

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

HANDWERK & GEWERBE



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

Michael Kirmes

www.DAS-LEINHAUS.de

Das Themenset „Handwerk & Gewerbe“

Es gibt in Catan zwar eine Menge Handwerksstätten, wie Schmiede, Getreidemühle, Sägewerk usw., aber keine dazugehörigen Handwerker. Zwar gab es ein paar Berufe auf den Aktionskarten, wie z. B. Alchimist oder Pfandleiher, aber ich finde, ein Beruf ist keine Aktion. Also schuf ich einen neuen Einheitstyp, die Handwerker.

Benötigtes Material

Eigentlich braucht man für dieses Set nur das Grundspiel. Ein paar Karten bauen zwar auf Z&D auf, aber die kann man ja auch weglassen. Allerdings ist es sinnvoller, mit mehreren Themensets zu spielen, da sonst die Handwerker den ganzen Kartenstapel blockieren. Auch ist es besser, vorher vielleicht 6-8 Handwerker blind zu ziehen und nur mit diesen zu spielen. Dann ist der Überraschungseffekt größer und die Handwerker treten nicht so sehr in den Vordergrund.

Allgemeine Regeln

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

- Karten mit der Bedingung Kirche dürfen auch mit einer Kathedrale gespielt werden!
- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis "Räuberüberfall" nicht ausgeführt.
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, wenn beide Spie-

ler 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.

So funktionieren die Handwerker

- Ein Handwerker hat zwei Preise. Der obere Preis (rot) ist der einmalige Kauf- oder Aufstellpreis. Ihn bezahlt man, wenn man den Handwerker im Fürstentum aufstellt. Der untere Preis (gelb) gibt die Aktivierungskosten an. Sie bezahlt man, um die Wirkung der Karte einmalig oder öfter pro Runde zu nutzen.
- Man kann die Handwerker nur einmal pro Runde aktivieren, aber nicht in der Runde, in der man sie aufgestellt hat.
- Handwerker können an Städte und an Siedlungen angelegt werden, an Siedlungen allerdings nur, wenn im Fürstentum eine Stadt vorhanden ist! Irgendwo wollen die Handwerker ja auch arbeiten!
- Der Bürgerkrieg und auch der normale Krieg aus K&F haben keine Auswirkungen auf die Handwerker.

Ich versuche die Handwerker nun noch mal am Beispiel von Arnhold dem Tischler zu erklären. Der Tischler ist ein einfacher Tauschspezialist, d.h., dass man mit ihm nach Zahlung des Goldrohstoffes für die Aktivierung eine Runde lang so oft man will Holz 1:1 tauschen kann.

1. Ich bezahle zunächst ein Holz, um Arnhold im Fürstentum auszulegen.
2. Nun muss ich mindestens eine Runde warten, bis ich ihn „aktivieren“ kann.
3. In der nächsten Runde bezahle ich ein Gold und kann diese ganze Runde lang Holz 1:1 tauschen.

4. Also tausche ich nun ein Holz gegen ein Lehm. Bis jetzt habe ich noch keinen großen Vorteil im Vergleich zu einer normalen Holzflotte, da ich zum einen eine Stadt besitzen musste, um Arnhold auszulegen, und zum zweiten habe ich jetzt für mein Lehm trotzdem 2 Rohstoffe bezahlt, wenn auch verschiedene.
5. Doch nun tausche ich mein zweites Holz gegen ein Erz. Jetzt wird der Vorteil klar: Ich kann all mein Holz tauschen und bekomme dafür doppelt so viele Rohstoffe wie mit einer Holzflotte, muss zusätzlich nur ein Gold bezahlen.

Variante von Trillian

Man nimmt alle Karten und legt diese auf einen Extrastapel. Von diesem kann man nur Karten nehmen, wenn man 3 Rohstoffe bezahlt hat. Dieser Preis kann durch nichts reduziert werden (Rathaus, Halle des Volkes). Dafür muss man keine Aktivierungskosten mehr zahlen.

Die Karten im Detail

Handwerker



**Ali der Karawanenführer
(1x)**

Nennen Sie einen Rohstoff. Von diesem Rohstoff muss Ihr Gegner Ihnen alle geben, die er besitzt. Diese Karte hat keine richtigen Aktivierungskosten, dafür erhält Ihr Gegner Ali, wenn sie die Rohstoffe erhalten haben.

**Aniela die Weberin (1x)**

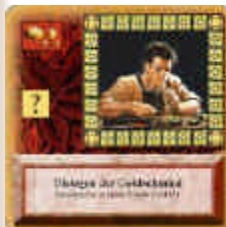
Sie dürfen in dieser Runde Wolle zum Kurs von 1:1 tauschen.

**Arnhold der Tischler (1x)**

Sie dürfen in dieser Runde Holz zum Kurs von 1:1 tauschen.

**Delfons der Goldmacher (1x)**

Würfeln Sie nach Zahlung der Aktivierungskosten! Bei 1-3 dürfen Sie alle Ihre Goldflusslandschaften auf 3 Rohstoffe hochdrehen, bei 4-6 jedoch verlieren Sie alle Goldrohstoffe. Sie können Delfons auch aktivieren, wenn das eine Aktivierungsgold Ihr letztes Gold ist. Bei 4-6 verlieren Sie dann nichts.

**Dietegen der Goldschmied (1x)**

Zahlen Sie einen beliebigen Rohstoff zur Aktivierung! Sie dürfen dann die ganze Runde lang Gold zum Kurs von 1:1 tauschen.

**Ebergard der Silberschmied (1x)**

Beim Aufstellen eines Ritters werden Ihnen die Erzkosten erlassen. Denn nun müssen Ihre Ritter Ihre Rüstungen und Schwerter nicht mehr selber schmieden, brauchen also auch kein Material mehr dazu.

**Trudbert der Tuchfärber (1x)**

Beim Aufstellen eines Ritters werden Ihnen die Wollkosten erlassen. Wie bei Ebergard brauchen sich die Ritter Ihre Kleidung nicht mehr selbst färben. Sie dürfen nicht Trudbert und Ebergard in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.

**Friedewart der Müller (1x)**

Sie dürfen in dieser Runde Getreide zum Kurs von 1:1 tauschen.

**Hartlef der Weise (1x)**

Legen Sie bis zu 3 Handkarten ab. Nehmen Sie nun für jede der Handkarten 3 neue Karten von einem Stapel und suchen Sie sich aus diesen eine aus, die Sie dann behalten.

**Godebert der Töpfer (1x)**

Sie dürfen in dieser Runde Ziegel zum Kurs von 1:1 tauschen.

**Cecco der Schreiberling (1x)**

Sie dürfen sofort eine zusätzliche Karte von einem der Ausbaustapel auf die Hand nehmen. Gegen Abgabe von Rohstoffen darf die Karte auch ausgesucht werden. Das Rathaus und die Halle des Volkes können wie üblich eingesetzt werden. Am Ende der Runde erlaubte Handkartenzahl beachten.

**Haldor der Kutscher (1x)**

Sie dürfen Landeinheiten in Ihrem Fürstentum verschieben. Ausbauregeln beachten!

**Hedwig die blinde Seherin (1x)**

Sie dürfen sich entweder das Ergebnis des Ereignis- oder das des Wetterwürfels aussuchen. Natürlich müssen Sie die Aktivierungskosten vor dem Würfelwurf zahlen.

**László der Beutejäger (1x)**

Klaunen Sie ihrem Gegner einen Rohstoff Ihrer Wahl.

**Markwart der Korbmacher (1x)**

Sie dürfen Ihre Rohstoffe zwischen gleichen Landschaften vertauschen.

**Norfried der Kontrolleur (1x)**

Sehen Sie sich die Karten Ihres Gegners an.

Diese Karte hat einen negativen Handelspunkt, d.h., sie bekommen einen Handelspunkt abgezogen. Haben Sie keinen Handelspunkt und Ihr Gegner auch nicht, erhält er die Mühle auch dann nicht, wenn sie einen oder mehrere negative Handelspunkte im Fürstentum haben.

**Odilie die Kauffrau (1x)**

Wenn Sie die Aktivierungskosten bezahlen, bekommen Sie einen zusätzlichen Handelspunkt für eine Runde. Die Aktivierungskosten können immer bezahlt werden, wenn man Sie

braucht, also z. B. um einen Handelsvorteil auszugleichen.



Olrik der Bekehrer (1x)

Sie dürfen die Zauberkraft eines gegnerischen Zauberers auf Null drehen. Olrik besitzt eine negative Zauberkraft. Wenn Sie nur eine Einheit Zauberkraft haben, besitzen Sie, wenn Sie Olrik ausliegen haben, trotzdem keine, weil diese durch ihn wieder abgezogen wird. Sie müssen also mindestens 2 Einheiten Zauberkraft haben, um eine Zauberkraft zu besitzen. Ist allerdings länger als eine Runde keine Zauberkraft vorhanden, kommt Olrik unter einen Stapel.



Sontje der Schmied (1x)

Sie dürfen in dieser Runde Erz zum Kurs von 1:1 tauschen.



Alfana die Schlachterin (1x)

Eine Schlachterin oder ein Bäcker versorgen die Bevölkerung (in diesem Fall: die Ritter und Handwerker) mit Nahrung und sorgen somit auch für mehr Bevölkerung. Sie dürfen also eine weitere Landeinheit (keine

Flotten, auch keine Kriegseinheiten) an eine Ihrer Siedlungen oder Städte bauen. Eine Stadt darf dann aber höchstens 6 Ausbauten haben (Ausnahme: Metropole), eine Siedlung 3.



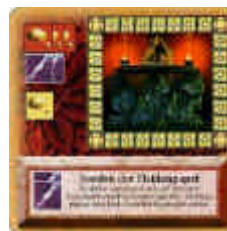
Viviano der Steuermann (1x)

Der Tauschkurs zweier beliebiger Flotten wird für diese Runde auf 1:1 verbessert.



Martial der Wachmann (1x)

Beim Ereignis „Räuber“ dürfen sie entscheiden, ob entweder Erz oder Wolle vor dem Räuber geschützt sein sollen.



Sordon der Heidenpapst (1x)

Nach Zahlung der Aktivierungskosten stehen Ihnen zwei weitere Einheiten Zauberkraft zur Verfügung, die in der Runde beide verbraucht werden müssen, wenn auch nicht auf einmal. So ist es z. B. möglich, eine Einheit Zauberkraft zur Bezahlung der negativen Zauberkraft von Olrik zu benutzen und die andere z. B. für eine Hexe. Eine Übertragung der Zauberkraft auf einen Zauberer

ist nicht möglich.



Lamprecht der Bäcker (1x)

Er hat die selbe Funktion wie Alfana die Schlachterin. Jeder darf nur entweder Alfana oder Lamprecht auslegen.

Vielen Dank an die SvC-Karten-Erfinder-Gruppe, deren in vielen Emails diskutierten gemeinsamen Ideen in folgenden Karten Verwendung fanden:

Lamprecht der Bäcker, Alfana die Schlachterin, Aufstand der Handwerker, Gilde der Handwerker.

Stadtausbauten



Gilde der Handwerker (2x)

Alle Ihre Handwerker sind von dem Ereignis „Aufstand der Handwerker“ nicht betroffen.

Ereigniskarten



Aufstand der Handwerker (2x)

Alle Handwerker werden um 90° gedreht. Sie können die Funktion der Handwerker nun nicht nutzen, bis Sie für jeden Handwerker das Doppelte seiner Aktivierungskosten gezahlt haben. Danach können Sie ihn in der nächsten Runde wieder aktivieren und seine Funktion nutzen.

Schutz: Gilde der Handwerker

Version 1.1
©2000 Michael Kirmes
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 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*

