

SIEDLER

WISSEN

DAS

KARTENSPIEL

FÜR ZWEI SPIELER

Kostenlos heruntergeladen
ONLINE
nehmen an:

<http://www.die-siedler.com>
<http://www.diesiedlerwarsztat.com>

Spielanleitung



Zum Spiel gehören:

120 Karten

1 Ertragswürfel

1 Ereigniswürfel

1 Ritter

1 Mühle

KOSMOS®

Spiele-Galerie

Spielübersicht

1. Ihre Aufgabe ist es, das Land Catan zu besiedeln. Alle Siedlungen, Städte und Gebäude, die Sie im Laufe des Spieles auf Catan errichten werden, sind auf Karten dargestellt. Sie beginnen mit zwei Siedlungen, die durch eine Straße verbunden sind.



Siedlung Straße Siedlung

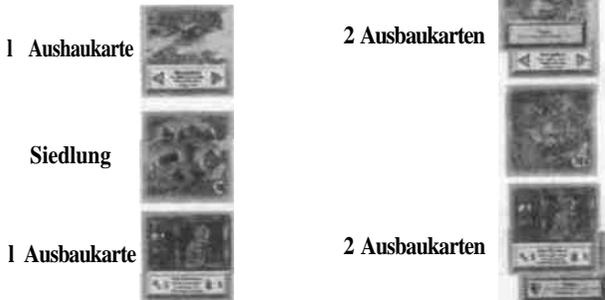
Jede Siedlung ist 1 Siegpunkt wert.
Wer zuerst 12 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

2. Um zu weiteren Siegpunkten zu kommen, müssen Sie bauen: nach rechts und nach links können Sie neue Straßen bauen, danach neue Siedlungen. Sie können Siedlungen zu Städten ausbauen, die schon 2 Siegpunkte wert sind.



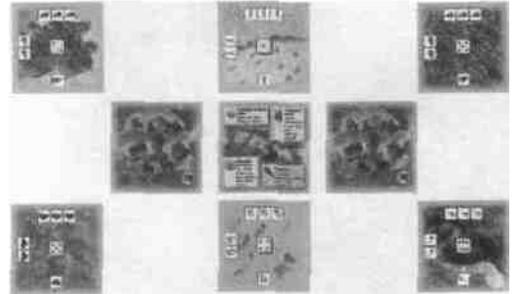
Neue Siedlung Neue Straße Siedlung zur Stadt ausgebaut Neue Straße

3. Siedlungen können Sie mit zwei Ausbauten versehen, Städte sogar mit vier. Die entsprechenden Ausbau-Karten werden darüber und darunter plaziert.

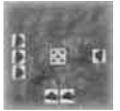


4. Um bauen zu können, benötigen Sie Rohstoffe. Rohstoffe erhalten Sie aus den Landschaften, die diagonal um ihre Siedlungen hegen - Rohstoffe erhalten Sie aber immer nur dann, wenn die auf der Landschaft abgebildete Zahl gewürfelt wird.

Mit diesen 9 Startkarten beginnt Ihr Fürstentum:



Wird z.B. eine 5 gewürfelt, drehen Sie Ihre Landschaft (die mit 5) auf den nächsthöheren Wert,

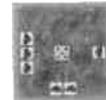


5. Die kleinen Rohstoffsymbole auf den Landschaften sind Ihre „Buchhaltung“. Es gilt immer der Wert, der unten auf Ihren Landschaften steht. Zu Beginn besitzen Sie einen Rohstoff pro Karte. Wenn Sie einen Rohstoff dazu erhalten, drehen Sie die entsprechende Landschafts-Karte auf den nächsthöheren Wert. Geben Sie einen Rohstoff aus, drehen Sie die Karte auf den nächstniedrigeren Wert.

Sie besitzen:



1 Lehm



2 Lehm



0 Lehm

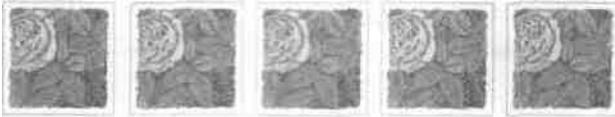
Spielübersicht

6. Straßen, Siedlungen und Städte liegen verdeckt in der Mitte. Wenn Sie eines dieser Bauwerke errichten wollen, zahlen Sie die auf der Rückseite abgebildeten Rohstoffe, nehmen die Karte und legen sie offen in Ihr Fürstentum.



Ereignisse Straßen Städte Siedlungen Landschaften

7. Bauen Sie Ihr Fürstentum mit den neun Stankarten auf. Sie nehmen drei Karten auf die Hand, die Sie sich aus den Ausbau-Kartenstapeln aussuchen dürfen. Denn: Sie dürfen nur die Karten ausspielen - das heißt ins Spiel bringen - die Sie auf der Hand halten. Trägt die ausgespielte Karte Rohstoff-Symbole, so müssen Sie diese Rohstoffe bezahlen, bevor Sie die Karte ausspielen.



Ausbaukarten



Zum Beispiel kostet Sie das Lager:
1 Holz
1 Lehm

- Wichtig:** Vor dem ersten Spiel sollten Sie sich alle Karten etwas genauer ansehen, (siehe auch ab Seite 11).

8. Gespielt wird in Runden. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel. Zunächst wird das gewürfelte Ereignis durchgeführt, das für beide Spieler gilt. Danach verbuchen beide Spieler ihre Rohstoff-Erträge: Jeder Spieler dreht die Landschafts-Karte auf den

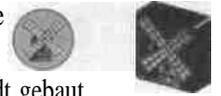
nächsthöheren Wert, deren Augenzahl gewürfelt wurde.

9. Jetzt darf der Spieler, der gewürfelt hat, Aktionskarten ausspielen, bauen und tauschen. Am Schluß seiner Runde ergänzt er seine Kartenhand auf 3 Karten (normalerweise). Dann ist sein Gegner an der Reihe. Er beginnt seine Runde, in dem er beide Würfel wirft.

10. Einige Karten tragen einen schwarzen Handschuh mit einer schwarzen Zahl daneben; Das symbolisiert die Rittermacht. Wer die „Stärkste Rittermacht“ besitzt, erhält die Ritter-Spielfigur, die 1 Siegpunkt wert ist.



11. Andere Karten tragen eine Mühle in einem Kreis. Das symbolisiert die Handelsmacht. Wer eine Stadt gebaut hat und die meisten Mühlensymbole besitzt, verfügt über die „Größte Handelsmacht“ und erhält die Mühlen-spielfigur, die 1 Siegpunkt wert ist.



12. Gespielt wird, bis ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat - er gewinnt das Spiel.

Diese 6 Landschaften gibt es:

Landschaft

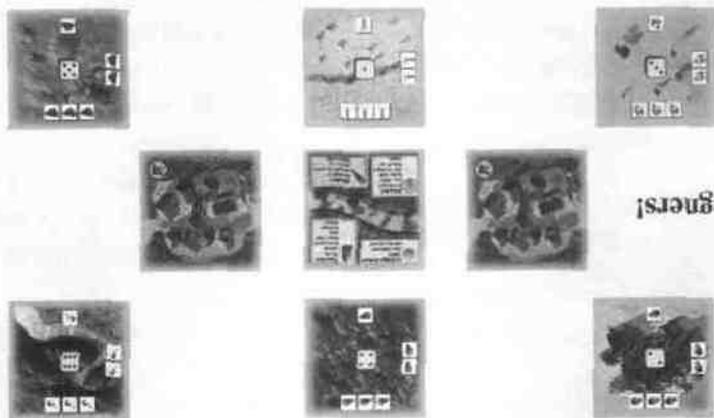
Getreidefelder
Gebirge
Weidelandschaft
Waldlandschaft
Hügellandschaft
Gebirgsfluß

Rohstoff

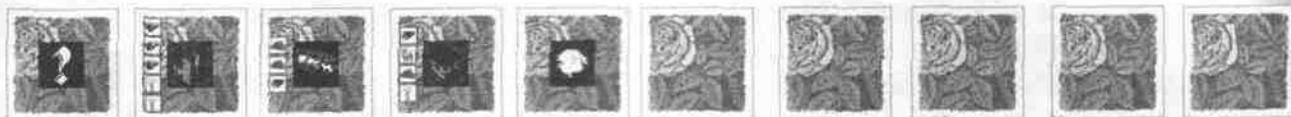
Getreide
Erz
Wolle
Holz
Lehmziegel
Gold (Gold ist eine reine Tauschwährung. Mit Gold selbst können Sie nichts bauen.)



Startkarten Ihres
Gegners mit roter
Wappenrückseite



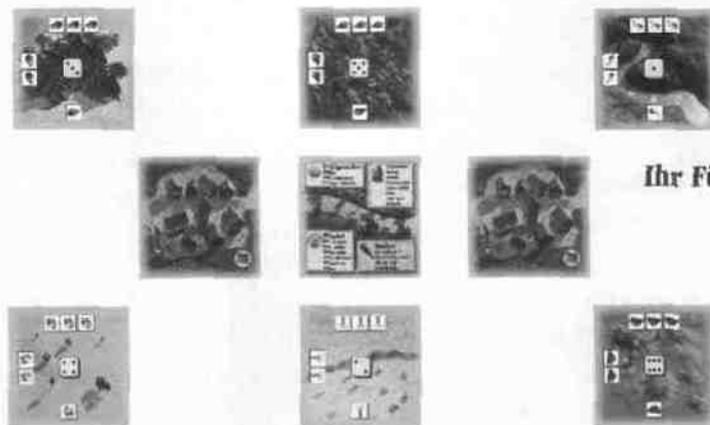
Das Fürstentum Ihres Gegners!



Ausbaukarten



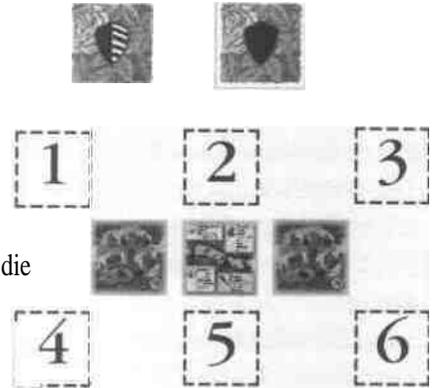
Ihre 9 Startkarten
mit schwarzer
Wappenrückseite



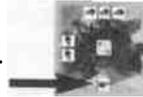
Ihr Fürstentum!

Fangen Sie jetzt an und bauen Sie die Spielfläche auf

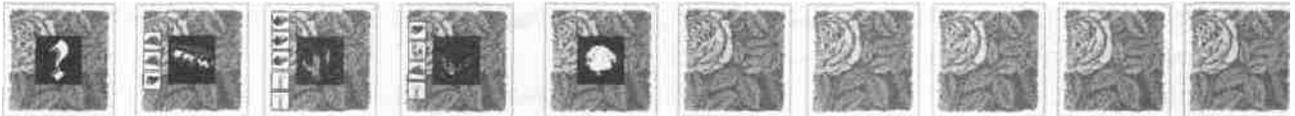
- Sortieren Sie die 18 Karten aus, die auf der Rückseite ein Wappen tragen!
- Jeder Spieler erhält für seine Grundaufstellung die 9 Karten einer Wappenfarbe und legt sie folgendermaßen vor sich aus:
 - Die Straße (mit den Erklärungen) in die Mitte.
 - Rechts und links davon jeweils 1 Siedlung.
 - Die 6 Landschaften werden diagonal um die Siedlungen herum abgelegt - auf die Plätze 1 bis 6. Die Anordnung - welche Landschaft wohin - ist beliebig. Halten Sie zwischen den einzelnen Karten einen kleinen Abstand ein, da Sie die Landschafts-Karten drehen müssen,



WICHTIG: Richten Sie die Landschafts-Karten so aus, daß zu Beginn des Spieles immer der Wert Eins (1 Symbol) unten liegt. Das bedeutet, daß Sie einen Rohstoff dieser Art besitzen.



- Die Vorbereitung der Ressourcen
Alle übrigen Karten werden nach den Symbolen auf ihren Rückseiten getrennt und in 10 verdeckten Stapeln ausgelegt: Die Ausbau-Karten werden auf fünf ungefähr gleichgroße, verdeckte Stapel verteilt und vervollständigen die Ressourcen. Alle Kartenstapel stehen beiden Spielern zur Verfügung, wenn sie neue Karten benötigen!



Ereignisse **Straßen** **Städte** **Siedlungen** **Landschaften** **Ausbaukarten**

- Die zwei Würfel (Ereignis- und Ertragswürfel), sowie Ritter- und Mühlenspielfigur werden bereitgelegt.



- Jeder Spieler zieht wie folgt 3 Startkarten:
Der Startspieler wird ermittelt (wer die höhere Augenzahl wirft). Er sucht sich von den 5 Stapeln mit Ausbau-Karten einen aus; diesen Stapel darf der Spieler durchsehen und 3 Karten daraus aussuchen. Sein Mitspieler wählt einen anderen Stapel und sucht sich ebenfalls 3 Karten aus: Jeder Spieler startet also mit 3 Hand-Karten, die geheim gehalten werden. Beim Durchsuchen darf die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden. Der Stapel wird dann wieder verdeckt an seinen Platz zurückgelegt - ohne ihn zu mischen.

Tip: Für Einsteiger empfiehlt es sich, nach Möglichkeit Ausbaukarten (mit grünen Textfeldern) auf die Hand zu nehmen.
Achtung: Aktionskarten (gelbe Textfelder) dürfen nur dann ausgespielt werden, wenn beide Spieler über mindestens je 3 Siegpunkte verfügen.

Die Spielregeln in der Übersicht

Die Spieler würfeln aus, wer beginnt.

- Wer an der Reihe ist, wirft gleichzeitig die zwei Würfel:
Den Ereignis-Würfel (mit Symbolen) und den Ertragswürfel (mit Augenzahlen).
1. Das gewürfelte Ereignis wird von beiden Spielern ausgeführt: Das Ergebnis gilt für beide Spieler!
 2. Das Ergebnis des Ertragswürfels wird von beiden Spielern verbucht. Alle Landschaften, auf denen die gewürfelte Ertragszahl abgebildet ist, erhalten einen Rohstoff dazu. Keine Landschaft kann aber mehr als 3 Rohstoffe aufnehmen!
 3. Danach führt der Spieler, der an der Reihe ist, die Hauptspiel-Phase aus! Die Reihenfolge der Aktionen darf der Spieler beliebig wählen:
 - **Bauen!**
Er legt Karten in sein Fürstentum, nachdem er zuvor die die erforderlichen Rohstoffe gezahlt hat.
 - **Tauschen!**
Er kann Rohstoffe tauschen (mit seinem Gegner oder innerhalb seines Fürstentums).
 - **Aktionskarten ausspielen!**
Er kann eine oder mehrere Aktionskarten, die er auf der Hand hält, ausspielen - vorausgesetzt, jeder der beiden Spieler verfügt über mindestens 3 Siegpunkte.
 4. Hat der Spieler, der an der Reihe ist, seine Aktionen abgeschlossen, füllt er seine Kartenhand wieder auf 3 Karten auf - in dem er Karten von den Ausbaustapeln nachzieht.

Damit ist der Zug des Spielers beendet und sein Gegner ist an der Reihe.

Rittermacht + Handelsmacht



Jede dieser beiden Spielfiguren ist einen Siegpunkt wert. Ihr Besitz hängt von der aktuellen Spielsituation ab und die Figuren können zwischen den Spielern hin- und herwechseln.

Die „Stärkste Rittersmacht“



Der schwarze Handschuh ist das Symbol der Ritter für ihre Stärke, die schwarze Zahl daneben gibt an wie stark der Ritter ist.

Hat ein Spieler auf seinen offen liegenden Ritterkarten mehr Stärkepunkte als sein Gegner, so besitzt er die „Stärkste Rittersmacht“ und erhält die Ritterspielfigur, die 1 Siegpunkt wert ist. Die Figur wird auf eine eigene Siedlung oder Stadt gestellt. Sobald sich die Stärkepunkte verändern, muß überprüft werden, wer die „Stärkste Rittersmacht“ besitzt.

Die „Größte Handelsmacht“



Die Mühle im Kreis ist das Symbol für Handelsmacht, jedes Symbol zählt 1 Punkt.

Hat ein Spieler auf seinen offen liegenden Karten mehr Handelspunkte als sein Gegner - und hat er mindestens eine Stadt gebaut, so besitzt er die „Größte Handelsmacht“. Er erhält die Mühlen-Spielfigur, die 1 Siegpunkt wert ist und stellt sie auf seine Stadt.

Keine Mehrheit bei Ritterstärke oder Handelspunkten

Grundsätzlich gilt: Hat keiner der Spieler eine Mehrheit, so darf auch keiner die entsprechende Spielfigur besitzen. Kommt es zu einem Gleichstand, muß der Besitzer die entsprechende Figur zur Seite stellen, der Siegpunkt geht verloren.

Der Spielablauf im Detail

1. Das gewürfelte Ereignis

Sie haben beide Würfel geworfen und rühren zunächst das gewürfelte Ereignis aus. Die folgenden Ereignisse können eintreten:



a) **Ritterturnier** (Ritterkopf)

Wird der Ritterkopf gewürfelt, addieren beide Spieler die Turnierpunkte (rote Zahlen) ihrer ausliegenden Ritter. Wer die höhere Summe erreicht, gewinnt und erhält zur Belohnung einen beliebigen Rohstoff. Das heißt, er dreht eine seiner Landschaftskarten auf den nächsthöheren Wert. Sind die Turnierpunkte beider Spieler gleich, oder besitzen sie keine, so erhält keiner eine Belohnung.



b) **Handelsvorteil** (Mühle)

Wird die Mühle gewürfelt, so darf der Spieler, der die Spielfigur Mühle besitzt, seinem Gegner einen Rohstoff abnehmen. Der Mühlenbesitzer darf sich den Rohstoff selbst aussuchen. Beide müssen ihre Landschaftskarten entsprechend drehen. **Wichtig:** Besitzt kein Spieler die Mühle, so entfällt dieses Ereignis.



c) **Räuberüberfall** (Keule)

Wird die Keule gewürfelt, so zählen alle Spieler die Rohstoffe auf ihren Landschaftskarten. Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, verliert alle ERZ- und WOLLE-Rohstoffe. **Wichtig:** Landschaften, die durch ein Befestigtes Lager (Ausbaukarte) geschützt sind, werden beim Zählen der Rohstoffe weggelassen.



d) **Erfolgreiches Jahr** (Sonne)

Wird die Sonne gewürfelt, so erhält jeder Spieler einen Rohstoff, den er sich selbst aussuchen kann.

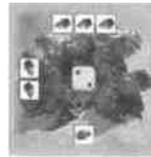


e) **Ereigniskarte** (Fragezeichen)

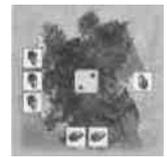
Wird das Fragezeichen gewürfelt, zieht der Spieler, der gewürfelt hat, die oberste Karte vom verdeckten Ereigniskarten-Stapel und liest das Ereignis vor. Die Anweisungen der Karte müssen ausgeführt werden; betreffen sie beide Spieler, gelten die Anweisungen natürlich für beide. Danach wird die Karte wieder verdeckt unter den Stapel geschoben. Sollte ein Spieler durch das Ereignis „Bürgerkrieg“ eine Karte mehr als erlaubt auf der Hand halten, muß er sofort eine Karte auswählen und verdeckt unter einen der 5 Ausbaustapel schieben.

2. Der Rohstoff-Ertrag

Nach dem Ereigniswürfel ist der Ertragswürfel an der Reihe (der mit den Würfelaugen). Das Ergebnis des Ertragswürfels gilt für beide Spieler. Alle Landschaften, die mit der gewürfelten Augenzahl versehen sind, erhalten 1 Rohstoff dazu. Das heißt: Jede dieser Karten wird auf ihren nächsthöheren Wert gedreht.



1 Rohstoff



2 Rohstoffe

Keine Landschaft kann mehr als 3 Rohstoffe aufnehmen.

Beispiel: Ein Spieler besitzt die Gebirgslandschaften mit der Würfelzahl "5" und "2". Das Fünfer-Gebirge hat schon 3 Rohstoffe, das Zweier nur 1. Der Spieler würfelt eine "5"; er erhält kein Erz dazu, da das Gebirge mit der "5" schon das Maximum an Rohstoffen erreicht hat. Ein Übertragen auf das Zweier-Gebirge ist nicht möglich.

3. Die Haupt-Spielphase!

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann nun in beliebiger Reihenfolge eine oder mehrere der folgenden Aktionen ausführen!

3.1 Aktionskarte(n) ausspielen (gelbe Texttafeln)

In den Ausbau-Stapeln befinden sich auch Aktionskarten (gelbe Texttafeln), die Sie auf die Hand nehmen können.

Der Einsatz einer Aktionskarte kostet keine Rohstoffe. Aktionskarten dürfen nur dann ausgespielt werden, wenn jeder der Spieler über mindestens 3 Siegpunkte verfügt. Ausnahme: Kundschafter! Ist ein Spieler an der Reihe, kann er eine oder mehrere Aktionskarten ausspielen (offen auf den Tisch legen), deren Anweisungen sofort befolgt werden müssen.

Ist auf einer Aktionskarte nicht angegeben, wann sie gespielt werden darf, kann der Spieler sie jederzeit, während der Haupt-Spielphase einsetzen

Ausgespielte Aktionskarten legen Sie offen auf Ihren Ablagestapel. Sie dürfen in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

Wichtig:

- Aktionskarten dürfen nur gespielt werden, wenn die Aktion auch ausgeführt werden kann.
- Zwei dieser Aktionskarten (Bischof und Kräuterhexe) erlauben es dem Spieler, **sofort** auf Aktionskarten des Gegners zu reagieren und selbst mit dieser Karte zu kontern.
- Sollte ein Spieler durch Einsatz einer Aktionskarte mehr

als die erlaubte Anzahl Karten auf der Hand halten, muß er sofort alle überzähligen Karten auswählen und verdeckt unter einen der 5 Ausbaustapel schieben. Er kann selbst aussuchen, welche Karten er abgeben möchte.

3.2 Rohstoffe tauschen

- Der Spieler kann jederzeit mit seinem Gegner Rohstoffe tauschen; die Bedingungen werden frei ausgehandelt.
- Der Spieler kann jederzeit eigene Rohstoffe umtauschen (die sich innerhalb seines Fürstentums befinden): Er gibt 3 gleiche Rohstoffe ab (reduziert den Wert der entsprechenden Landschaftskarte/n) und erhält dafür 1 beliebigen anderen Rohstoff (erhöht den Wert der betreffenden Landschaftskarte).

Dieses Tauschverhältnis (3:1) läßt sich durch den Einsatz von Handels-Flotten auf 2:1 verbessern.

Beispiel: Ein Spieler mit einer Holz-Handelsflotte darf immer innerhalb seines Fürstentums zwei Holzrohstoffe gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.

3.3 Sein Fürstentum ausbauen

Der Spieler der an der Reihe ist, kann beliebig viele "Bauvorhaben" durchführen, so lange er über die entsprechenden Rohstoff-Vorräte verfügt.

Grundsätzlich gilt: Karten, die links oben Rohstoff-Symbole tragen, können nur ausgespielt werden, wenn der Spieler diese Rohstoffe bezahlen kann. Der Spieler legt die Karte von der Hand auf den Tisch (in sein Fürstentum) und bezahlt dann die abgebildeten Rohstoffe.

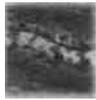
Beispiel: Wer den Ritter Götz Eisenfaust in sein Fürstentum legen will, muß 2 Getreide, 2 Wolle und 2 Erz zahlen; das heißt, er muß seine entsprechenden Landschaftskarten um jeweils 2 Rohstoffe reduzieren.



3.3.A Straße, Siedlung oder Stadt bauen

Wer an der Reihe ist und eine Straße, Siedlung oder Stadt bauen möchte, nimmt sich die entsprechende Karte vom Ressourcen-Stapel, nachdem er die Baukosten (auf den Karten-Rückseiten) bezahlt hat.

Dann legt der Spieler diese Karte in sein Fürstentum. Straßen und Siedlungen dürfen nur in der mittleren Kartenreihe plaziert werden.



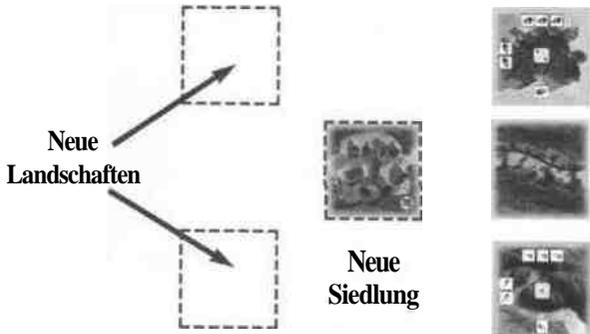
Straße: Neben einer Siedlung muß zunächst immer eine Straße gebaut werden; sie erst schafft die Möglichkeit, daneben eine neue Siedlung zu errichten. Zwei Straßen

aneinander dürfen nicht gebaut werden.



Siedlung: Jede Siedlung ist 1 Siegpunkt wert. Wer eine Siedlung errichtet hat, zieht sofort danach zwei verdeckte Karten vom Stapel der

Landschaftskarten. Landschaftskarten werden in der oberen und unteren Kartenreihe angelegt, diagonal zur Siedlung. Der Spieler wählt selbst aus, welche Landschaft er oben und welche er unten plaziert. Neue Landschaften kommen immer mit 0 Rohstoffen ins Spiel.



Stadt: Jede Stadt ist 2 Siegpunkte wert. Wer eine Stadt errichtet, legt diese Karte auf die Siedlung, die er zur Stadt ausbauen möchte. Die Siedlungskarte bleibt darunter liegen (ihr Siegpunkt zählt nicht mehr).

Hinweis: Anders als im Brettspiel „Die Siedler von Catan“ verdoppelt eine Stadt die Rohstoff-Erträge nicht!

3.3.B Ausbau von Siedlungen und Städten

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann seine Siedlungen und Städte ausbauen - mit Hilfe der Ausbaukarten (grüne und rote Textfelder).

Ausbaukarten werden immer überhalb oder unterhalb der Siedlungen/Städte plaziert.

- Ausbaukarten mit grünen Textfeldern können in Siedlungen **und** Städten ausgelegt werden.
- Ausbaukarten mit roten Textfeldern können nur in Städten ausgelegt werden.



- **Siedlung:** Eine Siedlung kann 2 Ausbauten aufnehmen. Eine Ausbaukarte wird über der Siedlung abgelegt, die zweite darunter.



- **Stadt:** Jede Stadt kann 4 Ausbauten aufnehmen, 2 über der Stadt, 2 darunter.

Bei Gebietsausbauten, (z.B. Getreidemühle) die auf benachbarte Landschaften wirken, spielt es keine Rolle, ob sie in Position 1 oder 2 liegen.

Hinweise zu den grünen Ausbaukarten:

Diese Ausbaukarten für Siedlungen und Städte enthalten entweder **Einheiten** (Ritter, Flotten) oder **Gebäude** (Lager, Sägewerk, Burg usw.).

Bestimmte Gebietsausbauten müssen neben den zugehörigen Landschaften liegen (Position 1 **oder** 2, siehe Seite 9 rechts unten), um ihre Wirkung zu entfalten (So muß zum Beispiel die Getreidemühle neben einem Getreidefeld liegen, damit sich die Erträge dieser Landschaft verdoppeln. Liegt die Getreidemühle zwischen zwei Getreidefeldern, verdoppeln sich bei beiden die Erträge, wenn ihre Augenzahl gewürfelt wird).

Hinweise zu den roten Ausbaukarten:

Sie dürfen nur an Städte angelegt werden. Diese Karten enthalten zusätzlich entweder Siegpunkte oder Handelspunkte. Alle roten Ausbaukarten gelten als **Gebäude**.

4. Die eigene Kartenhand auffüllen

Am Ende seines Zuges - und nur dann - darf ein Spieler seine Kartenhand auf 3 Karten auffüllen. Wer die entsprechenden Ausbauten (z.B. Kloster) in seinem Fürstentum ausliegen hat, darf auch auf mehr als 3 Karten auffüllen.

Für das Auffüllen gibt es zwei Möglichkeiten, Ergänzen **einer** Karte:

- a) Der Spieler zieht von **einem** der 5 Ausbaustapel die oberste Karte und nimmt sie auf die Hand.
- b) Der Spieler zahlt zwei beliebige (auch verschiedene) Rohstoffe und nimmt sich einen der Ausbaustapel.

Er darf sich alle Karten ansehen und eine Karte auswählen, die er auf die Hand nimmt. Danach legt er den Stapel wieder verdeckt zurück an seinen Platz.

Wichtig: Beim Durchsuchen des Stapels darf die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden.

Auch darf der Stapel nie gemischt werden.

Ergänzen **mehrerer** Karten:

c) Zieht ein Spieler mehrere Karten nach, muß er sich bei jeder Karte aufs Neue für die Möglichkeit a) oder b) entscheiden.

Beispiel: Ein Spieler muß drei Karten ergänzen. Er zahlt zunächst zwei Rohstoffe und sucht sich aus Stapel A eine Karte aus. Danach zahlt er nochmals zwei Rohstoffe und sucht sich aus Stapel B eine Karte aus. Zuletzt zieht er sich kostenlos die oberste, verdeckte Karte von Stapel A.

Wann darf eine Karte ausgetauscht werden?

Mußte ein Spieler in seinem Zug keine Karte nachziehen - und nur dann - darf er maximal **eine** seiner Karten auslauschen: Er schiebt eine Karte verdeckt unter einen beliebigen Ausbaustapel. Danach darf er sich - wie unter a) oder b) beschrieben - eine neue Karte nehmen.

Wichtig: Gerade erworbene Karten dürfen in diesem Zug nicht mehr eingesetzt werden.

Mit dem Auffüllen seiner Kartenhand beendet der Spieler seinen Zug. Sein Gegner ist an der Reihe und beginnt seinen Zug.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

Tip: Um Ihre erste Übungspartie abzukürzen, können Sie auch aufweniger Siegpunkte spielen.

Auswahl Spezieller Karten

Hier können Sie auch während des Spiels nachschlagen, falls Fragen auftauchen!

Aktionskarten (gelbe Textfelder)

Das Ausspielen dieser Karten aus der Hand kostet Sie keine Rohstoffe!



1. Schwarzer Ritter

- Eine Angriffskarte, mit der man **Ritter des Gegners** beseitigen kann,
- Schutzkarte: Kräuterhexe
 - Auch wer selbst keinen Ritter besitzt, darf den "Schwanen Ritter" ausspielen. Würfelt er dann eine "6", verliert er selbst keinen Ritter.
 - Beim Zurücknehmen des geschlagenen Ritters erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.



4. Kräuterhexe

- Eine Schutzkarte gegen den "Schwarzen Ritter". Der Angreifer verliert nicht nur, wenn er eine 6 würfelt, sondern auch bei einer 3,4 oder 5; das heißt, seine Gewinnchance beträgt nur noch 33%.
- Diese Schutzkarte muß ausgespielt werden, bevor der Gegner würfelt.
 - Beim Zurücknehmen des geschlagenen Ritters erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.



2. Feuertüfel

- Eine Angriffskarte, mit der man **Gebäude des Gegners** zerstören kann.
- Schutzkarte: Bischof
- Auch wer selbst noch kein Gebäude besitzt, darf den "Feuertüfel" ausspielen. Würfelt er dann eine "6", verliert er selbst kein Gebäude.
 - Beim Zurücknehmen der Karte erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.
 - Alle Flotten und Ritter sind **keine Gebäude** und deshalb mit dem Feuertüfel nicht angreifbar.



5. Raubzug

- Eine Angriffskarte, mit der man dem Gegner Rohstoffe stehlen kann.
- Hat der Gegner nur 1 Rohstoff, so kann man ihm nur diesen einen rauben.
 - Ein Rohstoff kann nur geraubt werden, wenn man selbst noch Platz auf seiner Landschaftskarte hat (zum Hochdrehen).
 - Schutzkarte; Bischof



3. Spion

- Eine Angriffskarte, mit der man dem Gegner eine Karte stehlen kann.
- Setzt ein Spieler einen Spion ein, muß ihm sein Gegner alle Handkarten zeigen. Der Spieler darf sich eine dieser Handkarten nehmen und sofort einsetzen, wenn er das möchte und, falls erforderlich, die erforderlichen Rohstoffen bezahlt.



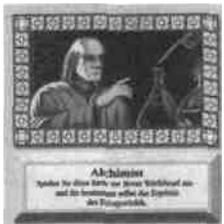
6. Kundschafter

- Die eigene, neu gebaute Siedlung kann mit Wunsch-Landschaften ausgestattet werden.
- Diese Karte muß sofort beim Bau einer neuen Siedlung gespielt werden. Der Spieler darf sich alle Karten des Landschafts-Stapels ansehen und 2 Karten aussuchen. Danach muß er den Stapel mischen und verdeckt zurücklegen.



7. Bischof

- Eine Schutzkarte gegen den "Feuerteufel" und den "Raubzug". Der Angreifer verliert nicht nur, wenn er eine 6 würfelt, sondern auch bei einer 3, 4 oder 5; das heißt, seine Gewinnchance beträgt nur noch 33%.
- Diese Schutzkarte muß ausgespielt werden, bevor der Gegner würfelt.
- Beim Zurücknehmen der Gebäude-Karte erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.



8. Alchemist

- Rohstoff-Einnahme nach Wunsch.
- Der Ertragswürfel wird nicht gewürfelt; der Spieler sucht sich eine Zahl aus und legt diese Würfelzahl nach oben hin. Das Ergebnis gilt für beide Spieler.
- Der Ereigniswürfel wird wie üblich zuerst geworfen und das Ereignis ausgeführt.



9. Händler

- Rohstoff-Zwangstausch 2 für 1.
- Der Spieler nimmt seinem Gegner 1 oder 2 beliebige Rohstoffe ab und gibt ihm dafür 1 seiner Rohstoffe.
- Dieser Zwangstausch ist natürlich nur mit Rohstoffen erlaubt, die vorhanden sind; außerdem muß bei beiden Spielern für die getauschten Rohstoffe Platz auf Landschaften vorhanden sein (wer auf seiner Waldlandschaft schon 3 Holz besitzt, kann kein Holz mehr eintauschen).



10. Karawane

- Umtausch von eigenen Rohstoffen.
- Der Spieler kann 2 beliebige Rohstoffe (auch verschiedene) in seinem Fürstentum gegen 2 andere umtauschen.
- Beispiel: Der Spieler dreht seine Waldlandschaft von 3 auf 1 Holz herunter; dafür dreht er eine Gebirgs- und eine Getreidelandschaft um je 1 Einheit hoch.

Ereigniskarten (blaue Textfelder)

Sie kommen nur durch den Ereigniswürfel ins Spiel, werden sofort vorgelesen und **nicht** auf die Hand genommen.



11. Seuche

- Gilt für beide Spieler; wirkt nur gegen Städte.
- Alle 4 Landschaften rund um eine Stadt verlieren je 1 Rohstoff (sofern vorhanden).
- Landschaften, die an zwei Städte angrenzen, verlieren aber auch nur 1 Rohstoff.

Schutzkarten:

Badhaus und Wasserversorgung.



12. Baumeister

- Beide Spieler dürfen sich je eine Handkarte aussuchen.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, sucht sich zuerst einen Stapel aus. Sein Gegner muß einen anderen Stapel wählen.
- Die Spieler müssen dafür eine ihrer Handkarten abgeben; das kann aber auch die soeben ausgesuchte sein.
- Die Reihenfolge der Karten in den Stapeln darf nicht verändert werden.



13. Bürgerkrieg

- Vernichtet Ritter und Flotten in beiden Fürstentümern.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt.
- Wer keine Flotte und keinen Ritter besitzt, ist von dieser Karte nicht betroffen.
- Beim Zurücknehmen der geschlagenen Einheit erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.



16. Fortschritt

- Rohstoff-Zuwachs; gilt für beide Spieler.
- Beispiel: Ein Spieler besitzt in seinem Fürstentum 2 Klöster und 1 Bibliothek; er erhält sofort 3 beliebige Rohstoffe und dreht die Landschaften seiner Wahl entsprechend auf die höheren Werte.
- Die Karte "Universität" ist Bestandteil der "Turnier-Erweiterung".



14. Ertragreiches Jahr

- Rohstoff-Einnahmen für Besitzern von befestigten Lagern; gilt für beide Spieler.
- Landschancen, die an zwei Lager angrenzen, erhalten 2 Rohstoffe dazu.
- Landschaften, die schon 3 Rohstoffe haben, erhalten natürlich keine dazu.



17. Getreidemühle, Sägewerk, Ziegel-Brennerei, Eisengießerei, Woll-Manufaktur

- Erhöhen den eigenen Rohstoffervertrag.
- Jeder dieser Ausbauten verdoppelt den Rohstoffervertrag in den auf der Karte beschriebenen Landschaften.

Beispiel: Eine Getreidemühle grenzt an 2 Getreidefelder. Wird die Zahl eines dieser Getreidefelder gewürfelt, erhält diese Landschaft 2 Getreide (statt 1).

Besitzt die Landschaft schon 2 Getreide, kommt nur noch 1 Rohstoff dazu.



15. Konflikt

- Vorteil für den Besitzer der Ritter-Spielfigur.
- Der Gegner muß seine Handkarten zeigen: der Besitzer der Ritter-Figur sucht 2 Karten aus und schiebt sie verdeckt unter einen Ausbaustapel.
- Der Gegner darf seine Handkarten erst am Ende seines nächsten eigenen Zuges ergänzen.
- Besitzt kein Spieler die Ritterfigur, hat die Karte keine Auswirkungen.



18. Handelsflotten

- Verbessern den Rohstoff-Umtausch.
- Handelsflotten müssen nicht in der Nachbarschaft der erwähnten Landschaft liegen. So kann ein Spieler beispielsweise Wolle 2 zu 1 umtauschen, wenn die Woll-Handelsflotte zwischen 2 Gebirgs-Landschaften plaziert ist.
- Die Rohstoffe, die umgetauscht werden, müssen sich nicht auf einer Landschaftskarte befinden.
- Flotten gelten als Einheiten.

Gebietsausbauten (grüne Textfelder)



19. Befestigtes Lager

- Schutzkarte gegen den Räuber.
- Sollte der Spieler trotz eines Lagers (oder mehrerer) mehr als 7 Rohstoffe besitzen, verlieren auch die Gebirgs- und Weidlandschaften in der Nachbarschaft des Lagers ihre Rohstoffe.



22. Ritter

- Ritter haben zwei Fähigkeiten, jede ist durch ein Symbol dargestellt und eine Zahl zeigt ihren Wert an.
- Der Handschuh steht für Stärke. Ein Ritter mit der schwarzen Zahl 3 hat eine Stärke von 3.
- Der Ritterkopf steht für Geschicklichkeit in Turnieren. Ein Ritter mit der roten Zahl 2 hat also 2 Turnierpunkte.
- Ritter gelten als Einheiten.

Stadtausbauten (rote Textfelder)

Alle Stadtausbauten dieses Basissets gelten als Gebäude.



20. Schmiede

- Erhöht die eigene Rittermacht.
- Beispiel: Ein Spieler hat in seinem Fürstentum 2 Ritter mit den Stärkewerten 2 und 3 platziert (Gesamtstärke 5). Baut er eine Schmiede, so erhöht sich die Stärke jedes Ritters um 1 Punkt auf insgesamt 7 Stärkepunkte.



23. Badhaus

- Schutzkarte gegen die Seuche, plus 1 Siegpunkt.
- Geschützt sind alle 4 Landschaften einer Stadt; wird die "Seuche" aufgedeckt, verliert keine dieser 4 Landschaften einen Rohstoff.
- Dies gilt auch für Landschaften zwischen zwei Städten, von denen nur eine ein Badhaus besitzt.



21. Kloster

- Erlaubt mehr Karten auf der Hand.
- Wer ein Kloster baut, darf am Ende seines Zuges eine Karte mehr auf die Hand nehmen.
- Besitzt ein Spieler zwei Klöster, darf er 2 Karten mehr (5 Karten) auf der Hand halten.
- Verliert ein Spieler ein Kloster, so verringert sich die Anzahl seiner erlaubten Handkarten (überzählige Karte(n) unter einen beliebigen Ausbaukartensapel schieben).



24. Wasserversorgung

- Stärkster Schutz gegen die Seuche, plus 1 Siegpunkt.
- Geschützt sind alle Landschaften eines Fürstentums; wird die "Seuche" aufgedeckt, verliert keine Landschaft dieses Spielers einen Rohstoff.



25. Bibliothek

- Erlaubt mehr Karten auf der Hand, plus 1 Siegpunkt.
- Wer eine Bibliothek baut, darf am Ende seines Zuges eine Karte mehr auf die Hand nehmen.
- Besitzt ein Spieler zwei Bibliotheken (oder 1 Bibliothek und 1 Kloster), darf er 5 Karten auf der Hand halten.
- Verliert ein Spieler die Bibliothek, so verringern sich die Anzahl seiner erlaubten Handkarten (überzählige Karte(n) unter einen beliebigen Ausbaukartenstapel schieben).



26. Hafen

Erhöht die eigene Handelsmacht.
 Beispiel: Ein Spieler besitzt 3 Flotten.
 Nach dem Bau des Hafens sind seine Flotten 6 Handelspunkte wert (statt 3).



27. Markt Handelskontor, Händlerzunft

- Der einzige Zweck dieser Ausbauten ist die Stärkung der eigenen Handelsmacht.



28. Rathaus

- Verbilligt die Suche nach dringend benötigten Karten, plus 1 Siegpunkt.
- Wer ein Rathaus gebaut hat, muß nur 1 Rohstoff zahlen, wenn er sich aus einem Kartenstapel eine Karte herausuchen möchte.
- Besitzt ein Spieler 2 Rathäuser, muß er trotzdem einen Rohstoff zahlen.



29. Kirche

- Schutzkarte gegen den Bürgerkrieg, plus 1 Siegpunkt.
- Steht in einer Stadt eine Kirche, sind alle Ritter und Flotten geschützt, die sich in dieser Stadt befinden, wenn die Karte "Bürgerkrieg" aufgedeckt wird.



30. Münzgießerei

- Verbessert den Goldumtausch.
- Gold - Rohstoffe können im Verhältnis 1 zu 1 gegen andere Rohstoffe umgetauscht werden, in beliebiger Menge.



31. Der Koloss von Catan

- Der einzige Zweck dieses Bauwerks - es bringt 2 Siegpunkte ein.

Inhalt Siedler Kartenspiel:

9	Startkarten (schwarz/rotes Wappen Rückseite) 6 x je 1 Landschan; 1 Straße; 2 Siedlungen.	7	Straßen	1 x	Schmiede	1 x	Handelskontor
		5	Siedlungen	5x	Befestigtes Lager	1 x	Münzgießerei
		7	Städte	6	Handelsflotten (je 1 x: Lehm, Getreide, Holz, Erz, Gold, Wolle)	1 x	Händlerzunft
9	Startkarten (rot/weißes Wappen Rückseite) 6 x je 1 Landschaft; 1 Straße; 2 Siedlungen.	10	Ereigniskarten (Rückseite Fragezeichen) 2 x Ertragreiches Jahr 1 x Jahreswechsel 1 x Baumeister 2 x Fortschritt 2 x Seuche 1 x Konflikt	1 x	Sägewerk	1 x	Koloß
				1 x	Eisengießerei	1 x	Hafen
				1 x	Woll-Manufaktur	3 x	Schwarzer Ritter
				1 x	Ziegel-Brennerei	2x	Kundschafter
				1 x	Getreidemühle	2x	Bischof
11	Landschaften (Rückseite Baum) je 2 x: Getreide, Weidelandschaft, Wald, Gebirge, Hügel, 1 x Gebirgsfluß			2 x	Rathaus	2x	Händler
				2 x	Wasserversorgung	2x	Feuerteufel
		9	Ritter (Pippin, Walther, Konrad, Hagen, Siegfried, Karl, Götz, Falk, Otto)	2x	Badhaus	2 x	Kräuterhexe
				2x	Kirche	2 x	Alchimist
		2x	Kloster	2x	Bibliothek	3x	Spion
				1x	Markt	1 x	Karawane
						1x	Raubzug

5 Themensets zur Ergänzung des Siedler-Kartenspieles



© 1996 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH

Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart

Autor Klaus Teuber

Grafik: Franz Vohwinkel

Ein Dankeschön an die vielen Testspieler und Helfer für ihre wertvollen Tips und Anregungen.