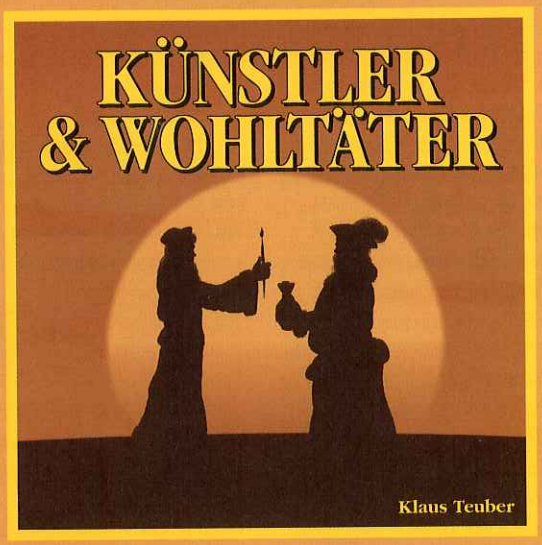
DIE SIEDLER VON CATAN

THEMEN-SET ZUM KARTENSPIEL

FÜR ZWEI SPIELER

KÜNSTLER & WOHLTÄTER



KOSMOS®

Spielregeln Künstler & Wohltäter

Die Möglichkeiten des Themen-Sets „Künstler & Wohltäter" Seite 2

Allgemeine Regeln für das „Erweiterte Grundspiel" Seite 2

1. Die Startaufstellung Seite 2
2. Die Vorbereitung Seite 3
3. Der Spielverlauf Seite 3
4. Die Sonderfunktionen von „Wasserversorgung" und „Haus des Mäzens" Seite 3
5. Das Spielende Seite 3

Das Turnierspiel Seite 4

1. Die Startaufstellung Seite 4
2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels Seite 4
3. Das Zusammenstellen des eigenen „Spieldecks" Seite 4/5
4. Sonstiges Seite 5
5. Das Spielende Seite 5

Neue Kartenart: Straßenausbauten Seite 5

Die Sonderfunktion der „Volksstimmung" Seite 5/6

Erläuterungen zu den einzelnen Karten Seite 6-10

Danksagung Seite 10/11

Impressum Seite 11

Die Möglichkeiten des Themen-Sets „Künstler und Wohltäter“

Das Themen-Set „Künstler & Wohltäter“ ist eines von insgesamt 7 Themen-Sets, die es als Erweiterungen zum Catan-Kartenspiel gibt. Mit den Karten des Sets erweitern und vertiefen Sie die Spielmöglichkeiten des Catan-Kartenspiels. In den hier folgenden Regeln bieten wir zwei Spielarten an, die allerdings an unterschiedliche Voraussetzungen geknüpft sind.

Das **„Erweiterte Grundspiel“** ist eine Intensivierung des Catan-Kartenspiels. Bei dieser Spielart spielen Sie mit den Karten des Catan-Kartenspiels (nachfolgend als „Grundspiel“ bezeichnet) und den Karten dieses Sets. Im „Erweiterten Grundspiel“ ergibt sich durch die zusätzlichen Karten eine Fülle neuer Kombinationsmöglichkeiten und neuer Gewinnstrategien.

Die zweite Spielart, das **„Turnierspiel“**, setzt voraus, dass **jeder** der beiden Spieler ein Grundspiel besitzt und jeder (mindestens) ein Themen-Set. Im Turnierspiel bildet jeder Spieler ein eigenes Kartendeck. Mit diesem tritt er gegen das ihm unbekannte Kartendeck seines Mitspielers an. Bei der Bildung eines Kartendecks stehen den beiden Spielern die Karten des Grundspiels und aller Themen-Sets zur Verfügung.

Empfehlung: Wir empfehlen Ihnen, zunächst ein **„Erweitertes Grundspiel“** mit diesem Set zu spielen. Anschließend sollten Sie das „Erweiterte Grundspiel“ noch mit ein oder zwei anderen Sets spielen. Haben Sie so eine Fülle neuer Karten kennen gelernt, werden Sie keine Probleme mehr haben, das Turnierspiel - die Krone des Catan-Kartenspiels - zu meistern. Natürlich können Sie sich ein Turnierdeck auch nur aus den Karten des Grundspiels und den Karten dieses Sets zusammenstellen.

Allgemeine Regeln für das „Erweiterte Grundspiel“

Für das „Erweiterte Grundspiel“ benötigen Sie ein Grundspiel und dieses oder ein anderes Themen-Set.

1. Die Startaufstellung

Beide Spieler bauen ihr Fürstentum zunächst mit den Karten des Grundspiels auf (nach den dort beschriebenen Regeln).

Folgende Änderungen müssen beim Aufbau berücksichtigt werden:

- Die **Ereigniskarten** des Themen-Sets werden aussortiert und mit den Ereigniskarten des Grundspiels gemischt. Der Ereigniskartenstapel kommt wie gehabt in die Mitte.
- Statt der üblichen 5 Stapel werden mit den restlichen Karten des **Grundspiels** nur 4 Ausbaustapel gebildet. Diese 4 Stapel werden wie gehabt als Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt.

- Aus dem Themen-Set bzw. dem Grundspiel werden folgende Karten aussortiert:
  2 x *Haus des Mäzens* (aus Themen-Set)
  2 x *Volksstimmung* (aus Themen-Set)
  2 x *Wasserversorgung* (aus Grundspiel)
- Die beiden Karten *Haus des Mäzens* und die beiden Karten *Wasserversorgung* werden jetzt offen neben diese Reihe gelegt.

- Von den beiden Karten *Volksstimmung* erhält jeder Spieler eine Karte. Diese wird an eine beliebige Landschaft angelegt, so dass das Textfeld nach unten zeigt. Die genaue Funktionsweise der *Volksstimmung* wird später detailliert erklärt.

- Die restlichen Karten des Themen-Sets werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und als weitere Ausbaustapel in die Reihe rechts neben die Karten *Wasserversorgung* und *Haus des Mäzens* gelegt.

- Die Startaufstellung ist komplett, wenn jeder Spieler vor sich sein Fürstentum samt *Volksstimmung* liegen hat und in der Mitte 11 verdeckte Kartenstapel sowie die Karten *Wasserversorgung* und *Haus des Mäzens* liegen.

2. Die Vorbereitung

Unverändert - wie im Grundspiel! Die beiden Würfel sowie die Ritter- und die Mühlenfigur werden bereit gelegt. Jeder Spieler sucht sich aus einem der sechs Ausbaustapel - ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern - 3 Karten aus und nimmt diese auf die Hand. Die Stapel werden danach verdeckt auf ihre Plätze zurückgelegt.

3. Der Spielverlauf

Grundsätzlich verläuft das Spiel wie in den neu bearbeiteten Regeln des Grundspiels von 2006 beschrieben. Sollten Sie ein älteres Grundspiel haben, so sind folgende Regeländerungen zu beachten:

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall" nicht ausgeführt!
- Aktionskarten mit dem Zusatz „Angriff" oder „Neutral" dürfen erst gespielt werden, sobald beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben zusammen 7 oder mehr Siegpunkte), dürfen diese Aktionskarten fortan immer gespielt werden. Das gilt auch, wenn die Summe der Siegpunkte beider Spieler später wieder weniger als 7 Siegpunkte ergeben sollte. Aktionskarten mit dem Zusatz „Schutz" dürfen von Anfang an gespielt werden.
- Gebäude, Zauberer, Zauberbücher und Zentralkarten sind vor *Spionen* sicher! Mit einem *Spion* können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten entwenden.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der Spieler muss die Karten, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene" Karte auf die Hand zu nehmen oder diese unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann (muss aber nicht) in der gleichen Runde wieder bebaut werden.
- Die Auslage mancher Gebäude in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So darf man z.B. das *Hospital* erst dann bauen, wenn man zuvor eine *Wasserversorgung* gebaut hat. Sollte die entsprechende Bedingungskarte (also in diesem Fall die *Wasserversorgung*) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, so muss das mit der Bedingung verknüpfte Gebäude (also hier das *Hospital*) **nicht** entfernt werden.
- Aktionskarten, die als Spielbedingung ein bestimmtes Gebäude haben, dürfen jedoch nur gespielt werden, wenn das Gebäude auch tatsächlich im Fürstentum ausliegt. Wurde das Gebäude entfernt, dürfen auch die mit ihm verknüpften Aktionskarten nicht mehr gespielt werden.

- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter den Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.
- Sollte der Spieler, der am Zug ist, durch Einsatz einer Aktionskarte mehr als die erlaubte Kartenanzahl auf der Hand haben, muss er am Ende seines Zuges überzählige Karten ablegen. Sollte der passive Spieler (der Spieler, der nicht am Zug ist) durch den Einsatz einer Aktionskarte des aktiven Spielers mehr als die erlaubte Kartenanzahl auf der Hand haben, so muss er sofort überzählige Handkarten (seiner Wahl) ablegen und verdeckt unter einen Ausbaustapel schieben.

4. Die Sonderfunktionen von „Wasserversorgung" und „Haus des Mäzens" im „Erweiterten Grundspiel"

Wie im Abschnitt 1. „Die Startaufstellung" beschrieben, werden je 2 Karten *Wasserversorgung* und 2 Karten *Haus des Mäzens* offen neben die 4 Ausbaustapel in der Mitte ausgelegt.

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau einer *Wasserversorgung* oder eines *Haus des Mäzens* zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt die entsprechende Karte und legt sie, wie einen normalen Stadtausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.

Wichtig: Jeder Spieler darf jeweils nur eine *Wasserversorgung* und ein *Haus des Mäzens* bauen.

Wird gegen die *Wasserversorgung* oder das *Haus des Mäzens* erfolgreich ein *Feuerteufel* gespielt, so nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - das heißt, die Karte ist jederzeit wieder zum Bau verfügbar. Das gilt auch, wenn ein Spieler eine dieser Karten selbst abreißt.

5. Spielende

Wenn ein Spieler nach Auswertung beider Würfel oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Karte bauen) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Wichtig: Bevor Sie Ihr erstes „Erweitertes Grundspiel" starten, informieren Sie sich bitte vorher auf Seite 5 über die neuen Kartenarten des Sets und über die Besonderheit der Karten *Volksstimmung*.
Wenn Sie Fragen zu einer Karte haben, finden Sie die Antwort unter „Erläuterungen zu den einzelnen Karten" ab S. 6.

Das Turnierspiel

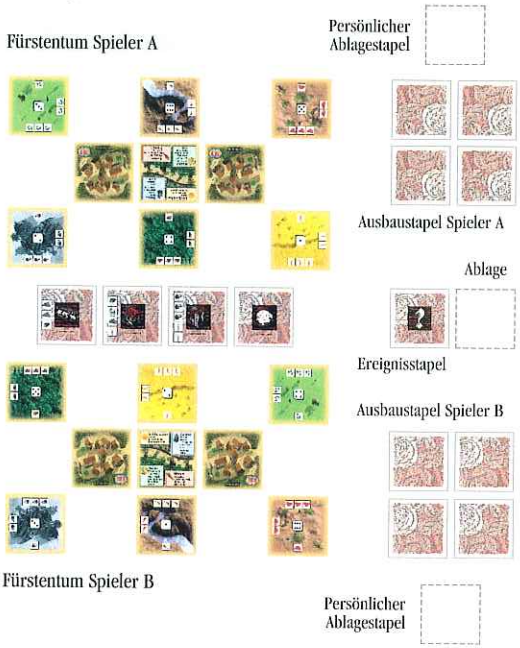
- Jeder Spieler benötigt sein eigenes Grundspiel und jeder mindestens ein Themen-Set.
- Kein Spieler darf das Grundspiel oder ein Themen-Set zweimal einsetzen, also z.B. mit Karten aus 2 Sets „Künstler & Wohltäter" antreten.

Grundsätzlich gelten für das „Turnierspiel" die gleichen Regeln wie für das „Erweiterte Grundspiel". Folgende Änderungen sind zu beachten:

1. Die Startaufstellung

Ein Spieler (der Gastgeber) steuert aus seinem **Grundspiel** die für die Startaufstellung notwendigen Karten bei:

- Die 18 Wappenkarten für die beiden Fürstentümer, die 7 Straßen, die 5 Siedlungen, die 7 Städte und die 11 Landschaften.



- Jeder Spieler legt (wie im Grundspiel) die 9 Karten seiner Wappenfarbe als sein „Fürstentum" vor sich aus.
- Die Zentralkarten „Straßen", „Siedlungen", „Städte" und „Landschaften" werden wie gewohnt in der Mitte zwischen den beiden Fürstentümern platziert.
- Dazu gehört auch der Stapel „Ereigniskarten", dessen Zusammenstellung im nachfolgenden Kapitel 2 beschrieben wird.
- Falls beim Turnierspiel ein Spieler Karten des Themen-Sets „Zauberer & Drachen" einsetzt, legt er aus seinem Set die fünf Karten *Zitadelle* mit der Seite „Zauberer abwesend" nach oben zusätzlich als eigenen Stapel in die Mitte. Der Spieler erklärt, dass er „Zauberer & Drachen" einsetzt.
- Andere Karten, wie beispielsweise die *Wasserversorgung* und das *Haus des Mäzens* werden nicht wie im „Erweiterten Grundspiel" zentral ausgelegt.

2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

Der Stapel mit den Ereigniskarten **muss** aus genau 13 Karten bestehen.

- Jeder Spieler steuert zunächst aus seinen Karten einen *Bürgerkrieg* und eine *Seuche* bei. Der Gastgeber fügt noch eine Karte *Jahreswechsel* hinzu.
- Jeder Spieler muss jetzt noch 4 Ereigniskarten seiner Wahl beisteuern, die er aus seinem Grundspiel und allen seinen zum Einsatz kommenden Themen-Sets auswählt. Eine zweite Karte *Jahreswechsel* ist nicht erlaubt! Die so ausgewählten Ereigniskarten werden verdeckt zusammengeschoben, gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.
- Die Auswahl sollte geheim erfolgen, der Mitspieler sollte nicht sehen, was ihn erwartet.

Nach Beendigung des Spiels erhalten die Spieler ihre Ereigniskarten wieder zurück. Am besten notiert jeder die Karten, die er beigesteuert hat. Achten Sie bei der Rückgabe der Karten auf das Kurzzeichen (K&W, W&F usw.) auf den Karten, da einige Ereignisse sowohl im Grundspiel als auch in einem Themen-Set vorkommen.

3. Das Zusammenstellen des eigenen „Spieldecks"

Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Spieldeck" wie folgt zusammen:

- Jeder Spieler wählt geheim 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will - sein „Deck".
- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen - also Gebäude, Einheiten, Zauberer (Z&D), Zauberbücher (Z&D) oder Aktionskarten - sowie die neuen abstrakten Zentralkarten *Volksstimmung*.

- In die Auswahl können alle Ausbau- und Aktionskarten genommen werden, die im Grundspiel und den Themen-Sets vorhanden sind. Die einzige Beschränkung bei der Auswahl besteht darin, dass alle Karten nur so oft gewählt werden dürfen, wie sie in den zu Verfügung stehenden Spielen und Sets vorkommen. So ist es z.B. nicht erlaubt, aus einem zweiten Grundspiel einen vierten *Spion* in sein Deck zu packen.
- Ist die Auswahl abgeschlossen, wählt jeder Spieler aus seinem Deck 3 Karten aus, die er auf die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt.
- Jeder Spieler mischt dann die übrigen 30 Karten seines Decks und bildet damit vier Stapel (2 Stapel à 7 Karten, 2 Stapel à 8 Karten).
- Jeder Spieler platziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links neben seinem Fürstentum. Nur von seinen vier Stapeln darf der Spieler (in der Regel) im Laufe des Spiels Karten nachziehen, um seine Kartenhand zu ergänzen.
- Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch Ablegen von Karten wieder neu „gegründet" werden.

4. Sonstiges

- Jeder Spieler bildet im Spielverlauf für gespielte Aktionskarten und Gebäude, die er abgerissen hat, seinen eigenen (persönlichen) Ablagestapel.
- Wann immer beim „Turnierspiel" Karten abgelegt oder unter einen Stapel geschoben werden müssen, sind damit die eigenen (persönlichen) Stapel des Spielers gemeint. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu.
- Wird dem Gegner eine Karte entwendet (z.B. durch *Spion* oder *Guido, der große Diplomat* gespielt), muss die Karte notiert werden. Nach dem Spiel erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück.
- Einheiten mit Eigennamen, wie Ritter und Drachen sowie Zauberer sind einmalig. In beiden Fürstentümern dürfen niemals zwei Einheiten oder Zauberer mit gleichem Eigennamen ausgelegt werden. Beispiel: Hat Ihr Gegner *Siegfried Ohneland* in seinem Fürstentum ausgelegt, dürfen Sie *Siegfried Ohneland* nicht in Ihrem Fürstentum auslegen. Wird eine „einmalige" Einheit allerdings durch eine Aktion oder ein Ereignis entfernt, haben beide Spieler wieder die Möglichkeit, diese Einheit zu bauen.

5. Spielende

Wenn ein Spieler nach Auswertung beider Würfel oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten etc.) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.

Wichtig: Bevor Sie Ihr erstes „Turnierspiel" mit Karten aus diesem Set starten, informieren Sie sich bitte im nächsten Abschnitt über die neuen Kartenarten dieses Sets und über die Besonderheit der Karten *Volksstimmung*

Neue Kartenart

Zu den aus dem Grundspiel bekannten Kartenarten wie beispielsweise „Aktionskarte" (gelber Textkasten), „Stadtausbau" (roter Textkasten) oder „Gebietsausbau" (grüner Textkasten) gesellt sich die folgende neue Kartenart:

Straßenausbauten

Straßenausbauten besitzen keinen Textkasten und werden auf eine eigene Straße gelegt. Dieses Set enthält die Straßenausbauten *Marktfleck*, *Wanderbühne* und *Lanzenreiter*. Der *Marktfleck* kann als Gebäude von allen Karten betroffen werden, die sich gegen Gebäude richten (z.B. *Feuerteufel*). Da sich Straßenausbauten nicht innerhalb einer Stadt befinden, werden sie im „Turnierspiel" nicht von einer *Feuerwache* (W&F) geschützt. Entsprechend gelten die *Lanzenreiter* und die *Wanderbühne* für alle Belange als Einheiten (aber nicht als Einheiten mit Eigennamen).

Die Sonderfunktion der „Volksstimmung"

Die Karte *Volksstimmung* zeigt die Zufriedenheit der Bevölkerung eines Fürstentums an. Sie wird über einer beliebigen Landschaft ausgelegt. Ihrer Natur nach ist sie eine abstrakte „Zentralkarte" (Zählkarte) und hat keinen Bezug zu der Landschaft, an die sie angelegt wird. Die *Volksstimmung* ist also kein Landschaftsausbau! Als Zentralkarte ist sie unangreifbar, darf nicht abgerissen werden und Aktionskarten haben keine Wirkung auf die *Volksstimmung*. (Z.B. kann man sie nicht mit einem *Spion* stehlen.) Ein Zufriedenheitspunkt wird durch einen Stern symbolisiert. Ein Spieler verfügt über so viele Sterne, wie auf der unten liegenden Seite der *Volksstimmung* abgebildet sind. Gibt ein Spieler einen Stern ab, dreht er die Karte um 90 Grad nach rechts, so dass die rechte Seite mit einem Stern weniger nach unten zeigt.

Erhält er einen Stern, dreht er die Karte entsprechend um 90 Grad nach links.

Beim Auslegen wird die Karte mit dem Textfeld nach unten platziert.
Der Spieler besitzt nach der Auslage somit schon einen Stern. Erhält ein Spieler in seinem Zug „Sterne", darf er sie im gleichen Zug auch wieder ausgeben.
Wichtig: Sterne sind keine Rohstoffe! Sterne können Teil der Baukosten sein, dennoch beziehen sich Effekte, die sich auf Rohstoffe beziehen, niemals auf Sterne.
Beim **„Erweiterten Grundspiel"** legt jeder Spieler beim Aufbau des Fürstentums eine Karte *Volksstimmung* über einer beliebigen Landschaft aus.
Beim **„Turnierspiel"** muss die *Volksstimmung* in das Kartendeck aufgenommen werden. Ein Spieler darf eine Karte *Volksstimmung* kostenlos über einer Landschaft auslegen, sobald er die Karte auf der Hand hat.
Hat ein Spieler 2 Karten *Volksstimmung* ausliegen, darf er eingehende Sterne beliebig auf die beiden Karten verteilen. Gibt er Sterne ab, darf er sie von beiden Karten nehmen.
Da die *Volksstimmung* keinen Bezug zur angrenzenden Landschaft hat, darf sie jederzeit über einer anderen Landschaft ausgelegt werden. Dies kann im Turnierspiel notwendig sein, wenn ein Spieler beispielsweise einen Landschaftsausbau an einer Stelle platzieren möchte, die von der *Volksstimmung* belegt ist.

Auf der Karte sind 3 Vorteile aufgeführt, die man durch Abgabe von 1,2 oder 3 Sternen erhalten kann:
Ein Stern abgeben: *Unruhe* oder *Bürgerkrieg* bleibt für Sie ohne negative Auswirkung.
Kommt das Ereignis *Unruhe* oder *Bürgerkrieg* wird ein Spieler nicht von diesem Ereignis betroffen, wenn er einen Stern abgibt. (Diese Funktion können Sie auch nutzen, wenn das Ereignis im Zug Ihres Gegners eintritt.)
Zwei Sterne abgeben: Eine Siedlung oder Straße kostet Sie einen beliebigen Rohstoff weniger.
Baut ein Spieler eine Straße oder eine Siedlung, kostet ihn das einen Rohstoff seiner Wahl weniger, wenn er 2 Sterne abgibt. Diese Funktion kann man pro Straße und/oder Siedlung nur einmal einsetzen.
Drei Sterne abgeben: Wählen Sie 1 neutrale oder Schutzaktionskarte aus der (Ihrer) Ablage.
Beim **„Erweiterten Grundspiel"** sucht sich der Spieler aus dem gemeinsamen Ablagestapel eine Karte aus. Beim **„Turnierspiel"** wählt er sie aus dem eigenen Ablagestapel. Die ausgewählte Karte darf er noch im gleichen Zug einsetzen.

Für das Turnierspiel gilt: Sie können keine Karten aus einem Ablagestapel holen, wenn Ihr Gegner diesen durch einen Kirchenbann (P&I) gesperrt hat.

Erläuterungen zu den einzelnen Karten

AKTIONEN

Armenspeisung

(2x, Aktion, Schutz)

Kartentext: Zahlen Sie 1 Gold. Sie erhalten bis zu 2 Sterne

- Besitzt ein Spieler auf der Karte Volksstimmung nur Platz für einen Stern, erhält er nur einen Stern. Der zweite verfällt dann.

Courage, die Aufrührerin

(1x, Aktion, Angriff)
Kartentext: Wählen Sie: Entweder gibt Ihr Gegner Ihnen 2 Sterne oder er schiebt für jeden Siegpunkt, den er mehr besitzt, 1 Handkarte unter einen Stapel.
Bedingung: Haus des Mäzens

- Diese Karte kann nur von einem Spieler gespielt werden, der das *Haus des Mäzens* gebaut hat.
- Der Spieler, der die Karte einsetzt, entscheidet ob der Gegner entweder 2 Sterne an den Spieler abgibt oder ob er so viele Handkarten unter einen Stapel schieben muss, wie er mehr Siegpunkte als der Spieler besitzt.
- Entscheidet sich der Spieler dafür, dass der Gegner 2 Sterne abgeben muss und besitzt er selbst keine Karte *Volksstimmung* oder hat nicht genügend Platz, um die Sterne aufzunehmen, darf er diese Option dennoch wählen. Der Gegner verliert dann 2 Sterne, ohne dass der Spieler diese erhält.
- Besitzt der Gegner nur 1 Stern, muss er nur diesen einen abgeben.
- Ist die Siegpunktdifferenz größer als die Anzahl der Handkarten des Gegners, so gibt dieser alle seine Handkarten ab.

- Werden mehrere Handkarten abgegeben, so dürfen diese unter verschiedene Stapel gelegt werden.
- Sie können *Courage* nur spielen, wenn Sie eine der beiden Möglichkeiten auswählen können. (Haben Sie gleich viele oder mehr Siegpunkte als Ihr Gegner, können Sie *Courage* nicht spielen, wenn Ihr Gegner keine Sterne besitzt.)

Guido, der große Diplomat

(1x, Aktion,Angriff)

Kartentext: Besitzt Ihr Gegner mehr Siegpunkte, erhalten Sie die oberste Angriffs-Aktionskarte der Ablage (Turnierspiel: gegnerische Ablage). Guido ist immun gegen den Spion.

- Sie dürfen die Karte während Ihres Zuges ausspielen, wenn Sie zum Zeitpunkt des Ausspielens weniger Siegpunkte besitzen als Ihr Mitspieler.
- Im „Erweiterten Grundspiel" erhalten Sie sofort diejenige Karte der Kartenklasse „Aktion Angriff", die im gemeinsamen Ablagestapel am weitesten oben liegt.
- Im Turnierspiel erhalten Sie sofort diejenige Karte der Kartenklasse „Aktion Angriff", die im gegnerischen Ablagestapel am weitesten oben liegt. Dazu durchsuchen Sie jeweils von oben Karte für Karte so lange, bis Sie die erste Karte finden, die zu nehmen Ihnen Guidos Funktion erlaubt: Diese Karte nehmen Sie auf die Hand und dürfen sie noch im selben Zug einsetzen. Die Reihenfolge der Karten darf beim Durchsuchen nicht verändert werden.
- **Turnierspiel**: Sie können *Guido* auch dann auf den gegnerischen Ablagestapel anwenden, wenn Sie diesen selbst durch einen *Kirchenbann* (P&I) gesperrt haben.

Kunstwerke

(4x, Aktion, Neutral)
Es gibt folgende unterschiedliche Kunstwerke: *Bronzeskulptur, Epos, Relief, Springbrunnen*

Kartentext: Sie erhalten 1 Stern. *Mit Haus des Mäzens* erhalten Sie bis zu 2 Sterne, mit entsprechendem „Zielgebäude" (s.u.) 3 Sterne.

- Die zugehörigen Zielgebäude sind:
  1 x *Bronzeskulptur* mit Münzgießerei
  1 x *Epos* mit Bibliothek
  1 x *Relief* mit Rathaus
  1 x *Springbrunnen* mit Wasserversorgung

- Wird eine Karte *Kunstwerk* gespielt, darf der Spieler die Karte *Volksstimmung* um 1 Stern hochdrehen. Wer ein *Haus des Mäzens* besitzt darf die *Volksstimmung* um 2, wer das entsprechende Zielgebäude besitzt, darf die *Volksstimmung* um 3 Sterne hochdrehen.

- Wer mehr Sterne erhält, als er Platz auf der oder den Karte(n) *Volksstimmung* besitzt, erhält nur so viele Sterne, wie er Platz hat. Die restlichen Sterne verfallen.
- Man erhält nur jeweils die Sterne für den besten Fall - wer also z.B. ein *Relief* ausspielt und sowohl das *Haus des Mäzens* als auch ein *Rathaus* hat, erhält dennoch nur 3 Sterne.

- Ein *Kunstwerk* ist nur dann spielbar, wenn Platz für wenigstens 1 Stern auf der (den) *Volksstimmung(en)* verfügbar ist.
- **Turnierspiel**: Wer 2 oder 3 Sterne erhält, darf die Sterne auf die beiden Karten *Volksstimmung* beliebig verteilen.
- **Turnierspiel**: Sie können keine *Kunstwerke* aus Ihrem Ablagestapel holen, wenn Ihr Gegner diesen durch einen *Kirchenbann* (P&I) gesperrt hat.

Tjost

(2x, Aktion,Angriff)

Kartentext: Sie bestimmen einen eigenen u. einen gegn. Ritter (falls vorhanden). Beide Spieler würfeln und addieren die Turnierpunkte. **Sieg**: 1 Rohstoff vom Gegner und 1 Rohstoff von der Bank.

- Sie dürfen den *Tjost* nur ausspielen, wenn Sie mindestens einen eigenen Ritter ausliegen haben. Ihr Gegner muss keinen Ritter ausliegen haben.

- Sie bestimmen einen Ihrer Ritter und einen Ritter Ihres Gegners, die sich im ritterlichen Zweikampf mit Turnierpunkten messen. Wenn Ihr Gegner Ritter hat, müssen Sie einen dieser Ritter auswählen. Nur wenn ihr Gegner keinen Ritter hat, geht er ohne Ritter in den Tjost.
- Sie und Ihr Gegner würfeln nacheinander. Jeder addiert sein Würfelergebnis zu den Turnierpunkten des Ritters, der am Tjost teilnimmt. Der Bonus durch einen *Turnierplatz* (R&H) im Fürstentum des jeweils Würfelnden wird mitberechnet. Wenn Ihr Gegner keinen Ritter hat, zählt für ihn nur sein Würfelergebnis.
- Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt den Tjost. Wenn das Ergebnis ein Gleichstand ist, würfeln beide Spieler erneut, das wird ggf. so lange fortgesetzt, bis es einen Gewinner gibt.
- Der Gewinner wählt 1 Rohstoff seines Gegners aus, den der Gegner ihm sofort gibt, zusätzlich erhält der Gewinner 1 beliebigen Rohstoff von der Bank. Hat der Verlierer keinen Rohstoff, erhält der Gewinner nur den Rohstoff von der Bank.

Wachstum

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Der Bau einer Stadt kostet Sie nur 2 Erz und 1 Korn.
Bedingung: Wasserversorgung

EREIGNISSE

Goldene Zeiten

(2x, Ereignis)

Kartentext: Jeder Spieler darf sich **einmal** für 1 Stern, den er abgibt, 2 beliebige Rohstoffe nehmen.

- Der aktive Spieler wählt zuerst die beiden Rohstoffe, die er gegen 1 Stern eintauschen will und führt den Tausch komplett aus. Danach wählt und tauscht der passive Spieler.
- Dieser Tausch ist freiwillig, d.h. jeder Spieler entscheidet für sich, ob er 1 Stern in 2 Rohstoffe tauschen möchte.

Unruhen

(2x, Ereignis)

Kartentext: Es gibt keine Rohstoffe für den Ertragswürfel. Jeder Spieler zahlt für jedes Lager, jedes Kloster und jede Handelsflotte 1 beliebigen Rohstoff - maximal jedoch 3.

- Sie bezahlen maximal 3 Rohstoffe, egal wie viele der genannten Karten Sie insgesamt besitzen.
- Wenn Sie weniger Rohstoffe besitzen als Sie bezahlen müssten, bezahlen Sie - ohne weitere negativen Folgen - nur die Rohstoffe, die Sie besitzen.

GEBIETSAUSBAUTEN

Allmende

(1x, Gebäude)

Kartentext: Bei Abgabe eines Sterns dürfen Sie 1x in Ihrem Zug einen beliebigen Rohstoff gegen einen beliebigen anderen tauschen.

Dorfschule

(1x, Gebäude)

Kartentext: Beim Bau der *Dorfschule* erhalten Sie sofort bis zu 2 Sterne. Bei jedem Ereignis „Handelsvorteil"(Mühle) erhalten Sie einen weiteren Stern.

- Wird das Ereignis „Handelsvorteil" gewürfelt und gibt es keinen Platz mehr für einen Stern auf der oder den Karten *Volksstimmung*, geht der Spieler leer aus.
- Man muss nicht die Spielfigur „Mühle" besitzen, um beim Ereignis „Handelsvorteil" den Stern über die *Dorfschule* zu erhalten.

Kapelle zur heiligen Agatha
(1x, Gebäude)

Kartentext: Haben Sie nicht mehr Siegpunkte als Ihr Gegner und spielt er *Händler*, *Gewürzkarawane* oder erfolgreich *Raubzug*, erhalten Sie 1 beliebigen Rohstoff von der Bank.

- Die *Kapelle* kann jederzeit gebaut werden, auch wenn man führt. Die Funktion kann man aber nur dann nutzen, wenn man gleich viele Siegpunkte wie der Gegner besitzt oder zurückliegt.
- Die *Gewürzkarawane* ist eine Karte aus „Ritter & Händler", enthalten in den Themen-Sets für „Kämpfer & Kaufleute".
- Sie erhalten keinen Rohstoff, wenn ein eigener *Raubzug* fehlschlägt.
- **Turnierspiel:** Eine *Mission* (P&I) verbilligt den Bau der *Kapelle* nicht.

Osmund, Liebling des Volkes
(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Die Turnierstärke entspricht der Anzahl Ihrer Sterne.

STADTAUSBAUTEN

Haus des Mäzens
(2x, Gebäude)

Kartentext: Eine Wasserversorgung kostet Sie 1 bel. Rohstoff weniger. Für 1 Gold dürfen Sie beim Auffüllen Ihrer Kartenhand 1x pro Zug 1 Kunstwerk aus dem (Ihrem) Ablagestapel holen.

- *Das Haus des Mäzens* erlaubt es einem Spieler am Ende seines Zuges, wenn er seine Kartenhand auffüllt, eine Aktionskarte mit der Bezeichnung *Kunstwerk* aus der gemeinsamen Ablage („Erweitertes Grundspiel") bzw. dem eigenen Ablagestapel (Turnierspiel) auszuwählen. Hierfür muss er ein Gold zahlen.
- Die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel darf dabei nicht verändert werden.
- Die Karte ist dem Gegenspieler zu zeigen.
- Es ist nicht erlaubt, im gleichen Zug 2 *Kunstwerke* (auch nicht gegen Abgabe von 2 Gold) aus der Ablage zu holen.
- Hat ein Spieler am Ende seines Zuges die erlaubte Anzahl Karten auf der Hand, entfällt die Möglichkeit, seine Handkarten aufzufüllen und damit auch die Möglichkeit, ein *Kunstwerk* aus der Ablage zu holen. Ein Kartentausch mit der Ablage ist nicht erlaubt. Möchte ein Spieler eine seiner Handkarten austauschen, stehen ihm hierfür nur die normalen Ausbaustapel zur Verfügung.
- Wer das *Haus des Mäzens* gebaut hat, benötigt zum Bau einer *Wasserversorgung* 1 beliebigen Rohstoff weniger.
- **Turnierspiel**: Wer außerdem noch einen *Baukran* (W&F) besitzt, zahlt dann insgesamt 2 beliebige Rohstoffe weniger.
- Wer im **Turnierspiel** 2 x das *Haus des Mäzens* baut, hat keinen weiteren Vorteil: Der Bau der *Wasserversorgung* wird nicht billiger und das Zurückholen einer Aktionskarte *Kunstwerk* kostet weiterhin 1 Gold und ist nur einmal im Zug möglich.

Hospital
(1x, Gebäude)

Kartentext: Sie erhalten 1 x in Ihrem Zug 1 Stern oder Sie geben 1 Stern ab und nehmen sich dafür 1 beliebigen Rohstoff. **Bedingung: Wasserversorgung**

- Um das *Hospital* in einer Stadt bauen zu dürfen, muss bereits eine *Wasserversorgung* in dieser oder einer anderen eigenen Stadt ausliegen.

Statue „Geliebter Fürst"
(2x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Sie die Statue gebaut haben, bestimmt Ihr Gegner 2 seiner Ritter, Kanonen und/oder Flotten. Wählen Sie eine davon aus und nehmen Sie diese zu Ihren Handkarten.

- Der Gegner muss direkt im Anschluss, nachdem Sie die *Statue* gebaut haben, zwei seiner im Kartentext genannten Einheiten auswählen. Sie wählen eine dieser Einheiten aus und nehmen diese auf die Hand. Hat Ihr Gegner nur 1 Einheit, so erhalten Sie diese.
- Um die *Statue* zu bauen, muss der Spieler 1 Lehm und 2 Gold bezahlen und 3 Sterne abgeben.

- Der Spieler darf auch einen Ritter, eine Flotte oder eine Kanone auswählen, die er selbst nicht bauen könnte, da er die zum Bau erforderliche Bedingung nicht erfüllt. (Gebaut werden können solche Karten aber natürlich erst, wenn man die Bedingung zum Bau erfüllt.)
- Die *Kanone* ist eine Karte aus „Wissenschaft & Fortschritt", enthalten in den Themen-Sets für „Magier & Forscher".

STRASSENAUSBAUTEN

Lanzenreiter
(1x, Einheit)

Kartentext: Wird das Ereignis „Räuberüberfall" gewürfelt, verlieren Sie keine Rohstoffe, wenn Sie einen Stern abgeben.

- Wer die *Lanzenreiter* bauen möchte, gibt einen Stern und 1 Erz ab.
- Sie können die Funktion der *Lanzenreiter* auch nutzen, wenn das Ereignis im Zug Ihres Gegners eintritt.
- **Turnierspiel:** Die *Lanzenreiter* dürfen als Straßenausbau nicht auf einen Metropolenbauplatz (P&I) gelegt werden.

Marktfleck
(1x, Gebäude)

Kartentext: Wird die Zahl einer Landschaft gewürfelt, in der Sie schon 3 Rohstoffe besitzen, erhalten Sie einen beliebigen Rohstoff.

- Zuerst wird ganz normal das Ergebnis des Ereigniswürfels abgewickelt. Danach werden die Rohstoffe nach dem Ergebnis des Ertragwürfels verteilt.
- Besitzt ein Spieler hierbei eine Landschaft, deren Zahl gewürfelt wurde und die bereits mit 3 Rohstoffen aufgefüllt ist - also keinen Platz für einen weiteren Rohstoff hat - erhält er einen Rohstoff seiner Wahl.
- Gibt es mehrere Landschaften, deren Zahl gewürfelt wurde und für die ein Spieler keine Rohstoffe erhält, darf sich der Spieler für jede dieser Landschaften einen beliebigen Rohstoff nehmen.

Wanderbühne
(1x Einheit)

Kartentext: 1 x pro Zug: Versetzen Sie die Wanderbühne auf eine freie, eigene Straße. Tauschen Sie 1 Rohstoff einer angrenzenden Landschaft in 1 Stern.

- Auch beim erstmaligen Einsetzen der *Wanderbühne* müssen Sie bereits einen Rohstoff einer angrenzenden Landschaft gegen einen Stern tauschen.
- Danach gilt: Möchten Sie einen Rohstoff in einen Stern tauschen, müssen Sie die *Wanderbühne* versetzen. Sie dürfen die *Wanderbühne* nur dann versetzen, wenn Sie sofort nach dem Versetzen einen Rohstoff in einen Stern umtauschen.
- **Turnierspiel:** Die *Wanderbühne* darf als Straßenausbau nicht auf einen Metropolenbauplatz (P&I) gelegt werden.

ZENTRALKARTEN

Volksstimmung
(2x, Zentralkarte, abstrakt)

Kartentext: ★ „Unruhe" oder „Bürgerkrieg" bleibt für Sie ohne Wirkung.
★★ Eine Siedlung oder Straße kostet einen beliebigen Rohstoff weniger.
★★★ Wählen Sie eine neutrale oder Schutz-Aktionskarte vom Ablagestapel.

Erläuterungen: Siehe Regelpunkt „Die Sonderfunktion der Volksstimmung"

Danksagung

Bei einem neuen Set geht es nicht darum, wahllose Kartenideen zu sammeln und diese in einem Set zu veröffentlichen. Jedes Set hat ein Thema bzw. eine Grundidee. Dieses Thema soll im Modus des „Erweiterten Grundspiels" ein neues Spielgefühl vermitteln und im Turnierspiel neue Strategien eröffnen bzw. bestehende variieren. Steht die Idee fest, ergeben sich viele Karten von alleine - andere werden erst im Laufe der Entwicklung für das Thema „entdeckt".

Das Thema dieses neuen Sets ist die Zufriedenheit der Bürger in den Fürstentümern der Spieler. Die Idee ist, dass zufriedene Bürger eine bessere Moral besitzen, was sich im schnelleren Ausbau des Fürstentums und einem besseren Schutz vor Ereignissen wie beispielsweise Bürgerkrieg oder Unruhen niederschlägt. Mit „Künstler und Wohltäter" ist es möglich, konstruktiv zu expandieren und dem Würfelpech ein Schnippchen zu schlagen.

Inzwischen ist die Entwicklung eines neuen Sets eine große Herausforderung für mich. Es gilt ja nicht nur, Karten zu einem einheitlichen Set mit einer in sich geschlossenen Logik zusammen zu schmieden. Die Karten eines neuen Sets müssen auch zu den inzwischen knapp zweihundert unterschiedlichen Aktionskarten, Einheiten und Gebäudekarten aus dem Grundspiel und den sechs anderen bisher erschienenen Themen-Sets passen. Sie dürfen keine Strategien ermöglichen, die übermächtig sind und somit die Vielfalt unterschiedlicher Strategien mindern.

Wie schon beim zuletzt erschienenen Set „Barbaren & Handelsherren" war mir von Anfang an klar, dass die Herausforderung zwar spannend, für mich alleine aber eine Nummer zu groß war. So bat ich erneut die sehr spielerfahrenen Mitglieder des Entwicklungsteams von „Barbaren & Handelsherren" Dr. Reiner Düren, Dr. Katharina Fenner, Thilo Knoblich, Jochen Schellenberger und Peter Steinert um ihren Beistand bei der Entwicklung des neuen Sets. Außerdem lud ich Andreas Bechtel ein, der 2002 das offizielle Kartenspielturnier gewann, sowie Peter Gustav Bartschat, der zusammen mit Dr. Reiner Düren unter anderem das Standardwerk für alle das Kartenspiel betreffende Regelfragen, die „Encyclopædia Catanica, Band 2" geschaffen hat.

Wie schon vor 2 Jahren hat es mir auch dieses Mal viel Freude bereitet, gemeinsam mit dem Entwicklungsteam Karten zu diskutieren, zu verwerfen, neue zu schaffen und letztlich ein Set zu kreieren, mit dem wir am Ende sehr zufrieden waren und auf das wir sicher alle auch ein bisschen stolz sind.
Ich danke allen Mitgliedern des Entwicklungsteams, ihren Testpartnern und meinen beiden Söhnen Guido und Benjamin für ihre konstruktive Mitarbeit und freue mich jetzt schon auf die gemeinsame Entwicklung eines neuen Sets.
Mein Dank gilt auch Franz Vohwinkel für die gelungene Illustration von „Künstler und Wohltäter" und Sebastian Rapp, der die Entwicklung des Sets nicht nur als kompetenter und gewissenhafter Redakteur begleitete, sondern auch bei kniffligen Fragen nie um eine Antwort verlegen war.

Klaus Teuber, November 2005

Impressum © 2005

Idee und Grundkonzept:	Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Entwicklung und Feinkonzept:	Entwicklungsteam: Peter Gustav Bartschat, Andreas Bechtel, Dr. Reiner Düren, Dr. Katharina Fenner, Thilo Knoblich, Mario Ludwig, Jochen Schellenberger, Peter Steinert und Klaus Teuber.
Testspiele:	Entwicklungsteam + Barbara Bartschat, Heike Bechtel, Julian Cotta, Tobias Fenner, Tom Ludwig, Matthias Melzer, Michaela Schellenberger, Dr. Walther Prinz, Thorsten Reichwein, Stefan Steger, Benjamin Teuber, Guido Teuber, Matthias Uffelmann und Heidi Willamowski.
Lizenz:	Catan GmbH, www.catan.com
Illustration:	Franz Vohwinkel, www.franz-vohwinkel.com
Redaktionelle Bearbeitung:	Sebastian Rapp
FAQ:	www.encyclopaedia-catanica.com

KOSMOS Verlag
Postfach 106011
70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
Web: www.diesiedlervoncatan.de
www.kosmos.de

Hatten Sie Spaß mit dem Themen-Set „Künstler & Wohltäter"?
Dann sollten Sie auch die anderen Themen-Sets zum Catan-Kartenspiel kennenlernen. Jedes Set enthält komplett neue Kartenideen, die im „Erweiterten Grundspiel" neue Strategien ermöglichen und so für einen immer anderen Spiel-Charakter sorgen. Und für das „Turnierspiel" erweitert jedes Set die Möglichkeiten, sein individuelles Spieldeck zusammenzustellen und den Gegenspieler aufs Neue zu überraschen.

Die weiteren sechs Themen-Sets sind in zwei Boxen mit je drei Sets erhältlich. Beide Boxen sind jeweils ähnlich aufgebaut und enthalten ein eher einfaches Themen-Set, mit dem Sie sofort losspielen können, ein etwas anspruchsvolleres Themen-Set, das sich auf einen bestimmten Aspekt des Kartenspiels konzentriert, sowie ein thematisches Set, das Sie vor ganz neue Herausforderungen stellt.

In den Themen-Sets für **Kämpfer & Kaufleute** lernen Sie die konfliktorientierte Seite des Catan-Kartenspiels kennen:

Ritter & Händler: In diesem Set wird die Bedeutung der Ritter- und der Handelsmacht gestärkt. Errichten Sie Burgen und einen Turnierplatz, greifen Sie mit Kaperflotten die Handelsschiffe Ihres Gegners an und nehmen ihm ganze Landstriche ab. Oder möchten Sie lieber wirtschaftlich den Sieg erringen? Neue Gebäude wie das Bankhaus, sowie Gewürzkarawanen und vieles mehr sind das richtige Mittel dafür.

Politik & Intrige: Jetzt ist Schluss mit lustig! Bestechen Sie gegnerische Ritter, nutzen Sie die Macht des Geheimbundes oder sprechen Sie einen Kirchenbann über Ihren Gegner. Allerdings: Politik muss nicht schmutzig sein: Sorgen Sie für Gerechtigkeit, indem Sie ein Gericht bauen und vertrauen Sie auf die Unterstützung des Kanzlers und Ihrer Diplomaten.

Barbaren & Handelsherren: Ihr Fürstentum ist in Gefahr! Diesmal ist es weniger Ihr Gegenspieler, der Sie unter Druck setzt - nein, diesmal kommt die Gefahr von außen! Barbaren bedrohen Ihr Fürstentum. Rüsten Sie zum Gegenschlag: Ziehen Sie gegen die Barbaren zu Felde und errichten Sie zum Zeichen Ihres Sieges einen Triumphbogen! Haben Sie erst einmal für Ruhe in Ihrem Reich gesorgt, ist noch genug Zeit, sich mit Hilfe der Handelsherren an die Mehrung Ihres Reichtums zu machen.

In den Themen-Sets für **Magier & Forscher** erfahren Sie, wie man mit den eher friedfertigen Methoden des konstruktiven Ausbaus des Fürstentums zum Sieg kommen kann:

Wissenschaft & Fortschritt: Machen Sie aus Ihrem Fürstentum einen Hort des Wissens! Errichten Sie eine Universität, und entdecken Sie die Vorzüge von Buchdruck und Dreifelderfelderwirtschaft. Und wenn es ihr Gegner zu bunt treibt, überraschen Sie ihn und seinen Ritterschar mit Ihrer neuesten Erfindung: Der Kanone! Denn auch auf Catan gilt: Wissen ist Macht!

Handel & Wandel: Wie jeder Cataner weiß, hat Handwerk goldenen Boden. Dieses Set bietet alles, um aus Ihrem Fürstentum ein Zentrum des Handwerks und des Handels zu machen. Beginnen Sie mit Wirtshaus und Werft, bauen dann Kunstschmiede, Handelskontor und Handelsmesse, um zu guter Letzt den Hansebund einzurichten. Aber Vorsicht: Nicht dass Ihr Gegner Ihre Pfründe mittels seiner Raubritterschar einkassiert.

Zauberer & Drachen entführt Sie in ein Catan, das Sie bis dato nicht kannten. Magier bieten Ihnen ihre Zauberkraft als Unterstützung an. Bauen Sie Ihre Siedlungen zu magischen Zitadellen aus, beschwören Sie Drachen oder werfen Sie einen Blick in die Zukunft, um sich sich gegen unwillkommene Ereignisse zu wappnen. Und versäumen Sie nicht, dem eindrucksvollen Tanz der Einhörner beizuwohnen - Sie werden es Ihr Leben lang nicht vergessen!