

CATAN

DAS DUELL

Spielen ohne Regellesen
Mit KOSMOS Erklär-App



Möchten Sie das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann laden Sie die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



Herzlich willkommen zu „CATAN – Das Duell“, dem Spiel mit Karten für Zwei!

„Das Duell“ führt Sie als Fürstin bzw. Fürst in die Welt von Catan. Ihre Aufgabe ist es, Ihr Fürstentum erfolgreich aufzubauen und gleichzeitig Ihren Mitspieler im Auge zu behalten. Denn am Ende wird nur ein Spieler die nötigen Siegpunkte erreichen und zum Gewinner gekürt!

Die Anleitung und das Spiel sind so aufgebaut, dass Sie zunächst in einem kurzen Einführungsspiel mit Ihrem Fürstentum und den grundlegenden Spielmechanismen vertraut gemacht werden. Hierbei kommt nur etwa die Hälfte der im Spiel enthaltenen Karten zum Einsatz. Weitere Unterstützung bietet für die ersten Spiele die Übersicht des Spielablaufs auf der Rückseite dieser Anleitung. Wenn Sie sich in Ihrer Rolle als Fürstin bzw. Fürst sicher fühlen, können Sie zu den „Themensets“ übergehen. Mit diesen werden Schritt für Schritt weitere Kartenarten und Spielmechanismen eingeführt.

Gleichzeitig erleben Sie mit den Themenspielen einen Streifzug durch die Geschichte Catans. Im Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ befinden wir uns in der Frühzeit der Besiedlung, wie sie im Roman „Die Siedler von Catan“ von Rebecca Gablé beschrieben wurde. In den Themenspielen reisen Sie in unterschiedliche spätere Epochen Catans, die bislang noch nicht niedergeschrieben vorliegen. Weitere Informationen zur Geschichte Catans und ihrer thematischen Umsetzung in „Catan - Das Duell“ finden Sie in den Blogs von Klaus Teuber auf „www.catan.de“.

„Catan – Das Duell“ ist eine Neuauflage des 2010 erschienenen „Die Fürsten von Catan“. Die Spielkarten und Regeln wurden nicht geändert, so dass eine Kombination mit den Karten der „Die Fürsten von Catan“-Reihe (z. B. den Erweiterungen und Sonderkarten) ohne Einschränkungen möglich ist.

SPIELMATERIAL

- 1 Heldenstein  - 1 Handelsstein 
- 1 Augenwürfel  (= Ertragswürfel) - 1 Symbolwürfel  (= Ereigniswürfel)
- 4 Kartenhalter 
- 180 Karten (im Karten-Index ab Seite 13 sind alle Karten mit Erläuterungen aufgelistet)

INHALTSVERZEICHNIS

Das Einführungsspiel (= Grundregeln).....	2
Das Spiel mit den Themensets	9
Impressum	11
Das Duell der Fürsten	12
Karten-Index	13
Spielzug-Übersicht	20

Entdecken Sie mit den **beiden Erweiterungen** die ganze Vielfalt von „Catan – Das Duell“



Erhältlich im **CATAN** Shop
www.catanshop.de



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

VORBEREITUNGEN

Die beiden Spieler sitzen sich am Tisch gegenüber. Platzieren Sie 3 Kartenhalter nebeneinander in der Tischmitte. Die Kartenhalter trennen die Auslageflächen der beiden Spieler. Bereiten Sie die Karten wie im Folgenden beschrieben vor:

Sortierung der Karten

Sortieren Sie zunächst die Karten nach ihren Rückseiten. Sämtliche Karten, die im Einführungsspiel verwendet werden, bilden auch die Grundlage für alle späteren Themenspiele.

Die Karten mit den Rückseiten „Zeit des Goldes“, „Zeit der Wirren“ und „Zeit des Fortschritts“ gehören zu den Themensets.

Legen Sie diese Karten und den 4. Kartenhalter zurück in die Schachtel. Das Einführungsspiel wird ohne die Themensets und den 4. Kartenhalter gespielt.

Ereigniskarten-Stapel

Drehen Sie die Ereigniskarten auf die Vorderseite, sortieren Sie alle Karten aus, die nicht das Symbol des Basissets tragen und legen Sie die aussortierten Karten in die Schachtel zurück. Die Ereigniskarten der Themensets kommen im Einführungsspiel nicht zum Einsatz.

Sortieren Sie dann die Karte *Julfest* aus. Mischen Sie die verbleibenden Ereigniskarten verdeckt und zählen Sie 3 Karten ab. Auf diese 3 Karten legen Sie verdeckt das *Julfest*, darauf dann, ebenfalls verdeckt, die restlichen Karten. Legen Sie den gesamten Stapel in ein äußeres Fach der Kartenhalter (siehe Abb. Seite 3).

Auslage Straßen, Ortschaften, Landschaften

Legen Sie die 3 Stapel mit den Straßen, Siedlungen und Städten (= Ortschaften) mit der Rückseite nach oben in die Kartenhalter. Diese Karten sind alle identisch, Sie brauchen sie also nicht zu mischen. Lassen Sie zwischen den Siedlungen und den Städten Platz für einen weiteren Stapel.

Mischen Sie den Stapel mit den Landschaften und legen Sie ihn mit der Rückseite nach oben zwischen den Stapel mit Siedlungen und den Stapel mit Städten.

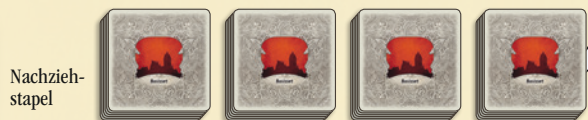
Auslage Nachziehstapel

Mischen Sie die 36 Karten mit dem Symbol des Basissets, teilen Sie diese in 4 Stapel zu je 9 Karten auf und legen Sie sie neben die Städte. Diese Stapel nennen wir „Nachziehstapel“.

Auslage Startkarten

Nehmen Sie nun die Startkarten „Rot“ und legen Sie diese entsprechend der Abbildung aus. Ihr Fürstentum besteht zu Spielbeginn aus 2 Siedlungen, die mit einer Straße verbunden sind und 6 unterschiedlichen Landschaften. Der Name der Landschaften muss immer links unten stehen.

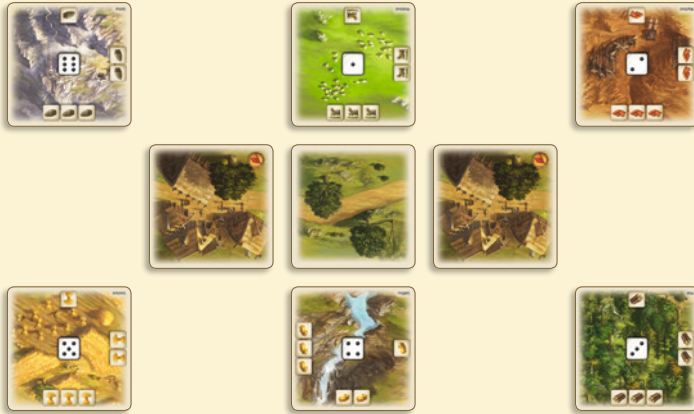
Die Startkarten „Blau“ legen Sie auf der gegenüberliegenden Seite der Kartenhalter aus. Die Karten werden immer zum jeweiligen Spieler hin ausgerichtet.



ÜBERSICHT STARTAUSLAGE

In dieser Abbildung zeigen wir Ihnen den Spielaufbau zu Spielbeginn. Sie und Ihr Mitspieler sitzen sich gegenüber. Jeder hat sein Fürstentum zu sich ausgerichtet ausgelegt.

Dazwischen liegen die Kartenhalter mit den Straßen, Siedlungen, Landschaften und Städten, sowie den 4 Nachziehstapeln und dem Stapel mit den Ereigniskarten.



Spieler „Blau“



Spieler „Rot“



IHR FÜRSTENTUM

Anzeige Rohstoffbesitz

Ihr Einkommen als Fürst erhalten Sie in Form von Rohstoffen. Je nach Landschaft erhalten Sie Holz, Wolle, Gold, Lehm, Erz oder Getreide. Wie viel Sie von einem bestimmten Rohstoff besitzen, wird auf der jeweiligen Landschaft angezeigt. Entscheidend dabei ist der untere, zu Ihnen ausgerichtete Rand jeder Karte. Zu Spielbeginn ist bei allen Landschaften – mit Ausnahme des Goldflusses – der Rand mit 1 Rohstoff-Symbol zu Ihnen ausgerichtet. Das bedeutet, dass Sie von jedem dieser Rohstoffe genau 1 besitzen. Nur Gold haben Sie noch keines.



Sie besitzen keine Wolle

Sie besitzen 1 Wolle

Sie besitzen 2 Wolle

Sie besitzen 3 Wolle

Rohstoffe erhalten

Während des Spiels erhalten Sie Rohstoffe und verbrauchen diese. Wenn Sie 1 Rohstoff erhalten, drehen Sie die Karte so um 90°, dass der Rand mit 1 Rohstoff **mehr** zu Ihnen ausgerichtet ist.



Rohstoffe verbrauchen

Verbrauchen Sie 1 Rohstoff, drehen Sie die Karte in die andere Richtung um 90°. Sie können also zwischen 0 und 3 Rohstoffen in einer Landschaft lagern. Sollten Sie bereits 3 Rohstoffe besitzen und in dieser Landschaft 1 weiteren Rohstoff erhalten, so können Sie diesen nicht einlagern – er geht ersatzlos verloren.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

Siedlungen

Siedlungen sind das Herz Ihres Fürstentums. Eine Siedlung bringt 2 freie Bauplätze für Ausbaukarten (Gebäude oder Einheiten), einen über, einen unter der Siedlung. Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wie das geht, erfahren Sie später (siehe Seite 6). Siedlungen und Städte fassen wir unter dem Oberbegriff „Ortschaft“ zusammen.

Straßen

Zwischen Ihren beiden Siedlungen liegt eine Straße. Die einzige Funktion einer Straße im Einführungsspiel ist, den Bau von weiteren Siedlungen zu ermöglichen. Wenn Sie im Spielverlauf Ihr Fürstentum vergrößern wollen, indem Sie 1 weitere Siedlung errichten, müssen Sie zunächst an Ihre linke oder rechte Siedlung 1 Straße anlegen.



SPIELZIEL

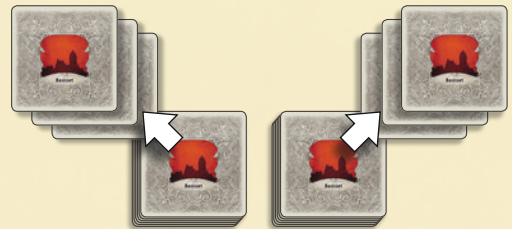
Das Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ wird so lange gespielt, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs 7 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt – somit besitzt jeder Spieler zu Spielbeginn schon 2 Siegpunkte. Städte zählen 2 Siegpunkte. Weitere Möglichkeiten Siegpunkte zu erzielen, werden später erläutert.



DAS SPIEL BEGINNT

Bestimmen Sie zunächst einen Startspieler: Jeder Spieler würfelt mit dem Augwürfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt.

Der Startspieler zieht von einem der 4 Nachziehstapel die obersten 3 Karten. Danach zieht der Mitspieler von einem anderen Nachziehstapel ebenfalls die obersten 3 Karten. Die gezogenen Karten nennen wir Handkarten. Handkarten werden grundsätzlich vor dem Mitspieler geheim gehalten.



SPIELZUG

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und führen ihren Spielzug aus. Dieser läuft immer folgendermaßen ab:

- 1. Würfeln:** Mit beiden Würfeln, danach Auswertung der Ergebnisse
- 2. Aktionsphase:** In beliebiger Reihenfolge und beliebig oft: Karten einsetzen, Rohstoffe tauschen
- 3. Karten nachziehen:** Anzahl der Handkarten überprüfen, ggf. Karte(n) nachziehen oder ablegen
- 4. Handkarte tauschen:** ggf. Handkarte tauschen

1. Würfeln

Es gibt 1 Augen- und 1 Symbolwürfel. Beide werden zu Beginn jedes Spielzugs geworfen. Wir betrachten zunächst nur den Augwürfel. Über diesen bekommen beide Spieler zu Beginn jedes Spielzugs neue Rohstoffe. Daher nennen wir den Augwürfel „**Ertragswürfel**“. Jede Landschaft, deren Zahl gewürfelt wird, erhält 1 Rohstoff – das heißt, die Landschaft wird um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht.



Spieler „Rot“

Beispiel: Spieler Rot würfelt im ersten Zug eine 6. Sein Ackerland trägt die Augenzahl 6. Daher erhält Spieler Rot ein Getreide. Er markiert dies, indem er die Getreidelandschaft um 90° dreht, so dass nun der Rand mit 2 Getreidesymbolen zu ihm ausgerichtet ist.

Spieler „Blau“



Auch Spieler Blau erhält 1 Rohstoff auf seiner Landschaft mit der 6; bei ihm ist es das Gebirge. Dabei erhält er 1 Erz und markiert dies auf dieselbe Weise wie Spieler Rot.

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler jede Zahl genau 1-mal auf einer seiner Landschaften. Im weiteren Spielverlauf kann sich das ändern. Hat ein Spieler mehrere Landschaften mit derselben Augenzahl, so erhält er auf **jeder** dieser Landschaften 1 Rohstoff.

Die Funktion des Symbolwürfels erläutern wir auf Seite 8 unter „Der Ereigniswürfel“.

2. Aktionsphase

a) Handkarten einsetzen

Sie können in Ihrer Aktionsphase einige oder auch alle Ihrer Handkarten einsetzen.

Aktionskarten

Aktionskarten sind durch ein „A“ in der oberen linken Ecke gekennzeichnet und haben ein gelbes Textfeld. Sie werden immer aus der Hand gespielt und haben einen sofortigen Effekt. Wenn Sie eine Aktionskarte ausspielen möchten, lesen Sie Ihrem Mitspieler deren Text vor, führen die Aktion aus und legen die Karte danach offen auf einen Ablagestapel, der von beiden Spielern verwendet wird. Die Karte ist somit aus dem Spiel.

Der „Kartenreiter“ über dem Textfeld beschreibt die Kartenart und dient der Übersichtlichkeit.



Gelbes Textfeld = Aktionskarte, wird aus der Hand gespielt und danach auf den Ablagestapel gelegt.

Ortschaftsausbauten

Die Karten mit grünem Textfeld sind Ortschaftsausbauten. Auf ihnen sind oben links die Rohstoffe angegeben, die bezahlt werden müssen, um die Karten auszulegen (= Baukosten). Ortschaftsausbauten werden immer auf einen freien Bauplatz einer Ortschaft (Stadt oder Siedlung) gelegt und bringen dauerhafte Vorteile. Es gibt 2 verschiedene Arten von Ortschaftsausbauten: Gebäude und Einheiten. Die Einheiten wiederum unterteilen sich in Helden und Handelsschiffe.

Der 2. „Kartenreiter“ zeigt an, an welche Plätze im Fürstentum eine Karte ausgelegt werden darf.



Grünes Textfeld = Ortschaftsausbau, wird zu einer Ortschaft (Stadt oder Siedlung) ausgelegt.

Wenn Sie einen Ortschaftsausbau tätigen möchten, legen Sie die Karte aus der Hand auf einen freien Bauplatz und bezahlen die auf der Karte angegebenen Baukosten. Fortan steht Ihnen das Gebäude oder die Einheit mit der jeweiligen Funktion zur Verfügung.

Achtung: Auf manchen Ausbaukarten steht (1x). Das bedeutet, dass diese Karte nur 1-mal in Ihrem Fürstentum vorhanden sein darf.



Beispiel: Der Spieler baut ein Kloster. Er zahlt die Baukosten, indem er die Landschaften Ackerland, Hügelland und Gebirge um 90° im Uhrzeigersinn dreht. Danach besitzt er noch 1 Getreide, 1 Holz und 1 Wolle, aber kein Lehm und kein Erz mehr.

b) Zentralkarten einsetzen

Als Zentralkarten bezeichnen wir die zwischen den beiden Spielern ausliegenden Karten „Straße“, „Siedlung“ (mit zugehörigen „Landschaften“) und „Stadt“. Beide Spieler haben direkten Zugriff auf diese Karten. Der aktive Spieler kann dort verfügbare Karten direkt bauen, indem er die auf den Rückseiten der Karten abgebildeten Baukosten bezahlt.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

Straße bauen

Straßen werden benötigt, um das Fürstentum erweitern zu können. Wenn Sie eine neue Siedlung errichten möchten, so müssen Sie zunächst eine Straße bauen, da zwischen 2 Siedlungen immer genau 1 Straße liegen muss.



Der Spieler baut eine Straße und zahlt 1 Holz und 2 Lehm

Siedlung bauen

Eine Siedlung wird immer an das freie Ende einer Straße angelegt. Neue Siedlungen bringen Ihnen Vorteile:

- jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt
- jede Siedlung bringt Ihnen 2 neue Bauplätze
- jede Siedlung bringt Ihnen 2 neue Landschaften (und damit zusätzliche Chancen auf Rohstoffträge)

Wenn Sie eine neue Siedlung bauen, erhalten Sie vom Stapel „Landschaften“ die 2 obersten Karten. Legen Sie die Landschaften an die freien Ecken der Siedlung an – und zwar so, dass die Ränder ohne Rohstoffsymbole zu Ihnen zeigen.



Der Spieler baut eine Siedlung und zahlt je 1 Holz, Lehm, Getreide und Wolle. Er zieht ein Gebirge und einen Goldfluss. Beim Wurf einer „4“ erhält er zukünftig Wolle und Erz, bei einer „2“ Holz und Gold.

Stadt bauen

Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wenn Sie eine Stadt bauen, zahlen Sie die Baukosten und legen Sie die Stadt auf eine bestehende Siedlung. Die Siedlung bleibt für den Rest des Spiels unter der Stadt liegen. Auch eine Stadt bringt Ihnen Vorteile:

- Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Der Siegpunkt der darunter liegenden Siedlung wird aber **nicht** zusätzlich gezählt.
- Jede Stadt bringt Ihnen 2 zusätzliche Bauplätze. Sie können also nun über und unter der Stadt je 2 Ortschaftsausbauten auslegen.

Wichtig: Auch Karten auf einem zusätzlichen Bauplatz gelten den diagonal angrenzenden Landschaften als benachbart.

Manche Ausbaukarten wirken auf links und rechts benachbarte Landschaften. Es kann daher wichtig sein, ob Sie eine Ausbaukarte ober- oder unterhalb einer Ortschaft auslegen. Bei den beiden benachbarten Bauplätzen ober- oder unterhalb einer Stadt ist es aber egal, welchen Platz Sie belegen: Die beiden Landschaften links und rechts sind zu beiden Bauplätzen gleichberechtigt benachbart.



Der Spieler zahlt 2 Getreide und 3 Erz und legt die Stadt auf eine seiner Siedlungen.

c) Rohstoffe tauschen

Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass Sie von einer Rohstoffsorte sehr viele besitzen, aber einen ganz anderen Rohstoff benötigen, den Sie gar nicht haben. In solchen Fällen können Sie Ihre Rohstoffe in andere Rohstoffe umtauschen.

• Normaler Tauschkurs

Sie können immer 3 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen Rohstoff einer anderen Sorte tauschen. Die Rohstoffe, die Sie abgeben, dürfen Sie auch mehreren Landschaften gleicher Art entnehmen.



Der Spieler zahlt 3 Erz (aus 2 Landschaften) und nimmt sich dafür 1 Wolle.

• Verbesserter Tauschkurs

Wenn Sie einen Ortschaftsausbau „Handelsschiff“ gebaut haben, verbessert sich Ihr Tauschkurs und Sie können 2 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen einer anderen Sorte tauschen. Welche Rohstoffsorte(n) sie tauschen dürfen, ist von der Art des jeweiligen Handelsschiffes abhängig.



Der Spieler hat ein Erz-Handelsschiff ausliegen. Er gibt 2 Erz ab und nimmt sich 1 Wolle.

3. Karten nachziehen

Wenn Sie in Ihrer Aktionsphase nichts mehr unternehmen wollen oder können, beenden Sie diese. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie die erlaubte Anzahl an Handkarten besitzen:

- Sie dürfen am Ende Ihres Zuges 3 Handkarten halten.
- Für jede Karte mit einem Fortschrittspunkt (Symbol „Buch“) in Ihrem Fürstentum dürfen Sie 1 Handkarte mehr halten.
- Haben Sie weniger Handkarten als erlaubt, füllen Sie Ihre Kartenhand wieder auf die erlaubte Kartenzahl auf. Sie dürfen hierbei von beliebigen Nachziehstapeln Karten ziehen.
- Haben Sie mehr Handkarten als erlaubt, müssen Sie so viele Handkarten abgeben, bis die Anzahl Ihrer Handkarten wieder der erlaubten Menge entspricht. Karten, die Sie abgeben, legen Sie verdeckt unter beliebige Nachziehstapel.

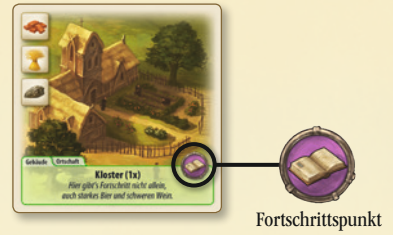
4. Handkarte tauschen

Jetzt haben Sie so viele Karten auf der Hand, wie Ihnen aktuell erlaubt ist. Sie dürfen nun noch 1 Handkarte austauschen. Wenn Sie möchten, legen Sie 1 Karte, die Sie nicht benötigen, unter einen beliebigen Nachziehstapel. Dann ziehen Sie die oberste Karte von einem beliebigen Nachziehstapel.

Oder gezielt aussuchen: Sie legen 1 Karte unter einen Nachziehstapel, bezahlen 2 beliebige Rohstoffe, nehmen sich diesen oder einen anderen Nachziehstapel und suchen sich aus diesem Stapel 1 Karte aus.

Achtung: Hierbei dürfen Sie die Reihenfolge der Karten im Nachziehstapel nicht verändern!

So nachgezogene oder getauschte Karten können Sie erst im nächsten Spielzug einsetzen, nicht sofort.



Normalerweise sind 3 Handkarten erlaubt. Wer ein Kloster baut, erhöht seine erlaubte Handkartenzahl auf 4 Karten.

WEITERE REGELN

1. Stärke- und Handelsvorteil

Auf manchen Karten sind Symbole mit einer Axt oder einer Waage abgebildet. Das Symbol mit der Axt nennen wir Stärkepunkt, das Symbol mit der Waage Handelspunkt.

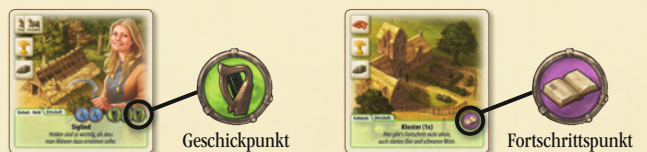
- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Axt, den „Heldenstein“, wenn er den Stärkevorteil hat. Ein Spieler hat dann den Stärkevorteil, wenn er Karten mit insgesamt 3 oder mehr Stärkepunkten in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Stärkepunkte als sein Mitspieler besitzt.
- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Waage, den „Handelsstein“, wenn er den Handelsvorteil hat. Ein Spieler hat den Handelsvorteil, wenn er Karten mit insgesamt 3 oder mehr Handelspunkten in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Handelspunkte als sein Mitspieler besitzt.

Wer im Besitz eines oder beider Steine ist, legt sie auf eine seiner Ortschaften. Sowohl der Besitz des Handelssteins als auch der Besitz des Heldensteins zählt 1 Siegpunkt. Sobald ein Spieler nicht mehr die Mehrheit an Stärke- oder Handelspunkten hat, muss er den zugehörigen Spielstein (und damit den Siegpunkt) wieder abgeben bzw. dem Mitspieler geben, sollte dieser nun die Mehrheit dieser Punkte haben.

2. Geschick- und Fortschrittspunkte

Geschickspunkte: Die Anzahl der Harfensymbole zeigt das Geschick eines Helden an. Das Geschick bietet ggf. einen Vorteil beim Ereignis „Fest“, das auf der nächsten Seite erläutert wird.

Fortschrittspunkte: Einige Gebäude zeigen ein Buch, das Symbol für den Fortschritt. Jeder Fortschrittspunkt erlaubt den Besitz 1 weiteren Handkarte (siehe oben unter „3. Karten nachziehen“).



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

3. Der Ereigniswürfel

Zu Beginn jedes Spielzugs werfen Sie neben dem Ertragswürfel auch den Symbolwürfel, den wir „Ereigniswürfel“ nennen. Es gibt 5 verschiedene Symbole, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben. 4 dieser Symbole sind schwarz. Über diese können die Spieler zusätzliche Rohstoffe erhalten oder es tritt ein Ereignis ein. Das fünfte Symbol, die Keule, ist rot. Dieses Ereignis kann negative Auswirkungen für die Spieler haben und ist abhängig von der Anzahl der eingelagerten Rohstoffe der Spieler. In welcher Reihenfolge die beiden Würfel ausgewertet werden, ist abhängig von der Farbe des Symbols:

- Prüfen Sie den Ereigniswürfel. Ist das Symbol die rote Keule, findet ein Räuberüberfall statt, der sofort ausgewertet wird, also nur in diesem Fall **VOR** dem Ertragswürfel.
- Ist das Symbol des Ereigniswürfels schwarz, werten Sie zunächst den Ertragswürfel aus: Sie und Ihr Mitspieler erhalten Ihr Rohstoffemkommen. Danach werten Sie das Ergebnis des Ereigniswürfels aus.

Wurde ein Fragezeichen gewürfelt und eine Ereigniskarte gezogen, wird diese nach der Durchführung des Ereignisses unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben. Wird die Karte *Julfest* gezogen, wird der Ereigniskarten-Stapel, wie auf Seite 2 beschrieben, neu gebildet. Anschließend wird 1 neue Ereigniskarte gezogen.



Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, verliert alle Gold- und Wollevorräte.



Handel: Besitzt ein Spieler den Handelsvorteil, erhält er 1 Rohstoff seiner Wahl von seinem Mitspieler.



Fest: Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff. Hat ein Spieler die meisten Geschickpunkte, erhält nur er 1 beliebigen Rohstoff.



Reiche Ernte: Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff.



Ereigniskarte ziehen: Wer gewürfelt hat, zieht die oberste Ereigniskarte und liest das Ereignis vor. Alle Spieler, die das Ereignis betrifft – das kann keiner, einer oder können beide Spieler sein – führen die Folgen des Ereignisses durch.

SPIELENDE

Beim Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ wird so lange gespielt, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs 7 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt, jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Außerdem zählt der Besitz von Helden- oder Handelsstein jeweils 1 Siegpunkt.



Das hier abgebildete Fürstentum ist das eines Siegers. Der Spieler gewinnt mit 2 Städten, 1 Siedlung und jeweils dem Handelsvorteil und dem Stärkevorteil.

Wenn Sie sich mit den Regeln und den Karten des Einführungsspiels vertraut und sicher fühlen, dann können Sie zu den Themenspielen übergehen. Diese bieten neben einer längeren Spieldauer ein etwas anspruchsvolleres und abwechslungsreicheres Spiel, da nicht nur neue Karten, sondern ganz neue Kartenarten und Baumöglichkeiten hinzukommen. Beginnen Sie mit der „Zeit des Goldes“. Ansonsten spielen Sie ruhig noch 1-2 Partien der „ersten Cataner“, bis Sie sich mit den Regeln und Abläufen vertraut fühlen.

Das Spiel mit den Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die Sie bereits gelernt haben, in den Themenspielen Gültigkeit. Es kommen aber einige neue Regeln hinzu. Diese erläutern wir im Folgenden. Zunächst folgen die allgemeinen, zusätzlichen Regeln, die im Spiel mit den Themensets grundsätzlich gelten, danach folgen spezielle Regeln zu den drei einzelnen Sets.

Empfehlung:

Spielen Sie die Themenspiele in der Reihenfolge, in der sie in den Regeln vorgestellt werden. In „Zeit des Goldes“ lernen Sie neue Kartenarten und einfache Bedingungen für Aktionskarten kennen. In „Zeit der Wirren“ kommen einige aggressive Karten ins Spiel, mit denen Sie Ihrem Mitspieler zusetzen können.

In „Zeit des Fortschritts“ geht es wieder friedlicher zu – hier steht der konstruktive Aufbau beider Fürstentümer im Vordergrund. Wenn Sie die Themenspiele beherrschen, stehen Ihnen im „Duell der Fürsten“ alle Strategien der einzelnen Themenspiele offen.

ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Ereigniskarten-Stapel

Es werden immer die Ereigniskarten des Basissets und die Ereigniskarten des jeweiligen Themensets verwendet. Sortieren Sie wie im Einführungsspiel zunächst die Karte *Julfest* aus. Mischen Sie dann die Ereigniskarten des Basissets und des Themensets, zählen Sie 3 Karten ab, legen das *Julfest* verdeckt darauf und darauf wiederum die restlichen Karten.



Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ besteht der Ereigniskarten-Stapel aus den Ereigniskarten des Basissets und den 3 Ereigniskarten des Themensets: *Geschenk für den Fürsten*, einer weiteren Karte *Fabrender Händler* und einer weiteren Karte *Weitfahrt der Handelsschiffe*.

Offener Ausbaustapel

Bei jedem Themenset gibt es Ausbaukarten, die beiden Spielern zugänglich sein müssen. Diese Karten werden vorher aussortiert und als offener Ausbaustapel neben die Nachziehstapel gelegt. Die Karten des offenen Ausbaustapels werden nicht auf die Kartenhand genommen. Will ein Spieler eine dieser Karten bauen, bezahlt er wie üblich die Baukosten, nimmt die Karte direkt vom Stapel und legt sie auf einen freien Bauplatz seines Fürstentums. Alle Karten des offenen Ausbaustapels sind mit (1x) gekennzeichnet und dürfen daher in jedem Fürstentum nur einmal ausgelegt werden.



Die *Händlergilden* sind die offenen Ausbaukarten bei „Zeit des Goldes“.

Auslage der Nachziehstapel

Mischen Sie die Karten des Basissets und die übrigen Karten des jeweiligen Themensets getrennt voneinander. Aus den Karten des Basissets werden 3 Stapel mit je 12 Karten pro Stapel gebildet. Aus den Karten des Themensets werden 2 Stapel mit gleich vielen Karten pro Stapel gebildet. Bei den Themenspielen kommen nun alle 4 Kartenhalter zum Einsatz.



Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ liegen neben den 3 Nachziehstapeln des Basissets die beiden Nachziehstapel des Themensets sowie der offene Ausbaustapel mit den beiden *Händlergilden*.

Startkarten auswählen

Anders als im Einführungsspiel ziehen Sie Ihre Startkarten nicht mehr zufällig von einem Stapel. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler einen Nachziehstapel des Basissets und sucht sich aus diesem 3 Karten aus, mit denen er das Spiel beginnen möchte. Die Reihenfolge der Karten im Stapel darf dabei nicht verändert werden.



Der Spieler sucht sich aus einem Nachziehstapel des Basissets die Karten *Lagerstätte*, *Gemeindehaus* und *Kaufmannszug* aus.

Landschaften neu anordnen

Nachdem Sie Ihr Fürstentum aufgebaut und sich Ihre Startkarten genommen haben, dürfen Sie Ihre 6 Landschaften neu anordnen.



Wenn Sie beispielsweise eine Webstube zu Ihren Start-Handkarten zählen, ist es sinnvoll, die Weidelandschaft nach außen zu legen. Dann können Sie beim Bau Ihrer nächsten Siedlung eine zweite (eventuell über einen Kundschafter ausgesuchte) Weidelandschaft auslegen. Bauen Sie die Webstube dazwischen, verdoppelt diese dann die Erträge beider Weidelandschaften.

Ablagestapel

Manche Karten der Themensets erlauben den Zugriff auf den Ablagestapel. Es gilt daher, dass nur die oberste, offenliegende Karte des Ablagestapels sichtbar ist. Der restliche Ablagestapel darf nicht durchgesehen werden.

Das Spiel mit den Themensets

SPIELZIEL

Jedes Themenspiel wird so lange gespielt, bis ein Spieler in seinem Spielzug 12 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt, egal wie viele Siegpunkte der Mitspieler zu diesem Zeitpunkt hat.

Zusätzlich zu den bereits bekannten Siegpunkten zählt nun auch jedes Siegpunktsymbol auf Stadtausbauten 1 Siegpunkt.

Hinweis: Sollte der Spieler bereits vor seinem Würfelwurf 12 Siegpunkte besitzen, muss er nicht mehr würfeln und gewinnt sofort.



WEITERE REGELN

Stadtausbauten

Eine neue Kartenart in den Themensets sind Ausbaukarten mit roten Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Stadtausbauten“. Sie dürfen nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt gelegt werden.



Landschaftsausbauten

Eine weitere neue Kartenart sind Ausbaukarten mit braunen Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Landschaftsausbauten“. Sie werden niemals auf Bauplätze von Ortschaften gelegt, sondern oben bzw. unten an eine Landschaft.



Bedingungen

Anders als im Einführungsspiel haben einige Karten nun Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie eingesetzt werden dürfen. Dies können ganz unterschiedliche Bedingungen sein wie z.B. der Besitz des Stärkevorteils oder eines Gebäudes, das im Fürstentum ausgelegt sein muss. Sie dürfen eine Karte nur dann einsetzen, wenn alle Anweisungen des Textes von Ihnen und Ihrem Mitspieler erfüllbar sind. So dürfen Sie die Karte „Bogenschütze“ beispielsweise nicht spielen, wenn Ihr Mitspieler keine Einheit mit mindestens 1 Stärkepunkt besitzt und somit auch keine entfernen kann.



Abreißen von Einheiten und Gebäuden

Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass in Ihrem Fürstentum kein freier Bauplatz mehr vorhanden ist. Sie dürfen daher in Ihrer Aktionsphase kostenlos eigene Gebäude oder eigene Einheiten aus Ihrem Fürstentum entfernen und auf den Ablagestapel legen. Entfernen Sie ein Gebäude des offenen Ausbaustapels, so wird dieses nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern zurück auf den offenen Ausbaustapel.

Die Stapelordnung

Wenn Sie eine Karte unter einen Nachziehstapel schieben, müssen Sie einen Stapel wählen, dessen Karten die gleichen Rückseiten wie die abgeworfene Karte haben. Ein Stapel besteht aus einer beliebigen Anzahl Karten. Sollte ein Stapel ganz aufgebraucht sein, können Sie die Karte dennoch dort ablegen und den Stapel mit 1 Karte neu gründen. Es gibt für den gesamten Verlauf einer Partie immer eine gleich bleibende Anzahl an Möglichkeiten, um eine Karte abzulegen.

Das Spiel mit den Themensets

SPEZIELLE REGELN

1. Zeit des Goldes

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Händlergilde*. Das Set enthält den Landschaftsausbau *Goldversteck*.



Das Set intensiviert den Kampf um den Handelsvorteil und der Rohstoff Gold erhält unter anderem durch eine weitere *Zollbrücke*, die *Münzstätte* und das *Goldversteck* eine größere Bedeutung. Wer sein Handelsimperium mit *Handelsschiffen* aufbaut, muss sich vor *Kaperschiffen* in Acht nehmen.

2. Zeit der Wirren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Spelunke*.



Mit *Verrätern*, *Bogenschützen* und *Feuerteufeln* geht es härter zwischen den Spielern zu. Wer über den Stärkevorteil verfügt, hat öfter Gelegenheit, seinen Mitspieler zu stören. Auch sollte man immer genügend Gold besitzen, um seine Einheiten vor *Unruben* zu schützen.

3. Zeit des Fortschritts

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Universität*.



Wer eine *Universität* baut, kann mit der *Dreifelderwirtschaft*, dem *Flözbau* oder dem *Baukran* die Früchte des Fortschritts ernten. Leider machen auch *Seuchen* nicht Halt vor Catan. Wohl dem, der sein Fürstentum mit *Badhäusern* und *Apotheken* vor größeren Verlusten schützt.

IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber

Lizenz: Catan GmbH © 2010, 2016; catan.de

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle

3D-Grafik: Andreas Klober

Redaktion der Edition 2016: Arnd Fischer

Redaktion: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren,

Sebastian Rapp, Klaus Teuber

Regelstand: Januar 2016

© 2010, 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 – 0

Fax: + 49 711 2191 – 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 693732

Danksagung

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern, ganz besonders Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren sowie Barbara Bartschat, Arnd Beenen, Maria Fischer-Witzmann, Sabine Fugmann, Dr. Walther Prinz, Benjamin Teuber, Claudia Teuber, Guido Teuber.

KLAUS TEUBER

CATAN

UNIVERSE

Ab Frühjahr 2016

Städte & Rufen

Spiele das **Catan Brettspiel** und **Catan - Das Duell** online gegen Catan Fans aus aller Welt oder gegen clevere Computergegner.

catanuniverse.com

Das Duell der Fürsten

Wenn Sie alle 3 Themenspiele gespielt haben und die Karten kennenlernen konnten, ist es Zeit für „Das Duell der Fürsten“.

In diesem Spielmodus kommen neben den Karten des Basissets Karten aus allen 3 Themensets zum Einsatz. Abgesehen von den Änderungen beim Zusammenstellen der Nachziehstapel und der Ereigniskarten kommen keine neue Regeln hinzu.

VORBEREITUNGEN

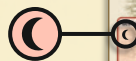
Auslage der Nachziehstapel

Ein Teil der Karten jedes Themensets ist auf seiner Vorderseite mit einem Halbmond gekennzeichnet. Die Karten mit dem Halbmond werden aussortiert. Die Karten des Basissets werden wie im Themenspiel in drei Stapel aufgeteilt. Daneben kommen drei Stapel mit den Karten der Themensets. Jeder Stapel enthält dabei nur die Karten eines Themensets, die nicht mit dem Halbmond auf der Vorderseite markiert sind. **Es gibt keinen offenen Ausbaustapel.**

Ereigniskarten-Stapel

Auch 15 Ereigniskarten sind mit einem Halbmond markiert. Die 6 sog. Standardkarten, die bei jedem Duell der Fürsten zum Zuge kommen, besitzen **keinen** Halbmond. Es handelt sich um je 1 Karte *Julfest*, *Erfindung*, *Ertragreiches Jahr*, *Unruben*, *Fahrender Händler* und *Seuche*. Die restlichen 15 Karten mit Halbmond werden gemischt. Die obersten 6 Karten werden gezogen und den Standardkarten hinzu gegeben. Danach wird der Ereigniskarten-Stapel wie auf Seite 2 beschrieben gebildet.

Alle Karten mit einem Halbmond werden aussortiert (gehen schlafen). Neben den 3 Nachziehstapeln des Basissets liegen die reduzierten Nachziehstapel der 3 Themensets.



Von den mit einem Halbmond markierten Ereigniskarten werden 6 Karten gezogen. Sie bilden zusammen mit den 6 Standard-Ereigniskarten (ohne Halbmond) den Ereigniskarten-Stapel.

SPIELZIEL

„Das Duell der Fürsten“ wird auf 13 Siegpunkte gespielt.

DAS TURNIERSPIEL

Das Turnierspiel ist die anspruchsvollste „Duell“-Variante. Um es spielen zu können, benötigt jeder Spieler ein Exemplar von „Catan – Das Duell“ und (möglichst) sämtliche Erweiterungen. In dieser Variante stellt sich jeder Spieler aus seinen Karten ein eigenes „Spieldeck“ zusammen. Im Verlauf des Spiels hat jeder Spieler nur Zugriff auf seine eigenen Kartenstapel. Jeder Spieler bestimmt also selbst, welche Karten er im Spielverlauf ausspielen möchte. Die Regeln für das Turnierspiel finden Sie auf catan.de

Erleben Sie weitere Abenteuer auf Catan!

Noch mehr Abwechslung und Herausforderungen bieten die beiden „Das Duell“-Erweiterungen. Sie erzählen die catanische Geschichte weiter und führen neue Spielelemente ein.

Die **erste Erweiterung „Finstere Zeiten“** besteht aus drei Themensets und dem praktischen Siegpunktzähler. Drei weitere Themensets erwarten Sie mit der **zweiten Erweiterung „Goldene Zeiten“**. Beide Erweiterungen können im  unter www.catanshop.de bestellt werden.

Die Erweiterungen der Vorgängerausgabe (= „Die Fürsten von Catan“) sind vollständig kompatibel mit „Catan – Das Duell“ und können problemlos zusammen gespielt werden.



Karten-Index

Zentralkarten

(insg. 49 Karten)

Zentralkarten können nicht abgerissen oder vom Mitspieler angegriffen werden.

Straßen



Straße (9)

7x mit Rückseite Straße
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild

Ortschaften



Siedlung (9)

5x mit Rückseite Siedlung
2x mit Rückseite rotes Schild
2x mit Rückseite blaues Schild



Stadt (7)

Rückseite Stadt

Landschaften



Ackerland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Gebirge (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Goldfluss (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Hügelland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Wald (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Weideland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Basisset

(insg. 45 Karten)

Aktionskarten

(insg. 9 Karten)



Brigitta, die weise Frau (2)

Diese Karte spielen Sie vor dem Würfeln aus. Bestimmen Sie zunächst das Ergebnis des Ertragswürfels und drehen Sie diesen auf die entsprechende Seite. Werfen Sie danach den Ereigniswürfel und werten Sie beide Würfel in der üblichen Reihenfolge aus. Sie können *Brigitta* nicht nachträglich einsetzen, um einen unpassenden Ertragswurf zu ändern.



Goldschmied (2)

Das Gold darf aus unterschiedlichen Goldflüssen und/oder dem *Goldversteck* (siehe Seite 16) entnommen werden.



Kaufmannszug (2)

Sie dürfen 2 gleiche oder 2 verschiedene Rohstoffe von 1 oder von 2 Landschaften umtauschen. Sie dürfen auch dieselben Rohstoffe wieder nehmen, wenn Ihnen das sinnvoll erscheint. Sie müssen aber 2 Rohstoffe besitzen um den *Kaufmannszug* spielen zu können.



Kundschafter (2)

Sie können diese Karte nur in dem Moment nutzen, in dem Sie eine neue Siedlung bauen. Spielen Sie dann den *Kundschafter*, um sich 2 Landschaften nach Wunsch auszusuchen.



Umzug (1)

Diese Karte kann Ihnen helfen, Ertragsverstärker (siehe unter „Gebäude“, Seite 14) effektiver zu nutzen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 27 Karten)

Gebäude



Ertragsverstärker (5):
Eisenschmelze
Getreidemühle
Holzfällerlager
Webstube
Ziegelbrennerei

Die Ertragsverstärker wirken ausschließlich, wenn Sie den entsprechenden Rohstoff durch den Ertragswurf zu Beginn eines Spielzugs erhalten. Sollte in der betroffenen Landschaft kein Platz für den zusätzlichen Rohstoff sein, so geht dieser verloren. TIPP: In der Hitze des Gefechts passiert es mitunter, dass man vergisst, sich die zusätzlichen Rohstoffe für einen Ertragsverstärker zu nehmen. Wenn Sie eine Münze auf die dem Ertragsverstärker benachbarte(n) Landschaft(en) legen, ist das eine gute Gedächtnisstütze.



Gemeindehaus (2)

Sie dürfen nur 1 *Gemeindehaus* in Ihrem Fürstentum errichten. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Kloster (2)

Sie dürfen nur 1 *Kloster* in Ihrem Fürstentum errichten. Das *Kloster* hat 1 Fortschrittspunkt und erlaubt somit den Besitz einer zusätzlichen Handkarte. Ziehen Sie am Ende Ihres Zuges entsprechend viele Handkarten nach. Sollten Sie das *Kloster* verlieren, so müssen Sie ggf. am Ende Ihres nächsten Zuges 1 Handkarte abwerfen, um nicht mehr Handkarten zu haben als das neue Limit erlaubt.



Lagerstätte (2)

Die Rohstoffe links und rechts der *Lagerstätte* werden beim Räuberüberfall nicht mitgezählt – sollten Sie bei der Zählung ohne Berücksichtigung der Rohstoffe in den geschützten Landschaften trotzdem mehr als 7 Rohstoffe besitzen, so verlieren Sie ggf. auch Gold und/oder Wolle in einer Landschaft neben einer *Lagerstätte*.



Markt (2)

Sie dürfen nur 1 *Markt* in Ihrem Fürstentum bauen. Beispiel zur Funktion: Ihr Mitspieler (blaues Schild) hat die erste Siedlung des Spiels gebaut und die Landschaften Ackerland 3 und Goldfluss 3 ausgelegt. Er hat nun zwei 3er mehr als Sie. Wird in einem der folgenden Ertragswürfe eine 3 gewürfelt, so erhalten Sie einen zusätzlichen Rohstoff, den auch Ihr Mitspieler über diesen Wurf erhalten hat: Entweder 1 Getreide, 1 Gold oder 1 Holz. Sollte Ihr Mitspieler durch den Ertragswürfel einen Rohstoff erhalten haben, den er aber nicht in der entsprechenden Landschaft unterbringen konnte, weil diese bereits voll war, dürfen Sie diesen Rohstoff dennoch wählen.



Zollbrücke (1)

Das erhaltene Gold müssen Sie auf Ihren Goldflüssen (oder ggf. im *Goldversteck*) unterbringen können. Haben Sie nur Platz für 1 oder 0 Gold, geht der Rest verloren.

Einheiten



„Gemeine“ Handelsschiffe (6):

Erz-Handelsschiff
Getreide-Handelsschiff
Gold-Handelsschiff
Holz-Handelsschiff
Lehm-Handelsschiff
Woll-Handelsschiff

Mit den *Handelsschiffen* können Sie zum verbesserten Kurs Rohstoffe tauschen. Die „gemeinen“ *Handelsschiffe* beziehen sich auf genau 1 Rohstoffsorte, die Sie zu besseren Konditionen tauschen können. Die getauschten Rohstoffe können von verschiedenen Landschaftsfeldern der entsprechenden Art kommen. Ein *Handelsschiff* kann mehrmals pro Spielzug genutzt werden, wenn entsprechend Rohstoffe verfügbar sind. Das Handelsschiff muss nicht neben der Landschaft liegen, dessen Rohstoffe damit getauscht werden.



„Gemeine“ Helden (6):

Austin
Candamir
Harald
Inga
Osmund
Sigind

„Gemeine Helden“ unterscheiden sich nur in den Baukosten und bei Geschick- und Stärkepunkten.



Großes Handelsschiff (1)

Mit dem *Großen Handelsschiff* können Sie exakt die Rohstoffe der linken bzw. der rechten Landschaft tauschen. Sie können die Rohstoffe der linken und der rechten Seite nicht kombinieren. Entweder Sie tauschen die Rohstoffe der linken Landschaft oder die der rechten Landschaft. Sie können in einem Spielzug aber durchaus zunächst die Rohstoffe der linken Landschaft und danach die Rohstoffe der rechten Landschaft tauschen.

Ereigniskarten

(insg. 9 Karten)



Bruderzwist (1)

Haben Sie den Stärkevorteil, dann gibt Ihnen Ihr Mitspieler alle seine Karten, Sie suchen zwei davon aus und legen die beiden unter einen Nachziehstapel mit passender Rückseite – oder auch unter 2 verschiedene Nachziehstapel mit passender Rückseite. (Der Zusatz „(seiner)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Ihr Mitspieler erfährt nur, unter welche(n) Stapel Sie die Karten gelegt haben. Die übrigen Karten geben Sie Ihrem Mitspieler zurück. Ihr Mitspieler darf seine Kartenhand erst am Ende seines Zuges wieder auffüllen.



Erfindung (1)

Jeder Spieler entscheidet für sich, welche Rohstoffe er erhält und auf welche Landschaften er diese verteilt.



Ertragsreiches Jahr (2)

Grenzen an eine Landschaft mehrere Klöster oder Lagerstätten, erhält die Landschaft für jedes dieser angrenzenden Gebäude einen Rohstoff – vorausgesetzt es ist genügend Platz in der Landschaft vorhanden.



Fahrender Händler (2)

Sie können auch das Gold einsetzen, das Sie über den Ertragswürfel dieses Wurfes erhalten haben.



Fehde (1)

Besitz der betroffene Spieler nur 3 oder weniger Gebäude, so sind diese automatisch betroffen und der Spieler wählt unter diesen eines, das er entfernt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Julfest (1)

Wenn das Julfest als Ereignis aufgedeckt wird, stellen Sie den Ereigniskarten-Stapel neu zusammen, wie auf Seite 4 beschrieben. Danach ziehen Sie eine neue Ereigniskarte.



Wettfahrt der Handelsschiffe (1)

Hat kein Spieler ein Handelsschiff gebaut, so erhält kein Spieler den Rohstoff.



Zeit des Goldes (insg. 27 Karten)

Aktionskarten

(insg. 8 Karten)

Goldschmied (1)

Siehe Basisset (Seite 13).



Gudrun, Schrecken der Meere (1)

Wenn Sie kein Kaperschiff besitzen und/oder Ihr Mitspieler kein Gold in seinen Landschaften hat, können Sie Gudrun nicht ausspielen. Ihr Mitspieler muss Ihnen das geforderte Gold geben: Maximal soviele Gold wie er hat – und wie Sie in Ihren Goldflüssen (und ggf. Goldversteck) unterbringen können. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er das Gold nimmt.



Handelsmeister (2)

Wenn Sie keine Händlergilde besitzen, können Sie den Handelsmeister nicht ausspielen. Wenn Sie den Handelsmeister ausspielen, bestimmen Sie 1 oder 2 Rohstoffe, die Ihnen Ihr Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Hat Ihr Mitspieler keinen Rohstoff, können Sie den Handelsmeister nicht ausspielen.



Händler (2)

Wenn Sie weder eine Stadt noch 3 Handelspunkte haben, können Sie den Händler nicht ausspielen. Wenn Sie den Händler ausspielen, bestimmen Sie 1 oder 2 Rohstoffe, die Ihnen Ihr Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Sie müssen ihm danach einen beliebigen Rohstoff zurückgeben. Das kann auch ein Rohstoff sein, den Sie eben erst von ihm erhalten haben. Hat Ihr Mitspieler keinen Rohstoff, können Sie den Händler nicht ausspielen.



Raubzug (1)

Wenn Sie den Stärkevorteil nicht haben, können Sie den Raubzug nicht ausspielen. Der Mitspieler muss Ihnen die geforderten Rohstoffe geben. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt.



Reiner, der Herold (1)

Auch wenn Sie beim Ereignis Fest regulär keinen Rohstoff erhalten, weil Ihr Mitspieler mehr Gesichtspunkte hat als Sie, erhalten Sie dennoch 1 Rohstoff über Reiner.

Landschaftsausbauten

(insg. 1 Karte)

Besondere Orte



Goldversteck (1)

Das **Goldversteck** wird an 1 beliebige Landschaft oben oder unten angelegt. Das Gold im **Goldversteck** ist sicher vor dem Räuberüberfall. Sie können das Gold dort beliebig für Aktionen wie Bauen und Tauschen verwenden. Spielt Ihr Mitspieler eine Aktionskarte wie beispielsweise **Händler** oder **Raubzug** und fordert Gold von Ihnen, ist auch das Gold Ihres **Goldverstecks** betroffen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 5 Karten)

Gebäude

Lagerstätte (1):

Siehe Basisset (Seite 14).

Zollbrücke (1):

Siehe Basisset (Seite 14).

Einheiten

Großes Handelsschiff (1):

Siehe Basisset (Seite 14).



Kaperschiff (2)

Die Funktion des **Kaperschiffs**, ein **Handelsschiff** des Mitspielers zu versenken, wird nur direkt beim Bau ausgeführt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Hat Ihr Mitspieler kein **Handelsschiff**, so passiert nichts. Ein später gebautes **Handelsschiff** wird von einem bereits ausliegenden **Kaperschiff** nicht betroffen. Davon unabhängig erhalten Sie beim Ereignis **Reiche Ernte** immer 1 Gold.

Stadtausbauten

(insg. 10 Karten)



Geldverleiher (1)

Sie dürfen den **Geldverleiher** auch bauen, wenn Sie den Handelsvorteil nicht haben. Besitzt Ihr Mitspieler nur 1 Rohstoff, so bekommen Sie nur diesen 1 Rohstoff. Sie können nur Rohstoffe wählen, die Sie in Ihren Landschaften unterbringen können. Haben Sie keinen Platz in Ihren Landschaften, behält Ihr Mitspieler seine Rohstoffe.



Hafen (1)

Sie dürfen den **Hafen** auch bauen, wenn Sie keine oder weniger als 3 **Handelsschiffe** besitzen. In diesem Fall zählt nur der Handelspunkt. Bauen Sie nachträglich 3 **Handelsschiffe**, zählt der **Hafen** sofort 1 Siegpunkt. Verlieren Sie ein **Handelsschiff** und besitzen dann wieder weniger als 3 **Handelsschiffe**, verlieren Sie auch den Siegpunkt. Der Handelspunkt bleibt davon unberührt.



Handelsstützpunkt (1)

Sie dürfen den **Handelsstützpunkt** auch bauen, wenn Sie keinen **Hafen** oder **Markt** besitzen. In diesem Fall zählt nur der Handels- und Siegpunkt des **Handelsstützpunkts**. Bauen Sie den **Hafen** oder **Markt** nachträglich, zählen diese sofort 2 Handelspunkte, solange der **Handelsstützpunkt** in Ihrem Fürstentum steht.



Händlergilde (2)

Sie dürfen nur 1 **Händlergilde** in Ihrem Fürstentum bauen. Die **Händlergilde** ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernen Sie die **Händlergilde** aus Ihrem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung **Händlergilde** in Ihrem Fürstentum erhalten.



Münzstätte (2)

Sie dürfen pro Zug genau 1 Gold über 1 **Münzstätte** gegen 1 anderen Rohstoff umtauschen. Haben Sie beide **Münzstätten** gebaut, dürfen Sie über jede **Münzstätte** je 1 Gold in 1 anderen Rohstoff umtauschen.



Salzspeicher (1)

Sie dürfen den **Salzspeicher** auch bauen, wenn Sie keine **Handelsschiffe** besitzen. In diesem Fall zählt nur der Siegpunkt des **Salzspeichers**. Bauen Sie später ein **Handelsschiff**, zählt dieses sofort 2 Handelspunkte, solange der **Salzspeicher** in Ihrem Fürstentum steht.



Stapelhaus (2)

Wenn Sie keine **Händlergilde** besitzen, können Sie das **Stapelhaus** nicht bauen. Sie müssen zunächst das **Stapelhaus** komplett bezahlen und erhalten erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Sie können die Rohstoffe, die Sie nach dem Bau des **Stapelhauses** erhalten, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“.

Ereigniskarten

(insg. 3 Karten)

Fabrender Händler (1):

Siehe Basisset (Seite 15).



Geschenk für den Fürsten (1)

Sie müssen das Gold auf Ihren Goldflüssen (oder ggf. im **Goldversteck**) unterbringen können. Erhalten Sie mehr Gold als Sie unterbringen können, geht der Rest verloren.

Wettfahrt der Handelsschiffe (1):

Siehe Basisset (Seite 15).



Zeit der Wirren (insg. 28 Karten)

Aktionskarten (insg. 10 Karten)

(insg. 10 Karten)



Beutefahrt (2)

Wenn Sie den Stärkevorteil nicht haben, können Sie die *Beutefahrt* nicht ausspielen. Besitzt Ihr Mitspieler keine Rohstoffe, die Sie in Ihren Landschaften unterbringen können, dürfen Sie die Karte nicht ausspielen.



Bogenschütze (2)

Wenn Sie keine *Spelunke* besitzen, können Sie den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Besitzt Ihr Mitspieler keine Einheit mit Stärkepunkten, können Sie den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Der Mitspieler bestimmt, welche seiner Einheiten er entfernt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Feuerteufel (2)

Wenn Sie keine *Spelunke* besitzen, können Sie den *Feuerteufel* nicht ausspielen. Besitzt Ihr Mitspieler kein ungeschütztes Gebäude, können Sie den *Feuerteufel* nicht ausspielen. Wenn Ihr Mitspieler eine Schutzkarte (*Heinrich, der Wächter, Späbturm*) nutzen möchte, so können Sie das Ergebnis des Würfelwurfs abwarten, bevor Sie das Ziel des *Feuerteufels* bestimmen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Raubzug (1):

Siehe „Zeit des Goldes“ (Seite 15).



Sebastian, der Wanderprediger (1)

Diese Karte können Sie nur in dem Moment ausspielen, in dem ein entsprechendes Ereignis aufgedeckt wird. Sie können die Karte nicht ausspielen, wenn Sie schon durch eine *Kapelle* gegen das Ereignis *Unruhen* geschützt sind. Besitzen Sie Gold, so können Sie wählen, ob sie das Gold oder *Sebastian* einsetzen, um die *Unruhen* abzuwehren.



Verräter (2)

Wenn Sie keine *Spelunke* besitzen, können Sie den *Verräter* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler keine Handkarten, können Sie den *Verräter* nicht ausspielen. Eine gestohlene Karte können Sie ggf. auch sofort ausspielen bzw. bauen. Ihr Mitspieler zieht erst am Ende seines nächsten Zuges Ersatz für die gestohlene Karte nach. Sollten Ihnen die Karten des Mitspielers nicht gefallen, so können Sie auch darauf verzichten, eine davon zu nehmen – der *Verräter* kommt aber in jedem Fall auf den Ablagestapel.

Ortschaftsausbauten (insg. 5 Karten)

(insg. 5 Karten)

Gebäude



Späbturm (1)

Wenn Sie zusätzlich auch *Heinrich, den Wächter* in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, so sind Sie bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit *Heinrich, dem Wächter* nur 1-mal gewürfelt.



Übungsplatz (1)

Die Baukosten für *Helden* reduzieren sich um 1 beliebigen Rohstoff. Der *Übungsplatz* hat keinen Effekt auf Einheiten, die keine *Helden* sind.

Einheiten



Carl Gabelbart (1)

Siehe Basisset: *Gemeine Helden* (Seite 14).



Heinrich, der Wächter (1)

Heinrich ist ein *Held* mit Sondereigenschaft, die er neben seinen Stärkepunkten besitzt. Wenn Sie zusätzlich auch einen *Späbturm* in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, so sind Sie bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit dem *Späbturm* nur 1-mal gewürfelt.



Irmgard, Bewahrerin des Lichts (1)

Irmgard ist eine *Heldin* mit Sondereigenschaft, die sie neben ihren Geschickpunkten besitzt. Sie erhalten den Rohstoff, wann immer Sie durch eine Aktionskarte Ihres Mitspielers oder aufgrund eines Ereignisses eine ausliegende Ausbaukarte aus Ihrem Fürstentum entfernen müssen. Wenn *Irmgard* selbst entfernt wird, erhält man hierfür keinen Rohstoff.

Stadtausbauten (insg. 9 Karten)

(insg. 9 Karten)



Festplatz (1)

Sie müssen zunächst den *Festplatz* komplett bezahlen und erhalten erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Sie können die Rohstoffe, die Sie nach dem Bau des *Festplatzes* erhalten, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“. Sie dürfen den *Festplatz* auch bauen, wenn Sie nicht die meisten Geschickpunkte haben, erhalten dann aber keine Rohstoffe.



Feuerwache (2)

Die *Feuerwache* schützt alle Gebäude (Stadt- und Ortschaftsausbauten) in der Stadt, in der sie gebaut wurde, inkl. der *Feuerwache* selbst.

Karten-Index



Große Festhalle (1)
Ist 2 Siegpunkte wert.



Kapelle (2)
Es gilt der aktuelle Wurf des Ertragswürfels. (Es wird also nicht neu gewürfelt.) Eine der beiden *Kapellen* schützt Sie beim Wurf von 1, 2 oder 3 gegen das Ereignis *Unruben*, die andere beim Wurf von 4, 5 oder 6. Haben Sie beide *Kapellen* gebaut, sind Sie immer vor dem Ereignis *Unruben* geschützt.



Spelunke (2)
Sie dürfen nur 1 *Spelunke* in Ihrem Fürstentum bauen. Die *Spelunke* ist ein Bedingungsgebäude für viele Angriffs-Aktionskarten.



Zehntscheuer (1)
Wenn Sie die *Zehntscheuer* bauen, wählen Sie eine Rohstoffsorte – entweder Wolle oder Getreide. Für jeden Ihrer *Helden* erhalten Sie 1 Rohstoff der gewählten Sorte. Bei 3 *Helden* also entweder 3 Wolle oder 3 Getreide. Sie müssen die erhaltenen Rohstoffe auf Ihren Landschaften unterbringen können. Erhalten Sie mehr Rohstoffe als Sie unterbringen können, geht der Rest verloren.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Bruderzwist (1):
Siehe Basisset (Seite 15).

Fehde (1):
Siehe Basisset (Seite 15).



Unruben (2)
Haben Sie genügend Gold, möchten aber nicht bezahlen, können Sie sich freiwillig dafür entscheiden, 1 Einheit zu entfernen. Entfernte Einheiten müssen unter passende Stapel geschoben werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Zeit des Fortschritts (insg. 31 Karten)

Aktionskarten

(insg. 11 Karten)



Benjamin, der fahrende Scholar (1)
Wenn Sie *Benjamin* auf der Hand halten, sollten Sie sich das Ergebnis des Ertragswurfs gut merken. Wenn Sie eine neue Siedlung bauen und *Benjamin* danach ausspielen, erhalten Sie ggf. auch in den neuen Landschaften Rohstoffe über *Benjamin* – wenn die Zahl der Landschaft zum Würfelwurf passt. Ausbaukarten, die – wie beispielsweise die Ertragsverstärker – den Ertrag von Landschaften vergrößern, werden beim Ausspielen von *Benjamin* nicht berücksichtigt.

Brigitta, die weise Frau (1):
Siehe Basisset (Seite 13).



Dreifelderwirtschaft (2)
Wenn Sie keine *Universität* besitzen, können Sie die *Dreifelderwirtschaft* nicht ausspielen. Getreide, das Sie erhalten, können Sie auf beliebige Ackerlandschaften verteilen. Haben Sie nicht genügend Platz auf Ihren Ackerlandschaften, geht das übrige Getreide verloren.



Flözbau (2)
Wenn Sie keine *Universität* besitzen, können Sie den *Flözbau* nicht ausspielen. Erz, das Sie erhalten, können Sie auf beliebige Gebirge verteilen. Haben Sie nicht genügend Platz auf Ihren Gebirgen, geht das übrige Erz verloren.



Guido, der Gesandte (1)
Wenn Sie kein *Rathaus* besitzen, dürfen Sie *Guido* nur ausspielen, wenn Sie weniger Siegpunkte als Ihr Mitspieler haben. Die Karte, die Sie aus dem Ablagestapel nehmen, können Sie auch sofort ausspielen – wenn möglich. (Der Zusatz „(gegnerischen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Gustav, der Bibliothekar (1)
Wenn Sie keine *Bibliothek* besitzen, dürfen Sie *Gustav* nur ausspielen, wenn Sie weniger Siegpunkte als Ihr Mitspieler haben. Die Karte, die Sie aus dem Ablagestapel nehmen, können Sie auch sofort ausspielen – wenn möglich. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Medicus (2)
Wenn Sie kein *Badhaus* besitzen, können Sie den *Medicus* nicht ausspielen.

Umzug (1):
Siehe Basisset (Seite 13).

Ortschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Einheiten



Geschützmeister (2)

Wenn Sie keine *Universität* besitzen, können Sie den *Geschützmeister* nicht ausspielen. Der *Geschützmeister* ist eine Einheit, aber kein *Held*. Daher können Sie auch 2 *Geschützmeister* in Ihrem Fürstentum auslegen. Karten, die sich auf *Helden* beziehen, gelten nicht für den *Geschützmeister*. Karten, die sich auf Einheiten beziehen, gelten hingegen für den *Geschützmeister*.

Stadtausbauten

(insg. 13 Karten)



Apotheke (2)

Egal, ob Sie durch eine *Seuche* Rohstoffe verlieren oder nicht, Sie erhalten nach etwaigen Verlusten auf jeden Fall 1 Rohstoff über die *Apotheke* in einer beliebigen Landschaft. Haben Sie mehr als 1 *Apotheke*, erhalten Sie für jede *Apotheke* 1 Rohstoff. Sie dürfen auch einen Rohstoff nehmen, den Sie durch die *Seuche* verloren haben.



Badhaus (3)

Die 4 Landschaften, die an die Stadt mit einem *Badhaus* angrenzen, sind vor der *Seuche* geschützt.



Baukran (1)

Wenn Sie keine *Universität* besitzen, können Sie den *Baukran* nicht bauen. Nur *Stadtausbauten*, die mehr als 4 Rohstoffe kosten, werden durch den *Baukran* günstiger. Welchen Rohstoff Sie sparen, bleibt Ihnen überlassen.



Bibliothek (2)

Die ausgesuchte Karte können Sie ggf. auch sofort bauen bzw. ausspielen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Parlament (1)

Wenn Sie nicht wenigstens 2 Fortschrittspunkte auf den Ausbauten Ihres Fürstentums besitzen, dürfen Sie das *Parlament* nicht bauen.



Rathaus (2)

Um das *Rathaus* bauen zu können, muss Ihr *Gemeindehaus* in einer Stadt stehen. Wenn Sie das *Rathaus* bauen, bleibt das *Gemeindehaus* unter dem *Rathaus* liegen. Müssen Sie das *Rathaus* entfernen, bleibt das *Gemeindehaus* liegen. Sollten Sie das *Rathaus* mittels *Umzug* in eine andere Stadt verlegen, so zieht das *Gemeindehaus* mit um. Wenn Sie das *Rathaus* gebaut haben, dürfen Sie dennoch kein zweites *Gemeindehaus* bauen, da das erste *Gemeindehaus* nach wie vor in Ihrem Fürstentum vorhanden ist.



Universität (2)

Wenn Sie weder ein *Kloster* noch eine *Bibliothek* besitzen, dürfen Sie die *Universität* nicht bauen. Sie dürfen nur 1 *Universität* in Ihrem Fürstentum errichten. Die *Universität* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernen Sie die *Universität* aus Ihrem Fürstentum, bleiben alle Einheiten und Gebäude mit der Bedingung *Universität* in Ihrem Fürstentum erhalten.

Ereigniskarten

(insg. 5 Karten)

Erfindung (2):

Siehe Basisset (Seite 15).



Seuche (3)

Landschaften, die an 2 Städte grenzen, verlieren nur 1 Rohstoff. Landschaftsausbauten, wie das *Goldversteck*, sind nicht von einer *Seuche* betroffen.



Hier gibt es alles, um die Catan-Welt noch abwechslungsreicher zu erleben.

Entdecken Sie die neuesten und exklusiven Karten für „Das Duell“.



Oder bauen Sie das Brettspiel mit weiteren spannenden Szenarien aus!

www.catanshop.de

Spielzug-Übersicht

