

# Ultradice Einzel 6

## Regeln:

### Spielmaterial

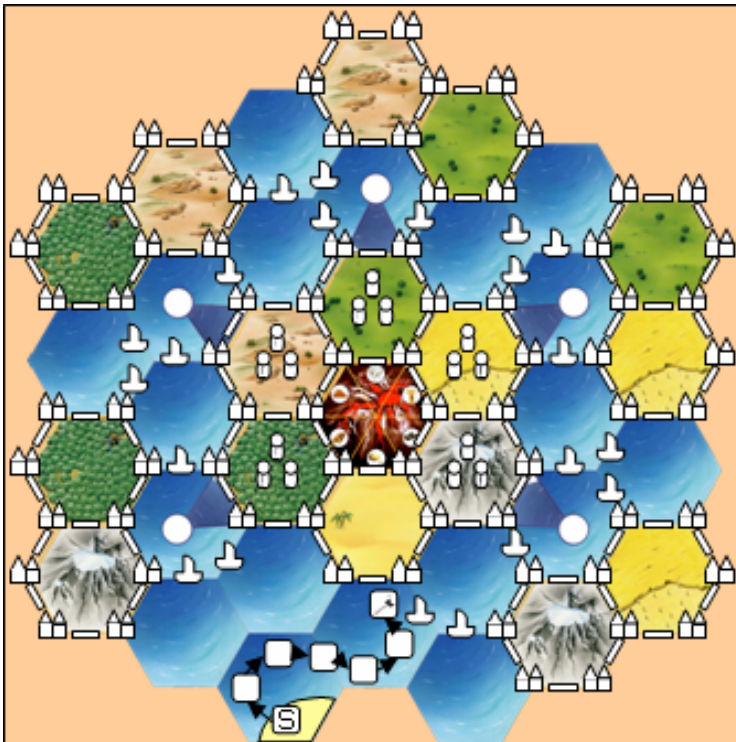
- 6 Rohstoffwürfel
- 1 Spielplan
- Je 1 Spielfigur für Händler, Räuber, Zauberer und das Barbarenschiff

### Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 1 Blatt mit dem Spielplan. Die 6 Würfel werden bereitgelegt. Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Bleistift und ein Radiergummi. Der Startspieler wird ermittelt.

### Um was es geht

Auf dem Spielplan ist die Insel Catan mit Symbolen für Straßen, Schiffe, Siedlungen, Städte, Metropolen und Ritter abgebildet. Des Weiteren ist der Weg der Barbaren zu sehen.



Jeder Spieler versucht im Laufe des Spiels so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Dies gelingt ihm, indem er Siedlungen, Städte und Metropolen baut. Des Weiteren kann man über die Fortschrittskarten (FSK), die erfolgreiche Bekämpfung der Barbaren und Sonderfiguren wie Händler und Zauberer zu Sondersiegpunkten kommen.

**Bauen heißt:** Man kennzeichnet das jeweilige Symbol dadurch, dass man seinen Umriss ausfüllt.

**Abreißen heißt:** Man radiert das Ausgefüllte aus dem alten Umriss aus

**Versetzen heißt:** Man reißt erst ab und baut dann neu.

**Bauen kostet Rohstoffe oder Handelswaren.** Die Rohstoffe werden mit 6 Würfeln ausgewürfelt. Auf jedem Würfel ist je einmal Wolle, Getreide, Lehm, Erz, Holz und Gold abgebildet.

Der Bau einer Straße kostet beispielsweise je 1 Holz und 1 Lehm. Nur dann, wenn ein Spieler diese beiden Rohstoffe gewürfelt hat, kann er auch eine Straße bauen.

### **Handelswaren:**

Handelswaren entsprechen derselben Anzahl der äquivalenten Rohstoffe, zuzüglich 1 Gold. Zum Beispiel entsprechen 3 Holz + 1 Gold = 3 Bücher, 4 Erz + 1 Gold = 4 Münzen.

Die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Bereichen, Rohstoffen und Handelswaren sind:

	<b><u>Handel</u></b>	<b><u>Politik</u></b>	<b><u>Wissenschaft</u></b>	<b><u>Magie</u></b>	<b><u>Kirche</u></b>	
<b><u>Farbe</u></b>	Gelb	Blau	Grün	Lila	Rot	
<b><u>Rohstoff</u></b>	Wolle 	Erz 	Holz 	Lehm 	Getreide 	Gold 
<b><u>Handelsware</u></b>	Tuch 	Münzen 	Buch 	Kristall 	Brot 	

### **Spielstart:**

Zu Spielbeginn setzt jeder Spieler je 1 Siedlung und 1 Stadt mit jeweils entweder 1 Straße oder 1 Schiff. Beide müssen sich auf der Hauptinsel befinden. Des Weiteren dürfen beide nicht an einem Hafen liegen. Wollen Sie dennoch die Siedlung oder Stadt an einem Hafenfeld errichten, verlieren Sie dadurch jedoch den entsprechenden Hafenbauplatz. Dieser wird einfach durchgestrichen und es kann an dieser Stelle kein Handelsvorteil genutzt werden.

Wer seinen Zug beendet, notiert im Anschluss seinen aktuellen Punktestand in der Siegpunkteleiste. Durch Abreißen kann es passieren, dass die notierte Punktezahl im Laufe eines Spiels auch wieder verringert wird. Wer sich am Ende des Spiels insgesamt die meisten Punkte gutschreiben konnte, gewinnt das Spiel.

### **Spielablauf**

Der Startspieler beginnt. Er würfelt bis zu dreimal. Anschließend baut er mit den gewürfelten Rohstoffen und schreibt sich die entsprechende Gesamtpunktzahl auf. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

#### **1. Würfeln**

Wer an der Reihe ist, darf **bis zu dreimal** würfeln. Nach jedem Wurf überprüft der Spieler, ob er alle gewürfelten Rohstoffe auch bekommen kann.

Rohstoffe erhält man nur, wenn man auch eine Siedlung/Stadt/Metropole an dem entsprechenden Landschaftsfeld hat und dieses Landschaftsfeld nicht vom Räuber blockiert wird. Alle Würfel, die blockierte oder nicht verfügbare Rohstoffe anzeigen, müssen noch mal geworfen werden.

Ist der erste Wurf vollständig durchgeführt, legt der Spieler beliebig viele Würfel zur Seite und würfelt mit den verbleibenden erneut. Nach dem zweiten Wurf (Räuber beachten für neu gewürfelte und bereits beiseite gelegte Würfel!) darf er weitere Würfel beiseite legen, aber auch zuvor beiseite gelegte Würfel wieder aufnehmen und für seinen letzten Wurf verwenden. Nach dem dritten Wurf (Räuber beachten!) steht das Ergebnis fest. Natürlich kann ein Spieler auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf das Ergebnis stehen lassen.

Jedes Würfelergebnis darf noch durch den Einsatz einer Ritteraktion, den Tauschhandel oder den Einsatz von Fortschrittskarten verändert werden.

### **Räuber:**

Der Räuber startet auf dem Vulkan. Für je 2 Gold bei einem Wurfergebnis zieht der Räuber 1 Feld weiter.

*Beispiel 1:* Würfelt man 6x Gold, rückt der Räuber 3 Felder weiter.

*Beispiel 2:* Würfelt man im ersten Wurf 3 Gold und legt 1 Gold beiseite, rückt der Räuber 1 Feld weiter. Würfelt man im zweiten Wurf 1 Gold (und hat somit insgesamt 2 Gold), rückt der Räuber nicht vor, da das erste Gold aus dem ersten Wurf stammte. Zum zweiten Wurfergebnis zählen ja nur die 5 neu gewürfelten Würfel.

Die Räuberbewegung geht zuerst vom Vulkan auf das Gebirge und danach gegen den Uhrzeigersinn weiter (Acker, Weide, Hügel, Wald, Wüste, Gebirge, ...).

Steht der Räuber auf einem Rohstofffeld und der Spieler hat nicht an einem anderen Rohstofffeld derselben Sorte auf einer der äußeren Inseln gebaut, kann er diesen Rohstoff nicht mehr bekommen, bis der Räuber auf ein anderes Feld weitergezogen ist. Entsprechende Würfel müssen sofort erneut gewürfelt werden, bis nur noch Rohstoffe gezeigt werden, die auch erwirtschaftet werden können.

Dies kann nachträglich einen Einfluss auf die Barbaren oder die Räuberbewegung haben, indem durch das Nachwürfeln wieder ein Paar aus Goldsymbolen oder ein Tripel (oder Paar) eines beliebigen Rohstoffs entstehen können.

Treffen der Räuber und der Händler auf einem Feld zusammen, wird der Händler wieder vom Spielfeld genommen. Da der Zauberer vor der Blockade des Räubers schützt, ist er auch immun gegen diesen.

Wird der Räuber vertrieben, kommt er immer wieder auf den Vulkan zurück.

### **Barbaren:**

Das Barbarenschiff startet auf dem Feld mit dem „S“. Für je 3 gleiche Rohstoffe bei einem Wurfergebnis ziehen die Barbaren 1 Feld weiter.

Kommen die Barbaren an der Küste Catans an (Feld mit der Axt), kommt es zum Überfall. Die Barbaren haben eine Stärke gleich der gebauten Städte (Metropolen zählen doppelt), die Cataner haben eine Stärke entsprechend ihrer Ritterstärke der aktivierten Ritter.

Verlieren die Barbaren, erhalten Sie 1 Siegpunkt.

Gewinnen die Barbaren, wird ein Würfel geworfen. Der entsprechende Ritter wird komplett aus dem Spiel genommen (kann nicht mehr gebaut, aufgewertet oder aktiviert werden). Wird das Gold oder das Rohstoffsymbol eines bereits entfernten Ritters gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

[illegible]

## Bauregeln: Was darf wo gebaut werden?

**Straße:** Eine Straße kostet 1 Lehm + 1 Holz. Straßen werden fortlaufend gebaut, es muss also immer eine Straße gebaut werden, die an eine zuvor gebaute Straße, Siedlung, Stadt, Metropole oder ein Schiff grenzt. Will man eine Straße mit Hilfe einer FSK versetzen, radiert man die Markierung aus den Umrissen der alten Straße heraus und markiert die neue Stelle, wo die Straße stehen soll. Straßen bringen keine Siegpunkte.

**Schiff:** Eine Schiff kostet 1 Wolle + 1 Holz. Die erste Straße (Startstraße) ist bereits errichtet, sie kostet keine Rohstoffe mehr. Schiffe werden fortlaufend gebaut, es muss also immer ein Schiff gebaut werden, das an ein zuvor gebautes Schiff, eine Straße, Siedlung, Stadt oder Metropole grenzt. Schiffe bringen keine Siegpunkte.

**Siedlung:** Eine Siedlung kostet je 1 Holz, Lehm, Getreide und Wolle. Eine Siedlung kann nur dann gebaut werden, wenn eine gebaute Straße oder ein Schiff an sie grenzt. Weiterhin gilt, dass zwischen allen Siedlungen immer mindestens eine Kreuzung frei bleiben muss (Abstandsregel).

<b>H</b>	2:1	2:1	2:1
<b>A</b>			
<b>F</b>	2:1	2:1	3:1
<b>E</b>			?
<b>N</b>			

Bauen Sie eine Siedlung an einem Hafen, wählen Sie, welchen Hafen Sie haben wollen. Markieren Sie auf dem Hafen auf dem Spielfeld, um welchen Hafen es sich handelt. Jeder Hafen ist nur einmal vorhanden.

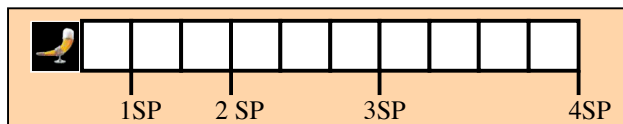
Der Bau einer Siedlung bringt 1 Siegpunkt.

**Stadt:** Eine Stadt kostet 3 Erz und 2 Getreide. Eine Stadt ist ein Ausbau einer Siedlung. Eine Stadt ist 2 Siegpunkte wert, so dass der Ausbau von einer Siedlung zu einer Stadt 1 zusätzlichen Siegpunkt bringt.

**Ritter:** Ein aktivierter Ritter kostet je ein Getreide, Wolle, Erz. Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so darf er pro Stufe (maximal 3) einmal im Spiel eine Ritteraktion mit diesem durchführen (siehe Abschnitt Ritter). Der Bau eines Ritters bringt keine Siegpunkte.

### Bier:

Die 3. Ausbaustufe der Kirche erlaubt es einem, darauf zu verzichten, diese Runde etwas zu BAUEN (Ritter aktivieren, Ritteraktionen und FSK kaufen zählt hier nicht dazu), um ein Bier zu brauen. Dies wird in der progressiven Zählleiste festgehalten. Für den ersten Siegpunkt daraus benötigt man 1 Bier, für den zweiten dann 2 Bier, den dritten 3 und den vierten 4 Bier.



## Stadtausbauten und Fortschrittskarten

### Stadtausbauten:

Man kann seine Städte in 5 Bereichen ausbauen: Handel, Politik, Wissenschaft, Magie und Kirche. Jeder dieser Bereiche besitzt 5 Ausbaustufen. Jede Stufe benötigt eine analoge Anzahl der entsprechenden Handelswaren. Die Stadtausbauten der einzelnen Bereiche müssen jeweils in aufsteigender Reihenfolge gebaut werden. Zum Beispiel ist dies im kirchlichen Bereich:



Stufe 1: 1x Handelsware Brot	=	1 Getreide + 1 Gold	„Tempel“
Stufe 2: 2x Handelsware Brot	=	2 Getreide + 1 Gold	„Gebetshaus“
Stufe 3: 3x Handelsware Brot	=	3 Getreide + 1 Gold	„Abtei“
Stufe 4: 4x Handelsware Brot	=	4 Getreide + 1 Gold	„Münster“
Stufe 5: 5x Handelsware Brot	=	5 Getreide + 1 Gold	„Dom“

Um den Ausbaustatus eines Bereiches zu kennzeichnen, machen Sie einfach einen Kreis um den entsprechenden Ausbaunamen auf der linken Seite des entsprechenden Kastens.

### 3. Stadtausbauten:

Errichtet ein Spieler in einem Bereich den dritten Stadtausbau, kann er ab jetzt eine spezielle Funktion nutzen:

- Gilde (Handel): Sie dürfen Handelswaren im Verhältnis 2:1 tauschen.
- Festung (Politik): Sie dürfen Ritter auf die 3. Stufe aufwerten.
- Aquädukt (Wissenschaft): Können Sie nach einem Wurf nichts bauen, dürfen Sie einen der Würfel abändern.
- Zauberküche (Magie): Ab jetzt dürfen Sie Lehm im Verhältnis 1:1 in andere Rohstoffe tauschen.
- Abtei (Kirche): Bauen Sie in dieser Runde nichts, bekommen Sie 1 Bier.

### Metropolen:

Baut man einen Stadtausbau auf mindestens die vierte Stufe aus, hat man in diesem Bereich eine Metropole errichtet. Diese bringt 2 zusätzliche Siegpunkte und wird dadurch gekennzeichnet, dass das zweite Dach des Städtesymbols ausgemalt wird.

Eine Metropole kann nicht von der Lava zerstört oder zu einer Siedlung reduziert werden.

Da sich Kirche, Magie und Wissenschaft sehr ablehnend gegenüberstehen, darf ein Spieler, der in einem der entsprechenden Bereiche bereits über die vierte Ausbaustufe verfügt und somit auch die Metropole besitzt, in den beiden anderen Bereichen Ausbauten nur bis einschließlich der dritten Stufe vornehmen. Sollte ein Spieler also bereits die vierte Ausbaustufe im kirchlichen Bereich und damit die rote Metropole besitzen, darf er weder im grünen noch im lila Bereich die vierte Ausbaustufe errichten. Dadurch kann ein Spieler maximal 3 Metropolen besitzen.



### **Fortschrittskarten:**

Für jeden Ausbaubereich existieren 5 Fortschrittskarten. Um eine Fortschrittskarte zu kaufen, muss man mindestens die entsprechende Stufe des zugehörigen Stadtausbaus besitzen. Um eine entsprechende FSK zu kaufen, muss man 2 Gold + 1 Rohstoff des entsprechenden Stadtausbau-Rohstoffs bezahlen, zum Beispiel: 2 Gold + 1 Holz für eine grüne FSK.

Jede FSK ist nur einmal vorhanden (außer, sie existiert mehrmals z.B. Händler). Erlauben mehrere FSK derselben Sorte das Einsetzen einer Spielfigur (z.B. Händler), darf diese Figur ab der zweiten FSK nur noch bewegt werden, es kommt keine weitere Figur dieser Art auf das Spielfeld.

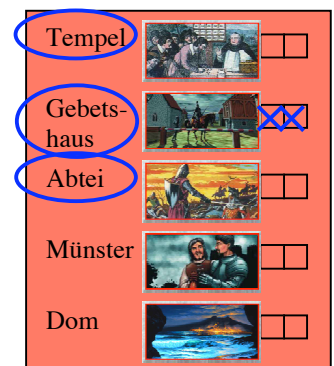


#### **Kaufen einer FSK:**

Wenn Sie eine FSK kaufen, markieren Sie dies bitte in dem ersten Kästchen rechts auf dem Spielfeld hinter der entsprechenden FSK.

#### **Ausspielen einer FSK:**

Das Ausspielen der FSK wird mit dem zweiten Kästchen gekennzeichnet.



Jede FSK kann nur nach **jedem** Würfelwurf ausgespielt, es sei denn, der Kartentext erlaubt explizit etwas anderes.

## **Ritter**

Beim Bau eines Ritters darf der Spieler wählen, zu welchem der 5 Rohstoffe dieser gehören soll. Um einen Ritter zu platzieren, muss man an dem entsprechenden Feld eine Siedlung/Stadt/Metropole gebaut haben. Nach der Ritteraktion wird der entsprechende Ritter deaktiviert. Bevor er erneut aktiviert werden kann, muss er auf eine höhere Stufe aufgewertet werden.

Es ist auch erlaubt, einen Ritter ohne vorherige Aktion auf eine höhere Stufe aufzuwerten (z.B. um die Barbaren abwehren zu können), dadurch geht jedoch eine Ritteraktion (die der niedrigeren Stufe) ungenutzt verloren.

Ein Ritter kann für mehrere Ritteraktionen verwendet werden, solange dieser aktiviert ist:

- Umwandlung eines Rohstoff-Würfels in die Rohstoffsorte des Ritters
- Vertreiben des Räubers von dem Feld des Ritters auf das Vulkanfeld
- Verteidigung der Insel gegen die Barbaren

### **Rohstoffjoker:**

Ein Spieler kann den unter dem Ritter abgebildeten Rohstoff einmal pro Ritterstufe als Ersatz für jeden beliebigen anderen Rohstoff einsetzen. Nach dem Würfeln dreht der Spieler einen seiner Würfel auf die Seite mit dem Rohstoff, der unterhalb eines gebauten (markierten) Ritters abgebildet ist.

Anschließend wird das Symbol des Ritters der entsprechenden Stufe als mit dem Stift als genutzt markiert.

### **Vertreibung des Räubers:**

Es ist erlaubt, vor, während oder nach dem Würfeln eine Ritteraktion einzusetzen, um den Räuber von einem Spielfeld mit aktiviertem Ritter zu vertreiben. Das Symbol des Ritters der entsprechenden Stufe wird mit dem Stift als genutzt markiert und der Räuber zurück auf den Vulkan gestellt.

### **Verteidigung gegen die Barbaren:**

Wird die Insel von den Barbaren überfallen, kann sich ein Spieler entscheiden, zu verteidigen. In dem Fall muss er mindestens so viel aktive Ritterstärke gegen die Barbaren einsetzen, wie diese Stärke haben (Anzahl Städte/Metropolen). Das Symbol der eingesetzten Ritter wird mit dem Stift als genutzt markiert und die Barbaren zurück auf das Feld mit dem „S“ gestellt.

Es ist auch erlaubt, in einem Zug zwei oder mehr Ritteraktionen einzusetzen.

## **Tauschen, Gold und der Vulkan**

Mit je zwei gewürfelten Gold kann man – nachdem das Würfelergebnis feststeht – einen beliebigen anderen Rohstoff ersetzen:

Einer der beiden Würfel mit dem Goldsymbol wird auf eine Seite mit einem beliebigen Rohstoff gedreht, der andere steht dem Spieler in diesem Zug nicht mehr zur Verfügung, wird jedoch für den Vulkanausbruch verwendet.

So können z.B. 2 Gold 1 Erz ersetzen, 1 Lehm oder auch jeden anderen Rohstoff.

### **Tausch:**

Der allgemeine 4:1 Tausch bzw. Gold im Verhältnis 2:1 ist immer erlaubt, dieser kann jedoch durch den Vulkan, die Häfen, den Händler oder FSK auf 3:1 und 2:1 für normale Rohstoffe bzw. 1:1 für Gold verbessert werden.

### **Vulkan:**

Wenn Sie am Vulkan gebaut haben, dürfen Sie einmal in Ihrem Zug einen beliebigen Rohstoff im Verhältnis 1:1 in Gold tauschen.

Für jeden 2:1 Tausch von Gold in einen beliebigen Rohstoff bricht der Vulkan aus. Werfen Sie den beim Tausch übrig gebliebenen Würfel, um herauszufinden, welche beiden Kreuzungen von der Lava getroffen werden. Wird eine Stadt getroffen, wird sie zur Siedlung reduziert, eine Siedlung wird zerstört.

Um dies anzuzeigen, radiert man entweder die Markierung der Stadt weg, dass nur noch eine Siedlung überbleibt bzw. man entfernt die komplette Markierung der Siedlung.

## **Spielende**

Nachdem jeder Spieler 24-mal an der Reihe war, somit alle 24 Kästchen seiner Punkteleiste ausgefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Wer die höchste Punktezahl erreicht hat, gewinnt.



## Fortschrittskarten:

### Handel



**Händler:**

1 SP, den Rohstoff des Feldes, auf dem er steht, kann man 2:1 tauschen.  
Wird vom Räuber vertrieben.



**Handelshafen:**

Man kann 1 beliebigen Rohstoff als 1 beliebige Handelsware benutzen.



**Handelsflotte:**

In dieser Runde darf man 1 Rohstoffsorte 2:1 tauschen.

### Politik



**Bischof:**

Vertreibt den Räuber auf den Vulkan.



**Diplomat:**

Eine beliebige eigene endständige Straße versetzen.



**Feldherr:**

Alle inaktiven Ritter werden kostenlos aktiviert (nicht bereits eingesetzte ohne Aufwertung).



**Verfassung:**

1 Siegpunkt

### Wissenschaft



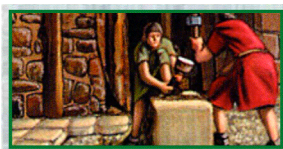
**Alchimist:**

*Vor dem Würfeln ausspielen:*  
Vor jedem der 3 Würfelwürfe darf man das Ergebnis von 1 Würfel festlegen.



**Baukran:**

Ein Stadtausbau kostet 1 HW weniger.



**Straßenbau:**

2 Straßen, 2 Schiffe oder 1 Straße/1 Schiff kostenlos bauen.



**Medizin:**

Eine Stadt kostet nur 2 Erz + 1 Getreide.



**Buchdruck:**

1 Siegpunkt

## Magie



### **Magische Fügung:**

Eine Siedlung kostet 2 RS weniger.



### **Magische Strömung:**

Barbarenschiff 2 Felder vor oder zurück.



### **Zauberer:**

1 SP, Schützt eine Siedlung/Stadt vor der Blockade des Räubers. Es kann nur 1 Rohstoffsorte gewählt werden, die "freigeschaltet" wird.



### **Zauberkraft:**

Ritterstärke zählt doppelt gegen die Barbaren.



### **Weiß Magie:**

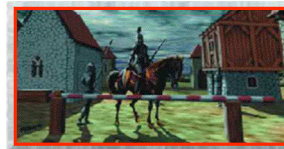
1 Siegpunkt

## Kirche



### **Ablasshandel:**

*Während des Würfeln ausspielen:*  
Beliebig viele Würfel neu werfen.



### **Exil:**

Räuber auf den Vulkan, Barbaren auf Startfeld. Dafür aber Händler und Zauberer vom Feld.



### **Kreuzritter:**

1 Ritter Stufe 1 kostenlos einsetzen.



### **Kirchensteuer:**

1 freien 7. Rohstoff nach eigener Wahl diese Runde.



### **Zuflucht:**

Einmal Schutz vor den Barbaren.