

Klaus Teuber  
**DIE SIEDLER VON**  
**CATAN**



## Spielregeln



### **DAS SPIEL:**

- Das Catan-Kartenspiel ist für 2 Spieler.
- Jeder Spieler legt vor sich sein Fürstentum aus, das aus 9 Karten besteht.
- In jedem Fürstentum liegen 2 Siedlungen, jede ist 1 Siegpunkt wert. Jeder Spieler beginnt also mit 2 Siegpunkten.
- Im Spiel wird das eigene Fürstentum ausgebaut – mit Hilfe von Karten, die auf freie Plätze gelegt werden.
- Wer zuerst 12 Siegpunkte erreicht, gewinnt.

Wollen Sie sofort wissen, wie „Das Kartenspiel“ gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

[www.profeasy.de](http://www.profeasy.de)

und schauen Sie Marlene und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

**KOSMOS®**



**KARTENSPIEL**  
**FÜR ZWEI SPIELER**




















# VORBEREITUNG

## 1) Karten sortieren

Nehmen Sie die beiden Kartenpäckchen und sortieren Sie die 120 Karten wie folgt – in 8 Stapel, Rückseite nach oben:

Zentralkarten		→		9 Karten mit weiß-rotem Wappen (Startkarten für Spieler A)
		→		9 Karten mit schwarz-rotem Wappen (Startkarten für Spieler B)
		→		11 Karten mit Baum-Symbol (Landschaften; kommen beim Bau einer Siedlung automatisch ins Spiel)
		→		7 Karten mit dem Straßen-Symbol (Verbinden 2 Siedlungen)
		→		5 Karten mit dem Siedlungs-Symbol (Jede ist 1 Siegpunkt wert)
		→		7 Karten mit dem Stadt-Symbol (Jede ist 2 Siegpunkte wert)
		→		10 Karten mit dem Ereignis-Symbol (Kommen durch den Ereignis-Würfel ins Spiel)
				62 Ausbaukarten ohne Symbol

Die 120 Karten des Spiels teilen sich in drei Kategorien: Ausbaukarten (ohne Symbol), Ereigniskarten (?) und Zentralkarten (verschiedene Symbole, als „Zentralkarte“ ausgewiesen). Mit den *Zentralkarten* wird das Grundgerüst des Fürstentums errichtet; es gehören die Startkarten der beiden Spieler dazu, sowie alle Straßen, Siedlungen, Städte und Landschaften. Einmal errichtet, bleiben sie bis zum Spielen-

de im Spiel. Mit den *Ausbaukarten* wird dieses Grundgerüst mit Leben gefüllt, unter den Ausbaukarten finden sich Einheiten, Flotten, Gebäude und Aktionskarten. Alle Ausbaukarten können von Aktionen des Mitspielers und von Ereignissen betroffen werden. Die *Ereigniskarten* stellen zufällige Ereignisse dar, die immer beide Spieler betreffen, wenn auch nicht zwingenderweise gleichermaßen.

## 2) Kartenstapel vorbereiten

In der Mitte des Tisches werden jetzt diese 5 Stapel aufgebaut, in einer Reihe, Rückseite nach oben.

Zum Beispiel so:



Der große Stapel mit den Ausbaukarten wird gemischt und in 5 etwa gleich große Stapel getrennt. Diese 5 Stapel werden an die bereits vorhandenen Stapel nach rechts angeschlossen.



## 3) Fürstentümer aufbauen

Jeder Spieler wählt eine Wappen-Farbe (ggf. auslösen) und nimmt sich den entsprechenden Stapel – weiß/rot oder schwarz/rot.



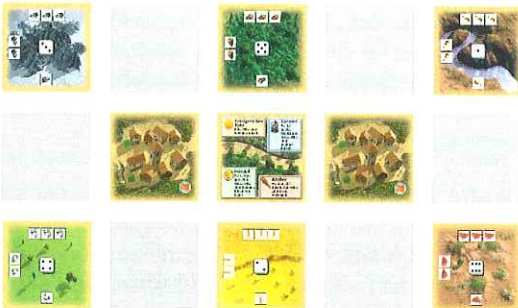
Mit diesen Karten baut jeder vor sich auf seiner Tischhälfte sein eigenes Fürstentum auf (zwischen beiden Fürstentümern liegen die zehn Nachziehstapel - siehe Abbildung auf der Titelseite):

- In der Mitte die Startstraße.
- Rechts und links davon jeweils eine Siedlung.



Auf die gezeigten Plätze diagonal um die Siedlungen legt jeder Spieler seine 6 verschiedenen Landschaften. Der Spieler kann frei entscheiden, welche Landschaft er auf welchen Platz legt.

Hier ein Beispiel:



Achten Sie darauf, dass zwischen den Karten ca. 1 cm frei bleibt, da die Landschaften im Spielverlauf gedreht werden müssen.

Zu Beginn müssen alle Landschaften so gedreht werden, dass die Seite mit dem einzelnen Rohstoff-Symbol unten liegt (zum jeweiligen Spieler hin).

## 4) Spielstart vorbereiten

Würfel + Spielfiguren



Die beiden Würfel (Ereignis- und Ertragswürfel) werden bereit gelegt, ebenso die Spielfiguren „Ritter“ und „Mühle“ (jede Figur ist 1 Siegpunkt wert).

Startspieler ermitteln

Beide Spieler würfeln mit dem Augenzwürfel; wer die höhere Augenzahl hat, beginnt das Spiel.

Startkarten ziehen

- Der Startspieler wählt einen der 5 Stapel der „Ausbaukarten“ aus, nimmt ihn auf und sucht sich 3 Karten aus.
- Danach wählt sein Mitspieler einen anderen Stapel und sucht sich ebenso 3 Karten aus.

Die Kartenstapel werden dann auf ihre Plätze zurück gelegt.

Wichtig:

- Beim Aussuchen darf die Reihenfolge der Karten im Stapel nicht verändert werden.
- Bedenken Sie beim Aussuchen, dass zu Beginn eher Karten mit grünen Textfeldern gewählt werden sollten. Denn: Karten mit roten Textfeldern setzen eine Stadt voraus, und Aktionskarten (gelbe Textfelder) dürfen erst eingesetzt werden, wenn beide Spieler zusammen mindestens 7 Siegpunkte haben (Details zum Ausspielen von Aktionskarten siehe S. 11).



# DIE GRUNDPRINZIPIEN DES SPIELS

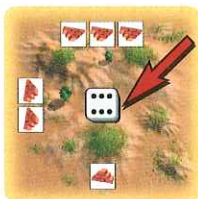
Ihr Fürstentum besteht aus 2 Siedlungen, die durch eine Straße verbunden sind. Rund um die 2 Siedlungen liegen 6 Landschaften, die sechs verschiedene Rohstoffe liefern.



Jede Siedlung ist 1 Siegpunkt wert, und wer zuerst 12 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Um zu gewinnen, müssen Sie also bauen. 2 Siegpunkte haben Sie schon, 10 fehlen noch.

Zum **Bauen** benötigen Sie Rohstoffe. Rohstoffe erhalten Sie aus Landschaften: Wird die Augenzahl gewürfelt, die auf einer der Landschaften abgebildet ist, so erhalten die Besitzer dieser Landschaften sofort 1 Rohstoff dieser Sorte.

Rohstoffe erhalten Sie nicht „bar“ auf die Hand, es gibt sie nur als „Verrechnungseinheit“ auf den Landschafts-Karten. Jede Landschaft kann zwischen 0 und 3 Rohstoffe lagern. Es gilt immer der Wert, der unten liegt - zum Spieler hin.



Gelagerte Rohstoffe:

0

1

2

3

Bei einer Rohstoff-Einnahme (z.B. durch Würfeln oder Tauschen) drehen Sie die Karte auf den nächsthöheren Wert, bei einer Ausgabe (z.B. für das Bauen) drehen Sie die Karte auf den nächst niedrigeren Wert.

Verfügen Sie über genügend Rohstoffe, so können Sie bauen - also Ihr Fürstentum vergrößern oder erweitern.

**Vergrößern** heißt, dass Sie Ihr Fürstentum nach rechts und/oder links größer machen. Sie müssen immer zuerst eine Straße bauen, an die Sie dann eine neue Siedlung (+ 1 Siegpunkt) anschließen dürfen.



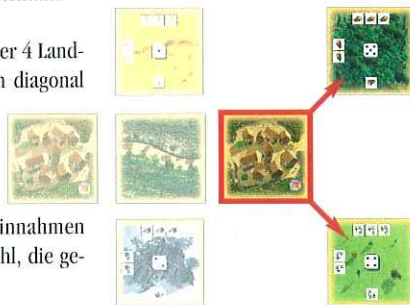
Vergrößern

Startsiedlungen

Vergrößern

Beim Bau von Straßen, Siedlungen und Städten zahlen Sie die verlangten Rohstoffe (auf den Kartenrückseiten), nehmen die Karte vom Stapel und legen sie offen in Ihr Fürstentum.

Da zu jeder Siedlung immer 4 Landschaften gehören, werden diagonal um eine neue Siedlung sofort zwei neue Landschaften platziert. Jede weitere Landschaft verbessert Ihre Rohstoffeinnahmen (durch die zusätzliche Zahl, die gewürfelt werden kann).



## Erweitern

Andere Bauwerke, die Ihr **Fürstentum** erweitern und ergänzen, können Sie nur errichten, wenn Sie die entsprechende Ausbaukarte auf der Hand haben.

In diesem Fall zahlen Sie die Rohstoffe (auf der Vorderseite der Karte abgebildet) und legen Ihre Karte in das Fürstentum - und zwar immer zwischen Landschaften, also über oder unter eine Siedlung bzw. Stadt.

Haben Sie eine dringend benötigte Ausbaukarte nicht auf der Hand, so müssen Sie diese Karte aus den „Ausbaustapeln“ zusammensuchen: Am Schluss Ihrer Runde füllen Sie die Karten, die Sie auf der Hand halten, wieder auf die erlaubte Höchstzahl auf. Dazu ziehen Sie einfach Karten von den verdeckten Stapeln nach – oder Sie zahlen Rohstoffe und suchen aus einem Stapel gezielt Karten heraus.

**Neue Rohstoffe** gibt es immer zu Beginn einer Runde. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und beide Spieler erhalten Rohstoffe aus den Landschaften, deren Zahl gewürfelt wird. Gleichzeitig tritt auch ein Ereignis ein, da der zweite Würfel ein Ereigniswürfel ist, der 5 verschiedene Ereignisse ermöglicht.

## KURZ-REGEL

Schon erledigt:

- Das Spielfeld ist aufgebaut wie unter „Vorbereitung“ beschrieben.
- Jeder Spieler hat seine 3 Handkarten ausgesucht.
- Bitte beachten:  
Das Spiel läuft in Runden ab.  
Die beiden Spieler sind abwechselnd an der Reihe.  
Der Startspieler beginnt.

**Hinweis:** Alle Begriffe, die mit einem (→) gekennzeichnet sind, finden Sie ausführlich erklärt im Kapitel „Die Spielregeln im Detail“.

### Zuerst: Würfeln

**Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel:**

- a) Der (→) **Ereigniswürfel** zeigt 5 verschiedene Ereignisse. Das gewürfelte Ereignis betrifft immer beide Spieler; es muss zuerst ausgeführt werden und zwar sofort!
- b) Dann geht es weiter: Der (→) **Ertragswürfel** zeigt die Augenzahlen 1 bis 6. Je nach gewürfelter Augenzahl werfen die Landschaften Erträge ab, deren Zahl gewürfelt wurde. Es erhalten bei jedem Wurf immer beide Spieler ihre (→) **Rohstofferrträge**.

### Danach: Hauptspielphase

Danach beginnt der eigentliche Zug des Spielers, der an der Reihe ist. Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge:

**Aktion 1) Bauen**

**Aktion 2) Rohstoffe tauschen**

**Aktion 3) Aktionskarten spielen**

#### 1) Bauen

a) (→) **Baukosten**

Bauen kostet Rohstoffe. Wer bauen will, muss zuerst die angegebenen Rohstoffe bezahlen (Landschaften drehen).

b) **Bauen von (→) Straße / (→) Siedlung / (→) Stadt**

Der Spieler **vergrößert** sein Fürstentum (nach rechts und nach links), indem er Straßen und Siedlungen baut, oder indem er Siedlungen zu Städten erweitert. Der Spieler zahlt die entsprechenden Rohstoffe, nimmt sich Straße, Siedlung oder Stadt vom entsprechenden Stapel und legt die Karte in sein Fürstentum bzw. die Stadt auf eine bereits bestehende Siedlung.

c) **Bauen von (→) Gebäude / (→) Einheiten**

Der Spieler baut seine Siedlungen und Städte aus (nach oben und nach

unten), indem er entsprechende Gebäude und Einheiten errichtet. Solche Ausbauplätze muss der Spieler aus der Hand heraus spielen.

Will der Spieler eine solche Karte auszuspielen, so zahlt er die Rohstoffe und legt die Karte in sein Fürstentum - auf einen freien (→) **Bauplatz** über oder unter einer Siedlung/Stadt.

d) (→) **Sondersiegepunkte („Ritter“ und „Mühle“)**



Die Figuren „Ritter“ und „Mühle“ sind jeweils 1 Siegpunkt wert.

Die Spielfigur „Ritter“ steht für die „Stärkste Rittermacht“. Diese Spielfigur erhält, wer auf seinen ausliegenden Rittern die meisten Stärkepunkte hat (das ist die schwarze Zahl neben dem Handschuh).



Die Spielfigur „Mühle“ steht für die „Größte Handelsmacht“. Diese Spielfigur erhält, wer auf seinen ausliegenden Karten die meisten Handelspunkte hat und eine Stadt besitzt.

**Wichtig:** Beide Spielfiguren können den Besitzer wechseln, je nach Stand der entsprechenden Punkte.

#### 2) Rohstoffe (→) tauschen

a) Mit dem Mitspieler tauschen

Die Tauschbedingungen können zwischen den beiden Spielern frei ausgehandelt werden. Es dürfen allerdings nur Rohstoffe getauscht werden.

b) Mit der Bank

Der Spieler kann 3 gleiche, eigene Rohstoffe gegen einen beliebigen anderen tauschen (3:1 Handel).

#### 3) (→) Aktionskarten ausspielen

Hat der Spieler Aktionskarten auf der Hand, so kann er sie ausspielen. Das Ausspielen kostet keine Rohstoffe.

Allerdings dürfen Aktionskarten in der Regel erst ausgespielt werden, wenn beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen (Details zum Ausspielen von Aktionskarten siehe S. 11).

#### Schluss: (→) Anzahl der Handkarten prüfen

Am Ende seines Zuges muss der Spieler überprüfen, ob er genau die erlaubte Anzahl an Karten auf der Hand hält. Normalerweise sind das 3 Karten; hat der Spieler weniger Handkarten, so zieht er entsprechend viele von den Ausbaustapeln nach. Gegen Zahlung von 2 beliebigen Rohstoffen darf sich ein Spieler 1 Karte aus einem beliebigen Stapel aussuchen.



# DIE SPIELREGELN IM DETAIL

## 1) Würfeln: Ereigniswürfel + Ertragswürfel

### Ereigniswürfel

Der Ereigniswürfel kann die folgenden Ereignisse zeigen, die sofort ausgeführt werden müssen:



#### Ritterturnier (Ritterkopf)

Liegt der Ritterkopf oben, prüft jeder Spieler seine ausliegenden Ritterkarten. Jeder addiert für sich die Turnierpunkte (die roten Zahlen). Wer die höhere Summe erreicht, erhält zur Belohnung einen beliebigen Rohstoff (Landschaft drehen).

Haben die Spieler keine oder gleich viele Turnierpunkte, so erhält keiner eine Belohnung.



#### Handelsvorteil (Mühle)

Wird die Mühle gewürfelt, so darf der Spieler, der die Mühlenfigur besitzt, seinem Gegner einen Rohstoff abnehmen. Der Mühlenbesitzer darf sich den Rohstoff selbst aussuchen (beide Spieler drehen ihre Landschaften entsprechend).

Besitzt kein Spieler die Mühle, so erhält niemand einen Rohstoff.



#### Räuberüberfall (Keule)

Wird die Keule gewürfelt, so muss jeder Spieler seine Rohstoffe (auf den unteren Seiten der Landschaften) zählen. Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt (das kann auch bei beiden Spielern der Fall sein), muss alle seine **Erz- und Wolle**-Rohstoffe abgeben (Landschaften auf null Rohstoffe drehen, da sie alle von Räubern geraubt wurden).

**Wichtig:** Landschaften, die durch ein „Befestigtes Lager“ (eine Ausbaukarte) geschützt sind, werden beim Zählen der Rohstoffe weggelassen. In den ersten beiden Runden (bis jeder Spieler zweimal am Zug war) wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!



#### Erfolgreiches Jahr (Sonne)

Wird die Sonne gewürfelt, so darf sich jeder Spieler einen beliebigen Rohstoff nehmen (Landschaft drehen).



#### Ereigniskarte (Fragezeichen)

Liegt das Fragezeichen oben, so zieht der Spieler, der gewürfelt hat, die oberste Karte vom verdeckten Ereigniskarten-Stapel und liest den Text vor.

Die Anweisungen der Karte müssen ausgeführt werden; Details siehe Abschnitt (→) **Ereigniskarten**. Betreffen die Anweisungen beide Spieler, so

gelten sie natürlich für beide. Danach wird die Karte **verdeckt** wieder unter den Stapel geschoben.

Würde die Ereigniskarte „Bürgerkrieg“ gezogen und hat dadurch ein Spieler (oder auch beide) eine Karte mehr als erlaubt auf der Hand, so muss er sofort eine davon auswählen und verdeckt unter einen der fünf Stapel „Ausbaukarten“ schieben.

## 2) Würfeln: Rohstoff-Erträge

Rohstoffe erhalten die Spieler durch den Ertragswürfel (ein ganz normaler Augenzwürfel). Die gewürfelte Augenzahl gilt für beide Spieler.

Jede Landschaft, deren aufgedruckte Augenzahl gewürfelt wurde, bringt ihrem Besitzer einen Rohstoff ein. Alle Landschaften mit Rohstoff-Einnahmen müssen entsprechend auf den nächsthöheren Wert gedreht werden.

*Beispiel: Spieler A hat eine „4“ gewürfelt. Spieler A erhält eine Wolle dazu, Spieler B ein Holz. Beide Spieler drehen ihre Landschaften auf den nächsthöheren Wert.*



*Von 0 Wolle auf 1 Wolle!*

*Von 1 Holz auf 2 Holz!*

Jede Landschaft kann 0, 1, 2 oder 3 Rohstoffe lagern. Keine Landschaft kann mehr als 3 Rohstoffe aufnehmen. Würde ein Spieler den vierten Rohstoff für eine Landschaft (Karte) erhalten, so verfällt dieser Rohstoff ersatzlos.

*Beispiel: Ein Spieler besitzt in seinem Fürstentum die beiden Gebirgslandschaften mit den Würfelzahlen „5“ und „2“. Das Fünfer-Gebirge hat schon 3 Rohstoffe gelagert, das Zweier nur 1.*



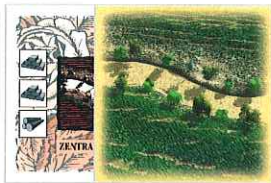
*Der Spieler würfelt eine „5“. Er erhält kein Erz dazu, da das Gebirge mit der „5“ schon das Maximum an Rohstoffen erreicht hat. Eine Übertragung auf das Zweier-Gebirge ist nicht möglich.*

# DIE HAUPTSPIELPHASE

## Aktion 1: Bauen

Alle Karten, die auf der Vorder- oder Rückseite kleine Rohstoff-Symbole tragen, dürfen nur dann im eigenen Fürstentum platziert (gebaut) werden, wenn zuvor die abgebildeten Rohstoffe bezahlt werden. Bezahlen heißt immer, dass der Spieler diese Rohstoffe abgeben muss (Landschaften drehen).

### • Bauen: Straße



Erst der Bau einer Straße schafft die Voraussetzung für den Bau einer weiteren Siedlung. Der Bau einer Straße kostet 3 Rohstoffe: 2 Lehm und 1 Holz.

Sind die 7 Straßen im Stapel gebaut, kann keine weitere Straße mehr gebaut werden.

Wer eine Straße bauen will, gibt die 3 abgebildeten Rohstoffe ab, nimmt sich die oberste Straßenkarte vom Stapel und legt die Straße dann offen in sein Fürstentum. Die Straße muss an eine bereits vorhandene Siedlung anschließen! Zwei Straßen nebeneinander sind nicht erlaubt.

### Beispiel:

Zu Beginn des Spieles hat jeder Spieler 6 Rohstoffe. Der Startspieler würfelt eine „6“ und erhält 1 Lehm (er dreht die Lehmlandschaft auf 2 Rohstoffe).



### Weiter:

Der Startspieler will jetzt eine Straße bauen: Also gibt er die beiden Lehm ab und 1 Holz. Er nimmt die Karte vom Stapel und legt die Straße offen neben seine linke Siedlung.



### • Bauen: Siedlung



Der Bau einer Siedlung bringt einen Siegpunkt ein. Eine Siedlung kostet 4 Rohstoffe: je 1 x Holz, Wolle, Lehm und Getreide. Eine Siedlung muss immer an eine Straße anschließen. Mehr als die 5 Siedlungen im Stapel können nicht gebaut werden.

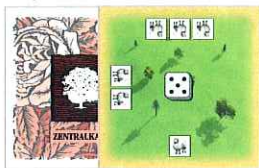


Wer eine Siedlung bauen will, gibt je 1 Holz, 1 Wolle, 1 Lehm und 1 Getreide ab, nimmt sich die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen neben eine seiner Straßen. Jede Siedlung bietet oben und unten Platz für je 1 Ausbaukarte mit grünem Textfeld (siehe grüne Bauplätze).



## • Landschaften

(automatisch nach Bau einer Siedlung)



Da diagonal um eine Siedlung immer 4 Landschaften liegen müssen, muss der Spieler sofort die fehlenden Landschaften ergänzen. Der Spieler zieht die beiden obersten Karten vom Stapel der Landschaften und legt eine auf den diagonal angrenzenden Platz in der oberen, die andere auf den diagonal angrenzenden Platz in der unteren Reihe.



Neue Landschaften kommen immer mit 0 Rohstoffen ins Spiel.



**Gezielter Landschaftsbau:** Die Aktionskarte „Kundschafter“ erlaubt es dem Spieler, neue Landschaften gezielt aus dem Stapel auszusuchen. Nebeneinander liegende, gleiche Landschaften sind dann von Vorteil, wenn man dazwischen Gebäude errichtet, die nach beiden Seiten die Erträge verdoppeln.

## • Bauen: Stadt



Der Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt bringt einen weiteren Siegpunkt ein. Eine Stadt kostet 5 Rohstoffe: 3 x Erz und 2 x Getreide. Mehr als die 7 Städte im Stapel können nicht gebaut werden. Wer eine Stadt

bauen will, reduziert seine entsprechenden Landschaften um 3 Erz und 2 Getreide, nimmt sich die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen auf eine seiner Siedlungen. Die Stadt ist nun 2 Siegpunkte wert (die Siedlung darunter zählt nicht mehr). Neben dem zweiten Siegpunkt hat die Stadt den Vorteil, dass ab sofort in einer Stadt auch Ausbaukarten mit rotem Textfeld eingesetzt werden können. (Weiterhin dürfen natürlich auch Ausbaukarten mit grünem Kartentext eingesetzt werden.) Außerdem kann eine Stadt doppelt so viele Ausbauten aufnehmen wie eine Siedlung (4 statt 2). Siehe Abbildung rechts oben: 2 Bauplätze über der Stadt, 2 darunter.



**Wichtig:** Die Bauplätze „1“ und „2“ einer Stadt sind gleichrangig. Eine Ausbaukarte, die auf benachbarte Landschaften wirkt, ist gültig, egal ob sie auf Position „1“ oder „2“ liegt.

## • Bauen: Ausbaukarten

Jeder Spieler verfügt zu Beginn des Spieles über 3 Ausbaukarten. Ausbaukarten dürfen nur direkt aus der Hand gespielt werden. Neue Karten werden am Ende der Runde aus den verdeckten Stapeln nachgezogen.

Bei den Ausbaukarten gibt es 3 verschiedene Arten (Farben): Aktionskarten sind Gelb, Gebietsausbauten sind Grün und Stadtausbauten sind Rot.

### • • Gebietsausbauten

Wer eine grüne Ausbaukarte auf der Hand hat und sie ausspielen will, zahlt die abgebildeten Rohstoffe (Landschaften drehen) und legt die Karte offen in sein Fürstentum.

Grüne Ausbaukarten müssen auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt werden – also entweder über oder unter einer Siedlung. Jede Siedlung verfügt über 2 Bauplätze (Abb. Seite 9). Grüne Ausbaukarten dürfen auch in Städten platziert werden. Wir unterscheiden **Einheiten** (Ritter, Flotten) und **Gebäude** (Befestigtes Lager, Sägewerk, Getreidemühle usw.).



*Beispiel: Der Spieler, der an der Reihe ist, hat die Ausbaukarte „Kloster“ auf der Hand und er besitzt auch die zum Bau notwendigen Rohstoffe, die auf der Karte abgebildet sind. Der Spieler zahlt die Rohstoffe (Holz, Erz, Lehm) und legt das Kloster auf den freien Bauplatz. Das Kloster erlaubt es dem Spieler, eine Karte mehr auf der Hand zu halten – ohne Kloster 3 Karten, mit einem Kloster 4.*



Einige Gebietsausbauten bieten nur dann Vorteile, wenn sie neben den Landschaften liegen, auf die sie Einfluss nehmen, bei anderen ist das nicht notwendig. So muss zum Beispiel die Getreidemühle neben einem Getreidefeld liegen, damit sich die Erträge dieser Landschaft verdoppeln.

## • • Stadtausbauten

Wer eine rote Ausbaukarte auf der Hand hat und sie ausspielen will, zahlt die abgebildeten Rohstoffe (Landschaften drehen) und legt die Karte offen in eine Stadt seines Fürstentums.

Rote Ausbaukarten müssen auf die dafür vorgesehenen Plätze über oder unter einer Stadt gelegt werden. Jede Stadt verfügt über 4 Bauplätze.

Alle roten Ausbaukarten (dieses Basisspiels) gelten als Gebäude. Rote Ausbaukarten können auch Siegpunkte enthalten oder Handelspunkte (die für die „Größte Handelsmacht“ zählen).

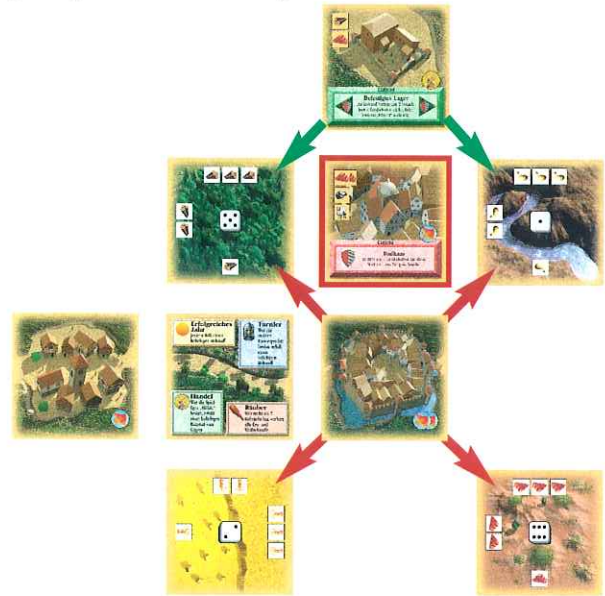
Siedlungen (!) dürfen keine roten Ausbaukarten aufnehmen.

### **Beispiel: Bau eines Badhauses**

*Der Spieler zahlt die angegebenen Rohstoffe und legt das Badhaus aus seiner Hand auf den Bauplatz „1“ über seiner Stadt. Das Badhaus ist 1 Siegpunkt wert und es schützt alle 4 Landschaften um diese Stadt (Wald, Goldfluss, Ackerland, Hügeland) vor der Ereigniskarte „Seuche“ (Verlust von Rohstoffen).*

*Das auf Bauplatz „2“ liegende „Befestigte Lager“ bewirkt, dass die Rob-*

*stoffe der benachbarten Landschaften Wald und Goldfluss bei dem Würfelereignis „Räuber“ nicht mitgezählt werden.*



## Bauen: Sondersiegpunkte

### Größte Handelsmacht + Stärkste Rittermacht



Jede dieser beiden Spielfiguren ist 1 Siegpunkt wert. Ihr Besitz hängt von der aktuellen Spielsituation ab und der Besitz einer Figur kann zwischen beiden Spielern wechseln.

### Bauen: Gebäude mit Handelspunkten



Ein Spieler erhält die Spielfigur Mühle (Größte Handelsmacht), wenn er die beiden folgenden Bedingungen erfüllen kann:

1. Der Spieler muss mindestens eine Stadt besitzen.
  2. Der Spieler muss mehr Handelspunkte auf seinen ausliegenden Karten besitzen als der Mitspieler. (Die Handelspunkte des Mitspielers werden auch dann gezählt, wenn dieser keine Stadt besitzt.)
- Tritt die Situation ein, dass beide Spieler gleich viele Handelspunkte besitzen, wird die Mühle solange beiseite gestellt, bis ein Spieler wieder die oben genannten beiden Bedingungen erfüllt.

Beispiel: Der Spieler, der an der Reihe ist, verfügt bereits über eine Stadt. Nun hat der Spieler die rote Ausbaukarte „Markt“ auf der Hand. Der Spieler zahlt 1 x Wolle und 1 x Getreide und legt die Karte offen unterhalb der Stadt ab – auf Platz 2.



Damit verfügt der Spieler über 3 Handlungspunkte. Da der Mitspieler keine Handlungspunkte hat, erhält der Spieler die Mühlenfigur, die 1 Siegpunkt wert ist. TIPP: Um Platz zu sparen, können Sie Ausbaukarten in einer Stadt auch teilweise übereinander legen.

### Bauen: Einheiten mit Stärkepunkten



Nur die grünen Gebietsausbaukarten, die „Ritter“ zeigen, tragen „Stärkepunkte“. Stärkepunkte sind die schwarzen Zahlen, die neben dem Handschuh stehen.

Der Spieler, der auf seinen ausliegenden Ritterkarten die meisten Stärkepunkte besitzt, verfügt über die „Stärkste Rittermacht“ und erhält die Spielfigur „Ritter“. Der „Ritter“ wechselt zum Mitspieler, wenn dieser mehr Stärkepunkte besitzt. Haben im Spielverlauf beide Spieler gleich viele Stärkepunkte, wird der „Ritter“ wieder beiseite gestellt.

Beispiel: Der Spieler, der an der Reihe ist, hat eine Ausbaukarte „Ritter“ auf der Hand (Konrad, der Flinke). Der Spieler besitzt auch die erforderlichen Rohstoffe, zahlt 1 Erz und 1 Getreide und legt die Karte offen auf den freien Bauplatz oberhalb der Siedlung.



„Konrad der Flinke“ hat eine Stärke von 2 (die schwarze Zahl neben dem Handschuh). Da der Mitspieler noch keinen Ritter besitzt, verfügt der Spieler über die „Stärkste Rittermacht“. Er erhält die Ritterfigur, die 1 Siegpunkt wert ist.

### Aktion 2: Rohstoffe tauschen

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er während seines Zuges beliebig oft Rohstoffe tauschen – auch während des Bauens. Ein Spieler hat zwei Tauschmöglichkeiten:

#### • Tausch mit dem Mitspieler

Der Spieler kann seinem Mitspieler jederzeit Rohstoffe zum Tausch anbieten. Die Tauschbedingungen werden frei ausgehandelt. Das heißt, jeder kann frei wählen, welchen und wie viele Rohstoffe er anbietet und welche bzw. wie viele Rohstoffe er dafür haben möchte. Kommt ein Tausch zustande, müssen beide Spieler die entsprechenden Landschaften drehen.

#### • Tausch mit der Bank

Tauschen mit der Bank heißt, dass der Spieler, der an der Reihe ist, beliebig oft in seiner Hauptspielphase Rohstoffe seines Fürstentums **umtauschen** darf.

Der Spieler muss 3 eigene Rohstoffe (gleiche Sorte) abgeben (Landschaft drehen) und darf sich dafür 1 gewünschten Rohstoff nehmen (Landschaft drehen). Dieses Tauschverhältnis 3 : 1 kann durch den Bau von Handelsflotten auf 2 : 1 verbessert werden (2 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen Rohstoff).

Rohstoffe, die getauscht werden sollen, müssen sich nicht auf ein und derselben Landschaftskarte befinden. Rohstoffe, die ein Spieler eintauscht, kann er auf mehrere Landschaftskarten dieser Art verteilen, sofern er mehrere besitzt.



## Aktion 3: Aktionskarten ausspielen

In den Stapeln der Ausbaukarten befinden sich Karten mit gelben Textfeldern – die Aktionskarten. Aktionskarten halten Sie bis zum Zeitpunkt des Ausspielens auf der Hand. Das Ausspielen von Aktionskarten verursacht keinerlei Kosten.

**Wichtig:** Angriffs-Aktionskarten und Neutrale Aktionskarten dürfen erst gespielt werden, wenn beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Für den „Kundschafter“ als Schutzkarte gilt diese Bedingung nicht.

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er beliebig oft eine oder mehrere Aktionskarten spielen. Er spielt die Aktionskarten (wenn es nicht anders auf einer Karte angegeben ist) immer während seiner Hauptspielphase aus – das heißt, er legt sie offen auf den Tisch. Die Anweisungen der Aktionskarten müssen befolgt werden.

### Wichtig:

- Aktionskarten dürfen nur gespielt werden, wenn die Aktion auch ausgeführt werden kann.
- Zwei Aktionskarten (Bischof und Kräuterhexe) erlauben es dem Spieler, sofort auf Aktionskarten des Mitspielers zu reagieren – also einen Angriff zu kontern.
- Sollte der Spieler, der am Zug ist, durch Einsatz einer Aktionskarte mehr als die erlaubte Kartenanzahl auf der Hand haben, muss er am Ende seines Zuges überzählige Karten ablegen. (Siehe unten: „Anzahl der Handkarten prüfen“.) Sollte der passive Spieler (der Spieler, der nicht am Zug ist) durch den Einsatz einer Aktionskarte des aktiven Spielers mehr als die erlaubte Kartenanzahl auf der Hand haben, so muss er **sofort** überzählige Handkarten (seiner Wahl) ablegen und verdeckt unter einen der 5 Ausbaustapel schieben.
- Nachdem eine Aktion ausgeführt worden ist, werden die ausgespielten Aktionskarten mit der Bildseite nach oben auf einen Stapel (Ablagestapel) beiseite gelegt. Sie sind aus dem Spiel.

## Anzahl der Handkarten prüfen

Am Ende seines Zuges muss der Spieler überprüfen, ob er genau die erlaubte Anzahl an Karten auf der Hand hat. Normalerweise darf ein Spieler maximal 3 Handkarten besitzen. Hat der Spieler in seinem Fürstentum aber die entsprechenden Ausbaukarten liegen (z.B. Kloster oder Bibliothek), so darf der Spieler mehr als 3 Karten auf der Hand halten.

1. Hat nun ein Spieler am Ende seines Zuges **weniger Karten** auf der Hand als ihm erlaubt wären, so muss der Spieler seine Handkarten auffüllen.

- Der Spieler muss 1 Karte nachziehen und entscheidet sich für a) oder b).
  - a) Der Spieler zieht von einem der 5 Ausbaustapel die oberste Karte und nimmt sie auf die Hand.
  - b) Der Spieler zahlt 2 beliebige Rohstoffe (auch verschiedene) und wählt

einen der Ausbaustapel aus. Der Spieler nimmt den Stapel auf, sieht sich alle Karten an und wählt dann eine davon aus, die er auf seine Hand nimmt. Dann legt der Spieler den Stapel wieder zurück auf seinen Platz.

**Wichtig:** Beim Durchsuchen des Stapels darf die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden. Der Stapel darf auch nie gemischt werden.

- Der Spieler muss mehrere Karten nachziehen:  
Der Spieler muss sich bei jeder Karte, die er nachzieht, erneut für die Möglichkeit a) oder b) entscheiden.  
*Beispiel: Ein Spieler hat keine Handkarten mehr, er muss also 3 Karten nachziehen. Der Spieler zahlt zunächst 2 Rohstoffe und sucht sich aus Stapel A eine Karte aus. Dann zahlt er erneut 2 Rohstoffe und sucht sich aus Stapel B eine Karte aus. Zuletzt nimmt er kostenlos die oberste Karte vom Stapel A auf die Hand.*

2. Hat ein Spieler am Ende seines Zuges **genau so viele Karten oder mehr Karten** auf der Hand, wie es ihm erlaubt ist, darf er eine seiner Karten austauschen. Hat er **mehr Karten** auf der Hand, muss er **zuvor** jedoch so lange Karten ablegen (verdeckt unter einen beliebigen Stapel schieben), bis er genau die erlaubte Anzahl Karten auf der Hand hat.

Grundsätzlich gilt, dass abgelegte Karten immer unter den Stapel geschoben werden müssen, von dem eine neue genommen wird.

Möchte der Spieler eine Karte austauschen, wählt er eine seiner Handkarten aus und schiebt sie unter einen Stapel. Von diesem Stapel nimmt er sich eine neue Karte. Entweder nimmt er die oberste Karte oder er sucht sich gegen Bezahlung eine Karte aus (siehe oben).

Hat ein Spieler diese Aktion abgeschlossen, also seine Handkarten aufgefüllt oder reduziert bzw. hat er eine Karte ausgetauscht, so endet damit sein Zug. Karten, die ein Spieler bei dieser Aktion erworben hat, dürfen jetzt nicht mehr eingesetzt werden. Sein Mitspieler ist an der Reihe. Er beginnt seinen Zug mit dem Auswürfeln der Rohstoff-Einnahmen.

### Besondere Aktionen: Abreißen von Gebäuden

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. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

**TIPP:** Um Ihre erste Übungspartie abzukürzen, können Sie auch auf weniger Siegpunkte spielen.

# Auswahl spezieller Karten

Hier können Sie auch während des Spiels nachschlagen, falls Fragen auftauchen!

## AKTIONEN

### Alchimist

(2x, Aktion, Neutral)

**Kartentext:** Spielen Sie diese Karte vor Ihrem Würfelwurf aus – und bestimmen Sie selbst das Ergebnis des Ertragswürfels.

- Rohstoff-Einnahme nach Wunsch.
- Der Ertragswürfel wird nicht gewürfelt; der Spieler sucht sich eine Zahl aus und legt diese Würfelzahl nach oben hin. Das Ergebnis gilt für beide Spieler.
- Zuerst wird der Ertragswurf bestimmt, danach wird der Ereigniswürfel wie üblich geworfen und das Ereignis ausgeführt. Erst danach werden die Erträge verteilt.



### Bischof

(2x, Aktion, Schutz)

**Kartentext:** Spielen Sie diese Karte gegen *Raubzug* oder *Feuertempel*, so verliert Ihr Gegner auch bei einer 3, 4 oder 5. Karte vor dem Würfelwurf des Gegners ausspielen.

- Eine Schutzkarte gegen den *Feuertempel* und den *Raubzug*. Der Angreifer verliert nicht nur, wenn er eine 6 würfelt, sondern auch bei einer 3, 4 oder 5; das heißt, seine Gewinnchance beträgt nur noch 33%.
- Diese Schutzkarte muss ausgespielt werden, bevor der Gegner würfelt.
- Beim Zurücknehmen der Gebäude-Karte ggf. erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.



### Feuertempel

(2x, Aktion, Angriff)

**Kartentext:** Würfeln Sie! Bei 1-5 muss Ihr Gegner das Gebäude Ihrer Wahl zurück auf die Hand nehmen. Bei der 6 nehmen Sie das Gebäude seiner Wahl zurück.

- Eine Angriffskarte, mit der man Gebäude des Gegners zerstören kann.
- Schutzkarte: *Bischof*
- Auch wer selbst noch kein Gebäude besitzt, darf den *Feuertempel* ausspielen. Würfelt er dann eine 6, verliert er selbst kein Gebäude.
- Beim Zurücknehmen der Karte ggf. erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.
- Alle *Flotten* und *Ritter* sind keine Gebäude und sind deshalb mit dem *Feuertempel* nicht angreifbar.



### Händler

(2x, Aktion, Angriff)

**Kartentext:** Nehmen Sie Ihrem Gegner 2 Rohstoffe Ihrer Wahl ab, und geben Sie ihm dafür 1 beliebigen Ihrer Rohstoffe.

- Rohstoff-Zwangstausch 2 für 1.
- Der Spieler nimmt seinem Gegner 1 oder 2 beliebige Rohstoffe ab und gibt ihm 1 Rohstoff zurück (das kann auch ein soeben vom Gegner erhaltener sein).
- Dieser Zwangstausch ist natürlich nur mit Rohstoffen erlaubt, die vorhanden sind; außerdem muss bei beiden Spielern für die getauschten Rohstoffe Platz auf Landschaften vorhanden sein (wer auf seiner Waldlandschaft schon 3 Holz besitzt, kann kein Holz mehr eintauschen).



### Karawane

(1x, Aktion, Neutral)

**Kartentext:** Wechseln Sie Ihre Rohstoff-Vorräte aus! Geben Sie 2 von Ihren Rohstoffen ab, und nehmen Sie sich dafür 2 beliebige andere.

- Umtausch von eigenen Rohstoffen.
- Der Spieler kann 1-2 beliebige Rohstoffe (auch verschiedene) in seinem Fürstentum gegen 1-2 andere umtauschen.
- Beispiel: Der Spieler dreht seine Waldlandschaft von 3 Holz auf 1 Holz herunter; dafür dreht er eine Gebirgs- und eine Getreidelandschaft um je 1 Einheit hoch.



### Kräuterhexe

(2x, Aktion, Schutz)

**Kartentext:** Spielen Sie diese Karte gegen den *Schwarzen Ritter*, so verliert Ihr Gegner auch bei einer 3, 4 und 5. Karte vor dem Würfelwurf des Gegners ausspielen.

- Eine Schutzkarte gegen den *Schwarzen Ritter*. Der Angreifer verliert nicht nur, wenn er eine 6 würfelt, sondern auch bei einer 3, 4 oder 5; das heißt, seine Gewinnchance beträgt nur noch 33%.
- Diese Schutzkarte muss ausgespielt werden, bevor der Gegner würfelt.





## Kundschafter

(2x, Aktion, Schutz)

**Kartentext:** Spielen Sie diese Karte beim Bau einer Siedlung aus und suchen Sie sich 2 beliebige Landschaftskarten aus dem Stapel aus. Mischen Sie danach den Stapel.

- Die eigene, neu gebaute Siedlung kann mit Wunsch-Landschaften ausgestattet werden.
- Diese Karte muss sofort beim Bau einer neuen Siedlung gespielt werden. Der Spieler darf sich alle Karten des Landschafts-Stapels ansehen und 2 Karten aussuchen. Danach muss er den Stapel mischen und verdeckt zurücklegen.



## Raubzug

(1x, Aktion, Angriff)

**Kartentext:** Würfeln Sie! Bei 1-5 dürfen Sie Ihrem Gegner 2 beliebige Rohstoffe stehlen. Bei 6 stiehlt er Ihnen 2 Rohstoffe seiner Wahl.

- Eine Angriffskarte, mit der man dem Gegner Rohstoffe stehlen kann.
- Hat der Gegner nur 1 Rohstoff, so kann man ihm nur diesen einen rauben.
- Ein Rohstoff kann nur geraubt werden, wenn man selbst noch Platz auf seiner Landschaftskarte hat (zum Hochdrehen).
- Schutzkarte: *Bischof*



## Schwarzer Ritter

(3x, Aktion, Angriff)

**Kartentext:** Würfeln Sie! Bei 1-5 muss Ihr Gegner den *Ritter* Ihrer Wahl zurück auf die Hand nehmen. Bei der 6 nehmen Sie den *Ritter* seiner Wahl zurück.

- Eine Angriffskarte, mit der man *Ritter* des Gegner beseitigen kann.
- Schutzkarte: *Kräuterhexe*
- Auch wer selbst keinen *Ritter* besitzt, darf den *Schwarzen Ritter* ausspielen. Würfelt er dann eine 6, verliert er selbst keinen *Ritter*.
- Beim Zurücknehmen des geschlagenen *Ritters* ggf. erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.



## Spion

(3x, Aktion, Angriff)

**Kartentext:** Suchen Sie sich aus den Handkarten Ihres Gegners 1 Einheit oder 1 Aktionskarte aus, die Sie auch sofort einsetzen können.

- Eine Angriffskarte, mit der man dem Gegner eine Karte stehlen kann.
- Setzt ein Spieler einen *Spion* ein, muss ihm sein Gegner alle Handkarten zeigen. Der Spieler darf sich von diesen Karten eine „Einheit“ oder eine „Aktion“ nehmen und sofort einsetzen, wenn er das möchte und er, falls er-



forderlich, die verlangten Rohstoffe bezahlen kann.

- Hat der Spieler keine Karten „Einheit“ oder „Aktion“ auf der Hand, so wird der *Spion* ohne Auswirkung abgelegt.

## EREIGNISSE

Sie kommen nur durch den Ereigniswürfel ins Spiel, werden sofort vorgelesen und **nicht** auf die Hand genommen!

### Baumeister

(1x, Ereignis)

**Kartentext:** Jeder Spieler darf sich aus einem Ausbaukartenstapel eine beliebige Handkarte aussuchen und gibt dafür eine zurück (unter einen beliebigen Stapel schieben).

- Beide Spieler dürfen sich je eine Handkarte aussuchen.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, sucht sich zuerst einen Stapel aus. Sein Gegner muss einen anderen Stapel wählen.
- Die Spieler müssen dafür eine ihrer Handkarten abgeben; das kann aber auch die soeben ausgesuchte sein.
- Die Reihenfolge der Karten in den Stapeln darf nicht verändert werden.



### Bürgerkrieg

(1x, Ereignis)

**Kartentext:** Jeder Spieler muss einen *Ritter* oder eine *Kanone* oder eine *Handelsflotte* zurück auf die Hand nehmen. Der Gegner bestimmt, welche Karte das ist.

- Vernichtet *Ritter* und *Handelsflotten* in beiden Fürstentümern.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt.
- Wer keine *Flotte* und keinen *Ritter* besitzt, ist von dieser Karte nicht betroffen.
- Beim Zurücknehmen der geschlagenen Einheit ggf. erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.
- Die *Kanone* ist eine Karte aus „Wissenschaft & Fortschritt“, enthalten in den Themen-Sets für „Magier & Forscher“.



### Ertragreiches Jahr

(2x, Ereignis)

**Kartentext:** Jede Landschaft erhält für jedes angrenzende *Lager* 1 Rohstoff dazu.

- Rohstoff-Einnahmen für Besitzer von *Befestigten Lagern*; gilt für beide Spieler.
- Landschaften, die an zwei *Lager* angrenzen, erhalten 2 Rohstoffe dazu.
- Landschaften, die schon 3 Rohstoffe haben, erhalten natürlich keine dazu.



## Fortschritt

(2x, Ereignis)

**Kartentext:** Jeder Spieler erhält für jedes *Kloster*, jede *Bibliothek* und jede *Universität* einen beliebigen Rohstoff dazu.

- Rohstoff-Zuwachs; gilt für beide Spieler.
- Beispiel: Ein Spieler besitzt in seinem Fürstentum 2 *Klöster* und 1 *Bibliothek*; er erhält sofort 3 beliebige Rohstoffe und dreht die Landschaften seiner Wahl entsprechend auf die höheren Werte.
- Die *Universität* ist eine Karte aus „Wissenschaft & Fortschritt“, enthalten in den Themen-Sets für „Magier & Forscher“.



## Jahreswechsel

(1x, Ereignis)

**Kartentext:** Der Ereigniskartenstapel wird neu gemischt.



## Konflikt

(1x, Ereignis)

**Kartentext:** Wer die Spielfigur „Ritter“ besitzt, wählt aus den Handkarten des Gegners 2 Karten aus und schiebt diese unter einen beliebigen Stapel.

- Der Gegner muss seine Handkarten zeigen; der Besitzer der Ritter-Figur sucht 2 Karten aus und schiebt sie verdeckt unter einen (!) Ausbaustapel.
- Der Gegner darf seine Handkarten erst am Ende seines eigenen Zuges ergänzen.
- Besitz kein Spieler die Ritter-Figur, hat die Karte keine Auswirkungen.



## Seuche

(2x, Ereignis)

**Kartentext:** Jede Landschaft, die an eine Stadt oder Metropole grenzt, verliert 1 Rohstoff. Schutz: *Badhaus* oder *Wasserversorgung*

- Gilt für beide Spieler; wirkt nur gegen Städte und Metropolen.
- Alle 4 Landschaften rund um eine Stadt verlieren je 1 Rohstoff (sofern vorhanden).
- Landschaften, die an zwei Städte angrenzen, verlieren aber auch nur 1 Rohstoff.
- Schutzkarten: *Badhaus* und *Wasserversorgung*.
- Die Metropole ist eine Karte aus „Politik & Intrige“, enthalten in den Themen-Sets für „Kämpfer & Kaufleute“.



## GEBIETSAUSBAUTEN

### Befestigtes Lager

(3x, Gebäude)

**Kartentext:** Die Rohstoff-Vorräte der 2 benachbarten Landschaften zählen beim Ereignis „Räuber“ nicht mit.

- Schutzkarte gegen das Würfelereignis „Räuberüberfall“.
- Sollte der Spieler trotz eines *Lagers* (oder mehrerer) mehr als 7 Rohstoffe besitzen, verlieren auch die Gebirgs- und Weidlandschaften in der Nachbarschaft des *Lagers* ihre Rohstoffe.



### Eisengießerei, Getreidemühle, Sägewerk, Woll-Manufaktur, Ziegel-Brennerei

(je 1x, Gebäude)

**Kartentext:** Die Erträge benachbarter Gebirgs-/Getreide-/Hügel-/Wald-/Weidlandschaften verdoppeln sich.

- Jeder dieser Ausbauten verdoppelt den Rohstoffertrag in den auf der Karte beschriebenen Landschaften. Beispiel: Eine *Getreidemühle* grenzt an 2 Getreidefelder. Wird die Zahl eines dieser Getreidefelder gewürfelt, erhält diese Landschaft 2 Getreide (statt 1). Besitzt die Landschaft schon 2 Getreide, kommt nur noch 1 Rohstoff dazu.
- Ertragsverdoppler in Städten wirken auf jeweils beiden Bauplätzen (1 und 2).



### Erz-/Getreide-/Gold-/Holz-/Lehm-/Woll-Handelsflotte

(je 1x, Einheit, Handelsflotte)

**Kartentext:** Sie dürfen 2 Erz / 2 Getreide / 2 Gold / 2 Holz / 2 Lehm / 2 Wolle gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff eintauschen.

- Sie dürfen innerhalb eines Zuges beliebig oft 2:1 tauschen.
- *Handelsflotten* müssen nicht in der Nachbarschaft der erwähnten Landschaft liegen. So kann ein Spieler beispielsweise Wolle 2 zu 1 umtauschen, wenn die *Woll-Handelsflotte* zwischen 2 Gebirgs-Landschaften platziert ist.
- Die Rohstoffe, die umgetauscht werden, müssen sich nicht alle auf einer Landschaftskarte befinden.





## Kloster

(2x, Gebäude)

**Kartentext:** Sie dürfen eine Karte mehr auf der Hand halten.

- Erlaubt mehr Karten auf der Hand.
- Wer ein *Kloster* baut, darf am Ende seines Zuges eine Karte mehr auf die Hand nehmen.
- Besitzt ein Spieler zwei *Klöster*, darf er 2 Karten mehr (5 Karten) auf der Hand halten.
- Verliert ein Spieler ein *Kloster*, so verringert sich die Anzahl seiner erlaubten Handkarten. Überzählige Karten werden gemäß der Regel (siehe Seite 11) unter einen beliebigen Kartenstapel geschoben.



## Ritter

(je 1x, Einheit, Ritter)

- Es gibt insgesamt 9 verschiedene *Ritter*.
- *Ritter* haben zwei Fähigkeiten, jede ist durch ein Symbol dargestellt und eine Zahl zeigt ihren Wert an.
- Der Handschuh steht für Stärke. Ein *Ritter* mit der schwarzen Zahl 3 hat eine Stärke von 3.
- Der Ritterkopf steht für Geschicklichkeit in Turnieren. Ein *Ritter* mit der roten Zahl 2 hat also 2 Turnierpunkte.



## Schmiede

(1x, Gebäude)

**Kartentext:** Jeder *Ritter* zählt einen Stärkepunkt mehr.

- Erhöht die eigene Rittermacht.
- Beispiel: Ein Spieler hat in seinem Fürstentum 2 *Ritter* mit den Stärkewerten 2 und 3 platziert (Gesamtstärke 5). Baut er eine *Schmiede*, so erhöht sich die Stärke jedes *Ritters* um 1 Punkt auf insgesamt 7 Stärkepunkte.



## STADTAUSBAUTEN

### Badhaus

(2x, Gebäude)

**Kartentext:** Schützt alle 4 Landschaften um diese Stadt vor dem Ereignis *Seuche*.

- Schutzkarte gegen die *Seuche*, plus 1 Siegpunkt.
- Geschützt sind alle 4 Landschaften einer Stadt; wird die *Seuche* aufgedeckt, verliert keine dieser 4 Landschaften einen Rohstoff.



- Dies gilt auch für Landschaften zwischen zwei Städten, von denen nur eine ein *Badhaus* besitzt.

### Bibliothek

(2x, Gebäude)

**Kartentext:** Sie dürfen 1 Karte mehr auf der Hand halten.

- Erlaubt mehr Karten auf der Hand, plus 1 Siegpunkt.
- Wer eine *Bibliothek* baut, darf am Ende seines Zuges eine Karte mehr auf die Hand nehmen.
- Besitzt ein Spieler zwei *Bibliotheken* (oder 1 *Bibliothek* und 1 *Kloster*), darf er 5 Karten auf der Hand halten.
- Verliert ein Spieler die *Bibliothek*, so verringert sich die Anzahl seiner erlaubten Handkarten. Überzählige Karten werden gemäß der Regel (siehe Seite 11) unter einen beliebigen Kartenstapel geschoben.



### Der Koloss von Catan

(1x, Gebäude)

**Kartentext:** *Rubm und Ebre dem Erbauer*.

- Der einzige Zweck dieses Bauwerks - es bringt 2 Siegpunkte ein.



### Hafen

(1x, Gebäude)

**Kartentext:** Jede *Handelsflotte* zählt einen Handelspunkt mehr.

- Erhöht die eigene Handelsmacht.
- Beispiel: Ein Spieler besitzt 3 *Handelsflotten*. Nach dem Bau des *Hafens* sind seine *Handelsflotten* 6 Handelspunkte wert (statt 3).



### Kirche

(2x, Gebäude)

**Kartentext:** Schützt alle *Ritter*, *Kanonen* und *Handelsflotten* in dieser Stadt vor dem Ereignis *Bürgerkrieg*.

- Schutzkarte gegen den *Bürgerkrieg*, plus 1 Siegpunkt.
- Steht in einer Stadt eine *Kirche*, sind alle *Ritter*, *Kanonen* und *Handelsflotten* geschützt, die sich in dieser Stadt befinden, wenn die Karte *Bürgerkrieg* aufgedeckt wird.
- Die *Kanone* ist eine Karte aus „Wissenschaft & Fortschritt“, enthalten in den Themen-Sets für „Magier & Forscher“.



## Markt, Handelskontor, Händlerzunft

(je 1x, Gebäude)

- Der einzige Zweck dieser Ausbauten ist die Stärkung der eigenen Handelsmacht.



## Münzgießerei

(1x, Gebäude)

**Kartentext:** Sie dürfen 1 Gold gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff eintauschen.

- Verbessert den Goldumtausch.
- Gold-Rohstoffe können im Verhältnis 1 zu 1 gegen andere Rohstoffe umgetauscht werden, in beliebiger Menge.



## Rathaus

(2x, Gebäude)

**Kartentext:** Für das Ausschauen einer Karte aus einem Kartenstapel zahlen Sie 1 Rohstoff weniger.

- Verbilligt die Suche nach dringend benötigten Karten, plus 1 Siegpunkt.
- Wer ein *Rathaus* gebaut hat, muss nur 1 Rohstoff zahlen, wenn er sich aus einem Kartenstapel eine Karte heraussuchen möchte.
- Besitzt ein Spieler 2 *Rathäuser*, muss er trotzdem einen Rohstoff zahlen.



## Wasserversorgung

(2x, Gebäude)

**Kartentext:** Schützt alle Landschaften Ihres Fürstentums vor dem Ereignis *Seuche*.

- Stärkster Schutz gegen die *Seuche*, plus 1 Siegpunkt.
- Geschützt sind alle Landschaften eines Fürstentums; wird die *Seuche* aufgedeckt, verliert keine Landschaft dieses Spielers einen Rohstoff.



## Ein weiteres, fesselndes ABENTEUER auf CATAN von Klaus Teuber:

**ELASUND,  
das neueste  
Abenteuer  
auf Catan!**

**Ideal auch für 2 Spieler!**

**Impressum** © 1996, 2004 (Regelstand Herbst 2005)

Author: Klaus Teuber [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

Lizenz: Catan GmbH [www.catan.com](http://www.catan.com)

Illustration: Franz Vohwinkel

Cover-Illustration: Tanja Donner

Regellayout: Michaela Schelk [www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)

KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0

Fax: +49 (0) 711-2191-422

e-mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Web: [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

**CATAN ONLINEWELT**

online spielen bei  
[www.catan.de](http://www.catan.de)

**DAS  
KARTENSPIEL  
FÜR ZWEI SPIELER**