

DIE  
**SIEDLER**  
— VON CATAN —

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

**BISCHÖFE  
& FÜRSTEN**

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



Michael Kirmes

[www.DAS-LEINHAUS.de](http://www.DAS-LEINHAUS.de)

## Das Themenset „Bischöfe & Fürsten“

Da in diesem Set zum Großteil Schutzkarten gegen Karten aus anderen Sets sind, empfiehlt sich dieses Set für diejenigen, die schon alle Themensets haben und noch mehr Herausforderung suchen.

### Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 18 Siegpunkte erreicht hat.

- Karten mit der Bedingung Kirche dürfen auch mit einer Kathedrale gespielt werden!
- In den ersten beiden Runden wird das Würfelergebnis "Räuberüberfall" nicht ausgeführt.
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, wenn beide Spieler über mindestens 3 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben gleichzeitig mindestens 3 Siegpunkte), dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben sollte.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Flotten usw.) entwerfen.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu machen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der

Spieler muss die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine "abgerissene" Karte auf die Hand zu nehmen oder sie unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Karten dürfen erst ausgelegt werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt und (falls gefordert) entfernt wird, d.h. auf den Ablagestapel gelegt wird. Wenn diese Bedingungskarte aus dem Fürstentum entfernt wird, so muss die mit der Bedingung verknüpfte Karte natürlich nicht entfernt werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter denjenigen Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

### Kathedrale

Die Kathedralen (aus B&F und W&F) werden vor dem Spiel aussortiert und offen neben die Ausbaustapel gelegt. Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau einer Kathedrale zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine Kathedrale von der Auslage und legt sie wie einen normalen Stadtausbau oberhalb oder unterhalb einer seiner Städte an. Achtung: Jeder Spieler darf nur eine Kathedrale bauen!

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

## Die Karten im Detail

### Siedlungsausbauten



**Dorfkirche (1x)**  
(Gebäude, sakral)

Zwei Einheiten in der angrenzenden Siedlung oder Stadt sind vor dem Ereignis „Bürgerkrieg“ geschützt. Befinden sich dort mehr als zwei Einheiten, bestimmt Ihr Gegner, welche Einheit entfernt wird.



**Soldbüro (1x)**  
(Gebäude)

Schutzkarte gegen die Bestechung (P&I). Wenn Sie im Fürstentum mindestens zwei Rohstoffe Gold besitzen, dürfen Sie würfeln. Bei 3-6 verlieren Sie keinen Ritter. Bei 1 und 2 ist die Bestechung erfolgreich.



**Benno der Bettelmönch (1x)**  
(Einheit, einmalig, sakral)

Beim erfolgreichen Jahr erhalten Sie zusätzlich zu dem beliebigen Rohstoff, den Sie sich aussuchen können, einen Rohstoff Getreide oder Wolle. Benno zählt als Ritter, kann aber keine Stärkepunkte bekommen (durch Schmiede etc.). Auf Benno hat die Bestechung keine

Auswirkung.  
Bedingung: Kloster



**Chauvi von Edelmann (1x)**  
(Einheit, einmalig)

Wenn Sie diesen Ritter in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, sind alle ihre Ritter immun gegen Burgfräulein Imelda.  
Bedingung: Schloss



**Jaques der Templer (1x)**  
(Einheit, einmalig, sakral)

Gegen Zahlung von einem Rohstoff Gold wird er zum Bischof. Danach kommt Jaques wieder unter einen Ausbaustapel. Ansonsten ist Jaques ein normaler Ritter (für Bürgerkrieg, Imelda etc.).

### Stadtausbauten



**Adelsresidenz (1x)**  
(Gebäude)

Für alle sakralen **Stadtausbauten** entfällt im gesamten Fürstentum die Baubeschränkung. Sie können an eine Stadt auch noch ein fünftes oder sechstes Gebäude anbauen, sofern dieses ein sakrales Gebäude ist. Es dürfen allerdings keine sakralen Stadtausbauten an eine Siedlung gebaut werden.



**Domhütte (1x)**  
*(Gebäude, sakral)*

Sie müssen überschüssige Karten (vorhanden z.B. aufgrund des Feuerteufels) am Ende der Runde nicht ablegen. Wenn Sie die überschüssigen Karten allerdings ausgespielt haben, dürfen Sie keine neuen nachziehen.

Bedingung: Kirche oder Kathedrale



**Kathedrale (1x)**  
*(Gebäude, sakral)*

Alle Flotten und Ritter Ihres Fürstentums sind vor dem Ereignis „Bürgerkrieg“ geschützt. Karten mit der Bedingung Kirche können Sie auch spielen, wenn Sie die Kathedrale ausliegen haben.

Bedingung: Kloster

*Sollten Sie nicht im Besitz von W&F sein, müssen Sie die Kathedrale zweimal drucken.*



**Papststift (1x)**  
*(Gebäude, sakral)*

Jedesmal, wenn Ihr Gegner einen Zauberspruch oder eine (Zauber-) Aktionskarte gegen Sie einsetzt, erhalten Sie einen beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat.



**Rudolf der Reiche (1x)**  
*(Einheit, einmalig)*

Wenn Sie beim Auswürfeln der Erträge eine 6 würfeln, erhalten Sie einen Rohstoff Gold. Rudolf wirkt wie eine Goldflusslandschaft mit einer 6.



**Schloss (2x)**  
*(Gebäude)*

Alle Ihre sakralen Gebäude sind vor dem Ereignis „Fremde Machtergreifung“ geschützt.

### Aktionskarten



**Eilbote (2x)**

Diese Karte können Sie nur ausspielen, wenn Sie gerade Ihre Handkarten ergänzt (nicht getauscht) haben. Sie können dann sieben gezogene Karten noch in dieser Runde ausspielen. Sie erhalten somit eine „zweite Bau- und Aktionskartenphase“ nach dem Ergänzen der Karten. Allerdings dürfen Sie nicht handeln, Sie können nur mit den vorhandenen Rohstoffen bauen.



### **Ablasshandel (1x)**

Spielt Ihr Gegner eine Karte gegen Sie (Aktionskarten, aber auch Gebäude wie z.B. Gesandtschaft), dann erhalten Sie als Entschädigung von Ihm drei Rohstoffe nach seiner Wahl.



### **Betrügender Bauherr (2x)**

Spielen Sie diese Karte, wenn Ihr Gegner ein Gebäude baut. Sie erhalten dann die Rohstoffe, die er für das Gebäude bezahlt hat.



### **Bekehrung (1x)**

Wenn Sie diese Karte spielen, muss Ihr Gegner eine seiner Karten, die er in Ihrem Fürstentum ausliegen hat (z.B. Gesandtschaft, Raubritterburg), entfernen. Die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.  
Bedingung: Kathedrale



### **Kreuzigung (1x)**

Spielen Sie diese Karte, wenn Ihr Gegner eine Aktionskarte gegen einen Ihrer sakralen Gebietsausbauten (Gebäude und Ritter) spielt. Die Wirkung der Karte ist dann aufgehoben.



### **Botschafter (1x)**

Würfeln Sie gegen die Aktionskarte „Grenzkonflikt“ (R&H). Bei 1 verlieren Sie die Landschaft an Ihren Gegner, bei 2-5 werden nur die Rohstoffe getauscht, bei 6 passiert nichts.  
*Die Karte macht nur beim Spiel mit R&H Sinn.*



### **Kathedralenbau (1x)**

Sie dürfen gegen Zahlung von zwei beliebigen Rohstoffen eine Kirche zu einer Kathedrale aufwerten. Hierbei ersetzen Sie eine bereits ausliegende Kirche durch eine der beiden Kathedralen.



### **Kirchenschatz (1x)**

Sie erhalten für jeden **sakralen** Gebietsausbau (Gebäude und Einheiten) einen Rohstoff Gold.



### **Königsmord (1x)**

Spielen Sie diese Karte beim Ereignis „Fremde Machtergreifung“. Das Ereignis hat keine Auswirkungen auf Ihre Gebäude.





### **Pakt (2x)**

Drehen Sie Ihre Landschaften so hoch, dass Sie von allen sechs Rohstoffen mindestens genauso viele haben wie Ihr Gegner. Sollte das bei einem oder mehreren Rohstoffen nicht möglich sein, haben Sie Pech gehabt.



### **Patrouille (1x)**

Spielen Sie diese Karte gegen einen gegnerischen Spion. Er bewirkt nichts und kommt sofort auf den Ablagestapel.



### **Wanderprediger (1x)**

Spielen Sie diese Karte beim Ereignis „Bürgerkrieg“. Das Ereignis hat keine Auswirkungen auf Ihre Einheiten.

## **Zauberaktionskarten**

Die folgenden Karten machen nur Sinn, wenn mit dem Set „Zauberer & Drachen“ gespielt wird. Ansonsten können sie entfallen.



### **Dämon (1x)**

Legen Sie diese Karte, nachdem Sie zwei Zauberkräfte bezahlt haben, auf ein gegnerisches Gebäude. Sie können nun die Eigenschaften (nicht den Siegpunkt) des Gebäudes nutzen. Sie dürfen aber keine Karten ausspielen, die das Gebäude als Bedingung haben, außer Sie besitzen dieses Gebäude ebenfalls (z.B. Bibliothek). Der Dämon ist nur ein Jahr lang Ihr Diener, beim nächsten Jahreswechsel kommt er auf den Ablagestapel. Wenn der Gegner das Gebäude des Dämons abreißt, müssen Sie den Dämon zurück auf die Hand nehmen.  
Schutz vor dem Dämon: Exorzist



### **Exorzist (1x)**

Schutzkarte gegen den Dämon und den Poltergeist. Sie können diese Karte auch ausspielen, wenn der Dämon oder der Poltergeist schon länger in Ihrem Fürstentum ausliegt, Sie diese Karte aber erst später gezogen

haben. Dämon oder Poltergeist kommen nach dem Ausspielen der Karte auf den Ablagestapel.



**Poltergeist (1x)**

Legen Sie diese Karte auf einen gegnerischen Verdoppler (Eisengießerei, Sägewerk etc.). Die dazugehörigen Landschaften verlieren einen Rohstoff, anstatt zwei zu bekommen, wenn Ihre Zahl gewürfelt wird.

Schutz: Feuerteufel gegen eigenen Verdoppler spielen (Verdoppler auf die Hand, Poltergeist unter Ausbaukartenstapel) oder Exorzist (Poltergeist auf Ablagestapel).

**Zentralkarten**



**Bistum (1x)  
(Stadt)**

Wenn diese Karte aus dem Stadtkartenstapel gezogen wird, muss sie genommen werden. Im Bistum dürfen nur sakrale Gebäude (z.B. Kirche, Bischofssitz etc.) gebaut werden. Diese kosten dafür einen Rohstoff weniger. Durch eine Mission kann ein weiterer Rohstoff gespart werden. Eine Adelsresidenz kann den Bauplatz für die sakralen Gebäude erweitern. Das Bistum zählt als Stadt (für

Großer Bürgermeister, Seuche). Es kann zur Metropole ausgebaut werden, allerdings dürfen auch an die Landschaften nur sakrale Einheiten (Jaques und Benno) angelegt werden. Das Bistum muss auf die Siedlung mit den wenigsten nicht sakralen Ausbauten gelegt werden.

**Ereigniskarten**



**Guter Umsatz (1x)**

Wenn Sie die Spielfigur Mühle besitzen, erhalten Sie sofort zwei Goldrohstoffe.



**Hoher Besuch (1x)**

Sie dürfen ein zweites Mal Erträge würfeln - und beide gelten.



**Baukunst (1x)**

Wenn Sie in dieser Runde ein Gebäude bauen, das vier oder mehr Rohstoffe kostet, erhalten Sie zwei Rohstoffe des Preises erlassen. Welche zwei Rohstoffe das sind, entscheiden Sie. Das Ereignis Baukunst gilt eine

Runde lang, d.h. für beide Spieler genau einmal. Muss der zweite Spieler ebenfalls eine Ereigniskarte aufdecken, gilt diese zusätzlich.



#### **Fremde Machtergreifung (2x)**

Jeder Spieler verliert ein sakrales Gebäude. Der Gegner bestimmt, welches Gebäude das ist.

Schutz: Schloss oder Königsmord



#### **Rat der Weisen (1x)**

Wenn Sie Ihre Handkarten ergänzen (nicht tauschen!), können Sie sich kostenlos Karten aus dem Stapel aussuchen!

Das Ereignis Rat der Weisen gilt eine Runde lang, d.h. für beide Spieler genau einmal. Muss der zweite Spieler ebenfalls eine Ereigniskarte aufdecken, gilt diese zusätzlich.



#### **Übermacht (1x)**

Wer die meisten Ritter besitzt, erhält vom Gegner zwei Rohstoffe. Der Gegner kann bestimmen, welche Rohstoffe das sind.



#### **Überseehandel (1x)**

Wer die Spielfigur Mühle besitzt, kann die Rohstoffe seiner Flotten in dieser Runde 1:1 tauschen.

Das Ereignis Überseehandel gilt eine Runde lang, d.h. für beide Spieler genau einmal. Muss der zweite Spieler ebenfalls eine Ereigniskarte aufdecken, gilt diese zusätzlich.

### **Urheber der Karten**

Ein herzliches Dankeschön geht an die folgenden Personen, deren Ideen in *Bischöfe & Fürsten* Verwendung fanden:

Andreas Hett: Adelsresidenz

Wolfram Henning: Chauvi von Edelmann, Botschafter, Dämon, Exorzist, Poltergeist, Hoher Besuch

Godwin Solcher: Pakt

Björn Weng: Baukunst, Guter Umsatz, Rat der Weisen, Übermacht, Überseehandel

Version 1.1  
©2000 Michael Kirmes  
[michael@mkirmes.de](mailto:michael@mkirmes.de)



## ACHTUNG!!

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

Die Homepage [www.das-leinhaus.de](http://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](mailto: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](http://www.das-leinhaus.de).

*Stephan Leinhäuser und  
Thomas Schmidt-Uhlig*

