

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

**AUFSTIEG
& FALL**

**!!ACHTUNG!!
INOFFIZIELLES
THEMEN-SET**



www.DAS-LEINHAUS.de

Familie Ditt

Das Themenset „Aufstieg & Fall Catans“

Das zentrale Gebäude dieser Erweiterung ist die Wasserversorgung.

Das erweiterte Grundspiel

Voraussetzung:

Sie benötigen ein Basisspiel und dieses Themenset!

1. Aufbau

- Beide Spieler bauen ihr Fürstentum mit den Karten des Basisspieles, wie im Basisspiel beschrieben auf.
- Statt fünf werden aus den restlichen Karten des Basisspiels nur vier Stapel gebildet. Bevor die vier Ausbaustapel gebildet werden, müssen die Stadtausbau-Karten „Wasserversorgung“ aussortiert werden. Die Wasserversorgung-Karten werden in der Reihe der Kartenstapel zwischen den Spielern ausgelegt.
- Die Karten des Erweiterungssatzes (Ereigniskarten vorher aussortieren) werden gemischt, in zwei etwa gleich große Stapel aufgeteilt und in Verlängerung der Stapelreihe zwischen den Spielern ausgelegt.
- Die drei Ereigniskarten der Erweiterung bilden zusammen mit den Ereigniskarten des Basisspiels den Ereigniskartenstapel.

2. Spielverlauf

Bis auf wenige Ausnahmen gelten die Regeln des Basisspiels!

Die Regeländerungen:

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

- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion kann man einem Gegner also nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter und Flotten) entfernen.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen. Das Abreißen verursacht keine Kosten. 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 der Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in derselben Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.
- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an eine Bedingung geknüpft. So darf man beispielsweise erst dann eine Schafzucht errichten, wenn man zuvor eine Wasserversorgung gebaut hat. Sollte die Bedingungskarte (Wasserversorgung) aus dem Fürstentum entfernt werden müssen, braucht die mit der Bedingung verknüpfte Karte (beispielsweise Schafzucht) nicht entfernt werden.

Wasserversorgung

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau einer Wasserversorgung zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine Wasserversorgung von der Auslage und legt sie wie einen normalen Stadtausbau oberhalb oder unterhalb einer seiner Städte an.

Achtung: Jeder Spieler darf nur eine Wasserversorgung bauen!

Wird gegen die Wasserversorgung ein Feuerteufel gespielt, nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie wieder offen neben die Ausbaukarten zurück. Auch bei einem Abriss wird sie dorthin gelegt.

3. Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.

Das Turnierspiel

Für das Turnierspiel benötigt jeder Spieler ein Basis-spiel und mindestens eine Erweiterung. Es gelten die Regeln der alten Turnier-erweiterung: Es gibt keine gemeinsamen Ausbaustapel: Jeder Spieler stellt sich aus den Karten seines Basisspieles und beliebigen Erweiterungen 33 Karten zusammen, aus denen er vier persönliche Ausbaustapel bildet.

Die Karten im Detail

Gebietsausbauten



Brunnen (1x) **(Gebäude)**

Badhaus, Wasserversorgung, Therme, Ackerbau, Schafzucht und Forstwirtschaft kosten ein Lehm weniger.



Ackerbau (1x) **(Gebäude)**

Jeder Stadtausbau, dessen Kosten Getreide enthalten, kostet 1 Rohstoff Getreide weniger.
Bedingung: Wasserversorgung

Mit dem Ackerbau kostet eine Kirche z.B. nur noch 2 Erz, 1 Getreide und 1 Lehm.



Forstwirtschaft (1x) **(Gebäude)**

Jeder Stadtausbau, dessen Kosten Holz enthalten, kostet 1 Rohstoff Holz weniger.
Bedingung: Wasserversorgung.

Mit der Forstwirtschaft kostet eine Bibliothek z.B. nur noch 2 Erz, 1 Holz und 1 Lehm.



Schafzucht (1x) **(Gebäude)**

Jeder Stadtausbau, dessen Kosten Wolle enthalten, kostet 1 Rohstoff Wolle weniger.
Bedingung: Wasserversorgung

Mit der Schafzucht kostet ein Rathaus z.B. nur noch 2 Erz, 1 Wolle und 1 Lehm.



Räuberhöhle (1x) **(Gebäude)**

Wenn Ihr Gegner durch den Räuber Erz verliert, erhalten sie 1 Rohstoff Erz. Wenn Ihr Gegner durch den Räuber Wolle verliert, erhalten sie 1 Rohstoff Wolle.

Der Räuber kann Sie weiterhin überfallen, wobei die Rohstoffe, die Sie in diesem Zug durch die Räuberhöhle erhalten haben, nicht mitzählen.



Willibald der Wächter (1x)
(Rittereinheit)

Solange Willibald im Spiel ist, können keine Ritter mit einer Stärke von 1 gespielt werden, z.B. Siegfried Ohneland und Pippin der Kurze

Stärke: 1; Turnierpunkte: 1



Steg (1x)
(Gebäude)

Bauen Sie den Steg anstelle einer Straße. Sie dürfen eine Handelsflotte mit Ausnahme der großen Handelsflotte an den Steg legen (wo sonst eine Siedlung gebaut wird), wobei die Kosten der Flotte normal zu entrichten sind. Der Steg und die an ihm liegende Flotte begrenzen das Fürstentum; an dieser Seite können weder Straßen noch Siedlungen gebaut werden.

Stadtausbauten



Armenhaus (1x)
(Gebäude)

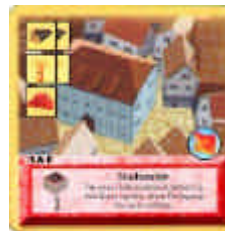
Wenn der Gegner durch den Ertragswurf mindestens 2 Rohstoffe mehr als Sie erhält, bekommen Sie einen beliebigen Rohstoff. Die Wirkung von



Ratskeller (1x)
(Gebäude)

Der Ratskeller wird auf einen freien Platz in einer gegnerischen Stadt gebaut. Ihr Gegenspieler darf am Ende jeder Runde nur eine Karte nachziehen und muss das Spiel ggf. mit weniger Karten fortsetzen.

Beispiel: der Spieler hat eine Bibliothek und darf vier Karten auf der Hand halten. Da er zwei Karten ausgespielt hat, besitzt er nur zwei Karten auf der Hand. Er zieht eine Karte nach und setzt das Spiel mit drei Karten fort. Falls er in der darauffolgenden Runde keine Karte spielt, kann er wieder eine Karte ziehen und erreicht so wieder seine vier Karten.
Bedingung: Rathaus



Stadtarchiv (1x)
(Gebäude)

Für 2 Goldstücke dürfen Sie eine Karte mit einer Bedingung spielen, die Sie nicht erfüllen. Die Kosten der Karte sind zusätzlich zu bezahlen. Das Stadtarchiv gilt für alle Karten, solange sich die Bedingung auf

das eigene Fürstentum bezieht.

Beispiel: Sie besitzen keine Wasserversorgung und möchten die Schafzucht bauen. Dann zahlen Sie 2 Gold für das Stadtarchiv, eine Wolle und ein Lehm für die Schafzucht und legen sie aus.



Stadtmauer (1x)
(Gebäude)

Für jeden Rohstoff, den Ihr Gegner von Ihnen erhält, muss er würfeln. Dazu nimmt er den Ereigniswürfel. Bei einem „?“ bekommt er den Rohstoff nicht. Spielt Ihr Gegner z.B. einen Händler muss er Ihnen einen Rohstoff geben, anschließend würfelt er zweimal; für jeden Rohstoff einmal. Würfelt er z.B. ein „?“ und ein „erfolgreiches Jahr“, bekommt er einen Rohstoff.



Therme (1x)
(Gebäude)

Beim Ereignis Seuche bekommen Sie 2 Rohstoffe. Sollten Sie keinen Schutz vor der Seuche haben, so verlieren Sie erst die Rohstoffe durch die Seuche, bevor Sie die Rohstoffe durch die Therme erhalten.

Bedingung: Wasserversorgung

Aktionskarten



Almosen (2x)

Für jeden Siegpunkt, den Ihr Gegner mehr als Sie hat, erhalten Sie einen beliebigen Rohstoff. Die Karte „Almosen“ darf nur gespielt werden, wenn Sie mindestens einen Rohstoff bekommen.



Flottenmanöver (1x)

Sie dürfen die Flotten in Ihrem Fürstentum verschieben.
Bedingung: eine Flotte. Beachten Sie die Ausbauregeln!.



Stadtplanung (2x)

Zeigen Sie Ihrem Gegner Ihre Handkarten. Nennen Sie eine Karte, die sie nicht auf Ihrer Hand haben. Sie kostet einen Rohstoff weniger, wenn sie an dem Platz gebaut wird, der bei der Stadtplanung dafür reserviert wird. Dazu wird die Stadtplanung auf einen freien Platz in einer eigenen Stadt gelegt (die Stadtplanung kann somit nur gespielt werden, wenn man eine Stadt besitzt). Dort darf nur die genannte Karte ausgelegt werden, eine andere Karte ist nicht gestattet. Die Stadtpla-

nung kann nicht entfernt oder vom Gegner durch ein Gebäude blockiert werden.

Wird die Karte auf der Stadtplanung entfernt (z.B. durch Bürgerkrieg oder Feuerteufel) verbleibt die Stadtplanung an ihrem Platz und behält ihre Wirkung bei.



Versorgungsengpass (1x)

Spielen Sie die Karte zu Beginn des Zuges Ihres Gegners (also noch bevor er einen Alchimisten spielt oder würfelt). Er darf in diesem Zug weder Ausbauten noch Einheiten auslegen.



Wasserabgrabung (2x)

Legen Sie die Wasserabgrabung auf eine doppelte Landschaft Ihres Gegners. Solange die Wasserabgrabung auf ihr liegt, können die in ihr enthaltenen Rohstoffe nicht genutzt werden und es werden auch keine weiteren Rohstoffe produziert. Sie sind auch bei Ereignissen wie dem „Raubüberfall“ und Aktionskarten wie z.B. dem Händler nicht vorhanden. Es können nicht gleichzeitig zwei Karten „Wasserabgrabung“ auf die zwei doppelten Landschaften gelegt werden.

Wenn ein erfolgreiches Jahr

gewürfelt wird, wird die Wasserabgrabung auf den Ablagestapel gelegt und die Rohstoffe können wieder produziert und benutzt werden.

Bedingung: Wasserversorgung



Günstige Winde (2x)

Jede Handelsflotte in Ihrem Fürstentum tauscht in diesem Zug zum Kurs 1:1. Dieser Kurs gilt auch für Flotten, die in diesem Zug gebaut wurden bzw. noch werden.

Bedingung: eine Handelsflotte



Ratgeber (2x)

Spielen Sie den Ratgeber nach dem Kartenziehen bzw. -tauschen. Danach müssen Sie noch einen Ausbau oder eine Einheit bauen. Vervollständigen Sie dann erneut ihre Kartenhand.



Wahrsagerin (2x)

Schauen sie sich die obersten 3 Karten des Ereignisstapels an (enthält er keine 3 Karten, nehmen Sie entsprechend weniger Karten). Wählen Sie ein Ereignis aus, das sofort stattfindet. Legen Sie die anderen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück.

Ereigniskarten



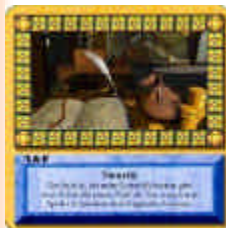
Feuersbrunst (1x)

Jeder Spieler nimmt eine Stadtausbaukarte mit Sieg- oder Handelspunkt(en) auf die Hand. Ein Spieler, der keinen entsprechenden Ausbau besitzt, wird von der Feuersbrunst verschont. Wenn Sie eine Feuerwache in Ihrem Fürstentum haben, ignorieren Sie die Feuersbrunst.



Raubbau (1x)

Jede Landschaft, deren Erträge beim Ertragswurf vervielfältigt würden, verliert einen Rohstoff, z.B. ein Ackerland neben der Getreidemühle oder ein Gebirge neben der Eisengießerei. Betroffen sind auch Landschaften neben dem Haus der Republik. Der Verlust geschieht immer, unabhängig vom aktuellen Ertragswurf.



Steuern (1x)

Jeder Spieler zahlt seine Rohstoffe. Der Spieler, der mehr Rohstoffe besitzt, verliert zwei Rohstoffe seiner Wahl. Besitzt er nur einen Rohstoff, so verliert er diesen. Haben beide Spieler gleich viele Rohstoffe, zahlt kein Spieler Steuern.

Steuern werden erst gezahlt, wenn beide Spieler mindestens 3 Siegpunkte haben.

Landschaften



Kolonie (1x)

Die Kolonie wird zwischen den Spielern ausgelegt. Der auslegende Spieler nennt einen Rohstoff außer Gold, den die Kolonie bei einem Ertragswurf von 2 produziert. Dazu wird die Kolonie auf das grüne Viereck gedreht. Der Rohstoff kann von jedem Spieler genutzt werden, der eine Flotte in seinem Fürstentum ausliegen hat. Er darf nur zum Bau von Einheiten und Ausbauten benutzt werden und nur, wenn der Spieler nicht genügend dieses Rohstoffes in seinen Landschaften besitzt. Der Rohstoff der Kolonie gehört zu keinem Spieler. So zählt er z.B. nicht für den Räuber mit und kann auch nicht mit dem Händler erhandelt werden.

Version 1.2

© 1999 Familie Ditt

<http://www.poeppekiste.de>

Texte und Motive überarbeitet von
Thomas Schmidt-Uhlig und Stephan Leinhäuser.

ACHTUNG!!

Diese Karten sind keine offiziellen Karten. Weder Klaus Teuber, noch Franz Vohwinkel noch Kosmos haben sie autorisiert.

Die Homepage www.das-leinhaus.de ist eine rein private Homepage. Hier bieten spielbegeisterte Siedler anderen spielbegeisterten Siedlern die Möglichkeit, das tolle Kartenspiel **Die Siedler von Catan** noch abwechslungsreicher zu gestalten.

Der Inhalt der Seiten ist ausschließlich für den privaten Zweck bestimmt und darf unter keinen Umständen kommerziell verwendet werden.

Im Interesse aller sollte sich jeder daran halten, denn bei Zuwiderhandlungen muss diese Seite gesperrt werden, weil die Verbreitung von neuen Siedlerkarten von offizieller Seite nur geduldet wird.

Wenn Sie diese Karten weitergeben, weisen Sie bitte ausdrücklich darauf hin, dass es keine offiziellen Erweiterungen sind, Klaus Teuber zeichnet sich in keiner Weise für diese Erweiterungen verantwortlich.

Wie wünschen Ihnen aber trotzdem viel Spaß mit den neuen Karten,

Auf unserer Homepage bieten wir neben diesem inoffiziellen Themenset noch viele weitere an, die alle eine unterschiedliche neue Spielidee beinhalten.

Die Seite wird ständig weiterentwickelt und es sammeln sich dort immer mehr Karten und Themensets an, die wir von anderen Siedlern zugeschickt bekommen.

Es lohnt sich also, immer mal wieder vorbeizuschauen, oder sogar den Newsletter zu abonnieren, der immer über Neuerungen per Email berichtet. Einfach eine leere Mail an Siedler-Karten-subscribe@egroups.com schicken und fertig.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß mit dem inoffiziellen Themenset von unserer Homepage www.das-leinhaus.de.

*Stephan Leinhäuser und
Thomas Schmidt-Uhlig*

