

DIE  
**SIEDLER**  
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM  
**KARTENSPIEL**  
— FÜR ZWEI SPIELER —

**Zplus**

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



Stephan Leinhäuser  
Manfred Weyer

[www.DAS-LEINHAUS.de](http://www.DAS-LEINHAUS.de)

## Das Themenset „Z+“

### Spielidee

Diese Erweiterung ist ein wenig mit Länger & Breiter vergleichbar, denn es werden neue Landschaften und Basiskarten eingeführt, die auf die Zauberei in Catan abgestimmt sind. So kann man beispielsweise magische Ausbauten auch in einer magischen Siedlung bauen und ist nicht auf eine Zitadelle angewiesen. Außerdem haben die Zauberer Nachwuchs bekommen: Der Zauberlehrling versucht sein Glück. Eine der neuen Landschaften ist der Zauberwald, bei dem man sich sogar selbst aussuchen kann, welchen Rohstoff er liefern soll. Das Set ist mit Unterstützung durch die Mitglieder von SvC-K-Erfinder entstanden.

### 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 Würfelergebnis „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.

## Die Karten im Detail

### Zentralkarten



#### **Eiswüste (1x)** (Zauberlandschaft)

Wird eine 6 gewürfelt, wird die Anzeige wie gewöhnlich um einen Zähler weitergedreht. Allerdings bedeutet das in diesem Fall negative Rohstoffe. Diese werden auch für den Räuber negativ gezählt. Um die Karte zurückzudrehen, müssen Sie einen beliebigen Rohstoff abgeben. Zauberkraft zählt dabei nicht als Rohstoff. Zeigt die Eiswüste negative Rohstoffe an, können Sie keine Basiskarten bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Zitadellen, etc., darunter fallen auch Karten wie Metropole oder Magische Stadt) und Sie können nicht gewinnen.

Wenn die Eiswüste 0 zeigt, dürfen Sie sie für drei Zauberkraft gegen eine doppelte gegnerische Landschaft eintauschen, an der kein Landschaftsausbau anliegt. Die gegnerischen Rohstoffe bleiben beim Tausch erhalten.

An die Eiswüste kann kein Landschaftsausbau angelegt werden, außer er ist speziell dafür gedacht (z.B. Wampa, D&Z). Arktor (D&Z) bildet



#### **Magischer Fluss (2x)** (Zauberlandschaft)

Der magische Fluss liefert Zauberkraft, allerdings nur, wenn Sie mindestens einen Zauberer in Ihrem Fürstentum haben. Sollten Sie Ihren letzten Zauberer verlieren, dürfen Sie Ihren magischen Fluss noch leerzaubern, aber er bekommt solange keine neue Zauberkraft, wie Sie keinen Zauberer haben.

Zauberkraft ist kein Rohstoff, daher haben Karten und Ereignisse, die sich auf Rohstoffe auswirken (z.B. Lager, Erfolgreiches Jahr, Räuber, Händler etc.) keine Auswirkung auf den magischen Fluss.

An Zauberlandschaften (außer Eiswüste und Ebene der Todesgefahr) können Sie jedes Zauberwesen (Drachen & Zauberwesen, außer Zentaur und Poseidon) angelegen. Liegt eine Zauberlandschaft an einer Zitadelle, kann auch jeder Zauberer dort angelegt werden.



### **Zauberwald (1x)** **(Zauberlandschaft)**

Wird der Zauberwald vom Landschaftsstapel gezogen und ausgelegt, liefert er zunächst Gold. Zeigt er 0 Rohstoffe an, kann für 1 Zauberkraft der Rohstoff, den der Zauberwald fortan liefert, frei bestimmt werden. Das wird durch ein Plättchen mit dem entsprechenden Rohstoffsymbol gekennzeichnet. Wenn also z.B. ein Erzplättchen darauf liegt, liefert der Zauberwald Erz. Der Zauberwald liefert auch den angezeigten Rohstoff, wenn kein Zauberer im Fürstentum vorhanden ist.

Variante: Wer will, kann den Zauberwald auch so spielen, dass man nicht nur Rohstoffe als Ertrag wählen kann, sondern auch die anderen Symbole (Zauberkraft, Handelspunkte, Stärkepunkte, Turnierpunkte, Kulturpunkte) oder einen Teil davon.



### **Magischer Weg (2x)** **(Straße)**

Der magische Weg ist eine ganz normale Straße, also offen für alle Straßenausbauten. Allerdings dürfen an den oben und unten angrenzenden Landschaft-



### **Magische Siedlung (2x)** **(Siedlung)**

Wird die magische Siedlung gezogen, muss sie gebaut werden. In der magischen Siedlung dürfen nur magische Ausbauten (lila Marmorfeld) gebaut werden, und zwar zwei Stück. Die magische Siedlung kann nicht zu einer Stadt ausgebaut werden, nur zu einer Zitadelle oder zu einer magischen Stadt. Die magischen Ausbauten funktionieren selbstverständlich erst mit Zauberern, die ihrerseits eine Zitadelle verlangen.

## **Ausbaukarten**



### **Magische Stadt (2x)**

Legen Sie diese Karte kostenlos auf eine Ihrer Siedlungen, dabei ist auch die magische Siedlung erlaubt. In der magischen Stadt dürfen Sie bis zu vier Siedlungsausbauten oder magische Ausbauten (grüne und lila Marmorfelder) bauen. Jeder Spieler darf nur eine magische Stadt bauen.

Bedingung: Zwei Zauberer in Ihrem Fürstentum



### **Ebene der Todesgefahr (1x)**

Diese Karte ist eine normale Ausbaukarte und kann auf eine beliebige doppelte Landschaft des Gegners gelegt werden, auch auf Landschaften mit Landschaftsausbauten, die ihre Wirkung verlieren, solange die Ebene darauf liegt. Die Ebene wird ohne Anzeige nach unten abgelegt. Beim ersten „Räuberüberfall“ wird die Karte auf -2 gedreht, beim zweiten auf -4, beim dritten auf -6. Beim vierten "Räuberüberfall" wird die Karte entfernt (aus dem Spiel nehmen) und die darunter liegende Landschaft fängt mit 0 Rohstoffen wieder an.



### **Druide (1x)** (Zauberer)

Der Druide kostet drei beliebige gleiche Rohstoffe. Der Druide ist ein Zauberer, der nicht auf eine Zitadelle angewiesen ist. Er kann wie ein gewöhnlicher magischer Ausbau an eine magische Siedlung, eine magische Stadt oder eine Zitadelle angelegt werden. Er wird aus den beiden anliegenden Landschaften wie ein Zauberer "aufgeladen", mit den sonst gleichen Regeln. Auch gilt er bis auf diese Ausnahme des Bauplatzes



### **Zauberlehrling (1x)** (magischer Ausbau)

Der Zauberlehrling ist noch kein vollwertiger Zauberer, deshalb hat er als Bedingung einen Zauberer in der Zitadelle, in der er ausgelegt wird, quasi einen Meister. Diese Bedingung gilt sowohl für den Bau als auch für die Funktion des Zauberlehrlings.

Da er noch üben muss, hat er immer (einmal pro Runde) eine Zauberkraft, die nie versiegt, solange ein Meister zugegen ist. Allerdings macht er manchmal noch Fehler. Wird in einem Zauberspruch die Zauberkraft des Zauberlehrlings genutzt, auch wenn sie nur einen Teil des ganzen Zaubers ausmacht, muss gewürfelt werden: 1-3 der Zauber funktioniert; 4+5 nichts passiert, der Zauber hat nicht geklappt und die Zauberkraft ist verloren; 6 der Zauberspruch geht nach hinten los. Im letzten Fall bewirkt er das Gegenteil. Was dies konkret bedeutet, wird am Ende der Anleitung erläutert.

Da der Zauberlehrling kein

eigentlicher Zauberer ist, nimmt er nicht an Zauberduellen o.ä. teil.

*Idee: Patrick Grawehr*



### **Zauberhöhle (1x)** (magischer Ausbau)

Die Zauberhöhle ist eine Art "Sesam öffne dich". Für eine Zauberkraft öffnet sich die Höhle für einen Moment und man kann eine Ausbaukarte hineinlegen oder herausnehmen. Die Höhle fasst nur eine Karte zur Zeit. Das Hineinlegen einer Karte hat den Vorteil, dass sie für den Gegner unter keinen Umständen einsichtig ist, sie nicht mit zu den Handkarten gezählt wird, aber trotzdem jederzeit verfügbar ist. Wenn man z.B. einen Bischof darin speichert und der Gegner einen Feuerteufel spielt, kann man den Bischof benutzen, wenn man eine Zauberkraft aufwendet. Um eine Karte herauszunehmen und eine andere sofort wieder hineinzulegen, muss die Höhle nur einmal geöffnet werden.

## **Ereigniskarten**



### **Sommersonnenwende (1x)**

Jeder Spieler dreht alle seine Landschaften (auch Zauberlandschaften wie die Eiswüste) um die Anzahl seiner Zauberer gegen den Uhrzeigersinn. Dies muss auch dann durchgeführt werden, wenn die Anzahl der Rohstoffe dadurch geringer wird. Wenn z.B. eine Karte drei Rohstoffe anzeigt und um eins gedreht werden muss, zeigt sie anschließend gar keinen Rohstoff mehr.

## **Danksagung**

Vielen Dank an Thomas Schmidt-Uhlig und Michael Kirmes für die Gestaltung der Karten.

## **Erläuterungen zum Zauberlehrling**

Nachfolgend wird erläutert, welche Auswirkungen die "6" beim Zauberlehrling für die verschiedenen Zauberaktionen und Zauberbücher hat. Die Erläuterungen beschränken sich auf die offiziellen Zauberkarten

### **Zauberaktionskarten:**

#### **Bessere Welt**

Der Gegner darf sich den Ereigniskartenstapel ansehen und - ohne die Reihenfolge zu verändern - 1 Ereignis entfernen.

#### **Duell der Zauberer**

*Entfällt, da der Zauberlehrling kein Zauberer ist und die Karte nicht für ihn verwendet werden kann.*

#### **Hexe**

Der Gegner wählt eines Ihrer Gebäude aus, auf das die Hexe gelegt wird. Er muss dafür nicht die Bedingung von zwei Zauberern erfüllen.

#### **Land, wandle Dich!**

Der Gegner darf eine Landschaft, die er doppelt hat, gegen eine beliebige Karte des Landschaftskartenstapels austauschen.

#### **Materialisation**

Der Gegner darf eine seiner Siedlungen in eine Stadt verwandeln, wobei er die Bedingung von zwei Zauberern nicht erfüllen muss.

#### **Wirbelsturm**

Der Gegner bestimmt eine Ihrer Landschaften, deren Rohstoffe Sie verlieren.

#### **Wissen der Ahnen**

Sie müssen eine ungenutzte (Zauber-)Aktionskarte auf den Ablagestapel legen.

#### **Zauberhand**

Ihr Gegner darf Ihnen ein Zauberbuch stehlen und in seinem Fürstentum auslegen.

### **Zauberbücher:**

#### **Hüter des Schicksals**

Der Gegner darf sich die 3 obersten Ereigniskarten ansehen und, falls er möchte, ganz oder teilweise unter den Stapel schieben.

#### **Inspiration**

Sie müssen zwei Karten unter einen Stapel schieben, ohne dafür neue Karten zu ziehen.

#### **Landzauber**

Der Gegner darf eine seiner doppelten Landschaften gegen eine Ihrer doppelten Landschaften tauschen. Er muss dies aber nicht tun.

#### **Magisches Auge**

Ihr Gegner sucht aus Ihren Handkarten eine Karte aus, die unter einen Stapel kommt. Dann ziehen Sie blind eine Karte nach.

#### **Ort, wandle Dich!**

Der Gegner darf Gebäude oder Einheiten in Ihrem (!) Fürstentum vertauschen.

#### **Wahrsagung**

Der Gegner darf sich von jeweils vier Ausbaukartenstapeln die oberste Karte ansehen.

**Zaubertrank**

Ihr Gegner bestimmt einen Ihrer Drachen/Ritter, dessen Stärkepunkte halbiert werden (abrunden).

**Zauberveto**

Die gegnerische (Zauber-)Aktion wird durchgeführt. Falls Ihr Gegner Rohstoffe oder Zauberkraft für seine (Zauber-)Aktion bezahlen musste, erhält er sie zurück.

**Zeitrad**

Ihr Gegner bestimmt das Ergebnis des Ereigniswürfels.

**Zeitsprung**

Das Ereignis, welches Sie für ungültig erklären wollten, tritt zweimal direkt hintereinander ein.

Version 2.1

©2001 Stephan Leinhäuser & Manfred Weyer

[stephan@das-leinhaus.de](mailto:stephan@das-leinhaus.de)

[Manfred.Weyer@t-online.de](mailto:Manfred.Weyer@t-online.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](mailto: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](http://www.das-leinhaus.de).

*Stephan Leinhäuser und  
Thomas Schmidt-Uhlig*

