

# DIE SIEDLER VON KASACHSTAN

Die "Siedler von Kasachstan" ist eine makabere Parodie des Spiels "Die Siedler von Catan", welche die Spieler in die düstere Zeit der kommunistischen Herrschaft zurückversetzt. Sie müssen versuchen, in den entlegenen Weiten Kasachstans zu überleben und zu expandieren, in einer Zeit der Repression, Unterdrückung, Zwangsarbeit und Überwachung. Es gelten die Regeln von "Siedler von Catan", mit ein paar kleinen Änderungen.

Willkommen Siedler, ihr wurdet hier her deportiert, um die entlegenen, unwirklichen Weiten Kasachstans zu besiedeln und um der Partei zu dienen.

## SPIELVORBEREITUNG:

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt. Verteilen Sie die Zahlenchips wie abgebildet auf den Feldern. Einige Felder bleiben leer. Die übrigen Zahlenchips werden verdeckt beiseite gelegt.

Sortieren Sie die Parteikarten auf einem verdeckten Stapel.  
Sortieren Sie die Rohstoffkarten in fünf offene Stapel.  
Mischen Sie die Propagandakarten auf einem verdeckten Stapel.

Genossen und Genossinnen,  
Die Revolution hat begonnen, und vor uns liegt der Aufbau einer neuen Gesellschaft.  
Wir versammeln uns heute hier am 25. Oktober 1917, um die große Vision des Sozialismus zu verwirklichen.  
Der Geist der Revolution erfordert Einigkeit und Entschlossenheit.  
Lasst uns daher einstimmig und "freiwillig" abstimmen, welcher Genosse das Spiel beginnt.  
Für die Revolution!

Jeder Spieler erhält die Kolchos und Schienen je einer Farbe.  
Zu Beginn darf jeder im Uhrzeigersinn ein Kolchos und eine Schiene platzieren.  
Danach darf jeder gegen den Uhrzeigersinn ein Kolchos und eine Schiene platzieren.  
Jeder Spieler erhält 20 Rubel.

## ERTRAGSPHASE:

Am Anfahng jedes Zuges wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Die Summe der Augenzahl bestimmt, welche Felder Erträge liefern.  
Für jeden Arbeiter gibt es für den jeweiligen Spieler einen Rohstoffерtrag.  
Spieler, die leer ausgehen erhalten je 1 Rubel.

Bei einer 7 wird ein Parteitag einberufen. Zunächst wird gemeinschaftlich entschieden, was mit den staatlichen Ressourcen passiert.  
Im Anschluss wird die oberste Parteikarte (farbig) gezogen. Nach dem Ziehen der letzten Parteitagkarte endet das Spiel.

## ROHSTOFFE:

Sand, Kohle, Erz, Getreide und Propaganda  
Der Spieler, welcher aktuell am Zug ist, darf Rohstoffe mit seinen Mitspielern handeln.

## BAUEN:

Nach der Ertragsphase kann ein Spieler für seine Rohstoffe Infrastruktur bauen und Arbeiter anwerben.  
Er kann entweder eigene Infrastruktur errichten (Bausteine seiner Farbe) oder öffentliche.  
Die Erträge aus öffentlicher Infrastruktur werden gesammelt und die Gemeinschaft entscheidet brim Parteitag, was mit ihnen geschieht.

## SCHIENEN:

1 Sand + 1 Erz  
Werden auf den Kanten zwischen den Feldern gebaut.  
Eine Schiene muss an eine andere existierende Schiene oder Kolchos anbinden.  
Die Schienen dienen dem Transport der Arbeiter.

## KOLCHOS:

2 Sand + 1 Erz + 1 Propaganda  
Ein Kolchos (Kollektivbauernhof) kann an Kreuzungspunkten errichtet werden.  
Er kann mit bis zu drei Arbeitern bestückt werden.  
Abstandsregel: Ein Kolchos kann nur errichtet werden, wenn der Parteitag zustimmt oder er mindestens zwei Wegstrecken Abstand hat.  
Nicht alle Felder besitzen Zahlenplättchen. Wer ein Kolchos an einem Feld ohne Zahlenplättchen errichtet, zieht ein Zahlenplättchen aus dem Beutel oder klaut eines von einem anderen Feld.

## ARBEITER:

2 Getreide + 1 Kohle  
Arbeiter werden in den Kolchos plaziert. Für jeden Arbeiter gibt es je einen Rohstoffерtrag, wenn das angrenzende Feld gewürfelt wird.  
Arbeiter können umgesiedelt werden.  
Für je 1 Kohle kann ein Arbeiter 3 Wegstrecken weit transportiert werden. Dabei ist jedem Mitspieler, dessen Wege mitbenutzt wurden, ebenfalls ein Rubel zu zahlen.

## PROPAGANDAKARTEN:

1 Propaganda + 1 Erz + 1 Getreide  
Propagandakarten können verdeckt gesammelt werden.  
Pro Spielzug kann eine Propagandakarte zu einem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.  
Manche Propagandakarten können den finalen Punktestand beeinflussen.

## RUBEL:

Zwei gleiche Ressourcen können in ein Rubel umgetauscht werden.  
Zwei Rubel können in eine beliebige Resource umgetauscht werden.

## SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald die letzte Parteikarte gezogen wurde mit dem Zusammenbruch der Sowjetunion.  
Am Spielende müssen alle noch nicht aufgedeckten Propagandakarten der Reihe nach aufgedeckt und gespielt werden.  
Danach werden die Punkte ausgezählt.

## PUNKTE:

Für jeden Kolchos gibt es einen Punkt. Manche Propagandakarten bringen auch Punkte.  
Zusätzlich gibt es Titel, die im Laufe des Spiels erworben werden können.

## INHALT:

Spielfeld

2 Würfel

Zahlenchips

Parteikarten

Rohstoffkarten: (5 verschiedene)

- Kohle: Zur Versorgung der Kolchos und den Ausbau von Infrastruktur
- Getreide: Für die Ernährung der Zwangsarbeiter
- Erz: Für den Bau von Schienen und Kolchos.
- Sand: Grundmaterial für Bauprojekte
- Propaganda: Für die Stabilisierung des Regimes und Spielbeeinflussung

Kolchos

Schienen

Arbeiter

Propagandakarten





Rubel

Rohstoffe können jederzeit 2:1 in Rubel und Rubel 2:1 in Rohstoffe getauscht werden.

### Preisliste

Schiene	
Kolchos	
Arbeiter	
Propagandakarte	
Transport (3 Wegstrecken)	 + 1 Rub
Rubel	2:1 Handel

### Preisliste

Schiene	
Kolchos	
Arbeiter	
Propagandakarte	
Transport (3 Wegstrecken)	 + 1 Rub
Rubel	2:1 Handel

### Preisliste

Schiene	
Kolchos	
Arbeiter	
Propagandakarte	
Transport (3 Wegstrecken)	 + 1 Rub
Rubel	2:1 Handel

### Held der Arbeiter

Auszuhändigen an den Spieler, der die  
meiste öffentliche Infrastruktur gebaut hat.

**2 Siegpunkte**

### Held der Parteilinie

Auszuhändigen an den Spieler, der die  
meisten Arbeiter “verschwinden“ hat  
lassen

**2 Siegpunkte**

### Meister der Planwirtschaft

Auszuhändigen an den Spieler, der zu Beginn  
des Spieles am genauesten abschätzen konnte,  
wie viele Schienen er bauen wird.

**2 Siegpunkte**