann die üblichen Rohstoffkosten und bauen den Siedler wie oben ausgeführt.

### C) Eine Eisenbahn kostet: 1 Erz, 1 Holz, 1 Kohle

#### EISENBAHN



Um eine Eisenbahn zu bauen, müssen Sie je 1 Erz, 1 Holz und 1 Kohle zum Vorrat zurücklegen. Sie müssen Ihre neugebaute Eisenbahn neben eines Ihrer Gleise stellen, das an eine Ihrer Städte grenzt. Haben Sie Ihre beiden Eisenbahnen schon auf dem Spielplan eingesetzt, dürfen Sie eine davon entfernen und neu bauen. Sie bezahlen dann die üblichen Rohstoffkosten und bauen die Eisenbahn wie oben ausgeführt.

**Wichtig:** Das Gleis, neben das Sie Ihre Eisenbahn stellen, muss an eine Ihrer Städte grenzen und muss Ihnen gehören.

### D) Ein Gleis kostet: 1 Erz und 1 Holz

#### GLEIS



Um ein Gleis zu bauen, müssen Sie je 1 Erz und 1 Holz zum Vorrat zurücklegen. Setzen Sie Ihr neugebautes Gleis auf einen Weg, auf dem noch kein Gleis liegt – dieser Weg muss an eine Ihrer Städte und/oder an eins Ihrer Gleise grenzen.

**Anmerkung:** Bauen Sie ein Gleis an der Stadt eines Mitspielers, dürfen Sie auf einem freien Weg auf der anderen Seite dieser Stadt ein weiteres Gleis bauen (d. h., Städte blockieren den Gleisbau nicht).



**Gleise bringen Gold:** Bauen Sie ein Gleis und wird dadurch ein „isoliertes“ Stadtfeld erstmals an ein anderes Stadtfeld angeschlossen, erhalten Sie und evtl. auch Ihre Mitspieler Gold. Ein isoliertes Stadtfeld ist ein Stadtfeld (leer oder von einer Stadt besetzt), das mit keinem anderen Stadtfeld durch Gleise verbunden ist.

Damit das Gold ausgezahlt wird, ermitteln Sie zuerst die *kürzeste Strecke* (Anzahl aufeinanderfolgender Gleise), die das vorher isolierte Stadtfeld mit einem anderen Stadtfeld verbindet. Gibt es mehr als 1 kürzeste Strecke, bestimmt der am Zug befindliche Spieler, welche dieser Strecken gewählt werden soll.

Sie und jeder Ihrer Mitspieler erhalten dann 1 Gold für jedes eigene Gleis, das Teil der kürzesten Strecke ist.

**Beispiel:** In der Abbildung unten baut Spieler Rot das mit einem roten Kreis markierte Gleis. Er schließt damit das Stadtfeld (Omaha) oben links erstmals an andere Stadtfelder an. Die kürzeste Verbindungsstrecke (nach St. Louis) ist mit Pfeilen markiert. Sie besteht aus 1 Gleis von Spieler Blau und 2 Gleisen von Spieler Rot. Spieler Rot erhält 2 Gold und Spieler Blau 1 Gold.



**Gleissymbol:** Bauen Sie ein Gleis auf einem Weg, der mit einem Gleissymbol gekennzeichnet ist, dürfen Sie sofort kostenlos ein weiteres Gleis bauen. Dieses Gleis muss in beliebiger Richtung an das Gleis angrenzen, das auf dem Weg mit dem Gleissymbol gebaut wurde.

**Beispiel:** In der Abbildung A baut Spieler Weiß ein Gleis. Er darf es auf einen an seine Stadt grenzenden Weg oder an das schon von ihm gebaute Gleis setzen. In Abbildung B baut er das Gleis auf dem mit dem Gleissymbol gekennzeichneten Weg (roter Pfeil in Abb. A). Danach darf er kostenlos ein weiteres Gleis auf einem der in Abb. B angezeigten Wege bauen.



## 3) Siedler ziehen und Stadt gründen

### a) Siedler ziehen

#### SIEDLER ZIEHEN

(1-3 Kreuzungen)



Sie bewegen Ihren Siedler von Kreuzung zu Kreuzung. Für jedes Getreide, das Sie zum Vorrat zurücklegen, dürfen Sie einen (und nur einen) Ihrer Siedler bis zu 3 Kreuzungen weit ziehen. Geben Sie beispielsweise 3 Getreide ab, beträgt die Zugweite Ihres Siedlers 9 Kreuzungen, d.h., Sie dürfen Ihren Siedler in einem Zug bis zu 9 Kreuzungen weit ziehen. Hierbei gelten folgende Regeln:

**Der Zug eines Siedlers darf nicht auf einer Kreuzung enden, auf der schon ein anderer Siedler oder die Stadt eines Mitspielers steht. Der Siedler darf jedoch über einen anderen Siedler oder die Stadt eines Mitspielers hinweg ziehen. Gleise blockieren den Zug eines Siedlers nicht.**

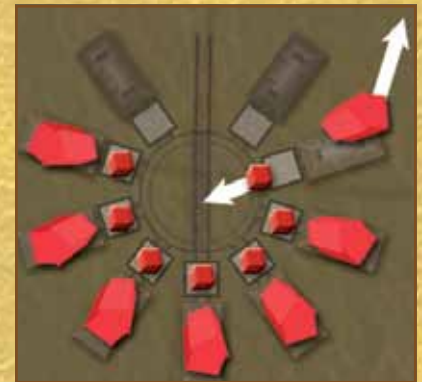
**Sie müssen einen Siedler nicht über die volle Strecke ziehen, die er gemäß der von Ihnen abgegebenen Getreidemenge zurücklegen darf. Ziehen Sie ihn über eine kürzere Strecke, verfällt die unbenutzte Strecke.**

**Sie dürfen die Strecke, die bei Abgabe von 1 Getreide zurückgelegt werden kann (3 Kreuzungen) nicht unter Ihren beiden Siedlern aufteilen. So dürfen Sie beispielsweise nicht mit 1 Getreide den einen Siedler 2 Kreuzungen weit und den anderen 1 Kreuzung weit ziehen. Es ist aber möglich, für 2 Getreide beide Siedler je bis zu 3 Kreuzungen weit zu ziehen.**

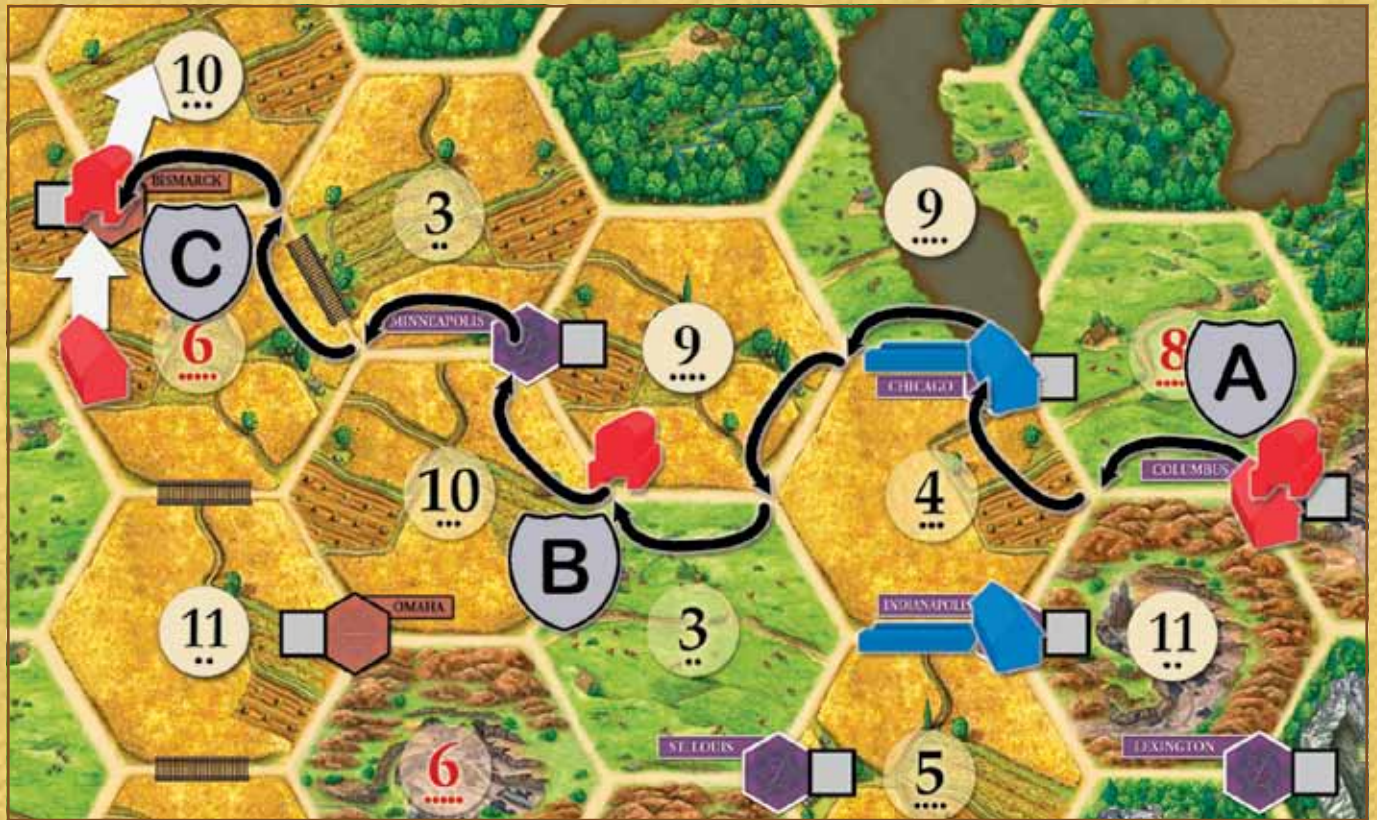
### b) Stadt gründen

Endet der Zug eines Ihrer Siedler auf einem freien Stadtfeld, ersetzen Sie ihn sofort durch eine Stadt (d. h., die Siedler siedeln dort und gründen eine Stadt). Legen Sie den Siedler zu Ihrem Vorrat zurück, nehmen Sie eine Stadt von Ihrer Drehscheibe und setzen Sie sie auf das Stadtfeld. Diese Umwandlung eines Siedlers zu einer Stadt kostet keine zusätzlichen Rohstoffe. Möchten Sie diese Umwandlung nicht, müssen Sie den während Ihres Spielzuges von Ihrem Siedler insgesamt durchgeführten Zug auf einer Kreuzung beenden, auf der sich kein leeres Stadtfeld befindet.

**Waren freisetzen:** Wenn Sie eine Stadt gründen, ziehen Sie das Warenklötzchen, das dieser Stadt auf der Drehscheibe benachbart war, in den inneren Kreis der Drehscheibe—es steht nun bereit, in der Stadt eines Mitspielers abgesetzt zu werden.







**Küstenstädte:** Gründen Sie eine Stadt auf einem Stadtfeld an der Küste, erhalten Sie soviel Gold wie durch das Goldsymbol neben dem Stadtfeld angezeigt wird.

**Zahlenchip versetzen:** Grenzt eine neu gegründete Stadt an eine mit Doppel-Fragezeichen markierte Landschaft, versetzen Sie einen bereits auf dem Spielplan befindlichen Zahlenchip auf diese Landschaft. Versetzen Sie den Zahlenchip aus der jeweils östlichsten Hexfeld-Spalte, die noch wenigstens 1 Zahlenchip enthält. Der nördlichste Zahlenchip in dieser Spalte wird dabei zuerst versetzt.

**Beispiel:** In den Abbildungen C und D gründet Spieler Blau eine Stadt in Rapid City (blauer Pfeil in Abb. C). Wie von den roten Pfeilen in Abb. C und D angezeigt, wird der östlichste Zahlenchip (mit der „9“) entfernt und auf die an Rapid City grenzende Weidelandschaft mit den „??“ gesetzt. Als nächstes gründet der Spieler Weiß eine Stadt in Denver (weißer Pfeil in Abb. C). Der Zahlenchip mit der „10“ westlich von Albany wird auf die an Denver grenzende Gebirgslandschaft mit den „??“ versetzt (schwarze Pfeile in Abb. D und C).

**Beispiel:** In der oberen Abbildung baut Spieler Rot einen Siedler und stellt ihn neben das von seiner Stadt besetzte Stadtfeld (A). Er braucht Getreide und möchte seinen Siedler auf Bismarck ziehen und dort eine Stadt gründen. Er besitzt nur 2 Getreide und gibt es ab, um seinen Siedler bis zu 6 Kreuzungen weit zu ziehen. Zöge sein Siedler jedoch ganze 6 Kreuzungen weit, würde er am Ende des Spielzuges auf Minneapolis landen, wo er gezwungen wäre anzuhalten und eine Stadt zu gründen. Spieler Rot zieht seinen Siedler daher nur 5 Kreuzungen weit (B).

In seinem nächsten Zug gibt er wiederum 2 Getreide ab und darf damit seinen Siedler bis zu 6 Kreuzungen weit ziehen. Er zieht seinen Siedler aber nur 4 Kreuzungen weit und beendet den Zug seines Siedlers auf dem Stadtfeld „Bismarck“ (C). Er legt den Siedler zu seinem Vorrat zurück und setzt eine seiner Städte auf das Stadtfeld. Der Spieler Rot hat soeben Bismarck, Norddakota gegründet.

#### 4) Entwicklungskarten spielen

In Ihrem Spielzug dürfen Sie eine (und nur eine) Entwicklungskarte spielen. Sie können die Entwicklungskarte in der Ertragsphase vor Ihrem Würfelwurf oder zu einem beliebigen Zeitpunkt in Ihrer Aktionsphase spielen. Sie dürfen allerdings eine Entwicklungskarte nicht im gleichen Zug spielen, in dem Sie sie gekauft haben.

Nach dem Spielen der Entwicklungskarte folgen Sie den auf der Karte abgedruckten Anweisungen. Anschließend legen Sie die Karte ab. Abgelegte Entwicklungskarten bilden den Ablagestapel. Sind alle Entwicklungskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und dient dann als neuer Entwicklungskartenstapel.





## 5) Eisenbahnen ziehen und Waren ausliefern

### a) Eisenbahn ziehen

#### EISENBAHN ZIEHEN



(1-3 Kreuzungen)



Sie ziehen Ihre Eisenbahnen von Gleis zu Gleis. Sie dürfen eine Eisenbahn nie auf oder über einen gleislosen Weg ziehen.

Für jede Kohle, die Sie abgeben, dürfen Sie eine (und nur eine) Ihrer Eisenbahnen bis zu 3 Gleise weit ziehen. Neben jedem Weg muss ein Gleis liegen. Geben Sie beispielsweise 3 Kohle ab, dürfen Sie eine Ihrer Eisenbahnen in einem Zug bis zu 9 Gleise weit ziehen. Hierbei gelten folgende Regeln:

- ☒ Neben jedem Gleis dürfen maximal 2 Eisenbahnen stehen, eine links vom Gleis und eine rechts. Der Zug Ihrer Eisenbahn darf somit nicht auf einem mit 2 Eisenbahnen besetzten Gleis enden. Sie dürfen eine Eisenbahn allerdings über ein Gleis hinweg ziehen, neben dem bereits 2 Eisenbahnen stehen.
- ☒ Sie dürfen die Strecke, die bei Abgabe von 1 Kohle zurückgelegt werden kann (3 Gleise) nicht unter 2 Eisenbahnen aufteilen. So dürfen Sie beispielsweise nicht mit 1 Kohle eine Eisenbahn 2 Gleise weit und die andere 1 Gleis weit ziehen. Es ist aber möglich, für 2 Kohle beide Eisenbahnen je bis zu 3 Gleise weit zu ziehen.

**Anmerkung:** Wenn Sie die Bewegungsrichtung Ihrer Eisenbahn umkehren, kostet Sie das keinen Bewegungsschritt.

### b) Zahlen Sie für die Benutzung fremder Gleise

Ziehen Sie in Ihrem Zug eine Ihrer Eisenbahnen auf oder über ein Gleis bzw. mehrere Gleise eines Mitspielers, müssen Sie diesem Spieler 1 Gold für das „Benutzungsrecht“ zahlen. Dieses 1 Gold ist eine Pauschalgebühr – egal wie viele Gleise eines Mitspielers Sie nutzen, Sie müssen ihm nur 1 Gold zahlen. Sie müssen diese Gebühr an jeden Spieler zahlen, dessen Gleise Sie nutzen.

Hierbei gilt:

- ☒ Nutzen Sie die Gleise desselben Mitspielers mit ihrer zweiten Eisenbahn, müssen Sie ihm erneut 1 Gold zahlen.
- ☒ Sie müssen diese Gebühren jedes Mal zahlen, wenn Sie in Ihrem Spielzug Gleise Ihrer Mitspieler nutzen.
- ☒ Befindet sich eine Ihrer Eisenbahnen zu Beginn Ihres Spielzugs auf dem Gleis eines Mitspielers, müssen Sie ihm kein Gold zahlen, wenn Sie die Eisenbahn nicht bewegen oder sie weiterziehen, ohne seine Gleise noch einmal zu nutzen.

### c) Warenklötzchen absetzen

Ziehen Sie eine Ihrer Eisenbahnen auf ein Gleis, das der Stadt eines Mitspielers direkt benachbart ist, dürfen Sie eins Ihrer

Warenklötzchen auf dem Warenfeld der Stadt absetzen, falls die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das Warenfeld neben der Stadt muss frei sein.
- Im Zentrum Ihrer Drehscheibe muss sich ein Warenklötzchen befinden.
- Die Stadt muss einem Mitspieler gehören – in einer eigenen Stadt oder einem unbebauten Stadtfeld dürfen Sie kein Warenklötzchen absetzen.

Sind diese Bedingungen erfüllt, nehmen Sie ein Warenklötzchen aus der Mitte Ihrer Drehscheibe und platzieren es auf dem Warenfeld der Stadt. Zu Spielbeginn besitzen Sie nur 1 Warenklötzchen zum Absetzen. Um mehr Waren absetzen zu können, müssen Sie Städte gründen – jedes Mal wenn Sie eine Stadt gründen, wird ihr angrenzendes Warenklötzchen ins Zentrum Ihrer Drehscheibe geschoben und steht damit zum Absetzen bereit.

**Wichtig:** Das Absetzen eines Warenklötzchens ist kostenlos und Sie dürfen mit Ihrer Eisenbahn – falls Sie genügend Kohle bezahlt haben – nach dem Abliefern weiterziehen.

**Beispiel:** In der Abbildung auf S. 9 zahlt Spieler Rot 3 Kohle und darf seine Eisenbahn somit 9 Gleise weit ziehen. Er zieht seine Eisenbahn zunächst 5 Gleise vor (A) und setzt eine Ware in der blauen Stadt ab. Er fährt über 2 blaue Gleise weiter auf das orangene Gleis und setzt in der orangenen Stadt ein weiteres Warenklötzchen ab (B). Für die Nutzung der fremden Gleise zahlt er Spieler Blau und Spieler Orange je 1 Gold. Damit hat Spieler Rot seine Eisenbahn 8 Gleise weit gezogen. Wollte er in seinem nächsten Zug seine Eisenbahn entlang der blauen Gleise zurück auf seine roten Gleise ziehen, müsste er Spieler Blau erneut 1 Gold zahlen, jedoch nichts an Spieler Orange.

## AUSSERORDENTLICHE BAUPHASE

Haben Sie Ihre Aktionsphase beendet, beginnt die außerordentliche Bauphase. Beginnend mit dem Spieler links von Ihnen dürfen die Spieler nun nacheinander im Uhrzeigersinn Siedler, Eisenbahnen, Gleise und/oder Entwicklungskarten bauen bzw. kaufen. Die Spieler dürfen in dieser Phase jedoch **nicht** handeln, Entwicklungskarten ausspielen, Waren abliefern oder ihre Eisenbahnen bzw. Siedler ziehen.

## SPIELSIEG

Haben Sie alle Ihre Warenklötzchen abgesetzt, gewinnen Sie und das Spiel ist zu Ende.

## ANHANG

### Variabler Aufbau

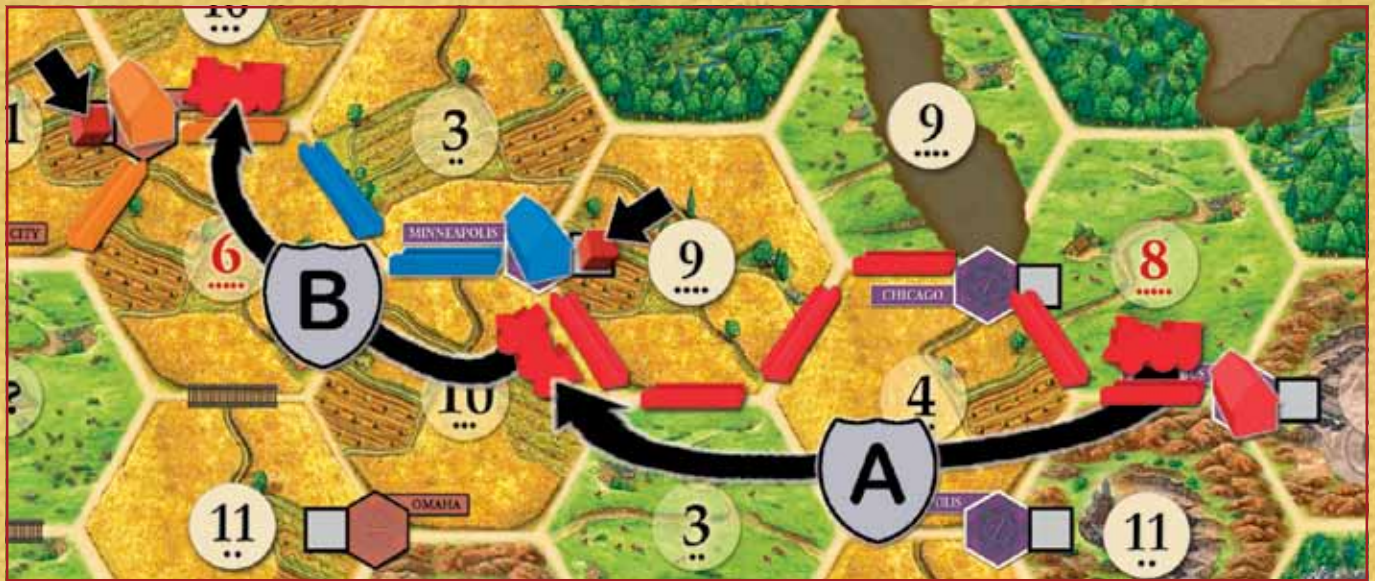
Sobald Sie mit den Spielregeln vertraut sind, können Sie statt des festgelegten Aufbaus den variablen Aufbau verwenden. Beim variablen Aufbau legen Sie zu Spielbeginn die Zahlenchips in zufälliger Anordnung auf die Landschaftsfelder mit einem einzelnen Fragezeichen. Dann setzen Sie und Ihre Mitspieler jeweils abwechselnd ihre Startfiguren ein: 3 Städte, 1 Gleis und 1 Eisenbahn.

#### 1. Zahlenchips verteilen

Mischen Sie die 12 Zahlenchips mit ihrer Rückseite nach oben. Legen Sie 1 Zahlenchip auf jedes mit einem einzelnen Fragezeichen markierte Landschaftsfeld. Anschließend decken Sie alle Zahlenchips auf.







## 2. Startstädte einsetzen

Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Würfelwert ist der Startspieler. Der Startspieler setzt eine Stadt auf ein beliebiges violettes (weiß umrahmtes) Stadtfeld. Dann setzen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn je eine Stadt ein.

**Anmerkung:** In der Gründungsphase darf eine Stadt nicht auf ein rotes Stadtfeld gesetzt werden.

Hat jeder Spieler 1 Stadt eingesetzt, platziert der Spieler, der zuletzt am Zug gewesen ist, eine zweite Stadt. Darauf setzen die übrigen Spieler eine zweite Stadt ein, diesmal entgegen dem Uhrzeigersinn. Nachfolgend platziert jeder Spieler seine dritte Stadt – zuerst der Startspieler und dann, im Uhrzeigersinn, die anderen Spieler.

## 3. Startrohstoffe nehmen

Anstelle der im festgelegten Aufbau vorgegebenen Startrohstoffe erhalten Sie Ihre Startrohstoffe für die dritte von Ihnen eingesetzte Stadt. Für jede Landschaft, die an diese Stadt grenzt, erhalten Sie die entsprechende Rohstoffkarte. Haben Sie Ihre Stadt beispielsweise auf ein Stadtfeld zwischen Gebirge, Hügel- und Ackerland gesetzt, erhalten Sie je eine Karte Erz, Kohle und Getreide.

## 4. Gleise und Eisenbahnen einsetzen

Wer als Letzter seine dritte Stadt eingesetzt hat, platziert ein Gleis auf einen Weg, der an eine seiner Städte angrenzt. Entgegen dem Uhrzeigersinn setzen dann die übrigen Spieler je ein Gleis ein. Dabei muss das Gleis nicht an die dritte Stadt gesetzt werden. Anschließend setzt jeder Spieler je 1 Eisenbahn neben sein Gleis.

## 5. Zusätzliche Spielfiguren für das Spiel zu dritt

Haben im Spiel zu dritt alle Mitspieler ihre Spielfiguren eingesetzt, müssen auch noch 3 Stadtfiguren für die nicht gespielte Farbe platziert werden. Der Startspieler setzt eine dieser Städte auf ein beliebiges violettes (weiß umrahmtes) Stadtfeld, das nicht an der Küste liegt. Im Uhrzeigersinn tun die übrigen Spieler dann das Gleiche. Diese Städte erbringen keine Rohstoffe, können sie aber mit Waren beliefert werden.

## 6. Startspieler

Der Startspieler übernimmt den ersten Zug. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn, wobei die Spieler nacheinander jeweils einen Spielzug durchführen.

## Grundlegende Spiel Tipps

### Sichern Sie Ihre Rohstoffe

In der Anfangsphase des Spiels ist es wichtig, den Rohstoffertag zu erhöhen. Daher sollten Sie frühzeitig Siedler bauen und sie zu neuen Stadtfeldern schicken. Ihre neuen Städte sollten Sie dabei an Landschaften gründen, die Rohstoffe erzeugen, die von Ihren Landschaften nicht ohnehin schon reichlich produziert werden. Besitzen Sie beispielsweise nach der Gründungsphase keine Stadt an einer Weidelandschaft, werden Sie keine Rinder erhalten. Sie sollten dann Ihren ersten Siedler zu einem Stadtfeld schicken, das an eine Weidelandschaft grenzt.

Im Lauf des Spiels wandern die Zahlenchips im Osten zu den Städten, die im Westen gebaut werden. Die Landschaften ohne Zahlenchips erzeugen keine Rohstoffe mehr. Sie sollten daher im Auge behalten, welche Landschaften die Rohstoffproduktion einstellen werden und wann dies geschehen wird. Versuchen Sie, früh genug neue Städte zu gründen, um diesen Rückgang im Rohstoffertag auszugleichen.

### Wie oft erzeugen die Landschaftsfelder Rohstoffe?

Die Zahlen auf den Landschaftsfeldern werden mit unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit gewürfelt. Bei 36 Würfelwürfen erscheint die „6“ oder „8“ im Durchschnitt je fünfmal. Die „5“ und die „9“ fallen je viermal, die „4“ und die „10“ je dreimal und die „3“ und die „11“ nur je zweimal. Eine „2“ oder eine „12“ tritt durchschnittlich nur einmal in 36 Würfelwürfen auf. Neben jeder Ertragszahl befindet sich eine Anzahl von Punkten, die die Wahrscheinlichkeit angeben mit der die Zahl gewürfelt wird (z. B. bedeuten 5 Punkte eine Auftrittswahrscheinlichkeit von 5 aus 36 möglichen Würfen).

Wenn Sie ein Stadtfeld für eine neue Stadt auswählen, berücksichtigen Sie daher sowohl den Rohstofftyp, den sie erbringen wird, als auch die Wahrscheinlichkeit, mit der dieser Rohstoff in jeder Runde anfällt. Wollen Sie beispielsweise Ihren Erzertrag erhöhen, dann ist eine an eine Gebirglandschaft mit einer „8“ angrenzende Stadt sinnvoller als eine Stadt, die an eine Gebirglandschaft mit einer „3“ angrenzt.



## Gold durch Gleisbau erwirtschaften

Mit Gold können Sie dringend benötigte Rohstoffe kaufen und die Gleise Ihrer Mitspieler nutzen, um Ihre Eisenbahnen zu ziehen und Waren abzusetzen. Gold ist deshalb sehr wichtig. Sie sollten es daher nicht verschleudern sondern nur in wirklich wichtigen Fällen einsetzen.

Eine Möglichkeit an Gold zu kommen ist, isolierte Stadtfelder über Gleise an andere Stadtfelder anzuschließen (s. S. 6). Steht auf einem dieser Stadtfelder die Stadt eines Mitspielers, gibt Ihnen das auch die Möglichkeit, Ihre Eisenbahn zu dieser Stadt zu ziehen und dort Ihre Waren auszuliefern.

## Etwas strategische Planung für Städte und Gleise

Wenn sich Ihre neuen Städte alle in einem Gebiet konzentrieren, machen Sie es Ihren Mitspielern leicht, Ihre Städte mit Waren zu beliefern. Bauen Sie Ihre Städte hingegen verstreut, erschweren Sie Ihren Mitspielern das Ausliefern von Waren. Mit verstreut gelegenen Städten haben Sie auch mehr Möglichkeiten, die konzentrierten Siedlungsgebiete Ihrer Mitspieler zu erreichen und dort Ihre Waren abzuliefern.

Wenn Sie Ihre Städte über Ihre Gleise miteinander verbinden, kann es zwar sein, dass Sie Gold erhalten, aber Sie machen es Ihren Mitspielern damit leichter, Waren auszuliefern. Denken Sie daran, dass Ihre Mitspieler Waren in Ihren Städten absetzen können, Sie selbst in Ihren Städten aber nicht.

# ALMANACH

Seit ihrer Formulierung in den Jahren zwischen 1839 und 1845 beherrschte die Doktrin des „Manifest Destiny“ („offenkundige Bestimmung“) die amerikanische Politik des mittleren bis späten 19. Jahrhunderts. Tatsächlich untermauerte sie die amerikanische Politik bis weit ins 20. Jahrhundert hinein. Sie endete erst 1959 mit der Aufnahme von Alaska und Hawaii als Bundesstaaten. Die genannte Auffassung gründete sich auf den Glauben, dass die Vereinigten Staaten auf natürliche, unvermeidliche und untadelige Weise das gesamte Land zwischen ihrem ursprünglichen Territorium und der Pazifikküste Nordamerikas in Besitz nehmen würden. Amerika war zu Recht dazu bestimmt, die Ausdehnung nach Westen zu vorzunehmen, die dann schließlich ihre Grenzen formte. Für die meisten zeitgenössischen Gemüter war dies ein gottgegebenes nationales Recht.



Die Wurzeln von Amerikas Manifest Destiny reichen in frühere Jahrhunderte zurück, noch vor die Zeit der amerikanischen Revolution. Die europäischen Siedler in den englischen Kolonien wie auch die Siedler in den von Spanien und von Frankreich beanspruchten Territorien sahen Nordamerika als eine weiße Leinwand an. Beim Vordringen nach Westen und Besiedeln der „Wildnis“ ignorierten sie gewöhnlich die einheimischen Völker. Die Neue Welt erschien wie ein Geschenk Gottes. Wenn Politiker die Bewegungsfreiheit

der Siedler aufgrund vertraglicher Verpflichtungen, aus Besorgnis um die öffentliche Sicherheit oder aus Furcht vor Siedlungen außerhalb des königlichen Mandatsgebiets einzuschränken suchten, wurden sie von der Mehrheit der Siedler einfach nicht beachtet – ihnen gehörte doch ein offenkundiges Recht. In der Tat ergab sich ein Großteil der Spannungen zwischen den englischen Kolonisten und ihrem Monarchen aus der von der Krone verhängten Einschränkung der Besiedlung jenseits der Appalachen.

Nach der Unabhängigkeit genossen die jungen Vereinigten Staaten Anspruch auf alles Land zwischen dem Atlantischen Ozean und dem Mississippi südlich von Kanada und nördlich von Florida. Viele Siedler suchten aber trotzdem Land auf dem westlichen Ufer des Mississippi und jenseits davon. Als Präsident Thomas Jefferson im Jahre 1803 James Monroe dazu ermächtigte, mit Napoleons Regierung

den Ankauf des als Louisiana bekannten riesigen französischen Territoriums zum einem Preis von 15.000.000 Dollar auszuhandeln, war dies für viele ein natürlicher Schritt auf dem vorbestimmten Weg des jungen Landes. Der Erwerb von Louisiana umfasste eine Landfläche von 2.145.000 Quadratkilometern, unter Einschluss von Arkansas, Missouri, Iowa, Nebraska, Süd- und Norddakota, Wyoming, Montana, Idaho, Oregon, Washington sowie Teilen von Louisiana, Minnesota und Utah. Amerika reichte nun – jedenfalls dem Titel nach – von Ozean zu Ozean. Natürlich bedeutete das Vorhandensein amerikanischer Ureinwohner dem Verkäufer wie auch dem Käufer dabei so gut wie nichts – und die Ansprüche dieser Menschen noch viel weniger.

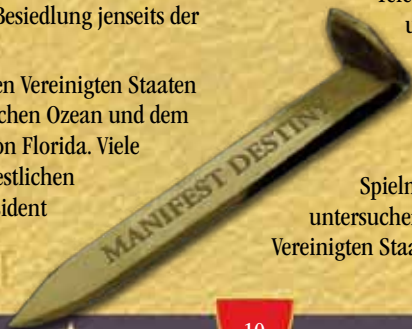


Die Amerikaner waren auch unwillig, mit anderen europäischen Mächten im Wettstreit zu liegen. Weder das spanische, das russische noch das englische Imperium schien dazu berufen zu sein, Amerikas offenkundiges Recht auf jegliches angrenzende Land westlich der ursprünglichen Vereinigten Staaten zu beeinträchtigen. Dieser Glaube an Manifest Destiny – offenkundige Bestimmung – beeinflusste die Meinung Amerikas damals und während seiner gesamten weiteren Geschichte. Als die Vereinigten Staaten 1822 Florida, 1845 Texas und zwischen 1848 und 1854 den nördlichen Teil des mexikanischen Territoriums erwarben, glaubten die meisten Amerikaner, dass diese Akquisitionen natürlichem Recht entstammten.

Ebenso natürlich erschien das Recht, dieses Land zu besiedeln und zu beherrschen. Vor und nach der politischen Ausdehnung der nationalen Grenze strömten Siedler nach Westen und bauten Farmen und Siedlungen. Die Amerikaner machten alte Trails zu Landstraßen und füllten den Westen so in erstaunlich kurzer Zeit mit Siedlern. Mit dem Aufkommen von Klippern, dampfgetriebenen Flussschiffen, des Telegrafen und der lebenswichtigen Eisenbahnen wurden unentwickelte Siedlungen zu hektischen Aufsteigerstädten.

Trails wurden zu Gleisen und Siedlungen zu Städten, und der Westen war erschlossen. So erreichten die Siedler von Amerika ihr Ziel – ihr Manifest Destiny.

Die folgenden Abschnitte betreffen Karten und Spielmaterial des Spiels „Die Siedler von Amerika“. Sie untersuchen wichtige Themen zur Besiedlung und Entwicklung der Vereinigten Staaten in ihrer Jugendzeit.





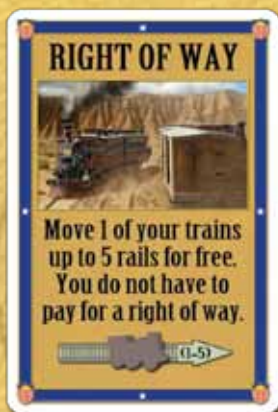
## Abbaurechte

Abbaurechte gestatten Eigentümern von Land den Abbau und die Förderung von Mineralien. Darin eingeschlossen sind Extraktion, Transport und Nutzung der unter der Oberfläche des Grundbesitzes liegenden Mineralien, selbst wenn es sich dabei um öffentliches Land oder den Privatbesitz von jemand anderem handelt. Die Abenteurer des Goldrauchs befanden sich in einem rechtsfreien Raum und übernahmen die von Mexiko angewendeten allgemeinen Regeln, um einen gewissen Anschein von Ordnung zu besitzen. Später gab das Allgemeine Berggesetz von 1872 US-Bürgern das Recht, bei der Entdeckung von Mineralien wie Gold, Silber, Blei und Kupfer Ansprüche auf staatliches Land anzumelden.



## Benutzungsrecht

Da auf vielen der von Eisenbahnen befahrenen Strecken Verkehr in beide Richtungen abgewickelt wird, benutzen die modernen Eisenbahnen ein Netzwerk von Computern und Sensoren, um den Schienenverkehr zu verfolgen und zu steuern. Im Verlauf des 19. Jahrhunderts wurden strikte Regeln hinsichtlich des Gebrauchs des Benutzungsrechts entwickelt. Planmäßige Züge wurden gewöhnlich auf einem Zugordnungsbahnhof (einem Bahnhof mit Mehrfachgleisen, die es den Zügen erlaubten, aneinander vorbei zu fahren) koordiniert, wo eine „Zugordnung“ mittels Anweisungen an den Zugführer vorgenommen werden konnte. Die Anweisungen konnten dem Zugführer mittels eines hoch angebrachten Signalarms gegeben werden. Ein vertikal gestellter Arm signalisierte dem Zug „Weiterfahren“ (keine Anweisungen), ein schräg gestellter Arm bedeutete „Anweisungen entgegennehmen“ (Anweisungen entgegennehmen ohne anzuhalten) und ein horizontal gestellter Arm hieß „Stop“ (anhalten und Anweisungen entgegennehmen oder warten, bis ein anderer Zug vorbeigefahren ist). Dieses System – ergänzt durch die Hinzufügung eines grünen, gelben bzw. roten Lichts – war während des ganzen 20. Jahrhunderts in Gebrauch und wird in begrenztem Maße immer noch angewendet.



## Eisenbahn (Dampflokomotive)

Anfänglich waren Eisenbahnen schwerkraftgetrieben oder benutzen Tiere zum Antrieb. Die erste voll einsetzbare Dampflok wurde 1804 in England betrieben. Zu Beginn des Lokomotivenzeitalters in den 1830er Jahren wurden britische Lokomotiven importiert, aber wegen der unterschiedlichen Bedürfnisse wurde bald mit der inländischen Produktion begonnen. Amerikanische Lokomotiven waren als billig zu bauende und leicht zu wartende Langstrecken-Zugmaschinen konzipiert, die auf Strecken betrieben wurden, die bestenfalls unbeständig waren.



Um Hitze zu erzeugen, bringt ein Heizer Holz oder Kohle in die Feuerbüchse der Lokomotive ein. Diese Hitze wandert zum Kessel und erzeugt Dampf (und Druck). Der Dampf drückt auf die Zylinder, die die Räder antreiben (und die Bremsen, Pfeifen und anderen Systeme). Der Dampf geht dann zurück in das Abdampf- und Abgassystem, wobei das verbrauchte Material aus dem Heizungssystem durch den Schornstein ausgestoßen wird.

## Erz (Eisen)

Alles Gestein, das Eisenoxide enthält, kann als Eisenerz angesehen werden. Die für eine kommerzielle Gewinnung üblichsten Verbindungen sind Hämatit, Takonit, Magnetit und Goethit. Die Erzverhüttung erfordert Koks und Kalk, um den Sauerstoff aus den Verbindungen zu entfernen; was übrig bleibt ist Roheisen (ein sprödes Metall mit hohem Kohlenstoffgehalt). Für die Stahlherstellung ist etwas Kohlenstoff notwendig, aber um Stahl seine gewünschten Eigenschaften zu geben werden andere Metalle hinzugesetzt. Kleine Mengen von Nickel, Mangan, Chrom und Vanadium machen Stahl stärker, härter oder rostbeständig. Da Eisenbahnschienen durch das Gewicht und die Geschwindigkeit der Eisenbahn belastet werden und anhaltend den Elementen ausgesetzt sind, müssen sie gewöhnlich aus sehr hochwertigem Stahl bestehen. Nachdem Henry Bessemer 1855 seinen neuen Prozeß der Massenproduktion patentiert hatte, ersetzte Stahl bei den meisten Industrieanwendungen das Gusseisen. Teure Projekte wie Brücken und Eisenbahnen wurden wesentlich kostengünstiger.



## Getreide

Nach Amerika kommende europäische Siedler fanden einheimische bäuerliche Gemeinschaften vor, von denen eine große Zahl reiche Erträge einer Vielfalt neuweltlicher Nutzpflanzen erzeugten. Darunter befanden sich Bohnen, Kürbis und viele Getreidearten – insbesondere durch langdauernde Züchtung verbesserte Sonnenblumen- und Maisarten. Viele der einheimischen Pflanzen wurden von den neuen Siedlern übernommen und dem Bestand an altweltlichen Grundnahrungsmitteln wie Weizen, Roggen und Gerste hinzugefügt. Mit der Zeit begann der Ackerbau zu florieren. Thomas Jefferson stellte sich die Vereinigten Staaten als ein Land unabhängiger Farmer vor. Er sprach von einem von unabhängigen Familienfarmen dominierten Kontinent. Die amerikanischen Farmer erwiesen sich in der Tat als einfallreich und produktiv. Als sich das Land mit Siedlern füllte und in einigen Fällen erschöpfte, zogen die Leute, die nach guten Ackerbaumöglichkeiten suchten, nach Westen. Sie rodeten die allgegenwärtigen Wälder östlich des Mississippi. Diejenigen, die als erste die Appalachen überquerten, erzeugten Whiskey und andere transportfähige Güter zum Export an die Ostküste. Mit der Entwicklung des Flusshandels auf Ohio und Mississippi nahm die Getreideerzeugung rasch zu. Die Farmer produzierten Getreide aller Art, jedoch herrschte in den nördlichen Klimazonen Weizen vor, während in mehr gemäßigten Zonen Mais die Nummer eins war. Nachdem die Siedler damit





begonnen hatten, das ergiebige Freiland der Great Plains unter den Pflug zu nehmen, erlebte der Ackerbau einen rasanten Aufschwung. Die Entwicklung besserer Pflüge und neuer Landwirtschaftsmaschinen – insbesondere Sämaschine, Mähmaschine, Dreschmaschine und Mähbinder – gestattete den Siedlern, zunehmend größere Farmen zu bewirtschaften. Die Einführung von Stacheldraht im Jahre 1874 führte, zusammen mit der 1871 erfolgten Hybridisierung von Mais, buchstäblich zur Zähmung des Landes. Mit dampfgetriebenen Traktoren, Erntemaschinen und Mähdreschern nahm der Ackerbau einen mehr industriellen Charakter an. Während man 1830 noch ungefähr 250 – 300 Arbeitsstunden brauchte um 100 Scheffel Weizen zu produzieren, nahm die Erzeugung derselben Menge 1890 nur noch etwa 40 – 50 Stunden in Anspruch. Ende des 19. Jahrhunderts wurde Amerika bereits zur Hauptkornkammer der Welt.

## Gleis

Im Anschluss an ihre Einführung in den 1830er Jahren erlebte die Gleisinfrastruktur Amerikas eine explosionsartige Ausdehnung über die gesamte Fläche der Nation. Bei Ausbruch des Bürgerkriegs gab es in den Unionsstaaten 24.000 Gleisemeilen und in der Konföderation weitere 9.000 Meilen, fast alle davon östlich des Mississippi.



Während des Bürgerkriegs verabschiedete die US-Regierung die Pazifischen Eisenbahngesetze von 1862 und 1864 und autorisierte damit Anleihen zur Finanzierung einer landesweiten Eisenbahnlinie. Zwei Gesellschaften, die Union Pacific und die Central Pacific, verlegten insgesamt über 1.700 Gleisemeilen; am 10. Mai 1869 schlossen sie in Promontory Summit, Utah die Arbeiten an der transkontinentalen Eisenbahnlinie ab. Zum Gedenken an das Ereignis wurde ein „goldener Gleisnagel“ eingeschlagen (der Nagel ist jetzt an der Stanford-Universität ausgestellt). Was einst eine Reise von 6 Monaten war, war nun zu einer einwöchigen Zugfahrt geworden.

Die meisten Gleise in den Vereinigten Staaten sind 1.435 mm weit („Normalspur“). Weitere Gleise werden als „Breitspur“ und engere Gleise als „Schmalspur“ bezeichnet. Diese Weite wurde 1830 von George Stephenson eingeführt; um die 1840er Jahre war sie zu einem internationalen Standard geworden.

## Gold

Zum Zwecke der Stabilisierung ihrer Nachkriegswirtschaft führten die Vereinigten Staaten 1873 einen De facto-Goldstandard ein. Silber wurde demonetisiert, was im Lager der westlichen Bergbauindustrie Ärger hervorrief. Regierungsgelder flossen dennoch in Form riesiger Infrastrukturinvestitionen nach Westen. Der Bau einer transkontinentalen Eisenbahn wurde als eine der Investitionschancen höheren Stellenwerts angesehen, weshalb die Regierung der Vereinigten Staaten zwei Unternehmen zum Bau ermächtigte: die Central Pacific, deren Gleise in Sacramento, Kalifornien begannen, und die Union Pacific mit Ausgangspunkt in Council Bluffs, Iowa. Die Regierung bot großzügige Zuschüsse an: die Unternehmen erhielten 16.000 Dollar pro Meile im Flachland, 32.000 Dollar pro Meile in den Hochebenen und 48.000 Dollar pro Meile in den Bergen. Sie erhielten auch das Eigentumsrecht an 400 Fuß Land zu beiden Seiten der Gleise und, abwechselnd auf jeweils einer Seite der Gleise, an 10 Quadratmeilen umfassenden Landflächen, die sich in größerem Abstand von den Gleisen befanden (die Regierung behielt die jeweils gegenüberliegenden Landflächen ein).



## Holz

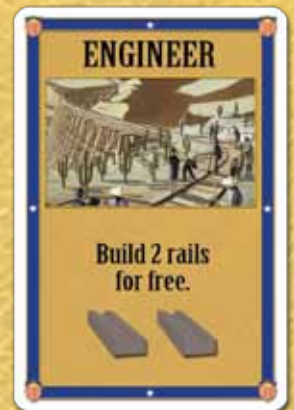
Die europäischen Siedler in den englischen Kolonien sprachen von einem endlosen Meer aus hochgewachsenen, dunklen Bäumen, einer nutzholzreichen, grenzenlosen Waldwildnis. Zwar hatten einheimische Völker diesen riesigen Wäldern reiches Ackerland abgerungen, aber die zahlenmäßige Kleinheit dieser Gruppen und der Gebrauch von Steinwerkzeugen beschränkte die Ernte. Mäßiger Baumbewuchs und Unterholz wurde durch Abbrennen beseitigt, aber der größte Teil des Landes blieb relativ unberührt.



Mit dem Aufkommen der Stahlaxt änderte sich all dies schnell. Das Britische Weltreich brauchte Bauholz für Schiffe. Die Siedler benötigten es für ihre Häuser und Werkzeuge. Holz diente zur Verbrennung. Holzstoff diente zur Papierherstellung und trieb sogar die frühen Dampfmaschinen an. Tatsächlich verursachte die Nachfrage nach Brennstoff für Dampfschiffe zusammen mit der Leichtigkeit der Extraktion und des Transports von Bäumen eine massive Entwaldung entlang Amerikas Wasserwegen. Das Entstehen von Eisenbahnlinien – besonders widerstandsfähige, flinke Schmalspurbahnen – verurteilte Waldgebiete allerorts zum Untergang. Bevölkerungszunahme und Bürgerkrieg trieben den Rückgang der Wälder weiter voran. Ende des 19. Jahrhunderts erreichte die Entwaldung Krisenausmaße. Als der umweltbewusste Teddy Roosevelt 1901 Präsident wurde, verwandelte sich Besorgnis in Furcht und gab so Ansporn zum Handeln. Bis auf den heutigen Tag bemüht sich die amerikanische Nation, ein gutes Gleichgewicht zwischen Nutzholzproduktion, Wiederaufforstung und Waldbestandserhaltung zu finden.

## Ingenieur

Als Benjamin Franklin sich einen Ruf als Erfinder und wohl „berühmtester Mann der Welt“ gemacht hatte, besaß Amerika schon eine lange Tradition an Erfindungsreichtum. Aber selbst angesichts der industriellen Revolution wurde das Ingenieurwesen dennoch erst Mitte des 19. Jahrhunderts zu einer offiziellen akademischen Disziplin. Dampfmaschinen – vor allem solche, die Fabriken und (später) Dampfschiffe antrieben, erzeugten eine zunehmende Nachfrage nach gelernten Handwerkern, Mechanikern und schließlich auch Ingenieuren. Der akademische Grad „Ingenieur“ wurde in Amerika erstmals 1829 angeboten. Mit dem Kommen der Eisenbahnindustrie im Jahre 1830 explodierte die Nachfrage nach Ingenieuren. Während der Erie-Kanal ohne die Leitung auch nur eines Ingenieurs gebaut wurde, erforderten Eisenbahnbrücken, Tunnel und Gefällstrecken neuartige Fähigkeiten. Ein vom Ingenieurwesen geprägtes Zeitalter war geboren. 1852 wurde die Amerikanische Gesellschaft der Bauingenieure und Architekten gegründet; zur Zeit des Bürgerkriegs waren Ingenieure ein integraler Bestandteil des Militär- wie auch des Zivillebens Amerikas geworden. Während des ganzen Krieges – einer Zeit, in der sich die Patentanmeldungen verdoppelten – erwiesen sie sich als eine unverzichtbare und aktive Kraft, und dies erst recht während des Baus des transkontinentalen Telegrafens und der transkontinentalen Eisenbahn (beide 1869 fertiggestellt).





## Kavallerie

Die Kavallerie der Vereinigten Staaten geht auf das Jahr 1776 zurück, als die erste berittene Einheit Washingtons Kontinentalarmee beitrug. Erst 1792, neun Jahre nach der Unabhängigkeit Amerikas, etablierte der Kongress die Kavallerie als einen integralen Bestandteil der Armee. 1832 begann das Berittene Bataillon der Vereinigten Staaten mit dem Schutz von Siedlern, die den alten Santa-Fe-Trail zwischen Missouri und New Mexico entlangzogen. Sie schufen einen Präzedenzfall für die zahlreichen Einheiten, die die zu allen Punkten im Westen führenden größeren Trails bewachten. Mit dem Ausbruch des Mexikanisch-Amerikanischen Kriegs (1846-48) und des Bürgerkriegs (1861-65) wurden zehntausende von Männern im Kampf zu Pferd ausgebildet. Obwohl die Kavallerie zahlenmäßig stark verringert wurde, nahm ihre Präsenz an der Grenze zu. Neue Garnisonen erschienen, und ausgedehnte Kavallerieoperationen zwangen die einheimischen Völker in Reservate. Die Kavallerie überwachte die Trails und schützte sogar staatliches Land (z. B. Yellowstone) vor privater Nutzung.



## Kohle

Kohle besteht im Wesentlichen aus Kohlenstoff und ist ein dunkles Gestein meist sedimentären Ursprungs, das überall dort gefunden wird, wo sich große Ablagerungen von Pflanzenmaterial unter der Erde komprimierten und transformierten. Es ist leicht entzündlich und gibt eine praktische Brennstoffquelle ab. Die Verwendung von Kohle geht zwar auf etwa 4000 v. u. Z. zurück, sie kam aber erst während des Mittelalters umfassend in Gebrauch. Die Nachfrage nach Kohle explodierte während der Industriellen Revolution, als der Kohleabbau rentabel wurde und die Nachfrage nach Dampfkraft – im Gegensatz zu Wasserkraft – in den Vordergrund rückte. Die frühen amerikanischen Siedler fanden überall in den Appalachen Kohle und entwickelten eine robuste Eisen- und Stahlindustrie. Einige Gebiete, insbesondere Pennsylvania, erwiesen sich als reich an sehr harter, sauber verbrennender Anthrazitkohle. Gegen 1850 verdrängte Kohle Holz als den primären Hausbrennstoff. Sie wurde rasch zum dominierenden Brennstoff für die Dampfmaschinen, die Fabriken, Schiffe, Flussdampfer und Eisenbahnen antrieben, und die gewöhnlich billigere, weichere und schmutzigere Fettkohle verbrannten. Als die Siedler nach Westen zogen, entdeckten sie neue Kohlevorkommen. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts war Amerika der Welt führender Kohleproduzent.



## Rind

Die spanischen Siedler des späten 15. und 16. Jahrhunderts brachten Langhornrinder in die Neue Welt. Die Rinderhaltung verbreitete sich in ganz Mexiko, das sich damals weiter nach Norden ausdehnte und das heutige Texas und Kalifornien sowie alles dazwischen liegende Land einschloss. Mexikanische „Vaqueros“, oder „Cowboys“, trieben die Herden auf dem dem offenen Weideland zwischen den kostbaren Wasserquellen hin und her. Die Rinder lieferten Häute und Fleisch. Man schätzte sie besonders für ihren Talg, der sich gut lagern ließ und als Brennstoff, zur Seifeherstellung und zum Kochen verwendet wurde. Zwar waren die Langhornrinder im trockenen Westen mager und produzierten Talg nur mäßig, sie waren aber eine besonders widerstandsfähige Rasse. Sie konsumierten eine Vielfalt an Vegetation und kamen im Vergleich zu anderen Rinderrassen mit wenig Wasser aus. Ihre Vorherrschaft ging erst im späten 19. Jahrhundert durch Ausdehnung der Siedlungsgebiete, Wasserbohrung und Rassenkreuzung zu Ende.



## Unterstützung durch die Ureinwohner

Feindliche einheimische Volksstämme kämpften, töteten und starben in einem vergeblichen Streit zur Erhaltung ihrer Herrschaftsgebiete, Rechte und Lebensweisen. Andererseits boten Volksstämme, die mit den europäischen Siedlern Handel trieben, auf lokaler Basis auch Fachkenntnis und Unterstützung. Sie vermittelten den Siedlern Kenntnisse über essbare und nicht essbare Blätter, Heilkunst, Geologie, Geografie, Wetter, wild lebende Tiere usw. Einheimische Trails und Handelsrouten ließen im gesamten Landesinneren Handelsbeziehungen entstehen. Einheimische Fruchtwechsellmethoden konservierten den Boden für den Ackerbau. Einheimische Nutzpflanzen überlebten dort, wo die Arten der Alten Welt nur schwer gediehen oder zugrunde gingen. Ohne Unterstützung durch die Ureinwohner litten viele Siedler Not und starben. Unterstützung wurde somit für die Besiedlung Amerikas zu einem entscheidenden Faktor. Die Hilfe und Führung seitens der Shoshonenfrau Sacagawea ermöglichte es der Expedition von Lewis & Clark (1804-06), das gerade erworbene Louisiana-Territorium zu erkunden, bis zum Pazifik vorzudringen und erfolgreich und ohne Verlust an Menschenleben nach Hause zurückzukehren.



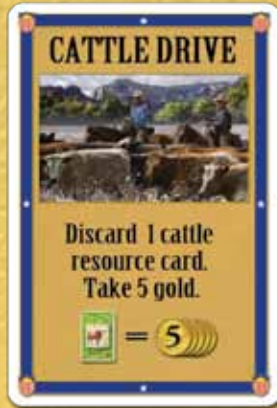


## Viehtrieb

Als Texas im Jahre 1836 die Unabhängigkeit erlangte, begannen die neuen Siedler mit der Viehwirtschaft. Rindfleisch wurde gefragt, nachdem sich Texas 1845 den Vereinigten Staaten angeschlossen hatte.

Während des Bürgerkriegs trieben Männer wie Jesse Chisholm Vieh auf von ihnen geschaffenen Trails nach Norden und Osten, um die Armee der Konföderierten Staaten zu versorgen. Weitgehend ungenutzt gelassen, vergrößerten sich die Herden. Um 1865 beherbergte Texas ungefähr 5 Millionen Langhornrinder. Im dünn besiedelten und verarmten Süden gab es keinen Markt für sie, weshalb geschäftstüchtige Händler und Rinderzüchter westlich des feindlichen Farmlands im östlichen Kansas neue Trails schufen. Sie begannen, Rinder zu sogenannten „Kuhstädten“ wie Abilene zu treiben, wo die Langhornrinder auf Züge verladen wurden, die zu den Schlachthöfen großer Marktstädte wie Chicago fuhren. Nach den frühen 1880er Jahren ließen die Viehtriebe allmählich nach. Ein besseres Eisenbahnnetz schuf vielfältigere und lokal angesiedelte Verladungspunkte. Breit gefächerte Zuchtungsmaßnahmen, die Entwicklung windgetriebener Brunnenpumpen und die Verdrängung einheimischer Volksstämme schufen neues Land für die Rinderhaltung fernab der Flusstäler. Zahlreichere Siedlungen erforderten auch bessere Grenzlinien. Man begann, Eigentumsgrenzen durch Stacheldraht zu markieren, was den Viehtrieb behinderte. Neue Arten der Verteilung setzten sich durch.

Mit der Zeit entwickelte sich das Rindergeschäft zu einer riesigen, modernen Industrie, und das Zeitalter der Cowboys war Geschichte geworden.



## Scout

Wegen ihrer Bemühungen, die am leichtesten begehbaren und sichersten Wege durch die Wildnis zu finden, waren Scouts ausschlaggebend für die Ausdehnung der Vereinigten Staaten nach Westen. Der größte Teil der anfänglichen Erkundungstätigkeit – insbesondere im Nordwestterritorium und in Kalifornien – erfolgte durch Trapper (vor allem die der Hudson's Bay Company). Der legendäre Trapper Kit Carson war eine Zeitlang bei der Hudson's Bay angestellt, wurde dann aber Führer für John C. Fremont, dessen staatlich geförderte Landvermessungsprojekte weite Strecken des Oregon-Trails sowie große Teile des Lands zwischen New Mexico und Oregon – einschließlich Kalifornien – kartografierten.



## Siedler (Pionier)

In den Vereinigten Staaten begann die Westausdehnung sobald die Siedler in der Neuen Welt ihre Schiffe verließen. Ursprünglich bildete der Mississippi eine westliche Grenze für die amerikanische Expansion, aber mit dem Kauf von Louisiana im Jahre 1803 hatte Amerika es bereits auf eine landesweite Expansion abgesehen. Das Landerwerbsgesetz von 1804 und insbesondere das Heimstättengesetz von 1862 legte fest, wie jemand einen Antrag auf ein Stück Land stellen, es verbessern und schließlich Besitzanspruch darauf anmelden konnte.



**play CATAN**

Play free Catan games online!

- ♦ The Settlers of Catan
- ♦ Catan – the Card Game for 2
- ♦ Oceania, Multi-Catan, Starship, and the Catan Dice Game

[www.playcatan.com](http://www.playcatan.com)

For an even more immersive experience, become a citizen in the Catan Online World!™  
As a citizen you can play:

- ♦ Seafarers and Cities & Knights
- ♦ Multi-Catan with 6 players
- ♦ The Card Game with expansions
- ♦ In the Realm of the Desert Sons, Elasund, Domaine, etc.

\* Requires Premium Account membership



## Trails

Trails waren für die amerikanische Westausdehnung von entscheidender Bedeutung. Ein guter Trail erlaubte den Siedlern, mit gewissem Vertrauen zu reisen, weil sie wussten, dass sie auf Wegen, die gute Beförderung boten, in die richtige



Richtung und zu einem bekannten Ziel gingen und sich oftmals in Gesellschaft oder in der Nähe anderer Siedler befanden. Männer wie Kit Carson und John C. Fremont waren wohlbekannt für ihr Geschick Wege zu finden, die von anderen bereist werden konnten.

Vier der bedeutendsten westlichen Trails sind:

- Der Oregon Trail (mit Beginn in Independence, Missouri und Ende im Oregon-Territorium). Zwischen 1841 und 1866 bereisten eine Viertel- bis eine halbe Million Menschen diese Route. Sie erstreckte sich über 2.000 Meilen, zu einer Zeit, als ein Planwagen im Durchschnitt 12-15 Meilen am Tag zurücklegte.
- Der California Trail wurde zur Zeit des Goldrauschs der 1840er Jahre geschaffen. Eine Viertelmillion Menschen bereiste den 2.000 Meilen langen Trail, wobei sie dem Oregon Trail bis Fort Hall, Idaho folgten bevor sie nach Süden in Richtung Kalifornien abbogen. Zahlreiche Überbleibsel dieses Trails sind noch heute sichtbar.
- Der Santa Fe Trail wurde eingerichtet, um Siedler in Neumexiko zu beliefern. Der Weg beginnt in Independence, Missouri und verfolgt dann entweder eine nördliche, längere Route durch die Berge oder eine direktere Route (als Cimarron Cutoff bezeichnet), die wegen der eingeschränkten Verfügbarkeit von Wasser risikoreicher war. Beide Wege enden nach 1.200 Meilen in Santa Fe.
- Der Old Spanish Trail beginnt in Santa Fe, Neumexiko, geht nach Nordwesten (um den Gran Canyon zu vermeiden) durch Utah und dann in südwestlicher Richtung nach Los Angeles, Kalifornien. Obwohl der 1.200 Meilen lange Weg gefährlich war (Fluten im Winter, Trockenheit im Sommer), wurde er von 1830 bis in die 1850er Jahre bereitwillig genutzt.

Diese Trails blieben weiterhin wichtig, da beide Eisenbahngesellschaften entlang dieser Routen Gleise bauten und selbst das heutige Fernstraßennetz denselben Wegen folgt.

## CATAN CARD GAME



A Card Game  
of Discovery,  
Settlement,  
Conflict & Trade

[www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com)

by Klaus Teuber



## IMPRESSUM

**Autor:** Klaus Teuber ([www.klausteuber.com](http://www.klausteuber.com))

**Spielbrettillustration:** Mark Zug

**Spielbrettillustration:** Harald Lieske, Pete Fenlon

**Spielkartenillustration:** David Cochard, Pete Fenlon

**Grafische Gestaltung:** Pete Fenlon

Sie haben ein Spiel höchster Qualität erworben. Sollten Sie dennoch Teile des Spielmaterials vermissen, wenden Sie sich für Ersatzteile bitte an [custserv@mayfairgames.com](mailto:custserv@mayfairgames.com)



[WWW.MAYFAIRGAMES.COM](http://WWW.MAYFAIRGAMES.COM)

**Übersetzung:** Gavin Allister, Guido Teuber

**Entwicklung:** Guido Teuber, Pete Fenlon, Coleman Charlton, Alex Yeager

**Besonderer Dank an:** Peter Bromley, Robert T. Carty, Jr., Robert T. Carty, Sr., Dan Decker, Bill Fogarty, Nick Johnson, Kim McBrady, Marty McDonnell, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann, Benjamin Teuber, Claudia Teuber

**Spieltester:** Carol Candido, John Crowll, Morgan Dontanville, Dr. Reiner Düren, Kurt Fischer, Olivia Johnston, Sarah Kemble Knight (LSKC 1/617), Jesse McGatha, Ron Magin, Jim Plane, Nasair Plane, Dave Platnick, Rich Rowan, Arnd Beenen, Gero Zahn, Sebastian Rapp, Carol Rapp

Copyright © 2010 Catan GmbH. *Catan*, *Catan Histories*, *The Settlers of Catan*, *Settlers of America*, und *Trails to Rails* sind Markeneigentum der Catan GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz der Catan GmbH. Besuchen Sie [www.catan.com](http://www.catan.com).



# FESTGELEGTE STARTAUFSTELLUNG FÜR IHRE ERSTEN SPIELE

Wir empfehlen Ihnen, für Ihre ersten Spiele diese Startaufstellung zu verwenden. Sobald sie mit dem Spielfluss vertraut sind, können Sie den im Anhang auf S. 8-9 beschriebenen variablen Aufbau verwenden; er gestattet Ihnen, die Zahlenchips in zufälliger Anordnung auf die Landschaftsfelder mit den Einzel-Fragezeichen zu legen. Sie und Ihre Mitspieler setzen jeweils abwechselnd ihre Startfiguren ein.

Sie beginnen das Spiel mit 3 Rohstoffkarten:

- Spieler Rot.....1 Kohle, 2 Getreide
- Spieler Orange.....1 Rind, 1 Kohle, 1 Getreide
- Spieler Weiß.....1 Rind, 1 Getreide, 1 Erz
- Spieler Blau.....3 Getreide

