



Die Siedler von Catan – Das schnelle Kartenspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Die Siedler von Catan – Das schnelle Kartenspiel bringt den Catan-Gedanken auf eine Handvoll Karten. Ihr tauscht Rohstoffe, baut daraus Siedlungen, Städte, Stadtausbauten, Straßen und Ritter und sammelt damit Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

Sammele als Erster 10 Siegpunkte in deiner Kartenauslage. Punkte bringen Siedlungen, Städte, Stadtausbauten sowie Straßen- und Ritterkarten mit Siegpunktseite.

Vorbereitung

Legt die vier Baukartenstapel Straße, Siedlung/Stadt, Ritter und Stadtausbau in die Tischmitte und sortiert bei 2 oder 3 Spielern die überzähligen Karten aus. Mischt die Rohstoffkarten, legt sie als Nachziehstapel bereit und deckt davon 5 Karten als Markt auf. Jeder zieht 3 Rohstoffkarten auf die Hand und legt eine Siedlung, eine Straße mit der A-Seite und eine Übersichtskarte vor sich aus. Zu dritt und zu viert kommt die Schicksalskarte mit den weißen Pfeilen nach oben daneben.

So spielt ihr

- 1 Tausche zu Beginn deines Zuges Rohstoffkarten. Wie viele, hängt von deinen Straßen mit sichtbarer A-Seite ab.
- 2 Baue danach Baukarten und bezahle die Kosten der Übersichtskarte mit Rohstoffen auf die Ablage.
- 3 Jedes Bauobjekt darf pro Zug nur einmal gebaut werden, verschiedene Objekte dürfen kombiniert werden.
- 4 Ziehe zum Abschluss 2 Rohstoffkarten, plus 1 Karte für jeden Ritter mit sichtbarer A-Seite.
- 5 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

So gewinnt ihr

Sobald ein Spieler 10 Siegpunkte in seiner Auslage hat, endet das Spiel sofort und er gewinnt.

Spielziel

Ihr verwandelt Rohstoffkarten möglichst geschickt in Bauwerke. Jede Siedlung zählt 1 Punkt, jede Stadt 2 Punkte, ein Stadtausbau 3 oder 4 Punkte, und Straßen- sowie Ritterkarten bringen auf ihrer B-Seite je 1 Punkt. Siedlungen, Städte und Ausbauten bleiben euch sicher, Straßen und Ritter können dagegen den Besitzer wechseln. Häufig entscheiden die Stadtausbauten das Spiel, weil sie viele Punkte und dauerhafte Vorteile liefern.

Spielmaterial

67 Rohstoffkarten

42 Baukarten

1 Schicksalskarte

Spielaufbau

- Sortiert die Baukarten nach Straße, Siedlung/Stadt, Ritter und Stadtausbau und legt vier getrennte Stapel in die Tischmitte.
- Zu zweit nehmt ihr alle Karten heraus, die unten rechts mit 3 oder 4 Spielerzahlsymbolen markiert sind. Zu dritt entfernt ihr nur die Karten mit 4 Symbolen. Zu viert bleiben alle Karten im Spiel.
- Mischt den Stapel Siedlung/Stadt und legt ihn so ab, dass die Siedlungsseite oben liegt.
- Straßen- und Ritterkarten liegen mit der A-Seite nach oben, dort steht jeweils ein Vorteil. Auf der B-Seite ist 1 Siegpunkt abgebildet.
- Die Stadtausbaukarten kommen mit der Vorderseite nach oben in ihren Stapel.
- Mischt die Rohstoffkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel aus. Deckt davon 5 Karten offen als Markt auf.
- Jeder zieht 3 Rohstoffkarten vom Nachziehstapel und hält sie verdeckt auf der Hand.
- Zu dritt und zu viert legt ihr die Schicksalskarte mit den weißen Pfeilen nach oben neben die Ablage. Zu zweit braucht ihr sie nicht. Die Pfeile bestimmen nicht die Zugreihenfolge.
- Startauslage: Jeder nimmt eine Siedlung und eine Straße (A-Seite nach oben) sowie eine Übersichtskarte "Baukosten" vor sich. Damit startet ihr mit je 1 Siegpunkt.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht der älteste Spieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum, unabhängig davon, wohin die Pfeile der Schicksalskarte zeigen.

Spielablauf

Der Zug in drei Phasen

Wer am Zug ist, durchläuft die drei Phasen in fester Reihenfolge: zuerst tauschen, dann bauen, zum Schluss nachziehen. Jede Phase darfst du auch auslassen, soweit die Regeln keine Pflicht nennen.

1. Rohstoffkarten tauschen

Wie viele Karten du tauschen darfst, hängt von deinen Straßen ab, die mit der A-Seite nach oben liegen. Straßen mit sichtbarer B-Seite zählen dafür nicht.

- Ohne Straße in der Auslage darfst du genau 1 Karte mit dem Nachziehstapel tauschen.
- Für jede Straße mit sichtbarer A-Seite darfst du 1 Karte tauschen, und zwar mit dem Nachziehstapel, dem Markt oder einem Mitspieler.

Beim Tausch mit dem Nachziehstapel legst du entsprechend viele Rohstoffkarten auf die Ablage und ziehst genauso viele nach. Beim Markt nimmst du dir die erlaubte Anzahl offener Karten und legst anschließend genauso viele zurück. Bei einem Mitspieler ziehst du blind aus seiner Hand und gibst ihm danach dieselbe Anzahl Karten zurück. Du darfst ihm dabei auch Karten zurückgeben, die du gerade bei ihm gezogen hast.

Tauschst du mehrere Karten, darfst du für jede einzelne Karte eine andere Möglichkeit wählen. Mit 3 passenden Straßen kannst du also eine Karte über den Markt, eine bei einem Mitspieler und eine bei einem weiteren Mitspieler tauschen.

2. Bauen

Du zahlst die Kosten von der Übersichtskarte, indem du die Rohstoffe auf die Ablage legst, und nimmst dir dann die gewünschte Baukarte.

- **Siedlung:** kostet je 1 Holz, Lehm, Getreide und Wolle und zählt 1 Siegpunkt. Siedlungskarten liegen nebeneinander vor dir. Ist der Stapel leer, kannst du keine Siedlung mehr bauen. Nach dem Bau einer Siedlung darfst du die Schicksalskarte umdrehen.
- **Stadt:** kostet 2 Getreide und 3 Erz und zählt 2 Siegpunkte. Du drehst eine deiner Siedlungen auf die Stadtseite und liest das dort abgedruckte Ereignis vor, das alle befolgen müssen. Beim Ereignis "Räuberüberfall" wird zusätzlich die Schicksalskarte gewendet. Ohne eigene Siedlung kannst du keine Stadt bauen.
- **Stadtausbau:** kostet 3 Wolle und 1 Erz und zählt 3 oder 4 Siegpunkte. Du legst die gewählte Ausbaukarte auf eine deiner Städte, deren Punkte danach nicht mehr zählen. Jeder Ausbau bietet einen dauerhaften Vorteil, der sofort gilt. Jeden Ausbau darfst du nur einmal bauen, zwei Kirchen sind also nicht erlaubt. Ohne Stadt geht kein Ausbau.
- **Straße:** kostet je 1 Holz und 1 Lehm. Straßen werden so übereinandergelegt, dass Texte und Siegpunkte sichtbar bleiben. Die erste Straße liegt mit der A-Seite, die zweite mit der B-Seite, danach wechseln sich die Seiten immer ab.
- **Ritter:** kostet je 1 Getreide, Wolle und Erz. Auch Ritterkarten werden versetzt gestapelt. Der erste Ritter liegt mit der A-Seite, danach wechseln sich B- und A-Seite ab.

Straßen und Ritter wechseln den Besitzer

Ist der entsprechende Stapel leer und du baust trotzdem eine Straße oder einen Ritter, nimmst du dir die oberste Straße bzw. den obersten Ritter eines Mitspielers. Betroffen ist der Spieler, der in Pfeilrichtung der Schicksalskarte am nächsten sitzt. Hat dieser Spieler keine passende Karte, wird er übersprungen und der nächste in Pfeilrichtung verliert die Karte. Eine Kirche schützt den ersten Ritter, eine Stadtburg die ersten drei Straßen ihres Besitzers. Wer nur 1 Ritter bzw. höchstens 3 Straßen besitzt, wird dadurch ebenfalls übersprungen.

3. Rohstoffkarten nachziehen

Zum Abschluss ziehst du die obersten 2 Karten vom Nachziehstapel. Für jede deiner Ritterkarten, die mit der A-Seite ausliegt, ziehst du 1 weitere Karte. Geht der Nachziehstapel aus, mischt ihr die Ablage und legt sie als neuen Nachziehstapel aus.

Der Spielzug

- 1 Rohstoffkarten tauschen: mit dem Nachziehstapel, dem Markt oder Mitspielern, begrenzt durch die Zahl deiner Straßen mit sichtbarer A-Seite.
- 2 Bauen: Baukosten in Rohstoffen auf die Ablage legen und die gewünschten Baukarten auslegen. Jedes Bauobjekt nur einmal pro Zug.
- 3 Rohstoffkarten nachziehen: 2 Karten plus 1 Karte je Ritter mit sichtbarer A-Seite.
- 4 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Beim Bauen darfst du beliebig oft 3 gleiche Rohstoffkarten gegen 1 Rohstoff deiner Wahl eintauschen.
- Jedes Bauobjekt baust du pro Zug höchstens einmal: Eine Straße und ein Ritter im selben Zug sind also erlaubt, zwei Straßen dagegen nicht.
- Die Rückseite einer Siedlungskarte mit dem Stadtereignis darfst du erst anschauen, wenn du die Siedlung tatsächlich zur Stadt umwandelst.
- Das beim Städtebau vorgelesene Ereignis gilt für alle Spieler. Beim "Räuberüberfall" wird zusätzlich die Schicksalskarte gewendet.
- Dank des Stadtausbaus "Bibliothek" suchst du dir einmal je Tauschphase bei einem Mitspieler eine Karte aus, dessen Hand dafür offen ist. Tauschst du danach erneut mit demselben Spieler, geschieht das wieder blind; vorher sollte er seine Karten mischen dürfen.
- Eine Kirche schützt den ersten Ritter, eine Stadtburg die ersten drei Straßen vor dem Wegnehmen.
- Ist der Nachziehstapel leer, wird die Ablage gemischt und als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 10 Siegpunkte in seiner Auslage hat. Dieser Spieler gewinnt sofort. Die Punkte setzen sich aus Siedlungen (1), Städten (2), Stadtausbauten (3 oder 4) sowie Straßen- und Ritterkarten mit sichtbarer Siegpunktseite zusammen. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Spiel zu zweit: Alle Baukarten mit 3 oder 4 Spielerzahlsymbolen werden aussortiert. Die Schicksalskarte wird nicht benötigt.
- Spiel zu dritt: Nur die Karten mit 4 Spielerzahlsymbolen werden aussortiert.
- Spiel zu viert: Es wird mit allen Baukarten gespielt.
- Zu fünft oder zu sechst: Mit einem zweiten Exemplar des Spiels gelten dieselben Regeln. Die Rohstoffkarten beider Spiele werden zusammen gemischt. Zu fünft kommen aus dem zweiten Spiel alle Ausbaukarten mit 3 Spielerzahlsymbolen dazu, zu sechst zusätzlich die mit 4 Symbolen.

Tipps

- Straßen mit sichtbarer A-Seite erweitern deine Tauschmöglichkeiten. Da sich A- und B-Seite abwechseln, bringt jede zweite Straße stattdessen einen Siegpunkt.
- Ritter mit sichtbarer A-Seite liefern dir jede Runde zusätzliche Nachziehkarten und damit mehr Baumaterial.
- Stadtausbauten sind die stärksten Punktelieferanten, verlangen aber den Weg über Siedlung und Stadt. Plane Getreide und Erz frühzeitig ein.
- Denke daran, dass die Punkte der Stadt unter einem Ausbau nicht mehr zählen. Der Ausbau bringt also weniger Netto-Punkte, als sein Aufdruck vermuten lässt.
- Kirche und Stadtburg sichern Ritter bzw. Straßen gegen das Wegnehmen ab, wenn die Stapel in der Tischmitte zur Neige gehen.
- Mit der Regel, 3 gleiche Rohstoffe in 1 beliebigen zu tauschen, kannst du Überschüsse aus dem Markt gezielt in fehlende Rohstoffe umwandeln.

Häufige Fragen

Wie viele Rohstoffkarten darf ich pro Zug tauschen?

So viele, wie du Straßen mit sichtbarer A-Seite vor dir liegen hast. Ohne Straße darfst du genau 1 Karte mit dem Nachziehstapel tauschen.

Darf ich für mehrere Tauschkarten verschiedene Partner nutzen?

Ja. Für jede einzelne Tauschkarte darfst du frei zwischen Nachziehstapel, Markt und einem Mitspieler wählen.

Darf ich zwei Straßen in einem Zug bauen?

Nein. Jedes Bauobjekt darf pro Zug nur einmal gebaut werden. Verschiedene Objekte wie eine Straße und ein Ritter sind im selben Zug dagegen erlaubt.

Was passiert, wenn kein Ritter oder keine Straße mehr im Stapel liegt?

Du nimmst die oberste Straße bzw. den obersten Ritter des Spielers, der in Pfeilrichtung der Schicksalskarte am nächsten sitzt. Hat dieser keine solche Karte, wird er übersprungen.

Darf ich die Stadtseite meiner Siedlungskarte vorher anschauen?

Nein. Das Ereignis auf der Rückseite darfst du erst sehen, wenn du die Siedlung wirklich zur Stadt umwandelst.

Zählt eine Stadt noch Punkte, wenn ein Ausbau darauf liegt?

Nein. Sobald eine Ausbaukarte auf einer Stadt liegt, zählen nur noch die 3 bzw. 4 Siegpunkte des Ausbaus.

Kann ich fehlende Rohstoffe ersetzen?

Ja. Beim Bauen darfst du beliebig oft 3 gleiche Rohstoffkarten abgeben und dafür 1 Rohstoff deiner Wahl einsetzen.

Wie viele Karten ziehe ich am Zugende nach?

Grundsätzlich 2 Karten vom Nachziehstapel. Für jeden deiner Ritter, der mit der A-Seite ausliegt, kommt 1 weitere Karte dazu.

Wann wird die Schicksalskarte gedreht?

Nach dem Bau einer Siedlung darfst du sie umdrehen. Außerdem muss sie gewendet werden, wenn beim Städtebau das Ereignis "Räuberüberfall" auftritt.

Was tun, wenn der Rohstoff-Nachziehstapel leer ist?

Mischt die Karten der Ablage und legt sie als neuen Nachziehstapel aus.

Informationen zum Spiel

Autor	Klaus Teuber
Erscheinungsjahr	2011
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 17.10.2026. 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/die-siedler-von-catan-das-schnelle-kartenspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-siedler-von-catan-das-schnelle-kartenspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026