

Klaus Teuber

DIE FÜRSTEN VON CATAN

ERWEITERUNG FINSTERE ZEITEN

Herzlich willkommen in den „Finsteren Zeiten“ der Geschichte Catans!

Das Spiel, das Sie in Händen halten, ist die erste Erweiterung zu den „Fürsten von Catan“. Um die Karten dieser Erweiterung nutzen zu können, benötigen Sie ein Exemplar der „Fürsten von Catan“. Mit den Karten dieser Erweiterung können Sie 3 neue Themenspiele nach den bereits bekannten Themenspiel-Regeln spielen. Mit den „Finsteren Zeiten“ werden einige neue Kartenarten eingeführt, die auf den folgenden Seiten erläutert werden. Die Detailerläuterungen und Regelergänzungen zum Themenspiel mit 1 Themenset finden Sie auf den darauffolgenden Seiten beim jeweiligen Set. Natürlich ist auch das „Duell der Fürsten“ mit den neuen Themensets spielbar. Die zugehörigen Regelergänzungen schließen sich an die Erläuterungen zu den einzelnen Sets an.

Thematisch wird der Streifzug durch die catanische Geschichte fortgesetzt. „Zeit der Intrige“ schließt sich in der catanischen Chronologie an das Set „Zeit des Goldes“ an. In der „Zeit der Intrigen“ kommt es zur Auseinandersetzung zwischen den Anhängern der neueren christlichen und der älteren odinistischen Religion – deren Anfang ja bereits im Roman „Die Siedler von Catan“ angedeutet wurde. „Zeit der Handelsherren“ ordnet sich chronologisch vor „Zeit des Fortschritts“ ein, „Zeit der Barbaren“ danach. „Zeit der Barbaren“ nimmt außerdem Motive der Brettspiel-Erweiterung „Städte & Ritter“ auf.

Auf S. 5 finden Sie außerdem einen Hinweis auf eine weitere Spielvariante, das „Turnierspiel“. Die Regeln des Turnierspiels sind nicht Bestandteil dieses Regelhefts, da sich diese Variante deutlich von Themenspiel und Duell der Fürsten unterscheidet und größere Anforderungen an die Spieler stellt. Alle weiteren Informationen zum Turnierspiel finden Sie auf S. 5.

Viel Spaß beim Entdecken der neuen Themensets!

Dieses Spiel enthält:

90 Karten bestehend aus: 1 Themenset „Zeit der Intrigen“ mit 28 Karten, 1 Themenset „Zeit der Handelsherren“ mit 30 Karten, 1 Themenset „Zeit der Barbaren“ mit 32 Karten und 1 Siegpunktzähler

Straßenergänzungen



Handelsposten sind Gebäude – was nicht ausschließt, dass es in späteren Erweiterungen beispielsweise auch Einheiten geben kann. Auch hier gilt: Karten, die sich auf Gebäude generell beziehen, können auch die entsprechenden Straßenergänzungen betreffen. Straßen sind aber nicht Teil einer Ortschaft. Bezieht sich eine Karte daher z. B. auf ein „Gebäude in einer Ortschaft“, so können Straßenergänzungen davon nicht betroffen sein.

Neue Zentralkarten: Metropolen



Handelsmetropole im Set „Zeit der Handelsherren“. Von der o. g. Eigenschaft abgesehen, verhält sich die *Handelsmetropole* in vielen Belangen ähnlich wie die Straßenergänzungen: Die darunter liegende Stadt behält alle ihre Eigenschaften. D. h. es können weiterhin Stadtausbauten auf ihre Ausbauplätze gelegt werden und alle Karten, die die Bedingung „Stadt“ haben, können auch gespielt werden, wenn die einzige Stadt eines Spielers zur *Metropole* ausgebaut wurde. Die *Handelsmetropole* selbst ist 2 Siegpunkte wert. Da die darunter liegende Stadt auch 2 Siegpunkte wert ist, zeigt die *Handelsmetropole* insgesamt 4 Siegpunkte, 2 für die *Metropole*, 2 für die Stadt.

Zählkarten



Triumphkarte sonst wie beeinflusst werden. Zählkarten werden der besseren Übersicht halber über oder unter eine Landschaft gelegt (wie Landschaftsausbauten),

sie können aber jederzeit an eine andere Landschaft verlegt werden. Die einzigen Zählkarten in „Finstere Zeiten“ sind die *Triumphkarten* in „Zeit der Barbaren“. In späteren Erweiterungen wird es weitere Zählkarten geben.

Neue Spielkonzepte

Fremdkarten

Fremdkarten sind Karten, die nicht ins eigene Fürstentum gelegt werden, sondern in das Fürstentum des Mitspielers. Grundsätzlich bleibt derjenige Spieler „Besitzer“ einer Fremdkarte, der die Karte gebaut hat. Es kann also nur dieser Spieler die Karte abreißen, nutzen etc. Fremdkarten können positive Auswirkungen für den Besitzer haben oder negative Auswirkungen auf den Spieler, in dessen Fürstentum sie liegen. Einige Fremdkarten werden automatisch entfernt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Andere bleiben bis zum Spielende liegen, es sei denn, der Besitzer reißt eine Fremdkarte selbst ab oder sein Mitspieler spielt erfolgreich einen *Feuerteufel* gegen die Fremdkarte, falls es sich um ein Gebäude in einer Ortschaft handelt.



Niederlassung



Barbarenstützpunkt

Niederlassung: Wird nur entfernt, wenn der Besitzer sie abreißt oder der Mitspieler erfolgreich einen *Feuerteufel* gegen sie spielt.

Barbarenstützpunkt: Wird außerdem automatisch entfernt, wenn die „Entfernen“-Bedingung durch den Mitspieler erfüllt ist.

Sie wollen ein Spiel mit mehr Charakter? Dann gestalten Sie doch einfach mit unserem Fürsten-Karteneditor Ihre eigene Heldenkarte mit individuellem Text und Bild.

<http://fuersteneditor.catan.de/>



Das Spiel mit den Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die aus den „Fürsten von Catan“ bekannt sind, Gültigkeit. Zu jedem einzelnen Set gibt es aber einige wenige Sonderregeln. Diese werden im Folgenden erläutert.

1. Zeit der Intrigen



Glaubensstreit auf Catan! Tritt dieses Ereignis ein, verlieren beide Spieler ihre Handkarten. *Kirchen* und *Tempel* mindern den Verlust. Mit einem *Tempel* und seinen Folgekarten stärkt man den Zugriff auf die eigenen Nachziehstapel. Eine *Kirche* eröffnet die Möglichkeiten, gegnerische Helden abzuwerben und zusätzliche Goldeinnahmen zu erwirtschaften. Und wer sowohl *Kirche* und *Tempel* gebaut hat, kann das *Große Thing* errichten und den *Glaubensstreit* beenden.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 10 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus je 2 Karten *Tempel Odins* und *Kirche*. Es gelten alle Regeln und Siegbedingungen der Themenspiele aus den „Fürsten von Catan“.

2. Zeit der Handelsherren



Im Mittelpunkt dieses Sets stehen der *Handelshafen* und die *Residenzen* der Handelsherren. Diese Gebäude spielen eine entscheidende Rolle beim Kampf um den Handelsvorteil und verbessern die Tauschmöglichkeiten. Die *Handelsschiffe* erhalten in Verbindung mit *Seebandelsmonopolen* und den Handelsherren *Hergöld* und *Gero* ein größeres Gewicht. Da kommt der *Schiffsbauer*, der die Baukosten von Schiffen reduziert, gerade recht.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Handelshafen*. Es gelten alle Regeln und Siegbedingungen der Themenspiele aus den „Fürsten von Catan“.

3. Zeit der Barbaren



Barbaren landen auf Catan! Jetzt heißt es für beide Spieler, möglichst viele Einheiten gegen die Barbaren aufzustellen und ihre Angriffe abzuwehren. *Burgen* werden gebaut und *Grenzfestungen* errichtet. Der große *Strategie* und die *Karavelle* geben den Einheiten Rückhalt; Helden mit neuen, spannenden Eigenschaften verstärken die Reihen. Wer verliert, wird von den Barbaren geplündert. Wer siegt, gewinnt Rohstoffe oder triumphiert mit Siegpunkten.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus je 2 Karten *Burg* und *Triumphkarte*.

Weitere Regeländerungen:

1. „Zeit der Barbaren“ wird auf 13 Siegpunkte gespielt.
2. Bildung des Ereigniskarten-Stapels: Bei der erstmaligen Bildung des Ereigniskarten-Stapels werden die 3 Ereignisse *Barbarenüberfall* und die Karte *Julfest* zunächst beiseite gelegt. Dann werden die übrigen Ereigniskarten des Basissets und das Ereignis *Rückzug der Barbaren* gemischt und 3 Karten verdeckt abgelegt. Darauf wird die Karte *Julfest* gelegt. Die übrigen 6 Ereigniskarten und die 3 Karten *Barbarenüberfall* werden zusammen gemischt und verdeckt auf den restlichen Stapel – also auf die Karte *Julfest* – gelegt. Wird im Spielverlauf ein *Barbarenüberfall* gezogen, so wird die Karte nicht wie sonst üblich unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben, sondern unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels. Beachten Sie hier auch die Anweisungen auf der Karte. Wird im Spielverlauf die Karte *Julfest* aufgedeckt, wird der Ereigniskarten-Stapel wie oben beschrieben neu gebildet.
3. Zählkarte *Triumph*: Die *Triumphkarte* hat keine Baukosten. Baut ein Spieler seine erste Stadt, so nimmt er zusätzlich die Zählkarte und legt sie oben oder unten an eine beliebige Landschaft an. Die Zählkarte kann jederzeit an eine andere Landschaft gelegt werden. (Nur sinnvoll, wenn der Bauplatz der Landschaft benötigt wird.)



Jetzt mit Freunden online spielen:

Alle Themenspiele der Erweiterung „Finstere Zeiten“, das Duell mit Karten aus 6 Themensets und das Turnierspiel!

playcatan.de



Das Duell der Fürsten

Mit Ausnahme der Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels wird das „Duell der Fürsten“ unverändert nach den bekannten Regeln gespielt. Aus den vorhandenen Themensets wählt jeder Spieler 1 Themenset aus (der Startspieler wählt zuerst). Das dritte Themenset wird ausgelost: Nehmen Sie von jedem der nicht bereits ausgewählten Themensets 1 Ereigniskarte, mischen Sie diese verdeckt und ziehen Sie zufällig eine Karte. Die gezogene Karte bestimmt das dritte Set, mit dem das Duell bestritten wird. Alternativ können Sie den Zufall auch komplett entscheiden lassen: Nehmen Sie eine Karte aus jedem verfügbaren Themenset, mischen Sie diese und ziehen Sie zufällig 3 Karten – mit den 3 Sets, zu denen diese Karten gehören, spielen Sie. So oder so: Die nicht verwendeten Themensets legen Sie komplett bis zum nächsten Spiel in die Schachtel zurück.

Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels

Der Ereigniskarten-Stapel wird nur aus Karten zusammengestellt, mit deren Themensets gespielt wird. Immer im Ereigniskarten-Stapel sind die nicht mit einem Halbmond gekennzeichneten Karten des Basissets: *Julfest*, *Erfindung*, *Ertragreiches Jahr* und *Fabrender Händler*. Von den 3 ausgewählten Sets kommen nun die Karten ohne Halbmond hinzu:

„Zeit des Goldes“: -

„Zeit der Wirren“: 1-mal *Unruben*

„Zeit des Fortschritts“: 1-mal *Seuche*

„Zeit der Intrige“: 1-mal *Gute Nachbarschaft*, 1-mal *Glaubensstreit*

„Zeit der Handelsherren“: 1-mal *Glückliche Handelsfahrt*, 1-mal *Launische See*

„Zeit der Barbaren“: 2-mal *Barbarenüberfall*

Je nachdem welche Sets Sie ausgewählt haben, haben Sie nun einen Ereigniskartensatz von 6 – 10 Karten. Mischen Sie die restlichen Ereigniskarten des Basissets und der gewählten Sets und füllen Sie den Ereigniskartensatz auf insgesamt 12 Karten auf. Die übrigen Karten legen Sie zurück in die Schachtel. Die zufällig hinzukommenden Ereigniskarten (bzw. auch die weggelegten) sollten Sie nicht ansehen. Danach bilden Sie den Ereigniskarten-Stapel nach den normalen Regeln. Sollten Sie mit „Zeit der Barbaren“ spielen, so werden die Ereigniskarten *Barbarenüberfall* bei Spielbeginn ganz normal in den Stapel eingemischt.

Spielziel

Das „Duell der Fürsten“ wird immer auf 13 Siegpunkte gespielt, auch mit „Zeit der Barbaren“.

Das Turnierspiel

Das Turnierspiel ist die anspruchsvollste Variante der „Fürsten von Catan“. Um das Turnierspiel spielen zu können, benötigt jeder Spieler ein Exemplar der „Fürsten von Catan“ und (möglichst) sämtliche Erweiterungen. Im „Turnierspiel“ stellt sich jeder Spieler aus seinen Karten ein eigenes „Spieldeck“ zusammen. Im Verlauf des Spiels hat jeder Spieler nur Zugriff auf seine eigenen Kartenstapel. Jeder Spieler bestimmt also selbst, welche Karten er im Spielverlauf bauen bzw. ausspielen möchte.

Die Regeln für das Turnierspiel finden Sie als PDF auf catan.de.

Bitte beachten: Die meisten Unterschiede zwischen Themenspiel bzw. Duell der Fürsten und dem Turnierspiel bei den Kartentexten kommen daher, dass im Themenspiel und im Duell beide Spieler auf gemeinsame Nachziehstapel zugreifen und einen gemeinsamen Ablagestapel haben. Im Turnierspiel hingegen hat jeder Spieler seine eigenen Nachziehstapel bzw. Ablagestapel. Um für das Turnierspiel den jeweiligen Ablage- oder Nachziehstapel zu bestimmen, auf den ein Spieler zugreifen soll, steht ein entsprechender Hinweis in einer Klammer. So zum Beispiel bei der *Vogtei*: „Sie dürfen von einem (eigenen) Nachziehstapel die oberste Karte ziehen.“ Für das Themenspiel und das Duell haben die in Klammern gesetzten Texte keine Bedeutung.

Danksagung

Klaus Teuber bedankt sich ganz herzlich bei Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren und Sebastian Rapp für die redaktionelle Mitarbeit an dieser Erweiterung: „*Wir alle haben viel, viel Zeit in die Entwicklung gesteckt. Jede Karte wurde diskutiert, einige Texte und Funktionen wurden verworfen, neue Texte geschmiedet, getestet und für gut befunden oder neu überdacht. Das klingt nach einem mühsamen Prozess. Aber nach über einem Jahr Entwicklungsarbeit sage ich, es war ein Genuss, mit euch zusammen zu arbeiten. Ich freue mich auf unsere Zusammenarbeit bei der Bearbeitung meines Konzepts für die zweite Erweiterung.*“

Klaus Teuber und die Redaktion bedanken sich bei Michael Menzel für die wieder großartig illustrierten Motive, Michaela Kienle für die gelungene grafische Umsetzung, Arnd Beenen und Sebastian Mellin für die gut funktionierende Testumgebung sowie Dr. Walther Prinz, Barbara Bartschat, Benjamin und Guido Teuber für die Tests am Tisch. Ein ganz besonderer Dank gilt den Testspielern der Catan-Onlinewelt, insbesondere Wolfram, Siedelfix (Stefan Gezeck), Wigglerin (Sabine Fugmann), Darador, Tina-Lotte (Martina Banse) und Mabelode (Mathias Schütt), die uns halfen, dieser Erweiterung den letzten Schliff zu verleihen.

Karten-Index



Zeit der Intrigen (insg. 28 Karten)

Aktionskarten (insg. 7 Karten)

Bischof (2): Wenn Sie weder *Kirche* noch *Bischofssitz* besitzen, können Sie den *Bischof* nicht ausspielen. Der Mitspieler bestimmt, von welchem Goldfluss (bzw. dem *Goldversteck*) er das Gold nimmt. Hat Ihr Mitspieler kein Gold, können Sie den *Bischof* nicht ausspielen.

Michael, der Baumeister (1): Sie dürfen *Michael* nur für den Bau von genau 1 Gebäude nutzen.

Missionar (1): Wenn Sie weder *Kirche* noch *Bischofssitz* besitzen, können Sie den *Missionar* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler keinen Helden, können Sie den *Missionar* nicht ausspielen. Haben Sie keinen Platz in Ihrem Fürstentum, um den gewählten Helden aufzustellen, müssen Sie den Helden auf die Ablage legen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Haben Sie Platz in Ihrem Fürstentum, um den gewählten Helden aufzustellen, dürfen Sie den Helden dennoch auf die (bzw. Ihre) Ablage legen.

Nornenpriesterin (2): Wenn Sie weder die *Quelle Odins* noch den *Tempel Odins* besitzen, können Sie die *Nornenpriesterin* nicht ausspielen. Im Turnierspiel müssen Sie die Karten von einem eigenen Nachziehstapel nehmen. Erhaltene Karten dürfen Sie noch im gleichen Zug einsetzen.

Priester Odins (1): Wenn Sie keinen *Tempel Odins* besitzen, können Sie den *Priester Odins* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler keine Handkarten, können Sie den *Priester Odins* nicht ausspielen. Ihr Mitspieler zieht erst am Ende seines nächsten Zuges Ersatz für die verlorenen Karten nach – es sei denn, er nutzt die Funktion einer Karte, die ihm sofortiges Nachziehen erlaubt (z. B. *Wallfahrtsort*). Sollte Ihr



Mitspieler weder Aktionskarten noch Einheiten auf der Hand haben, kommt der *Priester Odins* dennoch auf den Ablagestapel. Ihr Mitspieler muss Ihnen nicht zeigen, welche Karten er unter welche Stapel legt bzw. in welcher Reihenfolge er die Karten ablegt. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Straßenergänzungen (insg. 1 Karte)

Wirtshaus zur Roten Laterne (1): Das *Wirtshaus* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Hat Ihr Mitspieler keine freie Straße (ohne Straßenergänzung), können Sie das *Wirtshaus* nicht bauen. Hat Ihr Mitspieler 3 weibliche Helden (*Inga*, *Siglind*, *Judith*, im Duell/Turnier derzeit ggf. auch *Irmgard* und *Marie*), wird das *Wirtshaus* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf Ihre Ablage.) Hat Ihr Mitspieler bereits 3 weibliche Helden, können Sie das *Wirtshaus* nicht bauen.



Landschaftsausbauten (insg. 2 Karten)

Gebäude

Klosterbrauerei (1): Die *Klosterbrauerei* wird über bzw. unter ein Ackerland gelegt. Wenn Sie keine Stadt bzw. kein freies Ackerland besitzen, können Sie die *Klosterbrauerei* nicht ausspielen. Sie dürfen die *Klosterbrauerei* auch mehrmals in Ihrem Zug drehen – wenn dies von den Rohstoffen her möglich ist und Ihnen dies sinnvoll erscheint – auch sofort nach dem Auslegen.



Einheiten

Reiner, der Müller (1): *Reiner* wird über bzw. unter ein Ackerland gelegt. Wenn Sie kein freies Ackerland besitzen, können Sie *Reiner* nicht ausspielen. Sie dürfen über *Reiner* auch mehrmals Getreide tauschen, aber nur 1-mal pro Zug zum Kurs 1:1, wenn Sie eine *Getreidemühle* benachbart zum Ackerland besitzen, an dem *Reiner* ausliegt.



Ortschaftsausbauten (insg. 5 Karten)

Besondere Orte

Großes Thing (1): Wenn Sie *Kirche* und *Tempel Odins* nicht beide besitzen, können Sie das *Große Thing* nicht ausspielen. Das *Große Thing* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen,

können das *Große Thing* nicht betreffen. Das *Große Thing* verhindert nur das Ausspielen von Angriffs-Aktionskarten. Andere Karten, die feindselige Aktionen auslösen (z. B. *Kaperschiff*, *Gottfried*, *der Intrigant* usw.) dürfen weiterhin ausgespielt bzw. eingesetzt werden.

Quelle Odins (1): Sie dürfen nur 1 *Quelle Odins* in Ihrem Fürstentum besitzen. Die *Quelle Odins* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Quelle Odins* nicht betreffen. Wenn Sie Karten austauschen, dürfen Sie zunächst 1 Karte austauschen und danach entscheiden, ob und wie Sie 1 weitere Karte austauschen.

Wallfahrtsort (1): Sie dürfen nur 1 *Wallfahrtsort* in Ihrem Fürstentum besitzen. Der *Wallfahrtsort* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können den *Wallfahrtsort* nicht betreffen. Wenn Sie aus irgendeinem Grund gezwungen werden, Handkarten abzugeben, ziehen Sie sofort im Anschluss bis zu Ihrer erlaubten Handkartenzahl nach. Sie dürfen nicht freiwillig weniger Karten ziehen. Muss auch Ihr Mitspieler Handkarten ablegen, warten Sie mit dem Nachziehen, bis Ihr Mitspieler seine Karten abgelegt hat. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Der *Wallfahrtsort* wird nur durch Ereignisse sowie Aktionskarten und Effekte des Mitspielers aktiviert. Wenn Sie durch eigene Aktionskarten oder Aktivitäten Handkarten verlieren oder ablegen, wird der *Wallfahrtsort* nicht aktiviert.

Einheiten

Gottfried, der Intrigant (1): *Gottfried* ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Sie können in jedem Ihrer Züge erneut 1 Gold bezahlen und die Handkarten Ihres Mitspielers anschauen. Erst wenn Sie sich entscheiden, eine der Karten zu nehmen, kommt *Gottfried* auf die Ablage.

Meister der Bruderschaft (1): Wenn Sie ein *Kloster* besitzen, können Sie den *Meister der Bruderschaft* nicht ausspielen. Wenn Sie den *Meister* besitzen, können Sie kein *Kloster* bauen. Sie dürfen nur 1 *Meister der Bruderschaft* in Ihrem Fürstentum bauen. Der *Meister* ist eine Einheit mit Sondereigenschaft, die sie neben ihrem Fortschritts- und Geschickpunkt besitzt. Egal wie viel Gold Ihr Mitspieler zahlt, um eine Aktionskarte zu spielen, Sie erhalten in jedem Fall nur 1 Gold, vorausgesetzt Sie können dieses unterbringen. Sie erhalten das



Gold unabhängig vom Ausgang der Aktion. Beim Ereignis *Erfindung* erhalten Sie für den *Meister* keinen Rohstoff, da der *Meister* kein Gebäude ist.

Stadtausbauten

(insg. 9 Karten)

Gebäude

Bischofssitz (2): Wenn Sie weder eine *Kirche* noch ein *Kloster* noch eine *Kapelle* besitzen, können Sie den *Bischofssitz* nicht bauen. Hat Ihr Mitspieler weniger als 3 Einheiten, wählen Sie entsprechend weniger Einheiten aus. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Wenn Ihr Mitspieler keine Einheit in seinem Fürstentum ausliegen hat, können Sie den *Bischofssitz* dennoch bauen.



Kirche (2): Sie dürfen nur 1 *Kirche* in Ihrem Fürstentum bauen. Die *Kirche* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernen Sie die *Kirche* aus Ihrem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Kirche* in Ihrem Fürstentum erhalten. Haben Sie keinen Platz für das Gold, dürfen Sie die *Kirche* dennoch bauen.



Opferstätte (1): Wenn Sie weder den *Tempel* noch die *Quelle Odins* besitzen, können Sie die *Opferstätte* nicht bauen. Wolle auf Weideland benachbart zu einer *Opferstätte* wird bei einem Räuberüberfall auch dann nicht geraubt, wenn Sie mehr als 7 Rohstoffe auf Ihren ungeschützten Landschaften besitzen.

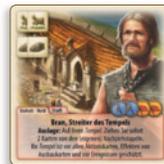


Tempel Odins (2): Sie dürfen nur 1 *Tempel Odins* in Ihrem Fürstentum bauen. Erhaltene Karten dürfen Sie noch im gleichen Zug einsetzen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Der *Tempel Odins* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernen Sie den *Tempel Odins* aus Ihrem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Tempel Odins* in Ihrem Fürstentum erhalten.



Einheiten

Bran, Streiter des Tempels (1): *Bran* ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinen Stärke- und Siegpunkten besitzt. Wenn Sie keinen *Tempel Odins* besitzen, können Sie *Bran* nicht ausspielen. *Bran* wird auf den *Tempel* gelegt. Der *Tempel* ist vor allen auf der Karte genannten Einwirkungen geschützt – *Bran* ist nicht geschützt und



Metropolen (Zentralkarten)

(insg. 1 Karte)

Handelsmetropole (1): Wenn Sie keine Stadt haben, können Sie die *Handelsmetropole* nicht bauen. Wenn Sie weder eine *Residenz* auf Stufe 3 noch 6 Handelspunkte besitzen, können Sie die *Handelsmetropole* nicht bauen. Die *Handelsmetropole* zählt einschließlich der aufgewerteten Stadt insgesamt 4 Siegpunkte. Alle Spieleffekte und Auswirkungen, die sich auf Städte beziehen, beziehen sich auch auf die *Handelsmetropole*. Wie Siedlungen, Straßen und Städte kann die *Handelsmetropole* nicht abgerissen werden oder durch andere Effekte als solche, die sich direkt auf Städte beziehen, betroffen werden.



Straßenergänzungen

(insg. 3 Karten)

Handelsposten (2): Wenn Sie keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) haben, können Sie den Handelsposten nicht bauen. Liegt der *Handelsposten* z. B. zwischen einem Weideland und einem Ackerland, so dürfen Sie mit dem *Handelsposten* 1-mal pro Zug 1 Getreide von diesem Ackerland in 1 Wolle auf diesem Weideland umwandeln (bzw. umgekehrt). Sie dürfen beide *Handelsposten* in Ihrem Fürstentum ausliegen haben – auf verschiedenen Straßen. Jeder *Handelsposten* darf pro Zug genau 1-mal genutzt werden.



Räuberlager (1): Das *Räuberlager* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn Ihr Mitspieler keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) hat, können Sie das *Räuberlager* nicht bauen. Sie erhalten jedesmal 1 Gold, wenn Ihr Mitspieler 1 Rohstoff über seinen *Markt* erhält und diesen einlagert. Würde Ihr Mitspieler 1 Rohstoff erhalten, den er aber nicht einlagern kann, so erhalten Sie auch kein Gold. Haben Sie keinen Platz für das Gold, geht dieses verloren. Die Handelspunkte des Mitspielers können nicht unter 0 fallen.



Landschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Residenz des Papier-Handelsberrn (1): Die *Residenz des Papier-Handelsberrn* wird über bzw. unter einen Wald gelegt. Wenn Sie keine Stadt bzw. keinen freien Wald besitzen, können Sie die *Residenz des Papier-Handelsberrn* nicht bauen. Sie dürfen die *Residenz* in dem Zug, in dem Sie sie bauen, auch gleich



drehen – vorausgesetzt Sie besitzen mindestens 2 Holz im angrenzenden Wald. Wenn Sie Ihren Wald über Tauschaktionen oder Aktionskarten wieder mit Holz auffüllen, können Sie die *Residenz* auch mehrmals in Ihrem Zug drehen.

Residenz des Tuch-Handelsberrn (1): Die *Residenz des Tuch-Handelsberrn* wird über bzw. unter ein Weideland gelegt. Wenn Sie keine Stadt bzw. kein freies Weideland besitzen, können Sie die *Residenz des Tuch-Handelsberrn* nicht bauen. Sie dürfen die *Residenz* in dem Zug, in dem Sie sie bauen, auch gleich drehen – vorausgesetzt Sie besitzen mindestens 2 Wolle im angrenzenden Weideland. Wenn Sie Ihr Weideland über Tauschaktionen oder Aktionskarten wieder mit Wolle auffüllen, können Sie die *Residenz* auch mehrmals in Ihrem Zug drehen.



Ortschaftsausbauten

(insg. 4 Karten)

Gebäude

Wagner (1): Sie können Rohstoffe nur zwischen gleichen Landschaften verschieben, also z. B. auch nicht zwischen einem Goldfluss und einem *Goldversteck*. Ein neu gebauter *Wagner* darf sofort genutzt werden. Sie können nur eine der beiden alternativen Funktionen innerhalb eines Zuges einsetzen.



Einheiten

Kaperschiff (1): siehe „Die Fürsten von Catan“: Zeit des Goldes

Olaf, der Kauffahrer (1): *Olaf* ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Handels- und Geschickspunkt besitzt. Wenn Sie die Eigenschaft von *Olaf* nutzen, bestimmen Sie 1 oder 2 Rohstoffe, die Ihnen Ihr Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Sie müssen ihm danach 1 beliebigen Rohstoff zurückgeben. Das kann auch ein Rohstoff sein, den Sie eben erst von ihm erhalten haben. Hat Ihr Mitspieler keinen Rohstoff, können Sie die Sondereigenschaft von *Olaf* nicht nutzen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Burggraf (2): Wenn Sie keine *Burg* besitzen, können Sie den *Burggrafen* nicht ausspielen. Wenn Sie gar keine Rohstoffe in den angrenzenden Landschaften unterbringen können, können Sie den *Burggrafen* nicht ausspielen.

Siegfried, Bezwingen der Barbaren (1): Wenn Sie keine *Burg* und zugleich wenigstens 2 Helden besitzen, können sie *Siegfried* nicht ausspielen.

Umzug (1): Siehe „Die Fürsten von Catan“: Basiskarten

Wettstreit der Helden (2): Wenn Sie oder Ihr Mitspieler keinen Platz für wenigstens 1 Rohstoff haben, können Sie den *Wettstreit* nicht ausspielen. Wenn Sie keinen Helden besitzen, können Sie den *Wettstreit* nicht ausspielen. Wenn Ihr Mitspieler keinen Helden hat, so können Sie den *Wettstreit* ausspielen, für den Mitspieler zählt dann nur der Würfelwurf.

Straßenergänzungen

(insg. 1 Karte)

Barbarenstützpunkt (1): Der *Barbarenstützpunkt* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn Ihr Mitspieler weder eine freie Straße (ohne Straßenergänzung) noch eine Stadt neben einer solchen Straße hat, können Sie den *Barbarenstützpunkt* nicht bauen. Hat Ihr Mitspieler 3 Siegpunkte auf der *Triumphkarte*, so wird der *Barbarenstützpunkt* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf die Ablage des Besitzers des *Barbarenstützpunktes*.) Hat Ihr Mitspieler bereits 3 Siegpunkte auf der *Triumphkarte*, können Sie den *Barbarenstützpunkt* nicht bauen.

Landschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Grenzfestung (2): Sie dürfen nur 1 *Grenzfestung* in Ihrem Fürstentum bauen. Die *Grenzfestung* wird über bzw. unter ein Hügelland gelegt. Wenn Sie kein freies Hügelland mit wenigstens 1 Lehm besitzen, können Sie die *Grenzfestung* nicht bauen. Sie dürfen die *Grenzfestung* in dem Zug, in dem Sie sie bauen, gleich drehen, wenn Sie die dafür erforderlichen Rohstoffe besitzen. Wenn Sie möchten und es Ihre Rohstoffe erlauben, auch mehrmals.



Ortschaftsausbauten

(insg. 7 Karten)

Gebäude

Wirtshaus zum Weißen Raben (1): Viel Glück beim Zocken! Wenn Sie Rohstoffe gewinnen, dürfen Sie auch Gold nehmen, wenn Ihnen dies sinnvoll erscheint.



Einheiten

Arnd, der Stratege (1): *Arnd* ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärke- und Geschickspunkt besitzt. Jeder weitere Held in derselben Ortschaft wie *Arnd* zählt als 2 Einheiten – aber ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall*.



Baroc, der Barbar (1): *Baroc* ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Erz, das Sie nicht unterbringen können, geht verloren.



Karavelle (1): Wenn Sie keine Stadt besitzen, können Sie die *Karavelle* nicht bauen. Wenn Sie eine Stadt besitzen, dürfen Sie die *Karavelle* auch in einer Siedlung bauen. Jedes weitere Schiff in derselben Ortschaft wie die *Karavelle* zählt als 2 Einheiten – aber ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall*.



Marie, die Schildmaid (1): Hat Ihr Mitspieler nur 1 Helden, so übernehmen Sie diesen. Turnierspiel und Duell: Ihr Mitspieler darf keine Helden auswählen, die nicht auf den Bauplatz von *Marie* gelegt werden können (z. B. *Judith*, *Bran*, *Reiner*). Hat Ihr Mitspieler keine Helden, die auf den Platz von *Marie* ausgelegt werden können, so können Sie *Maries* Funktion nicht nutzen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Siward, der Späher (1): *Siward* ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Wenn Sie die obersten Karten eines Stapels anschauen, dürfen Sie die Reihenfolge der Karten



nicht ändern. Sie können in Ihrem Zug nur 1 der 3 Möglichkeiten nutzen und nur genau 1-mal. Sie dürfen *Seward* nur in Ihrer Aktionsphase einsetzen, also nicht beim Nachziehen oder Austauschen von Karten. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Wolfgang, der Gaukler (1): Wolfgang ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Geschickspunkt besitzt. Bei einem *Fest* dürfen Sie entscheiden, ob Sie 1 oder 2 Rohstoffe nehmen. Nehmen Sie keinen Rohstoff, darf Ihr Mitspieler Wolfgang nicht übernehmen. Nehmen Sie 1 oder 2 Rohstoffe, so darf Ihr Mitspieler 2 Gold bezahlen und Wolfgang bei sich auslegen. Ein vorhandener *Übungsplatz* wirkt beim Bau von Wolfgang, nicht aber bei der Übernahme nach einem *Fest*. *Irmgard* wirkt bei der Übernahme von Wolfgang nicht, da Wolfgang das Fürstentum nicht aufgrund des Ereignisses *Fest* verlässt, sondern aufgrund der Entscheidung des Besitzers, *Wolfgang*s Eigenschaft zu nutzen.



Zeughaus (2): Egal welche Landschaften sich benachbart zu einem *Zeughaus* befinden – Ihre Rohstoffe werden bei einem Räuberüberfall auch dann nicht geraubt, wenn Sie mehr als 7 Rohstoffe auf Ihren ungeschützten Landschaften besitzen.



Zählkarten

(insg. 2 Karten)

Triumphkarte (2): Die *Triumphkarte* kommt im Themenspiel beim Bau Ihrer ersten Stadt automatisch ins Spiel. (Turnierspiel und Duell: Hier müssen Sie die *Triumphkarte* auf der Hand haben und aktiv auslegen, sobald Sie eine Stadt gebaut haben.) Legen Sie die *Triumphkarte* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigen Sie den Bauplatz an dieser Landschaft später, so können Sie die *Triumphkarte* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen.



Stadtausbauten

(insg. 8 Karten)

Burg (2): Sie dürfen nur 1 *Burg* in Ihrem Fürstentum bauen. Die Stärkekpunkte der *Grenzfestung* zählen ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall* als Einheiten. Die *Burg* ist ein Bedingungsgebäude für einige Aktionskarten und beeinflusst andere Ausbaukarten.



Geheime Bruderschaft (2): Sie dürfen nur 1 *Geheime Bruderschaft* in Ihrem Fürstentum bauen. Sie können die zweite Funktion der *Geheimen Bruderschaft* nur 1-mal in Ihrem Zug nutzen um Karten abzulegen. Das Verkaufen einer Karte ist kein „Ausspielen“. Sie können also auch Aktionskarten bzw. Einheiten verkaufen, die Sie nicht ausspielen könnten, weil Sie die Bedingungen nicht erfüllen.



Vogtei (2): Sie dürfen nur 1 *Vogtei* in Ihrem Fürstentum bauen. Sie dürfen die gezogene Karte sofort einsetzen – vorausgesetzt, dies ist regelkonform möglich. Haben Sie nach dem Ziehen über die *Vogtei* mehr Handkarten als erlaubt, müssen Sie überzählige Karten erst am Ende Ihres Zuges abgeben – wenn Sie dann noch zu viele Handkarten besitzen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Barbarenüberfall (3): Solange Sie nur Siedlungen haben, können Ihnen die Barbaren nichts anhaben. Sie können aber auch nichts gewinnen. Jeder Spieler zählt nur seine eigenen Siegpunkte aus Städten, Stadtausbauten und *Metropolen*. Es zählen nur direkte Siegpunkte, die sich auf diesen Karten befinden. Indirekte Siegpunkte, z. B. ein Handelsvorteil, den man durch Handelspunkte auf Stadtausbauten erhalten hat, zählen nicht mit. Beachten Sie die Sonderregel für die Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels im Themenspiel zu Beginn der Partie.



Rückzug der Barbaren (1): Im Themenspiel und im Duell entscheidet zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, welchen Stapel er wählt. Der Mitspieler muss einen anderen Stapel wählen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Impressum (Regelstand Juni 2011)
© 2011 KOSMOS Verlag
Autor: Klaus Teuber
klaus-teuber.de
Lizenz Catan GmbH
catan.com

Grafik: Michaela Kienle / Fine Tuning
Illustration: Michael Menzel
Redaktionsleitung: Sebastian Rapp
Redaktion: Peter Gustav Bartschat,
Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp,
Klaus Teuber