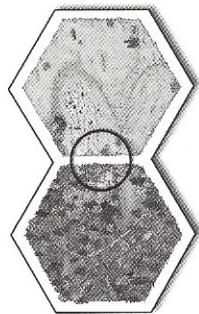


DIE SIEDLER VON CATAN

immer in eine Kreuzung (→) – das ist der Punkt, an dem drei Felder zusammenstoßen.



- T Taktik**
Da „Die Siedler von Catan“ auf einem variablen Spielplan gespielt wird, sind die taktischen Überlegungen bei jedem Spiel anders. Dennoch gibt es ein paar Punkte, die jeder Spieler beachten sollte:
1. Lehm und Holz sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Beide benötigt man für Straßen und Siedlungen. Man sollte am Anfang seine Siedlungen zumindest an ein gutes Lehm- oder Holzfeld grenzen lassen.
 2. Der Wert der Hafenstandorte sollte nicht unterschätzt werden. Wer z.B. Siedlungen oder Städte an guten Getreidefeldern besitzt, sollte im Lauf des Spieles eine Siedlung am Hafenstandort „Gestreide“ gründen.
 3. Man sollte bei der Gründung der ersten beiden Siedlungen darauf achten, genügend Hinterland zu besitzen, damit man sich weiter ausbreiten kann. Die Gründung beider Siedlungen in der Inselmitte ist gefährlich. Schnell sind die Wege von Mitspielern blockiert.
 4. Wer viel handelt, hat bessere Chancen. Ruhig auch mal dem Spieler, der an der Reihe ist, von sich aus ein Angebot machen!

Z Z

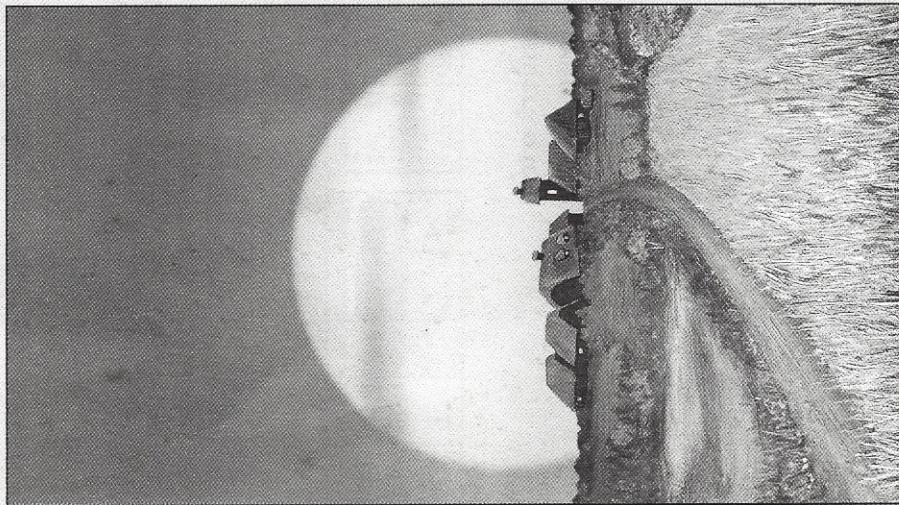
Zahlenchips

Die Wüste ist das einzige Landfeld, das keine Rohstoffe liefert. In der Wüste ist der Räuber (→) zuhause, er steht dort zu Beginn des Spieles. Wer an der Wüste eine Siedlung oder Stadt baut, muss sich darüber im klaren sein, dass er dort nur von zwei Landfeldern Erträge erhalten kann.

W W

Wege

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinander stoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen Landfeldern bzw. zwischen Land- und Meerfeldern. Auf jedem Weg kann nur eine Straße (→) gebaut werden. Wege münden



Wüste

Die Wüste ist das einzige Landfeld, das keine Rohstoffe liefert. In der Wüste ist der Räuber (→) zuhause, er steht dort zu Beginn des Spieles. Wer an der Wüste eine Siedlung oder Stadt baut, muss sich darüber im klaren sein, dass er dort nur von zwei Landfeldern Erträge erhalten kann.

Z Z

Zahlenchips

Die Zahlen auf diesen Chips geben an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Landfeld Rohstoffe abwirft. Je größer die Zahlen abgebildet sind, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie gewürfelt werden. So ist ein Feld mit einer „8“ wesentlich ertragreicher als ein Feld mit einer „11“ oder „12“.

© 1995, 2002 Kosmos Verlag

Autor: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH

www.catan.com

Grafik: Michaela Schelk/Fine Tuning

Illustration: Tanja Donner

Design der Spielfiguren: Andreas Klober

K Kleiner
Siedler-Almanach

Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu
DIE SIEDLER VON CATAN

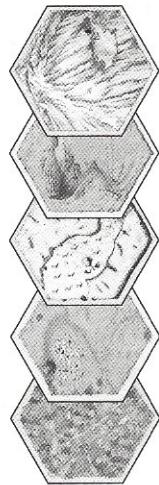
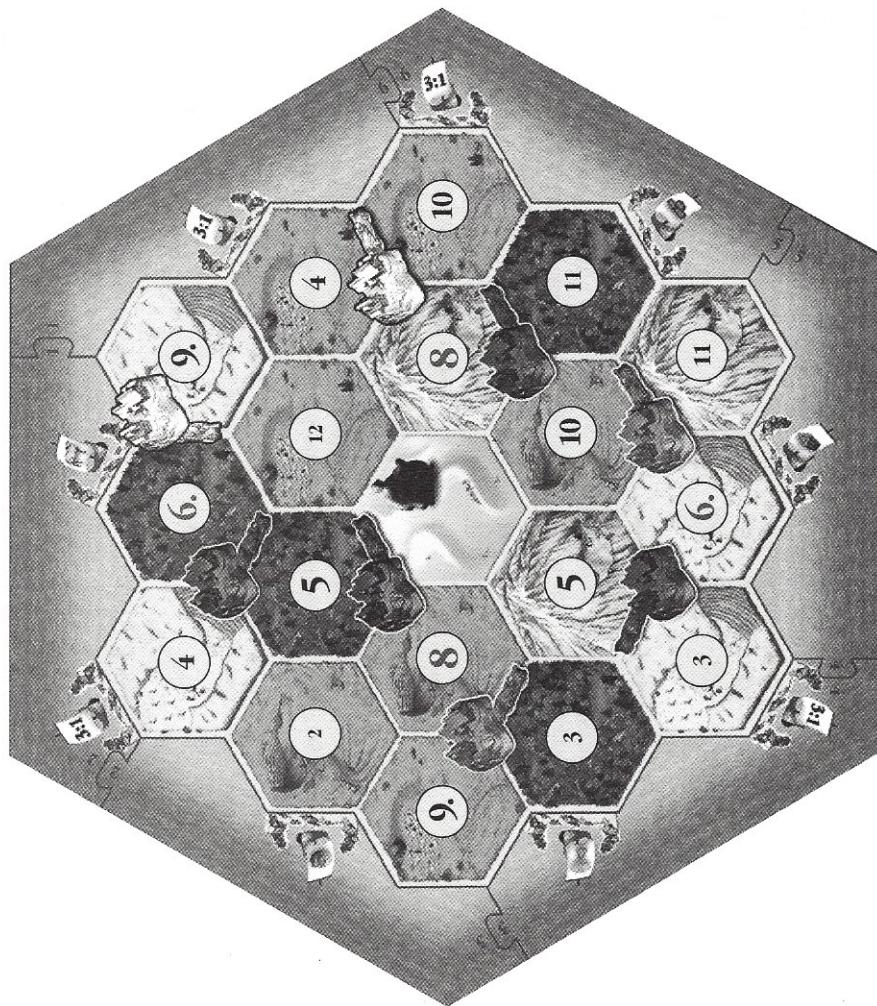
Dieser Almanach enthält eine ausführliche Darstellung der Regeln von „Die Siedler von Catan“. Sie müssen die ganzen Details nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielen Sie einfach nach der Spielanleitung los. Falls dann Fragen auftauchen, können Sie hier unter dem entsprechenden Stichwort (alphabetisch geordnet) nachschlagen.

**W Wem es Ihnen auf CATAN gefällt,
dann können Sie auf dieser Insel
auch zu ZWEIT
wunderbare
Abenteuer
erleben!**



Spielmaterial

Startaufstellung für Einsteiger



19 Sechseckfelder mit Landschaften:

Wald (4)

Weideland (4)

Ackerland (4)

Hügelland (3)

Gebirge (3)

6 Rahmenteile mit 9 Häfen
Wüste (1)



95 Rohstoff-Karten (je 19):

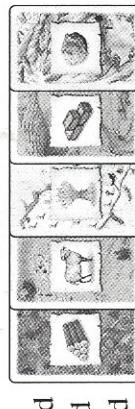
Holz = Baumstäemme = aus Wald

Wolle = Schaf = aus Weideland

Getreide = Ährenbündel = aus Ackerland

Lehm = Bausteine = aus Hügelland

Erz = Erzgestein = aus Gebirge



25 Entwicklungskarten

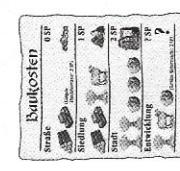
Ritter (14)

Fortschritt (6)

Siegpunkte (5)

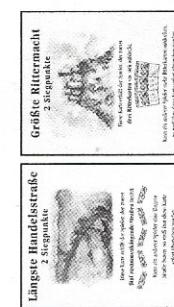


4 Karten „Baukosten“



2 Sonderkarten:

Längste Handelsstraße
Größte Rittermacht



- Gebäude in roter Farbe wieder entfernt.
- Das Spiel beginnt mit dem Auswürfeln eines Startspielers. Er hat den ersten Zug und wählt die Rohstofferträge aus ...

Spielfiguren (in vier Farben):

16 Städte

20 Siedlungen

60 Straßen



- 18 Zahrenchips** 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12
2 Würfel

Siegpunkt-Karten

Siegpunkt-Karten gehören zu den Entwicklungs-Karten (\rightarrow), sie können also „gekauft“ werden. Diese Entwicklungs-Karten stellen wichtige kulturelle Errungenschaften dar, die sich in bestimmten Gebäuden widerspiegeln. Jede Siegpunkt-Karte zählt 1 Siegpunkt. Hat ein Spieler eine Siegpunkt-Karte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf. Wer an der Reihe ist und zusammen mit seinen Siegpunkt-Karten 10 Punkte erreicht hat, deckt die Karte auf (auch mehrere) und hat damit gewonnen.

Tipp: Siegpunkt-Karten sollten so aufbewahrt werden, dass die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können. Wer vor sich immer 1 oder 2 verdeckte Karten liegen hat, und diese nicht einsetzt, nährt den Verdacht, dass es Siegpunkte sein könnten, wo Sie Einzelheiten finden könnten:

- 1) Spielfeld aufbauen: Aufbau, Variabler (\rightarrow)
- 2) Vorbereitung des Spiels: Gründungsphase (\rightarrow)
- 3) Das Spiel: Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, absolviert in seinem Zug nacheinander 3 Spielphasen:
 - Rohstofferträge auswürfeln (\rightarrow) (der Wurf gilt für alle Spieler)
 - Handel treiben (\rightarrow)
 - Bauen (\rightarrow)
 Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe - die 3 Spielphasen wiederholen sich.

Spielablauf

Hier der Spielablauf in Kurzform, plus der Angaben, wo Sie Einzelheiten finden können:

- 1) Spielfeld aufbauen: Aufbau, Variabler (\rightarrow)
- 2) Vorbereitung des Spiels: Gründungsphase (\rightarrow)
- 3) Das Spiel: Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, absolviert in seinem Zug nacheinander 3 Spielphasen:
 - Rohstofferträge auswürfeln (\rightarrow) (der Wurf gilt für alle Spieler)
 - Handel treiben (\rightarrow)
 - Bauen (\rightarrow)
 Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe - die 3 Spielphasen wiederholen sich.

Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder erreicht er sie in diesem Zug), so kann er das Spiel sofort beenden - er gewinnt.

Tipp: Ein Spieler hat 2 Siedlungen (2 SP), die Sonderkarte Längste Handelsstraße (2 SP), 2 Städte (4 SP) und 2 Siegpunkt-Karten (2 SP). Er deckt seine beiden Siegpunkt-Karten auf und bestitzt damit die erforderlichen 10 Punkte zum Sieg.

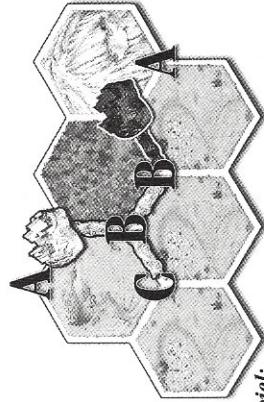
Stadt

Nur eine bestehende Siedlung kann zu einer Stadt ausgebaut werden. Der Spieler bezahlt die verlangten Rohstoffe, nimmt die Siedlung wieder an sich und stellt dafür eine Stadt auf die Kreuzung. Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Landfeld doppelte Rohstoffer-

Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu „Siedler von Catan“ A

Abstandsregel

Eine Siedlung darf nur dann auf einer freien Kreuzung (\rightarrow) gegründet werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen nicht mit einer Siedlung oder Stadt bebaut sind.



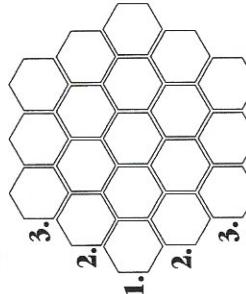
Beispiel:

Die mit „A“ markierten Siedlungen sind bereits gegründet. Die mit „B“ markierten Kreuzungen dürfen nicht mit Siedlungen bebaut werden. Auf der mit „C“ markierten Kreuzung darf eine weiße Siedlung errichtet werden.

Aufbau, Variabler

- Lösen Sie zunächst die Landfelder aus dem Rahmen.
- Mischen Sie die verdeckten Landfelder. Von diesem verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander jeweils das oberste Sechseckfeld ab und legen es, wie nachfolgend beschrieben, offen auf den Tisch:

1. Legen Sie 5 Landfelder nebeneinander in die Mitte des Tisches.
2. Schließen Sie darüber und darunter je 1 Reihe mit 4 Landfeldern an.
3. Legen Sie nun nochmals darüber und darunter je 3 Landfelder an.



4. Nehmen Sie jetzt die 6 Rahmenteile zur Hand, die jeweils 3 Meerfelder zeigen. Legen Sie jetzt die 6 Rahmenteile in beliebiger Reihenfolge rund um die Insel. Beachten Sie, dass eine Seite der Rahmenteile ohne Häfen ist. Verwenden Sie nur die Seite mit den Häfen.

Abstandsregel

Aufbau, Variabler

Bauen

Baukosten-Karte

Binnenhandel

Entwicklungs-Karten

Fortschritts-Karten

Größte Ritternacht

Gründungsphase

Hafenstandort

Handel

Kombinierte Handels- und Bauphase

Kreuzung

Küste

Längste Handelsstraße

Räuber

Ritter

Rohstoff-Erträge

Rohstoff-Handel

Rohstoff-Karten

Seehandel

Sieben gewürfelt - Räuber wird aktiv

Siedlung

Siegpunkte

Siegpunkt-Karten

Spielablauf

Spielende

Stadt

Startaufstellung für Einsteiger

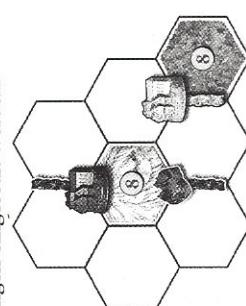
Straße

Taktik

Wege

Wüste

Zahlenchips

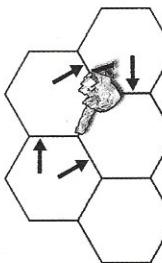


Beispiel: Als Rohstoff-Ertrag wurde die „8“ gewürfelt. Spieler Schwarz erhält 3 Karten Erz, für die Siedlung 1 Erz und für die Stadt 2 Erz. Spieler Weiß erhält für seine Stadt 2 Holz.

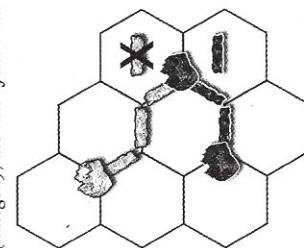
Tipp: Ohne den Ausbau von Siedlungen zu Städten (2 Siegpunkte jeweils) ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Siedlungen zur Verfügung hat, kann er mit den Siedlungen nur 5 Siegpunkte erreichen.

Straße

Ihre Straßen sind Verbindungen zwischen eigenen Siedlungen oder Städten. Straßen werden auf Wegen (\rightarrow) errichtet. Ohne den Bau neuer Straßen können auch keine neuen Siedlungen errichtet werden. Straßen verhelfen nur in einem Fall zu Siegpunkten - wenn man die Sonderkarte Längste Handelsstraße (\rightarrow) besitzt. Auf jedem Weg darf natürlich immer nur eine Straße gebaut werden. Natürlich dürfen auch Straßen an den Küsten errichtet werden.



Beispiel: Der Spieler mit der Siedlung „A“ möchte eine Straße bauen. Er darf seine Straße auf den Wegen bauen (anlegen), die mit Pfeilen markiert sind.

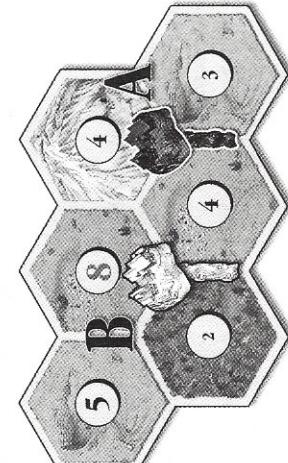


Nach der schwarzen Siedlung darf Weiss keine Straße anlegen, das darf nur Schwarz. Denn: Laut Regel darf eine Straße nur an eine eigene Siedlung oder Straße angelegt werden.

Rohstoff-Erträge

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er zunächst die Rohstoff-Erträge für diesen Zug auswürfeln (mit beiden Würfeln). Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Felder, die Erträge abwerfen. Es gibt jeden Zahlenwert zweimal, lediglich die Chips mit der „2“ und der „12“ sind jeweils nur einmal vorhanden.

Alle Spieler, die Siedlungen (→) oder Städte (→) an den erwürfelten Feldern stehen haben, erhalten Erträge (Rohstoff-Karten) von den jeweiligen Feldern. Jede Siedlung bringt 1 Rohstoff-Karte ein, jede Stadt 2 Rohstoff-Karten.



Beispiel: Der Spieler mit der Siedlung „A“ hat eine „4“ gewürfelt. Seine Siedlung grenzt an zwei Felder mit dem Zahlenwert „4“ an: ein Gehöftfeld und ein Weideland. Der Spieler mit der Siedlung „A“ nimmt sich von den Vorratsstapeln je 1 Rohstoff-Karte Erz und Wolle. Der Spieler mit der Siedlung „B“ erhält 1 Karte „Wolle“. Wähle die Siedlung B eine Stadt, wirst du Spieler 2 Karten „Wolle“ erhalten.

Rohstoff-Handel

In der zweiten Aktionsphase darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit seinen Mitspielern Handel treiben. Die Mitspieler dürfen untereinander nicht handeln, nur mit dem Spieler an der Reihe. Es gibt zwei unterschiedliche Arten des Handels: Binnenhandel (→) und Seehandel (→).

Rohstoff-Karten

Es gibt 5 verschiedene Rohstoff-Arten (siehe Seite 2): Getreide (aus Ackerland), Lehm (aus Hügelland), Erz (aus Gebirge), Holz (aus Wald) und Wolle (aus Weideland).

Die Spieler erhalten diese Karten als Rohstoff-Erträge, sozusagen als Einnahmen. Die Rohstoff-Erträge werden zu Beginn durch Würfelwurf (mit beiden Würfeln) bestimmt. Einnahmen erhalten die Spieler von den Landfeldern, an denen sie Siedlungen und/oder Städte stehen haben, immer wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.

S

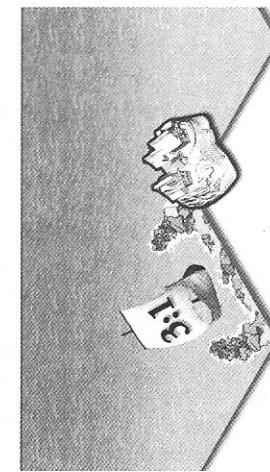
Seehandel

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Partner Rohstoff-Karten tauschen: der Seehandel ermöglicht ihm das.

- **Ohne Hafen:** Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler **4 gleiche** Rohstoff-Karten zurück auf die Vorrats-Stapel und nimmt sich dafür die gewünschte Karte (cine) vom entsprechenden Stapel. Der Spieler benötigt für den Tausch **4:1 keinen Hafen** (→) (Siedlung an einem Hafenstandort), aber wenn niemand tauschen will...

Beispiel: Hans legt 4 Karten Erz auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Holz-Karte. Sinnvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Binnenhandel).

- **Mit Hafen:** Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er seine Siedlung oder Stadt an einem Hafenstandort (→) errichtet hat. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hafenstandorten:
1. **Einfacher Hafen 3 : 1:** Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 gleiche Rohstoff-Karten ablegen und sich dafür 1 andere beliebige Rohstoff-Karte nehmen.



Beispiel: Ein Spieler legt 3 Holz-Karten auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Erz.

2. **Spezialhafen 2 : 1:** Für jede Rohstoff-Art gibt es einen Spezialhafen (mit gleichen Symbolen). Es ist also wichtig, in welchem Spezialhafen der Spieler seine Siedlung oder Stadt stehen hat. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt immer nur für den Rohstoff, der auf dem Hafenfeld abgebildet ist. Ein Spezialhafen berechtigt aber nicht zum Tausch der anderen Rohstoff-Arten im Verhältnis 3:1!

G

Größte Ritternacht

Wer an der Reihe ist und als erster seine dritte Ritterkarte vor sich aufdeckt, erhält diese Sonderkarte, die 2 Siegpunkte wert ist. Die Sonderkarte Größte Ritternacht legt der Besitzer offen vor sich ab. Kann ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr vor sich aufdecken als der augenblickliche Besitzer, so geht die Sonderkarte sofort an ihn. Die 2 Siegpunkte gehen ebenfalls an den neuen Besitzer über.

Gründungsphase

Die „Gründungsphase“ beginnt, nachdem das variable Spielfeld (→) aufgebaut ist.

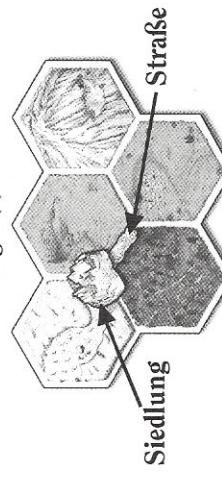
oder 1 Fortschritts-Karte. Der Zeitpunkt des Ausspiels ist beliebig und auch **vor dem Würfeln** möglich; es darf aber keine Karte ausgespielt werden, die erst in diesem Zug gekauft wurde. Ausnahme: Kauft ein Spieler eine Karte und es ist eine Siegpunkt-Karte (→), mit der er seinen 10. Siegpunkt erreicht, so darf er diese Karte sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen.

- Die Rohstoff-Karten werden in fünf Stapel sortiert und offen in die beiden Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereit gestellt.
- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und als verdeckter Stapel in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden griffbereit neben das Spielfeld gelegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.
- Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Siedlungen baut:

1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt eine seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung (→) seiner Wahl. An diese Siedlung schließt er in beliebiger Richtung eine seiner Straßen an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Jeden Zug einer Siedlung und 1 Straße.

Achtung: Beim Setzen aller weiteren Siedlungen muss die **Abstandstregel** (→) beachtet werden!



2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die zweite Runde: Er darf jetzt zuerst seine zweite Siedlung gründen und seine zweite Straße anschließen. **Achtung:** Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn, der Startspieler ist also als Letzter mit seiner zweiten Siedlung dran.

Die zweite Siedlung kann völlig unabhängig von der ersten gesetzt werden, auf eine beliebige Kreuzung, wobei auch dort die Abstandsregel beachtet werden muss. Die zweite Straße muss an die zweite Siedlung anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstoff-Erträge:

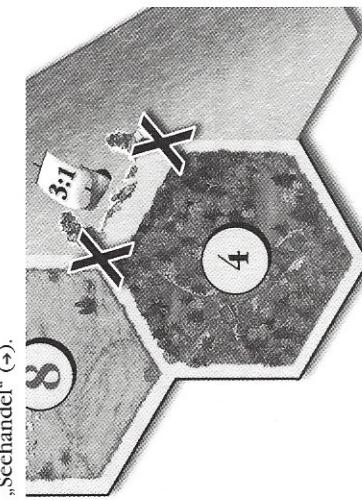
Für jedes Landfeld, das an diese **zweite** Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoff-Karte vom Vorrat.

Der Startspieler (der als letzter seine zweite Siedlung gegründet hat) beginnt das Spiel. Er würfelt mit beiden Würfeln die Rohstoff-Erträge des ersten Zuges aus. Hilfreiche Tipps über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter „Taktik“.

H

Hafenstandort

Häfen haben den Vorteil, dass man Rohstoffe günstiger tauschen kann. Um in den Besitz eines Hafens zu kommen, muss ein Spieler eine Siedlung an der Küste (→) bauen – auf einer der beiden Kreuzungen, die zu einem Hafen gehören. Siehe auch „Seehandel“ (→).



Wichtig: Ein soeben errichteter Hafen kann erst in der nächsten Runde des Spielers benutzt werden – in der nächsten Tauschphase.

Handel

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoff-Erträge für diesen Zug ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben. Er darf **nur mit seinen Mitspielern** Rohstoff-Karten tauschen (Binnenhandel (→)), indem er eigene Rohstoff-Karten gegen Karten aus den Vorratsstapeln umtauscht. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoff-Karten (auf der Hand) zulassen.

K

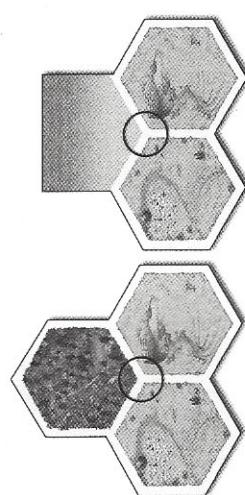
Kombinierte Handels- und Bauphase

Die Trennung von Handels- und Bauphase wurde eingeführt, um Neulingen durch klare Strukturen einen schnellen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Erfahrenen Spielern empfehlen wir jedoch, diese

Trennung aufzuheben. Somit kann man nach dem Auswürfeln der Rohstoffe in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen. Natürlich kann man zum Beispiel auch handeln, bauen, dann weiterhandeln und erneut bauen – so lange das die eigenen Handkarten zulassen.

Kreuzung

Kreuzungen sind die Schnittpunkte, an denen sich drei Felder treffen. Nur auf Kreuzungen dürfen Siedlungen gegründet werden. Die Einfluss-Zone (für Rohstoff-Erträge) von Siedlungen und Städten auf einer Kreuzung erstreckt sich immer auf die drei Landschaften, die diese Kreuzung bilden.



Küste

Grenzt ein Landfeld an ein Meerfeld, so spricht man von einer „Küste“. Entlang einer Küste kann eine Straße gebaut werden. Auf Kreuzungen, die an Meerfelder grenzen, können Siedlungen gegründet und zu Städten ausgebaut werden. Der Nachteil: Die Einfluss-Zone erstreckt sich nur auf zwei Landfelder oder gar nur eines, was geringere Rohstoff-Erträge bedeutet. Der Vorteil: An Küsten gibt es Hafenstandorte, die es über den Seehandel erlauben, Rohstoffe günstiger zu tauschen.

Allerdings: Siedlungen auf Küstenkreuzungen ohne Häfen bringen keine Tauschvorteile ein (die Küste ist steil und felsig und nur an den Häfen zugänglich).

L

Längste Handelsstraße

Sobald ein Spieler eine **durchgehende Handelsstraße** aus mindestens 5 einzelnen Straßen besitzt, nimmt er diese Sonderkarte an sich und legt sie vor sich ab. Diese Karte ist **2 Siegpunkte** wert. Achtung: Besitzt ein Spieler ein Straßen-Netz mit Abzweigungen, so wird für die längste Handelsstraße nur das längste, ununterbrochene Teilstück gewertet.

Siedlungen und/oder Städte besitzen, erhalten von diesem Feld keine Rohstoffe, so lange der Räuber auf diesem Feld steht.

Beispiel (stehe unten bei „Ritter“): Hans ist an der Reihe und hat eine „7“ gewürfelt. Er muss nun den Räuber versetzen. Der Räuber stand auf einem Gebirgsfeld. Hans setzt ihn auf den Zahlenchip „4“ eines Waldfeldes. Sollte in den nächsten Runden eine „4“ gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Siedlungen „A“ und „B“ keine Rohstoffkarte. Dies gilt so lange, bis der Räuber durch eine weitere „7“ oder eine Ritterkarte versetzt wird. Außerdem darf Hans sich von einem der beiden Spieler, denen die Siedlungen „A“ und „B“ gehören, eine Rohstoff-Karte aus deren verdeckter Hand ziehen.

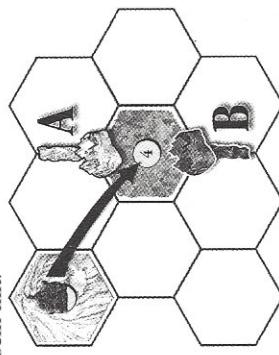
Ritter

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungskarte „Ritter“ auf (das kann auch vor dem Würfeln sein), muss er sofort den Räuber (→) versetzen.

- Der Spieler, der die Ritterkarte gespielt hat, muss den Räuber nehmen und ihn auf den Zahlenchip eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.

- Dann darf er demjenigen Spieler 1 Rohstoff-Karte rauben (und behalten), der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat. Haben dort zwei oder mehr Spieler Gebäude stehen, darf er sich aussuchen, wen er beraubt will.
- Der Spieler, der bereaubt wird, bekommt die Karte aus der verdeckten Hand gezogen.

- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Große Ritternacht“ (→), die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr aufdeckt, so erhält er diese Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer; die beiden Siegpunkte wechseln mit.



R

Räuber

Der Räuber steht zu Beginn des Spieles auf der Wüste (→). Er wird nur bewegt, wenn eine „7“ gewürfelt (→) wird oder wenn ein Spieler eine Ritterkarte (→) aufdeckt. Würde der Räuber auf ein Landfeld versetzt, so verhindert Landfeld die Produktion dieses Feldes, so lange er darauf steht. Alle Spieler, die an diesem Landfeld

Beispiel: Hans ist an der Reihe und deckt eine Ritterkarte auf. Er versetzt den Räuber von dem Gebirgsfeld auf das Waldfeld mit der „4“. Hans darf nun entweder von Spieler A oder B eine Rohstoff-Karte aus deren verdeckten Handkarten ziehen.