



Spielregeln Barbaren & Handelsherren

Die Möglichkeiten des Themen-Sets			
„Barbaren und Handelsherren“	2	5. Spielende	4
Allgemeine Regeln für das Erweiterte Grundspiel	2	Neue Kartenarten	4
1. Die Startaufstellung	2	1. Landschaftsausbauten	4
2. Die Vorbereitung	2	2. Strassenausbauten	4
3. Der Spielverlauf	2	3. Fremdkarten	5
4. Die Sonderfunktion des Hafens und des Triumphbogens	3	Erläuterungen zu den einzelnen Karten	5
5. Das Spielende	3	Die Kartenspielreform	9
Das Turnierspiel	3	1. Allgemeine Änderungen	9
1. Die Startaufstellung	3	2. Einzelne Kartenänderungen	10
2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels	4	3. Die neuen Klassifizierungen der Karten des Catan Kartenspieles	10
3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“	4	Danksagung	12
4. Sonstiges	4	Impressum:	12

Die Möglichkeiten des Themen-Sets „Barbaren und Handelsherren“

Das Themen-Set „Barbaren und Handelsherren“ ist eines von insgesamt 6 Themen-Sets, die es als Erweiterungen zum Catan-Kartenspiel gibt.

Mit den Karten dieses Sets erweitern und vertiefen Sie die Spielmöglichkeiten des „CATAN-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 CATAN-Kartenspieles. Bei dieser Spielart spielen Sie mit den Karten des Catan-Kartenspieles (nachfolgend als „Grundspiel“ bezeichnet) und den Karten dieses Sets. Im „Erweiterten Grundspiel“ ergibt sich durch die zusätzlichen Karten eine Fülle neuer Kombinationsmöglichkeiten und neuer Gewinnstrategien.

Die zweite Spielart, das „**Turnierspiel**“, setzt voraus, dass **jeder** der beiden Spieler ein Grundspiel besitzt und jeder (mindestens) ein Themen-Set. Im Turnierspiel bildet jeder Spieler ein eigenes Kartendeck. Mit diesem tritt er gegen das ihm unbekannte Kartendeck seines Mitspielers an. Bei der Bildung eines Kartendecks stehen den Spielern die Karten des Grundspieles und aller Themen-Sets zur Verfügung.

Empfehlung: Wir empfehlen Ihnen, zunächst ein „Erweitertes Grundspiel“ mit diesem Set zu spielen. Anschließend sollten Sie das „Erweiterte Grundspiel“ noch mit ein oder zwei anderen Sets spielen. Haben Sie so eine Fülle neuer Karten kennen gelernt, werden Sie keine Probleme haben, das Turnierspiel - die Krönung des Catan-Kartenspieles - zu meistern. Natürlich können Sie sich ein Turnierdeck auch nur aus den Karten des Grundspieles und den Karten dieses Sets zusammenstellen.

Allgemeine Regeln für das Erweiterte Grundspiel

Für das Erweiterte Grundspiel benötigen Sie ein Grundspiel und dieses oder ein anderes Themen-Set.

1. Die Startaufstellung

Beide Spieler bauen Ihr Fürstentum zunächst mit den Karten des Grundspieles auf (nach den dort beschriebenen Regeln). Folgende Änderungen müssen beim Aufbau berücksichtigt werden:

- **Die Ereigniskarten** des Themen-Sets werden aussortiert und mit den Ereigniskarten des Grundspieles gemischt. Der Ereigniskartenstapel kommt wie gehabt in die Mine.
- **Statt der üblichen 5 Stapel werden mit den restlichen Karten des Grundspieles** nur 4 „Ausbau-Stapel“ gebildet. Diese 4 Stapel werden wie gehabt in einer Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt.



- Aus dem Themen-Set und dem Grundspiel werden folgende Karten aussortiert:

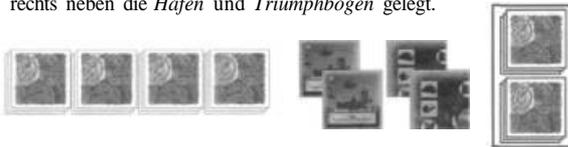
2 x *Hafen*
2 x **Triumphbogen**
2 x *Zauberbund*

Anmerkung: Die Zauberbund-Karten kommen ganz aus dem Spiel. Diese Karten sind für Spieler bestimmt, die das Turnierspiel mit Karten des Themen-Sets „Zauberer & Drachen“ bestreiten wollen.

- Die beiden Karten *Hafen* und die beiden Karten *Triumphbogen* werden jetzt offen neben diese Reihe gelegt.



- Die restlichen Karten des **Themen-Sets** werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und als weitere Ausbau-Stapel in die Reihe rechts neben die *Häfen* und *Triumphbögen* gelegt.



- Die Startaufstellung ist komplett, wenn jeder Spieler vor sich sein Fürstentum liegen hat und in der Mitte 11 verdeckte Kartenstapel sowie jeweils die beiden *Häfen* und *Triumphbögen*.

2. Die Vorbereitung

Unverändert - wie im Grundspiel! Die beiden Würfel sowie die Ritter- und die Mühlenfigur werden bereit gelegt. Jeder Spieler sucht sich aus einem der sechs Ausbustapel - ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern - 3 Karten aus und nimmt diese auf die Hand.

Die Stapel werden danach verdeckt auf ihre Plätze zurückgelegt.

3. Der Spielverlauf

Grundsätzlich verläuft das Spiel, wie in den Regeln des Grundspieles beschrieben. Folgende Änderungen der Regel sind zu beachten:

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nichtausgeführt!
- Aktionskarten mit dem Zusatz „Angriff“ oder „Neutral“ dürfen erst gespielt werden, sobald beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben zusammen 7 Siegpunkte), dürfen diese Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls die Summe der Siegpunkte beider

Spieler später wieder weniger als 7 Siegpunkte ergeben sollte. Aktionskarten mit dem Zusatz „Schutz“ dürfen von Anfang an gespielt werden.

- Gebäude, Zauberer und Zauberbücher sind vor *Spionen* sicher! Mit einem *Spion* können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten entwinden.
- 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 diese unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.
- Die Auslage mancher Gebäude in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So darf man z.B. die *Warenbörse* erst dann bauen, wenn man zuvor einen *Hafen* gebaut hat. Sollte diese „Bedingungskarte“ (z. B. *Hafen* oder *Kirche*) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, so muss das mit der Bedingung verknüpfte Gebäude (beispielsweise die *Warenbörse*) **nicht** entfernt werden.
- Aktionskarten, die als Spielbedingung ein bestimmtes Gebäude haben, dürfen jedoch nur gespielt werden, wenn das Gebäude auch tatsächlich im Fürstentum ausliegt. Wurde das Gebäude entfernt, dürfen auch die mit ihm verknüpften Aktionskarten nicht mehr gespielt werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzu- legende Karte unter denjenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

4. Die Sonderfunktion des Hafens und des Triumphogens

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau eines *Hafens* oder *Triumphogens* zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine *Hafen*-Karte bzw. *Triumphogen*-Karte und legt sie, wie einen normalen Stadt- ausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur einen *Hafen* und nur einen *Triumphogen* bauen! Er darf auch seinen *Hafen* oder *Triumphogen* selbst abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen). Wird gegen den *Hafen* eines Spielers der *Feuerteufel* mit Erfolg gespielt, so nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - d. h., die Karte ist jederzeit wieder zum Bau verfügbar.

5. Das Spielende

Wenn ein Spieler nach einem Ereignis oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Karte bauen) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Wichtig: Bevor Sie Ihr erstes Erweitertes Grundspiel starten, informieren Sie sich bitte vorher auf Seite 4 über die neuen Kartenarten des Sets. Wenn Sie Fragen zu einer Karte haben, finden Sie die Antwort unter „Erläuterungen zu den einzelnen Karten“ ab Seite 5.

Das Turnierspiel

- Jeder Spieler benötigt sein eigenes Grundspiel und jeder mindestens ein Themen-Set!
- Kein Spieler darf ein Themen-Set zweimal einsetzen, also zum Beispiel mit Karten aus 2 Sets „Barbaren & Handelsherren“ antreten.

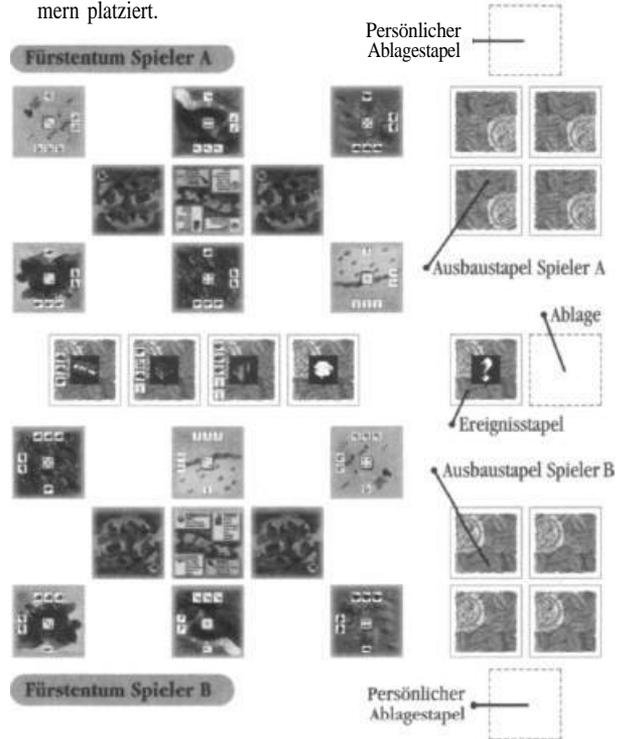
Grundsätzlich gelten für das Turnierspiel die gleichen Regeln wie für das „Erweiterte Grundspiel“.

Folgende Änderungen gilt es zu beachten:

1. Die Startaufstellung

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

- Die 18 Wappenkarten für die beiden Fürstentümer, 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 Zentralkarten „Strassen“, „Siedlungen“, „Städte“ und „Landschaften“ werden wie gewohnt in der Mitte zwischen den beiden Fürstentümern platziert.



- Dazu gehört auch der Stapel „Ereigniskarten“, dessen Zusammenbau im nachfolgenden Kapitel 2 beschrieben wird.
- Falls beim Turnierspiel ein Spieler Karten des Themen-Sets „Zauberer & Drachen“ einsetzt, legt er aus seinem Set die fünf Karten *Zitadelle* mit der Seite „Zauberer abwesend“ nach oben zusätzlich als eigenen Stapel in die Mine. Der Spieler erklärt, dass er „Zauberer & Drachen“ einsetzt.
- Andere Karten, wie beispielsweise der *Hafen* und der *Triumphbogen* werden **nicht** wie im „Erweiterten Grundspiel“ zentral ausgelegt.

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 seiner Wahl beisteuern, die er aus seinem Grundspiel und allen seinen zum Einsatz kommenden 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 (B&H, H&W usw.) auf den Karten, da einige Ereignisse sowohl im Grundspiel als auch in einem Themen-Set vorkommen.

3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ wie folgt zusammen:

- Jeder Spieler wählt geheim 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will - sein „Deck“.
- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen - also Gebäude, Einheiten, Zauberer (Z&D), Zauberbücher (Z&D) oder Aktionskarten.
- In die Auswahl können alle Ausbau- und Aktionskarten genommen werden, die im Grundspiel und den Themen-Sets vorhanden sind. Die einzige Beschränkung bei der Auswahl 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 Grundspiel 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 platziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links neben seinem Fürstentum. Nur von seinen 4 Stapeln darf der Spieler im Laufe des Spieles Karten nachziehen, um seine Kartenhand mit Karten zu ergänzen.

- Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch Ablegen von Karten wieder neu „gegründet“ werden.

4. Sonstiges

1. Jeder Spieler bildet im Spielverlauf für gespielte Aktionskarten oder Gebäude, die er abgerissen hat, 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.
3. 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.
4. Einheiten mit Eigennamen wie Ritter und Drachen sowie Zauberer sind einmalig. In beiden Fürstentümern dürfen niemals zwei Einheiten oder Zauberer mit gleichem Eigennamen ausgelegt werden. Beispiel: Hat ihr Gegner *Siegfried Ohneland* in seinem Fürstentum ausgelegt, dürfen Sie *Siegfried Ohneland* nicht in Ihrem Fürstentum auslegen. Wird eine „einmalige Einheit“ allerdings durch eine Aktion oder ein Ereignis entfernt, haben beide Spieler wieder die Möglichkeit, diese Einheit zu bauen.

5. Spielende

Wenn ein Spieler nach einem Ereignis oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Karte bauen) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Wichtig: Bevor Sie Ihr erstes Turnierspiel mit Karten aus diesem Set starten, informieren Sie sich bitte nachfolgend über die neuen Kartenarten dieses Sets.

Neue Kartenarten

Zu den aus dem Grundspiel bekannten Kartenarten wie beispielsweise „Aktionskarte“ (gelber Textkasten), „Stadtausbauten“ (roter Textkasten) oder „Gebietsausbau“ (grüner Textkasten) gesellen sich die folgenden neuen Kartenarten:

1. Landschaftsausbauten

Landschaftsausbauten besitzen einen **braunen** Textkasten und werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, **oben** oder **unten** an eine Landschaft angelegt. Die in diesem Set enthaltenen Karten *Residenz des Münz-Handelsherren*, *Residenz des Papier-Handelsherren*, *Residenz des Tuch-Handelsherren* und *Kolonialstützpunkt* sind Landschaftsausbauten. Als Gebäude können Landschaftsausbauten vom *Feuerteufel* angegriffen werden. Da sie sich nicht innerhalb der Stadt befinden, werden sie im Turnierspiel nicht von der *Feuerwache* (W&F) geschützt.

2. Strassenausbauten

Strassenausbauten besitzen keinen Textkasten und werden auf eine Strasse

gelegt. Dieses Set enthält den Strassenausbau *Barbarenstützpunkt*. Als Gebäude können Strassenausbauten vom *Feuerteufel* angegriffen werden. Da sie sich nicht innerhalb der Stadt befinden, werden sie im 1jrnierspiel nicht von der *Feuerwache* (W&F) geschützt.

3. Fremdkarten

Als „Fremdkarten“ werden Karten bezeichnet, die ein Spieler im gegnerischen Fürstentum auslegt. Fremdkarten gehören, auch wenn diese im gegnerischen Fürstentum ausliegen, nach wie vor dem Spieler, der sie gespielt hat. Der Gegner darf solch eine Fremdkarte nicht abreißen. Aber er darf eine Fremdkarte wie eine normale gegnerische Karte behandeln, also beispielsweise einen *Feuerteufel* gegen die Fremdkarte einsetzen. Das Set „Barbaren und Handelsherren“ enthält die Fremdkarten *Handelsniederlassung* und *Barbarenstützpunkt*.

Erläuterungen zu den einzelnen Karten

STRASSENAUSBAUTEN

Barbarenstützpunkt

(1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Auf freier Strasse des Gegners. Dieser darf in seinem Zug nur eine Aktionskarte kostenlos spielen. Jede weitere kostet ein Gold. Bedingung: *Schmiede*. Entfernen: Wenn der Gegner mehr als sechs Stärkepunkte hat.

- Das Verkaufen von Aktionskarten an die *Geheime Bruderschaft* gilt nicht als „spielen“ einer Aktionskarte.
- Das Gold wird an die „Kasse“ gezahlt, bevor die Aktion durchgeführt wird. Verhindert der Gegner mit einem *Zauberveto* (Z&D) die Aktion, erhält der Spieler das Gold nicht zurück.
- Wird der *Barbarenstützpunkt* entfernt, kommt er auf die Ablage des Spielers, der ihn eingesetzt hat.



GEBIETSAUSBAUTEN

Handelsniederlassung

(1x, Gebäude) Idee: Dr Reiner Düren

Kartentext: Platzierung: Auf freiem gegnerischen Bauplatz. Wird die Zahl einer benachbarten Landschaft gewürfelt, erhalten Sie einen Rohstoff dieser Landschaft. Bedingung: *Hafen*. Entfernen: Wenn der Gegner mehr als sechs Handelspunkte hat.

- Man erhält den Rohstoff auch dann, wenn die betroffene gegnerische Landschaft keinen Rohstoff erhält, da sie bereits mit drei Rohstoffen gefüllt ist.
- Wird die *Handelsniederlassung* entfernt, kommt sie auf die Ablage des Spielers, der sie eingesetzt hat.



- Hat der Gegner eine Rohstoff Verdopplungskarte (z.B. *Sägewerk*) an der Landschaft mit der *Handelsniederlassung* erhält der Besitzer der *Handelsniederlassung* trotzdem nur einen Rohstoff, wenn die Zahl der Landschaft gewürfelt wird.

Weinkellerei

(1x, Gebäude) Idee: Dr Reiner Düren

Kartentext: Wenn das Ereignis *Jahreswechsel* oder *Gute Nachbarschaft* eintritt, erhalten Sie zwei beliebige Rohstoffe.



Baroc der Söldner

(1x, Einheit, Ritter)

Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Nach einem „Räuberüberfall“ erhalten Sie ein Erz; Sie erhalten zwei Erz, wenn beim Gegner ein *Barbarenstützpunkt* liegt.



Johanna die Kriegerin

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Gegnerische *Kanonen* und *Drachen* zählen jeweils nur zwei Stärkepunkte. *Johanna* ist immun gegen *Imelda* und *Bestechung*. Bedingung: *Kirche*, keine *Zitadelle*

- Wird *Johanna* etwa durch einen *Bürgerkrieg* oder einen *Schwarzen Kitter*, aus dem Fürstentum entfernt, besitzen gegnerische *Kanonen* und *Drachen* wieder ihre alte Stärke.



Sven der Handelsritter

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Für ein Gold wird *Sven* zum *Händler* (Rohstoff-Zwangstausch 2 für 1).

- In der Runde, in der Sie *Sven* auslegen, darf er noch nicht in einen *Händler* umgewandelt werden. Das ist frühestens in Ihrem nächsten, darauffolgenden Zug möglich.
- Wurde *Sven* als *Händler* eingesetzt, kommt er auf die Ablage.
- *Sven* darf nur dann umgewandelt werden, wenn zu diesem Zeitpunkt auch das Spielen der Aktionskarte *Händler* zulässig wäre.



Flavo der Gaukler

(Ix, Einheit)

Kartentext: Bei einem „Turnier“ erhalten die benachbarten Landschaften einen zusätzlichen Rohstoff. Würden alle Rohstoffe verteilt, legen Sie *Flavo* bei ihrem Gegner aus, falls dieser über einen freien Platz verfügt und ein Gold zahlen kann.

- Zuerst werden die Rohstoffe verteilt, auch der Rohstoff für den Spieler mit der Turnier Mehrheit. Dann **muss** der Spieler *Flavo* beim Gegner auslegen, falls die oben genannten Auslegebedingungen erfüllt sind.
- Als Einheit darf *Flavo* auch einen *Metropolen-Bauplatz* belegen. *Flavo* wirkt dann nur auf eine Landschaft.
- Wird *Flavo* abgerissen, kommt er auf die Ablage des Spiders, der ihn zuletzt besaß.



Schatzflotte

(1x, Einheit, Flotte)

Kartentext: Sie erhalten jedes Mal, wenn „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird, statt einem drei beliebige Rohstoffe. Bedingung: *Hafen*

- Hat ein Spieler über einen *Spion* eine zweite *Schatzflotte* und baut sie, erhält er trotzdem bei einem *Erfolgreichen Jahr* nur drei beliebige Rohstoffe.



LANDSCHAFTSAUSBAUTEN

Kolonialstützpunkt

(1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Über oder unter eine Goldlandschaft. Jedes Mal, wenn die Zahl der Goldlandschaft gewürfelt wird, erhält auch der *Stützpunkt* ein Gold. Bedingung: *Hafen*



Residenz des Münz-Handelsherren

(1x, Gebäude) Idee: Peter Steinert

Kartentext: Über oder unter ein Gebirge legen. Wenn Sie Erz mit der Bank tauschen, erhalten Sie eine Münze. Bei drei Münzen: Alle Ihre Ritter kosten kein Getreide und keine Wolle mehr. Bedingung: *Hafen*

- Es zählt nur der Tausch mit der Bank, also beispielsweise ein normaler 3:1-Tausch oder ein 2:1-Tausch über eine *Handelsflotte*. Setzt ein Spieler beispielsweise eine *Ka-*



rawane ein, oder tauscht er mit dem Gegner, erhält die *Residenz* keine Münze (oder Papier oder Tuch, je nach *Residenz*).

- Auch ein 1:1-Tausch über eine *Handelsflotte* mit Hilfe des *Leuchtturmes* (H&W) oder der Aktionskarte *Christoph, der Handelsherr* zählt als Banktausch.

Residenz des Papier-Handelsherren

(1x, Gebäude)

Idee: Peter Steinert

Kartentext: Über oder unter eine Waldlandschaft legen. Wenn Sie Holz mit der Bank tauschen, erhalten Sie ein Papier. Bei drei Papieren: Sie erhalten zu Beginn ihres Zuges einen beliebigen Rohstoff. Bedingung: *Hafen*

- **Erläuterungen** entsprechen der Residenz *des Münz-Handelsherren*.



Residenz des Tuch-Handelsherren

(1x, Gebäude) Idee: Peter Steinert

Kartentext: Über oder unter eine Weidlandschaft legen. Wenn Sie Wolle mit der Bank tauschen, erhalten Sie ein Tuch. Bei drei Tuch: Sie dürfen einmal pro Zug zwei gleiche Rohstoffe gegen zwei andere tauschen. Bedingung: *Hafen*

- **Erläuterungen** entsprechen der Residenz des *Münz-Handelsherren*.



Zauberbund

(2x, Zauberer) Idee: Dr. Katharina Fenner

Kartentext: An eine beliebige Landschaft anlegen. Bedingung: Im gegnerischen Fürstentum muss ein *Zauberer* an eine gleiche Landschaft grenzen.

- Der *Zauberbund* startet mit null Zauberkraft (0 ZK).
- Es ist erlaubt, zweimal den *Zauberbund* an je zwei gleiche Landschaften (z.B. zwei *Zauberbünde* an je eine Weidlandschaft) anzulegen, wenn im gegnerischen Fürstentum ein *Zauberer* an der gleichen Landschaft anliegt (z.B. *Hör* an einer Weidlandschaft).
- Die *Zauberbund-Karten* kommen beim „Erweiterten Grundspiel“ ganz aus dem Spiel. Diese Karten sind für Spieler bestimmt, die das Turnierspiel mit *Karlen* des Themen-Sets „Zauberer & Drachen“ bestreiten wollen.



Hafen

(1x, Gebäude)

Kartentext: Jede *Handelsflotte* zählt einen Handlungspunkt mehr.

- Baut ein Spieler im Turnierspiel einen weiten Hafen, so zählt jede *Handelsflotte* 2 Handlungspunkte mehr.



Geheime Bruderschaft

(1x, Gebäude)

Kartentext: Sie können Aktionskarten für je einen beliebigen Rohstoff verkaufen. Verkaufte Karten legen sie auf Ihre Ablage.

- Es können nur **Aktionskarten** verkauft werden, die man auf der Hand hält.

Gilde der Handelsherren

(1x, Gebäude) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Sie erhalten bei jedem Tausch Ihres Gegners mit der Bank einen Rohstoff von der Sorte, die Ihr Gegner abgibt. Außerdem ist eine Handkarte mehr erlaubt. Bedingung: *Handelskontor* oder *Hafen*.

- Wer die *Gilde der Handelsherren* baut, darf am Ende seines Zuges eine Karte mehr auf die Hand nehmen.
- Es zählt nur der Tausch mit der Bank, also **beispielsweise** ein normaler 3:1-Tausch oder ein 2:1-Tausch über eine *Handelsflotte*. Setzt der Gegner beispielsweise eine *Karawane* ein, erhält der Spieler keinen Rohstoff.
- Auch ein 1:1-Tausch über eine *Handelsflotte* mit Hilfe des *Leuchtturms* (H&W) oder der Aktionskarte *Christoph der Handelsherr* zählt als Banktausch.

Schreibstube

(1x, Gebäude) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Sie dürfen einmal in Ihrem Zug von einem Ihrer Ausbaustapel (im Turnierspiel) oder einem gemeinsamen Ausbaustapel (im Erweiterten Grundspiel) eine oberste Karte ziehen (erlaubte Handkartenzahl bei Zugende beachten).

- Sie dürfen die gezogene Karte sofort einsetzen, falls die Regel dies erlaubt.
- Haben Sie über die *Schreibstube* eine Karte gezogen, müssen Sie eventuell überzählige Handkarten erst am Ende Ihres Zuges abgeben. Dies gilt ausnahmsweise auch dann, wenn Sie durch den missglückten Einsatz eines



- *Feuerteufels* oder *Schwarzen Ritter* eine weitere Karte auf die Hand nehmen
- Auch wenn Sie am Ende Ihres Zuges Ihre Handkarten auf die zulässige Zahl reduziert haben, dürfen Sie ganz normal noch eine Karte austauschen.

Triumphbogen

(2x, Gebäude)

Kartentext: Nach jedem Sieg über die Barbaren dürfen sie den *Triumphbogen* um einen Siegpunkt höher drehen. In jedem Fürstentum darf nur ein *Triumphbogen* gebaut werden. Der *Triumphbogen* ist immun gegen den *Feuerteufel*.



Warenbörse

(1x, Gebäude) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Die Erträge benachbarter Landschaften verdoppeln sich. Bedingung: *Hafen*

- *Liegt* zusätzlich zur *Warenbörse* noch ein anderer Verdoppler (z.B. *Sägewerk* an Waldlandschaft), können bis zu vier Rohstoffe erzeugt werden. Da aber eine Landschaft maximal nur 3 Rohstoffe fassen kann, verfallen überzählige Rohstoffe.



Flaggschiff

(1x, Einheit, Flotte)

Kartentext: Das *Flaggschiff* ist immun gegen *Bürgerkrieg* und *Kaperflotten*. Es schützt alle *Handelsflotten* der Stadt vor *Bürgerkrieg* und *Kaperflotten*.

- Das *Flaggschiff* schützt nur *Handelsflotten* in der Stadt, in der es ausliegt (auch *Handelsflotten* auf Metropolen-Bauplätzen der Stadt).



EREIGNISSE

Aberglaube

(1x, Ereignis)

Kartentext: Jeder Spieler verliert für jedes *Kloster* und jede *Universität* einen beliebigen Rohstoff.



Barbarenüberfall

(2x, Ereignis)

Kartentext: Die Barbarenstärke ergibt sich aus der Zahl der *Strassen* und *Klöster*. Wer mehr Einheiten hat, als die Barbaren stark sind, siegt. Bei einem Sieg: *Triumphbogen* einen Siegpunkt höher drehen oder zwei beliebige Rohstoffe nehmen. Bei einer Niederlage: Alles Gold wird geraubt.



- Die Anzahl der *Strassen* und *Klöster* wird in jedem Fürstentum für sich gezählt und das Ergebnis für beide Spieler getrennt ermittelt.
- Bei einer Niederlage wird das gesamte Gold eines unterlegenen Spielers geraubt.
- Auch ein mit einem *Pfandleiher* (H&W) beliehenes oder mit einer *Hexe* (Z&D) verhextes Kloster zählt bei der Ermittlung der Barbarenstärke mit.

Glückliche Handelsfahrt

(2x, Ereignis) Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Jeder Spieler erhält für eine seiner *Handelsflotten* bis zu drei Rohstoffe der Sorte, mit der das Handelsschiff handelt. *Große Handelsflotte:* Der Besitzer erhält entweder drei Rohstoffe der linken oder rechten Rohstoffsorte.



AKTIONEN

Alte Wissenschaften

(2x, Aktion, Angriff) Idee: Dr. Reiner Düren

Kartentext: Wählen Sie aus dem Ablagestapel ihres Gegners (im Turnierspiel) oder dem gemeinsamen Ablagestapel (im Grundspiel) eine beliebige Karte (kein Gebäude), die Sie auch sofort einsetzen dürfen. Bedingung: *Bibliothek*



Anton der Kämmerer

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen ein Gold gegen zwei beliebige andere Rohstoffe tauschen. Bedingung: *Rathaus*



Barbarenfeldzug

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie erhalten sofort zwei beliebige Rohstoffe oder dürfen den *Triumphbogen* um einen Siegpunkt aufwerten. Bedingung: Mindestens eine (*Handels-Flotte* und zwei *Kittereinheiten*).



Dogma

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Auf gegnerischen *Palast*, *Universität*, *Bibliothek* oder *Kirche* gelegt, wird das Gebäude unwirksam. Würfeln Sie ein „?“, kommt das *Dogma* auf ihre Ablage. Bedingung: *Kirche* oder *Kathedrale*, keine *Zitadelle*



- So lange das *Dogma* auf einem Gebäude liegt, verliert der Spieler alle Vorteile des Gebäudes: Es zählen weder vorhandene Siegpunkte noch können Aktionskarten gespielt oder Gebäude gebaut werden, die das mit einem *Dogma* belegte Gebäude als Bedingung haben.
- Würfelt der Spieler, der das *Dogma* eingesetzt hat, ein „?“ wird zunächst das Ereignis ausgeführt und anschließend das *Dogma* entfernt.
- Besitzt der Spieler einen *Geheimblind* und spielt das *Dogma* auf ein Gebäude, das von seinem *Geheimbund* genutzt wird, bleibt die Wirkung des *Geheimbundes* auf dieses Gebäude erhalten.
- Falls 2 Karten *Dogma* in einem Fürstentum ausliegen, werden beide gleichzeitig durch den Wurf eines Fragezeichens entfernt.
- Ein Gebäude mit einem *Dogma* kann vom Besitzer des Gebäudes abgerissen werden.
- Nach dem Abriss des Zielgebäudes oder dem Wurf eines Fragezeichens wandert das *Dogma* auf die Ablage des Spielers, der es eingesetzt hat
- Ein Gebäude mit einem *Dogma* darf nicht vom *Pfandleiher* (H&W) beliehen werden.

Eryn der Druidin

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie erhalten so viele beliebige Rohstoffe, wie ihr Gegner mehr Siegpunkte als Sie besitzt, höchstens jedoch vier. Bedingung: Kein *Kloster*, keine *Zitadelle*



- Sie dürfen *Eryn* auch nicht spielen, wenn in Ihrem Fürstentum ein *Kloster* ausliegt, das mit einer *Hexe* (Z&D) belegt ist oder vom *Pfandleiher* (H&W) beliehen ist.
- Sie dürfen *Eryn* nicht ausspielen, wenn Sie mehr oder gleich viele Siegpunkte wie Ihr Gegner haben.

Handelsherr Christoph

(Ix, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen in dieser Runde eine Rohstoffsorte, für die sie eine *Handelsflotte* besitzen, im Verhältnis 1:1 tauschen. Bedingung: *Hafen*

- Wer eine *Große Handelsflotte* besitzt, kann entweder die Rohstoffsorte der linken oder der rechten **Landschaft** 1:1 tauschen.



Handelsherr Günther

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Wenn Sie mindestens zwei *Handelsflotten* besitzen, erhalten sie sofort zwei beliebige Rohstoffe.



Nachbarschaftshilfe

(Ix, Aktion, Neutral)

Idee: Jochen Schellenberger

Kartentext: Drehen Sie eine Waldlandschaft an einem *Sägewerk* oder eine Weidelandschaft an einer *Wollmanufaktur* oder eine Getreidelandschaft an einer *Mühle* auf drei Rohstoffe hoch.



Siegesmünder Seeheld

(Ix, Aktion, Schutz)

Kartentext: Setzen Sie diese Karte bei einem *Bürgerkrieg* oder einer gegnerischen *Kaperflotte* ein, sind alle Ihre *Handelsflotten* geschützt. Oder: Holen Sie eine *Handelsflotte* aus ihrer Ablage zurück.



Die Kartenspielreform

Gleichzeitig mit dem Erscheinen dieses Kartensets wurde das „Erweiterte Grundspiel“ und das Turnierspiel reformiert. Ab Sommer 2003 erscheinen alle Themen-Sets mit geänderten Karten. Folgende Änderungen wurden für das „Erweiterte Grundspiel“ und das „Turnierspiel“ eingeführt:

1. Allgemeine Änderungen

- Regelmissverständnisse und Unklarheiten wurden beseitigt, indem jede Karte eine eindeutige Klassifizierung erhalten hat. So haben Ritter beispielsweise die Klassifizierung „Einheit-Ritter“ erhalten und die *Kanone* und das *Bauernheer* sind nur als „Einheit“ gekennzeichnet. Damit wird auch ohne lange Regelerläuterungen klar, dass die Karten *Burgfräulein Imelda* (R&H) oder *Bestechung* (P&I) nicht gegen *Kanonen* eingesetzt werden können und eine *Burg* (R&H) weder den Bau von *Kanonen* noch eines *Bauernheeres* verbilligt. Eine Liste mit allen Karten und ihren Klassifizierungen befindet sich am Ende dieses Kapitels.
- Landschaftsausbauten sind als solche jetzt auch optisch durch einen braunen Textkasten erkennbar. Landschaftsausbauten gehören somit weder einer Stadt noch einem Gebiet an. Sie können an jede passende Landschaft angelegt werden, sofern bestimmte Bedingungen erfüllt sind.
- *Zauberer* dürfen nach wie vor nur oben oder unten an eine Landschaft angelegt werden, die an eine *Zitadelle* grenzen. Da *Zauberer* aber auch Landschaftsausbauten sind, haben sie ebenfalls einen braunen Textkasten erhalten.
- Strassenausbauten sind keine Gebietsausbauten, daher wurde der grüne Textkasten entfernt.
- Aktionskarten haben die Kennzeichnung „Angriff“, „Neutral“ oder „Schutz“ erhalten.
- Aktionskarten mit dem Zusatz „Angriff“ oder „Neutral“ dürfen erst gespielt werden, sobald beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben zusammen 7 Siegpunkte), dürfen diese Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls die Summe der Siegpunkte beider Spieler später wieder weniger als 7 Siegpunkte ergeben sollte. Aktionskarten mit dem Zusatz „Schutz“ dürfen von Anfang an gespielt werden.
- Gebäude, Zauberer und Zauberbücher sind vor *Spionen* sicher! Mit einem *Spion* können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten entwendend.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzugelegende Karte unter denjenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

2. Einzelne Kartenänderungen

- Die *Werft* (H&W) wurde vom Stadtausbau zum Gebietsausbau (grüner Textkasten).
- Der *Große Turnierplatz* (H&W) kostet eine Wolle mehr. Er hat dafür einen Siegpunkt erhalten und die Bedingung, dass er nur gebaut werden darf, wenn der Spieler mehr Turnierpunkte als sein Gegner besitzt.
- Der *Baukran* (W&F) mindert die Baukosten nur noch bei Gebäuden, die mehr als 4 Rohstoffe kosten.
- Beim Bau einer *Universität* (W&F) entfällt der Vorteil einer zusätzlichen Handkarte.
- Vom Ereignis *Bürgerkrieg* sind nur noch *Ritter*, *Handelsflotten* und *Kanonen* betroffen. Die *Kirche* und die *Kathedrale* (W&F) schützt alle *Ritter*, *Handelsflotten* und *Kanonen* vor diesem Ereignis.
- Die Aktionskarte *Kanzler* (P&I) erhält die Bedingung *Rathaus*. Sie kann somit nur noch gespielt werden, wenn ein *Rathaus* im Fürstentum ausliegt.
- Wird die Karte *Ratssitzung* (P&I) gespielt, muss nur noch eine Karte unter einen Ausbaustapel geschoben werden.
- Die Anwendung von Zaubersprüchen der Zauberbücher *Hüter des Schicksals*, *Inspiration* und der Aktionskarte *Wissen der Ahnen* (alle Karten gehören zum Set Z&D) kosten eine Zauberkraft mehr.
- Der *Stein der Weisen* (Z&D) verbietet nun eindeutig das Spielen aller Aktionskarten oder Sprüche von Zauberbüchern, die mit dem Zusatz „Angriff“ gekennzeichnet sind.

Anmerkung: Für Besitzer älterer Sets liegt diesem Set für die wichtigsten geänderten Karten ein Abziehbogen bei. Ziehen Sie die Textkästen ab und kleben Sie diese auf die entsprechenden Karten. Nun können Sie nach den reformierten Regeln spielen, ohne sich ein neues Set kaufen zu müssen.

3- Die neuen Klassifizierungen der Karten des Catan Kartenspieles

Ereigniskarten sind in den nachfolgenden Listen nicht aufgeführt, da es bei Ereignissen keine weitere Klassifizierung gibt. Die Farbe der Textkästen informiert über die Kartenart und gibt Auskunft, wo die jeweilige Karte ausgelegt werden darf.

Kein Textkasten
Gelb
Grün (Gebietsausbau)

Zentralkarte oder Strassenausbau
Aktionskarte
Die Karte wird auf einem Banplat/
einer Siedlung, Stadt oder Zitadelle
ausgelegt (Einheiten auch auf **Metropolenbauplätzen**).
Die Karte darf nur auf einem der 4 Bau-
plätze einer Stadt ausgelegt werden.

Rot (Stadtausbau)

Violett (Zitadellenausbau)

Braun (Landschaftsausbau)

Grundspiel

Schwarzer Ritter
Feuerteufel
Spion
Kräuterhexe
Raubzug
Kundschafter
Bischof
Alchimist
Händler
Karawane
Getreidemühle, Sägewerk.
Ziegelbrennerei, Eisengießerei.
Wollmanufaktur
Holz-, Erz-, Woll- Getreide-,
Lehm-, Goldhandelsflotte
Befestigtes Lager
Schmiede
Kloster
Alle Ritter
Badhaus
Wasserversorgung
Bibliothek
Hafen
Markt
Handelskontor
Händlerzunft
Rathaus
Kirche
Münzgießerei
Koloss von Catan

Die Karte darf nur auf einem der 4
Bauplätze einer Zitadelle ausgelegt
werden.

Die Karte darf nur ober- oder unter-
halb einer Landschaft angelegt werden.

Aktion - Angriff
Aktion - Angriff
Aktion - Angriff
Aktion - Schutz
Aktion - Angriff
Aktion - Schulz
Aktion - Schutz
Aktion - Neutral
Aktion - Angriff
Aktion - Neutral

Gebäude

Einheit - Handelsflotte

Gebäude
Gebäude
Gebäude
Einheit - Ritter
Gebäude
Gebäude

Wissenschaft und Fortschritt

Landreform
Bischof
Buchdruck
Erfinder
Dreifelderwirtschaft
Alchimist
Buchdruck
Kundschafter
Kaperflotte
Große Mauer

Aktion - Neutral
Aktion - Schutz
Aktion - Neutral
Aktion - Neutral
Aktion - Neutral
Aktion - Neutral
Aktion - Schutz
Einheit - Flotte
Gebäude

Ingo der Geschickte	Einheit - Ritter
Kanone	Einheit
Feuerwache	Gebäude
Kathedrale	Gebäude
Halle des Volkes	Gebäude
Feuerwache	Gebäude
Universität	Gebäude
Gesandtschaft	Gebäude
Baukran	Gebäude
Handelsakademie	Gebäude

Zauberer und Drachen

Zitadelle	Zentralkarte
Bessere Welt	Aktion - Neutral
Duell der Zauberer	Aktion - Angriff
Hexe	Aktion - Angriff
Land, wandle dich	Aktion - Neutral
Materialisation	Aktion - Neutral
Wirbelsturm	Aktion - Angriff
Wissen der Ahnen	Aktion - Neutral
Zauberhand	Aktion - Angriff
An	Zauberer
Arsa	Zauberer
Halfi	Zauberer
Hor	Zauberer
Ira	Zauberer
Tali	Zauberer

Ismail der Grüne	
Drache	Einheit - Drache
Samsor der Schwane	
Drache	Einheit - Drache
Stein der Weisen	Gebäude
Zauberküche	Gebäude
Zaubermühle	Gebäude
Hüter des Schicksals	Zauberspruch - Neutral
Inspiration	Zauberspruch - Neutral
Landzauber	Zauberspruch - Angriff
Magisches Auge	Zauberspruch - Neutral
Ort wandle dich	Zauberspruch - Neutral
Zeitrad	Zauberspruch - Neutral
Wahrsagung	Zauberspruch - Neutral
Zaubertrank	Zauberspruch - Neutral
Zauberveto	Zauberspruch - Angriff
Zeitsprung	Zauberspruch - Schutz

Handel und Wandel

Handelsmonopol	Aktion - Angriff
Pfandleiher	Aktion - Neutral
Großer Bürgermeister	Aktion - Neutral
Handelsposten	Gebäude (Strassenaus- bau)
Lothar der Säufer	Einheit - Ritter
Richard der Rächer	Einheit - Ritter
Raubritterburg	Gebäude
Gestüt	Gebäude
Goldschmiede	Gebäude
\\ amier	Gebäude
Werft	Gebäude
Wirtshaus	Gebäude
Schatzkammer	Gebäude
Naturalien - Speicher	Gebäude
Großer Turnierplatz	Gebäude
Großer Basar	Gebäude
Hansebund	Gebäude
Handelsmesse	Gebäude
Leuchtturm	Gebäude
Handelskontor	Gebäude
Färberei	Gebäude
Schnapsbrennerei	Gebäude
Kunstschmiede	Gebäude

Politik und Intrige

Metropole	Zentralkarte
Archivar	Aktion - Neutral
Bestechung	Aktion - Angriff
Diplomat	Aktion - Neutral
Hochzeit	Aktion - Angriff
Kanzler	Aktion - Neutral
Kirchenbann	Aktion - Angriff
Mediais	Aktion - Schutz
Ratssitzung	Aktion - Neutral
Heilige Stätte	Gebäude
Mission	Gebäude
Ordensburg	Gebäude
Vogtei	Gebäude
Bischofssitz	Gebäude
Bordell	Gebäude
Brauerei	Gebäude
Geheimbund	Gebäude
Gericht	Gebäude
Haus der Republik	Gebäude
Theater	Gebäude

Ritter und Händler

Burgfräulein Imelda	Aktion - Angriff
Gewürzkarawane	Aktion - Angriff
Grenzkonflikt	Aktion - Angriff
Inquisition	Aktion - Angriff
Karawane	Aktion - Neutral
Raubzug	Aktion - Angriff
Bauernheer	Einheit
Bodo der Friedfertige	Einheit - Ritter
Burg	Gebäude
Kaperlotte	Einheit - Flotte
Roland der Hammer	Einheit - Ritter
Turnierplatz	Gebäude
Wachturm	Gebäude
Walther der Sänger	Einheit - Ritter
Zollstation	Gebäude
Bankhaus	Gebäude
Große Handelsflotte	Einheit - Handelsflotte
Großer Hafen	Gebäude
Palast	Gebäude
Ertragreiches Jahr	Ereignis
Überfall	Ereignis

Danksagung

Ich begann mit der Entwicklung dieses Sets im Frühjahr 2002. Ich hatte mehrere Ziele: Zum einen wollte ich für das Turnierspiel weniger attraktive Strategien wie z.B. die Rathaus-Strategie oder die Flotten-Handelsstrategie stärken. Zum anderen sollten übermächtige Strategien etwas geschwächt werden. Insgesamt war es also mein Ziel, die strategische Vielfalt bei der Zusammenstellung von Turnierdecks zu erhöhen. Thematisch sollte sich das Deck an „Städte und Ritter“ anlehnen.

Gleichzeitig stand eine Reform des Kartenspiels an. Diese sollte in Hinklang mit B&H einige Schwächen des Turnierspieles beseitigen und darüber hinaus das Regelwerk vereinfachen und häufig gestellte Fragen überflüssig machen.

Nun hatte ich meine erste Kartenliste zusammengestellt. Allerdings kamen mir starke Zweifel, ob ich alleine diesen Kraftakt zufriedenstellend für alle Liebhaber des Spiels bewältigen konnte.

Ich kannte damals schon Dr. Reiner Düren, Jochen Schellenberger und Iris von der Heide von den Catan-Treffen in Bilstein. Ich wusste, dass alle drei engagierte, sehr gute und auch sympathische Kartenspieler waren. Also fragte ich sie, ob sie Lust hätten, mich bei der Entwicklung zu unterstützen.

Die drei waren dabei und über ihre Empfehlungen kamen noch Dr. Katharina Fenner, Peter Steinen und Thilo Knoblich mit ins Boot des Entwicklungsteams. Wir waren jetzt „7“, was in Catan ja ein gutes Omen ist. Ich schickte dem Team meine erste Liste. Was nun in den folgenden Monaten passierte, kann ich im einzelnen nicht beschreiben, da es Bücher füllen würde.

Jede einzelne Karte wurde diskutiert, neue Ideen wurden geboren. Das Entwicklungsteam war natürlich bei manchen Karten oft gespalten. Es wurde dann abgestimmt, die Abstimmung durch eine neue Idee wieder nichtig gemacht, neu diskutiert und irgendwann dann hatten wir für jede Karte einen Kompromiss gefunden.

Als wir dann im November das Gefühl hatten, mit dem Testen beginnen zu können, bastelten mein Sohn und ich 14 Sets und verschickten sie an die Mitglieder des Teams. Nun folgten unzählige Tests mit den neuen Karten, Schwächen wurden erkannt und ausgemerzt. Karten wurden verworfen, neue Ideen geboren. Insgesamt dauerte die Entwicklungsarbeit an diesem Set und der Reform ein Dreivierteljahr.

In dieser Zeit trug jeder auf seine Art und mit seinen zeitlichen Möglichkeiten zum Gelingen des Sets bei. Es war eine echte Teamarbeit. Von meiner ursprünglichen Liste haben nur drei oder vier Karten die gemeinschaftliche Entwicklungsarbeit unverändert überstanden. Alle anderen wurden modifiziert und nicht wenige neue Karten-Ideen kamen vom Entwicklungsteam.

Nun, ich muss sagen, mir hat kaum je eine Spielentwicklung so viel Spaß gemacht wie diese. Sie war ungemein spannend, oft sehr tief sinnig und vertief in einer sehr freundlichen und konstruktiven Atmosphäre. Deshalb bin

ich nicht nur sehr zufrieden mit diesem neuen Set, weil ich es für sehr gelungen halte, ich bin auch sehr glücklich über diese tolle Zusammenarbeit.

Ich danke allen Mitgliedern des Entwicklungsteams und ihren Helfern von ganzem Herzen.

Klaus Teuber, Mai 2003

Impressum 2003

- Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
- Entwicklung: Dr. Reiner Düren, Dr. Katharina Fenner, Iris von der Heide, Thilo Knoblich, Jochen Schellenberger, Peter Steinen und Klaus Teuber (Entwicklungsteam).
- Testspiele: Entwicklungsteam + Thomas Sander, Jochen Steiniger, Michael Henn, David Stenner, Eric Humrich, Jörg Knoblich, Michaela Schellenberger, Gerhard Zucker, Thorsten Werth, Benjamin Teuber.
- Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com
Die Catan-GmbH spendet 25% ihrer Einnahmen aus diesem Set an die Aktion „Menschen für Menschen“.
- Illustration: Franz Vohwinkel
- Regellayout: Michaela Schelk
www.fine-tuning.de
- Redaktionelle
Bearbeitung: Reiner Müller
- KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
Web: www.diesiedlervoncatan.de
www.kosmos.de

