

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

**ANSPORN
& EHRGEIZ**



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

Stephan Leinhäuser
Andreas Hett

www.DAS-LEINHAUS.de

Das Themenset „Ansporn & Ehrgeiz“

Spielidee

Die Karten aus diesem Set geben den Spielern die Möglichkeit, quasi geheime Siegpunkte zu sammeln, die natürlich für den Sieg mitgezählt werden. Jede der Karten bringt ein bis drei Siegpunkte, die unterschiedlich schwer zu erreichen sind. Das Erreichen der Siegpunkte ist dabei an die auf den Karten angegebenen Bedingungen geknüpft, wie z.B. bestimmte Gebäude bauen oder bestimmte Karten (nicht) zu spielen. Sollten die Bedingungen nicht erfüllt werden, so bringt die Charakterkarte keinen zusätzlichen Siegpunkt. Werden die Bedingungen erfüllt, zählen die Siegpunkte verdeckt, sodass der Gegner die Karte nicht sieht, mit.

Hinweis

Diese Set ist als eine Art Add-on zu verstehen, das nur auf die offiziellen Sets abgestimmt ist. Daher sollte es auch nur nach vorheriger eingehender Kontrolle auf Tauglichkeit mit Sets aus dem Leinhaus oder anderen neuen Sets zusammen gespielt werden.

Für das Themenset haben wir extra eine Blanko-Charakterkarte gemacht, damit ihr alle eure eigenen Ideen zu weiteren Charakteren verwirklichen könnt. Das Set ist jederzeit beliebig erweiterbar. Anregungen sind herzlich willkommen!

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.

Die Charakterkarten

Die Charakterkarten bilden eine eigenständige Gattung von Karten, weshalb sie auch eine besondere Rückseite haben:



Vorbereitungen:

- Zunächst müssen alle Charakterkarten rausgesucht werden, die für die verwendeten Themensets geeignet sind...
- ...oder die entsprechenden evtl. benötigten Karten werden zusätzlich mit in die Stapel gemischt.
- Die geeigneten Charakterkarten werden gemischt und verdeckt auf einen separaten Stapel gelegt.
- Jeder Spieler zieht sich eine Charakterkarte. Für die Erfüllung der genannten Bedingungen erhält er die angegebene Zahl an Siegpunkten.

Das ist eigentlich alles. Die Spieler erhalten während des Spieles keine neuen Charakterkarten, auch wenn sie schon alle Bedingungen ihrer Karte erfüllt haben.

Geforderte Gebäude müssen sich zum Zeitpunkt der Abrechnung im eigenen Fürstentum befinden, damit die Bedingung als erfüllt anerkannt wird.

Ist das Spielen von Aktionskarten gefordert, so können diese während des gesamten Spieles gespielt werden. Anhand der Ablagestapel kann dies dann überprüft werden. Wer mit einem einzigen Ablagestapel spielt, kann die gespielten Aktionskarten der beiden Spieler auch notieren.

Die Karten im Detail



Der Admiral

Bauen Sie mindestens zwei Flotten (keine Kaperflotten), den Großen Hafen und mindestens zwei Ritter.



Der Bader

Bauen Sie ein Badhaus und spielen Sie mindestens einen Medicus.



Der Barbar

Bauen Sie mindestens eine Kaperflotte und spielen Sie mindestens einen Raubzug und mindestens zwei Feuerteufel.



Der Bettler

Kommen Sie ohne Karten aus, die die erlaubte Handkartenzahl erhöhen (Kloster, Bibliothek, etc.).



Der Dörfliche

Bauen Sie nicht mehr als drei Städte (Metropolen zählen als Stadt).



Der Edelmann

Bauen Sie den Koloss von Catan, das Gestüt und den Turnierplatz oder den Großen Turnierplatz.



Der Friedliche

Sie dürfen während des gesamten Spieles keine Stärkepunkte erhalten, keine Kaperflotte bauen und keinen Raubzug spielen.



Der Gelehrte

Bauen Sie eine Bibliothek und ein Theater und spielen Sie einen Buchdruck und einen Erfinder.



Der Großstädter

Bauen Sie mindestens fünf Städte (Metropolen zählen als Städte).



Der Handwerker

Bauen Sie den Wagner, das Wirtshaus, die Brauerei und die Münzgießerei.



Der Heide

Bauen Sie keine sakralen Gebäude und spielen Sie keine kirchlichen Aktionskarten. Der Stein der Weisen (Z&D) bringt Ihnen einen Extra-Siegpunkt.



Der Inländer

Bauen Sie keine Häfen und keine Flotten und auch keine sonstigen Küstengebäude.



Der Intrigant

Bauen Sie einen Geheimbund und einen Wachturm und spielen Sie erfolgreich eine Bestechung.



Der Kardinal

Bauen Sie eine Kathedrale und den Bischofssitz und spielen Sie einen Kirchenbann.



Der Krieger

Bauen Sie die Schmiede und eine Burg, stellen Sie mindestens drei Ritter auf (keine Kanone) und spielen Sie einen Grenzkonflikt.



Der Kuppler

Bauen Sie das Bordell ins gegenrische Fürstentum und spielen Sie zweimal die Karte Hochzeit.



Der Pächter

Sie bekommen für jeweils drei gleiche Landschaften in Ihrem Fürstentum einen Siegpunkt.



Der Pilger

Bauen Sie eine heilige Stätte, eine Mission und mindestens ein Kloster.



Der Ratsherr

Bauen Sie das Haus der Republik und die Halle des Volkes und spielen Sie einen Kanzler und eine Ratssitzung.



Der Reiche

Bauen Sie den Koloss von Cantan, den Palast und das Bankhaus.



Der Schiffsbauer

Bauen Sie mindestens drei Handelsflotten, einen (beliebigen) Hafen, die Werft und den Leuchtturm.



Der Stadtplaner

Bauen Sie eine Wasserversorgung, einen Baukran und eine Feuerwache und spielen Sie eine Metropole.



Der Verweser

Bauen Sie ein Gericht und eine Gesandtschaft und spielen Sie mindestens einen Archivar und einen Pfandleiher.

Eigene Karten



Der Gebildete

Bauen Sie mindestens eine Bibliothek und legen Sie mindestens zwei Zauberbücher aus.

Idee: Tobias Brouwer



Der Magier

Bauen Sie mindestens vier Zauberer und den Stein der Weisen.

Idee: Tobias Brouwer



Der Zaubermeister

Bauen Sie zwei Zitadellen. Jeder angestellte Zauberer mit mindestens einer Zauberkraft ist einen Siegpunkt wert.

Idee: Tobias Brouwer



Blankokarte

Diese Karte ist für eure eigenen Ideen gedacht. Vorschläge nehmen wir gerne entgegen.

Version 1.1
©2002 Stephan Leinhäuser
stephan@das-leinhaus.de
Andreas Hett
andreas.hett@web.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,
Thomas Schmidt-Uhlig
und Marc Schulz*

