

DIE  
**SIEDLER**  
— VON CATAN —

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

**KRIEG  
& FRIEDEN**



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

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

Stephan Leinhäuser  
Thomas Schmidt-Uhlig

## Das Themenset „Krieg & Frieden“

Obwohl Klaus Teuber Catan ja bewusst friedlich konzipiert hat, reizte mich doch die Idee, dass in Catan Krieg ausbrechen könnte. Im Kriegsfall müssten dann natürlich andere Regeln gelten, da ja ein außergewöhnlicher Zustand herrscht. Mit dem Themenset „Krieg & Frieden“ besteht nun ständig die Möglichkeit, dass es zum Kriegsausbruch zwischen den beiden Fürstentümern kommt. *Stephan*

### Regeln

Man spielt mit allen Karten des Basissets plus bis zu zwei Themensets plus Krieg & Frieden. Man sortiert die den Sets entsprechenden Zentralen Karten (in diesem Fall: Waffenschmiede und Triumphbogen) heraus und mischt den Rest gründlich durch. Dann verteilt man die Karten auf sechs etwa gleichgroße Stapel. Nach der normalen Themenset-Regel wird hier nicht gespielt (was ich übrigens auch für alle anderen Themensets empfehlen kann).

*Vorbereitung:* Man malt das eine grüne Fragezeichen mit einem wasserfesten Stift schwarz an. Für normale Spiele ist es dann immernoch ein normales Fragezeichen, für K&F bedeutet es Kriegsausbruch.

Zunächst wird ganz normal gespielt, es herrscht Frieden. Sobald beide Spieler 3 Siegpunkte haben, gilt das schwarze Fragezeichen als Kriegsausbruch, d.h. die erste Schlacht findet statt, und es gelten die Kriegsregeln. Endet der Krieg, gelten wieder die üblichen Catan-Regeln - bis zum nächsten Kriegsausbruch (schwarzes Fragezeichen).

#### 1. Kriegsregeln

- Bei Kriegsausbruch findet sofort eine **Schlacht** statt.

- Der Ereigniswürfel wird für die Dauer des Krieges aus dem Spiel genommen. Stattdessen muss mit dem normalen Ertragswürfel und dem neuen **Kriegswürfel** gewürfelt werden.
- Alle Handelsflotten verlieren ihre Handelsmöglichkeit und werden für Kriegszwecke umgerüstet. Sie sind von jetzt an Kriegsflotten, deren Stärke ihren Handelspunkten entspricht (normal also 1, mit Hafen 2, etc.).
- Kaperflotten (R&H bzw. W&F) haben während eines Krieges 1 Stärkepunkt (mit Kriegshafen 2).
- Die Spielsteine „*Größte Handelsmacht*“ und „*Größte Rittermacht*“ sind im Krieg keinen Siegpunkt wert. Sie können natürlich trotzdem den Besitzer wechseln und haben wie bisher Einfluss auf verschiedene Ereignis- und Aktionskarten. Die zu berücksichtigenden Handels- und Stärkepunkte sind die, die auch im Frieden gelten würden.
- Gelbe Aktionskarten mit der Bedingung „*Frieden*“ dürfen nur im Frieden gespielt werden, die mit der Bedingung „*Krieg*“ oder „*Schlacht*“ nur im Krieg oder während einer Schlacht.

#### 2. Kriegswürfel

Auf dem Kriegswürfel befinden sich andere Ereignisse als auf dem normalen Ereigniswürfel:



**Waffenstillstand:** Es passiert nichts. Sie dürfen keine Angriffskarte (z.B. Aktionskarten oder Kriegseinheiten) ausspielen.



**Schlacht:** Es findet sofort eine Schlacht statt.



**Seeschlacht:** Es findet eine Schlacht statt, jedoch dürfen nur die Punkte von Flotten und Häfen gezählt werden (Aktionskarten,

wie „*Verbündete*“ dürfen benutzt werden).



**Landschlacht:** Es findet eine Schlacht statt. Die Punkte von Flotten werden nicht mitgezählt.



**Kriegsende:** Die Würfel werden wieder getauscht, ab sofort herrscht wieder Frieden. Wer die meisten Schlachten gewonnen hat gewinnt den Krieg. Er bekommt seinen Triumphbogen bzw. darf ihn um einen Siegpunkt weiter drehen. Bei Gleichstand gewinnt keiner.



**Fragezeichen:** Ganz normales grünes Fragezeichen: Ziehen Sie eine Ereigniskarte.

### 3. Schlacht

Bei Kriegsausbruch und wenn im Verlauf des Krieges eine Schlacht gewürfelt wird, würfeln beide Spieler mit dem Ertragswürfel und zählen zu den Würfelaugen ihre *sämtlichen* Stärkepunkte (**Achtung:** Bei einigen Karten ist die „*Friedensstärke*“ nicht gleich der „*Kriegsstärke*“; Flotten nicht vergessen). Das Ergebnis ist die Schlachtstärke. Der Spieler mit der höheren Schlachtstärke gewinnt die Schlacht.

Würfelt ein Spieler bei der Bestimmung der Stärkepunkte eine 1, gelingt es ihm, einen Ritter des Gegners zu töten, bzw. eine Flotte zu versenken. Sind keine Ritter oder Flotten (mehr) vorhanden, muss anderes Kriegsmaterial (Drachen, Kriegseinheiten, Kanonen, Bauernheer, Söldnerheer, etc. zerstört werden. Der Gegner muss dann die von Ihnen bestimmte Karte wieder auf die Hand nehmen. Die Schlacht geht danach ganz normal weiter.

Bei einer **Seeschlacht** werden nur die Stärkepunkte der Flotten zu den Würfelaugen hinzugezählt. Häfen

haben trotzdem ihre verstärkende Wirkung. Bei einer 1 darf nur eine Flotte versenkt werden.

Bei einer **Landschlacht** werden die Stärkepunkte der Flotten nicht mitgezählt. Bei einer 1 darf keine Flotte versenkt werden.

Gewonnen hat derjenige, der als Erster **15 Siegpunkte** (oder mehr, je nach Absprache) erreicht hat und an der Reihe ist. Wir spielen immer so, dass man mindestens zwei Siegpunkte mehr haben muss als der Gegner, das macht den Schluss bei knappen Spielen noch interessanter und spannender...

## Die Karten im Detail

### Gebietsausbauten



#### **Befestigter Posten (2x)** *(Gebäude)*

Die Karte wird auf einer Straße platziert. An den beiden Landschaften, die oben und unten angrenzen, darf je ein Ritter, eine Kanone oder eine Kriegseinheit gebaut werden. Wenn der Posten vernichtet wird (z.B. durch einen Feuerteufel), dürfen die bereits ausgelegten Einheiten liegen bleiben. Falls auch sie vernichtet werden, dürfen sie aber nicht wieder erneuert werden.



#### **Verlies (1x)** *(Gebäude)*

Wenn Sie in einer Schlacht eine 1 würfeln, dürfen Sie einen Ritter des Gegners, anstatt ihn zu vernichten, unter die Verlies-Karte legen. Sie haben einen Kriegsgefangenen gemacht. Im Frieden kann Ihr Gegner den Ritter wieder freikaufen und ihn dann erneut bauen. Für das Freikaufen bezahlt er Ihnen einen Rohstoff Gold Lösegeld. Im Verlies können Sie beliebig viele Ritter und Drachen gefangen halten (keine Flotten und Kriegsein-

heiten). Sie können die Ritter nicht selber bauen. Will Ihr Gegner (im Frieden) Ritter zurückkaufen, müssen Sie ihm die Karten wieder auf die Hand geben.



#### **Söldnerheer (2x)** *(Einheit)*

Jeder Spieler darf nur ein Söldnerheer bauen. Für einen Rohstoff Gold kann man pro Runde die Stärke um 1 bis auf maximal 4 Stärkepunkte erhöhen. Das Söldnerheer kann durch einen Schwarzen Ritter vernichtet und mit einer Kräutерhexe verteidigt werden. Burg, Schmiede, Bürgerkrieg, etc. haben keine Auswirkungen auf das Söldnerheer. Im Kriegsfall verdoppeln sich die Stärkepunkte.



#### **Kriegsflotte (3x)** *(Einheit)*

Die Kriegsflotte ist eine Mischung aus Flotte und Ritter, d.h. sie genießt einige Vor- und Nachteile einer Flotte und eines Ritters. Sie ist nicht einmalig (für Turnierspieler). Außerdem ermöglicht jede Flotte einmalig beim Ausspielen das Versetzen eines Ritters oder einer Kriegseinheit innerhalb des Fürstentums.

*Folgende Karten wirken auf die Flotte:* Schwarzer Ritter, Kräuterhexe, Bürgerkrieg, Schmiede, Kirche, Kaperflotte, Metrople, Werft, Flottenmanöver, Kriegshafen

*Folgende nicht:* Burg, Turnierplatz, Imelda, Bordell, Bestechung, Gestüt



**Feldherr (1x) (Einheit)**

Im Kriegsfall dürfen Sie, wenn Sie Ihre Schlachtstärke auswürfeln, ein zweites Mal würfeln. Allerdings zählt in diesem Fall der zweite Wurf, Sie sollten es sich also genau überlegen.

**Stadtausbauten**



**Triumphbogen (2x) (Gebäude)**

Der Triumphbogen liegt jederzeit offen, jeder Spieler darf nur einen bauen. Wenn Sie das erste Mal einen Krieg gewonnen haben, dürfen Sie einen der Triumphbögen in Ihrem Fürstentum auslegen (wenn Sie Platz haben). Bei jedem folgenden Sieg drehen Sie die Karte um einen Siegpunkt weiter. Der Triumphbogen ist immun gegen den Feuerteufel und Ähnliches, er kann höchstens durch ein Trojanisches Pferd um einen Siegpunkt erniedrigt werden.



**Waffenschmiede (2x) (Gebäude)**

Die Waffenschmiede liegt ebenfalls jederzeit offen, jeder Spieler darf nur eine bauen. Die Waffenschmiede ist Voraussetzung für alle Kriegseinheiten, das Trojanische Pferd und einige Aktionskarten. Außerdem darf man mit einer Waffenschmiede auch ohne Universität eine Kanone bauen, die allerdings immer 1 Erz und 1 Holz kostet, auch im Kriegsfall. Die Kanone gilt ebenfalls als Kriegseinheit.



**Kriegshafen (1x) (Gebäude)**

Im Kriegsfall verdoppeln alle Flotten ihre Stärkepunkte. Dabei wird der Kriegshafen vor allen anderen Karten angewandt.

Beispiel:

Holzhandelsflotte (1) + Hafen (+1) + Kriegshafen (x2) ergibt nicht  $(1+1) \times 2 = 4$ , sondern  $1 \times 2 + 1 = 3$ .

*Eine Auflistung der Punkte findet sich am Ende der Anleitung.*



### **Kastell (2x) (Gebäude)**

Das Kastell bietet Schutz vor dem Ereignis „Feindlicher Angriff“. Außerdem schützt es in der Stadt, in der es gebaut wurde, vor den Auswirkungen der Kriegseinheiten.



### **Trojanisches Pferd (1x) (Spezielle Einheit)**

Legen Sie diese Karte in einer Stadt (oder auf einem Einheitenplatz einer Metropole) Ihres Gegners aus. Sie blockiert einen Bauplatz. Wenn Sie zusätzlich einen beliebigen Ritter opfern, können Sie den gegnerischen Triumphbogen um einen Siegpunkt zurückdrehen (bzw. entfernen, wenn er erst einen Siegpunkt anzeigt). Danach wird das Trojanische Pferd allerdings auf den Ablagestapel gelegt. Das Trojanische Pferd gilt nicht als Gebäude und kann also beispielsweise vom Spion geklaut werden, es kann aber trotzdem durch einen Feuerteufel beseitigt werden (unter einen Stapel schieben).

Das Trojanische Pferd kann nur während eines Krieges gebaut werden (für 2 Holz) und hat als Bedingung die Waffenschmiede.

## **Aktionskarten**



### **Belagerung (2x)**

Das Spielen dieser Aktionskarte kostet 1 Rohstoff Holz.

Legen Sie diese Karte auf eine gegnerische Siedlung oder Stadt (keine Metropole), die dann samt ihrer Ausbauten solange blockiert ist, bis eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Es herrscht wieder Frieden
- Ihr Gegner gewinnt eine Schlacht
- Es wird Waffenstillstand gewürfelt

Alle Funktionen der Ausbauten können bis dahin nicht genutzt werden, Ritter und Flotten können von dort nicht wegbewegt werden, zudem zählen die Siegpunkte nicht.

Diese Karte darf nur im Krieg gespielt werden. Außerdem müssen Sie in Besitz von mindestens einer Kriegseinheit sein.



### **Nächtlicher Ausfall (2x)**

Wählen Sie 3 Siedlungsausbauten (Gebäude) Ihres Gegners aus. Eines davon muss er zurück auf die Hand nehmen.

Bedingung: Waffenschmiede, Krieg



### Verbündete (2x)

Bei einer (beliebigen) Schlacht dürfen Sie zusätzlich noch einmal würfeln (auch nachdem der Gegner schon gewürfelt hat). Die Augenzahl zählt dann mit zur Schlachtstärke.

Diese Karte dürfen Sie nur im Falle einer Schlacht spielen.



### Überschungsangriff (2x)

Im Falle einer Schlacht dürfen Sie ein zweites Mal würfeln und sich dann eins der Ergebnisse aussuchen.

Bedingung: Schlacht



### Brückenbesetzung (2x)

Legen Sie diese Karte auf eine Straße des Gegners. Das Fürstentum des Gegners ist jetzt geteilt, d.h. der Gegner hat quasi zwei verschiedene Fürstentümer mit unterschiedlichen Fähigkeiten: Eine Wasserversorgung z.B. gilt nur in der Hälfte, in der sie gebaut wurde, auch Rohstoffe dürfen nicht über die Grenze gehen. Will Ihr Gegner also eine Straße bauen, muß er dies mit Rohstoffen aus der entsprechenden Hälfte machen. Bei Aktions- und Ereigniskarten muß er sich für eine Hälfte entscheiden (z.B. *Er-*

*tragreiches Jahr, Dreifelderwirtschaft*). Bei Schlachten kann er nur eine Hälfte einsetzen (allerdings ggf. auch nur aus dieser Ritter oder Flotten verlieren. Diese Karte bleibt solange liegen, bis wieder Frieden herrscht, oder Ihr Gegner eine Schlacht gewinnt.

Bedingung: Krieg



### Ritterschlag (2x)

Da Sie einen Knappen wegen seiner Tapferkeit auf dem Schlachtfeld zum Ritter schlagen, kostet er nicht den vollen Preis. Ein beliebiger Ritter ist einen beliebigen Rohstoff billiger.

Nur im Krieg auszuspielen, es muss nicht unbedingt eine Schlacht geführt werden.



### Unterhändler (1x)

Sielen Sie diese Karte, wenn eine beliebige Schlacht ansteht. Der Konflikt wird auf diplomatische Weise gelöst, d.h. es findet keine Schlacht statt (natürlich gibt es dann auch keinen Sieger).



### Friedensvertrag (1x)

Das nächste Ereignis "Kriegsausbruch" wird ignoriert. Diese Karte darf nur bei Frieden gespielt werden. Sie bleibt solange neben dem Ereignisstapel liegen, bis ein schwarzes Fragezeichen gewürfelt wird.



### Zweikampf (2x)

Wählen Sie einen eigenen und einen gegnerischen Ritter aus. Dann würfeln Sie und Ihr Gegner jeweils einmal und addieren die Würfelaußen zu den Turnierpunkten (rot) des Ritters. Wer dann mehr Punkte hat, gewinnt den Zweikampf; der andere muss seinen Ritter unter einen Stapel legen. Bei Gleichstand verliert der Angreifer!

## Ereigniskarten



### Feindlicher Angriff (1x)

Jeder Spieler muss eine Kriegseinheit oder Kriegsflotte zurück auf die Hand nehmen. Der Gegner bestimmt, welche Karte das ist.

## Kriegseinheiten

Kriegseinheiten haben alle als Voraussetzung die Waffenschmiede. Außerdem sind alle Kriegseinheiten während eines Krieges einen beliebigen Rohstoff billiger.

Sie sind zwar keine Gebäude (können also von Spionen geklaut und an Metropolen angebaut werden), können aber durch einen Feuerteufel zerstört werden. Schmiede, Burg und ähnliche Karten haben keine Auswirkungen auf Kriegseinheiten. Alle Kriegseinheiten haben jeweils unterschiedliche Friedens- und Kriegsstärkepunkte.



### Skorpion (1x)

Das Söldnerheer Ihres Gegners verliert einen Stärkepunkt. Hat es nur einen Stärkepunkt, muss Ihr Gegner es wieder auf die Hand nehmen.

*Der Skorpion war eine der leichteren Artilleriewaffen. Er feuerte lange, pfeilähnliche Bolzen, Steine oder Eisenkugeln. Es gab ihn in verschiedenen Größen, er ähnelte aber stets einem großen Bogen. Manchmal wurde er auf einem Dreifuß errichtet, meistens aber auf einem beweglichen Holzrahmen.*



### Balliste (1x)

Wenn Sie diese Karte ausspielen, muss Ihr Gegner einen beliebigen Ritter oder Flotte (auch *Pirat, Freibeuter* oder *Große Handelsflotte*) Ihrer



Wahl zurück auf die Hand nehmen.

*Die Balliste war eine Art Armbrust, die wegen ihrer enormen Größe aber auf einem fahrbaren Rahmen befestigt war. Mit ihr konnten Speere oder große Bolzen geschossen werden.*



### Steinschleuder (1x)

Wenn Sie diese Karte ausspielen, muss Ihr Gegner ein 'grünes' Gebäude (außer Kloster) Ihrer Wahl zurück auf die Hand nehmen.

(Diese Karte entstand nach einer Idee von Jan Creutzenberg)



### Mangonel (1x)

Wenn Sie eine Mangonel errichten, muss Ihr Gegner eine Kriegsflotte zurück auf die Handnehmen.

*Die Mangonel war eine Weiterentwicklung der einfachen Steinschleuder. Sie konnte Steine oder andere Geschosse direkt in Richtung Ziel katapultieren. Dazu besaß sie einen Querbalken, der den Wurfarm in der Vertikalen stoppte. Die Mangonel wurde in der Regel direkt vor Ort errichtet, es gab aber auch Varianten auf fahrbaren Rahmen.*



### Katapult (1x)

Zerstören Sie beim Ausspielen eine Kriegseinheit oder Kanone Ihres Gegners.

*Das Katapult war eine Weiterentwicklung des Mangonels. Es konnte größere Gewichte über eine weitere Entfernung schleudern.*



### Tribock (1x)

Wenn Sie diese Karte spielen, so muss Ihr Gegner eine Stadtausbaukarte Ihrer Wahl ohne Siegpunkt zurück auf die Hand nehmen.

*Der Tribock war die stärkste mittelalterliche Waffe. Er benutzte wie das Katapult einen Wurfarm, allerdings befand sich das Geschoss in einem Ledersack, der mit Seilen am Ende des Armes befestigt war. Die beim Schleudern wirkende Zentrifugalkraft vergrößerte dabei die Höhe und Reichweite, die erzielt werden konnte.*



### Rammbock (1x)

Hebt die Wirkung von allen gegnerischen Mauern (Große Mauer (W&F), Stadtmauer (A&F), Schutzwall) und Burgen (Burg (R&H), Ordensburg (P&I), Raubritterburg (H&W)) des Gegners auf (Karten um 90°, drehen). Für entsprechende

Gebäude, die nachträglich gebaut werden gilt das nicht.

*Der Rammbock war ein Gerät, um Mauern und Tore aufzubrechen. Der typische Rammbock bestand aus einem Baumstamm, der auf Rädern befestigt oder in einem Rahmen aufgehängt wurde, sodass er vor und zurück schwingen konnte. Der Rammbock konnte verbessert werden, indem man die Spitze des Baumstammes mit Metall beschlug.*



### **Belagerungsturm (1x)**

Wenn Sie einen Belagerungsturm bauen, heben Sie damit die Wirkung von einem beliebigen gegnerischen Stadtausbau auf (Karte um 90° drehen), d.h. Ihr Gegner darf weder die Fähigkeiten noch die Bedingungen nutzen. Ihr Gegner muss die Hälfte (aufgerundet) der notwendigen Rohstoffe zahlen, um das Gebäude zu erneuern.

*Der Belagerungsturm ermöglichte es den Angreifern, die Mauern der belagerten Burgen zu überwinden und die Kämpfe im Inneren der Burg fortzusetzen. Oftmals waren die Türme auch mit einem Rammbock ausgestattet.*

### **Stärkepunkte der Flotten im Krieg**

Flotte	ohne Hafen	Hafen	Kriegshafen	beide
Handelsflotte	1	2	2	3
Große Handelsflotte	2	3	4	5
Kaperflotte	1	1	2	2
Kriegsflotte	3	3	6	6

Freibeuter und Piratenflotte erhalten keine Stärkepunkte.

#### *Bildnachweise:*

*Die Bilder zu den Grafiken der Karten sind von Siedlerkarten und aus folgenden Büchern und (Computer-)Spielen übernommen: Bücher: Pierre Miquel: So lebten sie zur Zeit der Ritter und Burgen, Tessloff 1979; Wie lebten die Römer?, Ravensburger 1987; Stolze Burgen Edle Ritter, Ravensburger 1986; Computerspiele: Age of Empires 2; Anno 1602; Cäsar 3; Die Siedler 3; Spiele: Cäsar & Cleopatra, Kosmos; König Artus, Citadel*

#### *Danke an:*

*Jan Creutzenberg, Simi, Dirk Tönnies, Eicke Ahlers, Matthias Paesler, Katharina Rosenplänter.*

Version 2.1  
©1999 Stephan Leinhäuser und  
Thomas Schmidt-Uhlig

## 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*

