

ERWEITERUNG ZU SIEDLER VON CATAN.

Diese Spielvariation ist für *Städte und Ritter* ausgelegt, sollte aber auch problemlos zusammen mit der *Seefahrer Erweiterung* funktionieren. Evtl. sollten die zu erreichenden Siegpunkte erhöht werden.

1. REGELÄNDERUNGEN

Gespielt wird nach den normalen S&R-Regeln, mit folgenden Änderungen:

HÄFEN

Als Häfen zählen nur Siedlungen oder Städte die auf einem *Hafenfeld* errichtet sind.

KÜSTEN

Als Küste werden alle Bauplätze bezeichnet, die an ein Meeresfeld grenzen.

Beispiel: Eine Küstensiedlung ist eine Siedlung die an einem Meeresfeld errichtet wurde, unabhängig davon ob sie auf einem Hafenfeld steht oder nicht. (→ Häfen)

METROPOLEN

Metropolen müssen, wie Städte, gebaut werden und setzen eine Stadt voraus.

Metropolen sind jetzt **3 Siegpunkte** wert (anstatt 4).

Eine Siedlung kann, sofern die benötigten Ressourcen vorhanden sind, im gleichen Zug zu einer Metropole ausgebaut werden. (Siedlung → Stadt → Metropole)

Eine Stadt zur Metropole auszubauen erfordert:

3 Wolle und 1 Erz.

Mindestens **eine** Metropole ist Voraussetzung um die Stadtausbauten der vierten und fünften Stufe errichten zu können.

Metropolen sind nicht mehr unzerstörbar. Ist eine Metropole von den negativen Auswirkungen eines Barbarenüberfalles betroffen, wird sie zu einer Stadt zurück gestuft. Etwaige Metropolenausbauten bleiben erhalten, neue können aber erst wieder errichtet werden, wenn der Spieler wieder eine Metropole besitzt.

SIEGPUNKTKARTEN RETTER CATANS

Die Siegpunktkarten werden nicht verwendet.

Statt dessen darf sich der Spieler, welcher die meisten Ritter für das Zurückschlagen des Barbarenüberfalls aufgebracht hat, eine Fortschrittskarte ziehen.

(Alternativ, für eine größere Belohnung, auch zwei Karten von verschiedenen Fortschrittskartenstapeln.)

STADTAUSBAUTEN

Stadtausbauten **bis Stufe 3** können in jeder Stadt gebaut werden.

Stadtausbauten der **Stufe 4** und **Stufe 5** können nur errichtet werden, wenn der Spieler mindestens eine → *Metropole* besitzt und sind je **1 Siegpunkt** wert.

Beispiel: Der Spieler besitzt eine Metropole mit einer Kathedrale und einem Handelszentrum. Somit ist seine Metropole 6 Siegpunkte wert: 3 SP für die Metropole, 2 SP für das Handelszentrum (Ausbau Handel Stufe 5) und 1 SP für die Kathedrale (Ausbau Politik Stufe 4).

STADTMAUERN

Eine Stadtmauer schützt eine Stadt/Metropole nun zuverlässig vor dem Ereignis Barbarenüberfall. Die Stadt/Metropole zählt bei der Ermittlung des Barbarenheeres ganz normal mit. Gewinnt das Barbarenheer, ist die Stadt jedoch vor den negativen Auswirkungen geschützt.

Der Spieler darf nach wie vor bei einer „7“ für jede Stadtmauer zwei Karten mehr auf der Hand haben.

Beispiel: Durch die negativen Auswirkungen des Barbarenüberfalls wäre Spieler A seine beiden Städte in Siedlungen umwandeln müssen. Da jedoch eine seiner Städte eine Stadtmauer besitzt, wird nur die Stadt ohne Stadtmauer zu einer Siedlung zurückgestuft.

RÄUBER IN DIE WÜSTE VERTREIBEN

Vertreibt ein Spieler mit Hilfe eines Ritters oder der Sonderkarte *Bischof* den Räuber, darf er ihn wahlweise auch wieder auf das Wüstenfeld stellen.

Ausnahme: die Aufgabe → *Wächter der Wüste* wurde erfüllt.

2. AUFTRAGSKARTEN

Auftragskarten werden vor dem Setzen der Start siedlungen verdeckt gezogen.

Jeder Spieler zieht verdeckt eine Karte.

Im Verlauf des Spiels steht es ihm nun frei die gestellte Aufgabe zu erfüllen und er erhält nach Abschluss derselbigen die beschriebene Belohnung.

Hinweis: Einige Aufgaben können ggf. schon während der Startphase erfüllt werden.

Einmal erfüllte Aufgaben können auch wieder verloren werden, wenn die Bedingungen nicht mehr erfüllt werden.

Hinweis: Eine Aufgabe kann erfüllt werden (sofern der Spieler die Möglichkeit dazu hat), aber sie muss nicht erfüllt werden. Aufgaben dienen lediglich dazu, dem Spieler etwas mehr Herausforderung zu bieten.

Die Karten gliedern sich folgendermaßen:

- Beschreibung
- Aufgabenstellung
- **Belohnung** (Text oder Symbol)

Es folgen ergänzende Erklärungen zu den Auftragskarten:

SIEDLUNGEN/STÄDTE GRÜNDEN, ERRICHTEN UND BESITZEN

Auf den Karten ist von gründen, errichten und besitzen die Rede.

Für gründen oder errichten, reicht es, wenn die Siedlung/Stadt einmal gebaut wurde. Ob sie danach auf- oder abgewertet wird, spielt keine Rolle.

Eine Siedlung/Stadt besitzen dagegen erfordert, dass auch tatsächlich eine Siedlung oder Stadt vorhanden ist. Somit kann der Status sich im Laufe es Spiels ändern.

Beispiele:

Aufgabe: „Gründe 3 Siedlungen“

- die Aufgabe gilt als erfüllt wenn mindestens drei Siedlungen gebaut wurden. Diese dürfen aber auch schon während der Bauphase oder später aufgewertet werden.

Aufgabe: „Errichte eine Stadt und eine Siedlung“

- es muss zur Erfüllung mindestens eine Stadt und eine Siedlung gebaut werden. Werden diese später oder noch während der Bauphase aufgewertet, gilt die Aufgabe dennoch als erfüllt.

Aufgabe: „Besitze 2 Siedlungen“

- du musst im Besitz zweier Siedlungen sein. Ändert sich der Status einer dieser Siedlung zu Stadt oder Metropole, gilt die Aufgabe nicht mehr als erfüllt, bis wieder zwei Siedlungen vorhanden sind.

KORNSPEICHER

Der Kornspeicher erlaubt dir beim Würfelergebnis „7“ zwei Handkarten mehr auf der Hand zu halten. (Wie bei der Stadtmauer, ohne jedoch den entsprechenden Schutz beim Ereignis Barbarenüberfall zu bieten)

WEINGÜTER

Um den Vorteil der Weingüter in Anspruch nehmen zu können, müssen vier Siedlungen an Weideland- oder Getreidefeldern stehen. (Städte / Metropolen zählen nicht mit).

Hinweis: Werden Siedlungen zu Städten / Metropolen ausgebaut, zählen sie nicht mehr mit und der Vorteil verfällt gegebenenfalls.

KÜSTENWACHT

Jedes mal, wenn du am Zug bist, können deine Mitspieler dir eine oder mehrere ihrer Handkarten (Rohstoffe oder Handelsware) geben. Setze die Barbarenflotte anschließend um die entsprechende Anzahl an Feldern zurück.

GROSSE FESTUNG

Beim Wurf einer „7“ musst du keine Handkarten mehr ablegen, wenn du den Regeln nach zu viele auf der Hand hältst. Wird der Räuber auf eines deiner Ertragsfelder gesetzt, darf der ausführende Spieler keine Handkarte bei dir ziehen. Du erhältst deine Erträge von dem betroffenen Ertragsfeld ganz normal, als wäre der Räuber nicht da. Andere Spieler am gleichen Feld sind ganz normal betroffen und erhalten keine Erträge.

FRÜHLINGSFESTE

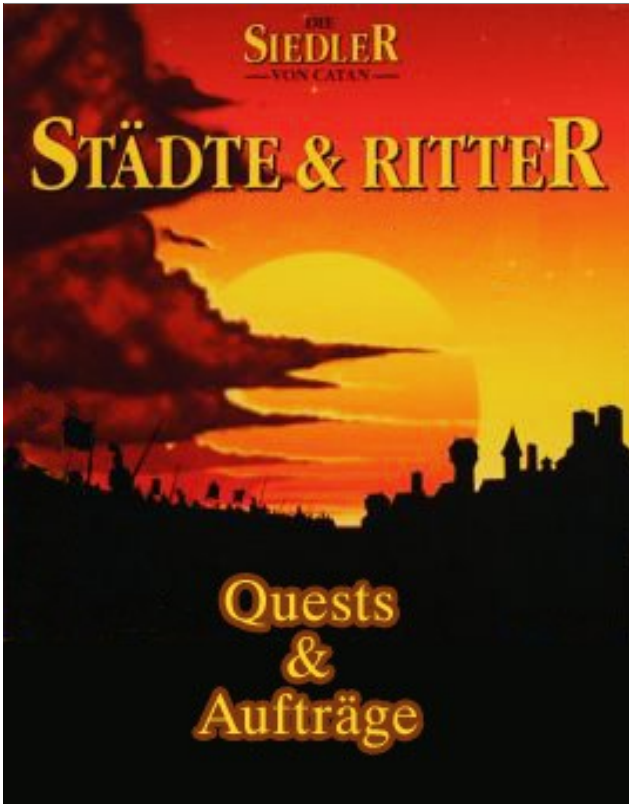
Solange Du mindestens 3 Siedlungen besitzt, darfst Du den Siegpunkt zu deinen bestehenden hinzurechnen.

WÄCHTER DER WÜSTE

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen drei Siedlungen, gemäß den Bauregeln, um das Wüstenfeld errichtet werden. Diese können auch zu Städten oder Metropolen ausgebaut werden. Befindet sich der Räuber auf dem Wüstenfeld, kann er nicht mehr hinaus. (siehe auch → Räuber in die Wüste vertreiben)

Wenn dies der Fall ist geschieht bei dem Wurf einer „7“ nun folgendes:

- der Räuber wird nicht versetzt und bleibt in der Wüste
- es müssen keine Handkarten mehr abgelegt werden
- es gibt keine Erträge, auch keine Sonderkarten, wie in den Spielregeln beschrieben



GROSSE KATHEDRALE

Die große Kathedrale ist der Sitz des Bischofs und ein überaus imposantes Bauwerk, das seine Besucher mit Ehrfurcht und Hochachtung erfüllt. Die anderen Siedler werden Euch um sie beneiden.



Errichte als erster Spieler eine Kathedrale.



TUCHHÄNDLER

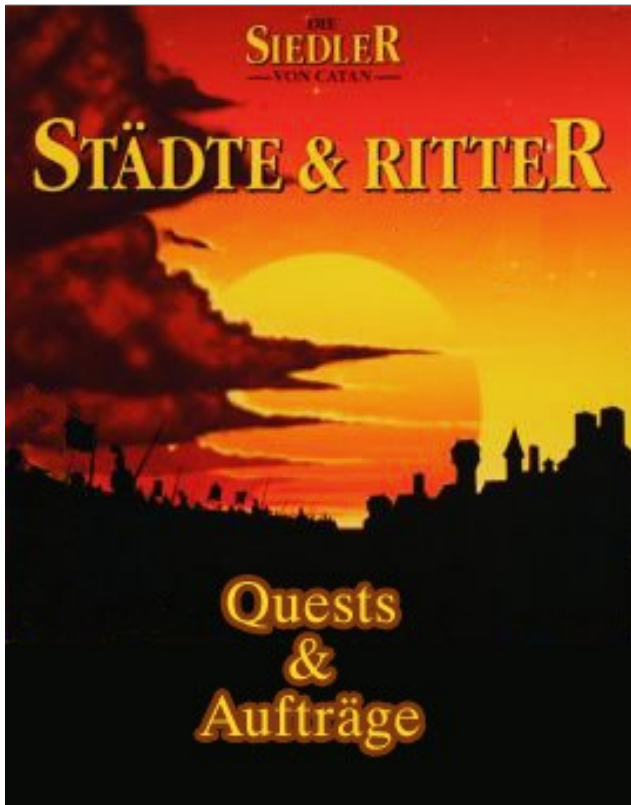
Die Güte der Stoffe, die Deine Tuchmanufakturen herstellen, ist weit über die Grenzen Catans hinaus bekannt und Händler von weit her kommen nach Catan um sie zu kaufen.

Errichte eine Stadt mit einer Zunft und eine Siedlung am gleichen Weidelandfeld.

Jedes mal wenn Du in der Ertragsphase Tuch bekommst, nimmst Du Dir ein Tuch mehr.



+1 



KORNSPEICHER

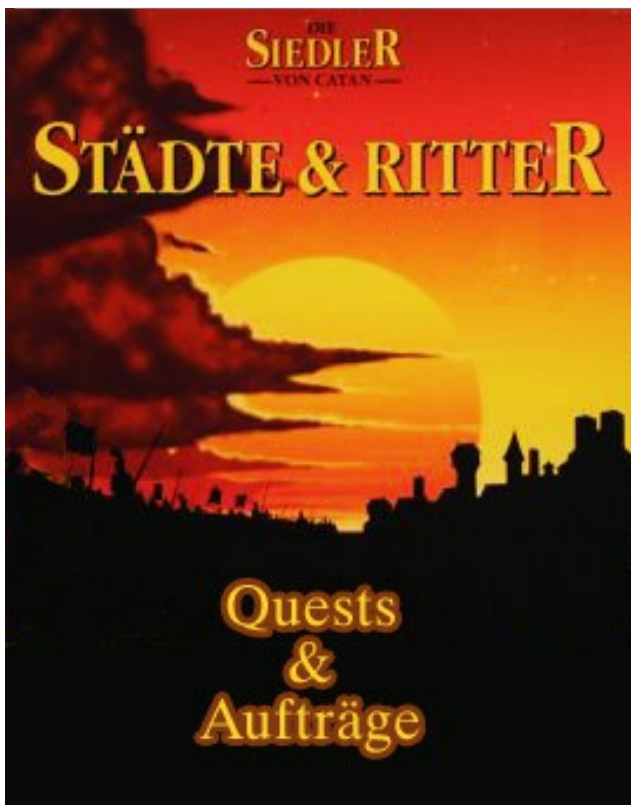
Ein Kornspeicher erhöht die Möglichkeiten, Nahrung in der Stadt zu lagern und so feindlichen Belagerungen sehr viel länger stand zu halten.



Errichte mindestens eine Stadt und eine Siedlung an beliebigen Getreidefeldern und zahle 1x Lehm.

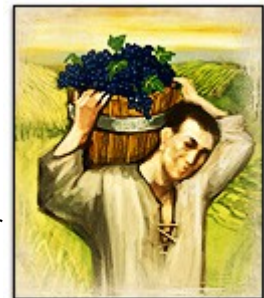
Du darfst beim Wurf einer „7“ zwei Handkarten mehr auf der Hand halten als erlaubt.

+ 2 Handkarten



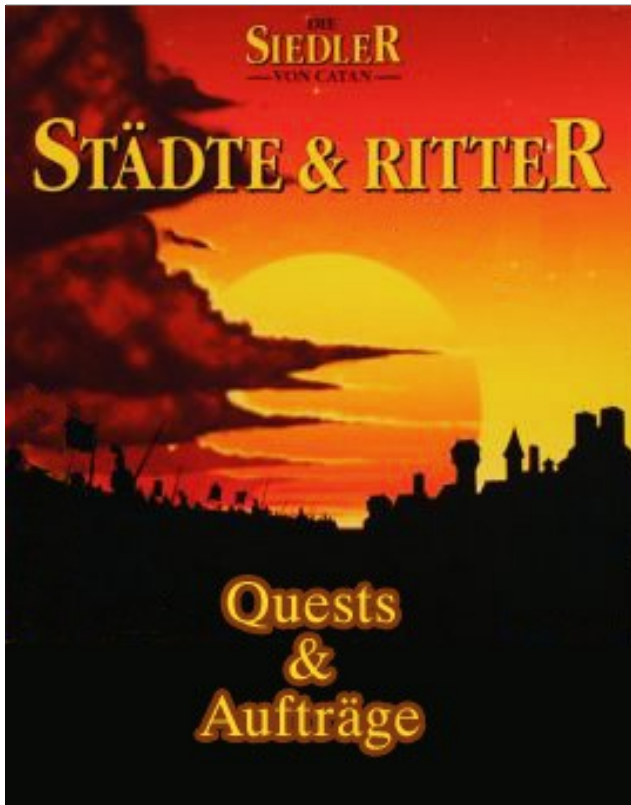
WEINGÜTER

Das milde Klima von Catan begünstigt den Anbau von Weinstöcken. Gründe neue Güter, baue Wein an, ernte die kostbaren Reben und keltere edlen Wein. Die Zufriedenheit Deiner Ritter ist Dir sicher.



Besitze insgesamt 4 **Siedlungen** an Weideland oder Getreidefeldern.

Aktiviere Deine Ritter für den Rest des Spiels immer kostenlos.



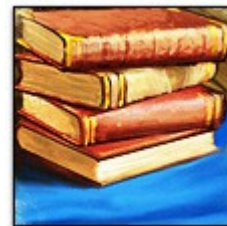
SKRIPTORIUM

Das festhalten und übermitteln von Wissen ist ein kostbares Gut. Errichte ein Skriptorium und Deine Mönche werden wunderschöne und mannigfaltige Bücher schreiben.

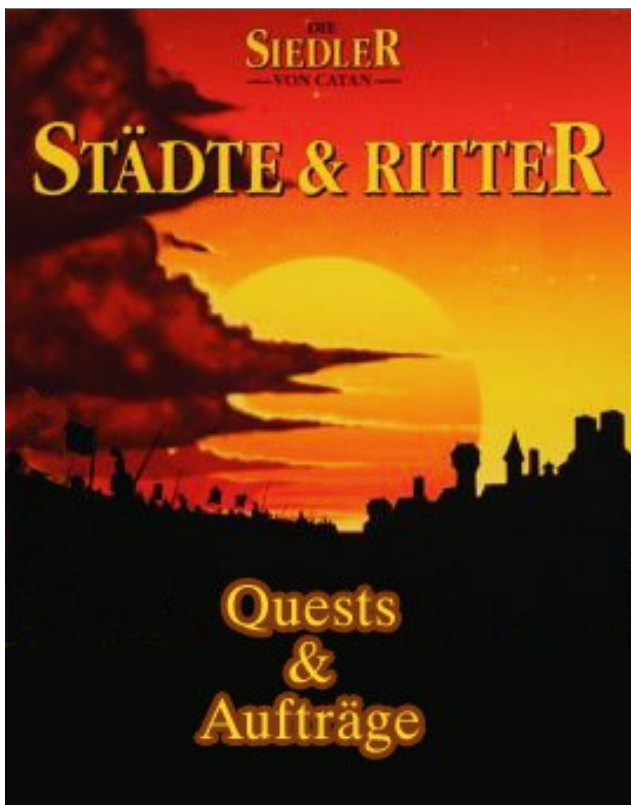


Gründe ein Kloster und eine Bibliothek.

Erhältst Du in einer Ertragsphase keine Karten, nimm Dir statt dessen einmal Papier.



+ 1 



FISCHMARKT

Deine Siedler wissen um die reichen Fischgründe vor den Küsten Catans. Bald schon wird das Geschrei der Möwen die Heimkehr der voll beladenen Fischkähne ankündigen.

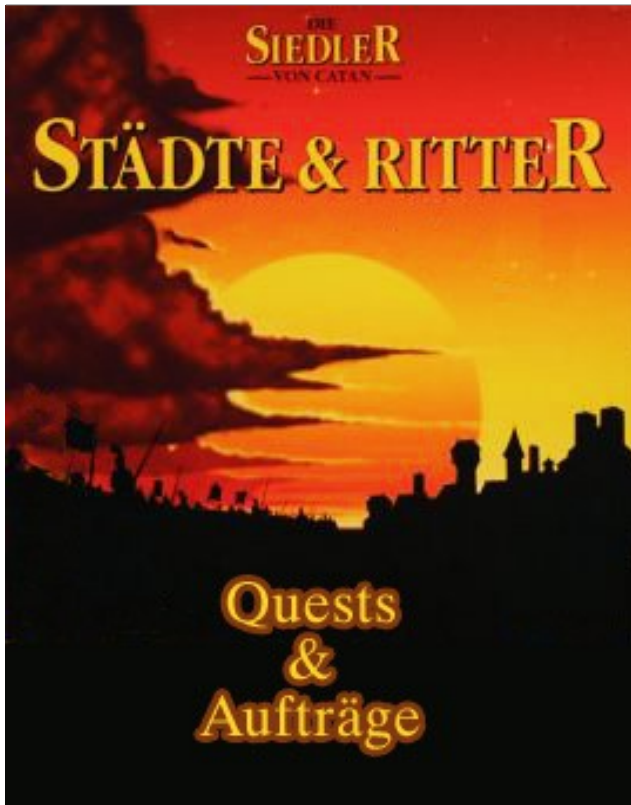


Gründe zwei Küstensiedlungen.

Erhältst du in einer Ertragsphase keine Karten, nimm Dir statt dessen einmal Getreide.



+ 1 

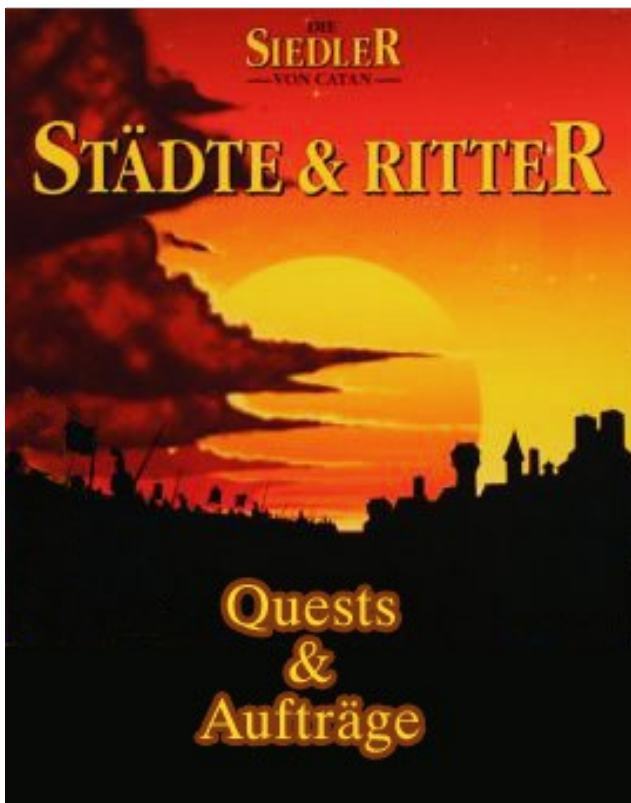


STRANDSUCHER

Als ein Kind eines Tages mit einem honiggelben Stein vom Strand zurück kehrt, wusstet ihr gleich, auch auf Catan gibt es Bernstein. Dieser Stein, den das Meer preisgibt, ist bei allen Siedlern als Schmuck sehr begehrt.



Gründe zwei Küstensiedlungen.



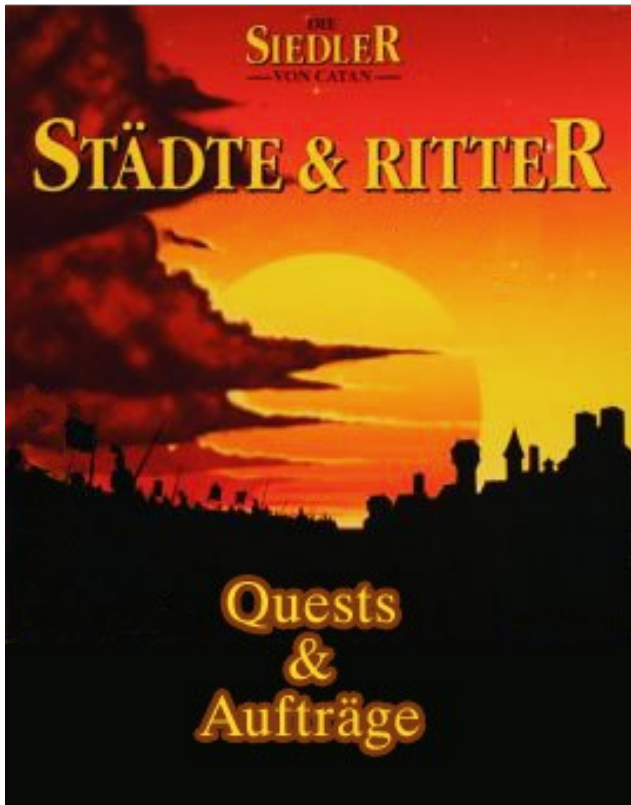
FRÜHLINGSFESTE

Eure Siedler feiern das Ende des Winters und begrüßen das neue Jahr, die Zeit des Überflusses und der Ernten. Ein uralter Brauch, der in den Städten verloren geht, aber von den Siedlern auf dem Land gerne gehegt wird.



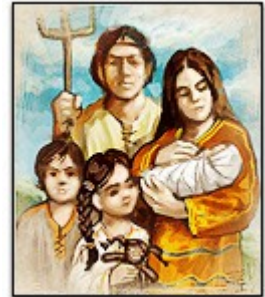
Besitze mindestens 3 Siedlungen.



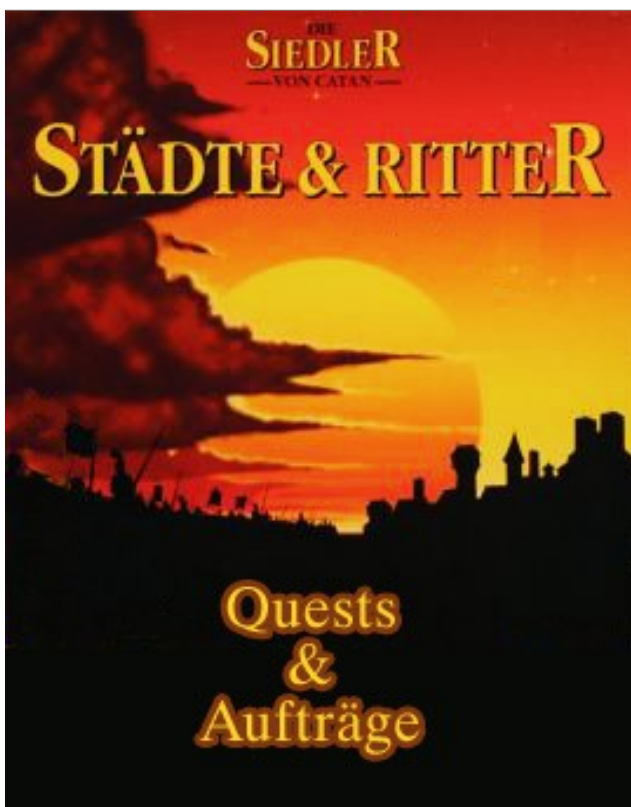


BÜRGERTUM

Die reichen Ländereien von Catan bieten euren Siedlern die besten Voraussetzungen. Sie lassen sich nieder, bestellen das Land und gründen Familien. Doch das harte Landleben ist entbehrungsreich. Der Jahrmarkt oder ein Besuch in der Kirche an Feiertagen bietet Abwechslung und macht eure Siedler zufriedener.



Errichte 2 Städte mit Kirche und Markt.



SCHAFHIRTEN

Das üppige Weideland von Catan bietet den Schafen eurer Siedler reiche Nahrung. Eure Hirten werden mit ihren großen Herden über die sanft geschwungenen grünen Hügel und Täler ziehen und Wollviese Eure Lager füllen.



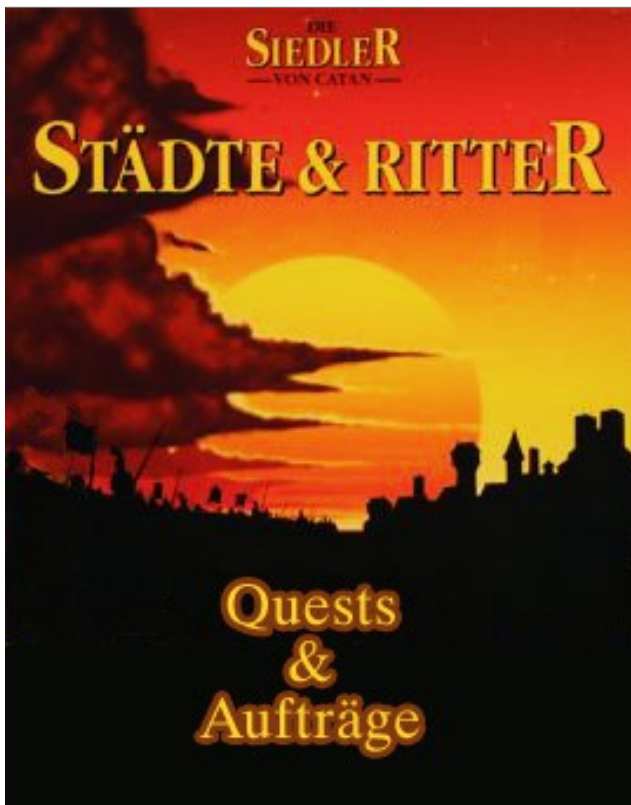
die

Gründe drei Siedlungen an Weideland.

Jedes mal wenn Du in der Ertragsphase Wolle bekommst, nimmst Du Dir eine Rohstoffkarte Wolle zusätzlich.

+ 1





GEHEIMBUND

Catan bietet Euch alles was eure Siedler brauchen. Der Handel blüht und eure Ritter bewachen die Ländereien vor Unbill und Harm.

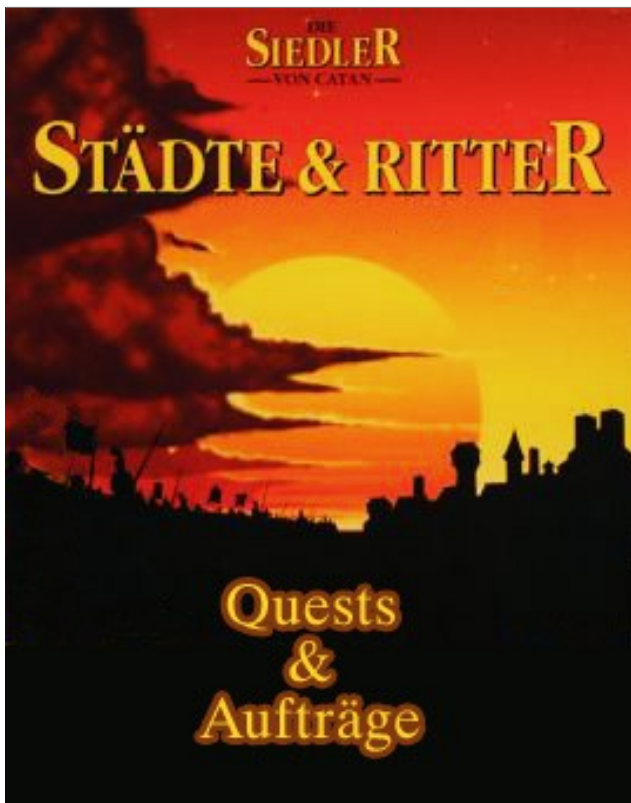
Doch es gibt auch Neider. Auch auf Catan werden Intrigen gesponnen und arglistig spioniert. Gründet einen Geheimbund und werdet vor allzu hinterlistigen Attacken eurer Mitspieler geschützt sein.



ihre

Errichte 1 Kirche, 1 Zunft, 1 Bibliothek

Du bist immun gegen Intrigen, den Spion, den Überläufer und den Saboteur.



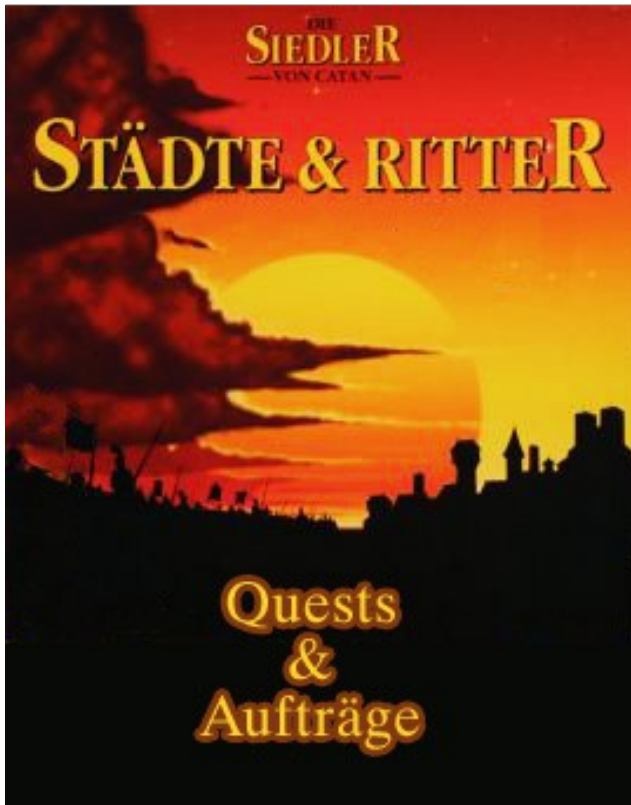
GEMMEN

Eure fleißigen Bergleute sind beim graben in den Stollen auf eine wahre Schatzkammer gestoßen. Eure Siedler munkeln, es sei der Schatz des Bergkönigs oder eines alten Drachenhorts. Lasst sie in dem Glauben. Wichtiger ist, die Gemmen sind überall begehrt und heben euer Ansehen enorm



Errichte zwei Städte an Gebirgsfeldern.





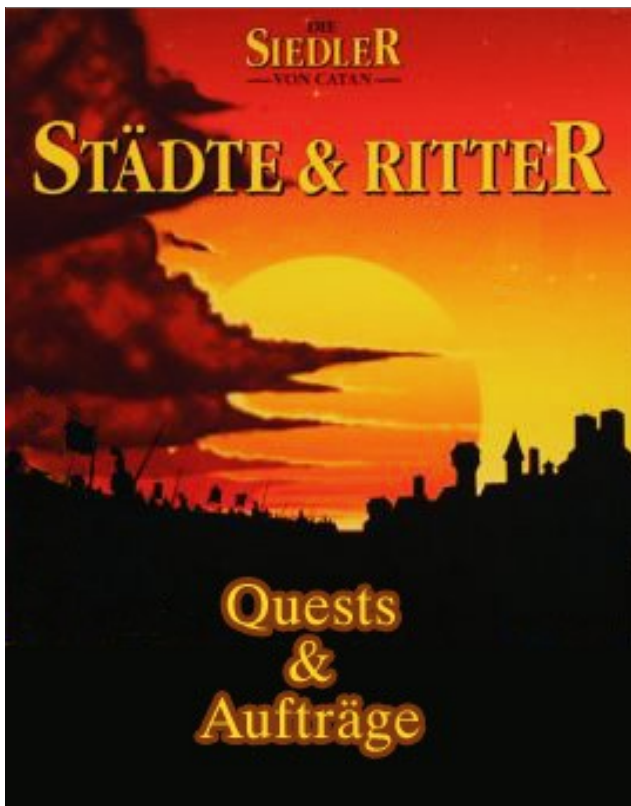
KÜSTENWACHT

Seit dem ersten Auftauchen der schwarzen Segel, schwebt die Bedrohung durch die Barbaren wie eine dunkle Wolke über dem Horizont. Zwar werden Eure Ritter euch tapfer verteidigen, doch besser wäre es, die Barbaren kämen gar nicht erst an Land. Statte eine Schutzflotte aus, die die Küsten Catans bewacht. Die anderen Spieler werden es Dir mit Tribut danken.



Errichte eine Hafenstadt.

Setze die Barbarenflotte für jeden Tribut den du erhältst um ein Feld zurück.



HEERFÜHRER

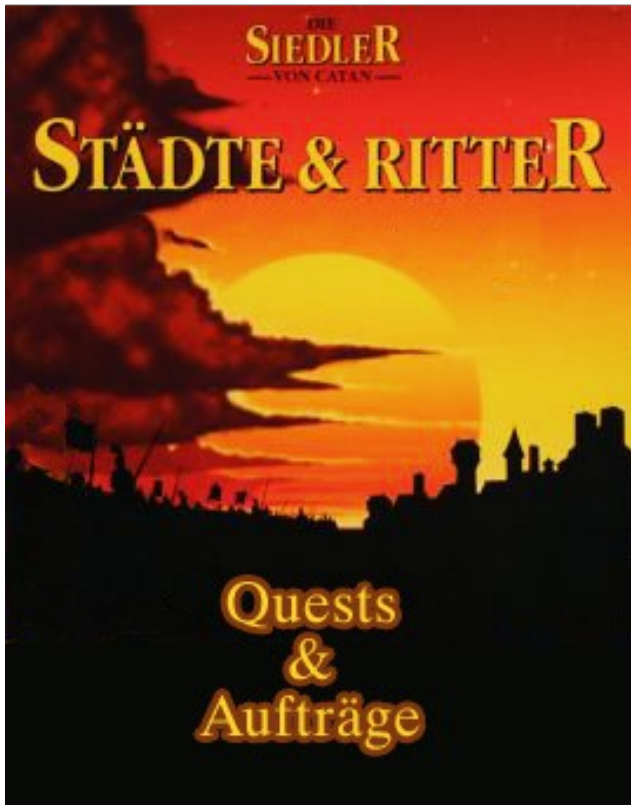
Eure Ritter sind weithin berühmt und geachtet. Doch durch die Führung Dietmar von Löwenfels werden sie noch mutiger und schlagkräftiger. Wehe denen, die sich Euren Zorn zuziehen.



Stelle mindestens 4 Ritter auf.

Jeder deiner Ritter zählt ab sofort eine Stufe mehr (maximum 3).





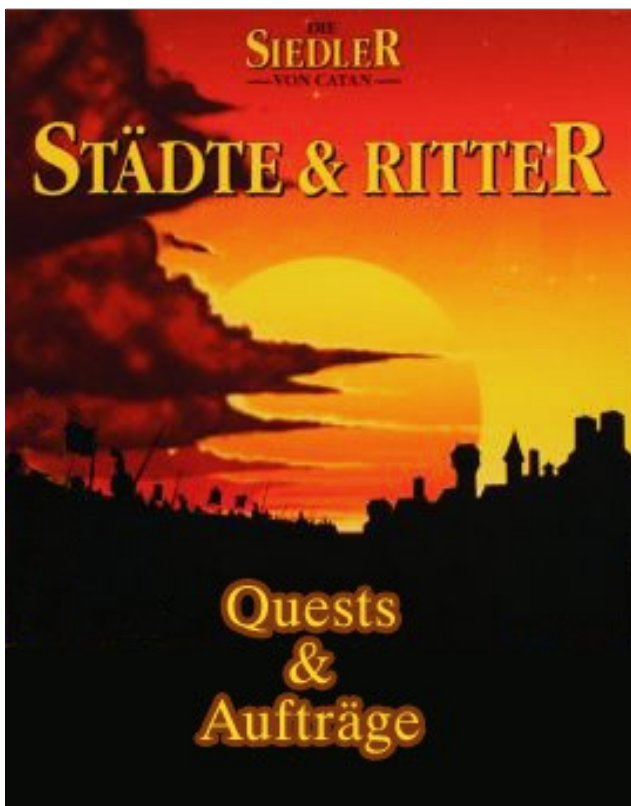
GESTÜT

Die grünen Weideflächen von Catan bieten ideale Voraussetzungen für Pferde. Der Handel, die Feldarbeit und auch eure Ritter benötigen Pferde. Die Anforderungen um aus einem gewöhnlichen Pferd ein Schlachtross zu formen sind hoch. Auf deinem Gestüt werden diese edlen Rösser gezüchtet und ausgebildet.



Errichte eine Stadt und eine Siedlung am gleichen Weidelandfeld.

Du darfst für den Rest des Spiels deine Ritter kostenlos versetzen.



SILBERRAUSCH

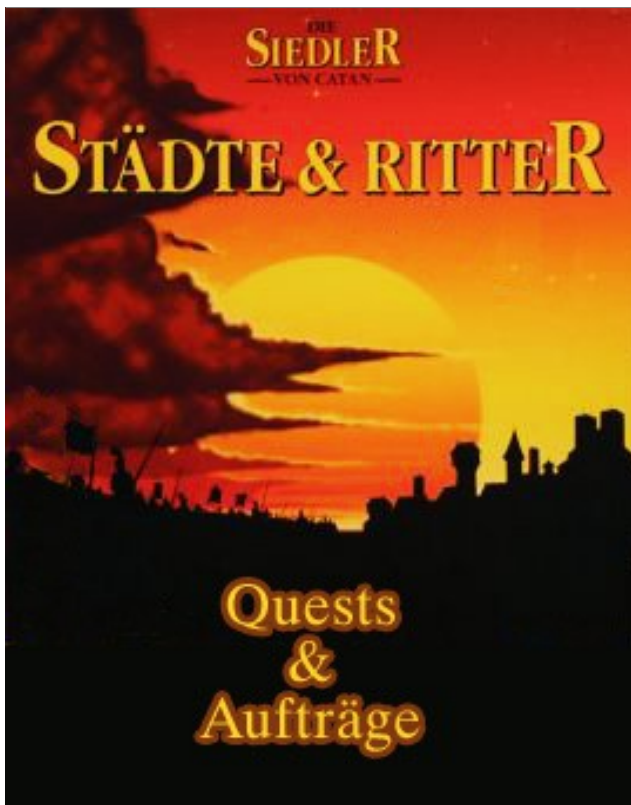
Eure Siedler haben in den Bergen eine Silberader gefunden. Aus dem Silber machen eure Schmiede kostbare Verzierungen, Schmuck und Münzen. Um das wertvolle Material zu schürfen solltet ihr keine Mühen scheuen. Bevor Euch ein anderer zuvorkommt.



Errichte 2 Städte an Gebirgsfeldern.

Jedes mal wenn du von einem Gebirgsfeld einen Ertrag einnimmst, erhältst du eine Handelsware Münze zusätzlich.

+1 



STOLLENTREIBER

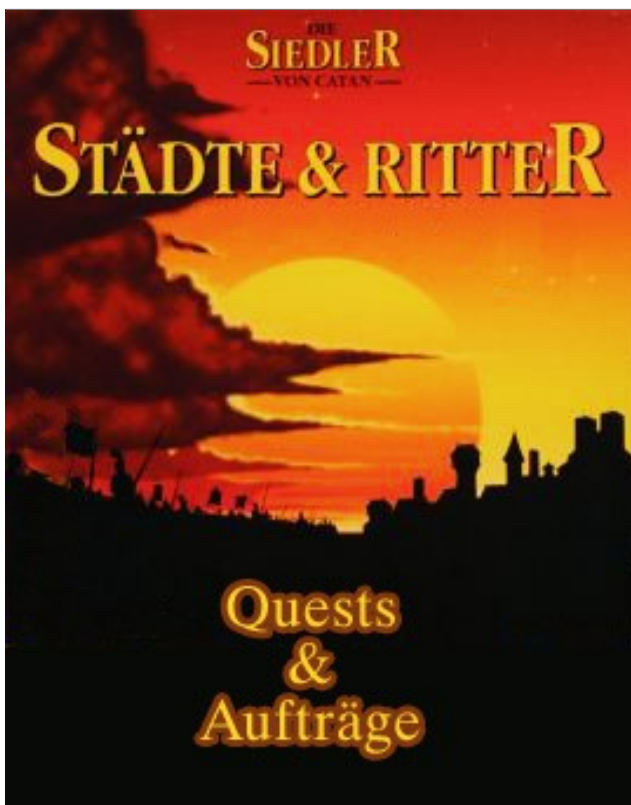
Die Gebirge von Catan sind von ergiebigen Erzadern durchzogen, welches so wichtig ist für die Herstellung von Werkzeugen und Waffen. Und so hallt das hämmern aus den Stollen von den Bergwänden wieder, in denen die Bergleute nach dem kostbaren Erz graben.



Errichte drei Siedlungen an Gebirgsfeldern.

Jedes mal wenn Du in der Ertragsphase Erz bekommst, nimmst du dir eine Rohstoffkarte Erz extra.

+1 



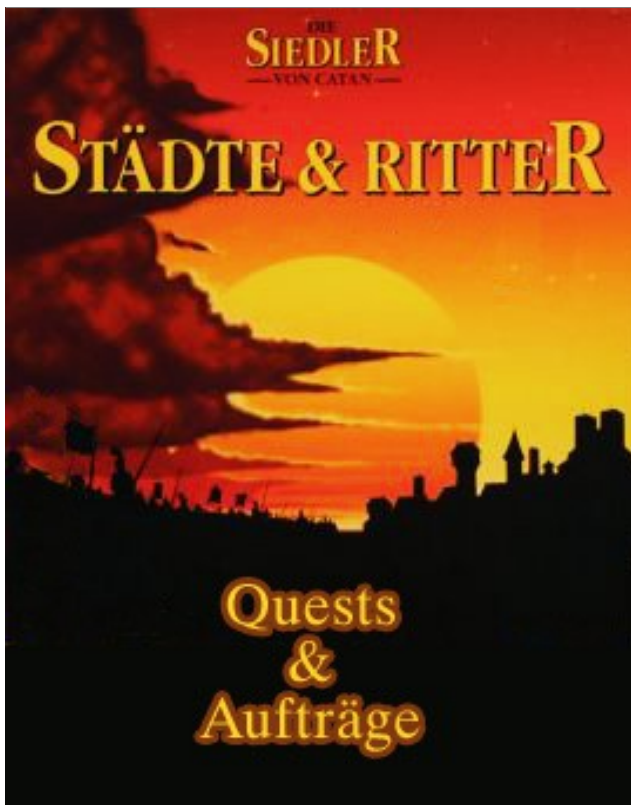
GROSSE FESTUNG

Die Gefahr durch Räuber, die Barbaren oder interne Streitigkeiten auf Catan bedürfen der steten Wachsamkeit eurer Ritter und Burgen. Errichtet eine mächtige Feste als Ausdruck Eurer militärischen Macht und kein Räuberhauptmann wird es mehr wagen Eure prächtigen Ländereien zu plündern.



Errichte eine Stadt mit Stadtmauer und Festung.

Du bist ab sofort gegen das Ereignis und die Auswirkungen des Räubers immun.



WÄCHTER DES WÜSTE

Solange eure Patrouillen die Grenzen der Wüste beschützen, werden die Räuber Catan nicht mehr heimsuchen. Für diese ehrenvolle und selbstlose Aufgabe ist Euch der dank aller Siedler gewiss.



Errichte 3 Siedlungen die an das Wüstenfeld angrenzen.

Befindet sich der Räuber in der Wüste hat das Würfelergebnis „7“ keine Auswirkung mehr.

