

CATAN

AUFBRUCH DER MENSCHHEIT

Spielanleitung

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit dem kostenlosen
CATAN Assistent



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter.

Herzlich willkommen!

Der Ursprung des modernen Menschen – *Homo sapiens* – liegt in Afrika. Ob Klimaumschwünge, Nahrungsknappheit oder reine Neugier die Ursache waren – einige dieser frühen Jäger und Sammler beschlossen vor ca. 185.000 Jahren, neue Regionen zu erkunden, und breiteten sich in der ganzen Welt aus. Vor rund 60.000 Jahren drangen sie bis nach Ost-Asien vor und etwa 20.000 Jahre später ließen sie sich in Europa nieder. Dazwischen konnten sie auch den Ozean bezwingen und erreichten Australien. Wegen des niedrigeren Meeresspiegels in der Eiszeit vor ca. 14.000 Jahren existierte zwischen Asien und Amerika eine Landbrücke. Diese Verbindung nutzten die damaligen Menschen zur Übersiedlung in weitere Gebiete.

Im Laufe ihrer allmählichen Ausbreitung mussten sie sich ständig neuen klimatischen Bedingungen und lebensfeindlichen Umgebungen anpassen, noch unbekannte Nahrungsquellen erschließen und neue Werkzeuge entwickeln. Vor allem aufgrund ihres hochentwickelten Gehirns konnten sie überall auf der Welt ihr Überleben sichern.

Die Menschen in der Steinzeit entwickelten handwerkliche Fähigkeiten, lernten, eigenständig Feuer zu machen sowie Nahrung durch Räuchern und Trocknen haltbar zu machen, und verbesserten ihre Jagdausrüstung. Da sie nicht immer Höhlen zum Schutz vor den Elementen fanden, lernten sie, stabile Zelte aus Fellen, Knochen, Holz und Mammutzähnen zu errichten. Boote zum Fischen dienten außerdem zur Erkundung der Meere und Ozeane, sodass auch Australien und viele Inseln besiedelt wurden.

In Europa und Asien traf der *Homo sapiens* auf die ähnlich weit entwickelten Neandertaler, die Afrika viele tausend Jahre zuvor verlassen hatten. Funde belegen, dass beide Gruppen über Tausende von Jahren nebeneinander lebten und Kontakte pflegten. Ob diese nur friedlicher Natur waren oder wie ihr Kampf um die knappen Ressourcen aussah, wissen wir nicht.

In *CATAN – Aufbruch der Menschheit* erlebt ihr die Anfänge der Menschheitsgeschichte durch die Jahrtausende. Schafft ihr es, eure Stämme aus Afrika nach Europa, Asien, Australien und Amerika wandern und dort siedeln zu lassen?

Damit der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir das bewährte CATAN-Regelsystem. Auf den Seiten 2–3 bzw. 4–5 findet ihr den Aufbau des Spielfeldes sowie erste Informationen zum Spiel. Lest danach die grundlegenden Spielregeln ab Seite 6. Ab Seite 11 folgt ein historischer Überblick über die im Spiel erwähnten Tiere, Pflanzen und Werkzeuge.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielübersicht & Aufbau für 3 Spieler	2
Spielübersicht & Aufbau für 4 Spieler	4
Vorbereitung des Spielmaterials	6
Der Spielablauf im Überblick	7
Der Spielablauf im Einzelnen	7
Weitere Regelerläuterungen	9
Spielende	10
Variabler Aufbau	10
Materialübersicht	10
Geschichtlicher Hintergrund	11
Impressum	12



VORBEREITUNG FÜR 3 SPIELER

AUFBAU DES SPIELFELDES

Der Spielplan zeigt die Welt in der Altsteinzeit mit der Aufteilung in die verschiedenen Kontinente, die es zu besiedeln gilt. Diese Doppelseite zeigt den **Aufbau für 3 Spieler**, erkennbar an der Anzahl der Eisbären auf der Eislandschaft ganz rechts. Spielt ihr mit 4 Spielern, findet ihr den Aufbau und die dazugehörigen Informationen auf der nächsten Doppelseite.

Für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf diesen Seiten aufzubauen. Platziert die Zahlenchips auf den Landschaftsfeldern in Afrika und setzt eure Lager sowie Entdecker auf die angegebenen Kreuzungen. Im Spiel zu dritt benötigt ihr die weißen Figuren nicht. Legt das entsprechende Spielmaterial zurück in die Schachtel.

Für Fortgeschrittene

Wenn ihr *CATAN – Aufbruch der Menschheit* mehrfach gespielt habt, könnt ihr die Startaufstellung auch variabel aufbauen. Die Regeln dazu findet ihr auf S. 10.

SPIELÜBERSICHT

• Vor euch liegt die Welt, aufgeteilt in die Regionen Afrika, Europa, Asien, Australien und (Nord- und Süd-)Amerika. Sie besteht aus 49 Landschaftsfeldern und ist umgeben von Wasser und Eis. Eure Aufgabe ist es, Afrika zu verlassen, die ganze Welt zu besiedeln und auf dem Weg viele Siegpunkte zu sammeln.

• In den Regionen gibt es 4 verschiedene Landschaften. Jede dieser Landschaften erzeugt jeweils eine andere Art Rohstoff. Die Rohstoffe werden durch Karten symbolisiert. Die Landschaften werfen folgende Erträge ab:



Wald erzeugt Rohstoff Fell



Ödland erzeugt Rohstoff Knochen



Grasland erzeugt Rohstoff Fleisch



Gebirge erzeugt Rohstoff Feuerstein

• Ihr beginnt das Spiel mit 3 Lagern und mit 1 Entdecker. Diese starten alle in der Region Afrika. Außerhalb von Afrika sammelt ihr mit dem Bau von Lagern Siegpunkte, die ihr für das Sammeln der Lagerplatz-Plättchen erhaltet. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

• Um zu Siegpunkten zu kommen, müsst ihr zum Beispiel neue Entdecker platzieren und sie zu Lagern umwandeln. Dafür erhaltet ihr Lagerplatz-Plättchen, die Siegpunkte zählen. Wer Entdecker und Lager einsetzen möchte, braucht dazu Rohstoffe.

• Wie kommt ihr zu Rohstoffen? In jedem Zug wird ermittelt, welche Landschaften Erträge abwerfen. Das geschieht mit den 2 Würfeln. Wird zum Beispiel eine „6“ gewürfelt, werfen alle Felder mit dem 6er-Zahlenchip Erträge ab – in der Abbildung auf dem bereits besiedelten Kontinent Afrika zum Beispiel ein Ödland (Knochen) und ein Gebirge (Feuerstein).

• Erträge erhaltet ihr nur dann, wenn ihr mit einem Lager (**nicht** mit einem Entdecker!) an ein Landschaftsfeld angrenzt, das einen Rohstoff erzeugt. In der Abbildung grenzen in Afrika ein blaues Lager und ein rotes Lager an das 6er-Ödland sowie ein orangefarbenes Lager an das 6er-Gebirge. Bei einer gewürfelten „6“ erhalten deshalb Blau und Rot je 1 Knochen und Orange 1 Feuerstein.

• Die meisten Lager grenzen an mehrere Landschaftsfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – bis zu 3 verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt das bereits erwähnte orangefarbene Lager an 3 Felder: 1 Gebirge, 1 Ödland und 1 Wald.

• Da ihr nicht an allen Landschaftsfeldern und Zahlenchips Lager haben könnt, erhaltet ihr manche Rohstoffe möglicherweise nur selten oder gar nicht. Zum Einsetzen neuer Entdecker, zum Bewegen dieser und zur Umwandlung in Lager benötigt ihr aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

• Aus diesem Grund dürft ihr mit dem Vorrat tauschen und untereinander handeln. Macht euch Tauschangebote oder lasst euch welche machen! Ist der Handel erfolgreich, habt ihr vielleicht den Rohstoff, der zum Bauen fehlte.

• Ein neues Lager dürft ihr nur auf einer freien Kreuzung mit einem Lagerplatz-Plättchen bauen. Voraussetzung dafür ist, dass ihr die Kreuzung vorher mit eurem Entdecker erreicht habt.

• Überlegt genau, wohin ihr eure Lager baut. Die Zahlenchips sind mit Ziffern unterschiedlicher Größe sowie Punkten versehen. Je größer die Ziffer dargestellt ist und je mehr Punkte abgebildet sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Zahl gewürfelt wird. Die roten Zahlen „6“ und „8“ sind am größten dargestellt und werden mit der höchsten Wahrscheinlichkeit gewürfelt. Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erzeugen die mit solchen Zahlen versehenen Landschaftsfelder Rohstoffe.

• Lest nun weiter auf S. 6.



VORBEREITUNG FÜR 4 SPIELER

AUFBAU DES SPIELFELDES

Der Spielplan zeigt die Welt in der Altsteinzeit mit der Aufteilung in die verschiedenen Kontinente, die es zu besiedeln gilt. Diese Doppelseite zeigt den **Aufbau für 4 Spieler**, erkennbar an der Anzahl der Eisbären auf der Eislandschaft ganz rechts.

Für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf diesen Seiten aufzubauen. Platziert die Zahlenchips auf den Landschaftsfeldern und setzt eure Lager sowie Entdecker auf die angegebenen Kreuzungen.

Für Fortgeschrittene

Wenn ihr *CATAN – Aufbruch der Menschheit* mehrfach gespielt habt, könnt ihr die Startaufstellung auch variabel aufbauen. Die Regeln dazu findet ihr auf S. 10.

SPIELÜBERSICHT

• Vor euch liegt die Welt, aufgeteilt in die Regionen Afrika, Europa, Asien, Australien und (Nord- und Süd-)Amerika. Sie besteht aus 49 Landschaftsfeldern und ist umgeben von Wasser und Eis. Eure Aufgabe ist es, Afrika zu verlassen, die ganze Welt zu besiedeln und auf dem Weg viele Siegpunkte zu sammeln.

• In den Regionen gibt es 4 verschiedene Landschaften. Jede dieser Landschaften erzeugt jeweils eine andere Art Rohstoff. Die Rohstoffe werden durch Karten symbolisiert. Die Landschaften werfen folgende Erträge ab:



Wald erzeugt Rohstoff Fell



Ödland erzeugt Rohstoff Knochen



Grasland erzeugt Rohstoff Fleisch



Gebirge erzeugt Rohstoff Feuerstein

• Ihr beginnt das Spiel mit 3 Lagern und mit 1 Entdecker. Diese starten alle in der Region Afrika. Außerhalb von Afrika sammelt ihr mit dem Bau von Lagern Siegpunkte, die ihr für das Sammeln der Lagerplatz-Plättchen erhaltet. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

• Um zu Siegpunkten zu kommen, müsst ihr zum Beispiel neue Entdecker platzieren und sie zu Lagern umwandeln. Dafür erhaltet ihr Lagerplatz-Plättchen, die Siegpunkte zählen. Wer Entdecker und Lager einsetzen möchte, braucht dazu Rohstoffe.

• Wie kommt ihr zu Rohstoffen? In jedem Zug wird ermittelt, welche Landschaften Erträge abwerfen. Das geschieht mit den 2 Würfeln. Wird zum Beispiel eine „6“ gewürfelt, werfen alle Felder mit dem 6er-Zahlenchip Erträge ab – in der Abbildung auf dem bereits besiedelten Kontinent Afrika zum Beispiel ein Ödland (Knochen) und ein Gebirge (Feuerstein).

• Erträge erhaltet ihr nur dann, wenn ihr mit einem Lager (**nicht** mit einem Entdecker!) an ein Landschaftsfeld angrenzt, das einen Rohstoff erzeugt. In der Abbildung grenzen in Afrika ein blaues Lager, ein rotes Lager und ein weißes Lager an das 6er-Ödland und ein orangefarbenes Lager an das 6er-Gebirge. Bei einer gewürfelten „6“ erhalten deshalb Blau, Rot und Weiß je 1 Knochen und Orange 1 Feuerstein.

• Die meisten Lager grenzen an mehrere Landschaftsfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – bis zu 3 verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt das bereits erwähnte weiße Lager an 3 Felder: 1 Ödland und 2 Graslandschaften.

• Da ihr nicht an allen Landschaftsfeldern und Zahlenchips Lager haben könnt, erhaltet ihr manche Rohstoffe möglicherweise nur selten oder gar nicht. Zum Einsetzen neuer Entdecker, zum Bewegen dieser und zur Umwandlung in Lager benötigt ihr aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

• Aus diesem Grund dürft ihr mit dem Vorrat tauschen und untereinander handeln. Macht euch Tauschangebote oder lasst euch welche machen! Ist der Handel erfolgreich, habt ihr vielleicht den Rohstoff, der zum Bauen fehlte.

• Ein neues Lager dürft ihr nur auf einer freien Kreuzung mit einem Lagerplatz-Plättchen bauen. Voraussetzung dafür ist, dass ihr die Kreuzung vorher mit eurem Entdecker erreicht habt.

• Überlegt genau, wohin ihr eure Lager baut. Die Zahlenchips sind mit Ziffern unterschiedlicher Größe sowie Punkten versehen. Je größer die Ziffer dargestellt ist und je mehr Punkte abgebildet sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Zahl gewürfelt wird. Die roten Zahlen „6“ und „8“ sind am größten dargestellt und werden mit der höchsten Wahrscheinlichkeit gewürfelt. Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erzeugen die mit solchen Zahlen versehenen Landschaftsfelder Rohstoffe.



VORBEREITUNG

AUFBAU DES SPIELMATERIALS

Spielfiguren

Figuren der Spieler: Nehmt euch jeweils die Figuren in einer Spielerfarbe. (Im Spiel zu dritt bleiben die weißen Figuren in der Schachtel.):



Lager



Entdecker



Fortschritts-Figuren

Bedrohungs-Figuren: Setzt den Neandertaler und den Säbelzähntiger auf den Gletscher im Norden (siehe Abbildung Spielaufbau).



Übersichten

Fortschrittsleisten: Legt die 4 Fortschrittsleisten nach Belieben neben dem Spielplan aus. Es ist sinnvoll, Kleidung und Konstruktion zueinanderzulegen, da diese Werte im Spiel gleichzeitig betrachtet werden. Legt die Fortschritts-Siegpunkt-Marker auf das Feld ganz rechts (die höchste Stufe) ihrer Leiste.



Stellt jeweils 1 eurer Fortschritts-Figuren auf das Startfeld ganz links jeder Fortschrittsleiste.

Fortschritts- und Kostenübersichts-Karten:

Nehmt euch jeweils eine der Fortschritts- und Kostenübersichts-Karten. Hier könnt ihr ablesen, welche Nutzen euch die einzelnen Fortschrittsleisten bringen und welche Kosten für Entwicklung und Fortschritt anfallen.



Rohstoffkarten

Sortiert die Rohstoffkarten und legt sie offen als Vorrat in die Fächer des Kartenhalters. Den Kartenhalter stellt ihr neben den Spielplan.



Sondersiegpunkt-Marker & Würfel

Legt die 5 Sondersiegpunkt-Marker in Form von 1 Speerspitze (Erfolgreichster Jäger) und 4 Muscheln mit Früchten und Nüssen (1x Schnellster Sammler & 3x Sammler) neben dem Spielplan bereit, ebenso die 2 Würfel. Im Spiel zu dritt legt ihr 1 kleine Muschel mit nur 1 Siegpunkt (Sammler-Marker) wieder zurück in die Schachtel.



Erfolgreichster Jäger



Schnellster Sammler



Sammler



Würfel

STARTAUFSTELLUNG

Legt den Spielplan mit der eurer Spieleranzahl entsprechenden Seite nach oben aus. Diese erkennt ihr an der Zahl der Eisbären auf dem Gletscher ganz rechts.



3 Spieler

4 Spieler

Für Einsteiger

Startlager: Platziert jeweils 3 Lager und 1 Entdecker auf dem Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 & 3, bzw. 4 & 5. Spielt ihr zu dritt, werden die weißen Figuren nicht eingesetzt.

Lagerplatz-Plättchen: Sortiert die Lagerplatz-Plättchen und legt jeweils 1 Plättchen auf jeden Lagerplatz mit derselben Farbe und demselben Symbol. **Wichtig:** Der Spielplan für 3 Spieler weist weniger Lagerplätze auf.



Europa



Asien

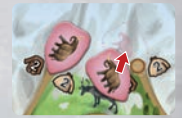


Australien



Nord- und Südamerika

Entdeckungs-Plättchen: Sortiert die Entdeckungs-Plättchen nach Tierart auf der Vorderseite. Mischt jede Sorte, ohne sie umzudrehen, und verteilt sie auf die entsprechenden Entdeckungsfelder. Achtet dabei darauf, dass die Tierarten übereinstimmen. **Wichtig:** Nord- und Südamerika haben dieselbe Farbe, aber verschiedene Tierarten. Achtet hier besonders auf die richtige Zuordnung.



Europa



Asien



Australien



Nordamerika



Südamerika

Jagd-Siegpunkt-Marker: Legt die 5 Jagd-Siegpunkt-Marker auf die entsprechenden Wolkenfelder auf dem Spielplan.



Europa



Asien



Australien



Nordamerika



Südamerika

Startrohstoffe: Jeder Spieler erhält 1 Fell und 1 Knochen aus dem Vorrat als Startrohstoffe.



Wichtig: Die Rohstoffkarten haltet ihr verdeckt in der Hand.

Startspieler: Würfelt reihum mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel.

Für Fortgeschrittene

Wenn ihr *CATAN – Aufbruch der Menschheit* mehrmals gespielt habt, empfehlen wir die freie Gründung eurer Startlager in der Gründungsphase. Mehr Informationen zum Ablauf findet ihr auf S. 10.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Seid ihr an der Reihe, habt ihr in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

1.) Ertragsphase

Ihr müsst mit den beiden Würfeln die Erträge dieses Zuges auswürfeln. Das Ergebnis gilt für alle Spieler.

2.) Aktionsphase

Ihr dürft handeln, Entdecker platzieren, bewegen oder in Lager umwandeln und Fortschritts-Figuren vorrücken.

Nach dem Abschluss eurer Aktionen gebt ihr die Würfel an euren linken Nachbarn weiter. Er ist nun an der Reihe und setzt das Spiel mit der Ertragsphase fort.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

ERTRAGSPHASE

Würfeln

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landschaftsfelder, die Erträge erzeugen.

Erträge erhalten

Jeder Spieler, der ein Lager an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich 1 Rohstoffkarte dieses Feldes vom Vorrat. Habt ihr 2 oder sogar 3 Lager um ein ausgewürfeltes Landschaftsfeld stehen, erhaltet ihr für jedes Lager 1 Rohstoffkarte dieses Feldes.

Beispiel: Orange würfelt eine 4. Weiß und Rot erhalten je eine Karte Fleisch durch ihre Lager an der Graslandschaft. Orange erhält keine Rohstoffe, da keines seiner Lager an der 4 steht. Blau erhält keine Rohstoffe, da Entdecker-Figuren keine Rohstoffe sammeln können.



AKTIONSPHASE

Nachdem das Würfelergebnis ausgeführt ist, darf der Spieler Handel treiben, Entdecker platzieren, bewegen und in Lager umwandeln sowie Fortschritts-Figuren vorrücken. Alle Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Es ist beispielsweise möglich zu handeln, einen Entdecker zu bewegen, dann weiter zu handeln und einen Entdecker in ein Lager umzuwandeln.

Handeln

Der Spieler darf handeln, um Rohstoffkarten zu tauschen. Ihr dürft so lange und so oft tauschen, wie es eure Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Die 2 nachstehend beschriebenen Arten von Handel können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden:

Handel mit Mitspielern:

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffe tauschen. Ihr könnt mitteilen, welche Rohstoffe ihr benötigt und ihr bereit seid, dafür abzugeben. Ihr könnt euch aber auch die Vorschläge eurer Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

Beispiel: Weiß ist an der Reihe. Er fragt nach 1 Fleisch und bietet dafür 1 Fell. Orange möchte ihm 1 Fleisch geben, verlangt jedoch nach 1 Fell und einer weiteren beliebigen Rohstoffkarte. Rot möchte den von Weiß angebotenen Tausch annehmen und 1 Fleisch für 1 Fell tauschen. Weiß ist einverstanden und Rot und Weiß tauschen die Karten aus.

Handel mit dem Vorrat:

Der Spieler kann auch ohne Mitspieler Handel treiben.

3:1 mit dem Vorrat: Ihr könnt 3 gleiche Rohstoffkarten in den Vorrat zurücklegen und euch dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte eurer Wahl nehmen.

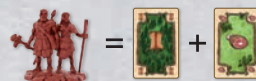
Beispiel: Weiß legt 3 Karten Fell in den Vorrat und nimmt sich dafür 1 Karte Fleisch aus dem Vorrat.

Entdecker

Entdecker werden benötigt, um damit auf andere Kontinente vorzudringen, Entdeckungsfelder zu erkunden und neue Lager zu gründen.

Um Aktionen mit ihnen ausführen zu können, müssen bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Kostenübersichts-Karte) zurück in den Vorrat gelegt werden. Ihr dürft dann die jeweiligen Aktionen ausführen.

Entdecker platzieren: erfordert 1 x Fell + 1 x Fleisch



Auf eine Kreuzung: Ein Entdecker darf nur auf einer Kreuzung platziert werden. Diese muss neben einer Kreuzung mit einem eigenen Lager liegen.

2 Figuren: Es können maximal 2 Entdecker eines Spielers gleichzeitig auf dem Spielplan stehen. Möchtet ihr 1 Entdecker an einem anderen Lager platzieren, wenn bereits beide Entdecker auf dem Spielplan stehen, muss zunächst 1 Entdecker entfernt werden, der in dieser Runde noch nicht bewegt wurde. Er darf dann wie üblich platziert werden (es müssen trotzdem 1 Fell und 1 Fleisch abgegeben werden).

Wichtig: Entdecker bringen keine Erträge, wenn die Zahl des angrenzenden Feldes gewürfelt wird. Nur Lager bringen Erträge!

Entdecker bewegen: erfordert 1 x Fell ODER 1 x Fleisch



Bewegung: Entdecker werden entlang der Wege von Kreuzung zu Kreuzung bewegt. Die Grundreichweite geht über 1–3 Kreuzungen, nicht gelaufene Schritte verfallen. Mit der Fortschrittsleiste Nahrung kann die Reichweite der Entdecker auf bis zu 7 erhöht werden.

Wichtig: Jeder Zug auf bzw. über eine Kreuzung zählt als 1 Bewegung. Es macht keinen Unterschied, ob sie leer oder Lagerplätze (auch mit Plättchen), Entdeckungsfelder oder Startplätze sind. Über andere Entdecker oder Lager können sich Entdecker hinwegbewegen.



Beispiel: Blau ist auf Stufe 1 der Fortschrittsleiste Nahrung. Er gibt 1 Fleisch ab und zieht seinen Entdecker 4 Kreuzungen weit. Dabei bewegt er sich über die orangefarbenen Figuren hinweg.

Bewegungsrichtung: Entdecker können sich in alle Richtungen bewegen, in die Wege von ihrer Position abzweigen. Ein Weg darf in einer Runde auch mehrmals benutzt werden, zum Beispiel als Hin- und Rückweg.

Ende der Bewegung: Ein Entdecker darf seine Bewegung nur auf einer freien Kreuzung beenden. Er darf nicht auf einer Kreuzung stehen bleiben, wenn dort ein anderer Entdecker steht. Eine Kreuzung zählt auch als frei, wenn ein Lagerplatz-Plättchen darauf liegt.

Wichtig: Jeder Entdecker darf in einer Runde nur einmal bewegt werden.

Bewegung mit Nahrungs-Fortschritt: Mit dem Vorrücken auf der Fortschrittsleiste Nahrung kann die Reichweite der Entdecker vergrößert werden. Eine Stufe vorrücken bedeutet +1 Schritt (mehr Informationen findet ihr unter dem Punkt „Fortschritts-Figur vorrücken“ rechts).

Bewegung beider Entdecker: Beide Entdecker dürfen in derselben Runde bewegt werden, wenn für jeden Entdecker 1 Rohstoff Fell oder Fleisch abgegeben wird.

Entdeckungsfelder: Entdecker dürfen nur auf oder über Entdeckungsfelder bewegt werden, wenn die dortigen Bedingungen erfüllt sind. Mehr Informationen findet ihr unter dem Punkt „Entdeckungsfelder“ auf S. 9.

Lagerplätze: Beendet ein Entdecker seine Bewegung auf einem freien Lagerplatz mit Lagerplatz-Plättchen, kann er in ein Lager umgewandelt werden (siehe nächstes Kapitel „Entdecker in Lager umwandeln“). Dies ist aber keine Pflicht.

Meerenge zwischen Afrika und Europa: Zwischen Afrika und Europa gibt es eine Meerenge zwischen dem Gebirge mit dem 10er Zahlenchip und dem Ödland mit der „5“. Hier können Entdecker nicht übersetzen. Ihr müsst alle am Ödland mit dem 2er-Zahlenchip vorbeilaufen.

Entdecker in Lager umwandeln:

erfordert 1 x Fell + 1 x Knochen + 1 x Feuerstein



Umwandlung: 1 Entdecker kann nur in 1 Lager umgewandelt werden, wenn er auf einem freien Lagerplatz mit Lagerplatz-Plättchen steht. Hat der Spieler die erforderlichen Rohstoffe abgegeben, nimmt er den Entdecker vom Spielplan zurück in seinen Vorrat, legt das Lagerplatz-Plättchen (1 Siegpunkt) offen vor sich und platziert ein Lager auf der Kreuzung.

6 Figuren: Wenn ein Entdecker zu einem Lager umgewandelt werden soll, nehmt ihr eine Lager-Figur aus eurem Vorrat, um sie auf dem Spielplan zu platzieren. Habt ihr alle 6 Lager-Figuren bereits auf den Spielplan gesetzt und wollt einen Entdecker in ein Lager umwandeln, müsst ihr zuerst 1 Lager aus Afrika entfernen und auf dem neuen Lagerplatz platzieren. Steht in Afrika kein Lager mehr, da die 3 Figuren von dort bereits neu platziert wurden, wird 1 beliebiges Lager entfernt und auf dem neuen Lagerplatz platziert.

Hinweis für Spieler, die CATAN schon kennen: In *CATAN – Aufbruch der Menschheit* zählen nur ausliegende Siegpunkt-Plättchen (z. B. Lagerplatz-Plättchen). Lager auf dem Spielplan zählen keine Siegpunkte.

Fortschritts-Figur vorrücken

Fortschrittsleisten: Es gibt 4 Fortschrittsleisten: Kleidung, Konstruktion, Nahrung und Jagd. Jede Leiste hat 1 Startfeld und 4 Fortschritts-Stufen. Um auf einer Leiste 1 Stufe vorzurücken, müssen verschiedene Rohstoff-Kombinationen abgegeben werden. Welche und wie viele steht auf der jeweiligen Leiste und auf den Kostenübersichts-Karten. Die Rohstoffe variieren je nach Stufe. Sobald eine neue Stufe erreicht wird, wird der Nutzen dieser Stufe direkt aktiv. Einen Überblick über die Nutzen der verschiedenen Leisten findet ihr auch auf eurer Fortschritts-Karte.



Beispiel: Blau ist auf Stufe 1 der Fortschrittsleiste Nahrung. Er bezahlt 1 Knochen und bewegt seine Fortschritts-Figur auf Stufe 2. Seine Entdecker dürfen sich nun bis zu 5 Kreuzungen weit bewegen. Er muss trotzdem weiterhin 1 Fleisch oder 1 Fell bezahlen, um sie bewegen zu können.

Siegpunkte: Auf Stufe 4 jeder Fortschrittsleiste liegt je 1 Fortschritts-Siegpunkt-Marker. Der erste Spieler, der diese Stufe erreicht, erhält den Siegpunkt-Marker und legt ihn offen vor sich. Er zählt 1 Siegpunkt. Es ist möglich, mehrere der 4. Stufen als Erster zu erreichen und somit mehrere Fortschritts-Siegpunkte zu erhalten. Diese können auch nicht mehr von anderen Spielern abgenommen werden.

Konstruktion & Kleidung

Um Entdeckungsfelder erkunden oder über sie hinweglaufen zu können, müsst ihr bestimmte Stufen dieser Leisten erreicht haben. (Mehr Informationen zu den Entdeckungsfeldern findet ihr unter dem Punkt „Entdeckungsfelder“ auf S. 9.)



Nahrung

Jede Stufe erhöht die Reichweite der Entdecker, mit der sie sich bewegen können, wenn ein Spieler 1 Fleisch oder 1 Fell abgibt. Die Grundreichweite 1–3 gilt für jeden Spieler bereits auf dem Startfeld, für jede weitere Stufe kommt 1 Schritt hinzu.



Jagd

Bei dieser Leiste ist der Nutzen beim Erreichen der nächsten Stufe ein einmaliger Vorteil. Sobald eine Fortschritts-Figur vorgerückt wird, darf der entsprechende Spieler 1 der beiden Bedrohungs-Figuren (Neandertaler oder Säbelzahn tiger) auf ein anderes Landschaftsfeld versetzen. Hat ein anderer Spieler angrenzend zu diesem Feld ein Lager, so darf bei ihm eine Karte gezogen werden. (Weitere Informationen zu den Bedrohungen erhaltet ihr unten.)



SONDERFALL

Bedrohungen

Neandertaler und Säbelzahn tiger sind Bedrohungen und blockieren jegliche Erträge. Wird eine Zahl gewürfelt, auf deren Feld eine Bedrohung steht, erhalten die angrenzenden Lager keine Rohstoffe. Außerdem darf der Spieler, der eine Bedrohung auf ein Feld versetzt, bei einem anderen Spieler mit an das Feld angrenzendem Lager eine Rohstoffkarte ziehen.

- Es darf bei einer gewürfelten Sieben oder dem Aufdecken eines Entdeckungs-Plättchens mit Bedrohung auf der Rückseite nur EINE der beiden Bedrohungs-Figuren versetzt werden.
- Der Neandertaler ist auf Felder in Europa und Asien beschränkt.

- Der Säbelzahn tiger ist auf Felder in Amerika und Australien beschränkt.
- Eine Bedrohung darf nur auf Felder mit einer auf den Spielplan gedruckten Zahl versetzt werden. Das heißt, Afrika und der Gletscher können nicht besetzt werden.

Sieben gewürfelt: Bedrohungen werden aktiv

Kein Ertrag: Hat der Spieler an der Reihe eine „7“ gewürfelt, so erhält kein Spieler Erträge.

Karten abgeben: Alle Spieler, die mehr als 7 Handkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in die jeweiligen Fächer des Kartenhalters. Bei ungeraden Zahlen wird zugunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).

Bedrohung versetzen:

- Der Spieler muss **eine** Bedrohung auf ein anderes Landschaftsfeld versetzen. Der Neandertaler kann auf Felder in Europa und Asien, der Säbelzahn tiger auf Felder in Amerika und Australien versetzt werden.
- Dann raubt der Spieler einem Mitspieler, der ein Lager an dem Landschaftsfeld besitzt, auf welches die Bedrohung gestellt wurde, 1 Handkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Handkarten verdeckt in der Hand. Hat kein Spieler mit Lager an diesem Feld Handkarten, so geht man leer aus.
- Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Aktionsphase fort.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem eine Bedrohung steht, erhalten die Besitzer angrenzender Lager keine Erträge.

Bedrohungen

Es wird sofort eine Bedrohung versetzt. Der Neandertaler darf auf ein anderes Feld in Europa oder Asien oder der Säbelzahn tiger darf auf ein anderes Feld in Amerika oder Australien gesetzt werden. Anschließend wird von einem Mitspieler, der ein an das Feld angrenzendes Lager hat, 1 Rohstoffkarte gezogen – es sei denn, keiner der Mitspieler hat Karten auf der Hand.



Verödung

Es wird sofort 1 Zahlenchip von einem Feld mit der abgebildeten Landschaft in Afrika entfernt. Hier darf der Spieler einen beliebigen Chip der gezeigten Landschaftsfelder aussuchen. Felder ohne Zahlenchips bringen für den Rest des Spiels keine Erträge mehr.



Jagd

Der Spieler nimmt sofort den entsprechenden Jagd-Siegpunkt-Marker von seiner Wolke auf dem Spielplan und legt ihn mit dem Siegpunkt offen vor sich ab. Er zählt 1 Siegpunkt.



WEITERE REGELERLÄUTERUNGEN

ENTDECKUNGSFELDER

Bedingungen

Entdeckungsfelder sind Kreuzungen, neben denen Bedingungen abgebildet sind. Bei Spielbeginn liegen dort Entdeckungs-Plättchen.

- Die weiße Zahl mit dem Kleidungs-Symbol zeigt die erforderliche Stufe auf der Fortschrittsleiste Kleidung an.
- Die schwarze Zahl mit dem Zelt-Symbol zeigt die erforderliche Stufe auf der Fortschrittsleiste Konstruktion an.
- Ein Entdecker darf nur auf ein Entdeckungsfeld bewegt werden oder darüber hinweg, wenn die entsprechenden Fortschritts-Figuren auf beiden Fortschrittsleisten mindestens auf den erforderlichen Stufen stehen. Wer zuerst einen Entdecker zu einem bzw. über ein Entdeckungsfeld bewegt, erhält das dortige Plättchen.

Entdeckungs-Plättchen



Bedingungen

Entdeckungs-Plättchen

Erhält ein Spieler ein Entdeckungs-Plättchen, wird dieses sofort aufgedeckt. Es gibt 3 Arten von Plättchen: Bedrohungen, Verödung und Jagd. Diese haben unterschiedliche Effekte, die der Spieler sofort ausführt. Danach wird das Plättchen mit der Tierseite nach oben vor dem entsprechenden Spieler abgelegt. Ihr solltet im Auge behalten, wie viele Entdeckungs-Plättchen ihr erhalten habt, da sie zusätzliche Siegpunkte einbringen können. (Mehr Informationen dazu findet ihr unter dem Punkt „Erfolgreichster Jäger“.)

SIEGPUNKTE

Siegpunkte benötigt ihr, um das Spiel zu gewinnen. Ihr erhaltet sie, indem ihr Lagerplatz-Plättchen sammelt, wenn ihr auf diesen Positionen Lager baut, oder durch das Sammeln von Jagd-Siegpunkt-Markern und Sondersiegpunkt-Markern. Die Abbildung rechts zeigt, wie ein Siegpunkt aussieht. Die Anzahl der Abbildungen auf den Markern zeigt, wie viele Siegpunkte euch die jeweiligen Marker einbringen.



SONDERSIEGPUNKT-MARKER

Erfolgreichster Jäger (1 x)

Sobald ein Spieler 2 Entdeckungs-Plättchen besitzt, erhält er den Marker „Erfolgreichster Jäger“. Gelingt es einem anderen Spieler, mehr Plättchen zu erhalten als der aktuelle Besitzer, muss der Marker sofort an diesen Spieler übergeben werden. Der Marker „Erfolgreichster Jäger“ zählt 1 Siegpunkt.



Schnellster Sammler (1 x)

Der erste Spieler, der mindestens 1 Lagerplatz-Plättchen in allen 4 Farben besitzt, erhält sofort den Marker „Schnellster Sammler“ und behält ihn bis Spielende. Er kann keinen Marker „Sammler“ mehr erhalten. Der Marker „Schnellster Sammler“ zählt 2 Siegpunkte.



Sammler (3 x)

Jeder weitere Spieler erhält, sobald er mindestens 1 Lagerplatz-Plättchen in allen 4 Farben besitzt, einen Marker „Sammler“ und behält ihn bis Spielende. Jeder Spieler kann hiervon nur einen besitzen. Der Marker „Sammler“ zählt 1 Siegpunkt.



SPIELENDE

Erreicht ein Spieler in seinem Zug 10 oder mehr Siegpunkte, gewinnt er das Spiel und das Spiel endet sofort. Er hat sich erfolgreich als *Homo Sapiens* auf der ganzen Erde verbreitet und hervorragend an die neuen Umstände angepasst.



VARIABLER AUFBAU

Nachdem ihr einige Spiele mit dem Standardaufbau gespielt habt, könnt ihr mit einem variablen Aufbau für zusätzliche Abwechslung sorgen:

- Bereitet das Spielfeld je nach Spielerzahl vor, wie auf den Seiten 2–3 bzw. 4–5 beschrieben. Setzt jedoch noch keine Spielfiguren auf den Kontinent Afrika.

- Über 4 Aufbau-Runden platzieren die Spieler abwechselnd ihre ersten 3 Lager und 1 Entdecker in Afrika. Es beginnt der Spieler, der mit beiden Würfeln die höchste Summe würfelt. Er ist der erste Spieler. Der Spieler rechts von ihm ist der letzte Spieler.
- Der erste Spieler platziert sein erstes Lager auf einen beliebigen Startplatz in Afrika. Diese sind mit dem rechts abgebildeten Hand-Symbol markiert. Die anderen Spieler tun dasselbe im Uhrzeigersinn.
- Hat der letzte Spieler sein Lager platziert, darf er direkt sein zweites Lager auf einen beliebigen freien Startplatz in Afrika setzen. Die anderen Spieler tun dasselbe gegen den Uhrzeigersinn.
- Danach platziert der erste Spieler sein drittes Lager auf einen beliebigen freien Startplatz in Afrika. Die anderen Spieler tun dasselbe im Uhrzeigersinn.
- Der letzte Spieler platziert nach dem Setzen seines letzten Lagers einen Entdecker auf eine beliebige Kreuzung, angrenzend an eines seiner Lager. Die anderen Spieler tun dasselbe gegen den Uhrzeigersinn. Haben alle Spieler ihre 3 Lager und 1 Entdecker platziert, ist die Startaufstellung komplett.

MATERIALÜBERSICHT

	4 Fortschrittsleisten 	4 Fortschritts-Siegpunkt-Marker 	33 Lagerplatz-Plättchen
Kleidung 	Konstruktion 	Nahrung 	18 Entdeckungs-Plättchen
Jagd 	80 Rohstoffkarten (20 pro Rohstoff) mit 1 Kartenhalter 	2 Würfel 	5 Jagd-Siegpunkt-Marker
4 Sätze Spielerfiguren in 4 Farben 	2 Bedrohungen 	13 Zahlenchips 	5 Sondersiegpunkt-Marker
Kostenübersichts-Karte (4 x) 	Fortschritts-Karte (4 x) 		

1 Spielplan
(beidseitig)



GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

CATAN – Aufbruch der Menschheit stellt die Wanderungen der frühen Menschen rund um die Erde und ihre Fortschritte dar. Unsere Geschichte beginnt in Afrika, wo der Mensch (*Homo sapiens*) bereits Steinwerkzeuge zur Jagd benutzte, Werkzeuge und Behausungen baute und erste Kunstwerke schuf. Steine waren nicht das einzige zur Verfügung stehende Material. Das Spiel zeigt einige der wichtigsten Rohstoffe und Werkzeuge der *Homo sapiens*, als sie unseren Planeten entdeckten und besiedelten. Die Inhalte dieses Spiels beruhen auf aktuellen Funden und wissenschaftlichen Erkenntnissen, die durch neue archäologische Entdeckungen stets erweitert werden.

ROHSTOFFE:

Fell: Jedes Teil eines erlegten Tieres wurde verwendet. Felle wurden gesäubert und dienten als Kleidung, Decken und Unterschlupf. Mit knöchernen Spitzen (Ahlen) konnten Löcher gebohrt werden, um Kleidung und Taschen zu nähen.



Knochen, Stoßzähne und Geweihe: War das Fleisch verzehrt, blieben Knochen, Stoßzähne und Geweihe übrig. Sie stammten von gejagten oder gefundenen Tieren. Große Knochen und Stoßzähne wurden, mit Fellen kombiniert, als Zelte verwendet. Aus kleinen Knochen wurden Werkzeuge, Schmuck und Verschlüsse für Kleidung gefertigt.



Feuerstein: Faustkeile aus Feuerstein gehörten zu den ersten wesentlichen Werkzeugen der frühen Menschen. In der Altsteinzeit waren sie bereits sehr verfeinert. Die bekannte Tropfenform wurde durch das Abschlagen von Fragmenten erzielt, bis der Keil geeignet war, um Fleisch zu zerteilen, im Boden zu graben oder Holz zu bearbeiten.



Fleisch: Die Hauptnahrungsquelle in der Altsteinzeit war Fleisch. Als sogenannter Spitzenprädatoren (an der Spitze der Nahrungskette stehender Jäger) jagte und verzehrte der Mensch große Tiere und fing Fische und Weichtiere aus Gewässern.



REGIONALE BESONDERHEITEN:

Als sich der Mensch über den Nahen Osten nach Europa und Asien ausbreitete, stieß er auf neue Nahrungsquellen wie Wildpflanzen, Früchte und Gemüse. Landsäugetiere bis hin zu Tieren in Elefantengröße stellten die Jäger vor große Herausforderungen. Weitere Entdeckungen warteten nach Überwindung des Ozeans in Australien bzw. der Beringstraße in Amerika. Neue Gebiete bedeuteten stets auch neuen Wettbewerb und Bedrohungen, zum Beispiel durch den Neandertaler (*Homo neanderthalensis*) und den Säbelzahn tiger.

EUROPA:

Beeren wachsen wild überall in Europa. Obwohl es schwierig ist, direkte fossile Belege dafür zu finden, geht man davon aus, dass Beeren und andere Wildfrüchte zur Ernährung der frühen *Homo Sapiens* gehörten.



Das Wollnashorn (*Coelondonta antiquitatis*) war ein Pflanzenfresser in den kühleren Regionen Europas. Es wog 2–3 Tonnen, hatte ein dichtes Fell und einen Höcker als Fettspeicher. Sein bis zu 1,5 Meter langes Horn diente zum Kämpfen, zur Verteidigung und zum Graben im Schnee, um an das darunterliegende Gras heranzukommen.



ASIEN:

Enoki-Pilze wachsen wild in Ostasien. Sie zeigen eine tiefe honiggoldene Färbung und wurden vermutlich bereits in der Altsteinzeit getrocknet, um sie haltbar zu machen.



Das Wollhaarmammut (*Mammuthus primigenius*) lebte in den Steppen Ostasiens und dem heutigen Russland. Es hatte eine Schulterhöhe bis zu 3 Metern, einen großen Buckel, einen abfallenden Rücken und bis zu 2,5 Meter lange Stoßzähne. Die etwa 8 Tonnen schweren Tiere ernährten sich von Gräsern und Blättern.



AUSTRALIEN:

Macadamia-Bäume stammen aus Australien. Zwei Varianten tragen Früchte, deren Samen als Nüsse essbar sind. Die Nüsse anderer Varianten sind giftig, aber schon frühe Menschen lernten, wie sie durch verschiedene Zubereitungsverfahren genießbar wurden.



Die **Riesenschildkröte** (*Meiolania*) hatte einen bis zu 2 Meter langen Panzer. Zum Schutz des Kopfes dienten hornartige Fortsätze, der stachelige Schwanz schützte vor Angriffen von hinten. *Meiolania* lebte an Land und ernährte sich von kleinen Reptilien, Säugern und Fischen.



NORD- und SÜDAMERIKA:

Kartoffeln (*Solanum jamesii* und *Solanum tuberosum*) wuchsen in tausenden Varianten in Amerika, bevor der Mensch dort eintraf. Diese waren meist giftig, doch die frühen Menschen taten es einigen Säugetieren nach und aßen dazu einen Lehmbrei, der die enthaltenen giftigen Stoffe neutralisierte.



Das **Riesenfaultier** (*Megalonyx jeffersonii*) wurde in Nadelwäldern in ganz Nordamerika nachgewiesen. Es war bis zu 3 Meter groß, lebte in Familienverbänden und ernährte sich von Blättern, Zweigen und Nüssen.



Das **Riesengürteltier** (*Glyptodon*) lebte in den Wäldern und Graslandschaften Südamerikas und ernährte sich von Nüssen und Gräsern. Ähnlich der Riesenschildkröte Australiens hatte es einen starken Panzer und einen gepanzerten Schwanz. Diese Merkmale hatten sich aber evolutionär unabhängig voneinander entwickelt. Der Panzer könnte damaligen Menschen als Schutz vor Unwettern oder Raubtieren gedient haben.



BEDROHUNGEN:

Neandertaler (*Homo neanderthalensis*) waren in Europa und Vorderasien verbreitet und lagen mit den modernen Menschen im Wettbewerb um die Hauptnahrungsquelle: große Säugetiere. Beide nutzten ähnliche Werkzeuge, der Körperbau der Neandertaler eignete sich jedoch eher für kürzere Sprints, derjenige der *Homo sapiens* für längere Strecken und damit erfolgreichere Jagden. Obwohl die Neandertaler schließlich ausstarben, gab es auch vereinzelte gemeinsame Nachkommen.



Säbelzahn tiger (*Smilodon*) jagten in Nord- und Südamerika. Es gab 3 Arten, deren Größe zwischen der eines Hundes und der eines Eisbären variierte. Ihre Beute waren große



Pflanzenfresser wie Bisons oder Kamele. Man weiß nicht, ob sich Säbelzahn tiger und Menschen gegenseitig jagten, aber sie lagen im Wettbewerb um ihre gemeinsame Hauptnahrungsquelle.

Der „**Beutellöwe**“ (*Thylacoleo carnifax*) spielte eine ähnliche Rolle in Australien. Mit seinem kräftigen Gebiss und abspreizbaren Daumenkrallen konnte er große Säuger reißen und stand so in direkter Konkurrenz zu den Menschen.

KULTURELLE ENTWICKLUNGEN:

Die Menschheit entwickelte sich mit jeder Herausforderung weiter. Am Ende der Altsteinzeit waren die Werkzeuge verfeinert und oft geradezu kunstvoll verarbeitet.

Schmuck: Frühe Bekleidung bestand aus Fellen und Schnüren. Bereits vor 30 000 Jahren gab es gewebte Stoffe. Schmuckperlen aus Muscheln, Zähnen, Ton und anderen Materialien wurden zu Ketten zusammengefügt und Kleidung damit verziert. Schmuck zeigte vermutlich das Alter, den sozialen Status oder die Stammeszugehörigkeit an.



Talglampen: Für Lampen wurden zunächst natürlich geformte Steine verwendet. Tierfett wurde in eine Aushöhlung gefüllt, als Docht diente Moos oder Nadeln von Bäumen. Spätere Lampen aus geschnitzten Knochen wiesen bereits Griffe auf und waren manchmal mit geritzten Ornamenten oder Tiersymbolen verziert.



Töpfern: Die Töpferei entstand aus der Notwendigkeit, Nahrung aufzubewahren und zu transportieren. Vor 20 000 Jahren in China entwickelt, breitete sie sich rasch aus. Schon frühe Funde weisen symmetrische Formen und feine Dekorationen und somit eine hochentwickelte Kunstfertigkeit auf.



Pfeil und Bogen: Die ersten Jagdwaffen waren der Speer und die Speerschleuder (Atlatl). Diese konnten allerdings nur aus kurzer Distanz verwendet werden. Pfeil und Bogen entstanden in Afrika und boten den Vorteil, Beutetiere auch aus großer Distanz präzise und mit großer Wucht zu treffen.



Speerspitzen: Speerspitzen aus Feuerstein wurden in der Zeit der Migration aus Afrika heraus gebräuchlich. Überreste können auf jedem Kontinent gefunden werden. Die Spitzen mit abgeflachter Basis wurden mit Birkenpech oder geflochtenen Schnüren an den Speeren befestigt.



Austernschalen: Austern waren ein Grundnahrungsmittel der frühen Menschen. Sie waren leicht zu ernten, und Rußspuren auf Funden zeigen, dass sie vor dem Verzehr gekocht wurden. Die Schalen konnten u.a. als Schälchen, Klingen, Schabwerkzeuge, Gewichte für Fischernetze, oder Lampen verwendet werden. Große Schalen mit natürlichen Löchern konnten an Stöcken befestigt werden und so als Hacke dienen.



IMPRESSUM

Autoren: Klaus Teuber & Benjamin Teuber
 Entwicklung: Team CATAN
 Illustration des Covers: Quentin Regnes
 Innenillustration: Andrew Bosley, Naomi Robinson
 Design der Spielfiguren: Niklas Norman
 Grafische Entwicklung: Alex Colón Hernández
 Redaktion: Ron Magin
 Künstlerische Leitung: Morgan Dontanville
Deutsche Umsetzung
 Übersetzung: Daniel Danzer
 Grafik: Michaela Kienle
 Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Redaktion: Arnd Fischer, Jasmin Fuss
 Kosmos-Produktionsteam: Isabell Campbell, Lisa Feldmaier,
 Caroline Fischer, Tobias Gayer, Alicia Kaufmann, Sonja Rupprich

Besonderer Dank an: Gavin Allister, Arnd Beenen, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Konrad Fromm, Sonja Heinrichsdorff, Alexandra Kunz, Kwanchai Moriya, Stephanie Newman, Donna Prior, Ralph Querfurth, Anne Reynolds, Kelli Schmitz, Guido Teuber

© 2022 Kosmos Verlag
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
 kosmos.de/servicecenter

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 68 32 21