



präsentieren gemeinsam
mit Unterstützung von



zu Klaus Teubers



ENCYCLOPÆDIA CATANICA

Das gesammelte catanische Wissen in zwei Bänden
zusammengetragen und ausgeplaudert von

Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren

BAND 2: DAS SPIEL MIT KARTEN



ENCYCLOPÆDIA CATANICA

Das gesammelte catanische Wissen,
zusammengetragen und ausgeplaudert von
Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren

1. Auflage, Mai 2004

Herausgegeben in Zusammenarbeit von

**Catan GmbH / Catan
LLC**
5923 Marden Lane
Oakland, CA 94611
USA

Siedeln.De
Dipl.Ing. Marc Ehrich
Imstedt 9 d
D-22083 Hamburg
Germany

Redaktion:

Peter Gustav Bartschat (Projektleitung), **Dr. Reiner Düren**

Beratende Mitarbeit:

Klaus Teuber, Sebastian Rapp

Zusätzliche Beiträge (Brettspiele):

Jochen Steininger

Zusätzliche Beiträge (Kartenspiele)

Andreas Göbel, Thilo Knoblich, Dietmar Stadler

zusätzliche Beratung (PC-Umsetzungen)

Arnd Beenen

Co-Korrektur

Martha Igelspacher

Verwendung von Grafiken und Abbildung des Spielmaterials der Siedler von Catan-Spiele mit
freundlicher Genehmigung vom **Kosmos Verlag**, Pfizerstraße 5 – 7, D-70184 Stuttgart, Germany

Internet-Tipps der Redaktion:

Immer auf dem Laufenden bei Regelfragen sind Sie mit der aktuellen Datenbank der
ENCYCLOPÆDIA CATANICA online:
<http://www.siedeln.de/faq/index.php>

Die Redaktion beantwortet Ihre Fragen zu Regeln und Geschichte der Spiele aus dem
Catan-Universum auch im Forum von **SIEDELN.DE:**
<http://www.siedeln.de/phpBB/index.php>

Die FAQ-Seiten des Autors Klaus Teuber:
FAQ auf deutsch: <http://www.klausteuber.de/de/kontakt.html>
FAQ in English: <http://www.klausteuber.com/en/kontakt.html>

Die FAQ Seite des Kosmos-Verlag zum Download:
<http://195.212.44.26/siedler/catan-server.nsf/alle/FAQ-Download?opendocument>

Schmökern oder suchen?

Beides können Sie hier nach Herzenslust tun:

Die Artikel sind nach Sachgebieten sortiert, Sie finden Fragen zu ähnlichen Bereichen also immer zusammen. Außerdem gibt es bei vielen Artikeln Querverweise zu anderen Artikeln, mit denen Sie Ihr Wissen vertiefen können.

Auf der übernächsten Seite beginnt ein nach Themen sortiertes Inhaltsverzeichnis, das Ihnen zeigt, wie die Artikel in der *ENCYCLOPÆDIA CATANICA* sortiert sind.

Wenn Sie etwas Bestimmtes suchen, fangen Sie hier – anders als bei Detektivgeschichten – von hinten an zu lesen: Da steht nämlich ein alphabetisches Inhaltsverzeichnis, das Sie am schnellsten zu einem bestimmten Artikel führt.

Wie finde ich mich hier zurecht?

Jeder Beitrag der *ENCYCLOPÆDIA CATANICA* ist mit einer 3-teiligen Kennung versehen.

Die Ziffer am Anfang gibt das Kapitel an, also den Oberbegriff, zu dem der Beitrag gehört. Kapitel 112 (**112.**) behandelt zum Beispiel die Regeln für Angriffs-Aktionskarten.

Der Großbuchstabe, der darauf folgt, bezeichnet einen Abschnitt innerhalb des Kapitels, also einen Teilaspekt. Kapitel 112, Abschnitt S (**112.S.**) beschäftigt sich zum Beispiel mit dem Spion, einer einzelnen Angriff-Aktionskarte.

Der Kleinbuchstabe, der an letzter Stelle steht, bezeichnet einen einzelnen Artikel, die Beantwortung einer konkreten Frage also. Kapitel 112, Abschnitt S, Artikel g (**112.S.g**) beantwortet zum Beispiel die Frage, ob Sie mit Hilfe Ihres Spions Ihrem Mitspieler eine Handkarte abnehmen dürfen, die ein Gebäude symbolisiert.

Alle Artikel sind numerisch und alphabetisch geordnet, als ob sie Wörter wären.

114.A.a kommt also vor **114.A.b**, **121.B.z** kommt vor **122.C.a** und **105.G.a** kommt vor **106.A.a**.

Und so weiter. Ist gar nicht so schwer, etwas zu finden, wenn man die Kennung weiß. Und die erfahren Sie entweder im alphabetischen Register ganz hinten in diesem Band, oder als zusätzlichen Hinweis in einigen Artikeln.

Hey! Ihr habt ein paar von euren Nummern verloren!

Wir freuen uns, dass Sie so aufmerksam hingesehen haben.

In der Tat ist die Nummerierung nicht fortlaufend, und es gibt da ein paar Lücken: Auf Kapitel **128**. folgt zum Beispiel Kapitel **140**.

Diese Lücken haben wir gelassen, weil wir an die Zukunft glauben. Die Zukunft ist das unentdeckte Land, mit Sieben Siegeln ist sie uns verschlossen, und doch glauben wir, eins zu wissen – nein, zwei:

1. Es wird neue catanische Spiele geben.
2. Sie werden uns nach Dingen fragen, an die wir bisher noch nicht gedacht haben.

Damit Sie nie von uns zu hören kriegen: "Das können wir Ihnen leider nicht beantworten, weil uns die Nummern ausgegangen sind." haben wir ein bisschen Platz gelassen, so dass wir später das einfügen können, was Sie in zukünftigen Auflagen der ENCYCLOPÆDIA CATANICA lesen möchten.

Alles so schön bunt hier!

Wir haben es uns zum Ziel gesetzt, Ihnen eine trotz ihres Umfangs leicht verständliche Hilfestellung zu bieten. Um Ihnen schon in den Texten zum Kartenspiel einen Hinweis zum Kartentyp zu geben, haben wir alle Kartentypen in einer speziellen Farbe*, die auch für die Textkästen der Karten verwendet wird, geschrieben. Im einzelnen sind das:

- **Gebietsausbauten (Einheiten und Gebäude)**
- **Straßenausbauten (Gebäude)**
- **Stadtausbauten (Einheiten und Gebäude)**
- **Landschaftsausbauten (Gebäude und Zauberer)**
- **Zitadellenausbauten (Einheiten, Gebäude und Zauberbücher)**
- **Aktionskarten**
- **Ereigniskarten**

Lediglich dort, wo es nicht eindeutig ist – z.B. wenn allgemein von Handelsflotten die Rede ist – haben wir auf die farbliche Hervorhebung verzichtet.

Ist eine Zahl **rot und fett** geschrieben, handelt es sich um einen Querverweis, der Sie zu weiterführenden Informationen leitet.

Bitte beachten Sie, dass die Farben – abhängig von den Einstellungen ihres PC und der verwendeten Software – anders erscheinen können, als von uns beabsichtigt.

* Falls Sie sich die ENCYCLOPÆDIA CATANICA ausdrucken, erscheinen diese Worte natürlich nur bei Verwendung eines Farbdruckers in Farbe. (Wir haben uns gedacht, wir weisen einfach mal drauf hin.)

Inhaltsübersicht Vol. 2: Das Spiel mit den Karten

- 101.** Geschichte und Gegenwart des KARTENSPIELS FÜR ZWEI PERSONEN
- 102.** Kartenspiel-Glossar (Begriffsbestimmungen der Fachausdrücke)
- 103.** Die Kartenspiel-Verfassung (Regeln für alle Formen des KARTENSPIELS FÜR ZWEI PERSONEN)
- 104.** Die Regeln des Grundspiels
- 105.** Die Regeln des Erweiterten Grundspiels
- 106.** Das Erweiterte Grundspiel mit mehreren Themen-Sets
- 107.** Die Regeln des Turnierspiels
- 111.** Die Erweiterte Turnierversion für Fortgeschrittene
- 112.** Aktionskarten: Angriffs-Aktionen
- 113.** Aktionskarten: Neutrale Aktionen
- 114.** Aktionskarten: Schutz-Aktionen
- 115.** Einheiten: Drachen
- 116.** Einheiten: Flotten
- 117.** Einheiten: Ritter
- 118.** Einheiten: Sonstige
- 119.** Ereigniskarten
- 120.** Gebäude: Fremdkarten
- 121.** Gebäude: Gebietsausbauten
- 122.** Gebäude: Landschaftsausbauten
- 123.** Gebäude: Stadtausbauten
- 124.** Gebäude: Straßenausbauten
- 125.** Gebäude: Zitadellenausbauten
- 126.** Zauberbücher
- 127.** Zauberer und Zauberbund
- 128.** Zentralkarten
- 140.** Kassierte (= abgeschaffte) Karten
- 141.** Material
- 151.** STERNENSCHIFF CATAN – Das Grundspiel
- 152.** STERNENSCHIFF CATAN – Die Missionen

NOSSE VOLUNT OMNES, MERCEDEM SOLVERE NEMO.
(IUVENAL)

DIE SIEDLER VON CATAN DAS KARTENSPIEL FÜR ZWEI PERSONEN

101. 101. Geschichte und Gegenwart des KARTENSPIELS FÜR ZWEI PERSONEN

101.A. 101.B. Die aktuell lieferbaren Packungen

101.A.a Was brauche ich für ein komplettes Kartenspiel?

Wenn Sie heute ein komplettes Spiel in aktueller Fassung besitzen möchten, dann sollten Sie dazu die folgenden drei Dinge käuflich erwerben:

- DIE SIEDLER VON CATAN – DAS KARTENSPIEL FÜR ZWEI SPIELER:



- DIE SIEDLER VON CATAN – THEMEN-SETS FÜR KÄMPFER & KAUFLEUTE:



- DIE SIEDLER VON CATAN – THEMEN-SETS FÜR MAGIER & FORSCHER:



101.B.

101.B. Geschichte des Siedler-Kartenspiels

101.B.a

1996

Im Oktober 1996 erscheint DIE SIEDLER VON CATAN - DAS KARTENSPIEL FÜR ZWEI SPIELER, meist als "Das Basis-Spiel" oder "Das Grundspiel" bezeichnet.



Inhalt: 120 Karten, einschließlich der sogenannten "Ressourcen", die man in jeder Version des Spiel braucht (Straßen, Siedlungen, Würfel, Ritterstein u.s.w.)

Mehr über unterschiedliche Schachteln und Regelhefte des Basis-Spiels erfahren Sie in den Artikeln [141.A.b](#) und [141.A.c](#)

101.B.b

1997

Im April 1997 erscheint DAS TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL, meist als "Das alte Turnier-Set" bezeichnet.



Inhalt: 57 Spielkarten, 3 Blanko-Karten (auf denen man sich seine eigenen Karten basteln kann) eine Siegesfahne zum Punkte-zählen, ein Bogen Aufkleber (für Siegesfahne und Blanko-Karten).

Das Regelheft zum Turnier-Set führt neben den Regeln zum Turnierspiel (die mit marginalen Korrekturen bis heute gelten) auch die Regelvariante „Die erweiterte Turnier-Version für Fortgeschrittene“ auf, die im Laufe der Entwicklung der folgenden Jahre weitgehend in Vergessenheit gerät.

Die erste Auflage des Turnier-Sets enthält nur eine Karte **Universität**; das Set ist ursprünglich nur zum Turnier-Spiel (bei dem jeder Spieler sein eigenes Set besitzt) gedacht.

Die im Juli des selben Jahres erscheinende zweite Auflage enthält zwei Karten **Universität**; außerdem ist eine Einzelkarte **Universität** separat bei Kosmos zu beziehen. Dadurch wird die neue Möglichkeit zum Erweiterten Grundspiel geschaffen.

Mehr über das Turnier-Set zum Kartenspiel erfahren Sie im Artikel **141.A.d** und im Abschnitt **141.C**.

1999

Im März 1999 erscheinen fünf neue Themen-Sets.

Zwei dieser Themen-Sets gehen aus dem Turnier-Set von 1997 hervor (das dadurch überholt ist):



RITTER UND HÄNDLER, abgekürzt "R&H".

Inhalt: 30 Spielkarten, davon 29 die bereits im "alten Turnier-Set" enthalten waren und die neue Karte **Bauernheer**.

WISSENSCHAFT UND FORTSCHRITT, abgekürzt "W&F".

Inhalt: 30 Spielkarten, von denen 28 bereits genau so im "alten Turnier-Set" enthalten waren, eine die sich gegenüber ihrer Vorgängerin aus dem "alten Turnier-Set" geändert hat: **Große Mauer**, und eine neue: **Handelsakademie**.

Die Karten **Bauernheer** und **Handelsakademie** sowie die geänderte Ausgabe der **Großen Mauer** sind auch als Drei-Karten-Mini-Set bei Kosmos erhältlich.

Die drei weiteren Sets enthalten neue Karten, von denen viele von Spielern entworfen wurden:

POLITIK UND INTRIGE, abgekürzt "P&I".

Inhalt: 30 neue Karten, darunter zweimal die neue Zentralkarte Metropole.

HANDEL UND WANDEL, abgekürzt "H&W".

Inhalt: 30 neue Karten.

ZAUBERER UND DRACHEN, abgekürzt "Z&D".

Inhalt: 44 neue Karten, darunter fünfmal die neue Zentralkarte Zitadelle.

Ende 1999 erscheint in einer Sonderausgabe für Idee+Spiel das KARTENSPIEL PLUS-PACK! , eine Blechbox, die das Grundspiel und die beiden Themen-Sets POLITIK & INTRIGE und HANDEL & WANDEL enthält.

Zum Transport der Karten eines Turnierspielers (einschließlich der Regelhefte, der Siegpunktfahne, Schreibzeug und sonstigem) ist diese Box hervorragend geeignet:

Mehr über die fünf Themen-Sets erfahren Sie in Artikel **141.A.e** und in den Abschnitten **141.D.** und folgende.

Mehr über das KARTENSPIEL PLUS-PACK! erfahren Sie im Artikel **141.A.g**

101.B.d

2001

2001 erscheint DIE TURNIERKARTEN T2002, genannt "Das Turnier-Set", "Das neue Turnier-Set", "Dieses kleine Turnier-Set da" und halboffiziell auch "Entdecker und Piraten".

Inhalt: 10 neue Spielkarten, ein Merkblatt für das Kartenspiel-Turnier 2002, ein Deckblatt.

Dieses Set lag dem PC-Kartenspiel bei, man bekam es zugeschickt, wenn man sich für's Turnier 2002 anmeldete, es wurde am Stand des Kosmos-Verlags auf den Essener Spielertagen verteilt. Es war niemals käuflich im Laden zu erwerben.

Um das Ganze noch etwas komplizierter zu machen, gab es zwei verschiedene Auflagen davon, die sich dadurch unterscheiden, dass der 1. Auflage die Rückseiten-Grafik spiegelverkehrt aufgedruckt war und das „?“ auf den Ereigniskarten fehlte (in der Abbildung auf der linken Seite:



Wenn Sammler sich heute unterhalten und "Turnier-Set" sagen, ist oft von genau diesem Fehldruck die Rede.

101.B.e

2002

Anlässlich der Essener Spieler-Tage im Oktober erscheint die erste Jahres-Sonderkarte **Johanna, die Kriegerin**, in einer Auflage von 500 Stück, nicht im Handel erhältlich.

Mehr über Jahres-Sonderkarten allgemein erfahren Sie im Artikel [141.J.a](#)

Mehr über die Jahres-Sonderkarte **Johanna** erfahren Sie im Artikel [141.J.b](#)

101.B.f

2003

Neu erscheint das Set BARBAREN UND HANDELSHERREN, abgekürzt „B&H“, erarbeitet von Klaus Teuber und einem kleinen Team von ihm ausgewählter, passionierter Kartenspieler.

Inhalt: 40 Karten, darunter 1 Karte **Hafen** (wie im Grundspiel) und 1 Karte **Johanna die Kriegerin** (mit anderer Grafik und erweiterter Funktion – dafür aber mit einem Komma weniger – im Vergleich zur 2002 erschienenen Jahres-Sonderkarte), einige Karten aus den TURNIERKARTEN T2002 in bearbeiteter Form (**Aberglaube**, **Anton der Kämmerer** [ursprünglich: **Anton, der Bankier**], **Handelsherr Christoph** [ursprünglich: **Christoph, der Große Entdecker**], **Kolonialstützpunkt**, **Schatzflotte**), der Rest neue Karten. Eine der neuen Karten, **Sigismund der Seeheld**, verwendet noch die Illustration der alten Karte **Piraten!**, ist aber in Ihrer Funktion völlig neu.

Die TURNIERKARTEN T2002 sind mit Erscheinen von B&H überholt.

B&H ist in einer kleineren Auflage einzeln lieferbar, ansonsten in den im Folgenden aufgeführten Sammelpackungen enthalten.



Die bisher nur einzeln lieferbaren Ergänzungs-Sets werden zu neuen Packungen zusammengefasst. Ab jetzt sind nur noch drei Kartenspiel-Packungen im Handel:

1. DIE SIEDLER VON CATAN - DAS KARTENSPIEL FÜR ZWEI SPIELER (wie bisher)
2. KÄMPFER UND KAUFLEUTE (enthält die Karten der Sets Barbaren und Handelsherren, Politik und Intrige, Ritter und Händler)
3. MAGIER UND FORSCHER (enthält die Karten der Sets Handel und Wandel, Wissenschaft und Fortschritt, Zauberer und Drachen)

Damit einher geht eine Präzisierung von strittigen Stellen des inzwischen sehr umfangreichen Regelwerks und eine neue „Klassifizierung“ der Karten; die Informationen sind in den beiden neuen Themen-Packungen enthalten und werden im Internet veröffentlicht.

Neben der Einteilung der Aktionskarten in drei Gruppen mit unterschiedlichen übergeordneten Regeln ist die wichtigste Änderung die Definition der neuen Karten-Arten "Landschaftsausbaue" und "Straßenausbaue" mit eigenen Merkmalen.

Anlässlich der Essener Spieler-Tage im Oktober erscheint die zweite Jahres-Sonderkarte **Guido, der große Diplomat**, in einer Auflage von 500 Stück, ebenfalls nicht im Handel erhältlich.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über die Regeländerungen wissen, die es im Laufe der Zeit gegeben hat." -> **183. – 186.**

Mehr über Jahres-Sonderkarten allgemein erfahren Sie im Artikel **141.J.a**

Mehr über die Jahres-Sonderkarte **Guido** erfahren Sie im Artikel **141.J.c**

Brettspiel und Kartenspiel: Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Sie finden hier die Unterschiede und die Gemeinsamkeiten aufgelistet, die Ihnen – wenn Sie bislang reiner Brettspieler waren – den Einstieg in die eigene Faszination des Kartenspiels erleichtern können.

Viele Elemente des Kartenspiels finden sich auch in der STÄDTE & RITTER-Erweiterung zum Brettspiel. Da die meisten Spieler zuerst das Brettspiel kennen lernen, sind die Unterschiede aus der Sicht eines Brettspielers geschildert und setzen beim Leser voraus, dass ihm die wesentlichen Elemente des Brettspiels bekannt sind.

- Gemeinsam haben beide Spiele die 5 Standardrohstoffe, beim Kartenspiel kommt noch Gold hinzu, mit dem man aber im reinen Basisspiel außer Tauschen und Kartensuchen nicht viel anfangen kann.
- Jedem Spieler steht von jeder Landschaftsart zu Beginn des Spieles eine Landschaft mit einem Rohstoff zur Verfügung. Die Landschaften sind von 1 bis 6 durchnummeriert, wobei sich die Zahlen der Landschaften der beiden Spieler unterscheiden, z.B. hat einer Lehm 5 und der andere Lehm 6. Jede Landschaft kann maximal 3 Rohstoffe (RS) aufnehmen. Beide Spieler wissen immer genau welche Rohstoffe der Mitspieler hat.
- Siedlungen und Städte kosten die gleichen RS wie im Brettspiel
- Straßen kosten aber im Kartenspiel ein Lehm mehr, dafür muss aber zwischen 2 Siedlungen nur eine Straße liegen. An jede Siedlung/Stadt kann nur eine Straße angelegt werden, d.h. die Fürstentümer entwickeln sich linear, Verzweigungen gibt es nicht.
- Extrasiegepunkte für die Längste Handelsstraße gibt es nicht.
- Beide Spieler fangen wie im Brettspiel mit 2 Siedlungen an, die aber beim Kartenspiel durch eine Straße verbunden sind.
- Beide Spieler spielen in separaten Fürstentümern, sie können sich demnach nicht in die Quere kommen.
- Insgesamt können beide Spieler noch 7 Straßen, 5 Siedlungen und 7 Städte bauen. Hier heißt es: Wer zuerst kommt mahlt zuerst.

- Wird eine Stadt gebaut, so wird die entsprechende Stadt auf die Siedlung gelegt, diese geht nicht wie im Brettspiel in den Vorrat zurück. Im Gegensatz zum Brettspiel verbessert eine Stadt nicht die Erträge, sie bringt andere Vorteile aber auch Risiken. Wie im Brettspiel bringt sie aber 2 SP.
- In eine Siedlung können max. 2 **Siedlungsausbauten** und in eine Stadt zusammen max. 4 **Siedlungs-** und/oder **Stadtausbauten** gebaut werden.
- Es gibt folgende Siedlungsausbauten: Einheiten und Gebäude.
- Einheiten werden wiederum in Ritter und Flotten unterschieden.
 - Ritter kosten je nach Stärke unterschiedlich viel Erz, Getreide und Wolle. Dabei unterscheidet man zwischen Kampf- und Turnierstärke. Wer mit seinen Rittern die höchste Kampfstärke erzielt bekommt die **Größte Rittermacht**, die aber im Gegensatz zum Brettspiel nur einen Siegpunkt (SP) zählt. Wer mit seinen Rittern die größte Turniermacht darstellt, bekommt mit einer 1/6-Wahrscheinlichkeit bei jedem Würfelwurf einen beliebigen Rohstoff.
 - Flotten dienen u.a. dazu, den Tauschkurs mit der Bank zu verbessern. Der normale Tauschkurs ist 3:1, mit einer Flotte kann er auf 2:1 verbessert werden. Es kann natürlich wie im Brettspiel auch mit dem Mitspieler zu frei verhandelbaren Kursen getauscht werden, dies kommt im Kartenspiel aber eher selten vor. Für jede Rohstoffart gibt es genau eine Handelsflotte. Diese müssen aber nicht neben den entsprechenden Landschaften gebaut werden. Außerdem hat jede Flotte einen Handelspunkt (=> **Größte Handelsmacht**)
- Gebäude haben verschiedene Funktionen. Je nach Mächtigkeit der Funktion sind die Gebäude unterschiedlich teuer. Es gibt u.a. folgende Funktionen:
 - **Verdoppler:**
Werden diese zwischen die entsprechenden Landschaften gelegt verdoppeln sie die Erträge. Für jede Landschaftsart gibt es genau einen Verdoppler (der Verdoppler für Gold ist allerdings erst in einem der ergänzenden Themen-Sets enthalten).

- **Klöster:**
Diese erhöhen die Handkartenzahl. Zu Beginn eines Basisspiels sucht sich jeder Spieler aus einem von 5 Stapeln 3 Karten aus mit denen er das Spiel beginnt. Jeweils am Ende eines Zuges wird die Zahl der Karten wieder auf 3 erhöht. Für jedes **Kloster** erhöht sich die Zahl der Handkarten um 1, im Spiel gibt es 2 **Klöster**.
- **Befestigte Lager:** => Ereignisse
- Als Stadtausbauten stehen im Basisspiel nur Gebäude zur Verfügung. Diese sind in der Regel etwas mächtiger als Siedlungsausbauten und deshalb teurer. Sie haben u.a. folgende Funktionen:
 - Erhöhung der Handelsmacht:
Wenn ein Spieler mehr Handelspunkte als sein Mitspieler und eine Stadt hat, erhält er die Größte Handelsmacht. Diese ist einen Siegpunkt wert und der Spieler erhält mit einer 1/6-Wahrscheinlichkeit bei jedem Würfelwurf einen Rohstoff vom Mitspieler den er sich aus den beim Mitspieler vorhanden RS aussuchen darf.
 - Erhöhung der Siegpunkte.
Die meisten Stadtausbauten besitzen neben ihrer Funktion einen Siegpunkt.
 - Besondere Funktionen:
Es gibt Gebäude, die vor besonderen Ereignissen schützen (**Badhaus**, **Kirche**, **Wasserversorgung**), die Handkartenzahl erhöhen (**Bibliothek**), den Goldtauschkurs verbessern (**Münzgießerei**) oder das Aussuchen von Handkarten verbilligen (**Rathaus**).
- Ferner gibt es **Aktionskarten**; diese dürfen mit Ausnahme des **Kundschafters** erst gespielt werden wenn beide Spieler jeweils mindestens 3 SP haben (bzw. einmal hatten). Hierbei unterscheidet man zwischen:
 - **Angriffs-Aktionen**, mit denen man **Ritter** (**Schwarzer Ritter**) und Gebäude (**Feuerteufel**) des Mitspielers angreifen, von ihm Rohstoffe stehlen (**Raubzug**) oder zu einem 1:2-Kurs eintauschen (**Händler**) bzw. Karten entwenden kann (**Spion**). Einige können aber mit einer 1/6-Wahrscheinlichkeit auch nach hinten losgehen.

- **Neutrale Aktionen**, mit denen man die Würfel beeinflussen (**Alchimist**) oder günstig mit der Bank tauschen kann (**Karawane**).
- **Schutz-Aktionen**, mit denen man sich vor den Angriffskarten des Mitspielers etwas besser schützen kann, d.h. die Wahrscheinlichkeit für diesen auf 4/6 erhöht, dass ein Angriff nach hinten los geht (**Bischof**, **Kräuterhexe**). Diese dürfen auch im Zug des Mitspielers gespielt werden. Auch der **Kundschafter**, mit dem Sie sich Landschaften aussuchen können, wenn Sie eine neue Siedlung gebaut haben, gehört zur Klasse der **Schutz-Aktionen**; ihn dürfen Sie aber nur im eigenen Zug ausspielen.
- Wie beim Brettspiel wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Beim Kartenspiel unterscheidet man aber zwischen Ertrags- und Ereigniswürfel.
- Der Ereigniswürfel wird zuerst "abgearbeitet". Er bestimmt in jedem Zug ein Ereignis. Es gibt folgende Ereignisse:
 - Erfolgreiches Jahr (Symbol Sonne): Jeder Spieler darf sich einen beliebigen RS aussuchen.
 - Turnier (Symbol Ritterkopf): Der Spieler mit den meisten Turnierpunkten darf sich einen RS aussuchen.
 - Handelsvorteil (Symbol Mühle): Der Spieler, der die größte Handelsmacht hat, darf sich beim Mitspieler einen RS aussuchen.
 - Räuberüberfall (Symbol Keule): Spieler, die über mehr als 7 RS verfügen, verlieren alles Erz und alle Wolle!!! Dabei zählen RS auf Feldern neben Befestigten Lagern nicht mit, diese können aber verloren gehen, wenn auf den übrigen Feldern mehr als 7 RS vorhanden sind.
 - **Ereigniskarte** (Symbol ), 2x auf dem Würfel: Hier findet eins von 10 Ereignissen des Ereigniskartenstapels statt. Diese können positiv (**Ertragreiches Jahr**, **Fortschritt**), negativ (**Bürgerkrieg**, **Seuche**), "sowohl als auch" (**Konflikt**), neutral (**Baumeister**) oder ohne direkte Wirkung (**Jahreswechsel**) sein. Natürlich ist ein Ereignis, das nur für einen Spieler positiv ist, für den anderen Spieler im Prinzip

negativ. Evtl. müssen bestimmte Bedingungen erfüllt (Rittermacht) oder bestimmte Gebäude (**Lager**, **Klöster**, **Bibliotheken**) vorhanden sein.

- Der Ertragswürfel bestimmt welche Landschaften RS bekommen.
- Ein Zug setzt sich aus folgenden Elementen zusammen:
 - Auswürfeln des Ereignisses und der Erträge für beide Spieler.
 - Ausspielen von **Aktionskarten**, Bau von Ausbauten, Handeln mit der Bank und/oder dem Mitspieler in beliebiger Reihenfolge.
 - Auffüllen der Handkartenzahl durch Nachziehen der obersten Karte(n) beliebiger Stapel oder Aussuchen einer oder mehrerer Karten für je 2 Rohstoffe. Wird eine Karte ausgesucht und noch eine Karte nachgezogen, so kann letztere auch von dem Stapel gezogen werden der zuvor durchsucht wurde.
 - Evtl. Austausch einer Karte wenn keine Karte eingesetzt wurde (Nachziehen von oben oder Aussuchen für 2 RS)
- Gewonnen hat das Spiel der Spieler, der als erster über 12 Siegpunkte verfügt, auch wenn er nicht am Zug ist.

Eine leicht verständliche interaktive Einführung in das Kartenspiel gibt das Professor-Easy-System.

siehe folgende Web-Adresse: <http://www.profeasy.de/Kartenspiel-Einfuehrung/>

Durch 6 Themen-Sets kommen weitere Ausbau-, Aktions-, Zentral- und Ereigniskarten sowie Landschaftsausbauten mit neuen Funktionen hinzu. Durch das Themen-Set ZAUBERER & DRACHEN ferner Zitadellen, **Zauberer**, **Zauberbücher**, **Zauberaktionen** und **Magische Ausbauten**.

Diese Themen-Sets können zusammen mit dem Basis-Spiel als Erweitertes Grundspiel gespielt werden, wobei beide Spieler auf alle Karten Zugriff haben.

Die "Königsvariante" ist das Turnierspiel, bei dem sich jeder Spieler aus allen Karten des Basis-Spiels und der 6 Themen-Sets 33 Karten aussucht, mit denen er spielt und auf die der Mitspieler in der Regel keinen Zugriff hat. Zudem bilden beide Spieler aus 5 vorgegebenen und je 4 frei wählbaren Karten den Ereigniskartenstapel und die für den Sieg erforderliche Siegpunktzahl wird auf 13 erhöht.

Im Erweiterten Grundspiel und im Turnierspiel gilt, dass **Aktionskarten** (mit Ausnahme von **Schutz-Aktionen**) erst gespielt werden können, wenn beide Spieler zusammen 7 Siegpunkte haben.

Zwischen Erweitertem Grundspiel und Turnierspiel gibt es einige Regelunterschiede; speziell gibt es einige Karten, die ausschließlich im Turnierspiel eingesetzt werden können.

101.D.

101.D. Regeländerungen im Kartenspiel

101.D.a. Allgemeines über Regeländerungen

Seit Erscheinen des Kartenspiels 1996 hat es einige Regeländerungen gegeben. Dabei unterscheiden wir zwischen Allgemeinen Regeländerungen (101.D.b), neuen Spielvarianten (101.D.c) und Änderungen einzelner Karten (101.D.d).

Abschließend werfen wir noch einen Blick in die – vermutete – Zukunft des Kartenspiels (101.D.e)

101.D.b. Allgemeine Regeländerungen

a) Aktionskarten

Die erste Änderung der „Originalregel“ (erkennbar an dem gelben Schriftzug „KOSMOS“ links unten auf der Spielanleitung und dem Fehlen des Hinweises auf die Internetpräsenz) betrifft das Ausspielen von Aktionskarten. Zunächst war das Ausspielen von Aktionskarten nicht reglementiert. Die Spieler konnten vom ersten Zug an Aktionskarten ausspielen. Durch das 1997 herausgekommene TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL wurde für das Turnierspiel die Regelung eingeführt, dass mit Ausnahme des Kundschafters Aktionskarten erst dann gespielt werden dürfen wenn beide Spieler über mind. 3 Siegpunkte verfügen. Diese Regelung wurde dann auch in die folgenden Auflagen der Basis-Spielanleitung (erkennbar an dem weißen „KOSMOS“-Schriftzug auf blauem Untergrund) und für die 1999* herausgekommenen Themen-Sets und das Erweiterte Grundspiel übernommen und in der Regel für das Erweiterte Grundspiel dahingehend präzisiert, dass es reicht wenn die Voraussetzung einmal eingetreten ist.

Bei der vom Kosmos-Verlag veranstalteten und vom Spielzentrum Herne durchgeführten Deutschen Kartenspiel-Meisterschaft 2002 galt zudem die Alternativregel, dass Aktionskarten gespielt werden konnten wenn beide Spieler in ihren Fürstentümern einmal zusammen mehr als 22 Rohstoffe hatten.

Im Zuge der Reform 2003 wurde dann festgelegt, dass mit Ausnahme von Schutzkarten, Aktionskarten erst gespielt werden dürfen wenn beide Spieler zusammen einmal mind. 7 Siegpunkte haben. Schutzkarten dürfen dagegen von Beginn an gespielt werden.

b) Abreißen von Gebäuden

Mit Einführung des Turnierspieles wurde es möglich eigene Ausbauten (Einheiten und Gebäude) abzureißen um Platz für wichtigere Karten zu schaffen. In der ersten Auflage der Turnierspielanleitung war es dank eines Fehlerteufels noch möglich diese abgerissenen Gebäude entweder auf die Hand zu nehmen oder auf die Ablage zu legen. Mit der „Turnierspiel für Einsteiger“ sowie späteren Ausgaben und den Anleitungen für das Erweiterte Grundspiel wurde dies dahingehend geändert, dass abgerissene Ausbauten generell auf die Ablage gelegt werden müssen. Im Grundspiel (Basissspiel) ist es nach wie vor nicht möglich, eigene Ausbauten abzureißen.

c) Räuberüberfall

Mit Erscheinen der Themen-Sets wurde eingeführt, dass im Erweiterten Grundspiel und im Turnierspiel das Würfelereignis „Räuberüberfall“ (Symbol Keule) in den ersten beiden Runden nicht ausgeführt wird. Im Grundspiel ist aber nach wie vor die Keule ab dem 2. Wurf zu fürchten.

d) Austausch von Karten

Mit dem Turnier-Set wurde für das Turnierspiel die Regel eingeführt, dass man Karten, die man ablegt um eine andere Karte nachzuziehen oder auszusuchen unter den Stapel legen muss von dem die neue Karte stammt. Diese Regel wurde auch für das „Turnierspiel für Einsteiger“ sowie das „Erweiterte Grundspiel“ übernommen.

e) Einmaligkeit

Während es im Grundspiel jeden Ritter nur einmal gibt, kann es beim Turnierspiel vorkommen, dass beide Spieler den selben Ritter im Deck haben. Deshalb wurde die Einmaligkeit von Rittern sowie später auch anderer Einheiten und Zauberer, die einen Namen haben eingeführt. Eine Einheit mit einem Namen darf deshalb nur von einem Spieler aufgestellt werden. Gebäude mit Namen, wie z.B. **Der Koloss von Catan** oder **Aktionskarten** mit Eigennamen, wie **Burgfräulein Imelda** sind davon nicht betroffen.

f) Handkartenzahl

Die für das Grundspiel geltende Regel, dass man, nachdem man durch den Einsatz einer Aktionskarte mehr als die erlaubte Handkartenzahl hat, sofort überschüssige Karten ablegen muss wurde durch die mit den Themen-Sets eingeführten Karten **Kanzler** und **Inspiration** aufgehoben. Nun mussten überschüssige Karten erst am Ende des Zuges abgelegt werden. Durch die Reform 2003 wurde zudem präzisiert, dass dies auch für den Fall gilt, dass man durch

fehlgeschlagene Aktionen (**Feuerteufel**, **Schwarzer Ritter**) weitere Handkarten erhält und dadurch die maximale Handkartenzahl evtl. reduziert wird, falls z.B. ein **Kloster** abgefackelt wurde. Lediglich wenn man nicht am Zug ist oder eine Handkarte in der Würfelphase erhält, muss man weiterhin sofort überzählige Karten ablegen.

g) Klassifizierung jeder Karte

Mit der Reform 2003 erhielt jede Karte einen Zusatz, der eindeutig die jeweilige Kartenart beschreibt. So wurden **Aktionskarten** und **Zauberbücher** in 3 Kategorien (Angriff, Neutral und Schutz) eingeteilt. Zusätzlich wurden Karten, die auf Straßen gelegt werden können, als **Straßenausbauten** ohne Textkasten und Karten, die über oder unter ganz bestimmte Landschaften gelegt werden können als **Landschaftsausbauten** mit braunem Textkasten klassifiziert. **Zauberer** werden nun als eigene Kartengattung und nicht mehr als Einheiten klassifiziert. Da sie wie **Landschaftsausbauten** nur an bestimmte Landschaften angelegt werden können und diese damit vor bestimmten Aktionen schützen, erhalten sie einen braunen Textkasten.

* Der Copyright-Vermerk in den Regelheften gibt 1998 an, das tatsächliche Erscheinungsjahr der fünf Themen-Sets war aber 1999.

101.D.c

Neue Spielvarianten

a) Das Turnierspiel

Mit dem „Turnier-Set zum Kartenspiel“ wurde das Turnierspiel als neue Variante eingeführt. Hierbei spielen die Spieler nicht mehr mit einem Spiel, jeder Spieler benötigt ein eigenes Grundspiel und das Turnier-Set. Aus allen Karten stellt sich jeder Spieler dann ein eigenes „Deck“ zusammen, steuert geheim 4 Ereignisse für den Ereigniskartenstapel bei, der zusätzlich noch 2 Bürgerkriege, 2 Seuchen und einen Jahreswechsel enthält. Die Anzahl der erforderlichen Siegpunkte wurde auf 13 erhöht. Durch die CD-ROM-Version und die Möglichkeit das Turnierspiel online mit Spielern in der ganzen Welt zu spielen hat es einen enormen Aufschwung erhalten und auch wesentlich zur Reform 2003 beigetragen.

b) Die erweiterte Turnierversion für Fortgeschrittene

Bei dieser Variante des Turnierspiels wurden 6 „Charaktere“ mit 12 Karten vorgegeben, die restlichen Karten des Decks mussten die Spieler auswählen nachdem entweder ausgelost wurde, wer welchen Charakter erhält, oder geheim ein Charakter gewählt wurde. Diese Variante ist weitgehend in Vergessenheit geraten.

c) Turnierspiel für Einsteiger

Diese Variante wurde angeboten für Familien, die nur je einmal das Grundspiel und das Turnier-Set besaßen. Hier wurde von den Ereigniskarten des Turnier-Sets nur ein „Überfall“ zu den Ereigniskarten des Grundspiels hinzugefügt. Die Karten „Universität“ wurden offen neben die Ausbaustapel gelegt. Die Karten des Turnier-Sets wurden auf 3 Stapel verteilt. Die Universität konnte gebaut werden wenn man die dafür notwendigen Rohstoffe und die Bedingung (Bibliothek oder Kloster) erfüllt hatte. Eine abgefackelte Universität wurde wieder offen neben die Ausbaustapel gelegt. Jeder Spieler durfte nur eine Universität bauen. Bei diesem Spiel reichten wie im Basisspiel 12 Punkte für den Sieg.

d) Das Erweiterte Grundspiel

Aus dem „Turnierspiel für Einsteiger“ wurde mit Aufspaltung des Turnier-Sets in RITTER & HÄNDLER SOWIE WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT und dem Erscheinen der Themen-Sets HANDEL & WANDEL, POLITIK & INTRIGE und ZAUBERER & DRACHEN diese Variante entwickelt. Die Zahl der aus dem Grundspiel gebildeten Ausbaustapel wurde von 5 auf 4 reduziert und die Karten der Themen-Sets nun auf 2 Stapel verteilt. Bei einigen Themen-Sets wurden Zentralkarten* wie die **Universitäten** im „Turnierspiel für Einsteiger“ offen ausgelegt und ebenso behandelt. Die Anzahl der erforderlichen Siegpunkte wurde auf 13 erhöht. Das „Turnierspiel für Einsteiger“ ist mit dieser Variante quasi in Vergessenheit geraten.

* Näheres über die Problematik des Begriffs "Zentralkarten" finden Sie in Artikel -> **186.**

101.D.d

Änderungen einzelner Karten

a) **Spion**

Mit der Turnierregel wurde die Wirksamkeit des Spiones dahingehend reduziert, dass er nur noch Einheiten (Ritter und Flotten) sowie Aktionskarten stehlen durfte. Gebäude sind nur noch im Basisspiel stahlbar. Mit Erscheinen des Themen-Sets ZAUBERER & DRACHEN (Z&D) gab es dann eine weitere Einschränkung für **Spione**: Um **Zauberer**, **Zauberaktionskarten** und **Zauberbücher** im Erweiterten Grundspiel mit Z&D oder im Turnierspiel stehlen zu können, musste der Spieler eine Zitadelle gebaut haben. Zu den stehlbaren Einheiten sind durch das Turnier-Set und die Themen-Sets noch das **Bauerheer**, die **Drachen** und die **Kanonen** hinzugekommen.

Mit der Reform 2003 wurde die Stehlbarkeit von **Zauberaktionskarten** (die forthin nur noch **Aktionskarten** heißen) auch für Muggel-**Spione** eingeführt. Die Stehlbarkeit von **Zauberern** und **Zauberbüchern** wurde aber generell abgeschafft. Es sind im Erweiterten Grund- und Turnierspiel also nur noch alle Arten von **Aktionskarten** (sofern sie keine Immunität gegen **Spione** besitzen) und Einheiten stehlbar.

b) Universität

Um das „Turnierspiel für Einsteiger“ spielen zu können erhielten spätere Auflagen des Turnier-Sets eine 2. Karte **Universität**, Besitzer der ersten Auflage konnten diese bei KOSMOS nach Einsendung eines Freiumschlages erhalten oder sich im Internet herunterladen. Durch die Reform 2003 wurde die zusätzliche Handkarte gestrichen.

c) Große Mauer

Nach Aufspaltung des Turnier-Sets in RITTER & HÄNDLER sowie WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT erhielt die **Große Mauer** einen Stärkepunkt.

d) Handelsakademie und Bauernheer

Nach Aufspaltung des Turnier-Sets in RITTER & HÄNDLER sowie WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT wurden diese beiden Karten diesen Sets hinzugefügt. Sie konnten bei KOSMOS nach Einsendung eines Freiumschlages erhalten werden.

e) Landschaftsausbauten (Färberei, Kunstschmiede und Schnapsbrennerei*)

Nach Erscheinen der CD-ROM-Version des Kartenspiels wurde die vorher alternative Nutzungsmöglichkeit (in einem Zug entweder Rohstoffe in Handelspunkte umwandeln oder Handelspunkte nutzen um vom Mitspieler Rohstoffe zu klauen) in eine „sowohl-als-auch“-Nutzungsmöglichkeit (in einem Zug sind beide Funktionen möglich) umgewandelt. Durch die Reform 2003 sind diese nicht mehr an Landschaften, die an eine Stadt grenzen gebunden. Da das **Handelskontor**, das als Bedingung vorhanden sein muss, nur in eine Stadt gebaut werden kann, muss mindestens eine Stadt im Fürstentum vorhanden sein. Die Klassifizierung als **Landschaftsausbau** wird nun auch durch einen braunen Textkasten hervorgehoben.

f) Magisches Auge

Nach Erscheinen der CD-ROM-Version des Kartenspiels wurde es möglich, die abgegebene Karte unter einen beliebigen Stapel zu schieben. Diese Regeländerung ist auch weiterhin gültig, obwohl laut den Spielregeln für MAGIER & FORSCHER nach wie vor die abgegebene Karte unter den Stapel geschoben werden muss, aus dem eine Karte ausgesucht wurde.

g) Vogtei

Nach Erscheinen der CD-ROM-Version des Kartenspiels wurde klar gestellt, dass nur wenn der Spieler, dem die **Vogtei** gehört, Erträge auswürfelt, er einen beliebigen Rohstoff dazubekommt.

h) Werft

Durch die Reform 2003 wurde die **Werft**, die vorher als **Stadtausbau** klassifiziert war, zum **Gebietsausbau**.

i) Kanzler

Durch die Reform 2003 erhält der **Kanzler** als Bedingung das **Rathaus**.

j) Inspiration, Hüter des Schicksals und Wissen der Ahnen

Durch die Reform 2003 kosten diese nun 2 Zauberkräfte.

k) Ratssitzung

Durch die Reform 2003 muss nur eine statt zwei Karten unter den Stapel geschoben werden.

l) Bürgerkrieg

Nach der Reform 2003 kann jeder Spieler von den Flotten seines Mitspielers nur noch Handelsflotten auswählen. Die Auswählbarkeit von Rittern bleibt unverändert. Auf den Karten **Kirche** und **Kathedrale**, die als Schutz gegen dieses Ereignis wirken, wurde das präzisiert.

m) Baukran

Durch die Reform 2003 können nur Gebäude, die mindestens 5 Rohstoffe kosten, damit billiger gebaut werden.

n) Kanonen

Durch die Reform 2003 können diese durch eine **Burg** nicht mehr verbilligt werden.

o) Großer Turnierplatz

Durch die Reform 2003 kostet er 1 Schaf mehr, erhält die Bedingung "Mehr Turnierpunkte als der Gegner", bekommt dafür aber einen Siegpunkt.

p) Zauberküche

Durch die Reform 2003 kostet diese nun 1 Gold und 1 Zauberkraft statt 2 Zauberkräfte.

q) Stein der Weisen

Nach der Reform 2003 sind alle **Angriffs-Aktionen** und **Angriffs-Zaubersprüche** nicht mehr spielbar; vorher war die Wirkung auf **Aktionen** und **Zaubersprüche** beschränkt, die gegen Rohstoffe, Einheiten und Gebäude wirkten. Aktionen gegen Karten (**Spion**, **Inquisition**) und/oder Stapel (**Inquisition**, **Kirchenbann**) und Bücher (**Zauberhand** [Unklarheit des Regeltextes]) sowie **Zaubersprüche** gegen **Aktionen** (**Zauberveto**) sind nun auch nicht mehr möglich. Nach wie vor ist es aber nach dem Bau des **Steines der Weisen** möglich, mittels Ausbauten – z.B. **Kaperflotten** (direkt beim Bau), **Landschaftsausbauten** (z.B. **Färberei**), **Johanna** und **Großem Basar** – den Mitspieler direkt zu schädigen. Ebenfalls ist es uneingeschränkt möglich, Gebäude in das Fürstentum des Mitspielers zu bauen.

r) Richard der Rächer

Dieser kann nach der Reform 2003 nicht mehr umgewandelt werden, wenn ein **Stein der Weisen** gebaut wurde.

s) Geheimbund und Metropole

Nach der Reform 2003 kann auch eine Metropole gebaut werden wenn das Zielgebäude des **Geheimbundes** eine **Kirche** oder ein **Rathaus** ist.

t) Kolonialstützpunkt und Schatzflotte

Durch Übernahme in das neue Set BARBAREN & HANDELSHERREN (vorher Bestandteil des kleinen Sets DIE TURNIERKARTEN T2002) erhalten sie nun die Bedingung **Hafen** (vorher **Entdeckerflotte**, ebenfalls T2002). Der **Kolonialstützpunkt** erhält zudem jetzt einen braunen Textkasten.

u) Drachen und Metropole

Nach der Reform 2003 können **Drachen** nicht mehr auf Metropolenausbauplätze gelegt werden.

v) Feuerwache, Bischofssitz und Triumphbogen

Nach Diskussionen im COW-Forum entscheidet Klaus Teuber, dass diese auch dann immun gegen den **Feuerteufel** sind, wenn sie verhext oder verpfändet sind.

* Die drei **Landschaftsausbauten** **Färberei**, **Kunstschmiede** und **Schnapsbrennerei** werden in der Encyclopaedia Catanica auch mit dem gemeinsamen Begriff **Veredelungs-Manufakturen** bezeichnet, da sie regeltechnisch und durch das, was sie darstellen, eine homogene Gruppe bilden. Bitte beachten Sie, dass das Wort **Veredelungs-Manufakturen** in den Regelheften nicht verwendet wird.

Zukünftige Entwicklungen

Schon bei der Reform 2003 wurde beschlossen, die allgemeinen Regeln der verschiedenen Varianten zu vereinheitlichen. So sollen die Regeln des Grundspieles dahingehend geändert werden, dass auch hier

- **Aktionskarten** erst ausgespielt werden dürfen, wenn beide Spieler zusammen 7 Siegpunkte haben
- Gebäude abgerissen werden dürfen
- die Keule erst ab der 3. Runde zuschlagen kann
- **Spione** nur noch Einheiten und **Aktionskarten** rauben können
- abgelegte Karten unter den Stapel geschoben werden müssen, von dem eine neue genommen wird.

Da vom Basis-Set aber noch zu viele Exemplare im Handel sind und auf Lager liegen, wurden diese Änderungen vorerst nur in Internetforen angekündigt.

102.

102. Das Kartenspiel-Glossar (Begriffsbestimmungen der Fachausdrücke)

102.B.

Alphabet der Fachausdrücke

Ausspielen

Ausspielen

Muss man so ein Wort überhaupt definieren? Wissen wir nicht alle instinktiv, was das bedeutet?

Und doch lohnt es sich, in der Komplexität des catanischen Regelwerkes einen Gedanken für die Definition aufzuwenden, weil es hier ein bisschen komplizierter ist, als einfach nur den Kreuz-Buben auf das Herz-As seines Mitspielers zu donnern.

Das Regelheft zum Grund-Kartenspiel gibt uns bereits eine klare Definition, deren Konsequenzen man allerdings bisweilen erst begreift, wenn man so viele Karten kennt, dass man an den Text der Grundregel schon fast nicht mehr denkt:

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er eine oder mehrere Aktionskarten ausspielen (offen auf den Tisch legen), deren Anweisungen sofort befolgt werden müssen.

(Quelle: Regelheft zum Basis-Kartenspiel, Seite 8, linke Spalte)

Und da haben wir den Salat, respektive die Lage des Hasen im Pfeffer: Ausspielen und die Anweisungen befolgen sind nämlich zwei verschiedene Dinge, und das so harmlos aussehende kleine „sofort“, durch das sie scheinbar zu einer untrennbaren Einheit werden, kann durch die Wirkungen anderer Karten durchaus aufgehoben werden.

Wenn eine Karte also ausgespielt wird, dann legt man sie zunächst offen auf den Tisch – und damit ist das „Ausspielen“ schon komplett erledigt. Ob die Anweisungen dann tatsächlich befolgt werden, in welchem Umfang und von wem, das kann von verschiedenen Faktoren abhängen.

Hier nur zwei Beispiele dazu:

- Der **Bischofssitz** liefert seinem Besitzer ein Gold, nachdem der Mitspieler eine **Aktionskarte** ausspielt, aber bevor sie wirkt. Im Falle von Karten, die das Entwenden von Rohstoffen erlauben, wird dieses Gold somit ausgezahlt, bevor die Rohstoffe

weggenommen werden. Das gelieferte Gold kann also ebenfalls weggenommen werden (was eine **Hochzeit** im Unterschied zu unserer Erfahrung aus dem Alltag fast zu einer lukrativen Einkommensquelle machen kann).

- Ein **Zauberveto** verhindert nicht das Ausspielen einer Karte, sondern nur deren Wirkung. In Situationen, in denen ein Spieler nur eine Karte spielen kann (bei **Schutz-Aktionen**, die man während des Zuges des Mitspielers einsetzt, etwa), gilt diese Karte als gespielt, auch wenn sie ihre Wirkung nicht entfalten konnte. (Ein kleiner Trost ist immerhin, dass man in diesem Sonderfall die Karte nicht auf die Ablage, sondern zu den Ausbustapeln legen darf.)

Die Kartenspielregel ist in ihrer Wortwahl nicht immer ganz konsequent, weil sie bisweilen auch vom „Einsetzen“ einer Karte spricht, wenn eigentlich das „Ausspielen“ gemeint ist – aber schließlich (und vermutlich zum Glück) ist die Regel nicht von und für Juristen geschrieben worden, sondern von einem Spieler für andere Spieler. Und ob wir jemals diese hübsche Encyclopædia hätten erstellen dürfen, wenn alles jedem und jederzeit klar wäre!

Banktausch

Banktausch

Kurze Definition für Pragmatiker:

Jeder interne Tausch von Rohstoffen ohne Einbeziehung des Mitspielers, bei dem zur Anwendung kommen:

- Handelsflotten oder
- **Handelsherr Christoph** oder
- **Münzgießerei**
- und der "normale" Tausch zum Kurs 3:1

... aber nicht die Nutzung von Karten-Funktionen, bei denen ein Spieler Rohstoffe abgibt und Rohstoffe oder irgend etwas anderes dafür erhält.

Lange Definition für Adepten:

Die Frage ist im Zusammenhang mit den **Residenzen der Handelsherren** und der **Gilde der Handelsherren** aus dem Set BARBAREN & HANDELSHERREN von Belang, da die **Residenzen** mit einer zusätzlichen Handelsware geladen werden, wenn ihr Besitzer einen entsprechenden Rohstoff mit der Bank tauscht, und die **Gilde** ihrem Besitzer einen Rohstoff der Sorte einbringt, die sein Mitspieler mit der Bank tauscht.

„Einen entsprechenden Rohstoff mit der Bank tauschen“ heißt: Den konkreten Rohstoff abgeben und dafür einen anderen bekommen. Die **Residenz des Münz-Handelsherren** bekommt also dann eine Münze, wenn Sie bei einem Tausch ein Erz abgeben. Ohne Auswirkung auf diese **Residenz** ist es, wenn Sie ein Erz erhalten. Für die anderen beiden **Residenzen** gilt das entsprechend für die Rohstoffe Holz und Wolle.

Als Banktausch gilt jeder Tausch von Rohstoffen ohne Einbeziehung des Mitspielers in folgenden Fällen:

- Tausch 3:1 ohne Auswirkung von Gebäuden, Einheiten oder Aktionen oder
- Tausch 2:1 über eine eigene Handelsflotte oder
- Tausch 2:1 über eine Handelsflotte des Mitspielers unter Verwendung des eigenen **Hansebundes** oder
- Tausch 1:1 über eine eigene Handelsflotte mit zugeordnetem **Leuchtturm** oder
- Tausch 1:1 über eine eigene Handelsflotte und die Aktionskarte **Handelsherr Christoph** oder
- Tausch von Gold 1:1 über die **Münzgießerei**.

Nicht als Banktausch gilt jeder Tausch unter Verwendung folgender Karten:

- **Anton der Kämmerer**
- **Händler**
- **Handelsmonopol**
- **Karawane**
- **Residenz des Tuch-Handelsherren**
- **Wirtshaus**
- Umwandlung von Rohstoffen in Zauberkraft
- Umwandlung von Rostoffen in Handelspunkte
- **Grenzkonflikt** (Sie könnten ja auf die Idee zu so einem kühnen Regelinterpretationsschlenker kommen ☺).

Als Einheiten gelten alle Ausbaukarten, die Lebewesen, Land- oder Wasserfahrzeuge symbolisieren (erkennbar daran, dass sie Beine, Flügel oder Segel haben) – mit Ausnahme von **Zauberern** (und – bitteschön! – der **Getreidemühle**).

Die Klasse der Einheiten wird in verschiedene Unter-Klassen eingeteilt:

- **Drachen**
 - Flotten (die ihrerseits wieder in Handelsflotten und sonstige Flotten unterteilt werden)
 - Ritter (siehe den Artikel "Ritter" in diesem Kapitel)
 - Sonstige Einheiten (wie Sie sich vermutlich gedacht haben: Alles, was sich über die Erde oder durch Luft und Wasser bewegen kann, aber weder **Drache** noch Flotte noch Ritter ist)

Einheiten, die einen Eigennamen haben, sind immer einmalig. "Einmalig" bedeutet: Es darf bei beiden Spielern insgesamt nur eine Karte dieses Namens ausliegen. (z.B.: Wenn Ihr Mitspieler **Lothar den Säufer** ausgelegt hat, dürfen Sie die Karte des selben Namens nicht mehr auslegen, auch wenn Sie sie auf der Hand halten). Einheiten, die lediglich eine klassifizierende Bezeichnung besitzen (z.B. **Bauernheer**, **Flaggschiff**) dürfen beide Spieler gleichzeitig ausliegen haben; falls per **Spion** geraubt, dürfen diese Karten auch zweimal im selben Fürstentum liegen.

Das war´s aber noch nicht ganz. Ein paar Dinge sollten Sie im Kopf haben (oder sich zumindest erinnern, dass Sie sie hier nachschlagen können), wenn Sie vor einer Frage stehen, die mit Einheiten zu tun hat:

- Es gibt **Aktionskarten**, auf denen Lebewesen oder Fahrzeuge abgebildet sind, einige haben sogar Eigennamen (**Handelsherr Christoph**). Diese Karten fallen nicht in die "Einheiten"-Klasse; sie sind und bleiben immer Aktionskarten.
- **Zauberer** haben zwar Beine*, zählen aber nicht als Einheiten, sondern als **Landschaftsaubauten**.

- Es gibt Einheiten, die wie Aktionskarten verwendet werden können (**Richard der Rächer**, **Sven der Handelsritter**). Für diese Karten gilt:
 - So lange sie ein Spieler auf der Hand hält oder sie in einem Fürstentum ausliegen, zählen sie als Einheiten und sind allen positiven und negativen Auswirkungen unterworfen, die Einheiten auf der Hand und in einem Fürstentum betreffen können.
 - Werden sie als **Aktionskarten** eingesetzt, zählen sie für die Dauer ihres Einsatzes als **Aktionskarten** und sind allen positiven und negativen Auswirkungen unterworfen, die **Aktionskarten** betreffen können.
 - Nach Beendigung ihres Einsatzes als **Aktionskarten** kommen sie als Einheiten auf den Ablagestapel und sind dort allen positiven und negativen Auswirkungen unterworfen, die Einheiten auf dem Ablagestapel betreffen können.
- Beim **Barbarenüberfall** (Ereigniskarte) zählen alle Einheiten: Also alles was Beine (außer **Zauberern**), Flügel oder Segel hat.
- Beim **Barbarenfeldzug** (Aktionskarte) zählen nur **Rittereinheiten** und alle Arten von Flotten. Also keine **Bauernheere**, **Kanonen** und **Drachen** und auch nicht **Flavo**.

* Wir nehmen das jedenfalls an, auch wenn kein Redakteur der ENCYCLOPAEDIA CATANICA jemals ein Zauberer-Bein gesehen hat und lange genug lebte, um davon zu erzählen.

Gebäude

Gebäude

Wenn Sie einen Spaziergang durch Ihren Heimatort machen und in der Lage sind, alles, was Ihr Auge erblickt, in eine der Kategorien "Gebäude" und "Kein Gebäude" einzuordnen, dann sollten Sie auf Catan im Großen und Ganzen damit auch keine Schwierigkeiten haben.

Weil es aber immer ein paar Spezial- und Grenzfälle gibt, kommen wir bereitwillig unserem Bildungsauftrag nach und liefern Ihnen einen Merksatz, den Sie auswendig lernen können (wenn Sie das möchten):

Gebäude sind alle braunen, grünen, roten und violetten Karten, auf denen etwas abgebildet ist, das nicht mittels Beinen, Flügeln, Rädern oder Segeln den Ort wechseln kann.

Die **Getreide-** und **Zaubermühle** haben zwar auch Flügel, können damit aber nicht den Ort wechseln. Auch Dinge, die eher zur vorübergehenden Nutzung errichtet wurden, wie **Großer Basar**, **Markt** und **Turnierplatz**, sogar Organisations-Strukturen, die anscheinend materiell nicht vorhanden sind wie der **Geheimbund** und die **Geheime Bruderschaft**, zählen als Gebäude.

Auch der **Koloss von Catan**, die **Heilige Stätte** und der **Stein der Weisen** sind im catanischen Sinne Gebäude, obwohl man umgangssprachlich meist nur etwas als Gebäude bezeichnet in das man hineingehen kann.

Keine Gebäude sind die **Zentralkarten*** Siedlung, Stadt, Metropole und Zitadelle.

* siehe auch den Artikel "Zentralkarten" weiter unten in diesem Kapitel

Ping-Pong-Zug

Ping-Pong-Zug

Unter einem "Ping-Pong-Zug" versteht man das Tauschen mittels **Großer Handelsflotte** und **Leuchtturm** von der linken auf die rechte an die **Große Handelsflotte** angrenzende Landschaft und zurück.

"Warum sollte ich so was tun?"

Weil Sie damit in einem Zug und ohne Rohstoffe zu verlieren gleich zwei **Residenzen der Handelsherren**, die Sie vorher diesen Landschaften zugeordnet haben, voll "aufladen" können.

Kurze Definition für Pragmatiker:

Den Status als Ritter besitzt jede Einheit (siehe im Artikel "Einheit" in diesem Kapitel), bei der im Textkästchen „EINHEIT – RITTER“ steht oder die im Kapitel „Die Kartenspielreform 2003“ in den „Spielregeln für KÄMPFER & KAUFLEUTE“ oder den „Spielregeln für MAGIER & FORSCHER“ als Ritter identifiziert wird.

Lange Definition für Adepten:

In den Neuauflagen der Karten sind alle **Ritter** eindeutig an dem Textaufdruck „EINHEIT – RITTER“ zu erkennen. Was aber, wenn man noch alte Karten benutzt? Da hilft die Allgemeine Catanische Ritteridentifizierungsregel, die besagt:

Ritter sind namentlich benannte Individuen und Angehörige der menschlichen Rasse, die Stärke- und/oder Turnierpunkte besitzen.

Zweifels- und Grenzfälle:

Ritter können sein

- Angehörige des weiblichen Geschlechts, wie **Johanna die Kriegerin**.
- Musikanten, die auf der Laute klimpern und unter fettigen Haaren sehnsüchtig in die Ferne starren, wie **Walther der Sänger**.
- Schnauzbärtige Finsterlinge, die ihre mäßige Stärke in den Dienst des Meistbietenden stellen, wie **Baroc der Söldner**.
- Irregeleitete Angehörige des ehrbaren Kaufmannsstandes, die nur darauf warten, in ihren alten Beruf zurück zu kehren, wie **Sven der Handelsritter**.

Ritter können nicht sein

- gealterte Komiker, die ihre Finger albern spreizen und sich lackierte Kirschen dazwischen stecken, wie **Flavo der Gaukler**.
- Gegenstände, die Segel haben, aus einem Eisenrohr auf Rädern bestehen oder aus Ziegelsteinen aufgebaut wurden.
- schuppige Lebewesen mit Flügeln
- Anhänger magischer Praktiken
- Zusammenrottungen ungewaschener Bauernlummel.

Sudden Death

Sudden Death bedeutet wörtlich "überraschender Tod".

In diesem seinen wörtlichen Sinne erfreut sich der Begriff auch einer gewissen Beliebtheit als Bestandteil von Filmtiteln.

Im Sport versteht man darunter die Entscheidung eines Spiels durch das erste Tor während einer Verlängerung; in diesem Sinne wird der Begriff im Eishockey und im Fußball verwendet.

In Brett- und Kartenspielen taucht der Begriff seltener auf; Martin Wallace verwendet ihn im Regelwerk zu seinem Französische-Revolution-Spiel "Liberté". Dort ist der *Sudden Death* ein Ende des Spiels in bestimmten, in der Regel definierten Situationen, ohne dass einer der Spieler die eigentlichen Siegbedingungen erreicht hat.

In den Artikeln der Encyclopædia Catanica verwenden wir den Begriff so:

Ein *Sudden Death* ist eine Situation, in der einer der beiden Spieler die nötige Punktzahl zum Sieg bereits am Beginn der Hauptphase besitzt.

Es gibt eine Vielzahl von möglichen, wenn auch nicht sehr häufigen Situationen, in denen sich das als Konsequenz aus Ereignis- und/oder Ertragsphase ergibt: Wenige, wenn nach den Regeln des Grundspiels gespielt wird; erheblich mehr, wenn nach den Regeln des Erweiterten Grundspiels oder des Turnierspiels gespielt wird.

In diesem Fall endet das Spiel in der ersten Nanosekunde der Hauptphase, ohne dass der aktive Spieler noch Aktionen ausführt.

Wenn es im catanischen Kartenspiel zu einem *Sudden Death* kommt, denken Sie bitte daran, dass dadurch der aktive oder der passive Spieler zum Sieger werden kann: Anders als beim Brettspiel muss man beim Kartenspiel nicht am Zug sein, um zu gewinnen.

Der Begriff *Sudden Death* wird im offiziellen Catan-Regelwerk nicht verwendet; wir haben ihn hier eingeführt, um Ihnen und uns umständliche Umschreibungen dieser Situation zu ersparen.

Die gute Nachricht vorweg: Das Leben ist leichter geworden auf Catan, seit der verwirrende Begriffs-Dschungel aus "Zentralkarten", "zentralen Karten" und "zentralen Gebäuden" durch die Regel-Reform 2003 gelichtet worden ist. (Gerüchte wissen, dass Klaus Teuber einst im Traum eine Straße erschien und flehentlich rief: "Ich bin eine Zentralkarte; hol mich hier raus!")

Weil es aber sein kann, dass Sie Karten-Sets aus den späten 90er Jahren Ihr Eigen nennen, in denen diese Begriffe noch bunt durcheinander verwendet wurden, wollen wir das hier mal gemeinsam aufdröseln.

Eine **Zentralkarte** ist eine Karte, die entlang der Mittelachse Ihres Fürstentums ausliegt und sozusagen Bestandteil Ihrer Handelsstraße und der Ortschaften, die sie durchquert, ist.

Folgende Karten sind Zentralkarten im engeren Sinne:

- **Metropolen**
- **Siedlungen**
- **Städte**
- **Straßen**
- **Zitadellen**

Diesen Zentralkarten ist gemeinsam, dass sie, einmal in einem Fürstentum ausgelegt, bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden können; allenfalls kann man andere Zentralkarten darauf legen (Zitadellen und Städte auf Siedlungen; Metropolen auf Städte).

Im weiteren Sinne zählen auch

- **Landschaften**

zu den Zentralkarten, obwohl sie nicht auf der Mittelachse liegen und bisweilen einen völlig unzentralistischen Wandertrieb entwickeln. Es erspart einem aber, die lange Formulierung "Zentralkarten und Landschaften" zu benutzen, wenn man über das spricht, was da weitestgehend stationär in der Mitte des eigenen Fürstentums liegt.

Die **Straßenausbauten** wie **Handelsposten** und **Barbarenstützpunkt** sind keine Zentralkarten, auch wenn sie es sich auf Zentralkarten bequem gemacht haben: Man kann sie wieder entfernen, und es fehlt ihnen dieses gewisse Etwas, zum "Rückgrat" des Fürstentums zu gehören.

Zentrale Karten und **zentrale Gebäude** wurden in den Regelheften der 1998 erschienenen Themen-Sets diejenigen Gebäude genannt, die im Erweiterten Grundspiel offen ausgelegt werden und nicht zu den Handkarten genommen werden können (z.B. **Handelskontor** und **Rathaus**).

Da das fast zwangsläufig zu Verwechslungen führte, gibt es für diese Karten seit der Kartenspiel-Reform von 2003 gar keine Bezeichnung mehr (womit zumindest keine Bezeichnung mehr da ist, die mit einer anderen verwechselt werden könnte), sondern sie tauchen in den Regelheften mit Umschreibungen wie "diese aussortierten Karten" auf.

Vielleicht gelingt es uns ja eines Tages, einen neuen Begriff dafür zu prägen ... und sei es nur, damit wir ihn in der ENCYCLOPÆDIA CATANICA irgendwo einordnen können.

Möchten Sie mehr wissen?

Mehr über Zentralkarten erfahren Sie im Kapitel **128**.

103.

103. Die Kartenspiel-Verfassung (Regeln für alle Formen des KARTENSPIELS FÜR ZWEI PERSONEN)

103.B.

103.B. Der Ablauf einer Spielrunde

103.B.a

Begriffsbestimmung: "Runde", "Zug" und "Phase"

Ein **Zug** ist der Zeitraum, innerhalb dessen einer der Spieler die spielbestimmenden Handlungen vornimmt und aktiv ins Geschehen eingreifen kann. Meist sagt man einfach, dass ein Spieler "dran" ist, und wenn Sie sich darunter etwas vorstellen können, dann haben Sie bereits die beste aller Definitionen im Kopf.

Den Spieler, der "dran" ist, bezeichnen wir als den **aktiven Spieler**.

Sein Gegenüber ist der **passive Spieler**, der aber, wie wir noch sehen werden, im catanischen Kartenspiel gar nicht ganz so passiv ist, sondern auch eine Menge Möglichkeiten hat.

Eine **Runde** ist die unmittelbare Abfolge von zwei Zügen, wobei jeder der beiden Spieler abwechselnd einmal der aktive und einmal der passive Spieler war.

Die erste Runde jedes Spiels beginnt damit, dass einer der Spieler zum ersten Mal in diesem Spiel würfelt: Zu Spielbeginn gibt es noch keine Möglichkeiten, irgend etwas vor dem Würfeln zu tun.

Wenn der erste Spieler seinen Zug beendet hat, wird der zweite Spieler zum aktiven Spieler. Hat auch dieser zweite Spieler seinen Zug beendet, dann ist die erste Runde vorbei.

Ein Beispiel für die Bedeutung der Runden-Zählung:

Für das Ereignis "Räuberüberfall" (Symbol: Keule auf dem Ereigniswürfel) gilt im Erweiterten Grundspiel und im Turnierspiel:

In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis "Räuberüberfall" nicht ausgeführt.

(Quelle: "Spielregeln für Magier & Forscher" und "Spielregeln für Kämpfer und Kaufleute", jeweils Seite 3, rechte Spalte)

Der Räuberüberfall wird also erst ab dem Beginn der dritten Runde ausgeführt, und das ist, wie wir jetzt gelernt haben, der fünfte Spielzug und somit der Zeitpunkt, an dem der Spieler, der das Spiel begonnen hat, zum dritten Mal würfelt.

In jedem Zug ist eine bestimmte Reihenfolge vorgegeben, in der der aktive Spieler vorgehen muss. Um beschreiben zu können, was beendet sein muss, damit man im Zug weitergehen kann, benutzen wir für die einzelnen Bestandteile eines Zugs im Folgenden die Bezeichnung **Phasen**.

103.B.b

Die Reihenfolge der Phasen

Die Phasen innerhalb eines Zugs haben immer folgende Reihenfolge:

1. Die Aktionen vor dem Würfeln

Bestimmte Aktionskarten und Zauberbücher können nur vor dem Würfeln eingesetzt werden, zudem können jetzt bestimmte Entscheidungen getroffen werden, an die der Spieler sich später halten muss. -> **103.C.**

2. Das Würfeln -> **103.D.**

3. Die Ereignisphase

Die Konsequenzen des erwürfelten Ereignisses werden ausgeführt, einschließlich der Verteilung der durch Ereignisse produzierten Rohstoffe. -> **103.E.**

4. Die Ertragsphase

Die über den Ertragswürfel produzierten Rohstofferträge werden zugeteilt. -> **103.F.**

5. Die Hauptphase

Die Aktionen des aktiven Spielers, die Reaktionen des passiven Spielers.

Merke: Ein Spiel kann nur in der Hauptphase gewonnen werden! -> **103.G.**

6. Die Handlungen zum Schluss des Zuges -> **103.H.**

Nachdem wir diese Phasen genauer untersucht haben, wenden wir uns im Artikel **103.I.** dann noch den Aktionen des passiven Spielers zu.

Sie können von einem Artikel zum nächsten weiterlesen und so mit uns eine gemeinsame Reise durch einen Spielzug machen, oder sich über die Kennziffern direkt dem Teil des Spielzugs zuwenden, über den Sie grade etwas erfahren wollen.

103.C. 103.C. Der Beginn des Zuges und die Aktionen vor dem Würfeln

103.C.a Der Beginn des Zuges

Im catanischen Kartenspiel beginnt ein Spielzug in dem Augenblick, in dem ein Spieler erfährt oder zu erkennen gibt, dass er jetzt "dran" ist. Das kann durch ein ausformuliertes "Du bist dran, Schätzchen!" passieren, aber auch durch konkludentes Verhalten wie das Entgegennehmen der Würfel oder einfach ein freundliches Nicken.

103.C.b Die Aktionen vor dem Würfeln

Im Regelwerk zum Kartenspiel wird die Formulierung "Beginn des Zuges" nicht konsequent auf einen genau definierten Zeitpunkt angewandt, daher folgt hier eine Auflistung der möglichen Aktionen des aktiven Spielers vor dem Würfeln:

- Den **Alchimisten** ausspielen und den Ertragswürfel mit der gewünschten Seite nach oben hinlegen.
- Die Funktion des **Wagners** nutzen und den entsprechenden Rohstoff laut benennen.
Achtung: Der Rohstoff darf jetzt noch nicht verschoben werden; das Verschieben kann erst nach dem Würfeln erfolgen!
- Die Funktion des **Zeitrads** nutzen und den Ereigniswürfel mit der gewünschten Seite nach oben hinlegen.
- **Guido, den Großen Diplomaten** ausspielen und die oberste Angriffs-Aktionskarte vom Ablagestapel des passiven Spielers nehmen.
(Ob **Guido** im Spiel zugelassen sein soll oder nicht, ist ein Punkt, den die Spieler vor dem Spiel miteinander klären müssen. Wir gehen bei dieser Darstellung von der Verwendung aller offiziell erlaubten Karten aus.)

Warnung vor einem Regelformulierungs-Stolperstein:

Auf der **Residenz des Papier-Handelsherren** ist zwar auch vom „Beginn des Zuges“ die Rede, zu dem man einen beliebigen Rohstoff erhält, doch erhält man diesen Rohstoff erst nach dem Würfelwurf.

103.D.

103.D. Das Würfeln

103.D.a

Das Würfeln

Das Würfeln ist ganz einfach: Sie nehmen einfach die Würfel in die Hand oder stecken sie in einen Würfelbecher, und dann würfeln sie entschlossen mit null, einem oder allen beiden Würfeln und schon ...

... und schon zweifeln Sie an der Zurechnungsfähigkeit des FAQ-Redakteurs. Wie kann man denn ernsthaft von jemandem verlangen, mit "null Würfeln" würfeln?

Im vorhergehenden Artikel **103.C.b** haben wir ja schon gesehen, dass Würfelergebnisse durch den **Alchimisten** und das **Zeitrad** vorab bestimmt werden können.

Es kann also sein, dass das Ergebnis eines oder gar beider Würfel schon vor dem Würfeln festliegen.

In diesem Fall brauchen Sie den oder die entsprechenden Würfel natürlich nicht mehr zu werfen: Ein Würfel, dessen Ergebnis durch eine Vor-Würfel-Aktion (wenn Sie mal ordentlich auf die Formulierungspauke hauen wollen, können Sie auch sagen: "prä-aleatisch") festgelegt wurde, bleibt einfach mit der bestimmten Seite nach oben liegen, und Sie würfeln nur mit dem anderen Würfel.

Ist das Ergebnis beider Würfel im Voraus bestimmt worden, können Sie sich das Würfeln sogar ganz ersparen.

Sie haben jetzt also gewürfelt und beide Spieler sehen vor sich die Ergebnisse der Ereigniswürfels (der mit den Bildchen) und des Ertragswürfels (der so aussieht, wie das, woran sie immer zuerst denken, wenn jemand "Würfel" sagt).

Zuerst wird immer der Ereigniswürfel mit all seinen Konsequenzen "abgearbeitet", erst danach beschäftigt man sich mit dem Ergebnis des Ertragswürfels.

Allgemeines über die Ereignisphase

Dieses Kapitel enthält eine tabellarische Übersicht über alle Konsequenzen, die das Ergebnis des Ereigniswürfels auf die Reihenfolge der Ereignisse und Handlungen in einem Spielzug hat.

Lassen Sie sich nicht abschrecken, weil das auf den ersten Blick kompliziert und langwierig aussieht: Wir haben hier jede denkbare Situation in eine Reihenfolge eingeordnet (soweit sie uns eingefallen ist), damit Zweifelsfälle eindeutig zu klären sind. Die folgende Tabelle ist also zum Nachschlagen gedacht, keinesfalls zum Auswendiglernen.

Innerhalb der fünf möglichen Ereignisse finden Sie weitere Unterteilungen:

Aktionen hinter arabischen Ziffern (1., 2. usw.) müssen genau in der vorgegebenen Reihenfolge ausgeführt werden.

Aktionen mit einem Aufzählungsstrich können zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgeführt werden – aber innerhalb der Phase, in der sie stehen.

Noch bevor die Konsequenzen des Ereigniswürfels ausgeführt werden, haben sowohl der aktive als auch der passive Spieler die Möglichkeit, das Zauberbuch **Zeitsprung** anzuwenden. Falls ein Spieler sich entscheidet, das zu tun, muss der Ereigniswürfel neu geworfen werden.

Der Ereigniswürfel zeigt den Räuberüberfall (Symbol: "Keule")

1. Zuerst prüft jeder Spieler für sich, welche Konsequenzen das für einen eventuellen Rohstoffverlust hat, und führt diese Konsequenzen aus (unter Beachtung der für das **Gericht** und das **Befestigte Lager** geltenden Regeln).
2. Danach erhält der Spieler, der **Baroc den Söldner** besitzt, ein oder zwei Erz (unter Beachtung der für **Baroc** und den **Barbarenstützpunkt** geltenden Regeln).

103.E.c

Der Ereigniswürfel zeigt das Erfolgreiche Jahr (Symbol: "Rote Sonne")

1. Zuerst trifft jeder Spieler für sich die Entscheidung, ob er die Funktion seines eventuell vorhandenen **Palastes** nutzen wird.
Wenn ja, führt er die in den **Palast**-Regeln vorgeschriebenen Handlungen aus.
Wenn nein (also: Wenn er keinen **Palast** hat, oder wenn der Ablagestapel durch einen **Kirchenbann** blockiert ist, oder wenn er die Funktion einfach nicht nutzen will) entscheidet er sich für einen Rohstoff, den er sofort auf einer seiner Landschaften "verbucht".
2. Danach "verbucht" jeder Spieler in beliebiger Reihenfolge weitere Bonus-Rohstoffe, die ihm durch folgende Ausbauten zustehen:
 - **Kaperflotten**
 - **Schatzflotten**
 - **Zollstationen**

103.E.d

Der Ereigniswürfel zeigt das Ritterturnier (Symbol: "Kopf mit Helm")

1. Zuerst nimmt sich der Spieler, dessen Ritter die meisten Turnierpunkte besitzen (insgesamt und unter Beachtung der für **Lothar den Säufer** und den **Turnierplatz** geltenden Regeln) einen oder zwei Bonus-Rohstoffe (unter Beachtung der für den **Großen Turnierplatz** geltenden Regeln), die er sofort auf seinen Landschaften "verbucht".
2. Danach erhalten die Landschaft oder die beiden Landschaften, an die **Flavo der Gaukler** grenzt, je einen Bonus-Rohstoff, der sofort "verbucht" wird.
3. Danach zahlt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt **Flavo nicht** besitzt, ein Gold an die Bank (er muss zahlen, wenn er kann), und der Spieler, der **Flavo** noch besitzt, legt **Flavo** jetzt bei dem anderen Spieler aus.
Nur, wenn der **Flavo**-lose Spieler entweder kein Gold oder keinen freien Ausbauten-Platz in seinem Fürstentum hat, entfällt der Wechsel; in diesem Fall muss auch kein Gold gezahlt werden.

103.E.e

Der Ereigniswürfel zeigt den Handelsvorteil (Symbol: "Windmühle")

Wenn zu diesem Zeitpunkt ein Spieler den Spielstein "Handelsvorteil" (auch "Mühlenstein" oder "Mühlstein" genannt) besitzt, muss der andere Spieler ihm einen oder zwei Rohstoffe (unter Beachtung der für das **Bankhaus** geltenden Regeln) geben.

Nur, wenn der zahlungspflichtige Spieler entweder keine Rohstoffe besitzt oder wenn er ausschließlich Rohstoffe besitzt, die der Spieler mit dem Handelsvorteil auf Grund voller Landschaften nicht "verbuchen" könnte, entfällt die Pflicht zur Übergabe der Rohstoffe.

103.E.f

Der Ereigniswürfel zeigt das Aufdecken einer Ereigniskarte an (Symbol: [?])

1. Zuerst werden die Konsequenzen ausgeführt, die das [?] ohne Berücksichtigung der aufgedeckten **Ereigniskarte** auf ausliegende Gebäude hat:

- Eine **Vogtei** des passiven Spielers wird entfernt und er muss seinen gesamten Bestand an Erz und Wolle abgeben ("Abgeben" bedeutet: Die Bestände werden von den Landschaften "ausgebucht" und verschwinden auf Nimmerwiedersehen im catanischen Limbus; der andere Spieler hat nichts davon.). Eine **Vogtei** des aktiven Spielers bleibt stehen.

2. Dann wird die oberste **Ereigniskarte** aufgedeckt.

Noch ehe die Anweisung auf dieser Ereigniskarte ausgeführt wird, gibt es wiederum für den aktiven und den passiven Spieler die Möglichkeit, das Zauberbuch **Zeitsprung** anzuwenden. Auch, wenn das in diesem Stadium passiert, wird der Ereigniswürfel neu geworfen. Sollte das der Fall sein, dann wird auf dem Spieltisch die Situation komplett wieder hergestellt, wie sie vor dem Würfeln war; auch eine abgerissene **Vogtei** kommt wieder auf ihren Platz und verlorene Rohstoffe kehren auf ihre Landschaften zurück: Der **Zeitsprung** ist eine Zeitreise in die Vergangenheit, die alles, was sich inzwischen ereignet hat, ungeschehen macht.

Wenn es keinen magischen Widerspruch gegen die Ausführung des **Ereignisses** gibt, dann ist das aufgedeckte Ereignis für diesen Spielzug gültig.

Jetzt können sowohl der aktive wie auch der passive Spieler **Schutz-Aktionskarten** gegen das **Ereignis** ausspielen. Dadurch wird nicht das Ereignis als solches unwirksam (anders, als beim **Zeitsprung**), sondern es werden lediglich die Auswirkungen auf den Besitzer der entsprechenden **Schutzaktion** verhindert oder gemildert – je nach dem konkreten Fall.

Gegen eine ausgespielte **Schutz-Aktionskarte** kann der Gegenspieler seinerseits in dieser Phase das Zauberbuch **Zauberveto** einsetzen, um den Schutz zu verhindern.

(Noch einmal zusammenfassend, weil's so wichtig ist: Sowohl aktiver als auch passiver Spieler können den **Zeitsprung** einsetzen, sowohl aktiver als auch passiver Spieler können **Schutzaktionen** ausspielen, und sowohl aktiver als auch passiver Spieler können per **Zauberveto** **Schutzaktionen** verhindern!)

Über die Auswirkungen der einzelnen **Ereigniskarten** können Sie sich in den Artikeln **133. – 143.** informieren.

(Es mag nach all diesen "wenns" und "außers" zwar etwas seltsam klingen, aber in den meisten Fällen wird das gewürfelte bzw. aufgedeckte Ereignis einfach ohne irgendwelche Gegenmaßnahmen ausgeführt und hingenommen.)

3. Zuletzt werden die Konsequenzen ausgeführt, die das **[?]** auf ausliegende (= blockierende) **Aktionskarten** hat.
 - Eine **Hexe**, die der passive Spieler auf ein Gebäude des aktiven Spielers gelegt hatte, wird entfernt.
Eine **Hexe**, die der aktive Spieler auf ein Gebäude des passiven Spielers gelegt hatte, bleibt liegen.
 - Ein **Dogma**, das der aktive Spieler auf ein Gebäude des passiven Spielers gelegt hatte, wird entfernt.
Ein **Dogma**, das der passive Spieler auf ein Gebäude des aktiven Spielers gelegt hatte, bleibt liegen.

Die Beziehungen zwischen Ereignissen einerseits, Gebäuden und Aktionskarten andererseits können recht komplex sein. Die Wechselwirkungen, zu denen es kommen kann, wenn ein Ereignis auf zwei verschiedene Arten gleichzeitig auf eine Karte wirkt, können Sie im Artikel **103.N.a** genauer nachlesen.

Falls Sie aber erst mal genug von Ereignissen haben, können Sie mit unserem chronologischen Spaziergang durch den Spielzug im nächsten Abschnitt **103.F.** weiter machen.

103.F.

103.F. Die Ertragsphase

103.F.a

Allgemeines über die Ertragsphase

Nachdem es in vielen Kartenspiel-Artikeln unserer Encyclopædia darum geht, was Ihnen und Ihrem Fürstentum im Laufe des Spiels Unangenehmes widerfahren kann, dürfen Sie sich hier entspannt zurücklehnen und genießen, wie das Füllhorn Fortunas über ihre Landschaften ausgeschüttet wird: Hier gibt's nämlich endlich einmal nur etwas zu holen.

Nachdem Sie mit Hilfe des vorherigen Artikels den Ereigniswürfel, jenen heimtückischen und zwiespältigen Gesellen, mehr oder weniger glücklich überstanden haben, sehen Sie sich an, welche Zahl der Ertragswürfel zeigt.

Bitte beachten Sie, dass Gebäude, die Sie in der Ereignisphase verloren haben – etwa durch einen **Überfall** – jetzt in der Ertragsphase auch keine Funktionen mehr haben können: Sie sind bereits entfernt.

103.F.b

Das Verbuchen der Rohstoffeinkünfte

Jetzt können Sie und Ihr Mitspieler Rohstoffe einkassieren, und zwar so:

1. Zuerst "verbuchen" Sie die Rohstoffeinkünfte der Landschaften, auf denen die mit dem Ertragswürfel gewürfelte Zahl abgebildet ist, in dem Sie sie auf einen höheren Bestand drehen.

Beachten Sie dabei zusätzliche Rohstoffeinkünfte, die Sie bekommen können, wenn neben Ihren Landschaften **Ertragsverdoppler**, **Warenbörse** oder **Haus der Republik** liegen.

Beachten Sie ebenfalls, dass diese Gebäude gleichzeitig wirken: Grenzt zum Beispiel eine Getreidelandschaft an eine **Getreidemühle** und an eine **Warenbörse**, kann sie drei Getreide gleichzeitig bekommen!

2. Dann verbuchen Sie in beliebiger Reihenfolge die Bonus-Rohstoffe, die Ihnen aus Ihren Gebäuden zustehen:
 - Einen beliebigen Rohstoff für eine eigene **Vogtei**

- Einen Rohstoff, dessen Sorte durch eine selbst beim Mitspieler ausgelegte **Handelsniederlassung** bestimmt ist, und den Sie auf einer gleichartigen eigenen Landschaft "verbuchen" können.
- Einen beliebigen Rohstoff durch eine eigene, voll "aufgeladene" **Residenz des Papier-Handelsherren**.

103.F.c

Auswirkungen des veränderten Rohstoffbestandes auf Gebäude und Einheiten

Nachdem Sie und Ihr Mitspieler alle Rohstoffeinkünfte dieses Spielzugs verbucht haben, prüfen Sie beide, ob die Veränderung des Rohstoffbestandes auf Ihren Landschaften weitere Auswirkungen hat: Der Rohstoffbestand kann unmittelbar die Funktionen von Gebäuden oder Einheiten beeinflussen, dadurch mittelbar einem Spieler den Anspruch auf den Ritterstein und den Mühlenstein gewähren oder andere für das Spiel wichtige Konsequenzen nach sich ziehen.

Beide Spieler sollten daher aufmerksam die Ausbauten überprüfen, deren Funktionen mit dem jeweils aktuellen Rohstoffvorrat verknüpft sind:

- Das **Bauernheer**:

Das **Bauernheer** wird mit so vielen Stärkepunkten bewertet, wie die Getreidelandschaften, an die es grenzt, insgesamt an Getreide enthalten. Ein Zuwachs an Getreide auf einer bestimmten Landschaft bewirkt also unmittelbar eine Erhöhung der Stärkepunkte. Das kann eine oder mehrere der folgenden Konsequenzen haben:

Sie erhalten den Ritterstein, wenn Sie jetzt mehr Stärkepunkte haben als Ihr Mitspieler.

Eine **Raubritterburg**, die Ihr Mitspieler Ihnen ins Fürstentum gebaut hat, wird entfernt, wenn Sie mehr als 3 (also: Mindestens 4) Stärkepunkte haben. Werden Sie auf diese Weise eine **Raubritterburg** los, erhalten Sie dadurch gleichzeitig den Wert der bis dahin blockierten Handelspunkte zurück. Prüfen Sie also auch, welche Konsequenzen das hat!

Ein **Barbarenstützpunkt**, den Ihr Mitspieler Ihnen ins Fürstentum gebaut hatte, wird entfernt, wenn Sie mehr als 6 (also: Mindestens 7) Stärkepunkte haben.

- Die **Handelsakademie**

Die **Handelsakademie** wird mit so vielen Handelspunkten bewertet, wie Ihr Fürstentum insgesamt an Gold besitzt (unabhängig davon, wo sich dieses Gold befindet). Ein Zuwachs an Gold an einer beliebigen Stelle Ihres Fürstentums bewirkt also unmittelbar eine Erhöhung Ihrer Handelspunkte. Das kann eine oder mehrere der folgenden Konsequenzen haben:

Sie erhalten den Mühlenstein, wenn Sie jetzt mehr Mühlenpunkte haben als Ihr Mitspieler.

Eine **Handelsniederlassung**, die Ihr Mitspieler Ihnen ins Fürstentum gebaut hat, wird entfernt, wenn Sie mehr als 6 (also: Mindestens 7) Handelspunkte haben.

Beachten Sie auch die Möglichkeit eines Von-hinten-durch-die-Brust-ins-Auge-Effekts, den man manchmal nicht auf den ersten Blick sieht: Wenn Ihr **Bauernheer** durch seinen Stärke-Zuwachs bewirkt, dass Ihr Mitspieler eine **Raubritterburg** aus Ihrem Fürstentum entfernen muss, dann kann das bedeuten, dass Sie – als Konsequenz der jetzt nötigen Neu-Zählung der Handelspunkte – den Mühlenstein bekommen und/oder Ihr Mitspieler eine bei Ihnen gebaute Handelsniederlassung entfernen muss.

Hoffentlich gut ausgerüstet durch reichhaltige Rohstoff-Einnahmen können Sie sich jetzt endlich der Hauptphase zuwenden.

103.G.

103.G. Die Hauptphase

103.G.a

Allgemeines über die Hauptphase

Da ist sie, die Quintessenz Ihrer Planungen, das Herzstück des Catan-Kartenspiels, das Nonplusultra Ihres Spielzugs: Die eigentliche Aktionsphase, in der Sie nach Herzenslust Ihr eigenes Fürstentum protegieren und das Ihres Mitspielers ausplündern können ... wenn Sie's können, denn schon lauert der erste Stolperstein auf Sie: Der *Sudden Death*.

103.G.b

Sudden Death am Anfang der Hauptphase

Bereits in der ersten Nanosekunde des Hauptphase, und noch ehe der aktive Spieler auch nur mit dem kleinen Finger zuckt, kann das Spiel zu Ende sein. Das kann dann passieren, wenn in der Ereignis- und/oder der Ertragsphase einer der Spieler so viele Siegpunkte bekommen hat, dass er jetzt gewonnen hat.

Ein solches "vorzeitiges" Spielende bezeichnen wir als *Sudden Death** (Bitte beachten sie, dass frühestens am Anfang der Hauptphase der Sieger feststeht. Das ist deshalb so geregelt, weil während der "Abarbeitung" der beiden Würfel Ritter- und Mühlenstein lustig zwischen den Spielern hin- und herspringen können – oder könnten, wenn man nach jedem zugeteilten Rohstoff neu zählen und werten würde.

Man führt aber zuerst die Konsequenzen beider Würfel komplett aus und berechnet am Anfang der Hauptphase zum ersten Mal, wie sich das auf die Siegpunkte auswirkt. Daher kann frühestens jetzt ein Spieler der Sieger sein.

* Eine Begriffsbestimmung des *Sudden Death* finden Sie im Artikel **102.B.Sudden Death**.

103.G.c

Die Handlungen des aktiven Spielers in der Hauptphase

Ist ein Spiel nicht vorzeitig durch einen "Sudden Death" beendet worden, können Sie als aktiver Spieler jetzt endlich zeigen, was Sie an Karten auf der Hand und an Taktiken im Kopf haben, indem Sie:

- Die Funktionen Ihrer Ausbauten (Gebäude, Einheiten und Zauberbücher) nutzen (bitte beachten Sie, ob der jeweils verwendete Ausbau ein- oder mehrmals pro Runde benutzt werden kann: Das ist von Ausbau zu Ausbau verschieden und geht jeweils aus den Regeln hervor).
- Die Einheiten **Richard der Rächer** und **Sven der Handelsritter** in die entsprechenden **Aktionskarten** umwandeln (noch nicht in der Runde, in der Sie die Einheit gebaut haben).
- **Aktionskarten** ausspielen und ausführen (unter Beachtung der für die jeweilige **Aktionskarte** geltenden Bedingungen).
- Ihr Fürstentum expandieren lassen, indem Sie Straßen und Siedlungen bauen, zu neuen Siedlungen neue Landschaften legen.
- Ihr Fürstentum aufwerten, indem Sie Siedlungen zu Städten oder Zitadellen, Städte zu Metropolen ausbauen.
- Ausbauten im eigenen Fürstentum errichten: Gebäude, Einheiten, **Zauberer, Zauberbücher**.
- Spezielle Ausbauten (sogenannte Fremdkarten) im Fürstentum des Mitspielers errichten.
- Ausbauten abreißen (nur im Erweiterten Grundspiel und im Turnierspiel erlaubt)
- Rohstoffe tauschen: Mit der "Bank" wann immer Sie können und so oft sie wollen, mit dem Mitspieler, wenn er sich darauf einlässt.
- Rohstoffe zwischen gleichen Landschaften verschieben, wenn Sie einen **Wagner** besitzen und wenn Sie daran gedacht haben, zum passenden Zeitpunkt einen Rohstoff zum Verschieben zu bestimmen. (Wenn Sie den passenden Zeitpunkt ungenutzt haben verstreichen lassen, können Sie im Beitrag **103.C.b** nachlesen, wann er war, damit Sie wenigstens in der nächsten Runde dran denken.)
- Falls Sie von einem oder mehreren **Kirchenbännen** belästigt werden, drei Gold pro **Kirchenbann** zahlen, um ihn auf den Ablagestapel Ihres Mitspielers zu legen. (Merke: Es gibt kein theologisches Problem, das nicht durch Zahlung einer angemessenen Summe lösbar wäre.)

Das alles können Sie tun, so lange Sie Zugriff auf die entsprechenden Karten haben und die erforderlichen Kosten begleichen können.

Ehe Sie zum Schluss kommen: Zauberer beköstigen!

Wenn Sie merken, dass Sie nichts Sinnvolles mehr tun können, dann tun Sie, ehe Sie zum Ende Ihres Zuges kommen, zumindest noch eins:

- Ihre **Zauberer** mit neuer Zauberkraft versorgen, in dem Sie Rohstoffe von den Landschaften, neben denen ihre Zauberer liegen, in Zauberkraft umtauschen – sozusagen eine Nahrungskette, an deren Ende der Zauberer mit neuen Kräften gestärkt und bereit ist für neue Taten

Denken Sie daran, dass die **Zauberer** nach dem sie von ihnen "beköstigt" wurden, nicht mehr zaubern können. Beim Verdauungsschläpfchen lässt sich ein Zauberer von nichts und niemandem stören!

Aber vor allem: Denken Sie um Himmels Willen überhaupt ans Beköstigen, wenn Sie **Zauberer** haben. (Gustav vergisst das immer, und darum kriegt er gegen Reiner in Spielen mit Magie-Einsatz kein Bein auf die Erde. Denken Sie also wenigstens daran!)

Jetzt stehen Sie also da, Ihre Handkarten sind auf ein Minimum geschrumpft, Ihr Rohstoffvorrat ist diesen Namen nicht mehr wert (wenn es bei Ihnen anders aussieht, möchten wir nicht in Ihrer Haut stecken) und Sie sagen sich: "Jetzt ist es Zeit, dass ich meinen Zug beende."

103.H.

103.H. Die Handlungen zum Schluss des Zuges

103.H.a

Das Auffüllen der Handkarten

Wenn Sie als aktiver Spieler alle möglichen (oder zumindest alle nützlichen) Aktionen in Ihrem Spielzug gemacht haben, bleibt noch eins zu tun, ehe Sie Ihrem Mitspieler die Würfel und die Initiative übergeben: Sie erhöhen oder reduzieren Ihre Handkarten auf die erlaubte Handkartenzahl.

Dieses Auffüllen oder Reduzieren der Handkarten auf die erlaubte Handkartenzahl ist eine Pflicht-Aktion: Sie beenden Ihren Zug genau mit der erlaubten Handkartenzahl; die einzige Ausnahme, in der Sie Ihren Zug mit weniger als der erlaubten Handkartenzahl beenden können, besteht darin, dass Sie keine Karten von den Vorratsstapeln nachziehen können weil

- entweder alle Stapel bereits vollständig abgebaut sind
- oder alle Stapel durch **Kirchenbänne** Ihres Mitspielers für Sie unzugänglich sind.

Unter keinen Umständen beenden Sie Ihren Zug mit mehr als der erlaubten Handkartenzahl.

Sie dürfen mindestens drei Karten halten, aber einige Gebäude erlauben Ihnen, auch mehr Karten zu halten. Sie sollten sich also, ehe Sie ans Auffüllen oder Reduzieren Ihrer Handkarten gehen, darüber klar werden, wie viele Karten Sie halten dürfen.

Folgende Gebäude erlauben Ihnen mehr Handkarten (die Gebäude sind kumulativ, das bedeutet: Mehrere Gebäude addieren Ihre Wirkung):

- **Bibliothek** (+ 1 Karte pro **Bibliothek**)
- **Gilde der Handelsherren** (+ 1 Karte)
- **Kloster** (+ 1 Karte pro Kloster)
- **Theater** (+ 2 Karten)

Bitte beachten Sie: Die **Universität** erlaubt seit der Regel-Reform von 2003 keine zusätzliche Handkarte mehr.

Sie können höchstens besitzen: 2 **Bibliotheken**, 1 **Gilde der Handelsherren**, 2 **Klöster**, 1 **Theater**. Rechnen Sie also alle zusammen (die drei Handkarten, die Sie immer haben dürfen, nicht vergessen), dann können Sie also maximal zehn Handkarten halten. Danach hatten Sie aber gar nicht gefragt, und darum machen wir gleich mit unserem eigentlichen Thema weiter.

Nachdem Sie sich klar geworden sind, wie viele Handkarten sie am Ende Ihres Zuges halten dürfen, zählen Sie, wie viele Sie tatsächlich grade halten.

Da gibt es drei Möglichkeiten, und jede hat ihre eigenen Konsequenzen, die wir uns in den folgenden drei Artikeln genauer ansehen.

103.H.b

Möglichkeit 1: Sie haben weniger als die erlaubte Handkartenzahl auf der Hand:

Sie müssen so viele Karten nachziehen, bis Sie genau die erlaubte Handkartenzahl erreicht haben.

Bei jeder Karte, die Sie nachziehen, dürfen Sie sich einzeln entscheiden, ob Sie die oberste Karte von einem der Ausbaustapel nehmen, oder sich eine Karte aus einem Stapel aussuchen wollen. Grundsätzlich kostet das Aussuchen einer Karte Sie 2 beliebige Rohstoffe. Wenn Sie ein **Rathaus** besitzen, kostet jedes Aussuchen nur noch 1 Rohstoff (wenn Sie 2 **Rathäuser** besitzen, kostet das Aussuchen immer noch einen Rohstoff!), wenn Sie die **Halle des Volkes** besitzen, dürfen Sie sich die Karte kostenlos aussuchen.

(Noch einmal genauer, weil's so wichtig ist: Sie entscheiden sich bei jeder Karte einzeln, ob Sie ziehen oder aussuchen. Sie dürfen also eine, mehrere oder alle Karten oben von den Stapeln ziehen; und Sie dürfen eine, mehrere oder alle Karten aussuchen. Für jede Karte, die Sie aussuchen, müssen Sie einzeln bezahlen. Mit der **Halle des Volkes** müssen Sie für das Aussuchen nichts bezahlen, auch wenn Sie mehrere Karten aussuchen.)

Wenn Sie ein **Heilige Stätte** besitzen, dürfen Sie einmal in dieser Phase eine Karte, die Sie gezogen haben, wieder unter den Ausbaustapel legen und statt dessen eine andere ziehen. Alle anderen gezogenen Karten müssen Sie behalten.

103.H.c

Möglichkeit 2: Sie haben genau die erlaubte Handkartenzahl auf der Hand:

Das bedeutet nicht, dass sie in Ihrem Zug keine Karte ausgespielt haben dürfen. Es gibt mehrer Möglichkeiten, auch während der Aktionsphase an zusätzliche Karten zu kommen. Sie können also durchaus Karten ausgespielt und andere Karten gezogen haben. Entscheidend ist jetzt nur die aktuelle Anzahl von Karten auf Ihrer Hand, egal ist, wann und wie die Karten dort hin gekommen sind.

In diesem Fall dürfen Sie eine Handkarte austauschen. Sie dürfen, Sie müssen nicht!

Sie legen eine beliebige Ihrer Karten unter einen Ausbaustapel und nehmen sich von diesem Ausbaustapel eine neue Karte. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie diese Karte oben vom Stapel ziehen (auch in diesem Fall dürfen Sie die Funktion einer **Heiligen Stätte** nutzen) oder sich aussuchen wollen; falls Sie sich für das Aussuchen entscheiden, können Sie die Funktionen des **Rathauses** und der **Halle des Volkes** nutzen.

103.H.d

Möglichkeit 3: Sie haben mehr als die erlaubte Handkartenzahl auf der Hand:

Das kann ebenfalls durch Nachziehen von Karten während Ihrer Aktionsphase zustande gekommen sein.

Jetzt tun Sie zwei Dinge:

1. Zuerst legen Sie so lange Karten ab, die Sie unter einen beliebigen Ausbaustapel schieben, bis sie genau die erlaubte Handkartenzahl auf der Hand haben.
2. Was haben Sie dann auf der Hand?

Gut aufgepasst! Sie haben dann genau die erlaubte Handkartenzahl auf der Hand.

Darum dürfen Sie anschließend noch zum Artikel 103.H.c zurück blättern und das tun, was dort unter der Überschrift "Sie haben genau die erlaubte Handkartenzahl auf der Hand" beschrieben ist.

103.H.e

Jetzt aber: Ihr Mitspieler ist dran.

Fertig so weit?

Wenn Sie den ganzen Text von Beitrag **103.B.a.** an bis hierhin gelesen haben, haben Sie etwa zehnmal so lange gebraucht, wie ein Spielzug im Normalfall dauert. Hier haben wir Sie ja durch ein Labyrinth von Hindernissen und Fallen geführt, während in der Spielpraxis die meisten Züge völlig glatt und problemlos verlaufen: Wenn Sie z.B. eine **Schreibstube** gebaut haben, dann werden Sie schon wissen, weshalb, und wann Sie was damit machen können. Und wenn Sie keine gebaut haben, dann brauchen Sie auch nicht darüber nachzudenken.

Jetzt sagen Sie zu Ihrem Mitspieler "Du bist dran, Schätzchen!", oder Sie übergeben ihm die Würfel oder nicken ihm einfach freundlich zu, so dass er weiß, dass jetzt er der aktive Spieler ist, dass sein Spielzug beginnt, und dass Sie der passive Spieler sind.

Kein Grund, sich untätig zurück zu lehnen, denn beim catanischen Kartenspiel haben Sie auch als passiver Spieler einiges zu tun.

Was das genau ist, sehen wir uns im Kapitel **103.I.** an.

103.I.

103.I. Die Möglichkeiten des passiven Spielers

103.I.a

Allgemeines über die Möglichkeiten des passiven Spielers

Sie kennen das: Allein und passiv sitzen Sie da und warten untätig, bis Ihr Mitspieler seinen Zug beendet hat.

Wir wissen natürlich nicht, woher Sie das kennen, aber eins ist sicher: Nicht aus dem catanischen Kartenspiel. Denn hier sitzen Sie, gerüstet und bereit, dem aktiven Spieler mit Ihrem Champion, dem **Zauberveto**, das Leben schwer zu machen, und mit Ihren Fußtruppen vom **Bischof** bis zu **Sigismund dem Seehelden** seine Pläne zu durchkreuzen.

Wiederholen wir also hier unseren Spaziergang durch den Spielzug, dieses Mal im Geschwindsschritt, und sehen uns aus einer anderen Perspektive an, was der aktive Spieler tut – und wie wir ihn dabei belästigen können.

Denken Sie besonders daran – wenn Sie die Karten aus ZAUBERER & DRACHEN dabei haben – dass Sie das **Zauberveto** einmal pro Zug einsetzen können (nicht nur einmal pro Runde): Das heißt, selbst wenn Sie, als Sie der aktive Spieler waren, das **Zauberveto** schon einmal eingesetzt haben, dann dürfen Sie das, nachdem Sie passiver Spieler geworden sind, wieder machen!

103.I.b

Der Beginn des Zuges und die Aktionen vor dem Würfeln

Wenn der aktive Spieler hier den **Alchimisten** oder **Guido, den Großen Diplomaten** einsetzen will, können Sie das mit dem **Zauberveto** verhindern.

103.I.c

Das Würfeln

... lassen Sie ruhig geschehen.

103.I.d

Die Ereignisphase

Als passiver Spieler können Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels mit dem **Zeitsprung** genau so annullieren und einen neuen Wurf ausführen lassen, wie es der aktive Spieler kann.

Besonders effektiv ist das dann, wenn der aktive Spieler sich per **Zeitrade** ein Würfelresultat ausgesucht hatte, das Sie ihm dann sozusagen vor der Nase wegschnippen.

Alle **Schutz-Aktionen**, die gegen Ereignisse helfen, können Sie ebenfalls in dieser Phase ausspielen.

Auch **Flavo der Gaukler** kann in dieser Phase zu Ihnen hin oder von Ihnen weg wandern.

103.I.e

Die Ertragsphase

Sie bekommen natürlich die Ertrags-Rohstoffe aller Ihrer Landschaften, einschließlich aller Bonus-Rohstoffe durch Verdoppler, Verdreifacher und eine **Handelsniederlassung**. (Bonus-Rohstoffe aus **Vogtei** und **Residenz des Papier-Handelsherren** stehen hingegen immer nur dem aktiven Spieler zu.)

Vergessen Sie nicht, dass Sie auch als passiver Spieler nach "Abarbeitung" der Würfel in dieser Phase gewinnen können, wenn Sie durch einen der folgenden Vorgänge die nötige Punktzahl für den Sieg erhalten:

- Durch den Stärke-Zuwachs des **Bauernheers** über die Produktion der benachbarten Getreidefelder bekommen Sie den Ritterstein.
- Durch Goldproduktion steigt der Handelpunktwert Ihrer **Handelsakademie**, und Sie bekommen den Mühlenstein.
- Von hinten durch die Brust ins Auge: Ihr **Bauernheer** wird durch Ihre Getreideproduktion so stark, dass es eine bisher bei Ihnen ausliegende **Raubritterburg** Ihres Mitspielers erstürmen kann, wodurch einige Ihrer bis dahin blockierten Handelspunkte plötzlich wieder zählen, wodurch wiederum Sie den Mühlenstein erhalten.

Die Hauptphase

Auch hier kann das **Zauberveto** Ihre stärkste Waffe sein. Sie können es insgesamt zwar nur einmal einsetzen, daher sollten Sie es klug einsetzen, aber einsetzen sollten Sie es, wenn Sie nur können. Mit ein bisschen Spielerfahrung werden Sie einen "Riecher" dafür entwickeln, wann Ihr Mitspieler versucht, Sie zu früh zum Einsatz Ihres **Zaubervetos** zu verlocken. Es mag durchaus klug sein, einen **Raubzug** des Mitspielers einfach auszusitzen, um das **Zauberveto** dann gegen seinen nachgespielten **Großen Bürgermeister** einzusetzen, wodurch er viel mehr Schaden erleiden kann.

Aber wir geben in diesem Artikel keine Taktik-Tipps, bis auf den einen: Passen Sie auf wie ein Schießhund, was Ihr Gegenspieler tut, damit Sie im richtigen Moment zuschlagen können!

- Passen Sie zum Beispiel auf, wie viele **Aktionskarten** Ihr Gegenspieler spielt: Haben Sie ihm vielleicht einen **Barbarenstützpunkt** auf eine seiner Straßen gebaut? Dann muss er nämlich ab der zweiten Aktion für jede **Aktionskarte** ein Gold bezahlen. Das geht zwar nicht an Sie, sondern an die Bank, aber das kann ärgerlich genug sein.
- Oder steht in Ihrem Fürstentum ein **Bischofssitz**? Dann bekommen Sie für jede **Aktionskarte**, die Ihr Mitspieler ausspielt, und für jedes **Zauberbuch**, das er einsetzt, ein Gold. Das bekommen Sie zwar nicht von ihm, sondern von der Bank, aber hmmm ... ob da ein Zusammenhang besteht? Verwaltet die Bank vielleicht das Barbaren-Gold, um es über die Bischöfe wieder auszuzahlen? Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein ander Mal erzählt werden.
- Mit **Schutz-Aktionen** können Sie **Angriffs-Aktionen** Ihres Mitspielers kontern: Ihr **Bischof** gegen seinen **Raubzug** oder **Feuerteufel**, Ihre **Kräuterhexe** gegen seinen **Schwarzen Ritter**, Ihr **Sigismund** gegen seine **Kaperflotte** (genauer: Gegen Ihren Verlust durch seine **Kaperflotte**).
- Wenn Sie einen **Geheimbund** haben, und Ihr Mitspieler verliert während seines eigenen Zuges das Gebäude, das Sie als Zielgebäude bestimmt hatten, wählen Sie auch als passiver Spieler sofort ein neues erlaubtes Zielgebäude (in Übereinstimmung mit den **Geheimbund**-Regeln).

- Wenn Ihr Mitspieler seine **Brauerei** von Stärke- auf Handelspunkte oder umgekehrt dreht, achten Sie darauf, wem danach die beiden Steine für die Größte Handels- oder Rittermacht zustehen.
- Verbraucht Ihr Mitspieler Getreide von Landschaften neben seinem **Bauernheer** oder Gold bei vorhandener **Handelsakademie**, achten Sie ebenfalls auf einen möglicherweise geänderten Anspruch auf einen oder beide Steine.

103.I,g

Die Handlungen zum Schluss des Zuges

Während Ihr Mitspieler seine Kartenhand auffüllt, haben Sie eine kurze Verschnaufpause, in der Sie sich sagen können: "Passiver Spieler ... das ist auf Catan nur so ein Wort."

Und schon stehen Sie von Neuem am Beginn Ihres Zuges und lesen weiter im Kapitel **103.C.** ...

103.J.

103.J. Ausbau-Stapel

103.J.a

Wenn ich eine Karte unter einen Ausbaustapel schieben muss, kann das dann auch ein Stapel sein, der genau null Karten enthält?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Ein Stapel ist eigentlich eine „Anhäufung gleichartiger Dinge“ und da, wo nichts liegt, kann auch nichts angehäuft sein; also könnte man vermuten, dass das nicht geht.

Im Sinne des catanischen Regelwerks ist ein Stapel aber ein Ort, an dem Karten liegen oder gelegen haben. Hat man also einen Stapel im Laufe des Spiels komplett abgebaut, so bleibt er im Sinne der Regel auch weiterhin ein Stapel.

In den Regelheften zu KÄMPFER & KAUFLEUTE und MAGIER & FORSCHER wird das durch den Satz ausgedrückt „Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch Ablegen von Karten wieder neu gegründet werden.“ (jeweils Seite 5, Ziffer 3, letzter Punkt der Aufzählung).

Das kann in einem konkreten Fall bedeuten: Wenn Sie als Ergebnis einer Aktion oder eines Ereignisses eine Handkarte zuviel haben und diese unter einen Stapel schieben müssen, können Sie sie auch als die einzige Karte auf eine Position legen, an der sich einmal ein Stapel befand – und dann natürlich auch wieder an sich nehmen, in dem Sie eine andere Karte einsetzen, die Ihnen das Ziehen von einem Stapel erlaubt, oder in dem Sie sie am Ende Ihres Zuges gezielt nachziehen.

Ein Beispiel für taktisches Ausnutzen der Null-Karten-Stapel-Regel: Nach einem **Zauberveto** Ihres Mitspielers legen Sie die verhinderte **Aktionskarte** auf einen Null-Karten-Stapel. Anschließend ziehen Sie genau diese Karte durch Einsatz Ihrer **Schreibstube** nach und setzen sie sofort wieder ein. Da Ihr Mitspieler das **Zauberveto** nur einmal pro Zug einsetzen kann, war es in diesem Fall so gut wie sinnlos.

103.K.

103.K. Ablage-Stapel

103.K.a

Im Regelwerk zum Erweiterten Grundspiel, bzw. Turnierspiel ist ein Ablage-Stapel neben dem Ereigniskarten-Stapel eingezeichnet. Was hat es mit diesem auf sich? (Werden gespielte Ereigniskarten nicht unter den Stapel geschoben?)

Dieser Ablage-Stapel hat zunächst keine spezielle Funktion. Spielt man mit den Karten aus dem Set ZAUBERER & DRACHEN, so ist es aber möglich, mittels **Bessere Welt Ereigniskarten** auszusortieren. Diese **Ereigniskarten** könnte man in die Schachtel zurück legen, da sie definitiv aus dem Spiel sind, oder dafür diesen Ablage-Stapel nutzen.

Aufgedeckte **Ereigniskarten** sollte man aber nach dem Vorlesen und Ausführen des Ereignisses unter den Ereigniskarten-Stapel legen. Dies wird z.B. auch beim Einsatz des Zauberbuches **Hüter des Schicksals** vorgegeben. Mit einem separaten Stapel für aufgedeckte **Ereigniskarten** käme man hier sicherlich durcheinander.

103.K.b

Wenn ich über den Palast oder mit Spion/Alte Wissenschaft/Zauberhand an gegnerische Karten komme, und diese dann ausspiele, auf wessen Ablagestapel kommen die dann?

Mit allen ausgespielten/abgerissenen Karten ist es so, dass sie auf die eigene Ablage kommen, egal ob sich um eigene oder mittels **Spion/Alte Wissenschaften/Zauberhand** vom Mitspieler geklaute bzw. im Spielverlauf gewechselte Karten (**Flavo**) handelt. Erst nach Beendigung des Spieles werden die Karten zurückgegeben.

103.K.c

Wie kann ich Karten vom Ablagestapel zurückholen?

War der Ablagestapel bei Einführung des Kartenspieles noch ein Platz auf dem Karten bis zum Spielende darauf warteten, wieder in die Schachtel einsortiert zu werden, so ist er mit der Einführung des TURNIER-SETS ZUM KARTENSPIEL zu einem Ort geworden, an dem Karten nur kurz ausruhen.

Natürlich können Sie nicht jede Karte durch jede Aktion zurück holen. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- **Palast:** Beim Ereignis "Erfolgreiches Jahr" können Sie eine beliebige Karte aus dem eigenen Ablagestapel zurück holen. Dies gilt für beide Spieler: Auch der passive Spieler (der nicht am Zug ist) kann diese Möglichkeit nutzen.
- **Diplomat:** Sie können eine beliebige Karte aus Ihrem eigenen Ablagestapel zurück holen.
- **Wissen der Ahnen:** Sie können eine **Aktionskarte** aus dem eigenen Ablagestapel zurück holen.
- **Sigismund der Seeheld:** Sie können eine Handelsflotte aus dem eigenen Ablagestapel zurück holen.
- **Alte Wissenschaften:** Sie können eine **Aktionskarte** oder eine Einheit aus dem Ablagestapel Ihres Mitspielers an sich nehmen.
- **Guido, der große Diplomat:** Sie erhalten, wenn Sie weniger Siegpunkte als der Mitspieler haben, die oberste **Angriffs-Aktionskarte** vom Ablagestapel Ihres Mitspielers.

Anmerkung: Im Erweiterten Grundspiel gibt es ja nur einen Ablagestapel für beide Spieler. Das bedeutet, dass Sie in den genannten Fällen immer auf diesen einen Stapel zugreifen können; die Trennung in "eigener Ablagestapel" und "Ablagestapel des Mitspielers" hat nur beim Turnierspiel Bedeutung.

In allen diesen Fällen dürfen Sie die Reihenfolge der anderen Karten nicht verändern.

103.L.

103.L. Der Mühlenstein (Handelsvorteil)

103.L.a

Gibt es eine Regel, die besagt, dass ich den Handelsvorteil nur dann genießen darf, wenn der Mühlenstein auch tatsächlich materiell auf einer meiner Siedlungen steht?

"Ich hatte folgenden Fall: Wir haben Turnierspiel gespielt, und ich hatte zwar einige Mühlen, aber keine Stadt, somit nicht den Mühlenstein. Als ich eine Stadt baute, dachte ich nicht daran, mir den Stein zu nehmen. Nun wurde das Handelssymbol gewürfelt und erst jetzt merkte ich, dass ich mehr Mühlenpunkte und eine Stadt hatte. Mein Mitspieler wollte mir den Rohstoff nicht geben."

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein, eine solche Regel gibt es nicht. Der Rohstoff steht Ihnen zu.

Lange Antwort für Adepten:

Also, dann legen wir mal die offizielle Spielregel aus*:

(...) 1. *Das gewürfelte Ereignis befolgen* (...)

b) Der Handelsvorteil

(...) Wird das Handelssymbol gewürfelt, so darf der Spieler, der die Spielfigur Mühle besitzt, seinem Gegner einen Rohstoff abnehmen.

(Quelle: Regelheft zum Basis-Kartenspiel, Seite 7, linke Spalte)

Demnach muss man die Spielfigur "Mühle" besitzen. Was heißt das nun?

"Besitz" ist wie folgt auszulegen:

Der Besitz, das 'Haben' einer Sache, ist eine gefestigte tatsächliche Herrschaft über eine Sache. Der Besitzer kann demnach auf die Sache einwirken. Ob neben der tatsächlichen Sachherrschaft noch ein Herrschaftswille erforderlich ist, darüber streitet man mitunter. Die Frage dürfte aber zu bejahen sein, da ich eine Sachherrschaft nur ausüben kann, wenn ich mir ihrer bewusst bin und sie ausüben will. Je nach Beziehung zur Sache kann man verschiedene Arten des Besitzes unterscheiden. So gibt es im BGB z.B. den unmittelbaren und den mittelbaren Besitz.

Der unmittelbare Besitz wird erworben durch Erlangung der tatsächlichen Gewalt (§ 854 Abs. 1 BGB) - sprich in unserem Fall dadurch, dass ich den Mühlenstein auf eine meiner Städte stelle.

Eine Übergabe der Sache ist nicht erforderlich, wenn sich bisheriger Besitzer und Erwerber über den Besitzübergang einig sind, und der Erwerber die Gewalt über die Sache ausüben kann (§ 854 BGB).

Nachdem beide Spieler die Spielregeln zu Beginn des Spiels stillschweigend akzeptieren, sind sich beide auch über den Besitzübergang des Mühlensteins einig, nämlich dass dieser den Besitzer wechselt, wenn dies die Regeln vorsehen. Unterbleibt dies dann, darf der "Erwerber" dennoch die Gewalt hierüber ausüben, da sich beide Spieler ja über einen etwaigen Besitzübergang einig waren, als sich beide an den Tisch setzten, die Karten auspackten und loslegten.

Der mittelbare Besitz wird erworben durch die Begründung des Besitzmittlungsverhältnisses (§ 868 BGB). Er wird übertragen durch Abtretung des Herausgabeanspruchs, den der mittelbare Besitzer gegenüber dem unmittelbaren Besitzer hat (§ 870 BGB). Demnach habe ich als "Erwerber" gegen den bisherigen Besitzer einen Herausgabeanspruch, dieser macht mich zum mittelbaren Besitzer.

In unserem Fall muss jedoch unbedingt zur Betrachtung noch folgendes herangezogen werden:

Was soll eigentlich durch die Spielfigur 'Mühle' (= Mühlenstein) zum Ausdruck gebracht werden?

Hier hilft wiederum ein Blick in die Spielregel:

Hat ein Spieler in seinem Fürstentum eine Stadt und mehr Handelspunkte als sein Gegner, so verfügt er über die Größte Handelsmacht. Er erhält die Spielfigur "Mühle", die 1 Siegpunkt wert ist. Die Figur muss auf eine eigene Stadt gestellt werden.

(Quelle: Regelheft zum Basis-Kartenspiel, Seite 6, rechte Spalte)

Für das "Haben" der Größten Handelsmacht ist daher der Mühlenstein nicht erforderlich, hierzu braucht's nur eine Stadt und mehr Handelspunkte.

Nach dem genauen Wortlaut, erhält der betreffende Spieler dann den Mühlenstein. Demnach muss er diesen nicht selbst holen und bei sich aufstellen!

Hierzu ist folgendes zu beachten:

Während des Spieles müssen beide Spieler kontrollieren:

(...) 2. Wer über die "Größte Handelsmacht" verfügt (...)

(Quelle: Regelheft zum Basis-Kartenspiel, Seite 6, linke Spalte)

Demnach ist eine ständige Kontrolle vorgeschrieben, unterbleibt diese, so spielt man ohnehin nicht regelkonform!

Zusammenfassend ergibt sich folgendes Bild:

1. Die beiden Spieler müssen stets kontrollieren, wer die größte Handelsmacht hat und wem folglich der Mühlenstein zusteht. Dieser erhält den Stein dann.
2. Diese Kontrolle hat während des gesamten Spieles zu erfolgen, kann daher auch noch nach dem Würfeln vor dem Rohstoffverteilen gemacht werden!
3. Beiden Spielern ist bekannt, dass demjenigen der Mühlenstein zusteht, der die größte Handelsmacht hat - folglich erhält dieser Spieler auch den Rohstoff beim erwürfelten Ereignis "Handelsvorteil".
4. Alles andere wäre auch nur kleinkariert.

Also hätten Sie den Rohstoff bekommen müssen.

* Sollten Sie sich jemals die Frage stellen, ob ein Jura-Studium einem im Leben etwas nützen kann: Dietmar Stadler hat mit diesem Artikel den Beweis erbracht!

103.M.

103.M. Der Ritterstein
(Größte Rittermacht)

103.M.a

Den Spielstein der Ritterfigur bekommt man doch erst mit insgesamt 5 Stärkepunkten, oder?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die Abbildungen auf Seite 3 und 6 der Spielanleitung für das Basisspiel, die die Zahl "5" neben dem Stärkesymbol (schwarzer Handschuh) zeigen, könnten schon zu der Annahme verleiten. Im Text auf Seite 6 heißt es aber:

Hat ein Spieler auf seinen offen liegenden Ritterkarten mehr
Stärkepunkte als sein Gegner, so besitzt er die ´Stärkste Rittermacht`
(...).

Demnach reicht es, wenn man einen Stärkepunkt mehr hat als der Mitspieler; hat dieser keinen, so ist 1 Stärkepunkt ausreichend. Die Zahl "5" ist hier also exemplarisch zu verstehen, da neben jedem schwarzen Handschuh eine Zahl steht.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

In der Basisregel ist hier nur von Ritterkarten die Rede, inzwischen gibt es aber weitere Einheiten und Gebäude mit Stärkepunkten, die bei der Berechnung mitgezählt werden.

103.N.

103.N. Die Ereignisphase

siehe auch: 103.E.

103.N.a

Wie geht man vor, wenn in der Ereignisphase eine Karte entfernt wird, die zugleich in dieser Ereignisphase noch eine Funktion hätte?

Soweit bei einer durch das ? beeinflussten Karte nicht ausdrücklich etwas anderes steht, gilt:

1. **Zuerst werden die Konsequenzen ausgeführt, die das "?" ohne Berücksichtigung der aufgedeckten Ereigniskarte auf ausliegende Gebäude hat.**
2. **Dann wird die Anweisung auf der Ereigniskarte ausgeführt**
3. **Zuletzt werden die Konsequenzen ausgeführt, die das "?" auf ausliegende (blockierende) Aktionskarten hat.**

Bei der **Hexe** und dem **Dogma** ist durch die jeweiligen Regeln ausdrücklich festgelegt, dass zuerst die Anweisungen auf der Ereigniskarte ausgeführt werden und danach **Hexe** bzw. **Dogma** entfernt werden: Da das bislang alle Aktionskarten sind, die in Abhängigkeit zum Wurf des ? stehen, ergibt sich daraus diese Regel.

Beispiel 1: In Ihrem Fürstentum liegen eine **Vogtei** und eine **Woll-handelsflotte** aus. Ihr Mitspieler würfelt das ? und deckt das Ereignis **Glückliche Handelsfahrt** auf. Die Regeln für die **Vogtei** legen keinen Zeitpunkt für den Abriss und den Verlust von Rohstoffen fest, daher gilt die oben genannte Standard-Reihenfolge:

- Zuerst reißen Sie wegen des vom Mitspieler gewürfelten „?“ Ihre **Vogtei** ab und drehen Ihre Gebirge und Weidelandschaften auf einen Bestand von „null Rohstoffen“.
- Dann drehen Sie wegen der **Glücklichen Handelsfahrt** Ihre Weidelandschaft(en) auf einen Bestand von insgesamt drei Rohstoffen „Wolle“.

Beispiel 2: In Ihrem Fürstentum liegt eine **Vogtei** aus; zudem besitzen Sie den Mühlenstein. Die einzigen Rohstoffe, die Sie haben, sind Erz und Wolle.

Ihr Mitspieler würfelt das „?“ und deckt das Ereignis **Bettelmönche** auf. Wieder gilt die Standard-Reihenfolge:

- Zuerst reißen Sie wegen des vom Mitspieler gewürfelten **?** Ihre **Vogtei** ab und drehen Ihre Gebirge und Weidelandschaften auf einen Bestand von „null Rohstoffen“.
- Dann genießen Sie den kleinen Trost, der darin steckt, dass Ihr Mitspieler wenigstens keinen Vorteil aus den **Bettelmönchen** ziehen kann, denn einem nackten Cataner kann auch ein **Bettelmönch** nicht in die Tasche fassen.

Beispiel 3: Sie und Ihr Mitspieler haben jeweils eine **Kirche** gebaut, es ist keine **Kathedrale** im Spiel; auf Ihrer **Kirche** liegt ein **Dogma** Ihres Mitspielers. Ihr Mitspieler würfelt ein **?** und das aufgedeckte Ereignis ist ein **Kirchenfest**. Jetzt gilt folgende Reihenfolge:

- Ihr Mitspieler erhält zwei Rohstoffe für seine **Kirche**; Sie erhalten nichts.
- Das **Dogma** wird von Ihrer **Kirche** entfernt.

Begriffsbestimmung: "Eigenschaft" und "Funktion"

Die **Eigenschaft** einer Karte bezieht sich nur auf die Karte selbst und beeinflusst andere Elemente des Spiels nicht.

Beispiele:

- Baukosten
- Immunitäten ("Immun gegen den **Feuerteufel**" / "Immun gegen **Imelda**")

Eine Karte kann ihre Eigenschaften niemals verlieren.

Die **Funktion** einer Karte ist die Wirkung, die sie auf andere Karten oder auf den Spielverlauf hat.

Beispiele:

- Siegpunkte (beeinflussen das Spielergebnis)
- Voraussetzungen (beeinflussen die Spielbarkeit anderer Karten)
- Handels- und Stärkekpunkte (beeinflussen den Anspruch auf den Handelsvorteil oder die Größte Rittermacht)
- Erhöhung der Handkartenzahl
- Der Schutz, den die **Feuerwache** auf andere Gebäude der Stadt ausübt (aber nicht der Schutz, den sie auf sich selbst ausübt, denn das ist eine "Eigenschaft").

Karten können ihre Funktionen verlieren. Dazu ein paar Beispiele:

- Gebäude können ihre Funktionen verlieren, wenn sie vom Mitspieler mit einer blockierenden Karte wie **Hexe** oder **Dogma** belegt werden oder mit einem eigenen **Pfandleiher** beliehen sind.
- Gebäude können ihre Handelpunkte verlieren, wenn der Mitspieler eine **Raubritterburg** auslegt.
- Einheiten können Stärkekpunkte (evtl. teilweise) verlieren, wenn der Mitspieler **Johanna** oder das **Bordell** ausgelegt.
- **Aktionskarten** können ihre Funktionen (evtl. teilweise) verlieren, wenn der Mitspieler die **Ordensburg** oder den **Stein der Weisen** auslegt.

103.P.b

Ab wann kann man die Funktionen seiner Ausbauten nutzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Unmittelbar nach dem Bauen, sofern das nicht gegen andere Regeln verstößt.

Lange Antwort für Adepten:

Ausbauten (Gebäude, Einheiten, Zauberer und Zauberbücher) sind in den meisten Fällen sofort nach ihrem Auftauchen in Catan voll funktionstüchtig.

Es gibt nur ein paar Ausnahmen:

- **Wagner**: Da die Rohstoffsorte, die verschoben werden soll immer vor dem Würfeln gewählt werden muss, muss man warten bis man das nächste Mal würfelt um ihn zu nutzen.
- Gebäude, die die Handkartenzahl erhöhen: Erst am Ende seines Zuges kann man seine Handkarten auf die nun erlaubte Anzahl erhöhen.
- Die Herren **Richard der Rächer** und **Sven der Handelsritter** können erst eine Runde nach dem Auslegen ihre Umwandlung in **Aktionskarten** vollziehen (wegen der höheren Ansprüche, die aufgrund der beruflichen Doppelbelastung an die Qualifikation der Mitarbeiter gestellt werden, ist eine längere Einarbeitungszeit erforderlich); Stärke- und Geschicklichkeitspunkte gelten wie bei den Rittern ohne "Nebenberuf" auch hier sofort.

Wie oft kann ich die Funktionen meiner Karten pro Zug nutzen?

Das kommt darauf an um welchen Ausbau es sich handelt. Folgende Ausbauten können "unbegrenzt" genutzt werden:

- alle eigenen Handelsflotten, auch in Kombination mit dem **Leuchtturm** oder nach dem Ausspielen von **Christoph dem Handelsherren**
- alle gegnerischen Handelsflotten, wenn ein eigener **Hansebund** vorhanden ist, auch wenn die eigene Handelsflotte entfernt wurde
- die **Geheime Bruderschaft**
- die **Gilde der Handelsherren** bei jedem Tausch des Mitspielers mit der Bank
- die **Residenz des Münzhandelsherren** nachdem sie auf 3 Münzen gedreht wurde
- der **Bischofssitz** bei jeder Aktion und jedem Zauberspruch des Mitspielers sowohl im eigenen als auch gegnerischen Zug
- **Baukran**, **Burg**, **Mission** und **Werft** bei jedem Bau eines damit verbilligten Ausbaus
- **Große Mauer** und **Wachturm** bei jedem gegnerischen **Spion**
- **Münzgießerei**
- alle **Zauberer** zur Durchführung von **Aktionen** und **Zaubersprüchen** und zum Bau von **Magischen Ausbauten**, sofern sie die Zauberkräfte nach dem Würfeln hatten
- **Färberei**, **Kunstschmiede** und **Schnapsbrennerei**
- **Naturalienspeicher** und **Schatzkammer** wenn es Sinn macht*
- **Wirtshaus** und **Zauberküche** zum Zocken
- **Halle des Volkes** und **Rathaus** zum Aussuchen von Karten am Zugende
- der **Triumphbogen** kann auch durch das mehrfache Ausspielen des **Barbarenfeldzuges** in einem Zug um bis zu 3 SP aufgewertet werden
- **Gesandtschaft** bei jeder Karte, die der Mitspieler nachzieht

Folgende Ausbauten können nur einmal pro Zug genutzt werden:

- **Schreibstube**
- **Großer Basar**
- **Residenz des Tuchhandelsherren** nachdem sie auf 3 Tuch gedreht wurde

- **Heilige Stätte**
- **Brauerei**
- **Handelsposten**
- **Gestüt**
- **Zaubermühle**
- Jedes **Zauberbuch** (konkreter: Jedes Exemplar eines Zauberbuchs. Falls Sie also ein Buch zweimal haben, weil Sie Ihrem Mitspieler per **Zauberhand** eins weg genommen haben, dann dürfen Sie jedes Exemplar des doppelten Buches in jedem Zug einmal verwenden.)

Eine Sonderrolle nimmt der **Wagner** ein. Hier muss vor dem eigenen Würfelwurf ein Rohstoff gewählt werden. Dieser darf aber nach dem Würfelwurf beliebig oft zwischen gleichen Landschaften verschoben werden.

Ebenfalls nur vor, während oder direkt nach dem Würfeln können einmal folgende Ausbauten benutzt werden:

- **Zeitrade** vor dem eigenen Würfelwurf
- **Zeitsprung** nach dem Ereigniswurf (auch noch nachdem eine **Ereigniskarte** aufgedeckt wurde)
- **Palast** wenn Sonne gewürfelt wurde
- **Residenz des Papierhandelsherren** wenn sie auf 3 Papier gedreht wurde nach dem eigenen Würfelwurf
- **Vogtei** nach dem eigenen Würfelwurf

Während erstere aber eingesetzt werden können, stehen die durch die beiden zuletzt genannten Ausbauten erhaltenen Rohstoffe dem Spieler immer zu, er muss nur daran denken diese auch zu nehmen. Dies gilt aber auch für eine ganze Reihe anderer Ausbauten, die in der Würfelphase wirken.

Auch die beiden Ritter **Richard der Rächer** und **Sven der Handelsritter** sind ein Sonderfall: Sie dürfen nur einmal aktiviert werden und landen danach auf der Ablage.

* Sinn macht z.B. das Einlagern von Korn von Landschaften, die nicht an ein **Bauernheer** angrenzen, Verbrauch eines Kornes aus dem **Speicher** für einen Ausbau und Transferierung des anderen Kornes auf eine Landschaft neben einem **Bauernheer** (dieses auch mehrmals) und anschließendes Einlagern von Wolle oder Holz in den **Speicher**.

103.Q.

103.Q. Handkarten-Limit

103.Q.a

Wie wirkt es sich auf das Handkartenlimit aus, wenn man während seines Zuges Karten nachziehen darf?

Wenn in einer Spielsituation (z.B. **Bürgerkrieg**) nicht explizit gefordert wird, dass überzählige Karten sofort abgelegt werden müssen, gilt die allgemeine Regel, dass erst am Ende eines Zuges die überzähligen Karten abgegeben werden müssen.

Wer beispielsweise **Schreibstube** und/oder **Kanzler** spielt, muss erst am Ende seines Zuges überzählige Karten abgeben, auch, wenn er als Folge von Aktionen innerhalb seines Zuges weitere Karten auf die Hand bekommt, weil er welche aus seiner Auslage zurück nehmen muss.

103.R.

103.R. Bedingungen

103.R.a

Was passiert mit bereits ausliegenden Gebäuden und Einheiten, wenn die Bedingung für ihren Bau nachträglich nicht mehr erfüllt wird?

"Was passiert wenn ich Karten ausgelegt habe, die andere Karten zur Bedingung haben, wenn die Bedingungskarte entfernt wird?"

Ich meine solche Karten wie zum Beispiel die Gilde der Handelsherren, auf der steht "Bedingung: Handelskontor oder Hafen".

Werden diese Karten dann funktionslos? Zählen deren Siegpunkte nicht mehr?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Diese Karten behalten ihre Wirkung.

Lange Antwort für Adepten:

Die Bedingung muss nur zum Zeitpunkt des Bauens erfüllt sein. Wird die Bedingung zu einem späteren Zeitpunkt – durch welche Umstände auch immer – nicht mehr erfüllt, hat das keine Auswirkung auf Existenz und Funktion einmal errichteter anderer Gebäude.

Sie können als Analogie an die Errichtung der Chinesischen Mauer denken: Die Mauer wurde errichtet, weil das Chinesische Kaiserreich sich damit gegen die Bedrohung durch die Mongolen schützen wollte. Heute ist China kein Kaiserreich mehr, die Mongolen verfolgen ihre Pläne zur Eroberung der Welt nicht mehr ganz so intensiv ... aber die Chinesische Mauer gibt's immer noch.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Die Regel, dass Bedingungen nur beim Ausspielen einer Karte erfüllt sein müssen, aber nicht darüber hinaus, gelten auch, wenn diese Bedingungen negativ formuliert sind.

So dürfen Sie zum Beispiel **Johanna die Kriegerin** nicht bauen, wenn eine Zitadelle in Ihrem Fürstentum liegt.

Haben Sie aber **Johanna** erst einmal gebaut, dürfen Sie danach getrost eine Zitadelle errichten, ohne **Johanna** deswegen entfernen zu müssen.

103.R.b

Darf ich Karten wie den Schwarzen Ritter und den Raubzug spielen, obwohl ich, falls sie scheitern, selbst keinen Ritter oder Rohstoff mehr habe, den mein Mitspieler bekommen könnte?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Es ist nur wichtig, dass Ihr Mitspieler mindestens einen Ritter oder einen Rohstoff hat, den Sie mit Ihrer Karte angreifen.

Es ist vor einem **Raubzug** durchaus üblich, zuerst alle eigenen Rohstoffe zu verbrauchen und dann den **Raubzug** zu spielen.

Und den **Schwarzen Ritter** im Turnierspiel einzusetzen, wenn man selbst den Ritter auf der Hand hat, den man beim Mitspieler verjagen will, ist ebenso sinnvoll und ebenso erlaubt.

Alternativ können Sie auch den **Schwarzen Ritter** mit einem **Spion** kombinieren: Sie treiben einen gegnerischen Ritter zurück auf die Hand Ihres Mitspielers und holen ihn sich dann mit dem sofort folgenden **Spion** – und das alles möglichst ohne Risiko, denn Sie müssen ja selbst in diesem Moment keinen Ritter in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.

105.

105. Die Regeln des Erweiterten Grundspiels

105.A

105.A. Allgemeines über das Erweiterte Grundspiel

105.A.a

Mit welchem Set sollte ich beginnen, wenn ich vom Grundspiel zum Erweiterten Grundspiel übergehen möchte?

Wer sich im Basisspiel sicher fühlt und sich langsam an das Turnierspiel herantasten möchte, sollte sich zunächst im Erweiterten Grundspiel versuchen.

Als erstes Themen-Set bietet sich hier RITTER & HÄNDLER an, das im wesentlichen ähnliche Strategien wie das Basisspiel erlaubt, nicht zu viele Karten mit Bedingungen enthält und ohne Zentralkarten auskommt.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über das Set RITTER & HÄNDLER wissen." -> **105.G.**

105.B.

105.B. Aufbau

105.B.a

Wieso muss man zu Beginn des Spiels zwei separate Ausbaustapel mit den Karten des Themen-Sets bilden?

Die meisten Karten der Ergänzungen sind erst im Laufe des Spieles sinnvoll einzusetzen, nur einige davon sind schon beim Start nutzbar.

Damit man also beim Start bessere Chancen hat, ist es je nach Set sinnvoll, seine Handkarten entweder aus den Basisstapeln oder denen des Themen-Sets auszusuchen. Bei ZAUBERER & DRACHEN zum Beispiel ist es sinnlos, mit den Zauber-Karten des Themen-Sets zu beginnen, da man für alle erst mal eine Zitadelle bauen muss. Dafür wiederum braucht man Rohstoffe, die man am besten in der ersten Phase des Spiels mit Hilfe der "regulären" Karten aus dem Basis-Spiel produziert.

Später lohnt es sich dann, gezielt nach den Karten der Themen-Sets zu suchen bzw. auf gut Glück welche von oben zu ziehen.

Wie ist das Zurücklegen von Handkarten geregelt?

"Wie ist das beim erweiterten Grundspiel genau mit dem Zurücklegen der Handkarten (z.B. durch Austausch o.ä.) – muss man die Karten dabei auch getrennt halten?"

Muss man z.B. die ZAUBERER & DRACHEN-Karten immer unter die zwei Extra-ZAUBERER & DRACHEN-Stapel zurück schieben, und man darf sich dann auch nur dort in dem Stapel eine neue Karte aussuchen bzw. von oben ziehen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Es ist beim Zurücklegen von Karten unerheblich, ob es sich dabei um Basis- oder Themen-Set-Karten handelt. Man muss nur beachten, dass man eine Karte von dem Stapel nachziehen muss oder daraus aussuchen kann, unter den man eine gelegt hat, die man austauschen möchte.

Im Laufe des Spieles vermischen sich so die Basis- und Themen-Set-Karten.

Wie kommen die offen ausliegenden Karten ins Spiel?

"Wenn Karten offen in der Auslage liegen, z.B. der Hafen bei BARBAREN & HANDELSHERREN, muss ich diese dann erst auf die Hand nehmen, um sie zu bauen, oder kann ich diese direkt verbauen?"

"Ich habe mir das Themen-Set POLITIK & INTRIGE gekauft und habe ein kleines Problem dabei. Die 2 Rathäuser und 2 Kirchen, die man offen hinlegt: Wie kann ich die bauen? Darf ich die einfach so nehmen oder muss ich eine bestimmte Bedingung erfüllen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Die offen ausliegenden Karten werden sofort aus der Auslage verbaut, sobald Sie sie bezahlen können und eventuell nötige Bedingungen erfüllt haben.

Lange Antwort für Adepten:

Irgendwie anfassen, also in die Hand nehmen, müssen Sie die Karte schon, wenn Sie am Tisch spielen; nur am Computer genügt einfaches Anklicken.

Sie nehmen sie aber nicht auf die Hand, also nicht zu Ihren Handkarten.

Sobald Sie die nötigen Bedingungen erfüllt haben (bei **Hafen**, **Handelskontor**, **Kirche** und **Rathaus** reicht der Besitz einer Stadt; bei der **Universität** müssen Sie überdies noch ein **Kloster** oder eine **Bibliothek** besitzen), zahlen Sie die Baukosten an die Bank, nehmen die Karte an sich und legen sie sofort in einer Ihrer Städte aus.

Sollten Sie die Karte im Eifer des Gefechts wieder verlieren (Wir meinen hier nicht: "Aus lauter Aufregung fallen lassen", sondern die Konsequenzen von **Feuerteufel** und **Überfall**), legen Sie diese Karte auch wieder offen zum Vorrat zurück.

105.E.

105.E. Das Erweiterte Grundspiel mit BARBAREN & HANDELSHERREN

105.E.a

Ist beim für den Bau einiger Gebäude notwendigen Hafen der normale Hafen oder der Große Hafen gemeint oder beide?

Es zählt nur der normale **Hafen**, der im Basisspiel und – aus genau dem Grunde, dass man ihn als Bedingung braucht – auch noch einmal im neuen BARBAREN & HANDELSHERREN-Set enthalten ist.

105.G.

105.G. Das Erweiterte Grundspiel mit RITTER & HÄNDLER

105.G.a

Wie verändert sich das Spiel, wenn ich das RITTER & HÄNDLER-Set dazu nehme?

Das Set enthält – wie der Name schon sagt – weitere Ritter und den Handel unterstützende Karten, aber auch Angriffskarten die ein abwechslungsreicheres Spiel ermöglichen. Dies sind im einzelnen:

Ritter-Strategie

- **Burg** (2x), Kosten: Erz und Lehm
Die Burg ermöglicht den schnelleren Aufbau der Rittermacht.
Jeder Ritter kostet einen RS weniger.
Siegfried Ohneland (Basissspiel) kann sogar kostenlos ausgelegt werden. Mit beiden Burgen kosten Ritter sogar zwei Rohstoffe weniger.
- Ritter:
Bodo der Friedfertige, Kosten: Korn, Wolle, Erz; 2 Stärke- und 2 Turnierpunkte
Roland der Hammer, Kosten: 2 Korn, 3 Wolle, 2 Erz; 1 Stärke- und 7 Turnierpunkte
Walther der Sänger, Kosten: 2 Korn, 2 Wolle; 0 Stärke- und 6 Turnierpunkte.
Immun gegen den Schwarzen Ritter.
- **Bauernheer**, Kosten: Korn, Erz
Stärkepunkte = Anzahl der Getreide-Rohstoffe auf den benachbarten Getreidefeldern
- **Turnierplatz**, Kosten: Holz, Wolle
Jeder Ritter erhält einen zusätzlichen Turnierpunkt.
- **Überfall** (Ereignis, 2x)
Wer die stärkste Rittermacht hat darf 3 Gebäude des Gegners auswählen von denen dieser eins auf die Hand nehmen muss!
- **Burgfräulein Imelda** (Aktion, 2x)
Ihr Mitspieler muss einen Ritter seiner Wahl ganz aus dem Spiel nehmen!
Die Karte wird auf den gemeinsamen Ablagestapel gelegt und kann mit Palast beim "Erfolgreichen Jahr" zurückgeholt werden.

- **Grenzkonflikt** (Aktion, 2x)
Wenn sie die stärkste Rittermacht haben dürfen Sie eine mindestens zweimal vorhandene Landschaft des Mitspielers gegen eine mindestens zweimal vorhandene eigene Landschaft tauschen. Die Rohstoffe bleiben erhalten.
Für den Einsatz im Turnierspiel oder mit anderen Themen-Sets gelten besondere Regeln bei der Auswahl der Landschaften.

Handels-Strategie

- **Kaperflotte** (2x), Kosten: Holz und Wolle
Beim Auslegen muss Ihr Mitspieler eine Flotte Ihrer Wahl ganz aus dem Spiel nehmen.
Die Karte wird auf den gemeinsamen Ablagestapel gelegt und kann mit **Palast** beim "Erfolgreichen Jahr" zurückgeholt werden.
Beim "Erfolgreichen Jahr" erhalten Sie 1 Gold.
- **Zollstation** (2x), Kosten: Holz und Lehm, 1 Handelspunkt
Beim "Erfolgreichen Jahr" erhalten Sie 2 Gold.
Es empfiehlt sich für eine optimale Goldverwertung die **Goldhandelsflotte** aus dem Basis-Set oder die **Große Handelsflotte** neben einem Goldfeld.
- **Bankhaus**, Kosten: 2 Holz, 2 Erz und 1 Lehm, 1 Siegpunkt
Beim Ereignis "Mühle" dürfen sie sich 2 RS vom Mitspieler aussuchen wenn sie die "Größte Handelsmacht" haben.
- **Große Handelsflotte** (2x), Kosten: 2 Holz und 1 Wolle, 2 Handelspunkte
Sie dürfen die RS von den benachbarten Landschaften 2:1 tauschen.
- **Großer Hafen**, Kosten: Wolle, Korn und Lehm
Verdoppelt die Handelspunkte von **Markt**, **Handelskontoren** und **Händlerzunft** in Ihrem Fürstentum.
- **Gewürzkarawane** (Aktion, 2x)
Wenn sie die "Größte Handelsmacht" haben, dürfen Sie sich 2 RS vom Mitspieler nehmen.
- **Ertragreiches Jahr** (Ereignis) wie im Basis-Spiel.

Ergänzt wird das Set durch folgende Karten:

- **Wachturm** , Kosten: 1 Holz
Wenn Ihr Mitspieler einen Spion einsetzt und Sie 1 oder 2 würfeln, hat der Spion keine Wirkung.
- **Palast** , Kosten: 2 Wolle, 2 Erz und 2 Lehm, 1 Siegpunkt
Beim "Erfolgreichen Jahr" kann anstatt einen bel. RS zu wählen eine Karte vom Ablagestapel zurückgeholt werden.
- **Karawane** und **Raubzug** (wie im Basis-Kartenspiel)

Anmerkungen:

Das Themen-Set entstand durch die Aufspaltung des früheren TURNIER-SETS ZUM KARTENSPIEL in RITTER & HÄNDLER und WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT. Hinzugekommen ist die Karte **Bauernheer**.

Für das Turnierkartenspiel ist noch 2x die Aktionskarte **Inquisition** enthalten.

105.J.

105.J. Das Erweiterte Grundspiel mit ZAUBERER & DRACHEN

105.J.a

Was genau bedeutet die „Ansage, dass ZAUBERER & DRACHEN verwendet wird“?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Das bedeutet lediglich, dass die Zentralkarten Zitadelle ausgelegt werden und von den Spielern, die die entsprechenden Rohstoffe bezahlen können, gebaut werden können.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn man genau nach dem Regelheft geht, dann werden die Zitadellen vor der Bildung des Ereignisstapels und des eigenen "Decks" ausgelegt. Es gibt aber keine Verpflichtung, dann auch Z&D-Karten ins Deck zu nehmen und/oder für die Ereignisse auszuwählen (der **Komet** könnte z.B. gewählt werden, ohne dass Z&D-Karten im Deck sind). Das heißt, man kann auch bluffen oder einfach immer die Zitadellen per se auslegen.

105.J.b

Kann man Zauberkraft in Rohstoffe zurückwandeln?

Mit der **Zauberküche** ist es zwar möglich, wenn man 3 - 6 würfelt, Zauberkraft in Rohstoffe umzuwandeln; in den meisten Spielen hat man aber eher zu wenig Zauberkraft und zu wenig Platz für die **Zauberküche**, von daher führt die **Zauberküche** ein Schattendasein.

106.

106. Das Erweiterte Grundspiel mit mehreren Themen-Sets

106.A.

106.A. Allgemeines über das Erweiterte Grundspiel mit mehreren Themen-Sets

106.A.a

Kann man im Erweiterten Grundspiel mehrere Themen-Sets miteinander kombinieren?

Grundsätzlich haben sich bisher drei verschiedene Arten herausgebildet, wie man mehrere Sets einbinden kann:

- Das kleine Kartenspieltturnier -> Abschnitt **106.B.**
- "Reihenvarianten" -> Abschnitt **106.C.**
- "Bärenvarianten" -> Abschnitt **106.D.**

106.A.a.

Sollen wir die Siegbedingungen auf mehr Punkte festsetzen, wenn wir mehrere Themen-Sets benutzen?

Manche Spieler empfehlen, bei Verwendung mehrerer Sets auch die Siegpunktzahl zu erhöhen; Faustregel: 2 Punkte mehr für jedes zusätzliche Set.

Da mit mehreren Sets zwar mehr Karten mit Siegpunkten zur Verfügung stehen, aber nicht mehr Bauplätze, sollten Sie sich das gut überlegen. Verwenden Sie etwa alle sechs bisher veröffentlichten Themen-Sets, wären 25 Siegpunkte erforderlich – was zwar grundsätzlich möglich ist, aber ein überlanges und zähes Spiel befürchten lässt.

Hier ist der beste Tipp, den die Redaktion Ihnen geben kann: Zunächst ausprobieren und später nach Ihrem persönlichen Geschmack entscheiden!

106.A.b

Auf wie viele Siegpunkte kann ich mit mehreren Themen-Sets maximal spielen?

Hierzu sollten Sie zwei Punkte bedenken:

Wie viele Siegpunkte kann man mit Siedlungen, Städten, Zitadellen und Ausbauten maximal erreichen?

Es gibt 7 Städte und 5 Zitadellen, da es aber maximal 9 Ortschaften geben kann (2 Start siedlungen pro Spieler + 5 noch baubare Siedlungen) können nicht alle davon gebaut werden. Bei einer halbwegs ausgeglichenen Verteilung bekommt ein Spieler 5 und der andere 4 Ortschaften. Baut davon der zweite Spieler alle 4 zu Städten aus, bleiben für den anderen Spieler noch 3 Städte und 2 Zitadellen.

Ein Fürstentum mit 4 Städten hat maximal 16 Stadtausbauplätze für Gebäude mit Siegpunkten, das sind unter Berücksichtigung, dass der **Koloss von Catan** und die **Handelsmesse** je 2 und der **Triumphbogen** max. 3 SP bringen kann, 20 Siegpunkte durch Gebäude, hinzu kämen die 2 möglichen Siegpunkte durch den Handelsvorteil und die Größte Rittermacht.

Also kann der Spieler mit 4 Ortschaften höchstens 30 Siegpunkte bekommen.

Der Spieler mit 5 Ortschaften erhält für seine 3 Städte und 2 Zitadellen 10 Siegpunkte, hat max. 12 Stadtausbauplätze und kann damit 16 Siegpunkte machen. Zusätzlich kommen 2 durch den **Stein der Weisen** hinzu und die möglichen 2 durch Handelsvorteil und Größte Rittermacht. Theoretisch wären also auch für ihn 30 Siegpunkte möglich.

Was ist die höchste Punktzahl, die ein Spieler bei einer bestimmten Verteilung erreichen kann?

Das Basis-Set sowie die 6 Themen-Sets, deren Karten sich beide Spieler im Erweiterten Grundspiel ja teilen müssen, ermöglichen aber nur 35 Siegpunkte durch Gebäude plus die 2 Siegpunkte durch Handelsvorteil und Größte Rittermacht. Werden diese 37 Siegpunkte im günstigsten Fall 19 : 18 verteilt, so kann es als knappstes Ergebnis ein 28 : 27 geben. Ein Spieler, der also 28 Siegpunkte erreicht, kann nicht mehr überholt werden.

Fazit:

Daher sollten Sie, wenn Sie tatsächlich mit allen Themen-Sets spielen, als maximale Siegpunktgrenze 28 Punkte festlegen.

Ist die Verteilung der Ortschaften aber noch ungleichmäßiger, z.B. 6:3 oder gar 7:2, sollte schon bei 23 bzw. 17 Punkten abgebrochen werden, da ein Spieler mit 3 Ortschaften maximal 22 Siegpunkte und mit 2 Ortschaften 16 Siegpunkte erzielen kann. Außerdem ist davon auszugehen, dass ein Spieler mit nur drei Ortschaften sich wegen Platzmangels weder den Handelsvorteil noch die Größte Rittermacht sichern kann.

Das Spiel dann noch fortzusetzen hätte keinen Sinn mehr, da ein Spieler nur noch zur Untätigkeit verurteilt wäre.

106.B.

106.B. Das kleine Kartenspiel-Turnier (offizielle Variante)

106.B.a

Überblick über die Regeln des kleinen Kartenspiel-Turniers

Diese Variante wurde von Oliver Abendroth entwickelt und erhielt durch ihre Veröffentlichung in DIE SIEDLER VON CATAN – DAS BUCH ZUM SPIELEN die Weihe als offizielle Variante.

- Alle Karten, die mehrfach vorkommen, werden zu gleichen Teilen zwischen den Spielern aufgeteilt (jeder hat also 1 **Rathaus**, 2 **Kaperflotten**, 1 **Spion** usw.)
- Karten die es nur einmal gibt oder die übrig bleiben, wenn jeder die gleiche Anzahl bekommen hat (z.B. 1 **Spion**, da es insgesamt 3 **Spione** gibt und jeder Spieler bei der vorherigen Aufteilung bereits 1 **Spion** bekommen hat) kommen in einen neutralen Karten-Pool
- Jetzt gibt es also drei Reihen von Karten: Vor jedem Spieler liegt eine Reihe mit den Karten, die er bei der Aufteilung bekommen hat, in der Mitte eine dritte Reihe mit „neutralen“ Karten. Beim Nachziehen darf jeder Stapel aus „seiner“ Reihe und aus der neutralen Reihe wählen.
- Optional kann man noch vereinbaren, dass jeder Spieler aus „seinen“ Stapeln eine bestimmte Anzahl von Karten auswählt, mit denen er das Spiel bestreiten will, während die anderen weggelegt werden. Die „neutralen“ Stapel bleiben in vollem Umfang liegen.

Vorteil: Regel-Nähe zum Turnierspiel, obwohl nur ein Satz Karten benötigt wird.

Nachteil: Jede Menge Sortierarbeit vor oder nach dem Spiel.

106.C.

106.C. "Reihenvarianten" (inoffizielle Varianten)

106.C.a

Überblick über die Regeln der "Reihenvarianten"

- Hier werden mit jedem zusätzlichen Set zwei weitere Stapel mit Karten gebildet, die sich hinter die bereits liegenden Stapel einreihen.
- Alle Karten, die man gemäß den Regeln für die einzelnen Sets offen hinlegen muss, werden auch hier offen hingelegt.

Vorteil: Die große Regel-Nähe zum eigentlichen Erweiterten Grundspiel

Nachteil: Jede Menge Sortierarbeit vor oder nach dem Spiel

106.D.

106.D. "Bärenvarianten" (inoffizielle Varianten)

106.D.a

Überblick über die Regeln der "Bärenvarianten"

Dabei ignoriert man weitestgehend alles, was es an Regeln über das Vorsortieren von Karten gibt, mischt alle Gebäude, Einheiten und Aktionskarten aus allen verwendeten Sets munter durcheinander, bildet eine Reihe von Nachziehstapeln und spielt munter drauf los.

Eine Variante dieser Art wird unter folgender Web-Adresse ausführlicher vorgestellt: <http://www.siedeln.de/phpBB/topic,43.html>

Vorteil: Karten spielen statt Karten sortieren

Nachteil: Im Vergleich zu allen anderen Varianten ein erhöhter Zufallsfaktor, weil gezieltes Suchen bestimmter Karten sehr aufwändig ist.

107.

107. Die Regeln des Turnierspiels

107.A

107.A. Allgemeines über das Turnierspiel

107.A.a

Wo finde ich Decks für das Turnierspiel?

Eine umfangreiche Sammlung von Decks für das Turnierspiel von Spielern für Spieler findet man im Forum von Siedeln.de unter folgender Web-Adresse:

<http://www.siedeln.de/phpBB/topic,4529,-liste-der-hier-veroeffentlichen-decks.html>

112.

112. Aktionskarten: Angriffs-Aktionen

112.E.

112.E. Dogma

112.E.a

Kann ich ein Dogma auf einen Geheimbund legen, der eine Kirche, Bibliothek oder Universität "spiegelt"?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Das **Dogma** kann nur direkt auf die Gebäude **Palast, Kirche, Bibliothek** oder **Universität** gelegt werden. (Der **Geheimbund** ist so geheim, dass er der Macht der **Kirche** widersteht.)

112.G.

112.G. Feuerteufel

(siehe auch: Abschnitt **123.AH** Feuerwache)

112.G.a

Darf ein verhextes Gebäude mit dem Feuerteufel abgefackelt werden?

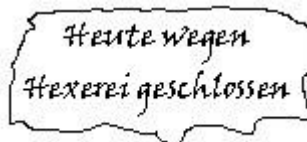
Kurze Antwort für Pragmatiker:

Meistens "Ja", es sei denn natürlich, es handelt sich um ein Gebäude, das immun gegen den Feuerteufel ist.

Lange Antwort für Adepten:

"Verhext" heißt nicht „entfernt"! Es heißt lediglich, dass das Gebäude seine Wirkung verloren hat; es ist aber immer noch da.

Stellen wir uns das so vor, dass an der Tür ein Zettel hängt:



... wodurch sich ein Terrorist aber kaum davon abhalten lassen wird, seine Brandbombe zu werfen. Abhalten lässt er sich nur dann, wenn er von der Unbrennbarkeit des Gebäudes überzeugt ist oder – etwa beim Bischofssitz – durch Sorge um sein Seelenheil vom Feuerlegen Abstand nimmt.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über unbrennbare Gebäude wissen." -> **112.G.e**

"Ich möchte mehr über die Hexe wissen." -> **112.M.**

Schützt eine Feuerwache auch gegen die Konsequenz eines bei einer "6" gescheiterten Feuerteufels?

"Wenn ein Feuerteufel meines Mitspielers bei einer ´6´ gescheitert ist, darf ich dann bei ihm ein Gebäude auch dann zerstören, wenn es durch seine Feuerwache geschützt ist?"

Der Text lautet ja: ´Gegen die Gebäude dieser Stadt darf kein Feuerteufel gespielt werden´. Nun, das habe ich in dem Fall ja auch nicht getan: Es wurde kein Feuerteufel auf dieses Gebäude gespielt."

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Die **Feuerwache** schützt sowohl vor fremden als auch vor eigenen **Feuerteufeln**.

Lange Antwort für Adepten:

Auch im Fall, dass der **Feuerteufel** die Seiten wechselt, wird er „gespielt“.

Die Würfelprobe entscheidet nämlich nicht die Frage „Wird der **Feuerteufel** gespielt oder nicht?“, sondern die Frage: „Von wem wird der **Feuerteufel** gespielt?“.

Wenn die Würfelprobe des aktiven Spielers (also des Spielers, der „dran“ ist und den **Feuerteufel** aus der Hand ausspielt) scheitert, dann kann der passive Spieler (sein Mitspieler also) statt dessen – ohne erneute Würfelprobe – an seiner Stelle den **Feuerteufel** ausspielen, obwohl er grade nicht am Zug ist.

Es entfallen in diesen Fall nur zwei Dinge:

- eine erneute Würfelprobe des passiven Spielers (der den **Feuerteufel** soeben übernommen hat)
- die Möglichkeit des aktiven Spielers, sich mit einem **Bischof** zu verteidigen, weil man einen **Bischof** nur als passiver Spieler (im Zug des Mitspielers) einsetzen kann. Der aktive Spieler ist in dieser Situation aber immer noch am Zug, ungeachtet der Tatsache, dass sein Mitspieler den **Feuerteufel** übernommen hat und jetzt ausspielt.

Alle anderen Regeln gelten unverändert weiter, so auch der Schutz, den eine **Feuerwache** gewährt.

112.G.c

Ich spiele einen Feuerteufel, der durch eine gewürfelte "6" schief geht. Ich habe aber nur Gebäude, die mit einer Feuerwache geschützt sind. Muss ich trotzdem ein Gebäude zurück auf die Hand nehmen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn es keine ungeschützten Gebäude gibt, dann wird auch nix abgefackelt.

112.G.d

Kann ich den Feuerteufel gegen mich selbst spielen, um Fremdgebäude in meiner Stadt abzureißen?

Ja, mit dem **Feuerteufel** können Sie auch Fremdgebäude, die Ihr Mitspieler in Ihrem Fürstentum errichtet hat, entfernen (z.B. das **Bordell**). Wenn in dieser Stadt allerdings eine (Ihre!) **Feuerwache** steht, schützt diese auch Fremdgebäude in Ihrer Stadt.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über Fremdgebäude wissen." -> Kapitel **120**.

112.G.e

Verlieren eine verhexte oder verpfändete Feuerwache, Bischofssitz oder Triumphbogen ihre Immunität gegen den Feuerteufel?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die „Dienstanweisung“ für die **Hexe** lautet: „Auf ein gegnerisches Gebäude gelegt, verliert dieses Gebäude seine Wirkung.“

Die „Dienstanweisung für den **Pfandleiher**: „Solange ein Gebäude beliehen ist (...) verliert es alle Funktionen, Sieg- oder Handelspunkte.“

(Die Begriffe "Wirkung" und "Funktion" sind hier gleich bedeutend; wir benutzen in dieser FAQ dafür nur den Begriff "Funktion".)

Immunität gegenüber dem **Feuerteufel** ist keine Funktion, sondern eine Eigenschaft, die von **Hexe** und **Pfandleiher** nicht aufgehoben wird.

Ein unbrennbares Gebäude bleibt also in jeder Situation unbrennbar.

Im Falle, dass eine **Hexe** oder **Pfandleiher** auf der **Feuerwache** liegt, bedeutet das konkret: Die **Feuerwache** selbst ist weiterhin vor dem **Feuerteufel** geschützt, schützt aber nicht mehr die anderen Gebäude der Stadt.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über die Begriffe 'Eigenschaft' und 'Funktion' wissen."

-> Abschnitt **103.P.**

112.G.f

Darf man abgefackelte Gebäude, deren Wirkung man nur einmal pro Zug nutzen kann und die man vor dem Abfackeln schon benutzt hat, nach Neubau im selben Zug nochmals nutzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

"Einmal pro Zug" heißt halt "Einmal pro Zug", könnte man denken, und die Fragen verneinen.

Aber so ist es hier nicht: Wir stellen uns vor, dass ein Gebäude, dass man als Spieler auf der Hand hat, nur die Idee eines Gebäudes ist, das erst wirklich wird, nachdem man die Baukosten bezahlt und die Karte im Fürstentum ausgelegt hat.

Dann ist zum Beispiel die **Schreibstube**, die man nach dem Abfackeln auf die Hand genommen und kurz darauf erneut gebaut hat, eine andere **Schreibstube** (aus ökonomischen Bedingungen nur durch die selbe Spielkarte vertreten). Diese neue **Schreibstube** fängt dann sozusagen wieder ganz von vorne an und darf daher auch sofort wieder genutzt werden.

Wer mag, kann hier seine humanistische Bildung anwenden und eine Parallele zu Platos Höhlengleichnis (die Geschichte mit den Schatten, den Götterstatuen und den Ideen) sehen. Wer nicht mag, pfeift auf Herrn Plato und freut sich einfach, dass er seine **Schreibstube** gleich noch mal benutzen kann.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, was es mit Platos Höhlengleichnis auf sich hat."

-> Wir kommen gern dem catanischen Bildungsauftrag nach und verweisen Sie auf folgende Web-Adresse: <http://home.teleport.ch/mut/matrix/realhome/platos.html>

Wenn ich eine abgepackelte Karte zurück auf die Hand nehme, kann ich die überschüssige Karte erst ablegen, wenn ich dran bin? Darf ich dann noch eine Karte ablegen und dann eine ziehen?

Hier müssen wir zwei Fälle unterscheiden ... genau genommen sogar drei, weil wir beim zweiten Fall ebenfalls zwei Fälle unterscheiden müssen (aber keine Angst: Ganz so arg kompliziert wird's gar nicht):

- **Entweder Sie sind nicht am Zug und Ihre Kartenhand ist voll**

...

... dann müssen Sie, wenn eins Ihrer Gebäude abgepackelt wird, sofort eine Karte ablegen. Falls das abgepackelte Gebäude Ihre Handkartenzahl erhöht hat, müssen Sie sogar noch weitere Karten ablegen, bis Sie nur noch die aktuell erlaubte Handkartenzahl besitzen.

- **Oder Sie sind selbst am Zug und das Abpackeln geschieht, weil Sie die Würfelprobe beim Einsatz des Feuerteufels verloren haben ...**

... dann gilt einer der folgenden Fälle:

- a) Sie hatten Ihre Handkartenzahl bereits vor Einsatz des **Feuerteufels** durch eine **Schreibstube**, **Inquisition** oder **Kanzler** erhöht: Sie können bis zum Ende Ihres Zuges mit dem eventuell nötigen Ablegen warten.
- b) Sie hatten Ihre Handkartenzahl nicht durch eine der vorgenannten Karten erhöht, das abgepackelte Gebäude erlaubte aber mehr Handkarten: Sie müssen sofort Ihre Handkartenzahl reduzieren, wenn sie überschritten ist.

In beiden Fällen können Sie, wenn Sie wollen, am Ende Ihres Zuges noch eine Karte ablegen und dafür eine neue aussuchen oder nachziehen.

112.I.

112.I. Grenzkonflikt

112.I.a

Wenn ich einen Grenzkonflikt spiele, darf ich dann beide Karten, die doppelt vorhanden sind, austauschen, zum Beispiel zwei Goldflüsse von mir gegen zwei Hügellandschaften meines Mitspielers?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie können eine eigene doppelte Landschaft gegen eine doppelte Landschaft Ihres Mitspielers tauschen, nicht 2 gegen 2. Beide Spieler müssen nach dem Tausch nach wie vor von jeder Landschaftsart mindestens noch eine Karte besitzen.

Bonus-Information, auch wenn Sie nicht danach gefragt haben:

Dies gilt auch für die Karten **Landzauber** und **Land, wandle Dich!**, allerdings können Sie mit letzterer auch eine Landschaft aus dem Landschaftskartenstapel nehmen, die dort nur einmal vorhanden ist, da Ihr Mitspieler von dieser Aktion nicht direkt betroffen ist.

112.J.

112.J. Guido, der große Diplomat

112.J.a

Welche Karte erhalte ich, wenn ich Guido ausspiele?

"Mein Mitspieler hat als letzte Karte einen Kirchenbann auf einen meiner Stapel gelegt. Erhalte ich wenn ich Guido ausspiele diesen Kirchenbann?"

Es kann ja durchaus möglich sein, dass die zuletzt gespielte **Angriffs-Aktionskarte** eine ist, die sich noch auf einer anderen Karte (**Hexe**, **Dogma**) oder einem Stapel (**Kirchenbann**) befindet: Die erhält man dann natürlich nicht.

Andererseits kann es sein, dass nach der letzten gespielten **Aktionskarte** eine Karte von einer Karte oder einem Stapel auf den Ablagestapel wandert: dann erhält man diese zuletzt auf den Ablagestapel gelegte Karte, auch wenn diese schon viel früher eingesetzt worden war.

Also man erhält nicht unbedingt die zuletzt gespielte **Angriffs-Aktionskarte** sondern die zuletzt abgelegte **Angriffs-Aktionskarte**.

Für die Entscheidung ob man **Guido** einsetzt oder nicht, ist es also interessant zu wissen, welche Karte oben liegt, da man sie auf Grund einer Bedingung evtl. nicht nutzen kann.

112.J.b

Darf ich mir, bevor ich Guido einsetze, anschauen welches die oberste Angriffs-Karte des gegnerischen Ablagestapels ist?

Das kommt ganz darauf an wo sie liegt. Da der Ablagestapel gebildet wird, indem immer die zuletzt gespielte Aktionskarte, das zuletzt abgerissene Gebäude, der zuletzt betörte **Ritter** oder die zuletzt gekaperte Flotte oben auf den Ablagestapel gelegt wird, können Sie nur, wenn die zuletzt dort hingelegte Karte eine **Angriffs-Aktionskarte** ist, sehen um welche es sich handelt.

Wenn die oberste Karte des Ablagestapels aber keine **Angriffskarte** ist, sind Sie darauf angewiesen sich zu merken, welche **Angriff-Aktionskarte** zuletzt dort abgelegt wurde. Da die Stapel des Mitspielers im Allgemeinen tabu sind, dürfen Sie den Stapel nicht in die Hand nehmen um nachzusehen, welche Karten sich unter der obersten Karte befinden.

Die Wirkung, die **Guido** auf den gegnerischen Ablagestapel hat, kann er erst ausüben, wenn er ausgespielt wird, keinesfalls bevor er ausgespielt wird.

112.J.c

Was ist, wenn ich mit Guido, dem großen Diplomaten, einen Alchimisten von der Ablage meines Mitspielers bekomme? Darf ich den dann auch sofort spielen?

Nein. Sie können sich nur eine **Angriffs-Aktionskarte** nehmen, der **Alchimist** ist aber keine Angriffs-Aktion. Sollte ein **Alchimist** (oder eine beliebige andere Karte) über der **Angriffskarte** liegen, dann nehmen Sie die **Angriffskarte** darunter.

112.K.

112.K. Händler

112.K.a

Ist es erlaubt, beim Händler dem Mitspieler einen der Rohstoffe zurück zu geben, die man ihm grade abgenommen hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Der Text auf der Karte **Händler** besagt: „Nehmen Sie Ihrem Gegner 2 Rohstoffe Ihrer Wahl ab, und geben Sie ihm dafür 1 beliebigen Ihrer Rohstoffe.“

Diese Anweisungen werden gemäß ihrer Reihenfolge ausgeführt: Zuerst nimmt man also dem Mitspieler 2 Rohstoffe ab, die somit zu eigenen Rohstoffen werden.

Da es außerdem ausdrücklich heißt, dass man einen beliebigen eigenen Rohstoff zurück geben darf, gibt es also keine Einschränkung hinsichtlich der Auswahl unter den eigenen Rohstoffen und man darf sehr wohl auch einen der beiden Rohstoffe wählen, die man soeben erst erhalten hat.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Das ist ein entscheidender Unterschied zur Karte **Handelmonopol**: Dort ist nämlich explizit geregelt, dass man einen anderen Rohstoff zurück geben muss, also keinen von denen, die man soeben erst erhalten hat.

112.M.

112.M. Hexe

112.M.a

Darf ich eine Hexe auf ein Gebäude legen, das mein Mitspieler mit einem Pfandleiher beliehen hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Die lange Antwort ist diesmal auch recht kurz: Es gibt keine Regel, die es untersagt, dass ein Gebäude mit mehreren blockierenden Karten belegt werden kann: Also darf man's machen.

Möchten Sie mehr wissen?

"ich möchte wissen, wann ich die Baukosten für ein verpfändetes Gebäude zurück zahlen darf, auf das mein Mitspieler eine Hexe gelegt hat." -> 113.U.c

112.M.b

Was passiert mit einer Hexe, wenn das Gebäude, auf dem sie liegt, abgefackelt wird?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Die **Hexe** kommt auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Lange Antwort für Adepten:

Harry-Potter-Leser mögen dagegen argumentieren, dass die echten **Hexen** der Hexenverfolgung alle entkommen sind, da sie sich rechtzeitig in etwas anderes verwandelt haben. Also könne eine richtige **Hexe** gar nicht durch Muggels verbrannt werden, sondern müsse ihrem Besitzer zurück gegeben werden. (Und in der Tat haben Harry-Potter-Leser in diesem Zusammenhang bereits so argumentiert.)

Hier bleibt also nur der profane Hinweis, dass Catan nicht Hok... Hug... also eben nur Catan ist, und dass hier im Hinblick auf endotherme Reaktionen von Hexenkörpern andere Regeln gelten.

Was bewirkt ein Kirchenbann auf dem Ablagestapel?

*"Was hat der **Kirchenbann** eigentlich genau für Auswirkungen, wenn er den Ablagestapel blockiert? Darf man dann nur keine Karten mehr von dort spielen oder auch keine mehr hinzufügen?"*

Zum **Kirchenbann** heißt es im Regelheft:

[...] darf er weder eine Karte von diesem Stapel nehmen, noch eine Karte unter diesen Stapel schieben.

(Spielregeln für KÄMPFER & KAUFLEUTE, Seite 15)

Dieser Passus – bezogen auf den auch bannbaren Ablagestapel – könnte in der Tat hinsichtlich des Ausspielens von **Aktionskarten** zu der Interpretation führen, dass man keine **Aktionskarten** mehr spielen darf, da man diese nicht ablegen kann. In der Basis-Regel heißt es aber "Ausgespielte **Aktionskarten** legen Sie offen auf Ihren Ablagestapel". Diese Regel gilt auch für das Erweiterte Grundspiel mit POLITIK & INTRIGE sowie für das Turnierspiel.

Was bedeutet das nun im Falle des **Kirchenbannes** und warum kann es sinnvoll sein, ihn überhaupt auf den Ablagestapel des Mitspielers zu legen?

- Da ausgespielte **Aktionskarten** nicht unter den Ablagestapel geschoben werden, hat der Satz zum **Kirchenbann** keine Bedeutung für das Ausspielen von **Aktionskarten**. Der Spieler, der eine **Aktionskarte** spielt, schiebt sie einfach unter die auf dem Ablagestapel liegende Karte **Kirchenbann**. Er darf auch immer noch Gebäude abreißen und dort ablegen. Auch darf der Spieler, der den **Kirchenbann** gespielt hat, weiterhin Flotten des Mitspielers mit **Kaperflotten** zerstören und **Ritter** mit dem **Burgfräulein** betören, die der passive Spieler dann dort ablegen muss. Auch entfernte **Dogmen**, Fremdgebäude (**Handelsniederlassung** und **Raubritterburg**), **Hexen**, **Kirchenbänne** und **Pfandleiher** sowie umgewandelte **Ritter** (**Richard** und **Sven**) werden nach wie vor dort abgelegt.
- Der Spieler, der den **Kirchenbann** gespielt hat, kann im Erweiterten Grundspiel mit POLITIK & INTRIGE mittels **Diplomat** eine beliebige Karte aus dem gemeinsamen Ablagestapel aussuchen, der andere Spieler hat diese Möglichkeit aber nicht.

- Im Turnierspiel, wo jeder Spieler einen eigenen Ablagestapel hat, kann der Spieler, der den Ablagestapel des Mitspielers gebannt hat, dort entweder die oberste **Angriffs-Aktionskarte** durch **Guido, den Diplomaten** erhalten oder sich mittels **Alte Wissenschaften** eine beliebige Karte aussuchen. Der Spieler, dessen Ablagestapel gebannt ist kann weder seinen **Palast** noch die Karten **Diplomat**, **Sigismund der Seeheld** oder **Wissen der Ahnen** nutzen um eine Karte aus seinem Ablagestapel zu erhalten. Insbesondere gegen **Palast**- und/oder **Rathaus**-Decks kann es also Sinn machen, den Ablagestapel statt eines Ausbaukartenstapels zu bannen, da der **Palast**-Spieler häufig seine Strategie auf die Mehrfachverwendung von **Aktionskarten** abgestellt hat.

112.S.

112.S. Spion

112.S.a

Darf ich den Spion einsetzen, wenn der Mitspieler keine Karten hat, z.B. nach einem Konflikt und einem vorangegangenen Spion?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Da auf der Karte **Spion** steht

Suchen Sie sich aus den Handkarten Ihres Gegners 1 Karte aus
muss Ihr Mitspieler Karten haben, damit Sie den **Spion** einsetzen können.

Das Ausspielen einer **Aktionskarte** ohne Funktion käme spielmechanisch dem Abwerfen einer Karte gleich. Ein Abwerfen von Karten ist aber in den Regeln des Kartenspiels nicht vorgesehen. Das bedeutet, dass man den **Schwarzen Ritter** nur spielen kann, wenn der Mitspieler mindestens einen **Ritter** hat, das **Handelsmonopol** nur spielen kann, wenn er mindestens einen Rohstoff hat, den **Spion** nur spielen kann, wenn er mindestens eine Karte hat – und so weiter und so fort.

112.S.b

Darf man den Spion einsetzen, wenn man weiß, dass der Mitspieler nichts Klaubares auf der Hand hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Ja.

Lange Antwort für Adepten:
Grundsätzlich darf man **Aktionskarten** nur ausspielen, wenn sie ihre Funktion auch ausüben können.

Schaut man sich den Text auf der **Spion**-Karte an, dann drängt sich zunächst die Vermutung auf, dass im hier behandelten Fall der **Spion** keine Funktion habe und somit auch nicht eingesetzt werden könne:

Suchen Sie sich aus den Handkarten Ihres Gegners 1 Einheit oder 1 **Aktionskarte** aus, die Sie auch sofort einsetzen können.

Tatsächlich hat der **Spion** aber zwei Funktionen:

- Einblick in die Handkarten des Mitspielers
- Entfernen einer Einheit oder **Aktionskarte**.

Seine erste Funktion – Einblick in die Handkarten des Mitspielers zu gewähren – kann der **Spion** auch im hier behandelten Fall ausüben, und somit kann er regelkonform gespielt werden.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Mindestens so wichtig wie die Frage, ob man den Spion in dieser Situation einsetzen darf, ist ja die Frage, warum man das tun sollte.

Es ist ja in der Tat durchaus möglich, dass Sie auch ohne Einsatz eines Spions bereits vollständig über die Handkarten Ihres Mitspielers informiert sind: Ein **Konflikt** kann Ihnen soeben Einblick verschafft haben, oder Ihre **Gesandtschaft** berichtet Ihnen schon seit geraumer Zeit, welche Karten Ihr Mitspieler nachzieht.

Welchen Sinn könnte es also haben, den Spion auszuspielen, im dem Bewusstsein, keine Karte ziehen zu können?

Denkbar ist folgendes: Gegen Ende des Spiels vermuten Sie auf Grund von Beobachtungen oder Schlussfolgerungen, dass Ihr Mitspieler keine Einheiten und Aktionskarten mehr nachziehen wird. Sie selbst haben im Augenblick nur Karten auf der Hand, die Ihnen nichts nützen, und setzen Ihre Hoffnung darauf, etwas Nützlicheres nachzuziehen: Daher wollen Sie möglichst viele Handkarten loswerden.

Ein wahrscheinliche Situation? Sicher nicht.

Eine mögliche Situation. Grundsätzlich ja.

Eine verzweifelte Situation? Auf jeden Fall!

112.S.c

Was passiert mit den Karten, die man durch einen Spion vom Mitspieler bekommen hat?

"Was passiert mit den dem Mitspieler durch einen Spion entwendeten Karten, die

*a) nach dem Ausspielen zurück auf die Hand gehen (Einheiten)?
Wessen Hand?*

b) zwar entwendet werden, aber erst mal wieder unter einen Stoß verschwinden sollen. Muss man sie wieder zurückgeben?"

Mit **Spionen** entwendete Karten verbleiben bis zum Ende des Spieles bei dem Spieler, der den **Spion** ausgespielt hat ... es sei denn

natürlich, der Mitspieler holt sie sich mit einem eigenen **Spion** zurück.

Ausgespielte Aktionskarten landen auf dem (eigenen) Ablagestapel.

Einheiten, die nicht sofort gebaut werden können, kann man unter einen (eigenen) Ausbaustapel schieben.

Deshalb ist es in den Turnierspielen, in denen es ja eigene Ablage- und Ausbaustapel gibt, auch vorgesehen, dass man sich die Karten notiert, die gestohlen werden, um sie nach Ende des Spieles an den Mitspieler zurückzugeben.

112.S.d Muss man beim Spion alle Karten vorzeigen oder nur die, die der Spion entwenden kann?

Auf jeden Fall muss der Betroffene alle seine Karten vorzeigen. Die Pflicht zum Vorzeigen gilt auch dann, wenn er keine entwendbare Karte auf der Hand hat.

112.S.e Darf man einen Spion einsetzen, wenn der Mitspieler eine Große Mauer und einen Wachturm hat?

Das ist zwar erlaubt, aber sinnlos

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, warum das sinnlos ist." -> **121.F.a**

112.S.f Wenn ein gegnerischer Spion an meiner Großen Mauer scheitert, darf der Mitspieler sich meine Handkarten zwar anschauen, aber keine stehlen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn eine **Große Mauer** vorhanden ist und 3 bis 6 gewürfelt wird, darf man weder schauen noch klauen. Die Information über die vorhandenen Karten könnte für den Mitspieler ja auch wichtig sein um z.B. zu entscheiden ob er am Ende des Zuges bestimmte Karten auf die Hand nimmt oder welche Rohstoffe für Sie als nächstes wichtig sind.

Dies gilt - bei einer gewürfelten 1 oder 2 - entsprechend für den **Wachturm**.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Es gilt unter Spielern nicht als die feine Art, dem Mitspieler anschließend die Karten zu zeigen und zu sagen: "Du hättest eh keine klauen können, da ich keine entwendbaren Karten auf der Hand hatte."

112.S.g

Darf ein Spion Gebäude stehlen oder nicht?

Kommt drauf an. (Ja, wir können das genauer sagen.)

Es kommt nämlich drauf an, was Sie grade spielen:

- Im Grundspiel* darf der Spieler, der den **Spion** ausspielt, seinem Mitspieler uneingeschränkt jede beliebige Karte wegnehmen.
- Im Erweiterten Grundspiel und im Turnierspiel darf er seinem Mitspieler nur Aktionskarten und Einheiten wegnehmen.

* Das wird vermutlich mit der nächsten Auflage der Basis-Packung an die Regeln des Erweiterten Grundspiels und des Turnierspiels angeglichen. Derzeit (Mai 2004) gelten noch die unterschiedlichen **Spion**-Regeln.

112.S.h

Darf ein Spion Zauberer, Zauberaktionen, Zauberbücher und Drachen stehlen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Spione können **Zauberaktionen** und **Drachen** stehlen.

Spione können weder **Zauberer** noch **Zauberbücher** stehlen.

Lange Antwort für Adepten:

Seit der Kartenspiel-Reform 2003 können **Spione** sowohl **Zauberaktionen** als auch **Drachen** stehlen; dabei ist es unerheblich, ob der Spieler, der den **Spion** spielt, selber eine Zitadelle gebaut hat.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Vor der Reform konnten Spieler, die eine Zitadelle gebaut hatten, mit **Spionen** alles (außer Gebäuden) stehlen, Spieler ohne Zitadelle nur **Drachen**.

In ganz alten Regelheften konnten **Drachen** auch nur von Spielern mit Zitadelle gestohlen werden.

112.S.i

Wenn ich mit dem Spion eine Karte meines Mitspielers nehme, darf ich sie dann ohne die Baukosten zu zahlen auslegen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Jedes neue Bauvorhaben auf Catan müssen Sie durch Zahlung der entsprechenden Rohstoffe finanzieren – wobei Sie natürlich die verschiedenen Möglichkeiten, Rohstoffe einzusparen, nutzen können.

Dabei ist es egal, wie Sie an die Karten gekommen sind. Mit dem Spion übernehmen Sie sozusagen "ungelegte Eier", für die auch Ihr Mitspieler noch nichts bezahlt hat.

113.

113. Aktionskarten: Neutrale Aktionen

113.B.

113.B. Alchimist

113.B.a

Darf ich das Ergebnis des Ereigniswürfels abwarten, bevor ich mich entscheide, ob ich den Alchimisten einsetzen will?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

So verlockend die Idee klingt: Sie wird durch die Regeln nicht gestattet.

Werfen wir einen Blick auf die Seite 6 des Regelheftes zum Basiskartenspiel und schauen uns an, was dort über die Reihenfolge des Spielablaufs steht:

(...) Wer dran ist, wirft gleichzeitig den Ereignis- und den Ertragswürfel.

Danach führt er in der vorgegebenen Reihenfolge folgende Aktionen aus:

1. Das gewürfelte Ereignis muss befolgt werden (...)

Es werden also beide Würfel geworfen, bevor das Ereignis ausgeführt wird. Daraus folgt zwingend, dass das Ergebnis der Ertragswürfels beiden Spielern bekannt sein muss: Würfel, die man geworfen hat, liegen immer offen sichtbar auf dem Tisch (das ist der Normalfall beim Würfeln; jede Ausnahme müsste ausdrücklich in den Regeln stehen).

Was bewirkt nun der **Alchimist** genau?

Das finden wir auf Seite 12 bei den Erklärungen der einzelnen Karten:

- Der Ertragswürfel wird nicht gewürfelt, der Spieler sucht sich eine Zahl aus und legt diese Würfelzahl nach oben hin. Das Ergebnis gilt für beide Spieler.
- Der Ereigniswürfel wird normal gewürfelt

Dort steht nichts über eine Veränderung der Reihenfolge bei den Handlungen zu Spielbeginn. Also gilt weiterhin die Reihenfolge: Erst beide Würfelergebnisse bestimmen, danach das Ereignis befolgen.

113.B.b

Kann man den Alchimisten in Kombination mit dem Feuerteufel, der Großen Mauer oder dem Schwarzen Ritter spielen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die relevante Regelpassage steht direkt auf der Karte und lautet:

Sie bestimmen selbst das Ergebnis des Ertragswürfels.

Ein Ertragswürfel ist ein Würfel, der Erträge beschert. Wird statt dessen eine sogenannte „Würfelprobe“ abgelegt (wie z.B. beim **Feuerteufel**), dann kann es zwar sein, dass man dazu materiell den selben Würfel benutzt, aber der ist in diesem Fall kein „Ertragswürfel“ (denn andernfalls würden bei jedem Ausspielen eines **Feuerteufels** wieder beide Spieler Erträge kassieren), sondern ein „Würfelprobenwürfel“ und als solcher durch den **Alchimisten** nicht zu beeinflussen.

113.E.

113.E. Barbarenfeldzug

113.E.a

Warum steht beim Wort "(Handels-)Flotte" das "Handels-" in Klammern?

"Auf der Karte Barbarenfeldzug steht als Bedingung: ´1 (Handels-) Flotte und 2 Ritter´.

Darf ich aus der Tatsache, dass das ´Handels-´ in Klammern steht, schließen, dass jede Art Flotte gilt, also auch Kaperflotte, Schatzflotte und Flaggschiff? Wenn ja, frage ich mich: Wozu der Zusatz in der Klammer; wenn nein: Wozu die Klammer?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sie können für den **Barbarenfeldzug** jede Art von Flotte verwenden.

Lange Antwort für Adepten:

Leider haben wir auch keine rechte Ahnung, was der Zusatz „(Handels-)“ bedeuten soll. Es scheint sich allerdings die Hypothese durchzusetzen, dass er sich – zwischen den Zeilen gut versteckt – aus einer früheren, anders lautenden Regelversion in die aktuelle Fassung hinübergerettet hat und dabei zwar seine Existenzberechtigung, nicht aber seine Existenz verloren hat.

113.F.

113.F. Bessere Welt

113.F.a

Warum zählt die Bessere Welt als neutrale Aktion, obwohl sie dem Mitspieler schadet?

Karten, die sich mit Ereignissen beschäftigen, gelten im catanischen Regelwerk als "neutral". Sonst müsste auch der **Hüter des Schicksals** oder das **Zeitrad** als Angriff gewertet werden. Indirekt kann man mit diesen Karten natürlich auch dem Mitspieler schaden, wenn man ihm beispielsweise drei **Ertragreiche Jahre** weghütet.

Als "Angriffe" gelten Aktionen, mit denen etwas entfernt, geraubt, zerstört oder unbrauchbar gemacht wird, das eindeutig dem Mitspieler gehört. **Ereigniskarten** – auch wenn im Turnierspiel vier davon von jedem Mitspieler beigesteuert werden – gehören keinem Spieler eindeutig. Man könnte im Verlauf des Spiels durchaus gezwungen sein, ein "eigenes" Ereignis zu entfernen, weil der Mitspieler davon mehr profitiert als man selbst.

113.F.b

Wird durch die Aktionskarte "Bessere Welt" das Ereignis dauerhaft entfernt oder ist es beim nächsten Jahreswechsel wieder mit dabei?

Die ausgewählte Ereigniskarte ist bis zum Spielende aus dem Spiel. Dafür gibt es den in den Regelheften (z.B. KÄMPFER & KAUFLEUTE, S. 4) abgebildeten Ablagestapel für Ereignisse.

113.M

113.M. Handelsherr Christoph

113.M.a

**Wie ist das mit dem Tauschen über den Handelsherrn Christoph?
Darf ich das nur einmal machen oder während meines Zuges so
oft, bis ich von der Sorte keine Rohstoffe mehr habe?**

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Letzteres.

Lange Antwort für Adepten:

Die relevante Regelpassage steht direkt auf der Karte und lautet:

Sie dürfen in dieser Runde ...

Damit ist die Erlaubnis zum Tausch nicht für eine bestimmte Anzahl von Tauschvorgängen gegeben, sondern so lange, bis ein bestimmtes Ereignis eintritt: Das Ende der Runde nämlich. Da jeder Spieler in jeder Runde nur einmal als aktiver Spieler am Zug ist, hätte dort auch stehen können:

„Sie dürfen bis zum Ende des Spielzuges, in dem Sie diese Karte aus-spielen ...“.

Das hätte genau das selbe bedeutet.

113.M.b

**Darf ich, wenn ich eine Große Handelsflotte habe und mit dem
Handelsherrn Christoph einen Rohstoff zum Tauschen wählen
kann, auch Rohstoffe von Landschaften tauschen, die nicht an die
Große Handelsflotte angrenzen?**

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja ...

Lange Antwort für Adepten:

... und zwar, weil das Regelheft zu **Christoph** besagt, man könne mit einer **Großen Handelsflotte** die Rohstoffsorte der rechten oder linken Landschaft 1:1 tauschen.

Der Tausch erfolgt also eigentlich nicht über die **Große Handelsflotte** sondern über **Christoph**, der bei der Bank als guter Handelspartner bekannt ist und dem deshalb verbesserte Konditionen eingeräumt werden.

113.U.

113.U. Pfandleiher

113.U.a

Kann ich ein Gebäude im selben Zug verpfänden und wieder auslösen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Es ist durchaus möglich, beides in einem Zug zu machen, den Pfandleiher also quasi als eine Art Karawane zu nutzen. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn man das verpfändete Gebäude verbilligt bauen kann.

Doch damit nicht genug, wie Sie im nächsten Artikel sehen werden!

113.U.b

Kann man mit dem Pfandleiher einen Rohstoffgewinn machen, wenn man einen Baukran und eine Mission hat?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Die Anzahl der Rohstoffe, die man bei der Verpfändung eines Gebäudes erhält, ist unabhängig davon, wie viele Rohstoffe man tatsächlich für den Bau bezahlt hat.

Einen Gewinn von einem Rohstoff kann man machen wenn man eine mittels **Baukran** und **Mission** verbilligt errichtete **Kathedrale** oder **Kirche** verpfändet. Bei anderen Gebäuden kann man nach Reform des **Baukrans** maximal die Anzahl der eingesetzten Rohstoffe bei einer Verpfändung erhalten. Da man dabei aber nicht genau die Rohstoffe zurücknehmen muss, die man dafür bezahlt hat, kann man in diesem Fall den **Pfandleiher** als eine Art **Karawane** ansehen.

113.U.c

Wann darf man die Baukosten für ein gleichzeitig beliehenes und verhextes Gebäude zurück zahlen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Jederzeit im eigenen Zug.

Lange Antwort für Adepten:
Die Baukosten eines Gebäudes gehören zu seinen Eigenschaften,
nicht zu seinen Funktionen.

Somit kann ein Spieler ein verhextes Gebäude aus den Klauen des **Pfandleihers** befreien, indem er die Baukosten zahlt. Ob das Sinn macht ist eine andere Frage.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über die Begriffe 'Eigenschaft' und 'Funktion' wissen." -> **103.P.**

113.W.

113.W. Wissen der Ahnen

113.W.a

Warum kann ich im Online-Spiel mit dem Wissen der Ahnen keine Kaperflotte zurück holen?

"Beim Online-Spiel hatte mein Mitspieler meine Schatzflotte mit einer Kaperflotte auf meinen Ablagestapel geschickt. Als ich dann Wissen der Ahnen gespielt habe, konnte ich meine Schatzflotte im Stapel zwar sehen, aber nicht auf die Hand nehmen. Warum?"

Mit dem Wissen der Ahnen kann ich doch eine Karte aus dem Ablagestapel wieder auf meine Hand holen, und die Schatzflotte war im Ablagestapel."

Ob online oder offline: Mit dem **Wissen der Ahnen** können Sie nur **Aktionskarten** zurückholen.

114.

114. Aktionskarten: Schutz-Aktionen

114.F.

114.F. Sigismund der Seeheld

114.F.a

Darf ich Sigismund ausspielen, wenn gar keine Flotte im Ablagestapel ist?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie dürfen Aktionskarten nur spielen, wenn Sie die Aktion auch ausführen können; **Sigismund** also nur dann wenn es Handelsflotten im Ablagestapel gibt oder eine Handelsflotte durch einen **Bürgerkrieg** oder eine **Kaperflotte** bedroht ist und nicht anderweitig (**Kathedrale**, **Kirche**, **Flaggschiff**) geschützt ist.

114.F.b

Kann ich mit Sigismund auch nachträglich eine gekaperte Flotte zurückholen, wenn beide Spieler zusammen noch keine 7 Siegpunkte haben?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Eigentlich sind nur Schutzkarten spielbar, bevor beide Spieler zusammen 7 Siegpunkte haben. Schutzkarten sind aber nur unmittelbar als Folge eines Ereignisses (**Sigismund**, **Medicus**) oder einer Aktion (**Bischof**, **Kräuterhexe**, **Sigismund**) spielbar. Für **Sigismund** und den **Kundschafter** gilt aber, dass sie auch als separate Aktion vor Erreichen des siebten Siegpunkts eingesetzt werden dürfen.

114.F.c

Sigismund der Seeheld im Erweiterten Grundspiel

"Auf der Karte steht: '...Oder: Holen Sie eine Handelsflotte aus Ihrer Ablage'. Gilt das auch für das Erweiterte Grundspiel, so dass man eine Flotte aus dem gemeinsamen Ablagestapel holen kann?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Sie können im Erweiterten Grundspiel mit BARBAREN & HANDELSHERREN abgerissene Flotten aus dem gemeinsamen Ablagestapel holen.

Bei Kombination von BARBAREN & HANDELSHERREN mit RITTER & HÄNDLER und/oder WISSENSCHAFT UND FORTSCHRITT auch gekaperte Flotten.

115.

115. Einheiten: Drachen

115.A.

115.A. Allgemeines über Drachen

115.A.a

Darf man Drachen nur in Zitadellen bauen?

"Was ist, wenn Metropole und Zitadelle nebeneinander liegen? Darf man dann Drachen auch auf Metropolenbauplätzen bauen, z. B. auf den beiden Bauplätzen, die sich dann überschneiden (zu Metropole und Zitadelle gehören), also quasi anstelle eines Zauberers?"

In der reformierten Regel von 2003 – und die müssen wir zu Rate ziehen - steht bei POLITIK & INTRIGE unter "Die Metropole":

Die Metropole schafft unterhalb und oberhalb der 4 Landschaften, die an die Metropole grenzen, je einen Metropolenbauplatz. Auf jedem Metropolenbauplatz darf eine Einheit ausgelegt werden. Diese Einheiten gehören zur Metropole und nicht zu einer angrenzenden Stadt, Siedlung oder Zitadelle.

Der **Drache** ist eine magische Einheit und muss auf einem Ausbauplatz einer Zitadelle errichtet werden. Auf einem Metropolenbauplatz hat ein **Drache** nichts zu suchen.

116.

116. Einheiten: Flotten

116.A.

116.B. Gemeine (Rohstoff-spezifische) Handelsflotten

116.A.a

Kann eine Handelsflotte mehrere Tausch-Vorgänge pro Zug machen?

"Darf jede Handelsflotte in einem Zug nur einmal zwei Rohstoffe gegen einen anderen tauschen, oder darf ich die Flotte mehrfach einsetzen um z. B. vier oder sechs Rohstoffe zu tauschen?"

Jeder Tauschvorgang mit Handelsflotten findet im Verhältnis 2:1 statt. Da nirgendwo steht, dass Sie nur einmal pro Zug tauschen dürfen, dürfen Sie also tauschen, solange Ihre Rohstoffe reichen.

116.C.

116.C. Die große Handelsflotte

116.C.a

Mit wem darf ich über die Große Handelsflotte Rohstoffe tauschen?

"Der Text auf der Karte Große Handelsflotte besagt: Sie dürfen die Rohstoffe der 2 benachbarten Landschaften 2:1 tauschen. Leider steht da nicht ob mit der Bank (so wie bei einer kleinen Handelsflotte) oder nur untereinander (also von rechts nach links und umgekehrt)."

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Mit der Bank.

Lange Antwort für Adepten:

Im Hinblick auf den Tauschkurs funktioniert die **Große Handelsflotte** genau so wie eine normale Handelsflotte, mit deren Hilfe Sie ja auch zu einem günstigeren Kurs mit der "Bank" tauschen können.

Der Unterschied liegt lediglich darin, dass eine normale Handelsflotte auf eine bestimmte Rohstoffart spezialisiert ist, die **Große Handelsflotte** hingegen auf eine bestimmte Rohstoffposition.

116.C.b

Darf ich die Rohstoffe zum Tausch mit der Großen Handelsflotte von zwei Landschaften nehmen?

"Darf ich, wenn ich eine Große Handelsflotte zwischen zwei gleichen Landschaften liegen habe und diese je einen Rohstoff enthalten, diese mit der Großen Handelsflotte 2:1 tauschen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Bei der **Großen Handelsflotte** müssen die abzugebenden Rohstoffe beide von einer Landschaft stammen.

116.C.c

Kann eine Große Handelsflotte mit einem Leuchtturm kombiniert werden?

"Welche Rohstoffe kann man im Verhältnis 1:1 tauschen, wenn die Große Handelflotte an einem Leuchtturm liegt?"

Die **Große Handelsflotte** kann wie jede andere Handelsflotte an den **Leuchtturm** gelegt werden.

Dann kann man die Rohstoffe von den beiden benachbarten Landschaften 1:1 tauschen.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Das ermöglicht Ihnen einen taktischen Zug, der als "Ping-Pong-Zug" bekannt ist. Mehr darüber erfahren Sie im Artikel **102.B.Ping-Pong-Zug**.

116.D.

116.D. Flaggschiff

116.D.a

Welche Flotten schützt das Flaggschiff vor der Kaperflotte und dem Bürgerkrieg?

Das **Flaggschiff** schützt alle Handelsflotten, die sich in der selben Stadt befinden wie das **Flaggschiff**, vor **Bürgerkrieg** und **Kaperflotten**. Dabei ist es egal, ob sich das **Flaggschiff** und/oder die Handelsflotten direkt in der Stadt oder auf Metropolenausbauplätzen befinden.

Das **Flaggschiff** schützt weder **Kaperflotten** noch **Schatzflotten** vor **Kaperflotten**. Gegen **Bürgerkriege** sind nach der Reform 2003 sowohl **Kaperflotten** als auch die **Schatzflotte** immun.

Handelsflotten, die sich in anderen Städten, Siedlungen oder Zitadellen befinden, schützt das **Flaggschiff** nicht.

116.D.b

Erhält das Flaggschiff durch eine Schmiede einen zusätzlichen Stärkepunkt?

Nein.

116.E.

116.E. Kaperflotte

116.E.a

Kann ich nur beim Bauen einer Kaperflotte dem Mitspieler eine Flotte wegnehmen, oder auch später noch?

Nur beim Bauen kann eine gegnerische Flotte zerstört (also auf den Ablagestapel, die Sargasso-See der Catanischen Seefahrt, befördert) werden.

Das kann übrigens durchaus eine gegnerische **Kaperflotte** sein.

116.E.b

Bekommt man beim "Erfolgreichen Jahr" das Gold für die Kaperflotte zusätzlich zu dem beliebigen Rohstoff, oder bekommt man nur noch das Gold?

Nun, manchem Flotteneigner, dessen Handelsarmada durch die **Kaperflotten** reduziert wurde wäre das natürlich sehr recht wenn ein Spieler für seine **Kaperflotte** jetzt nur noch ein Gold statt des beliebigen Rohstoffes erhalten würde. Dem ist aber nicht so. Das Gold erhält man zusätzlich zu dem beliebigen Rohstoff. Und es ist – für den Handelsschipper noch schlimmer – sogar so, dass man für jede **Kaperflotte** ein Gold erhält, also bei vier **Kaperflotten** maximal vier Gold – sofern man es auf seinen Goldlandschaften unterbringen kann.

Bonus-Information, obwohl Sie nicht danach gefragt hatten:

Maximal kann man durch das Erfolgreiche Jahr 9 Rohstoffe bekommen:

- 6 Gold durch bis zu 4 **Kaperflotten** und 2 **Zollstationen** (theoretisch wären es sogar 8, aber da niemand 3 Goldlandschaften haben kann lassen sich maximal 6 unterbringen)
- 2 beliebige Rohstoffe, wenn man eine **Schatzflotte** hat
- 1, den man per se erhält.

117.

117. Einheiten: Ritter

(zur Begriffsbestimmung -> Abschnitt **102.B.**: Ritter)

117.A.

117.A. Allgemeines über Ritter

117.A.a

Wie berechnet man die gleichzeitige Wirkung von Zaubertrank und Bordell auf einen Ritter?

"Nehmen wir an, ich habe Otto den Berserker mit 3 Stärkepunkten und setze den Zaubertrank ein, dadurch bekommt er 6 Stärkepunkte. Nun baut mein Mitspieler ein Bordell, danach müsste Otto 5 Stärkepunkte haben. Dann lässt die Wirkung des Zaubertranks nach. Hat Otto dann 2 Stärkepunkte oder 2,5 Stärkepunkte (die Hälfte von 5)?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
2 Stärkepunkte

Lange Antwort für Adepten:

Was geht Ihnen denn da im Kopf herum? Punktrechnung geht vor Strichrechnung, Kommutativgesetz, Assoziativgesetz? Das volle Programm?

Zum Glück ist das Leben auf Catan ein bisschen einfacher und wir halten uns nur an zwei Ritterstärkebestimmungsregeln:

1. Faktoren, die die Stärke von Rittern beeinflussen, werden in chronologischer Reihenfolge ihres Wirksam-Werdens berechnet.

Das ist gar nicht so kompliziert, wie es sich anhört.

Beispiel 1.1.: Erst baue ich **Otto** (3 Stärkepunkte), dann bringe ich den **Zaubertrank** zum Einsatz ($3 \times 2 = 6$ Punkte), dann baut mir mein Mitspieler ein **Bordell** vor die Nase ($6 - 1 = 5$ Punkte).

Beispiel 1.2.: Erst baue ich **Otto** (3 Stärkepunkte), dann baut mir mein Mitspieler ein **Bordell** vor die Nase ($3 - 1 = 2$ Punkte), dann bringe ich den **Zaubertrank** zum Einsatz ($2 \times 2 = 4$ Punkte),

War doch ganz leicht! Gleich weiter zur 2.
Ritterstärkebestimmungsregel:

2. Jedes Mal, wenn der Zaubertrank seine Wirkung verliert, wird die Stärke neu berechnet.

Gut, nicht wahr? Wir rechnen einfach neu. So, als ob es niemals einen **Zaubertrank** gegeben hätte. Und warum? Weil der **Zaubertrank** seine Wirkung verloren hat!

Er hat nicht etwa eine neue Wirkung entfaltet, die da heißen könnte: „Alle Ihre Ritter haben jetzt nur noch die Hälfte ihrer Stärkepunkte aus der vorigen Runde.“ Also brauchen Sie das Ergebnis Ihrer letzten Rechnung auch nicht durch 2 zu teilen (wodurch Sie auf Dezimalzahlen als Ergebnisse kommen könnten).

Sondern der **Zaubertrank** ist einfach weg und wird bei der Berechnung nicht mehr beachtet.

Also heißt unser Beispiel 2.: Erst baue ich **Otto** (3 Stärkepunkte), dann baut mir mein Mitspieler ein **Bordell** vor die Nase ($3 - 1 = 2$ Punkte).

Ach, wenn doch alles im Leben so einfach wäre!

Möchten Sie mehr wissen?

Weitere Bordellgeschichten finden Sie im Abschnitt **120.C**.

117.C:

117.C. Ritter mit "Nebenberufen"

(Richard der Rächer, Sven der Handelsritter)

117.C.a

Kann ich Richard und Sven sofort aktivieren, wenn ich sie durch Bestechung übernommen habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Richard und **Sven** können erst eine Runde, nachdem sie ausgelegt wurden, aktiviert werden; nennen wir diesen Zeitraum, der zunächst verstreichen muss, mal ihre „Aufgebotsfrist“.

Die Frage ist also, ob die Übernahme durch **Bestechung** ein neues Auslegen – und somit der Beginn einer neuen Aufgebotsfrist – darstellt. Das wird durch den Text auf der Karte **Bestechung** bestätigt:

(...) Sie dürfen 1 beliebigen gegnerischen Ritter in Ihrem Fürstentum auslegen.

Somit ist die Übernahme durch **Bestechung** ein neues Auslegen und löst eine neue Aufgebotsfrist aus: Erst in der auf die **Bestechung** folgenden Runde dürfen **Richard** und **Sven** aktiviert werden.

117.C.b

Kommen Sven und Richard als Ritter oder als Aktionskarten auf den Ablagestapel, nachdem sie aktiviert wurden?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Als Ritter.

Lange Antwort für Adepten:

Ritter mit "Nebenberufen" kommen als Ritter auf die Ablage. Auch wenn sie vorübergehend zu **Aktionskarten** wurden, behalten sie dennoch ihren guten Namen und verlassen das Fürstentum in allen Ehren ihres Standes. Werden sie wieder aus der Ablage geholt, können sie erneut im Fürstentum ausgelegt werden und ihrem alten oder neuen Herrn ihre besonderen Dienste anbieten.

117.C.c

Kann man gegen aktivierte Ritter mit "Nebenberufen" auch die Schutz-Aktionen anwenden, die gegen die entsprechende Angriffs-Aktion wirkt?

Ja.

Wenn zum Beispiel **Richard** als **Schwarzer Ritter** durch die Lande zieht, können die eigenen **Ritter**, **Drachen** und **Kanonen** durch die **Kräuterhexe** geschützt werden.

117.D.

117.D. Baroc der Söldner

117.D.a

Bekomme ich beim Ereignis Räuberüberfall in den ersten beiden Runden Erz, wenn ich Baroc den Söldner ausliegen habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Das Räuberereignis wird zwar dann noch nicht ausgeführt, auch wenn ein Spieler mehr als 7 Rohstoffe hat, dennoch erhält **Baroc** sein Erz.

117.E.

117.E. Johanna die Kriegerin

117.E.a

Muss ich eine ausliegende Johanna entfernen, wenn ich eine Zitadelle baue?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Auch negativ formulierte Baubedingungen müssen nur beim Bau erfüllt sein: Sie dürfen **Johanna** zwar nur bauen, wenn Sie eine **Kirche**, aber keine Zitadelle haben; wenn Sie aber zuerst **Johanna** und danach eine Zitadelle bauen, verschwindet **Johanna** nicht.

Sie hat auch keinen Einfluss auf dann ausgelegte eigene **Drachen** oder eigene **Kanonen**, sondern nur auf die des Mitspielers.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, was grundsätzlich mit ausgelegten Karten passiert, wenn deren ursprüngliche Bedingung nicht mehr erfüllt ist." -> 103.R.

117.F.

117.F. Lothar der Säufer

117.F.a

Wird die Turnierstärke von "Lothar der Säufer" auch beim Würfelwurf des Mitspielers neu definiert?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Beim Auslegen hat die Stärke von **Lothar** nur dann eine Bedeutung, wenn man im selben Zug den **Großen Turnierplatz** bauen will. Dazu muss man die meisten Turnierpunkte beim Bau haben, und da kann **Lothar** entscheidend sein.

118.

118. Einheiten: Sonstige

118.B.

118.B. Bauernheer

118.B.a

Wie bekommt man ein Bauernheer vom Mitspieler wieder weg?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Gar nicht ...

Lange Antwort für Adepten:

... aber wirkungslos machen kann man's mit etwas Glück und Vorbereitung.

Der **Schwarze Ritter** greift es nicht an, **Imelda** verführt es nicht, im **Bürgerkrieg** opfert es nicht sein Leben und bestechen lässt es sich auch nicht – und doch hat es eine Schwäche, die **Ritter** nicht haben: Es bezieht seine Stärke aus seiner konkreten Lage neben Getreidefeldern.

Wenn Ihr Mitspieler also ein **Bauernheer** aufgestellt hat, aber Sie grade die Größte Rittermacht besitzen, können Sie dem **Bauernheer** mittels eines **Grenzkonfliktes** ein Getreidefeld entziehen. Wenn Sie zaubern, können Sie das selbe ohne eigene Rittermacht mit dem Zauberbuch **Landzauber** erreichen. Zusätzlich können Sie all die Möglichkeiten nutzen, die man so hat, um seinem Mitspieler Rohstoffe zu entziehen.

Ein **Bauernheer** ist zwar stur und unbeweglich, aber keineswegs unverwundbar.

118.C.

118.C. Flavo der Gaukler

118.C.a

Flavo der Gaukler: Ist Flavo eine einmalige Einheit wie ein Ritter?

*"Im Regelheft zur BARBAREN & HANDELSHERREN steht auf Seite 4:
'Einheiten mit Eigennamen wie Ritter und Drachen sowie Zauberer
sind einmalig.'*

*Flavo der Gaukler ist eine Einheit, aber kein Ritter, kein Drache und
kein Zauberer. Ist er jetzt einmalig, oder nicht?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Auch **Flavo** ist einmalig.

Lange Antwort für Adepten:
Einheiten und **Zauberer**, die einen Eigennamen tragen, sind immer
einmalig.

Ein kleiner Exkurs:

Warum schreiben wir eigentlich immer „Einheiten und
Zauberer“? Sind **Zauberer** etwa keine Einheiten?
In der Tat sind **Zauberer** – was die „regelmäßige“
Karteneinteilung betrifft – als **Landschaftsausbauten** zu
betrachten. Was ein richtiger **Zauberer** davon halten würde,
wollen wir uns lieber nicht ausmalen; nehmen wir einfach mal
hin, dass **Zauberer** wegen ihrer Funktion, die Landschaft, an
der sie liegen, vor jeglichem abruptem Ortswechsel zu
schützen, im Hinblick auf die Spielregel **Land-**
schaftsausbauten sind, auch wenn sie eher aussehen wie
Einheiten.

Zurück zur eigentlichen Frage:

Im Text ist das "wie" im Sinne von "zum Beispiel" zu verstehen. Das
wird deutlich, wenn wir den zitierten Satz der Regel nicht aus dem
Zusammenhang lösen, sondern noch ein Stückchen weiter lesen.
Komplett heißt es da nämlich:

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.

Ist **Flavo** eine Einheit? Ja: Das steht auf der Karte.

Besitzt **Flavo** einen Eigennamen? Ja: Und zwar "**Flavo**".

Also ist er einmalig. (QUOD ERAT DEMONSTRANDUM.)

118.C.b

Wer bekommt das Gold, das man bezahlt, um Flavo vom Mitspieler zu bekommen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Die Bank.

Lange Antwort für Adepten:

Die für diese Antwort relevante Regelpassage steht direkt auf der Karte und lautet:

(...) und ein Gold zahlen kann.

Aber wieso erkennen wir daraus, dass das Gold nicht an den Mitspieler gezahlt wird?

Daraus allein gar nicht, aber wenn wir's in Beziehung zum Regelheft des Basis-Kartenspiels setzen: „Zahlen“ ist dort immer ein Vorgang, bei dem Rohstoffe an die Bank abgegeben werden. Da jede Regel so lange gilt, bis sie durch eine andere Regel ausdrücklich aufgehoben wird, ist auch das „Zahlen“ bei **Flavo** ein Abgeben von Rohstoffen an die Bank. Andernfalls müsste ausdrücklich auf der Karte stehen, dass das Gold an den Mitspieler geht – was aber nicht der Fall ist.

118.C.c

Kann Flavo durch den Ertragsrohstoff wechseln?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Hier wird zunächst das Ereignis abgearbeitet.

Der Spieler, der die meisten Turnierpunkte hat darf sich einen Rohstoff aussuchen, dies kann auch Gold sein. Die **Flavo** benachbarte(n) Landschaft(en) erhalten einen Rohstoff, wenn dafür Platz ist. Hat der Mitspieler ein Gold (das kann auch das "Turniergold" sein) und Platz, wechselt **Flavo**.

Erst dann erhalten die Landschaften auf Grund der Ertragszahl Rohstoffe.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über die Reihenfolge wissen, in der die Würfelergebnisse sich auswirken." -> 103 D. – 103.F.

118.C.d

Darf ich Flavo behalten, wenn mein Mitspieler beim Ereignis "Turnier" kein Gold hat?

Ganz genau so ist das!

Flavo muss wechseln, wenn der Mitspieler seines gegenwärtigen Besitzers mindestens ein Gold und einen freien Einheiten-Bauplatz hat – und er darf nicht wechseln, wenn dem Mitspieler eins von beidem fehlt.

"Nicht wechseln" heißt aber nun mal "da bleiben, wo er ist".

118.C.e

Wer bestimmt, wo Flavo hingelegt wird, wenn er wechselt?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Derjenige, der ihn abgibt.

Lange Antwort für Adepten:

Die für diese Antwort relevante Regelpassage steht direkt auf der Karte und lautet:

[...] legen Sie **Flavo** bei Ihrem Gegner aus [...].

Wer ist hier mit „Sie“ angesprochen? Derjenige, der **Flavo** grade besitzt. Wenn man eine Karte auslegt, entscheidet man immer, wohin man sie legt, sofern das nicht gegen andere Regeln verstößt. **Flavo** kann im gegnerischen Fürstentum auf jeden Platz gelegt werden, auf dem eine Einheit liegen kann ... und die Auswahl zwischen diesen Plätzen trifft derjenige, der **Flavo** auslegt, also der, der ihn grade verloren hat.

118.C.f

Welche Landschaften bekommen die zusätzlichen Erträge durch Flavo?

"Erhalten beide benachbarten Landschaften je einen Rohstoff, auch wenn keine der beiden Zahlen gewürfelt wurde? Oder nur die Landschaft, die angrenzt und deren Zahl gewürfelt wurde?"

Die zu **Flavo** benachbarte(n) Landschaft(en) erhalten, wenn mit dem Ereigniswürfel "Turnier" gewürfelt wird, je einen Rohstoff (wenn Platz vorhanden ist). Die Zahl des Ertragswürfels ist dabei ohne Bedeutung.

119.

119. Ereigniskarten

119.B

119.B. Aberglaube

119.B.a

Wer entscheidet, welche Rohstoffe die Spieler verlieren?

"Beim Ereignis Aberglaube steht, dass man einen Rohstoff wegnehmen soll. Entscheidet man selbst, welcher Rohstoff wekommt, oder der Mitspieler?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Jeder entscheidet selbst, welcher Rohstoff ihm verloren geht.

Lange Antwort für Adepten:

Genau genommen steht da nicht, dass man einen "Rohstoff wegnehmen" soll, sondern dass man einen "beliebigen Rohstoff verliert".

Und das ist in der Tat der entscheidende Punkt, aus dem man erkennen kann, wer hier die Auswahl trifft: Wenn ein Spieler einen beliebigen Rohstoff verliert – wie es hier der Fall ist – dann steht es in seinem Belieben, welchen er verliert: Jeder entscheidet also für sich selbst.

119.C.

119.C. Barbarenüberfall

119.C.a

Kann bei einem Barbarenüberfall das in einer Schatzkammer gelagerte Gold verloren werden?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Die **Schatzkammer** schützt die Rohstoffe vor allen Aktionen des Mitspielers und auch vor Ereignissen.

119.C.b

Was bedeutet der Satz: "Wer mehr Einheiten hat, als die Barbaren stark sind, siegt."?

Wenn die Ereigniskarte **Barbarenüberfall** aufgedeckt wird, dann finden zwei fiktive "Gefechte" statt: Jedes der beiden Fürstentümer muss für sich allein gegen die Barbaren bestehen.

In jedem dieser Gefechte wird die Stärke der angreifenden Barbaren und die Stärke der das Fürstentum verteidigenden Truppen wie folgt ermittelt:

- Stärke der Barbaren
Die Anzahl der Straßen und **Klöster** im Fürstentum wird zusammengezählt. Beispiel: 3 Straßen und 1 **Kloster** bedeuten, dass die Barbaren mit einer rechnerischen "Stärke" von 4 angreifen.
- Stärke der Verteidigungs-Truppen
Die Anzahl der Einheiten, die im Fürstentum ausliegen (nicht deren Stärkepunkte!) wird festgestellt.

Der Rest ist einfaches Kopfrechnen: Stärke der Barbaren minus Anzahl der Einheiten.

- Ist das Ergebnis negativ (Es liegen mehr Einheiten aus als Straßen und **Klöster** zusammen), hat der Spieler gewonnen.
- Ist das Ergebnis positiv oder null (Es liegen weniger oder gleich viele Einheiten aus als Straßen und **Klöster** zusammen), haben die Barbaren gewonnen.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, welche Karten als 'Einheiten' gelten." -> **102.B.Einheit**

119.E.

119.E. Baumeister

119.E.a

Darf ich mir im Turnierspiel auch Karten aus den Stapeln meines Mitspielers aussuchen?

"Beim Baumeister dürfen sich beide Spieler je eine Handkarte aus einem Stapel aussuchen. Heißt das, dass ich mir beim Turnierspiel auch eine Karte aus den Stapeln meines Mitspielers aussuchen darf?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wie so oft, wenn wir uns anders nicht mehr zu helfen wissen, lohnt sich auch hier ein Blick in die Spielregel:

Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu.

(Quelle: Die Regelhefte "Spielregeln für MAGIER & FORSCHER " und "Spielregeln für KÄMPFER UND KAUFLEUTE", jeweils im Kapitel "DAS TURNIERSPIEL", Abschnitt "4. Sonstiges", Unterpunkt 2., letzter Satz)

Da jede Regel so lange gilt, bis sie durch eine andere Regel ausdrücklich widerrufen wird, gilt der Tabu-Zustand der gegnerischen Ausbau-Stapel auch beim **Baumeister**. Der **Baumeister** müsste einen Zugriff ausdrücklich erlauben; tut er aber nicht, also darf man's nicht.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Das polynesisches Wort "Tabu" bezeichnet ursprünglich eine religiös oder kultisch bedingte Meidungs-Vorschrift, umgangssprachlich bei uns eher ein Thema, das man aus Rücksicht auf Empfindlichkeiten andere Leute nicht anspricht - oder eben die Schutzfunktion der Catanischen Spielregel im Hinblick auf gegnerische Ausbaustapel, mit oder ohne **Baumeister**.

119.E.b

Baumeister:

Darf ich auf mein Recht, eine Karte auszutauschen, verzichten?

"Darf ich beim Ereignis Baumeister auch darauf verzichten mir einen Stapel anzusehen oder den Stapel nur ansehen und keine Karte nehmen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nur indirekt, indem Sie die Karte, die Sie sich ausgesucht haben, gleich wieder unter den Stapel legen.

Lange Antwort für Pragmatiker:

Im Regelheft steht dazu:

- Die Spieler müssen dafür eine ihrer Handkarten abgeben; das kann aber auch die soeben ausgesuchte sein.
- Die Reihenfolge der Karten in den Stapeln darf nicht verändert werden.

Es ist also nicht möglich, auf das Ansehen eines Stapels oder das Aussuchen zu verzichten.

Man kann aber, wenn man nichts verändern möchte, die unterste Karte eines Stapels nehmen und diese anschließend wieder unter den Stapel schieben. Ob das Sinn macht muss man im Einzelfall entscheiden.

Hat man z.B. schon die optimalen Handkarten, dann möchte man diese natürlich behalten. Wenn man schon alle seine Stapel kennt und auch die Reihenfolge nicht verändern will ist dies auch eine Möglichkeit.

In den meisten Fällen kann man aber aus einem **Baumeister** doch noch einen Vorteil ziehen und zumindest die Lage einer Karte im Stapel verändern.

119.J.

119.J. Glückliche Handelsfahrt

119.J.a

Darf ich auch die Goldvorräte eines Kolonialstützpunkts auffüllen?

"Wenn das Ereignis Glückliche Handelsfahrt kommt und ich eine Goldflotte und den Kolonialstützpunkt habe: Darf ich auch den Kolonialstützpunkt auffüllen, wenn die Goldlandschaft bereits belegt ist; oder möglicherweise teils-teils?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Das wird durch den Regeltext zum **Kolonialstützpunkt** eindeutig verhindert:

Jedes Mal, wenn die Zahl der Goldlandschaft gewürfelt wird, erhält der Stützpunkt ein Gold.

Es handelt sich hierbei um eine positiv formulierte Regel; das bedeutet: Jede nicht zugelassene Möglichkeit ist ausgeschlossen.

Also ist es nicht regelkonform, den **Kolonialstützpunkt** durch die **Glückliche Handelsfahrt** aufzufüllen, denn er kann ausschließlich durch Erwürfeln der Zahl der zugehörigen Goldlandschaft aufgefüllt werden.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über den Kolonialstützpunkt wissen."

-> Abschnitt **122.B.**

119.L.

119.L. Gute Nachbarschaft

119.L.a

Wie lange bleiben die Karten offen liegen, die durch die Gute Nachbarschaft aufgedeckt wurden?

Die Karten bleiben solange offen liegen, bis sie

- entweder ein Spieler nimmt
- oder sie durch **Kirchenbänne** abgedeckt werden
- oder sie durch einen **Archivar** einsortiert werden
- oder sie (im Turnierspiel) durch eine **Inquisition** wieder eingemischt werden
- oder bis das Spiel zu Ende ist.

119.O.

119.O. Komet

119.O.a

Wie wirkt der Komet, wenn man vorher seine Handkartenzahl reduziert hatte?

"Darf man beim Ereignis Komet seine Handkarten wieder voll auffüllen, wenn man zu diesem Zeitpunkt weniger als die maximal erlaubte Handkartenzahl hält? Oder darf man nur so viele Karten ziehen, wie man unter den Stapel geschoben hat?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nach dem **Kometen** kann man die Handkarten immer bis zur maximalen Handkartenzahl auffüllen, auch, wenn man zum Zeitpunkt des Ereignisses weniger Karten auf der Hand gehalten hat.

Lange Antwort für Adepten:

Das ist doch mal eine Schlagzeile für den Catanischen Reitenden Boten:

Unheißverkünder rehabilitiert Komet beschenkt Siedler mit Handkarten

In der Tat ist es so, dass nach Handkarten-verwirrenden Vorgängen stets bis zur maximal erlaubten Handkartenzahl Karten nachgezogen werden. Regel-theoretisch gilt das auch, wenn eine **Inquisition** gegen einen Spieler eingesetzt wird, der zu diesem Zeitpunkt weniger Karten auf der Hand hat; aus genau diesem Grund empfiehlt es sich, die **Inquisition** zu einem solchen Zeitpunkt grade nicht einzusetzen, weil man dadurch seinem Mitspieler letztlich noch einem Gefallen tut.

119.P.

119.P. Konflikt

119.P.a

Auf der Karte Konflikt steht: "... und schiebt sie unter einen beliebigen Stapel." Darf ich beide Karten auch unter zwei verschiedene Stapel schieben, oder müssen beide wirklich unter ein- und den selben?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Unter ein- und denselben.

Lange Antwort für Adepten:
Eine Million ist eine Million und nicht zwei Millionen.
Ein Stapel ist ein Stapel und nicht zwei Stapel.

119.P.b

Wann darf man die durch den Konflikt verlorenen Handkarten ergänzen?

"Bei einem Konflikt darf ich vom Mitspieler zwei Handkarten aussuchen und sie zurück in die Stapel legen. Darf der Mitspieler im gleichen Zug sich zwei neue Karten nehmen oder muss er warten, bis er dran ist?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Wer durch einen **Konflikt** zwei Handkarten verliert, darf diese beiden erst am Ende seines eigenen Zuges ergänzen.

Lange Antwort für Adepten:
Wer Opfer eines **Konflikts** wird, muss also nicht nur warten, bis er dran ist, sondern darüber hinaus, bis er dran war und fertig ist, um seinen Kartenverlust auszugleichen. Das wird in vielen Fällen bedeuten: Den kompletten Spielzug mit nur einer Handkarte bestreiten.

Alle Möglichkeiten, die ein Spieler hat, um während seines Zuges zu weiteren Karten zu kommen (z. B. **Schreibstube**, **Inspiration**) stehen einem natürlich auch nach einem **Konflikt** weiter zur Verfügung.

119.R.

119.R. Seuche

119.R.a

Verliert eine Landschaft, die an zwei Städte grenzt, bei einer Seuche zwei Rohstoffe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Eine Landschaft verliert bei einer **Seuche** immer nur einen Rohstoff, auch dann, wenn sie an zwei Städte angrenzt: Sie verliert also nicht pro Stadt, sondern pro Ereignis.

120.

120. Gebäude: Fremdkarten

120.A

120.A. Allgemeines über Fremdkarten

120.A.a

Darf ich eigene Gebäude im Fürstentum meines Mitspielers abreißen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Es kann durchaus Sinn machen ein eigenes Gebäude beim Mitspieler abzureißen. Hier vier Beispiele:

- Ihr Mitspieler hat die Handelsmacht, Ihr **Bordell** steht in einer seiner Städte mit vielen Gebäuden mit Handelspunkten, er hat keine Ritter bzw. nur Ritter, die zusammen mit anderen Ausbauten höchstens 3 Stärkekpunkte haben. Da macht es Sinn, Ihr **Bordell** abzureißen und auf den so frei gewordenen Platz eine **Raubritterburg** zu bauen.
- Ihr Mitspieler macht Anstalten, die **Leuchtturm/Goldflotten**- oder **Leuchtturm/Große Handelsflotten**-Kombination aufzubauen: Sie haben bereits ein Gebäude bei ihm, aber kein weiteres zur Verfügung. Sie haben aber einen **Palast** und ein **Zeitrad**. Wenn Sie nun das Gebäude abreißen und mit dem **Zeitrad** das "Erfolgreiche Jahr" wählen, können Sie sich das Gebäude aus dem Ablagestapel holen und damit den Platz am **Leuchtturm** blockieren - wenn Ihr Mitspieler es in seinem Zug nicht geschafft hat, dort eine Flotte zu bauen.
- Sie haben eine **Handelsniederlassung** beim Mitspieler; die Landschaften, an denen diese steht, haben Sie aber auch mittlerweile doppelt, haben aber nur eine Erzlandschaft. Dann könnte es Sinn machen Ihre **Handelsniederlassung** abzureißen und mittels **Palast** und "Erfolgreiches Jahr" wieder zurück zu holen und neben die Erzfelder zu bauen.
- Ihr Mitspieler hat die Rittermacht, würde sie aber verlieren, wenn Sie seinen Rittern einen Bordellbesuch ermöglichen können. Leider sind alle Bauplätze bei ihm belegt, u.a. durch eins Ihrer eigenen Gebäude. Dann könnte es Sinn machen, dieses Gebäude abzureißen und dort ein **Bordell** zu bauen.

120.C.

120.C. Bordell

120.C.a

Darf ich ein Bordell in eine fremde Stadt bauen, wenn ich selbst noch keine Stadt habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Bedingungen, die man zum Auslegen einer Karte erfüllen muss, müssen aus der Regel hervorgehen.

Das bedeutet in diesem Fall: Damit Sie eine Karte in einer Stadt Ihres Mitspielers auslegen können, muss nur Ihr Mitspieler eine Stadt haben.

Gäbe es weitere Bedingungen (eigene Stadt, eigenes **Rathaus**, tragen von grüngestreiften Socken), müssten sie dabei stehen. Tun sie aber nicht, also gibt's keine.

"Man könnte aber auch argumentieren, dass das Know-how zum Bauen von Stadtausbauten erst dann vorhanden ist, wenn man eine Stadt hat. Die Handwerker der fremden Stadt werden wohl von den Ratsmitgliedern bzw. von deren besseren Hälften davon abgehalten, sich dort zu engagieren."

Man könnte dann dagegen argumentieren, dass diese Sichtweise von den Regeln nicht gestützt wird ... aber das wäre eine langweilige Antwort.

Daher wollen wir eine andere Argumentationsweise vorziehen:

Wie wir aus Filmen über den Bau der transkontinentalen Eisenbahn - wie zum Beispiel Cecil Blount deMilles *Union Pacific* - wissen, ist es eine beliebte Maßnahme von schnurrbärtigen Finsterlingen, der Konkurrenz **Bordelle** (wobei sich das in deMilles Saubermann-Welt auf dezente Andeutungen beschränkt) vor die Nase zu setzen.

Und wie macht man das? Geht man höchst persönlich in das gegnerische Lager und sagt: "Guten Tag, wir sind von der Konkurrenz, wir möchten Sie jetzt ein bisschen schikanieren, in dem wir Ihre Arbeiter ausnehmen. Unsere eigenen Handwerker haben wir gleich mitgebracht; wenn Sie jetzt so freundlich sein wollen, uns Platz zu machen?"

Nein, das macht man natürlich nicht, weil Joel McCrae dann schon nach zehn statt nach neunzig Minuten seine beiden Revolver aus den Holstern gezaubert und für Ordnung gesorgt hätte!

Also heuert man einen Subunternehmer an, der - scheinbar völlig unabhängig vom eigentlichen Auftraggeber - seine Tingeltangel-Buden aufbaut.

Und fast genau so funktioniert's auch mit dem catanischen **Bordell**: Wer in einer gegnerischen Stadt ein **Bordell** errichtet sehen möchte, der bezahlt einen - na, wie heißt der? Vielleicht *Bordellier*? - damit der mit Sack und Pack, Mann und Mäuschen in eine gegnerische Stadt zieht, dort ein Grundstück pachtet und darauf ein **Bordell** errichtet.

Die Bezahlung kann allerdings sehr wohl aus den Erträgen einer rein agrarischen, noch nicht urbanisierten Gesellschaft kommen: Die Stadt muss ja nur da sein, wo das **Bordell** hin soll, und das architektonische *Know-how* bringen die dortigen Bauunternehmer ein, die mit der Errichtung des Gebäudes beauftragt werden. Nur die Kosten muss der eigentliche Auftraggeber decken.

Wie wir sehen, zeigt uns also nicht nur die Regel, sondern auch die catanische Soziologie, dass der Auftraggeber nicht selbst eine Stadt besitzen muss.

120.C.b

Wie wirkt ein Bordell auf Ritter, die keine Stärkepunkte haben?

"Verlieren Sven und Walther der Sänger ebenfalls durch das Bordell einen Stärkepunkt? Wären sie also dann mit einer negativen Stärke zu berechnen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Es gibt keine negativen Stärkepunkte. Daher kann ein Ritter, der keine Stärkepunkte hat, durch ein **Bordell** auch nichts verlieren. Ansonsten würde ja ein Spieler mit null Stärkepunkten den Ritterstein erhalten wenn ein Spieler -1 Stärkepunkt hat.

Haben **Sven** oder **Walther der Sänger** allerdings durch eine **Schmiede** einen Stärkepunkt erhalten, so verlieren sie ihn durch das **Bordell** wieder.

120.D.

120.D. Gesandtschaft

120.D.a.

Welche Karten muss mir mein Mitspieler zeigen, wenn ich eine Gesandtschaft in sein Fürstentum gebaut habe?

Ihr Mitspieler muss Ihnen alle Karten zeigen, die er im Laufe seines oder am Ende seines Zuges nachzieht oder die er durch Ereignisse oder durch Aktionen des Mitspielers nehmen muss. Dies sind im einzelnen Karten, die durch folgende Aktionen erhalten werden:

- Aktivierung einer **Schreibstube**
- Ausspielen eines **Kanzlers**
- Ausspielen eines **Diplomaten**
- Ausspielen der **Ratssitzung**
- Einsatz der **Inspiration**
- Einsatz des **Magischen Auges**
- Nach einer gegnerischen **Inquisition**
- Nach dem Ereignis **Baumeister**
- Nach dem Ereignis **Komet**
- Nach dem Ereignis "Erfolgreiches Jahr" wenn er durch einen **Palast** eine Karte aus dem Ablagestapel nimmt.

Da bei den Aktionen **Alte Wissenschaften**, **Sigismund der Seeheld** und **Wissen der Ahnen** die damit zurückgeholten Karten dem Mitspieler per se zur Kontrolle gezeigt werden müssen, ist hier keine **Gesandtschaft** notwendig.

120.E.

120.E. Handelsniederlassung

120.E.a

Verliere ich meine Handelsniederlassung sofort, wenn mein Mitspieler durch den Ertragswurf die Handelspunkte der Handelsakademie erhöht?

"Ich habe eine Handelsniederlassung und mein Mitspieler eine Handelsakademie. Durch den Ertragswurf erhält mein Mitspieler soviel Gold, dass er mehr als 6 Handelspunkte hat wodurch meine Handelsniederlassung entfernt würde. Wenn dabei gleichzeitig die Zahl einer Landschaft gewürfelt wurde an der meine Handelsniederlassung liegt, wird dann meine Handelsniederlassung entfernt, noch ehe sie einen Rohstoff für mich produzieren kann?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Jeder Spieler erhält zunächst einmal seine Einkünfte. Gibt es danach eine Rohstoffsituation mit Konsequenzen für das Spiel, wird dieser Konsequenz erst jetzt, also nach den Einkünften, Rechnung getragen

Es ist also nicht so, dass zunächst Rohstoffe verteilt werden und dann geschaut wird, ob irgendwelche Gebäude "triggern". Beim Verdoppler erhalten Sie sofort zwei Rohstoffe, nicht erst einen Rohstoff und dann noch einen. Also ist die **Handelsniederlassung** genauso zu behandeln wie ein Verdoppler, der **Kolonialstützpunkt** etc.:

In dem Moment, in dem die **Handelsakademie** Ihres Mitspielers "bemerkt", dass mehr als 6 Handelspunkte vorhanden sind, hat Ihre **Handelsniederlassung** bereits ein letztes Mal einen Rohstoff erwirtschaftet - und wenn's nur eine Nanosekunde vorher war.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, in welcher Reihenfolge grundsätzlich die Konsequenzen eintreten, wenn in der Ereignisphase eine Karte entfernt wird." -> 103.N.a

120.E.b

Darf man eine abgepackelte Handelsniederlassung wieder aufbauen?

"Die Handelsniederlassung kommt bei entsprechenden Handlungspunkten ja auf den Ablagestapel desjenigen, der sie eingesetzt hat. Wenn sie aber durch einen Feuerteufel abgepackelt wird, kommt sie auf die Hand desjenigen, der sie eingesetzt hat. Kann sie dann im nächsten Zug wieder ausgelegt werden?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Wird die **Handelsniederlassung** per **Feuerteufel** entfernt, gilt nach wie vor die **Feuerteufel**-Regel, und der Spieler der sie (die **Handelsniederlassung**) eingesetzt hatte, nimmt sie zurück auf die Hand - somit kann er sie im nächsten Zug auch wieder ausspielen.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Dies gilt auch, wenn man die **Handelsniederlassung** nach einem **Überfall** auf die Hand nimmt.

120.E.c

Wird der Rohstoff, den ich für meine Handelsniederlassung bekomme, meinem Mitspieler abgezogen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Den Rohstoff, den Sie durch Ihre **Handelsniederlassung** erhalten, rauben Sie nicht, sondern Sie bekommen ihn sozusagen "von der Bank."

Dieser Rohstoff wird zusätzlich erzeugt; Ihr Mitspieler bekommt also seine volle Rohstoff-Produktion.

120.E.d

Bekomme ich zwei Rohstoffe, wenn ein Verdoppler neben der Landschaft meines Mitspielers steht?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn Sie eine **Handelsniederlassung** gebaut haben, bekommen Sie beim entsprechenden Würfelergebnis einen Rohstoff "von der Bank". Dabei ist es egal, wie viele Rohstoffe ihr Mitspieler in diesem Augenblick bekommt: Ob keinen (weil die Landschaft schon voll ist), ob einen, ob zwei (weil ein Verdoppler dran steht) oder ob drei (weil entweder ein **Haus der Republik** oder ein Verdoppler und eine **Warenbörse** dran stehen).

121.

121. Gebäude: Gebietsausbauten

121.A.

121.A. Befestigtes Lager

121.A.a

Schützt ein befestigtes Lager nur vor dem Würfelereignis "Räuberüberfall" oder auch vor der Aktionskarte "Raubzug"?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Ersteres.

Lange Antwort für Adepten:

Das **Befestigte Lager** schützt ausschließlich dann, wenn der Ereigniswürfel das Keulen-Symbol zeigt – beim „Räuberüberfall“ also.

Zu beachten ist, dass es sich nur um einen relativen Schutz handelt: Es werden ja in diesem Fall zunächst einmal die Rohstoffe gezählt, die nicht auf Landschaften neben **Befestigten Lagern** sind. Falls das Ergebnis dieser Zählung mehr als sieben ergibt (im Falle des Besitzes eines **Gerichts**: Mehr als zehn), dann gehen Erz und Wolle auch dann verloren, wenn Sie neben **Lagern** liegen.

Genau genommen schützen die **Lager** also keine Rohstoffe, sie bringen die Räuber nur dazu, sich zu verzählen.

121.D.

121.D. Ertragsverdoppler

(Ertragsverdoppler (Eisengießerei, Getreidemühle, Goldschmiede, Sägewerk, Woll-Manufaktur und Ziegel-Brennerei)

121.D.a

Muss man eine Verdoppler-Karte, die in einer Stadt gebaut wird, direkt an Rohstoffe legen, oder ist es auch möglich, sie an die zweite Baustelle zu bauen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Der Verdoppler darf auch auf der 2. Baustelle (schräg unter oder über der Landschaft) liegen.

Lange Antwort für Adepten:

Die beiden unmittelbar aneinander grenzenden Bauplätze über bzw. unter einer Stadt sind einander jeweils gleichberechtigt. Es ist egal, ob ein Verdoppler (oder auch ein Verdreifacher wie das **Haus der Republik**) direkt zwischen den beiden Landschaften liegt oder schräg nach oben oder unten versetzt.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Diese „topographische Gleichberechtigung“ gilt übrigens auch für das **Bauernheer**, die **Große Handelsflotte** und die **Handelsniederlassung**.

121.F.

121.F. Große Mauer und Wachturm

121.F.a

Bin ich mit einer Großen Mauer und einem Wachturm vollständig vor dem Spion geschützt?

"Wird für Große Mauer und Wachturm getrennt gewürfelt und der Spion kann durchkommen, wenn ihm nur eine der Würfelproben gelingt?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Der Schutz ist in diesem Fall vollständig.

Lange Antwort für Adepten:

Für jeden **Spion** gibt es nur eine Würfelprobe. Falls der **Spion** auf **Große Mauer** und **Wachturm** zugleich trifft, verliert er diese Probe immer, weil es kein mögliches Ergebnis gibt, bei dem er erfolgreich sein kann.

Ein **Spion**, den man in einer solchen Lage ausspielt, würde also schnurstracks auf den Ablagestapel gehen.

Falls man keinen **Feuerteufel** und keine **Hexe** zur Hand hat und einem auch sonst nichts einfällt, um eine Gasse in die gegnerischen Reihen zu schlagen, bleibt einem nur die Erkenntnis, dass der Etat für den Auslandsnachrichtendienst im Verhältnis zu seiner Effektivität wieder einmal zu hoch war.

Möchten Sie mehr wissen?

*"Ich möchte mehr über den Spion wissen." -> **112.S.***

121.M.

121.M. Vogtei

121.M.a

Darf ich mir für die Vogtei in dem Zug noch einen Rohstoff aussuchen, in dem ich sie durch das Ereignis "Überfall" verliere?

"Ich habe die Vogtei ausliegen und bin wieder dran (der Mitspieler hatte also kein "?" gewürfelt).

Ich würfle nun aber ein "?", es kommt der Überfall - und ich muss die Vogtei zurück auf die Hand nehmen. Darf ich mir trotzdem für die Vogtei noch einen Rohstoff aussuchen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Der Regeltext lautet:

Wenn Sie die Erträge auswürfeln, erhalten Sie einen beliebigen Rohstoff dazu.

Nun wird zwar gleichzeitig mit beiden Würfeln gewürfelt, der Ereigniswürfel wird aber zuerst abgearbeitet. Wenn jetzt ein **Überfall** kommt und die **Vogtei** auf die Hand genommen werden muss, ist sie ja in der Ertragsphase nicht mehr vorhanden. Daher erhält man, wenn die Erträge ausgegeben werden, keinen zusätzlichen Rohstoff.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Analog gilt dies auch für die volle **Residenz des Papierhandelsherren** und alle Ertragsverdoppler und -verdreifacher.

121.N.

121.N. Wagner

121.N.a

Darf man den Wagner im selben Zug benutzen, in dem man ihn auslegt?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Auf der Karte steht, dass Sie den Rohstoff, den Sie zwischen gleichen Landschaften verschieben dürfen, „zu Beginn Ihres Zuges“ wählen können.

Selbst, wenn man den „Beginn des Zuges“ mit größter Liberalität definiert, so hat der Zug doch zu einem Zeitpunkt, an dem man Gebäude errichten kann, seinen Beginn längst hinter sich. Im konkreten Fall des **Wagners** wählt man den Rohstoff vor dem Würfeln und somit eindeutig nicht nach dem Bauen.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, wie der 'Beginn des Zuges' definiert ist."

-> Abschnitt **103.C**.

121.N.b

Für meinen Wagner wähle ich eine Rohstoffsorte. Leider verliere ich dann den Wagner (z.B. durch Überfall oder einen verlorenen Feuerteufel). Darf ich trotzdem noch bis zum Ende des Zuges die Rohstoffe der genannten Sorte zwischen meinen Landschaften beliebig verschieben?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn er durch **Überfall** oder fehlgeschlagenen **Feuerteufel** nicht mehr da ist kann die Funktion nicht genutzt werden.

121.R.

121.R. Zollstation

121.R.a

Nehme ich bei zwei Zollstationen vier Gold zusätzlich ein oder auch nur zwei?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Vier.

Lange Antwort für Adepten:
Jede **Zollstation** erzeugt bei einem Erfolgreichen Jahr zwei zusätzliche Gold für den glücklichen Besitzer; zwei **Zollstationen** also das Doppelte.

Dieser angenehme Goldregen hat natürlich seine Bedingungen: Man muss das Gold – wie alle anderen Erträge auch – auf seinen Landschaften unterbringen können (ein **Kolonialstützpunkt** nützt hier nichts: Der wirkt nur, wenn die Zahl der zugehörigen Goldlandschaft durch den Ertragswürfel erwürfelt wurde). Zwei **Zollstationen** sind also nur die Hälfte wert, wenn man lediglich eine Goldlandschaft hat.

Merke: Will man im Turnierspiel zwei **Zollstationen** bauen, dann gehört auch ein **Kundschafter** ins Deck, damit man sich die einzelne Goldlandschaft aus dem Landschaftsstapel holen kann.

122.

122. Gebäude: Landschaftsausbauten

122.A.

122.A. Allgemeines über Landschaftsausbauten

122.A.a

Dürfen Landschaftsausbauten neben einer Siedlung oder Zitadelle gebaut werden?

"Auf dem Kartentext sind Landschaften neben Städten vorgeschrieben, aber im Regelheft steht diese Bedingung nicht."

Sie dürfen **Landschaftsausbauten** auch an die Landschaften von Siedlungen und Zitadellen anlegen. In der Anleitung steht es richtig, auf den aktuellen Karten wurde leider der früher gültige Zusatz "einer Stadt" nicht gestrichen. Hier gilt der Text im Regelheft.

122.B.

122.B. Kolonialstützpunkt

122.B.a

Zählt das Gold auf dem Kolonialstützpunkt bei gegnerischen Übergriffen und dem Räuberüberfall als ganz normaler Rohstoff?

"Der Kolonialstützpunkt fungiert ja als zusätzliche Goldlandschaft. Aber in den Regeln wird nicht die Frage geklärt, ob die Goldrohstoffe des Stützpunktes auch ganz normal bei gegnerischen Übergriffen oder dem Räuberüberfall gehandhabt werden."

Der **Kolonialstützpunkt** ist ein Landschaftsausbau, er ist aber keine "zusätzliche Goldlandschaft", da man auf ihn kein Gold transferieren kann. Er produziert Gold, erhält man aber welches, kann man es dort nicht einlagern.

Beim Räuberüberfall wird es nicht mitgezählt und vor den meisten Übergriffen des Mitspielers (**Händler**, **Hochzeit** usw.) ist der Goldbesitz auf dem Stützpunkt sicher.

Ausnahme: Nach einer Niederlage bei einem **Barbarenüberfall** muss auch das Gold auf dem Stützpunkt abgegeben werden.

Bonusinformation, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

In den Jahren 2001 – 2003 galten in dieser Hinsicht etwas andere Regeln: Die Karte **Piraten** aus dem TURNIER-SET T2002 wirkte auch auf den **Kolonialstützpunkt**. Das T2002-Set ist aber seit dem Erscheinen von BARBAREN & HANDELSHERREN kein offizielles Set mehr, und somit gibt's derzeit auch keine **Piraten** auf Catan. Falls Sie ein privates "Nostalgiespiel" mit den T2002-Karten machen, können Sie sich dabei natürlich auch an den alten Regeln orientieren.

122.B.b

Was kann ich mit dem Gold des Kolonialstützpunktes machen?

Sie können das Gold für folgende Aktionen verwenden:

- **Anton der Kämmerer**, **Karawane** (auch bei Nutzung der **Residenz des Tuch-Handelsherren**), **Händler**, **Handelsmonopol**, **Bestechung**, Drehen der **Brauerei**, Aktivierung von **Sven** und **Richard**, Beseitigung von **Kirchenbännen**, "Auszahlung" des **Pfandleihers** (wenn die Baukosten des Gebäudes Gold enthalten), Übernahme von **Flavo**.
- Zocken im **Wirtshaus**
- Umwandlung mittels **Zaubermühle** in Zauberkraft.
- Tauschaktionen mit der Bank (3:1, 2:1 oder 1:1) oder dem Mitspieler. Mit der **Großen Handelsflotte** allerdings nur bei Verwendung von **Christoph**.
- Bezahlen von Aktionskarten bei vorhandenem **Barbarenstützpunkt**.
- Aussuchen einer Handkarte am Ende des Zuges

Folgendes dürfen Sie mit dem Gold nicht tun:

- Das Verschieben von Gold des **Kolonialstützpunktes** mittels **Wagner** oder **Handelsposten** auf andere Landschaften oder in die **Schatzkammer** bzw. aus diesen auf den **Kolonialstützpunkt**
- Das Übertragen von Gold, das durch Tauschaktionen erhalten wird.
- Das Übertragen von Gold, das durch folgende Aktionen erhalten werden könnte: **Anton der Kämmerer**, **Barbarenfeldzug**, **Buchdruck**, **Eryn der Druide**, **Gewürzkarawane**, **Großer Bürgermeister**, **Händler**, **Handelsherr Gunther**, **Handelsmonopol**, **Hochzeit**, **Pfandleiher**, **Raubzug**.
- Die Umwandlung von **Landschaftsausbau**-Handelspunkten in **Kolonialstützpunkt**-Gold.

- Umwandlung von Zauberkraft in **Kolonialstützpunkt**-Gold mittels **Zauberküche**.
- Nutzung der **Residenzen des Papier-** und **Tuch-Handelsherren** zur Erzeugung von **Kolonialstützpunkt**-Gold.
- Übertragung des Goldes auf den **Kolonialstützpunkt**, das bei folgenden Ereignissen erhalten werden kann: "Handelsvorteil" und "Ritterturnier", "Erfolgreiches Jahr" (auch beim Ausliegen von **Zollstationen** oder **Kaperflotten**), sowie bei den Ereigniskarten **Barbarenüberfall**, **Bettelmönche**, **Fortschritt**, **Glückliche Handelsfahrt**, **Gute Nachbarschaft**, **Jahreswechsel** (bei ausliegender **Weinkellerei**), **Kirchenfest**, **Ruhige See**
- Übertragung des Goldes, das bei folgenden Aktionen des Gegners erhalten wird: Spielen von Aktionen und Zaubersprüchen bei vorhandenem **Bischofssitz**, Tausch von Gold bei vorhandener **Gilde der Handelsherren**.
- Übertragung des Goldes, das bei ausliegender **Handelsniederlassung** (am Goldfeld des Gegners) beim Ertragswurf erhalten wird.
- Übertragung des Goldes, das bei ausliegender **Vogtei** als beliebiger Rohstoff beim eigenen Würfelwurf gewählt wird.

Bitte beachten Sie außerdem folgende Besonderheiten des Kolonialstützpunkt-Goldes:

- Das Gold des **Kolonialstützpunktes** ist sicher bei den Ereignissen **Seuche** und "Handelsvorteil (Mühle)".
- Es ist sicher vor folgenden Aktionen Ihres Mitspielers: **Gewürzkarawane**, **Händler**, **Handelsmonopol**, **Hochzeit**, **Raubzug**, **Wirbelsturm**, und vor dessen Umwandlung von **Landschaftsausbau**-Handelspunkten in Gold
- Das Gold des **Kolonialstützpunktes** kann freiwillig bei den Ereignissen **Bettelmönche**, **Aberglaube** und "Handelsvorteil (Mühle)" abgegeben werden, auch wenn auf den anderen Landschaften Rohstoffe vorhanden sind. Sind weniger Rohstoffe auf den Landschaften vorhanden als abgegeben werden müssen oder nur Gold auf dem **Kolonialstützpunkt** vorhanden, so muss das Gold des **Kolonialstützpunktes** in diesen Fällen nicht abgegeben werden.

122.C.

122.C. Residenzen der Handelsherren

122.C.a

Ist eine Stadt Bedingung für die Errichtung einer Residenz?

Sie müssen eine Stadt besitzen, denn um eine **Residenz** bauen zu können, müssen Sie zuvor einen **Hafen** gebaut haben: Und dafür brauchen Sie eine Stadt.

Sie dürfen die **Landschaftsausbauten** aber auch an Landschaften legen, die nur zu Siedlungen gehören.

Gleiches gilt für die **Färberei**, **Kunstschmiede** und **Schnapsbrennerei**: Auch das dafür benötigte **Handelskontor** müssen Sie zuvor in einer Stadt gebaut haben.

122.C.b

Darf man die Residenzen nur bauen, wenn man schon einen Hafen hat, oder darf man sie auch vorher bauen, sie wirken aber erst nach dem Bau des Hafens?

"Bedingung: Hafen" bedeutet: In Ihrem Fürstentum muss ein **Hafen** ausliegen, damit Sie eine **Residenz** bauen können.

Ergänzend sei hinzugefügt, dass der ausliegende **Hafen** auch funktionsfähig sein muss: Er darf also weder durch eine **Hexe** blockiert noch durch einen **Pfandleiher** beliehen sein.

122.C.c

Sollte eine Residenz abgefackelt werden, gehen dann deren Handelswaren (Münzen usw.)?

Ja, das ist wie bei **Färberei** und Co.: Da gehen auch die Handelspunkte beim Abfackeln verloren.

Wenn Sie die **Residenz** neu errichten, fangen Sie also wieder mit einem Handelswaren-Bestand von null an.

122.C.d

Bekomme ich den Zusatz-Rohstoff für die Residenz des Papier-Handelsherren vor oder nach dem Würfeln?

"Bei der Residenz des Papierhandelsherren steht: 'Sie erhalten zu Beginn Ihres Zuges einen beliebigen Rohstoff.' Wie ist der Beginn des Zuges definiert? Vor oder nach dem Würfeln?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nach dem Würfeln.

Lange Antwort für Adepten:

Nach Vergabe der Ertrags- und ggf. Ereignis-Rohstoffe, allerdings nur wenn man selber gewürfelt hat.

"Zu Beginn ihres Zuges" heißt in diesem Fall: Nach dem Würfeln und nicht innerhalb des eigenen Zuges.

Man kann also nicht erst die Rohstoffe einer vollen Landschaft abräumen und sich dann diesen Rohstoff noch einmal als Bonus-Rohstoffe für eine voll "aufgeladene" **Residenz des Papier-Handelsherren** wählen. Die volle **Residenz** wirkt wie das Aquädukt in der Brettspiel-Erweiterung STÄDTE & RITTER, dort muss man ja auch den Rohstoff nach dem Würfeln nehmen.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, wie der 'Beginn des Zuges' definiert ist."

-> **103.C.a, 103.C.b.**

122.C.e

Kann ich über die Residenz des Tuch-Handelsherren nur 2 gleiche Rohstoffe erhalten?

"Müssen die 2 Rohstoffe, die ich mir über die Residenz des Tuch-Handelsherren ertauschen kann, auch gleich sein, oder können die im Gegensatz zu denen, die ich abgebe, verschieden sein?"

Nur die Rohstoffe, die Sie abgeben, müssen gleich sein, die Rohstoffe, die Sie erhalten, können nach Ihrem Ermessen gleich oder verschieden sein.

122.D

122.D. Veredelungs-Manufakturen

(Färberei, Kunstschmiede und Schnapsbrennerei)

122.D.a

Kann ich eine Veredelungs-Manufaktur im selben Zug aufwerten (z.B. 2 Korn in 1 Handelspunkt umwandeln) und diesen Handelspunkt nutzen um dem Mitspieler einen Rohstoff zu klauen?

In den Regelheften, die beim Erscheinen des Themen-Sets HANDEL & WANDEL herauskamen, ist noch die Rede davon, dass man das eine oder das andere machen kann. Mittlerweile wurde das "oder" in ein "sowohl als auch" präzisiert.

Sie können also die **Schnapsbrennerei** erst aufwerten und dann mit diesem Handelspunkt Ihrem Mitspieler einen Rohstoff klauen. Das geht auch mehrmals, bis keiner mehr Rohstoffe hat.

Im Prinzip verdient also nur die Bank an der Geschichte. Es kann aber durchaus sinnvoll sein, dies gelegentlich anzuwenden um so an fehlende Rohstoffe zu kommen, insbesondere wenn die anderen Möglichkeiten, dem Mitspieler Rohstoffe abzunehmen, ausgeschöpft sind.

123.

123. Gebäude: Stadtausbauten

123.AA.

123.AA. Allgemeines über Stadtausbauten

123.AA.a

Darf man in eine Stadt auch 4 Stadtausbauten legen oder nur 2 Stadt- und 2 Gebietsausbauten?

In eine Stadt darf man immer vier Ausbauten legen, die sich beliebig aus Stadt- und Gebietsausbauten sowie Einheiten (ohne Drachen) zusammen setzen können.

Wie Sie Ihre vier Bauplätze aufteilen, bleibt dabei Ihnen überlassen.

Lediglich **Magische Ausbauten** dürfen in Städten überhaupt nicht errichtet werden; sie zu beherbergen ist das althergebrachte Privileg der Zitadellen.

123.AF. Bischofssitz

123.AF.a

Kann man mit einem Raubzug das Gold rauben, dass der Mitspieler durch seinen Bischofssitz für genau diesen Raubzug erhalten hat?

"Wenn mein Mitspieler einen Raubzug spielt und ich über meinen Bischofssitz ein Gold erhalte: Kann mein Mitspieler mir dann dieses Gold auch rauben? Oder bekomme ich es erst nach dem Raubzug ausgezahlt?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Das Bischofs-Gold kann durch den selben **Raubzug**, durch den es ausgezahlt wurde, geraubt werden.

Lange Antwort für Adepten:

Da auf der Karte **Bischofssitz** selbst nur etwas unpräzise vom „Einsetzen“ einer Aktionskarte die Rede ist, müssen wir hier zur genauen Bestimmung des Zeitpunktes das Regelheft hinzu ziehen:

Das Gold erhalten Sie direkt, nachdem Ihr Gegner die Karte ausgespielt hat. Danach erst wird die auf der Karte angegebene Aktion ausgeführt.

(Quelle: Spielregeln für KÄMPFER & KAUFLEUTE, Seite 13, linke Spalte)

Das „Ausführen“ des **Raubzugs** ist das An-sich-nehmen von zwei Rohstoffen des Mitspieler. Da der Mitspieler zu diesem Zeitpunkt bereits im Besitz des Bischofsgoldes ist, kann also auch dieses Gold geraubt werden.

123.AH

123.AH. Feuerwache

(siehe auch: **112.G.** Feuerteufel)

123.AH.a

Ist die Feuerwache selbst immun gegen den Feuerteufel?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

In der Tat wäre es klarer, wenn die **Feuerwache** den Zusatz hätte: „Immun gegen **Feuerteufel**“. Nun würde dieser Satz im Text zur **Feuerwache** aber befremden, da sich die **Feuerwache** ja schon selbst gegen den **Feuerteufel** schützt.

Der Selbstschutz der **Feuerwache** kann also als eine Eigenschaft angesehen werden, die nicht explizit nochmals im Text erwähnt werden muss.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte wissen, ob ein Gebäude seine Immunität gegen den Feuerteufel verlieren kann." -> **112.G.e**

"Ich möchte wissen, was genau es mit den 'Eigenschaften' von Karten auf sich hat."
-> **103.P.b**

Kann ich mit einem Geheimbund eine Metropole bauen, wenn ich die Eigenschaften von Rathaus oder Kirche des Gegners benutze?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Mit Lukas dem Lokomotivführer könnte man sagen: „Ah, jetzt, ja!“

Der Regeltext spricht beim Geheimbund von der Nutzung „aller Eigenschaften außer dem Siegpunkt“.

Nach Erscheinen des Sets POLITIK & INTRIGE 1999 ging das Regelwerk – ohne das ausdrücklich zu erwähnen – aber davon aus, dass man eine Metropole nur aus einer Stadt machen kann, in der **Rathaus** und/oder **Kirche** tatsächlich direkt liegen.

Mit der Regelreform von 2003 wurde die tatsächliche Verwendbarkeit der Karte letztlich an ihren Regeltext angepasst: Jetzt können Sie sie auch zum Bau einer Metropole verwenden; das Regelheft zum Set KÄMPFER & KAUFLEUTE gestattet das auf Seite 14 (linke Spalte oben) sogar ausdrücklich.

123.AN

123.AN Großer Hafen

123.AN.a **Darf ich Karten mit einem Hafen als Bedingung auch spielen, wenn ich nur einen Großen Hafen habe?**

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Der **Große Hafen** hat eine ganz andere Funktion: Er wirkt ausschließlich als Verdoppler der Mühlenpunkte einiger Handelsgebäude. Den normalen **Hafen** kann er nicht ersetzen.

Wie viele Handelspunkte brauche ich für den Bau einer Handelsmesse

"Auf der Karte sind bei den Baukosten 3 Handelspunkte abgebildet. Im Kartentext heißt es zudem, dass als Bedingung 3 Handelspunkte von Kunstschmiede, Färberei oder Schnapsbrennerei, vorhanden sein müssen? Sind das die gleichen Handelspunkte, die auch für den Bau notwendig sind, oder brauche ich insgesamt 6 Handelspunkte, um die Messe zu bauen (3 für Baukosten, 3 als Bedingung)?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

3 (in Worten: drei)

Lange Antwort für Adepten:

In der Tat, ist es für manche etwas widersprüchlich, dass die Handelspunkte sowohl an der Stelle auf der Karte abgebildet sind – wo ansonsten die Baukosten zu sehen sind – als auch als Bedingung noch mal explizit erwähnt werden.

Als Baukosten werden aber für Muggel-Ausbauten immer Rohstoffe benötigt. Lediglich magische Ausbauten benötigen noch Zauberkräfte. Aber sowohl Rohstoffe als auch Zauberkräfte sind auf einem quadratischen Feld abgebildet. Handelspunkte haben aber ein rundes Feld. Zudem können Baukosten durch Verpfänden teilweise zurück erhalten werden. Die erhaltenen Rohstoffe müssen aber auf die entsprechenden Landschaften übertragen werden. Es gibt aber keine (offiziellen) Landschaften, die Handelspunkte aufnehmen können.

Es werden also nur 3 Handelspunkte der 3 **Landschaftsausbauten** benötigt, und diese können nach dem Bau noch anderweitig verwendet werden, müssen also beim Bau nicht einmal abgegeben werden.

123.AV.a **Erlaubt der Hansebund auch die Benutzung des gegnerischen Leuchtturms?**

"Mit dem Hansebund kann ich die Flotten meines Mitspielers mitbenutzen. Gilt dann für mich auch der verbesserte Umtauschkurs von 1:1, falls mein Mitspieler einen Leuchtturm für eine Flotte gebaut hat?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn wir mal ein bisschen erbsenzählerisch sein dürfen, dann steht die Antwort genau genommen schon in der Frage: „Mit dem **Hansebund** kann ich die Flotten meines Mitspielers mitbenutzen.“

Die Flotten nämlich bewirken eine Verbesserung des Rohstoff-Tauschkurses von 3:1 auf 2:1 – und genau davon darf man mit einem **Hansebund** partizipieren.

Der Tauschkurs 1:1 wird erst durch den **Leuchtturm** in Kombination mit einer Flotte bewirkt (also nicht durch die Flotte selbst), und da der **Hansebund** nicht die Benutzung eines gegnerischen **Leuchtturms** gestattet, lässt sich diese günstige Kurs auch nicht übernehmen.

123.D

123.BD. Palast

123.BD.a

Muss ich beim Erfolgreichen Jahr mit einem Palast auch eine Karte unter einen Stapel schieben, wenn ich einen Alchimisten aus der Ablage wähle und ihn sofort ausspiele?

Der Vorgang ist in dieser Reihenfolge nicht durchführbar: Einen **Alchimisten** können Sie nur vor dem Würfeln ausspielen. Kommt beim Würfeln ein "Erfolgreiches Jahr" und Sie wählen einen **Alchimisten**, dann ist das Würfeln ja schon vorbei. Somit können Sie den **Alchimisten** erst im nächsten Zug einsetzen und Sie kommen– wenn sie die Funktion des **Palastes** nutzen, was ja freiwillig ist – nicht umhin, in der Tat eine Ihrer Handkarten abzugeben.

123.BD.b

Wenn ich beim Erfolgreichen Jahr über den Palast eine Karte vom Ablagestapel hole, darf ich dann bis zum Ende des Zuges eine Karte mehr auf der Hand halten?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Der Besitz eines **Palastes** in Kombination mit einem gewürfelten Erfolgreichen Jahr bewirkt keine - auch keine vorübergehende - Erhöhung des Handkarten-Limits.

123.BD.c

Wenn ich mir bei einem Erfolgreichen Jahr mit dem Palast eine Karte zurückhole, wirkt dann meine Schatzflotte trotzdem noch?

"Der Ereigniswürfel zeigt ´Erfolgreiches Jahr´ (Symbol ´Sonne´). Angenommen, ich besitze gleichzeitig eine Schatzflotte (oder eine Kaperflotte) und einen Palast. Darf ich, wenn ich mir statt dem zusätzlichen Rohstoff mithilfe des Palastes eine Karte aus dem Ablagestapel holt, trotzdem zwei beliebige Rohstoffe für die Schatzflotte (bzw. ein Gold für die Kaperflotte) verbuchen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Sie können das Aussuchen einer Karte aus dem Ablagestapel statt des frei erhältlichen Rohstoffes wählen, wenn Sie die Wirkung des **Palastes** nutzen. Die Vergabe weiterer Rohstoffe für eventuell vorhandene **Kaperflotten**, **Schatzflotten** und **Zollstationen** wird dadurch nicht beeinflusst.

Sie können aber nur diesen einen "Sonnen-Rohstoff" dafür verwenden. Sie können also nur eine Karte pro Zug und Erfolgreichem Jahr aus dem Ablagestapel zurück holen.

123.BE

123.BE. Rathaus

123.BE.a

Darf ich mit dem Rathaus auch mehrere Karten pro Zug aussuchen?

"Darf ich – wenn ich zwei Karten nachziehen muss – jeweils zweimal einen Rohstoff zahlen, um mir beide Karten auszusuchen, oder darf ich nur eine Karte aussuchen und muss die andere ziehen?"

Für jede Karte, die Sie sich aussuchen, müssen Sie bezahlen. Da nirgendwo steht, dass Sie nur einmal pro Zug aussuchen dürfen, dürfen Sie sich so viele Karten aussuchen, wie Sie auf der Hand halten dürfen und bezahlen können.

123.BF.

123.BF Schreibstube

123.BF.a

Kann ich die Schreibstube auch als Antwort auf eine eigenes gewürfeltes "?" aktivieren, um bei einem eventuell anstehenden Bürgerkrieg keine Karte unterschieben zu müssen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie können die **Schreibstube** in der Ereignis-Phase nicht aktivieren.

Es gibt also keinen regelkonformen Weg, wie Sie die **Schreibstube** als Hilfsmittel gegen die Auswirkungen eines **Bürgerkriegs** einsetzen können.

Wenn ich den Triumphbogen baue, startet er dann mit 0 oder 1 Siegpunkt?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ihr **Triumphbogen** startet mit 0 Siegpunkten, erst nach dem ersten Sieg gegen die Barbaren drehen Sie ihn auf den ersten Siegpunkt.

Lange Antwort für Adepten:

In der Regel bauen Sie alle Gebäude, Einheiten etc. immer so, dass der Textkasten zu lesen ist, also nach unten zeigt (von Ihnen aus gesehen) - sollte dies einmal nicht so sein, dann wird dies dann in der Regel ausdrücklich erwähnt - z.B. bei der **Brauerei**.

Auch bei den **Zauberern** sieht man das eindeutig, da bei diesen catanischen Landsleuten, die "2 Zaubereinheiten" unten abgebildet sind - da ja ein **Zauberer** immer mit 2 Einheiten Zauberkraft startet.

Das ist auch bei den drei **Residenzen**, den **Veredelungs-Manufakturen** und dem **Kolonialstützpunkt** so geregelt, die alle ebenfalls mit einem "Nullbestand" starten.

123.BJ.

123.BJ. Universität

123.BJ.a

Darf ich mit einer Universität eine Karte mehr auf der Hand halten oder nicht?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nicht.

Lange Antwort für Adepten:

Das war einmal! Seit der Kartenspiel-Reform von 2003 hat die **Universität** die Eigenschaft verloren, Ihren Besitzer eine zusätzliche Handkarte zu verschaffen.

Falls Sie die **Universitäts**-Karte noch in der alten Auflage besitzen, können Sie diesen Passus also streichen. Oder Sie laden sich die Aufkleber mit den Änderungen herunter und überkleben die Textkästen Ihrer **Universitäten**. Die Aufkleber gibt's unter folgender Web-Adresse zum Download:

www.klausteuber.de/de/download/?Catan-Kartenreform-Aufkleber.pdf

Wie viele Landschaften schützt eine Wasserversorgung vor der Seuche?

"Es heißt in den Regeln ´geschützt sind alle Landschaften eines Fürstentums´. Heißt das, ich baue eine Wasserversorgung und alle meine Städte und Dörfer sind vor Seuche geschützt?"

Durch die **Wasserversorgung** sind alle an Städte angrenzenden Landschaften vor der Seuche geschützt. Durch **Badhäuser** nur die Landschaften, die an die Stadt angrenzen in der das **Badhaus** steht.

Landschaften, die nur an Siedlungen angrenzen, sind ohnehin niemals von der Seuche betroffen.

124.

124. Gebäude: Straßenausbauten

124.A.

124.A..Straßenausbauten allgemein

124.A.a

Kann man Straßenausbauten mit einem Feuerteufel abfackeln?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Straßenausbauten sind Gebäude und unterliegen weitestgehend den Regeln, die auch für Gebäude in Siedlungen und Städten gelten; sie können also durch alle Schicksale gebeutelt werden, die auch andere Gebäude betreffen, einschließlich der Brennbarkeit.

Der Schutz, den eine **Feuerwache** gewährt, erstreckt sich nicht auf die an die Stadt angrenzenden Straßen; daher kann auch ein Straßenausbau neben einer Stadt mit **Feuerwache** von einem **Feuerteufel** angegriffen werden.

125.

125. Zitadellenausbauten

(Dieses Kapitel behandelt Gebäude, die ausschließlich in Zitadellen errichtet werden dürfen. Drachen finden Sie in Kapitel **115.**, Zauberbücher in Kapitel **126.**, und Zauberer in Kapitel **127.**)

125.B

125.B. Stein der Weisen

125.B.a

Müssen die zwei Zitadellen, die man für den Stein der Weisen braucht, beide mit Zauberern besetzt sein?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Es reicht, wenn in einer der Zitadellen zwei **Zauberer** mit zusammen sechs Einheiten Zauberkräften vorhanden sind.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:
Die zweite Zitadelle wird - falls der **Stein der Weisen** in dieser gebaut wird - dadurch nicht auf zwei Siegpunkte aufgewertet.
Sie täten zwar gut daran, Ihre **Zauberer** auf beide Zitadellen zu verteilen, weil Ihnen das einen zusätzlichen Siegpunkt einbringt ... aber Sie müssen nicht, wenn Sie nicht mögen.

125.B.b

Kann man den Stein der Weisen verpfänden?

"Erhält man dann Zauberkraft zurück, wenn man den Stein der Weisen verpfändet?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Verpfänden: Ja.
Zauberkraft zurück: Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Wo könnte man die Zauberkräfte – gesetzt den Fall, man bekäme sie zurück – denn unterbringen?

„Auf den **Zauberern!**“, sagen Sie?

Die FAQ zum **Pfandleiher** auf der Catan-Seite von Kosmos besagt wörtlich:

Die Rohstoffe, die Sie zurückerhalten (alle - bis auf einen), müssen Sie in Ihren Landschaften unterbringen.

Damit ist jede andere Handlung – die Rohstoffe auf anderen Karten als Landschaften unterzubringen nämlich – untersagt.

Es gibt im Kartenspiel keine Landschaft, die Zauberkräfte erwirtschaftet. Auf **Zauberer** darf man die Zauberkräfte nicht übertragen. Also kann man die Zauberkräfte, die durch die Beleihung des **Steins der Weisen** „frei gesetzt“ werden, nirgendwo unterbringen ... und somit sind sie verloren.

Zudem ist der **Pfandleiher** ein Muggel und kann keine Zauberkraft be- oder verleihen.

125.B.c

Kann man den Stein der Weisen wieder verlieren?

Man kann den **Stein der Weisen**

- selbst abreißen oder
- durch einen **Überfall** verlieren, wenn er das einzige Gebäude ist, dass man hat (oder wenn man sich als Betroffener für ihn statt für ein anderes Gebäude entscheidet – aber das würde dann nicht mehr in die ENCYCLOPÆDIA CATANICA gehören, sondern in den Abschlussbericht der PISA Kommission).

125.B.d

Werden die ausliegenden Dogmen, Hexen und Kirchenbänne meines Mitspieles unwirksam, wenn ich den Stein der Weisen baue?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein...

Lange Antwort für Adepten:

.. denn die Bedingung, dass keine **Angriffs-Aktionskarten** mehr gespielt werden dürfen, betrifft nur zukünftige Aktionen. Zurückliegende und noch wirkende Aktionen sind davon nicht betroffen.

125.B.e

Wirkt der Stein für beide Spieler oder nur für den der in ausliegen hat?

Der Stein der Weisen wirkt auf beide Spieler, es ist also für die Wirkung egal, wer ihn gebaut hat.

Lediglich die zwei Siegpunkte stehen nur dem Erbauer zu.

126.

126. Zauberbücher

126.A.

126.A. Allgemeines über Zauberbücher

126.A.a

Ab wann darf ich meine Zauberbücher verwenden?

Sie dürfen Ihre **Zauberbücher** verwenden, sobald Sie sie ausgelegt haben und die nötige Zauberkraft zahlen können. Eine Siegpunktgrenze gibt es nicht, aber mindestens einen Zauberer müssen Sie schon haben.

126.A.b

Darf ich, wenn ich ein Zauberbuch doppelt habe, auch beide in der selben Runde einsetzen?

Ja. Das wird Ihnen auf Seite 8 der Regel zu KÄMPFER & KAUFLEUTE sogar ausdrücklich erlaubt.

126.A.c

Darf ich Zauberbücher abbrechen wie Einheiten und Gebäude?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Sie dürfen alles, was Sie gebaut haben – abgesehen allein von den Zentralkarten – auch wieder abbrechen: Dazu gehören auch **Zauberbücher**.

Nicht abbrechen dürfen Sie die Gebäude, die Ihr Mitspieler Ihnen ins Gebiet gebaut hat (z.B. **Bordell**, **Raubritterburg**).

126.E.

126.E. Magisches Auge

126.E.a

Darf ich das Magische Auge einsetzen, wenn ich keine Handkarten mehr habe?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Um das **Magische Auge** einsetzen zu können, müssen Sie mindestens eine Handkarte besitzen, die Sie abgeben können. Sie dürfen sich also nicht etwa eine Karte auszusuchen und die gleich wieder abgeben (was ja ganz verlockend sein könnte, wenn Sie im Turnierspiel Ihre Stapel zum späteren Nachziehen vorbereitend sortieren möchten).

Sie dürfen allerdings alle Methoden anwenden, um in dieser Situation noch vor Beendigung des Zuges Handkarten zu erhalten (z.B. in dem Sie mit der **Schreibstube** eine Karte oder mit der **Inspiration** mehrere Karten ziehen) und diese dann für das **Magische Auge** einsetzen.

126.I.

126.I. Zauberveto

126.I.a

Warum ist das Zauberveto ein Angriff?

Da die Bezeichnung "Angriff" ja nur nach dem Bau des **Steins der Weisen** eine Bedeutung hat, kann das **Zauberveto** dann nur noch gegen **neutrale** und **Schutz-Aktionskarten** eingesetzt werden. **Angriffs-Aktionskarten**, gegen die ich mich damit schützen könnte, dürfen ja nicht mehr gespielt werden. Wenn ich damit aber **neutrale** und **Schutz-Aktionskarten** verhindere, ist das schon ein Angriff. Von daher ist die Einstufung des **Zaubervetos** als **Angriffs-Zauberbuch** berechtigt.

126.I.b

Darf ich das Zauberveto nacheinander im eigenen Zug und im Zug meines Gegners einsetzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Die Frage basiert auf folgendem Satz auf dem Zauberbuch **Zauberveto**:

Ihr Gegner darf eine Aktionskarte, die er in dieser Runde spielen wollte, nicht ausspielen.

Nur besteht eine Runde ja im Catan-Kartenspiel aus zwei Zügen – einem eigenen und dem des Gegners. Da man mit dem **Zauberveto** sowohl im Zug des Gegners das Ausspielen einer **Aktionskarte** verhindern kann, als auch im eigenen eine, die der Gegner als Schutz ausspielt, scheinen sich diese beiden Möglichkeiten durch den Kartentext auszuschließen.

Um es kurz zu machen: Dahinter steckt ein simpler Druckfehler. Statt „Runde“ sollte auf der Karte eigentlich „Zug“ stehen. Das steht auch in Übereinstimmung mit der grundsätzlichen Regel für die Anwendung von Zauberbüchern:

Der Spruch jedes Zauberbuches darf pro Zug nur einmal angewandt werden.

(Quelle: Spielregeln für MAGIER & FORSCHER, Seite 8, linke Spalte)

126.I.c

Darf ich eine zweite Schutzkarte nachspielen, wenn die erste durch ein Zauberveto meines Mitspielers verhindert wurde?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Karten, die nur zu ganz bestimmten Zeitpunkten gespielt werden können, also

- **Alchimist** vor dem Würfeln
- **Kundschafter** unmittelbar nach dem Bau einer Siedlung
- **Schutz-Aktionen** als Reaktion auf **Angriffs-Aktionen** oder **Ereignisse**

dürfen Sie nur einmal spielen, auch wenn sie durch ein **Zauberveto** verhindert wurden.

Als Faustregel können Sie sich merken:

Wenn ich ohne Zauberveto eine zweite, gleiche Karte hätte hinterher spielen können, dann darf ich´s auch mit Zauberveto.

Beispiel: Sie können gegen einen **Schwarzen Ritter** nur eine **Kräuterhexe** spielen, keine zwei. Also können Sie Ihre zweite **Kräuterhexe** nicht mehr gegen den selben **Schwarzen Ritter** schicken, wenn der Einsatz der ersten durch das **Zauberveto** verhindert wurde.

Gegenbeispiel: Sie dürfen in Ihrem Zug beliebig viele **Händler** spielen; ein **Zauberveto** gegen Ihren ersten **Händler** blockiert darum nicht den zweiten.

Möchten Sie mehr wissen?

"Ich möchte mehr über Schutz-Aktionskarten wissen." -> Kapitel **114**.

126.I.d

Wenn ich das Zauberveto ausliegen habe, und dann einen Feuerteufel spiele, mein Mitspieler aber einen Bischof hat, kann ich dann das Zauberveto gegen den Bischof spielen?

Ja. Sie können Ihr **Zauberveto** auch gegen Schutzkarten (**Bischof**, **Kräuterhexe**, **Kundschafter**, **Medicus**, **Sigismund**) einlegen.

126.I.e

Wenn mein Mitspieler mit einem Zauberduell einen meiner Zauberer angreift und ich das Zauberveto dagegen ausspreche: Darf die Zauberkraft für das Veto dann auch von meinem grade angegriffenen Zauberer stammen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Jeder Ihrer **Zauberer** ist solange arbeitsfähig, bis er durch ein verlorenes **Duell der Zauberer** in Frührente geschickt wird. Wenn kein **Duell** stattfindet, weil Sie es durch ein **Zauberveto** verhindern konnten, ist und bleibt der angegriffene **Zauberer** arbeitsfähig (ein **Duell**, das nicht stattfindet, kann man nicht verlieren) und kann somit auch die für das **Veto** benötigte Zauberkraft beisteuern.

126.K.

126.K. Zeitsprung

126.K.a

Was passiert mit der vorgelesenen Ereigniskarte, wenn ich den Zeitsprung einsetze?

Die gezogene (und abgelehnte) **Ereigniskarte** kommt unter den Ereignisstapel. Wenn danach erneut ein gewürfelt wird, wird also eine neue **Ereigniskarte** gezogen.

127.

127. Zauberer und Zauberbund

127.A

127.A. Allgemeines über Zauberer und Zauberbund

127.A.a

Wann kann ich Zauberer aktivieren und die Zauberkraft nutzen?

Sie können Ihre **Zauberer** während Ihres eigenen Zuges jederzeit aktivieren; die Zauberkraft steht Ihnen aber frühestens im Zug Ihres Mitspielers zum Zaubern zur Verfügung. Lediglich Zauberkraft, die Sie durch den **Tanz der Einhörner** erhalten oder die beim Auslegen der **Zauberer** bereits vorhanden ist, können Sie sofort einsetzen.

Ausnahme: Ein eben aktivierter **Zauberer** verfügt im **Duell der Zauberer** über seine komplette vorhandene Zauberkraft, wenn er in das Duell geschickt wird, kann aber das Duell nicht „finanzieren“ wenn er erst in diesem Zug aufgewertet wurde.

127.A.b

Kann ich einen Zauberer von einer Zitadelle in eine andere umsetzen?

"Gesetzt den Fall, ich habe alle meine Zauberer an den Landschaften der ersten Zitadelle, baue dann aber eine zweite, um Platz für weitere Magische Ausbauten und Zauberbücher zu haben. Kann ich dann einen Zauberer umsetzen?"

Dies ist nur durch spezielle Aktionen möglich. 3 Wege führen zum Ziel:

1. Sie spielen ein **Duell der Zauberer** und verlieren es. Dann können sie den **Zauberer**, der das **Duell** verloren hat, aus einem ihrer Ausbaustapel holen und an eine Landschaft der 2. Zitadelle legen.
2. Sie reißen einen **Zauberer** ab und holen ihn, wenn Sie einen **Palast** haben, beim Ereignis "Erfolgreiches Jahr" aus dem Ablagestapel zurück. Dies kostet Sie aber mindestens eine Runde.
3. Die schnellste Methode ist folgende: Sie reißen den **Zauberer** ab und holen ihn – wenn Sie ein **Rathaus** haben – mit einem **Diplomaten** aus dem Ablagestapel zurück. Dies geht in einem Zug.

127.A.c

Darf ich mit einem Zauberer nacheinander in meinem Zug einen Zauberspruch sprechen und ihm anschließend wieder Zauberkraft durch Rohstoffe zukommen lassen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

In dieser Reihenfolge ist es erlaubt. Die andere Reihenfolge, erst Rohstoff in Zauberkraft verwandeln und dann zaubern ist nicht möglich. Das gilt auch für den Fall, dass Ihr **Zauberer** noch etwas Zauberkraft hatte und durch weitere Rohstoffe nur gestärkt werden sollte, und auch wenn nur die ursprünglich vorhandene Zauberkraft für den Zauberspruch gebraucht wird.

Lediglich wenn der **Zauberer** von einem der Kollegen mit der anderen Feldpostnummer für ein **Duell** nominiert wird, geht er gestärkt in dieses **Duell**.

Auch die Verwendung von gerade eben generierter Zauberkraft zum Bau von magischen Gebäuden oder zur Aufzucht von Haustieren ist nicht möglich.

127.B.

127.B. Gemeine (normale) Zauberer

127.B.a

Kann ich einen Zauberer sofort nach dem Auslegen zum Zaubern nutzen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Zauberer sind sofort, nachdem sie eine Ihrer Zitadellen bezogen haben, in der Lage zu zaubern.

Eine Ausnahme bilden lediglich die **Zauberbünde**, die ohne Zauberkraft starten und erst aus der Landschaft, an die sie angelegt werden, Zauberkraft generieren müssen.

127.C.

127.C. Zauberbund

127.C.a

Wie funktioniert der Zauberbund?

Der **Zauberbund** ist – wenn Sie ihn einmal an einer Ihrer Zitadellen-Landschaft ausgelegt haben– ein fast ganz normaler **Zauberer**. Er kann also alles was Ihre **Zauberer** können: Ihre Zitadelle aufwerten, Ihnen Zauberkraft für **Zauberbücher**, **Zauberaktionen** und **Magische Ausbauten** zur Verfügung stellen und sich mit den **Zauberern** Ihres Mitspielers duellieren.

Von Ihren anderen **Zauberern** unterscheidet er sich dadurch, dass er nicht einmalig ist – es können also insgesamt bis zu 4 **Zauberbünde** ausliegen – und dass er ohne Zauberkraft startet.

127.C.b

Kann ich einen Zauberbund auch ohne Zitadelle bauen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Sie können einen **Zauberbund** genau wie einen **Zauberer** nur an eine Landschaft legen, die an eine Ihrer Zitadellen grenzt.

127.C.c

Kann ich einen Zauberbund auch mit einem Zauberbund meines Mitspielers verbinden, statt mit einem Zauberer?

"Ich habe Ari ausgelegt. Mein Mitspieler legt seinen Zauberbund an Gold (durch meine Ari ermöglicht). Kann ich wiederum meinen auf der Hand befindlichen Zauberbund an mein 2. Goldfeld (welches sich an einer 2. Zitadelle befindet) legen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:
Die Voraussetzung, damit Sie einen **Zauberbund** auslegen können ist ein "gemeiner" **Zauberer** an der entsprechenden Landschaft bei Ihrem Mitspieler.

Sie können allerdings zwei **Zauberbünde** an zwei gleiche Landschaften legen, wenn Ihr Mitspieler an dieser Landschafts-Form einen **Zauberer** besitzt.

Funktioniert mein Zauberbund weiter, wenn der "verbundene" Zauberer meines Mitspielers entfernt wird?

"Gesetzt den Fall, mein Gegner hat Hor ausgelegt und ich lege den Zauberbund an eine Wolllandschaft; später spiele ich das Zauberduell gegen seinen Hor und gewinne:

- 1. Zählt dann mein Zauberbund noch?*
 - 2. Kann ich nun Hor meinerseits auslegen, ohne die Wirkung meines Zauberbundes zu schädigen?"*
1. Ja, Ihr **Zauberbund** zählt noch: Auch hier gilt die Regel, dass „nur beim Bau die Bedingung erfüllt sein muss". Wird diese Bedingung während des Spiels durch was auch immer entfernt, betrifft dies nicht die Folgekarte der Bedingung.
 2. Ja, Sie dürfen dann **Hor** trotz Ihres „wolligen“ **Zauberbundes** zum Einsatz bringen.

128.

128. Zentralkarten

(zur Begriffsbestimmung siehe Artikel **102.B.Zentralkarte**)

128.B

128.B. Landschaften

128.B.a

Warum gibt es eine ungerade Anzahl von Landschaftskarten?

"Ist es richtig, dass es (ohne die Startkarten mit den Wappen) eine ungerade Zahl von 11 Landschaftskarten gibt?

Das bedeutet ja, dass ein Spieler beim Bau einer Siedlung nur 1 zusätzliche Landschaftskarte bekommt."

Die Anzahl der Landschaftskarten ist mit 11 in der Tat ungerade, aber das heißt nicht, dass die letzte Siedlung nur eine Landschaft erhält, sondern, dass nach Bau aller Siedlungen eine Landschaft aus dem Ressourcen-Stapel nicht mehr ins Spiel kommt. (Das können Sie mit Ihrem Kartenspiel leicht überprüfen, wenn Sie einfach mal alle Siedlungen und Landschaften einschließlich der Startkarten auslegen.)

So ist sicher gestellt, dass es auch beim Bau der letzten Siedlung ohne **Kundschafter** noch ein Zufallselement beim Erhalt der Landschaften gibt.

Außerdem würde die Zauberaktionskarte **Land, wandle dich!** nicht mehr verwendbar sein, wenn nach dem Bau der 5. Siedlung der Landschaftskarten-Stapel leer wäre.

128.C.

128.C. Metropolen

128.C.a

Wenn ich durch eine Metropole in einer Stadt zusätzliche Bauplätze für Einheiten (sprich Ritter und Flotten) über den Landschaften bekomme, zählen diese Plätze dann mit zu dieser Metropole?

"Was würde denn passieren, wenn ich in dieser Metropole eine Kirche ausliegen habe und ein Bürgerkrieg wird gewürfelt? Gehen dann die Flotten verloren, weil sie auf Landschaftsausbauplätzen liegen und nicht zur Metropole gehören?"

Eine **Kirche** schützt die Einheiten, die zur Stadt gehören, auch wenn sie (bei einer Metropole) über oder unter den umgebenden Landschaften liegen.

Dann haben Sie statt der **Landschaftsausbauten** auf diese Plätze eben Einheiten gebaut.

Sie sind nicht verpflichtet, **Landschaftsausbauten** zu errichten, sondern können sich dafür entscheiden, auf den entsprechenden Bauplätzen statt der Landschaftsausbauten regelkonform Einheiten zu stationieren.

Bonusinformation: Zu beachten ist:

- Eine **Kirche** schützt Einheiten über und unter Landschaften.
- Eine **Feuerwache** schützt Landschaftsausbauten nicht.

128.C.b

Wenn an einer Landschaft, die zu meiner Metropole gehört, schon ein Landschaftsausbau liegt, kann ich noch zusätzlich Einheiten dort hin legen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein...

Lange Antwort für Adepten:

... denn an jede Landschaft können Sie nur eine Karte legen. Wenn also eine Landschaft zugleich an Ihre Metropole und Ihre Zitadelle grenzt, können Sie dort nur einen **Zauberer** oder eine Einheit (**Ritter**, Flotte, **Bauenheer**, **Kanone** oder **Flavo den Gaukler**) oder einen **Landschaftsausbau** anlegen.

Ober- und unterhalb der aus Straßen und Siedlungen/Städten/Zitadellen gebildeten Mittelachse können nur jeweils 2 Karten liegen:

- Über und unter den Straßen liegen je eine Landschaft und maximal je ein Landschaftsausbaueinheit/Zauberer.
- Über und unter Siedlungen/Städten/Zitadellen liegen nur je eine (Siedlungen) oder zwei (Städte/Zitadellen) Gebäude oder Einheiten.

128.C.c

Wie viele zusätzliche Einheiten kann ich durch eine Metropole tatsächlich bauen?

"Beim Themen-Set POLITIK & INTRIGE gibt es die Metropole, die das zusätzliche Anlegen von Einheiten erlaubt.

Es gibt nun vier Bauplätze, die neu bebaut werden können, nämlich oberhalb und unterhalb der an die Metropole angrenzenden Landschaften. Aber: dürfen alle vier auch bebaut werden oder nur zwei der vier? Auf der Karte selber steht "oberhalb" der Landschaften, in der Regel steht "oberhalb oder unterhalb" der Landschaften.

Bedeutet dies, dass ich maximal zwei neue Einheiten anlegen darf? Sonst müsste es ja heißen 'ober- und unterhalb'!"

Durch eine Metropole erhalten Sie vier zusätzliche Bauplätze für Einheiten in Ihrem Fürstentum. Sie dürfen alle diese vier Bauplätze mit jeweils einer Einheit belegen.

Jeder einzelne dieser Bauplätze liegt entweder ober- oder unterhalb einer Landschaft.

128.D

128.D. Siedlungen

128.D.a

Kann ich meine Siedlung an eine andere Stelle legen, wenn deren Landschaften besser woanders hinpassen würden?

"Ich habe an zwei vorhandene Siedlungen rechts und links zwei Straßen angebaut und kann nun eine neue Siedlung errichten. Ich lege die Siedlungskarte neben die rechte Straße und ziehe 2 Landschaften.

Jetzt merke ich, dass die Landschaften viel besser zu den Landschaften passen, die bereits links liegen.

Darf ich die soeben rechts platzierte Siedlung mit ihren Landschaften nun neben die linke Straße legen?"

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Durch das Auslegen der Siedlung haben Sie sich entschieden, wohin die Landschaften kommen; ein Wechsel ist dann nicht mehr möglich.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Damit der Zufall beim Erhalt der Landschaften keine ganz so große Rolle spielt, gibt es einige **Aktionskarten**, zum Beispiel den **Kundschafter**, mit dem Sie sich zwei Landschaften gezielt aussuchen können, und die **Landreform**, mit der Sie die Position von zwei Landschaften vertauschen dürfen.

128.E.

128.E. Städte

128.E.a

Darf ich die Positionen der Ausbauten innerhalb einer Stadt vertauschen?

"Wenn die Position der Karten egal ist, darf ich dann nach dem Bau eines 2. Ausbaus die Positionen aus optischen Gründen vertauschen?"

Solange es keine anderen Auswirkungen haben kann als die rein optischen: Ja.

Dabei sollte für Ihren Mitspieler jederzeit offensichtlich sein, dass Sie nichts manipulieren. Sie dürfen also die oberste Karte einer Stadt zur zweitobersten machen und umgekehrt; Sie dürfen die unterste Karte zur zweituntersten machen und umgekehrt.

Was Sie nicht dürfen, ist der Tausch von oberhalb einer Siedlung/Stadt nach unterhalb der Siedlung/Stadt. Das geht nur durch den Zauberspruch **Ort wandle Dich!**

128.F.

128.F. Straßen

128.F.a

Warum gibt es 7 Straßen, obwohl es nur 5 Siedlungen gibt?

"Höchstens 6 Straßen wären einleuchtend, falls es zu einem Kampf um die letzte Siedlung kommt."

Stellen Sie sich einmal für einen Augenblick vor, es gäbe tatsächlich nur sechs Straßen. Dann könnte es zu folgender Situation kommen:

Beide Spieler haben jeweils je vier Siedlungen gebaut.

Ein Spieler hat an beiden endständigen Siedlungen je eine Straße gebaut. Damit wären alle sechs Straßen verbaut. Gäbe es nur diese sechs Straßen, dann könnte der andere Spieler keine Straße und damit auch keine fünfte Siedlung mehr bauen.

Durch die Existenz der siebten Straße wird also verhindert, dass ein Spieler, der selbst gar kein Interesse am Bau einer fünften Siedlung hat, durch den Bau einer zweiten endständigen Straße seinen Mitspieler blockieren kann.

- Da es die siebte Straße gibt, wird sie aller Wahrscheinlichkeit nach nie gebaut.
- Gäbe es die siebte Straße nicht, würden Sie sie eines Tages sicher vermissen.

128.F.b

Kann ich eine Straße wieder abreißen, wenn ich sie nicht brauche?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wie Siedlungen, Städte, Metropolen und Zitadellen bleiben auch Straßen, wenn Sie sie einmal gebaut haben, bis zum Ende des Spiels unverrückbar liegen, als hätten Sie sie auf die Tischplatte genagelt*, selbst wenn Sie später noch eine andere Karte darauf legen.

* Probiert das zu Hause nicht aus, Kinder!

128.G.

128.G. Zitadellen

128.G.a

Wie viele Siegpunkte bringt mir eine Zitadelle?

Sie legen eine Zitadelle– analog einer Stadt – auf eine Ihrer Siedlungen, und zwar zunächst mit der Seite "Zauberer abwesend" nach oben. Dadurch allein erhöht sich die Zahl Ihrer Siegpunkte noch nicht.

Sobald Sie den ersten **Zauberer** an eine der Zitadellenlandschaften anlegen, erhalten Sie einen weiteren Siegpunkt; Sie drehen dann die Zitadelle auf die andere Seite. Weitere **Zauberer** an dieser Zitadelle haben aber auf die Anzahl Ihrer Siegpunkte keinen steigenden Einfluss mehr.

128.G.b

Darf ich meine Zitadellen wieder abreißen?

Kurze Antwort für Pragmatiker:
Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Auch wenn es Spielsituationen gibt, in denen Sie eine Zitadelle gern wieder abreißen würden: Eine einmal gebaute Zitadelle ist wie alle Zentralkarten sturmfest und erdverwachsen und kann nicht mehr entfernt werden.

141.

141. Material

141.A.

141.A. Allgemeines über das Material des Kartenspiels

141.A.a

Das Kartenspiel aus der Sicht des Spiele-Sammlers

Neben den Änderungen von Karten, Regeln und Sets die eher den „reinen“ Spieler interessieren, gab es auch eine ganze Reihe von Änderungen im Layout und der Struktur der Regelhefte sowie dem Aussehen und der Form der äußeren und inneren Verpackung. Diese vor allem für Sammler interessanten Veränderungen werden wir – soweit sie sich rekonstruieren ließen – in den nächsten Artikeln vorstellen.

Soweit unsere Recherchen ergaben, gibt es unterschiedliche Fassungen von Schachteln und Regelheften der Basis-Packung, die einander nicht unmittelbar zugeordnet werden können, da sie wohl getrennt hergestellt und vor der Auslieferung verschieden kombiniert wurden. Wir behandeln daher diese Punkte getrennt voneinander.

141.A.b

Die verschiedenen Schachteln der Basis-Packung

Hier lassen sich 3 Versionen der Schachtel unterscheiden. Die Vorderseite des Kartons zeigt bei allen das bekannte Hintergrundbild und enthält sonst keinerlei Hinweise auf Erscheinungsjahr und Auflage; der Schriftzug KOSMOS ist gelb.

Unten links fällt der gelbe Schriftzug „Spiele Galerie“ auf, der in schwarz auch in der rechten Ecke auf allen 4 Seiten des Deckels und links unten auf der Rückseite auftaucht.

Die Rückseite zeigt Kartenmotive und Text und bleibt - abgesehen von der Schriftgröße – künftig fast identisch.

Die 1. Auflage vom Herbst 1996, die auf der Spiele-Messe in Essen erhältlich war, hatte als Innenleben einen gestanzten Pappkarton, der in der 2. Auflage gegen die tiefgezogene Kunststoff-Ausführung ausgetauscht wurde.

Erst Anfang 1998 erscheint eine weitere Ausgabe des Kartons: Auf ihm befindet sich jetzt ein zweifacher Aufdruck: "Nominierung Spiel des Jahres 1997" und "Silbermedaille beim Deutschen Spielepreis 1997".

Ende 2000 oder Anfang 2001 – das war bisher nicht sicher einzugrenzen – erscheint die Basis-Packung mit dem veränderten KOSMOS-Logo: Der weiße Schriftzug KOSMOS steht jetzt hochkant und auf blauem Grund links auf dem Deckel und dem Boden (Rückseite) der Schachtel. Der zuvor unten links, den Seiten und der Rückseite stehende Schriftzug „Spiele Galerie“ ist verschwunden, statt dessen steht auf dem Deckel oben rechts der nun für die KOSMOS-Serie „SPIELE FÜR ZWEI“ stehende Schriftzug. Auch die Hinweise "Nominierung Spiel des Jahres 1997" und "Silbermedaille beim Deutschen Spielepreis 1997" sind wieder verschwunden. Auf allen 4 Seiten des Deckels und der Schachtel ist nun links das neue KOSMOS-Signet gedruckt. Auf der Rückseite der Schachtel finden sich jetzt auch Tel. und Fax.-Nummer, sowie eMail- und Web-Adresse des KOSMOS-Verlages.

141.A.c

Die verschiedenen Regelhefte der Basis-Packung

Hier lassen sich 5 Versionen unterscheiden. Das Regelheft hat in allen Versionen auf seiner Vorderseite genau das Motiv des Kartons und in der 1. Auflage sonst keinerlei Aufdruck:



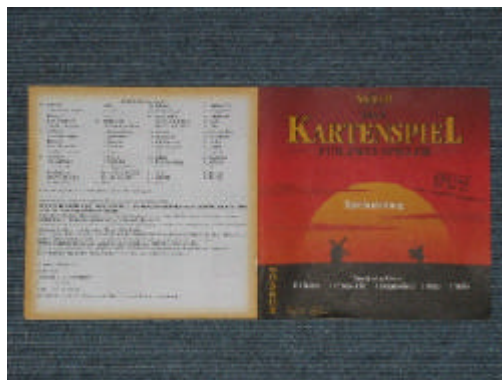
Das Fürstentum ist auf der Doppelseite 2 – 3 so dargestellt, dass das Heft einmal um 90 Grad gedreht werden muss:



Auf der Rückseite findet sich der Hinweis auf das für 1997 angekündigte Turnier-Set. Hinweise auf das noch in den Kinderschuhen steckende Internet fehlen:



Die 2. Version ist auf der Titelseite mit „ONLINE www.die-siedler.com“ bedruckt. Auf der Rückseite befindet sich jetzt eine genaue Auflistung des Inhaltes in Tabellenform und weiterhin der Hinweis auf das Turnier-Set:



Auf Seite 2 findet sich nun neben den Landschaften des gegnerischen Fürstentums noch eine Aufstellung welche Landschaften welche Rohstoffe produzieren und dass Gold nur als reine Tauschwährung zu nutzen ist. Auf Seite 5 wurden die Farben von Ritterkopf und Keule auf dem Würfel vertauscht. Auch auf Seite 7 sind der Ritterkopf nun rot und die Keule schwarz dargestellt. Auf Seite 9 haben die Bauplätze einer Stadt die Ziffern „1“ und „2“ erhalten, zusätzlich wird darauf hingewiesen, dass es für Gebietsausbauten, die auf Landschaften wirken egal ist auf welchem der beiden Bauplätze sie liegen.

Dieses Regelheft wird im Laufe der Zeit gegen eines ausgetauscht, in dem das zuvor auf der Doppelseite 2 – 3 dargestellte Fürstentum (im Heftformat – also quer – dargestellt) auf die Seite 4 wandert und auch

die Seiten 2 – 10 grundlegend überarbeitet werden. Ab nun gelten Handelsflotten und Ritter als Einheiten, worauf bei diesen Karten besonders hingewiesen wird.

Die Erklärungen zu folgenden Karten werden ebenfalls präziser verfasst: **Schwarzer Ritter**, **Feuerteufel**, **Spion**, **Kundschafter**, **Bischof**, **Alchimist**, **Händler**, **Baumeister**, **Bürgerkrieg**, **Lager**, **Kloster** und **Bibliothek**. Bei dieser 3. Version wird auf der Rückseite (Vorderseite gegenüber der 2. Version unverändert) auf die Turnierregel für Einsteiger eingegangen:

Ab 1998 zeigt die Rückseite des Regelhefts jetzt auch die Motive der fünf neuen Themen-Sets, die die Hinweise auf das Turnier-Set ersetzen.



Bei dieser 4. Version bleibt die Titelseite unverändert. Lediglich eine zusätzliche Internetadresse <http://www.diesiedlervoncatan.com> kommt hinzu.

Mit Änderung des Schachtellayouts (3. Version der Schachtel) erscheint auch die 5. Version des Regelheftes, das ebenfalls die entsprechenden Änderungen (s.o.) erhält; außerdem hat es jetzt nur noch den Aufdruck „ONLINE <http://www.diesiedlervoncatan.com>. Inhalt und Rückseite ändern sich gegenüber der 4. Version nicht:



Anzumerken ist noch, dass in keiner Version des Regelheftes bei den Kartenerklärungen auf die Karte **Jahreswechsel** eingegangen wird.

141.A.d

Schachtel, Regelheft und Karten des TURNIER-SETS ZUM KARTENSPIEL

Die Schachtelgrafik unterscheidet sich von der des Basisspieles durch die in der Mitte befindliche Burg und dadurch, dass die beim Basisspiel links abgebildete Windmühle durch einen 2. Ritter (spiegelverkehrt zum rechten Ritter gedruckt) ersetzt wurde. Auf der Rückseite des Kartons ist ausdrücklich darauf hingewiesen, dass dieses Set nur für einen Spieler gedacht ist. Es enthält auch nur 3 Blanko-Karten zum Basteln. Das Regelheft erhält ebenfalls die entsprechende Änderung; außerdem hat es noch den Aufdruck „ONLINE <http://www.die-siedler.com>“:

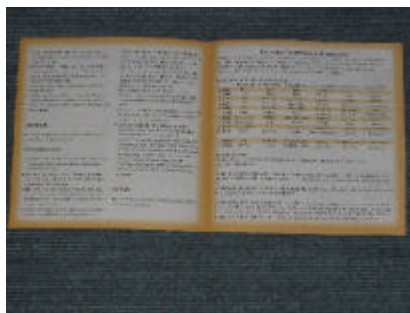


Auf Seite 4 oben in der rechten Spalte steht durch einen Druckfehler noch eine bereits vor Erscheinen verworfene frühere Regelfassung über abgerissene Gebäude und Einheiten:

Der Spieler hat die Wahl, ob er die Karte zurück auf die Hand nimmt oder auf den Ablagestapel legt.

Die korrekte Regel schreibt vor, dass abgerissene Karten auf den Ablagestapel gelegt werden müssen.

Auf Seite 5 wird in der Regel für „Die erweiterte Turnierversion für Fortgeschrittene“ in der Tabelle unter „2. Barbar“ ein dritter **Feuerteufel** (statt eines dritten **Spions**) und unter „6. Der Weise“ ein „Troubadour“ gelistet bei dem es sich um **Walther den Sänger** handelt:



Das Set enthält zudem in der 1. Auflage nur eine Karte **Universität**. Alle Karten haben links über dem Textkasten als Kennzeichnung ein „T“ (siehe Bild der ursprünglichen Großen Mauer):



Die im Juli des selben Jahres erscheinende zweite Auflage enthält zwei Karten **Universität**; außerdem ist eine Einzelkarte **Universität** separat bei Kosmos zu beziehen. Dadurch wird die neue Möglichkeit zum Turnierspiel für Einsteiger geschaffen, das dann später zum Erweiterten Grundspiel fortentwickelt wird. Die Rückseite der Verpackung weist ebenfalls darauf hin, dass dieses Set nur für einen Spieler gedacht ist, wenn auch in etwas anderen Worten.

Ihm liegen weitere 3 Blanko-Karten (ebenfalls mit dem „T“ über dem Textkasten) bei und ein Blatt mit der „Zusatzregel: Turnierspiel für Einsteiger“. Auf diesem Blatt wird auch auf den Druckfehler von Seite 4 und die Fehler auf S. 5 aufmerksam gemacht und dieser korrigiert (in der Abbildung zusammen mit dem Aufkleberbogen für Siegpunkt-Fahne und Blanko-Karten, die allen Auflagen beigelegt waren):

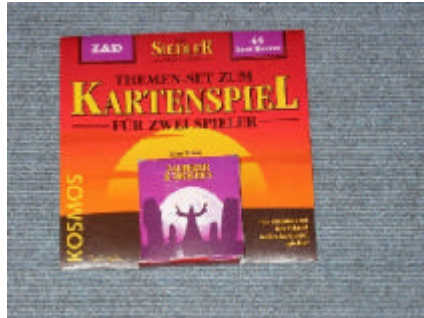


Mehr über das Turnier-Set erfahren Sie im Abschnitt **141.C**.

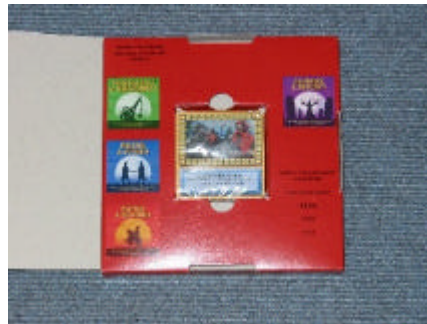
141.A.e

Die Themen-Sets 1999 – 2003

Die erste Auflage der Themen-Sets besteht aus einem dünnen Faltkarton, der die Spielanleitung enthält, und einer außen an diesem befestigten quadratischen Box, die die Karten enthält.



Eine spätere Auflage (mit weißem KOSMOS-Schriftzug auf blauem Grund) besteht aus einem Karton, der Anleitung und Karten (in der kleinen Box) einschließt:



Die Regelhefte sind in beiden Varianten identisch. Bei allen Karten befindet sich nun dort, wo zuvor beim Turnier-Set ein „T“ stand die Abkürzung für das Themen-Set, z.B. „H&W“

Weitere Varianten konnten bisher nicht identifiziert werden. In dieser Form erscheint auch letztmalig das neue Themen-Set BARBAREN & HANDELSHERREN in einer limitierten Auflage. Im Regelheft wird detailliert auf die Kartenspielreform 2003 eingegangen und eine Liste aller Karten des Grundspieles und der anderen Themen-Sets mit den neuen Kartenklassifizierungen präsentiert.

141.A.f

Die Themen-Sets in Sammel-Packungen ab 2003

Gleichzeitig mit dem Einzel-Set BARBAREN & HANDELSHERREN erscheinen alle 6 Themen-Sets nun in zwei Sammel-Packungen, die jeweils drei einzelne Themen-Sets enthalten: KÄMPFER & KAUFLEUTE und MAGIER & FORSCHER in einer ebenso stabilen Schachtel wie das Basis-Set. Bei diesen hat sich gegenüber der letzten Version des Basisspiels nur geändert, dass der Schriftzug DIE SIEDLER VON CATAN in die linke obere Ecke gewandert ist, da die Landschaft mit der aufgehenden Sonne etwas nach oben verlagert wurde, um Platz für die Abbildungen der drei Themen-Sets zu machen. Das Aussehen der ersten Seite des Schachtel-Deckels und des Regelhefts sind bis auf Farbnuancen identisch:



Auf der Rückseite der Schachtel wird auf die beiden Spielmöglichkeiten (Erweitertes Grundspiel und Turnierspiel), die Hauptcharakteristik der 3 Sets sowie die Reform des CATAN-Kartenspieles hingewiesen:



Der Inhalt der Regelhefte wurde grundlegend überarbeitet. Auf Seite 19 und 20 (KÄMPFER & KAUFLEUTE) bzw. 20 (MAGIER & FORSCHER) werden die durch die Kartenspielreform 2003 vorgenommenen Änderungen und neuen Kartenklassifizierungen vorgestellt. Zusätzlich finden sich auf S. 20 Hinweise auf die CatanOnlineWelt (www.catan.de), weitere Internetadressen und bei KÄMPFER & KAUFLEUTE zusätzlich ein Hinweis auf das Brettspiel DIE NEUEN ENTDECKER von Klaus Teuber.

141.A.g

Sonderausgabe: Das KARTENSPIEL PLUS-PACK!

Im Dezember 1999 erscheint als Sonderausgabe für die Spielwarenhandels-Kette Idee+Spiel das KARTENSPIEL PLUS-PACK!: Eine Metallbox mit dem Basis-Set und den beiden Themen-Sets HANDEL & WANDEL und POLITIK & INTRIGE:



Alle drei Regelhefte sind am Rand 3mm eingekürzt, damit sie in die Box passen. Ansonsten sind sie völlig identisch (kleineres Druckbild) mit den normalen Regelheften der Themen-Sets bzw. der Version 4 des Basis-Regelheftes

141.C.

141.C. Das TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL

141.C.a

Kann ich das alte TURNIER-SET auf die neue Set-Aufteilung "aufrüsten"?

"Ich besitze das alte TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL und möchte daraus die zwei Themen-Sets RITTER & HÄNDLER sowie WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT machen. Wie geht das?"

Dazu besorgen Sie sich vom Kosmos-Verlag ein paar Einzelkarten, die das alte TURNIER-SET nicht enthielt:

- eine zweite Karte **Universität**
- eine Austausch-Karte **Große Mauer**, die einen Stärkepunkt hat
- eine neue Karte **Bauernheer**
- eine neue Karte **Handelsakademie**

Nach der Einführung der beiden Sets RITTER & HÄNDLER und WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT hat Kosmos diese Karten einzeln zur Nachrüstung angeboten. Solange der Vorrat noch reicht, kann man sie immer noch gegen einen frankierten Rückumschlag vom Kosmos-Verlag beziehen.

Hingewiesen sei noch auf eine nachträgliche Regeländerung: Die **Universität** erlaubt seit 2003 keine zusätzliche Handkarte mehr. Man kann die entsprechende Passage auf der alten **Universität**-Karte durchstreichen oder sich – etwas vornehmer – einen Satz Aufkleber herunterladen, mit denen man die Textkästen überkleben kann, und zwar unter folgender Web-Adresse:

www.klausteuber.de/de/download/?Catan-Kartenreform-Aufkleber.pdf

Die Aufkleber haben den zusätzlichen Vorteil, dass sie auch die Textkästen einiger anderer Karten anpassen.

Ergänzende Anmerkung des Kosmos-Verlags:

Wir verschicken sowieso immer alle 4 Karten **Bauernheer**, **Handelsakademie**, **Universität** und **Große Mauer** zusammen, wenn wir eine entsprechende Bestellung bekommen.

Was auch die Frage beantworten sollte, ob es die Möglichkeit noch gibt, die Karten zu bekommen: Ja, auch im Jahr 6 nach dem Turnier-Set halten wir diesen Service aufrecht.

Sebastian Rapp (Kosmos Verlag) 29.03.2004

141.J.

141.J. Die Jahres-Sonderkarten

141.J.a

Allgemeines über Jahres-Sonderkarten

Im Jahr 2002 begann Klaus Teuber mit einer kleinen Liebhaber-Edition von einzelnen Karten, die er jeweils selbst illustrierte und in einer limitierten Auflage von 500 Stück herstellte.

Jede dieser Karten wurde von Klaus Teuber handschriftlich nummeriert und signiert. Sie sind in dieser Form nicht im Handel erhältlich.

Das heißt nicht, dass Sie sich Zeit Ihres Lebens vergeblich nach diesen Karten grämen müssen: Catan lebt und wer sein Ohr am Catanischen Puls hat, wird eine Möglichkeit finden, diese Karten in sein Repertoire aufzunehmen ... wenn es auch nicht immer eins der begehrten signierten Exemplare sein wird.

In den nächsten Artikeln helfen wir Ihnen, den "Catanischen Puls" an der richtigen Stelle zu suchen, in dem wir ihnen ein paar entsprechende Hinweise geben.

Regelfragen zu den einzelnen Karten finden Sie in den Kapiteln 112. – 127. in den jeweiligen Karten-Klassen; die genaue "Adresse" steht jeweils beim Artikel.

141.J.b

Jahres-Sonderkarte 2002: Johanna, die Kriegerin



"Das soll ein Messer sein?
DAS ist ein Messer!"

Die Abbildung zeigt eine mit blankem Stahl gewappnete attraktive junge Frau mit Kurzhaar-Frisur, wie sie seit Maria Falconettis Johanna-

Darstellung* oft mit der französischen Nationalheldin Jeanne d'Arc assoziiert wird.

Der Kartentext lautet:

Gegnerische Kanonen zählen nur 2 Stärkepunkte. Immun gegen Imelda und Bestechung, Bed.: Kirche, keine Zitadelle.

Wer das Professor-Easy-Tutorial auf Klaus Teubers Homepage ganz durchspielte, erhielt zur Belohnung eine Mail mit einer Datei mit der kompletten Karte in Originalgröße zum Basteln.

2003 wurde **Johanna die Kriegerin** in das Themen-Set BARBAREN & HANDELSHERREN aufgenommen. Dort hat sie eine neue Illustration von Franz Vohwinkel bekommen, auf der sie nicht mehr halb so entschlossen, dafür aber merklich erleuchteter aussieht: Vielleicht hat sie zusammen mit dem Komma in ihrem ursprünglichen Namen auch weiteren irdischen Ballast abgelegt.

Zwar schwächelt jetzt nicht nur die **Artillerie** bei ihrem Anblick, sondern auch die **Drachen**, aber die meisten von uns würden sich, wären wir Einwohner von Orleans, vermutlich trotzdem lieber von der "alten Johanna" vor den Engländern retten lassen.

* in "La passion de Jeanne d'Arc", Frankreich 1928, Regie: Carl Theodore Dreyer
Regelfragen zu **Johanna** finden Sie im Abschnitt **117.E**.

141.J.c

Jahres-Sonderkarte 2003: Guido, der große Diplomat



"Quälen Sie sich nicht mit dem Kleingedruckten ab: Das sind nur die üblichen Klauseln."

Die Illustration zeigt Klaus Teubers Sohn Guido, der eine Urkunde mit folgendem Text zeigt:

Beschluss: Der Rat Catans beschließt, dass Ihnen die Aktion Ihres Gegners ebenfalls zusteht.

Der Kartentext lautet:

Besitzt Ihr Gegner mehr Siegpunkte und spielen Sie zu Beginn Ihres Zuges (vor dem Würfeln) diese Karte, erhalten Sie die oberste Angriffs-Aktionskarte der gegn. Ablage. Guido ist immun gegen den Spion.

Sie können sich eine Datei mit der Karte von Klaus Teubers Homepage herunterladen und basteln:

<http://www.klausteuber.de/de/sonderkarte2003.html>

Im Online-Spiel in der CatanOnlineWelt ist **Guido** bereits mit einprogrammiert und kann beim Turnierspiel von jedem Spieler verwendet werden. Da die Karte bisher noch kein Bestandteil eines Themen-Sets ist, sollten Sie sich vor einem Spiel am Tisch gegebenenfalls mit Ihrem Mitspieler einigen, ob die Verwendung von **Guido** gestattet sein soll.

Regelfragen zu **Guido** finden Sie im Abschnitt **112.J.**

141.K.

141.K. BARBAREN & HANDELSHERREN

141.K.a

Wie viele Karten enthält BARBAREN & HANDELSHERREN?

Kurze Antwort für Pragmatiker:

40 (in Worten: Vierzig).

Lange Antwort für Adepten:

Kurz nach Erscheinen des Sets kam es da zu einer gewissen Verwirrung, weil in den Angeboten der Online-Händler manchmal 39 und manchmal 40 Karten als Inhalt angegeben waren. Ursache war vermutlich, dass die ersten Angebots-Einträge bereits auf Grund von Vorankündigungen des Kosmos-Verlags erfolgt waren, als die letzte redaktionelle Entscheidung über den Inhalt des Sets noch nicht gefallen war.

Eins ist jedenfalls sicher: Das vollständige BARBAREN & HANDELSHERREN-Set enthält genau 40 Karten.

141.K.b

Warum sind in BARBAREN & HANDELSHERREN einige Karten, die auch schon im kleinen Set Die Turnierkarten T2002 waren? Kann ich die alten Karten weiter verwenden?

Das kleine Set DIE TURNIERKARTEN T2002 (halboffiziell auch ENTDECKER & PIRATEN genannt) war nur vorübergehend für das Kartenspiel-Turnier 2002 eingeführt worden. Ein großer Teil der Karten ist (teilweise in überarbeiteter Form) jetzt in BARBAREN & HANDELSHERREN enthalten.

Bei einem Spiel nach offiziellen Regeln kann man daher DIE TURNIERKARTEN T2002 nicht mehr verwenden.

Was machen Sie also jetzt damit? Vielleicht aufheben und in zehn Jahren gegenüber Kartenspiel-Neulingen damit angeben, dass Sie sie noch besitzen? Wäre eine Möglichkeit!

STERNENSCHIFF CATAN

151.

151. STERNENSCHIFF CATAN – Das Grundspiel

151.C.

151.C. Spielablauf

151.C.a

Was passiert, wenn ich nach einem verlorenen Kampf gegen einen Piraten ein Logistikzentrum verliere? Verliere ich dadurch auch die Rohstoffe, die ich dann zuviel an Bord habe?

Ja, die Rohstoffe verlieren Sie dann zwangsläufig auch.

Allerdings werden Sie meistens die Möglichkeit haben, Ihr Sternenschiff so zu manövrieren, dass ein anderes Zentrum getroffen wird.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Das gilt analog auch für das Passagierzentrum in der "Mission Asteroid", wobei dann allerdings statt der üblichen Container mit landwirtschaftlichen Geräten wertvolle Menschen- oder Extraterrestrier-Leben gefährdet sind.

Erinnern Sie sich, was Radha Mitchell am Anfang von Pitch Black* – nach der Kollision des Raumschiffs mit den Asteroiden – mit einem der angekoppelten Passagier-Module tut? Tun Sie das nicht!!!

* Pitch Black, Australien 2000, Regie: David Twohy

152.

152. STERNENSCHIFF CATAN – Die Missionen

152.A.

Allgemeines über die Missionen

152.A.a

Wo bekomme ich das Material für die Missionen zum STERNENSCHIFF CATAN?

Die Missionen sind nicht im Handel erhältlich, sondern es gibt sie ausschließlich zum Download auf Klaus Teubers Homepage. Hier die Web-Adresse der Download-Seite:

<http://www.klausteuber.de/Sternenschiff/html/missionen.html>

Sie brauchen dazu drei Dinge:

- einen Internet-Zugang
- einen Drucker
- ein bisschen Zeit zum Basteln. (Wohnungstüren kann man abschließen, Telefone lassen sich ausstöpseln*.)

* Das Ding, aus dem sie sich ausstöpseln lassen, heißt "TAE-Dose" ... aber das ist eine ganz andere Geschichte.

152.D.

152.D. Die Diplomatie-Station

152.D.a

Welche Bedeutung haben die Zielplaneten (Picasso, Hades usw.) in dieser Mission?

"Bei unserem Spiel führte das dazu, dass zufällig 4 Planeten in einem der 4 Kartenstapel waren und sie nun die gleiche Funktion wie ein Verlorener Planet haben – nämlich, dass man wegen ihnen keine Aktion machen kann und noch einen Antriebspunkt verliert."

Ihre Spielweise war richtig: In dieser Mission gelten in der Tat die Zielplaneten als zusätzliche Verlorene Planeten.

Alphabetisches Register

Sie finden hier Suchbegriffe, die Ihnen das gezielte Auffinden eines bestimmten Themas erleichtern sollen.

Die Wörter "Der", "Die", "Das", "Ein" und "Eine" wurden, wenn sie das erste Wort eines Titels oder Begriffs waren, bei der Sortierung nicht berücksichtigt. Zum Beispiel finden Sie "Die Siedler von Nürnberg" beim Buchstaben "S".

ä wurde alphabetisch als "ae" eingeordnet, ö als "oe", ü als "ue" und ß als "ss".

Aberglaube - **119.B.**

Ablage-Stapel - **103.K., 112.J., 112.P.a, 112.S.c, 114.F., 117.C.b**

Ahnen -> Wissen der Ahnen

Aktionskarten: Angriffs-Aktionen- **112.**

Aktionskarten: Neutrale Aktionen - **113.**

Aktionskarten: Schutz-Aktionen - **114.**

aktuelles Material - **101.A.**

Alchimist - **113.B.**

Alte Wissenschaften - **112.B.**

Angriffs-Aktionen -> Aktionskarten: Angriffs-Aktionen

Aufbau (Erweitertes Grundspiel) – **105.B.**

Ausbau-Stapel - **103.J.**

Ausspielen – **102.B.**

Bärenvarianten - **106.D.**

Banktausch – **102.B.**

BARBAREN & HANDELSHERREN – **101.B., 105.E., 141.K.**

Barbarenfeldzug - **113.E.**

Barbarenüberfall - **119.C.**

Baroc der Söldner - **117.D.**

Basisspiel -> **101.B**

Bauernheer - **118.B.**

Baukosten – **112.S.i, 113.U.c**

Baumeister - **119.E.**

Befestigtes Lager – **121.B.**

Beginn des Zuges - **103.C.**

Bessere Welt - **113.F.**

Bestechung - **112.C., 117.C.a**

Bischofssitz - **123.AF.**

Blechdose -> PLUS PACK!

Bordell – **117.A.a, 120.C.**

Brettspiel – **101.C.a**

Buchdruck - **113.G.**

Burgfräulein Imelda - **112.D.**

Decks für das Turnierspiel – **107.A.a**

Diplomat - **113.H.**

Diplomat -> auch: Guido, der große Diplomat

Diplomatie-Station - **152.D.**

Dogma - **112.E.**

Drachen – **112.S.h, 115.**

Dreifelderwirtschaft - **113.I.**

Druide -> Eryn der Druide

Duell der Zauberer - **112.F.**

Eigenschaft – **103.P.**

Einheit – **102.B.**

Einheiten: Flotten - **116.**

Eisengießerei -> Ertragsverdoppler

Ereigniskarten – **103.E.f, 119.**

Ereignisphase - **103.E., 103.I.d, 103.N.**

Ereigniswürfel -> Ereignisphase

Erfinder - **113.J.**

Erfolgreiches Jahr – **103.E.**

Ertragsphase - **103.F., 103.I,e**

Ertragsverdoppler - 121.D.
 Erweitertes Grundspiel – 105.
 Erweitertes Grundspiel mit mehreren Themen-Sets - 106.
 Eryn der Druiden - 113.K.
 Fachausdrücke – 102.B.
 Färberei -> Veredelungs-Manufakturen
 Feuerteufel - 112.G.
 Feuerwache - 123.AH.
 Flaggschiff - 116.D.
 Flavo der Gaukler - 118.C.
 Fremdkarten - 120.
 Funktion - 103.P.
 Gaukler -> Flavo der Gaukler
 Gebäude – 102.B., 112.S.g, 120. – 125.
 Gebietsausbauten - 121.
 Geheimbund - 123.AI.
 Gesandtschaft - 120.D.
 Geschichte des Kartenspiels - 101.B.
 Getreidemühle -> Ertragsverdoppler
 Glückliche Handelsfahrt - 119.J.
 Goldschmiede -> Ertragsverdoppler
 Grenzkonflikt - 112.I.
 Größte Rittermacht -> Ritterstein
 Große Handelsflotte – 113.M.b, 116.C.
 Große Mauer und Wachturm - 121.F.
 Großer Bürgermeister - 113.L.
 Großer Hafen - 123.AN.
 Guido, der große Diplomat - 112.J., 14..J.c
 Gute Nachbarschaft - 119.L.
 Händler - 112.K.
 HANDEL & WANDEL – 101.B.c, 105.F.
 Handelsfahrt -> Glückliche Handelsfahrt

Handelsflotten – 116.B. – 116.C.
 Handelsherr Christoph - 113.M.
 Handelsherren -> Residenzen der Handelsherren
 Handelsmesse - 123.AU.
 Handelsniederlassung - 120.E.
 Handelsritter -> Ritter mit Nebenberufen
 Handelsvorteil -> Mühlenstein
 Handkarten – 103.H., 103.Q., 112.S., 119.O, 119.P
 Handkarten-Limit -> Handkarten
 Hansebund - 123.AV.
 Hauptphase - 103.G., 103.I.f
 Hexe – 112.G.a, 112.M., 113.U.c
 Imelda -> Burgfäulein Imelda
 Jahres-Sonderkarten - 141.J.
 Johanna die Kriegerin – 101.B.f., 117.E., 141.J.b
 KÄMPFER & KAUFLEUTE – 101.A.a, 101.B.g
 Kaperflotte - 116.E.
 Kartendecks -> Decks für das Turnierspiel
 Kirchenbann – 112.J.a, 112.P.
 kleines Kartenspiel-Turnier - 106.B.
 Kolonialstützpunkt - 122.B.
 Komet - 119.O.
 Konflikt - 119.P.
 Kriegerin -> Johanna die Kriegerin
 Kunstschmiede -> Veredelungs-Manufakturen
 Lager -> Befestigtes Lager
 Landschaften - 128.B.
 Landschaftsausbauten - 122.
 Lothar der Säuer - 117.F.
 MAGIER & FORSCHER – 101.A.a, 101.B.g
 Magisches Auge – 126.E.

Manufakturen -> Veredelungs-Manufakturen
 Mauer -> Große Mauer und Wachturm
 Metropolen – 115.A.a, 128.C.
 Mühlenstein (Handelsvorteil) – 101.E.a, 103.L.
 Münz-Handelsherr -> Residenzen der Handelsherren
 Nachbarschaft -> Gute Nachbarschaft
 Neutrale Aktionen -> Aktionskarten: Neutrale Aktionen
 Palast - 123.BD.
 Papier-Handelsherr -> Residenzen der Handelsherren
 passiver Spieler - 103.I.
 Pfandleiher - 113.U.
 Phase – 103.B.a
 Ping-Pong-Zug – 102.B.
 PLUS-PACK – 101.B.c, 141.A.g
 POLITIK & INTRIGE – 101.B.c, 105.H.
 Rächer -> Ritter mit Nebenberufen
 Räuberüberfall – 103.E.b, 117.D.
 Rathaus - 123.BE.
 Regeländerungen beim Kartenspiel - 101.D.
 Reihenvarianten - 106.C.
 Residenzen der Handelsherren - 122.C.
 Richard der Rächer -> Ritter mit Nebenberufen
 Ritter – 102.B., 117.
 RITTER & HÄNDLER – 101.B.c., 105.G.
 Ritter mit Nebenberufen - 117.C.
 Ritterstein - 103.M.
 Ritterturnier – 103.E.d
 Runde – 103.B.a
 Sänger -> Walther der Sänger
 Säuer -> Lothar der Säuer
 Sägewerk -> Ertragsverdoppler
 Schatzflotte - 116.F.

Schluss des Zuges - 103.H.
 Schnapsbrennerei -> Veredelungs-Manufakturen
 Schreibstube - 123.BF.
 Schutz-Aktionen -> Aktionskarten: Schutz-Aktionen
 Seeheld -> Sigismund der Seeheld
 Seuche - 119.R.
 Siedlungen - 128.D.
 Sigismund der Seeheld – 114.F.
 Söldner -> Barock der Söldner
 Spielablauf (Erweitertes Grundspiel) – 105.C.
 Spielablauf (Grundspiel) - 104.C.
 Spielablauf (Turnierspiel) - 107.C.
 Spielablauf (STERNENSCHIFF CATAN) - 151.C.
 Spion - 112.S., 121.F.
 Stadt – 123.AA., 128.E.
 Stadtausbauten - 123.
 Städte -> Stadt
 Stein der Weisen – 125.B
 STERNENSCHIFF CATAN: Das Grundspiel – 151.
 STERNENSCHIFF CATAN: Die Missionen - 152.
 Straßen - 128.F.
 Straßenausbauten – 124.
 Sudden Death – 102.B.
 Sven der Handelsritter -> Ritter mit Nebenberufen
 Triumphbogen - 123.BI.
 Tuch-Handelsherr -> Residenzen der Handelsherren
 Turm -> Große Mauer und Wachturm
 TURNIERKARTEN T2002 – 101.B.d
 TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL – 101.B.b, 141.C.
 Turnierspiel – 107.

Turnierspiel -> auch: Decks für das Turnierspiel

Turnierspiel -> auch: kleines Kartenspiel-Turnier

Universität - 123.BJ.

Veredelungs-Manufakturen - 122.D.

Vogtei - 121.M.

Wachturm -> Große Mauer und Wachturm

Wagner - 121.N.

Walther der Sänger - 117.G.

Wasserversorgung - 123.BL.

Weiser -> Stein der Weisen

Wissen der Ahnen - 113.W.

WISSENSCHAFT & FORTSCHRITT – 101.B.C, 105.I.

Wissenschaften -> Alte Wissenschaften

Woll-Manufaktur -> Ertragsverdoppler

Würfeln - 103.D.

Zauberbücher – 112.S.h, 126.

Zauberbund - 127.C.

ZAUBERER & DRACHEN – 101.B.c, 105.J.

Zauberer 103.G.d, 112.S.h, 127.

Zauberer -> auch: Duell der Zauberer

Zaubertrank – 117.A.a

Zauberveto - 126.I.

Zeitsprung - 126.K.

Zentralkarte – 102.B., 128.

Ziegel-Brennerei -> Ertragsverdoppler

Zitadellen – 115.A.a, 117.E.a, 128.G.

Zitadellenausbauten – 125.

Zollstation - 121.R.

Zug – 103.B.a