

Klaus Teuber

DIE FÜRSTEN VON CATAN

ERWEITERUNG GOLDENE ZEITEN

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

Das Spiel, das Sie in Händen halten, ist die zweite 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. In den „Goldenen 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 Entdecker“ ist in der catanischen Chronologie zwischen den Sets „Zeit des Fortschritts“ und „Zeit der Barbaren“ einzuordnen. In der „Zeit der Entdecker“ erkunden die Cataner die Inselwelt in der Reichweite ihrer neuen Schiffe. „Zeit der Weisen“ spielt ungefähr zur selben Zeit wie „Zeit des Fortschritts“, nimmt aber andere Aspekte dieser Ära auf. Die catanische Geschichte findet ihren chronologischen Abschluss in „Zeit des Wohlstands“: Die Barbaren sind besiegt, die catanische Unabhängigkeit gesichert – Zeit, sich der Belange der Einwohner anzunehmen und diese in Goldene Zeiten zu führen.

Auf S. 8 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. 8.

Viel Spaß beim Entdecken der neuen Themensets!

Dieses Spiel enthält:

125 Karten bestehend aus: 1 Themenset „Zeit der Entdecker“ mit 50 Karten, 1 Themenset „Zeit der Weisen“ mit 41 Karten
1 Themenset „Zeit des Wohlstands“ mit 34 Karten sowie 6 Entdeckerschiffe für das Themenset „Zeit der Entdecker“

Neuerungen in den „Goldenen Zeiten“

Wenn Sie eine der ersten Ausgaben der „Fürsten von Catan“ haben, dann werden Sie feststellen, dass sich die Karten der „Goldenen Zeiten“ in einem Detail von den Karten der „Fürsten von Catan“ unterscheiden:

Sämtliche Ausbaukarten haben nun einen zweiten „Kartenreiter“ über dem Textbalken. Dieser dient in erster Linie der besseren Übersicht, an welchen Plätzen des Fürstentums eine Karte ausgelegt werden darf.

Dies ist insbesondere für Spieler mit Farbfeldsichtigkeit wichtig, da in den ersten Auflagen der „Fürsten von Catan“ die unterschiedlichen Auslegeregeln von Landschafts-, Ortschafts- und Stadtausbauten nur anhand des farbigen Textbalkens erkennbar waren. Im neuen, zweiten Reiter steht nun zusätzlich diese Information als Text. War beispielsweise bislang ein *Held* durch die Klassifizierung „Einheit – Held“ und den grünen Textbalken als Ortschaftsausbau zu erkennen, so sagt nun der zweite Reiter „Ortschaft“.

In späteren Auflagen der „Fürsten von Catan“ wurden die betroffenen Karten ebenfalls mit diesem Reiter versehen. Für das Spiel selbst ergeben sich durch den zweiten Reiter keine Änderungen, so dass alle Karten, egal ob mit oder ohne zweitem Reiter, miteinander verwendet werden können.



Neue Kartenarten

Es gibt neue Plätze, auf denen Karten ausgelegt werden können. Aus den „Fürsten von Catan“ kennen Sie bereits „Zentralkarten“, „Ortschaftsausbauten“, „Stadtausbauten“ und „Landschaftsausbauten“.

Hinzu kommen nun „Straßenergänzungen“, als neue Zentralkarten die *Metropolen* sowie „Zählkarten“. In „Zeit der Entdecker“ erhält jeder Spieler zusätzlich zu seinen Startkarten noch einen Satz Meerkarten.

Bisher konnten Sie Ihr Fürstentum mit Einheiten und Gebäuden ausbauen. Zu diesen Ausbaumarten kommen nun noch „Besondere Orte“ hinzu.

Da es in den „Fürsten von Catan“ nur 1 Landschaftsausbau gab, mit den „Goldenen Zeiten“ aber weitere Landschaftsausbauten hinzukommen, zunächst noch ein paar Hinweise zu den Landschaftsausbauten.

Landschaftsausbauten



Goldversteck



Peter, der Weise des Waldes



Anlegestelle

Aus den „Fürsten von Catan“ kennen Sie bereits das *Goldversteck*. Da Landschaftsausbauten zu den Ausbaumarten gehören, haben auch diese einen zweiten Reiter erhalten. Beim *Goldversteck* der ersten Auflagen wurde der zweite Reiter gewissermaßen schon vorweggenommen, da der Reiter bereits „Landschaftsausbau“ sagte. Das *Goldversteck* ist daher nun auch als „Besonderer Ort“ gekennzeichnet (siehe links).

Landschaftsausbauten werden immer über oder unter eine Landschaft gelegt. Dabei darf an jede Landschaft nur 1 Landschaftsausbau angelegt werden. Es gibt Landschaftsausbauten, die an jede beliebige Landschaft angelegt werden können (z. B. das *Goldversteck*), andere müssen an eine bestimmte Landschaftsart angelegt werden. So kann z. B. *Peter, der Weise des Waldes* nur an eine *Waldlandschaft* angelegt werden.

In „Zeit der Entdecker“ gibt es außerdem ortsgebundene Landschaftsausbauten, die nur an bestimmten Orten angelegt werden dürfen.

Die neuen Landschaftsausbauten sind entweder Gebäude, Einheiten oder Besondere Orte. Karten, die sich auf Gebäude bzw. Einheiten generell beziehen, können auch die entsprechenden Landschaftsausbauten betreffen. Landschaften sind aber nicht Teil einer Ortschaft. Bezieht sich eine Karte daher z. B. auf ein „Gebäude in einer Ortschaft“, so können Landschaftsausbauten davon nicht betroffen sein. Sollte eine Landschaft den Platz wechseln (z. B. mittels *Umzug*), so wechselt ein Landschaftsausbau zusammen mit der Landschaft den Platz. Wechselt hingegen ein Landschaftsausbau den Platz, so hat das auf die Landschaft keine Auswirkung. Nach einem Platzwechsel muss die Auslage wieder regelkonform sein. Dies kann zur Folge haben, dass aufgrund eines ausliegenden Landschaftsausbaus eine Landschaft nicht beliebig „umziehen“ kann.

Besondere Orte



Allmende

„Besondere Orte“ sind Ausbauten, die weder Einheiten noch Gebäude sind. Bereits in den „Fürsten von Catan“ gibt es einen „Besonderen Ort“, das *Goldversteck*, der in der ersten Auflage aber noch nicht so klassifiziert war (s. l. Landschaftsausbauten). „Besondere Orte“ zeichnen sich dadurch aus, dass die wesentlichen Elemente natürlichen Ursprungs sind und nur einige von Menschen hinzugefügte Bestandteile vorhanden sind. Sie sind daher immun gegen Angriffskarten und Ereignisse, die sich auf Gebäude beziehen, z. B. die *Febde* und den *Feuerteufel*.

Besondere Orte: Meerkarten

Auch die Meerkarten im Set „Zeit der Entdecker“ sind als „Besondere Orte“ klassifiziert. Sie sind aber keine Ausbaukarten, sondern von der Art her eher den Zentralkarten verwandt, da sie weder abgerissen noch vom Mitspieler angegriffen werden können. Anders als Zentralkarten haben die Meerkarten aber Funktionen und man kann mit diesen interagieren. Mehr Details zu den Meerkarten sind bei den Spezialregeln zu „Zeit der Entdecker“ aufgeführt.

Straßenergänzungen



Landsknechte

Straßenergänzungen erkennt man am hellblauen Textkasten und an der Bezeichnung „Straße“ im zweiten Reiter. Die Funktion einer „ergänzten“ Straße bleibt erhalten, sie erhält lediglich zusätzliche Funktionen bzw. Eigenschaften. Daher zeigt die Illustration jeder Straßenergänzung auch weiterhin eine Straße. In den „Goldenen Zeiten“ gibt es sowohl Gebäude als auch Einheiten, die Straßenergänzungen sind. Auch hier gilt: Karten, die sich auf Gebäude bzw. Einheiten 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“ bzw. auf eine „Einheit in einer Ortschaft“, so können Straßenergänzungen davon nicht betroffen sein.

Neue Zentralkarten: Metropolen



Entdeckermetropole

Obwohl die *Metropolen* Teil der Nachziehstapel sind, sind sie formal gesehen Zentralkarten. D. h. sie können weder abgerissen noch vom Mitspieler angegriffen werden. Eine *Metropole* ist eine Aufwertung einer Stadt, so wie die Stadt eine Aufwertung einer Siedlung ist. In den „Goldenen Zeiten“ ist nur eine *Metropole* enthalten: Die *Entdeckermetropole* im Set „Zeit der Entdecker“.

Von der links genannten Eigenschaft abgesehen, verhält sich die *Entdeckermetropole* 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 *Entdeckermetropole* selbst ist 2 Siegpunkte wert. Da die darunter liegende Stadt auch 2 Siegpunkte wert ist, zeigt die *Entdeckermetropole* insgesamt 4 Siegpunkte, 2 für die *Metropole*, 2 für die Stadt.

Zählkarten



Volksstimmung

Zählkarten haben die Funktion, den Status eines Spielers in einem bestimmten Bereich anzuzeigen. Zählkarten sind keine Ausbaukarten, sondern sind eher als „abstrakte“ Karten zu sehen, die nicht ‚geographisch‘ Teil des Fürstentums sind. Sie werden nur durch direkt auf sie bezogene Effekte und Auswirkungen beeinflusst und können durch keinerlei andere Effekte betroffen, zerstört oder 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. Sollten in Ausnahmefällen alle Landschaftsfelder belegt sein, so kann (bzw. muss) eine Zählkarte ggf. auch neben das Fürstentum gelegt werden. Eine Zählkarte blockiert niemals den Bauplatz für einen Landschaftsausbau – das bedeutet, wenn der Mitspieler einen Bauplatz mit einer Zählkarte beansprucht (z. B. mit dem *Diebesversteck*), so muss man ggf. die Zählkarte versetzen. In den „Goldenen Zeiten“ gibt es zwei Zählkarten, die *Volksstimmung* in „Zeit des Wohlstands“ und das *Manifest des humanen Handelns* in „Zeit der Weisen“. In anderen Erweiterungen gibt es weitere Zählkarten.

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

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



Neue Spielkonzepte

Neue Symbole

In den „Goldenen Zeiten“ werden einige neue Symbole eingeführt:

Allgemein:



ist das Symbol für „beliebiger Rohstoff“. Wo immer dieses Symbol steht, erhält man (bzw. bezahlt man) 1 beliebigen Rohstoff. In den „Goldenen Zeiten“ taucht dieses Symbol nur in „Zeit der Entdecker“ auf.

Zeit der Entdecker:



Kanonenpunkte: Werden im Kampf gegen Piraten benötigt und detailliert in der Setbeschreibung zu „Zeit der Entdecker“ (S. 5f.) erläutert.



Segelpunkte: Werden für die Ermittlung der Bewegungspunkte der Entdeckerschiffe benötigt und detailliert in der Setbeschreibung „Zeit der Entdecker“ (S. 5f.) erläutert.

Zeit der Weisen:



Weisheitspunkte bzw. Eulen: Sind die „Währung“ der Weisen und werden detailliert in der Setbeschreibung „Zeit der Weisen“ (S. 7) erläutert.

Zeit des Wohlstands:



Zufriedenheitspunkte bzw. Sterne: Stehen für die Zufriedenheit der Bevölkerung und werden detailliert in der Setbeschreibung „Zeit des Wohlstands“ (S. 7) erläutert.

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 Feuertempel gegen die Fremdkarte, falls es sich um ein Gebäude in einer Ortschaft handelt.

In den „Goldenen Zeiten“ gibt es nur eine Fremdkarte, das *Diebesversteck* in „Zeit des Wohlstands“.

Diebesversteck

Diebesversteck: Gibt der Mitspieler 3 Sterne ab, entfernt er das *Diebesversteck*. Es wird automatisch entfernt, wenn der Mitspieler 5 Stärkewerte in seinem Fürstentum ausliegen hat.

Play CATAN.de



Jetzt mit Freunden online spielen:

Alle Themenspiele der Erweiterung „Goldene Zeiten“, das Duell mit Karten aus 9 Themensets und das Turnierspiel!

playcatan.de



Das Spiel mit den Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die aus den „Fürsten von Catan“ bekannt sind, Gültigkeit. Zusätzliche Regeln und Sonderregeln werden im Folgenden erläutert. Das Set „Zeit der Entdecker“ führt eine neue Spielerebene ein, die Entdeckung von Meerkarten. Daher sind die zusätzlichen Regeln etwas umfangreicher. Zu den Sets „Zeit der Weisen“ und „Zeit des Wohlstands“ gibt es nur einige wenige Sonderregeln.

1. Zeit der Entdecker



Catan ist nicht nur im Brettspiel eine Insel, sondern auch im Spiel mit Karten. Eine Ihrer beiden Start-siedlungen liegt direkt an einem *Entdeckerhafen*, der Ihnen als Ausgangspunkt für die Erkundung von neun angrenzenden Meerkarten dient. Piraten, Inselbewohner und *Wracks* warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. Im Wettstreit mit Ihrem Mitspieler versuchen sie, der erfolgreichere Entdecker zu sein, was sich in zusätzlichen Siegpunkten auszahlt.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Werft*. Jeder Spieler erhält 10 Meerkarten in seiner Schildfarbe sowie 3 Entdeckerschiffe (braune Holzscheiben).

1. Vorbereitung:

Die Karte *Entdeckerhafen* wird offen neben eine der beiden Start-siedlungen gelegt. Die übrigen 9 Meerkarten werden gemischt und verdeckt in ein 3x3-Raster neben dem *Entdeckerhafen* ausgelegt:



Es ist ohne Bedeutung, ob Sie Ihren *Entdeckerhafen* und die Meerkarten links oder rechts an Ihr Fürstentum anlegen. Bedenken Sie aber, dass Sie Ihr Fürstentum nur auf der Seite ohne Meerkarten mit neuen Straßen und Siedlungen erweitern können. (Es ist außerdem der Übersicht dienlich, wenn Sie und Ihr Mitspieler die Meerkarten einander gegenüber auslegen – notwendig ist dies aber nicht.) Die 3 Entdeckerschiffe werden auf die



Kreismarkierungen auf dem *Entdeckerhafen* gelegt. 1 Entdeckerschiff ist bereits aktiv (Schiffsseite nach oben), 2 Entdeckerschiffe müssen erst noch gebaut werden (blanke Seite nach oben).

2. Meerkarten

Es gibt drei verschiedene Typen von Meerkarten: Inseln, Piraten und Wracks. Die beiden Meerkarten-Sets sind, abgesehen von der Rückseite, identisch. Meerkarten müssen im Verlauf des Spiels zunächst entdeckt werden. Zu entdeckten Inseln und Piraten kann man dann später Missionen unternehmen, um sich Vorteile im Spiel zu verschaffen und um Siegpunkte zu gewinnen.

3. Entdeckerschiffe (Überblick)

Entdeckerschiffe benötigt man, um Meerkarten entdecken zu können und Missionen zu entdeckten Meerkarten zu unternehmen. In jedem eigenen Spielzug kann ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt seiner Aktionsphase seine Entdeckerschiffe nutzen. Es ist erlaubt, zunächst ein Entdeckerschiff zu nutzen, dann etwas zu bauen oder eine Aktionskarte zu spielen und danach mit dem nächsten Entdeckerschiff zu fahren. Jedes Entdeckerschiff kann aber nur einmal pro Zug genutzt werden. Insgesamt hat man also (im Normalfall) maximal 3 Entdeckerschiff-Aktionen pro Zug.

4. Entdeckerschiffe bauen

Ein Spieler kann ein Entdeckerschiff bauen, indem er in seiner Aktionsphase 1 Holz und 1 Wolle bezahlt. Er dreht dazu ein Entdeckerschiff von der blanken Seite auf die Seite, die das Schiff zeigt. Hat ein Spieler bereits alle 3 Entdeckerschiffe gebaut, so kann er keine weiteren Entdeckerschiffe bauen. Ein neu gebautes Entdeckerschiff kann noch im selben Zug genutzt werden. Im Verlauf des Spiels ist es möglich, dass man Entdeckerschiffe verliert (auf die blanke Seite zurückdrehen muss). Verlorene Entdeckerschiffe können in einem **späteren Zug** neu gebaut werden.

5a. Entdeckerschiff-Aktionen (Überblick)

Es gibt zwei Arten von Entdeckerschiff-Aktionen: „Entdeckung“ und „Mission“. Eine Aktion gilt als „Entdeckung“, wenn das Ziel der Entdeckerschiff-Aktion eine verdeckte (unentdeckte) Meerkarte ist. Eine Aktion gilt als „Mission“, wenn das Ziel der Entdeckerschiff-Aktion eine aufgedeckte (entdeckte) Meerkarte ist. Um eine Entdeckerschiff-Aktion mit einer bestimmten Meerkarte durchführen zu können, muss diese Meerkarte „in Reichweite“ sein. **Wichtig:** Man darf nur eine Aktion mit einer Meerkarte durchführen, auf der noch kein Entdeckerschiff platziert wurde. Das bedeutet, dass man im Normalfall mit jeder Meerkarte pro Zug nur 1 Aktion durchführen kann.

5b. Reichweite der Entdeckerschiffe

Die Reichweite **aller** Entdeckerschiffe eines Spielers wird durch die Anzahl der Segelpunkte bestimmt, die auf den Gebäuden seines Fürstentums abgebildet sind. Die Summe der Segelpunkte ergibt die Bewegungspunkte, die der Spieler für **jedes** seiner Entdeckerschiffe pro Zug zur Verfügung hat.



Die *Segelmacherei* hat 1 Segelpunkt.



Ausgehend von seinem *Entdeckerhafen* kann der Spieler jedes seiner Entdeckerschiffe um 1 Feld je Bewegungspunkt in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegen.

Hat man nur 1 Segelpunkt, kann man nur das Meerfeld direkt vor dem *Entdeckerhafen* erreichen. Mit 2 Segelpunkten kann man zusätzlich bereits die drei mit einer „2“ markierten Felder erreichen usw. (Nicht verbrauchte Bewegungspunkte eines Entdeckerschiffes verfallen, sobald das Schiff sein Ziel-Meerfeld erreicht hat.)

Zu Spielbeginn hat man noch keine Gebäude mit Segelpunkten, daher haben auch die Schiffe 0 Bewegungspunkte und können keine Entdeckerschiff-Aktionen durchführen.

5c. Entdeckung

Möchte ein Spieler eine verdeckte Meerkarte entdecken, so deutet er auf die Karte, dreht diese um und setzt anschließend eines seiner Entdeckerschiffe auf die Karte. Dann liest er den Text unter „Entdeckung“ laut vor und führt die Anweisungen aus. Das Entdeckerschiff bleibt bis zum Ende des Zuges auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat. Zu einer neu entdeckten Meerkarte kann man im Normalfall also erst in einem späteren Spielzug eine Mission durchführen.

Wichtig: Grundsätzlich darf man pro Zug nur 1 neue Karte entdecken!

5d. Mission

Zu Inseln und Piraten können Missionen durchgeführt werden, sobald diese entdeckt sind. Diese Karten sind drehbar und haben drei erreichbare Stufen. Möchte ein Spieler eine Mission zu einer Insel bzw. zu einem Piraten durchführen, so setzt er eines seiner Entdeckerschiffe auf die Karte. Dann liest er den Text unter „Mission“ laut vor und führt die Anweisungen aus. Nach jeder erfolgreichen Mission wird die Karte um 90° gedreht. Das Entdeckerschiff bleibt bis zum Ende des Zuges auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat. **Wichtig:** Nur jeweils 1 Spieler kann die dritte Missionsstufe mit dem Siegpunkt erreichen. Hat der eine Spieler die dritte Stufe bei einer bestimmten Karte erreicht, so darf der andere Spieler zwar weiterhin Missionen zu seiner entsprechenden Karte durchführen, er darf dabei aber die Karte nicht auf die dritte Stufe drehen. (Führt ein Spieler eine Mission zu einer Karte durch, bei der er bereits die zweite Stufe erreicht hat, der Mitspieler aber bereits die dritte Stufe erreicht hat, so kann der Spieler hierbei nichts gewinnen, da man immer die Belohnung der neu erreichten Stufe erhält, der Spieler in diesem Fall aber keine neue Stufe erreicht.)

6. Kampf gegen Piraten und verlorene Schiffe

Beim Kampf gegen die Piraten zählen nur die Kanonenpunkte auf den Bauwerken des eigenen Fürstentums. Stärkepunkte werden nicht berücksichtigt. Jedes Meerkarten-Set enthält 3 Piraten mit den Kampfstärken 5, 6 und 8. Um den Ausgang des Kampfes zu ermitteln, würfelt man und addiert zum Ergebnis die Anzahl der Kanonenpunkte im eigenen Fürstentum. Übertrifft das Ergebnis die Stärke des Piraten, ist man siegreich und erhält die auf der Karte angegebene Belohnung. Bei einem Gleichstand wird der Würfelwurf wiederholt. Ist das Ergebnis niedriger als die Stärke des Piraten, ist das Entdeckerschiff verloren. Bei einer Niederlage wird das Entdeckerschiff auf die blanke Seite gedreht und bleibt auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat. Genauso wird verfahren, wenn man bei Missionen zur *Insel des vergessenen Stammes* auf ein Riff läuft und sein Entdeckerschiff verliert.



Hinweis: Detaillierte Informationen zu den einzelnen Meerkarten finden Sie im Kartenindex am Ende dieser Regel.

7. Zugende

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, nimmt er alle seine Schiffsscheiben (Entdeckerschiffe und evtl. verlorene Schiffe) von den besuchten Meerfeldern zurück und legt sie, ohne deren Status zu ändern, zurück auf seinen *Entdeckerhafen*.

2. Zeit der Weisen



Sicher werden Sie das Spiel mit den *Weisen* schnell zu schätzen lernen. Schließlich bietet Ihnen die Währung der *Weisen*, die Weisheitspunkte, die Möglichkeit, Einfluss auf das Eintreten von Ereignissen zu nehmen. Auch Ihre Zugriffsmöglichkeit auf die Karten der Nachziehstapel verbessert sich, und den Angriffen Ihres Mitspielers können Sie die Zähne ziehen. Ein bisschen weise sollten Sie allerdings auch sein, wenn es darum geht, Hungersnöte abzuwehren.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten 17 bzw. 18 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Manifest des humanen Handelns*. Es gelten folgende Regeländerungen und -ergänzungen:

1. Das Set führt Weisheitspunkte ein, kurz „Eulen“. Um Weisheitspunkte zu erhalten, müssen zunächst *Weise* im Fürstentum ausgelegt werden.
2. Alle *Weisen* sind „Landschaftsausbauten“. Es gibt insgesamt 8 *Weise* im Set, je 1 zu jeder Landschaft, sowie 2 *Weise*, die an jede beliebige Landschaft angelegt werden können.
3. Wird beim Auswürfeln der Erträge bei Zugbeginn die Landschaft, an der ein *Weiser* angelegt ist, erwürfelt, so erhält dieser *Weise* 1 Eule. Ertragsverstärker (z. B. *Getreidemühle*) bringen keine zusätzlichen Eulen.
4. Eulen werden benötigt, um einige Ausbaukarten und Aktionskarten nutzen zu können.



Jedes Mal, wenn man z. B. den *Hain des Friedens* nutzen möchte, muss man 1 Eule bezahlen. Die meisten Aktionskarten in „Zeit der Weisen“ haben zusätzlich zu ihrer eventuell vorhandenen Bedingung Ausspielkosten. Möchte man z. B. die Aktionskarte *Weiser Ausgleich* ausspielen, muss man 3 Eulen bezahlen.



Außerdem werden Eulen auch für den Bau mancher Gebäude und Einheiten benötigt und um die zentrale Karte des Sets, das *Manifest des humanen Handelns* aufzuladen.

5. Eulen sind keine Rohstoffe. Man kann sie nicht durch Tausch von Rohstoffen erhalten und sie zählen beim Ereignis *Räuberfall* nicht mit.
6. Zählkarte *Manifest des humanen Handelns*: Das *Manifest* 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.)

3. Zeit des Wohlstands



Sie möchten ein guter *Fürst* sein und weise regieren? Im Spiel mit diesem Set haben Sie die Gelegenheit dazu. Machen Sie Ihre catanischen Untertanen glücklich: Bauen Sie *Dorfschulen*, errichten Sie ein *Hospital* und fördern Sie die Kunst. All dies lässt die Stimmung Ihres Volkes steigen und beflügelt den Ausbau Ihres Fürstentums. Doch wenn Sie die Zufriedenheit sinken lassen, beenden Aufstände schnell die goldenen Zeiten und Ihr unbeschwertes Fürstendasein.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Baubütte* sowie den Karten *Fürst* und *Fürstin*. Jeder Spieler erhält außerdem 1 Karte *Volksstimmung* und legt diese an eine beliebige Landschaft. (Da die *Volksstimmung* eine Zählkarte ist, kann sie jederzeit an eine andere Landschaft versetzt werden.)

Es gelten folgende Regeländerungen und -ergänzungen:

1. Das Set führt Zufriedenheitspunkte ein, kurz „Sterne“. Der Grad der Zufriedenheit der Bevölkerung wird auf der Zählkarte festgehalten, wie bei den Rohstoffen auf den Landschaften. Je zufriedener Ihre Bevölkerung mit Ihrer Herrschaft ist, desto eher ist sie geneigt, Ihnen zu Diensten zu sein.
2. Sterne können eingesetzt werden, um die Effekte, die auf der Zählkarte *Volksstimmung* aufgeführt sind, zu nutzen. Außerdem werden Sterne auch für den Bau mancher Gebäude und Einheiten benötigt.
3. Sterne sind keine Rohstoffe. Man kann sie nicht durch Tausch von Rohstoffen erhalten und sie zählen beim Ereignis *Räuberfall* nicht mit. Man kann aber 1 x im eigenen Zug 2 Sterne abgeben und sich 1 beliebigen Rohstoff nehmen (siehe Karte *Volksstimmung*).
4. Bildung des Ereigniskarten-Stapels: Bei der erstmaligen Bildung des Ereigniskarten-Stapels werden die 2 Ereignisse *Aufstand* sowie die Karte *Julfest* zunächst beiseite gelegt. Dann werden die übrigen Ereigniskarten des Basissets und die Ereignisse *Besteuerung* gemischt und 3 Karten verdeckt abgelegt. Darauf wird die Karte *Julfest* gelegt. Die übrigen 7 Ereigniskarten und die 2 Karten *Aufstand* werden zusammen gemischt und verdeckt auf den restlichen Stapel – also auf die Karte *Julfest* – gelegt. Wird im Spielverlauf ein *Aufstand* 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.



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.

Wenn Sie das Duell mit „Zeit der Entdecker“ spielen, legt jeder Spieler ein verkleinertes Meerfeld mit insgesamt 6 Meerkarten und den *Entdeckerhafens* aus (die Karten ohne Halbmond).

Wenn Sie mit „Zeit des Wohlstands“ spielen, legt jeder Spieler wie im Themenspiel eine Karte *Volksstimmung* an eine beliebige seiner Landschaften.

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, Ertragereiches Jahr und Fabrender Händler*. Von den jeweils 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 Entdecker“: 1-mal *Erfolgreichster Entdecker*,
1-mal *Freundschaft der Völker*
„Zeit der Weisen“: 1-mal *Hungersnot*, 1-mal *Rat der Weisen*
„Zeit des Wohlstands“: 1-mal *Aufstand*, 1-mal *Besteuerung*

Sollten Sie mit „Zeit des Wohlstands“ spielen, so wird die Ereigniskarte *Aufstand* bei Spielbeginn ganz normal in den Stapel eingemischt.

Natürlich können Sie das Duell auch mit Sets aus „Finstere Zeiten“ spielen:
„Zeit der Intrige“: 1-mal *Gute Nachbarschaft*, 1-mal *Glaubensstreit*
„Zeit der Handelsherren“: 1-mal *Glückliche Handelsfabrik*,
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 Ereigniskartenstapel nach den normalen Regeln.

Spielziel

Das „Duell der Fürsten“ wird immer auf 13 Siegpunkte gespielt.

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 *Fürstin*: „Sie dürfen für 1 Gold 1 *Kunstwerk* aus dem (eigenen) Ablagestapel holen.“ Für das Themenspiel und das Duell haben die in Klammern gesetzten Texte keine Bedeutung.

Karten-Index



Zeit der Entdecker (insg. 50 Karten)

Aktionskarten (insg. 10 Karten)

Botschafter (2): Wenn Sie nicht wenigstens eine der drei genannten Inseln auf die 1. Stufe gedreht haben, können Sie den *Botschafter* nicht ausspielen. Wenn Sie nicht wenigstens einen der verfügbaren Entdeckungsvorteile nutzen können, können Sie den *Botschafter* nicht ausspielen. Haben Sie mehrere dieser Inseln auf Stufe 1 oder höher gedreht, müssen Sie sich für 1 der Vorteile entscheiden.



Kartograph (2): Wenn Sie keinen Segelpunkt besitzen, können Sie den *Kartographen* nicht ausspielen. Sie dürfen den *Kartographen* auch spielen, wenn Sie keine verdeckten Meerkarten haben, müssen dann aber 2 Meerkarten vertauschen. Wenn Sie eine verdeckte Meerkarte angeschaut haben, müssen Sie danach keine Meerkarten vertauschen.



Lars, der Seeheld (2): Sie können *Lars* nur ausspielen, wenn Sie gegen einen Piraten kämpfen. Wenn Sie nicht wenigstens 1 Kanonenpunkt besitzen, können Sie *Lars* nicht ausspielen. Sie dürfen *Lars* ausspielen, auch wenn Sie den Kampf sicher gewinnen würden. Sie dürfen *Lars* nicht nachträglich ausspielen, wenn Sie einen Kampf verloren haben.



Navigator (2): Wenn Sie keine 2 Segelpunkte besitzen, können Sie den *Navigator* nicht ausspielen. Wenn Sie keine weitere Aktion durchführen können (oder wollen), können Sie den *Navigator* nicht ausspielen. Sie dürfen nur Entdeckerschiffe zurücknehmen; sollte ein Entdeckerschiff durch einen Kampf versenkt (auf die blanke Seite gedreht) worden sein, können Sie diese Scheibe über den *Navigator* nicht zurücknehmen. **Achtung:** Der *Navigator* erlaubt es nicht, eine zweite Entdeckung in einem Zug durchzuführen. Die zweite Aktion eines Entdeckerschiffes kann eine Entdeckung sein, aber nur dann, wenn in diesem Zug noch kein neues Feld entdeckt worden ist! (Sie können aber eine zweite Mission zu einer Karte durchführen.) **Ausnahme:** In Kombination



mit dem *Astronom* kann das vom *Navigator* zurückgeholte Entdeckerschiff auch eine zweite Entdeckung durchführen.

Volle Breitseite (2): Wenn Sie nicht wenigstens 2 Kanonenpunkte besitzen, können Sie die *Volle Breitseite* nicht ausspielen. Wenn Ihr Mitspieler weder ein Entdeckerschiff noch eine Insel auf Stufe 1 oder höher besitzt, können Sie die *Volle Breitseite* nicht ausspielen. Sie dürfen nur Inseln, aber keine Piratenkarten des Mitspielers herunterdrehen.



Landschaftsausbauten (insg. 4 Karten)

Gebäude

Anlegestelle (2): Sie dürfen nur 1 *Anlegestelle* in Ihrem Fürstentum bauen. Wenn Sie keine freie Landschaft besitzen, die direkt an Ihren *Entdeckerhafen* grenzt, können Sie die *Anlegestelle* nicht bauen.



Werft (2): Sie dürfen nur 1 *Werft* in Ihrem Fürstentum bauen. Wenn Sie keine freie Landschaft besitzen, die direkt an Ihren *Entdeckerhafen* grenzt, können Sie die *Werft* nicht bauen.



Meerkarten (insg. 20 Karten)

Entdeckerhafen (2x1): Der *Entdeckerhafen* liegt immer anstelle einer Straße an der rechten oder linken Seite des Fürstentums aus. Bei Spielbeginn liegen dort 1 Entdeckerschiff (Holzscheibe mit Schiffseite oben) und 2 Holzscheiben mit blanker Seite nach oben. Ein Entdeckerschiff zu bauen kostet 1 Holz und 1 Wolle. Ein *Schiffsbauer* („Finstere Zeiten“: „Zeit der Handelsherren“) verbilligt den Bau eines Entdeckerschiffes nicht. Entdeckerschiffe sind keine Einheiten und werden nicht von Karten beeinflusst, die sich auf Einheiten beziehen. Sie gelten auch nicht als Einheit hinsichtlich des *Barbarenüberfalls* („Finstere Zeiten“: „Zeit der Barbaren“).



Inseln

(insg. 2 x 4 Karten)

Insel der Barden (2x1): Hat Ihr Mitspieler keine (passenden) Handkarten, verfällt der Vorteil. Das Getreide, das Sie den *Barden* schenken, darf von verschiedenen Ackerländern stammen.



Insel der Gelehrten (2x1): Wenn Sie einen Stapel wählen, der nur 1 Karte enthält, erhalten Sie nur diese Karte. Das Holz, das Sie den *Gelehrten* schenken, darf von verschiedenen Wäldern stammen.



Insel der Händler (2x1): Haben Sie keinen Rohstoff, können Sie den Vorteil nicht nutzen. Haben Sie nur Platz für 1 Rohstoff, verfällt der 2. Rohstoff. Die Wolle, die Sie den *Händlern* schenken, darf von verschiedenen Weiden stammen.



Insel des vergessenen Stammes (2x1): Nach der Entdeckung können Sie sofort eine Mission durchführen. Sie können hierbei erneut die *Insel des vergessenen Stammes* als Ziel der Mission wählen. Beim Ergebnis 2 – 4: Das gewürfelte Ereignis gilt für beide Spieler.



Piraten

(insg. 2 x 3 Karten)

Cimmarone (2x1), Haidao Chang (2x1), Jean (2x1): Die Piraten unterscheiden sich in Kampfstärke und den geforderten Rohstoffen, werden ansonsten aber gleich behandelt: Alle Piraten fordern bei der Entdeckung Gold bzw. Rohstoffe. Haben Sie kein Gold bzw. keine Rohstoffe oder wollen Sie Ihr Gold bzw. Ihre Rohstoffe nicht abgeben, müssen Sie kämpfen. Hierzu addieren Sie alle Kanonen auf Ihren Karten *Geschützgießerei*, *Waffenschmiede* und *Werf* und würfeln. Addieren Sie das Würfelergebnis zur Anzahl Ihrer Kanonen. Ist die Summe höher als die Anzahl der Kanonen des Piraten, gewinnen Sie und drehen die Piratenkarte eine Stufe höher. Bei einem Gleichstand müssen Sie erneut würfeln. Ist die Summe niedriger, müssen Sie das Schiffsplättchen umdrehen. Sie können sich nach einer Niederlage nicht nachträglich dafür entscheiden, der Forderung nach Rohstoffen bzw. Gold nachzukommen.



Wracks

(insg. 2 x 2 Karten)

Wrack (2x2): Nachdem Sie ein *Wrack* entdeckt haben, dürfen Sie im ganzen Spielverlauf keine weitere Aktion mit dieser Karte durchführen.



Metropolen (Zentralkarten)

(2 Karten)

Entdeckermetropole (2): Wenn Sie keine Stadt neben Ihrem *Entdeckerhafen* haben, können Sie die *Entdeckermetropole* nicht bauen. Wenn Sie weder 6 entdeckte Meer Karten noch 2 oder mehr Inseln auf Stufe 3 haben, können Sie die *Entdeckermetropole* nicht bauen. Die *Entdeckermetropole* zählt einschließlich der aufwerteten Stadt insgesamt 4 Siegpunkte. Alle Spieleffekte und Auswirkungen, die sich auf Städte beziehen, beziehen sich auch auf die *Entdeckermetropole*. Wie Siedlungen, Straßen und Städte kann die *Entdeckermetropole* nicht abgerissen werden oder durch andere Effekte, als solche, die sich direkt auf Städte beziehen, betroffen werden.



Ortschaftsausbauten

(insg. 6 Karten)

Gebäude

Segelmacherei (3): -
Waffenschmiede (3): -



Stadtausbauten

(insg. 4 Karten)

Einheiten

(2 Karten)

Astronom (2): Sie dürfen nur 1 *Astronom* in Ihrem Fürstentum bauen. Der *Astronom* ist die einzige Möglichkeit, um in einem Zug mehr als 1 Meerfeld zu entdecken – vorausgesetzt sie haben wenigstens 2 Entdeckerschiffe (oder nutzen zusätzlich den *Navigator*).



Gebäude

(2 Karten)

Geschützgießerei (2): Sie dürfen nur 1 *Geschützgießerei* in Ihrem Fürstentum bauen.



Kraft der Haine (2): Wenn Sie keinen Hain besitzen, können Sie *Kraft der Haine* nicht ausspielen. Wenn Sie nicht wenigstens 2 *Weise* besitzen, können Sie *Kraft der Haine* nicht ausspielen. Wenn Sie nicht wenigstens Platz für 1 Eule auf Ihren *Weisen* haben, können Sie *Kraft der Haine* nicht ausspielen.



Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Erfolgreichster Entdecker (2): Bei Gleichstand dürfen beide Spieler auch vom selben Stapel ziehen, der Spieler am Zug entscheidet zuerst, von welchem Stapel er zieht, erst danach muss sich der Mitspieler entscheiden.



Freundschaft der Völker (2): Erhalten Sie mehr Rohstoffe als Sie einlagern können, gehen die überzähligen Rohstoffe verloren.



Weise Abwehr (2): Es kostet 1 Eule die *Weise Abwehr* auszuspielen – wenn Sie keine Eule haben, können Sie die *Weise Abwehr* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler keine Handkarten, können Sie die *Weise Abwehr* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler wenigstens 1 Angriffs-Aktionskarte auf der Hand, so muss er **alle** seine Handkarten unter beliebige passende Nachziehstapel schieben. Ihr Mitspieler entscheidet, unter welche(n) Nachziehstapel er die Karten schiebt.



Weiser Ausgleich (2): Es kostet 3 Eulen den *Weisen Ausgleich* auszuspielen – wenn Sie keine 3 Eulen haben, können Sie den *Weisen Ausgleich* nicht ausspielen. Haben Sie gleich viele oder mehr Städte als Ihr Mitspieler, können Sie den *Weisen Ausgleich* nur spielen, wenn Sie weniger Siegpunkte haben. Haben Sie gleich viele oder mehr Siegpunkte als Ihr Mitspieler, können Sie den *Weisen Ausgleich* nur spielen, wenn Sie weniger Städte haben. Wenn Sie keine Siedlung haben, die Sie zur Stadt ausbauen können, können Sie den *Weisen Ausgleich* nicht ausspielen.



Zeit der Weisen

(insg. 41 Karten)

Aktionskarten

(insg. 12 Karten)

Disput der Weisen (2): Es kostet 1 Eule den *Disput* auszuspielen – wenn Sie keine Eule haben, können Sie den *Disput* nicht ausspielen. Wenn Sie keinen *Weisen* besitzen, können Sie den *Disput* nicht ausspielen. Wenn Ihr Mitspieler keinen *Weisen* besitzt, können Sie den *Disput* nicht ausspielen.



Goldene Zeiten (2): Es kostet 1 Eule die *Goldenen Zeiten* auszuspielen – wenn Sie keine Eule haben, können Sie die *Goldenen Zeiten* nicht ausspielen. Wenn Sie nicht mindestens die 1. Stufe auf Ihrem *Manifest des humanen Handelns* erreicht haben, können Sie die *Goldenen Zeiten* nicht ausspielen.



Weise Voraussicht (2): Es kostet 1 Eule die *Weise Voraussicht* auszuspielen – wenn Sie keine Eule haben, können Sie die *Weise Voraussicht* nicht ausspielen. Sie müssen die entfernte Karte dem Mitspieler nicht zeigen (am besten verdeckt in die Schachtel zurücklegen).



Landschaftsausbauten

(insg. 8 Karten)

Einheiten

Weise allgemein: Alle *Weisen* haben 0 Eulen, wenn sie ins Spiel kommen. *Weise* gelten als Einheiten und als Landschaftsausbauten und können von allen Effekten, die sich auf eine von beiden Kategorien beziehen, betroffen werden. *Weise* sind keine *Helden* und können von Effekten, die sich auf *Helden* beziehen, nicht betroffen werden.

Erste Weise (2): Sie dürfen nur 1 *Erste Weise* in Ihrem Fürstentum bauen. Die *Ersten Weisen* unterscheiden sich nur dadurch von den *Spezialisierten Weisen*, dass sie an eine beliebige Landschaft angelegt werden können. Wenn Sie keine freie Landschaft besitzen, können Sie die *Erste Weise* nicht auslegen.



Spezialisierte Weise (6): *Barbara, Weise des Ackerlandes; Frederich, Weiser des Hügellandes; Michaela, Weise des Weidelandes; Peter, Weiser des Waldes; Piet, Weiser des Gebirges; Walther, Weiser des Goldflusses:* Spezialisierte *Weise* unterscheiden sich nur durch die Art der Landschaft, an die sie angelegt werden können. Jeder *Weise* kann nur an „seine“ Landschaft angelegt werden. Wenn Sie keine entsprechende freie Landschaft besitzen, können Sie den betreffenden *Weisen* nicht auslegen.



Hain des Friedens (1): „Mit dem Frieden ist es wie mit der Freiheit: So wie Freiheit immer auch die Freiheit des anderen ist, so ist Frieden auch immer der Frieden des anderen.“ (Franz Alt)



Hat die Angriffs-Aktionskarte des Mitspielers Ausspielkosten (z. B. *Weise Abwehr*), so muss Ihr Mitspieler diese bezahlen, bevor Sie entscheiden, den *Hain des Friedens* einzusetzen. Liegt auch *Robert, Herold der Weisen* in Ihrem Fürstentum aus, ist die gespielte Angriffs-Aktionskarte bereits bei einer gewürfelten 3 abgewehrt.

Hain der Gerechtigkeit (1): „Biegst du den Stab der Gerechtigkeit, dann nicht unter dem Gewicht des Geldes, sondern unter dem der Gnade.“ (Miguel de Cervantes y Saavedra) Sie dürfen den *Hain der Gerechtigkeit* auch in Kombination mit *Brigitta, der weisen Frau* (Basisset) nutzen – in diesem Fall wird dann gar nicht gewürfelt.



Hain der Wachsamkeit (1): „Vorsicht und Misstrauen sind gute Dinge, nur sind auch ihnen gegenüber Vorsicht und Misstrauen nötig.“ (Christian Morgenstern) Wenn Sie den *Hain der Wachsamkeit* einsetzen, erklären Sie das gewürfelte Ereignis für ungültig. Stattdessen gilt das Ereignis *Ereigniskarte ziehen*. Drehen Sie den Ereigniswürfel auf eine Seite mit „2“. Wenn Sie den *Hain* beim Ereignis *Räuberüberfall* einsetzen, erhalten zunächst beide Spieler ihre Rohstoffe, erst danach ziehen Sie die Ereigniskarte.



Hain der weisen Voraussicht (1): „Das Merkwürdigste an der Zukunft ist wohl die Vorstellung, dass man unsere Gegenwart später die ‚gute alte Zeit‘ nennen wird.“ (John Steinbeck) Sie dürfen entscheiden, in welcher Reihenfolge Sie die Karten unter den Stapel legen. Die Reihenfolge der Karten, die Sie oben auf dem Stapel lassen, dürfen Sie aber **nicht** verändern.



Ortschaftsausbauten

(insg. 7 Karten)

Besondere Orte

Haine allgemein: Alle *Haine* sind Besondere Orte und somit keine Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Haine* nicht betreffen.

Hain der Brüderlichkeit (1): „Brüderlichkeit ist den Menschen von Natur aus eigen. Nichtbrüderlichkeit, Trennung, wird mit Fleiss anerzogen.“ (Leo N. Tolstoi) Gezogene Karten dürfen Sie, wenn möglich, sofort nutzen. Überzählige Karten müssen Sie (ggf.) erst am Ende Ihres Zuges unter passende Stapel schieben. Danach dürfen Sie, wie üblich, noch eine Karte austauschen. Ihr Mitspieler muss überzählige Handkarten (ggf.) erst am Ende seines nächsten Zuges unter passende Stapel schieben. (Der Zusatz „(Ihrer)“ bzw. „(seiner)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Hain der Freiheit (1): „Die Freiheit des Menschen liegt nicht darin, dass er tun kann, was er will, sondern, dass er nicht tun muss, was er nicht will.“ (Jean-Jacques Rousseau) Beim Aussuchen dürfen Sie die Reihenfolge der Karten im Stapel nicht verändern. Die gezogene Karte dürfen Sie, wenn möglich, sofort nutzen. Eine überzählige Karte müssen Sie (ggf.) erst am Ende Ihres Zuges unter einen passenden Stapel schieben. Danach dürfen Sie, wie üblich, noch eine Karte austauschen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Hain des Mutes (1): „Erst wenn die Mutigen klug und die Klugen mutig geworden sind, wird das zu spüren sein, was irrtümlicherweise schon oft festgestellt wurde: Ein Fortschritt der Menschheit.“ (Erich Kästner) Sie dürfen den *Hain* auch im Zug Ihres Mitspielers einsetzen.



Stadtausbauten

(insg. 8 Karten)

Einheiten

(insg. 2 Karten)

Cole, Paladin der Weisen (1): Duell der Fürsten und Turnierspiel: Wenn Sie einen *Übungsplatz* („Zeit der Wirren“) gebaut haben, können Sie beim Bau von *Cole* 1 Erz oder 1 Getreide weniger bezahlen, nicht aber 1 Eule. Eulen sind keine Rohstoffe und müssen in jedem Fall komplett bezahlt werden.



Robert, Herold der Weisen (1): Duell der Fürsten und Turnierspiel: Wenn Sie einen *Übungsplatz* („Zeit der Wirren“) gebaut haben, können Sie beim Bau von *Robert* 1 Erz oder 1 Getreide weniger bezahlen, nicht aber 1 Eule. Eulen sind keine Rohstoffe und müssen in jedem Fall komplett bezahlt werden.



Gebäude

(insg. 6 Karten)

Akademie der Weisen (2): Wenn Sie beide *Akademien* gebaut haben, dürfen Sie auch beide nutzen, um in einem Zug 1 oder 2 *Weisen* insgesamt 2 Eulen zu geben.



Gericht (2): Sie dürfen nur 1 *Gericht* in Ihrem Fürstentum bauen.



Kornspeicher (2): Sie dürfen nur 1 *Kornspeicher* in Ihrem Fürstentum bauen. Hat Ihr Mitspieler keinen anderen Rohstoff außer Getreide, können Sie die Funktion des *Kornspeichers* nicht nutzen.



Zählkarten

(2 Karten)

Manifest des humanen Handelns (2): Nach dem Bau Ihrer ersten Stadt dürfen Sie das *Manifest* vom offenen Ausbaustapel nehmen und in Ihr Fürstentum legen. Duell der Fürsten und Turnierspiel: Hier müssen Sie das *Manifest* auf der Hand haben und auslegen, nachdem Sie eine Stadt gebaut haben. Legen Sie das *Manifest* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigen Sie den *Bau- platz* an dieser Landschaft später, so können Sie das *Manifest* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen (siehe auch S. 3 „Zählkarten“).



Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Hungersnot (2): Wenn Sie Getreide besitzen, müssen Sie dieses abgeben, auch wenn Sie lieber 2 andere Rohstoffe abgeben würden.



Rat der Weisen (2): Sie erhalten entweder (bis zu) 2 Eulen oder (bis zu) 2 Rohstoffe an Landschaften, an denen *Weise* anliegen. Sie können aber nicht 1 Eule und 1 Rohstoff erhalten. Wenn Sie Rohstoffe wählen und nur Platz für 1 Rohstoff haben, verfällt der andere. Wenn Sie Eulen wählen und nur Platz für 1 Eule haben, verfällt die andere.



Haben Sie schon „Finstere Zeiten“ erlebt?



3 neue Themensets erwarten Sie!

Ergreifen Sie in „Zeit der Intrigen“ Partei für die neuere christliche oder die ältere odinistische Religion.

Entwickeln Sie in „Zeit der Handelsherren“ Ihr Fürstentum zu einem Handelszentrum. Und verteidigen Sie dieses in „Zeit der Barbaren“ gegen feindliche Angreifer.



Zeit des Wohlstands

(insg. 34
Karten)

Landschaftsausbauten

(1 Karte)

Besondere Orte

Diebesversteck (1): Das *Diebesversteck* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können das *Diebesversteck* nicht betreffen.

Das *Diebesversteck* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn Ihr Mitspieler keine freie Landschaft hat, können Sie das *Diebesversteck* nicht bauen. Wenn Ihr Mitspieler im weiteren Spielverlauf keine andere freie Landschaft mit wenigstens 1 Rohstoff hat, können Sie das *Diebesversteck* nicht versetzen. Möchten Sie das *Diebesversteck* an eine Landschaft bauen oder versetzen, an der eine Zählkarte liegt, so muss der Mitspieler die Zählkarte an eine andere Landschaft anlegen (siehe auch S. 3 Zählkarten). Hat Ihr Mitspieler 5 oder mehr Stärkepunkte (oder gibt er 3 Sterne ab), wird das *Diebesversteck* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf die Ablage des Besitzers des *Diebesversteck*.) Hat Ihr Mitspieler bereits 5 oder mehr Stärkepunkte, können Sie das *Diebesversteck* nicht bauen.



Ortschaftsausbauten

(insg. 3 Karten)

Besondere Orte

(1 Karte)

Allmende (1): Die *Allmende* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Allmende* nicht betreffen.



Gebäude

(2 Karten)

Dorfschule (2): Sie dürfen nur 1 *Dorfschule* in Ihrem Fürstentum bauen. Haben Sie beim Bau der *Dorfschule* nur Platz für 1 Stern oder gar keinen Platz auf der *Volksstimmung*, verfallen diese bzw. dieser Stern(e). Haben Sie beim Ereignis *Handel* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt der Stern.



Aktionskarten

(insg. 9 Karten)

Armenspeisung (2): Wenn Sie kein Getreide abgeben können, können Sie die *Armenspeisung* nicht ausspielen. Haben Sie nur Platz für 1 Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt der 2. Stern. (Turnierspiel: Erhaltene Sterne können Sie auch auf beide *Volksstimmungen* verteilen, wenn Sie beide ausliegen haben.)



Bera, die Aufrührerin (1): Wenn Ihr Mitspieler weder Sterne noch Rohstoffe hat, können Sie *Bera* nicht ausspielen. Haben Sie gleich viele oder mehr Siegpunkte als Ihr Mitspieler, können Sie *Bera* nur ausspielen, wenn Ihr Mitspieler wenigstens 1 Stern hat. Wenn Sie keine Zählkarte *Volksstimmung* in Ihrem Fürstentum ausgelegt haben, können Sie *Bera* nicht ausspielen. (Diese Bedingung ist vor allem im Turnierspiel relevant, aber z. B. auch aufgrund der Funktion des *Stadtschlosses*.)



Hof-Astrologe (1): Wenn Sie weder den *Fürst* noch die *Fürstin* in Ihrem Fürstentum ausgelegt haben, können Sie den *Hof-Astrologen* nicht ausspielen. Das gewählte Ereignis gilt für beide Spieler.



Kunstwerke (4): Epos (1), Relief (1), Skulptur (1), Wasserspiel (1): Wenn Sie weder den *Fürst* noch die *Fürstin* in Ihrem Fürstentum ausgelegt haben, können Sie keines der *Kunstwerke* ausspielen. Wenn Sie keinen Platz auf der *Volksstimmung* für wenigstens 1 Stern haben, können Sie keines der *Kunstwerke* ausspielen. Haben Sie nur Platz für 1 Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt ggf. der 2. Stern. (Turnierspiel: Erhaltene Sterne können Sie auch auf beide *Volksstimmungen* verteilen, wenn Sie beide ausliegen haben.)



Wohlstand (1): Wenn Sie keine *Wasserversorgung* besitzen, können Sie den *Wohlstand* nicht ausspielen. Wenn Sie keine Siedlung haben, die Sie zur Stadt ausbauen können, können Sie den *Wohlstand* nicht ausspielen.



Stadtausbauten

(insg. 12 Karten)

Einheiten

(insg. 2 Karten)

Fürst (1): Sie dürfen nur 1 *Fürst* in Ihrem Fürstentum bauen. Wenn Sie die *Fürstin* gebaut haben, können sie den *Fürsten* nicht ausspielen. Der *Fürst* kann vom Mitspieler niemals direkt übernommen oder abgeworben werden. Der *Fürst* ist eine Bedingungs-einheit für einige Aktionskarten. Wenn Sie mit dem *Fürsten* ein *Kunstwerk* aus dem Ablagestapel holen, bleibt die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel unverändert. Die genommene Karte muss dem Mitspieler gezeigt werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Fürstin (1): Sie dürfen nur 1 *Fürstin* in Ihrem Fürstentum bauen. Wenn Sie den *Fürsten* gebaut haben, können sie die *Fürstin* nicht ausspielen. Die *Fürstin* kann vom Mitspieler niemals direkt übernommen oder abgeworben werden. Die *Fürstin* ist eine Bedingungs-einheit für einige Aktionskarten. Wenn Sie mit der *Fürstin* ein *Kunstwerk* aus dem Ablagestapel holen, bleibt die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel unverändert. Die genommene Karte muss dem Mitspieler gezeigt werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Gebäude

(insg. 10 Karten)

Bauhütte (2): Sie dürfen nur 1 *Bauhütte* in Ihrem Fürstentum bauen. Sterne (und Eulen) sind keine Rohstoffe und werden daher bei den für die *Bauhütte* relevanten Kosten nicht mitgezählt. Die *Bauhütte* vergünstigt ausschließlich den Bau von Gebäuden, andere Karten mit ähnlichen hohen Baukosten werden nicht verbilligt. Es ist möglich, die *Bauhütte* mit dem *Baukran* („Zeit des Fortschritts“) zu kombinieren. Entsprechende Stadtgebäude werden dann um 2 Rohstoffe vergünstigt.



Fürstenmonument (2): Sie dürfen das *Fürstenmonument* auch bauen, wenn Ihr Mitspieler keine Einheiten hat. Hat Ihr Mitspieler nur 1 Einheit, so erhalten Sie diese. Ihr Mitspieler darf keine Einheiten auswählen, die Sie nicht auf die Hand nehmen können (z. B. *Fürst* und *Fürstin*). Hat der Mitspieler nur solche Einheiten, erhalten Sie keine Einheit.



Hospital (2): Sie dürfen nur 1 *Hospital* in Ihrem Fürstentum bauen. Wenn Sie keine *Wasserversorgung* besitzen, können Sie das *Hospital* nicht bauen.



Stadtschloss (1): Sie dürfen nur 1 *Stadtschloss* in Ihrem Fürstentum bauen. Sie dürfen eine Einheit mit Bedingung auswählen. Duell der Fürsten und Turnierspiel: Die Karten *Medicus* („Zeit des Fortschritts“) und *Gudrun, Schrecken der Meere* („Zeit des Goldes“) haben mittlerweile Bedingungen und können mit dem *Stadtschloss* daher nicht ausgewählt werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Theater (1): Haben Sie beim Bau des *Theaters* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung*, verfällt dieser Stern.



Wasserversorgung (2): Sie dürfen nur 1 *Wasserversorgung* in Ihrem Fürstentum bauen. Die *Wasserversorgung* wirkt auf alle 4 der Stadt benachbarten Landschaften. Die *Wasserversorgung* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten.



Straßenergänzungen

(insg. 3 Karten)

Einheiten

(1 Karte)

Landsknechte (1): Wenn Sie keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) haben, können Sie die *Landsknechte* nicht bauen.



Gebäude

(insg. 2 Karten)

Marktfleck (1): Wenn Sie keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) haben, können Sie den **Marktfleck** nicht bauen.



Wanderbühne (1): Haben Sie beim Bau der **Wanderbühne** keinen Platz für den Stern auf der **Volksstimmung**, verfällt dieser Stern. Wenn Sie keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) haben, können Sie die **Wanderbühne** nicht bauen. Wenn Sie im weiteren Spielverlauf keine andere freie Straße mit wenigstens 1 Rohstoff auf einer angrenzenden Landschaft haben, können Sie die **Wanderbühne** nicht versetzen. Sie dürfen die **Wanderbühne** nicht in dem Zug versetzen, in dem Sie diese ausspielen.



Zählkarten

(2 Karten)

Volksstimmung (2): Im Themenspiel und im Duell erhält zu Spielbeginn jeder 1 Karte **Volksstimmung**. (Turnierspiel: Hier müssen Sie die **Volksstimmung** auf der Hand halten und auslegen, wenn Sie am Zug sind. Im Turnierspiel dürfen Sie auch beide Karten **Volksstimmung** auslegen.) Legen Sie die **Volksstimmung** über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigen Sie den Bauplatz an dieser Landschaft später, so können Sie die **Volksstimmung** jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen. Die **Volksstimmung** kann aber niemals abgerissen werden! (Siehe auch S. 3 „Zählkarten“ und S. 7 „Zeit des Wohlstands“.)



Danksagung

Klaus Teuber bedankt sich ganz herzlich bei Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren und Sebastian Rapp für die wieder sehr fruchtbare und schöne Zusammenarbeit bei der redaktionellen Bearbeitung dieser 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, Lars Kier, Benjamin und Guido Teuber für die vielen Tests mit den Redaktionsmitgliedern am Tisch und am PC.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Aufstand (2): Beachten Sie die Sonderregel für die Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels im Themenspiel zu Beginn der Partie und beim Zurücklegen der Karte in den Ereigniskarten-Stapel. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Besteuerung (2): Hat ein Spieler nur Platz für 1 Gold bzw. 1 Rohstoff, so erhält er nur diesen.



Impressum (Regelstand November 2012)
© 2012 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Autor: Klaus Teuber, klausteuber.de
Lizenz Catan GmbH, catan.com

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

Dein Fürstentum zum Mitnehmen!

„Die Fürsten von Catan“ jetzt auch für dein iPhone und iPad.



Erhältlich im
App Store