

DIE
SIEDLER
VON CATAN

DAS
KARTENSPIEL
FÜR DREI SPIELER

Anleitung

Einführung

Möchte man das Kartenspiel zu dritt spielen, stellt sich eine ganze Reihe von Problemen. Diese Spielerweiterung setzt hier an und stellt alle zum Dreierspiel notwendigen Karten bereit. Es enthält einen komplett abgestimmten Wappenkartensatz und einige zusätzliche Karten.

Es gibt dabei natürlich einige Regeländerungen, um das für zwei Spieler konzipierte Kartenspiel auf den dritten Spieler zuzuschneiden. Auch die Folgen verschiedener Karten müssen angepasst werden. Dazu kommen wir gleich.

Ich persönlich spiele gerne mit mehreren oder gar allen Themen-Sets. Da die offen ausliegenden Karten der Themen-Sets nur je zweimal vorhanden sind, müssen sich die Spieler zwangsläufig auf unterschiedliche Themen-Sets konzentrieren; schon deshalb sollten mindestens zwei bis drei Themen-Sets vorhanden sein. Allerdings wird dadurch das Spiel natürlich auch deutlich in die Länge gezogen. Mit allen offiziellen Themen-Sets kann es ohne weiteres zwei Stunden und länger dauern.

Auch im Basisspiel sind manche wichtige Karten – etwa das Kloster – nur zweimal vorhanden. Hier gilt es, schnell zu sein – der langsamere Spieler muss eben mit anderen Karten vorlieb nehmen.

Diese Spielregel ist ständig aktualisiert auf <http://www.spielefreun.de> bzw. www.spielefreun.de/catan einzusehen. Dort gibt es auch die Möglichkeit zum Download der neuen Karten.



Allgemeine Regeln für drei Spieler

Gespielt wird gemäß den Regeln des erweiterten Grundspiels nach der aktuellen Reform mit folgenden Ausnahmen:

- Die Siegpunktzahl beträgt 12 und wird um einen Siegpunkt pro Erweiterungsset erhöht, jedoch auf nicht mehr als 15 Punkte. Dieses Set zählt dabei übrigens nicht als Erweiterung. Um zu gewinnen, muss man außerdem mindestens zwei Siegpunkte Vorsprung vor dem nächstplatzierten haben.
- Aus dem Basis-Spiel werden vier Ausbaustapel gebildet, dazu zwei weitere für jedes Erweiterungsset. Die strategischen Gebäude, die gemäß den Regeln für das jeweilige Erweiterungsset offen ausgelegt werden (z. B. Universität, Rathaus, Handelskontor, Hafen, ...), werden auch hier zu den dazugehörigen zwei Stapeln offen ausgelegt. Das gilt natürlich nicht für das Turnierspiel.
- Der „Räuberfreibetrag“ wird von 7 auf 9 Rohstoffe erhöht; mit dem Gericht (P&I) darf man gefahrlos 12 Rohstoffe besitzen.
- Nur der Spieler, der gerade am Zug ist, darf Rohstoffe tauschen. Die anderen beiden Spieler dürfen zwar mit ihm tauschen, aber nicht untereinander.
- Hat ein Spieler den Mühlenstein einmal „erobert“, behält er ihn, bis ein anderer Spieler *mehr* Handels-punkte als er hat. Bei Gleichstand darf er ihn behalten. Wird das Ereignis „Handel“ (das Mühle-Zeichen) gewürfelt, bekommt er einen Rohstoff von dem Spieler mit den wenigsten Handlungspunkten. Bei Gleichstand der Gegner darf er wählen.
- Hat ein Spieler mehr als drei Stärkepunkte, so muss er den Ritterstein erst wieder abgeben, wenn ein anderer Spieler *mehr* Stärkepunkte als er hat. Bis dahin bekommt er den Stein nur, wenn er allein die meisten Stärkepunkte hat.
- Das „Turnier“ gewinnt nur ein Spieler, der allein die meisten Turnierpunkte hat.
- Kein Spieler darf mehr als 5 Siedlungen oder mehr als 4 Städte besitzen.
- Zieht ein Spieler nach dem Bau einer Siedlung eine Landschaft, von der er bereits drei (Goldfluss: zwei) ausliegen hat, so darf er sie wieder unter den Landschaftsstapel schieben und eine neue Karte ziehen. Er darf aber auch die vierte (bzw. den dritten Goldfluss) in seinem Fürstentum auslegen, wenn er will.
- Aktionskarten, die nicht der Klasse „Schutz“ angehören, dürfen erst gespielt werden, wenn alle Spieler insgesamt über mindestens 10 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist, dürfen auch andere Aktionskarten gespielt werden – selbst wenn die Gesamtpunktzahl wieder unter 10 sinken sollte. Angriffs-Aktionen dürfen jedoch nur gegen Spieler mit mindestens 4 Siegpunkten gespielt werden.

Die zusätzlichen Karten

Dem normalen Basis-Spiel und den Themen-Sets werden folgende Karten hinzugefügt:

- Ein Satz von 9 Wappenkarten mit anderer Wappenrückseite
Er besteht aus den sechs Landschaftskarten, der Startkarte und zwei Siedlungen. Die Landschaftskarten können z. B. in der Reihenfolge Weide - Wald - Hügel - Goldfluss - Getreide - Gebirge (1-6) nummeriert werden.
- Ein zusätzlicher Satz von 6 Landschaftskarten mit normalen Landschaftskartenrückseiten
Er wird zu den anderen Landschaftskarten gemischt. Die Karten können z. B. in der Reihenfolge Gebirge - Weide - Wald - Hügel - Goldfluss - Getreidefeld (1-6) nummeriert werden. Das Ummummern ist sinnvoll, damit es nicht etwa zwei Weidelandschaften gibt, die von der gleichen Würfelzahl profitieren.
- 15 Zentralkarten
3x Siedlung, 4x Stadt, 4x Straße, 3x Zitadelle, 1x Volksstimmung
Die Zitadellen werden natürlich nur gebraucht, falls mit dem Z&D-Set gespielt wird, die Volksstimmung nur, falls mit dem K&W-Set gespielt wird. Jeder Spieler bekommt im erweiterten Grundspiel eine Volksstimmung und darf sie sofort auslegen.
- 2x Zauberbund
Die Zauberbund-Karten werden sonst nur für das Turnierspiel gebraucht. Sie stammen eigentlich aus dem Set Barbaren & Handelsherren, werden aber in die Zauberer & Drachen-Stapel eingemischt. Die Zauberbünde werden natürlich nur gebraucht, falls mit dem Z&D-Set gespielt wird.
- 8 neue Ereigniskarten, 6 neue Ausbaukarten und 3 neue Aktionskarten
Vor allem die Ereigniskarten sind notwendig, um das Spiel ein Stück weit auszugleichen, falls ein Spieler einen deutlichen Vorsprung oder Rückstand hat.

Dieses Set umfasst also 47 Karten und die beiden Zauberbund-Karten.

Neue Ereigniskarten

Bei den neuen Ereigniskarten geht es oft um den führenden, mittleren und schlechtesten Spieler. Bei der Bestimmung der Rangfolge ist auf die Zahl der Siegpunkte abzustellen. Bei Gleichstand kommt es auf die Handelspunkte an, danach auf die Stärke- und schließlich auf die Turnierpunkte. Liegt danach immer noch Gleichstand vor, kommt es darauf an, wer das breitere Fürstentum hat (d. h. die meisten Siedlungen/Straßen), schließlich auf die Gesamtzahl der ausliegenden Karten. Dabei zählen verdeckte Karten (z. B. Siedlung unter Stadt unter Metropole) nicht mit. Sind danach trotzdem noch zwei oder mehr Spieler gleichplatziert, wird gewürfelt.

- **Robin Hood**
Der zweitplatzierte Spieler sucht eine Handkarte des führenden Spielers aus (er nimmt's den Reichen...) und gibt sie dem schlechtesten (...und gibt's den Armen), falls der beste mindestens 6 Siegpunkte hat. Handkartenlimit beachten!
- **Soziale Gerechtigkeit**
Der schlechteste Spieler bekommt vom mittleren eine, vom führenden zwei Handkarten nach deren Wahl, falls diese mehr als 9 Siegpunkte haben. Handkartenlimit beachten!
Hat nur der beste Spieler mehr als 9 Siegpunkte, bekommt der schlechteste die Karten nur von diesem.
- **Aufbauhilfe**
Der schlechteste Spieler darf seine Landschaften mit den Rohstoffen des führenden Spielers auffüllen, solange welche vorhanden sind und er Platz auf seinen Landschaften hat. Danach darf er sich aus den Rohstoffen des mittleren Spielers bedienen. Voraussetzung: jeweils mindestens 3 Siegpunkte Rückstand.
- **Bücherverbrennung**
Der führende Spieler muss alle seine Handkarten unter einen Stapel schieben. Die anderen dürfen so viele Karten behalten, wie sie weniger Siegpunkte haben als der erste. Gilt nur für Spieler mit mehr als 8 Siegpunkten.
Bei Gleichstand müssen eventuell alle Spieler alle Handkarten ablegen. Sie dürfen erst am Ende des jeweiligen Zuges aufgefüllt werden.
- **Unterstützung**
Der schlechteste Spieler darf sofort eine seiner Handkarten auslegen, falls er mindestens 4 Siegpunkte hat. Hierzu notwendige Rohstoffe, die er nicht besitzt, muss der beste Spieler liefern. Hat dieser sie nicht, springt der mittlere ein.
Können alle drei Spieler zusammen die benötigten Rohstoffe nicht aufbringen, muss der schlechteste Spieler eine andere Handkarte wählen oder auf den Bau verzichten.
Dies betrifft natürlich nur Karten, die ausgelegt werden können – also keine (Zauber-)Aktionskarten und keine Karten mit Bedingung, solange die Bedingung nicht erfüllt ist.

- **Verführung**
Der schlechteste Spieler darf verdeckt so viele Handkarten vom besten Spieler ziehen, wie dieser mehr Siegpunkte hat, jedoch nicht mehr als drei Karten. Bei Gleichstand an Siegpunkten wird keine Karte gezogen. Handkartenlimit beachten!
- **Seesturm**
Der führende Spieler muss eine seiner Handels- oder Schatzflotten zurück auf die Hand nehmen. Hat er mindestens zwei Siegpunkte Vorsprung vor dem mittleren Spieler, muss er die Flotte auf die Ablage legen. Der schlechteste Spieler bestimmt, welche Flotte betroffen ist. Eine Flotte am Leuchtturm oder Hafen ist geschützt.
Geschützt sind hier nur Flotten, die direkt über oder unter dem Leuchtturm bzw. Hafen liegen. Flotten auf Metropolenbauplätzen sind nicht geschützt.
- **Überschwemmung**
Jeweils ab 7 Siegpunkten: Der führende Spieler verliert sämtliche Rohstoffe auf seinen Landschaften, der mittlere alle bis auf je einen, der schlechteste alle bis auf je zwei. Kleiner Schutz: Befestigtes Lager. Kleiner Schutz bedeutet, dass jede an ein Lager grenzende Landschaft einen Rohstoff mehr behält, als es hier steht. Eine Landschaft zwischen zwei Lagern ist doppelt geschützt.

Neue Aktionskarten

Die neuen Aktionskarten können das Spielende hinauszögern oder beschleunigen. Sie werden unter die vier Stapel des Basis-Sets gemischt.

- **Langwierige Verhandlungen**

Zum Sieg wird ein weiterer Siegpunkt benötigt. Das Spielende wird damit hinausgezögert.

Theoretisch könnte diese Karte mit Hilfe eines Palasts, Diplomaten oder ähnlichem mehrmals gespielt werden - das Spielende sollte aber nicht um mehr als zwei Siegpunkte hinausgezögert werden, da sich das Spiel sonst wirklich lange hinzieht und es mühsam wird, die letzten Siegpunktgebäude zu finden und zu bauen.

- **Erfolgreiche Verhandlungen**

Zum Sieg wird ein Siegpunkt weniger benötigt.

Sie dürfen weder in diesem noch dem folgenden Zug den letzten Siegpunkt erreichen.

Erreichen Sie diesen Siegpunkt vorzeitig (sei es absichtlich oder unabsichtlich wie z. B. durch einen Wechsel der Handels- oder Rittermacht), gilt die verminderte benötigte Siegpunktzahl nur für die anderen Spieler; Sie selbst müssen die volle Siegpunktzahl erreichen.

- **Waffenstillstand**

Ab sofort darf eine Runde lang keine Angriffsaktionskarte gespielt werden.

Der Waffenstillstand ist vorüber, sobald Sie wieder am Zug sind.

Neue Ausbaukarten

Ein Teil der neuen Ausbaukarten, die unter die vier Stapel des Basissets gemischt werden, besteht aus (un-)heimlichen Siegpunkten. Der Name rührt daher, dass es sich dabei um Karten handelt, deren Auslage keine Rohstoffe kostet, die also ohne weiteres auf der Hand behalten und dann im letzten Zug ausgelegt werden können. Das ist der heimliche Teil. Der unheimliche Teil ist der, dass man ganz plötzlich, ohne einen einzigen Rohstoff zu bezahlen, plötzlich etliche Siegpunkte bekommen kann. Zumindest theoretisch.

Die Karten sind Zentralkarten mit Siegpunkt und gleichzeitig Einheiten – letzteres in erster Linie deshalb, weil sie dadurch zwar vom Spion geklaut werden können, aber gleichzeitig nicht vom Feuerteufel bedroht sind. Als Einheiten haben sie natürlich auch beim Ereignis Barbarenüberfall (B&H) einen Nutzen.

Es handelt sich um Karten, die am linken oder rechten Ende des Fürstentums neben – nicht auf – die letzte Straße oder Siedlung oder deren Ausbau angelegt werden – daher heißen die Einheiten Grenzposten. Aus ihrem Bauplatz folgt automatisch, dass jeder Spieler maximal zwei dieser Karten auslegen kann – eine am linken, eine am rechten Ende des Fürstentums. Das Fürstentum ist hier begrenzt, ein weiterer Ausbau des Fürstentums in diese Richtung ist erst wieder möglich, wenn die Karte entfernt wird.

Jede der Karten hat eine Bedingung. Diese gilt nicht nur für das Auslegen der Karte, sondern auch für die ganze Zeit, in der sie liegt. Ist die Bedingung einmal nicht mehr erfüllt, kommt die Karte auf den Ablagestapel – nicht auf die Hand! Deshalb empfiehlt es sich auch, diese Karten erst gegen Ende des Spiels auszuspielen, um sicherzugehen, dass einerseits das Fürstentum nicht weiter ausgebaut werden soll, andererseits, dass die Bedingung erfüllt bleibt. Die Nichterfüllung der Bedingung ist neben dem freiwilligen Abriss die einzige Möglichkeit, wie die Karte nach dem Ausspielen aus dem Fürstentum entfernt werden kann.

Im Turnierspiel sind die Grenzposten nicht einmalig, d. h. es können theoretisch auch zwei oder drei Grenzposten Vielfalt ausliegen. Bei den anderen Grenzposten funktioniert das deshalb nicht, weil nicht mehrere gleichzeitig die wenigsten Punkte haben können.

Die Karten im Einzelnen:

- **(Un-)heimlicher Siegpunkt: Vielfalt (Einheit – Grenzposten)**
Ständige Bedingung: Im Fürstentum befinden sich Karten aus sämtlichen Themen-Sets.
Wenn die Bedingung nicht mehr erfüllt ist, kommt die Karte auf die Ablage.
Diese Karte liegt relativ sicher. Die Bedingung ist praktisch nur dann nicht mehr erfüllt, wenn ein Gebäude aus einem Themen-Set abgebrannt oder abgerissen wird und kein anderes aus diesem Set vorhanden ist. Die Bedingung ist natürlich umso leichter zu erfüllen, je weniger Themen-Sets gespielt werden. Daher sollte die Karte auch weggelassen werden, wenn drei oder weniger Erweiterungen verwendet werden.
- **(Un-)heimlicher Siegpunkt: Handelsembargo (Einheit – Grenzposten)**
Ständige Bedingung: Das Fürstentum hat die wenigsten Handelspunkte.
Hat ein anderer Spieler weniger oder gleich viele Handelspunkte, kommt die Karte auf die Ablage.
- **(Un-)heimlicher Siegpunkt: Pazifismus (Einheit – Grenzposten)**
Ständige Bedingung: Das Fürstentum hat die wenigsten Stärkepunkte.
Hat ein anderer Spieler weniger oder gleich viele Stärkepunkte, kommt die Karte auf die Ablage.
- **(Un-)heimlicher Siegpunkt: Turnierboykott (Einheit – Grenzposten)**
Ständige Bedingung: Das Fürstentum hat die wenigsten Turnierpunkte.
Hat ein anderer Spieler weniger oder gleich viele Turnierpunkte, kommt die Karte auf die Ablage.

Außerdem gibt es noch weitere Ausbaukarten in Form von Söldnern. Diese dienen dazu, den Spieler zu beschützen, indem sie gegnerische Angriffsaktionen auf den dritten – eigentlich unbeteiligten – Spieler umleiten. Allerdings müssen die Söldner für ihre Arbeit auch gut bezahlt werden.

Sollte eine Aktion gegen zwei Mitspieler gerichtet sein, wird nur derjenige verschont, der seine Söldner einsetzen kann. Es kann jedoch nicht dazu kommen, dass die Aktion nicht durchgeführt wird – die Aktion wird hin- und herwandern, bis eine der Söldnerkarten „ausgelaugt“ ist. Eine Ausnahme gilt nur, wenn die Aktion wegen besonderer Umstände nur gegen einen Gegner gespielt werden kann (z. B. verfällt ein Schwarzer Ritter, wenn der dritte Spieler noch gar keine Einheit hat, die betroffen sein kann).

- **Söldnertruppe (Einheit)**

Zahlen Sie ein Gold, und jede Angriffsaktion Ihres Gegners (in diesem Spielzug) wird auf den anderen Gegner umgeleitet. Dabei wird die Karte um 90° nach links gedreht.

Liegt der grüne Kasten wieder unten, wird die Karte auf die Ablage gelegt. Die Söldnertruppe ist also dreimal benutzbar.

Im Turnierspiel gilt der Söldnertrupp nicht als einmalig. Treffen im Turnierspiel zwei Söldnertruppen aufeinander, zahlen die Spieler abwechselnd Gold. Wer zuerst nicht mehr bezahlen kann oder will, wird Opfer der Aktion. Die Karten werden aber jeweils nur einmal um 90° gedreht.

- **Söldnerlager (Gebäude)**

Wenn Sie eine Angriffsaktion auf den dritten Spieler umleiten wollen, drehen Sie diese Karte um 90° nach links und würfeln Sie. Haben Sie eine der (dann) unteren Würfelzahlen geworfen, wird der Angriff abgewehrt, und der andere Spieler wird zum Opfer. Zahlen Sie (nur in Ihrem eigenen Zug) ein Gold, um die Karte wieder mit dem grünen Kasten nach unten zu legen.

Kommt der grüne Kasten ganz auf die linke Seite (also nach drei Drehungen, ohne dass Gold gezahlt wurde), kann die Angriffsaktion zwar mit Würfelglück abgewehrt werden, das Söldnerlager wird jedoch abgerissen und auf die Ablage gelegt.

Änderungen von Ereigniskarten im Einzelnen

Ereignisse werden reihum ausgeführt. So darf der Spieler, der z. B. den Baumeister zieht, sich auch zuerst einen Stapel aussuchen, beim Bürgerkrieg bestimmt jeder Spieler die betroffene Ritterkarte, die Kanone oder die Flotte des nächsten Spielers. Abgesehen davon gilt folgendes:

- **Konflikt**

Das Opfer des Konflikts ist der Spieler mit den wenigsten Stärkepunkten. Bei Gleichstand der Gegner hat der Besitzer des Rittersteins die Wahl.

- **Bettelmonche (P&I)**

Wer die Spielfigur „Mühle“ besitzt, muss jedem Gegner einen beliebigen Rohstoff schenken.

- **Überfall (R&H)**

Das Opfer des Überfalls ist der Spieler mit den wenigsten Stärkepunkten. Bei Gleichstand der Gegner hat der Besitzer des Rittersteins die Wahl.

Geht im erweiterten Grundspiel durch den Überfall ein strategisches Gebäude (Universität, Kirche, Hafen etc.) verloren, kommt dieses nicht auf die Hand, sondern wird wieder offen ausgelegt. Es kann dann auch von einem anderen Spieler verwendet werden.

Änderungen von Aktionskarten im Einzelnen

Grundsätzlich hat der Spieler der Aktionskarte die Wahl, gegen wen er sie einsetzt. Er muss jedoch bei Karten mit Würfelprobe vor dem Würfelwurf ansagen, gegen wen sie eingesetzt wird. Kann sie gegen beide Gegner eingesetzt werden, muss trotzdem vor jedem Würfelwurf gesagt werden, gegen wen sie gerichtet ist – die Reihenfolge ist dabei beliebig.

Sonstige Änderungen, Einschränkungen und Erweiterungen gibt es nur bei den folgenden Karten:

- **Schwarzer Ritter**
Die Aktion darf nur gegen einen Gegner gespielt werden. Auch wenn dieser Gegner eine Kräuterhexe spielt, darf der Spieler nicht auf den anderen Gegner umschwenken.
- **Feuerteufel**
Die Aktion darf nur gegen einen Gegner gespielt werden. Auch wenn dieser Gegner einen Bischof spielt, darf der Spieler nicht auf den anderen Gegner umschwenken. Wird im erweiterten Grundspiel ein strategisches Gebäude (d. h. Universität, Kirche, Hafen etc.) abgebrannt, kommt dieses nicht auf die Hand, sondern wird wieder offen ausgelegt. Es kann dann auch von einem anderen Spieler verwendet werden.
- **Raubzug**
Die Aktion darf auch gegen beide Gegner gespielt werden; der Spieler würfelt dann jedoch nur um einen Rohstoff pro Gegner. Für jeden Gegner wird dann separat gewürfelt. Der Bischof zählt nur für den Gegner, der ihn ausspielt. Nutzt einer der Gegner die Söldner, so wird der Raubzug ganz normal gegen den anderen Gegner gespielt.
- **Gewürzkarawane (R&H)**
Sie erhalten von jedem Gegner einen Rohstoff Ihrer Wahl.
- **Eryn der Druiden (B&H)**
Sie erhalten so viele beliebige Rohstoffe, wie der Gegner mit den meisten Siegpunkten mehr Siegpunkte als Sie besitzt, höchstens jedoch vier.
- **Hochzeit (P&I)**
Das Gold kommt abwechselnd vom linken und vom rechten Gegner, solange die Gegner Gold haben. Gold in der Schatzkammer oder auf dem Kolonialstützpunkt ist jedoch geschützt. Geht einem Gegner das Gold aus, muss der andere Gegner weiter zahlen, bis der Spieler kein Gold mehr unterbringen kann.
- **Kirchenbann (P&I)**
Zahlt einer der Gegner drei Gold, wird der Kirchenbann entfernt; der andere Gegner profitiert also ebenfalls davon. Die Gegner dürfen bei der Zahlung aber nicht zusammenlegen. Es ist jedoch erlaubt, z. B. zwei Gold gegen ein Gold zu tauschen, um einem Spieler die Zahlung zu ermöglichen.

- **Diplomat (P&I)** in Verbindung mit **Volksstimmung (K&W)**
Der Diplomat kann nicht durch Abgabe von drei Sternen der Volksstimmung aus dem Ablagestapel geholt werden. In dieser Hinsicht wird er wie eine Angriffsaktion behandelt. Nur im Turnierspiel zu dritt gilt der Diplomat als neutrale Aktionskarte.
- **Tjost (K&W)**
Die Aktion darf wahlweise gegen einen oder beide Gegner gleichzeitig gespielt werden. Wird der Tjost gegen beide Gegner gespielt, erhält der Gewinner des Tjost einen Rohstoff von jedem Gegner und einen weiteren Rohstoff von der Bank.
- **Guido, der große Diplomat (K&W)**
Die Karte darf gespielt werden, wenn mindestens ein Gegner mehr Siegpunkte hat. Im Turnierspiel darf nur eine Angriffsaktionskarte vom Ablagestapel eines Gegners genommen werden, der mehr Siegpunkte hat.

Änderungen von Ausbaukarten im Einzelnen

Richten sich Ausbauten gegen Gegner, so hat der Erbauer grundsätzlich die Auswahl, gegen welchen Gegner sie gerichtet werden – z. B. bei Fremdkarten, in wessen Fürstentum sie ausgelegt werden. Außerdem gibt es folgende Bestimmungen:

- **Flavo der Gaukler (B&H)**
Bei „Turnier“ wird Flavo jeweils nur an den nächsten Spieler weitergereicht. Kann er dort mangels Gold oder freiem Bauplatz nicht untergebracht werden, bleibt er an seinem Ort.
- **Schreibstube (B&H)**
Die Schreibstube wird aus den Ausbaustapeln entfernt, da sie das Spielgleichgewicht zu sehr beeinflusst. Alternativ kann vereinbart werden, dass sie einem unerfahrenen Spieler überlassen wird. Im Turnierspiel zu dritt ist die Schreibstube natürlich zugelassen.
- **Vogtei (P&I)**
Nur wenn der Gegner zu Ihrer Linken „?“ würfelt, verlieren Sie alle Erz- und Wollvorräte, und die Vogtei muss unter einen Stapel geschoben werden.

- **Gericht (P&I)**
Vom Würfelereignis „Räuberüberfall“ sind Sie nur betroffen, wenn Sie über mehr als 12 (statt 9) Rohstoffe verfügen.
- **Bankhaus (R&H)**
Bei „Mühle“ erhalten Sie einen Rohstoff nach Ihrer Wahl von jedem Ihrer Gegner, wenn Sie die Spielfigur „Mühle“, also die Handelsmacht besitzen.
- **Kapelle zur heiligen Agatha (K&W)**
Sie erhalten nur dann einen Rohstoff, wenn der Händler, der Raubzug oder die Gewürzkarawane gegen Sie gerichtet ist und nicht durch Söldnerlager oder Söldnertruppe oder eine sonstige Aktion abgewehrt wird.
- **Statue „Geliebter Fürst“ (K&W)**
Beide Gegner wählen jeweils zwei ihrer Ritter, Kanonen oder Flotten aus, und zwar zuerst der Gegner zu Ihrer Linken. Wählen Sie von einem Gegner eine Einheit davon aus und nehmen Sie diese zu Ihren Handkarten.
- **Irmgard, Bewahrerin des Lichts (S-2005)**
Sie erhalten nur dann einen Rohstoff, wenn der Händler bzw. Raubzug gegen Sie gerichtet ist und nicht durch Söldnerlager oder Söldnertruppe oder eine sonstige Aktion abgewehrt wird.
- **Rohstoffdoppler (Basis und andere)**
Sämtliche Rohstoffdoppler (Ziegelbrennerei, Sägewerk, Eisengießerei, Getreidemühle, Wollmanufaktur, Goldschmiede) kosten jeweils einen Rohstoff mehr, und zwar genau einen solchen von der Art, der verdoppelt wird. Das Haus der Republik (P&I) und die Warenbörse (B&H) kostet einen beliebigen Rohstoff von einer der beiden Seiten extra, an die sie angelegt werden.

Das Turnierspiel für drei Spieler

Im Turnierspiel ändert sich fast nichts – lediglich hinsichtlich des Stapels mit den Ereigniskarten gibt es eine Änderung:

Er besteht aus einem Jahreswechsel, zwei Bürgerkriegen und zwei Seuchen, die alle vom Gastgeber gestellt werden. Jeder Spieler fügt dann verdeckt drei Ereigniskarten seiner Wahl dazu. Außerdem wählt jeder Spieler noch eine Ereigniskarte aus diesem Set aus – und zwar zuerst der Spieler, der anfängt, und dann reihum. Somit hat zwar der erste Spieler auch die erste Wahl und damit einen scheinbaren doppelten Vorteil – im Endeffekt steht der letzte Spieler aber am besten da. Einfach mal drüber nachdenken – es stimmt! :-)

Insgesamt gibt es also 17 Karten im Ereigniskarten-Stapel.

Schlusswort

Das war's. Viel Spaß!

Und mit Spaß meine ich: Bitte keine kommerzielle Nutzung! Alles, was hier steht, ist nur zum privaten Gebrauch bestimmt!

Verbesserungsvorschläge, Fragen zu diesen Regeln und sonstige Probleme bitte bei jens@spielefreun.de abladen.

Diese Spielregel ist ständig aktualisiert auf <http://www.spielefreun.de> bzw. www.spielefreun.de/catan einzusehen. Dort gibt es auch die Möglichkeit zum Download der neuen Karten.

© Jens Bernsdorf, www.spielefreun.de

Stand: 11. April 2017

