

Die  
**SIEDLER**  
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM  
**KARTENSPIEL**  
— FÜR ZWEI SPIELER —

**HANDEL  
& WANDEL**



KOSMOS®

Klaus Teuber

## Die neuen Themen-Sets

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

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

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

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

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

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

### Das Themen-Set „Handel & Wandel“

Da der „Handel“ im Mittelpunkt dieses Themen-Sets steht, ist das „Handelskontor“ das zentrale Gebäude dieses Sets.

Die neuen Karten „Färberei“, „Kunstschmiede“ und „Schnapsbrennerei“ bringen neue Elemente ein: sie erlauben die direkte Umwandlung von Rohstoffen in Handelspunkte.

Viele Karten mit Handels- und Turnierpunkten verstärken die Chancen, über den Ereigniswürfel Rohstoffe zu erhalten.

Der Einsatz von „Handelsflotten“ gewinnt durch unterstützende Karten neue Attraktivität.

## Das Ergebnis des SIEDLER-Karten-Wettbewerbs

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

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

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

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

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

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

## INHALTSVERZEICHNIS

Das erweiterte Grundspiel	Seite 3
Das Turnierspiel	Seite 5
Anhang: Die Karten im Detail	Seite 7
Die Gebietsausbauten	Seite 7
Die Stadtausbauten	Seite 8
Die Ereigniskarten	Seite 11
Die Aktionskarten	Seite 11
Unser Dank	Seite 12

## DAS ERWEITERTE GRUNDSPIEL

Voraussetzung:

Sie benötigen ein Basisspiel und dieses Themen-Set.

### 1. Die Startaufstellung

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

Ans dem Basisspiel und dem Themen-Set werden die 2 Karten „Handelskontor“ aussortiert, ebenso alle Ereigniskarten.

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



Die beiden Stadtausbau-Karten „Handelskontor“ werden jetzt offen neben diese Reihe gelegt.



**2 Karten Handelskontor**

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



**Ausbaustapel mit den Karten des Themen-Sets**

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

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

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

### 2. Die Vorbereitung

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

### 3. Der Spielablauf in Kurzform

Unverändert - wie im Basisspiel!

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

- würfeln.

Beide Spieler müssen dann das

- Ereignis ausführen, und die
- Erträge verbuchen.

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

- Bauen,
- Rohstoffe tauschen,
- Aktionskarten spielen.

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

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

### 4. Die Regeländerungen

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!

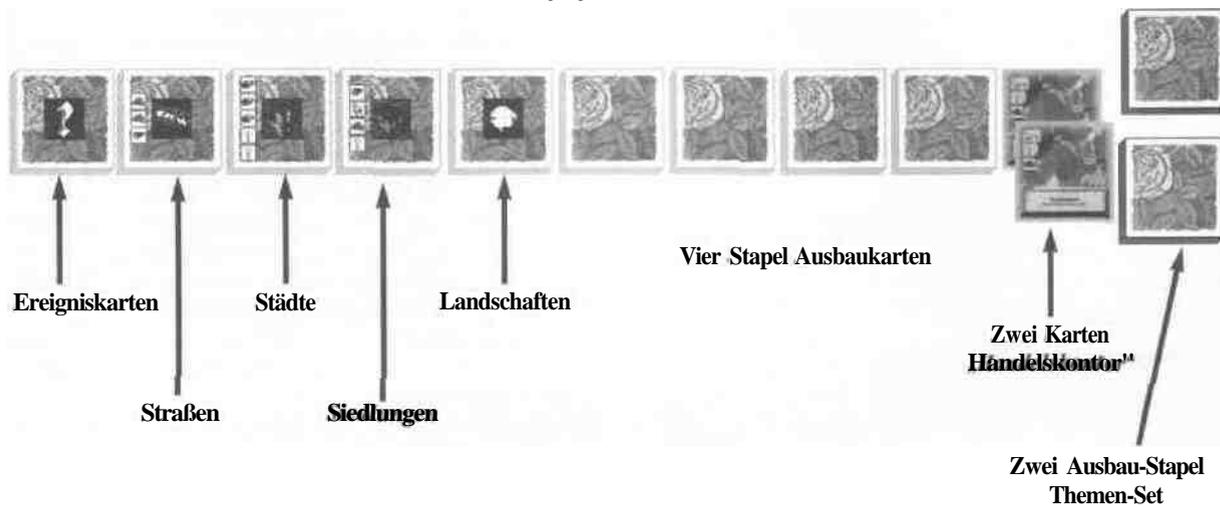
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen.

Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben gleichzeitig 3 Siegpunkte), dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben sollte.

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

verknüpfte Karte (beispielsweise die Schnapsbrennerei) **nicht** entfernt werden.

- **Das Handelskontor**  
Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau eines Handelskontors zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine Handelskontor-Karte und legt sie, wie einen normalen Stadtausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.  
Wichtig: Jeder Spieler darf nur ein Handelskontor bauen! Er darf auch sein Handelskontor selbst abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen, d.h. die Karte ist nicht aus dem Spiel). Wird gegen das Handelskontor eines Spielers der „Feuerteufel“ mit Erfolg gespielt, so legt der Spieler die Karte offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - d. h., die Karte wird nicht auf die Hand genommen.
- **Das Spielende**  
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.



# DAS TURNIERSPIEL

Voraussetzung:

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

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

## I. Die Startaufstellung

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

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

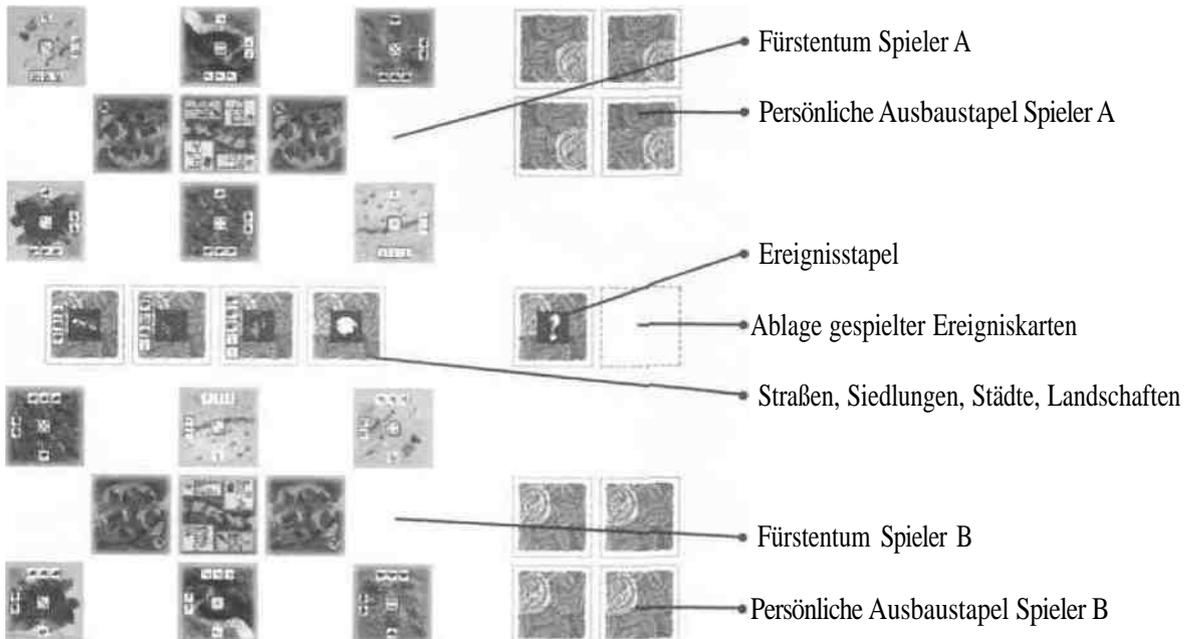
Jeder Spieler legt (wie im Grundspiel) die 9 Karten seiner Wappenfarbe als sein „Fürstentum“ vor sich aus.

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

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

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

Alle anderen Spezialkarten wie das „Handelskontor“ müssen die Spieler in ihre eigenen Decks integrieren. Dies gilt auch für die Zentralkarten der anderen Themensets wie zum Beispiel die „Universität“ aus dem Set „Wissenschaft & Fortschritt“.



## 2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

Der Stapel mit den Ereigniskarten muß aus 13 Karten bestehen.

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

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

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

## 3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

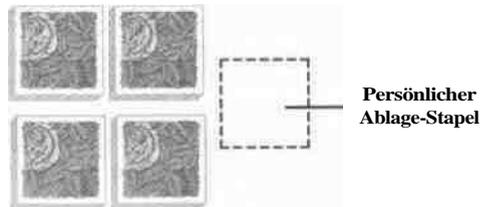
Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ aus seinem Basisspiel und seinen Themen-Sets (jedes nur einmal) wie folgt zusammen:

- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen - also die Ausbau- und die Aktionskarten.
- In die Auswahl können alle Ausbau- und Aktionskarten genommen werden, die im **Basisspiel** und den **Themen-Sets** vorhanden sind.
- Jeder Spieler wählt geheim 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will - sein „Deck“.
- Die Auswahl ist ansonsten ganz dem Spieler überlassen. Die einzige Beschränkung besteht darin, daß alle Karten nur so oft gewählt werden dürfen, wie sie in den zur Verfügung stehenden Spielen und Sets vorkommen. So ist es zum Beispiel nicht erlaubt, aus einem zweiten Basisspiel einen vierten Spion in sein Deck zu packen.
- Ist die Auswahl abgeschlossen, wählt jeder Spieler aus seinem Deck 3 Karten aus, die er in die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt.
- Jeder Spieler mischt dann die übrigen 30 Karten seines Decks und bildet damit vier Stapel (2 Stapel à 7 Karten, 2 Stapel mit 8 Karten).

- Jeder Spieler plaziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links seines Fürstentums.

## Der Spielablauf

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



2. Wann immer beim Turnierspiel Karten abgelegt oder unter einen Stapel geschoben werden müssen, sind damit die eigenen (persönlichen) Stapel des Spielers gemeint. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu. In anderen Themen-Sets (z.B. P & I) gibt es jedoch Ausnahmen von dieser Regel. Diese Ausnahmen werden im Anhang des jeweiligen Sets, bei der Detailbeschreibung der Karten, besonders erwähnt.

Nachfolgend finden Sie die Regeleränderungen für das Turnierspiel!

## Die Regeleränderungen

### 1) Es gelten die Regeleränderungen des erweiterten Grundspieles:

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

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Bauwerke dürfen erst errichtet werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt.

## 2) Weiter gelten die nachfolgenden Änderungen:

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

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

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

## Spielende

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

## ANHANG: DIE KARTEN IM DETAIL

### Gebietsausbauten



- 1. Gestüt (Ix) (Gebäude)**
- Sie dürfen Ihre Ritter und Ihre Kanonen in Ihrem Fürstentum beliebig versetzen, wenn Sie an der Reihe sind und Ix Getreide abgegeben haben; jedoch nicht vor Ihrem Würfelwurf.
  - Auf Drachen hat diese Karte keine Auswirkung.
  - Möchten Sie in einer späteren Runde nochmals Ihre Ritter versetzen, so müssen Sie erneut 1 Getreide abgeben.



- 2. Goldschmied (Ix) (Gebäude)**
- Erhöht Ihre Golderträge.
  - Diese Karte verdoppelt die Erträge Ihrer Goldfluß-Landschaften; aber nur dann, wenn sie direkt rechts oder links benachbart sind.

*Diese Kartenidee hatten: Bodo Pfaff, Michael Krause; Matthias Vrackau, Daniela Schulz; Sarah Lundelius; Gerrit Noppel; Sebastian Helwig; Christian Gerber; Andre Ehiert; Michael Watzak*



- 3. Handelsposten (2x) (Gebäude)**
- Verbessert Ihre Tauschmöglichkeiten.
  - Diese Karte müssen Sie auf eine bereits gebaute Straße legen! Sie dürfen dann jedesmal, wenn Sie an der Reihe sind, **einmal** einen Rohstoff im Verhältnis 1:1 tauschen: zwischen der Landschaft über dieser Karte und der Landschaft darunter.

*Diese Kartenidee hatten: Familie Ditt; Peter Roth, Ernst Milletits; Marcel Verbeyen & Erwin van der Berg*



#### 4. Lothar der Säufer (Ix) (Untereinheit)

- Mit jedem Würfelwurf (beim Auswürfeln der Rohstoff-Erträge) wird die Turnierstärke „Lothars“ neu bestimmt. Zeigt der Ertragswürfel eine „I“, so hat „Lothar“ in dieser Runde die Turnierstärke „I“.

- Unabhängig davon können andere Karten, wie zum Beispiel der „Turnierplatz“, Lothars Turnierstärke erhöhen.

*Diese Kartenidee hatten: Familie Ditt; Peter Roth; Ernst Müüetits, Norgand Schwarzlose; Ch. Becker&S. Wosniza*



#### 5. Raubritterburg (Ix) (Gebäude)

- Damit entwerten Sie die Handlungspunkte des Gegners.

- Diese Karte dürfen Sie nur im Fürstentum Ihres Gegners auslegen - auf einen freien Ausbauplatz einer Siedlung oder Stadt.

- Sie dürfen diese Karte aber nur einsetzen, wenn Ihr Gegner mit allen seinen

Rittern/Drachen/Kanonen weniger als vier Stärkepunkte hat.

Die Folge: Die Handlungspunkte von Gebäuden oder Einheiten

(Schiffen), die in der Siedlung/Stadt mit der Raubritterburg ausliegen, zählen nicht mehr.

- Ist die Bedingung nicht mehr erfüllt (weil der Gegner 4 oder mehr Stärkepunkte erreicht hat), muß die Karte auf den Ablagestapel gelegt werden.

*Diese Kartenidee hatte: Ralf Funke*



#### 6. Richard der Rächer (Ix) (Rittereinheit)

- Solange „Richard“ in Ihrem Fürstentum ausliegt, wird er als ganz normaler Ritter behandelt. Er kann also selbst von einem „Schwarzen Ritter“ angegriffen oder von „Burgfräulein Imelda“ betört werden.

- In der Runde, in der Sie „Richard“ auslegen, darf er noch nicht in einen „Schwarzen Ritter“ umgewandelt werden - das ist frühestens in der nächsten Runde möglich und nur dann, wenn Sie selbst an der Reihe sind.

- Nachdem Sie „Richard“ als „Schwarzen Ritter“ eingesetzt haben, kommt er auf den Ablagestapel.

*Diese Kartenidee hatten: Brigitte und Wolfgang Ditt; Rüdiger Dom*



#### 7. Wagner (Ix) (Gebäude)

Sie dürfen eine Rohstoffsorte verschieben.

Wählen Sie eine Rohstoffsorte aus - noch vor dem Würfeln. Rohstoffe dieser Sorte dürfen Sie beliebig zwischen zwei gleichen Landschaften verschieben.

*Diese Kartenidee hatten: Georg Wixmertens, Robert Hilgendorf; Jan Philip Ling Martina Precht; Sebastian Hannig*



#### 8. Wirtshaus (Ix) (Gebäude)

Umtauschchance GoldinRohstoff.

Sie dürfen jedesmal, wenn Sie an der Reihe sind. Ihr Glück versuchen. Sie dürfen auch mehrmals würfeln, müssen aber für jeden Wurf ein Gold bezahlen.

*Diese Kartenidee hatten: Markus Jobs; Michael Auffenherg, Rüdiger Dorn*

### Stadtausbauten

- Die drei folgenden Karten „Färberei“, „Kunstschmiede“ und „Schnapsbrennerei“ erlauben Ihnen die direkte Umwandlung von Rohstoffen der angrenzenden Landschaft in Handlungspunkte. aber auch den umgekehrten Tausch Handlungspunkt gegen Rohstoff.

- Jede dieser Karten wird oberhalb oder unterhalb einer Landschaftskarte gleicher Art angelegt. Die Seite mit dem Textfeld (also ohne Handlungspunkte) nach unten.

- Die Karten dürfen nur an Landschaften angelegt werden, die mindestens einer Stadt benachbart sind.

- Jede dieser drei Karten dürfen Sie nur bauen, wenn Sie über ein Handelskontor in Ihrem Fürstentum verfügen.



#### 9. Färberei (Ix) (Gebäude)

- Legen Sie diese Karte oberhalb oder unterhalb einer Weidelandschaft an.

- Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie die angrenzende Weidelandschaft um zwei Rohstoffe reduzieren und dafür die Färberei auf einen Handlungspunkt hochdrehen (nach rechts).

#### Oder

- Sie geben einen oder mehrere Handlungspunkte von einer dieser Karten ab und dürfen dafür Ihrem Gegner pro Handlungspunkt einen beliebigen Rohstoff entwenden - für den Sie allerdings in einer Ihrer Landschaften Platz haben müssen.



### 10. Kunstschmiede (Ix) (Gebäude)

- Legen Sie diese Karte oberhalb oder unterhalb einer Erzlandschaft an.
- Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie die angrenzende Erzlandschaft um zwei Rohstoffe reduzieren und dafür die Kunstschmiede auf einen Handelspunkt hochdrehen (nach rechts). Oder:

- Sie geben einen oder mehrere Handelspunkte von einer dieser Karten ab und dürfen dafür Ihrem Gegner pro Handelspunkt einen beliebigen Rohstoff entwenden - für den Sie allerdings in einer Ihrer Landschaften Platz haben müssen.



### 11. Schnapsbrennerei (Ix) (Gebäude)

- Legen Sie diese Karte oberhalb oder unterhalb einer Getreidelandschaft an.
- Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie die angrenzende Getreidelandschaft um zwei Rohstoffe reduzieren und dafür die

Schnapsbrennerei auf einen Handelspunkt hochdrehen (nach rechts).

#### Oder:

- Sie geben einen oder mehrere Handelspunkte von einer dieser Karten ab und dürfen dafür Ihrem Gegner pro Handelspunkt einen beliebigen Rohstoff entwenden - für den Sie allerdings in einer Ihrer Landschaften Platz haben müssen.

### Die „Schatzkammer“ und der „Naturalienspeicher“ sind Rohstoff-Speicher.

- Diese zwei Speicher können Sie erst bauen, wenn Sie zuvor in Ihrem Fürstentum ein „Handelskontor“ errichtet haben,



### 12. Naturalienspeicher (Ix) (Gebäude)

- In diesen Speicher können Sie entweder 2 Hob, oder 2 Getreide, oder 2 Wolle einlagern.

*Diese Kartenidee hatten: Jörg-Michael Krüger; Volker Landgraf; Dirk Lehmler, Martin Baer*



### 13. Schatzkammer (Ix) (Gebäude)

- In diesen Speicher können Sie entweder 2 Lehmziegel, oder 2 Erz, oder 2 Gold einlagern.

*Diese Kartenidee halten: Dirk Lehmler; Jörg-Michael Krüger; Volker Landgraf; Martin Baer*

- Wenn Sie einen Rohstoffspeicher errichten, setzen Sie die Karte mit dem Textfeld nach unten in Ihr Fürstentum.
- Der Rohstoffspeicher nimmt maximal 2 Rohstoffe einer Sorte auf.
- Wenn Sie über zwei Rohstoffe gleicher Sorte (aus einer oder aus zwei Landschaften) verfügen und über einen passenden Speicher, so dürfen Sie diese beiden Rohstoffe auf diesen Speicher übertragen.
- Der Speicher wird dann so gedreht, daß die beiden eingelagerten Rohstoffe nach unten liegen.
- Wenn Sie Rohstoffe aus einem Speicher benötigen, müssen Sie den Speicher ganz leeren. Benötigen Sie mm Beispiel für ein Bauvorhaben nur einen Rohstoff aus dem Speicher, so müssen Sie den zweiten Rohstoff auf eine entsprechende Landschaftskarte übertragen oder verfallen lassen. Das Rückführen von Rohstoffen aus einem Speicher ist ohne Anlaß (bauen, tauschen) nicht erlaubt.
- Sie dürfen den Rohstoffspeicher nur nutzen, wenn Sie an der Reihe sind.
- Die Rohstoffe in diesen Rohstoff-Speichern sind vor allen Übergriffen des Mitspielers sicher („Händler“, „Raubzug“ usw.); ebenso vor Ereignissen wie Räuberüberfall (Keule) und Handelsvorteil (Mühle).
- Beim Würfelereignis „Räuberüberfall“ werden die Rohstoffe in Speichern nicht mitgezählt.



### 14. Großer Basar (Ix) (Gebäude)

- Sie können Ihren Gegner zu einem Rohstofftausch zwingen.
- Sie dürfen immer wenn Sie an der Reihe sind, Ihrem Gegner einmal einen Rohstoff (außer Gold) anbieten. Ihr Gegner muß in seinen Landschaften Platz für diesen Rohstoff haben.

- Im Gegenzug gibt Ihnen Ihr Gegner einen Rohstoff seiner Wahl (außer Gold), für den Sie in Ihren Landschaften ebenfalls Platz haben müssen. Hat ein Spieler keinen geeigneten Rohstoff, kann der „Große Basar“ nicht genutzt werden.

*Diese Kartenidee hatte: Martin Schallmo*



### 15. Großer Turnierplatz (Ix) (Gebäude)

- Immer wenn das Ereignis „Ritterturnier“ gewürfelt wird, erhalten Sie statt einem zwei beliebige Rohstoffe, falls Sie mit Ihren Rittern über die meisten Turnierpunkte verfügen.

Diese Kartenidee hatten: Marcel Verhelfen & Erwin van der Berg



### 18. Hansebund (Ix) (Gebäude)

- Mit Hilfe dieser Karte dürfen Sie auch die Handelsflotten benutzen, die Ihr Gegner gebaut hat.  
Beispiel: Ihr Gegner besitzt eine Gold- und eine Erzhandelsflotte, Sie selbst eine Holzhandelsflotte. Sie dürfen die Rohstoffe Holz, Erz und Gold im Verhältnis 2:1 tauschen.
- Die Handelspunkte der gegnerischen Handelsflotten dürfen Sie jedoch nicht benutzen.
- Die Bedingung - eine eigene Handelsflotte - gilt nur für den Bau des „Hansebundes“. Sollten Sie Ihre Handelsflotte verlieren (Bürgerkrieg, Kaperflotte), dürfen Sie trotzdem weiterhin die Handelsflotten Ihres Gegners nutzen.

Diese Kartenidee hatten: Brigitte & Wolfgang Ditt; Stefan vom Stein; Corinna Drews



### 16. Handelskontor (Ix) (Gebäude)

- Das Handelskontor ist die zentrale Karte dieses Sets. Der Bau vieler anderer Gebäude ist erst nach Errichtung des Handelskontors möglich.
- Diese Karte ist bereits einmal im Basisspiel enthalten.



### 19. Leuchtturm (Ix) (Gebäude)

- Verbessert den Tauschkurs einer oben oder unten angrenzenden Flotte.

Diese Kartenidee hatten: Andre Willee; Dirk Kleemann



### 17. Handelsmesse (Ix) (Gebäude)

- Die „Handelsmesse“ setzt als Bedingung das „Handelskontor“ voraus.
- Weiterhin müssen drei Handelspunkte aus den Karten „Kunstschmiede“, „Färberei“ oder „Schnapsbrennerei“ vorhanden sein.
- Diese Handelspunkte müssen Sie nicht abgeben, sie müssen nur da sein.



### 20. Werft (Ix) (Gebäude)

- Verbilligt den Bau von Flotten.

Diese Kartenidee hatten: Sven Bauer; Dirk Lange; Lorenz Libeck D. Favre & A Schach; Stefan vom Stein; Sebastian Helwig; Albrecht Hönerloh; Martin Lechner; Martin Volkmann; Marco Block; Michael Walczak; Dieter Ifland

## Ereigniskarten



### 21. Bauernaufstand (Ix)

- Dieses Ereignis trifft nur Landschaften, die an Befestigte Lager grenzen.

*Diese Kartenidee hatte: Stefan Lammers*



### 22. Großes Ritterturnier (Ix)

- Goldeinnahmen für den Spieler mit den meisten Turnierpunkten.

*Diese Kartenidee hatten: Martina Prechtl; Reinhard & Sabine Gottwald Matthias Jährling*



### 23. Ruhige See (Ix)

- Dieses Ereignis bewirkt, daß jeder Spieler für jede seiner Handelsflotten (auch Große Handelsflotte) einen beliebigen Rohstoff erhält.
- Kaperflotten sind keine Handelsflotten und zahlen daher nicht.
- Für Flotten des Gegners, die ein Spieler über die Karte „Hansebund“ nutzt, erhält dieser Spieler keine Rohstoffe.

*Diese Kartenidee hatten: Brigitte & Wolfgang Ditt*

## Aktionskarten



### 24. Großer Bürgermeister (2x)

- Haben Sie eine Metropole (Themen-Set Politik & Intrige) errichtet, so erhalten Sie auch dafür 1 Rohstoff. Diesen Rohstoff erhalten Sie anstelle der Stadt, die durch die Metropole abgedeckt ist.
- Für eine Zitadelle (Themen-Set Zauberer & Drachen) gibt es jedoch keinen Rohstoff.

*Diese Kartenidee hatten: Björn Sassenberg; Andreas Gumbel*



### 25. Handelsmonopol (2x)

- Die 3 gleichen Rohstoffe, die Sie sich nehmen, können Sie auch auf verschiedene Landschaften verteilen.
- Falls vorhanden - aber auch auf einen „Rohstoffspeicher“.

*Diese Kartenidee hatte: Stefan vom Stein*



### 26. Pfandleiher (2x)

- Die Rohstoffe, die Sie zurückerhalten (alle - bis auf einen), müssen Sie in Ihren Landschaften unterbringen.
- Solange das Gebäude beliehen (umgedreht) ist, verliert es alle Funktionen, Sieg- und Handelspunkte.
- Ein beliehenes Gebäude darf nicht abgerissen werden.
- Gegnerische Ausbauten im eigenen Fürstentum dürfen natürlich nicht beliehen werden.

*Diese Kartenidee hatten: Felicitas & Christopher Hauke; Andreas Peter*

## UNSER DANK!

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

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

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

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

Zu unserem freudigen Entsetzen wurde aus diesem Wettbewerb ein Mammutprojekt. Die Sichtung der Karten, deren Erprobung, die notwendigen Veränderungen und Vergleiche, die endgültige Namensgebung und Auswahl nahmen viele Monate in Anspruch. Da Catan Klaus Teubers Welt ist, lag die Hauptlast der Arbeit auf seinen Schultern und viele andere Projekte mußten zurückgestellt werden. Aber nun endlich ist die Arbeit abgeschlossen und die Ideen liegen in spielerisch gereiften Karten-Sets vor.

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

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

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

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

Auffenberg, Michael; Baer, Martin; Bauer, Sven; Becker, Ch; Bloch, Marco; Ditt, Alexander; Ditt, Brigitte; Ditt, Wolfgang; Dorn, Rüdiger; Drews, Corinna; Ehiert, Andre; Favre, D.; Funke, Ralf; Gerber, Christian; Gottwald, Reinhard & Sabine; Gümbel, Andreas; Hannig, Sebastian; Hauke, Felicitas & Christopher; Helwig, Sebastian; Hilgendorf, Robert; Hönerloh, Albrecht; Iffland, Dieter; Jabs, Markus; Jährling, Matthias; Klemann, Dirk; Krackau, Matthias; Krause, Michael; Krüger, Jörg-Michael; Lammers, Stefan; Landgraf, Volker; Lange, Dirk; Lechner, Martin; Lehmler, Dirk; Libeck, Lorenz; Ling, Jan Philip; Lundelius, Sarah; Milletits, Ernst; Noppcl, Gerrit; Peter, Andreas; Pfaff, Bodo; Prechtel, Martina; Roth, Peter; Sasscnberg, Björn; Schalimo, Martin; Schoch, A.; Schuh, Daniela; Schwarzlose, Norgand; Van der Berg, Erwin; Verheijen, Marcel; Volkmann, Martin; Vom Stein, Stefan; Walczak, Michael; Willee, Andre; Wixmertens, Georg; Wosnitza, S.

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

Autor: Klaus Teuber

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktion: TM-Spiele

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

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

©1998

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart