



Catan Junior

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Catan Junior ist die Kinderversion des bekannten Aufbauspiels und dreht sich um Piraten, Inseln und den fiesen Käpt'n Klau. Ihr segelt mit euren Schiffen übers Meer, sammelt Rohstoffe wie Holz, Wolle, Ananas, Säbel und Gold und errichtet damit Piratenlager. Wer zuerst alle 7 Lager aufgestellt hat, gewinnt.

Spielziel

Baue als Erster alle 7 deiner Piratenlager auf dem Spielplan. Dafür brauchst du jeweils Holz, Wolle, Ananas und Säbel.

Vorbereitung

Legt den Spielplan passend zur Spielerzahl aus: die Seite mit 4 Papageien für 3 bis 4 Spieler, die Seite mit 2 Papageien für 2 Spieler. Jeder wählt eine Farbe, nimmt 7 Piratenlager und 7 Schiffe und stellt davon je 2 auf die farbigen Startfelder. Käpt'n Klau kommt auf die Burg, die Coco-Karten werden gemischt und verdeckt bereitgelegt. Auf jeden der 5 Rettungsringe kommt 1 Plättchen, jeder Spieler erhält 1 Holz und 1 Säbel.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler beginnt als Kapitän und würfelt.
- 2 Bei 1 bis 5 bekommen alle Spieler für jedes Piratenlager an einem Landschaftsfeld mit dieser Zahl das passende Plättchen.
- 3 Bei einer 6 versetzt der Kapitän Käpt'n Klau auf ein anderes Landschaftsfeld und nimmt sich 2 Plättchen dieser Sorte, die anderen gehen leer aus.
- 4 Danach darf der Kapitän in beliebiger Reihenfolge Schiffe und Piratenlager bauen, Coco um Hilfe bitten und Plättchen tauschen.
- 5 Anschließend wird der linke Nachbar neuer Kapitän.

So gewinnt ihr

Sobald jemand sein siebtes Piratenlager gebaut hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.

Spielziel

Ihr seid Piraten und wollt möglichst viele Inseln für euch beanspruchen. Dazu baut ihr Schiffe, die neue Bauplätze erschließen, und errichtet dort eure Piratenlager. Jedes Lager kostet je 1 Plättchen Holz, Wolle, Ananas und Säbel. Wer als Erster alle 7 eigenen Piratenlager auf dem Plan stehen hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Würfel

28 Piratenlager

28 Schiffe

1 Figur Käpt'n Klau mit Standfuß

16 Coco-Karten

90 Plättchen "Dies und Das"

4 Spieler-Tafeln

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Zu dritt und zu viert nutzt ihr die Seite mit den 4 Papageien, zu zweit die Seite mit den 2 Papageien.
- Jeder sucht sich einen Papagei in einer Spielerfarbe aus und legt die passende Spieler-Tafel mit der Übersichtsseite nach oben vor sich ab. Zu zweit stehen nur Rot und Lila zur Verfügung.
- Jeder nimmt die 7 Piratenlager und 7 Schiffe seiner Farbe. Zu zweit wandern die gelben und blauen Teile zurück in die Schachtel.
- Stellt je 2 Piratenlager auf die farblich markierten Start-Bauplätze und je 2 Schiffe auf die Start-Schiffswege eurer Farbe. Die übrigen 5 Lager und 5 Schiffe bilden euren persönlichen Vorrat.
- Käpt'n Klau kommt in seinen Standfuß und wird auf die Burg gestellt.
- Mischt die 16 Coco-Karten und legt sie als Stapel mit der Coco-Seite nach oben neben den Plan.
- Sortiert die 90 Plättchen nach Sorten und legt sie als allgemeinen Vorrat bereit. Auf jeden der 5 Rettungsringe kommt 1 Plättchen einer Sorte.
- Jeder Spieler erhält aus dem Vorrat 1 Plättchen Holz und 1 Plättchen Säbel.
- Legt den Würfel griffbereit neben den Spielplan.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler übernimmt als Erster die Rolle des Kapitäns. Er würfelt und eröffnet damit das Spiel. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter, der linke Nachbar wird jeweils neuer Kapitän.

Spielablauf

Der Kapitän am Zug

Ihr seid nacheinander Kapitän. Der Zug beginnt immer mit dem Würfeln. Danach darf der Kapitän freiwillig bauen, Coco um Hilfe bitten und tauschen – in beliebiger Reihenfolge und auch mehrfach abwechselnd.

Würfeln und Plättchen sammeln

Das Würfelergebnis gilt für alle am Tisch, nicht nur für den Kapitän.

- 1 Zeigt der Würfel eine Zahl von 1 bis 5, schaut ihr auf die Landschaftsfelder mit dieser Zahl.
- 2 Für jedes eigene Piratenlager, das an so ein Feld grenzt, bekommt ihr 1 Plättchen der dort abgebildeten Sorte aus dem Vorrat.
- 3 Habt ihr mehrere Lager an passenden Feldern, erhaltet ihr entsprechend mehrere Plättchen. Wer kein Lager dort hat, geht leer aus.

Die Sorte ergibt sich aus dem Gelände: Der Wald liefert Holz, die Schafswiese Wolle, die Plantage Ananas, das Bergwerk Säbel und der Goldfluss Gold.

Die 6 und Käpt'n Klau

Würfelt der Kapitän eine 6, vertreibt er Käpt'n Klau. Er stellt die Figur auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld und nimmt sich dafür 2 Plättchen der Sorte, die zu diesem Feld gehört. Alle anderen bekommen in dieser Runde nichts. Solange Käpt'n Klau auf einem Feld steht, ist dieses blockiert: Wird seine Zahl gewürfelt, gibt es dort für niemanden Plättchen.

Bauen

Ein Piratenlager kostet je 1 Plättchen Holz, Wolle, Ananas und Säbel. Ein Schiff kostet 1 Holz und 1 Wolle. Die bezahlten Plättchen wandern in den allgemeinen Vorrat zurück.

Dabei gelten feste Bauregeln:

- Ein neues Piratenlager darf nur auf einen freien Bauplatz, der direkt an ein eigenes Schiff grenzt.
- Ein neues Schiff darf nur auf einen freien Schiffsweg, der an ein eigenes Piratenlager grenzt.
- Jeder Bauplatz trägt höchstens 1 Piratenlager, jeder Schiffsweg höchstens 1 Schiff.

Coco um Hilfe bitten

Gegen 1 Ananas, 1 Säbel und 1 Gold zieht der Kapitän 1 Coco-Karte vom Stapel. Die Karte wird sofort aufgedeckt und ausgeführt. Es gibt drei Arten:

- Du nimmst dir die abgebildeten Plättchen aus dem Vorrat.
- Du baust kostenlos 1 Piratenlager oder 1 Schiff.
- Du versetzt Käpt'n Klau auf ein anderes Landschaftsfeld und nimmst dir 2 Plättchen dieser Sorte.

In einem Zug darf Coco auch mehrmals um Hilfe gebeten werden. Alle aufgedeckten Coco-Karten bleiben bis zum Spielende offen vor euch liegen.

Der Bauplatz bei der Burg

Wer als Erster eine Coco-Karte besitzt, stellt kostenlos 1 Piratenlager aus seinem Vorrat auf den gestrichelten Kreis bei der Burg von Käpt'n Klau. Dort steht immer nur 1 Lager. Zieht ein Mitspieler später mit gleich vielen offenen Coco-Karten gleich, darf niemand den Platz beanspruchen und das Lager kehrt in den eigenen Vorrat zurück. Hat danach wieder jemand allein die meisten Coco-Karten, stellt dieser Spieler ein Lager dorthin.

Tauschen

Fehlen dem Kapitän Plättchen, kann er auf zwei Wegen tauschen:

- **1 gegen 1 am Rettungsring:** Er nimmt 1 Plättchen von einem Rettungsring und legt dafür 1 eigenes Plättchen darauf. Das ist nur einmal pro Spielzug erlaubt.
- **2 gegen 1 mit dem Vorrat:** Er gibt 2 eigene Plättchen derselben Sorte ab und nimmt sich 1 beliebiges Plättchen einer anderen Sorte aus dem Vorrat. Das darf er mehrmals pro Zug.

Die Reihenfolge von Tauschen und Bauen ist frei wählbar.

Wenn Material knapp wird

Liegen auf den 5 Rettungsringen 5 gleiche Plättchen, legt der Kapitän sie in den Vorrat zurück und belegt die Ringe neu mit je 1 Plättchen pro Sorte. Ist der Coco-Stapel leer, kann niemand mehr Coco um Hilfe bitten. Reicht der Vorrat einer Sorte nicht aus, legen alle Spieler sämtliche Plättchen dieser Sorte zurück; verteilt wird diese Sorte erst wieder ab der nächsten Runde.

Der Spielzug

- 1 Als Kapitän würfeln.
- 2 Bei 1 bis 5: Alle Spieler nehmen für ihre Piratenlager an Feldern mit dieser Zahl die passenden Plättchen. Bei 6: Käpt'n Klau versetzen und 2 Plättchen der neuen Feldsorte nehmen.
- 3 Optional bauen (Schiffe und Piratenlager), Coco um Hilfe bitten und tauschen – in beliebiger Reihenfolge und mehrfach kombinierbar.
- 4 Den Zug beenden, der linke Nachbar wird neuer Kapitän.

Sonderregeln

- Steht Käpt'n Klau auf einem Landschaftsfeld, bringt dieses Feld niemandem Plättchen, auch wenn seine Zahl gewürfelt wird.
- Bei einer gewürfelten 6 erhalten nur der Kapitän Plättchen, alle anderen gehen leer aus.
- Das Piratenlager beim Burgfeld bringt keine Plättchen, zählt aber für die 7 zu bauenden Lager.
- Der Platz bei der Burg gehört nur dem Spieler, der allein die meisten offenen Coco-Karten hat. Bei Gleichstand bleibt er leer.
- Der Tausch 1 gegen 1 über einen Rettungsring ist auf einmal pro Spielzug begrenzt.
- Liegen auf allen 5 Rettungsringen gleiche Plättchen, werden sie in den Vorrat gelegt und durch je 1 Plättchen pro Sorte ersetzt.
- Ist eine Plättchensorte im Vorrat aufgebraucht, geben alle Spieler ihre Plättchen dieser Sorte zurück; sie wird erst ab der nächsten Runde wieder ausgegeben.
- Ein leerer Coco-Stapel bedeutet: Coco kann nicht mehr um Hilfe gebeten werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler alle 7 seiner Piratenlager gebaut hat. Dieser Spieler gewinnt sofort. Das Piratenlager auf dem Platz bei der Burg von Käpt'n Klau zählt dabei mit.

Varianten

- **Spiel zu zweit:** Ihr verwendet die Spielplanseite mit 2 Papageien und spielt nur mit Rot und Lila. Die gelben und blauen Figuren bleiben in der Schachtel.
- **Das Spiel für Profis:** Der Kapitän darf zusätzlich mit den Mitspielern handeln und einzelne oder mehrere Plättchen tauschen, sofern ein Mitspieler zustimmt.

Tipps

- Platziere deine Lager an Landschaftsfeldern mit unterschiedlichen Zahlen, damit du bei möglichst vielen Würfelergebnissen etwas bekommst.
- Achte darauf, dass du Holz, Wolle, Ananas und Säbel abdeckst, denn genau diese vier Sorten brauchst du für jedes Lager.
- Schiffe sind mit 1 Holz und 1 Wolle günstig und öffnen dir neue Bauplätze. Ohne angrenzendes Schiff kannst du kein Lager setzen.
- Setze Käpt'n Klau bei einer 6 auf ein Feld, an dem deine Gegner viele Lager stehen haben, und wähle dabei eine Sorte, die dir selbst fehlt.
- Coco-Karten lohnen doppelt: Sie bringen sofort einen Vorteil und können dir den kostenlosen Lagerplatz bei der Burg sichern.

Häufige Fragen

Bekommen bei einem Würfelwurf alle Spieler Plättchen oder nur der Kapitän?

Bei einer Zahl von 1 bis 5 profitieren alle Spieler: Jeder nimmt für jedes eigene Piratenlager an einem Feld mit dieser Zahl 1 passendes Plättchen. Nur bei einer 6 bekommt ausschließlich der Kapitän etwas.

Wo darf ich ein neues Piratenlager bauen?

Nur auf einem freien Bauplatz, der direkt an eines deiner eigenen Schiffe grenzt. Pro Bauplatz steht immer nur 1 Piratenlager.

Was passiert mit einem Feld, auf dem Käpt'n Klau steht?

Dieses Landschaftsfeld ist gesperrt. Wird seine Zahl gewürfelt, erhält niemand Plättchen für seine Lager an diesem Feld.

Wie oft darf ich in meinem Zug tauschen?

Den Tausch 1 gegen 1 mit einem Rettungsring darfst du nur einmal pro Spielzug machen. Den Tausch 2 gegen 1 mit dem allgemeinen Vorrat darfst du beliebig oft wiederholen.

Zählt das Piratenlager bei der Burg von Käpt'n Klau für den Sieg mit?

Ja. Es bringt zwar keine Plättchen, wird aber bei den 7 benötigten Piratenlagern mitgezählt.

Was geschieht, wenn ein Mitspieler gleich viele Coco-Karten hat wie ich?

Dann darf niemand den Bauplatz bei der Burg beanspruchen. Das dort stehende Piratenlager wandert zurück in den eigenen Vorrat, bis wieder jemand allein die meisten offenen Coco-Karten hat.

Was tun wir, wenn auf allen Rettungsringen die gleiche Plättchensorte liegt?

Der Kapitän legt diese 5 Plättchen in den allgemeinen Vorrat zurück und belegt die Rettungsringe neu mit je 1 Plättchen jeder Sorte, wie zu Spielbeginn.

Was passiert, wenn eine Plättchensorte im Vorrat ausgeht?

Alle Spieler legen sämtliche Plättchen dieser Sorte zurück in den Vorrat. Ausgegeben wird diese Sorte erst wieder ab der nächsten Runde.

Darf ich Coco mehrmals in einem Zug um Hilfe bitten?

Ja, solange du jeweils 1 Ananas, 1 Säbel und 1 Gold abgeben kannst und noch Karten im Stapel liegen.

Dürfen wir untereinander Plättchen tauschen?

In der Profivariante ja: Der Kapitän darf mit den Mitspielern 1 oder mehrere Plättchen tauschen, wenn beide Seiten einverstanden sind.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 16.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/catan-junior/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/catan-junior/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026