

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

DAS
TURNIER-SET
— ZUM —
KARTENSPIEL

Klopfen Sie doch mal
ONLINE
bei uns an:
<http://www.die-siedler.com>



Zum Spiel gehören:

60 Karten

1 Siegesfahne (Punktezähler)

1 Aufkleberbogen

KOSMOS

Spiele-Galerie

Für das Turnierspiel benötigen sowohl Sie als auch Ihr Spielpartner ein Grundspiel des Siedler-Kartenspiels und jeweils ein Turnier-Set. Im Turnierspiel wählen die Spieler ihre Ausbaukarten nicht aus gemeinsamen Stapeln aus, sondern jeder Spieler besitzt vier eigene Stapel, aus denen er im Laufe des Spieles seine Kartenhand ergänzt. Die Karten seiner Ausbaustapel stellt jeder Spieler vor dem Spiel als sogenanntes „Deck“ selbst zusammen. Hierzu stehen ihm alle Karten des Grundspieles sowie alle Karten des Turnier-Sets zur Verfügung.

Jeder Spieler kann somit abhängig von seiner Strategie auf Handel, Ritterstärke, Gold oder Wissenschaft setzen und gezielt passende Karten in sein Deck einbauen.

Jeder Spieler beeinflusst außerdem die Zusammensetzung des Ereignisstapels, da jeder vier Ereigniskarten auswählt.

Die Regeln des Grundspieles werden weitestgehend übernommen. Die Änderungen werden auf den folgenden Seiten erläutert.

So wird die Siegesfahne zusammengebaut:

Nehmen Sie den Aufkleberbogen. Kleben Sie die beiden langen Streifen so auf die beiden Seiten des Mastes, daß sich die Zahlen und die zugehörigen Markierungen neben den seitlichen Einkerbungen befinden. Dann stehen die Zahlen später genau im Sichtfenster.

Auf dem Aufkleberbogen befinden sich auch vier Flaggenaufkleber. Suchen Sie sich einen davon aus. Oder gestalten Sie Ihre eigene Siegesfahne und zeichnen Sie auf die Blanko-Flagge ein Motiv nach Ihrer Vorstellung.

Kleben Sie den Flaggenaufkleber auf die eine Seite der Flagge, falten Sie ihn um die Flagge herum und bekleben Sie so auch die andere Seite.

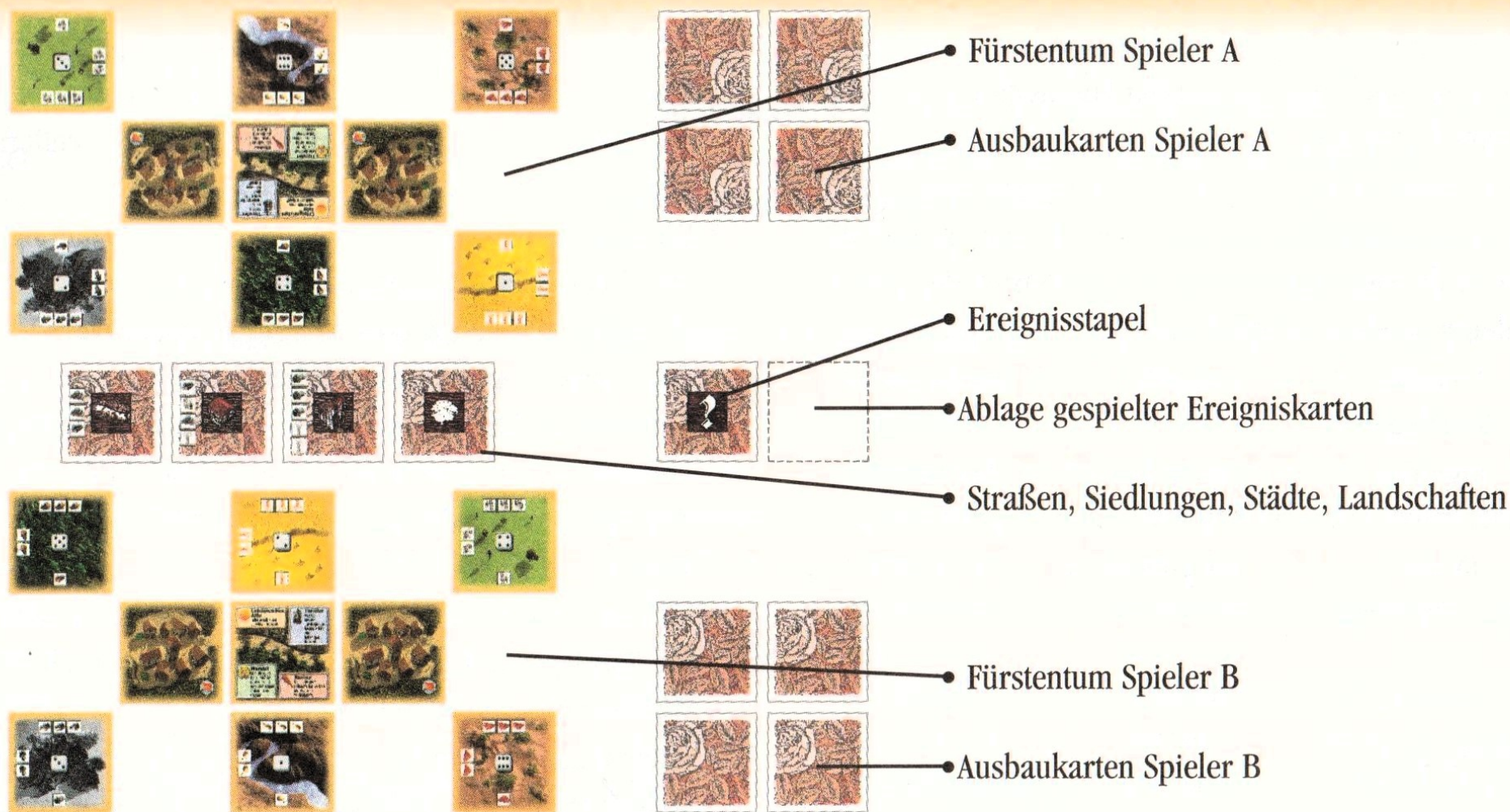
Die Symbolaufkleber können Sie für die Gestaltung eigener Karten verwenden (siehe Seite 12, Ideenwettbewerb).

Stecken Sie den Mast nun in den Standfuß und schieben Sie die Flagge von oben über den Mast. Mit der Flagge stellen Sie jeweils Ihre aktuelle Siegpunktzahl ein.

Spielvorbereitung

1. Die Startaufstellung

- Ein Spieler ist der „Gastgeber“. Für die Startaufstellung werden die Wappenkarten, sowie Straßen, Siedlungen, Städte und Landschaften aus dem Grundspiel des Gastgebers verwendet.
Der Ereignisstapel wird aus Ereigniskarten beider Spieler gebildet (siehe Seite 3, Punkt 3).
- Jeder Spieler legt wie im Grundspiel die 9 Karten seiner Wappenfarbe als sein Fürstentum vor sich aus.
- Straßen, Siedlungen, Städte, Landschaften und Ereignisstapel werden wie gewohnt in der Mitte plaziert.
- Jeder Spieler stellt seine Siegesfahne auf eine seiner Siedlungen. Die Fahne wird auf den Wert „2“ eingestellt.



2. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

Jeder Spieler stellt sein Deck individuell zusammen und geht dabei folgendermaßen vor:

- Aus beiden Spielen, dem Grundspiel und dem Turnier-Set, werden die Karten ohne Symbol auf der Rückseite (Ausbau- und Aktionskarten) aussortiert.
- Von diesen Karten wählt der Spieler 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten möchte. Diese Karten bilden sein „Deck“.
- Bei der Auswahl dieser Karten bestehen keine Beschränkungen. Es können von jeder Sorte so viele Karten ausgewählt werden, wie in beiden Spielen vorhanden sind. Mehr jedoch nicht! Man darf beispielsweise keinen vierten Spion aus einem zweiten Grundspiel in sein Deck packen.

- Jeder Spieler wählt aus seinem Deck 3 Karten für seine Kartenhand.
- Jeder Spieler mischt die restlichen 30 Karten seines Decks und bildet vier Stapel (2x7, 2x8 Karten).
- Jeder Spieler deponiert seine vier Ausbaustapel rechts oder links von seiner Auslage.

3. Die Bildung des Ereignisstapels

- Der Ereignisstapel wird aus 13 Ereigniskarten gebildet. Jeder Spieler steuert zu diesem Kartenstapel zunächst von seinen Karten einen „Bürgerkrieg“ und eine „Seuche“ bei - der Gastgeber zusätzlich noch eine Karte „Jahreswechsel“.

- Außerdem wählt **jeder** Spieler aus den Ereigniskarten des Grundspiels und des Turnier-Sets noch vier beliebige Ereigniskarten aus.
- Die so ausgewählten Ereigniskarten werden verdeckt zusammengeschoben und gemischt. Wichtig ist, daß die Spieler die vier ausgewählten Ereigniskarten des jeweils anderen Spielers nicht sehen.
- Der Ereignisstapel wird verdeckt zu den Stapeln in der Tischmitte gelegt.
- Am Ende des Spieles erhalten die Spieler ihre Ereigniskarten wieder zurück. Am besten notiert jeder Spieler zu Beginn des Spieles die Ereigniskarten, die er zu dem Stapel beigesteuert hat.

Spielverlauf

Bis auf wenige Regeländerungen verläuft das Turnierspiel in gleicher Weise wie das Grundspiel.

Die Regeländerungen:

- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion kann man einem Gegner also nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter und Flotten) entwenden.
- Wird ein Spion gespielt und dem Gegner eine Karte entwendet, muß die Karte auf einem Blatt Papier notiert werden. Ist das Spiel zu Ende, erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem Fürstentum zu entfernen, um Platz für eine wichtigere Karte zu

schaffen. Das Entfernen kostet nichts. Der Spieler hat die Wahl, ob er die Karte zurück auf die Hand nimmt oder auf den Ablagestapel legt. Es ist nicht erlaubt, eine entfernte Karte unter einen der Ausbaustapel zu schieben.

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an eine Bedingung geknüpft. So darf man beispielsweise erst dann eine Universität errichten, wenn man zuvor eine Bibliothek oder ein Kloster gebaut hat. Sollte die Bedingungskarte (Bibliothek) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, braucht die mit der Bedingung verbundene Karte (Universität) nicht entfernt werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muß die abzulegende Karte unter den Ausbaustapel schieben, von dem er seine neue Karte bezieht.
- Jeder Ritter ist einmalig! Hat Ihr Gegner einen Ritter in seinem Fürstentum aufgestellt, dürfen Sie den **gleichen** Ritter **nicht** in Ihrem Fürstentum aufstellen.
Beispiel: Ihr Gegner hat „Konrad der Flinke“ aufgestellt. Sie dürfen ihre Karte „Konrad der Flinke“ deshalb nicht in Ihrem Fürstentum aufstellen, auch wenn sie ihn auf der Hand halten. Natürlich dürfen Sie „Konrad der Flinke“ mit einem Schwarzen Ritter aus dem Fürstentum Ihres Gegners vertreiben und anschließend ihre Karte „Konrad der Flinke“ in Ihrem Fürstentum aufstellen.

Spielende

Wie das Grundspiel, endet das Turnierspiel, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

Die erweiterte Turnierversion für Fortgeschrittene

Die erweiterte Turnierversion benötigt eine etwas längere Vorbereitungsphase, da die Spieler ihr Deck erst unmittelbar vor dem Spiel zusammenstellen können. In der erweiterten Turnierversion muß sich jeder Spieler für einen von 6 Charakteren entscheiden. Jedem Charakter sind 10 Karten zugeordnet, die der Spieler auf jeden Fall in sein Deck einbauen muß. Außerdem gibt es für jeden Charakter 2 Karten, die von Anfang an im Fürstentum ausliegen.

Die Charaktere und die ihnen zugeordneten Karten:

	1. Der Krieger	2. Der Barbar	3. Der Händler	4. Der Philosoph	5. Der Reiche	6. Der Weise
1. Karte	Burg	Spion	Lager	Eisengießerei	Landreform	Kloster
2. Karte	Lager	Spion	Lager	Bibliothek	Palast	Rathaus
3. Karte	Ritter	Feuerteufel	Große Flotte	Universität	Zollstation	Badhaus
4. Karte	Ritter	Feuerteufel	Handelsflotte	Kanone	Münzgießerei	Wasserversorgung
5. Karte	Ritter	Feuerteufel	Handelsflotte	Landreform	Kaperflotte	Spion
6. Karte	Ritter	Raubzug	Bank	Landreform	Kaperflotte	Gesandtschaft
7. Karte	Grenzkonflikt	Raubzug	Gewürzkarawane	Karawane	Karawane	Koloss
8. Karte	Burgfräulein	Ritter	Hafen	Erfinder	Bischof	Bischof
9. Karte	Schwarz. Ritter	Ritter	Großer Hafen	Buchdruck	Rathaus	Haus des Volkes
10. Karte	Kirche	Kaperflotte	Bischof	Wasserversorgung	Badhaus	Troubadour
1. Auslage	Burg	Wachturm	Woll-Manufaktur	Kloster	Gold-Handelsflotte	Große Mauer
2. Auslage	Schmiede	Lager	Woll-Handelsflotte	Sägemühle	Zollstation	Turnierplatz

Spielvorbereitung:

Das Spiel wird nach den Regeln des Turnierspiels vorbereitet. Beide Spieler bestimmen nun ihren Charakter.

Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Beide Spieler würfeln. Jeder Spieler muß mit dem Charakter spielen, den er gewürfelt hat. Wer zum Beispiel eine „2“ würfelt, muß den Barbaren spielen. Es kann so auch passieren, daß beide Spieler mit demselben Charakter gegeneinander antreten.
2. Jeder schreibt geheim seinen Wunschcharakter auf einen Zettel. Beide Spieler decken gleichzeitig ihre Zettel mit dem notierten Charakter auf und sagen laut, wen sie gewählt haben.

Anschließend legt jeder Spieler die beiden Gebäude bzw. Flotten, die für seinen Charakter vorgesehen sind, in seinem Fürstentum aus. Nun bildet jeder Spieler sein Deck aus 31 Ausbaukarten. Dabei gilt: Jeder Spieler muß die 10 Karten, die für seinen Charakter angegeben sind, in sein Deck aufnehmen. Die Auswahl der restlichen 21 Karten erfolgt wie in der Regel für das Turnierspiel beschrieben. Natürlich wird man sich bei der Auswahl dieser Karten am Charakter des Gegners orientieren.

Die (neuen) Karten des Turnier-Sets im Einzelnen:



1. Wachturm

- Wenn Ihr Gegner einen Spion ausspielt, dürfen Sie würfeln. Haben Sie eine 1 oder 2 gewürfelt, hat der Spion keine Wirkung. Ihr Gegner muß seinen Spion trotzdem ablegen.



4. Zollstation

- Sie erhalten jedesmal, wenn „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird - zusätzlich zu dem beliebigen Rohstoff - zwei Rohstoffe „Gold“.
- Voraussetzung ist natürlich, daß Ihre Goldfluß-Landschaften diese noch aufnehmen können. Haben Sie nur Platz für ein Goldstück, so erhalten sie nur dieses eine.



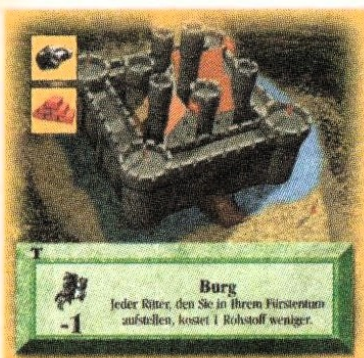
2. Große Mauer

- Wenn Ihr Gegner einen Spion ausspielt, dürfen Sie würfeln. Haben Sie eine 3, 4, 5 oder 6 gewürfelt, hat der Spion keine Wirkung. Ihr Gegner muß seinen Spion trotzdem ablegen.



5. Kaperflotte

- Wenn Sie in Ihrem Fürstentum eine Kaperflotte auslegen, zerstören Sie sofort, falls vorhanden, eine gegnerische Flotte (Handels-, Kaper- oder Große Flotte).
- Sie dürfen bestimmen, welche Flotte des Gegners zerstört werden soll.
- Ihr Gegner darf die zerstörte Flotte nicht auf die Hand nehmen, er muß sie auf den Ablagestapel legen.
- Außerdem erhalten Sie für jede Kaperflotte in Ihrem Fürstentum zusätzlich ein Goldstück, wenn das Ereignis „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird und Sie Platz auf einer Goldfluß-Landschaft besitzen.
- Eine Kaperflotte erhält **keinen** zusätzlichen Handelspunkt, wenn Sie einen Hafen gebaut haben.



3. Burg

- Immer wenn Sie einen neuen Ritter oder eine Kanone in Ihrem Fürstentum aufstellen, benötigen Sie einen beliebigen Rohstoff weniger, als auf der Ritterkarte angegeben ist. Verfügen Sie über zwei Burgen in Ihrem Fürstentum, sind es sogar zwei beliebige Rohstoffe, die Sie bei der Aufstellung eines Ritters einsparen. Für Ritter, die nur zwei Rohstoffe kosten, müssen Sie dann überhaupt keine Rohstoffe zahlen.



6. Kanone

- Sie dürfen nur dann eine Kanone in Ihrem Fürstentum aufstellen, wenn Sie über eine Universität verfügen. Sollte die Universität zerstört werden, müssen Sie eine bereits gebaute Kanone jedoch nicht entfernen.
- Eine Kanone wird, abgesehen von ein paar Ausnahmen, wie ein Ritter behandelt.
 - Eine Kanone kann von einem **Schwarzen Ritter** wie ein normaler Ritter angegriffen und mit einer **Kräuterhexe** verteidigt werden.
 - Eine **Burg** mindert die Kosten einer Kanone um einen Rohstoff.
 - Eine **Schmiede** verleiht der Kanone einen zusätzlichen Stärkepunkt.
- Ausnahmen:
 - Ein **Burgfräulein** hat keine Auswirkung auf die Kanone.
 - Der **Turnierplatz** bringt der Kanone keinen Turnierpunkt.



8. Bodo der Friedfertige



9. Ingo der Geschickte



7. Walther der Sänger

- Dieser Troubadour ist ein Ritter besonderer Art, denn Ihr Gegner darf keinen Schwarzen Ritter gegen ihn spielen. „Walther“ besitzt keinen Stärkepunkt. Er erhält allerdings einen Stärkepunkt, wenn Sie in ihrem Fürstentum eine Schmiede besitzen.



10. Roland der Hammer



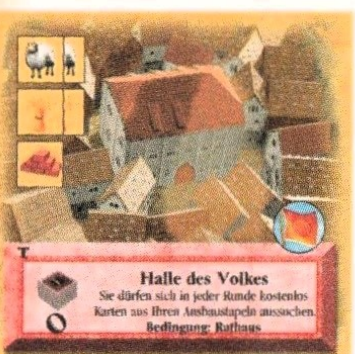
11. Turnierplatz

- Jeder Ritter Ihres Fürstentums erhält einen zusätzlichen Turnierpunkt.
- Die Kanone zählt zwar als Rittersinheit, erhält aber keinen Turnierpunkt, wenn Sie einen Turnierplatz in Ihrem Fürstentum ausgelegt haben.



12. Feuerwache

- Wenn in einer Stadt eine Feuerwache steht, sind alle Gebäude dieser Stadt (auch eine gegnerische Gesandtschaft) vor dem Feuerfidel sicher.
- Der Gegner darf gegen kein Gebäude dieser Stadt den Feuerfidel spielen - auch nicht gegen die Feuerwache selbst.



13. Halle des Volkes

- Um eine Halle des Volkes zu bauen, müssen Sie vorher ein Rathaus errichtet haben.
- Sie dürfen sich in jeder Runde kostenlos Karten aus Ihren Ausbaustapeln aussuchen. Es ist allerdings nicht erlaubt, daß sich ein Spieler einen Stapel ansieht und wieder weglegt, ohne eine Karte zu nehmen, um etwa sein Glück in einem anderen Stapel zu versuchen.
- Wer zwei Karten ziehen darf, kann sich beide Karten aus einem Stapel nehmen oder aus zwei verschiedenen Stapeln.



14. Palast

- Immer wenn das Symbol „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird, dürfen Sie, anstatt sich einen beliebigen Rohstoff zu nehmen, eine Karte Ihres Ablagestapels auf die Hand zurücknehmen.
- Sie dürfen sich aus dem Ablagestapel eine beliebige Karte aussuchen. Wird dabei die erlaubte Handkartenzahl überschritten, müssen Sie im Gegenzug eine beliebige Karte unter einen beliebigen Ausbaustapel schieben.
- Eine abgelegte Karte kann eine Aktionskarte, eine zerstörte Flotte oder ein vom Burgfräulein betörter Ritter sein.



15. Große Handelsflotte

- Sie dürfen die Rohstoffe beider Landschaftskarten, die der großen Handelsflotte benachbart sind, im Verhältnis 2:1 tauschen.
- In Verbindung mit einem Hafen zählt die Große Handelsflotte 3 Handlungspunkte.



16. Bankhaus

- Wenn Sie die Spielfigur „Mühle“ besitzen, dürfen Sie jedesmal, wenn das Symbol „Mühle“ gewürfelt wird, zwei Rohstoffe von Ihrem Gegner fordern.
- Beide Rohstoffe dürfen Sie sich aussuchen. Natürlich müssen Sie Platz in Ihren Landschaften besitzen, um die Rohstoffe unterbringen zu können.



17. Kathedrale

- Alle Flotten und Ritter Ihres Fürstentums sind vor dem Ereignis „Bürgerkrieg“ geschützt.
- Um eine Kathedrale bauen zu können, müssen Sie über ein Kloster in Ihrem Fürstentum verfügen.



18. Universität

- Um eine Universität bauen zu können, müssen Sie entweder ein Kloster oder eine Bibliothek in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.
- Eine Universität berechtigt Sie zum Bau einer Kanone und eines Baukrans.
- Außerdem dürfen Sie bestimmte Aktionskarten nur dann spielen, wenn Sie über eine Universität verfügen.
- Sollten Sie Ihre Universität durch einen gegnerischen Feuerteufel auf die Hand nehmen müssen, dürfen Sie keine Aktionskarten mehr spielen, die mit der Auslage der Universität verknüpft sind.
- Einen bereits gebauten Baukran oder aufgestellte Kanonen müssen sie dagegen **nicht** aus Ihrem Fürstentum entfernen.



19. Großer Hafen

- Diese Karte verdoppelt alle Handelspunkte von Märkten, Handelskontoren und der Händlerzunft in Ihrem Fürstentum.



20. Gesandtschaft

- Wenn Sie in Ihrem Fürstentum ein Rathaus errichtet haben, können Sie die Karte „Gesandtschaft“ ausspielen.
- Diese Karte wird im Gegensatz zu allen anderen Karten im Fürstentum **des Gegners** ausgelegt. Das kostet Ihren Gegner wertvollen Platz. Außerdem muß er Ihnen, solange das Gebäude steht, alle Karten zeigen, die er auf die Hand nimmt. Ihr Gegner darf die Gesandtschaft nicht entfernen.
- Aber er kann versuchen, sie mit einem Feuerteufel zu zerstören, sofern sich keine Feuerwache in der Stadt befindet.



21. Baukran

- Sie dürfen den Baukran nur bauen, wenn Sie eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.
- Jeder Stadtbau in allen Städten des Fürstentums kostet einen beliebigen Rohstoff weniger.
- Sollten Sie Ihre Universität durch einen Feuerteufel verlieren, bleibt Ihnen der Baukran mit seinen Vorteilen erhalten.
- Der Baukran reduziert nicht die Kosten einer Stadt!



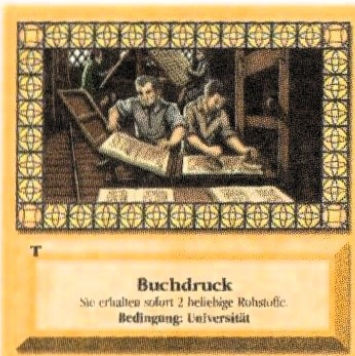
22. Überfall

- Wenn Sie die **stärkste Rittermacht** (Spielfigur „Ritter“) besitzen, nennen Sie drei Gebäude im Fürstentum Ihres Gegners. Eines dieser Gebäude muß ihr Gegner zurück auf die Hand nehmen.
- Besitzt Ihr Gegner weniger als drei Gebäude, nennen Sie entsprechend weniger Gebäude.



23. Grenzkonflikt

- Nur wer über die **stärkste Rittermacht** (Spielfigur „Ritter“) verfügt, darf diese Karte einsetzen.
- Sie tauschen mit Ihrem Gegner eine Landschaft: Bestimmen Sie eine Landschaft Ihres Gegners und eine eigene Landschaft. Beide Landschaften wechseln Ihre Plätze.
- **Wichtig:** Beide Landschaften müssen in den jeweiligen Fürstentümern mindestens doppelt vorhanden sein. Sie können Ihrem Gegner also keine Erz-Landschaft nehmen, wenn diese die einzige Erz-Landschaft in seinem Fürstentum ist. Die auf den ausgetauschten Landschaften angezeigten Rohstoffe bleiben dabei erhalten.
- Sollte Ihr Gegner an der Landschaft, die Sie ihm wegnehmen, eine Verdopplungskarte (Sägemühle etc.) liegen haben, kann es sein, daß diese wirkungslos wird, wenn die neue Landschaft nicht dazu paßt. In diesem Fall hat Ihr Gegner Pech gehabt. Zur Not kann er diese Verdopplungskarte entfernen.



24. Buchdruck

- Diese Karte dürfen Sie nur dann ausspielen, wenn eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegt. Sie erhalten sofort zwei beliebige Rohstoffe.



25. Dreifelderwirtschaft

- Diese Karte dürfen Sie nur dann ausspielen, wenn eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegt.
- Drehen Sie **eine** Ihrer Korn-Landschaften auf drei Rohstoffe.
- Es ist durchaus erlaubt, zuerst das Korn einer Korn-Landschaft auszugeben und dann mit Hilfe der Dreifelderwirtschaft wieder auf drei Rohstoffe hochzudrehen.



26. Gewürzkarawane

- Wenn Sie die Größte Handelsmacht (Spielfigur „Mühle“) besitzen, dürfen Sie von Ihrem Gegner zwei Rohstoffe Ihrer Wahl fordern.



27. Landreform

- Sie dürfen innerhalb Ihres Fürstentums zwei eigene Landschaften miteinander tauschen. Diese Karte ist sinnvoll, wenn Sie beispielsweise die Effizienz einer Verdopplungskarte erhöhen wollen.
- Die angezeigten Rohstoffe bleiben beim Auswechseln der Karten bestehen.



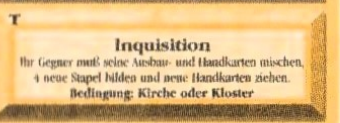
28. Burgfräulein Imelda

- Welcher Ritter ist gefeit vor den Reizen eines hübschen Burgfräuleins? Keiner! Deshalb muß Ihr Gegner einen Ritter **seiner** Wahl aus seinem Fürstentum entfernen, wenn Sie das Burgfräulein einsetzen. Er darf den Ritter nicht auf die Hand nehmen, sondern muß ihn auf seinen Ablagestapel legen.
- Die Kanone ist den Reizen des Burgfräuleins gegenüber natürlich immun.



29. Erfinder

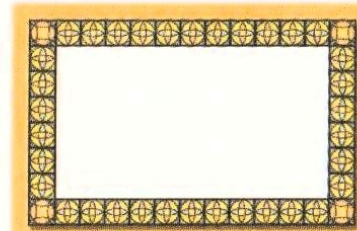
- Diese Karte dürfen Sie nur dann ausspielen, wenn eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegt.
- Drehen Sie **eine** Ihrer Erz-Landschaften auf drei Rohstoffe. Es ist durchaus erlaubt, zuerst das Erz einer Erz-Landschaft auszugeben und dann mit Hilfe der Karte „Erfinder“ wieder auf drei Rohstoffe hochzudrehen.



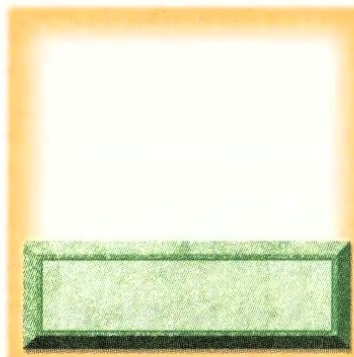
30. Inquisition

- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie eine Kirche oder ein Kloster in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.
- Ihr Gegner muß seine Handkarten und seine Ausbaustapel mischen und vier neue, etwa gleich hohe, verdeckte Stapel bilden.
- Von diesen Ausbaustapeln zieht er von oben so viele Karten, wie er auf der Hand halten darf.

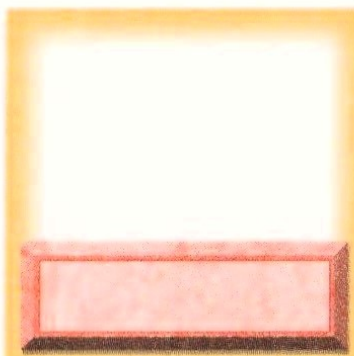
Die Karten für den Wettbewerb



31. Blankokarte Aktion



32. Blankokarte Gebietsausbau



33. Blankokarte Stadtausbau

Die Karten des Turnier-Sets:

17 Gebietsausbauten:

2 x Burg
1 x Große Mauer
4 x Kaperflotte
1 x Turnierplatz
1 x Wachturm
2 x Zollstation
6 x Ritter (Bodo,
Ingo, Roland, Walter,
2 x Kanone)

12 Stadtausbauten:

1 x Bankhaus
1 x Baukran
2 x Feuerwache
1 x Gesandtschaft
2 x Große Handelsflotte
1 x Großer Hafen
1 x Halle des Volkes
1 x Kathedrale
1 x Palast
1 x Universität

21 Aktionskarten:

1 x Alchimist
1 x Bischof
2 x Buchdruck
2 x Burgfräulein
2 x Dreifelderwirtschaft
2 x Erfinder
2 x Gewürzkarawane
2 x Grenzkonflikt
2 x Inquisition
1 x Karawane
1 x Kundschafter
2 x Landreform
1 x Raubzug

7 Ereigniskarten:

1 x Bürgerkrieg
1 x Ertragreiches Jahr
1 x Fortschritt
1 x Konflikt
1 x Seuche
2 x Überfall

3 Blankokarten:

1 x Gebietsausbau
1 x Stadtausbau
1 x Aktionskarte

Ideenwettbewerb: Gestalten Sie Ihre persönliche(n) Karte(n) für Catan.

Vielleicht haben Sie nach einigen Partien mit dem Turnier-Set selbst Ideen für weitere Karten.

Behalten Sie diese nicht für sich! Sondern schicken Sie sie an uns.

Zu diesem Zweck haben wir für Sie drei Blankokarten vorbereitet und beigelegt. Versehen Sie einfach Ihre Karte mit einer kleinen Zeichnung, den notwendigen Aufklebern (Rohstoffe, Siegpunkte, ...) und dem dazugehörigen Text.

Die besten Einsendungen werden wir auf der „Siedler-Homepage“ im Internet auch anderen Siedler-Spielern zugänglich machen.

Wenn genügend gute Karten zusammenkommen, werden sie in einer kleinen Sonderedition mit Namensnennung veröffentlicht - eventuell schon zu den Internationalen Spieltagen in Essen.

© 1997 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Autor: Klaus Teuber

Grafik: Franz Vohwinkel

Ein Dankeschön an die vielen Testspieler und Helfer für ihre wertvollen Tips und Anregungen.