

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

SPIELANLEITUNG

Troja & Die Große Mauer

Aus Gründen einer ausgewogenen Spielbalance bei unterschiedlichen Spielerzahlen empfehlen wir, beide Szenarien nur zu viert oder zu sechst zu spielen.

KOSMOS[®]

Die große Mauer

Zur Geschichte:

Das chinesische Reich war während seiner langen Existenz immer wieder lohnendes Angriffsziel von Steppenvölkern. Um sich zu schützen, bauten die Chinesen an der Nordgrenze ihres Reiches im Laufe von Jahrhunderten eine große Mauer. Doch selbst dieses gewaltige Bollwerk konnte die nach Reichtum dürstenden Söhne der Steppe nicht immer von Überfällen abhalten.

Eine kurze Übersicht

Die Spieler übernehmen in diesem Szenario die Rollen chinesischer Fürsten. Jeder Spieler ist für einen Abschnitt der chinesischen Mauer verantwortlich. Er muss dafür sorgen, dass sein Mauerabschnitt immer hoch genug ist, damit er nicht von Steppenreitern überrannt werden kann. Gelingt ihm dies nicht, erhält er Minus-Siegpunkte. Gleichzeitig muss er natürlich auch die Besiedlung seines Gebietes vorantreiben, um die für den Bau der großen Mauer notwendigen Rohstoffe zu erhalten und seinen Einfluss zu vergrößern.

Spielmaterial

Für dieses Szenario benötigen Sie aus dem Basis-Spiel:

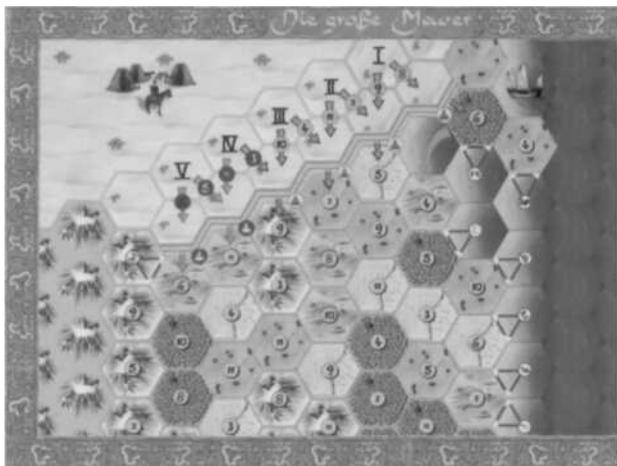
- Alle Siedlungen, Straßen und Städte
- Alle Rohstoffkarten
- Entwicklungskarten (siehe Vorbereitung)
- Beide Sonder-Siegpunktarten
- Beide Würfel
- 1 Stoffbeutel

Zusätzlich wird aus diesem Set benötigt:

- Der Spielplan mit der Seite „Die große Mauer“
- 30 (20 bei 4 Spielern) Mauerabschnitte
- 35 (21 bei 4 Spielern) Steppenreiter
- 7 Malus-Chips (Minus-Siegpunkte)
- Seeräuberfigur (mit Standfuß)

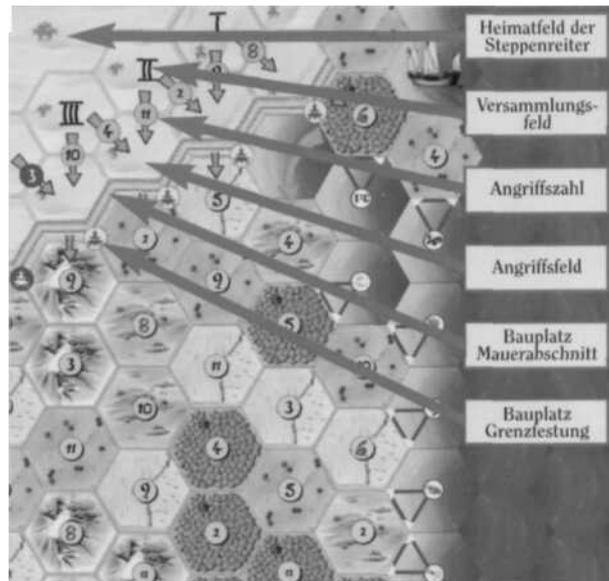
Die Vorbereitung des Spieles

Der Spielplan zeigt den nördlichen Teil des alten China und den ungefähren Verlauf der „Großen Mauer“.



die das Land vor den Angriffen der Steppenvölker aus dem Norden schützen soll.

Zu sechst spielen Sie auf der gesamten Fläche des Planes. Wenn Sie zu viert spielen, klappen Sie das linke Drittel des Planes ein.



Auf dem oben abgebildeten, für 4 Spieler verkürzten Spielplan sind die speziellen Bereiche benannt.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe aus dem Material des Basis-Spieles alle Straßen, Siedlungen und Städte.
- Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 5 Mauerabschnitte. Auf der Rückseite eines Mauerabschnittes sind die Kosten für den Bau des Abschnittes abgebildet.

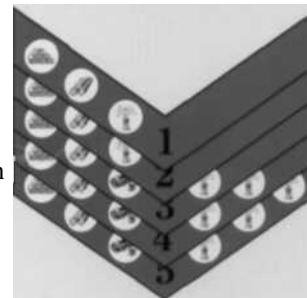
Die Zahl legt die Reihenfolge fest, in der ein Spieler seine Mauerabschnitte bauen muss.

- Jeder Spieler bildet aus seinen 5 Mauerabschnitten einen Stapel, in dem die Abschnitte nach Zahlen geordnet sind („1“ oben, „5“ ganz unten).

• Beim Spiel zu sechst benötigen Sie alle Steppenreiter-Plättchen. Wenn Sie zu viert spielen, sortieren Sie die Plättchen mit den römischen Ziffern IV und V aus. Legen Sie die Steppen-Reiter-Plättchen in den Leinenbeutel. Legen Sie den Leinenbeutel auf das Heimatfeld der Steppenreiter.

• Legen Sie die beiden Würfel, die beiden Sonder-Siegpunktarten „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sowie die Malus-Chips neben dem Spielplan bereit. Erhält ein Spieler im Laufe des Spieles einen Malus-Chip, besitzt er einen Siegpunkt weniger.

• Legen Sie die Rohstoffkarten wie gewohnt neben dem Spielplan bereit.



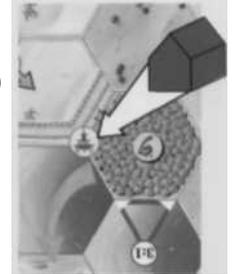
- Von den Entwicklungskarten sortieren Sie, unabhängig davon ob Sie zu viert oder sechst spielen, folgende Karten aus: die Siegpunkt-Karten Universität, Parlament, Kathedrale, sowie je einmal die Fortschritts-Karten Monopol, Erfindung und Straßenbau.
- Der Seeräuber kommt auf das rechte obere Meeresfeld, auf dem die Dschunke abgebildet ist.

Gründungsphase

Zunächst gründet jeder Spieler als Grenzfestung eine Siedlung auf einem der 4 (bzw. 6 bei 6 Spielern) auf dem Plan ausgewiesenen Bauplätze. Es beginnt der Spieler, der die höchste Zahl würfelt.

Wurden alle Grenzfestungen platziert, gründet jeder Spieler nach den bekannten Regeln der Gründungsphase aus dem Grundspiel noch 2 Siedlungen. Es beginnt der Spieler, der als letzter seine Grenzfestung gesetzt hat. Am Ende der Gründungsphase hat jeder Spieler 3 Siedlungen auf dem Plan und beginnt somit mit 3 Siegpunkten.

Hinweis: Grenzsiedlungen dürfen zu Grenzstädten ausgebaut werden.



Der Spielablauf

In diesem Szenario gelten grundsätzlich die Regeln des Basis-Spiels. Beim Spiel zu sechst gelten auch die Regeln der 5/6er-Ergänzung. Zusätzliche oder abweichende Regeln werden nachfolgend erklärt.

1. Ertragsphase

Wer an der Reihe ist, würfelt. Bevor sich alle Spieler wie gewohnt ihre Rohstoffe nehmen, muss eventuell zunächst ein Steppenreiter gezogen werden (siehe Abschnitt „Wanderung der Steppenreiter“).

In diesem Szenario gibt es keinen Räuber. Wenn eine „7“ gewürfelt wird, darf der Spieler, der an der Reihe ist, den Seeräuber versetzen (siehe Abschnitt „7“ gewürfelt“).

2. Handels- und Bauphase

Wer an der Reihe ist, kann (wie gewohnt) Siedlungen, Straßen und Städte bauen. Beim Bau von Siedlungen oder Städten kommt es zur Wanderung der Steppenreiter. Zusätzlich kann der Spieler seinen Mauerabschnitt ausbauen.

2 a. Mauerabschnitt ausbauen

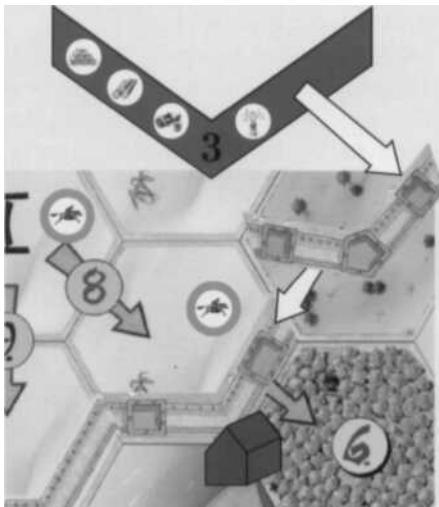
Jeder Spieler baut den Mauerabschnitt aus, der seiner Grenzsiedlung benachbart ist. Zu Beginn des Spieles besteht jeder Mauerabschnitt aus der auf dem Spielplan abgebildeten einfachen Mauer ohne Wachturm (Stufe 0).

Im Laufe des Spieles kann ein Spieler seinen Abschnitt bis auf 5 Stufen (5 Wachtürme) ausbauen.

Für den Ausbau gilt:

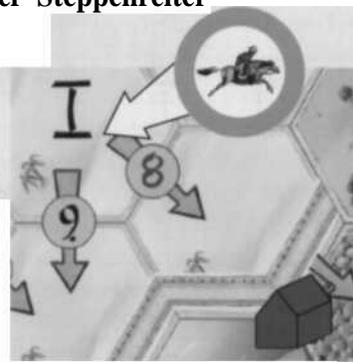
- Jeder Ausbau kostet die auf der Rückseite angegebenen Rohstoffe.
- Beim Ausbau der Mauer muss die Reihenfolge der Mauerabschnitte eingehalten werden. Es darf also nicht nach Stufe 1 gleich Stufe 3 gebaut werden.
- Unter Einhaltung der Reihenfolge dürfen aber in einem Zug mehrere Abschnitte hintereinander gebaut werden.
- Baut ein Spieler einen Mauerabschnitt, platziert er ihn auf dem schon vorhanden Abschnitt.

Beispiel: Spieler „Rot“ baut einen Mauerabschnitt der dritten Stufe. Er bezahlt je ein Erz, Holz, Lehm und Getreide, dreht den Abschnitt um und legt ihn auf den bereits vorhandenen Abschnitt der zweiten Stufe.



2 b. Wanderung der Steppenreiter

Im Laufe des Spieles wandern die Steppenreiter von ihrem Heimatfeld (Leinenbeutel) auf die Versammlungsfelder (mit den römischen Zahlen) und von dort auf die Angriffsfelder direkt an der „Großen Mauer“).



Schritt 1: Vom Heimatfeld zum Versammlungsfeld

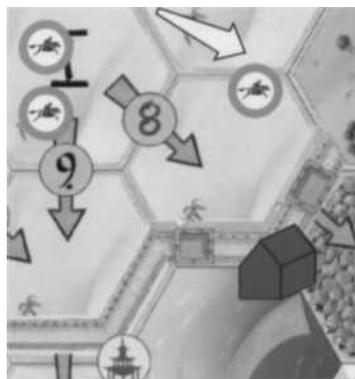
Sobald ein Spieler eine Siedlung gründet oder eine Siedlung zu einer Stadt ausbaut, zieht er einen Steppenreiter aus dem Leinenbeutel. Er sieht auf der Rückseite nach, mit welcher römischen Zahl das Plättchen gekennzeichnet ist und legt es auf das Versammlungsfeld mit der gleichen römischen Zahl. Dort bleibt der Steppenreiter, bis ein beliebiger Spieler eine der beiden „Angriffszahlen“ (in den beiden blauen Kreisen) würfelt.

Schritt 2: Vom Versammlungsfeld zum Angriffsfeld

Würfelt ein Spieler eine „Angriffszahl“ (Zahl in einem blauen Kreis) und befindet sich in dem darüber liegenden „Versammlungsfeld“ ein Steppenreiter, so muss der Steppenreiter auf das darunter liegende Angriffsfeld gezogen werden (dem Pfeil an der Angriffszahl

folgend). Ein Steppenreiter muss immer gezogen werden, bevor sich die Spieler ihre Rohstoffe nehmen.

Beispiel: Ein Spieler ist am Zug und würfelt eine „8“. Er zieht einen Steppenreiter entsprechend der Angriffszahl auf das rechte Angriffsfeld. Hätte er eine „9“ gewürfelt, so hätte er den Steppenreiter auf das linke Angriffsfeld ziehen müssen. Danach erst nehmen sich alle Spieler ihre Rohstoffe. Wichtig: Auf Angriffsfeldern dürfen sich nie mehr als 5 Steppenreiter befinden. Wird die Zahl eines Angriffsfeldes gewürfelt, auf dem schon 5 Steppenreiter versammelt sind, wird kein Steppenreiter gezogen.



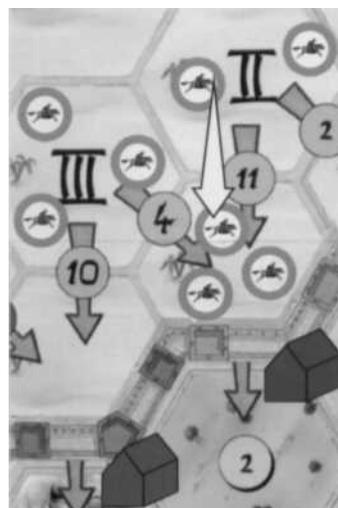
Durchbruch der Mauer

Sobald auf einem Angriffsfeld mehr Steppenreiter versammelt sind als die angrenzende Mauer Wachtürme besitzt, wird die Mauer von den Steppenreitern überwunden. Die Folgen sind:

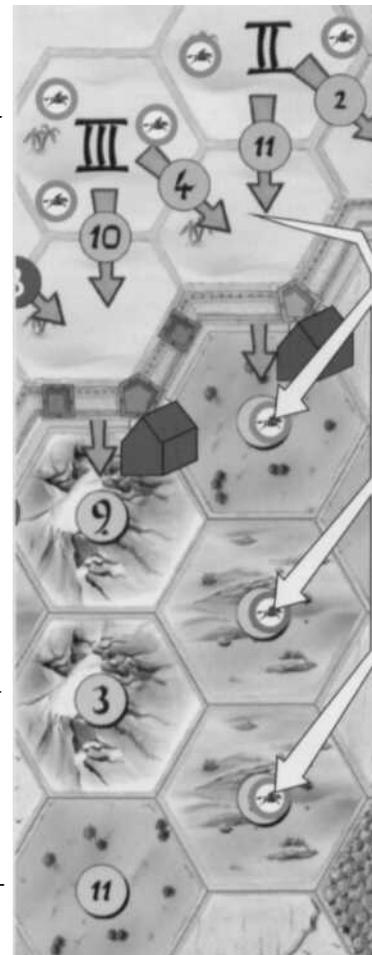
1. Die Steppenreiter auf dem Angriffsfeld dringen über die Mauer vor. Sie werden auf das nächste Landschaftsfeld gesetzt, das in Angriffsrichtung hinter der Mauer liegt. Die Angriffsrichtung wird von den Pfeilen unterhalb der Mauer bestimmt.
2. Hat mehr als ein Steppenreiter die Mauer überwunden, so werden sie in der Angriffsrichtung auf die nachfolgenden Landschaftsfelder verteilt. Jeweils ein Steppenreiter besetzt ein Landschaftsfeld.
3. Landschaftsfelder, die von Steppenreitern besetzt sind, werfen keine Rohstoffe mehr ab.
4. Die durchbrochene Mauer wird um eine Stufe reduziert (Stufe „0“ bleibt natürlich wie sie ist).
5. Der Spieler mit der benachbarten Festung hat den Durchbruch zu verantworten und erhält einen Malus-Chip (Minus-Siegepunkt).

Beispiel:

1) Der Mauerabschnitt von Spieler „Rot“ hat 2 Wachtürme (Stufe 2). Nachdem ein Steppenreiter vom angrenzenden Versammlungsfeld auf das Angriffsfeld vor der Mauer gezogen wurde, befindet sich ein Steppenreiter mehr auf dem Feld, als die Mauer Wachtürme trägt. Die Mauer wird durchbrochen.



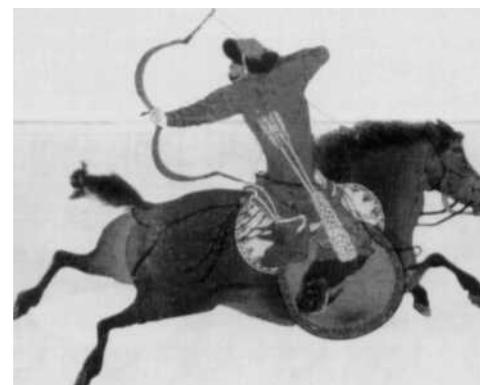
2) Auf jedes der 3 nächsten Felder, die in Angriffsrichtung hinter der Mauer liegen, wird ein Steppenreiter gesetzt. Diese Felder werfen keine Rohstoffe mehr ab, solange dort ein Steppenreiter sitzt. Spieler „Rot“ erhält außerdem einen Malus-Chip und entfernt sein Mauerteil der Stufe 2. Es kommt die Stufe 1 zum Vorschein. Jetzt besteht erst einmal keine akute Gefahr. Allerdings kann die Mauer erneut durchbrochen werden, wenn Spieler „Rot“ seine Mauer nicht ausbaut und 2 Steppenreiter auf das Angriffsfeld vor der Mauer gezogen werden.



Erneuter Durchbruch

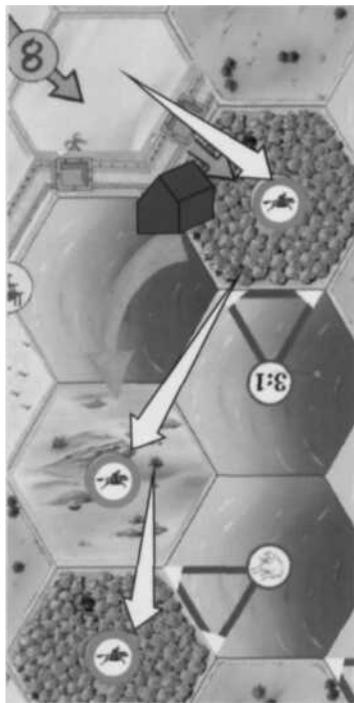
Wenn eine Mauer erneut durchbrochen wird, stehen auf den Landschaftsfeldern in der Angriffsrichtung eventuell noch Steppenreiter vom vorangegangenen Durchbruch. In diesem Fall wird wie folgt verfahren:

1. Zunächst werden Lücken (können durch Einsatz von Rittern entstehen) geschlossen.
2. Danach werden alle noch freien Felder mit Ertragszahlen bis zum unteren Rand mit je einem Steppenreiter besetzt.
3. Sollten alle Felder in der Angriffsrichtung schon mit Steppenreitern besetzt sein, werden Felder von oben (Mauer) nach unten mit Steppenreitern doppelt besetzt.



Sonderfall:

Aus geographischen Gründen machen die Steppenreiter einen kleinen Umweg, wenn der östlichste Mauerabschnitt durchbrochen wird. Der erste Steppenreiter wird auf das 6er Waldfeld gesetzt. Die nächsten überqueren längs des Pfeiles das Meerfeld (Schiffe sind nicht erforderlich) und werden dann in Pfeilrichtung auf die nächsten Felder gesetzt.



Eine Mauer der Stufe 5 ist sicher!

Da auf einem Angriffsfeld nie mehr als 5 Steppenreiter stehen dürfen, kann eine Mauer mit 5 Wachtürmen nicht durchbrochen werden.

„7“ gewürfelt

Bis auf den Räuber gelten die Regeln des Basis-Spieles. Anstelle des Räubers muss der Seeräuber auf ein beliebiges Meeresfeld versetzt werden. Solange der Seeräuber auf einem Meeresfeld mit Hafen sitzt, ist die 'fauschfunktion' des Hafens außer Kraft gesetzt.

Wer den Seeräuber versetzt, darf von einem beliebigen Mitspieler eine Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand ziehen.

Die Ritter

Wer einen Ritter ausspielt, darf zwei der drei nachfolgend beschriebenen Aktionen durchführen:

1. Er darf einen Steppenreiter von einem Versammlungsfeld auf ein beliebiges anderes Versammlungsfeld versetzen.
2. Er darf einen Steppenreiter von einem Landschaftsfeld verjagen (der Steppenreiter kommt in den Leinenbeutel zurück).
3. Er darf den Seeräuber auf ein anderes Meeresfeld versetzen und von einem beliebigen Mitspieler eine Rohstoffkarte ziehen.

Es ist auch erlaubt, Aktion 1 oder 2 zweimal hintereinander durchzuführen; also beispielsweise zwei Steppenreiter zwischen Versammlungsfeldern zu versetzen.

Sonstiges

Die Regeln für die „Längste Handelsstraße“ sind die gleichen wie im Basis-Spiel. Bei der Regel für die

„Größte Rittermacht“ gibt es eine kleine Änderung. Die Sonder-Siegepunktkarte „Größte Rittermacht“ zählt nur 1 Siegpunkt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn entweder

- ein Spieler an der Reihe ist und über 10 oder mehr Siegpunkte verfügt. Dieser Spieler hat gewonnen, oder
- die Mauer bei vier Spielern 5 mal und bei sechs Spielern 7 mal durchbrochen wurde. In diesem Fall ist China von den Steppenreitern erobert und alle Spieler haben verloren. Wer zu diesem Zeitpunkt über die meisten Siegpunkte verfügt, darf sich als bester Verlierer sehen.



China und die Große Mauer

Die Chinesische Mauer gehört zu den faszinierendsten Bauwerken der Menschheitsgeschichte. Doch gibt es eine Große Mauer eigentlich nicht. Im Laufe von 2700 Jahren haben verschieden chinesische Dynastien oder Fürsten Mauerabschnitte gebaut. Wenn wir heute von der Großen Mauer sprechen, meinen wir die Mauer der Ming-Dynastie, deren Errichtung im 14. Jahrhundert begann und die bis ins 17. Jahrhundert hinein ausgebaut wurde.

Die ersten Mauer entstand ungefähr um das 6. Jahrhundert vor Christus. Es war die Zeit der streitenden Reiche. Zahlreiche Fürstentümer kämpften damals gegeneinander, China war völlig zersplittert. Es war aber auch die Zeit, als China im Zenit seiner großen philosophischen Kultur stand. Ein halbes Jahrtausend vor Christi Geburt war es Kung-fu-tse, der mit seiner heute „Konfuzianismus“ genannten Lehre den Glauben an den menschlichen Willen zur Sittlichkeit und Humanität bekräftigte; im gleichen Jahrhundert lehrte auch Lao-tse und begründete den Taoismus. Leider scherte diese verfeinerte Kultur die Steppenvölker im Norden Chinas überhaupt nicht.

Immer wieder fielen sie in das Reich der Mitte ein und profitierten von dem Zwist der Fürstentümer, die sich nur mit Mühe zu gemeinsamen Verteidigungsanstrengungen überreden ließen, wenn es galt, den aus dem

Norden eindringenden Söhnen der Steppe Einhalt zu gebieten.

Im zweiten Jahrhundert vor Christus setzte sich dann unter den um die Macht kämpfenden chinesischen Staaten allmählich der von Cheng traft organisierte Grenzstaat „Ch'in“ durch. Unter Cheng wurde die erste mehr als 5000 m lange Große Mauer gebaut, die jedoch vorwiegend aus Erdwällen bestand. Schon der Bau dieser ersten Mauer muss ein Kraftakt gewesen sein. Von den damals schätzungsweise 20 Millionen Menschen in China waren 500 000 Arbeitskräfte mit dem Bau des Bollwerks beschäftigt.

Dennoch gelang es den Steppenvölkern, die jetzt als Hunnen Angst und Schrecken verbreiteten, 166 v. Chr. mit 14 000 Reitern die Große Mauer zu durchbrechen. Die zu dieser Zeit noch recht schwache Han-Dynastie machte den Hunnen zunächst Zugeständnisse. Ein paar Jahrzehnte später aber ging die Han-Dynastie zur Offensive über. Ihre Herrscher veranlassten den Ausbau und die Verstärkung der Großen Mauer, drangen mit großen Armeen bis zum Sitz des Hunnenführers vor und errangen einen großen Sieg über das Steppenvolk.

Fortan wandten sich die Hunnen nach Westen, was ein paar Jahrhunderte später den Untergang des römischen Reiches zur Folge hatte. Dass auch die größte Mauer nicht stark genug ist, wenn gleichzeitig Zwietracht und ungehemmter Egoismus im Land herrschen, das musste das in wirtschaftlicher und kultureller Blüte stehende Reich der Mitte erneut im 13. Jahrhundert erfahren. Die Mongolen unter Dschingis Khan, und später seinem Enkel Kublai brachen jäh in den durch innere Unruhen geschwächten nördlichen Chin-Staat ein und übernahmen bald die Herrschaft über ganz China.

Die Gefahr einer völligen Vernichtung der chinesischen Kultur drohte, und nur den nach und nach an allen Ecken und Enden Chinas aufflackernden Volksaufständen war es zu verdanken, dass sich die Mongolen im 14. Jahrhundert schließlich wieder in ihre heimischen Wüsten und Steppen zurückzogen.

Nachdem der letzte Mongolenkaiser Peking verlassen hatte, wurde das Reich neu geordnet. Als Hauptaufgabe sahen die Herrscher der Ming-Dynastie die Sicherung des Reiches vor den Angriffen der Mongolen und Überfällen japanischer Seeräuber. China schloss sich immer mehr nach außen ab. Die große Chinesische Mauer wurde nun auf eine Länge von 2.450 km ausgebaut und wuchs bis ins 17. Jahrhundert auf mehr als 6.000 km an. Nie wieder sollte es den Mongolen gelingen, das Land gleichsam im Handstreich zu nehmen.

TROJA

Zur Geschichte des trojanischen Krieges

Homer erzählt uns in seiner Ilias von der Entführung der Griechin Helena durch den trojanischen Prinzen Paris. Er berichtet von dem darauf folgenden Rachezug der Griechen, der nach 10 Jahren Belagerung und Krieg mit der Zerstörung Trojas endet. Mehr über die geschichtlichen Hintergründe und die Sage des trojanischen Krieges finden Sie im Anhang.

Eine kurze Übersicht

Die Spieler übernehmen in diesem Szenario die Rollen der Nachbarvölker Trojas und der griechischen Stadt Mykene. Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler eine geheime Entscheidungskarte, mit der er entweder für Troja oder Mykene Partei ergreift.

Um „seine“ Stadt zu unterstützen, kann ein Spieler während seiner Bauphase Rohstoffe spenden. Die belagerte Stadt Troja benötigt Erz und Wolle, um neue Krieger auszurüsten. Das angreifende griechische Heer muss mit Holz für Schiffe und Hütten sowie mit Getreide versorgt werden.

Wer spendet, hilft nicht nur seiner Stadt, sondern erhält zusätzlich wertvolle Handelspunkte.

Mit Handelspunkten wird der Bau von Handelsschiffen ermöglicht, die große Spielvorteile bringen.

Je erfolgreicher eine Stadt ist, umso mehr Siegpunkte erhalten die Spieler mit der Karte dieser Stadt. Am Ende wird der Spieler seine Nase vorne haben, der sowohl mit Siedlungen und Städten seinen Machtbereich zu Lande geschickt vergrößert, als auch mit seinen Schiffen eine Vormachtsstellung zur See erlangt hat.

Spielmaterial

Kür dieses Szenario benötigen Sie aus dem Basis-Spiel:

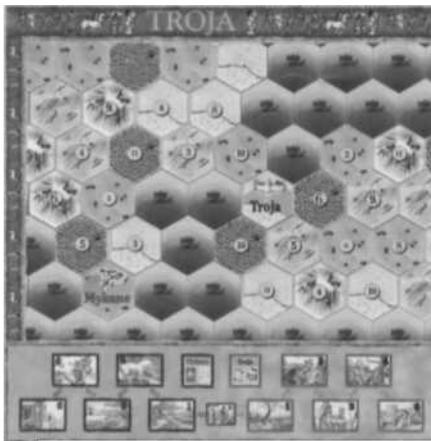
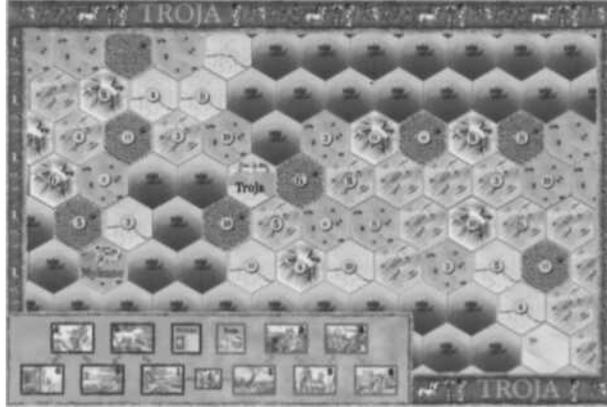
- Alle Siedlungen, Straßen und Städte
- Alle Rohstoffkarten
- Die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“
- beide Würfel

Zusätzlich werden aus diesem Set benötigt:

- alle Handelspunkte-Chips
- 6 (4 bei 4 Spielern) Entscheidungskarten
- 42 (28 bei 4 Spielern) Schiffsplättchen
- 10 Handelskärtchen (2:1)
- die Figur Seefahrervolk mit Standfuß
- 2 Siegpunkte-Marker Troja und Mykene

Die Vorbereitung des Spieles

Der Spielplan zeigt Griechenland und Kleinasien mit den beiden zerstrittenen Städten Troja und Mykene. Im unteren Bereich sind auf 11 Bildern der Sagenleiste Episoden der Sage des trojanischen Krieges dargestellt. Im grünen Bereich sind für Mykene vorteilhafte Ereignisse, im braunen Bereich für Troja vorteilhafte Ereignisse abgebildet.



Zu sechst spielen Sie auf der gesamten Fläche des Spielplanes. Wenn Sie zu viert spielen, klappen Sie das rechte Drittel des Planes ein.

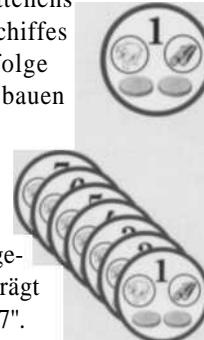
Beachten Sie, dass Landfelder ohne Zahlenchips keine Rohstoffe liefern.

• Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe aus dem Material des Basis-Spieles alle Straßen, Siedlungen und Städte.

• Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 7 Schiffsplättchen.

Auf der Vorderseite eines Schiffsplättchens sind die Kosten für den Bau eines Schiffes abgebildet. Die Zahl legt die Reihenfolge fest, in der ein Spieler seine Schiffe bauen muss.

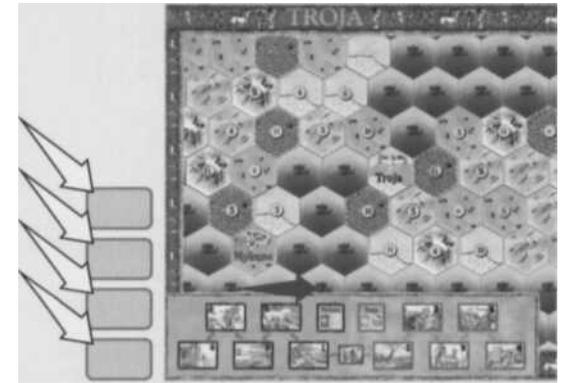
Jeder Spieler bildet mit seinen 7 Schiffsplättchen einen Stapel. Dabei müssen die Plättchen nach Zahlen geordnet sein. Das oberste Plättchen trägt die Zahl „1“, das unterste die Zahl „7“.



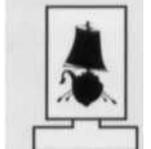
Ein Schiff wird gebaut, indem das jeweils oberste Plättchen des Stapels umgedreht und auf ein Meeresfeld gelegt wird (siehe Abschnitt Schiff bauen).



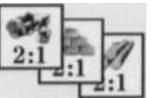
• Sortieren Sie die Rohstoffkarten wie gewohnt. Nehmen Sie je eine Karte Wolle, Erz, Holz und Getreide. Legen Sie diese Karten verdeckt in einer Reihe neben dem Spielplan ab. Diese 4 Karten sind die ersten Karten der Unterstützungsreihe.



• Stecken Sie das Kärtchen mit der Abbildung des Seevolkes auf den beiliegenden Standfuß. Stellen Sie das Seevolke auf das mit dem roten Pfeil markierte Meeresfeld.



• Legen Sie die 2:1 Handelskärtchen und den Würfel bereit.



• Deponieren Sie die Handelspunkte-Chips als Vorrat auf einem freien Platz neben dem Spielplan.



• Legen Sie die beiden Siegpunkte-Marker Troja und Mykene auf das mittlere Feld der Sagenleiste.



• Wenn Sie zu viert spielen, entfernen Sie je eine Entscheidungskarte Mykene und Troja. Zu sechst benötigen Sie alle Entscheidungskarten. Mischen Sie die Karten verdeckt und teilen Sie an jeden Spieler eine Karte aus. Jeder Spieler muss seine Entscheidungskarte bis zum Spielende geheim halten.



• Da in diesem Szenario keine Entwicklungskarten gibt, wird auch die Sonder-Siegpunktkarte „Größte Rittermacht“ nicht benötigt. Der Räuber wird ebenfalls nicht benötigt, bei einer „7“ tritt an stelle des Räubers das „Seevolke“ (siehe Abschnitt „Seevolke“) in Aktion.

Der Spielablauf

In diesem Szenario gelten grundsätzlich die Regeln des Basisspiels. Beim Spiel zu sechst gelten auch die Regeln der 5/6er-Ergänzung. Zusätzliche oder abweichende Regeln werden im folgenden erklärt.

1. Ertragsphase

Wer an der Reihe ist, würfelt. Wie gewohnt erhalten alle Spieler Rohstoffe, die an dem gewürfelten Feld Siedlungen oder Städte besitzen.

2. Handels- und Bauphase

Wer an der Reihe ist, kann wie gewohnt Siedlungen, Straßen und Städte bauen. Nur der Kauf von Entwicklungskarten ist nicht möglich.

Zusätzlich kann der Spieler

- Rohstoffe spenden - für Troja oder Mykene (je nach Entscheidungskarte),
- bei gefüllter Unterstützungsreihe den Ausgang eines Kampfes um Troja ermitteln und/oder
- eines oder mehrere Schiffe bauen.

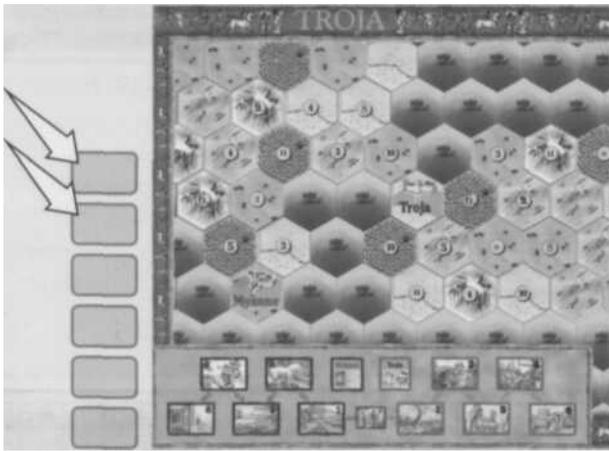
2 a) Rohstoffe spenden

Ein Spieler darf, um die auf seiner Entscheidungskarte abgebildete Stadt zu unterstützen, während seiner Handels- und Bauphase einmal 1, 2 oder 3 Rohstoffe spenden.

- Gespendete Rohstoffkarten werden verdeckt (die Mitspieler dürfen nicht sehen, welche Rohstoffe ein Spieler spendet) in die Unterstützungsreihe gelegt.

Prinzipiell darf jeder Rohstoff gespendet werden. Es macht allerdings für einen Spieler meist nur Sinn, die auf seiner Entscheidungskarte angegebenen Rohstoffe zu spenden (siehe auch Abschnitt „Kampf um Troja“).

- Für das Spenden von 1, 2 oder 3 Rohstoffen (egal wie viele) erhält der Spieler einen Handelspunkt vom Vorrat.



Beispiel: Ein Spieler spendet 2 Rohstoff-Karten: Er legt die Karten verdeckt in die Unterstützungsreihe und kassiert dafür 1 Handelspunkt.

2 b) Unterstützungsreihe gefüllt: Kampf um Troja

Eine Episode im Kampf um Troja wird entschieden, wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat und die Unterstützungsreihe

- bei 4 Spielern aus 10 oder mehr Karten,
 - bei 6 Spielern aus 13 oder mehr Karten
- besteht.

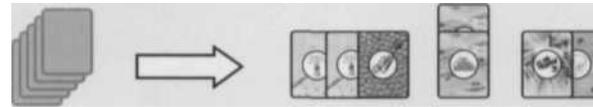
Der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, nimmt alle Karten der Unterstützungsreihe auf die Hand und mischt die Karten. Er deckt nun nacheinander auf:

- bei 4 Spielern 7 Karten
- bei 6 Spielern 9 Karten.

Die restlichen Karten werden wieder verdeckt als erste Karten der neuen Unterstützungsreihe abgelegt.

Jede aufgedeckte Rohstoffkarte

- Erz und Wolle zählt einen Punkt für Troja,
- Holz oder Getreide zählt einen Punkt für Mykene.
- Lehm ist neutral.



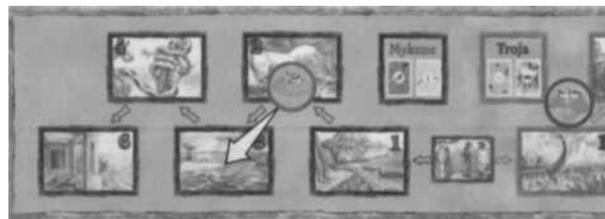
Beispiel: Es wird zu viert gespielt. Am Ende des Zuges eines Spielers besteht die Unterstützungsreihe aus 11 Karten. Der Spieler nimmt die Karten auf die Hand und mischt sie. Er deckt nacheinander 7 Karten auf. Holz und Getreide werden Mykene, Erz und Wolle Troja zugeordnet. Lehm ist neutral. Schließlich steht es 3:2 für Mykene - Mykene gewinnt den Kampf.

Kampfverlauf auf der Sagenleiste

Die Ergebnisse der diversen Kämpfe zwischen Mykene und Troja werden auf der Sagenleiste wiedergegeben.

- Hat Troja mehr Punkte erhalten, wird der Siegpunkte-Marker von Troja in Richtung der braunen Pfeile ein Feld weitergezogen.
- Hat Mykene mehr Punkte erhalten, wird der Siegpunkte-Marker von Mykene in Richtung der grünen Pfeile 1 Feld weitergezogen.
- Bei Gleichstand (durch Lehm möglich) wird keiner der beiden Marker gezogen.

Die Siegpunkte-Marker geben an, wie viele Siegpunkte jeder Spieler mit der entsprechenden Entscheidungskarte besitzt.

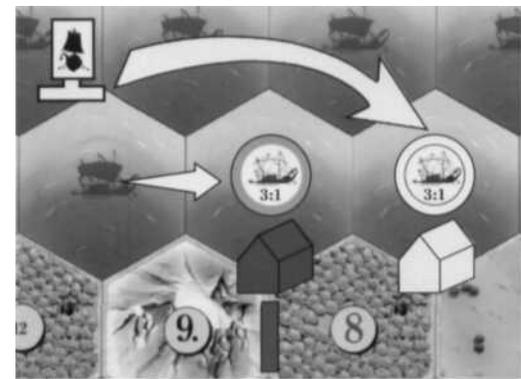


Beispiel: Mykene hat 3:2 gewonnen. Der Siegpunkte-Marker Mykenes wird auf das Feld „3“ gezogen. Jeder Spieler mit der Entscheidungskarte Mykene besitzt nun 3 zusätzliche Siegpunkte.

2 c) Schiff bauen

Ein Schiff kostet je einmal Wolle und Holz und 2 Handelspunkte. Hat ein Spieler die Baukosten bezahlt, dreht er das jeweils oberste Schiffsplättchen seines Stapels um und legt es auf ein Meeresfeld. Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

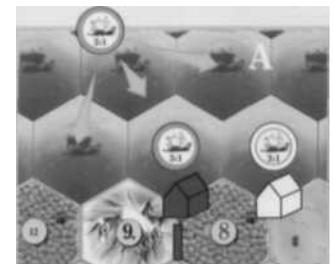
- Schiffsplättchen werden in die Mitte von Meeresfeldern mit einem Schiffssymbol gelegt.
- Auf jedem Meeresfeld darf sich immer nur ein Schiffsplättchen befinden.
- Ein Schiffsplättchen darf nur auf ein Meeresfeld gelegt werden, wenn sich auf einem der Eckpunkte des Meeresfeldes eine Siedlung/Stadt des Spielers befindet oder es ein direkt benachbartes Meeresfeld mit einem Schiffsplättchen des Spielers gibt.
- Nach dem Bau des Schiffsplättchens muss der Spieler das Seevolk versetzen (siehe Abschnitt „Seevolk“).
- Ein Spieler darf ein Schiffsplättchen daher auch auf ein vom Seevolk besetztes Feld platzieren, da er das Seevolk ja anschließend versetzt.



Beispiel 1: Spieler „Kot“ besitzt eine Siedlung an der Küste. Er bezahlt einmal Holz, einmal Wolle, 2 Handelspunkte und platziert sein erstes Schiff auf dem Meeresfeld mit seiner Siedlung auf der Ecke. Anschließend versetzt er das Seevolk auf das Schiff von Spieler „Weiß“.

Beispiel 2:

Sein zweites Schiff kann Spieler „Rot“ auf eines der drei Meerfelder setzen, die an sein erstes Schiff angrenzen. Feld „A“ wäre strategisch besonders günstig, da damit für die Schiffe von Spieler Weiß der westliche Weg blockiert würde.



Wer ein Schiff baut, erhält einen dauerhaften Vorteil, der als Symbol auf dem jeweiligen Plättchen abgebildet ist:

Der Spieler darf zukünftig 3 gleiche Rohstoffe gegen einen beliebigen Rohstoff tauschen (entsprechend einem 3:1 Hafen im Basis-Spiel).





Der Bau des Schiffes bringt seinem Besitzer einen zusätzlichen Siegpunkt.



Der Besitzer des Schiffes darf sich einmal während seiner Handels- und Bauphase von den Rohstoffkarten der Unterstützungsreihe eine Karte nehmen. Er darf sie vorher nicht anschauen. Im Gegenzug legt er eine beliebige Karte (es kann auch die soeben gezogene sein) verdeckt in die Reihe zurück.



Der Spieler darf sich eines der 2:1 Handelskärtchen nehmen. Den auf diesem Kärtchen abgebildeten Rohstoff darf er zukünftig im Verhältnis 2:1 gegen einen beliebigen Rohstoff tauschen (entsprechend einem 2:1 Hafen im Brettspiel).



Der Besitzer des Schiffes darf sich einmal während seiner Handels- und Bauphase von den Rohstoffkarten der Unterstützungsreihe eine Karte nehmen. Er muss keine Karte zurücklegen.

„7“ gewürfelt

Beim Wurf einer „7“ gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie im Basisspiel. Anstelle des Räubers wird allerdings das Seevolk versetzt.

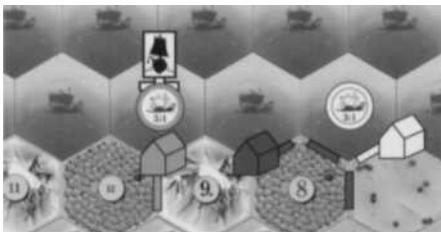
Das Seevolk

Ein Spieler darf das Seevolk versetzen, wenn er entweder eine „7“ würfelt oder ein Schiff baut.

Beim Versetzen gelten folgende Regeln:

- Das Seevolk wird in die Mitte von beliebigen, freien oder mit einem Schiffsplättchen belegten Meeresfeldern gesetzt.
- Wer das Seevolk versetzt, darf von einem Spieler eine Rohstoffkarte ziehen, der eine Siedlung/Stadt an diesem Meeresfeld oder ein Schiffsplättchen auf diesem Meeresfeld besitzt.
- Gibt es mehrere Spieler, von denen er eine Rohstoffkarte ziehen könnte, muss er sich für einen Spieler entscheiden.
- Solange ein Schiffsplättchen vom Seevolk besetzt ist, gelten die Vorteile dieses Schiffes nicht.

Beispiel: Das Seevolk steht auf einem Schiffsplättchen von Spieler „Orange“.



Spieler „Rot“ baut ein Schiff (A) und versetzt das Seevolk auf das Schiff von Spieler „Weiß“ (B). Spieler

„Weiß“ darf nun so lange nicht mehr 3:1 tauschen, bis das Seevolk wieder versetzt wird.



Sonstiges:

Handelspunkte zählen nicht als Rohstoff. Es darf weder mit ihnen gehandelt werden, noch dürfen Sie mit der Bank getauscht werden. Auch dürfen sie einem Spieler über den Einsatz des Seevolkes nicht entwendet werden.

Die „Längste Handelsstraße“ kann nur mit Straßen gebaut werden. Schiffe verlängern eine Straße nicht.

Das Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

1. Ein Spieler ist an der Reihe und verfügt über insgesamt 15 Siegpunkte. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.
2. Ein Siegpunkte-Marker wird auf ein Feld mit der Zahl 6 vorgezogen. In diesem Fall ist der trojanische Krieg beendet und es ist die Stadt siegreich, deren Marker auf ein 6-er Feld vorgezogen wurde. Es gewinnt dann der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Sollten mehrere Spieler über gleich viel Siegpunkte verfügen, gewinnt von diesen Spielern, wer mehr Handelspunkte besitzt.

Anmerkung des Autors:
Natürlich hat der Sage nach Mykene den trojanischen Krieg gewonnen. Für ein spannendes und gerechtes Spiel habe ich mir die Freiheit genommen, auch einen trojanischen Sieg zuzulassen. Das Bild der letzten Episode im trojanischen Teil der Sagenleiste hat dann folgende Bedeutung: Die Trojaner haben die List der Griechen erkannt und das Pferd nicht in die Stadt befördert.



Eine kurze Zusammenfassung der Sage

Trojas

Auf Geheiß des Göttervaters Zeus soll der trojanische Prinz Paris entscheiden, welche Göttin die schönste sei. Paris entscheidet sich für Aphrodite. Als Dank verspricht Aphrodite dem Prinzen die Frau, die in der Welt der Menschen als Schönste gilt. Um ihr Versprechen zu erfüllen, führt Aphrodite den erwartungsvollen Prinzen nach Sparta. Dort verliebt sich Paris in Helena, die schöne Frau des spartanischen Königs. Auch Helena ist Paris zugetan und folgt ihm nach Troja. Erzürnt über die vermeintliche Entführung seiner Frau schwört der König Rache. Er bittet seinen



Bruder, den Herrscher von Mykene, um Hilfe. Bald läuft eine große griechische Flotte nach Troja aus. Als die Flotte die Küsten Trojas erreicht, beginnt ein erbitterter Kampf. Es gelingt den Griechen nicht, Troja einzunehmen, denn die Mauern Trojas sind stark und



trotz Belagerung erhält Troja immer wieder neue Truppen und Nahrung von seinen Verbündeten. Zudem verschlechtert sich die Situation für die Griechen, als ihr größter Held Achilleus nach einem Streit mit dem König seine Landsleute verlässt. Als sei dies nicht Unglück genug, treffen auch noch Reiter der Thraker als Verbündete Trojas auf dem Schlachtfeld ein. Als Retter in höchster Not gelingt es dem listenreichen Griechen Odysseus, heimlich in das Lager der Thraker einzudringen. Er erschlägt den König der Thraker und raubt dessen wertvolle Rösser.



Doch auch ohne die Thraker gewinnen die Trojaner unter der Führung ihres heldenhaften Anführers Hektor in einer Feldschlacht die Oberhand. Es gelingt ihnen sogar, einige Schiffe der Griechen in Brand zu stecken.



Als Achilleus auch in der größten Not seinen griechischen Brüdern nicht zur Hilfe eilt, beschließt sein Freund Patroklos die Trojaner zu täuschen. Er legt die Rüstung von Achilleus an und greift die Trojaner mit frischen, ausgeruhten Kriegerern an. Anfangs scheint seine List aufzugehen, denn den Trojanern sinkt der Mut, als sie den vermeintlichen Achilleus, viele Männer erschlagend, auf dem Schlachtfeld wüten sehen. Doch schließlich erkennen die Trojaner die List und Hektor erschlägt Patroklos.



Von tiefer Trauer um seinen Freund erfüllt, gibt Achilleus nach und kehrt zum Heer der Griechen zurück. Unter der Führung des heimgekehrten Helden werden die Trojaner zurückgedrängt. Bald wagt sich nur noch Hektor, den Angriffen des wütenden Achilleus zu trotzen. Als es zum Zweikampf zwischen den beiden großen Krieger kommt, besitzt Achilleus die Gunst der Götter. Nachdem er Hektor dreimal um die Mauern Trojas gehetzt hat, versetzt er ihm den Todesstoß. Triumphierend schleift er die an seinen Kampfwagen festgebundene Leiche seines Feindes zurück ins griechische Lager.

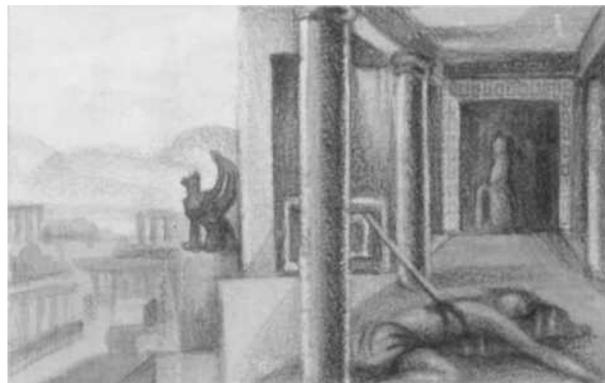


Durch den Tod ihres größten Helden entmutigt, wollen die Griechen schon die Belagerung aufgeben. Da ersinnt Odysseus eine neue List: Er lässt ein großes hölzernes Pferd zimmern und verbirgt sich mit einigen Getreuen in dessen Innerem. Die Griechen ziehen das hölzerne Pferd als Geschenk vor die Tore Trojas und täuschen ihren Abzug vor.



Der trojanische Priester Laokoon erkennt die List und warnt seine Mitbürger. Doch bevor er mit seinen Warnungen etwas ausrichten kann, tauchen zwei riesige Schlangen auf und erwürgen ihn und seine beiden Söhne.

Der warnenden Stimme Laokoons beraubt, ziehen die siegestrunkenen Trojaner das hölzerne Pferd in ihre Stadt. Als die Stadt tief in der Nacht schläft, verlässt Odysseus mit seinen Getreuen das Pferd und öffnet die Tore für das heimlich herbeigeeilte griechische Heer. Bald lodern überall Flammen und das einstmal herrliche Troja versinkt in Schutt und Asche.



Unterdessen führt Paris die Amazonen, Kriegerinnen, die den stärksten Männern im Kampf ebenbürtig sind, nach Troja. Die Amazonen sollen helfen, das Kriegsglück zu wenden.



Es gelingt den Amazonen, die Griechen in Bedrängnis zu bringen, bis sich ihnen der kampfgewaltige Achilleus stellt und die Königin der Amazonen tötet. Nun drängt es die Griechen zu den Toren Trojas und schon scheint es ihnen zu gelingen, die Stadt zu erobern. Doch da wird Achilleus mitten im Kampfgetümmel von einem tödlichen Pfeil des Paris getroffen.



Erdhügel von Hissarlik, unter dem er das alte Troja vermutete. Seine Visionen hatten Schliemann nicht getrogen, tatsächlich barg der Erdhügel in seinem Inneren die Ruinen Trojas. In den folgenden Jahrzehnten ergaben weitere Ausgrabungen, dass Troja mehrmals zerstört und wieder aufgebaut wurde. In neun Schichten lagen die Ruinenreste übereinander. Die Stadt der 7. Schicht wurde um 1250 bis 1200 v. Chr. wahrscheinlich durch eine Feuerbrunst zerstört. Die Wissenschaft geht heute davon aus, dass hierfür die Mykener verantwortlich waren.



Mykene war um 1300 v. Chr. die wohlhabendste und mächtigste Stadt in Griechenland. Ob wirklich die Entführung Helenas durch Paris der Grund dafür war, dass Mykene einen Krieg mit Troja anzettelte, wissen wir nicht.

Es ist aber zu vermuten, dass den Griechen die strategisch außerordentlich günstige Lage Trojas an den Dardanellen, der Meerenge zwischen Europa und Asien, ein Dorn im Auge war. Wollte die griechische Metropole ihren Einfluss auf das westliche Kleinasien vergrößern, musste zuerst Troja zerstört werden.

Lange konnte sich Mykene jedoch nicht an der Vernichtung Trojas erfreuen. Um 1200 v. Chr., kurz nach dem Fall Trojas wurde auch Mykene von einer Feuersbrunst heimgesucht und um 1150 v. Chr. endgültig zerstört.

Es war die Zeit einer großen Wanderungsbewegung verschiedener Völker, von den Ägyptern auch Seevölker genannt. Dieser Wanderungsbewegung fiel das große Reich der Hethiter zum Opfer und es ist anzunehmen, dass auch Mykene geschwächt durch den Krieg mit Troja Opfer dieser Völker wurde.

Impressum:

Autor: Klaus Teuber

Titelgrafik: Marion Pott

Illustrationen: Juergen Zimmermann, Tanja Donner

Grafische Innengestaltung: Michelle Schelk

KOSMOS Verlag

Postfach 10 60 11 • D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711-2191-0 • Fax: +49 (0)711-2191-422

Web: www.diesiedlervoncatan.de • Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

MADE IN GERMANY

©2001

Troja und Mykene

lange Zeit gab es keinerlei Beweise für einen historischen Kern in Homers Epos des trojanischen Krieges. Einer der Wenigen, die fest daran glaubten, dass das sagenhafte Troja wirklich existiert hatte, war Heinrich Schliemann. Mit 14 Jahren verließ er die Schule und brachte sich selbst Alt-griechisch bei, um Homers Epen lesen zu können. Als Kaufmann zu Geld gekommen, folgte er 1870 den geographischen Hinweisen Homers und begann mit Ausgrabungen am