

DIE SIEDLER VON
CATAN

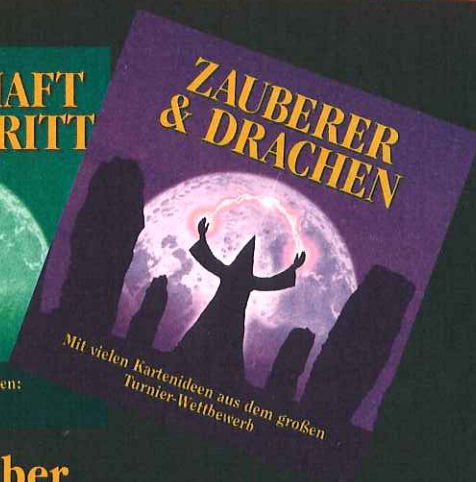
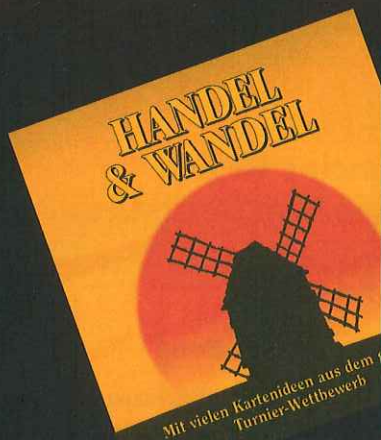
SPIELE FÜR ZWEI

KARTENSPIEL

— FÜR ZWEI SPIELER —

Spielregeln für MAGIER & FORSCHER

KOSMOS®



Klaus Teuber

Themen-Sets für Magier & Forscher

Handel & Wandel

Wissenschaft & Fortschritt

Zauberer & Drachen

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Regeln für das Erweiterte Grundspiel

1. Die Startaufstellung
2. Die Vorbereitung
3. Der Spielverlauf
4. Das Spielende

Das Turnierspiel

1. Die Startaufstellung
2. Die Bildung des Ereigniskartenstapels
3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“
4. Sonstiges
5. Spielende

Neue Kartenarten

1. Landschaftsausbauten
2. Strassenausbauten
3. Neue Zentralkarten
4. Fremdkarten

Die Besonderheiten der einzelnen Sets

- Handel und Wandel
- Wissenschaft und Fortschritt
- Zauberer und Drachen

Die Magie

Die Zitadellen

Die Zauberer

Die Zauberbücher

Die Aktionskarten

Die Drachen

Erläuterungen zu den einzelnen Karten

Handel & Wandel

Wissenschaft & Fortschritt

Zauberer & Drachen

Die Kartenspielreform 2003

Impressum

Die Möglichkeiten der Themen-Sets

Mit den Karten dieser 3 Sets erweitern und vertiefen Sie die Spielmöglichkeiten des „CATAN-Kartenspieles“. 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-Kartenspieles. Das „Erweiterte Grundspiel“ erfordert lediglich, dass **ein** Catan-Kartenspiel (nachfolgend als „Grundspiel“ bezeichnet) vorhanden ist und dazu ein Themen-Set.

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 Spielern die Karten des Grundspieles und aller Themen-Sets zur Verfügung.

Empfehlung: Wir empfehlen Ihnen, zunächst ein „Erweitertes Grundspiel“ mit dem einfachen Set „Wissenschaft und Fortschritt“ (W&F) zu spielen. Danach sollten Sie Ihre Kartenspielkunst an „Handel und Wandel“ (H&W) und dann an „Zauberer und Drachen“ (Z&D) erproben. Haben Sie so alle Karten der drei Sets kennen gelernt, werden Sie keine Probleme haben, das Turnierspiel - die Krönung des Catan-Kartenspieles - zu meistern.

Allgemeine Regeln für das Erweiterte Grundspiel

Für das Erweiterte Grundspiel benötigen Sie ein Grundspiel und eines der drei Themen-Sets.

1. Die Startaufstellung

Beide Spieler bauen Ihr Fürstentum zunächst mit den Karten des Grundspieles 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 Grundspieles gemischt. Der Ereigniskartenstapel kommt wie gehabt in die Mitte.
- Statt der üblichen 5 Stapel werden mit den restlichen Karten des **Grundspieles** nur 4 „Ausbau-Stapel“ gebildet. Diese 4 Stapel werden wie gehabt in einer Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt.



- Aus dem Themen-Set werden je nach Set folgende Karten aussortiert:

Wissenschaft & Fortschritt: 2 x *Universität*

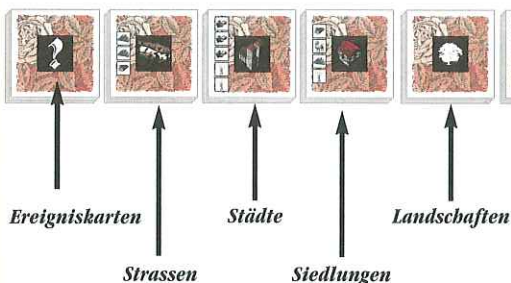
Zauberer und Drachen 5 x *Zitadelle*

Handel & Wandel: 1 x *Handelskontor* +
Handelskontor aus Grundspiel

- Diese aussortierten Karten werden jetzt offen neben diese Reihe gelegt. Je nach Set sind das: 2 x *Handelskontor* (H&W + Grundspiel), 2 x *Universität* (W&F) oder 5 x *Zitadelle* (Z&D). Bei den *Zitadeln* muss die Seite mit den Baukosten oben liegen.



- Die restlichen Karten des **Themen-Sets** werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und in die Reihe rechts neben die jeweils aus dem Themen-Set aussortierten Karten gelegt.



Vier Stapel Ausbaukarten



- Die Startaufstellung ist komplett, wenn jeder Spieler vor sich sein Fürstentum liegen hat und in der Mitte elf verdeckte Kartenstapel 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 wieder verdeckt auf ihre Plätze zurückgelegt.

3. Der Spielverlauf

Grundsätzlich verläuft das Spiel, wie in den Regeln des Grundspieles beschrieben. Folgende Änderungen der Regel sind 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 Siegpunkte), dürfen diese Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls 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 (Z&D) und Zauberbücher (Z&D) 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 Karte, 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 in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.

- Die Auslage mancher Gebäude in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So darf man z.B. die *Universität* erst dann bauen, wenn man zuvor ein *Kloster* oder eine *Bibliothek* gebaut hat. Sollte diese „Bedingungskarte“ (*Kloster* oder *Bibliothek*) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, so muss das mit der Bedingung verknüpfte Gebäude (beispielsweise die *Universität*) **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 diejenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

4. Das Spielende

Wenn ein Spieler nach einem Ereignis oder einer Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Zentralkarte 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 6 über die neuen Kartenarten und über die Besonderheiten des von Ihnen gewählten Themen-Sets.

Anmerkung: Natürlich können Sie das „Erweiterte Grundspiel“ auch mit mehreren Themen-Sets spielen. Hierzu gibt es allerdings keine festen Regeln. Experimentieren Sie einfach etwas herum.

Als Faustregel empfehlen wir Ihnen, nicht mehr als ca. 40 Karten zusätzlich zu den Karten des Grundspiels zu verwenden und darauf zu achten, dass Sie nur Karten verwenden, deren Bedingungskarten ebenfalls im Spiel sind. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf www.diesiedlervoncatan.de

Das Turnierspiel

- Jeder Spieler benötigt sein eigenes Grundspiel und jeder mindestens ein Themen-Set!
- Kein Spieler darf ein Themen-Set **zweimal** einsetzen, also zum Beispiel mit Karten aus 2 Sets „Wissenschaft & Fortschritt“ antreten.

Grundsätzlich gelten für das Turnierspiel die gleichen Regeln wie für das „Erweiterte Grundspiel“.

Folgende Änderungen gilt es 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.

Fürstentum Spieler A



Persönlicher Ablagestapel



Ausbaustapel Spieler A



Ablage



Ereignisstapel

Ausbaustapel Spieler B



Fürstentum Spieler B



Persönlicher Ablagestapel



- 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 Zusammenbau 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 *Universität* im „Erweiterten Grundspiel“ aus „Wissenschaft und Fortschritt“, werden **nicht** zentral ausgelegt.

2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

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

- Jeder Spieler steuert zunächst aus seinen Karten einen *Bürgerkrieg* bei und eine *Seuche*. Der Gastgeber fügt noch eine Karte *Jabreswechsel* 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 *Jabreswechsel* 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 Spieles 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 (Z&D, H&W usw.) auf den Karten, da einige Ereignisse sowohl im Grundspiel als auch in einem Themen-Set vorkommen.

3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ 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, Zauberbücher oder Aktionskarten.

- 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 zur Verfügung stehenden Spielen und Sets vorkommen. So ist es zum Beispiel 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 in 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 mit 8 Karten).
- Jeder Spieler platziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links neben seinem Fürstentum. Nur von seinen 4 Stapeln darf der Spieler im Laufe des Spieles Karten nachziehen, um seine Kartenhand mit Karten zu ergänzen.
- Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch Ablegen von Karten wieder neu „gegründet“ werden.

4. Sonstiges

1. Jeder Spieler bildet im Spielverlauf für gespielte Aktionskarten oder Gebäude, die er abgerissen hat, seinen eigenen (persönlichen) Ab-lagestapel!
2. 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.
3. Wird ein *Spion* gespielt und dem Gegner eine Karte entwendet, muss die Karte notiert werden. Nach dem Spiel erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück.
4. 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 Obneland* in seinem Fürstentum ausgelegt, dürfen Sie *Siegfried Obneland* 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.

Spielende

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

Wichtig: Bevor Sie Ihr erstes „Turnierspiel“ starten, informieren Sie sich bitte hier über die neuen Kartenarten der Sets.

Neue Kartenarten

Zu den aus dem Grundspiel bekannten Kartenarten wie beispielsweise „Aktionskarte“ (gelber Textkasten), „Stadttausbauten“ (roter Textkasten) oder „Gebietsausbau“ (grüner Textkasten) gesellen sich die folgenden neuen Kartenarten:

1. Landschaftsausbauten

Landschaftsausbauten besitzen einen **braunen** Textkasten und werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, **oben** oder **unten** an eine Landschaft angelegt. Die Zauberer im Set „Zauberer und Drachen“ sind Landschaftsausbauten.

Die Karten *Schnapsbrennerei*, *Färberei* und *Kunstschmiede* sind mit einem braunen Textkasten als „**Landschaftsausbauten**“ gekennzeichnet. Landschaftsausbauten werden über oder unter einer passenden Landschaft einer Siedlung oder Stadt ausgelegt.

- Als Gebäude können Landschaftsausbauten vom *Feuerteufel* angegriffen werden. Da sie sich nicht innerhalb der Stadt befinden, werden sie **nicht** von der *Feuerwache* geschützt.

2. Strassenausbauten

Strassenausbauten besitzen keinen Textkasten und werden auf eine Strasse gelegt. Das Set „Handel und Wandel“ enthält den Strassenausbau *Handelsposten*.

3. Neue Zentralkarten

Zentralkarten, wie beispielsweise Siedlung, Stadt oder Strasse im Grundspiel bilden das Grundgerüst eines Fürstentums. Zentralkarten dürfen nicht abgerissen oder zerstört werden. Einmal gebaut, liegen sie bis zum Ende des Spieles aus. Das Set „Zauberer und Drachen“ enthält die Zentralkarte *Zitadelle*.

4. Fremdkarten

Als „Fremdkarten“ werden Karten bezeichnet, die ein Spieler im gegnerischen Fürstentum auslegt. Fremdkarten gehören, auch wenn die-

se im gegnerischen Fürstentum ausliegen, nach wie vor dem Spieler, der sie gespielt hat. Der Gegner darf solch eine Fremdkarte nicht abreißen. Aber er darf eine Fremdkarte wie eine normale gegnerische Karte behandeln, also beispielsweise einen *Feuerteufel* gegen die Fremdkarte einsetzen. Das Set „Handel und Wandel“ enthält die Fremdkarte *Raubritterburg*.

Die Besonderheiten der einzelnen Sets

Handel und Wandel

Sonderfunktion des Handelskontors im „Erweiterten Grundspiel“

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau eines *Handelskontors* zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine *Handelskontor*-Karte und legt sie, wie einen normalen Stadttausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur ein *Handelskontor* bauen! Er darf auch sein *Handelskontor* selbst abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen).

Wird gegen das *Handelskontor* eines Spielers der *Feuerteufel* mit Erfolg gespielt, so nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - d. h., die Karte ist jederzeit wieder zum Bau verfügbar.

Wissenschaft und Fortschritt

Sonderfunktion der Universität im „Erweiterten Grundspiel“

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau einer *Universität* zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine *Universitäts*-Karte und legt sie, wie einen normalen Stadttausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.

Wichtig: Jeder Spieler darf nur eine *Universität* bauen! Er darf auch seine *Universität* selbst abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen).

Wird gegen die Universität eines Spielers der *Feuerteufel* mit Erfolg gespielt, so nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - d. h., die Karte ist jederzeit wieder zum Bau verfügbar.

Zauberer und Drachen

Die Magie

Die Farbe der Magie ist violett. Die Textkästen magischer Gebäude und Einheiten sind daher violett. Die „Zauberkraft“, im Spiel dargestellt durch eine weiße Rauchfahne, zählt nicht als Rohstoff!

Für das „Erweiterte Grundspiel“ gilt:

Die *Zitadellen*-Karten werden mit der Seite „Zauberer abwesend“ nach oben in die Mitte neben die anderen Zentralkarten (Strasse, Stadt, Siedlung) gelegt. *Zitadellen* können von beiden Spielern gebaut werden, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Für das Turnierspiel gilt:

Falls beim Turnierspiel ein Spieler Karten aus dem Themen-Set „Zauberer & Drachen“ einsetzt, legt er die fünf Karten *Zitadelle*, mit der Seite „Zauberer abwesend“ nach oben, als eigenen Stapel in die Mitte neben die anderen Zentralkarten. Der Spieler erklärt, dass er „Zauberer & Drachen“ einsetzt.

Die Zitadellen

- Die *Zitadelle* ist eine Zentralkarte. Wie eine „Stadt“ wird sie auf eine bestehende Siedlung gelegt, nachdem die zum Bau notwendigen Rohstoffe bezahlt wurden. Zuerst muss die *Zitadelle* mit der Seite „Zauberer abwesend“ nach oben auf eine Siedlung gelegt werden, da ja noch kein *Zauberer* vorhanden ist. Die *Zitadelle* ist jetzt einen Siegpunkt wert.
- Da die *Zitadelle* eine Zentralkarte ist, darf keine Karte (wie zum Beispiel der *Feuerteufel*) gegen sie gespielt werden.
- Die *Zitadelle* berechtigt (auch ohne *Zauberer*) zum Errichten von magischen Gebäuden, magischen Einheiten und *Zauberbüchern* auf den 2 Plätzen unter und den 2 Plätzen über einer *Zitadelle*. Auch Gebietsausbauten (grün) dürfen auf den 4 Bauplätzen einer *Zitadelle* ausgelegt werden. Es ist jedoch nicht erlaubt, auf den Bauplätzen einer *Zitadelle* Stadtausbauten (rote Textkästen) auszuliegen.
- Ereignisse (z.B. *Seuche*) oder Aktionen, die sich auf Städte beziehen, gelten nicht für *Zitadellen*.
- **Wichtig:** Zwei *Zitadellen* dürfen nicht in unmittelbarer Nachbarschaft errichtet werden - es muss mindestens eine Siedlung oder Stadt dazwischen liegen.
- Sobald ein *Zauberer* ausgelegt wurde (siehe nächster Abschnitt), wird die *Zitadelle* umgedreht. Das heißt, jetzt ist ein *Zauberer* abwesend und die *Zitadelle* ist jetzt zwei Siegpunkte wert. Sollte eine

Zitadelle im Spielverlauf ihre(n) letzten *Zauberer* verlieren, so muss sie wieder zurückgedreht werden (auf einen Siegpunkt).

- Landschaften zwischen einer *Zitadelle* und einer Stadt oder Siedlung gehören spieltechnisch zu beiden. Es wäre beispielsweise also möglich, an eine Landschaft zwischen einer *Zitadelle* und einer Stadt entweder eine *Färberei* (H&W) oder einen *Zauberer* anzulegen.

Die Zauberer

- Die *Zauberer* stellen eine eigene Kartengattung dar. Sie gelten nicht als Einheiten. Karten, die sich auf Einheiten beziehen, haben daher keine Wirkung auf *Zauberer*.
- *Zauberer* werden aus der Hand gespielt (in das eigene Fürstentum gelegt), nachdem die Kosten (Gold + 1 abgebildeter Rohstoff bzw. 3 Gold bei *Ari*) bezahlt wurden.
- *Zauberer* tragen individuelle Namen und sind daher einmalig. Liegt in einem Fürstentum ein *Zauberer* aus, darf im gegnerischen Fürstentum nicht der gleiche *Zauberer* ausgelegt werden.
- *Zauberer* sind Landschaftsausbauten (brauner Textkasten) und werden daher ober- bzw. unterhalb der Landschaft einer *Zitadelle* angelegt. Da eine *Zitadelle* wie eine Siedlung oder Stadt von vier Landschaften umgeben ist, können maximal vier *Zauberer* an einer *Zitadelle* angelegt werden.
- Nicht jeder *Zauberer* kann an jede Landschaft angelegt werden. Die Landschaft auf der Karte des *Zauberers* muss mit der Landschaft übereinstimmen, an die der *Zauberer* angelegt wird. Nur *Ari*, die Meisterzauberin, darf an jede Landschaft (auch an Gold) angelegt werden.
- Jeder *Zauberer* beginnt mit zwei Einheiten Zauberkraft; die Karte muss zuerst immer so ausgelegt werden, dass die Seite mit den zwei Zauberkraft-Einheiten unten liegt.
- Verbraucht ein *Zauberer* Zauberkraft, so muss die Karte entsprechend auf den niedrigeren Wert gedreht werden.
- Neue Zauberkraft erhält ein *Zauberer* aus der Landschaft, an der er angelegt wurde: Er kann diesen Rohstoff in Zauberkraft umwandeln! Der Spieler dreht die angrenzende Landschaft z.B. um einen Rohstoff nach unten und den *Zauberer* um eine Einheit Zauberkraft nach oben.

Beispiel: Der *Zauberer* *Arsa* liegt an einer Hügellandschaft mit zwei Rohstoffen *Lehm*. Der Spieler kann nun diese Landschaft zum Beispiel auf Null Rohstoffe drehen und dafür seinen *Zauberer* *Arsa* um zwei zusätzliche Einheiten Zauberkraft nach oben drehen.

- Erhöht ein Spieler in seinem Zug die Zauberkraft eines *Zauberers*, so kann dieser *Zauberer* erst wieder ab dem folgenden Zug des Gegners zaubern. **Aber:** Erhält ein *Zauberer* über ein Ereignis (*Tanz der Einbörner*) zu Beginn des Zuges Zauberkraft, so kann diese Zauberkraft noch im selben Zug eingesetzt werden.

Die Zauberbücher

- Die *Zauberbücher* bilden eine eigene Kartengattung. Sie gelten nicht als Gebäude. Karten, die sich beispielsweise auf Gebäude oder Einheiten beziehen, haben keine Wirkung auf *Zauberbücher*. So dürfen *Zauberbücher* auch nicht von *Spionen* aus der Hand gestohlen werden.
- *Zauberbücher* werden aus der Hand auf einem der vier Bauplätze der *Zitadelle* ausgelegt; das Auslegen kostet nichts.
- In jeder *Zitadelle* dürfen auch mehrere *Zauberbücher* ausliegen, sofern genügend Bauplätze vorhanden sind.
- Ist ein Spieler an der Reihe, so darf er seine(n) *Zauberer* jederzeit den Spruch eines *Zauberbuches* sprechen lassen. Der Spieler zahlt die erforderlichen Einheiten Zauberkraft (durch einen oder mehrere *Zauberer*) und der Spruch gilt. Der oder die *Zauberer*, die den Spruch bewirken (bezahlen), müssen nicht der *Zitadelle* angehören, in der das *Zauberbuch* ausliegt.
- Will ein Spieler ein *Zauberbuch* entfernen, um Platz für etwas anderes zu schaffen, muss er das entfernte *Zauberbuch* auf den Ablagestapel legen. Das Entfernen kostet nichts.
- Der Spruch jedes *Zauberbuches* darf pro Zug nur einmal angewandt werden. Sollte ein Spieler durch den Einsatz der Karte *Zauberhand* zwei gleiche *Zauberbücher* in seinem Fürstentum ausliegen haben, ist es möglich, denselben Zauberspruch zweimal anzuwenden.

Aktionskarten

Für Aktionskarten mit violettem Textkasten gelten die gleichen Regeln wie für normale Aktionskarten. Der einzige Unterschied ist, dass das Ausspielen dieser „magischen“ Aktionskarten die aufgedruckte Anzahl Zauberkraft kostet.

Die Drachen

Drachen tragen individuelle Namen und sind daher einmalig.

Erläuterungen zu den einzelnen Karten

HANDEL & WANDEL

STRASSENBAUSAUTEN

Handelsposten

(2x, Gebäude, Strassenausbau)

Kartentext: Auf eine **eigene** Strasse legen: Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie einen Rohstoff zwischen den beiden angrenzenden Landschaften 1:1 tauschen.



- Pro Zug dürfen Sie nur einmal einen Rohstoff zwischen den beiden benachbarten Landschaften tauschen.
- Als Strassenausbau gehört der *Handelsposten* weder zu einer Stadt noch einer Siedlung. Gebäude, die nur auf eine Stadt wirken (z.B. *Feuerwache* oder *Raubritterburg*) haben daher keinen Einfluss auf den *Handelsposten*.

GEBIETSAUSBAUTEN

Gestüt

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Sie nach Ihrem Würfelwurf ein Getreide zahlen, dürfen Sie Ihre *Ritter* und *Kanonen* beliebig in Ihrem Fürstentum versetzen.



- Möchten Sie in einem späteren Zug nochmals Ihre *Ritter* und *Kanonen* (W&F) versetzen, müssen Sie erneut ein Getreide zahlen.
- *Ritter* und *Kanonen* dürfen natürlich nur auf freie Ausbauplätze versetzt werden.

Goldschmiede

(1x, Gebäude)

Kartentext: Die Erträge benachbarter Goldfluss-Landschaften verdoppeln sich.



Lothar der Säuer

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Der Zahlenwürfel bestimmt zu Beginn eines Zuges seine Turnierstärke.

- Wird *Lothar* ausgelegt, startet er mit der Turnierstärke, die der Zahl des letzten Ertragswürfels entspricht.
- Mit jedem Würfelwurf zu Beginn eines Zuges wird die Turnierstärke *Lothars* neu bestimmt. Zeigt der Ertragswürfel beispielsweise eine „1“, so hat *Lothar* in dieser Runde die Turnierstärke „1“.
- Unabhängig davon können Karten wie zum Beispiel der *Turnierplatz* die Turnierstärke *Lothars* erhöhen.



Raubritterburg

(1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Auf einen freien gegnerischen Bauplatz legen. Die Handelspunkte von Gebäuden oder Einheiten in einer Siedlung oder Stadt zählen nicht. Entfernen: Wenn der Gegner mehr als drei Stärkepunkte hat.



- Die Karte wird auf einem freien Bauplatz einer Siedlung, Stadt/Metropole des Gegners ausgelegt.
- Die Karte darf nicht im gegnerischen Fürstentum ausgelegt werden, wenn der Gegner mehr als drei Stärkepunkte besitzt und sie muss sofort entfernt werden (Ablagestapel), sobald der Gegner mehr als drei Stärkepunkte erreicht.
- Die *Raubritterburg* wirkt nur auf direkt in einer Siedlung oder Stadt ausliegende Karten. Sie hat somit keinen Einfluss auf Landschaftsausbauten, Strassenausbauten oder Einheiten auf Bauplätzen der *Metropole*.

Richard der Rächer

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: Für ein Gold wird er zum *Schwarzen Ritter*.

- In der Runde, in der Sie *Richard* auslegen, darf er noch nicht in einen *Schwarzen Ritter* umgewandelt werden. Das ist frühestens in Ihrem nächsten, darauf folgenden Zug möglich.
- *Richard* darf nur dann umgewandelt werden, wenn zu diesem Zeitpunkt auch das Spielen der Aktionskarte *Schwarzer Ritter* zulässig wäre.
- Wurde *Richard* als *Schwarzer Ritter* eingesetzt, kommt er auf die Ablage.



Wagner

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wählen Sie zu Beginn Ihres Zuges eine Rohstoffsorte! Rohstoffe dieser Sorte dürfen Sie beliebig zwischen gleichen Landschaften Ihres Fürstentums verschieben.

- Die Rohstoffsorte muss vor dem eigenen Würfelwurf bestimmt werden. Ein soeben gebauter *Wagner* darf daher frühestens im nächsten eigenen Zug genutzt werden.



Wirtshaus

(1x, Gebäude)

Kartentext: Zahlen Sie ein Gold und würfeln Sie. Bei einer 4, 5 oder 6 erhalten Sie einen beliebigen Rohstoff.

- Solange Sie Gold zahlen, dürfen Sie in Ihrem Zug beliebig oft ihr Glück versuchen.



Werft

(1x, Gebäude)

Kartentext: Der Bau einer *Flotte* kostet Sie einen beliebigen Rohstoff weniger.

- Verbilligt den Bau von *Flotten*.



LANDSCHAFTSAUSBAUTEN

Färberei

(1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Über oder unter einer Weidelandschaft. Sie können zwei Wolle in einen HP (Handelspunkt) umwandeln oder für einen HP vom Gegner einen beliebigen Rohstoff fordern. Bedingung: *Handelskontor*

- Der Bau der *Färberei* ist kostenlos.
- Sie reduzieren die angrenzende Landschaft um zwei Wolle und drehen die *Färberei* um einen Handelspunkt hoch oder
- Sie reduzieren Ihre *Färberei* um einen oder mehr Handelspunkte und entwerfen Ihrem Gegner pro Handelspunkt einen beliebigen Rohstoff.
- Diese beiden Aktionen dürfen Sie auch in beliebiger Reihenfolge (auch mehrmals) in einem Zug durchführen.



- Wird die *Färberei* zerstört, gehen auch die Handelpunkte der *Färberei* verloren.

Kunstschmiede (1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Über oder unter einer Gebirgslandschaft. Sie können zwei Erz in einen HP umwandeln oder für einen HP vom Gegner einen beliebigen Rohstoff fordern. Bedingung: *Handelskontor*

- Siehe Erläuterungen zur *Färberei*.



Schnapsbrennerei (1x, Gebäude)

Kartentext: Platzierung: Über oder unter einem Ackerland. Sie können zwei Getreide in einen HP umwandeln oder für einen HP vom Gegner einen beliebigen Rohstoff fordern. Bedingung: *Handelskontor*

- Siehe Erläuterungen zur *Färberei*.



STADTAUSBAUTEN

Naturalienspeicher (1x, Gebäude)

Kartentext: Speichert zwei beliebige Rohstoffe. Die Rohstoffe des Speichers sind vor allen Übergriffen sicher. Bedingung: *Handelskontor*

- Der Bau des *Naturalienspeichers* ist kostenlos.
- Der *Speicher* kann maximal zwei Rohstoffe einer Sorte aufnehmen.
- Um einen *Speicher* zu füllen, entfernen Sie die entsprechenden Rohstoffe aus einer bzw. zwei Landschaften. Anschließend drehen Sie den *Speicher* so, dass die eingelagerten Rohstoffe nach unten zeigen.
- Wenn Sie einen Rohstoff von einem *Speicher* benötigen, müssen Sie ihn ganz entleeren. Benötigen Sie nur einen Rohstoff, können Sie den anderen Rohstoff auf eine entsprechende Landschaft übertragen.
- Der *Speicher* schützt die Rohstoffe vor allen Aktionen des Mitspielers und auch vor Ereignissen.
- Beim Würfelereignis „Räuberüberfall“ werden die Rohstoffe des *Speichers* nicht mitgezählt.
- Wird der *Speicher* durch einen *Feuertempel* zerstört, gehen auch die eingelagerten Rohstoffe verloren.



Schatzkammer (1x, Gebäude)

Kartentext: Speichert zwei beliebige Rohstoffe. Die Rohstoffe des Speichers sind vor allen Übergriffen sicher. Bedingung: *Handelskontor*

- Die Erläuterungen für *Naturalienspeicher* gelten sinngemäß auch für die *Schatzkammer*.



Großer Basar (1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie Ihrem Gegner einen Rohstoff (kein Gold) anbieten. Er muss Ihnen dafür einen beliebigen anderen Rohstoff (kein Gold) geben.

- Ihr Gegner muss Platz für den Rohstoff haben, den Sie ihm anbieten und er muss außer Gold und dem Rohstoff, den Sie ihm anbieten, mindestens noch einen Rohstoff einer anderen Sorte besitzen.



Großer Turnierplatz (1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Ihre *Ritter* ein Turnier gewinnen, erhalten Sie zwei beliebige Rohstoffe. Bedingung: Mehr Turnierpunkte als der Gegner.



Handelskontor (1x, Gebäude)

Kartentext: *Nirgends klingeln Kassen stiefer.*



Handelsmesse (1x, Gebäude)

Kartentext: Bedingung: *Handelskontor* + 3 Handelpunkte (von *Kunstschmiede*, *Färberei* oder *Schnapsbrennerei*)

- Die als Bedingung geforderten Handelpunkte müssen nur vorhanden sein. Sie müssen beim



Bau der *Handelsmesse* nicht abgegeben werden und können nach dem Bau anderweitig verwendet werden.

Hansebund (1x, Gebäude)

Kartentext: Sie dürfen auch die Rohstoffe 2:1 tauschen, für die Ihr **Gegner Handelsflotten** gebaut hat. Bedingung: mindestens 1 *Handelsflotte*

- Wenn ihr Gegner beispielsweise eine *Erz-* und eine *Holzflotte* besitzt, dürfen Sie die Rohstoffe Erz und Holz ebenfalls im Verhältnis 2:1 tauschen.
- Die Handelspunkte der gegnerischen *Flotten* zählen nicht für Sie.
- Es darf nicht der Vorteil des *Leuchtturms* des Gegners mitbenutzt werden.
- Der *Hansebund* wirkt nicht auf eine gegnerische *Große Handelsflotte*.

Leuchtturm (1x, Gebäude)

Kartentext: Der Tauschkurs einer oben oder unten angrenzenden *Handelsflotte* wird auf 1:1 erhöht. Diese *Handelsflotte* ist vor dem *Bürgerkrieg* geschützt.

- Liegt eine *Handelsflotte* auf einem Metropolenbauplatz, hat ein seitlich angrenzender *Leuchtturm* keinen Einfluss auf die *Flotte*.



EREIGNISSE

Bauernaufstand (1x, Ereignis)

Kartentext: Für jedes *Befestigte Lager*, das an eine Landschaft grenzt, verliert die Landschaft einen Rohstoff.

- Grenzt eine Landschaft an mehrere *Befestigte Lager*, verliert sie pro Lager einen Rohstoff.



Großes Ritterturnier (1x, Ereignis)

Kartentext: Wer über die meisten Turnierpunkte verfügt, darf eine Goldfluss-Landschaft auf drei Gold auffüllen.



Ruhige See (1x, Ereignis)

Kartentext: Jeder Spieler erhält für jede eigene *Handelsflotte* einen beliebigen Rohstoff.



AKTIONEN

Großer Bürgermeister (2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie erhalten für jede Stadt oder Metropole Ihres Fürstentums einen beliebigen Rohstoff.

- Für *Zitadellen* (Z&D) gibt es keine Rohstoffe.



Handelsmonopol (2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Nehmen Sie Ihrem Gegner bis zu drei gleiche Rohstoffe Ihrer Wahl ab und geben Sie ihm dafür einen beliebigen anderen. Bedingung: *Handelskontor*

- Die Rohstoffe, die Sie erhalten, können Sie auf verschiedenen Landschaften verteilen – falls vorhanden auch auf einen *Rohstoffspeicher*.



Pfandleiher (2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Drehen Sie eines Ihrer Gebäude um. Sie erhalten bis auf einen beliebigen Rohstoff seine Baukosten zurück. Um das Gebäude zu aktivieren, müssen Sie die Baukosten erneut zahlen.

- Diese Karte dürfen Sie nur spielen, wenn Sie die erhaltenen Rohstoffe in Ihren Landschaften (oder Speichern) unterbringen können.
- Solange ein Gebäude beliehen ist (mit der Bildseite nach unten liegt), verliert es alle Funktionen, Sieg- oder Handelspunkte.
- Ein beliehenes Gebäude darf nicht abgerissen werden.
- Ist ein Gebäude mit der *Hexe* (Z&D) oder einem *Dogma* (B&H) belegt, darf es nicht beliehen werden.



Danksagung

Eine ganze Reihe der Karten dieses Sets entstand aus dem großen Karten-Wettbewerb zum Catan-Kartenspiel, der 1998 abgeschlossen wurde. Wir bedanken uns bei den nachfolgend genannten Autoren für die Beteiligung und für die Genehmigung zur Veröffentlichung.

Ein besonderer Dank gilt Familie Ditt für die Begleitung bei der Entwicklung dieses Sets.

Goldschmied: Bodo Pfaff; Michael Krause; Matthias Krackau; Daniela Schulz; Sarah Lundelius; Gerrit Noppel; Sebastian Helwig; Christian Gerber; Andre Ehler; Michael Walczak.

Handelsposten: Familie Ditt; Peter Roth, Ernst Milletits; Marcel Verheijen & Erwin van der berg.

Lothar der Säuer: Schwarzlose; Brigitte & Wolfgang Ditt; Ch. Becher & S. Wosnitza.

Raubritterburg: Ralf Funke.

Richard der Rächer: Brigitte und Wolfgang Ditt; Rüdiger Dorn.

Wagner: Georg Wixmertens; Robert Hilgendorf; Jan Philip Ling; Martina Precht; Sebastian Hannig.

Wirtshaus: Markus Jabs; Michael Auffenberg; Rüdiger Dorn.

Naturalienspeicher: Michael Krüger; Volker Landgraf; Dirk Lehmler.

Schatzkammer: Jörg-Michael Krüger; Volker Landgraf; Martin Baer.

Großer Basar: Martin Schallmo.

Großer Turnierplatz: Marcel Verheijen & Erwin van der berg.

Hansebund: Brigitte & Wolfgang Ditt; Stefan vom Stein; Corinna Drews.

Leuchtturm: Andre Willée; Dirk Klemann.

Werft: Sven Bauer; Dirk Lange; Lorenz Libeck; D. Favre & A. Schoch; Stefan vom Stein; Sebastian Helwig; Albrecht Hönerloh; Martin Lechner; Martin Volkmann; Marco Bloch; Michael Walczak; Dieter Ifland.

Bauernaufstand: Stefan Lammers.

Großes Ritterturnier: Martina Precht; Reinhard & Sabine Gottwald; Matthias Jähring.

Ruhige See: Brigitte & Wolfgang Ditt.

Großer Bürgermeister: Björn Sassenberg; Andreas Gumbel.

Handelsmonopol: Stefan vom Stein.

Pfandleiher: Felicitas & Christopher Hauke; Andreas Peter.

WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT

GEBIETSAUSBAUTEN

Große Mauer

(1x, Gebäude)

Kartentext: Wenn Ihr Gegner einen *Spion* spielt, würfeln Sie. Bei einer 3, 4, 5 oder 6 hat er keine Wirkung.

- Auch wenn der *Spion* keine Wirkung hat, kommt er auf die Ablage.



Ingo der Geschickte

(1x, Einheit, Ritter)

Kartentext: *Wer will nochmal? Wer hat noch nicht?*



Kanone

(2x, Einheit)

Kartentext: *Webe! Das Ende der Ritter naht!*
Bedingung: *Universität*

- Wird die *Universität* zerstört, muss eine bereits gebaute *Kanone* nicht abgerissen werden.
- Eine *Kanone* ist nicht einmalig, kann also in beiden Fürstentümern gebaut werden.
- Eine *Kanone* kann von einem *Schwarzen Ritter* angegriffen werden.
- Eine *Schmiede* verleiht der *Kanone* einen zusätzlichen Stärkepunct.
- Vom Ereignis „Bürgerkrieg“ sind auch *Kanonen* betroffen.



Kaperflotte

(2x, Einheit, Flotte)

Kartentext: Ihr Gegner muss sofort eine (*Handels-*) Flotte *Ihrer* Wahl aus dem Spiel nehmen.
Erfolgreiches Jahr: Sie erhalten ein Gold.

- Die zerstörte *Flotte* kommt auf die Ablage.
- Die *Kaperflotte* wirkt auf alle *Flotten*, also auch auf gegnerische *Handels-*, *Schatz-* (B&H) und *Kaperflotten*. (Ausnahme: *Flaggschiff*, B&H).



- Sie erhalten für *jede Kaperflotte* in Ihrem Fürstentum ein Gold, wenn das Ereignis „Erfolgreiches Jahr“ (Sonne) gewürfelt wird.

STADTAUSBAUTEN

Baukran

(1x, Gebäude)

Kartentext: Jeder Stadtausbau, der mehr als 4 Rohstoffe kostet, kostet Sie einen Rohstoff weniger. Bedingung: *Universität*

- Der *Baukran* reduziert nur die Baukosten von Stadtausbauten (rote Karten), die mehr als 4 Rohstoffe kosten.



Feuerwache

(2x, Gebäude)

Kartentext: Gegen die Gebäude in dieser Stadt darf kein *Feuerteufel* gespielt werden.

- Ihr Gegner darf gegen kein Gebäude in der Stadt, in der ihre *Feuerwache* steht, einen *Feuerteufel* spielen – auch nicht gegen die *Feuerwache* selbst.
- Eine *Feuerwache* schützt auch dann die Gebäude der Stadt, falls der eigene Einsatz eines *Feuerteufels* missglückt. Landschafts- und Strassenausbauten werden von der *Feuerwache* nicht geschützt.
- Eine *Feuerwache* schützt auch Gebäude, die vom Gegner in der Stadt ausgelegt werden (z.B. *Gesandtschaft*).



Gesandtschaft

(1x, Gebäude)

Kartentext: Legen Sie diese Karte auf einen freien Platz in einer Stadt Ihres Gegners. Dieser muss Ihnen ab jetzt alle Karten zeigen, die er zieht. Bedingung: *Rathaus*

- Die *Gesandtschaft* kann vom Gegner mit einem *Feuerteufel* angegriffen werden, sofern sie nicht durch eine *Feuerwache* geschützt ist.



Halle des Volkes

(1x, Gebäude)

Kartentext: Sie dürfen sich in jeder Runde kostenlos Karten aus Ihren Ausbaustapeln aussuchen. Bedingung: *Rathaus*

- Hat sich ein Spieler für einen Stapel entschieden, muss er auch eine Karte auswählen.
- Wer zwei oder mehr Karten ziehen darf, darf sich alle Karten aus einem Stapel nehmen oder aus verschiedenen Stapeln.



Handelsakademie

(1x, Gebäude)

Kartentext: Die Goldvorräte des Fürstentums zählen als Handelspunkte. Bedingung: *Universität*

- Jedes Gold in Ihrem Fürstentum zählt einen Handelspunkt.



Kathedrale

(1x, Gebäude)

Kartentext: Alle *Handelsflotten*, *Ritter* und *Kanonen* Ihres Fürstentums sind vor dem Ereignis *Bürgerkrieg* geschützt. Bedingung: *Kloster*



Universität

(2x, Gebäude)

Kartentext: *Wissenschaft und Fortschritt* gedeihe! Bedingung: *Kloster* oder *Bibliothek*



EREIGNISSE

Bürgerkrieg

(1x, Ereignis)

Kartentext: Jeder Spieler muss einen *Ritter* oder eine *Kanone* oder eine *Handelsflotte* zurück auf die Hand nehmen. Der Gegner bestimmt, welche Karte das ist.



- Alle anderen Einheiten wie beispielsweise *Kaperflotten* oder das *Bauernheer* (R&H) sind nicht von diesem Ereignis betroffen.
- Manche Gebäude wie z.B. *Kirche* oder *Leuchtturm* bieten Schutz vor dem Bürgerkrieg.

Fortschritt

(1x, Ereignis)

Kartentext: Jeder Spieler erhält für jedes *Kloster*, jede *Bibliothek* und jede *Universität* einen beliebigen Rohstoff dazu.

- Rohstoffzuwachs für beide Spieler.

Beispiel: Ein Spieler besitzt in seinem Fürstentum zwei Klöster und eine Bibliothek; er erhält sofort drei beliebige Rohstoffe und dreht die Landschaften seiner Wahl entsprechend auf die höheren Werte.



Konflikt

(1x, Ereignis)

Kartentext: Wer die Spielfigur „Ritter“ besitzt, wählt aus den Handkarten des Gegners zwei Karten aus und schiebt sie unter einen beliebigen Stapel.

- Die Karten werden aus der offenen Kartenhand ausgewählt.
- Im Turnierspiel kommen die Karten unter den Stapel des Spielers, dem die Karten gezogen wurden.
- Besitzt kein Spieler die „Ritterfigur“, hat die Karte keine Auswirkung.



Seuche

(1x, Ereignis)

Kartentext: Jede Landschaft, die an eine *Stadt* oder *Metropole* grenzt, verliert einen Rohstoff. Schutz: *Badhaus* oder *Wasserversorgung*

- Landschaften, die an zwei *Städte*/*Metropolen* angrenzen, verlieren auch nur einen Rohstoff.
- Die *Seuche* hat keinen Einfluss auf die Landschaften einer *Zitadelle*, wohl aber auf eine Landschaft zwischen einer *Stadt*/*Metropole* und einer *Zitadelle*.



AKTIONEN

Alchimist

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Spielen Sie diese Karte vor Ihrem Würfelwurf aus und Sie bestimmen selbst das Ergebnis des Ertragswürfels.

- Der Ertragswürfel wird nicht gewürfelt; der Spieler sucht sich eine Zahl aus und legt diese Würfelzahl nach oben hin. Die Zahl gilt für beide Spieler. Danach erst wird mit dem Ereigniswürfel gewürfelt.
- Der *Alchimist* darf auch zusammen mit dem *Zeitrad* (Z&D) ausgespielt werden. In diesem Fall legt der Spieler das Ergebnis beider Würfel fest.



Bischof

(1x, Aktion, Schutz)

Kartentext: Spielen Sie diese Karte gegen *Raubzug* oder *Feuerteufel*, so verliert Ihr Gegner auch bei einer 3, 4 oder 5. Karte vor dem Würfelwurf des Gegners ausspielen.

- Sie können den *Bischof* auch gegen einen *Feuerteufel* einsetzen, wenn dieser ein Gebäude bedroht (z.B. *Gesandtschaft*), das Sie im Fürstentum ihres Gegners gebaut haben.



Buchdruck

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie erhalten sofort zwei beliebige Rohstoffe. Bedingung: *Universität*



Dreifelderwirtschaft

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Drehen Sie eine Ihrer Getreide-Landschaften auf drei Rohstoffe. Bedingung: *Universität*

- Es ist durchaus erlaubt, zuerst das Getreide einer Getreide-Landschaft auszugeben und dann mit Hilfe der *Dreifelderwirtschaft* wieder auf drei Getreide hochzudrehen.



Erfinder

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Drehen Sie eine Ihrer Erz-Landschaften auf drei Rohstoffe. Bedingung: *Univ*-*er*-*sität*

- Es ist durchaus erlaubt, zuerst das Erz einer Erz-Landschaft auszugeben und dann mit Hilfe des *Erfinders* wieder auf drei Erz hochzudrehen.



Kundschafter

(1x, Aktion, Schutz)

Kartentext: Spielen Sie diese Karte beim Bau einer Siedlung aus und suchen Sie sich zwei beliebige Landschaften aus dem Stapel aus. Mischen Sie danach den Stapel neu.

- Landschaften nach Wunsch.



Landreform

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen in Ihrem Gebiet sofort zwei beliebige Landschaften, an die keine Landschaftsausbauteilen grenzen, miteinander vertauschen.

- Die angezeigten Rohstoffe bleiben beim Tauschen bestehen.



Anmerkung

Das Thement-Set „Wissenschaft & Fortschritt“ entstand aus den Karten des früheren „Turnier-Sets“.

ZAUBERER & DRACHEN

ZENTRAKKARTEN

Zitadelle

(5x, Zentralkarte)

Kartentext: *Zauberer* abwesend!

- Erläuterungen siehe Seite 7.



MAGISCHE AUSBAUTEN

Ismai der Grüne Drache

(1x, Einheit Drache)

Kartentext: Furchtlos und stark, fürchtet *Ismai* nur den *Schwarzen Ritter*.

- Da *Drachen* einen individuellen Namen besitzen, sind sie wie *Ritter* und *Zauberer* einmalig. Das heißt, *Ismai* darf in beiden Fürstentümern nur einmal vorhanden sein.



Samsor der Schwarze Drache

(1x, Einheit Drache)

Kartentext: Erhaben und mächtig, fürchtet *Samsor* nur den *Schwarzen Ritter*.

- Da *Drachen* einen individuellen Namen besitzen, sind sie wie *Ritter* und *Zauberer* einmalig. Das heißt, *Samsor* darf in beiden Fürstentümern nur einmal vorhanden sein.



Stein der Weisen

(1x, Gebäude)

Kartentext: Angriffs-Aktionskarten oder Angriffs-Zaubersprüche dürfen nicht mehr gespielt werden. Bedingung: 2 *Zitadellen*

- *Ritter*, die in Angriffs-Aktionskarten umgewandelt werden können, dürfen nach dem Bau des *Steins der Weisen* nicht mehr umgewandelt werden.



Zaubererküche

(2x, Gebäude)

Kartentext: Zahlen Sie eine Einheit Zauberkraft und würfeln Sie. Bei einer 3, 4, 5 oder 6 erhalten Sie einen beliebigen Rohstoff. Bei einer 1 explodiert die *Zaubererküche* (und kommt auf die Ab-lage).

- Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie Ihr Glück auch mehrmals versuchen. Sie müssen bei jedem Versuch aber erneut eine Einheit Zauberkraft zahlen.



Zaubermühle

(2x, Gebäude)

Kartentext: Pro Zug dürfen Sie für ein Gold die magischen Kräfte eines beliebigen *Zauberers* um eine Einheit aufwerten.

- Wenn Sie an der Reihe sind, geben Sie ein Gold ab. Sie erhalten dafür eine Einheit „Zauber-kraft“, die Sie einem beliebigen *Zauberer* zuteilen können.
- Die *Zaubermühle* muss nicht an eine Goldfluss-Landschaft grenzen, um wirksam zu sein.
- Erhält ein *Zauberer* Zauberkraft von der *Zaubermühle*, darf er im selben Zug nicht mehr zaubern.



ZAUBERER

Die Zauberkräfte für einen Zauberspruch oder die Erschaffung eines Drachen oder magischen Gebäudes können auch von verschiedenen *Zauberern* kommen. Erhält ein *Zauberer* Zauberkraft über eine Ereigniskarte, kann diese Zauberkraft auch im selben Zug eingesetzt werden.

Zauberer gelten nicht als Einheiten. Sie sind eine eigene Kartengattung. Alle Karten, die auf Einheiten gerichtet sind, haben daher keine Wirkung auf *Zauberer*.

Ari

(1x, Zauberer)

- Die oberste Zauberin *Ari* kann an allen sechs Landschaften angelegt werden (auch an Goldflussfeldern).
- *Ari* wandelt den Rohstoff der angrenzenden Landschaft im Verhältnis 1:1 in Zauberkraft um.



Arsa

(1x, Zauberer)

- *Arsa* kann nur an eine Hügellandschaft angelegt werden.
- *Arsa* wandelt den Rohstoff Lehm aus der angrenzenden Hügellandschaft in Zauberkraft um.



Hafl

(1x, Zauberer)

- *Hafl* kann nur an eine Waldlandschaft angelegt werden.
- *Hafl* wandelt den Rohstoff Holz aus der angrenzenden Waldlandschaft in Zauberkraft um.



Hor

(1x, Zauberer)

- *Hor* kann nur an eine Weidelandschaft angelegt werden.
- *Hor* wandelt den Rohstoff Wolle aus der angrenzenden Weidelandschaft in Zauberkraft um.



Ira

(1x, Zauberer)

- *Ira* kann nur an eine Gebirgslandschaft angelegt werden.
- *Ira* wandelt den Rohstoff Erz aus der angrenzenden Gebirgslandschaft in Zauberkraft um.



Tali

(1x, Zauberer)

- *Tali* kann nur an eine Getreidelandschaft angelegt werden.
- *Tali* wandelt den Rohstoff Getreide aus der angrenzenden Getreidelandschaft in Zauberkraft um.



ZAUBERBÜCHER

Besitzt ein Spieler nach dem Einsatz einer *Zauberband* zwei gleiche *Zauberbücher* in seinem Fürstentum, darf er beide *Zauberbücher* nutzen, also zweimal den gleichen Spruch anwenden.

Hüter des Schicksals

(1x, Zauberspruch, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen sich die drei obersten Ereigniskarten ansehen und falls Sie möchten, ganz oder teilweise unter den Stapel schieben.



- Sie dürfen entscheiden, in welcher Reihenfolge Sie die drei Karten zurücklegen bzw. als oberste Karten des Stapels belassen möchten.

Inspiration

(1x, Zauberspruch, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen sich von zwei Kartenstapeln die beiden obersten Karten ziehen. Überzählige Handkarten müssen Sie am Ende Ihrer Runde zurück legen.



- Sie dürfen die gezogenen Karten sofort einsetzen, falls die Regeln das erlauben.
- Haben Sie über die *Inspiration* Karten gezogen, müssen Sie eventuell überzählige Handkarten erst am Ende Ihres Zuges abgeben. Dies gilt ausnahmsweise auch dann, wenn Sie durch den missglückten Einsatz eines *Fenerteufels* oder *Schwarzen Ritters* eine weitere überzählige Karte auf die Hand nehmen müssen.
- Wenn Sie am Ende Ihres Zuges Ihre Handkarten auf die zulässige Zahl reduziert haben, dürfen Sie ganz normal noch eine Karte austauschen.

Landzauber

(1x, Zauberspruch, Angriff)

Kartentext: Tauschen Sie eine eigene, doppelte Landschaft gegen eine doppelte Landschaft Ihres Gegners aus. Aber Sie dürfen nie tauschen: Landschaften mit Landschaftsausbauten. Die Rohstoffe bleiben erhalten.

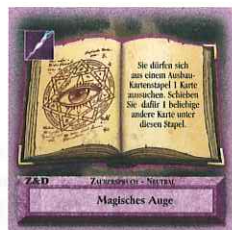


- Sie dürfen eine Landschaft mit dem Gegner tauschen.
Beispiel: Sie besitzen 2 Getreidelandschaften, eine davon mit einem Getreide. Ihr Gegner besitzt 2 Goldflusslandschaften, eine davon mit 2 Gold, die andere mit 3 Gold. An letztere grenzt ein Zauberer (Landschaftsausbau). Sie wenden den Landzauber an und geben ihm die Getreidelandschaft ohne Getreide. Vom Gegner nehmen Sie sich die Goldflusslandschaft mit 2 Gold. Die andere Goldflusslandschaft ist durch den Zauberer geschützt.

Magisches Auge

(1x, Zauberspruch, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen sich aus einem Ausbaustapel eine Karte aussuchen. Schieben Sie dafür eine beliebige andere Karte unter diesen Stapel.



- Beim Aussuchen aus dem Stapel darf die Reihenfolge der Karten innerhalb des Stapels nicht verändert werden.
- Diese neue Karte dürfen Sie sofort einsetzen, wenn es die Regeln zulassen.

Ort wandle Dich!

(1x, Zauberspruch, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen in Ihrem Fürstentum die Plätze zweier Gebäude oder Einheiten miteinander tauschen. Beachten Sie dabei die Ausbauregeln.



- Sie dürfen beim Tauschen der Plätze nicht mehr als zwei Gebäude oder zwei Einheiten bewegen.
- Achten Sie beim Tauschen auf die Einhaltung der Ausbauregeln. Ein Stadtausbau darf beispielsweise nicht auf einem Ausbauplatz einer Siedlung ausgelegt werden.

Zeitradd

(1x, Zauberspruch, Neutral)

Kartentext: Sprechen Sie diesen Zauberspruch bevor Sie würfeln und bestimmen Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels.



- Das *Zeitradd* darf auch zusammen mit dem *Alchimisten* ausgespielt werden. In diesem Fall muss überhaupt nicht gewürfelt werden.

Wahrsagung

(1x, Zauberspruch, Neutral)

Kartentext: Ziehen Sie nacheinander von vier Ausbaustapeln jeweils die oberste Karte. Sehen Sie sich die Karte jedes Mal an und legen Sie die Karte wieder verdeckt zurück.



- Im Turnierspiel: Sie dürfen sich auch Karten der Ausbaustapel des Mitspielers ansehen.

Zaubertrank

(1x, Zauberspruch, Neutral)

Kartentext: Bestimmen Sie einen Ihrer *Ritter* oder *Drachen*. Dieser besitzt bis zum Ende des nächsten gegnerischen Zuges die doppelte Anzahl Stärkepunkte.



- Dieser Spruch kann auch mehrere Runden hintereinander auf den gleichen *Ritter* oder *Drachen* angewandt werden.
- Hat Ihr Gegner *Jobanna, die Kriegerin* (B&H) ausgelegt, reduziert sich die Stärke ihres *Drachen* auf „2“. Setzen Sie den *Zaubertrank* ein, erhöht sich die Stärke ihres *Drachen* auf „4“.

Zauberveto

(1x, Zauberspruch, Angriff)

Kartentext: Ihr Gegner darf eine Aktionskarte, die er in dieser Runde spielen wollte, nicht ausspielen. Er muss die Aktionskarte unter einen seiner Stapel schieben.

- Das *Zauberveto* ist gegen alle Aktionskarten des Gegners einsetzbar, also auch gegen neutrale und Schutz-Aktionskarten.
- Haben Sie mit Ihrem *Veto* eine Aktion Ihres Gegners verhindert, die Zauberkraft kostet, muss der Gegner dennoch die Kosten der Aktionskarte zahlen.
- Wird bei ausliegendem *Barbarenstützpunkt* (B&H) die erste Aktion verhindert ist für jede weitere ein Gold zu bezahlen. Wird die zweite oder eine weitere Aktion verhindert muss das Gold trotzdem bezahlt werden.



Zeitsprung

(1x, Zauberspruch, Schutz)

Kartentext: Sie dürfen ein Ereignis entweder direkt nach dem Würfeln oder nach dem Vorlesen einer Ereigniskarte für ungültig erklären. Der Ereigniswürfel muss erneut gewürfelt werden.

- Diesen Zauberspruch dürfen Sie auch anwenden, wenn Ihr Mitspieler gewürfelt hat.



EREIGNISSE

Komet

(1x, Ereignis)

Kartentext: Spieler, die über mehr als drei Siegpunkte verfügen, müssen Ihre Handkarten unter einen Stapel schieben und sich von oben neue Karten ziehen.

- Im „Erweiterten Grundspiel“ wählt zunächst der Spieler, der an der Reihe ist, seinen Tauschstapel aus. Sein Gegner muss dann einen anderen Stapel wählen.
- Man darf auch wieder vom gleichen Stapel ziehen, unter den man die Karten gelegt hat.



Tanz der Einhörner

(2x, Ereignis)

Kartentext: Jeder Zauberer gewinnt eine Einheit Zauberkraft.

- Hat ein Spieler keinen Platz mehr für die gewonnene Einheit „Zauberkraft“, so verfällt sie.
- Die zusätzliche Zauberkraft kann noch im selben Zug eingesetzt werden.



AKTIONEN

Bessere Welt

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen sich den Ereigniskartenstapel ansehen und - ohne die Reihenfolge zu verändern - ein Ereignis (nicht jedoch *Jahreswechsel*) entfernen.

- Die ausgewählte Ereigniskarte kommt ganz aus dem Spiel.



Duell der Zauberer

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Greifen Sie einen gegnerischen Zauberer an. Beide Spieler würfeln und addieren die Zauberstärke Ihres *Zauberers* zur Würfelzahl. Der unterlegene *Zauberer* kommt unter einen Stapel.

- Der Spieler, der das *Zauberduell* gesprochen hat, bestimmt beide *Zauberer*, die sich duellieren müssen.
- Das Duell kann auch mit einem anderen *Zauberer* ausgetragen werden, als mit dem, der das *Zauberduell* gesprochen hat.
- Bei einem Unentschieden wird erneut gewürfelt.
- Es darf auch ein *Zauberer* für ein Duell ausgewählt werden, dessen Zauberkraft im laufenden Zug erhöht wurde.



Hexe

(2x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Auf ein gegnerisches Gebäude gelegt, verliert dieses Gebäude seine Wirkung. Würfelt der Gegner ein „7“, kommt die *Hexe* auf den Ablagestapel, nachdem das Ereignis ausgeführt wurde. Bedingung: 2 *Zauberer*



- Besitzt der Spieler einen *Gebeimbund* und spielt die *Hexe* auf ein Gebäude, das von seinem *Gebeimbund* genutzt wird, bleibt die Wirkung des *Gebeimbundes* auf dieses Gebäude erhalten.
- So lange die *Hexe* auf einem Gebäude liegt, verliert der Spieler alle Vorteile des Gebäudes: Es zählen weder vorhandene Sieg- oder Handlungspunkte noch können Aktionskarten gespielt oder Gebäude gebaut werden, die das verhexte Gebäude als Bedingung haben.
- Falls zwei *Hexen* in einem Fürstentum ausliegen, werden beide gleichzeitig durch den Wurf eines Fragezeichens vertrieben.
- Ein Gebäude mit einer *Hexe* kann vom Besitzer des Gebäudes abgerissen werden.
- Nach einem Abriss oder dem Wurf eines Fragezeichens wandert die *Hexe* auf die Ablage des Spielers, der sie eingesetzt hat.
- Ein Gebäude mit einer *Hexe* darf nicht vom *Pfandleiber* beliehen werden.

Land, wandle Dich!

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Tauschen Sie eine eigene, doppelte Landschaft (ohne Landschaftsausbau) gegen eine beliebige Karte des Landschaftskartenstapels aus. Die auf der Landschaft vorhandenen Rohstoffe bleiben erhalten.



- Die Anzahl der Rohstoffe der alten Landschaft wird auf die neue Landschaft übertragen.
- Landschaften die an einen Landschaftsausbau grenzen (z.B.: *Zauberer*, *Kunstschmiede* etc.) dürfen nicht ausgetauscht werden.

Materialisation

(1x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen eine Siedlung in eine Stadt verwandeln. Bedingung: 2 *Zauberer*



- Für eine Einheit „Zauberer“ machen Sie eine *Siedlung* zu einer *Stadt*.

Wirbelsturm

(1x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Bestimmen Sie eine Landschaft Ihres Gegners. In dieser Landschaft verliert Ihr Gegner alle seine Rohstoffe.



- Von dieser Karte ist immer nur eine Landschaftskarte betroffen, nicht alle Landschaften dieser Sorte.

Wissen der Ahnen

(2x, Aktion, Neutral)

Kartentext: Sie dürfen eine abgelegte Aktionskarte zurück auf die Hand nehmen.



- Im Turnierspiel dürfen Sie nur Aktionskarten aus ihrem persönlichen Ablagestapel zurückholen. Die Ablage des Gegners ist tabu.
- Zurückgeholte Karten dürfen Sie auch gleich wieder einsetzen, falls die Regeln das erlauben.
- Auf Verlangen des Gegners muss man ihm die zurückgeholte Aktionskarte zeigen.

Zauberhand

(3x, Aktion, Angriff)

Kartentext: Sie dürfen Ihrem Gegner ein *Zauberbuch* stehlen und in Ihrem Fürstentum auslegen.



- Sie dürfen ein *Zauberbuch* nur stehlen, wenn Sie in ihrem Fürstentum an einer *Zitadelle* Platz zur Auslage haben oder durch den Abriss eines Ausbaus dort Platz schaffen.

Danksagung

Eine ganze Reihe der Karten dieses Sets entstand aus dem großen Karten-Wettbewerb zum Catan-Kartenspiel, der 1998 abgeschlossen wurde. Wir bedanken uns bei den nachfolgend genannten Autoren für die Beteiligung und für die Genehmigung zur Veröffentlichung.

Ein besonderer Dank gilt Familie Ditt für die Begleitung bei der Entwicklung dieses Sets.

Ismail der Grüne Drache: Matthieu Brummer; Nicole Krone & Frank Schulte-Kulmann; Martin Volkmann; Frank Schoppe; Stephan Feil; Laura Willée.

Samsor der Schwarze Drache: Matthieu Brummer; Nicole Krone & Frank Schulte-Kulmann; Martin Volkmann; Frank Schoppe; Stephan Feil; Laura Willée.

Zauberbüche: Rüdiger Dorn.

Hüter des Schicksals: Dirk Lehmler; Michael Mette.

Inspiration: Paul Schyska.

Magisches Auge: Cyrill Miksch; Brigitte & Wolfgang Ditt; Andreas Gumbel.

Ort wandle Dich! Michael Walczak; Lukas Heymann.

Zeitrad: Meike & Andrew Tomforde; Stephan Flato; Reinhard & Sabine Gottwald; Sebastian Helwig; Myron Bünningel; Michael Mette; Kerstin Meyer & Bernd Hinrichs; Ulrich & Martin Tacke.

Wahrsagung: Schwarzlose.

Zaubertrank: Stephan Flato; Ralf Funke.

Zauberveto: Eric Christian Morsi; Godwin Solcher.

Zeitsprung: Eric Christian Morsi; Ralf Funke.

Komet: Jan Philip Ling; Dirk Klemann.

Bessere Welt: Reinhard & Sabine Gottwald; Friedrich Graf.

Duell der Zauberer: Matthias Krackau; Myron Bünningel; Matthias Jährling.

Hexe: Paul Schyska.

Land wandle Dich!: Volker Schumann.

Wirbelsturm: Felicitas & Christopher Hauke.

Wissen der Ahnen: Jan Philip Ling; Rüdiger Dorn.

Die Kartenspielreform 2003

Im Jahre 2003 wurde das „Erweiterte Grundspiel“ und das Turnierspiel reformiert. Die Ihnen vorliegende Erweiterung sowie die Erweiterung „Magier und Forscher“ enthalten die neuen Regeln und die geänderten Karten.

Wenn Sie mit Ihrem Grundspiel nach den neuen Regeln spielen, beachten Sie bitte folgende Änderungen:

- mit dem *Spion* darf man dem Gegner nur Einheiten oder Aktionskarten entwenden.
- Von einem *Bürgerkrieg* sind nur *Ritter*, *Kanonen* und *Handelsflotten* betroffen.

Zusätzlich hat jede Karte eine eindeutige Klassifizierung erhalten. Die Karten des Grundspieles wurden laut unten folgender Liste klassifiziert.

Ereigniskarten sind in der nachfolgenden Liste nicht aufgeführt, da es bei Ereignissen keine Klassifizierung gibt. Die Farbe der Textkästen informiert über die Kartenart und gibt Auskunft, wo die jeweilige Karte ausgelegt werden darf.

Kein Textkasten	Zentralkarte oder Strassenausbau
Gelb	Aktionskarte
Grün (Gebietsausbau)	Die Karte wird auf einem Bauplatz einer Siedlung, Stadt oder Zitadelle ausgelegt (Einheiten auch auf Metropolenbauplätzen).
Rot (Stadttausbau)	Die Karte darf nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt ausgelegt werden.
Violett	
(Zitadellenausbau)	Die Karte darf nur auf einem der 4 Bauplätze einer Zitadelle ausgelegt werden.
Braun	
(Landschaftsausbau)	Die Karte darf nur ober- oder unterhalb einer Landschaft angelegt werden.

Grundspiel

Schwarzer Ritter	Aktion – Angriff
Fenerteufel	Aktion – Angriff
Spion	Aktion – Angriff
Kräuterhexe	Aktion – Schutz
Raubzug	Aktion – Angriff
Kundschafter	Aktion – Schutz
Bischof	Aktion – Schutz
Alchimist	Aktion – Neutral
Händler	Aktion – Angriff
Karawane	Aktion – Neutral

Getreidemühle, Sägewerk,	
Ziegelbrennerei, Eisengießerei,	
Wollmanufaktur	Gebäude
Holz-, Erz, Woll-,	
Getreide-, Lehm-,	
Goldhandelsflotte	Einheit – Handelsflotte
Befestigtes Lager	Gebäude
Schmiede	Gebäude
Kloster	Gebäude
Alle Ritter	Einheit – Ritter
Badhaus	Gebäude
Wasserversorgung	Gebäude
Bibliothek	Gebäude
Hafen	Gebäude
Markt	Gebäude
Handelskontor	Gebäude
Händlerzunft	Gebäude
Rathaus	Gebäude
Kirche	Gebäude
Münzgießerei	Gebäude
Koloss von Catan	Gebäude

Sollten Sie noch Fragen zur Reform der einzelnen Karten haben, besuchen Sie unsere Webseiten www.diesiedlervoncatan.de oder www.klausteuber.de

Impressum © 2003

Autor:	Klaus Teuber	KOSMOS Verlag
	www.klausteuber.de	Postfach 106011
Lizenz:	Catan GmbH	D-70049 Stuttgart
	www.catan.com	Tel.: +49 (0) 711-2191-0
	Die Catan-GmbH spendet	Fax: +49 (0) 711-2191-422
	25% ihrer Einnahmen aus	e-mail: info@kosmos.de
	diesem Set an die Aktion	Web: www.diesiedlervoncatan.de
	„Menschen für Menschen“.	www.kosmos.de
Illustration:	Franz Vohwinkel	
Regellayout:	Michaela Schelk	
	www.fine-tuning.de	
Redaktionelle		
Bearbeitung:	Reiner Müller	

