

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

**DRACHEN &
ZAUBERWESEN**

**!!ACHTUNG!!
INOFFIZIELLES
THEMEN-SET**



Stephan Leinhäuser

www.DAS-LEINHAUS.de

Das Themenset „Drachen & Zauberwesen“

Spielidee

Mich hat es immer geärgert, dass es fast keine Drachen gibt und überhaupt recht wenige Möglichkeiten, mit der Zauberei voran zu kommen. Mit diesem Set kommen jetzt jede Menge Drachen ins Spiel, die zum Teil auch sehr interessante Angewohnheiten haben: Sie stehlen z.B. Gold oder versenken Flotten. Die Zauberwesen hingegen sind eine völlig neue Gattung von Lebewesen in Catan. Sie werden erst im Rudel so richtig stark...

Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt.
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler über mindestens 3 Siegpunkte verfügen. Sollte ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben, dürfen Aktionskarten trotzdem gespielt werden.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Flotten usw.) entwenden. Zauberer, Zauber-Aktionskarten und Zauberbücher dürfen Sie nur entwenden, wenn Sie über eine Zitadelle verfügen.

- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu machen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der Spieler muss die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene“ Karte auf die Hand zu nehmen oder sie unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.
- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Karten dürfen erst ausgelegt werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt und (falls gefordert) entfernt wird, d.h. auf den Ablagestapel gelegt wird. Wenn diese Bedingungskarte aus dem Fürstentum entfernt wird, so muss die mit der Bedingung verknüpfte Karte natürlich nicht entfernt werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter denjenigen Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.
- Einige Aktionskarten kosten beim Ausspielen zusätzlich Rohstoffe, die beim Ausspielen sofort gezahlt werden.

Zauberwesen

Zauberwesen sind eine neue Gattung von Ausbauten in Catan. Sie sind Landschaftsausbauten, die zwar Zauberkräfte kosten, aber nicht von einer Zitadelle abhängig sind. Jede Landschaft steht ihnen zur Verfü-

gung, wobei die meisten Zauberwesen nur an spezifische Landschaften angelegt werden dürfen. An die Zauberlandschaften Zauberwald und Magischer Fluss (beide Z+) dürfen alle Zauberwesen außer Zentaur und Poseidon angelegt werden.

Weil die Zauberwesen sehr scheu sind, werden sie erst mit steigender Anzahl stark. Außerdem brauchen sie einen Zauberer, der sie führt. Liegt kein Zauberer in ihrem Fürstentum aus, haben die Zauberwesen keine Wirkung. Jedes hinzukommende Zauberwesen ist um einen Stärkepunkt stärker als das vorherige. Ein Zauberwesen alleine hat nur einen Stärkepunkt. Vier Zauberwesen haben zusammen bereits $1+2+3+4=10$ Stärkepunkte.

Zauberwesen sind immun gegen alle Ritterkarten (Imelda, Schmiede, Bürgerkrieg etc.) und nehmen bei K&F an keiner Schlacht teil. Im Turnierspiel sind Zauberwesen einmalig.

Die Zauberwesen sind nicht sehr beständig. Wenn der Gegner einen Zauberer baut, wechselt ein Zauberwesen in dessen Fürstentum. Der Gegner darf dabei bestimmen, welches Zauberwesen das ist. Selbstverständlich muss die entsprechende Landschaft vorhanden und frei sein.

Hinweis: Man sollte nur die Zauberwesen mit ins Spiel nehmen, für die auch Landschaften im Spiel sind.

Die Karten im Detail

Zauberwesen



Einhorn (1x)

Das Einhorn muss an eine Weidelandschaft angelegt werden.



Elfe (1x)

Die Elfe muss an eine Waldlandschaft angelegt werden.



Goblin (1x)

Der Goblin muss an eine Hüggellandschaft angelegt werden.



Harpyie (1x)

Die Harpyie darf an eine beliebige Landschaft angelegt werden.



Hydra (1x)

Die Hydra muss an eine Getreidelandschaft angelegt werden.



Sphinx (1x)

Die Sphinx muss an eine Wüste angelegt werden.



Orks (1x)

Die Orks müssen an eine Gebirgslandschaft angelegt werden.



Wampa (1x)

Der Wampa muss an eine Eiswüste (Z+) angelegt werden. Er ist neben Arktor der einzige erlaubte Landschaftsausbau für die Eiswüste.



Pegasus (1x)

Der Pegasus darf an eine beliebige Landschaft angelegt werden.



Zentaur (1x)

Der Zentaur muss auf eine Straße gelegt werden.



Poseidon (1x)

Poseidon muss an ein Meer angelegt werden. Er darf nicht an den Zauberwald oder den Magischen Fluss angelegt werden.

Außerdem bietet er allen eigenen Flotten Schutz vor Nessie, dem Seedrachen. Dabei ist es egal, wer Nessie gebaut hat.



Zwerg (1x)

Der Zwerg muss an eine Goldlandschaft angelegt werden.

Drachen



Arktor, der Eisdrache (1x)

Arktor ist ein ganz normaler Drache ohne besondere Fähigkeiten.

Einzige Ausnahme: Er darf alternativ zur normalen Bauweise als magischer Ausbau auch als Landschaftsausbau an die Eiswüste (Z+) gelegt werden.



Auric, der Golddrache (1x)

Auric hat genausoviele Stärkepunkte, wie Sie Gold in Ihrem Fürstentum haben (inkl. Schatzkammer aus H&W etc.) Außerdem stiehlt er am Ende jedes Zuges Ihres Gegners dessen unverbrauchtes Gold (natürlich nicht aus der Schatzkammer). Dieses Gold bekommen nicht Sie, es wird einfach weggedreht. Auric will es nur für sich, für alle anderen ist es für immer verloren.



Drachenei (1x)

Das Drachenei ist quasi ein Platzhalter für einen Drachen. Für den Drachenhort zählt es als Drache, für Robur nicht, weil es zwar den Platz eines Drachen einnimmt, aber noch

keine Funktion hat.

Der Drache, der als nächstes aus einem Fürstentum entfernt wird (ob auf die Hand, unter einen Stapel oder aus dem Spiel) kommt nicht an den eigentlichen Ort (Hand, Stapel, weg), sondern "schlüpft aus dem Ei". Dabei ist es gleichgültig, ob es sich um einen ehemals eigenen oder gegnerischen Drachen handelt. Das Drachenei nimmt den eigentlichen Platz des ehemaligen Drachen ein (Hand, Stapel, weg). Ab sofort ist der Drache als vollwertiger Drache im Spiel.



Ignis, der Feuerdrache (1x)

Ähnlich wie Richard der Rächer zum Schwarzen Ritter werden kann, kann Ignis als Feuerteufel genutzt werden. Wenn Sie Ignis als Feuerteufel nutzen wollen, legen Sie ihn anschließend auf den Ablagestapel.



Leopold, der rote Drache (1x)

Beim ertragreichen Jahr erhält ein beliebiger Ihrer Zauberer eine Einheit Zauberkraft.

Idee und Grafik: Michael Kirmes



Lindwurm (1x)

Legen Sie den Lindwurm auf eine Siedlung, Stadt, Zitadelle etc. Ihres Gegners. Diese ist damit blockiert, d.h. es können keine Ausbauten hinzukommen. Die vorhandenen können aber trotzdem weiterhin benutzt werden. Der Lindwurm wird erst wieder entfernt (Ablagestapel), wenn Ihr Gegner über mindestens 6 Turnierpunkte verfügt oder wenn der Lindwurm durch den Drachenkampf oder ein Drachenduell besiegt wird.



Nessie, der Seedrache (1x)

Wenn Sie Nessie in Ihrem Fürstentum auslegen, zerstört sie eine Flotte (auf Ablagestapel). Würfeln Sie: Bei 1-5 wählen Sie eine beliebige Flotte Ihres Gegners aus, bei 6 wählt Ihr Gegner eine Ihrer Flotten aus.

Ritter



Robur, der Drachenreiter (1x)

Seine Stärke- und Turnierpunktzahl richtet sich nach der Anzahl der Drachen in Ihrem Fürstentum. Wenn Sie z.B. vier Drachen haben und die Schmiede, dann hat Robur fünf Stärkepunkte und vier Turnier-

punkte.



Siegfried, der Drachentöter (1x)

Wenn Sie Siegfried auslegen, dürfen Sie einen gegnerischen Drachen unter einen Stapel legen. Danach ist Siegfried ein ganz normaler Ritter.

Aktionskarten



Drachenduell (2x)

Wählen Sie einen eigenen und einen gegnerischen Drachen aus. Danach würfeln Sie und Ihr Gegner je einmal. Die Stärkepunkte der Drachen plus die gewürfelte Augenzahl bestimmen die Kampfkraft. Der unterlegene Drache kommt auf einen Ablagestapel. Das Drachenei kann selbstverständlich nicht an einem Duell teilnehmen.



Kampf Ritter gegen Drache (2x)

Wählen Sie einen eigenen Ritter und einen gegnerischen Drachen aus. Danach würfeln Sie und Ihr Gegner je einmal. Die Stärkepunkte plus die gewürfelte Augenzahl bestimmen die Kampfkraft. Der unterlegene Kämpfer kommt auf einen Ab-

lagestapel. Beachten Sie zusätzliche Stärkekpunkte wie Schmiede etc.

Gewinnt der Ritter, ist er durch das Drachenblut unbesiegbar geworden und ist immun gegen alles außer Imelda und Bestechung. Sollte er durch Bestechung o.ä. die Seite wechseln, bleibt er unbesiegbar. Am besten wird dies mit einem Marker markiert.

Zitadellenausbauten



Drachenhöhle (1x)

Drachen kosten einen Rohstoff oder eine Einheit Zauberkraft weniger (das Drachenei kostet mit der Drachenhöhle also nichts).



Drachenhort (1x)

Sie dürfen an die nicht belegten Zaubererbauplätze (an die Zitadelle angrenzende Landschaften) Drachen anlegen.

Eine Zitadelle darf insgesamt vier Zauberer aufnehmen. Haben Sie nur zwei, dürfen Sie also noch zwei Drachen bauen.

Version 1.1

©2002 Stephan Leinhäuser
stephan@das-leinhaus.de

ACHTUNG!!

Diese Karten sind keine offiziellen Karten. Weder Klaus Teuber, noch Franz Vohwinkel noch Kosmos haben sie autorisiert.

Die Homepage www.das-leinhaus.de ist eine rein private Homepage. Hier bieten spielbegeisterte Siedler anderen spielbegeisterten Siedlern die Möglichkeit, das tolle Kartenspiel **Die Siedler von Catan** noch abwechslungsreicher zu gestalten.

Der Inhalt der Seiten ist ausschließlich für den privaten Zweck bestimmt und darf unter keinen Umständen kommerziell verwendet werden.

Im Interesse aller sollte sich jeder daran halten, denn bei Zuwiderhandlungen muss diese Seite gesperrt werden, weil die Verbreitung von neuen Siedlerkarten von offizieller Seite nur geduldet wird.

Wenn Sie diese Karten weitergeben, weisen Sie bitte ausdrücklich darauf hin, dass es keine offiziellen Erweiterungen sind, Klaus Teuber zeichnet sich in keiner Weise für diese Erweiterungen verantwortlich.

Wie wünschen Ihnen aber trotzdem viel Spaß mit den neuen Karten,

Auf unserer Homepage bieten wir neben diesem inoffiziellen Themenset noch viele weitere an, die alle eine unterschiedliche neue Spielidee beinhalten.

Die Seite wird ständig weiterentwickelt und es sammeln sich dort immer mehr Karten und Themensets an, die wir von anderen Siedlern zugeschickt bekommen.

Es lohnt sich also, immer mal wieder vorbeizuschauen, oder sogar den Newsletter zu abonnieren, der immer über Neuerungen per Email berichtet. Einfach eine leere Mail an Siedler-Karten-subscribe@egroups.com schicken und fertig.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß mit dem inoffiziellen Themenset von unserer Homepage www.das-leinhaus.de.

*Stephan Leinhäuser und
Thomas Schmidt-Uhlig*

