

KLAUS TEUBER

CATAN

DAS DUELL

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen App
CATAN Assistent



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter. Hier findet ihr auch einen digitalen Karten-Index mit Suchfunktion.

Die **BIG BOX**

Herzlich willkommen zu *CATAN – Das Duell – Die Big Box!*

Erlebt mit der *CATAN – Das Duell – Big Box* die faszinierende Welt von Catan für zwei Personen. Baut eure Fürstentümer erfolgreich aus und behaltet gleichzeitig euren Mitspieler im Auge. Denn am Ende wird nur ein Spieler die nötigen Siegpunkte erreichen und zum Sieger gekürt!

Die Anleitung und das Spiel sind so aufgebaut, dass ihr zunächst in einem kurzen Einführungsspiel mit eurem Fürstentum und den grundlegenden Spielmechanismen vertraut gemacht werdet. Hierbei kommt nur etwa ein Viertel der im Spiel enthaltenen Karten zum Einsatz. Weitere Unterstützung bietet für die ersten Spiele die Übersicht des Spielablaufs auf der Rückseite dieser Anleitung. Wenn ihr euch in eurer Rolle als Fürstin bzw. Fürst sicher fühlt, könnt ihr zu den „Themensets“ übergehen. Mit diesen werden Schritt für Schritt weitere Kartenarten und Spielmechanismen eingeführt.

In der Erweiterung *Finstere & Goldene Zeiten* lernt ihr weitere Kartenarten kennen und die Komplexität des Spiels steigt. Die Fürstentümer werden auch hier thematisch erweitert.

Habt ihr alle Sets kennengelernt, seid ihr bereit für das Duell der Fürsten. Hier werden verschiedene Sets miteinander kombiniert. Zuletzt folgen die Regeln für das Turnierspiel, in dem ihr mit etwas Erfahrung eigene Decks zusammenstellen könnt.

Eine Erklärung zum Zusatzmaterial, das ihr direkt im Basisset nutzen könnt, findet ihr ab Seite 22.

CATAN – Das Duell ist eine Neuauflage des 2010 erschienenen *Die Fürsten von Catan*. Die meisten Spielkarten und Regeln wurden nicht geändert, sodass eine Kombination mit den Karten der *Die Fürsten von Catan*-Reihe (z. B. den Sonderkarten) ohne Einschränkungen möglich ist.

SPIELMATERIAL

- 1 Heldenstein



- 1 Handelsstein



- 1 Augenwürfel
(= Ertragswürfel)



- 1 Symbolwürfel
(= Ereigniswürfel)



- 4 Kartenhalter



- 395 Karten (im Karten-Index ab Seite 29 sind alle Karten mit Erläuterungen aufgelistet)

- 6 Entdeckerschiffe



- 1 Punktezähler

- 1 Würfelturm

- 31 Hilfsmarker

INHALTSVERZEICHNIS

Das Einführungsspiel (= Grundregeln)	2
Das Spiel mit den Themensets	9
Finstere & Goldene Zeiten	12
Impressum	12
Neuerungen in der Erweiterung	13
Das Spiel mit den neuen Themensets	16
Das Duell der Fürsten	22
Erläuterung des Spielmaterials	22
Das Turnierspiel	24
Beispiel-Turnier-Kartendecks	27
Kartenindex	29
Spielzug-Übersicht	48



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

VORBEREITUNGEN

Setzt euch gegenüber an einen Tisch. Platziert 3 Kartenhalter nebeneinander in der Tischmitte. Die Kartenhalter trennen die Auslageflächen der beiden Spieler. Bereitet die Karten wie im Folgenden beschrieben vor:

Sortierung der Karten

Sortiert zunächst die Karten nach ihren Rückseiten. Sämtliche Karten, die im Einführungsspiel verwendet werden, bilden auch die Grundlage für alle späteren Themenspiele.

Für das erste Spiel benötigt ihr alle Landschaften, Straßen, Siedlungen und Städte sowie die Startkarten, die Karten mit der Rückseite Basisset und die Ereigniskarten. Legt die restlichen Karten (wir nennen sie Themensets) und den 4. Kartenhalter zurück in die Schachtel. Das Einführungsspiel wird ohne die Themensets und den 4. Kartenhalter gespielt.

Ereigniskarten-Stapel

Dreht die Ereigniskarten auf die Vorderseite, sortiert alle Karten aus, die nicht das Symbol des Basissets tragen und legt die aussortierten Karten in die Schachtel zurück. Die Ereigniskarten der Themensets kommen im Einführungsspiel nicht zum Einsatz.

Sortiert dann die Karte *Julfest* aus. Mischt die verbleibenden 8 Ereigniskarten verdeckt und zählt 3 Karten ab. Auf diese 3 Karten legt ihr verdeckt das *Julfest*, darauf dann, ebenfalls verdeckt, die restlichen Karten. Legt den gesamten Stapel in ein äußeres Fach der Kartenhalter (siehe Abb. Seite 3).

Auslage Straßen, Ortschaften, Landschaften

Legt die 3 Stapel mit den Straßen, Siedlungen und Städten (= Ortschaften) mit der Rückseite nach oben in die Kartenhalter. Diese Karten sind alle identisch, ihr braucht sie also nicht zu mischen. Lasst zwischen den Siedlungen und den Städten Platz für einen weiteren Stapel.

Mischt den Stapel mit den Landschaften und legt ihn mit der Rückseite nach oben zwischen den Stapel mit Siedlungen und den Stapel mit Städten.

Auslage Nachziehstapel

Mischt die 36 Karten mit dem Symbol des Basissets, teilt diese in 4 Stapel zu je 9 Karten auf und legt sie in die Fächer neben die Städte. Diese Stapel nennen wir „Nachziehstapel“.

Auslage Startkarten

Nehmt nun die Startkarten „Rot“ und legt diese entsprechend der Abbildung aus. Euer Fürstentum besteht zu Spielbeginn aus 2 Siedlungen, die mit einer Straße verbunden sind und 6 unterschiedlichen Landschaften. Der Name der Landschaften muss immer links unten stehen.

Die Startkarten „Blau“ legt ihr auf der gegenüberliegenden Seite der Kartenhalter aus. Die Karten werden immer zum jeweiligen Spieler hin ausgerichtet.

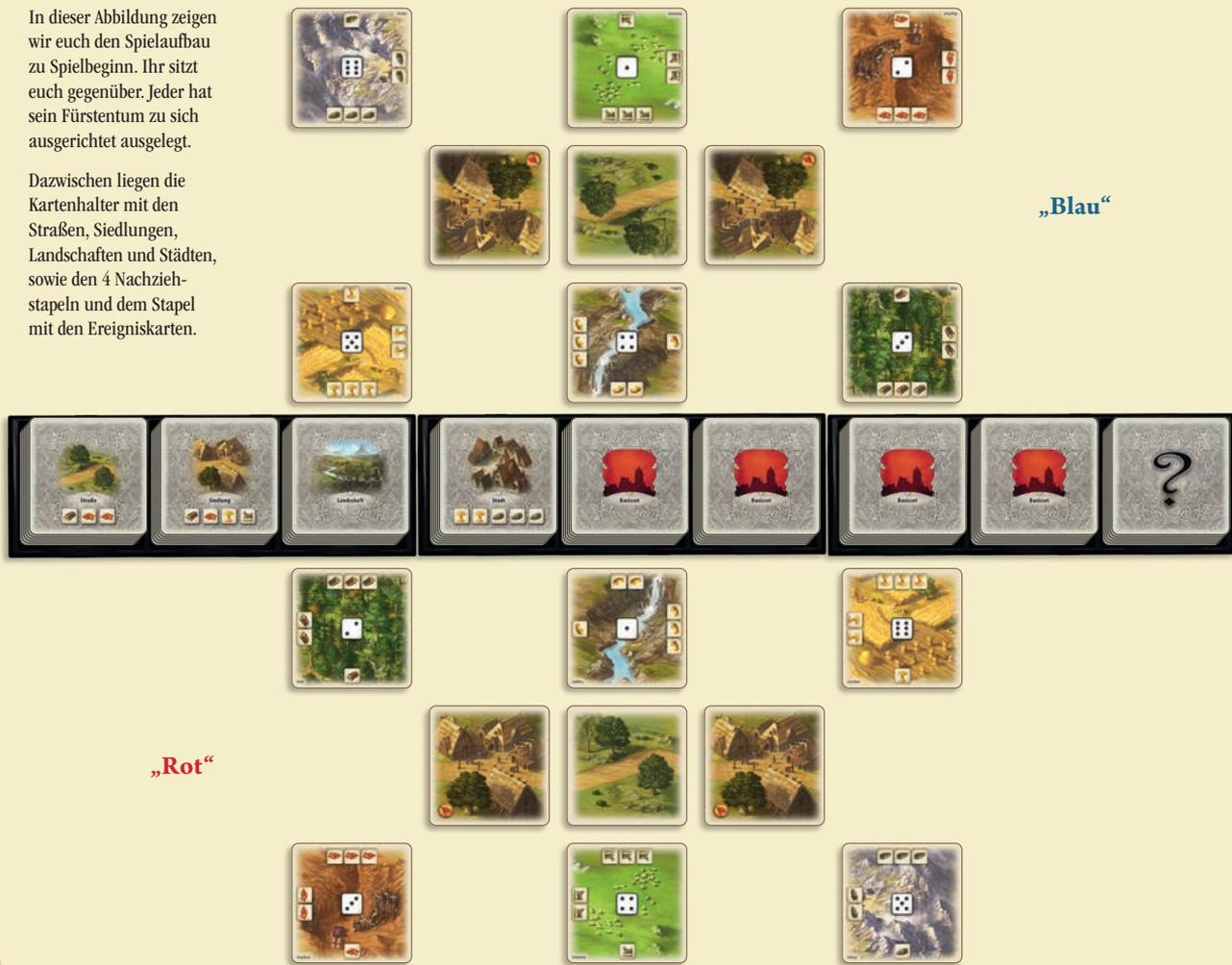
Legt die Würfel sowie Helden- und Handelsstein bereit.



ÜBERSICHT STARTAUSLAGE

In dieser Abbildung zeigen wir euch den Spielaufbau zu Spielbeginn. Ihr sitzt euch gegenüber. Jeder hat sein Fürstentum zu sich ausgerichtet ausgelegt.

Dazwischen liegen die Kartenhalter mit den Straßen, Siedlungen, Landschaften und Städten, sowie den 4 Nachziehstapeln und dem Stapel mit den Ereigniskarten.



EUER FÜRSTENTUM

Anzeige Rohstoffbesitz

Euer Einkommen als Fürsten erhaltet ihr in Form von Rohstoffen. Je nach Landschaft erhaltet ihr Holz, Wolle, Gold, Lehm, Erz oder Getreide. Wie viel ihr von einem bestimmten Rohstoff besitzt, wird auf der jeweiligen Landschaft angezeigt. Entscheidend dabei ist der untere, zu euch ausgerichtete Rand jeder Karte. Zu Spielbeginn ist bei allen Landschaften – mit Ausnahme des Goldflusses – der Rand mit 1 Rohstoff-Symbol zu euch ausgerichtet. Das bedeutet, dass ihr von jedem dieser Rohstoffe genau 1 besitzt. Nur Gold habt ihr noch keines.

Rohstoffe erhalten

Während des Spiels erhaltet ihr Rohstoffe und verbraucht diese. Wenn ihr 1 Rohstoff erhaltet, dreht ihr die Karte so um 90°, dass der Rand mit 1 Rohstoff **mehr** zu euch ausgerichtet ist.

Rohstoffe verbrauchen

Verbraucht ihr 1 Rohstoff, dreht ihr die Karte in die andere Richtung um 90°. Ihr könnt also zwischen 0 und 3 Rohstoffen in einer Landschaft lagern. Solltet ihr bereits 3 Rohstoffe besitzen und in dieser Landschaft 1 weiteren Rohstoff erhalten, so könnt ihr diesen nicht einlagern – er geht ersatzlos verloren.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

Siedlungen

Siedlungen sind das Herz eures Fürstentums. Eine Siedlung bringt 2 freie Bauplätze für Ausbaukarten (Gebäude oder Einheiten), einen über, einen unter der Siedlung. Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wie das geht, erfahrt ihr später (siehe Seite 6). Siedlungen und Städte fassen wir unter dem Oberbegriff „Ortschaft“ zusammen.

Straßen

Zwischen euren beiden Siedlungen liegt eine Straße. Die einzige Funktion einer Straße im Einführungsspiel ist, den Bau von weiteren Siedlungen zu ermöglichen. Wenn ihr im Spielverlauf euer Fürstentum vergrößern wollt, indem ihr 1 weitere Siedlung errichtet, müsst ihr zunächst an eure linke oder rechte Siedlung 1 Straße anlegen.



SPIELZIEL

Das Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ wird so lange gespielt, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs 7 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt – somit besitzt jeder Spieler zu Spielbeginn schon 2 Siegpunkte. Städte zählen 2 Siegpunkte. Weitere Möglichkeiten, Siegpunkte zu erzielen, werden später erläutert.



DAS SPIEL BEGINNT

Bestimmt zunächst einen Startspieler: Jeder Spieler würfelt mit dem Augwürfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt.

Der Startspieler zieht von einem der 4 Nachziehstapel die obersten 3 Karten. Danach zieht der Mitspieler von einem anderen Nachziehstapel ebenfalls die obersten 3 Karten. Die gezogenen Karten nennen wir Handkarten. Handkarten werden grundsätzlich vor dem Mitspieler geheim gehalten.



SPIELZUG

Ihr seid abwechselnd an der Reihe und führt euren Spielzug aus. Dieser läuft immer folgendermaßen ab:

- 1. Würfeln:** Mit beiden Würfeln, danach Auswertung der Ergebnisse
- 2. Aktionsphase:** In beliebiger Reihenfolge und beliebig oft: Karten einsetzen, Rohstoffe tauschen
- 3. Karten nachziehen:** Anzahl der Handkarten überprüfen, ggf. Karte(n) nachziehen oder ablegen
- 4. Handkarte tauschen:** ggf. Handkarte tauschen

1. Würfeln

Es gibt 1 Augen- und 1 Symbolwürfel. Beide werden zu Beginn jedes Spielzugs geworfen. Wir betrachten zunächst nur den Augwürfel. Über diesen bekommen beide Spieler zu Beginn jedes Spielzugs neue Rohstoffe. Daher nennen wir den Augwürfel „Ertragswürfel“. Jede Landschaft, deren Zahl gewürfelt wird, erhält 1 Rohstoff – das heißt, die Landschaft wird um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht.



„Rot“



Beispiel: Rot würfelt im ersten Zug eine 6. Sein Ackerland trägt die Augenzahl 6. Dabei erhält Rot ein Getreide. Er markiert dies, indem er die Getreidelandschaft um 90° dreht, so dass nun der Rand mit 2 Getreidesymbolen zu ihm ausgerichtet ist.

„Blau“



Auch Blau erhält 1 Rohstoff auf seiner Landschaft mit der 6; bei ihm ist es das Gebirge. Daher erhält er 1 Erz und markiert dies auf dieselbe Weise wie Rot.

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler jede Zahl genau 1-mal auf einer seiner Landschaften. Im weiteren Spielverlauf kann sich das ändern. Hat ein Spieler mehrere Landschaften mit derselben Augenzahl, so erhält er auf **jeder** dieser Landschaften 1 Rohstoff. Die Funktion des Symbolwürfels erläutern wir auf Seite 8 unter „Der Ereigniswürfel“.

2. Aktionsphase

a) Handkarten einsetzen

Ihr könnt in eurer Aktionsphase einige oder auch alle eurer Handkarten einsetzen.

Aktionskarten

Aktionskarten sind durch ein „A“ in der oberen linken Ecke gekennzeichnet und haben ein gelbes Textfeld. Sie werden immer aus der Hand gespielt und haben einen sofortigen Effekt. Wenn ihr eine Aktionskarte ausspielen möchtet, lest ihr eurem Mitspieler deren Text vor, führt die Aktion aus und legt die Karte danach offen auf einen Ablagestapel, der von beiden Spielern verwendet wird. Die Karte ist somit aus dem Spiel.



Der „Kartenreiter“ über dem Textfeld beschreibt die Kartenart und dient der Übersichtlichkeit.

Gelbes Textfeld = Aktionskarte, wird aus der Hand gespielt und danach auf den Ablagestapel gelegt.

Ortschaftsausbauten

Die Karten mit grünem Textfeld sind Ortschaftsausbauten. Auf ihnen sind oben links die Rohstoffe angegeben, die bezahlt werden müssen, um die Karten auszulegen (= Baukosten). Ortschaftsausbauten werden immer auf einen freien Bauplatz einer Ortschaft (Stadt oder Siedlung) gelegt und bringen dauerhafte Vorteile. Es gibt 2 verschiedene Arten von Ortschaftsausbauten: Gebäude und Einheiten. Die Einheiten wiederum unterteilen sich in Helden und Handelsschiffe.



Der 2. „Kartenreiter“ zeigt an, an welche Plätze im Fürstentum eine Karte ausgelegt werden darf.

Grünes Textfeld = Ortschaftsausbau, wird zu einer Ortschaft (Stadt oder Siedlung) ausgelegt.

Wenn ihr einen Ortschaftsausbau tätigen möchtet, legt ihr die Karte aus der Hand auf einen freien Bauplatz und bezahlt die auf der Karte angegebenen Baukosten. Fortan steht euch das Gebäude oder die Einheit mit der jeweiligen Funktion zur Verfügung.

Achtung: Auf manchen Ausbaukarten steht (1x). Das bedeutet, dass diese Karte nur 1-mal in eurem Fürstentum vorhanden sein darf.



Beispiel: Rot baut ein Kloster. Er zahlt die Baukosten, indem er die Landschaften Ackerland, Hügelland und Gebirge um 90° im Uhrzeigersinn dreht. Danach besitzt er noch 1 Getreide, 1 Holz und 1 Wolle, aber kein Lehm und kein Erz mehr.

b) Zentralkarten einsetzen

Als Zentralkarten bezeichnen wir die zwischen den beiden Spielern ausliegenden Karten „Straße“, „Siedlung“ (mit zugehörigen „Landschaften“) und „Stadt“. Beide Spieler haben direkten Zugriff auf diese Karten. Der aktive Spieler kann dort verfügbare Karten direkt bauen, indem er die auf den Rückseiten der Karten abgebildeten Baukosten bezahlt.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

Straße bauen

Straßen werden benötigt, um das Fürstentum erweitern zu können. Wenn ihr eine neue Siedlung errichten möchtet, so müsst ihr zunächst eine Straße bauen, da zwischen 2 Siedlungen immer genau 1 Straße liegen muss.



Rot baut eine Straße und zahlt 1 Holz und 2 Lehm

Siedlung bauen

Eine Siedlung wird immer an das freie Ende einer Straße angelegt. Neue Siedlungen bringen euch Vorteile:

- jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt
- jede Siedlung bringt euch 2 neue Bauplätze
- jede Siedlung bringt euch 2 neue Landschaften (und damit zusätzliche Chancen auf Rohstoffträge)

Wenn ihr eine neue Siedlung baut, erhaltet ihr vom Stapel „Landschaften“ die 2 obersten Karten. Legt die Landschaften an die freien Ecken der Siedlung an – und zwar so, dass die Ränder ohne Rohstoffsymbole zu euch zeigen.



Rot baut eine Siedlung und zahlt je 1 Holz, Lehm, Getreide und Wolle. Rot zieht ein Gebirge und einen Goldfluss. Beim Wurf einer „4“ erhält Rot zukünftig Wolle und Erz, bei einer „2“ Holz und Gold.

Stadt bauen

Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wenn ihr eine Stadt baut, zahlt ihr die Baukosten und legt die Stadt auf eine bestehende Siedlung. Die Siedlung bleibt für den Rest des Spiels unter der Stadt liegen. Auch eine Stadt bringt euch Vorteile:

- Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Der Siegpunkt der darunter liegenden Siedlung wird aber **nicht** zusätzlich gezählt.
- Jede Stadt bringt euch 2 zusätzliche Bauplätze. Ihr könnt also nun über und unter der Stadt je 2 Ortschaftsausbauten auslegen.

Wichtig: Auch Karten auf einem zusätzlichen Bauplatz gelten den diagonal angrenzenden Landschaften als benachbart.

Manche Ausbaukarten wirken auf links und rechts benachbarte Landschaften. Es kann daher wichtig sein, ob ihr eine Ausbaukarte ober- oder unterhalb einer Ortschaft auslegt. Bei den beiden benachbarten Bauplätzen ober- oder unterhalb einer Stadt ist es aber egal, welchen Platz ihr belegt: Die beiden Landschaften links und rechts sind zu beiden Bauplätzen gleichberechtigt benachbart.



Rot zahlt 2 Getreide und 3 Erz und legt die Stadt auf eine der Siedlungen.

c) Rohstoffe tauschen

Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass ihr von einer Rohstoffsorte sehr viele besitzt, aber einen ganz anderen Rohstoff benötigt, den ihr gar nicht habt. In solchen Fällen könnt ihr eure Rohstoffe in andere Rohstoffe umtauschen.

• Normaler Tauschkurs

Ihr könnt immer 3 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen Rohstoff einer anderen Sorte tauschen. Die Rohstoffe, die ihr abgibt, dürft ihr auch mehreren Landschaften gleicher Art entnehmen.



Rot zahlt 3 Erz (aus 2 Landschaften) und nimmt sich dafür 1 Wolle.

• Verbesserter Tauschkurs

Wenn ihr einen Ortschaftsausbau „Handelsschiff“ gebaut habt, verbessert sich euer Tauschkurs und ihr könnt 2 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen einer anderen Sorte tauschen. Welche Rohstoffsorte(n) ihr tauschen dürft, ist von der Art des jeweiligen Handelsschiffes abhängig.



Rot hat ein Erz-Handelsschiff ausliegen. Rot gibt 2 Erz ab und nimmt sich 1 Wolle.

3. Karten nachziehen

Wenn ihr in eurer Aktionsphase nichts mehr unternehmen wollt oder könnt, beendet ihr diese. Überprüft zunächst, ob ihr die erlaubte Anzahl an Handkarten besitzt:

- Ihr dürft am Ende eures Zuges 3 Handkarten halten.
Für jede Karte mit einem Fortschrittspunkt (Symbol „Buch“) in eurem Fürstentum dürft ihr 1 Handkarte mehr halten.
- Habt ihr weniger Handkarten als erlaubt, füllt ihr eure Kartenhand wieder auf die erlaubte Kartenzahl auf. Ihr dürft hierbei von beliebigen Nachziehstapeln Karten ziehen.
- Habt ihr mehr Handkarten als erlaubt, müsst ihr so viele Handkarten abgeben, bis die Anzahl eurer Handkarten wieder der erlaubten Menge entspricht. Karten, die ihr abgibt, legt ihr verdeckt unter beliebige Nachziehstapel.

4. Handkarte tauschen

Jetzt habt ihr so viele Karten auf der Hand, wie euch aktuell erlaubt ist. Ihr dürft nun noch 1 Handkarte austauschen. Wenn ihr möchtet, legt ihr 1 Karte, die ihr nicht benötigt, unter einen beliebigen Nachziehstapel. Dann zieht ihr die oberste Karte von einem beliebigen Nachziehstapel.

Oder gezielt aussuchen: Ihr legt 1 Karte unter einen Nachziehstapel, bezahlt 2 beliebige Rohstoffe, nehmt euch diesen oder einen anderen Nachziehstapel und sucht euch aus diesem Stapel 1 Karte aus.

Achtung: Hierbei dürft ihr die Reihenfolge der Karten im Nachziehstapel nicht verändern!

So nachgezogene oder getauschte Karten könnt ihr erst im nächsten Spielzug einsetzen, nicht sofort.

WEITERE REGELN

1. Stärke- und Handelsvorteil

Auf manchen Karten sind Symbole mit einer Axt oder einer Waage abgebildet. Das Symbol mit der Axt nennen wir Stärkepunkt, das Symbol mit der Waage Handelspunkt.

- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Axt, den „Heldenstein“, wenn er den Stärkevorteil hat. Ein Spieler hat dann den Stärkevorteil, wenn er Karten mit insgesamt 3 oder mehr Stärkepunkten in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Stärkepunkte als sein Mitspieler besitzt.
- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Waage, den „Handelsstein“, wenn er den Handelsvorteil hat. Ein Spieler hat den Handelsvorteil, wenn er Karten mit insgesamt 3 oder mehr Handelspunkten in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Handelspunkte als sein Mitspieler besitzt.

Wer im Besitz eines oder beider Steine ist, legt sie auf eine seiner Ortschaften. Sowohl der Besitz des Handelssteins als auch der Besitz des Heldensteins zählt 1 Siegpunkt. Sobald ein Spieler nicht mehr die Mehrheit an Stärke- oder Handelspunkten hat oder unter die erforderliche Anzahl von 3 Stärke- bzw. Handelspunkten fällt, muss er den zugehörigen Spielstein (und damit den Siegpunkt) wieder abgeben bzw. dem Mitspieler geben, sollte dieser nun die Mehrheit dieser Punkte haben.

2. Geschick- und Fortschrittspunkte

Geschickspunkte: Die Anzahl der Harfensymbole zeigt das Geschick eines Helden an. Das Geschick bietet ggf. einen Vorteil beim Ereignis „Fest“, das auf der nächsten Seite erläutert wird.

Fortschrittspunkte: Einige Gebäude zeigen ein Buch, das Symbol für den Fortschritt. Jeder Fortschrittspunkt erlaubt den Besitz 1 weiteren Handkarte (siehe oben unter „3. Karten nachziehen“).



Normalerweise sind 3 Handkarten erlaubt. Wer ein Kloster baut, erhöht seine erlaubte Handkartenzahl auf 4 Karten.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

3. Der Ereigniswürfel

Zu Beginn jedes Spielzugs werft ihr neben dem Ertragswürfel auch den Symbolwürfel, den wir „Ereigniswürfel“ nennen. Es gibt 5 verschiedene Symbole, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben. 4 dieser Symbole sind schwarz. Über diese können die Spieler zusätzliche Rohstoffe erhalten oder es tritt ein Ereignis ein. Das fünfte Symbol, die Keule, ist rot. Dieses Ereignis kann negative Auswirkungen für die Spieler haben und ist abhängig von der Anzahl der eingelagerten Rohstoffe der Spieler. In welcher Reihenfolge die beiden Würfel ausgewertet werden, ist abhängig von der Farbe des Symbols:

- Prüft den Ereigniswürfel. Ist das Symbol die rote Keule, findet ein Räuberüberfall statt, der sofort ausgewertet wird, also nur in diesem Fall **VOR** dem Ertragswürfel.
- Ist das Symbol des Ereigniswürfels schwarz, wertet ihr zunächst den Ertragswürfel aus: Ihr erhaltet beide euer Rohstoffeinkommen. Danach wertet ihr das Ergebnis des Ereigniswürfels aus.

Wurde ein Fragezeichen gewürfelt und eine Ereigniskarte gezogen, wird diese nach der Durchführung des Ereignisses unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben. Wird die Karte *Julfest* gezogen, wird der Ereigniskarten-Stapel, wie auf Seite 2 beschrieben, neu gebildet. Anschließend wird 1 neue Ereigniskarte gezogen.



Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, verliert alle Gold- und Wollevorräte.



Handel: Besitzt ein Spieler den Handelsvorteil, erhält er 1 Rohstoff seiner Wahl von seinem Mitspieler.



Fest: Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff. Hat ein Spieler die meisten Geschickpunkte, erhält nur er 1 beliebigen Rohstoff.



Reiche Ernte: Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff.



Ereigniskarte ziehen: Wer gewürfelt hat, zieht die oberste Ereigniskarte und liest das Ereignis vor. Alle Spieler, die das Ereignis betrifft – das kann keiner, einer oder können beide Spieler sein – führen die Folgen des Ereignisses durch.

SPIELENDE

Beim Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ wird so lange gespielt, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs 7 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt, jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Außerdem zählt der Besitz von Helden- oder Handelsstein jeweils 1 Siegpunkt.



Das hier abgebildete Fürstentum ist das eines Siegers. Der Spieler gewinnt mit 2 Städten, 1 Siedlung und jeweils dem Handelsvorteil und dem Stärkevorteil.

Wenn ihr euch mit den Regeln und den Karten des Einführungsspiels vertraut und sicher fühlt, dann könnt ihr zu den Themenspielen übergehen. Diese bieten neben einer längeren Spieldauer ein etwas anspruchsvolleres und abwechslungsreicheres Spiel, da nicht nur neue Karten, sondern ganz neue Kartenarten und Baumöglichkeiten hinzukommen. Beginnt mit der „Zeit des Goldes“. Ansonsten spielt ruhig noch 1-2 Partien der „ersten Cataner“, bis ihr euch mit den Regeln und Abläufen vertraut fühlt.

Das Spiel mit den Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die ihr bereits gelernt habt, in den Themenspielen Gültigkeit. Es kommen aber einige neue Regeln hinzu. Diese erläutern wir im Folgenden. Zunächst folgen die allgemeinen, zusätzlichen Regeln, die im Spiel mit den Themensets grundsätzlich gelten, danach folgen spezielle Regeln zu den drei einzelnen Sets.

Empfehlung:

Spielt die Themenspiele in der Reihenfolge, in der sie in den Regeln vorgestellt werden. In „Zeit des Goldes“ lernt ihr neue Kartenarten und einfache Bedingungen für Aktionskarten kennen. In „Zeit der Wirren“ kommen einige aggressive Karten ins Spiel, mit denen ihr eurem Mitspieler zusetzen könnt. In „Zeit des Fortschritts“ geht es wieder friedlicher zu – hier steht der konstruktive Aufbau beider Fürstentümer im Vordergrund.

ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Ereigniskarten-Stapel

Es werden immer die Ereigniskarten des Basissets und die Ereigniskarten des jeweiligen Themensets verwendet. Sortiert wie im Einführungsspiel zunächst die Karte *Julfest* aus. Mischt dann die Ereigniskarten des Basissets und des Themensets, zählt 3 Karten ab, legt das *Julfest* verdeckt darauf und darauf wiederum die restlichen Karten.



Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ besteht der Ereigniskarten-Stapel aus den Ereigniskarten des Basissets und den 3 Ereigniskarten des Themensets: *Geschenk für den Fürsten*, einer weiteren Karte *Fabrender Händler* und einer weiteren Karte *Wettfahrt der Handelsschiffe*.

Offener Ausbaustapel

Bei jedem Themenset gibt es Ausbaukarten, die beiden Spielern zugänglich sein müssen. Diese Karten werden vorher aussortiert und als offener Ausbaustapel neben die Nachziehstapel gelegt. Die Karten des offenen Ausbaustapels werden nicht auf die Kartenhand genommen. Will ein Spieler eine dieser Karten bauen, bezahlt er wie üblich die Baukosten, nimmt die Karte direkt aus dem Stapel und legt sie auf einen freien Bauplatz seines Fürstentums. Alle Karten des offenen Ausbaustapels sind mit (1x) gekennzeichnet und dürfen daher in jedem Fürstentum nur einmal ausgelegt werden. Ihr dürft die Karten des offenen Ausbaustapels jederzeit durchsehen, wenn es mehr als eine offene Ausbaukarte pro Spieler gibt. Diese dürft ihr in beliebiger Reihenfolge bauen.



Die *Händlergilden* sind die offenen Ausbaukarten bei „Zeit des Goldes“. Ihr findet diese Information bei der Übersicht des jeweiligen Sets.

Auslage der Nachziehstapel

Mischt die Karten des Basissets und die übrigen Karten des jeweiligen Themensets getrennt voneinander. Aus den Karten des Basissets werden 3 Stapel mit je 12 Karten pro Stapel gebildet. Aus den Karten des Themensets werden 2 Stapel mit gleich vielen Karten pro Stapel gebildet. Bei den Themenspielen kommen nun alle 4 Kartenhalter zum Einsatz. Seid ihr an der Reihe, könnt ihr von allen Stapeln Karten nachziehen, auch von den Themensets. So kommen die neuen Karten ins Spiel.



Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ liegen neben den 3 Nachziehstapeln des Basissets die beiden Nachziehstapel des Themensets sowie der offene Ausbaustapel mit den beiden *Händlergilden*.

Das Spiel mit den Themensets

Startkarten auswählen

Anders als im Einführungsspiel zieht ihr eure Startkarten nicht mehr zufällig von einem Stapel. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler einen Nachziehstapel des Basissets und sucht sich aus diesem 3 Karten aus, mit denen er das Spiel beginnen möchte. Die Reihenfolge der Karten im Stapel darf dabei nicht verändert werden.

Landschaften neu anordnen

Nachdem ihr euer Fürstentum aufgebaut und euch eure Startkarten genommen habt, dürft ihr eure 6 Landschaften neu anordnen.

Ablagestapel

Manche Karten der Themensets erlauben den Zugriff auf den Ablagestapel. Es gilt daher, dass nur die oberste, offenliegende Karte des Ablagestapels sichtbar ist. Der restliche Ablagestapel darf nicht durchgesehen werden.



Der Spieler sucht sich aus einem Nachziehstapel des Basissets die Karten *Lagerstätte*, *Gemeindehaus* und *Kaufmannszug* aus.



Wenn ihr beispielsweise eine Webstube zu euren Start-Handkarten zählt, ist es sinnvoll, die Weidelandschaft nach außen zu legen. Dann könnt ihr beim Bau eurer nächsten Siedlung eine zweite (eventuell über einen Kundschafter ausgesuchte) Weidelandschaft auslegen. Baut ihr die Webstube dazwischen, verdoppelt diese dann die Erträge beider Weidelandschaften.

SPIELZIEL

Jedes Themenspiel wird so lange gespielt, bis ein Spieler in seinem Spielzug 12 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt, egal wie viele Siegpunkte der Mitspieler zu diesem Zeitpunkt hat.

Zusätzlich zu den bereits bekannten Siegpunkten zählt nun auch jedes Siegpunktsymbol auf Stadtausbauten 1 Siegpunkt.

Hinweis: Sollte der Spieler bereits vor seinem Würfelwurf 12 Siegpunkte besitzen, muss er nicht mehr würfeln und gewinnt sofort.



Siegpunkt

WEITERE REGELN

Stadtausbauten

Eine neue Kartenart in den Themensets sind Ausbaukarten mit roten Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Stadtausbauten“. Sie dürfen nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt gelegt werden.

Landschaftsausbauten

Eine weitere neue Kartenart sind Ausbaukarten mit braunen Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Landschaftsausbauten“. Sie werden niemals auf Bauplätze von Ortschaften gelegt, sondern oben bzw. unten an eine Landschaft.



Stadtausbauten dürfen nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt ausgelegt werden.



Landschaftsausbauten werden über oder unter einer Landschaft ausgelegt.

Bedingungen

Anders als im Einführungsspiel haben einige Karten nun Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie eingesetzt werden dürfen. Dies können ganz unterschiedliche Bedingungen sein wie z. B. der Besitz des Stärkevorteils oder eines Gebäudes, das im Fürstentum ausgelegt sein muss. Ihr dürft eine Karte nur dann einsetzen, wenn alle Anweisungen des Textes von euch und eurem Mitspieler erfüllbar sind. So dürft ihr die Karte „Bogenschütze“ beispielsweise nicht spielen, wenn euer Mitspieler keine Einheit mit mindestens 1 Stärkepunkt besitzt und somit auch keine entfernen kann.

Abreißen von Einheiten und Gebäuden

Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass in eurem Fürstentum kein freier Bauplatz mehr vorhanden ist. Ihr dürft daher in eurer Aktionsphase kostenlos eigene Gebäude oder eigene Einheiten aus eurem Fürstentum entfernen und auf den Ablagestapel legen. Entfernt ihr ein Gebäude des offenen Ausbaustapels, so wird dieses nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern zurück auf den offenen Ausbaustapel.

Die Stapelordnung

Wenn ihr eine Karte unter einen Nachziehstapel schiebt, müsst ihr einen Stapel wählen, dessen Karten die gleichen Rückseiten wie die abgeworfene Karte haben. Ein Stapel besteht aus einer beliebigen Anzahl Karten. Sollte ein Stapel ganz aufgebraucht sein, könnt ihr die Karte dennoch dort ablegen und den Stapel mit 1 Karte neu gründen. Es gibt für den gesamten Verlauf einer Partie immer eine gleich bleibende Anzahl an Möglichkeiten, um eine Karte abzulegen.

Hinweis zu (eigene) oder (gegnerische)

Auf manchen Karten findet ihr die Begriffe (eigene) oder (gegnerische). Diese beziehen sich meistens auf Nachzieh- oder Ablagestapel, können aber auch Karten z. B. auf der Hand betreffen. Dieser Hinweis ist für das Turnierspiel relevant. Die Regeln dazu findet ihr ab S. 23. Hier spielen beide Spieler mit einem eigenen Karten-Set und dabei sollten die Karten nicht durchmischt werden. Deshalb zieht man von eigenen Stapeln nach und legt sie auf eigenen Stapeln ab. Spielt ihr kein Turnier, ist das nicht von Bedeutung und ihr könnt die Hinweise einfach ignorieren.

SPEZIELLE REGELN

1. Zeit des Goldes

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Händlergilde*.



Das Set intensiviert den Kampf um den Handelsvorteil und der Rohstoff Gold erhält unter anderem durch eine weitere *Zollbrücke*, die *Münzstätte* und das *Goldversteck* eine größere Bedeutung. Wer sein Handelsimperium mit *Handelsschiffen* aufbaut, muss sich vor *Kaperschiffen* in Acht nehmen.

2. Zeit der Wirren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Spelunke*.



Mit *Verrätern*, *Bogenschützen* und *Feuerteufeln* geht es härter zwischen den Spielern zu. Wer über den Stärkevorteil verfügt, hat öfter Gelegenheit, seinen Mitspieler zu stören. Auch sollte man immer genügend Gold besitzen, um seine Einheiten vor *Unruben* zu schützen.

3. Zeit des Fortschritts

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Universität*.



Wer eine *Universität* baut, kann mit der *Dreifelderwirtschaft*, dem *Flözbau* oder dem *Baukran* die Früchte des Fortschritts ernten. Leider machen auch *Seuchen* nicht Halt vor Catan. Wohl dem, der sein Fürstentum mit *Badhäusern* und *Apotheken* vor größeren Verlusten schützt.



Die Karten *Handelsmeister* und *Stapelhaus* haben die Bedingung *Händlergilde*. Möchte ein Spieler die Aktionskarte *Handelsmeister* ausspielen oder ein *Stapelhaus* bauen, muss er eine *Händlergilde* in seinem Fürstentum ausliegen haben.

KLAUS TEUBER

CATAN

— ERWEITERUNG FÜR DAS DUELL —

FINSTERE & GOLDENE ZEITEN

Mit den Karten der Erweiterung könnt ihr 6 neue Themenspiele nach den bereits bekannten Themenspiel-Regeln spielen. Mit den Finsternen & Goldenen Zeiten werden einige neue Kartenarten eingeführt, die in den Grundregeln erläutert werden. Die Erklärungen und Regelergänzungen zum Spiel mit einem bestimmten Themenset findet ihr auf den darauffolgenden Seiten beim jeweiligen Set.

Thematisch wird der Streifzug durch die catanische Geschichte fortgesetzt. Besiegt die Barbaren, die eure reich bestückten Fürstentümer plündern wollen, oder schließt geschickte Handelsabkommen. Erkundet die Inselwelt rund um Catan mit euren neuen Schiffen, beeinflusst das Schicksal eures Fürstentums und führt eure Reiche in den Wohlstand.

Impressum

Das Duell Big Box

Redaktion: Jasmin Balle

Gestaltung: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Regelstand: Mai 2023

© 2023 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 693732

CATAN – Das Duell

Autor: Klaus Teuber

© 2010, 2023 CATAN GmbH

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle

Design der Kartenhalter: Andreas Klober

3D-Grafik: Andreas Resch

Redaktion der aktuellen Edition: Jasmin Balle

Redaktion der Edition 2016: Arnd Fischer

Redaktion: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp, Klaus Teuber

CATAN – Zusatzmaterial für Das Duell – Bonus Box

Autor: Klaus Teuber

© 2021 CATAN GmbH

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle

3D-Grafik: Andreas Resch

Redaktion: Jasmin Balle

Redaktionsteam: Morgan Dontanville, Dr. Reiner Düren,

Arnd Fischer, Tobias Gayer

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

CATAN – Erweiterung für das Duell – Finstere & Goldene Zeiten

Autor: Klaus Teuber

© 2011, 2012, 2021 CATAN GmbH

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle

3D-Grafik: Andreas Resch

Redaktion der aktuellen Edition: Jasmin Balle, Arnd Fischer

Redaktion: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp, Klaus Teuber

CATAN
Shop

Schaut
doch mal im
CatanShop
vorbei!



Hier gibt es alles, um die CATAN-Welt noch abwechslungsreicher zu erleben.

Entdeckt die neuesten Sonderkarten für CATAN – Das Duell.



Oder baut das Brettspiel mit weiteren spannenden Szenarien aus!

www.catanshop.de

Neuerungen in der Erweiterung

NEUE KARTENARTEN

In *Finstere & Goldene Zeiten* gibt es neue Plätze, auf denen Karten ausgelegt werden können. Aus *CATAN – Das Duell* kennt ihr bereits „Zentralkarten“, „Ortschaftsausbauten“, „Stadtausbauten“ und „Landschaftsausbauten“. Hinzu kommen nun „Straßenergänzungen“, „Metropolen“ als neue Zentralkarten sowie „Zählkarten“. In dem Themenset „Zeit der Entdecker“ erhält jeder Spieler zusätzlich zu seinen Startkarten noch einen Satz „Meerkarten“.

Bisher konntet ihr euer Fürstentum mit „Einheiten“ und „Gebäuden“ ausbauen. Zu diesen Ausbauarten kommen nun noch „Besondere Orte“ hinzu.

Folgende Kartenarten werden unterschieden:

Landschaftsausbauten

Landschaftsausbauten werden immer über oder unter eine Landschaft gelegt. Dabei darf an jede Landschaft aber nur 1 Landschaftsausbau angelegt werden.

Es gibt Landschaftsausbauten, die an jede beliebige Landschaft angelegt werden können (z. B. das *Goldversteck*), andere müssen an eine bestimmte Landschaftsart angelegt werden.

In dieser Erweiterung gibt es außerdem ortsgebundene Landschaftsausbauten, die nur an Landschaften, die eine Bedingung erfüllen, angelegt werden dürfen.

Die neuen Landschaftsausbauten sind entweder Gebäude oder Einheiten. Karten, die sich auf Gebäude bzw. Einheiten generell beziehen, können auch die entsprechenden Landschaftsausbauten betreffen. Landschaften sind aber nicht Teil einer Ortschaft. Bezieht sich eine Karte daher z. B. auf ein „Gebäude in einer Ortschaft“, so können Landschaftsausbauten davon nicht betroffen sein. Sollte eine Landschaft den Platz wechseln (z. B. mittels *Umzug*), so wechselt ein Landschaftsausbau zusammen mit der Landschaft den Platz. Es sei denn, der Landschaftsausbau ist ortsgebunden. Dann kann zwar die Landschaft wechseln, der Landschaftsausbau bleibt aber an seinem Platz. Wechselt hingegen ein Landschaftsausbau den Platz, so hat das auf die Landschaft keine Auswirkung.

Besondere Orte

Besondere Orte sind Ausbauten, die weder Einheiten noch Gebäude sind. Bereits in *CATAN – Das Duell* gibt es einen Besonderen Ort, das *Goldversteck*.

Besondere Orte zeichnen sich dadurch aus, dass die wesentlichen Elemente natürlichen Ursprungs sind und nur einige von Menschen hinzugefügte Bestandteile vorhanden sind. Sie sind daher immun gegen Angriffskarten und Ereignisse, die sich auf Gebäude beziehen, z. B. die *Fehde* und den *Feuerteufel*.



Das *Goldversteck* kann an jede Landschaft angelegt werden.



Die *Grenzfestung* muss an ein *Hüggeland* angelegt werden.



Der *Feuerteufel* bezieht sich auf ein Gebäude in einer Ortschaft, daher hat die Karte keinen Einfluss auf einen Landschaftsausbau.



Besondere Orte sind immun gegen Angriffskarten und Ereignisse, die sich auf Gebäude beziehen.

Neuerungen in der Erweiterung

Besondere Orte: Meerkarten

Auch die Meerkarten im Set „Zeit der Entdecker“ sind als „Besondere Orte“ klassifiziert. Sie sind aber keine Ausbaukarten, sondern eher mit Zentralkarten verwandt, da sie weder abgerissen noch vom Mitspieler angegriffen werden können. Anders als Zentralkarten haben die Meerkarten aber Funktionen und man kann mit diesen interagieren. Mehr Details zu den Meerkarten sind bei den Spezialregeln zu „Zeit der Entdecker“ aufgeführt.



Meerkarten sind keine Ausbaukarten, sondern eine Art Zentralkarten, mit denen man interagieren kann.

Straßenergänzungen

Straßenergänzungen erkennt man am hellblauen Textkasten und an der Bezeichnung „Straße“ im zweiten Reiter. Die Funktion einer „ergänzten“ Straße bleibt erhalten, sie erhält lediglich zusätzliche Funktionen bzw. Eigenschaften. In den Themensets gibt es sowohl Gebäude als auch Einheiten, die Straßenergänzungen sind. Auch hier gilt: Karten, die sich auf Gebäude bzw. Einheiten generell beziehen, können auch die entsprechenden Straßenergänzungen betreffen. Straßen sind aber nicht Teil einer Ortschaft. Bezieht sich eine Karte daher z. B. auf ein „Gebäude in einer Ortschaft“ bzw. auf eine „Einheit in einer Ortschaft“, so können Straßenergänzungen davon nicht betroffen sein.



Die Illustration zeigt weiterhin eine Straße, da die Ergänzung direkt auf die Straßenkarte gelegt wird.

Neue Zentralkarten: Metropolen

Obwohl die *Metropolen* Teil der Nachziehstapel sind, sind sie formal gesehen Zentralkarten. Das heißt, sie können weder abgerissen noch vom Mitspieler angegriffen werden. Eine *Metropole* ist eine Aufwertung einer Stadt, so wie die Stadt eine Aufwertung einer Siedlung ist. Von der oben genannten Eigenschaft abgesehen, verhalten sich die *Metropolen* in vielen Belangen ähnlich wie die Straßenergänzungen: Die darunter liegende Stadt behält alle ihre Eigenschaften sowie ihre Siegpunkte. Da die *Metropole* selbst 2 Siegpunkte wert ist, zeigt die Karte insgesamt 4 Siegpunkte: 2 für die *Metropole*, 2 für die Stadt.



Die Stadt unter der *Metropole* behält ihre Eigenschaften. Daher können Stadtausbauten auf ihre Ausbauplätze gelegt werden und alle Karten mit der Bedingung „Stadt“ können auch gespielt werden, wenn die einzige Stadt eines Spielers zur *Metropole* wird.

Zählkarten

Zählkarten haben die Funktion, den Status eines Spielers in einem bestimmten Bereich anzuzeigen. Zählkarten sind keine Ausbaukarten, sondern sind eher als abstrakte Karten zu sehen, die nicht geographisch Teil des Fürstentums sind. Sie werden nur durch direkt auf sie bezogene Effekte und Auswirkungen beeinflusst, und können durch keinerlei andere Effekte betroffen, zerstört oder beeinflusst werden.

Zählkarten werden für eine bessere Übersicht über oder unter eine Landschaft gelegt (wie Landschaftsausbauten), sie können aber jederzeit an eine andere Landschaft verlegt werden. Sollten in Ausnahmefällen alle Landschaftsfelder belegt sein, so wird die Zählkarte neben das Fürstentum gelegt. Eine Zählkarte blockiert niemals den Bauplatz für einen Landschaftsausbau – das bedeutet, wenn der Mitspieler einen Bauplatz mit einer Zählkarte beansprucht (z. B. mit dem *Diebesversteck*), so muss man gegebenenfalls die Zählkarte versetzen.



Zählkarten blockieren niemals den Bauplatz für einen Landschaftsausbau – das bedeutet, wenn der Mitspieler einen Bauplatz mit einer Zählkarte beansprucht (z. B. mit dem *Diebesversteck*), so wird die Zählkarte versetzt.

NEUE SYMBOLE

In dieser Erweiterung werden in den verschiedenen Sets einige neue Symbole eingeführt.

Zeit des Wohlstands

Zufriedenheitspunkte bzw. Sterne:

Diese Punkte stehen für die Zufriedenheit der Bevölkerung und werden als Baukosten oder zur Aktivierung von Aktionskarten benötigt.



Zufriedenheitspunkt

Zeit der Weisen

Weisheitspunkte bzw. Eulen:

Diese Punkte sind die „Währung“ der Weisen und werden für Aktionskarten oder als Baukosten benötigt.



Weisheitspunkt

Zeit der Entdecker

Beliebiger Rohstoff:

Wo immer dieses Symbol steht, erhält man (bzw. bezahlt man) 1 beliebigen Rohstoff.



Beliebiger Rohstoff

Kanonenpunkte:

Diese Punkte werden im Kampf gegen Piraten benötigt und spiegeln die Stärke der eigenen Flotte wider.



Kanonenpunkt

Segelpunkte:

Diese Punkte werden für die Ermittlung der Bewegungspunkte der Entdeckerschiffe benötigt.



Segelpunkt

FREMDKARTEN

Fremdkarten sind Karten, die nicht ins eigene Fürstentum gelegt werden, sondern in das Fürstentum des Mitspielers. Grundsätzlich bleibt derjenige Spieler Besitzer einer Fremdkarte, der die Karte gebaut hat. Es kann also nur dieser Spieler die Karte abreißen, nutzen, etc. Einige Fremdkarten werden automatisch entfernt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Andere bleiben bis zum Spielende liegen, es sei denn, der Besitzer reißt eine Fremdkarte selbst ab oder sein Mitspieler spielt erfolgreich einen *Feuerteufel* gegen die Fremdkarte, falls es sich um ein Gebäude in einer Ortschaft handelt.



Fremdkarten können positive Auswirkungen für den Besitzer haben oder negative Auswirkungen auf den Spieler, in dessen Fürstentum sie liegen.

Das Spiel mit den neuen Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die aus *CATAN – Das Duell* bekannt sind, Gültigkeit. Zu jedem einzelnen Set gibt es aber einige Sonderregeln. Diese werden im Folgenden erläutert. Falls nicht extra aufgeführt, werden die Themensets auf **12 Siegpunkte** gespielt.

SPEZIELLE REGELN

Zeit der Intrigen

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 10 Karten.

Der offene Ausbaustapel besteht aus je 2 Karten *Tempel Odins* und *Kirche*.



Glaubensstreit auf Catan! Tritt dieses Ereignis ein, verlieren beide Spieler ihre Handkarten. *Kirchen* und *Tempel* mindern den Verlust. Mit einem *Tempel* und seinen Folgekarten stärkt man den Zugriff auf die eigenen Nachziehstapel. Eine *Kirche* eröffnet die Möglichkeiten, gegnerische Helden abzuwerben und zusätzliche Goldeinnahmen zu erwirtschaften. Und wer sowohl *Kirche* und *Tempel* gebaut hat, kann das *Große Thing* errichten und den *Glaubensstreit* beenden.

Zeit der Handelsherren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten.

Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Handelsbafien*.



Im Mittelpunkt dieses Sets stehen der *Handelsbafien* und die *Residenzen der Handelsherren*. Diese Gebäude spielen eine entscheidende Rolle beim Kampf um den Handelsvorteil und verbessern die Tauschmöglichkeiten. Die *Handelschiffe* erhalten in Verbindung mit *Seehandelsmonopolen* und den Handelsherren *Hergild* und *Gero* ein größeres Gewicht. Da kommt der *Schiffsbauer*, der die Baukosten von Schiffen reduziert, gerade recht.

Zeit der Barbaren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten.

Der offene Ausbaustapel besteht aus je 2 Karten *Burg* und *Triumphkarte*.



Barbaren landen auf Catan! Jetzt heißt es für beide Spieler, möglichst viele Einheiten gegen die Barbaren aufzustellen und ihre Angriffe abzuwehren. *Burgen* werden gebaut und *Grenzfestungen* errichtet. Der große *Strategie* und die *Karawelle* geben den Einheiten Rückhalt; Helden mit neuen, spannenden Eigenschaften verstärken die Reihen. Wer verliert, wird von den Barbaren geplündert. Wer siegt, gewinnt Rohstoffe oder triumphiert mit Siegpunkten.

Weitere Regeländerungen:

„Zeit der Barbaren“ wird auf **13 Siegpunkte** gespielt.

So wird der **Ereigniskarten-Stapel** zusammengesetzt: Bei der erstmaligen Bildung des Ereigniskarten-Stapels werden die 3 Ereignisse *Barbarenüberfall* und die Karte *Julfest* zunächst beiseite gelegt. Dann werden die übrigen Ereigniskarten des Basissets und das Ereignis *Rückzug der Barbaren* gemischt und 3 Karten verdeckt abgelegt. Darauf wird die Karte *Julfest* gelegt. Die übrigen 6 Ereigniskarten und die 3 Karten *Barbarenüberfall* werden zusammen gemischt und verdeckt auf den restlichen Stapel – also auf die Karte *Julfest* – gelegt.

Wird im Spielverlauf ein *Barbarenüberfall* gezogen, so wird die Karte nicht wie sonst üblich unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben, sondern unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels. Beachtet hier auch die Anweisungen auf der Karte. Wird im Spielverlauf die Karte *Julfest* aufgedeckt, wird der Ereigniskarten-Stapel wie oben beschrieben neu gebildet.

Zählkarte Triumph: Die *Triumphkarte* hat keine Baukosten. Baut ein Spieler seine erste Stadt, so nimmt er zusätzlich die Zählkarte und legt sie oben oder unten an eine beliebige Landschaft an. Die Zählkarte kann jederzeit an eine andere Landschaft gelegt werden. (Nur sinnvoll, wenn der Bauplatz der Landschaft benötigt wird.)



Die Karte *Barbarenüberfall* wird nach dem Aufdecken immer unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels gelegt.



Triumphkarten kommen beim Bau einer Stadt ins Spiel, kosten aber selbst nichts. Sie werden an eine beliebige Landschaft angelegt.

Zeit des Wohlstands

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Baubütte* sowie den Karten *Fürst* und *Fürstin*. Jeder Spieler erhält außerdem 1 Karte *Volksstimmung* und legt diese an eine beliebige Landschaft. (Da die *Volksstimmung* eine Zählkarte ist, kann sie jederzeit an eine andere Landschaft versetzt werden.)

Weitere Regeländerungen:

So wird der **Ereigniskarten-Stapel** zusammengesetzt: Bei der erstmaligen Bildung des Ereigniskarten-Stapels werden die 2 Ereignisse *Aufstand* sowie die Karte *Julfest* zunächst beiseite gelegt. Dann werden die übrigen Ereigniskarten des Basissets und die Ereignisse *Besteuerung* gemischt und 3 Karten verdeckt abgelegt. Darauf wird die Karte *Julfest* gelegt. Die übrigen 7 Ereigniskarten und die 2 Karten *Aufstand* werden zusammen gemischt und verdeckt auf den restlichen Stapel – also auf die Karte *Julfest* – gelegt.

Wird im Spielverlauf ein *Aufstand* gezogen, so wird die Karte nicht wie sonst üblich unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben, sondern unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels. Beachtet hier auch die Anweisungen auf der Karte. Wird im Spielverlauf die Karte *Julfest* aufgedeckt, wird der Ereigniskarten-Stapel wie oben beschrieben neu gebildet.

Das Set führt **Zufriedenheitspunkte** ein, kurz „Sterne“. Der Grad der Zufriedenheit der Bevölkerung wird auf der Zählkarte festgehalten wie bei den Rohstoffen auf den Landschaften. Je zufriedener eure Bevölkerung mit eurer Herrschaft ist, desto eher ist sie geneigt, euch zu Diensten zu sein.

Sterne können eingesetzt werden, um die Effekte, die auf der Zählkarte *Volksstimmung* aufgeführt sind, zu nutzen. Außerdem werden Sterne auch für den Bau mancher Gebäude und Einheiten benötigt.

Sterne sind **keine Rohstoffe**. Man kann sie nicht durch Tausch von Rohstoffen erhalten und sie zählen beim Ereignis *Räuberüberfall* nicht mit.

Man kann aber 1 x im eigenen Zug 2 Sterne abgeben und sich 1 beliebigen Rohstoff nehmen.



Ihr möchtet gute *Fürsten* sein und weise regieren? Im Spiel mit diesem Set habt ihr die Gelegenheit dazu. Macht eure catanischen Untertanen glücklich: Baut *Dorfschulen*, errichtet ein *Hospital* und fördert die Kunst. All dies lässt die Stimmung eures Volkes steigen und beflügelt den Ausbau eures Fürstentums. Doch wenn ihr die Zufriedenheit sinken lasst, beenden Aufstände schnell die goldenen Zeiten und euer unbeschwertes Fürstendasein.



Die Karte *Aufstand* wird nach dem Aufdecken immer unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels gelegt.



Sterne erhält man bei verschiedenen Ereignissen oder Aktionskarten.



Jeder Spieler mit ausreichend Sternen kann 1 Mal in seinem Zug 2 Sterne abgeben und sich dafür 1 beliebigen Rohstoff aussuchen.



Für den Bau mancher Gebäude oder Einheiten werden Sterne benötigt.



Das Spiel mit den neuen Themensets

Zeit der Weisen

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten 17 bzw. 18 Karten.

Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Manifest des humanen Handelns*.



Sicher werdet ihr das Spiel mit den *Weisen* schnell zu schätzen lernen. Schließlich bietet euch die Währung der *Weisen*, die Weisheitspunkte, die Möglichkeit, Einfluss auf das Eintreten von Ereignissen zu nehmen. Auch eure Zugriffsmöglichkeit auf die Karten der Nachziehstapel verbessert sich und Angriffe eures Mitspielers könnt ihr im Keim ersticken. Ein bisschen weise solltet ihr allerdings auch sein, wenn es darum geht, Hungersnöte abzuwehren.

Weitere Regeländerungen:

Zählkarte *Manifest des humanen Handelns*: Das Manifest hat keine Baukosten. Baut ein Spieler seine erste Stadt, so nimmt er zusätzlich die Zählkarte und legt sie oben oder unten an eine beliebige Landschaft an. Die Zählkarte kann jederzeit an eine andere Landschaft gelegt werden. (Nur sinnvoll, wenn der Bauplatz der Landschaft benötigt wird.)



Das *Manifest des humanen Handelns* kommt beim Bau einer Stadt ins Spiel, kostet aber selbst nichts. Es wird an eine beliebige Landschaft angelegt.

Das Set führt **Weisheitspunkte** ein, kurz „Eulen“. Um Weisheitspunkte zu erhalten, müssen zunächst *Weise* im Fürstentum ausgelegt werden. Alle *Weisen* sind „Landschafts-ausbauten“. Es gibt insgesamt 8 *Weise* im Set, je 1 zu jeder Landschaft, sowie 2 *Weise*, die an jede beliebige Landschaft angelegt werden können.



Weise müssen entweder an beliebige oder bestimmte Landschaften angelegt werden. Erst dann könnt ihr Weisheitspunkte, auch Eulen genannt, sammeln.

Wird beim **Auswürfeln der Erträge** bei Zugbeginn die Landschaft, an der ein *Weiser* angelegt ist, erwürfelt, so erhält dieser *Weiser* 1 Eule zusätzlich. Ertragsverstärker (z. B. *Getreidemühle*) bringen keine zusätzlichen Eulen.



Eulen erhält man, wenn die Zahl der Landschaft, an der die *Weisen* angelegt sind, gewürfelt wird.

Eulen werden benötigt, um einige Ausbaukarten und Aktionskarten nutzen zu können. Jedes Mal, wenn man z. B. den *Hain des Friedens* nutzen möchte, muss man 1 Eule bezahlen.



Ist auf einer Karte dieses Symbol abgebildet, „kostet“ es 1 Eule, diese Karte zu nutzen.

Die meisten **Aktionskarten** in „Zeit der Weisen“ haben zusätzlich zu ihrer eventuell vorhandenen Bedingung Ausspielkosten. Möchte man z. B. die Aktionskarte *Weiser Ausgleich* ausspielen, muss man 3 Eulen bezahlen. Außerdem werden Eulen auch für den Bau mancher Gebäude und Einheiten benötigt und um die zentrale Karte des Sets, das *Manifest des humanen Handelns* aufzuladen.



Viele Aktionskarten in diesem Set haben Eulen als Ausspielkosten. Diese werden auf der Karte aufgeführt.

Eulen sind **keine Rohstoffe**. Man kann sie nicht durch Tausch von Rohstoffen erhalten und sie zählen beim Ereignis *Räuberfall* nicht mit.

Zeit der Entdecker

Das Set „Zeit der Entdecker“ führt eine neue Spielebene ein, die Entdeckung von Meerkarten. Daher sind die zusätzlichen Regeln etwas umfangreicher.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten.

Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Werft*.

Jeder Spieler erhält 10 Meerkarten in seiner Schildfarbe sowie 3 Entdeckerschiffe (braune Holzscheiben).

Weitere Regeländerungen:

Die Karte *Entdeckerhafen* wird offen neben eine der beiden Startansiedlungen gelegt. Die übrigen 9 Meerkarten werden gemischt und verdeckt in ein 3 x 3 - Raster neben dem *Entdeckerhafen* ausgelegt:

Es ist ohne Bedeutung, ob ihr euren *Entdeckerhafen* und die Meerkarten links oder rechts an euer Fürstentum anlegt. Bedenkt aber, dass ihr euer Fürstentum nur auf der Seite ohne Meerkarten mit neuen Straßen und Siedlungen erweitern könnt. (Es ist außerdem der Übersicht dienlich, wenn ihr die Meerkarten einander gegenüber auslegt – notwendig ist dies aber nicht.)

Die 3 Entdeckerschiffe werden auf die **Kreismarkierungen** auf dem *Entdeckerhafen* gelegt. 1 Entdeckerschiff ist bereits aktiv (Schiffsseite nach oben), 2 Entdeckerschiffe müssen erst noch gebaut werden (leere Seite nach oben).

Es gibt drei verschiedene Typen von **Meerkarten**: Inseln, Piraten und *Wracks*. Die beiden Meerkarten-Sets sind, abgesehen von der Rückseite, identisch. Meerkarten müssen im Verlauf des Spiels zunächst entdeckt werden. Zu entdeckten Inseln und Piraten kann man dann später Missionen unternehmen, um sich Vorteile im Spiel zu verschaffen und um Siegpunkte zu gewinnen.

Entdeckerschiffe benötigt man, um Meerkarten entdecken zu können und Missionen zu entdeckten Meerkarten zu unternehmen. In jedem eigenen Spielzug kann ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt seiner Aktionsphase seine Entdeckerschiffe nutzen. Es ist erlaubt, zunächst ein Entdeckerschiff zu nutzen, dann etwas zu bauen oder eine Aktionskarte zu spielen und danach mit dem nächsten Entdeckerschiff zu fahren. Jedes Entdeckerschiff kann aber nur einmal pro Zug genutzt werden. Insgesamt hat man also maximal 3 Entdeckerschiff-Aktionen pro Zug. Nach eurem Zug stellt ihr die Entdeckerschiffe immer zurück auf den Entdeckerhafen.



Catan ist nicht nur im Brettspiel eine Insel, sondern auch im Spiel mit Karten. Eine eurer beiden Startansiedlungen liegt direkt an einem *Entdeckerhafen*, der euch als Ausgangspunkt für die Erkundung von neun angrenzenden Meerkarten dient. Piraten, Inselbewohner und *Wracks* warten darauf, von euch entdeckt zu werden. Im Wettstreit mit eurem Mitspieler versucht ihr, der erfolgreichere Entdecker zu sein, was sich in zusätzlichen Siegpunkten auszahlt.



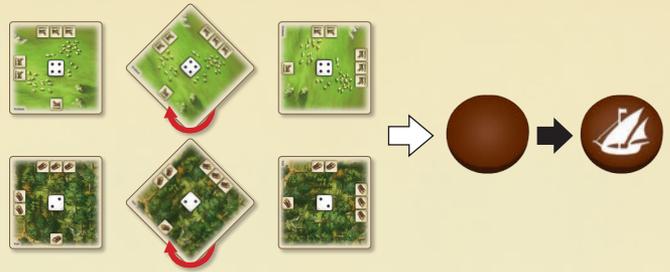
Ein Entdeckerschiff ist bereits bei Spielbeginn aktiv.



Entdeckerschiffe können zu einem beliebigen Zeitpunkt im Zug genutzt werden. Es ist auch erlaubt, zwischen den Zügen der verschiedenen Schiffe zu handeln, zu bauen oder eine Aktionskarte zu spielen.

Das Spiel mit den neuen Themensets

Ein Spieler kann ein **Entdeckerschiff bauen**, indem er in seiner Aktionsphase 1 Holz und 1 Wolle bezahlt. Er dreht dazu ein Entdeckerschiff von der leeren Seite auf die Seite, die das Schiff zeigt. Hat ein Spieler bereits alle 3 Entdeckerschiffe gebaut, so kann er keine weiteren Entdeckerschiffe bauen. Ein neu gebautes Entdeckerschiff kann noch im selben Zug genutzt werden. Im Verlauf des Spiels ist es möglich, dass man Entdeckerschiffe verliert (auf die leere Seite zurückdrehen muss). Verlorene Entdeckerschiffe können in einem späteren Zug neu gebaut werden.



Es gibt zwei Arten von **Entdeckerschiff-Aktionen**:

„Entdeckung“ und „Mission“.

Eine Aktion gilt als „Entdeckung“, wenn das Ziel der Entdeckerschiff-Aktion eine verdeckte (unentdeckte) Meerkarte ist. Eine Aktion gilt als „Mission“, wenn das Ziel der Entdeckerschiff-Aktion eine aufgedeckte (entdeckte) Meerkarte ist. Um eine Entdeckerschiff-Aktion mit einer bestimmten Meerkarte durchführen zu können, muss diese Meerkarte „in Reichweite“ sein. Wichtig: Man darf nur eine Aktion mit einer Meerkarte durchführen, auf der noch kein Entdeckerschiff platziert wurde. Das bedeutet, dass man im Normalfall mit jeder Meerkarte pro Zug nur 1 Aktion durchführen kann.



Die **Reichweite aller Entdeckerschiffe** eines Spielers wird durch die Anzahl der Segelpunkte bestimmt, die auf den Gebäuden und Einheiten seines Fürstentums abgebildet sind. Die Summe der Segelpunkte ergibt die Bewegungspunkte, die der Spieler für jedes seiner Entdeckerschiffe pro Zug zur Verfügung hat. Ausgehend von seinem *Entdeckerhafen* kann der Spieler jedes seiner Entdeckerschiffe um 1 Feld je Bewegungspunkt in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegen.



Die **Segelmacherei** hat 1 Segelpunkt, der als Bewegungspunkt für die Entdeckerschiffe zählt.

Hat man nur 1 **Segelpunkt**, kann man nur das Meerfeld direkt vor dem *Entdeckerhafen* erreichen. Mit 2 Segelpunkten kann man zusätzlich bereits die drei mit einer „2“ markierten Felder erreichen usw. (Nicht verbrauchte Bewegungspunkte eines Entdeckerschiffes verfallen, sobald das Schiff sein Ziel-Meerfeld erreicht hat.) Zu Spielbeginn hat man noch keine Gebäude mit Segelpunkten, daher haben auch die Schiffe 0 Bewegungspunkte und können keine Entdeckerschiff-Aktionen durchführen.



Möchte ein Spieler eine **verdeckte Meerkarte** entdecken, so deutet er auf die Karte, dreht diese um und setzt anschließend eines seiner Entdeckerschiffe auf die Karte. Dann liest er den Text unter „Entdeckung“ laut vor und führt die Anweisungen aus. Das Entdeckerschiff bleibt bis zum Ende des Zuges auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat. Zu einer neu entdeckten Meerkarte kann man im Normalfall also erst in einem späteren Spielzug eine Mission durchführen. **Wichtig:** Grundsätzlich darf man pro Zug nur 1 neue Karte entdecken!

Zu Inseln und Piraten können **Missionen** durchgeführt werden, sobald diese entdeckt sind. Diese Karten sind drehbar und haben drei erreichbare Stufen. Möchte ein Spieler eine Mission zu einer Insel bzw. zu einem Piraten durchführen, so setzt er eines seiner Entdeckerschiffe auf die Karte. Dann liest er den Text unter „Mission“ laut vor und führt die Anweisungen aus. Nach jeder erfolgreichen Mission wird die Karte um 90° gedreht. Das Entdeckerschiff bleibt auch hier bis zum Ende des Zuges auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat.

Wichtig: Nur jeweils 1 Spieler kann die **dritte Missionsstufe** mit dem Siegpunkt erreichen. Hat der eine Spieler die dritte Stufe bei einer bestimmten Karte erreicht, so darf der andere Spieler zwar weiterhin Missionen zu seiner entsprechenden Karte durchführen, er darf dabei aber die Karte nicht auf die dritte Stufe drehen. (Führt ein Spieler eine Mission zu einer Karte durch, bei der er bereits die zweite Stufe erreicht hat, der Mitspieler aber bereits die dritte Stufe erreicht hat, so kann der Spieler hierbei nichts gewinnen, da man immer die Belohnung der neu erreichten Stufe erhält, der Spieler in diesem Fall aber keine neue Stufe erreicht.)

Beim Kampf gegen die Piraten zählen nur die Kanonenpunkte auf den Bauwerken des eigenen Fürstentums. Stärkepunkte werden nicht berücksichtigt. Jedes Meerkarten-Set enthält 3 Piraten mit den Kampfstärken 5, 6 und 8. Um den Ausgang des Kampfes zu ermitteln, würfelt man und addiert zum Ergebnis die Anzahl der Kanonenpunkte im eigenen Fürstentum.

Übertrifft das Ergebnis die Stärke des Piraten, ist man siegreich und erhält die auf der Karte angegebene Belohnung. Bei einem Gleichstand wird der Würfelwurf wiederholt. Ist das Ergebnis niedriger als die Stärke des Piraten, ist das Entdeckerschiff verloren. Bei einer Niederlage wird das Entdeckerschiff auf die blanke Seite gedreht und bleibt wieder auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat. Genauso wird verfahren, wenn man bei Missionen zur *Insel des vergessenen Stammes* auf ein Riff läuft und sein Entdeckerschiff verliert.

Hat ein Spieler seinen **Zug beendet**, nimmt er alle seine Schiffsscheiben (Entdeckerschiffe und evtl. verlorene Schiffe) von den besuchten Meerfeldern zurück und legt sie, ohne deren Status zu ändern, zurück auf seinen *Entdeckerhafen*.



Wird eine Mission erfolgreich ausgeführt, darf die Karte zur Belohnung eine Stufe weitergedreht werden. Doch nur der schnellere Spieler kann Stufe 3 erreichen.



Die *Waffenschmiede* zählt 1 Kanonenpunkt, der zu der eigenen Kampfstärke (mit dem Würfelwurf erzielte Punktzahl) addiert wird.

Das Duell der Fürsten

Mit Ausnahme der Zusammenstellung des Ereigniskartenstapels wird das *Duell der Fürsten* unverändert nach den bekannten Regeln gespielt. Aus den vorhandenen Themensets wählt jeder Spieler 1 Themenset aus (der Startspieler wählt zuerst). Das dritte Themenset wird ausgelost: Nehmt von jedem der nicht bereits ausgewählten Themensets 1 Ereigniskarte, mischt diese verdeckt und zieht zufällig eine Karte. Die gezogene Karte bestimmt das dritte Set, mit dem das Duell bestritten wird. Alternativ könnt ihr den Zufall auch komplett entscheiden lassen: Nehmt eine Karte aus jedem verfügbaren Themenset, mischt diese und zieht zufällig 3 Karten – mit den 3 Sets, zu denen diese Karten gehören, spielt ihr. So oder so: Die nicht verwendeten Themensets legt ihr bis zum nächsten Spiel komplett in die Schachtel zurück. Im Duell der Fürsten gibt es keinen offenen Ausbaustapel. Bildet von jedem genutzten Themenset einen Stapel. Wenn ihr das Duell mit „Zeit der Entdecker“ spielt, legt jeder Spieler ein verkleinertes Meerfeld mit insgesamt 6 Meerkarten und den *Entdeckerhafen* aus (die Karten ohne Halbmond). Wenn ihr mit „Zeit des Wohlstands“ spielt, legt jeder Spieler wie im Themenspiel eine Karte *Volksstimmung* an eine beliebige seiner Landschaften.

ZUSAMMENSTELLUNG DES EREIGNISKARTEN-STAPELS

Der Ereigniskarten-Stapel wird nur aus Karten zusammengestellt, mit deren Themensets gespielt wird. Immer im Ereigniskarten-Stapel sind die nicht mit einem Halbmond gekennzeichneten Karten des Basissets: *Julfest*, *Erfindung*, *Ertragreiches Jahr* und *Fahrender Händler*.

Von den jeweils 3 ausgewählten Sets kommen nun die Karten ohne Halbmond hinzu:

„Zeit des Goldes“:	-	„Zeit der Barbaren“:	2-mal <i>Barbarenüberfall</i>
„Zeit der Wirren“:	1-mal <i>Unruben</i>	„Zeit der Entdecker“:	1-mal <i>Erfolgreichster Entdecker</i> , 1-mal <i>Freundschaft der Völker</i>
„Zeit des Fortschritts“:	1-mal <i>Seuche</i>	„Zeit der Weisen“:	1-mal <i>Hungersnot</i> , 1-mal <i>Rat der Weisen</i>
„Zeit der Intrigen“:	1-mal <i>Gute Nachbarschaft</i> , 1-mal <i>Glaubensstreit</i>	„Zeit des Wohlstands“:	1-mal <i>Aufstand</i> , 1-mal <i>Besteuerung</i>
„Zeit der Handelsherren“:	1-mal <i>Glückliche Handelsfahrt</i> , 1-mal <i>Launische See</i>		

Je nachdem welche Sets ihr ausgewählt habt, habt ihr nun einen Ereigniskartensatz von 6–10 Karten. Mischt die restlichen Ereigniskarten des Basissets und der gewählten Sets und füllt den Ereigniskartensatz auf insgesamt 12 Karten auf. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Die zufällig hinzukommenden Ereigniskarten (bzw. auch die weggelegten) solltet ihr nicht ansehen. Danach bildet ihr den Ereigniskarten-Stapel nach den normalen Regeln. Solltet ihr mit „Zeit der Barbaren“ und/oder „Zeit des Wohlstands“ spielen, so werden die Ereigniskarten *Aufstand* und *Barbarenüberfall* bei Spielbeginn ganz normal in den Stapel gemischt.

SPIELZIEL

Das „Duell der Fürsten“ wird immer auf 13 Siegpunkte gespielt.

Erläuterung des Spielmaterials

Punktezähler

An dem Punktezähler könnt ihr während des Spiels eure Handels-, Geschick- und Stärkekpunkte einstellen, indem ihr an den kleinen Scheiben dreht.

Aufbau

Für den Punktezähler benötigt ihr das große Sechseck, die 6 kleinen Scheiben mit der roten Rückseite und den komplett roten Standfuß von den Tableaus sowie 7 der Niete. Zuerst müssen die Zählscheiben befestigt werden. Dazu legt ihr die kleinen Scheiben von hinten auf das große Sechseck, sodass die bunten Markierungen auf ihren farblich passenden Markierungen liegen. Von hinten ist jetzt nur noch eine rote Rückseite zu sehen. Befestigt das Ganze nun, indem ihr den hinteren Teil einer Niete von der Rückseite aus durch die beiden Pappteile schiebt und auf der Vorderseite mit der flachen Seite der Niete fixiert.

Vorsicht: Schließt die Niete erst, wenn ihr sicher seid, dass alles richtig platziert ist. Es ist sehr schwierig, sie wieder zu öffnen.

Nachdem ihr das mit allen 6 Scheiben gemacht habt, muss das große Sechseck noch auf dem Standfuß befestigt werden. Hierzu legt ihr wie beim vorherigen Schritt die lila Ringe aufeinander und fixiert die Teile mit einer Niete. Zum Aufstellen knickt ihr den Standfuß nach hinten und steckt das offene Ende durch die Aussparungen im vorderen Teil des Standfußes und im großen Sechseck.

Aufbewahrung

Um den Punktezähler wieder in der Box zu verstauen, zieht ihr einfach den Standfuß aus den Aussparungen und klappt ihn flach nach hinten um.

Würfelturm

Den Würfelturm könnt ihr nicht nur nutzen, um zu würfeln, ihr könnt mithilfe der drehbaren Scheiben auch eure Siegpunkte einstellen.

Aufbau

Der Würfelturm besteht aus den Teilen A, B, 1, 2, 3, und 4. Die Bezeichnungen findet ihr auf der Rückseite der Teile am unteren Rand. Außerdem benötigt ihr die beiden kleinen Scheiben mit der grauen Rückseite sowie die beiden verbleibenden Niete. Die beiden Scheiben befestigt ihr wie beim Punktezähler auf den Seitenteilen A und B. Achtet darauf, dass die flachen Teile der Niete auf der Seite mit den Fenstern liegen.

Dann wird der Turm zusammgebaut, indem ihr hinten beginnt, die Holz-Zwischenteile 1 bis 3 und das Stein-Zwischenteil 4 in die Seitenwände A und B einzustecken. Zuerst nehmt ihr Teil 1 und schiebt es in die unteren, hinteren Einkerbungen der Teile A und B. Jetzt sollte das Gestell bereits von allein stehen können. Steckt nun die restlichen Zwischenteile in aufsteigender Reihenfolge in die Einkerbungen.

Aufbewahrung

Um den Würfelturm wieder in der Schachtel zu verstauen, nehmt ihr einfach die Zwischenteile wieder heraus und legt alles flach in die Schachtel.



Punktezähler

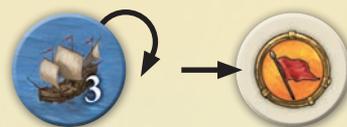


Würfelturm

Hilfsmarker

Hafen-Marker (1)

Legt die Seite mit dem Schiff nach oben auf den *Hafen*, wenn ihr den *Hafen* in eurem Fürstentum gebaut habt. Sobald ihr in eurem Fürstentum 3 Handelsschiffe ausliegen habt, dürft ihr den Marker auf die Siegpunkt-Seite umdrehen. Bitte beachtet: Wird eines eurer Schiffe zerstört, zum Beispiel durch ein *Kaperschiff* oder die Ereignisse *Sturm* und *Unruben*, müsst ihr den Marker zurückdrehen, bis sich wieder drei Schiffe in eurem Fürstentum befinden.



Bei 3 gebauten Handelsschiffen dürft ihr den Hafen-Marker auf die Siegpunkt-Seite drehen.

Würfel-Anzeiger (6)

Habt ihr einen *Markt* in eurem Fürstentum ausliegen, könnt ihr die Würfel-Anzeiger darauflegen, bei deren Ertragszahlen euer Mitspieler mehr Landschaften hat. Wird die entsprechende Zahl gewürfelt, erhaltet ihr die Extra-Rohstoffe.



Bei einer 5 erhaltet ihr hier auch einen der Rohstoffe, die euer Mitspieler erhält.

Handkarten-Übersicht (4)

Ihr startet mit 3 Handkarten, doch ihr könnt die Anzahl erhöhen, indem ihr Karten mit Fortschrittspunkten in eurem Fürstentum baut, zum Beispiel ein *Kloster*. Mit der Handkarten-Übersicht seht ihr auf den ersten Blick, wie viele Karten ihr in diesem Moment auf der Hand halten dürft.



Durch den Bau eines *Klosters* erhöht sich die Anzahl der Handkarten. Deshalb könnt ihr den Marker umdrehen.

Fremdkarten-Marker (4)

Wenn ihr eine Karte im Fürstentum eures Mitspielers baut, könnt ihr die Fremdkarten-Marker nutzen, um zu markieren, dass diese Karte unter eurer Kontrolle ist. (Fremdkarten gibt es nur in der Erweiterung *CATAN – Finstere & Goldene Zeiten*.)



Beim Bau einer Fremdkarte kann diese mit dem eigenen Schild markiert werden.

Ertragsverstärker-Marker (8)

Legt diesen Marker auf eine Landschaft, die an eine Karte mit einem für sie gültigen Ertragsverstärker anliegt. So vergesst ihr nicht, eure zusätzlichen Rohstoffe einzusammeln.



Tausch-Marker (8)

Ihr könnt den Tausch-Marker auf eine Landschaft legen, an der ein Großes Handelsschiff liegt oder für die ihr Gemeine Handelsschiffe gebaut habt. So könnt ihr euch gut an den verbesserten Tauschkurs erinnern.



Das Turnierspiel

Allgemeines zum Turnier

Für ein Turnierspiel benötigt jeder der beiden Spieler ein Exemplar von *CATAN – Das Duell* sowie die Erweiterung *Finstere & Goldene Zeiten* (alternativ könnt ihr auch *Die Fürsten von CATAN* sowie mindestens eine der beiden Erweiterungen *Finstere Zeiten* oder *Goldene Zeiten* nutzen). Die Regeln sind grundsätzlich die gleichen wie im Spiel mit den Themensets, jedoch muss Einiges angepasst werden. Jeder stellt sich aus dem kompletten Kartensatz ein eigenes Deck zusammen und kann so bestimmen, welche Karten er im Spielverlauf bauen bzw. ausspielen möchte, da jeder Spieler nur Zugriff auf seine eigenen Kartenstapel hat. Ideen für die Zusammenstellung der Kartendecks erhaltet ihr im Anschluss an die Anleitung mit zwei Beispiel-Decks oder unter www.duell-turnierspiel.catan.de. Schreibt euch am besten auf, welche Karten ihr in den Ereigniskartenstapel gebt und als Fremdkarten bei eurem Mitspieler ablegt, damit ihr am Ende des Spiels alle eure Karten wiederbekommt.

Spielende

Das Turnierspiel wird auf **15 Siegpunkte** gespielt.

Aufbau

Für die **Startaufstellung** steuert einer der beiden Spieler (wir nennen ihn Gastgeber) die Zentralkarten des Basissets bei. Dies umfasst die beiden Fürstentümer mit den roten und blauen Schilden auf der Rückseite sowie die 7 Straßen, 5 Siedlungen, 7 Städte und 12 Landschaften. Die Fürstentümer baut ihr je nach eurer Strategie auf. Rechts seht ihr ein Beispiel.



Ereigniskartenstapel

Der Stapel muss aus genau 13 Karten bestehen.

So wird der **Ereigniskartenstapel** zusammengesetzt: Aus *CATAN – Das Duell* steuert der Gastgeber 1 Karte *Julfest* sowie 1 *Unruben* und 1 *Seuche* bei. Der andere Spieler gibt aus seinem Duell ebenfalls 1 *Unruben* und 1 *Seuche* dazu. Hier sollten nur die Karten ohne Halbmond-Markierung verwendet werden (manchmal ist dies jedoch nicht möglich).



1 x *Julfest*

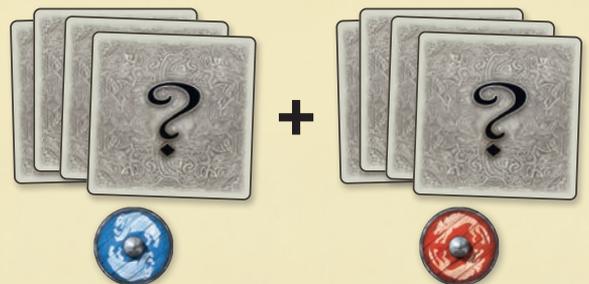
2 x *Unruben*

2 x *Seuchen*



Die Karten sollten **keinen** Halbmond aufgedruckt haben.

Jeder Spieler steuert jetzt verdeckt und für den Mitspieler nicht sichtbar noch 4 Karten seiner Wahl bei, die aus allen Sets entnommen werden dürfen. Darunter können auch gleiche Karten sein, jedoch darf auf nicht mehr als einer dieser gleichen Karten ein Halbmond abgebildet sein. Von den gleichen Karten mit Halbmond darf nur eine Karte in den Ereigniskartenstapel aufgenommen werden. Jeder Spieler darf die Karte *Aufstand* nur einmal auswählen. Außerdem dürfen pro Spieler maximal 2 Karten gewählt werden, die nach dem Aufdecken unter die obersten 4 Karten des Ereigniskartenstapels geschoben werden. Die Karte *Julfest* darf nicht in diesen 4 Karten enthalten sein.



Aus allen Karten, außer dem *Julfest*, wird ein verdeckter Stapel gebildet und gemischt. Danach wird nach den bekannten Regeln der Ereigniskarten-Stapel zusammengebaut. Auch eventuell gewählte *Aufstände* oder *Barbarenüberfälle* werden wie alle anderen Karten zufällig eingemischt.

Ist die Karte *Weise Voraussicht* im Spiel und hat durch mehrfache Verwendung den Ereigniskartenstapel auf 3 Karten und das *Julfest* reduziert, so wird auch das *Julfest* entfernt. Die verbleibenden Karten werden nach dem Ausspielen offen abgelegt, nach dem Aufdecken der letzten Karte gemischt und als neuer Stapel eingesetzt.



Bei der Karte *Weise Voraussicht* wird in der betreffenden Situation die Karte *Julfest* entfernt, um einen flüssigen Spielablauf zu gewährleisten.

Spieldecks zusammenstellen

So wird das **eigene Spieldeck** zusammengebaut: Jeder Spieler wählt geheim 35 Karten aus, mit denen er das Duell bestreiten will. Für sein Deck darf ein Spieler alle Karten aus *CATAN – Das Duell* sowie *CATAN – Finstere & Goldene Zeiten* und *CATAN – Bonus Box* auswählen, die die Rückseite eines Sets haben (also keine Ereigniskarten oder Startkarte). Allerdings dürfen pro Spieler nur Karten aus einem Exemplar entnommen werden, das heißt, es ist zum Beispiel nicht erlaubt, seinem Deck eine Karte aus einem zweiten *CATAN – Das Duell* hinzuzufügen.



Ihr stellt euch ein Deck aus 35 Karten zusammen. Diese können aus allen Sets entnommen werden.

Von *Weise Voraussicht* und Aktionskarten mit der Kartenart *Angriff* darf nur je 1 Karte ins Deck aufgenommen werden. Die Spieler müssen sich zu Beginn außerdem auf Verschiedenes einigen, damit beiden die gleichen Karten zur Verfügung stehen. Wird mit dem Set „Zeit der Entdecker“ gespielt? Hier gelten besondere Regeln. Dürfen Sonderkarten in das Deck aufgenommen werden? Wenn ja, welche? Auch hier darf jede Karte nur einmal ins Deck eines Spielers aufgenommen werden.



Weise Voraussicht und Angriffs-Aktionskarten dürfen je nur 1 x ins Deck aufgenommen werden.

Handkarten & Ablagestapel

Haben sich beide Spieler ihr Deck zusammengestellt, sucht sich jeder 3 Karten aus, die er auf die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt. Die restlichen Karten werden gemischt und als 4 Nachziehstapel mit je 8 Karten rechts oder links neben dem eigenen Fürstentum bereitgelegt. Jeder Spieler darf während des Spiels nur von seinen eigenen 4 Stapeln nachziehen, um seine Kartenhand zu ergänzen. Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch das Ablegen von Karten wieder neu gebildet werden.



3 der ausgewählten Karten werden als Handkarten verwendet, aus den anderen Karten werden 4 Nachziehstapel mit je 8 Karten gebildet.

Vorbereitungsrunde

Das Spiel beginnt mit einer **Vorbereitungsrunde**. Jeder Spieler hat 6 Startrohstoffe, 1 auf jeder Landschaft (auch 1 Gold auf dem Goldfluss). Beide Spieler sind abwechselnd am Zug und können mit ihren Startrohstoffen jedes Mal 1 ihrer Startkarten oder eine Zentralkarte bauen. In der Vorbereitungsrunde wird nicht gewürfelt. Ihr dürft keine Ausbaukarten im Fürstentum eures Mitspielers bauen und keine Aktionskarten spielen. Karten, die noch in der Vorbereitungsrunde eine direkte Auswirkung auf Handkarten, Rohstoffe, Punkte oder Ausbauten eures Mitspielers haben, dürfen in dieser Runde nicht gebaut oder genutzt werden. Falls euch eine eigene Ausbaukarte oder Zählkarte jedoch selbst Vorteile bringt, dürft ihr diese bereits in der Vorbereitungsrunde nutzen.



Das Spiel startet mit einer Vorbereitungsrunde, in der jedem Spieler auf jeder Landschaft 1 Rohstoff zur Verfügung steht. Die Startrohstoffe (hier die Startauslage von Spieler „Rot“) werden also um 1 Gold ergänzt.

Das Turnierspiel

Die **Vorbereitungsrunde endet**, sobald beide Spieler alle Karten gespielt oder gepasst haben. Wer passt, beendet für sich die Vorbereitungsrunde. Nachdem ihr beide gepasst habt, füllt ihr eure Handkarten nach den normalen Regeln wieder auf. Falls ihr noch Rohstoffe übrig habt, mit denen ihr gezielt nach Karten suchen wollt, oder eine gebaute Karte es euch erlaubt, könnt ihr dies nun tun. Der Spieler, der in der Vorbereitungsrunde als Zweiter gebaut hat, zieht als Erster nach und beginnt dann das eigentliche Spiel mit einem Würfelwurf oder der Nutzung einer Würfelkarte (z. B. *Brigitta* oder *Reiner*). Danach verläuft das Spiel nach den üblichen Regeln.



Haben beide Spieler gepasst, endet die Vorbereitungsrunde. Die Handkarten werden wieder aufgefüllt und das Turnier beginnt.

Im Spiel bildet jeder Spieler einen **eigenen (persönlichen) Ablagestapel**, auf den seine gespielten Aktionskarten und die Karten, die er abgerissen hat oder die aus dem Fürstentum des Mitspielers entfernt wurden, gelegt werden. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu. Müsst ihr eine Karte ablegen oder unter einen Stapel schieben, sind damit immer eure eigenen (persönlichen) Stapel gemeint. Falls eine Karte es jedoch ausdrücklich erlaubt, dürfen die Karten des Mitspielers natürlich durchsucht werden.



Jeder Spieler bildet seine eigenen Nachziehstapel, die Stapel eures Mitspielers sind tabu.

Besonderheiten

Alle **Einheiten mit Eigennamen** sind einmalig, was bedeutet, dass beide Spieler die Karten zwar in ihrem Deck haben dürfen, doch sie nur im Fürstentum eines Spielers gebaut werden können. Das betrifft auch alle Helden und Weisen im Spiel. Wird eine Einheit jedoch durch eine Aktion oder ein Ereignis entfernt, haben beide Spieler wieder die Möglichkeit, diese Karte zu bauen.

Es dürfen in einem Fürstentum maximal 3 Weise ausgelegt werden.



Einheiten mit Eigennamen dürfen nur im Fürstentum eines Spielers gebaut werden.

„Zeit der Entdecker“ Besonderheit

Möchtet ihr das **Turnier mit Karten aus dem Themenset „Zeit der Entdecker“** spielen, erweitern beide Spieler ihre Startauslage um 1 Entdeckerhafen und die 6 Meerkarten ohne Halbmond an einer beliebigen Seite ihrer Fürstentümer. Diese zählen nicht zu den 35 Karten des Kartendecks.

Euch ist freigestellt, wie viele Karten ihr aus dem Entdecker-Set aufnehmt, allerdings darf wie im normalen Turnierspiel von jeder Angriffs-Aktionskarte nur 1 Exemplar im Deck sein. Es ist auch erlaubt, gar keine Karten aus dem Entdecker-Set aufzunehmen.

In der Vorbereitungsrunde könnt ihr mit den vorhandenen Rohstoffen gleich ein weiteres Entdeckungsschiff bauen, ein Meerfeld zu entdecken ist allerdings untersagt. Ansonsten gelten die vorher beschriebenen Turnierspiel-Regeln.



Spielt ihr mit „Zeit der Entdecker“, legt ihr an eine beliebige Seite eurer Startauslage den Entdeckerhafen und die 6 Meerkarten an.

Beispiel-Turnier-Kartendecks

AUSBREITUNGS-DECK

Die Taktik dieses Decks verspricht viele Siegpunkte und Rohstoffe durch einen breiten Ausbau des Fürstentums.

Basisset:

Austin
Brigitta, die weise Frau 2 x
Eisenschmelze
Erfindung 2 x (Ereignis)
Ertragreiches Jahr 2 x (Ereignis)
Getreidemühle
Goldschmied
Harald
Holzfällerlager
Kaufmannszug 2 x
Kloster
Kundschafter 2 x
Lagerstätte 2 x
Umzug
Ziegelbrennerei
Zollbrücke

Zeit des Goldes:

Händler
Lagerstätte

Zeit der Wirren:

Feuerteufel
Irmgard, Bewahrerin des Lichts
Spelunke
Verräter

Zeit des Fortschritts:

Apotheke
Badhaus
Benjamin, der fahrende Scholar
Bibliothek
Brigitta, die weise Frau
Gustav, der Bibliothekar
Medicus

Zeit der Intrigen:

Wallfahrtsort

Zeit der Handelsherren:

Bettelmönche
Wagner

Zeit der Barbaren:

Geheime Bruderschaft

Taktik

Vorbereitungsrunde

Nehmt das *Kloster*, einen *Kundschafter* und eine *Lagerstätte* auf die Hand. Die vorgegebenen Startlandschaften sollten nicht geändert werden. *Kloster* und *Lager* baut ihr am besten zwischen Lehm/Wolle und Holz/Gold. Beim Nachziehen der Karten tauscht ihr so lange, bis ihr *Holzfüllerlager* und *Ziegelbrennerei* auf der Hand habt. Nutzt dazu gegebenenfalls überflüssiges Gold zum Suchen der Karten.

Turnier-Start

Das Deck setzt auf viele Rohstoffe durch den Ertrags- und Ereigniswürfel. Damit sollte der Bau von mindestens 5 Siedlungen möglich sein. Handels- und Stärkevorteil sind mit je 3 Punkten nur erreichbar, wenn euer Mitspieler diese nicht anstrebt.

Die erste Straße und die folgende Siedlung baut ihr zwischen Holz und Lehm und sucht mit dem *Kundschafter* nach den gleichen Landschaften. Danach versucht ihr euch an *Holzfüllerlager* und *Ziegelbrennerei*. Falls *Austin*, *Harald* oder *Irmgard* gezogen werden, könnt ihr diese auch auf die restlichen freien Plätze legen. Gleiches gilt für die *Lagerstätten*, den *Wagner* und die *Zollbrücke*. Legt jedoch trotzdem euren Fokus auf die Ausbreitung in beide Richtungen.

Die zweite Straße und Siedlung wird zwischen Erz und Getreide gebaut und mit dem *Kundschafter* sucht ihr nach Erz und Getreide, die ihr so an eure Siedlung legt, dass ihr durch *Eisenschmelze* und *Getreidemühle* eure Erträge verdoppeln könnt. Sollte euer Mitspieler ebenfalls expandieren, ist es sinnvoller, die Rohstoffe in Siedlungen und Straßen zu investieren als in die Suche nach dem *Kundschafter*. Zur Not kann der Aufbau mit dem *Umzug* noch optimiert werden.

Sollte das nicht nötig sein, könnt ihr den *Umzug* auch an die *Geheime Bruderschaft* verkaufen. Diese könnt ihr als Sammelplatz für nicht baubare Helden nutzen, falls euer Mitspieler schneller war. Die beiden zusätzlichen Lagerstätten solltet ihr so bauen, dass die am meisten erhaltenen Rohstoffe von den Räubern nicht bemerkt werden.

Variation

Eine einfache Modifizierung erreicht ihr durch den Austausch der Helden, zum Beispiel indem *Austin* durch *Gottfried* oder *Siward* ersetzt wird und *Harald* durch *Osmund* oder *Heinrich*. Ihr könnt auch die *Apotheke* durch ein *Badhaus* ersetzen. So bekommt ihr zwar bei einer *Seuche* keinen Rohstoff, verliert unter Umständen aber weniger. Anstatt des *Wagners* könnt ihr auch einen *Handelsposten* ins Deck aufnehmen.

Beispiel-Turnier-Kartendecks

SEEHANDELS-DECK

Mit der Taktik dieses Sets setzt ihr auf viele Siegpunkte durch geschickten Handel und den Ausbau eurer Schiffsflotte.

Basisset:

Erz-Handelsschiff
Getreide-Handelsschiff
Gold-Handelsschiff
Großes Handelsschiff
Holz-Handelsschiff
Kaufmannszug 2 x
Wettfahrt der Handelsschiffe (Ereignis)
Woll-Handelsschiff
Zollbrücke

Zeit des Goldes:

Großes Handelsschiff
Händler
Hafen

Zeit der Wirren:

Feuerteufel
Kapelle 2 x
Spelunke
Verräter

Zeit des Fortschritts:

Guido, der Gesandte
Gustav, der Bibliothekar

Zeit der Intrigen:

Michael, der Baumeister
Wallfahrtsort

Zeit der Handelsherren:

Glückliche Handelsfahrt 2 x (Ereignis)
Handelsherr Gero
Handelsherrin Hergild
Handelsposten 2 x
Launische See (Ereignis)
Leuchtturm 2 x
Olaf, der Kauffahrer
Räuberlager
Schiffsbauer
Seehandelsmonopol

Zeit der Barbaren:

Geheime Bruderschaft
Karavelle
Siward, der Späher
Vogtei

Taktik

Vorbereitungsrunde

Nehmt das *Gold-Handelsschiff*, den *Schiffsbauer* und *Siward* als Handkarten. Zuerst sollte *Siward* gebaut werden, dann der *Schiffsbauer* an dieselbe Siedlung. Das *Gold-Handelsschiff* baut ihr an die andere Siedlung und seht euch mit *Siward* die obersten 3 Karten eines Stapels an, von dem ihr bestenfalls noch mindestens ein weiteres *Handelsschiff* nachzieht.

Turnier-Start

Der Landschaftsausbau spielt hier keine große Rolle, es wird vor allem auf Handelsschiffe gesetzt.

Nachdem ihr ein weiteres Schiff gebaut habt, solltet ihr euer Fürstentum um Siedlungen erweitern. An die nächsten Siedlungen baut ihr weitere Schiffe oder die *Zollbrücke* und den *Wallfahrtsort*. Vor allem, wenn ihr durch *Siward* herausgefunden habt, dass die Karten *Gute Nachbarschaft* oder *Glaubensstreit* bald folgen, bietet sich der *Wallfahrtsort* an. Falls der Mitspieler mit dem Barbaren-Deck (dieses und weitere Decks findet ihr unter www.duell-turnierspiel.catan.de) spielt, empfiehlt es sich, schnell eine Stadt zu bauen und dort ein drittes *Handelsschiff* und die *Karavelle* unterzubringen. Mit ihr und *Siward* könnt ihr auch den Stärkevorteil erreichen, falls euer Mitspieler weniger als 3 Stärkepunkte im Deck hat. Ansonsten baut ihr die *Karavelle* am besten nur bei drohenden *Barbarenüberfällen* und haltet die Plätze an den *Handelsschiffen* für *Leuchttürme* frei. Sollte der Fall eintreten, dass ihr in Rückstand geratet, könnt ihr mittels *Guido* und *Gustav* reagieren. Die *Handelsposten* baut ihr bestenfalls so, dass die *Großen Handelsschiffe* an *Leuchttürmen* von 3 möglichen Landschaften 1:1 tauschen können.

Variation

Statt der *Zollbrücke* kann man auch ein *Kaperschiff* ins Deck aufnehmen, muss dann aber aufpassen, dass dieses nicht von einem *Verräter* geklaut wird. Anstelle der *Kapellen*, die gegen *Unruben* schützen, sind auch *Badhäuser* oder *Zeughäuser* denkbar, die entweder gegen *Seuchen* oder *Raubüberfälle* schützen. Um noch mehr Handelspunkte zu bekommen, kann auch ein *Salzspeicher* ins Deck aufgenommen werden, der jedoch sehr teuer ist. Eine Alternative zu *Siward*, vor allem wenn man befürchtet, dass man ihn nicht bauen kann, wäre das *Gemeindehaus*. In Kombination dazu bietet sich das *Rathaus* an, um *Guido* sicher spielen zu können und am Zugende immer kostenlos eine Karte beim Kartentausch aussuchen zu können.

Karten-Index

Zentralkarten

(insg. 49 Karten)

Zentralkarten können nicht abgerissen oder vom Mitspieler angegriffen werden.

Straßen



Straße (9)

7x mit Rückseite Straße
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild

Ortschaften



Siedlung (9)

5x mit Rückseite Siedlung
2x mit Rückseite rotes Schild
2x mit Rückseite blaues Schild



Stadt (7)

Rückseite Stadt

Landschaften



Ackerland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Gebirge (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Goldfluss (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Hügelland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Wald (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Weideland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Basisset

(insg. 45 Karten)

Aktionskarten

(insg. 9 Karten)



Brigitta, die weise Frau (2)

Diese Karte spielt ihr vor dem Würfeln aus. Bestimmt zunächst das Ergebnis des Ertragswürfels und dreht diesen auf die entsprechende Seite. Werft danach den Ereigniswürfel und wertet beide Würfel in der üblichen Reihenfolge aus. Ihr könnt *Brigitta* nicht nachträglich einsetzen, um einen unpassenden Ertragswurf zu ändern.



Goldschmied (2)

Das Gold darf aus unterschiedlichen Goldflüssen und/oder dem *Goldversteck* (siehe Seite 32) entnommen werden.



Kaufmannszug (2)

Ihr dürft 2 gleiche oder 2 verschiedene Rohstoffe von 1 oder von 2 Landschaften umtauschen. Ihr dürft auch dieselben Rohstoffe wieder nehmen, wenn euch das sinnvoll erscheint. Ihr müsst aber 2 Rohstoffe besitzen um den *Kaufmannszug* spielen zu können.



Kundschafter (2)

Ihr könnt diese Karte nur in dem Moment nutzen, in dem ihr eine neue Siedlung baut. Spielt dann den *Kundschafter*, um euch 2 Landschaften nach Wunsch auszusuchen.



Umzug (1)

Diese Karte kann euch helfen, Ertragsverstärker (siehe unter „Gebäude“, Seite 30) effektiver zu nutzen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 27 Karten)

Gebäude



Ertragsverstärker (5):
Eisenschmelze
Getreidemühle
Holzfüllerlager
Webstube
Ziegelbrennerei

Die Ertragsverstärker wirken ausschließlich, wenn ihr den entsprechenden Rohstoff durch den Ertragswurf zu Beginn eines Spielzugs erhaltet. Sollte in der betroffenen Landschaft kein Platz für den zusätzlichen Rohstoff sein, so geht dieser verloren. Ihr erhaltet den entsprechenden Rohstoff auch wenn ihr die Ertragszahl mittels *Brigitta, die weise Frau* bestimmt habt.



Gemeindehaus (2)

Ihr dürft nur 1 *Gemeindehaus* in eurem Fürstentum errichten. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Kloster (2)

Ihr dürft nur 1 *Kloster* in eurem Fürstentum errichten. Das *Kloster* hat 1 Fortschrittspunkt und erlaubt somit den Besitz einer zusätzlichen Handkarte. Zieht am Ende eures Zuges entsprechend viele Handkarten nach. Solltet ihr das *Kloster* verlieren, so müsst ihr ggf. am Ende eures nächsten Zuges 1 Handkarte abwerfen, um nicht mehr Handkarten zu haben als das neue Limit erlaubt.



Lagerstätte (2)

Die Rohstoffe links und rechts der *Lagerstätte* werden beim Räuberüberfall nicht mitgezählt – solltet ihr bei der Zählung ohne Berücksichtigung der Rohstoffe in den geschützten Landschaften trotzdem mehr als 7 Rohstoffe besitzen, so verliert ihr ggf. auch Gold und/oder Wolle in einer Landschaft neben einer *Lagerstätte*.



Markt (2)

Ihr dürft nur 1 *Markt* in eurem Fürstentum bauen. Beispiel zur Funktion: Euer Mitspieler (blaues Schild) hat die erste Siedlung des Spiels gebaut und die Landschaften Ackerland 3 und Goldfluss 3 ausgelegt. Er hat nun zwei 3er mehr als ihr. Wird in einem der folgenden Ertragswürfe eine 3 gewürfelt, so erhaltet ihr einen zusätzlichen Rohstoff, den auch euer Mitspieler über diesen Wurf erhalten hat: Entweder 1 Getreide, 1 Gold oder 1 Holz. Sollte euer Mitspieler durch den Ertragswürfel einen Rohstoff erhalten haben, den er aber nicht in der entsprechenden Landschaft unterbringen konnte, weil diese bereits voll war, dürft ihr diesen Rohstoff dennoch wählen.



Zollbrücke (1)

Das erhaltene Gold müsst ihr auf euren Goldflüssen (oder ggf. im *Goldversteck*) unterbringen können. Habt ihr nur Platz für 1 oder 0 Gold, geht der Rest verloren.

Einheiten



„Gemeine“ Handelsschiffe (6):
Erz-Handelsschiff
Getreide-Handelsschiff
Gold-Handelsschiff
Holz-Handelsschiff
Lehm-Handelsschiff
Woll-Handelsschiff

Mit den *Handelsschiffen* könnt ihr zum verbesserten Kurs Rohstoffe tauschen. Die „gemeinen“ *Handelsschiffe* beziehen sich auf genau 1 Rohstoffsorte, die ihr zu besseren Konditionen tauschen könnt. Die getauschten Rohstoffe können von verschiedenen Landschaftsfeldern der entsprechenden Art kommen. Ein *Handelsschiff* kann mehrmals pro Spielzug genutzt werden, wenn entsprechend Rohstoffe verfügbar sind. Das *Handelsschiff* muss nicht neben der Landschaft liegen, dessen Rohstoffe damit getauscht werden.



„Gemeine“ Helden (6):
Austin
Candamir
Harald
Inga
Osmund
Siglind

„Gemeine Helden“ unterscheiden sich nur in den Baukosten und bei Geschick- und Stärkepunkten.



Großes Handelsschiff (1)

Mit dem *Großen Handelsschiff* könnt ihr exakt die Rohstoffe der linken bzw. der rechten Landschaft tauschen. Ihr könnt die Rohstoffe der linken und der rechten Seite nicht kombinieren. Entweder ihr tauscht die Rohstoffe der linken Landschaft oder die der rechten Landschaft. Ihr könnt in einem Spielzug aber durchaus zunächst die Rohstoffe der linken Landschaft und danach die Rohstoffe der rechten Landschaft tauschen.

Ereigniskarten

(insg. 9 Karten)



Bruderzwist (1)

Habt ihr den Stärkevorteil, dann gibt euch euer Mitspieler alle seine Karten, ihr sucht zwei davon aus und legt die beiden unter einen Nachziehstapel mit passender Rückseite – oder auch unter 2 verschiedene Nachziehstapel mit passender Rückseite. (Der Zusatz „(seiner)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Euer Mitspieler erfährt nur, unter welche(n) Stapel ihr die Karten gelegt habt. Die übrigen Karten gebt ihr eurem Mitspieler zurück. Euer Mitspieler darf seine Kartenhand erst am Ende seines Zuges wieder auffüllen.



Erfindung (1)

Jeder Spieler entscheidet für sich, welche Rohstoffe er erhält und auf welche Landschaften er diese verteilt.



Ertragsreiches Jahr (2)

Grenzen an eine Landschaft mehrere Klöster oder Lagerstätten, erhält die Landschaft für jedes dieser angrenzenden Gebäude einen Rohstoff – vorausgesetzt es ist genügend Platz in der Landschaft vorhanden.



Fahrender Händler (2)

Ihr könnt auch das Gold einsetzen, das ihr über den Ertragswürfel dieses Wurfes erhalten habt.



Fehde (1)

Besitz der betroffene Spieler nur 3 oder weniger Gebäude, so sind diese automatisch betroffen und der Spieler wählt unter diesen eines, das er entfernt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Julfest (1)

Wenn das Julfest als Ereignis aufgedeckt wird, stellt ihr den Ereigniskarten-Stapel neu zusammen, wie auf Seite 4 beschrieben. Danach zieht ihr eine neue Ereigniskarte.



Weltfahrt der Handelsschiffe (1)

Hat kein Spieler ein Handelsschiff gebaut, so erhält kein Spieler den Rohstoff.



Zeit des Goldes (insg. 27 Karten)

Aktionskarten

(insg. 8 Karten)

Goldschmied (1)

Siehe Basisset (Seite 29).



Gudrun, Schrecken der Meere (1)

Wenn ihr kein Kapersschiff besitzt und/oder euer Mitspieler kein Gold in seinen Landschaften hat, könnt ihr Gudrun nicht ausspielen. Euer Mitspieler muss euch das geforderte Gold geben: Maximal soviel Gold wie er hat – und wie ihr in euren Goldflüssen (und ggf. Goldversteck) unterbringen könnt. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er das Gold nimmt.



Handelsmeister (2)

Wenn ihr keine Händlergilde besitzt, könnt ihr den Handelsmeister nicht ausspielen. Wenn ihr den Handelsmeister ausspielt, bestimmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr den Handelsmeister nicht ausspielen.



Händler (2)

Wenn ihr weder eine Stadt noch 3 Handelspunkte habt, könnt ihr den Händler nicht ausspielen. Wenn ihr den Händler ausspielt, bestimmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Ihr müsst ihm danach einen beliebigen Rohstoff zurückgeben. Das kann auch ein Rohstoff sein, den ihr eben erst von ihm erhalten habt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr den Händler nicht ausspielen.



Raubzug (1)

Wenn ihr den Stärkevorteil nicht habt, könnt ihr den Raubzug nicht ausspielen. Der Mitspieler muss euch die geforderten Rohstoffe geben. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt.



Reimer, der Herold (1)

Auch wenn ihr beim Ereignis Fest regulär keinen Rohstoff erhaltet, weil euer Mitspieler mehr Geschickpunkte hat als ihr, erhaltet ihr dennoch 1 Rohstoff über Reimer.

Landschaftsausbauten

(insg. 1 Karte)

Besondere Orte



Goldversteck (1)

Das *Goldversteck* wird an 1 beliebige Landschaft oben oder unten angelegt. Das Gold im *Goldversteck* ist sicher vor dem Räuberüberfall. Ihr könnt das Gold dort beliebig für Aktionen wie Bauen und Tauschen verwenden. Spielt euer Mitspieler eine Aktionskarte wie beispielsweise *Händler* oder *Raubzug* und fordert Gold von euch, ist auch das Gold eures *Goldverstecks* betroffen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 5 Karten)

Gebäude

Lagerstätte (1):

Siehe Basisset (Seite 30).

Zollbrücke (1):

Siehe Basisset (Seite 30).

Einheiten

Großes Handelsschiff (1):

Siehe Basisset (Seite 30).



Kaperschiff (2)

Die Funktion des *Kaperschiffs*, ein *Handelsschiff* des Mitspielers zu versenken, wird nur direkt beim Bau ausgeführt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Hat euer Mitspieler kein *Handelsschiff*, so passiert nichts. Ein später gebautes *Handelsschiff* wird von einem bereits ausliegenden *Kaperschiff* nicht betroffen. Davon unabhängig erhaltet ihr beim Ereignis *Reiche Ernte* immer 1 Gold.

Stadtausbauten

(insg. 10 Karten)



Geldverleiher (1)

Ihr dürft den *Geldverleiher* auch bauen, wenn ihr den Handelsvorteil nicht habt. Besitzt euer Mitspieler nur 1 Rohstoff, so bekommt ihr nur diesen 1 Rohstoff. Ihr könnt nur Rohstoffe wählen, die ihr in euren Landschaften unterbringen könnt. Habt ihr keinen Platz in euren Landschaften, behält euer Mitspieler seine Rohstoffe.



Hafen (1)

Ihr dürft den *Hafen* auch bauen, wenn ihr keine oder weniger als 3 *Handelsschiffe* besitzt. In diesem Fall zählt nur der Handelspunkt. Baut ihr nachträglich 3 *Handelsschiffe*, zählt der *Hafen* sofort 1 Siegpunkt. Verliert ihr ein *Handelsschiff* und besitzt dann wieder weniger als 3 *Handelsschiffe*, verliert ihr auch den Siegpunkt. Der Handelspunkt bleibt davon unberührt.



Handelsstützpunkt (1)

Ihr dürft den *Handelsstützpunkt* auch bauen, wenn ihr keinen *Hafen* oder *Markt* besitzt. In diesem Fall zählt nur der Handels- und Siegpunkt des *Handelsstützpunkts*. Baut ihr den *Hafen* oder *Markt* nachträglich, zählen diese sofort 2 Handelspunkte, solange der *Handelsstützpunkt* in eurem Fürstentum steht.



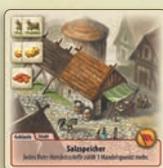
Händlergilde (2)

Ihr dürft nur 1 *Händlergilde* in eurem Fürstentum bauen. Die *Händlergilde* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr die *Händlergilde* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Händlergilde* in eurem Fürstentum erhalten.



Münzstätte (2)

Ihr dürft pro Zug genau 1 Gold über 1 *Münzstätte* gegen 1 anderen Rohstoff umtauschen. Habt ihr beide *Münzstätten* gebaut, dürft ihr über jede *Münzstätte* je 1 Gold in 1 anderen Rohstoff umtauschen.



Salzspeicher (1)

Ihr dürft den *Salzspeicher* auch bauen, wenn ihr keine *Handelsschiffe* besitzt. In diesem Fall zählt nur der Siegpunkt des *Salzspeichers*. Baut ihr später ein *Handelsschiff*, zählt dieses sofort 2 Handelspunkte, solange der *Salzspeicher* in eurem Fürstentum steht.



Stapelhaus (2)

Wenn ihr keine *Händlergilde* besitzt, könnt ihr das *Stapelhaus* nicht bauen. Ihr müsst zunächst das *Stapelhaus* komplett bezahlen und erhaltet erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Ihr könnt die Rohstoffe, die ihr nach dem Bau des *Stapelhauses* erhaltet, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“.

Ereigniskarten

(insg. 3 Karten)

Fahrender Händler (1):

Siehe Basisset (Seite 31).



Geschenk für den Fürsten (1)

Ihr müsst das Gold auf euren Goldflüssen (oder ggf. im *Goldversteck*) unterbringen können. Erhaltet ihr mehr Gold als ihr unterbringen könnt, geht der Rest verloren.

Wettfahrt der Handelsschiffe (1):

Siehe Basisset (Seite 31).



Zeit der Wirren (insg. 28 Karten)

Aktionskarten

(insg. 10 Karten)



Beutefahrt (2)

Wenn ihr den Stärkevorteil nicht habt, könnt ihr die *Beutefahrt* nicht ausspielen. Besitzt euer Mitspieler keine Rohstoffe, die ihr in euren Landschaften unterbringen könnt, dürft ihr die Karte nicht ausspielen.



Bogenschütze (2)

Wenn ihr keine *Spelunke* besitzt, könnt ihr den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Besitzt euer Mitspieler keine Einheit mit Stärkepunkten, könnt ihr den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Der Mitspieler bestimmt, welche seiner Einheiten er entfernt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Feuertempel (2)

Wenn ihr keine *Spelunke* besitzt, könnt ihr den *Feuertempel* nicht ausspielen. Besitzt euer Mitspieler kein ungeschütztes Gebäude, könnt ihr den *Feuertempel* nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler eine Schutzkarte (*Heinrich, der Wächter*, *Spähturm*) nutzen möchte, so könnt ihr das Ergebnis des Würfelwurfs abwarten, bevor ihr das Ziel des *Feuertempels* bestimmt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Raubzug (1):

Siehe „Zeit des Goldes“ (Seite 31).



Sebastian, der Wanderprediger (1)

Diese Karte könnt ihr nur in dem Moment ausspielen, in dem ein entsprechendes Ereignis aufgedeckt wird. Ihr könnt die Karte nicht ausspielen, wenn ihr schon durch eine *Kapelle* gegen das Ereignis *Unruhen* geschützt seid. Besitzt ihr Gold, so könnt ihr wählen, ob ihr das Gold oder *Sebastian* einsetzt, um die *Unruhen* abzuwehren.



Verräter (2)

Wenn ihr keine *Spelunke* besitzt, könnt ihr den *Verräter* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keine Handkarten, könnt ihr den *Verräter* nicht ausspielen. Eine gestohlene Karte könnt ihr ggf. auch sofort ausspielen bzw. bauen. Euer Mitspieler zieht erst am Ende seines nächsten Zuges Ersatz für die gestohlene Karte nach. Sollten euch die Karten des Mitspielers nicht gefallen, so könnt ihr auch darauf verzichten, eine davon zu nehmen – der *Verräter* kommt aber in jedem Fall auf den Ablagestapel.

Ortschaftsausbauten

(insg. 5 Karten)

Gebäude



Spähturm (1)

Wenn ihr zusätzlich auch *Heinrich, den Wächter* in eurem Fürstentum ausliegen habt, so seid ihr bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit *Heinrich, dem Wächter* nur 1-mal gewürfelt.



Übungsplatz (1)

Die Baukosten für *Helden* reduzieren sich um 1 beliebigen Rohstoff. Der *Übungsplatz* hat keinen Effekt auf Einheiten, die keine *Helden* sind.

Einheiten



Carl Gabelbart (1)

Siehe Basisset: *Gemeine Helden* (Seite 30).



Heinrich, der Wächter (1)

Heinrich ist ein *Held* mit Sondereigenschaft, die er neben seinen Stärkepunkten besitzt. Wenn ihr zusätzlich auch einen *Spähturm* in eurem Fürstentum ausliegen habt, so seid ihr bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit dem *Spähturm* nur 1-mal gewürfelt.



Irmgard, Bewahrerin des Lichts (1)

Irmgard ist eine *Heldin* mit Sondereigenschaft, die sie neben ihren Geschickpunkten besitzt. Ihr erhaltet den Rohstoff, wann immer ihr durch eine Aktionskarte eures Mitspielers oder aufgrund eines Ereignisses eine ausliegende Ausbaukarte aus eurem Fürstentum entfernen müsst. Wenn *Irmgard* selbst entfernt wird, erhält man hierfür keinen Rohstoff.

Stadtausbauten

(insg. 9 Karten)



Festplatz (1)

Ihr müsst zunächst den *Festplatz* komplett bezahlen und erhaltet erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Ihr könnt die Rohstoffe, die ihr nach dem Bau des *Festplatzes* erhaltet, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“. Ihr dürft den *Festplatz* auch bauen, wenn ihr nicht die meisten Geschickpunkte habt, erhaltet dann aber keine Rohstoffe.



Feuerwache (2)

Die *Feuerwache* schützt alle Gebäude (Stadt- und Ortschaftsausbauten) in der Stadt, in der sie gebaut wurde, inkl. der *Feuerwache* selbst.



Große Festhalle (1)
Ist 2 Siegpunkte wert.



Kapelle (2)
Es gilt der aktuelle Wurf des Ertragswürfels. (Es wird also nicht neu gewürfelt.) Eine der beiden *Kapellen* schützt euch beim Wurf von 1, 2 oder 3 gegen das Ereignis *Unruhen*, die andere beim Wurf von 4, 5 oder 6. Habt ihr beide *Kapellen* gebaut, seid ihr immer vor dem Ereignis *Unruhen* geschützt.



Spelunke (2)
Ihr dürft nur 1 *Spelunke* in eurem Fürstentum bauen. Die *Spelunke* ist ein Bedingungsgebäude für viele Angriffs-Aktionskarten.



Zehntscheuer (1)
Wenn ihr die *Zehntscheuer* baut, wählt ihr eine Rohstoffsorte – entweder Wolle oder Getreide. Für jeden eurer *Helden* erhaltet ihr 1 Rohstoff der gewählten Sorte. Bei 3 *Helden* also entweder 3 Wolle oder 3 Getreide. Ihr müsst die erhaltenen Rohstoffe auf euren Landschaften unterbringen können. Erhaltet ihr mehr Rohstoffe als ihr unterbringen könnt, geht der Rest verloren.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Bruderzwist (1):
Siehe Basisset (Seite 31).

Fehde (1):
Siehe Basisset (Seite 31).



Unruhen (2)
Habt ihr genügend Gold, möchtet aber nicht bezahlen, könnt ihr euch freiwillig dafür entscheiden, 1 Einheit zu entfernen. Entfernte Einheiten müssen unter passende Stapel geschoben werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Zeit des Fortschritts

(insg. 31 Karten)

Aktionskarten

(insg. 11 Karten)



Benjamin, der fahrende Scholar (1)
Wenn ihr *Benjamin* auf der Hand haltet, solltet ihr euch das Ergebnis des Ertragswurfs gut merken. Wenn ihr eine neue Siedlung baut und *Benjamin* danach ausspielt, erhaltet ihr ggf. auch in den neuen Landschaften Rohstoffe über *Benjamin* – wenn die Zahl der Landschaft zum Würfelwurf passt. Ausbaukarten, die – wie beispielsweise die Ertragsverstärker – den Ertrag von Landschaften vergrößern, werden beim Ausspielen von *Benjamin* nicht berücksichtigt. Ihr könnt *Benjamin* auch nutzen wenn ihr die Ertragszahl durch *Brigitta*, die weise Frau bestimmt habt.

Brigitta, die weise Frau (1):
Siehe Basisset (Seite 29).



Dreifelderwirtschaft (2)
Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr die *Dreifelderwirtschaft* nicht ausspielen. Getreide, das ihr erhaltet, könnt ihr auf beliebige Ackerlandschaften verteilen. Habt ihr nicht genügend Platz auf euren Ackerlandschaften, geht das übrige Getreide verloren.



Flözbau (2)
Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr den *Flözbau* nicht ausspielen. Erz, das ihr erhaltet, könnt ihr auf beliebige Gebirge verteilen. Habt ihr nicht genügend Platz auf euren Gebirgen, geht das übrige Erz verloren.



Guido, der Gesandte (1)
Wenn ihr kein *Rathaus* besitzt, dürft ihr *Guido* nur ausspielen, wenn ihr weniger Siegpunkte als euer Mitspieler habt. Die Karte, die ihr aus dem Ablagestapel nehmt, könnt ihr auch sofort ausspielen – wenn möglich. (Der Zusatz „(gegnerischen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Gustav, der Bibliothekar (1)
Wenn ihr keine *Bibliothek* besitzt, dürft ihr *Gustav* nur ausspielen, wenn ihr weniger Siegpunkte als euer Mitspieler habt. Die Karte, die ihr aus dem Ablagestapel nehmt, könnt ihr auch sofort ausspielen – wenn möglich. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Medicus (2)
Wenn ihr kein *Badhaus* besitzt, könnt ihr den *Medicus* nicht ausspielen.

Umzug (1):
Siehe Basisset (Seite 29).

Ortschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Einheiten



Geschützmeister (2)

Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr den *Geschützmeister* nicht ausspielen. Der *Geschützmeister* ist eine Einheit, aber kein *Held*. Daher könnt ihr auch 2 *Geschützmeister* in eurem Fürstentum auslegen. Karten, die sich auf *Helden* beziehen, gelten nicht für den *Geschützmeister*. Karten, die sich auf Einheiten beziehen, gelten hingegen für den *Geschützmeister*.

Stadtausbauten

(insg. 13 Karten)



Apotheke (2)

Egal, ob ihr durch eine *Seuche* Rohstoffe verliert oder nicht, ihr erhaltet nach etwaigen Verlusten auf jeden Fall 1 Rohstoff über die *Apotheke* in einer beliebigen Landschaft. Habt ihr mehr als 1 *Apotheke*, erhaltet ihr für jede *Apotheke* 1 Rohstoff. Ihr dürft auch einen Rohstoff nehmen, den ihr durch die *Seuche* verloren habt.



Badhaus (3)

Die 4 Landschaften, die an die Stadt mit einem *Badhaus* angrenzen, sind vor der *Seuche* geschützt.



Baukran (1)

Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr den *Baukran* nicht bauen. Nur *Stadtausbauten*, die mehr als 4 Rohstoffe kosten, werden durch den *Baukran* günstiger. Welchen Rohstoff ihr spart, bleibt euch überlassen.



Bibliothek (2)

Die ausgesuchte Karte könnt ihr ggf. auch sofort bauen bzw. ausspielen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Parlament (1)

Wenn ihr nicht wenigstens 2 Fortschrittspunkte auf den Ausbauten eures Fürstentums besitzt, dürft ihr das *Parlament* nicht bauen.



Rathaus (2)

Um das *Rathaus* bauen zu können, muss euer *Gemeindehaus* in einer Stadt stehen. Wenn ihr das *Rathaus* baut, bleibt das *Gemeindehaus* unter dem *Rathaus* liegen. Müsst ihr das *Rathaus* entfernen, bleibt das *Gemeindehaus* liegen. Solltet ihr das *Rathaus* mittels *Umzug* in eine andere Stadt verlegen, so zieht das *Gemeindehaus* mit um. Wenn ihr das *Rathaus* gebaut habt, dürft ihr dennoch kein zweites *Gemeindehaus* bauen, da das erste *Gemeindehaus* nach wie vor in eurem Fürstentum vorhanden ist.



Universität (2)

Wenn ihr weder ein *Kloster* noch eine *Bibliothek* besitzt, dürft ihr die *Universität* nicht bauen. Ihr dürft nur 1 *Universität* in eurem Fürstentum errichten. Die *Universität* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr die *Universität* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Einheiten und Gebäude mit der *Bedingung Universität* in eurem Fürstentum erhalten.

Ereigniskarten

(insg. 5 Karten)

Erfindung (2):

Siehe Basisset (Seite 31).



Seuche (3)

Landschaften, die an 2 Städte grenzen, verlieren nur 1 Rohstoff. Landschaftsausbauten, wie das *Goldversteck*, sind nicht von einer *Seuche* betroffen.

CATAN

STERNENFAHRER
DAS DUELL

Taucht ein in ein Weltraumabenteuer für 2 Spieler!

In den Weiten der Galaxie versucht ihr, Mut und Tapferkeit zu beweisen, um in den Galaktischen Rat aufgenommen zu werden. Gründet Kolonien auf unbekanntem Planeten, nehmt Handelsbeziehungen mit fremden Völkern auf und verbessert euer Sternenschiff durch praktische Ausbauten.

Doch nehmt euch in Acht! Fiese Piraten haben es auf euch abgesehen. Könnt ihr sie erfolgreich bekämpfen und euch euren Platz im Galaktischen Rat sichern?

Findet es heraus in CATAN - Sternenfahrer - Das Duell!





Zeit der Intrigen (insg. 28 Karten)

Aktionskarten

(insg. 7 Karten)



Bischof (2)

Wenn ihr weder *Kirche* noch *Bischofssitz* besitzt, könnt ihr den *Bischof* nicht ausspielen. Der Mitspieler bestimmt, von welchem Goldfluss (bzw. dem *Goldversteck*) er das Gold nimmt. Hat euer Mitspieler kein Gold, könnt ihr den *Bischof* nicht ausspielen.



Michael, der Baumeister (1)

Ihr dürft *Michael* nur für den Bau von genau 1 Gebäude nutzen.



Missionar (1)

Wenn ihr weder *Kirche* noch *Bischofssitz* besitzt, könnt ihr den *Missionar* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keinen Helden, könnt ihr den *Missionar* nicht ausspielen. Habt ihr keinen Platz in eurem Fürstentum, um den gewählten Helden aufzustellen, müsst ihr den Helden auf die Ablage legen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Habt ihr Platz in eurem Fürstentum, um den gewählten Helden aufzustellen, dürft ihr den Helden dennoch auf die (bzw. eure) Ablage legen.



Nornenpriesterin (2)

Wenn ihr weder die *Quelle Odins* noch den *Tempel Odins* besitzt, könnt ihr die *Nornenpriesterin* nicht ausspielen. Im Turnierspiel müsst ihr die Karten von einem eigenen Nachziehstapel nehmen. Erhaltene Karten dürft ihr noch im gleichen Zug einsetzen.



Priester Odins (1)

Wenn ihr keinen *Tempel Odins* besitzt, könnt ihr den *Priester Odins* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keine Handkarten, könnt ihr die *Priester Odins* nicht ausspielen. Euer Mitspieler zieht erst am Ende seines nächsten Zuges Ersatz für die verlorenen Karten nach – es sei denn, er nutzt die Funktion einer Karte, die ihm sofortiges Nachziehen erlaubt (z. B. *Walfabrtsort*). Sollte euer Mitspieler weder Aktionskarten noch Einheiten auf der Hand haben, kommt der *Priester Odins* dennoch auf den Ablagestapel. Euer Mitspieler muss euch nicht zeigen, welche Karten er unter welche Stapel legt bzw. in welcher Reihenfolge er die Karten ablegt. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Straßenergänzungen

(insg. 1 Karte)

Gebäude



Wirtshaus zur Roten Laterne (1)

Das *Wirtshaus* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Hat euer Mitspieler keine freie Straße (ohne Straßenergänzung), könnt ihr das *Wirtshaus* nicht bauen. Hat euer Mitspieler 3 weibliche Helden (*Inga*, *Siglind*, *Judith*, im Turnier ggf. auch *Irmgard* und *Marie*), wird das *Wirtshaus* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf eure Ablage.) Hat euer Mitspieler bereits 3 weibliche Helden, könnt ihr das *Wirtshaus* nicht bauen.

Landschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Gebäude



Klosterbrauerei (1)

Die *Klosterbrauerei* wird über bzw. unter ein Ackerland gelegt. Wenn ihr keine Stadt bzw. kein freies Ackerland besitzt, könnt ihr die *Klosterbrauerei* nicht ausspielen. Ihr dürft die *Klosterbrauerei* auch mehrmals in eurem Zug drehen – wenn dies von den Rohstoffen her möglich ist und euch dies sinnvoll erscheint – auch sofort nach dem Auslegen.

Einheiten



Reiner, der Müller (1)

Reiner wird über bzw. unter ein Ackerland gelegt. Wenn ihr kein freies Ackerland besitzt, könnt ihr *Reiner* nicht ausspielen. Ihr dürft über *Reiner* auch mehrmals Getreide tauschen, aber nur 1-mal pro Zug zum Kurs 1:1, wenn ihr eine *Getreidemühle* benachbart zum Ackerland besitzt, an dem *Reiner* ausliegt.

Ortschaftsausbauten

(insg. 5 Karten)

Besondere Orte



Großes Thing (1)

Wenn ihr *Kirche* und *Tempel Odins* nicht beide besitzt, könnt ihr das *Große Thing* nicht ausspielen. Das *Große Thing* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können das *Große Thing* nicht betreffen. Das *Große Thing* verhindert nur das Ausspielen von Angriffs-Aktionskarten. Andere Karten, die feindselige Aktionen auslösen (z. B. *Kaperschiff*, *Gottfried*, *der Intrigant* usw.) dürfen weiterhin ausgespielt bzw. eingesetzt werden.



Quelle Odins (1)

Ihr dürft nur 1 *Quelle Odins* in eurem Fürstentum besitzen. Die *Quelle Odins* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Quelle Odins* nicht betreffen. Wenn ihr Karten austauscht, dürft ihr zunächst 1 Karte austauschen und danach entscheiden, ob und wie ihr 1 weitere Karte austauscht.



Wallfahrtsort (1)

Ihr dürft nur 1 *Wallfahrtsort* in eurem Fürstentum besitzen. Der *Wallfahrtsort* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können den *Wallfahrtsort* nicht betreffen.

Wenn ihr aus irgendeinem Grund gezwungen werdet, Handkarten abzugeben, zieht ihr sofort im Anschluss bis zu eurer erlaubten Handkartenzahl nach. Ihr dürft nicht freiwillig weniger Karten ziehen. Muss auch euer Mitspieler Handkarten ablegen, wartet ihr mit dem Nachziehen, bis euer Mitspieler seine Karten abgelegt hat. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Der *Wallfahrtsort* wird nur durch Ereignisse sowie Aktionskarten und Effekte des Mitspielers aktiviert. Wenn ihr durch eigene Aktionskarten oder Aktivitäten Handkarten verliert oder ablegt, wird der *Wallfahrtsort* nicht aktiviert.



Kirche (2)

Ihr dürft nur 1 *Kirche* in eurem Fürstentum bauen. Die *Kirche* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr die *Kirche* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Kirche* in eurem Fürstentum erhalten. Habt ihr keinen Platz für das Gold, dürft ihr die *Kirche* dennoch bauen.



Opferstätte (1)

Wenn ihr weder den *Tempel* noch die *Quelle Odins* besitzt, könnt ihr die *Opferstätte* nicht bauen. Wollt auf Weideland benachbart zu einer *Opferstätte* wird bei einem Räuberüberfall auch dann nicht geraubt, wenn ihr mehr als 7 Rohstoffe auf euren ungeschützten Landschaften besitzt.



Tempel Odins (2)

Ihr dürft nur 1 *Tempel Odins* in eurem Fürstentum bauen. Erhaltene Karten dürft ihr noch im gleichen Zug einsetzen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Der *Tempel Odins* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr den *Tempel Odins* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Tempel Odins* in eurem Fürstentum erhalten.

Einheiten



Gottfried, der Intrigant (1)

Gottfried ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Ihr könnt in jedem eurer Züge erneut 1 Gold bezahlen und die Handkarten eures Mitspielers anschauen. Erst wenn ihr euch entscheidet, eine der Karten zu nehmen, kommt *Gottfried* auf die Ablage.



Meister der Bruderschaft (1)

Wenn ihr ein *Kloster* besitzt, könnt ihr den *Meister der Bruderschaft* nicht ausspielen. Wenn ihr den *Meister* besitzt, könnt ihr kein *Kloster* bauen. Ihr dürft nur 1 *Meister der Bruderschaft* in eurem Fürstentum bauen. Der *Meister* ist eine Einheit mit Sondereigenschaft, die sie neben ihrem Fortschritts- und Geschickpunkt besitzt. Egal wie viel Gold euer Mitspieler zahlt, um eine Aktionskarte zu spielen, ihr erhaltet in jedem Fall nur 1 Gold, vorausgesetzt ihr könnt dieses unterbringen. Ihr erhaltet das Gold unabhängig vom Ausgang der Aktion. Beim Ereignis *Erfindung* erhaltet ihr für den *Meister* keinen Rohstoff, da der *Meister* kein Gebäude ist.



Bran, Streiter des Tempels (1)

Bran ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinen Stärke- und Siegpunkten besitzt. Wenn ihr keinen *Tempel Odins* besitzt, könnt ihr *Bran* nicht ausspielen. *Bran* wird auf den *Tempel* gelegt. Der *Tempel* ist vor allen auf der Karte genannten Einwirkungen geschützt – *Bran* ist nicht geschützt und kann von Einwirkungen, die sich auf Helden/Einheiten beziehen, betroffen werden. Erhaltene Karten dürft ihr noch im gleichen Zug einsetzen. *Bran* zählt zusammen mit dem *Tempel* 2 Siegpunkte. Alle Funktionen des *Tempel* bleiben erhalten.

Stadtausbauten

(insg. 9 Karten)

Gebäude



Bischofssitz (2)

Wenn ihr weder eine *Kirche* noch ein *Kloster* noch eine *Kapelle* besitzt, könnt ihr den *Bischofssitz* nicht bauen. Hat euer Mitspieler weniger als 3 Einheiten, wählt ihr entsprechend weniger Einheiten aus. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Wenn euer Mitspieler keine Einheit in seinem Fürstentum ausliegen hat, könnt ihr den *Bischofssitz* dennoch bauen.



Judith, Hüterin der Kirche (1):

Judith ist eine Heldin mit Sondereigenschaft, die sie neben ihren Geschick- und Siegpunkten besitzt. Wenn ihr keine *Kirche* besitzt, könnt ihr *Judith* nicht ausspielen. *Judith* wird auf die *Kirche* gelegt. Die *Kirche* ist vor allen auf der Karte genannten Einwirkungen geschützt – *Judith* selbst ist nicht geschützt und kann von allen Einwirkungen, die sich auf Helden/Einheiten beziehen, betroffen werden. *Judith* zählt zusammen mit der darunter liegenden *Kirche* 2 Siegpunkte. Alle Funktionen der *Kirche* bleiben erhalten.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)



Glaubensstreit (2)

Wer sowohl *Kirche* als auch *Tempel Odins* besitzt, darf bis zu 4 Handkarten behalten. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Wolle und Gold, die ihr nicht unterbringen könnt, gehen verloren.



Gute Nachbarschaft (2)

Liegt auf einem Nachziehstapel bereits eine offene Karte, so bleibt diese dort liegen, es wird keine weitere Karte aufgedeckt. Erst wenn alle Karten aufgedeckt sind, entscheidet sich der jeweilige Besitzer der *Quelle Odins* bzw. des *Wallfahrtsorts* ob und welche Karte er auf die Hand bzw. welchen Rohstoff er nimmt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Turnierspiel: Sollten beide Spieler eine *Quelle Odins* bzw. einen *Wallfahrtsort* besitzen, so entscheidet zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, ob und welche Karte er nimmt bzw. welchen Rohstoff.

Zeit der Handelsherren

(insg. 30 Karten)

Metropolen (Zentralkarten)

(insg. 1 Karte)



Handelsmetropole (1)

Wenn ihr keine Stadt habt, könnt ihr die *Handelsmetropole* nicht bauen. Wenn ihr weder eine *Residenz* auf Stufe 3 noch 6 Handpunkte besitzt, könnt ihr die *Handelsmetropole* nicht bauen. Die *Handelsmetropole* zählt einschließlich der aufgewerteten Stadt insgesamt 4 Siegpunkte. Alle Spieleffekte und Auswirkungen, die sich auf Städte beziehen, beziehen sich auch auf die *Handelsmetropole*. Wie Siedlungen, Straßen und Städte kann die *Handelsmetropole* nicht abgerissen werden oder durch andere Effekte als solche, die sich direkt auf Städte beziehen, betroffen werden.

Aktionskarten

(insg. 8 Karten)



Bettelmönche (1)

Hat euer Mitspieler den Handelsvorteil nicht, könnt ihr die *Bettelmönche* nicht ausspielen. Wenn ihr die *Bettelmönche* ausspielt, bestimmt ihr 1 (bzw. 2) Rohstoff(e), den/die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr die *Bettelmönche* nicht ausspielen.



Handelsherr Gero (1)

Wenn ihr nicht wenigstens 2 *Handelsschiffe* besitzt, könnt ihr *Gero* nicht ausspielen.



Handelsberrin Hergild (1):

Wenn ihr weder einen *Handelshafen* noch 2 *Handelsschiffe* besitzt, könnt ihr *Hergild* nicht ausspielen. Wenn ihr zwar einen *Handelshafen*, aber nicht wenigstens 1 Gemeines *Handelsschiff* (Erz-, Getreide-, Holz-, Lehm-, Wolle- oder Gold-Handelsschiff) besitzt, könnt ihr *Hergild* ebenfalls nicht ausspielen.



Handelsmonopol (1):

Wenn ihr keinen *Handelshafen* besitzt, könnt ihr das *Handelsmonopol* nicht ausspielen. Wenn ihr das *Handelsmonopol* ausspielt, bestimmt ihr 1–3 Rohstoffe einer Sorte, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr das *Handelsmonopol* nicht ausspielen. Ihr könnt auch einen der erhaltenen Rohstoffe zurückgeben.



Seehandelsmonopol (2):

Wenn ihr nicht wenigstens 1 *Handelsschiff* mehr besitzt als euer Mitspieler, könnt ihr das *Seehandelsmonopol* nicht ausspielen. Wenn ihr das *Seehandelsmonopol* ausspielt, bestimmt ihr 1 (bzw. 2) Rohstoff(e), den/die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr das *Seehandelsmonopol* nicht ausspielen.



Taktischer Rückzug (1):

Wenn ihr keine Gebäude im Fürstentum eures Mitspielers gebaut habt, könnt ihr den *Taktischen Rückzug* nicht ausspielen. Wenn ihr den *Taktischen Rückzug* ausspielt, bestimmt ihr 1 Rohstoff, den euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher Landschaft er diesen Rohstoff nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr den *Taktischen Rückzug* nicht ausspielen.



Zunftmeister (1):

Wenn ihr keine *Handwerkerzunft* besitzt, könnt ihr den *Zunftmeister* nicht ausspielen.

Straßenergänzungen

(insg. 3 Karten)

Gebäude



Handelsposten (2)

Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr den *Handelsposten* nicht bauen. Liegt der *Handelsposten* z. B. zwischen einem Weideland und einem Ackerland, so dürft ihr mit dem *Handelsposten* 1-mal pro Zug 1 Getreide von diesem Ackerland in 1 Wolle auf diesem Weideland umwandeln (bzw. umgekehrt). Ihr dürft beide *Handelsposten* in eurem Fürstentum ausliegen haben – auf verschiedenen Straßen. Jeder *Handelsposten* darf pro Zug genau 1-mal genutzt werden.



Räuberlager (1)

Das *Räuberlager* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn euer Mitspieler keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) hat, könnt ihr das *Räuberlager* nicht bauen.

Ihr erhaltet jedesmal 1 Gold, wenn euer Mitspieler 1 Rohstoff über seinen *Markt* erhält und diesen einlagert. Würde euer Mitspieler 1 Rohstoff erhalten, den er aber nicht einlagern kann, so erhaltet ihr auch kein Gold. Habt ihr keinen Platz für das Gold, geht dieses verloren. Die Handlungspunkte des Mitspielers können nicht unter 0 fallen.

Landschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Gebäude



Residenz des Papier-Handelsberrn (1)

Die *Residenz des Papier-Handelsberrn* wird über bzw. unter einen Wald gelegt. Wenn ihr keine Stadt bzw. keinen freien Wald besitzt, könnt ihr die *Residenz des Papier-Handelsberrn* nicht bauen. Ihr dürft die *Residenz* in dem Zug, in dem ihr sie baut, auch gleich drehen – vorausgesetzt ihr besitzt mindestens 2 Holz im angrenzenden Wald. Wenn ihr euren Wald über Tauschaktionen oder Aktionskarten wieder mit Holz auffüllt, könnt ihr die *Residenz* auch mehrmals in eurem Zug drehen.



Residenz des Tuch-Handelsberrn (1)

Die *Residenz des Tuch-Handelsberrn* wird über bzw. unter ein Weideland gelegt. Wenn ihr keine Stadt bzw. kein freies Weideland besitzt, könnt ihr die *Residenz des Tuch-Handelsberrn* nicht bauen. Ihr dürft die *Residenz* in dem Zug, in dem ihr sie baut, auch gleich drehen – vorausgesetzt ihr besitzt mindestens 2 Wolle im angrenzenden Weideland. Wenn ihr euer Weideland über Tauschaktionen oder Aktionskarten wieder mit Wolle auffüllt, könnt ihr die *Residenz* auch mehrmals in eurem Zug drehen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 4 Karten)

Gebäude



Wagner (1)

Ihr könnt Rohstoffe nur zwischen gleichen Landschaften verschieben, also z. B. auch nicht zwischen einem Goldfluss und einem *Goldversteck*. Ein neu gebauter *Wagner* darf sofort genutzt werden. Ihr könnt nur eine der beiden alternativen Funktionen innerhalb eines Zuges einsetzen.

Einheiten

Kaperschiff (1)

Siehe Zeit des Goldes (Seite 32).



Olaf, der Kauffahrer (1)

Olaf ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Handels- und Geschickspunkt besitzt. Wenn ihr die Eigenschaft von *Olaf* nutzt, bestimmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Ihr müsst ihm danach 1 beliebigen Rohstoff zurückgeben. Das kann auch ein Rohstoff sein, den ihr eben erst von ihm erhalten habt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr die Sondereigenschaft von *Olaf* nicht nutzen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Schiffsbauer (1)

Ihr dürft nur 1 *Schiffsbauer* in eurem Fürstentum bauen. Der *Schiffsbauer* ist eine Einheit mit Sondereigenschaften, die sie neben ihrem Geschickspunkt besitzt. Ihr dürft die Fähigkeit bei jedem Schiff, das ihr baut, einsetzen, auch mehrmals pro Zug. Zusätzlich dürft ihr für je 1 Gold je 1 *Handelsschiff* aus der Ablage holen. Zurückgeholte *Handelsschiffe* nehmt ihr auf die Hand. Ihr dürft mehrere *Handelsschiffe* pro Zug aus der Ablage zurückholen, müsst aber für jedes Schiff 1 Gold bezahlen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Stadtausbauten

(insg. 8 Karten)

Gebäude



Bund der Handelsberren (1)

Der *Bund der Handelsberren* erlaubt es euch, von den Tauschvorgängen eures Mitspielers zu profitieren. Erhaltet ihr einen Rohstoff, den ihr nicht einlagern könnt, geht dieser verloren.



Handelsbafen (2):

Ihr dürft nur 1 *Handelsbafen* in eurem Fürstentum bauen. Auch wenn ihr mehrere *Residenzen* besitzt, dürft ihr pro Zug nur 1 von diesen um 1 Stufe reduzieren. Ihr dürft auch eine eben erst hochgedrehte *Residenz* wieder reduzieren – sofern dies die erste Reduzierung in diesem Zug ist. Der *Handelsbafen* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr den *Handelsbafen* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Handelsbafen* in eurem Fürstentum erhalten.



Handwerkerzunft (2):

Ihr dürft nur 1 *Handwerkerzunft* in eurem Fürstentum bauen. Ihr müsst alle eure *Residenzen* hochdrehen. Habt ihr keine *Residenz* oder nur *Residenzen* auf der 3. Stufe, nehmt ihr euch 2 beliebige Rohstoffe. Auch in diesem Fall müsst ihr zunächst die *Handwerkerzunft* komplett bezahlen, erst danach erhaltet ihr die 2 Rohstoffe.



Leuchtturm (2):

Wenn ihr weder einen *Handelsbafen* noch 2 *Handelsschiffe* besitzt, könnt ihr den *Leuchtturm* nicht bauen. Der *Leuchtturm* wirkt auch auf das *Große Handelsschiff*. Ihr dürft dann 1-mal in eurem Zug einen Rohstoff der rechts oder links an das *Große Handelsschiff* grenzenden Landschaft 1:1 tauschen.



Niederlassung (1):

Die *Niederlassung* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn ihr keinen *Handelsbafen* besitzt, könnt ihr die *Niederlassung* nicht bauen. Wenn euer Mitspieler keinen freien Bauplatz in einer Stadt hat, könnt ihr die *Niederlassung* nicht bauen.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)



Glückliche Handelsfahrt (2)

Rohstoffe, die ihr nicht unterbringen könnt, gehen verloren. Ihr erhaltet nur für genau 1 *Handelsschiff* bis zu 2 Rohstoffe, auch wenn ihr das *Große Handelsschiff* und weitere *Handelsschiffe* besitzt. Der Hinweis auf das *Große Handelsschiff* erläutert nur, welche Rohstoffe ihr erhaltet, wenn ihr das *Große Handelsschiff* als betroffenes *Handelsschiff* bestimmt.



Launische See (1)

Es gilt die Zahl, die der Ertragswürfel zeigt, es wird also nicht erneut gewürfelt. Rohstoffe, die ihr nicht unterbringen könnt, gehen verloren. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Stunde der Handelsberren (1)

Besitz ihr mehrere *Residenzen*, dreht ihr jede 1 Stufe höher. Für jede *Residenz*, die bereits auf der höchsten Stufe steht, erhaltet ihr 1 Rohstoff in der zugehörigen Landschaft.



Zeit der Barbaren

(insg. 32 Karten)

Zählkarten

(insg. 2 Karten)



Triumphkarte (2)

Die *Triumphkarte* kommt im Themenspiel beim Bau eurer ersten Stadt automatisch ins Spiel. (Turnierspiel und Duell: Hier müsst ihr die *Triumphkarte* auf der Hand haben und aktiv auslegen, sobald ihr eine Stadt gebaut habt.) Legt die *Triumphkarte* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigt ihr den Bauplatz an dieser Landschaft später, so könnt ihr die *Triumphkarte* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen. Ihr dürft nur 1 *Triumphkarte* auslegen.

Aktionskarten

(insg. 8 Karten)



Bündnis gegen die Barbaren (2)

Wenn ihr nicht wenigstens 1 Einheit und wenigstens 1 Siegpunkt auf der *Triumphkarte* besitzt, könnt ihr das *Bündnis* nicht spielen. Wenn weder ihr noch euer Mitspieler Rohstoffe unterbringen könnt, könnt ihr das *Bündnis* nicht ausspielen.



Burggraf (2)

Wenn ihr keine *Burg* besitzt, könnt ihr den *Burggrafen* nicht ausspielen. Wenn ihr gar keine Rohstoffe in den angrenzenden Landschaften unterbringen könnt, könnt ihr den *Burggrafen* ebenfalls nicht ausspielen.



Siegfried, Bezwingen der Barbaren (1)

Wenn ihr keine *Burg* und zugleich wenigstens 2 Helden besitzt, könnt ihr *Siegfried* nicht ausspielen. Wenn ihr weder Rohstoffe unterbringen, noch eure *Triumphkarte* hochdrehen könnt, könnt ihr *Siegfried* nicht ausspielen.

Umzug (1)

Siehe Basisset (Seite 29).



Wettstreit der Helden (2)

Wenn ihr oder euer Mitspieler keinen Platz für wenigstens 1 Rohstoff habt, könnt ihr den *Wettstreit* nicht ausspielen. Wenn ihr keinen Helden besitzt, könnt ihr den *Wettstreit* ebenfalls nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler keinen Helden hat, so könnt ihr den *Wettstreit* ausspielen, für den Mitspieler zählt dann nur der Würfelwurf.

Straßenergänzungen

(insg. 1 Karte)

Gebäude



Barbarenstützpunkt (1)

Der *Barbarenstützpunkt* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn euer Mitspieler weder eine freie Straße (ohne Straßenergänzung) noch eine Stadt neben einer solchen Straße hat, könnt ihr den *Barbarenstützpunkt* nicht bauen. Hat euer Mitspieler 3 Siegpunkte auf der *Triumphkarte*, so wird der *Barbarenstützpunkt* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf die Ablage des Besitzers des *Barbarenstützpunktes*.) Hat euer Mitspieler bereits 3 Siegpunkte auf der *Triumphkarte*, könnt ihr den *Barbarenstützpunkt* nicht bauen.

Landschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Gebäude



Grenzfestung (2)

Ihr dürft nur 1 *Grenzfestung* in eurem Fürstentum bauen. Die *Grenzfestung* wird über bzw. unter ein Hüggelland gelegt. Wenn ihr kein freies Hüggelland mit wenigstens 1 Lehm besitzt, könnt ihr die *Grenzfestung* nicht bauen. Ihr dürft die *Grenzfestung* in dem Zug, in dem ihr sie baut, gleich drehen, wenn ihr die dafür erforderlichen Rohstoffe besitzt. Wenn ihr möchtet und es eure Rohstoffe erlauben, auch mehrmals.

Ortschaftsausbauten (insg. 6 Karten)

Gebäude



Wirtshaus zum weißen Raben (1)
Viel Glück beim Zocken! Wenn ihr Rohstoffe gewinnt, dürft ihr auch Gold nehmen, wenn euch dies sinnvoll erscheint.

Einheiten



Arnd, der Stratege (1)
Arnd ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärke- und Geschickspunkt besitzt. Jeder weitere Held in derselben Ortschaft wie Arnd zählt als 2 Einheiten – aber ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall*.



Baroc, der Barbar (1)
Baroc ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Erz, das ihr nicht unterbringen könnt, geht verloren.



Karavelle (1)
Wenn ihr keine Stadt besitzt, könnt ihr die *Karavelle* nicht bauen. Wenn ihr eine Stadt besitzt, dürft ihr die *Karavelle* auch in einer Siedlung bauen. Jedes weitere Schiff in derselben Ortschaft wie die *Karavelle* zählt als 2 Einheiten – aber ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall*.



Marie, die Schildmaid (1)
Hat euer Mitspieler nur 1 Helden, so übernimmt ihr diesen. Turnierspiel und Duell: Euer Mitspieler darf keine Helden auswählen, die nicht auf den Bauplatz von Marie gelegt werden können (z. B. *Judith*, *Bran*, *Reiner*). Hat euer Mitspieler keine Helden, die auf den Platz von Marie ausgelegt werden können, so könnt ihr *Maries* Funktion nicht nutzen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) *Irmgard* wirkt bei der Nutzung von Marie nicht, da die Nutzung keine Aktion ist.



Siward, der Späher (1)
Siward ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Wenn ihr die obersten Karten eines Stapels anschaut, dürft ihr die Reihenfolge der Karten nicht ändern. Ihr könnt in eurem Zug nur 1 der 3 Möglichkeiten nutzen und nur genau 1-mal. Ihr dürft Siward nur in eurer Aktionsphase einsetzen, also nicht beim Nachziehen oder Austauschen von Karten. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Im Turnierspiel könnt ihr Siward auch in der Vorbereitungsphase nutzen, jedoch nicht dafür, die Karten eures Mitspielers anzusehen.

Stadtausbauten (insg. 9 Karten)

Gebäude



Burg (2)
Ihr dürft nur 1 *Burg* in eurem Fürstentum bauen. Die Stärkepunkte der *Grenzfestung* zählen ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall* als Einheiten. Die *Burg* ist ein Bedingungsgebäude für einige Aktionskarten und beeinflusst andere Ausbaukarten.



Geheime Bruderschaft (2):
Ihr dürft nur 1 *Geheime Bruderschaft* in eurem Fürstentum bauen. Ihr könnt die zweite Funktion der *Geheimen Bruderschaft* nur 1-mal in eurem Zug nutzen um Karten abzulegen. Das Verkaufen einer Karte ist kein „Auspielen“. Ihr könnt also auch Aktionskarten bzw. Einheiten verkaufen, die ihr nicht ausspielen könntet, weil ihr die Bedingungen nicht erfüllt.



Vogtei (2):
Ihr dürft nur 1 *Vogtei* in eurem Fürstentum bauen. Ihr dürft die gezogene Karte sofort einsetzen – vorausgesetzt, dies ist regelkonform möglich. Habt ihr nach dem Ziehen über die *Vogtei* mehr Handkarten als erlaubt, müsst ihr überzählige Karten erst am Ende eures Zuges abgeben – wenn ihr dann noch zu viele Handkarten besitzt. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Zeughaus (2):
Egal welche Landschaften sich benachbart zu einem *Zeughaus* befinden – Wolle und Gold auf den benachbarten Landschaften werden bei einem *Räuberüberfall* auch dann nicht geraubt, wenn ihr mehr als 7 Rohstoffe auf euren ungeschützten Landschaften besitzt.

Einheiten



Wolfgang, der Gaukler (1)
Wolfgang ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Geschickspunkt besitzt. Bei einem *Fest* dürft ihr entscheiden, ob ihr 1 oder 2 Rohstoffe nehmt. Nehmt ihr keinen Rohstoff, darf euer Mitspieler Wolfgang nicht übernehmen. Nehmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, so darf euer Mitspieler 2 Gold bezahlen und Wolfgang bei sich auslegen. Ein vorhandener *Übungsplatz* wirkt beim Bau von Wolfgang, nicht aber bei der Übernahme nach einem *Fest*. *Irmgard* wirkt bei der Übernahme von Wolfgang nicht, da Wolfgang das Fürstentum nicht aufgrund des Ereignisses *Fest* verlässt, sondern aufgrund der Entscheidung des Besitzers, *Wolfgang*s Eigenschaft zu nutzen.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)



Barbarenüberfall (3)

Solange ihr nur Siedlungen habt, können euch die Barbaren nichts anhaben. Ihr könnt aber auch nichts gewinnen. Jeder Spieler zählt nur seine eigenen Siegpunkte aus Städten, Stadtausbauten und *Metropolen*. Es zählen nur direkte Siegpunkte, die sich auf diesen Karten befinden. Indirekte Siegpunkte, z. B. ein Handelsvorteil, den man durch Handelspunkte auf Stadtausbauten erhalten hat, zählen nicht mit. Beachtet die Sonderregel für die Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels im Themenspiel zu Beginn der Partie.



Rückzug der Barbaren (1)

Im Themenspiel und im Duell entscheidet zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, welchen Stapel er wählt. Der Mitspieler muss einen anderen Stapel wählen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Zeit der Entdecker

(insg. 50 Karten)

Metropolen (Zentralkarten) (insg. 2 Karten)



Entdeckermetropole (2)

Wenn ihr keine Stadt neben eurem *Entdeckerhafen* habt, könnt ihr die *Entdeckermetropole* nicht bauen. Wenn ihr weder 6 entdeckte Meerkarten noch 2 oder mehr Inseln auf Stufe 3 habt, könnt ihr die *Entdeckermetropole* nicht bauen. Die *Entdeckermetropole* zählt einschließlich der aufgewerteten Stadt insgesamt 4 Siegpunkte. Alle Spieleffekte und Auswirkungen, die sich auf Städte beziehen, beziehen sich auch auf die *Entdeckermetropole*. Wie Siedlungen, Straßen und Städte kann die *Entdeckermetropole* nicht abgerissen werden oder durch andere Effekte als solche, die sich direkt auf Städte beziehen, betroffen werden.

Aktionskarten

(insg. 10 Karten)



Botschafter (2)

Wenn ihr nicht wenigstens eine der drei genannten Inseln auf die 1. Stufe gedreht habt, könnt ihr den *Botschafter* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht wenigstens einen der verfügbaren Entdeckungsvorteile nutzen könnt, könnt ihr den *Botschafter* nicht ausspielen. Habt ihr mehrere dieser Inseln auf Stufe 1 oder höher gedreht, müsst ihr euch für 1 der Vorteile entscheiden.



Kartograph (2)

Wenn ihr keinen Segelpunkt besitzt, könnt ihr den *Kartographen* nicht ausspielen. Ihr dürft den *Kartographen* auch spielen, wenn ihr keine verdeckten Meerkarten habt, müsst dann aber 2 Meerkarten vertauschen. Wenn ihr eine verdeckte Meerkarte angeschaut habt, müsst ihr danach keine Meerkarten vertauschen.



Lars, der Seeheld (2)

Ihr könnt *Lars* nur ausspielen, wenn ihr gegen einen Piraten kämpft. Wenn ihr nicht wenigstens 1 Kanonenpunkt besitzt, könnt ihr *Lars* nicht ausspielen. Ihr dürft *Lars* ausspielen, auch wenn ihr den Kampf sicher gewinnen würdet. Ihr dürft *Lars* jedoch nicht nachträglich ausspielen, wenn ihr einen Kampf verloren habt. Wenn ihr eine *Geschützgießerei* habt, dürft ihr *Lars* aber statt der Wiederholung des Würfelwurfes spielen.



Navigator (2)

Wenn ihr keine 2 Segelpunkte besitzt, könnt ihr den *Navigator* nicht ausspielen. Wenn ihr keine weitere Aktion durchführen könnt (oder wollt), könnt ihr den *Navigator* nicht ausspielen. Ihr dürft nur Entdeckerschiffe zurücknehmen; sollte ein Entdeckerschiff durch einen Kampf versenkt (auf die leere Seite gedreht) worden sein, könnt ihr diese Scheibe über den *Navigator* nicht zurücknehmen. **Achtung:** Der *Navigator* erlaubt es nicht, eine zweite Entdeckung in einem Zug durchzuführen. Die zweite Aktion eines Entdeckerschiffes kann eine Entdeckung sein, aber nur dann, wenn in diesem Zug noch kein neues Feld entdeckt worden ist! (Ihr könnt aber eine zweite Mission zu einer Karte durchführen.) **Ausnahme:** In Kombination mit dem *Astronom* kann das vom *Navigator* zurückgeholte Entdeckerschiff auch eine zweite Entdeckung durchführen.



Volle Breitseite (2)

Wenn ihr nicht wenigstens 2 Kanonenpunkte besitzt, könnt ihr die *Volle Breitseite* nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler weder ein Entdeckerschiff noch eine Insel auf Stufe 1 oder höher besitzt, könnt ihr die *Volle Breitseite* nicht ausspielen. Ihr dürft nur Inseln, aber keine Piratenkarten des Mitspielers herunterdrehen.

Landschaftsausbauten

(insg. 4 Karten)

Gebäude



Anlegestelle (2)

Ihr dürft nur 1 *Anlegestelle* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr keine freie Landschaft besitzt, die direkt an euren *Entdeckerhafen* grenzt, könnt ihr die *Anlegestelle* nicht bauen. Wird die angrenzende Landschaft mittels eines Umzugs getauscht, bleibt die *Anlegestelle* liegen.



Werft (2)

Ihr dürft nur 1 *Werft* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr keine freie Landschaft besitzt, die direkt an euren *Entdeckerhafen* grenzt, könnt ihr die *Werft* nicht bauen. Wird die angrenzende Landschaft mittels eines Umzugs getauscht, bleibt die *Werft* liegen.

Meerkarten

(insg. 20 Karten)



Entdeckerhafen (2x1)

Der *Entdeckerhafen* liegt immer anstelle einer Straße an der rechten oder linken Seite des Fürstentums aus. Bei Spielbeginn liegen dort 1 Entdeckerschiff (Holzscheibe mit Schiffseite oben) und 2 Holzscheiben mit leerer Seite nach oben. Ein Entdeckerschiff zu bauen, kostet 1 Holz und 1 Wolle. Ein *Schiffsbauer* („Zeit der Handelsherren“) verbilligt den Bau eines Entdeckerschiffs nicht. Entdeckerschiffe sind keine Einheiten und werden nicht von Karten beeinflusst, die sich auf Einheiten beziehen. Sie gelten auch nicht als Einheit hinsichtlich des *Barbarenüberfalls* („Zeit der Barbaren“).

Inseln



Insel der Barden (2x1)

Hat euer Mitspieler keine (passenden) Handkarten, verfällt der Vorteil. Das Getreide, das ihr den *Barden* schenkt, darf von verschiedenen Ackerländern stammen.



Insel der Gelehrten (2x1)

Wenn ihr einen Stapel wählt, der nur 1 Karte enthält, erhaltet ihr nur diese Karte. Das Holz, das ihr den *Gelehrten* schenkt, darf von verschiedenen Wäldern stammen.



Insel der Händler (2x1)

Habt ihr keinen Rohstoff, könnt ihr den Vorteil nicht nutzen. Habt ihr nur Platz für 1 Rohstoff, verfällt der 2. Rohstoff. Die Wolle, die ihr den *Händlern* schenkt, darf von verschiedenen Weiden stammen.



Insel des vergessenen Stammes (2x1)

Nach der Entdeckung könnt ihr sofort eine Mission durchführen. Ihr könnt hierbei erneut die *Insel des vergessenen Stammes* als Ziel der Mission wählen. Beim Ergebnis 2–4: Das gewürfelte Ereignis gilt für beide Spieler.

Piraten



Cimmarone (2x1), Haidao Chang (2x1), Jean (2x1)

Die Piraten unterscheiden sich in Kampfstärke und den geforderten Rohstoffen, werden ansonsten aber gleich behandelt: Alle Piraten fordern bei der Entdeckung Gold bzw. Rohstoffe. Habt ihr kein Gold bzw. keine Rohstoffe oder wollt ihr euer Gold bzw. eure Rohstoffe nicht abgeben, müsst ihr kämpfen. Hierzu addiert ihr alle Kanonen auf euren Karten *Geschützgießerei*, *Waffenschmiede* und *Werft* und würfelt. Addiert das Würfelergebnis zur Anzahl eurer Kanonen. Ist die Summe höher als die Anzahl der Kanonen des Piraten, gewinnt ihr und dreht die Piratenkarte eine Stufe höher. Bei

einem Gleichstand müsst ihr erneut würfeln. Ist die Summe niedriger, müsst ihr das Schiffsplättchen umdrehen. Ihr könnt euch nach einer Niederlage nicht nachträglich dafür entscheiden, der Forderung nach Rohstoffen bzw. Gold nachzukommen.

Wracks



Wrack (2x2)

Nachdem ihr ein *Wrack* entdeckt habt, dürft ihr im ganzen Spielverlauf keine weitere Aktion mit dieser Karte durchführen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 6 Karten)

Gebäude



Segelmacherei (3) Waffenschmiede (3)

Stadtausbauten

(insg. 4 Karten)

Gebäude



Geschützgießerei (2)

Ihr dürft nur 1 *Geschützgießerei* in eurem Fürstentum bauen.

Einheiten



Astronom (2)

Ihr dürft nur 1 *Astronom* in eurem Fürstentum bauen. Der *Astronom* ist die einzige Möglichkeit, um in einem Zug mehr als 1 Meerfeld zu entdecken – vorausgesetzt ihr habt wenigstens 2 Entdeckerschiffe (oder nutzt zusätzlich den *Navigator*).

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)



Erfolgreichster Entdecker (2)

Bei Gleichstand dürfen beide Spieler auch vom selben Stapel ziehen, der Spieler am Zug entscheidet zuerst, von welchem Stapel er zieht, erst danach muss sich der Mitspieler entscheiden.



Freundschaft der Völker (2)

Erhaltet ihr mehr Rohstoffe als ihr einlagern könnt, gehen die überzähligen Rohstoffe verloren.



Zeit der Weisen

(insg. 41 Karten)

Zählkarten

(insg. 2 Karten)



Manifest des humanen Handelns (2)

Nach dem Bau eurer ersten Stadt dürft ihr das *Manifest* vom offenen Ausbaustapel nehmen und in euer Fürstentum legen. Duell der Fürsten und Turnierspiel: Hier müsst ihr das *Manifest* auf der Hand haben und auslegen, nachdem ihr eine Stadt gebaut habt. Legt das *Manifest* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigt ihr den Bauplatz an dieser Landschaft später, so könnt ihr das *Manifest* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen (siehe auch S. 14 „Zählkarten“).

Aktionskarten

(insg. 12 Karten)



Disput der Weisen (2)

Es kostet 1 Eule, den *Disput* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr den *Disput* nicht ausspielen. Wenn ihr keinen *Weisen* besitzt, könnt ihr den *Disput* nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler keinen *Weisen* besitzt, könnt ihr den *Disput* nicht ausspielen.



Goldene Zeiten (2)

Es kostet 1 Eule, die *Goldenen Zeiten* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr die *Goldenen Zeiten* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht mindestens die 1. Stufe auf eurem *Manifest des humanen Handelns* erreicht habt, könnt ihr die *Goldenen Zeiten* nicht ausspielen.



Kraft der Haine (2)

Wenn ihr keinen Hain besitzt, könnt ihr die *Kraft der Haine* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht wenigstens 2 *Weise* besitzt, könnt ihr die *Kraft der Haine* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht wenigstens Platz für 1 Eule auf euren *Weisen* habt, könnt ihr die *Kraft der Haine* nicht ausspielen.



Weise Abwehr (2)

Es kostet 1 Eule, die *Weise Abwehr* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr die *Weise Abwehr* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keine Handkarten, könnt ihr die *Weise Abwehr* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler wenigstens 1 Angriffs-Aktionskarte auf der Hand, so muss er **alle** seine Handkarten unter beliebige passende Nachziehstapel schieben. Euer Mitspieler entscheidet, unter welche(n) Nachziehstapel er die Karten schiebt.



Weiser Ausgleich (2)

Es kostet 3 Eulen, den *Weisen Ausgleich* auszuspielen – wenn ihr keine 3 Eulen habt, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nicht ausspielen. Habt ihr gleich viele oder mehr Städte als euer Mitspieler, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nur spielen, wenn ihr weniger

Siegpunkte habt. Habt ihr gleich viele oder mehr Siegpunkte als euer Mitspieler, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nur spielen, wenn ihr weniger Städte habt. Wenn ihr keine Siedlung habt, die ihr zur Stadt ausbauen könnt, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nicht ausspielen.



Weise Voraussicht (2)

Es kostet 1 Eule, die *Weise Voraussicht* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr die *Weise Voraussicht* nicht ausspielen. Ihr müsst dem Mitspieler die entfernte Karte nicht zeigen (am besten verdeckt in die Schachtel zurücklegen).

Landschaftsausbauten

(insg. 8 Karten)

Einheiten

Weise allgemein:

Alle *Weisen* haben 0 Eulen, wenn sie ins Spiel kommen. *Weise* gelten als Einheiten und als Landschaftsausbauten und können von allen Effekten, die sich auf eine von beiden Kategorien beziehen, betroffen werden. *Weise* sind keine *Helden* und können von Effekten, die sich auf *Helden* beziehen, nicht betroffen werden.



Erste Weise (2)

Ihr dürft nur 1 *Erste Weise* in eurem Fürstentum bauen. Die *Ersten Weisen* unterscheiden sich nur dadurch von den Spezialisierten *Weisen*, dass sie an eine beliebige Landschaft angelegt werden können. Wenn ihr keine freie Landschaft besitzt, könnt ihr die *Erste Weise* nicht auslegen.



Spezialisierte Weise (6): Barbara, Weise des Ackerlandes; Frederick, Weiser des Hügellandes; Michaela, Weise des Weidelandes; Peter, Weiser des Waldes; Piet, Weiser des Gebirges; Walther, Weiser des Goldflusses

Spezialisierte *Weise* unterscheiden sich nur durch die Art der Landschaft, an die sie angelegt werden können. Jeder *Weise* kann nur an „seine“ Landschaft angelegt werden. Wenn ihr keine entsprechende freie Landschaft besitzt, könnt ihr den betreffenden *Weisen* nicht auslegen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 7 Karten)

Besondere Orte

Haine allgemein:

Alle *Haine* sind Besondere Orte und somit keine Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Haine* nicht betreffen.



Hain der Brüderlichkeit (1)

„Brüderlichkeit ist den Menschen von Natur aus eigen. Nich Brüderlichkeit, Trennung, wird mit Fleiss anerzogen.“ (Leo N. Tolstoi)

Gezogene Karten dürft ihr, wenn möglich, sofort nutzen. Überzählige Karten müsst ihr (ggf.) erst am Ende eures Zuges unter passende Stapel schieben.

Danach dürft ihr, wie üblich, noch eine Karte austauschen. Euer Mitspieler muss überzählige Handkarten erst am Ende seines nächsten Zuges unter passende Stapel schieben. (Der Zusatz „(Ihrer)“ bzw. „(seiner)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Hain der Freiheit (1)

„Die Freiheit des Menschen liegt nicht darin, dass er tun kann, was er will, sondern, dass er nicht tun muss, was er nicht will.“ (Jean-Jacques Rousseau)

Beim Aussuchen dürft ihr die Reihenfolge der Karten im Stapel nicht verändern. Die gezogene Karte dürft ihr, wenn möglich, sofort nutzen. Eine überzählige Karte müsst ihr erst am Ende eures Zuges unter einen passenden Stapel schieben. Danach dürft ihr, wie üblich, noch eine Karte austauschen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Hain des Friedens (1)

„Mit dem Frieden ist es wie mit der Freiheit: So wie Freiheit immer auch die Freiheit des anderen ist, so ist Frieden auch immer der Frieden des anderen.“ (Franz Alt)

Hat die Angriffs-Aktionskarte des Mitspielers Ausspielkosten (z. B. *Weise Abwehr*), so muss euer Mitspieler diese bezahlen, bevor ihr entscheidet, den *Hain des Friedens* einzusetzen. Liegt auch *Robert, Herold der Weisen* in eurem Fürstentum aus, ist die gespielte Angriffs-Aktionskarte bereits bei einer gewürfelten 3 abgewehrt. (Der Zusatz „(seine)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Hain der Gerechtigkeit (1)

„Biegst du den Stab der Gerechtigkeit, dann nicht unter dem Gewicht des Geldes, sondern unter dem der Gnade.“ (Miguel de Cervantes y Saavedra)

Ihr dürft den *Hain der Gerechtigkeit* auch in Kombination mit *Brigitta, der weisen Frau* (Basisset) nutzen – in diesem Fall wird dann gar nicht gewürfelt.



Hain der Wachsamkeit (1)

„Vorsicht und Misstrauen sind gute Dinge, nur sind auch ihnen gegenüber Vorsicht und Misstrauen nötig.“ (Christian Morgenstern)

Wenn ihr den *Hain der Wachsamkeit* einsetzt, erklärt ihr das gewürfelte Ereignis für ungültig. Stattdessen gilt das Ereignis *Ereigniskarte ziehen*. Dreht den Ereigniswürfel auf eine Seite mit „?“. Wenn ihr den *Hain* beim Ereignis *Räuberüberfall* einsetzt, erhalten zunächst beide Spieler ihre Rohstoffe, erst danach zieht ihr die Ereigniskarte. Ihr könnt den *Hain* nicht nutzen, wenn euer Mitspieler das Ereignis durch den *Hain der Gerechtigkeit*, den *Hof-Astrologen* oder das Fest durch *Reiner, der Herold* bestimmt hat.



Hain der weisen Voraussicht (1)

„Das Merkwürdigste an der Zukunft ist wohl die Vorstellung, dass man unsere Gegenwart später die ‚gute alte Zeit‘ nennen wird.“ (John Steinbeck)

Ihr dürft entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die

Karten unter den Stapel legt. Die Reihenfolge der Karten, die ihr oben auf dem Stapel lasst, dürft ihr aber **nicht** verändern.



Hain des Mutes (1)

„Erst wenn die Mutigen klug und die Klugen mutig geworden sind, wird das zu spüren sein, was irrtümlicherweise schon oft festgestellt wurde: Ein Fortschritt der Menschheit.“ (Erich Kästner)

Ihr dürft den *Hain* auch im Zug eures Mitspielers einsetzen.

Stadtausbauten

(insg. 8 Karten)

Gebäude



Akademie der Weisen (2)

Wenn ihr beide *Akademien* gebaut habt, dürft ihr auch beide nutzen, um in einem Zug 1 oder 2 *Weisen* insgesamt 2 Eulen zu geben.



Gericht (2)

Ihr dürft nur 1 *Gericht* in eurem Fürstentum bauen.



Kornspeicher (2)

Ihr dürft nur 1 *Kornspeicher* in eurem Fürstentum bauen. Hat euer Mitspieler keinen anderen Rohstoff außer Getreide, könnt ihr die Funktion des *Kornspeichers* nicht nutzen.

Einheiten



Cole, Paladin der Weisen (1)

Turnierspiel: Wenn ihr einen *Übungsplatz* („Zeit der Wirren“) gebaut habt, könnt ihr beim Bau von *Cole* 1 Erz oder 1 Getreide weniger bezahlen, nicht aber 1 Eule. Eulen sind keine Rohstoffe und müssen in jedem Fall komplett bezahlt werden.



Robert, Herold der Weisen (1)

Turnierspiel: Wenn ihr einen *Übungsplatz* („Zeit der Wirren“) gebaut habt, könnt ihr beim Bau von *Robert* 1 Erz oder 1 Getreide weniger bezahlen, nicht aber 1 Eule. Eulen sind keine Rohstoffe und müssen in jedem Fall komplett bezahlt werden.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)



Hungersnot (2)

Wenn ihr Getreide besitzt, müsst ihr dieses abgeben, auch wenn ihr lieber 2 andere Rohstoffe abgeben würdet.



Rat der Weisen (2)

Ihr erhaltet entweder (bis zu) 2 Eulen oder (bis zu) 2 Rohstoffe an Landschaften, an denen *Weise* anliegen. Ihr könnt aber nicht 1 Eule und 1 Rohstoff erhalten. Wenn ihr Rohstoffe wählt und nur Platz für 1 Rohstoff habt, verfällt der andere. Wenn ihr Eulen wählt und nur Platz für 1 Eule habt, verfällt die andere.



Kunstwerke (4): Epos (1), Relief (1), Skulptur (1), Wasserspiel (1)

Wenn ihr weder den *Fürst* noch die *Fürstin* in eurem Fürstentum ausgelegt habt, könnt ihr keines der *Kunstwerke* ausspielen. Wenn ihr keinen Platz auf der *Volksstimmung* für wenigstens 1 Stern habt, könnt ihr keines der *Kunstwerke* ausspielen. Habt ihr nur Platz für 1 Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt ggf. der 2. Stern. (Turnierspiel: Erhaltene Sterne könnt ihr auch auf beide *Volksstimmungen* verteilen, wenn ihr beide ausliegen habt.)

Zeit des Wohlstands (insg. 34 Karten)

Zählkarten (insg. 2 Karten)



Volksstimmung (2)

Im Themenspiel und im Duell erhält zu Spielbeginn jeder 1 Karte *Volksstimmung*. (Turnierspiel: Hier müsst ihr die *Volksstimmung* auf der Hand halten und auslegen, wenn ihr am Zug seid. Im Turnierspiel dürft ihr auch beide Karten *Volksstimmung* auslegen. Für den Bau eines *Fürstenmonumentes* oder des *Stadtschlösses* und dessen Nutzung dürfen die Sterne hier von beiden Karten genommen werden.) Legt die *Volksstimmung* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigt ihr den Bauplatz an dieser Landschaft später, so könnt ihr die *Volksstimmung* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen. Die *Volksstimmung* kann aber niemals abgerissen werden! (Siehe auch S. 14 „Zählkarten“ und S. 17 „Zeit des Wohlstands“.)



Wohlstand (1)

Wenn ihr keine *Wasserversorgung* besitzt, könnt ihr den *Wohlstand* nicht ausspielen. Wenn ihr keine Siedlung habt, die ihr zur Stadt ausbauen könnt, könnt ihr den *Wohlstand* nicht ausspielen.

Landschaftsausbauten (insg. 1 Karte)

Besondere Orte



Diebesversteck (1)

Das *Diebesversteck* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können das *Diebesversteck* nicht betreffen. Das *Diebesversteck* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn euer Mitspieler keine freie Landschaft hat, könnt ihr das *Diebesversteck* nicht bauen. Wenn euer Mitspieler im weiteren Spielverlauf keine andere freie Landschaft mit wenigstens 1 Rohstoff hat, könnt ihr das *Diebesversteck* nicht versetzen. Möchtet ihr das *Diebesversteck* an eine Landschaft bauen oder versetzen, an der eine Zählkarte liegt, so muss der Mitspieler die Zählkarte an eine andere Landschaft anlegen (siehe auch S. 14 Zählkarten). Hat euer Mitspieler 5 oder mehr Stärkepunkte (oder gibt er 3 Sterne ab), wird das *Diebesversteck* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf die Ablage des Besitzers des *Diebesversteck*.) Hat euer Mitspieler bereits 5 oder mehr Stärkepunkte, könnt ihr das *Diebesversteck* nicht bauen.

Aktionskarten (insg. 9 Karten)



Armenspeisung (2)

Wenn ihr kein Getreide abgeben könnt, könnt ihr die *Armenspeisung* nicht ausspielen. Habt ihr nur Platz für 1 Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt der 2. Stern. (Turnierspiel: Erhaltene Sterne könnt ihr auch auf beide *Volksstimmungen* verteilen, wenn ihr beide ausliegen habt.)



Bera, die Aufrührerin (1)

Wenn euer Mitspieler weder Sterne noch Rohstoffe hat, könnt ihr *Bera* nicht ausspielen. Habt ihr gleich viele oder mehr Siegpunkte als euer Mitspieler, könnt ihr *Bera* nur ausspielen, wenn euer Mitspieler wenigstens 1 Stern hat. Wenn ihr keine Zählkarte *Volksstimmung* in eurem Fürstentum ausgelegt habt, könnt ihr *Bera* nicht ausspielen. (Diese Bedingung ist vor allem im Turnierspiel relevant, aber z. B. auch aufgrund der Funktion des *Stadtschlösses*.)

Ortschaftsausbauten (insg. 3 Karten)

Besondere Orte



Allmende (1)

Die *Allmende* ist ein besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Allmende* nicht betreffen.



Hof-Astrologe (1)

Wenn ihr weder den *Fürst* noch die *Fürstin* in eurem Fürstentum ausgelegt habt, könnt ihr den *Hof-Astrologen* nicht ausspielen. Das gewählte Ereignis gilt für beide Spieler.

Gebäude



Dorfschule (2)

Ihr dürft nur 1 *Dorfschule* in eurem Fürstentum bauen. Habt ihr beim Bau der *Dorfschule* nur Platz für 1 Stern oder gar keinen Platz auf der *Volksstimmung*, verfallen diese bzw. dieser Stern(e). Habt ihr beim Ereignis *Handel* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt der Stern.

Stadtausbauten

(insg. 12 Karten)

Gebäude



Baubütte (2)

Ihr dürft nur 1 *Baubütte* in eurem Fürstentum bauen. Sterne (und Eulen) sind keine Rohstoffe und werden daher bei den für die *Baubütte* relevanten Kosten nicht mitgezählt. Die *Baubütte* vergünstigt ausschließlich den Bau von Gebäuden, andere Karten mit ähnlichen hohen Baukosten werden nicht verbilligt. Es ist möglich, die *Baubütte* mit dem *Baukran* („Zeit des Fortschritts“) zu kombinieren. Entsprechende Stadtgebäude werden dann um 2 Rohstoffe vergünstigt.



Fürstenmonument (2)

Ihr dürft das *Fürstenmonument* auch bauen, wenn euer Mitspieler keine Einheiten hat. Hat euer Mitspieler nur 1 Einheit, so erhaltet ihr diese. Euer Mitspieler darf keine Einheiten auswählen, die ihr nicht auf die Hand nehmen könnt (z. B. *Fürst* und *Fürstin*). Hat der Mitspieler nur solche Einheiten, erhaltet ihr keine Einheit.



Hospital (2)

Ihr dürft nur 1 *Hospital* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr keine *Wasserversorgung* besitzt, könnt ihr das *Hospital* nicht bauen.



Stadtschloss (1)

Ihr dürft nur 1 *Stadtschloss* in eurem Fürstentum bauen. Ihr dürft eine Einheit mit Bedingung auswählen. Duell der Fürsten und Turnierspiel: Die Karten *Medicus* („Zeit des Fortschritts“), *Seehandelsmonopol* („Zeit der Handelsherren“) und *Gudrum, Schrecken der Meere* („Zeit des Goldes“) haben mittlerweile Bedingungen und können mit dem *Stadtschloss* daher nicht ausgewählt werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Theater (1)

Habt ihr beim Bau des *Theaters* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt dieser Stern.



Wasserversorgung (2)

Ihr dürft nur 1 *Wasserversorgung* in eurem Fürstentum bauen. Die *Wasserversorgung* wirkt auf alle 4 der Stadt benachbarten Landschaften, sofern es sich um Weide- oder Ackerland handelt. Die *Wasserversorgung* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten.

Einheiten



Fürst (1)

Ihr dürft nur 1 *Fürst* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr die *Fürstin* gebaut habt, könnt ihr den *Fürst* nicht ausspielen. Der *Fürst* kann vom Mitspieler niemals direkt übernommen oder abgeworben werden. Der *Fürst* ist eine Bedingungs- einheit für einige Aktionskarten. Wenn ihr mit dem *Fürsten*



Fürstin (1)

Ihr dürft nur 1 *Fürstin* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr den *Fürsten* gebaut habt, könnt ihr die *Fürstin* nicht ausspielen. Die *Fürstin* kann vom Mitspieler niemals direkt übernommen oder abgeworben werden. Die *Fürstin* ist eine Bedingungs- einheit für einige Aktionskarten. Wenn ihr mit der *Fürstin* ein *Kunstwerk* aus dem Ablagestapel holt, bleibt die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel unverändert. Die genommene Karte muss dem Mitspieler gezeigt werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Straßenergänzungen

(insg. 3 Karten)

Gebäude



Marktfleck (1)

Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr den *Marktfleck* nicht bauen.



Wanderbühne (1)

Habt ihr beim Bau der *Wanderbühne* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt dieser Stern. Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr die *Wanderbühne* nicht bauen. Wenn ihr im weiteren Spielverlauf keine andere freie Straße mit wenigstens 1 Rohstoff auf einer angrenzenden Landschaft habt, könnt ihr die *Wanderbühne* nicht versetzen. Ihr dürft die *Wanderbühne* nicht in dem Zug versetzen, in dem ihr diese ausspielt.

Einheiten



Landsknechte (1)

Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr die *Landsknechte* nicht bauen.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)



Aufstand (2)

Beachtet die Sonderregel für die Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels im Themenspiel zu Beginn der Partie und beim Zurücklegen der Karte in den Ereigniskarten-Stapel. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Besteuerung (2)

Hat ein Spieler nur Platz für 1 Gold bzw. 1 Rohstoff, so erhält er nur diesen.

Spielzug-Übersicht

