

**2****SPIELER**

CATAN für zwei ist eine Zusatzregel zum CATAN-Basissspiel, mit der ihr die Insel auch im Duell besiedeln könnt. Zwei neutrale Spieler sind mit auf dem Plan und wachsen automatisch mit, außerdem kommen Handelschips als neue Währung für Sonderaktionen hinzu. Ansonsten bleiben die bekannten Regeln des Grundspiels gültig.

Spielziel

Du besiedelst Catan wie im Grundspiel und willst als Erster die nötige Siegpunktzahl erreichen. Die Quelle nennt für die Zwei-Spieler-Variante keine eigene Punktvorgabe, es gelten die Regeln des Basissspiels.

Vorbereitung

Baut den Spielplan nach den normalen Regeln auf. Die beiden nicht gewählten Figuresätze gehören den zwei neutralen Spielern und werden neben den Plan gelegt. Von jedem neutralen Spieler kommt eine Siedlung ohne Straße auf eine in der Anleitung markierte Kreuzung. Jeder von euch beiden nimmt 5 Handelschips.

So spielt ihr

1. Gründet nach den normalen Regeln je 2 Siedlungen mit je 1 Straße.
2. In deinem Zug würfelst du zweimal hintereinander, die beiden Ergebnisse müssen verschieden sein.
3. Nach jedem Wurf gibt es Erträge, bei einer 7 wird der Räuber versetzt.
4. Baust du eine Straße oder Siedlung, baust du zusätzlich kostenlos 1 Straße oder Siedlung für einen der neutralen Spieler.
5. Einmal pro Zug darfst du für Handelschips eine Sonderaktion nutzen: Zwangshandel oder Räuber in die Wüste.
6. Neue Handelschips bekommst du durch abgegebene Ritterkarten oder Siedlungen an Wüste und Küste.

So gewinnt ihr

Es gewinnt, wer zuerst die im Basissspiel geforderte Siegpunktzahl erreicht. Die neutralen Spieler können dabei die "Längste Handelsstraße" halten und sie euch damit wegnehmen.

Spielziel

Wie im Grundspiel geht es darum, die Insel Catan mit Straßen, Siedlungen und Städten zu erschließen und dadurch Siegpunkte zu sammeln. Im Duell erschwert euch der Ausbau der beiden neutralen Spieler das Leben, weil ihr sie bei jedem Straßen- oder Siedlungsbau mitwachsen lassen müsst. Erträge liefern die neutralen Siedlungen nicht, blockieren aber Bauplätze und können die "Längste Handelsstraße" an sich binden. Wer zuerst die im Basisspiel vorgegebene Siegpunktzahl erreicht, gewinnt.

Spielmaterial

1 CATAN-Basisspiel

20 Handelsmarken (Handelschips)

2 Figurensätze der neutralen Spieler

Spielaufbau

- Baut den Spielplan genau wie für eine normale Partie CATAN auf.
- Legt die beiden Figurensätze, die keiner von euch gewählt hat, neben die Spielfläche. Sie gehören den zwei neutralen, imaginären Mitspielern.
- Legt die Handelschips als Vorrat bereit. Als Chips genügen Alltagsgegenstände wie Bohnen, Perlen oder Münzen, insgesamt braucht ihr 20 Stück.
- Jeder von euch nimmt sich 5 Handelschips.
- Setzt für jeden neutralen Spieler 1 Siedlung ohne Straße auf die in der Original-Anleitung abgebildete Kreuzung.

Spielbeginn

Nach dem Aufbau folgt die Gründungsphase: Ihr beiden setzt nach den gewohnten Gründungsregeln je 2 Siedlungen mit je 1 Straße. Danach stehen von jedem von euch 2 Siedlungen und 2 Straßen sowie je 1 Siedlung der beiden neutralen Spieler auf dem Plan. Wer beginnt, regelt die Quelle nicht eigens, hier gilt das Basisspiel.

Spielablauf

Grundlage

Es gelten die Regeln der Partie zu dritt oder viert. Nur die folgenden Punkte ändern sich.

Doppelter Würfelwurf

- 1 Bist du am Zug, würfelst du zweimal hintereinander.
- 2 Die beiden Würfelergebnisse müssen sich unterscheiden. Zeigt der zweite Wurf dieselbe Zahl wie der erste, wiederholst du ihn so oft, bis zwei verschiedene Werte vorliegen.
- 3 Direkt nach jedem der beiden Würfe gibt es Erträge für die passenden Zahlen.
- 4 Bei einer 7 wird der Räuber versetzt, ebenfalls direkt nach dem jeweiligen Wurf.
- 5 Auch zwischen den beiden Würfeln darfst du den Räuber bewegen, wenn du eine Ritterkarte ausspielst oder eine Handelschip-Aktion nutzt.

Die neutralen Spieler wachsen mit

- Baust du eine Straße, baust du zusätzlich kostenlos 1 Straße für einen der beiden neutralen Spieler. Du entscheidest, für welchen.
- Baust du eine Siedlung, baust du zusätzlich kostenlos 1 Siedlung für einen beliebigen neutralen Spieler.
- Ist bei keinem der beiden neutralen Spieler ein Siedlungsbau möglich, baust du stattdessen eine neutrale Straße.
- Baust du eine Stadt oder kaufst du eine Entwicklungskarte, bleiben die neutralen Spieler unberührt.
- Für neutrale Siedlungen gibt es keine Erträge, auch nicht für dich.
- Ein neutraler Spieler kann die "Längste Handelsstraße" erhalten.

Handelschip-Aktionen

Einmal in deinem Zug darfst du eine der beiden folgenden Aktionen ausführen, auch bereits vor den Würfelwürfen:

- **Zwangshandel:** Du ziehst 2 Karten aus der Hand deines Mitspielers und gibst ihm dafür 2 beliebige Karten zurück. Hat er nur 1 Karte, bekommst du diese eine, gibst aber trotzdem 2 Karten ab.
- **Räuber versetzen:** Du stellst den Räuber auf das Wüstenfeld. Auch wenn dein Mitspieler an der Wüste Siedlungen oder Städte hat, ziehst du dabei keine Karte von ihm.

Der Preis richtet sich nach dem Punktestand: Hast du weniger oder genauso viele Siegpunkte wie dein Mitspieler, kostet die Aktion 1 Handelschip. Führst du mit den Siegpunkten, zahlst du 2 Handelschips. Ausgegebene Chips gehen zurück in den Vorrat.

Neue Handelschips bekommen

- Einmal pro Zug darfst du eine deiner offen ausliegenden Ritterkarten abgeben und dafür 2 Handelschips nehmen.

- Für eine Siedlung an der Wüste erhältst du 2 Handelschips, auch schon in der Gründungsphase.
- Für eine Siedlung an der Küste erhältst du 1 Handelschip, ebenfalls bereits in der Gründungsphase.
- Grenzt eine neue Siedlung an Wüste und Küste zugleich, bekommst du 3 Handelschips.

Größte Rittermacht beim Abgeben von Rittern

Gibst du als Inhaber der "Größten Rittermacht" einen offenen Ritter ab, verlierst du die Karte, wenn du danach nur noch 2 offene Ritter hast oder genauso viele wie dein Mitspieler. Die "Größte Rittermacht" geht anschließend an den Spieler, der mehr offene Ritter besitzt als der andere, mindestens jedoch 3.

Der Spielzug

- 1 Optional: eine Handelschip-Aktion durchführen (Zwangshandel oder Räuber in die Wüste) – das ist auch schon vor dem Würfeln erlaubt.
- 2 Ersten Würfelwurf machen, Erträge verteilen bzw. bei einer 7 den Räuber versetzen.
- 3 Zwischendurch bei Bedarf eine Ritterkarte ausspielen oder die Handelschip-Aktion nutzen, um den Räuber zu bewegen.
- 4 Zweiten Würfelwurf machen, er muss eine andere Zahl zeigen als der erste; Erträge verteilen bzw. Räuber versetzen.
- 5 Handeln und bauen wie im Basisspiel; bei jeder eigenen Straße oder Siedlung zusätzlich kostenlos für einen neutralen Spieler bauen.
- 6 Einmal pro Zug darfst du eine offene Ritterkarte gegen 2 Handelschips tauschen.

Sonderregeln

- Die beiden Würfelwürfe eines Zuges dürfen nie dasselbe Ergebnis zeigen; der zweite Wurf wird sonst wiederholt.
- Für Siedlungen der neutralen Spieler gibt es keinerlei Erträge.
- Stadtbau und Kauf von Entwicklungskarten lösen keinen neutralen Bau aus.
- Beim Zwangshandel gibst du immer 2 Karten zurück, selbst wenn du nur 1 Karte erhältst.
- Setzt du den Räuber per Handelschip-Aktion auf die Wüste, ziehst du keine Karte von deinem Mitspieler.
- Aktionen kosten 2 Handelschips, solange du mit den Siegpunkten vorn liegst, sonst 1 Chip.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die im Basisspiel geforderte Siegpunktzahl erreicht; diese Person gewinnt. Zur Punktzahl selbst macht die Zwei-Spieler-Regel keine eigene Angabe, es gelten die normalen Regeln. Zu beachten ist, dass die "Längste Handelsstraße" auch bei einem neutralen Spieler liegen kann und dann keinem von euch Punkte bringt.

Varianten

- Diese Zwei-Spieler-Regel ist auch in der Erweiterung "CATAN – Händler & Barbaren" enthalten.
- Sie lässt sich ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten sowie mit Szenarien aus "Händler & Barbaren" und "Seefahrer" kombinieren, solange die "Größte Rittermacht" in diesen Szenarien nicht ausgeschlossen ist.
- Eine Kombination mit "Städte & Ritter" ist möglich, erfordert aber eine Reihe von Regelanpassungen, die der Verlag auf seiner Website auflistet.

Tipps

- Plane deinen Siedlungsbau so, dass du Wüsten- und Küstenlagen nutzt: Eine Siedlung an beiden bringt dir gleich 3 Handelschips.
- Überlege vor jedem Straßen- oder Siedlungsbau, welchem neutralen Spieler du den kostenlosen Bau schenkst, damit du dir keine eigenen Bauplätze verbaust.
- Behalte im Blick, ob du bei den Siegpunkten führst: Sobald du vorn liegst, kosten dich Handelschip-Aktionen doppelt so viel.
- Nutze Handelschip-Aktionen auch vor dem Würfeln, etwa um den Räuber von deinen Feldern in die Wüste zu schieben.
- Prüfe vor dem Abgeben eines offenen Ritters, ob du dadurch die "Größte Rittermacht" verlierst.

Häufige Fragen

Warum muss ich zweimal würfeln und was passiert bei gleichen Zahlen?

Im Duell würfelst du in jedem Zug zwei Würfe hintereinander, damit mehr Rohstoffe fließen. Zeigt der zweite Wurf dasselbe Ergebnis wie der erste, wiederholst du ihn, bis zwei verschiedene Zahlen vorliegen.

Muss ich wirklich für die neutralen Spieler mitbauen?

Ja. Für jede eigene Straße baust du kostenlos 1 neutrale Straße, für jede eigene Siedlung 1 neutrale Siedlung. Du darfst frei wählen, welchem der beiden neutralen Spieler das Bauwerk gehört.

Was passiert, wenn kein Platz für eine neutrale Siedlung frei ist?

Kann bei keinem der beiden neutralen Spieler eine Siedlung gebaut werden, baust du stattdessen eine neutrale Straße.

Bringen mir Städte und Entwicklungskarten auch einen neutralen Bau ein?

Nein. Baust du eine Stadt oder kaufst du eine Entwicklungskarte, sind die neutralen Spieler davon nicht betroffen.

Kann ein neutraler Spieler die Längste Handelsstraße bekommen?

Ja, das ist ausdrücklich möglich. Erträge bringen die neutralen Siedlungen dagegen niemandem.

Wie viel kostet eine Handelschip-Aktion?

Hast du weniger oder genauso viele Siegpunkte wie dein Mitspieler, zahlst du 1 Handelschip. Führst du bei den Siegpunkten, kostet die Aktion 2 Handelschips. Die Chips wandern zurück in den Vorrat.

Was gilt beim Zwangshandel, wenn der Mitspieler nur eine Karte hat?

Dann bekommst du diese eine Karte, musst aber dennoch 2 beliebige Karten an ihn zurückgeben.

Ziehe ich eine Karte, wenn ich den Räuber per Aktion in die Wüste setze?

Nein. Selbst wenn dein Mitspieler an der Wüste Siedlungen oder Städte besitzt, wird bei dieser Aktion keine Karte von ihm gezogen.

Wie komme ich an neue Handelschips?

Einmal pro Zug darfst du eine offene Ritterkarte gegen 2 Handelschips tauschen. Außerdem gibt es 2 Chips für eine Siedlung an der Wüste, 1 Chip für eine Siedlung an der Küste und 3 Chips für eine Siedlung an Wüste und Küste zugleich, auch schon in der Gründungsphase.

Verliere ich die Größte Rittermacht, wenn ich einen Ritter abgebe?

Ja, wenn du danach nur noch 2 offene Ritter oder genauso viele wie dein Mitspieler besitzt. Die Karte geht dann an den Spieler mit mehr offenen Rittern, der aber mindestens 3 haben muss.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autor	Klaus Teuber
Edition / Regelstand	Zwei-Spieler-Regel (Variante zum Basisspiel)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Catan GmbH / KOSMOS, Regelstand Zwei-Spieler-Regel (Variante zum Basisspiel), zuletzt geprüft am 17.09.2026. 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/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026