

DIE  
SIEDLER  
— VON CATAN —

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

# SCHURKEN & SCHERGEN

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



Andreas Hett  
Thomas Schmidt-Uhlig

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

## Das Themenset „Schurken & Schergen“

### Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels, mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 12 Punkte erreicht hat.

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt.
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler über mindestens 3 Siegpunkte verfügen. Sollte ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben, dürfen Aktionskarten trotzdem gespielt werden.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Flotten usw.) entwerden.
- 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 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.

### Die Karten im Detail

#### Siedlungsausbauten



#### Zehnthof (1x) (Gebäude)

Sie dürfen gegen Zahlung eines beliebigen Rohstoffes das Ergebnis eines eigenen Ereigniswurfes anfechten, d. h. der Ereigniswürfel (nicht der Ertragswürfel) muss erneut geworfen werden. Der Ereigniswurf darf jedoch nur **einmal** angefochten werden, das zweite Ergebnis ist auf jeden Fall gültig. Im Falle eines „?“ ist es erlaubt, die oberste Ereigniskarte für beide Spieler sichtbar aufzudecken und erst dann zu entscheiden, ob der Wurf gültig ist oder nicht.

Bedingung: Es darf keine Vogtei in Ihrem Fürstentum ausliegen.



### **Spelunke (1x)** **(Gebäude)**

Bei einem erfolgreichen Angriff mit dem Feuerteufel oder dem Schwarzen Ritter darf Ihr Gegner die betroffene Karte nicht mehr auf die Hand nehmen, sondern muss sie ganz aus dem Spiel nehmen. Im Falle eines erfolglosen Angriffs brauchen Sie jedoch nach wie vor Ihre eigene Karte „nur“ auf die Hand zu nehmen.



### **Piratenflotte (1x)** **(Flotte)**

Die Piratenflotte wird auf einen freien Platz im Fürstentum Ihres Gegners gebaut.

Jedesmal, wenn Ihr Gegner Rohstoffe tauscht (mit Flotten 2:1, mit Leuchtturm 1:1 (H&W), mit Münzgießerei 1:1 oder 3:1 mit der Bank) bekommen Sie einen der von ihm abgegebenen Rohstoffe. Dieses gilt **nicht** für Handel durch Karten (z. B. Händler, Handelsmonopol (H&W), Karawane, Gewürzkarawane, etc.)

Der graue Handelspunkt deutet an, dass Sie für den Bau der Piratenflotte einen Handelspunkt abgezogen bekommen. Dieser negative Handelspunkt kann durch nichts verdoppelt

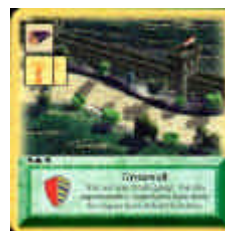


### **Waffenlager (1x)** **(Gebäude)**

Gegen Zahlung von zwei beliebigen Rohstoffen dürfen Sie die Karte um 180° drehen. Es gilt jeweils das, was auf der linken Seite steht.

Stärkepunkte +1: Alle eigenen Ritter erhalten einen zusätzlichen Stärkepunkt.

Stärkepunkte -1: Alle gegnerischen Ritter verlieren einen Stärkepunkt.



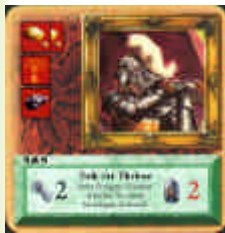
### **Grenzwall (1x)** **(Gebäude)**

Der Grenzwall wird auf eine Straße gelegt. Die Rohstoffe der beiden angrenzenden Landschaften sind vor gegnerischen Übergriffen sicher, d. h. Ihr Gegner kann von diesen beiden Landschaften keine Rohstoffe klauen.



**Kuno der Raubritter (1x)**  
*(Rittereinheit)*

Kuno ist in erster Linie ein ganz normaler Ritter mit allen Vor- und Nachteilen eines Ritters. Zusätzlich erhalten Sie jedesmal, wenn der Räuber gewürfelt wird, einen beliebigen Rohstoff Ihrer Wahl.



**Erik der Ehrlose (1x)**  
*(Rittereinheit)*

Erik hat die gleiche Eigenschaft wie Kuno der Raubritter.

### Stadtausbauten



**Königspalast (2x)**  
*(Gebäude)*

Diese Karte entfernt fremde Gebäude und Einheiten (z. B. Gesandtschaft, Bordell etc.) des Gegners aus dieser Stadt und den beiden angrenzenden Städten bzw. Siedlungen. Der Gegner muss diese Karten zurück auf die Hand nehmen (Erlaubte Kartenzahl beachten!). Außerdem verhindert der Königspalast das Errichten von neuen Blockadekarten in den drei Siedlungen bzw. Städten.



**Zollamt (2x)**  
*(Gebäude)*

Jedesmal, wenn Ihr Gegner Rohstoffe von Ihnen verlangt, dürfen Sie bestimmen, welche das sind.

Diese Karte wirkt beim Anspruch der stärksten Handelsmacht, bei Ansprüchen durch Gebäude (z. B. Bischofssitz) sowie bei allen Aktionskarten (Händler, Raubzug).



**Kerker (1x)**  
*(Gebäude)*

Der Kerker schützt die Landschaften der Stadt, in der er ausliegt, vor Rohstoffverlusten durch den „Raubzug“, den „Händler“, die „Gewürzkarawane“ sowie die „Stärkste Handelsmacht“. Landschaften anderer Siedlungen, Zitadellen oder Städte hingegen können belangt werden.



**Gilde der Diebe (1x)**  
*(Gebäude)*

Errichten Sie die Gilde im Fürstentum des Gegners. Die beiden angrenzenden Landschaften können nur noch höchstens 2 Rohstoffe aufnehmen.



**Kurierdienststation (1x)**  
**(Gebäude)**

Die Kurierdienststation wird zwischen zwei Städten auf eine Straße gebaut. Sie dürfen ab sofort genauso viele Karten auf der Hand halten wie Ihr Gegner (falls Sie sowieso schon mehr dürfen, ist diese Karte für Ihre Handkartenzahl unerheblich).  
Bedingung: Nicht in Verbindung mit einer Halle des Volkes nutzen, d. h. beim Bau der Halle des Volkes entfällt der Vorteil der Handkartenzahl, die Handelspunkte hingegen bleiben erhalten.



**Zollverbund (1x)**  
**(Gebäude)**

Errichten Sie den Zollverbund im Fürstentum des Gegners. Jeder Stadtausbau Ihres Gegners mit Handelspunkten verliert einen Handelspunkt. Betroffen sind alle Stadtausbauten im Fürstentum des Gegners.



**Ritterbund (1x)**  
**(Gebäude)**

Der Besitz der „Größten Rittermacht“ zählt von jetzt an zwei Siegpunkte. Voraussetzung ist aber, dass sich mindestens zwei Ritter (auch Drachen

oder Kanonen) im Fürstentum befinden. Sollte im Laufe des Spiels diese Grenze unterschritten werden, bleibt der Ritterbund als Stadtausbau erhalten. Die „Größte Rittermacht“ zählt dann aber nur einen Siegpunkt.



**Handwerkskammer (1x)**  
**(Gebäude)**

Die Erträge beliebiger benachbarter Landschaften verdoppeln sich. Liegt an einer der betroffenen Landschaften bereits eine Verdopplerkarte, so werden die Erträge weiterhin nur verdoppelt, nicht etwa vervierfacht.

**Aktionskarten**

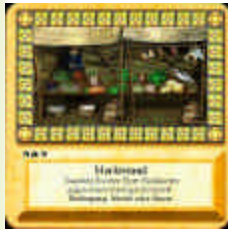


**Zwangsumsiedlung (2x)**

Zahlen Sie Ihrem Gegner die Rohstoffe für ein Gebäude (keine Einheiten), das in dessen Fürstentum ausliegt, und legen Sie es in Ihrem Fürstentum aus. Eventuelle eigene Karten und Ausbauten, die Baukosten reduzieren (Baukran, Werft etc.), dürfen angerechnet werden, Sie zahlen Ihrem Gegner entsprechend weniger Rohstoffe. Die Zwangsumsiedlung kann nur eingesetzt werden, wenn Ihr Gegner in den Landschaften Platz für die Rohstoffe hat.



Beliehene Gebäude dürfen nicht umgesiedelt werden.



#### Marktstand (1x)

Sie dürfen eine Ihrer Handkarten abgeben und sich dafür einen beliebigen Rohstoff nehmen. Die Handkarte kommt zurück unter einen der Ausbaustapel.

Bedingung: Markt oder Großer Basar.



#### Wegelagerer (1x)

Wenn Ihr Gegner am Ende seines Zuges seine Handkarten auffüllen will, können Sie dies mit dieser Karte verhindern. Ihr Gegner kann dann erst nach seinem nächsten Zug neue Karten ziehen. Die Karte muss ausgespielt werden, **bevor** der Gegner mit dem Nachziehen beginnt.



#### Überläufer (1x)

Wenn Ihr Gegner eine Angriffskarte gegen Sie spielt, dann können Sie Ihm mit dem Überläufer diese Karte abnehmen und sofort gegen ihn benutzen. Sie können die Karte aber auch auf den Ablagestapel legen.

Bedingung: Sie haben ein Ge-

bäude im gegnerischen Fürstentum ausliegen.



#### Aussatz (2x)

Spielen Sie diese Karte während Ihres Zuges. Sie wird offen gelegt und erst dann entfernt, wenn Sie wieder an der Reihe sind. Ihr Gegner darf während seines nächsten Zuges keine Eigenschaften seiner Ausbauten nutzen. Schutz vor dem Aussatz bietet der Medicus. Siegpunkte, Handelspunkte, Stärke- und Turnierpunkte der Ausbauten sind nicht betroffen.



#### Schwarzmarkt (1x)

Sie dürfen sich vom Besitzer der „Größten Handelsmacht“ sofort zwei Rohstoffe Ihrer Wahl nehmen.



#### Handelsroute (2x)

Für jede Straße, die in Ihrem Fürstentum ausliegt, erhalten Sie einen beliebigen Rohstoff. Die Straße, die bereits in den Anfangskarten ausgelegt wurde, wird ebenso mitgezählt wie Straßen, auf denen Gebäude errichtet sind. Das Dreiländereck und der Fluss (L&B)

zählen ebenfalls als Straße.

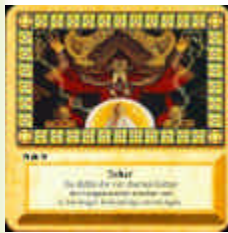


### **Straßenbau (2x)**

Verbilligt die Baukosten einer neuen Straße: Sie kostet nur noch 1 Holz *oder* 1 Lehm.

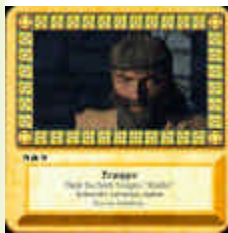
Bedingungen:

- Beide Spieler haben mindestens drei Siegpunkte.
- Sie haben mindestens drei Stadt- / Siedlungsausbauten in Ihrem Fürstentum errichtet.



### **Seher (1x)**

Sie dürfen sich die obersten vier Ereigniskarten des Ereigniskartenstapels ansehen und sie in einer beliebigen Reihenfolge wieder zurücklegen. Die Reihenfolge der restlichen Ereigniskarten darf dabei nicht verändert werden.



### **Pranger (2x)**

Sollten Sie durch den Räuber einmal Rohstoffe verlieren, können Sie diese Karte ausspielen und so die Rohstoffe behalten.

## **Ereigniskarten**



### **Gauklertruppe (1x)**

Der Spieler mit weniger Siegpunkten darf sich vom Gegner so viele Rohstoffe nehmen, wie dieser mehr Siegpunkte hat. Reichen die Rohstoffe dafür nicht aus, bekommt man entsprechend weniger Rohstoffe.



### **Rathaussturm (1x)**

Beide Spieler müssen sofort ihre ausliegenden Rathäuser auf die Hand zurücknehmen. Dabei ist natürlich die erlaubte Handkartenzahl zu berücksichtigen.



### **Erhebung in den Ritterstand (2x)**

Beide Spieler dürfen sofort einen Ritter aus der Hand im Fürstentum auslegen, ohne Rohstoffe für ihn zu bezahlen. Voraussetzung ist, dass ein entsprechender Ausbauplatz vorhanden ist.

## Urheber der Karten

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

Jan Creutzenberg: Kuno der Raubritter, Erik der Ehrlose, Überläufer

Rüdiger Ernst: Piratenflotte, Zollamt, Handwerkskammer (vormals Gewerkschaft)

Andreas Hett: Spelunke, Zehnthof, Kerker, Ritterbund, Marktstand, Wegelagerer, Aussatz, Handelsroute, Seher, Zwangsumsiedlung, Gauklertruppe, Rathaussturm, Erhebung in den Ritterstand

Stephan Leinhäuser: Kurierdienststation, Straßenbau

Heike Hedda Rüping: Zollverbund

Godwin Solcher: Königspalast

Simi: Grenzwall (vormals Bürgerwehr), Gilde der Diebe (vormals Gewerkschaft), Schwarzmarkt

Henning Wolfram: Pranger (vormals Fahndungsbrief)

Die Grafiken der Karten stammen von Thomas Schmidt-Uhlig und Andreas Hett mit Ausnahme der folgenden: Piratenflotte, Kurierdienststation, Königspalast, Zollamt, Überläufer, Straßenbau (alle Stephan Leinhäuser).

Version 1.1  
©2000 Andreas Hett & 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*

