



Szenario „Klimawandel“

Szenario von Carsten Milde - www.milde-seite.de

für 5 - 6 Spieler



Spielidee:

Das Klima wandelt sich. Die Landschaften veröden. Allmählich werfen die Landschaften der Heimatinsel keine Rohstoffe mehr ab. Siedlungen und Städte vereinsamen und verschwinden von der Landkarte. Die Siedler von Catan machen sich deshalb auf, neues Land zu besiedeln.

Benötigt wird: Basisspiel, Seefahrer und die Erweiterung für 6 Personen
Zusätzliche Zahlenchips – selbst geruckt und ausgeschnitten

Spielaufbau: 5 bis 6 Spieler
Sieh Vorlage

Gründungsphase:

Jeder baut 2 Siedlungen auf der Hauptinsel (Links), eine davon muss an der Küste gebaut werden.

Regel:

- Die Welt ist rund.

Räuber und Seeräuber

- Der Räuber ist im Spiel, der Seeräuber nicht. Immer wenn Felder abgewertet werden geht der Räuber zurück auf ein Wüstenfeld.

Verödung

- Baut ein Spieler irgendwo eine Siedlung oder eine Stadt aus, setzt er den Räuber zurück auf eine Wüste und wählt zwei Landschaften auf der Heimatinsel aus, deren Zahlenchips er um eine Wahrscheinlichkeitsstufe abwertet (B: Eine 6 wird zur 5, eine 9 wird zur 10 etc.).

Beim Wählen dieser Landschaften ist folgendes zu beachten:

- So lange dies möglich ist, muss eine der zwei Landschaften eine solche sein, an der der Spieler selbst eine Siedlung oder Stadt hat.

- So lange dies möglich ist, müssen solche Felder abgewertet werden, an denen auch Siedlungen oder Städte stehen. Erst wenn all solche Felder „verödet“ sind, werden auch unbebaute Landschaftsfelder abgewertet.
- Wenn ein Feld abgewertet werden soll, das eine 2 oder 12 trägt, „verödet“ das Feld. Es wird umgedreht.
- Sind alle Felder um eine Straße, Siedlung oder Stadt verödet, ist sie „vereinsamt“. Sie wird vom Plan genommen und kann erneut verbaut werden. Straßen, Siedlungen und Städte an der Küste können also nicht „vereinsamen“, werden aber ggf. keine Rohstoffe mehr erwirtschaften. Die Wüste gilt als bereits „verödet“. Zwischen bereits verödeten Feldern dürfen keine Straßen gebaut werden.

Siegpunkte:

- Der Spieler, der als erster zwei Siedlungen in der „Neuen Welt“ (die rechte Insel) gebaut hat, erhält einen Sondersiegpunkt.
- Jeder Spieler, der eine Stadt in der „Neuen Welt“ gebaut hat, erhält einen Sondersiegpunkt.

Spielende: 8 - 10 Punkte

Anmerkung:

Klimawandel zu spielen lohnt sich, gehört mit zu den interessantesten Szenaren die wir spielen. Aus der Spielerfahrung haben wir die Regel etwas angepasst.

Wo kommt die Spielidee her:

von Carsten Milde, September 2005

Zum Original PDF - <http://www.milde-seite.de/mat/Klimawandel.pdf>

Aufbereitet von „DIE SPIELER“ Jan. 2022 gst

„Klimawandel“

