

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

**POLITIK
& INTRIGE**



KOSMOS®

Klaus Teuber

Die neuen Themen-Sets

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

Das „Erweiterte Grundspiel“ ist eine Intensivierung des SIEDLER-Kartenspiels. Das „Erweiterte Grundspiel“ erfordert lediglich, daß ein SIEDLER-Kartenspiel (nachfolgend als „Basisspiel“ bezeichnet) vorhanden ist und dazu ein Themen-Set.

Die zweite Spielart, das „Turnierspiel“, setzt voraus, daß jeder der beiden Spieler ein Basisspiel besitzt und jeder (mindestens) ein Themen-Set.

Im „Erweiterten Grundspiel“ ergibt sich durch die zusätzlichen Karten eine Fülle von Kombinationsmöglichkeiten, die zu durchschauen eine erhebliche Portion Spielintelligenz voraussetzt.

Das „Turnierspiel“ ist in erster Linie eine Turniervariante (für Spielveranstaltungen usw.) und eher für Spieler gedacht, denen es nicht komplex genug sein kann. Da hier Karten aus verschiedenen Sets zum Einsatz kommen können und beide Spieler über gleiche Chancen verfügen müssen, ist es unumgänglich, „eigene“ Karten zu besitzen.

Und: Jeder Spieler muß aus seinen Karten sein eigenes Deck zusammenstellen. Diese Vorbereitung sollte vor einem Spiel erfolgen, am besten Zuhause, mit eigenen Karten.

Das Themen-Set „Politik & Intrige“

Die zentralen Gebäude dieses Sets und Mittelpunkt des Spiels sind die Stadtausbauten „Rathaus“ und „Kirche“.

Einen Sonderstatus besitzt die Karte „Metropole“, die es erlaubt, Einheiten (also Ritter, Schiffe, Drachen usw.) oberhalb und unterhalb der vier Landschaften anzulegen, die an die „Metropole“ grenzen.

Das Set „Politik & Intrige“ eignet sich gut für den Einstieg: Eine starke Ausrichtung auf Siegpunkte, sowie die gelungene Mischung aus destruktiven und konstruktiven Aktionskarten bieten einen hohen Spielspaß.

Das Ergebnis des SIEDLER-Karten-Wettbewerbs

Die Beteiligung an unserem Ideen-Wettbewerb für das SIEDLER-Kartenspiel war gewaltig - eine Fülle von neuen Ideen prasselte auf uns herein.

Wir möchten uns an dieser Stelle bei all denen bedanken, die sich die Mühe gemacht haben, neue Karten zu ersinnen und an uns zu schicken.

Die Sichtung der Einsendungen, die Auswahl der besten Kartenideen und das Zusammenschneiden neuer „Themensets“ war ein langwieriger Prozeß - eines der Ergebnisse halten Sie nun in Ihren Händen!

Im Anhang, unter der Beschreibung der Einzelkarten, finden Sie die Namen der Spieler, die uns diese Idee zugeschickt haben. Stehen dort mehrere Namen, so haben mehrere Spieler gleichzeitig diese Idee gehabt.

Wir gratulieren den Karten-Autoren, die den Sprung in dieses „Set“ geschafft haben.

Und jetzt - Viel Spaß mit diesem Themen-Set und dem SIEDLER-Kartenspiel!

INHALTSVERZEICHNIS

Das erweiterte Grundspiel	Seite 3
Das Turnierspiel	Seite 5
Anhang: Die Karten im Detail	Seite 7
Die Gebietsausbauten	Seite 7
Die Stadtausbauten	Seite 8
Die Ereigniskarten	Seite 10
Die Aktionskarten	Seite 10
Unser Dank	Seite 12

DAS ERWEITERTE GRUNDSPIEL

Voraussetzung:

Sie benötigen ein Basisspiel und dieses Themen-Set!

1. Die Startaufstellung

Beide Spieler bauen ihr Fürstentum mit den Karten des Basisspiels auf (nach den dort beschriebenen Regeln):

Aus dem Basisspiel und dem Themen-Set werden die 4 Karten „Kirche“ und „Rathaus“ aussortiert, ebenso alle Ereigniskarten.

Die restlichen Karten des Basisspiels werden gemischt und daraus 4 „Ausbau-Stapel“ gebildet. Diese 4 Stapel werden in einer Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt.

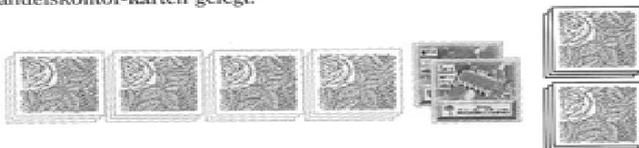


Die vier Stadtausbau-Karten „Kirche“ und „Rathaus“ werden jetzt offen neben diese Reihe gelegt.



2 Kirchen +
2 Rathäuser

Die Karten des Themen-Sets (ohne Ereigniskarten) werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und in die Reihe rechts neben die Handelskontor-Karten gelegt.



Ausbau-Stapel mit den Karten des Themen-Sets

Die Ereigniskarten aus Basisspiel und Themen-Set werden gemischt und bilden einen weiteren Stapel, der ebenfalls in diese Reihe gelegt wird.

Abgeschlossen wird die Reihe mit den Baukarten für Landschaften, Straßen, Siedlungen und Städte.

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

2. Die Vorbereitung

Unverändert - wie im Basisspiel! Die beiden Würfel sowie die Ritter- und die Mühlenfigur werden bereitgelegt. Jeder Spieler sucht sich aus einem der sechs Ausbaustapel 3 Karten aus und nimmt sie auf die Hand. Die Reihenfolge der übrigen Karten in diesen Stapeln darf nicht verändert werden. Die Stapel werden verdeckt auf ihre Plätze zurückgelegt.

3. Der Spielablauf in Kurzform

Unverändert - wie im Basisspiel!

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer dran ist, muß

- würfeln.

Beide Spieler müssen dann das

- Ereignis ausführen, und die
- Erträge verbuchen.

Wer an der Reihe ist, kann in beliebiger Reihenfolge die folgenden Aktionen ausführen:

- Bauen,
- Rohstoffe tauschen,
- Aktionskarten spielen.

Wer an der Reihe ist, füllt seine Kartenhand wieder auf. Dann ist der Mitspieler dran.

Es gelten die Regeln des Basisspiels, mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.

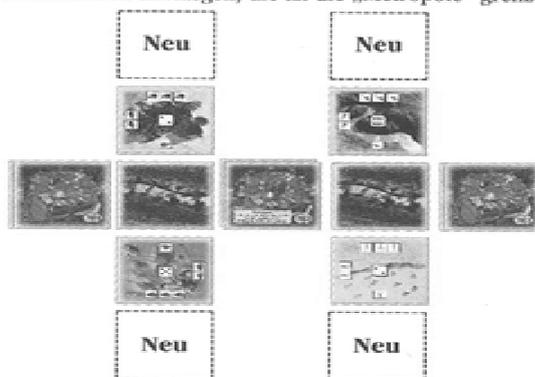
4. Die Regeländerungen

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide

Spieler haben gleichzeitig 3 Siegpunkte), dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben sollte.

- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter und Flotten) entwenden.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der Spieler muß die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene“ Karte auf die Hand zu nehmen oder sie unter einen Ausbaustapel zu schieben. Eine Möglichkeit, eine solche Karte wieder auf die Hand zu bekommen, ist die Karte „Diplomat“. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muß aber nicht.
- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So darf man z.B. den „Bischofssitz“ erst dann einrichten (bauen), wenn man zuvor eine „Kirche“ oder ein „Kloster“ gebaut hat. Sollte diese „Bedingungskarte“ aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, so muß die mit der Bedingung verknüpfte Karte (Bischofssitz) nicht entfernt werden.
- Die Metropole
Sobald ein Spieler in einer Stadt eine „Kirche“ oder ein „Rathaus“ gebaut hat, darf er die Karte „Metropole“ auf die Stadt legen. Die „Metropole“ wird aus der Hand gespielt. Die Aufwertung einer Stadt zu einer „Metropole“ kostet nichts. Die „Metropole“ erlaubt es,

Einheiten (also Ritter, Flotten und Kanonen) oberhalb und unterhalb der vier Landschaften anzulegen, die an die „Metropole“ grenzen.



Jeder Spieler darf nur eine seiner Städte zu einer „Metropole“ aufwerten.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur eine Kirche und ein Rathaus bauen! Er darf diese Gebäude auch selbst abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen, d.h., die Karte ist nicht aus dem Spiel).

Wird gegen Kirche oder Rathaus der „Feuerteufel“ mit Erfolg gespielt, so legt der Spieler die Karte offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - das heißt, die Karte wird nicht auf die Hand genommen.

- **Das Spielende**
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.



DAS TURNIERSPIEL

Voraussetzung:
Jeder Spieler benötigt sein eigenes Basisspiel und jeder mindestens ein Themen-Set!

Jeder Spieler darf ein Themen-Set nur einmal einsetzen. Es ist nicht erlaubt, z.B. mit Karten aus 2 Sets „Politik & Intrige“ anzutreten.

1. Die Startaufstellung

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

- Die 18 Wappenkarten,
- die 7 Straßen,
- die 5 Siedlungen,
- die 7 Städte und
- die 11 Landschaften.

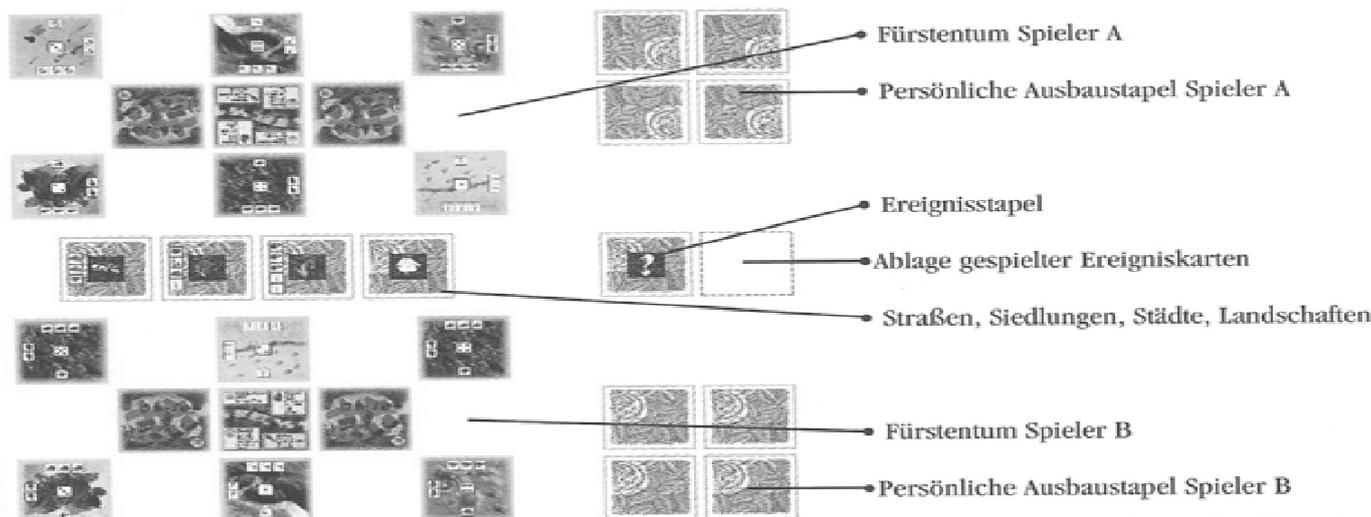
Jeder Spieler legt (wie im Grundspiel) die 9 Karten seiner Wappenfarbe als sein „Fürstentum“ vor sich aus.

Die Ressourcenkarten „Straßen“, „Siedlungen“, „Städte“ und „Landschaften“ werden wie gewohnt in der Mitte zwischen den beiden Fürstentümern plaziert.

Dazu gehört auch der Stapel „Ereigniskarten“, dessen Zusammenbau im nachfolgenden Kapitel 2 beschrieben wird.

Falls beim Turnierspiel das Themen-Set „Zauberer & Drachen“ eingesetzt wird, werden die fünf Karten „Zitadelle“ zusätzlich als eigener Stapel in die Mitte gelegt. Der Spieler erklärt, daß er „Zauberer & Drachen“ einsetzt.

Alle anderen Spezialkarten wie die „Kirche“ und das „Rathaus“ müssen die Spieler in ihre eigenen Decks integrieren! Dies gilt auch für die Zentralkarten der anderen Themen-Sets wie zum Beispiel das „Handelskontor“ aus dem Set „Handel und Wandel“.



2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

Der Stapel mit den Ereigniskarten muß aus 13 Karten bestehen.

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

Nach Beendigung des Spieles erhalten die Spieler ihre Ereigniskarten wieder zurück. Am besten notiert jeder die Karten, die er beigesteuert hat.

Achten Sie bei der Rückgabe der Karten auf das Kurzzeichen (Z&D, H&W usw.) auf den Karten, da einige Ereignisse sowohl im Basisspiel als auch in einem Themen-Set vorkommen.

3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

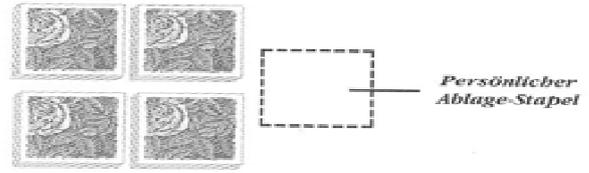
Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ aus seinem Basisspiel und seinen Themen-Sets (jedes nur einmal) wie folgt zusammen:

- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen - also die Ausbau- und die Aktionskarten.
- In die Auswahl können alle Ausbau- und Aktionskarten genommen werden, die im **Basisspiel** und den **Themen-Sets** vorhanden sind.
- Jeder Spieler wählt geheim 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will - sein „Deck“.
- Die Auswahl ist ansonsten ganz dem Spieler überlassen. Die einzige Beschränkung besteht darin, daß alle Karten nur so oft gewählt werden dürfen, wie sie in den zur Verfügung stehenden Spielen und Sets vorkommen. So ist es zum Beispiel nicht erlaubt, aus einem zweiten Basisspiel einen vierten Spion in sein Deck zu packen.
- Ist die Auswahl abgeschlossen, wählt jeder Spieler aus seinem Deck 3 Karten aus, die er in die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt.
- Jeder Spieler mischt dann die übrigen 30 Karten seines Decks und

bildet damit vier Stapel (2 Stapel à 7 Karten, 2 Stapel mit 8 Karten).
- Jeder Spieler plaziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links seines Fürstentums.

Der Spielablauf

1. Jeder Spieler bildet im Spielverlauf seinen eigenen (persönlichen) Ablagestapel!



2. Wann immer beim Turnierspiel Karten abgelegt oder unter einen Stapel geschoben werden müssen, sind damit die eigenen (persönlichen) Stapel des Spielers gemeint. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu. Ausnahmen werden im Anhang bei der Detailbeschreibung der Karten, besonders erwähnt.

Nachfolgend finden Sie die Regeländerungen für das Turnierspiel!

Die Regeländerungen

1) Es gelten die Regeländerungen des erweiterten Grundspieles:

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen.
- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Bauwerke dürfen erst errichtet

werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt.

2) Weiter gelten die nachfolgenden Änderungen:

- Jeder Ritter / Zauberer / Drachen ist einmalig!
Alle diese Einheiten, die einen Eigennamen tragen, sind individuell! Hat Ihr Mitspieler eine solche **Einheit** in seinem Fürstentum aufgestellt, so dürfen Sie die gleiche Einheit nicht in Ihrem Fürstentum aufstellen. „Kanonen“ sind nicht einmalig!

Beispiel: Ihr Mitspieler hat den Ritter „Konrad der Flinke“ aufgestellt. Deshalb dürfen Sie Ihren „Konrad“ nicht in Ihrem Fürstentum aufstellen, auch wenn Sie ihn auf der Hand halten. Natürlich dürfen sie den gegnerischen „Konrad“ mit einem „Schwarzen Ritter“ vertreiben und anschließend Ihren „Konrad“ in Ihrem Fürstentum aufstellen.

- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion kann man einem Gegner also nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Kanonen, Drachen und Flotten) entwenden! Zauberer, Zauber-Aktionskarten und Zauberbücher dürfen Sie nur entwenden, falls Sie „Zauberer & Drachen“ einsetzen und über eine Zitadelle verfügen.
- Wird ein Spion gespielt und dem Gegner eine Karte entwendet, muß die Karte notiert werden. Nach dem Spiel erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muß die abzulegende Karte unter denjenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

Spielende

Wie beim „Erweiterten Grundspiel“ endet das Turnierspiel ebenfalls, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht und damit gewonnen hat.

ANHANG: DIE KARTEN IM DETAIL

Gebietsausbauten



1. Heilige Stätte (1x) (Gebäude)

- Ermöglicht den Austausch einer gezogenen Karte.
- Wenn Sie am Ende Ihrer Runde Ihre Karten ergänzen oder eine Karte austauschen, dürfen Sie einmal eine gerade gezogene Karte, die Ihnen nicht zuzugewandt, wieder unter einen Stapel zurückschieben und von einem beliebigen Ausbaustapel eine neue Karte ziehen.

- Das bedeutet: Es ist nicht erlaubt, zuerst alle erlaubten Karten zu ziehen und dann erst eine davon zurückzugeben.

Beispiel: Sie müssen 2 Karten ziehen. Nachdem Sie die erste gezogen haben, können Sie tauschen. Tauschen Sie nicht; sondern ziehen die zweite Karte, können Sie die erste nicht mehr tauschen - nur noch die zweite.

Diese Kartenidee hatten: Michael Bösebeck; Rüdiger Dorn



2. Mission (1x) (Gebäude)

- Reduziert die Baukosten der sakralen Gebäude: Kirche, Kloster, Ordensburg, Bischofssitz, Kathedrale.
- Wenn diese Karte in Ihrem Fürstentum liegt, kostet Sie der Bau jedes sakralen Gebäudes einen Rohstoff Ihrer Wahl weniger.
- Die „Heilige Stätte“ zählt nicht als sakrales Gebäude.

Diese Kartenidee hatten: Martin Müller; Dirk Lebmier



3. Ordensburg (1x) (Gebäude)

- Schutzkarte für Ritter.
- Diese Karte schützt weder Drachen noch Kanonen, sie schützt nur Ritter, die mehr als drei Rohstoffe kosten.
- Von einer „Ordensburg“ geschützte Ritter können aber weiterhin von „Schwarzen Rittern“ angegriffen werden.

- Als Baukosten gelten immer die aufgedruckten Rohstoffe; Baukostenreduzierungen („Burg“) werden nicht berücksichtigt.



- 4. Vogtei (1x) (Gebäude)**
- Erhöht Ihre Rohstoffeinnahmen bei jedem Ertragswurf um einen beliebigen Rohstoff.
 - Wenn Sie selbst ein „?“ würfeln, bleibt Ihre „Vogtei“ ungeschoren und Sie verlieren auch nicht die genannten Rohstoffe.
 - Nur Erz- und Wollvorräte, die in

Rohstoffspeichern (Set Handel & Wandel) eingelagert sind, gehen nicht verloren, wenn der Gegner ein Fragezeichen würfelt.

- Liegt in Ihrem Fürstentum das „Haus der Republik“ aus, dürfen Sie die „Vogtei“ nicht bauen. Umgekehrt gilt: Liegt die „Vogtei“ aus, dürfen Sie das „Haus der Republik“ nicht bauen. Natürlich könnten Sie die „Vogtei“ abreißen.

Stadtausbauten



- 5. Metropole (2x) (Zentralkarte)**
- Schafft neue Bauplätze für Einheiten.
 - Die Metropole wird aus der Hand gespielt und als Zentralkarte auf eine bestehende Stadt gelegt; in dieser Stadt muß aber eine Kirche oder ein Rathaus ausliegen.

- Die Metropole darf nicht auf eine Zitadelle (Z&D) gelegt werden.
- Der Bau der Metropole kostet keine Rohstoffe.
- In jedem Fürstentum darf nur eine Metropole errichtet werden.
- Die Metropole schafft zusätzliche Bauplätze für Einheiten (Ritter, Flotten, Kanonen, Drachen)!
- Diese vier Bauplätze befinden sich oberhalb oder unterhalb der Landschaften, die an die Metropole grenzen.
- Einheiten, die an Landschaften einer Metropole angelegt werden, gehören nur zur Metropole und nicht zu angrenzenden Siedlungen/Städten.
- Karten, die sich auf eine Stadt beziehen (Seuche, Großer Bürgermeister, Bordell usw.) gelten auch für die Metropole.
- Im Turnierspiel darf man zwei Metropolen in sein Deck nehmen (um sie z.B. schneller zu finden); bauen darf man aber nur eine Metropole.
- Gegen die Karte „Metropole“ kann kein Feuerteufel gespielt werden.

Diese Kartenidee hatten: Jörg Hübner; Stephan Flato; Reinhard & Sabine Gottwald; Jannis Rake; Markus Fabrian; Thomas Vonnahme; Jan Gebcke



- 6. Bischofssitz (1x) (Gebäude)**
- Die Macht der Kirche verschafft zusätzliche Goldeinnahmen als Strafe für gegnerische Aktionen.
 - Jedesmal, wenn Ihr Gegner einen Zauberspruch (aus einem Zauberbuch) einsetzt oder eine Zauber-Aktionskarte oder eine normale Aktionskarte spielt, erhalten Sie ein Gold. Das Gold erhalten Sie sozusagen aus der „Kasse“, Ihr Gegner muß kein Gold abgeben.
 - Können Sie das Gold nicht in Ihrer Goldlandschaft unterbringen, gehen Sie leer aus.

Diese Kartenidee hatte: Brigitte & Wolfgang Ditt



- 7. Bordell (1x) (Gebäude)**
- Schwächt gegnerische Ritter.
 - Das Bordell müssen Sie in der gegnerischen Stadt auf einen freien Bauplatz legen.
 - Der Verlust des Stärkepunktes trifft alle Ritter im gegnerischen Fürstentum und nicht nur die Ritter in der Stadt mit dem Bordell.

- Drachen und Kanonen verlieren aus naheliegenden Gründen durch das Bordell keine Stärkepunkte.
- Der Gegner kann versuchen, das Bordell mit einem Feuerteufel zu zerstören, sofern er keine Feuerwache in dieser Stadt ausliegen hat.
- Das Bordell kann nicht verpfändet werden („Pfandleiher“ in H&W).

Diese Kartenidee hatten: U. Maiwald; Florentine Leifels; Mirco Gerlach; Matthias Jährling; Stefan Lammers; Fam. Neuschäfer; Dirk Henn; Fam. Freyboff



- 8. Brauerei (1x) (Gebäude)**
- Verhilft wahlweise zu Handels- oder zu Stärkepunkten.
 - Wenn Sie die Brauerei in Ihr Fürstentum legen, dürfen Sie wählen, welches Symbol links liegt und damit gültig ist: Entweder 2 Handelspunkte (links unten) oder 2 Stärkepunkte (links oben).

- Die Stärkepunkte sind auch dann gültig, wenn Sie selbst keine Ritter in Ihrem Fürstentum haben.
- Während Ihres Zuges dürfen Sie nur einmal ein Gold zahlen und die Brauerei drehen.

Diese Kartenidee hatte: Philipp Bäcker



- 9. Geheimbund (1x) (Gebäude)**
- Ermöglicht die Nutzung folgender gegnerischer Gebäude: Universität, Rathaus, Bibliothek, Kirche.
 - Durch den Geheimbund werden - außer dem Siegpunkt - alle Eigenschaften des gegnerischen Zielgebäudes auf den Geheimbund übertragen.

- Legt ein Spieler den Geheimbund aus, so muß er ansagen, welches Zielgebäude er nutzen möchte. Diese Wahl gilt bis zum Ende des Spieles. Nur wenn das Zielgebäude zerstört wird, darf der Spieler ein anderes, erlaubtes Gebäude des Gegners wählen. Gibt es kein erlaubtes Gebäude, hat der Geheimbund keine Wirkung mehr, bis der Gegner wieder ein geeignetes Gebäude baut; er kann abgerissen werden oder im Fürstentum verbleiben.
- Wer mit dem Geheimbund beispielsweise die gegnerische Universität nutzt, darf sowohl eine Karte mehr auf der Hand halten, als auch Karten spielen, die als Bedingung die Universität fordern. Beim Ereignis „Fortschritt“ erhält man für einen Geheimbund dann auch einen beliebigen Rohstoff.
- Nutzt der Geheimbund zum Beispiel die Eigenschaften einer Kirche, so sind Flotten und Ritter in der Stadt mit dem Geheimbund vor einem Bürgerkrieg geschützt und beim Ereignis „Kirchenfest“ erhält man zwei Rohstoffe.
- Der Geheimbund wirkt auch, wenn das verbündete Gebäude durch eine Hexe (Set „Zauberer & Drachen“) oder durch einen Pfandleiher (Set „Handel & Wandel“) für den Gegner keine Wirkung hat. Dasselbe gilt, wenn der Geheimbund gebaut wird.

Diese Kartenidee hatten: Brigitte & Wolfgang Ditt; Ulrich & Martin Tacke



- 10. Gericht (1x) (Gebäude)**
- Schützt vor Räuberüberfall.
 - Wird der „Räuberüberfall“ gewürfelt, so schützt Sie diese Karte vor Rohstoffverlusten, so lange Sie nicht mehr als zehn Rohstoffe insgesamt besitzen.

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



- 11. Haus der Republik (1x) (Gebäude)**
- Erhöht die Rohstoffeinnahmen benachbarter Landschaften.
 - Wird die Zahl der rechts oder links angrenzenden Landschaft gewürfelt, so erhalten Sie Rohstoffe: Sie dürfen die gewürfelte Landschaft sofort auf drei Rohstoffe „hochdrehen“.
 - Das „Haus der Republik“ kann nicht gleichzeitig mit der „Vogtei“ in Ihrem Fürstentum liegen.
 - Sie dürfen das „Haus der Republik“ nur bauen, wenn Sie ein Rathaus in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.

Diese Kartenidee hatten: Brigitte und Wolfgang Ditt



- 12. Theater (1x) (Gebäude)**
- Erlaubt mehr Karten auf der Hand, plus 1 Siegpunkt.
 - Das Theater dürfen Sie nur bauen, wenn die Bibliothek in Ihrem Fürstentum ausliegt.
 - Kombinationen von Kloster, Bibliothek und Theater (auch Universität in W&F) sind

- möglich. Z.B:
- Kloster: 4 Handkarten erlaubt
- Kloster + Bibliothek: 5 Handkarten erlaubt
- Kloster + Bibliothek + Theater: 7 Handkarten erlaubt
- Verliert ein Spieler eines dieser Gebäude, so verringert sich die Anzahl seiner erlaubten Handkarten (überzählige Karten unter einen beliebigen Ausbaustapel schieben).

Diese Kartenidee hatten: Matthias Krackau; Daniel Braun

Ereigniskarten



13. Bettelmönche (1x)

- Gilt für den Spieler, der die „Größte Handelsmacht“ besitzt (den Mühlenstein).
- Dieser Spieler muß zwei beliebige seiner Rohstoffe dem Gegner schenken, für die dieser Platz in seinen Landschaften haben muß. Hat der Spieler nur einen Rohstoff, so gibt er diesen ab.

- Sollte kein Platz vorhanden sein, entfällt die Schenkung.

Diese Kartenidee hatte: Michael Krause



14. Gute Nachbarschaft (1x)

- Gilt für alle Ausbaustapel: Für die gemeinsamen (im erweiterten Grundspiel) und für die persönlichen Ausbaustapel (im Turnierspiel).
- Ausbaustapel, auf denen die Karte „Kirchenbann“ liegt, sind nicht betroffen.

Diese Kartenidee hatten: Brigitte & Wolfgang Ditt

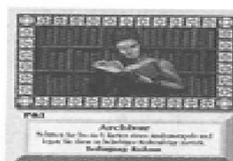


15. Kirchenfest (1x)

- Gilt für beide Spieler.
- Wer z. B. über eine Kirche und eine Kathedrale verfügt, erhält sechs Rohstoffe.
- Steht der „Geheimbund“ für eine „Kirche“, erhält der Spieler ebenfalls 2 Rohstoffe.

Diese Kartenidee hatte: Marco Bloch

Aktionskarten



16. Archivar (1x)

- Sie dürfen sechs Karten ansehen und sortieren.
- Wenn Sie diese Karte ausspielen, wählen Sie einen beliebigen Ausbaustapel aus.
- Davon nehmen Sie die obersten sechs Karten auf, sehen sie an und sortieren sie beliebig.

- Dann legen Sie die sechs Karten verdeckt auf den gleichen Stapel zurück.

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

Diese Kartenidee hatte: Alexander Ditt



17. Bestechung (2x)

- Sie können einen Ritter des Gegners bestechen.
- Geben Sie drei Gold ab (an die „Kasse“, nicht an den Gegner), nehmen Sie einen beliebigen Ritter aus dem gegnerischen Fürstentum und legen Sie ihn in Ihr Fürstentum - auf einen freien Platz.

- Die großen Ritter Ihres Gegners sind geschützt, wenn er eine „Ordensburg“ gebaut hat.

- Auf Drachen und Kanonen hat diese Karte keine Auswirkungen.

Diese Kartenidee hatten: Peter Gustav Bartschat; Daniela Schulz; Nils Bötsch; Edwin Ruschitzka; Andreas Gümbel; Lorenz Libeck; Marcel Verbeijen & Erwin van der Berg

10



18. Diplomat (1x)

- Holt Ihnen eine Karte vom Ablagestapel zurück.
- Sie dürfen den Ablagestapel durchsuchen, um die gewünschte Karte zu finden. Die Reihenfolge der Karten dürfen Sie nicht verändern.
- Beim Turnierspiel dürfen Sie nur eine Karte aus dem eigenen Ablagestapel zurückholen.

Diese Kartenidee hatten: Jan Philipp Ling; Rüdiger Dorn



19. Hochzeit (2x)

- Verhilft Ihnen zu Gold.
- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie eine Kirche oder Kathedrale in Ihrem Fürstentum liegen haben.

Diese Kartenidee hatten: Jörg Hübner; Lena-Christin Conradi



20. Kanzler (2x)

- Verschafft Ihnen neue Handkarten.
- Wählen Sie einen Ausbaustapel und ziehen Sie sich die drei obersten Karten.
- Diese Karten dürfen Sie in Ihrem Zug auch sofort einsetzen.
- Beachten Sie am Ende Ihres Zuges die

Anzahl der erlaubten Handkarten. Überzählige Karten müssen Sie unter einen beliebigen Stapel schieben.

- Sofern Sie nicht Ihre Kartenhand ergänzen müssen, dürfen Sie wie gewohnt am Ende Ihres Zuges zusätzlich eine Karte austauschen.

Diese Kartenidee hatte: Paul Schyska



21. Kirchenbann (2x)

- Sperrt einen Kartenstapel.
- Der Kartenstapel (Ausbau- oder Ablagestapel), auf den Sie diesen „Kirchenbann“ legen, ist für den Gegner gesperrt. Sie selbst haben im erweiterten Grundspiel weiterhin Zugriff auf diesen Stapel. Der Ablagestapel für Ereignisse kann nicht gebannt werden.

- Im Turnierspiel legen Sie diese Karte auf einen persönlichen Ausbaustapel oder Ablagestapel des Gegners (auf den Sie natürlich keinen Zugriff haben).

- Ihr Gegner muß drei Gold abgeben (an die „Kasse“, nicht an Sie), um den „Kirchenbann“ wieder zu entfernen.

- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie eine Kirche oder Kathedrale in Ihrem Fürstentum liegen haben.



22. Medicus (2x)

- Schützt Sie vor dem Ereignis „Seuche“.
- Diese Karte schützt alle Ihre Städte.
- Tritt das Ereignis „Seuche“ ein, so dürfen Sie diese Karte sofort spielen - auch dann, wenn Sie nicht an der Reihe sind.

Diese Kartenidee hatten: Ulrich & Martin Tacke



23. Ratssitzung (2x)

- Verhilft Ihnen zu 2 neuen Handkarten.
- Schieben Sie zwei Ihrer Handkarten unter einen beliebigen Ausbaustapel.
- Wählen Sie diesen oder einen anderen Ausbaustapel und suchen Sie sich zwei Karten aus, ohne die Reihenfolge zu verändern.

- Diese Karten dürfen Sie in Ihrem Zug auch sofort einsetzen.

- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie ein Rathaus in Ihrem Fürstentum liegen haben.

Diese Kartenidee hatten: Brigitte & Wolfgang Ditt; Cyrill Miksch

UNSER DANK!

Normalerweise wird ein Spiel von einem Autor entwickelt, allenfalls noch vom Verlag bearbeitet und dann veröffentlicht. Das Spiel ist fertig und die Käufer haben (hoffentlich) ihren Spaß damit.

Bei der von Klaus Teuber erdachten Spielwelt „Catan“ ist das alles ganz anders. Auch für das SIEDLER-Kartenspiel, Teil dieser Spielwelt, haben uns von Anfang an viele Zuschriften erreicht - mit Verbesserungsvorschlägen, Varianten, Ideen für neue Karten und sogar mit hübsch gezeichneten, fertigen neuen Karten.

Diese Fülle an Zuschriften hat uns klargemacht, daß das Kartenspiel lebt! Es lebt mit seinen vielen, begeisterten Spielern, es wächst und entwickelt sich weiter.

Daraufhin haben wir den Versuch unternommen, die Ideenflut mit Hilfe des Karten-Wettbewerbs zu kanalisieren und den Spielern die Besten dieser Ideen zugänglich zu machen.

Zu unserem freudigen Entsetzen wurde aus diesem Wettbewerb ein Mammutprojekt. Die Sichtung der Karten, deren Erprobung, die notwendigen Veränderungen und Vergleiche, die endgültige Namensgebung und Auswahl nahmen viele Monate in Anspruch.

Da Catan Klaus Teubers Welt ist, lag die Hauptlast der Arbeit auf seinen Schultern und viele andere Projekte mußten zurückgestellt werden. Aber nun endlich ist die Arbeit abgeschlossen und die Ideen liegen in spielerisch gereiften Karten-Sets vor.

Unser herzliches „Dankeschön“ gilt allen Siedler-Freunden, die sich an diesem Wettbewerb beteiligt haben und die damit gezeigt haben, welches kreatives Potential in vielen Menschen steckt, wenn sie sich für eine Sache begeistern.

Unsere Anerkennung gilt den Einsendern, die es geschafft haben, mit ihren Ideen alle spieltechnischen Hürden zu meistern und deren Karten nun in gedruckter Form vorliegen. Das war Klasse! Wir bedanken uns natürlich auch für die Genehmigung, diese Karten nun in den neuen Sets zu veröffentlichen.

Wir hoffen, daß alle Freunde des SIEDLER-Kartenspieles ihren Spaß mit den neuen Karten von Spielern für Spieler haben werden. Noch mal ein Dankeschön von Autor und Verlag an alle Teilnehmer!

In diesem Set finden sich die Ideen von (in alphabetischer Reihenfolge):

Bäcker, Philipp; Bantz, Christoph; Bartschat, Peter Gustav; Bauer, Philipp; Besand, Steffen; Bloch, Marco; Bösebeck, Michael; Bötsch, Nils; Braun, Daniel; Bürger, Bernd; Conradi, Lena-Christin; Ditt, Alexander; Ditt, Brigitte; Ditt, Wolfgang; Dorn, Rüdiger; Ehlert, Andre; Fahrion, Markus; Favre, D.; Flato, Stephan; Fam. Freyhoff; Gehrke, Jan; Gerlach, Mirko; Gottwald, Reinhard & Sabine; Gümber, Andreas; Hauke, Felicitas & Christopher; Henn, Dirk; Hübner, Jörg; Jährling, Matthias; Krackau, Matthias; Krause, Michael; Lammers, Stefan; Lehmler, Dirk; Leifels, Florentine; Libeck, Lorenz; Ling, Jan Philipp; Maiwald, U.; Miksch, Cyrill; Müller, Martin; Fam. Neuschäfer; Rake, Jannis; Ruschitzka, Edwin; Schoch, A.; Schulz, Daniela; Schyska, Paul; Tacke, Ulrich & Martin; Tomforde, Meike & Andrew; Van der Berg, Edwin; Verheijen, Marcel; Vonnahme, Thomas.

Autor und TM-Redaktion leiten ein Drittel ihrer Erlöse aus diesem und den anderen vier Themen-Sets als Spende an die Hilfsorganisation „Menschen für Menschen“ weiter.

Autor: Klaus Teuber

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktion: TM-Spiele

Redaktionelle Betreuung sowie Begutachtung der Karten und deren Zusammenstellung: Brigitte und Wolfgang Ditt.

Ein Dankeschön an die vielen Helfer und Testspieler für ihre wertvollen Tips und Anregungen, ganz besonders an Familie Ditt.

© 1998

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart