

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

**DÄMONEN
& DESASTER**



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

Jochen Steininger

www.DAS-LEINHAUS.de

Das Themenset „Dämonen & Desaster“

Da in diesem Set zum Großteil sehr aggressive Karten, vor allem Ereigniskarten, sind, empfiehlt sich dieses Set für diejenigen, die schon viele Themensets haben und mal dem Gegner das Leben so richtig schwer machen wollen.

Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Der Ablauf von Auktionen und weitere spezielle Regeln werden in den nächsten Abschnitten erläutert. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat. Für jedes neben dem Grundspiel und diesem Spiel zusätzlich eingesetzte Themenset erhöht sich die Anzahl der zu erreichenden Siegpunkte um 1.

- 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.) entwerden.
- 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.

Zitadellen

Die Zitadellen (aus Z&D) werden vor dem Spiel aussortiert und offen neben die Ausbaustapel gelegt. Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau einer Zitadelle zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine Zitadelle von der Auslage und legt sie wie eine gewöhnliche Stadt auf eine Siedlung, auch auf eine magische Siedlung. Man muss darauf achten, dass zwischen zwei Zitadellen je eine Siedlung/Stadt stehen muss.

Die Apokalypse

Sobald zu irgendeinem Zeitpunkt alle 4 apokalyptischen Reiter ausliegen - egal, ob in einem oder beiden Fürstentümern - werden die Siegpunkte der Spieler betrachtet. Jeder Spieler, der weniger als 11 Siegpunkte hat, verliert sofort das Spiel.

Auf diese Weise kann es auch ein Unentschieden geben, indem beide Spieler weniger als 11 Siegpunkte besitzen. Hatten beide Spieler mehr als 11 Siegpunkte, kann ein Spieler später wieder unter diese Grenze fallen, ohne das Spiel zu verlieren. Denn nur der Zeitpunkt zählt, zu dem die 4 Reiter das erste Mal zusammen ausliegen.

Dämonen

Die Dämonen in diesem Set gelten sowohl als ganz normale Zauberer als auch als Dämonen. Sie werden ebenfalls als normale Landschaftsausbauten gehandhabt und sind einem Rohstoff zugeordnet. Zum Spielen eines "Dämonen-Zauberers" muss ein Spieler 2 Zitadellen ausliegen haben.

Die Karten im Detail

Apokalyptische Reiter



Die Pestilenz (1x)
1. Apokalyptischer Reiter
(Einheit, einmalig)

Alle Ritter kosten den Gegner beim Ausspielen 1 zusätzliches Schaf.



Der Krieg (1x)
2. Apokalyptischer Reiter
(Einheit, einmalig)

"Der Krieg" gibt allen eigenen Rittern in Friedenszeiten +1 Stärkepunkt. Wenn Krieg herrscht (K&F) bekommen die eigenen Ritter sogar +2 Stärkepunkte.



Der Hunger (1x)
3. Apokalyptischer Reiter
(Einheit, einmalig)

Alle Ritter kosten den Gegner beim Ausspielen 1 zusätzliches Getreide.



Der Tod (1x)
4. Apokalyptischer Reiter
(Einheit, einmalig)

Beim Ausspielen kommen 2 gegnerische Ritter auf den Ablagestapel, die zusammen nicht mehr als 5 Stärkepunkte haben dürfen. Derjenige, der den "Tod" spielt, bestimmt die beiden Ritter, die sterben. Sollten nicht so viele Ritter im gegnerischen Fürstentum vorhanden sein, sterben eben entsprechend weniger.

Dämonen



Caeloth (1x)
(einmalig, Dämon, Zauberer)

Kann nur an eine Erz-Landschaft angelegt werden. Caeloth besitzt 2 Stärkepunkte. Bedingung: 2 Zitadellen



Jassatra (1x)
(einmalig, Dämon, Zauberer)

Kann nur an eine Wald-Landschaft angelegt werden. Wird er gespielt, wählen Sie eine Handelsflotte. Diese kann nun 1:1 tauschen. Wird die Flotte entfernt, wählen Sie eine neue. Wird Jassatra entfernt, verliert die begünstigte Flotte ihren Vorteil.

Sollte beim Beschwören von Jassatra noch keine Flotte ausliegen, bekommt die erste vom entsprechenden Spieler gespielte Handelsflotte den Handelsvorteil.

Bedingung: 2 Zitadellen



Kaëssa (1x)
(einmalig, Dämon, Zauberer)

Kann nur an eine Getreide-Landschaft angelegt werden. Kaëssa besitzt 2 Turnierpunkte. Bedingung: 2 Zitadellen



Natac (1x)
(einmalig, Dämon, Zauberer)

Kann nur an eine Goldfluss-Landschaft angelegt werden. Natac hat 2 Handelspunkte. Bedingung: 2 Zitadellen



Ravandor (1x)
(einmalig, Dämon, Zauberer)

Kann nur an eine Weide-Landschaft angelegt werden. Beim Ereignis "Räuber" darf der Spieler zwei Rohstoffe mehr in seinem Fürstentum haben. Muss der Gegner oder der Spieler beim Ereignis Räuber Erz und/oder Wolle abgeben, erhält der Spieler je einen der geraubten Rohstoffe wieder zurück.

Bedingung: 2 Zitadellen



Scorumand (1x)
(einmalig, Dämon, Zauberer)

Kann nur an eine Lehm-Landschaft angelegt werden. Der Spieler darf eine Karte mehr auf der Hand halten. Bedingung: 2 Zitadellen

Zitadellenausbauten



Erzengel Lucifer (1x) (Einheit, einmalig, Wunder)

Der Erzengel Lucifer muss beim Spielen mit 3 Zauberkraft von einem oder mehreren Zauberern aus diesem Set bezahlt werden. Er kann an alle Landschaften angelegt werden. Um eine lebende Einheit wieder auf die Hand zu bekommen, MUSS er seine 3 Einheiten Zauberkraft benutzen.



Himmlischer Palast (1x) (Wunder)

Hat ein Spieler den himmlischen Palast gebaut, muss er nicht die geforderten 11 Siegpunkte haben, wenn die Apokalypse eintritt.



Sphärentor (1x)

Hat ein Spieler alle apokalyptischen Reiter bei sich ausliegen, bekommt er 3 Siegpunkte. Sollte er allerdings keinen oder nur einen Reiter ausliegen haben, bekommt er durch das Sphärentor keinen Siegpunkt.

Bedingung: alle 4 apokalyptischen Reiter müssen bereits in den beiden Fürstentümern ausliegen.



Kultstätte (2x)

Wählen Sie beim Spielen einen beliebigen Rohstoff. Von diesem Rohstoff können Sie einmal pro Zug 1 Rohstoff in 1 Einheit Zauberkraft für einen beliebigen Zauberer umwandeln.

Die Rohstoffwahl ist fest, bis die Kultstätte zerstört wird.



Opferaltar (2x)

Jeder Dämon kostet den Spieler beim Ausspielen einen Rohstoff weniger, der Dämon kostet jedoch mindestens 1 Rohstoff.



Zaubermetropole (2x)

Auf den 4 Ausbauplätzen dürfen sowohl Siedlungs-, Stadt- als auch Zauberausbauten errichtet werden. Des Weiteren erlaubt die Zaubermetropole, dass der Spieler auf den 4 angrenzenden Landschaften Einheiten auslegt. Hierbei sind nur die Grenzen der Ausbauregeln zu beachten.

Die Zaubermetropole ist ein Ausbau einer Zitadelle (Bedingung: 2 Zitadellen) oder einer schon vorhandenen Metropole (Bedingung: 4 Städte, davon eine Metropole).

Jeder Spieler darf nur eine Zaubermetropole spielen.

Zauberbücher



Gedankenkontrolle (1x)

Benutzen Sie bis zum Ende der Runde die Funktion eines gegnerischen Gebäudes. Es können allerdings nur die Fähigkeiten verwendet werden, keine SP, HP,...

Das Zauberbuch kann schon vor dem Würfeln benutzt werden.



Kraftentzug (1x)

Wählen Sie einen gegnerischen Zauberer aus, mit dessen Zauberkraft Sie in dieser Runde zaubern können. Der Kraftentzug ist nur auf einen gegnerischen Zauberer anwendbar. Man kann nur einen Zauberer wählen und muss in jedem Zug das Buch neu aktivieren.



Exorzismus (1x)

Der Spieler bestimmt einen Dämon und würfelt mit dem Ertragswürfel:

1-4: der Dämon wird gebannt und kommt zurück auf die Hand des Besitzers. Am Ende des Zuges muss die Handkartenzahl beachtet werden.

5: nichts passiert

6: der Dämon ist wütend geworden und vernichtet die gesamten Rohstoffe des Exorzierenden, die zum Dämon gehören.



Verschlüsselung (1x)

Verschlüsselt ein eigenes oder gegnerisches Zauberbuch bis zum Ende des anschließenden gegnerischen Zuges. Verschlüsselt man sein eigenes Buch, kann der Gegner es nicht mehr stehlen. Verschlüsselt man ein Buch des Gegners, kann er es in seinem Zug nicht benutzen.

Zauberaktionskarten



Dürre (1x)

Alle Naturalien (Holz, Korn, Schaf) in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht. Schutz bietet der Naturalien-speicher.

Bedingung: 2 Zauberer und 2 Zitadellen



Erdrutsch (1x)

Alle Bodenschätze (Erz, Lehm, Gold) in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht. Schutz bietet die Schatzkammer.

Bedingung: 2 Zauberer und 2 Zitadellen



Teleportation (1x)

Wählen Sie eine Karte und legen Sie sie an einem anderen Platz in demselben Fürstentum aus. Sie können auch Karten verschieben, die der Gegner in ihrem Fürstentum ausgelegt hat. Ausbauregeln beachten.



Erdspalte (1x)

Zerstören Sie ein ausliegendes Gebäude. Zentralkarten kommen unter einen Stapel (im Turnierspiel) bzw. auf den entsprechenden offenen Platz (im Erweiterten Grundspiel), andere Gebäude auf den Ablagestapel.

Nehmen Sie danach die Erdspalte aus dem Spiel.

Bedingung: 2 Zitadellen



Seelenwanderung (1x)

Tauschen Sie eine Einheit mit einer Einheit derselben Kategorie aus dem gegnerischen Fürstentum. Ist keine entsprechende Karte vorhanden, kommt die Seelenwanderung ohne Wirkung auf den Ablagestapel.

Hierbei dürfen also nur Zauberer gegen Zauberer, Drachen

gegen Drachen, Ritter gegen Ritter, Flotten gegen Flotten, ... getauscht werden.

Bedingung: 2 Zauberer und 2 Zitadellen

Ereigniskarten



Geiz (1x)

Wer mehr als 4 Gold besitzt, muss alle sein Gold seinem Gegner schenken. Bringt man Rohstoffe nicht mehr in seinen Landschaften unter, gehen die entsprechenden verloren. Haben beide Spieler mehr als 4 Gold, tauschen sie die Anzahl der Goldrohstoffe gleichzeitig miteinander, können aber alles Gold beliebig auf alle ihre Goldlandschaften aufteilen. D.h., dass erst beide ihre Landschaften leeren und danach dann die entsprechende neue Anzahl wieder neu verteilen. Überschüssiges geht verloren.

Beispiel: A hat 6 Gold und 2 Landschaften, hat also keinen Platz mehr für Gold. B hat auch zwei Goldlandschaften und 4 Gold. Nach dem Tausch muss B das Gold 3-3 verteilen, A hat die Wahl, das Gold wie folgt aufzuteilen: 1-3, 2-2, 3-1

Der Tausch des Goldes geschieht gleichzeitig!

**Hochmut (1x)**

Hat ein Spieler mehr als doppelt so viele Siegpunkte wie sein Gegner, muss er diesem all seine Lehm- und Erzvorräte schenken. Überschüssige Rohstoffe gehen verloren.

**Neid (1x)**

Der Spieler, der nicht über die größte Handelsmacht verfügt, verliert all sein Gold.

**Trägheit (1x)**

Hat ein Spieler halb so viele Siegpunkt wie sein Gegner oder weniger, muss er diesem all seine Holz- und Wollvorräte schenken. Überschüssige Rohstoffe gehen verloren.

**Wollust (1x)**

Diese Karte wird offen ausgelegt. Sie wirkt auf beide Spieler wie ein Bordell, alle Ritter verlieren 1 Stärkepunkt. Die Karte wird wieder entfernt, wenn der Ritterstein seinen Besitzer wechselt oder wegen Gleichstand neben das Spielfeld gelegt wird.

**Völlerei (1x)**

Wer mehr als 4 Getreide besitzt, muss alles Getreide seinem Gegner schenken. Dies wird genauso gehandhabt wie beim Geiz.

**Zorn (1x)**

Wer den Ritterstein nicht besitzt, verliert alle Turnierpunkte und bekommt 5 Stärkepunkte bis zum Ende der Runde.

**Buschfeuer (1x)**

Alle Wälder in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht.

**Barbarenüberfall (2x)**

Ein Barbarenheer überfällt die Fürstentümer. Die Barbaren haben die Stärke in Höhe der Siegpunkt-Anzahl beider Fürstentümer zusammen, die durch Städte und Siedlungen erzielt wurden. Haben die Spieler zusammengerechnet nicht mindestens so viele Stärkepunkte wie die Barbaren, verliert derjenige mit weniger eine Stadt,

die dann wieder in eine Siedlung zurückgestuft wird. Stadtausbauten bleiben erhalten, haben aber keine Wirkung, bis die Stadt wiedererrichtet wird. Gewinnen die Spieler, bekommt der Retter einen beliebigen Rohstoff. Beides kann auch beide Spieler treffen.



Diebesgesindel (1x)

Alle Goldflüsse in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht.



Tierpest (1x)

Alle Weidelandschaften in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht.



Rattenplage (1x)

Alle Ackerlandschaften in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht.



Überschwemmung (1x)

Alle Hügellandschaften in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht.



Vulkanausbruch (1x)

Alle Gebirge in beiden Fürstentümern werden auf Null gedreht.

Urheber der Karten

Geistiger Eigentümer dieser Karten ist zum Großteil Jochen „ErzEngel“ Steininger. Ein herzliches Dankeschön geht an folgende Personen, deren Ideen in *Dämonen & Desaster* Verwendung fanden:

Stephan Leinhäuser
Thomas Schmidt-Uhlig
Marc Schulz
Michael Kirmes

Ein weiteres riesiges Dankeschön geht an Michael „leach“ Kirmes, der mit seinen Graphiken meine Kartenideen zum Leben erweckt hat. Es hat viel Spaß gemacht.

Version 1.1
©2002 Jochen Steininger
stejo@gmx.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*



