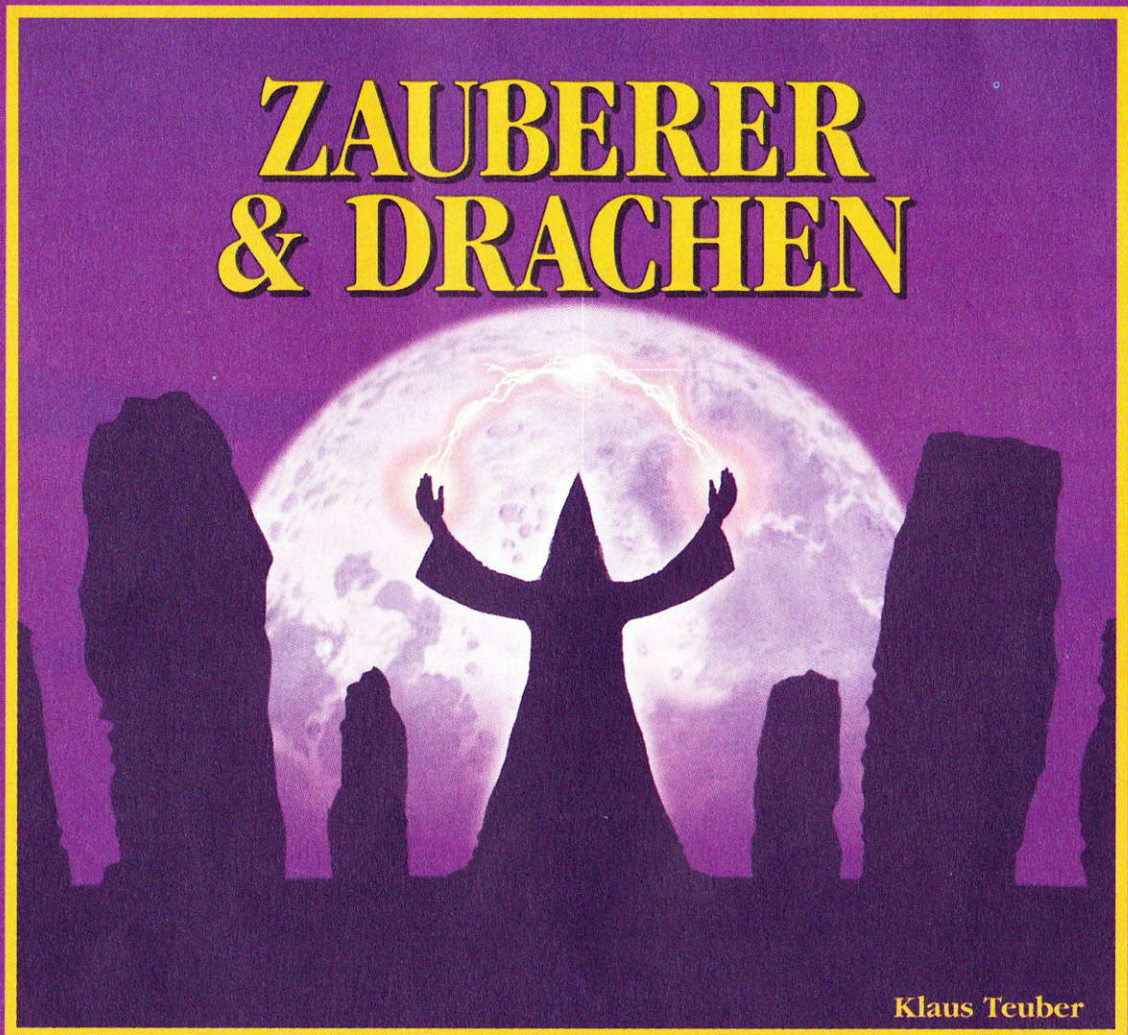


DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

**ZAUBERER
& DRACHEN**



KOSMOS®

Klaus Teuber

Die neuen Themen-Sets

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

Das „Erweiterte Grundspiel“ ist eine Intensivierung des SIEDLER-Kartenspieles. 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 „Zauberer & Drachen“

Zauberei in Catan ist eine wirklich elementare Neuheit!

Grundlage der Zauberei ist die Errichtung einer „Zitadelle“. Die „Zitadelle“ ist ein Siedlungsausbau, der Platz für bis zu vier „Zauberer“ schafft. Sobald ein Zauberer über „Zauberkraft“ verfügt, kann er die Sprüche ausliegender „Zauberbücher“ einsetzen und „Zauber-Aktionskarten“ ausspielen.

Das Set „Zauberer & Drachen“ bringt ein neues Element in das SIEDLER-Kartenspiel. Das Set ist für Spieler gedacht, die das Basisspiel gut

kennen und die in der Lage sind, die Vorteile dieses Sets optimal umzusetzen.

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 Zusammenschmieden 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 6
Anhang: Die Karten im Detail	Seite 9
Die Zitadelle	Seite 9
Die magischen Ausbaukarten	Seite 9
Die Zauberer	Seite 10
Die Zauberbücher	Seite 11
Die Zauber-Aktionskarten	Seite 14
Unser Dank	Seite 16

DAS ERWEITERTE GRUNDSPIEL

Voraussetzung:

Sie benötigen ein Basisspiel und dieses Themen-Set!

1. Die Startaufstellung

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

Aus dem Themen-Set werden zuerst die 5 Karten „Zitadelle“ aussortiert, ebenso die 3 Ereigniskarten.

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



Die fünf Karten „Zitadelle“ werden jetzt mit der Seite „Zauberer abwesend“ neben diese Reihe gelegt.



5 Zitadellen

Die Karten des Themen-Sets (ohne Ereigniskarten) werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und in die Reihe rechts neben die 5 Zitadellen-Karten gelegt.



Ausbaustapel 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 5 Zitadellen 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. Die Magie

Die Farbe der Magie ist violett. Die Karten dieses Sets bilden im SIEDLER-Kartenspiel-System eine Gruppe für sich.

Die „Zauberer“, im Spiel dargestellt durch eine weiße Rauchfahne, zählt **nicht** als Rohstoff!

3 a Die Zitadelle des Zauberers

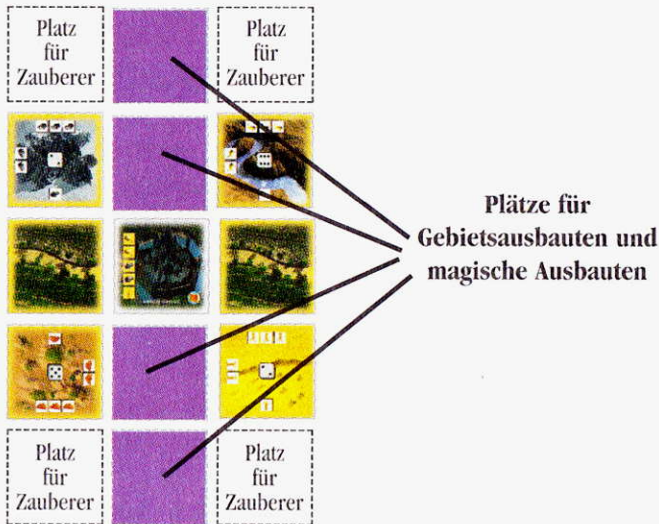
Die „Zitadelle“ ist die zentrale Karte dieses Sets. Wie eine „Stadt“ wird sie auf eine bestehende **Siedlung** gelegt, nachdem die zum Bau notwendigen Rohstoffe bezahlt wurden.

Zuerst muß die Zitadelle mit der Seite „Zauberer abwesend“ nach oben ausgelegt werden, da ja noch kein Zauberer vorhanden ist.

Die Zitadelle ist jetzt einen Siegpunkt wert.

Die Zitadelle berechtigt auch ohne Zauberer zum Errichten von vier Ausbauten: Gebietsausbauten (grün) und „magische Ausbauten“.

Zusätzlich bietet die Zitadelle Platz für bis zu vier Zauberer.



Es ist nicht erlaubt, in einer Zitadelle Stadtausbauten zu errichten.

Ereignisse oder Aktionen, die sich auf Städte beziehen, gelten nicht für Zitadellen.

Wichtig: Zwei Zitadellen dürfen nicht in unmittelbarer Nachbarschaft errichtet werden - es muß mindestens eine Siedlung oder Stadt dazwischen liegen.

Sobald ein Zauberer ausgelegt wurde (siehe nächster Abschnitt), wird die Zitadelle umgedreht. Das heißt, jetzt ist ein Zauberer anwesend und die Zitadelle ist jetzt zwei Siegpunkte wert. Sollte eine Zitadelle im Spielverlauf ihren letzten Zauberer verlieren, so muß sie wieder zurückgedreht werden (auf einen Siegpunkt).

3 b Die Zauberer

- Zauberer werden aus der Hand in das eigene Fürstentum gelegt, nachdem die Kosten (Gold + 1 abgebildeter Rohstoff bzw.

3 Gold) bezahlt wurden.

- Ein Zauberer darf nur ober- bzw. unterhalb der Landschaften einer Zitadelle angelegt werden. Da eine Zitadelle wie eine Siedlung oder Stadt von vier Landschaften umgeben ist, können maximal vier Zauberer an einer Zitadelle angelegt werden.
- Nicht jeder Zauberer kann an jede Landschaft angelegt werden. Die Landschaft auf der Karte des Zauberers muß mit der Landschaft übereinstimmen, an die die Zaubererkarte angelegt wird. Nur Ari, die Meisterzauberin, darf an jede Landschaft (auch an Gold) angelegt werden.
- Jeder Zauberer beginnt mit zwei Einheiten Zauberkraft; die Karte muß zuerst immer so ausgelegt werden, daß die Seite mit den zwei Zauberkraft-Einheiten unten liegt.
- Verbraucht ein Zauberer Zauberkraft, so muß die Karte entsprechend auf den niedrigeren Wert gedreht werden.
- Neue Zauberkraft erhält ein Zauberer aus der Landschaft, an der er angelegt wurde: er kann diesen Rohstoff in Zauberkraft umwandeln! Der Spieler dreht die angrenzende Landschaft z.B. um einen Rohstoff nach unten und den Zauberer um eine Einheit Zauberkraft nach oben.

Beispiel: Der Zauberer Arsa liegt an einer Hügel Landschaft mit zwei Rohstoffen Lehm. Der Spieler kann nun diese Landschaft zum Beispiel auf Null Rohstoffe drehen und dafür seinen Zauberer Arsa um zwei zusätzliche Einheiten Zauberkraft nach oben drehen.



Wichtig: Erhöht ein Spieler in seinem Zug die Zauberkraft eines Zauberers, so kann dieser Zauberer erst wieder **im folgenden Zug des Gegners** zaubern.

3 c Die Zauberbücher

- Zauberbücher werden aus der Hand auf einem der vier Bauplätze der Zitadelle ausgelegt; das Auslegen kostet nichts.
- In jeder Zitadelle dürfen auch mehrere Zauberbücher ausliegen, sofern genügend Bauplätze vorhanden sind.
- Ist ein Spieler an der Reihe, so darf er seine(n) Zauberer jederzeit Zaubersprüche einsetzen lassen. Der Spieler zahlt die erforderlichen Einheiten Zauberkraft (durch einen oder mehrere Zauberer) und der Spruch gilt. Der oder die Zauberer, die den Spruch bewirken (bezahlen), müssen nicht der Zitadelle angehören, in der das Zauberbuch ausliegt.
- Will ein Spieler ein Zauberbuch entfernen, um Platz für ein anderes zu schaffen, muß er das entfernte Zauberbuch auf den Ablagestapel legen. Das Entfernen kostet nichts.

3 d Zauber-Aktionskarten

- Zaubersprüche auf Aktionskarten werden aus der Hand gespielt, nachdem eine Einheit Zauberkraft bezahlt wurde.
- Zaubersprüche auf Aktionskarten können nur einmal gesprochen werden, danach muß die Karte - wie bei Aktionskarten üblich - auf den Ablagestapel gelegt werden.

4. 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.

Bis auf wenige Regeländerungen (siehe folgenden Abschnitt) wird das erweiterte Grundspiel nach den Regeln des Basisspiels gespielt.

5. 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 kann man einem Gegner also nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Kanonen, Drachen und Flotten) entwenden. Zauberer, Zauber-Aktionskarten und Zauberbücher dürfen Sie nur entwenden, wenn Sie über eine Zitadelle verfügen.
- 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 beispielsweise die Karte „Diplomat“ (aus P&I). Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, er muß aber nicht.

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So kann zum Beispiel das Vorhandensein von zwei Zitadellen verlangt werden oder die Anwesenheit von zwei Zauberern.

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, zum Beispiel mit Karten aus 2 Sets „Zauberer und Drachen“ 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

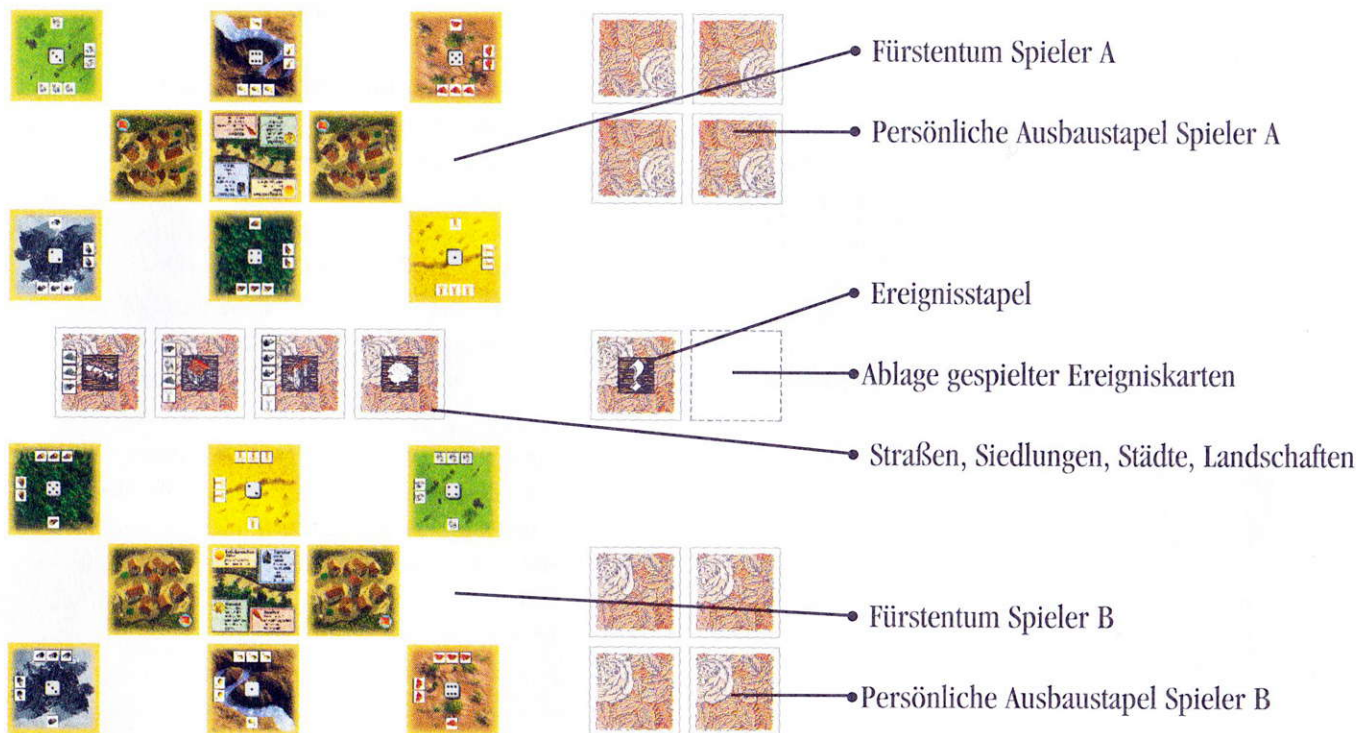
Wappenfarbe als sein „Fürstentum“ vor sich aus.

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 müssen die Spieler in ihre eigenen Decks integrieren! Dies gilt 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“

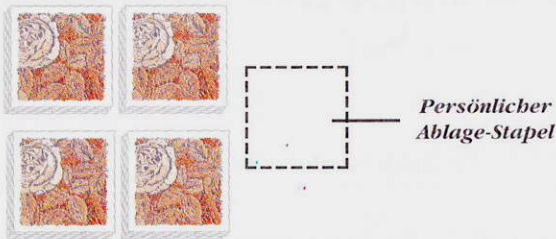
Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ aus seinem Basisspiel und seinen Themen-Sets (jedes nur einmal) wie folgt zusammen:

- 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. Plätze 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.
- 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.

2) Weiter gelten die nachfolgenden Änderungen:

- Jeder Ritter / Zauberer / Drachen ist einmalig! Alle diese Rittereinheiten, 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.

- 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 diejenigen 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

Die Zentralkarte „Zitadelle“



1. Zitadelle (5x) (Gebäude)

- Erst mit dem Bau einer Zitadelle wird Zauberei möglich.
- Wer eine Zitadelle bauen will, zahlt die aufgedruckten Rohstoffe, nimmt sich die Karte vom Ausbaustapel und legt sie auf eine Siedlung.
- Die Zitadelle wird zuerst mit der Seite „Zauberer abwesend!“ nach oben ausgelegt und ist so einen Siegpunkt wert.
- Die Zitadelle kann erst dann auf die andere Seite umgedreht werden, wenn mindestens ein Zauberer an einer der vier Landschaften der Zitadelle angelegt wurde. Die Zitadelle ist dann 2 Siegpunkte wert.
- Zauberbücher, magische Ausbauten und Zauberer können nur in einer **Zitadelle** ausgelegt werden; in einer Siedlung bzw. Stadt sind sie nicht erlaubt.
- Verliert eine Zitadelle ihren letzten Zauberer, muß sie zurückgedreht werden, auf die Seite mit einem Siegpunkt.
- Stadtausbauten sind an einer Zitadelle nicht erlaubt.
- Zwei Zitadellen dürfen nicht in unmittelbarer Nachbarschaft errichtet werden; eine Siedlung/Stadt muß dazwischen liegen.
- Nach Errichtung einer Zitadelle können Zauberbücher ausgelegt, magische Ausbauten errichtet und Zauberer ange stellt werden. Gebietsausbauten dürfen weiterhin in die Zitadelle gebaut werden. Wie in einer Stadt stehen jetzt vier Ausbauplätze zur Verfügung. Siehe Abbildung Seite 4. Dies ist auch ohne Zauberer der Fall.



Die magischen Ausbaukarten



2. Ismai, der Grüne Drache (1x) (Einheit)

- Die Stärkepunkte des Drachens tragen zusammen mit anderen „Einheiten“ zur „Gesamt-Stärke“ eines Spielers bei.
- Die Karten „Burg“, „Bordell“, „Schmiede“, „Burgfräulein Imelda“ und „Turnierplatz“ haben keine Auswirkung auf den Drachen.
- Der Drache kann von einem „Schwarzen Ritter“ wie ein normaler Ritter angegriffen werden und er kann mit einer „Kräuterhexe“ verteidigt werden.

Diese Kartenidee hatten: Nicole Krone & Frank Schulte-Kulmann; Martin Volkmann; Frank Schoppe; Stephan Feil; Laura Willée; Mathieu Brummer



3. Samsor, der Schwarze Drache (1x) (Einheit)

- Die Stärkepunkte des Drachens tragen zusammen mit anderen „Einheiten“ zur „Gesamt-Stärke“ eines Spielers bei.
- Die Karten „Burg“, „Bordell“, „Schmiede“, „Burgfräulein Imelda“ und „Turnierplatz“ haben keine Auswirkung auf den Drachen.
- Der Drache kann von einem „Schwarzen Ritter“ wie ein normaler Ritter angegriffen werden und er kann mit einer „Kräuterhexe“ verteidigt werden.

Diese Kartenidee hatten: Nicole Krone & Frank Schulte-Kulmann; Martin Volkmann; Frank Schoppe; Stephan Feil; Laura Willée; Mathieu Brummer



4. Stein der Weisen (1x) (Gebäude)

- Schutzkarte für beide Spieler.
- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie in Ihrem Fürstentum 2 Zitadellen errichtet haben.
- Der „Stein der Weisen“ schützt Einheiten, Rohstoffe und Gebäude beider Spieler.
- Aktionskarten, Zauber-Aktionskarten und Zaubersprüche, die sich direkt gegen Rohstoffe, Einheiten oder Gebäude richten und dort Schaden verursachen, dürfen nicht mehr gespielt werden bzw. haben keine Auswirkung.
- Eine Schädigung liegt vor, wenn aus dem gegnerischen Fürstentum Landschaften, Rohstoffe oder Ausbauten entfernt (z.B. durch „Händler“ oder „Zauberduell“) oder unbrauchbar werden (z.B. „Hexe“).



6. Zaubermühle (2x) (Gebäude)

- Wandelt Gold in Zauberkraft um.
- Diese Karte dürfen Sie in jedem Zug nur einmal einsetzen.
- Wenn Sie an der Reihe sind, geben Sie ein Gold ab. Sie erhalten dafür eine Einheit „Zauberkraft“, die Sie einem beliebigen Ihrer Zauberer zuteilen dürfen.
- Die „Zaubermühle“ muß nicht an eine Goldfluß-Landschaft grenzen, um wirksam zu sein.

Zauberer

Für alle sechs Zauberer gilt:

- Zauberer werden aus der Hand gespielt, nachdem ihre Kosten beglichen wurden.
- Zauberer können erst auftauchen („gebaut“ werden), nachdem mindestens eine Zitadelle im Fürstentum ausliegt.
- Zauberer starten immer mit 2 Einheiten „Zauberkraft“.
- Zauberer können nur von anderen Zauberern angegriffen werden. Karten, mit denen Ritter angegriffen werden (Bürgerkrieg, Schwarzer Ritter usw.) haben gegen Zauberer keine Wirkung.
- Alle Zauberer sind einmalig (siehe Turnierspiel).
- Zauberer gelten auch als Landschaftsausbauten.
- Erhält ein Zauberer neue Zauberkraft, indem er Rohstoffe seiner angrenzenden Landschaft umwandelt, so kann er erst wieder im folgenden Zug (wenn der Gegner an der Reihe ist) zaubern.
- Die Zauberkräfte für den Spruch eines Zauberbuches oder die Erschaffung eines Drachen oder magischen Gebäudes können auch von verschiedenen Zauberern kommen.



5. Zauberküche (2x) (Gebäude)

- Chance auf einen zusätzlichen Rohstoff.
- Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie ihr Glück auch mehrmals versuchen. Sie müssen aber jedesmal eine Einheit „Zauberkraft“ zahlen.
- Würfeln Sie eine „1“, so ist die „Zauberküche“ zerstört und muß auf den Ablagestapel gelegt werden.

Diese Kartenidee hatte: Rüdiger Dorn



7. Ari (1x) (Einheit)

- Die oberste Zauberin „Ari“ kann an alle sechs Landschaften angelegt werden (auch an Goldflußfelder).
- Ari wandelt den Rohstoff der angrenzenden Landschaft im Verhältnis 1:1 in Zauberkraft um..



8. Arsa (1x) (Einheit)

- Der Zauberer „Arsa“ kann nur an eine Hügellandschaft (Lehm) angelegt werden.
- Arsa wandelt den Rohstoff „Lehm“ aus der angrenzenden Hügellandschaft im Verhältnis 1:1 in Zauberkraft um.



9. Hafli (1x) (Einheit)

- Der Zauberer „Hafli“ kann nur an eine Waldlandschaft (Holz) angelegt werden.
- Hafli wandelt den Rohstoff „Holz“ aus der angrenzenden Waldlandschaft im Verhältnis 1:1 in Zauberkraft um.



10. Hor (1x) (Einheit)

- Der Zauberer „Hor“ kann nur an eine Weidelandschaft (Wolle) angelegt werden.
- Hor wandelt den Rohstoff „Wolle“ aus der angrenzenden Weidelandschaft im Verhältnis 1:1 in Zauberkraft um.



11. Ira (1x) (Einheit)

- Die Zauberin „Ira“ kann nur an eine Gebirgslandschaft (Erz) angelegt werden.
- Ira wandelt den Rohstoff „Erz“ aus der angrenzenden Gebirgslandschaft im Verhältnis 1:1 in Zauberkraft um.



12. Tali (1x) (Einheit)

- Die Zauberin „Tali“ kann nur an eine Getreidelandschaft (Getreide) angelegt werden.
- Tali wandelt den Rohstoff „Getreide“ aus der angrenzenden Getreidelandschaft im Verhältnis 1:1 in Zauberkraft um.

Zauberbücher

Für alle Zauberbücher gilt::

- Zauberbücher werden aus der Hand in das Fürstentum gelegt - auf einen freien Bauplatz (siehe Abbildung Seite 4). Ihre Auslage im Fürstentum ist kostenlos.
- Zauberbücher dürfen ausgelegt werden, sobald eine Zitadelle errichtet ist. Es muß noch kein Zauberer anwesend sein.
- Die Anwendung eines Spruches aus einem Buch kostet die angegebene Anzahl an Zauberkraft-Einheiten.
- Wenn nicht anders beschrieben, dürfen Sprüche aus Zauberbüchern erst nach der Durchführung des Ereignisses angewandt werden (wie Aktionskarten).
- Jeder Spruch eines Zauberbuches darf während eines Spielzuges nur einmal angewandt werden.
- Sprüche aus Zauberbüchern können nur verwendet werden, wenn der Spieler über einen Zauberer verfügt. Dieser Zauberer muß nicht zur gleichen Zitadelle gehören, in der das Zauberbuch ausliegt.
- In einer Zitadelle dürfen auch mehrere Zauberbücher ausgelegt werden; jedes Buch beansprucht einen eigenen Bauplatz.



13. Hüter des Schicksals (1x) (Zauberbuch)

- Sie dürfen die drei obersten Karten des Ereignis-Stapels ansehen und sie in beliebiger Reihenfolge zurücklegen.
- Wenn Sie möchten, können Sie davon eine, zwei oder alle **unter** den Ereignis-Stapel schieben.

Diese Kartenidee hatten: Dirk Lehmler; Michael Mette



14. Inspiration (1x) (Zauberbuch)

- Sie dürfen sich von zwei Ihrer Ausbaustapel (es müssen verschiedene sein) jeweils die zwei obersten Karte ziehen.
- Haben Sie vier neue Karten gezogen, so dürfen Sie diese auch sofort einsetzen, falls die Regeln das erlauben.
- Beachten Sie am Ende Ihres Zuges die Anzahl der erlaubten Handkarten.

Diese Kartenidee hatte: Paul Schyska



16. Magisches Auge (1x) (Zauberbuch)

- Ermöglicht den Austausch einer Karte.
- Beim Aussuchen einer Karte darf die Reihenfolge der Karten innerhalb des Stapels nicht verändert werden.
- Diese neue Karte dürfen Sie auch sofort einsetzen, wenn es die Regeln zulassen.

Diese Kartenidee hatten: Cyrill Miksch; Brigitte & Wolfgang Ditt; Andreas Gumbel



15. Landzauber (1x) (Zauberbuch)

- Sie dürfen eine Landschaft mit dem Gegner tauschen.
- Es dürfen nur Landschaften ausgetauscht werden, die im jeweiligen Fürstentum (mindestens) doppelt vorhanden sind.
- Aber: Landschaften, an die oben oder unten ein Landschaftsausbau grenzt (z.B. Zauberer, Kunstschmiede, Schnapsbrennerei, Färberei), sind geschützt. Sie dürfen nicht ausgetauscht werden.
- Die Rohstoffe auf den ausgetauschten Landschaften bleiben erhalten, das heißt, die Rohstoffe in diesen Landschaften wechseln ebenfalls den Besitzer.

Beispiel: Sie besitzen 2 Getreidelandschaften, eine davon mit einem Getreide; Ihr Gegner besitzt zwei Goldflusslandschaften, eine davon mit drei Gold. Sie wenden den „Landzauber“ an und geben ihm die Getreidelandschaft ohne Getreide. Vom Gegner nehmen Sie sich die Goldflusslandschaft mit 3 Gold.



17. Ort wandle Dich! (1x) (Zauberbuch)

- Sie dürfen die Plätze von Gebäuden oder Einheiten in Ihrem Fürstentum tauschen.
- Wählen Sie ein Gebäude aus und tauschen Sie den Platz mit einem anderen Gebäude.
- Oder: Wählen Sie eine Einheit aus und tauschen Sie den Platz mit einer anderen Einheit.
- Sie dürfen beim Tauschen aber nicht mehr als zwei Gebäude (oder zwei Einheiten) bewegen.
- Achten Sie beim Tauschen auf die Einhaltung der Ausbauregeln. Ein Stadtausbau darf zum Beispiel nicht in einer Siedlung abgelegt werden.

Diese Kartenidee hatten: Michael Walczak; Lukas Heymann



18. Zeitrad (1x) (Zauberbuch)

- Bestimmen Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels.
- Dieser Spruch darf nur vor Ihrem Würfelwurf eingesetzt werden.

Diese Kartenidee hatten: Meike & Andrew Tomforde; Stephan Flato; Reinhard & Sabine Gottwald; Sebastian Helwig; Myron Binnagel; Michael Mette; Kerstin Meyer & Bernd Hinrichs; Ulrich & Martin Tacke



19. Wahrsagung (1x) (Zauberbuch)

- Sie dürfen sich von vier Ausbaustapeln jeweils die oberste Karte ansehen.
- Sie dürfen sich jeweils nur die oberste Karte von vier beliebigen Ausbaustapeln ansehen und wieder zurücklegen.
- Im Turnierspiel: Sie dürfen sich auch Karten der persönlichen Stapel Ihres Gegners ansehen.

Diese Kartenidee hatte: Norgand Schwarzlose



20. Zaubertrank (1x) (Zauberbuch)

- Die Stärkepunkte einer Ihrer Einheiten werden verdoppelt.
- Der Spruch kann nur auf Ritter und auf Drachen angewandt werden.
- Die Wirkung des Spruches endet, sobald Ihr Gegner seinen nächsten Zug beendet.

Diese Kartenidee hatten: Stephan Flato; Ralf Funke



21. Zauberveto (1x) (Zauberbuch)

- Verhindert „Aktionen“.
- Diese Karte dürfen Sie auch anwenden, wenn Sie nicht an der Reihe sind.
- Wollen Sie diese Karte einsetzen, so geben Sie das bekannt und zahlen die Kosten des Spruches. Dieser Spruch gilt gegen jede Aktionskarte des Gegners, also auch gegen alle Zauberaktions-Karten und gegen friedliche Aktionen wie Kundschafter oder Karawane.
- Nach einem Veto muß Ihr Gegner seine Aktionskarte unter einen Ausbaustapel schieben.
- Dieser Spruch verhindert aber keine Sprüche aus Zauberbüchern.

Diese Kartenidee hatten: Eric Christian Morsi; Godwin Solcher



22. Zeitsprung (1x) (Zauberbuch)

- Sie können ein Ereignis für ungültig erklären.
- Falls ein Fragezeichen gewürfelt wurde, kann dieser Spruch auch noch eingesetzt werden, nachdem das Ereignis vorgelesen wurde.
- Die Ereigniskarte, die für ungültig erklärt wurde, kommt unter den Ereignisstapel.

Diese Kartenidee hatten: Eric Christian Morsi; Ralf Funke

Ereigniskarten



23. Komet (1x) (Ereignis)

- Zwangstausch der Handkarten.
- Im erweiterten Grundspiel wählt zunächst der Spieler, der an der Reihe ist, seinen Tausch-Stapel aus, sein Gegner muß dann einen anderen Stapel wählen.
- Der Komet wirkt nur auf Spieler, die mehr als 3 Siegpunkte haben.

Diese Kartenidee hatten: Jan Philip Ling; Dirk Klemann



24. Tanz der Einhörner (2x) (Ereignis)

- Eine zusätzliche Zauberkraft für jeden Zauberer.
- Hat ein Spieler keinen Platz mehr für diese Einheit „Zauberkraft“, so verfällt sie.

Zauber-Aktionskarten



25. Bessere Welt (2x) (Zauberaktion)

- Sie dürfen sich den Ereigniskarten-Stapel ansehen und eine Ereigniskarte entfernen (aber nie: „Jahreswechsel“).
- Das entfernte Ereignis ist dem Gegner zu zeigen.
- Die ausgewählte Karte kommt ganz aus dem Spiel.
- Die Reihenfolge der Ereigniskarten darf nicht verändert werden.

Diese Kartenidee hatten: Reinhard & Sabine Gottwald; Friedrich Graf



26. Duell der Zauberer (2x) (Zauberaktion)

- Sie können gegen einen Zauberer Ihres Gegners kämpfen.
- Das Duell kann mit einem anderen Zauberer ausgetragen werden als mit dem, der das „Zauberduell“ gesprochen hat.
- Der Spieler, der das „Zauberduell“ gesprochen hat, bestimmt auch die beiden Zauberer, die sich duellieren müssen.
- Beispiel: Ihr Zauberer verfügt über 3 Einheiten „Zauberkraft“, der Zauberer Ihres Gegners über eine. Sie würfeln eine vier, Ihr Gegner eine fünf. Die Addition ergibt 7 Punkte für Sie, 6 Punkte für den Gegner. Sie gewinnen und Ihr Gegner muß seinen Zauberer unter einen Stapel schieben.
- Bei einem Unentschieden wird erneut gewürfelt.

Diese Kartenidee hatten: Matthias Krackau; Myron Bünnagel; Matthias Jährling



27. Hexe (2x) (Zauberaktion)

- Macht ein Gebäude des Gegners unwirksam.
- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie in Ihrem Fürstentum über 2 Zauberer verfügen.
- Solange die „Hexe“ auf einem Gebäude liegt, zählen auch eventuell vorhandene Sieg- und Handlungspunkte dieses Gebäudes nicht.
- Die „Hexe“ wird nur durch den Wurf eines Freigezeichens vertrieben.

Diese Kartenidee hatte: Paul Schyska



28. Land, wandle dich (1x) (Zauberaktion)

- Sie dürfen eine doppelte Landschaft in Ihrem Fürstentum gegen eine beliebige Karte des Landschaftskarten-Stapels austauschen.
- Sie dürfen den Landschaftskarten-Stapel durchsuchen, aber die Reihenfolge der Karten nicht verändern. Die ausgetauschte Karte schieben Sie dann unter den Stapel.
- Die Anzahl der Rohstoffe der alten Landschaft darf auf die neue Landschaft übertragen werden.
- Landschaften, die an einen Landschafts-Ausbau (Zauberer, Kunstschmiede, Schnapsbrennerei, Färberei) grenzen, dürfen nicht ausgetauscht werden.
Beispiel: Sie besitzen 2 Getreidelandschaften, eine davon mit 2 Rohstoffen. Sie suchen aus dem Stapel eine Goldflußlandschaft aus und schieben die Getreide-Landschaft unter den Stapel. Die Goldflußlandschaft dürfen Sie mit 2 Gold einsetzen, denn die Anzahl der Rohstoffvorräte bleibt erhalten.

Diese Kartenidee hatte: Volker Schumann



29. Materialisation (1x) (Zauberaktion)

- Nachdem Sie eine Einheit Zauberkraft gezahlt haben, dürfen Sie ohne weitere Kosten eine Siedlung in eine Stadt umwandeln.
- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie über mindestens zwei Zauberer in Ihrem Fürstentum verfügen.



30. Wirbelsturm (1x) (Zauberaktion)

- Sie vernichten Rohstoffe des Gegners in der von Ihnen ausgewählten Landschaft.
- Von dieser Aktion ist immer nur eine Landschaftskarte betroffen, nicht alle Landschaften dieser Sorte.

Diese Kartenidee hatten: Felicitas & Christopher Hauke



31. Wissen der Ahnen (2x) (Zauberaktion)

- Sie können eine abgelegte Aktions-Karte zurückholen.
- Zurückholen dürfen Sie aber nur normale Aktionskarten und Zauberaktions-Karten; nicht aber Gebäude, Einheiten, Zauberbücher usw.
- Im Turnierspiel dürfen Sie abgelegte Aktionskarten nur aus Ihrem persönlichen Ablagestapel zurückholen. Der Ablagestapel des Gegners ist tabu.
- Zurückgeholte Karten dürfen Sie auch gleich wieder einsetzen, falls die Regeln das erlauben.

Diese Kartenidee hatte: Jan Philip Ling; Rüdiger Dorn



32. Zauberhand (2x) (Zauberaktion)

- Sie dürfen ein Zauberbuch des Gegners stehlen.
- Sie dürfen ein Zauberbuch nur stehlen, wenn Sie in Ihrem Fürstentum an einer Zitadelle Platz zur Auslage haben oder durch den Abriß eines Ausbaus dort Platz dafür schaffen.

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 kreative 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):

Brummer, Mathieu; Bünnagel, Myron; Ditt, Brigitte & Wolfgang; Dorn, Rüdiger; Feil, Stephan; Flato, Stephan; Funke, Ralph; Gottwald, Reinhard & Sabine; Graf, Friedrich; Gümbel, Andreas; Helwig, Sebastian; Heymann, Lukas; Hinrichs, Bernd; Jährling, Matthias; Klemann, Dirk; Krackau, Matthias; Krone, Nicole; Lehmler, Dirk; Ling, Jan Philipp; Mette, Michael; Meyer, Kerstin; Miksch, Cyrill; Morsi, Eric Christian; Schoppe, Frank; Schulte-Kulmann, Frank; Schwarzlose, Norgand; Schyska, Paul; Solcher, Godwin; Tacke, Ulrich & Martin; Tomforde, Meike & Andrew; Volkmann, Martin; Walczack, Michael; Willée, Laura;

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