

DIE SIEDLER VON
CATAN

SPIELE FÜR ZWEI

KARTENSPIEL

— FÜR ZWEI SPIELER —

Spielregeln für KÄMPFER & KAUFLEUTE



**BARBAREN
& HANDELSHERREN**



Kartenideen:
Klaus Teuber & Entwicklungs

**POLITIK
& INTRIGE**



Mit vielen Kartenideen aus dem großen
Turnier-Wettbewerb

**RITTER
& HÄNDLER**



Spielidee und Kartenideen:
Klaus Teuber

Klaus Teuber

KOSMOS[®]

Themen-Sets für Kämpfer & Kaufleute

Barbaren und Handelsherren

Politik & Intrige

Ritter & Händler

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Regeln für das Erweiterte Grundspiel	2
1. Die Startaufstellung	2
2. Die Vorbereitung	3
3. Der Spielverlauf	3
4. Das Spielende	4
Das Turnierspiel	4
1. Die Startaufstellung	4
2. Die Bildung des Ereigniskartenstapels	5
3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“	5
4. Sonstiges	5
5. Spielende	6
Neue Kartenarten	6
1. Landschaftsausbauten	6
2. Strassenausbauten	6
3. Neue Zentralkarten	6
4. Fremdkarten	6
Die Besonderheiten der einzelnen Sets	6
Barbaren und Handelsherren	6
Politik und Intrige	6
Ritter und Händler	7
Erläuterungen zu den einzelnen Karten	7
Barbaren und Handelsherren	7
Politik und Intrige	12
Ritter und Händler	16
Die Kartenspielreform	19
Impressum	20

Die Möglichkeiten der Themen-Sets

Mit den Karten dieser 3 Sets erweitern und vertiefen Sie die Spielmöglichkeiten des „CATAN-Kartenspieles“. In den hier folgenden Regeln bieten wir zwei Spielarten an, die allerdings an unterschiedliche Voraussetzungen geknüpft sind.

Das „**Erweiterte Grundspiel**“ ist eine Intensivierung des CATAN-Kartenspieles. Das „Erweiterte Grundspiel“ erfordert lediglich, dass **ein** Catan-Kartenspiel (nachfolgend als „Grundspiel“ bezeichnet) vorhanden ist und dazu ein Themen-Set.

Im „Erweiterten Grundspiel“ ergibt sich durch die zusätzlichen Karten eine Fülle neuer Kombinationsmöglichkeiten und neuer Gewinnstrategien.

Die zweite Spielart, das „**Turnierspiel**“, setzt voraus, dass jeder der beiden Spieler **ein** Grundspiel besitzt und jeder (mindestens) ein Themen-Set. Im Turnierspiel bildet jeder Spieler ein eigenes Kartendeck. Mit diesem tritt er gegen das ihm unbekanntes Kartendeck seines Mitspielers an. Bei der Bildung eines Kartendecks stehen den Spielern die Karten des Grundspieles und aller Themen-Sets zur Verfügung.

Empfehlung: Wir empfehlen Ihnen, zunächst ein „Erweitertes Grundspiel“ mit dem einfachen Set „Ritter und Händler“ (R&H) zu spielen. Danach sollten Sie Ihre Kartenspielkunst an „Politik und Intrige“ (P&I) und dann an „Barbaren und Handelsherren“ (B&H) erproben. Haben Sie so alle Karten der drei Sets kennen gelernt, werden Sie keine Probleme haben, das Turnierspiel - die Krönung des Catan-Kartenspieles - zu meistern.

Allgemeine Regeln für das Erweiterte Grundspiel

Für das Erweiterte Grundspiel benötigen Sie ein Grundspiel und eines der drei Themen-Sets.

1. Die Startaufstellung

Beide Spieler bauen Ihr Fürstentum zunächst mit den Karten des Grundspieles auf (nach den dort beschriebenen Regeln). Folgende Änderungen müssen beim Aufbau berücksichtigt werden:

- Die **Ereigniskarten** des Themen-Sets werden aussortiert und mit den Ereigniskarten des Grundspieles gemischt. Der Ereigniskartenstapel kommt wie gehabt in die Mitte.

- Statt der üblichen 5 Stapel werden mit den restlichen Karten des **Grundspieles** nur 4 „Ausbau-Stapel“ gebildet. Diese 4 Stapel werden wie gehabt in einer Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt.



- Aus dem Themen-Set werden je nach Set folgende Karten aussortiert:

Politik & Intrige 2 x *Kirche*, 2 x *Rathaus*
 Barbaren & Handelsherren 2 x *Hafen*, 2 x *Triumphbogen*

- Diese aussortierten Karten werden jetzt offen neben diese Reihe gelegt. Je nach Set sind das: 2 x *Kirche* und 2 x *Rathaus* (P&I) oder 2 x *Hafen* und 2 x *Triumphbogen* (B&H). Bei „Ritter und Händler“ gibt es keine Karten, die gesondert ausgelegt werden.



- Die restlichen Karten des **Themen-Sets** werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und als weitere Ausbau-Stapel in die Reihe rechts neben die jeweils aus dem Themen-Set aussortierten Karten gelegt.



Ereigniskarten

Strassen

Städte

Stedlungen

Landschaften

Vier Stapel Ausbaukarten



Zwei Karten
„Kirche“

Zwei Karten
„Rathaus“

Zwei Ausbau-Stapel
Themen-Set

- Die Startaufstellung ist komplett, wenn jeder Spieler vor sich sein Fürstentum liegen hat und in der Mitte elf verdeckte Kartenstapel liegen.

2. Die Vorbereitung

Unverändert - wie im Grundspiel! Die beiden Würfel sowie die Ritter und die Mühlenfigur werden bereit gelegt. Jeder Spieler sucht sich aus einem der sechs Ausbaustapel – ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern - 3 Karten aus und nimmt diese auf die Hand.

Die Stapel werden danach wieder verdeckt auf ihre Plätze zurückgelegt.

3. Der Spielverlauf

Grundsätzlich verläuft das Spiel, wie in den Regeln des Grundspieles beschrieben. Folgende Änderungen der Regel sind zu beachten:

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!
- Aktionskarten mit dem Zusatz „Angriff“ oder „Neutral“ dürfen erst gespielt werden, sobald beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben zusammen 7 Siegpunkte), dürfen diese Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls die Summe der Siegpunkte beider Spieler später wieder weniger als 7 Siegpunkte ergeben sollte. Aktionskarten mit dem Zusatz „Schutz“ dürfen von Anfang an gespielt werden.
- Gebäude, Zauberer und Zauberbücher sind vor *Spionen* sicher! Mit einem *Spion* können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten entwenden.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum

zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der Spieler muss die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene“ Karte auf die Hand zu nehmen oder diese unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein freigeordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.

- Die Auslage mancher Gebäude in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So darf man z.B. den *Bischofssitz* (P&I) erst dann bauen, wenn man zuvor ein *Kloster* oder eine *Kirche* gebaut hat. Sollte diese „Bedingungskarte“ (*Kloster* oder *Kirche*) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, so muss das mit der Bedingung verknüpfte Gebäude (beispielsweise der *Bischofssitz*) **nicht** entfernt werden.
- Aktionskarten, die als Spielbedingung ein bestimmtes Gebäude haben, dürfen jedoch nur gespielt werden, wenn das Gebäude auch tatsächlich im Fürstentum ausliegt. Wurde das Gebäude entfernt, dürfen auch die mit ihm verknüpften Aktionskarten nicht mehr gespielt werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter denjenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

4. Das Spielende

Wenn ein Spieler nach einem Ereignis oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Zentralkarte bauen) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Wichtig: Bevor Sie Ihr erstes „Erweitertes Grundspiel“ starten, informieren Sie sich bitte vorher auf Seite 6 über die neuen Kartenarten und auf den Seiten 6 + 7 über die Besonderheiten des von Ihnen gewählten Themen-Sets.

Anmerkung: Natürlich können Sie das „Erweiterte Grundspiel“ auch mit mehreren Themen-Sets spielen. Hierzu gibt es allerdings keine festen Regeln. Experimentieren Sie einfach etwas herum.

Als Faustregel empfehlen wir Ihnen, nicht mehr als ca. 40 Karten zusätzlich zu den Karten des Grundspiels zu verwenden und darauf zu achten, dass Sie nur Karten verwenden, deren Bedingungskarten ebenfalls im Spiel sind. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf www.diesiedlervoncatan.de

Das Turnierspiel

- Jeder Spieler benötigt sein eigenes Grundspiel und jeder mindestens ein Themen-Set!
- Kein Spieler darf ein Themen-Set zweimal einsetzen, also zum Beispiel mit Karten aus 2 Sets „Politik & Intrige“ antreten.

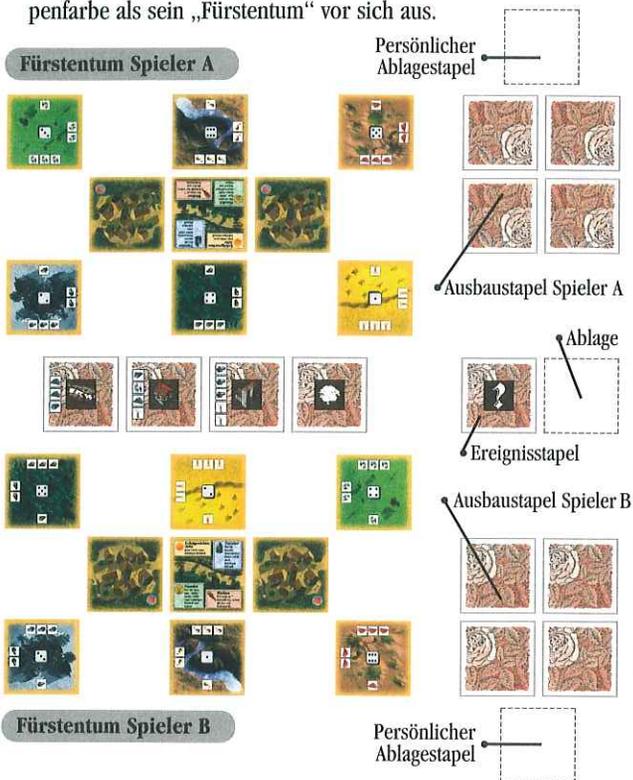
Grundsätzlich gelten für das Turnierspiel die gleichen Regeln wie für das „Erweiterte Grundspiel“.

Folgende Änderungen gilt es zu beachten:

1. Die Startaufstellung

Ein Spieler (der Gastgeber) steuert aus seinem **Grundspiel** die für die Startaufstellung notwendigen Karten bei:

- Die 18 Wappenkarten für die beiden Fürstentümer, die 7 Strassen, die 5 Siedlungen, die 7 Städte und die 11 Landschaften.
- Jeder Spieler legt (wie im Grundspiel) die 9 Karten seiner Wappenfarbe als sein „Fürstentum“ vor sich aus.



- Die Zentralkarten „Strassen“, „Siedlungen“, „Städte“ und „Landschaften“ werden wie gewohnt in der Mitte zwischen den beiden Fürstentümern platziert.
- Dazu gehört auch der Stapel „Ereigniskarten“, dessen Zusammenbau im nachfolgenden Kapitel 2 beschrieben wird.
- Falls beim Turnierspiel ein Spieler Karten des Themen-Sets „Zauberer & Drachen“ (aus dem 3er-Set „Magier & Forscher“) einsetzt, legt er aus seinem Set die fünf Karten *Zitadelle*, mit der Seite „Zauberer abwesend“ nach oben, zusätzlich als eigenen Stapel in die Mitte. Der Spieler erklärt, dass er „Zauberer & Drachen“ einsetzt.
- Andere Karten wie beispielsweise die *Universität* im „Erweiterten Grundspiel“ aus „Wissenschaft und Fortschritt“, werden **nicht** zentral ausgelegt.

2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

Der Stapel mit den Ereigniskarten **muss** aus 13 Karten bestehen.

- Jeder Spieler steuert zunächst aus seinen Karten einen *Bürgerkrieg* bei und eine *Seuche*. Der Gastgeber fügt noch eine Karte *Jahreswechsel* hinzu.
- Jeder Spieler muss jetzt noch 4 Ereigniskarten seiner Wahl beisteuern, die er aus seinem Grundspiel und allen seinen zum Einsatz kommenden Themen-Sets auswählt. Eine zweite Karte *Jahreswechsel* ist nicht erlaubt! Die so ausgewählten Ereigniskarten werden verdeckt zusammengeschoben, gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.
- Die Auswahl sollte geheim erfolgen, der Mitspieler sollte nicht sehen, was ihn erwartet.

Nach Beendigung des Spieles erhalten die Spieler ihre Ereigniskarten wieder zurück. Am besten notiert jeder die Karten, die er beigesteuert hat. Achten Sie bei der Rückgabe der Karten auf das Kurzzeichen (P&I, R&H usw.) auf den Karten, da einige Ereignisse sowohl im Grundspiel als auch in einem Themen-Set vorkommen.

3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ wie folgt zusammen:

- Jeder Spieler wählt geheim 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will - sein „Deck“.
- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen - also Gebäude, Einheiten, Zauberer, Zauberbücher oder Aktionskarten.

- In die Auswahl können alle Ausbau- und Aktionskarten genommen werden, die im Grundspiel und den Themen-Sets vorhanden sind. Die einzige Beschränkung bei der Auswahl besteht darin, dass alle Karten nur so oft gewählt werden dürfen, wie sie in den zur Verfügung stehenden Spielen und Sets vorkommen. So ist es zum Beispiel nicht erlaubt, aus einem zweiten Grundspiel einen vierten *Spion* in sein Deck zu packen.
- Ist die Auswahl abgeschlossen, wählt jeder Spieler aus seinem Deck 3 Karten aus, die er in die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt.
- Jeder Spieler mischt dann die übrigen 30 Karten seines Decks und bildet damit vier Stapel (2 Stapel à 7 Karten, 2 Stapel mit 8 Karten).
- Jeder Spieler platziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links neben sein Fürstentum. Nur von seinen 4 Stapeln darf der Spieler im Laufe des Spieles Karten nachziehen, um seine Kartenhand mit Karten zu ergänzen.
- Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch Ablegen von Karten wieder neu „gegründet“ werden.

4. Sonstiges

1. Jeder Spieler bildet im Spielverlauf für gespielte Aktionskarten oder Gebäude, die er abgerissen hat, seinen eigenen (persönlichen) Ablagestapel!
2. Wann immer beim Turnierspiel Karten abgelegt oder unter einen Stapel geschoben werden müssen, sind damit die eigenen (persönlichen) Stapel des Spielers gemeint. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu.
3. Wird ein *Spion* gespielt und dem Gegner eine Karte entwendet, muss die Karte notiert werden. Nach dem Spiel erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück.
4. Einheiten mit Eigennamen wie Ritter und Drachen sowie Zauberer sind einmalig. In beiden Fürstentümern dürfen niemals zwei Einheiten oder Zauberer mit gleichem Eigennamen ausgelegt werden. Beispiel: Hat ihr Gegner *Siegfried Obneland* in seinem Fürstentum ausgelegt, dürfen Sie *Siegfried Obneland* nicht in Ihrem Fürstentum auslegen. Wird eine „einmalige Einheit“ allerdings durch eine Aktion oder ein Ereignis entfernt, haben beide Spieler wieder die Möglichkeit, diese Einheit zu bauen.

Spielende

Wenn ein Spieler nach einem Ereignis oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Zentralkarte bauen) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Wichtig: Bevor Sie Ihr erstes „Turnierspiel“ starten, informieren Sie sich bitte vorher hier über die neuen Kartenarten der Sets.

Neue Kartenarten

Zu den aus dem Grundspiel bekannten Kartenarten wie beispielsweise „Aktionskarte“ (gelber Textkasten), „Stadtausbauten“ (roter Textkasten) oder „Gebietsausbau“ (grüner Textkasten) gesellen sich die folgenden neuen Kartenarten:

1. Landschaftsausbauten

Landschaftsausbauten besitzen einen **braunen** Textkasten und werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, **oben** oder **unten** an eine Landschaft angelegt. Die *Residenzen* der Handelsherren und der *Kolonialstützpunkt* im Set „Barbaren und Handelsherren“ sind Landschaftsausbauten.

2. Strassenausbauten

Strassenausbauten besitzen keinen Textkasten und werden auf eine Strasse gelegt. Das Set „Barbaren und Handelsherren“ enthält den Strassenausbau *Barbarenstützpunkt*.

3. Neue Zentralkarten

Zentralkarten, wie beispielsweise Siedlung, Stadt oder Strasse im Grundspiel bilden das Grundgerüst eines Fürstentums. Zentralkarten dürfen nicht abgerissen oder zerstört werden. Einmal gebaut, liegen sie bis zum Ende des Spieles aus. Das Set „Politik und Intrige“ enthält die Zentralkarte *Metropole*.

4. Fremdkarten

Als „Fremdkarten“ werden Karten bezeichnet, die ein Spieler im gegnerischen Fürstentum auslegt. Fremdkarten gehören, auch wenn diese im gegnerischen Fürstentum ausliegen, nach wie vor dem Spieler, der sie gespielt hat. Der Gegner darf solch eine Fremdkarte nicht abreißen. Aber er darf eine Fremdkarte wie eine normale gegnerische Karte behandeln, also beispielsweise einen *Feuerteufel* gegen die Fremdkarte einsetzen. Das Set „Barbaren und Handelsherren“ enthält die Fremdkarten *Barbarenstützpunkt* und *Handelniederlassung*.

Die Besonderheiten der einzelnen Sets

Barbaren & Handelsherren

Zauberbund

Im „Erweiterten Grundspiel“ kommen die Karten *Zauberbund* ganz aus dem Spiel. Diese Karten sind für Spieler bestimmt, die das Turnierspiel mit Karten des Themensets „Zauberer & Drachen“ bestreiten wollen.

Die Sonderfunktion des Hafens und des Triumphbogens im „Erweiterten Grundspiel“

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau eines *Hafens* oder *Triumphbogens* zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine *Hafen*-Karte bzw. *Triumphbogen*-Karte und legt sie, wie einen normalen Stadtausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur einen *Hafen* und nur einen *Triumphbogen* bauen! Er darf auch seinen *Hafen* oder *Triumphbogen* selbst abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen).

Wird gegen den Hafen eines Spielers der *Feuerteufel* mit Erfolg gespielt, so nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - d. h., die Karte ist jederzeit wieder zum Bau verfügbar.

Politik und Intrige

Sonderfunktion von Kirche und Rathaus im „Erweiterten Grundspiel“

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau eines *Rathauses* oder einer *Kirche* zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt die betreffende Karte und legt sie, wie einen normalen Stadtausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur ein *Rathaus* und eine *Kirche* bauen! Er darf diese Gebäude auch abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen).

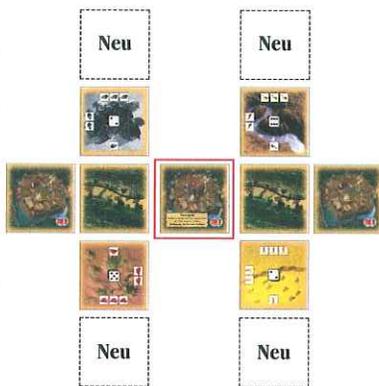
Wird gegen die *Kirche* oder das *Rathaus* eines Spielers der *Feuerteufel* mit Erfolg gespielt, so nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - d. h., die Karte ist jederzeit wieder zum Bau verfügbar.

Die Metropole

Im Gegensatz zu anderen Zentralkarten liegt die *Metropole* nicht in der Reihe zwischen den Spielern. Die *Metropole* befindet sich in den Ausbaustapeln und wird aus der Hand gespielt.

Folgende Regeln gelten für die *Metropole*:

- Sobald ein Spieler entweder ein *Rathaus* oder eine *Kirche* in seinem Fürstentum ausliegen hat, darf er eine seiner Städte **kostenlos** zu einer *Metropole* aufwerten: Hat er die *Metropole* auf der Hand, legt er sie, sobald er am Zug ist, auf eine seiner Städte.
- Die *Metropole* darf nur auf eine Stadt gelegt werden und nicht etwa auf eine Siedlung oder *Zitadelle* (Z&D).
- Jeder Spieler darf nur eine Stadt zur *Metropole* aufwerten. Im Turnierspiel darf man zwar zwei *Metropolen* in sein Deck nehmen, um sie schneller zu finden, bauen darf man aber nur eine.
- Alle Karten, die sich auf eine Stadt beziehen, gelten auch für die *Metropole*.
- Die *Metropole* schafft unterhalb und oberhalb der 4 Landschaften, die an die *Metropole* grenzen, je einen **Metropolenbauplatz**. Auf jedem Metropolenbauplatz darf eine **Einheit** ausgelegt werden. Diese Einheiten gehören zur *Metropole* und nicht zu einer angrenzenden Stadt, Siedlung oder *Zitadelle*.
- Auf einem Metropolenbauplatz darf nicht mehr als eine Karte ausgelegt werden. Befindet sich in der Nachbarschaft einer *Metropole* eine *Zitadelle* (Z&D), kann eine der beiden dazwischenliegenden Landschaften entweder mit einem Zauberer oder einer Einheit belegt werden.
- Befindet sich in einer *Metropole* eine *Kirche*, so sind auch *Handelsflotten*, *Ritter* und *Kanonen* auf den Metropolenbauplätzen vor dem Ereignis „Bürgerkrieg“ geschützt. Eine *Kathedrale* (W&F) schützt alle *Ritter*, *Handelsflotten* und *Kanonen* des Fürstentums. Dieser Schutz gilt auch dann für Einheiten auf Metropolenbauplätzen, wenn die *Kathedrale* nicht in einer *Metropole* ausliegt.



Ritter und Händler

Inquisition aussortieren

Die beiden Karten *Inquisition* werden aussortiert. Diese Karten kommen nur im Turnierspiel zum Einsatz.

Erläuterungen zu den einzelnen Karten

BARBAREN & HANDELSHERREN

STRASSENAUSBAUTEN

Barbarenstützpunkt

(1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Auf freier Strasse des Gegners. Dieser darf in seinem Zug nur eine Aktionskarte kostenlos spielen. Jede weitere kostet ein Gold. Bedingung: *Schmiede*. Entfernen: Wenn der Gegner mehr als sechs Stärkepunkte hat.



- Das Verkaufen von Aktionskarten an die *Gebeime Bruderschaft* gilt nicht als „spielen“ einer Aktionskarte.
- Das Gold wird an die „Kasse“ gezahlt, bevor die Aktion durchgeführt wird. Verhindert der Gegner mit einem *Zauberveto* (Z&D) die Aktion, erhält der Spieler das Gold nicht zurück.
- Wird der *Barbarenstützpunkt* entfernt, kommt er auf die Ablage des Spielers, der ihn eingesetzt hat.

GEBIETSAUSBAUTEN

Handelsniederlassung

(1x, Gebäude) Idee: Dr Reiner Düren

Kartentext: Platzierung: Auf freiem gegnerischen Bauplatz. Wird die Zahl einer benachbarten Landschaft gewürfelt, erhalten Sie einen Rohstoff dieser Landschaft. Bedingung: *Hafen*. Entfernen: Wenn der Gegner mehr als sechs Handelspunkte hat.



- Man erhält den Rohstoff auch dann, wenn die betroffene gegnerische Landschaft keinen Rohstoff erhält, da sie bereits mit drei Rohstoffen gefüllt ist.
- Wird die *Handelsniederlassung* entfernt, kommt sie auf die Ablage des Spielers, der sie eingesetzt hat.
- Hat der Gegner eine Rohstoff-Verdopplungskarte (z.B. *Sägewerk*) an der Landschaft mit der *Handelsniederlassung*, erhält der Besitzer der *Handelsniederlassung* trotzdem nur einen Rohstoff, wenn die Zahl der Landschaft gewürfelt wird.

Weinkellerei

(1x, Gebäude) Idee: Dr Reiner Düren

Kartentext: Wenn das Ereignis *Jahreswechsel* oder *Gute Nachbarschaft* eintritt, erhalten Sie zwei beliebige Rohstoffe.



Baroc der Söldner

(1x, Einheit, Ritter)

Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Nach einem „Räuberüberfall“ erhalten Sie ein Erz; Sie erhalten zwei Erz, wenn beim Gegner ein *Barbarenstützpunkt* liegt.



Johanna die Kriegerin

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Gegnerische *Kanonen* und *Drachen* zählen jeweils nur zwei Stärkepunkte. *Johanna* ist immun gegen *Imelda* und *Bestechung*. Bedingung: *Kirche*, keine *Zitadelle*

- Wird *Johanna*, etwa durch einen *Bürgerkrieg* oder einen *Schwarzen Ritter*, aus dem Fürstentum entfernt, besitzen gegnerische *Kanonen* und *Drachen* wieder ihre alte Stärke.



Sven der Handelsritter

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Für ein Gold wird *Sven* zum *Händler* (Rohstoff-Zwangs-tausch 2 für 1).

- In der Runde, in der Sie *Sven* auslegen, darf er noch nicht in einen *Händler* umgewandelt werden. Das ist frühestens in Ihrem nächsten, darauf folgenden Zug möglich.
- Wurde *Sven* als *Händler* eingesetzt, kommt er auf die Ablage.
- *Sven* darf nur dann umgewandelt werden, wenn zu diesem Zeitpunkt auch das Spielen der Aktionskarte *Händler* zulässig wäre.



Flavo der Gaukler

(1x, Einheit)

Kartentext: Bei einem „Turnier“ erhalten die benachbarten Landschaften einen zusätzlichen Rohstoff. Würden alle Rohstoffe verteilt, legen Sie *Flavo* bei ihrem Gegner aus, falls dieser über einen freien Platz verfügt und ein Gold zahlen kann.

- Zuerst werden die Rohstoffe verteilt, auch der Rohstoff für den Spieler mit der Turnier-Mehrheit. Dann **muss** der Spieler *Flavo* beim Gegner auslegen, falls die oben genannten Auslegebedingungen erfüllt sind.
- Als Einheit darf *Flavo* auch einen *Metropolen*-Bauplatz belegen. *Flavo* wirkt dann nur auf eine Landschaft.
- Wird *Flavo* abgerissen, kommt er auf die Ablage des Spielers, der ihn zuletzt besaß.



Schatzflotte

(1x, Einheit, Flotte)

Kartentext: Sie erhalten jedes Mal, wenn „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird, statt einem drei beliebige Rohstoffe. Bedingung: *Hafen*

- Hat ein Spieler über einen *Spion* eine zweite *Schatzflotte* und baut sie, erhält er trotzdem bei einem *Erfolgreichen Jahr* nur drei beliebige Rohstoffe.



LANDSCHAFTSAUSBAUTEN

Kolonialstützpunkt

(1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Über oder unter eine Goldlandschaft. Jedes Mal, wenn die Zahl der Goldlandschaft gewürfelt wird, erhält auch der *Stützpunkt* ein Gold. Bedingung: *Hafen*



Residenz des Münz-Handelsherren

(1x, Gebäude) Idee: Peter Steinert

Kartentext: Über oder unter ein Gebirge legen. Wenn Sie Erz mit der Bank tauschen, erhalten Sie eine Münze. Bei drei Münzen: Alle Ihre Ritter kosten kein Getreide und keine Wolle mehr. Bedingung: *Hafen*



- Es zählt nur der Tausch mit der Bank, also beispielsweise ein normaler 3:1-Tausch oder ein 2:1-Tausch über eine *Handelsflotte*. Setzt ein Spieler beispielsweise eine *Karawane* ein, oder tauscht er mit dem Gegner, erhält die *Residenz* keine Münze (oder Papier oder Tuch, je nach *Residenz*).
- Auch ein 1:1-Tausch über eine *Handelsflotte* mit Hilfe des *Leuchtturms* (H&W) oder der Aktionskarte *Handelsherr Christoph* zählt als Banktausch.

Residenz des Papier-Handelsherren

(1x, Gebäude)

Idee: Peter Steinert

Kartentext: Über oder unter eine Waldlandschaft legen. Wenn Sie Holz mit der Bank tauschen, erhalten Sie ein Papier. Bei drei Papieren: Sie erhalten zu Beginn ihres Zuges einen beliebigen Rohstoff. Bedingung: *Hafen*

- Erläuterungen entsprechen der Residenz des *Münz-Handelsherren*.



Residenz des Tuch-Handelsherren

(1x, Gebäude) Idee: Peter Steinert

Kartentext: Über oder unter eine Weidlandschaft legen. Wenn Sie Wolle mit der Bank tauschen, erhalten Sie ein Tuch. Bei drei Tüchern: Sie dürfen einmal pro Zug zwei gleiche Rohstoffe gegen zwei andere tauschen. Bedingung: *Hafen*

- Erläuterungen entsprechen der Residenz des *Münz-Handelsherren*.



Zauberbund

(2x, Zauberer) Idee: Dr. Katharina Fenner

Kartentext: An eine beliebige Landschaft anlegen. Bedingung: Im gegnerischen Fürstentum muss ein *Zauberer* an der gleichen Landschaft grenzen.

- Der *Zauberbund* startet mit null Zauberkraft (0 ZK).
- Es ist erlaubt, zweimal den *Zauberbund* an je zwei gleiche Landschaften (z.B. zwei *Zauberbünde* an je eine Weidlandschaft) anzulegen, wenn im gegnerischen Fürstentum ein *Zauberer* an der gleichen Landschaft anliegt (z.B. *Hor* an einer Weidlandschaft).
- Die *Zauberbund*-Karten sind für Spieler bestimmt, die das Turnierspiel mit Karten des Themen-Sets „Zauberer & Drachen“ bestreiten wollen.



STADTAUSBAUTEN

Hafen

(1x, Gebäude)

Kartentext: Jede *Handelsflotte* zählt einen Handelspunkt mehr.

- Baut ein Spieler im Turnierspiel einen zweiten Hafen, so zählt jede *Handelsflotte* 2 Handelspunkte mehr.



Geheime Bruderschaft

(1x, Gebäude)

Kartentext: Sie können Aktionskarten für je einen beliebigen Rohstoff verkaufen. Verkaufte Karten legen sie auf Ihre Ablage.

- Es können nur Aktionskarten verkauft werden, die man auf der Hand hält.



Gilde der Handelsherren

(1x, Gebäude) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Sie erhalten bei jedem Tausch Ihres Gegners mit der Bank einen Rohstoff von der Sorte, die Ihr Gegner abgibt. Außerdem ist eine Handkarte mehr erlaubt. Bedingung: *Handelskontor* oder *Hafen*.

- Wer die *Gilde der Handelsherren* baut, darf am Ende seines Zuges eine Karte mehr auf die Hand nehmen.
- Es zählt nur der Tausch mit der Bank, also beispielsweise ein normaler 3:1-Tausch oder ein 2:1-Tausch über eine *Handelsflotte*. Setzt der Gegner beispielsweise eine *Karawane* ein, erhält der Spieler keinen Rohstoff.
- Auch ein 1:1-Tausch über eine *Handelsflotte* mit Hilfe des *Leuchtturms* (H&W) oder der Aktionskarte *Handelsherr Christoph* zählt als Banktausch.



Schreibstube

(1x, Gebäude) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Sie dürfen einmal in Ihrem Zug von einem Ihrer Ausbaustapel (im Turnierspiel) oder einem gemeinsamen Ausbaustapel (im Erweiterten Grundspiel) eine oberste Karte ziehen (erlaubte Handkartenzahl bei Zugende beachten).

- Sie dürfen die gezogene Karte sofort einsetzen, falls die Regel dies erlaubt.
- Haben Sie über die *Schreibstube* eine Karte gezogen, müssen Sie eventuell



überzählige Handkarten erst am Ende Ihres Zuges abgeben. Dies gilt ausnahmsweise auch dann, wenn Sie durch den missglückten Einsatz eines *Feuerteufels* oder *Schwarzen Ritters* eine weitere Karte auf die Hand nehmen.

- Auch wenn Sie am Ende Ihres Zuges Ihre Handkarten auf die zulässige Zahl reduziert haben, dürfen Sie ganz normal noch eine Karte austauschen.

Triumphbogen

(2x, Gebäude)

Kartentext: Nach jedem Sieg über die Barbaren dürfen sie den *Triumphbogen* um einen Siegpunkt höher drehen. In jedem Fürstentum darf nur ein *Triumphbogen* gebaut werden. Der *Triumphbogen* ist immun gegen den *Feuerteufel*.



Warenbörse

(1x, Gebäude) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Die Erträge benachbarter Landschaften verdoppeln sich. Bedingung: *Hafen*

- Liegt zusätzlich zur *Warenbörse* noch ein anderer Verdoppler (z. B. *Sägewerk* an Waldlandschaft), können bis zu vier Rohstoffe erzeugt werden. Da aber eine Landschaft maximal nur 3 Rohstoffe fassen kann, verfallen überzählige Rohstoffe.



Flaggschiff

(1x, Einheit, Flotte)

Kartentext: Das *Flaggschiff* ist immun gegen *Bürgerkrieg* und *Kaperflotten*. Es schützt alle *Handelsflotten* der Stadt vor *Bürgerkrieg* und *Kaperflotten*.

- Das *Flaggschiff* schützt nur *Handelsflotten* in der Stadt, in der es ausliegt (auch *Handelsflotten* auf *Metropolen*-Bauplätzen der Stadt).



EREIGNISSE

Aberglaube

(1x, Ereignis)

Kartentext: Jeder Spieler verliert für jedes *Kloster* und jede *Universität* einen beliebigen Rohstoff.



Barbarenüberfall

(2x, Ereignis)

Kartentext: Die Barbarenstärke ergibt sich aus der Zahl der *Strassen* und *Klöster*. Wer mehr Einheiten hat, als die Barbaren stark sind, siegt. Bei einem Sieg: *Triumphbogen* einen Siegpunkt höher drehen oder zwei beliebige Rohstoffe nehmen. Bei einer Niederlage: Alles Gold wird geraubt.

- Die Anzahl der *Strassen* und *Klöster* wird in jedem Fürstentum für sich gezählt und das Ergebnis für beide Spieler getrennt ermittelt.
- Bei einer Niederlage wird das gesamte Gold eines unterlegenen Spielers geraubt.
- Auch ein mit einem *Pfandleiber* (H&W) beliehenes oder mit einer *Hexe* (Z&D) verhextes Kloster zählt bei der Ermittlung der Barbarenstärke mit.



Glückliche Handelsfahrt

(2x, Ereignis) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Jeder Spieler erhält für eine seiner *Handelsflotten* bis zu drei Rohstoffe der Sorte, mit der das Handelsschiff handelt. *Große Handelsflotte*: Der Besitzer erhält entweder drei Rohstoffe der linken oder rechten Rohstoffsorte.



AKTIONEN

Alte Wissenschaften

(2x, Aktion, Angriff) Idee: Dr. Reiner Dürren

Kartentext: Wählen Sie aus dem Ablagestapel ihres Gegners (im Turnierspiel) oder dem gemeinsamen Ablagestapel (im Grundspiel) eine beliebige Karte (kein Gebäude), die Sie auch sofort einsetzen dürfen. Bedingung: *Bibliothek*



Anton der Kämmerer

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen ein Gold gegen zwei beliebige andere Rohstoffe tauschen. Bedingung: *Rathaus*



Barbarenfeldzug

(1x, Aktion, Neutral)

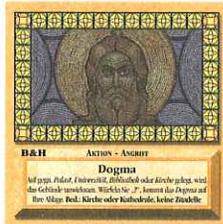
Kartentext: Sie erhalten sofort zwei beliebige Rohstoffe oder dürfen den *Triumphbogen* um einen Siegpunkt aufwerten. Bedingung: Mindestens eine (*Handels*-)Flotte und zwei *Rittereinheiten*.



Dogma

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Auf gegnerischen *Palast*, *Universität*, *Bibliothek* oder *Kirche* gelegt, wird das Gebäude unwirksam. Würfeln Sie ein „?“ , kommt das *Dogma* auf ihre Ablage. Bedingung: *Kirche* oder *Kathedrale*, keine *Zitadelle*



- So lange das *Dogma* auf einem Gebäude liegt, verliert der Spieler alle Vorteile des Gebäudes: Es zählen weder vorhandene Siegpunkte noch können Aktionskarten gespielt oder Gebäude gebaut werden, die das mit einem *Dogma* belegte Gebäude als Bedingung haben.
- Würfelt der Spieler, der das *Dogma* eingesetzt hat, ein „?“ wird zunächst das Ereignis ausgeführt und anschließend das *Dogma* entfernt.
- Besitzt der Spieler einen *Geheimbund* und spielt das *Dogma* auf ein Gebäude, das von seinem *Geheimbund* genutzt wird, bleibt die Wirkung des *Geheimbundes* auf dieses Gebäude erhalten.
- Falls 2 Karten *Dogma* in einem Fürstentum ausliegen, werden beide gleichzeitig durch den Wurf eines Fragezeichens entfernt.
- Ein Gebäude mit einem *Dogma* kann vom Besitzer des Gebäudes abgerissen werden.
- Nach dem Abriss des Zielgebäudes oder dem Wurf eines Fragezeichens wandert das *Dogma* auf die Ablage des Spielers, der es eingesetzt hat.
- Ein Gebäude mit einem *Dogma* darf nicht vom *Pfandleiher* (H&W) beliehen werden.

Eryn der Druidin

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie erhalten so viele beliebige Rohstoffe, wie ihr Gegner mehr Siegpunkte als Sie besitzt, höchstens jedoch vier. Bedingung: Kein *Kloster*, keine *Zitadelle*



- Sie dürfen *Eryn* auch nicht spielen, wenn in Ihrem Fürstentum ein *Kloster* ausliegt, das mit einer *Hexe* (Z&D) belegt ist oder vom *Pfandleiher* (H&W) beliehen ist.
- Sie dürfen *Eryn* nicht ausspielen, wenn Sie mehr oder gleich viele Siegpunkte wie Ihr Gegner haben.

Handelsherr Christoph

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen in dieser Runde eine Rohstoffsorte, für die sie eine *Handelsflotte* besitzen, im Verhältnis 1:1 tauschen. Bedingung: *Hafen*

- Wer eine *Große Handelsflotte* besitzt, kann entweder die Rohstoffsorte der linken oder der rechten Landschaft 1:1 tauschen.



Handelsherr Gunther

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Wenn Sie mindestens zwei *Handelsflotten* besitzen, erhalten sie sofort zwei beliebige Rohstoffe.



Nachbarschaftshilfe

(1x, Aktion, Neutral)

Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Drehen Sie eine Waldlandschaft an einem *Sägewerk* oder eine Weidlandschaft an einer *Wollmanufaktur* oder eine Getreidelandschaft an einer *Mühle* auf drei Rohstoffe hoch.



Sigmund der Seeheld

(1x, Aktion, Schutz)

Kartentext: Setzen Sie diese Karte bei einem *Bürgerkrieg* oder einer gegnerischen *Kaperflotte* ein, sind alle Ihre *Handelsflotten* geschützt. Oder: Holen Sie eine *Handelsflotte* aus ihrer Ablage zurück.



Danksgiving

Ich begann mit der Entwicklung dieses Sets im Frühjahr 2002. Ich hatte mehrere Ziele: Zum einen wollte ich für das Turnierspiel weniger attraktive Strategien wie z.B. die Rathaus-Strategie oder die Flotten-Handelsstrategie stärken. Zum anderen sollten übermächtige Strategien etwas geschwächt werden. Insgesamt war es also mein Ziel, die strategische Vielfalt bei der Zusammenstellung von Turnierdecks zu erhöhen. Thematisch sollte sich das Deck an „Städte und Ritter“ anlehnen. Gleichzeitig stand eine Reform des Kartenspiels an. Diese sollte in Einklang mit B&H einige Schwächen des Turnierspiels beseitigen und darüber hinaus das Regelwerk vereinfachen und häufig gestellte Fragen überflüssig machen.

Nun hatte ich meine erste Kartenliste zusammengestellt. Allerdings kamen mir starke Zweifel, ob ich alleine diesen Kraftakt zufriedenstellend für alle Liebhaber des Spiels bewältigen konnte.

Ich kannte damals schon Dr. Reiner Düren, Jochen Schellenberger und Iris von der Heide von den Catan-Treffen in Bilstein. Ich wusste, dass alle drei engagierte, sehr gute und auch sympathische Kartenspieler waren. Also fragte ich sie, ob sie Lust hätten, mich bei der Entwicklung zu unterstützen.

Die drei waren dabei und über ihre Empfehlungen kamen noch Dr. Katharina Fenner, Peter Steinert und Thilo Knoblich mit ins Boot des Entwicklungsteams. Wir waren jetzt „7“, was in Catan ja ein gutes Omen ist.

Ich schickte dem Team meine erste Liste. Was nun in den folgenden Monaten passierte, kann ich im einzelnen nicht beschreiben, da es Bücher füllen würde.

Jede einzelne Karte wurde diskutiert, neue Ideen wurden geboren. Das Entwicklungsteam war natürlich bei manchen Karten oft gespalten. Es wurde dann abgestimmt, die Abstimmung durch eine neue Idee wieder nichtig gemacht, neu diskutiert und irgendwann dann hatten wir für jede Karte einen Kompromiss gefunden.

Als wir dann im November das Gefühl hatten, mit dem Testen beginnen zu können, bastelten mein Sohn und ich 14 Sets und verschickten sie an die Mitglieder des Teams. Nun folgten unzählige Tests mit den neuen Karten, Schwächen wurden erkannt und ausgemerzt. Karten wurden verworfen, neue Ideen geboren. Insgesamt dauerte die Entwicklungsarbeit an diesem Set und der Reform ein Dreivierteljahr.

In dieser Zeit trug jeder auf seine Art und mit seinen zeitlichen Möglichkeiten zum Gelingen des Sets bei. Es war eine echte Teamarbeit.

Von meiner ursprünglichen Liste haben nur drei oder vier Karten die gemeinschaftliche Entwicklungsarbeit unverändert überstanden. Alle anderen wurden modifiziert und nicht wenige neue Karten-Ideen kamen vom Entwicklungsteam.

Nun, ich muss sagen, mir hat kaum je eine Spielentwicklung so viel Spaß gemacht wie diese. Sie war ungemein spannend, oft sehr tief sinnig und verlief in einer sehr freundlichen und konstruktiven Atmosphäre. Deshalb bin ich nicht nur sehr zufrieden mit diesem neuen Set, weil ich es für sehr gelungen halte, ich bin auch sehr glücklich über diese tolle Zusammenarbeit.

Ich danke allen Mitgliedern des Entwicklungsteams und ihren Helfern von ganzem Herzen.

Klaus Teuber, Mai 2003

Entwicklung: Dr. Reiner Düren, Dr. Katharina Fenner, Iris von der Heide, Thilo Knoblich, Jochen Schellenberger, Peter Steinert und Klaus Teuber (Entwicklungsteam).

Testspiele: Entwicklungsteam + Thomas Sander, Jochen Steiniger, Michael Henn, David Stenner, Eric Humrich, Jörg Knoblich, Michaela Schellenberger, Gerhard Zucker, Thorsten Werth, Benjamin Teuber.

POLITIK & INTRIGE

GEBIETSAUSBAUTEN

Heilige Stätte

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Sie Ihre Kartenhand ergänzen, dürfen Sie 1 x eine gerade gezogene Karte wieder unter den Stapel schieben und eine neue ziehen. Bedingung *Kirche*

- Man muss sich direkt, nachdem man eine Karte gezogen hat, entscheiden, ob man diese wieder unter den Stapel schiebt. Es ist somit nicht erlaubt, zuerst alle erlaubten Karten (Handkartenzahl!) zu ziehen und dann erst eine davon zurückzugeben.



Mission

(1x, Gebäude)

Kartentext: Der Bau eines sakralen Gebäudes (*Kirche, Kloster, Ordensburg, Bischofssitz, Kathedrale*) kostet einen beliebigen Rohstoff weniger.

- Die *Heilige Stätte* zählt nicht als sakrales Gebäude.



Ordensburg

(1x, Gebäude)

Kartentext: Alle *Ritter*, die mehr als drei Rohstoffe kosten, sind immun gegen *Burgfräulein Imelda*, *Bürgerkrieg* und *Bestechung*.

- Von einer *Ordensburg* geschützte *Ritter* können weiterhin von *Schwarzen Rittern* angegriffen werden.



Vogtei

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn *Sie* die Erträge auswürfeln, erhalten *Sie* einen beliebigen Rohstoff dazu. Würfelt Ihr Gegner „7“, verlieren *Sie* alle Erz- und Wollvorräte und die *Vogtei* muss unter einen Stapel geschoben werden.



- Wenn Sie selbst ein „?“ würfeln, hat das keine Auswirkungen.
- Erz- und Wollevorräte, die Sie in Rohstoffspeichern (H&W) gelagert haben, gehen nicht verloren, wenn der Gegner ein „?“ würfelt.
- Liegt in Ihrem Fürstentum ein *Haus der Republik* aus, dürfen Sie die *Vogtei* auch dann nicht bauen, wenn das *Haus der Republik* mit einer *Hexe* (Z&D) oder einem *Pfandleiher* (H&W) unwirksam gemacht wurde.
- Liegt auf einer *Vogtei* eine *Hexe* (Z&D) und der Gegner würfelt ein „?“, kommt die *Vogtei* unter einen Stapel und die *Hexe* auf die entsprechende Ablage.

ZENTRAALKARTEN

Metropole (2x, Zentralkarte)

Kartentext: Einheiten dürfen über den Landschaften der Stadt ausgelegt werden. Bedingung: *Kirche* oder *Ratbaus*

Erläuterungen: Siehe Regelpunkt „Metropole“



STADTAUSBAUTEN

Bischofssitz (1x, Gebäude)

Kartentext: Für jeden vom Gegner eingesetzten Zauberspruch oder Aktionskarte erhalten Sie ein Gold. Der *Feuerteufel* wirkt nicht gegen den *Bischofssitz*. Bedingung: *Kloster* oder *Kirche*

- Sie erhalten das Gold nicht von Ihrem Mitspieler, sondern sozusagen von der „Kasse“. Das Gold erhalten Sie direkt, nachdem Ihr Gegner die Karte ausgespielt hat. Danach erst wird die auf der Karte angegebene Aktion ausgeführt.
- Spricht der Besitzer eines *Bischofssitzes* ein *Zauberveto* (Z&D) aus, tritt der *Bischofssitz* nicht in Aktion.
- Können Sie das Gold nicht in Ihrer Landschaft unterbringen, gehen Sie leer aus.



Bordell (1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Auf einen Stadtbau- platz des Gegners. Jeder *Ritter* im gegnerischen Fürstentum verliert einen Stärkepunkt.

- Der Gegner kann versuchen, das *Bordell* mit einem *Feuerteufel* zu zerstören, sofern er keine *Feuerwache* (W&F) in dieser Stadt ausliegen hat.
- Wird das *Bordell* durch einen *Feuerteufel* zerstört, erhält der Erbauer das *Bordell* zurück und nimmt es auf die Hand.
- Das *Bordell* darf von dem Spieler, in dessen Stadt es steht, nicht abgerissen werden.
- *Ritter*, die keinen Stärkepunkt besitzen, erhalten keinen „Minus-Stärkepunkt“.



Brauerei (1x, Gebäude)

Kartentext: Für ein Gold können Sie die Karte drehen. Es gilt immer, was links steht.

- Wenn Sie die *Brauerei* in Ihr Fürstentum legen, dürfen sie - ohne ein Gold zu zahlen - wählen, welches Symbol links liegt und damit gültig ist: Entweder zwei Handlungspunkte (links unten) oder zwei Stärkepunkte (links oben).
- Während Ihres Zuges dürfen Sie nur einmal ein Gold zahlen und die *Brauerei* um 180° drehen.
- Haben Sie sich für Stärkepunkte entschieden, sind diese auch dann gültig, wenn Sie selbst keine *Ritter* in Ihrem Fürstentum haben.



Geheimbund (1x, Gebäude)

Kartentext: Sie dürfen die Eigenschaft eines der folgenden gegnerischen Gebäude nutzen: *Ratbaus*, *Bibliothek*, *Kirche* oder *Universität*. Aber nie: den Siegpunkt dieses Gebäudes.

- Legt ein Spieler den *Geheimbund* aus, muss er ansagen, welches gegnerische Zielgebäude er nutzen möchte. Diese Wahl gilt bis zum Ende des Spieles.
- Wird das Zielgebäude durch einen *Feuerteufel* zerstört oder abgerissen, darf der Spieler ein anderes, erlaubtes Gebäude des Gegners wählen.
- Der *Geheimbund* kann auch gebaut werden, wenn der Gegner keines der vier möglichen Zielgebäude besitzt. Sobald der Gegner ein erlaubtes Gebäu-



de baut, gilt dieses automatisch als Zielgebäude des *Geheimbundes*.

- Durch den *Geheimbund* werden - außer dem Siegpunkt - alle Eigenschaften des gegnerischen Zielgebäudes auf den *Geheimbund* übertragen.
- Ist das Zielgebäude beispielsweise eine *Kirche*, darf der Spieler alle Aktionskarten mit der „Bedingung Kirche“ spielen, er erhält die Vorteile für *Kirchen* durch Ereignisse, seine *Ritter* und *Flotten* sind in der Stadt mit dem *Geheimbund* vor *Bürgerkrieg* geschützt und er darf eine *Metropole* bauen.
- Der *Geheimbund* behält seine Wirkung, wenn das Zielgebäude durch eine *Hexe* (Z&D), ein *Dogma* (B&H) oder einen *Pfandleiber* (H&W) für den Gegner keine Wirkung hat.

Gericht

(1x, Gebäude)

Kartentext: Vom Würfelergebnis „Räuberüberfall“ sind Sie nur betroffen, wenn Sie über mehr als zehn Rohstoffe verfügen.



Haus der Republik

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wird die Zahl einer angrenzenden Landschaft gewürfelt, so wird diese Landschaft auf drei Rohstoffe gedreht. Bedingung: *Rathaus*; keine *Vogtei*



- Liegt in Ihrem Fürstentum eine *Vogtei* aus, dürfen Sie das *Haus der Republik* auch dann nicht bauen, wenn die *Vogtei* mit einer *Hexe* (Z&D) oder einem *Pfandleiber* (H&W) unwirksam gemacht wurde.

Theater

(1x, Gebäude)

Kartentext: Sie dürfen zwei Karten mehr auf der Hand halten. Bedingung: *Bibliothek*



- Die Kombination mit anderen Gebäuden, mit denen die Handkartenzahl erhöht wird, ist möglich. Wer zum Beispiel ein *Kloster*, eine *Bibliothek* und ein *Theater* besitzt, darf vier Karten mehr auf der Hand halten.

EREIGNISSE

Bettelmönche

(1x, Ereignis)

Kartentext: Wer die Spielfigur „Mühle“ besitzt, muss seinem Gegner zwei beliebige Rohstoffe schenken.

- Wer die Rohstoffe geschenkt bekommt, verteilt Sie auf seine Landschaften.
- Hat der Spieler nur einen Rohstoff, so gibt er diesen ab.
- Hat der Spieler ohne „Mühle“ nur Platz für einen Rohstoff, erhält er einen Rohstoff. Hat er keinen Platz, entfällt die Schenkung.



Gute Nachbarschaft

(1x, Ereignis)

Kartentext: Die obersten Karten eines Ausbaustapels werden aufgedeckt. Aber nie: Stapel mit *Kirchenbann*.

- Gilt für alle Ausbaustapel: Für die gemeinsamen Stapel im „Erweiterten Grundspiel“ und für die persönlichen Stapel im „Turnierspiel“.
- Stapel auf denen die Karte *Kirchenbann* liegt, sind nicht betroffen.
- Die durch *Gute Nachbarschaft* aufgedeckten Karten werden bei der *Inquisition* (R&H) mit gemischt.



Kirchenfest

(1x, Ereignis)

Kartentext: Wer über eine *Kirche* verfügt, erhält zwei beliebige Rohstoffe; verfügt jemand über eine *Kathedrale*, so erhält er vier beliebige Rohstoffe.

- Wer eine *Kirche* und eine *Kathedrale* besitzt, erhält sechs beliebige Rohstoffe.
- Wer zwei *Kirchen* besitzt, erhält trotzdem nur zwei Rohstoffe.



AKTIONEN

Archivar

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Nehmen Sie bis zu sechs Karten eines Ausbaustapels und legen Sie diese in beliebiger Reihenfolge zurück. Bedingung: *Rathaus*

- Hat der ausgewählte Stapel sechs oder weniger Karten, wird er komplett neu sortiert.



Bestechung

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Geben Sie drei Gold ab und Sie dürfen 1 beliebigen gegnerischen *Ritter* in Ihrem Fürstentum ablegen.

- Haben sie in Ihrem Fürstentum keinen Platz für den bestochenen *Ritter*, dürfen Sie diese Karte nicht spielen.



Diplomat

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen sich den Ablagestapel ansehen und eine beliebige Karte aussuchen. Die Reihenfolge der Karten dürfen Sie dabei nicht verändern. Bedingung: *Rathaus*

- Beim Turnierspiel dürfen Sie nur eine Karte aus dem eigenen Ablagestapel aussuchen.
- Ist der Ablagestapel mit einem *Kirchenbann* belegt, dürfen sie die Karte *Diplomat* nicht spielen.



Hochzeit

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Ihr Gegner muss Ihnen so viele seiner Goldvorräte schenken, wie Sie in Ihren Landschaften unterbringen können. Bedingung: *Kirche* oder *Kathedrale*

- Sie haben Anspruch auf alle Goldvorräte Ihres Gegners mit Ausnahme des Goldes in einer gegnerischen *Schatzkammer* (H&W).



Kanzler

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen von einem Ausbaustapel drei Karten ziehen (erlaubte Handkartenzahl bei Zugende beachten). Bedingung: *Rathaus*

- Sie dürfen die gezogenen Karten sofort einsetzen, falls die Regel dies erlaubt.
- Haben Sie über den *Kanzler* Karten gezogen, müssen Sie eventuell überzählige Handkarten erst am Ende Ihres Zuges abgeben. Dies gilt ausnahmsweise auch dann, wenn Sie durch den missglückten Einsatz eines *Feuerteufels* oder *Schwarzen Ritters* eine weitere überzählige Karte auf die Hand nehmen müssen.
- Wenn Sie am Ende Ihres Zuges Ihre Handkarten auf die zulässige Zahl reduziert haben, dürfen Sie ganz normal noch eine Karte austauschen.



Kirchenbann

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Legen Sie diese Karte auf einen beliebigen Ausbau- oder Ablagestapel. Ihr Gegner muss drei Gold abgeben, um diese Sperrkarte zu entfernen. Bedingung: *Kirche* oder *Kathedrale*

- Der Kartenstapel (Ausbau- oder Ablagestapel) auf den Sie den *Kirchenbann* legen, ist für den Gegner gesperrt. Solange, bis er drei Gold (an die „Kasse“) gezahlt hat, darf er weder eine Karte von diesem Stapel nehmen, noch eine Karte unter diesen Stapel schieben.
- Sie selbst haben im „Erweiterten Grundspiel“ weiterhin Zugriff auf diesen Stapel.
- Der gesperrte Stapel ist von einer *Inquisition* nicht betroffen, dass heißt, er bleibt gesperrt.
- Wird der *Kirchenbann* entfernt, kommt er im Turnierspiel auf die Ablage des Spielers, der ihn gespielt hat.



Medicus

(2x, Aktion, Schutz)

Kartentext: Spielen Sie diese Karte beim Ereignis *Seuche*. Die *Seuche* hat keine Auswirkung auf Ihre Städte.

- Tritt das Ereignis *Seuche* ein, dürfen Sie den *Medicus* sofort spielen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind.



Ratssitzung

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Legen Sie eine Ihrer Handkarten unter einen beliebigen Ausbaustapel und suchen Sie sich aus einem Ausbaustapel zwei neue Karten aus. Bedingung: *Rathaus*

- Wenn Sie außer der *Ratssitzung* keine Karte mehr auf der Hand halten, dürfen sie die Karte nicht spielen.
- Erlaubte Kartenanzahl am Zugende beachten.



Danksagung

Eine ganze Reihe der Karten dieses Sets entstand aus dem großen Karten-Wettbewerb zum Catan-Kartenspiel, der 1998 abgeschlossen wurde. Wir bedanken uns bei den nachfolgend genannten Autoren für die Beteiligung und für die Genehmigung zur Veröffentlichung.

Ein besonderer Dank gilt Familie Ditt für die Begleitung bei der Entwicklung dieses Sets.

Heilige Stätte: Michael Bösebeck; Rüdiger Dorn.

Mission: Martin Müller; Dirk Lehmler.

Metropole: Jörg Hübner; Stephan Flato; Reinhard & Sabine Gottwald; Jannis Rake; Markus Fahrion; Thomas Vonnahme; Jan Gehrke.

Bischofssitz: Brigitte & Wolfgang Ditt.

Bordell: U. Maiwald; Florentine Leifels; Mirco Gerlach; Matthias Jährling; Stefan Lammer; Fam. Neuschäfer; Dirk Henn; Fam. Freyhoff.

Brauerei: Philipp Bäcker.

Geheimbund: Brigitte & Wolfgang Ditt; Ulrich & Martin Tacke.

Gericht: Matthias Krackau; Meike & Andrew Tomforde; Philipp Bauer; Felicitas & Christopher Hauke; Jan Philipp Ling; D. Favre A. Schoch; Christoph Bantz; Steffen Besand; Bernd Bürger; Andre Ehlert; Rüdiger Dorn.

Haus der Republik: Brigitte & Wolfgang Ditt.

Theater: Matthias Krackau; Daniel Braun.

Bettelmönche: Michael Krause.

Gute Nachbarschaft: Brigitte & Wolfgang Ditt.

Kirchenfest: Marco Bloch.

Archivar: Alexander Ditt.

Bestechung: Peter Gustav Bartschat; Daniela Schulz; Nils Bötsch; Edwin Rutschitzka; Andreas Gümbe; Lorenz Libeck; Marcel Verheijen & Erwin van der Berg.

Diplomat: Jan Philipp Ling; Rüdiger Dorn.

Hochzeit: Jörg Hübner; Lena-Christine Conrad.

Kanzler: Paul Schyska.

Medicus: Ulrich & Martin Tacke.

Ratssitzung: Brigitte & Wolfgang Ditt; Cyrill Miksch.

RITTER & HÄNDLER

GEBIETSAUSBAUTEN

Bauernheer

(1x, Einheit)

Kartentext: Die Stärke des *Bauernheeres* entspricht der Anzahl der Getreide-Rohstoffe der angrenzenden Landschaft(en).

- Das *Bauernheer* ist nicht einmalig, d.h. jeder Spieler kann im Turnierspiel ein *Bauernheer* besitzen.



Bodo der Friedfertige

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: *In edler Hoffnung auf bessere Zeiten!*



Burg

(2x, Gebäude)

Kartentext: Jeder *Ritter*, den Sie in Ihrem Fürstentum aufstellen, kostet einen Rohstoff weniger.

- Verfügen Sie über zwei *Burgen* in Ihrem Fürstentum, kostet ein *Ritter* zwei Rohstoffe weniger. Für den Bau von *Siegfried* erhalten Sie dann aber keinen Rohstoff zurück.



Kaperflotte

(2x, Einheit, Flotte)

Kartentext: Ihr Gegner muss sofort eine (*Handels-*)*Flotte* Ihrer Wahl aus dem Spiel nehmen. Erfolgreiches Jahr: Sie erhalten ein Gold.

- Die zerstörte *Flotte* kommt auf die Ablage
- Die *Kaperflotte* wirkt auf alle *Flotten*, also auch auf gegnerische *Handels-*, *Schatz-* (B&H) und *Kaperflotten*. Ausnahme: *Flaggschiff* (B&H).
- Sie erhalten für *jede Kaperflotte* in Ihrem Fürstentum ein Gold, wenn das Ereignis „Erfolgreiches Jahr“ (Sonne) gewürfelt wird.



Roland der Hammer

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: *Der Schrecken aller Pferde!*



Turnierplatz

(1x, Gebäude)

Kartentext: Jeder Ihrer *Ritter* erhält einen zusätzlichen Turnierpunkt.

- Auch *Ritter*, die keinen Turnierpunkt besitzen (z.B.: *Jobanna* und *Baroc* aus B&H)) erhalten einen Turnierpunkt.



Wachturn

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Sie eine 1 oder 2 würfeln, hat ein gegnerischer *Spion* keine Wirkung.

- Wenn Ihr Gegner einen *Spion* ausspielt, dürfen Sie würfeln. Haben Sie eine 1 oder 2 gewürfelt, hat der *Spion* keine Wirkung und wird abgelegt.



Walther der Sänger

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Seine Laute ist sein Schwert! Immun gegen den *Schwarzen Ritter*.

- *Walther* besitzt keine Stärkekpunkte. Liegt jedoch eine *Schmiede* im Fürstentum aus, erhält auch *Walther* einen Stärkepunct.



Zollstation

(2x, Gebäude)

Kartentext: Erfolgreiches Jahr: Sie erhalten zwei Gold.

- Wenn Sie in Ihrer Goldfluss-Landschaft nur Platz für ein Gold haben, so erhalten Sie nur dieses eine.



STADTAUSBAUTEN

Bankhaus

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Sie die Spielfigur „Mühle“ besitzen, erhalten Sie jedes Mal, wenn die „Mühle“ gewürfelt wird, zwei Rohstoffe von Ihrem Gegner.

- Besitzt Ihr Gegner nur einen Rohstoff, so erhalten Sie nur diesen einen.
- Beide Rohstoffe dürfen Sie sich aussuchen. Natürlich müssen Sie in Ihren Landschaften Platz für die Rohstoffe besitzen.



Große Handelsflotte

(2x, Einheit, Handelsflotte)

Kartentext: Sie dürfen die Rohstoffe der 2 benachbarten Landschaften 2:1 tauschen.

- Es dürfen die Rohstoffe der beiden angrenzenden Landschaften getauscht werden; Rohstoffe der gleichen Sorte, die sich auf Landschaften befinden, die nicht an die *Große Handelsflotte* angrenzen, dürfen nicht getauscht werden.
- Beispiel: Sie besitzen rechts von Ihrer *Handelsflotte* eine Waldlandschaft mit zwei Rohstoffen. Diese dürfen Sie nun gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.
- Liegt die *Große Handelsflotte* auf einem *Metropolen*-Bauplatz (P&I), so dürfen nur die Rohstoffe der unten bzw. oben angrenzenden Landschaft getauscht werden.
- Mit *Handelsberr Christoph* (B&H) kann man angrenzende Rohstoffe im Laufe eines Zuges und mit einem *Leuchtturm* (H&W) dauerhaft im Verhältnis 1:1 gegen einen anderen Rohstoff tauschen.



Großer Hafen

(1x, Gebäude)

Kartentext: Verdoppelt die Handelspunkte von *Markt*, *Händlerzunft* und *Handelskontor* in Ihrem Fürstentum.



Palast

(1x, Gebäude)

Kartentext: Erfolgreiches Jahr: Statt einen Rohstoff zu erhalten, dürfen Sie eine beliebige Karte aus dem Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen.

- Sie dürfen sich aus dem Ablagestapel eine beliebige Karte aussuchen. Wird dabei die erlaubte Handkartenzahl überschritten, müssen Sie im Gegenzug eine beliebige Karte unter einen beliebigen Ausbaustapel schieben.
- Wenn Sie eine *Schatzflotte* (B&H) besitzen, haben Sie die Wahl zwischen drei beliebigen Rohstoffen oder zwei beliebigen Rohstoffen und einer beliebigen Karte aus dem Ablagestapel.
- Am Ende des Zuges: Erlaubte Anzahl der Handkarten überprüfen.
- Im Erweiterten Grundspiel suchen Sie sich eine Karte aus dem gemeinsamen Ablagestapel aus, im Turnierspiel aus der eigenen Ablage.



R&H Ereignis

Palast
Erfolgreiches Jahr: Statt einen Rohstoff zu erhalten, dürfen Sie eine beliebige Karte aus dem Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen.

EREIGNISSE

Ertragreiches Jahr

(1x, Ereignis)

Kartentext: Jede Landschaft erhält für jedes angrenzende *Lager* einen Rohstoff dazu.

- Landschaften, die an zwei oder drei *Lager* grenzen, erhalten zwei bzw. drei Rohstoffe dazu.
- Besitzt eine an ein *Lager* grenzende Landschaft drei Rohstoffe, erhält die Landschaft natürlich keine Rohstoffe – auch nicht eine andere Landschaft mit der gleichen Rohstoffsorte.



R&H Ereignis

Ertragreiches Jahr
Jede Landschaft erhält für jedes angrenzende Lager einen Rohstoff dazu.

Überfall

(2x, Ereignis)

Kartentext: Wer die Spielfigur „Ritter“ besitzt, wählt drei Gebäude des Gegners aus. Eines davon muss der Gegner zurück auf die Hand nehmen.

- Besitzt Ihr Gegner weniger als drei Gebäude, wählen Sie entsprechend weniger Gebäude aus.
- Betrifft nur Gebäude, die der Gegner gebaut hat, entweder in seinem oder Ihrem Fürstentum – wie zum Beispiel *Raubritterburg* (H&W) oder *Bordell* (P&I).
- Auch Gebäude, die mit einer Aktionskarte wie *Hexe* (Z&D) oder *Dogma* (B&H) belegt sind oder mit dem *Pfandleiher* (H&W) beliehen wurde, können ausgewählt werden. Nimmt der Gegner ein Gebäude mit einer Aktionskarte zurück auf die Hand, kommt die Aktionskarte auf die Ablage.



R&H Ereignis

Überfall
Wer die Spielfigur „Ritter“ besitzt, wählt 3 Gebäude des Gegners aus. Eines davon muss der Gegner zurück auf die Hand nehmen.

AKTIONEN

Burgfräulein Imelda

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Ihr Gegner muss einen *Ritter* seiner Wahl ganz aus dem Spiel nehmen.

- Der ausgewählte *Ritter* wird auf den Ablagestapel gelegt.



R&H Aktion - Angriff

Burgfräulein Imelda
Ihr Gegner muss einen Ritter seiner Wahl ganz aus dem Spiel nehmen.

Gewürzkarawane

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Wenn Sie die Spielfigur „Mühle“ besitzen, erhalten Sie sofort zwei Rohstoffe Ihrer Wahl von Ihrem Gegner.

- Um diese Karte zu spielen, müssen Sie Platz für die zwei Rohstoffe in Ihrem Fürstentum besitzen.



R&H Aktion - Angriff

Gewürzkarawane
Wenn Sie die Spielfigur „Mühle“ besitzen, erhalten Sie sofort 2 Rohstoffe Ihrer Wahl von Ihrem Gegner.

Grenzkonflikt

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Wenn Sie die Spielfigur „Ritter“ besitzen, dürfen Sie eine doppelte Landschaft des Gegners gegen eine doppelte eigene Landschaft tauschen. Aber nie Landschaften mit Landschaftsausbauten.

- Bestimmen Sie eine Landschaft, die Ihr Gegner doppelt hat und eine eigene doppelte Landschaft. Beide Landschaften wechseln Ihre Plätze.
- Die auf den Landschaften angezeigten Rohstoffe bleiben beim Tausch erhalten.
- Sollte Ihr Gegner an einer Landschaft, die Sie ihm wegnehmen, eine Verdopplungskarte (z.B. *Sägemühle* etc.) liegen haben, kann es sein, dass diese wirkungslos wird, wenn die neue Landschaft dazu nicht passt.



R&H Aktion - Angriff

Grenzkonflikt
Wenn Sie die Spielfigur „Ritter“ besitzen, dürfen Sie 1 doppelte Landschaft des Gegners gegen 1 doppelte eigene tauschen. Aber nie Landschaften mit Landschaftsausbauten.

Inquisition

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Ihr Gegner muss seine Ausbau- und Handkarten mischen, vier neue Stapel bilden und neue Handkarten ziehen. Bedingung: *Kirche* oder *Kloster*

- Diese Karte kommt nur für das Turnierspiel zum Einsatz. Für das „Erweiterte Grundspiel“ werden die beiden Karten *Inquisition* aussortiert.



R&H Aktion - Angriff

Inquisition
Ihr Gegner muss seine Ausbau- und Handkarten mischen, 4 neue Stapel bilden und neue Handkarten ziehen. Bedingung: Kirche oder Kloster.

- Ein Stapel, der mit dem *Kirchenbann* (P&I) gesperrt ist, ist von der *Inquisition* nicht betroffen, das heißt, er bleibt gesperrt.

Karawane

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Wechseln Sie Ihre Rohstoff-Vorräte aus! Geben Sie zwei von Ihren Rohstoffen ab und nehmen Sie sich zwei beliebige andere dafür.

- Wenn Sie beispielsweise ein Gold und ein Lehm abgeben, dürfen Sie sich zwei andere Rohstoffe nehmen.



Raubzug

(1x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Würfeln Sie! Bei 1-5 dürfen Sie Ihrem Gegner zwei beliebige Rohstoffe stehlen. Bei 6 stiehlt er Ihnen zwei Rohstoffe seiner Wahl.

- Sie können den *Raubzug* auch spielen, wenn Ihr Gegner nur einen Rohstoff besitzt. Sie erhalten nach einem erfolgreichen Würfelwurf dann eben nur diesen einen.
- Rohstoffe können Sie nur rauben, wenn Sie dafür Platz in Ihren Landschaften haben.
- Mit einem *Bischof* können Sie sich vor einem *Raubzug* schützen.



Anmerkung

Das Themen-Set „Ritter & Händler“ entstand aus den Karten des früheren „Turnier-Sets“.

Die Kartenspielreform 2003

Im Jahre 2003 wurde das „Erweiterte Grundspiel“ und das Turnierspiel reformiert. Die Ihnen vorliegende Erweiterung sowie die Erweiterung „Magier und Forscher“ enthalten die neuen Regeln und die geänderten Karten.

Wenn Sie mit Ihrem Grundspiel nach den neuen Regeln spielen, beachten Sie bitte folgende Änderungen:

- mit dem *Spion* darf man dem Gegner nur Einheiten oder Aktionskarten entwenden.
- Von einem *Bürgerkrieg* sind nur *Ritter*, *Kanonen* und *Handelsflotten* betroffen.

Zusätzlich hat jede Karte eine eindeutige Klassifizierung erhalten. Die Karten des Grundspieles wurden laut unten folgender Liste klassifiziert.

Ereigniskarten sind in der nachfolgenden Liste nicht aufgeführt, da es bei Ereignissen keine Klassifizierung gibt. Die Farbe der Textkästen informiert über die Kartenart und gibt Auskunft, wo die jeweilige Karte ausgelegt werden darf.

Kein Textkasten	Zentralkarte oder Strassenausbau
Gelb	Aktionskarte
Grün (Gebietsausbau)	Die Karte wird auf einem Bauplatz einer Siedlung, Stadt oder Zitadelle ausgelegt (Einheiten auch auf Metropolenbauplätzen).
Rot (Stadtausbau)	Die Karte darf nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt ausgelegt werden.
Violett (Zitadellenausbau)	Die Karte darf nur auf einem der 4 Bauplätze einer Zitadelle ausgelegt werden.
Braun (Landschaftsausbau)	Die Karte darf nur ober- oder unterhalb einer Landschaft angelegt werden.

Grundspiel

Schwarzer Ritter	Aktion – Angriff
Feuerteufel	Aktion – Angriff
Spion	Aktion – Angriff
Kräuterhexe	Aktion – Schutz
Raubzug	Aktion – Angriff
Kundschafter	Aktion – Schutz

Bischof	Aktion – Schutz
Alchimist	Aktion – Neutral
Händler	Aktion – Angriff
Karawane	Aktion – Neutral

Getreidemühle, Sägewerk, Ziegelbrennerei, Eisengießerei, Wollmanufaktur	Gebäude
Holz-, Erz, Woll-, Getreide-, Lehm-, Goldhandelsflotte	Einheit – Handelsflotte
Befestigtes Lager	Gebäude
Schmiede	Gebäude
Kloster	Gebäude
Alle Ritter	Einheit – Ritter
Badhaus	Gebäude
Wasserversorgung	Gebäude
Bibliothek	Gebäude
Hafen	Gebäude
Markt	Gebäude
Handelskontor	Gebäude
Händlerzunft	Gebäude
Rathaus	Gebäude
Kirche	Gebäude
Münzgießerei	Gebäude
Koloss von Catan	Gebäude

Sollten Sie noch Fragen zur Reform der einzelnen Karten haben, besuchen Sie unsere Webseiten www.diesiedlervoncatan.de oder www.klausteuber.de



CATAN ONLINEWELT

online spielen bei
www.catan.de

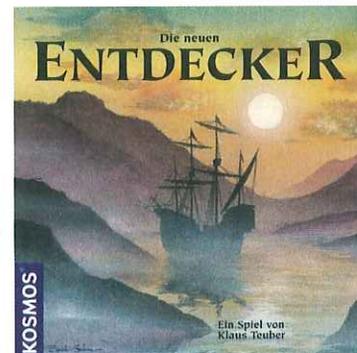
DAS
KARTENSPIEL
FÜR ZWEI SPIELER

Die neuen Entdecker

Das soeben frisch aufgelegte Spiel „Die neuen Entdecker“ stammt von Klaus Teuber. Es ist sozusagen ein Zwilling, da es gemeinsam mit den berühmten „Siedlern von Catan“ geboren wurde.

In diesem Spiel wird nach und nach aus verdeckten Feldern eine Meereslandschaft „entdeckt“, deren Inseln es schnellstmöglich zu besiedeln gilt.

Voller Spielspaß à la Klaus Teuber.



Impressum © 2003

Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com
Die Catan-GmbH spendet 25% ihrer Einnahmen aus diesem Set an die Aktion „Menschen für Menschen“.

Illustration: Franz Vohwinkel

Regellayout: Michaela Schelk
www.fine-tuning.de

Redaktionelle
Bearbeitung: Reiner Müller

KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
Web: www.diesiedlervoncatan.de
www.kosmos.de