

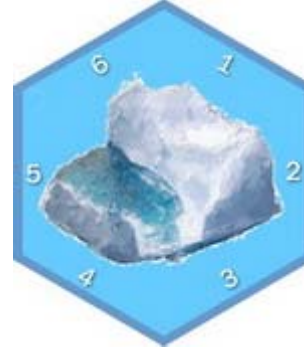


Sonderfeld „Eisberg“

Sonderfeld – Eisberg 1 Grafik von Jasper/Gerhard



Sonderfeld – Eisberg 2 Grafik von Gerhard



Eisberg Regeln:

Der Eisberg ist ein Seefeld, kein Landfeld.

Lege ein Zahlenplättchen auf das Eisbergfeld. Wenn diese Zahl während des Spiels gewürfelt wird, nehmen Sie sofort einen der beiden Würfel und würfeln erneut, um festzustellen, in welche Richtung sich der Eisberg „verschiebt“.

Die Seiten der Eisbergkacheln sind mit 1- 6 markiert.

Wenn sich der Eisberg in Richtung Ihres Schiffes verschiebt, wird es zerstört.

Nehmen Sie es vom Spielfeld und legen Sie es wieder in Ihren Vorrat.

Es kann später zu den normalen Kosten wiederaufgebaut werden.

Eisberge wirken sich nicht auf Straßen, Städte oder Siedlungen aus. Der Pirat kann nicht auf den Eisberg gelegt werden. Da es sich um ein Seefeld handelt, der Räuber natürlich auch nicht.

Was ist, wenn...

Geschlossene Handelsroute: Was passiert, wenn Ihre geschlossene Handelsroute in zwei Teile geteilt wird? Dann haben Sie jetzt einfach zwei offene Handelswege.

Offene Handelsroute: Aber was passiert, wenn Ihre offene Handelsroute in zwei Teile geteilt wird?

In diesem Fall, „rutschen“ alle Schiffe um ein Feld in Richtung ihres Heimathafens zurück.

Auf diese Weise bleiben keine Schiffe mitten im "Nirgendwo" gestrandet die nicht an ein Stück Land gebunden.

Wann wird ein Schiff tatsächlich versenkt:

Erst wenn der Eisberg, in Richtung Zahlenwert, das Schiff tatsächlich wegschiebt.

Änderungen: In der ursprünglichen Variante konnten Eisberge auch Straßen zerstören.

Da das für uns keinen Sinn ergibt, spielen wir das der Eisberg nur Schiffe zerstören kann, natürlich auch Schiffe an der Küste.

Außerdem legen die ursprünglichen Regeln nicht fest, was zu tun ist, wenn eine offene Handelsroute in zwei Teile geteilt wird. Daher haben wir eine Entscheidung getroffen.

Benötigt wird: Basisspiel und Seefahrer

1 Sonderfelder „Eisberg“ bei 4 Personen (*Druckvorlage ziehe unten*)

1 - 2 Sonderfelder „Eisberg“ bei 6 Personen

Spiel Aufbau:

Setzen Sie das Eisbergfeld in die Mitte der Seefelder und legen Sie eine Zahl Ihrer Wahl darauf. Je nach Zahlenauswahl, bewegt sich der Eisberg mal mehr, mal weniger. Empfehlung 5 oder 9.

Für welche Szenarien:

Alle mit viel offenen Wasser.

Praxistipp:

Legen Sie das Eisbergfeld auf das Wasserfeld, dann lässt es sich ganz einfach verschieben.

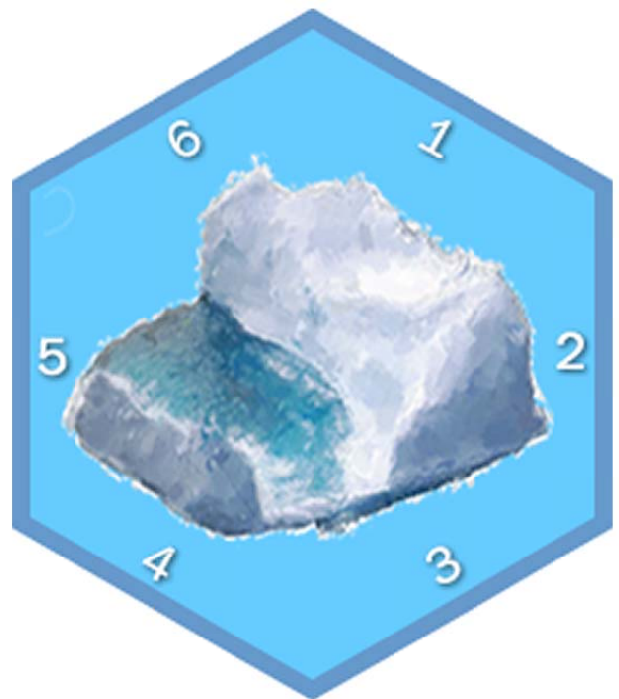
Spielende: Nach Szenario-Vorgabe

Wo kommt die Spielidee her:

Der Eisberg ist eine von Fans erstellte Variante, die von Seth Tabberer stammt.

https://catan.fandom.com/wiki/Icebergs_of_Catan

Aufbereitet und übersetzt von „DIE SPIELER“ Jan. 2021 gst



PDF-Ausdruck in der richtigen Größe!

In den Druckoptionen des PDF-Programms

- Anpassen an die Seitengröße
- Keine (auswählen)

Dann wird die richtige Größe gedruckt.