

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

FLUCH & SEGEN

!!ACHTUNG!!
INOFFIZIELLES
THEMEN-SET

www.DAS-LEINHAUS.de

Manfred Weyer
Michael Kirmes

Das Themenset „Fluch & Segen“

Spielidee

Dieses Set entstand einfach aus dem Wunsch nach mehr normalen Zauberkarten. Bei den SvC-K-Erfindern gab es deshalb bald einen vor allem von Manfred Weyer gut gefüllten Pool an verschiedensten Zauberkarten. Daraus sind schließlich einige Karten ohne neuen Aspekt, von Michael Kirmes bebildert, in dieses Set gekommen. Vor allem neue Zitadellenausbauten, von denen es in Z&D ja nur drei verschiedene gab, sowie Zauberaktionskarten bilden den Schwerpunkt dieses Sets.

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.

Benötigtes Material

Benötigt werden das Grundspiel sowie die Erweiterung Zauberer und Drachen. Dazu passend wären auch noch die anderen Zaubersets aus dem Leinhaus.

Die Karten im Detail

Zauberer



Magnus (1x, einmalig)

Wenn er ausgelegt wird, muss der Gegner einen Zauberer seiner Wahl ganz aus dem Spiel nehmen.

Bedingung: Alchimistenlabor



Giftmischerin (1x)

Zauberin, darf nur an Hügel- und Weideland ausgelegt werden. Mit der grünen Zauberkraft kann nicht gezaubert werden, dafür kann man damit 1:1 gegnerische Zauberkraft herunterdrehen.

Idee: Stephan Leinhäuser

Zitadellenausbauten



Große Zauberbibliothek (1x, einmalig) (Wunder)

Legen Sie die Karte auf eine Zitadelle. Sie dürfen sofort bis zu 6 ausliegende Zauberbücher dorthin legen. Diese sind sicher vor der „Zauberhand“, sie können aber gegen Zahlung von 2 Gold an Sie auch von Ihrem

Gegner genutzt werden.

Wenn Sie mit M&W spielen und insgesamt mehr Zauberer als Ritter ausgelegt sind, gilt sie als Weltwunder.

Bedingung: 3 Zitadellen + keine Magische Bibliothek

Idee: Dr. Reiner Düren



Gruselburg (1x)

Beim Gegner auslegen. Würfelt Ihr Gegner ein Fragezeichen, verliert er eine Einheit Zauberkraft.

Die Gruselburg kann mit dem Feuerteufel oder Zwiehandeln bekämpft werden.



Alchimistenlabor (1x)

Wandelt pro Runde bis zu 2 Einheiten Zauberkraft in 2 beliebige Rohstoffe um.



Magische Bibliothek (1x)

Sie dürfen auf freien Zaubererplätzen (also an den Landschaften um Zitadellen) an Stelle von Zauberern auch Zauberbücher auslegen.

Idee: Arno Beckmann



Magischer Schild (1x)

Wenn Sie eine 4, 5 oder 6 würfeln, hat ein gegnerischer Zauber in dieser Zitadelle keine Wirkung.

Geschützt werden können Zauberbücher, Zauberaktionskarten, magische Ausbauten, magische Gegenstände, magische Zahlen und Zeichen.



Magische Steine (1x)

Vor einer Nutzung einer positiven (Zauber-)Aktionskarte oder eines Zauberbuches dürfen Sie würfeln:

1-3: Sie müssen noch einen beliebigen Rohstoff nachbezahlen (die Steine gewinnen Energie)

4-6: Sie erhalten einen beliebigen Rohstoff (die Steine spenden Energie)

Die Aktion wird auf jeden Fall ausgeführt.



Magisches Portal (1x)

Diese Karte muss auf eine Straße neben eine Zitadelle gelegt werden. Sie können an eine der angrenzenden Landschaften eine weitere Landschaft anlegen. Diese gehört zur Landschaft, an der sie anliegt, so dass z.B. ein befestigtes Lager

an der Grundlandschaft auch für die angelegte Landschaft gilt (ein Verdoppler gilt aber nur für Landschaften des jeweiligen Typs).

Beim Heraussuchen der Landschaft wird genauso verfahren wie bei einer Siedlungslandschaft, d.h. mit einem Kundschafter kann die Landschaft auch ausgesucht werden.



Runenstein (1x, einmalig)

(Wunder)

Die Schutzwirkung des „Steins der Weisen“ wird gegen Zahlung von 1 Zauberkraft oder 2 Gold für diese Runde aufgehoben.

Zum Bau des Runensteins muss ein anderes Gebäude mit einem Siegpunkt aus dem Spiel genommen werden.

Zauberaktionskarten



Zersetzung (2x)

Wenden Sie diese Karte an, wenn Ihr Gegner mit „Materialisation“ eine Siedlung in eine Stadt umgewandelt hat. Die Stadt wird zurück in eine Siedlung umgewandelt und zurück auf den Stadtkartenstapel gelegt.

Diese Karte können Sie sofort

nach Auslage der Stadt im Spielzug des Gegners spielen oder zu einem späteren Zeitpunkt. Sie dürfen diese Karte dann nicht mehr spielen, wenn Ihr Gegner in der betreffenden Stadt bereits einen Stadtausbau gebaut hat.

Bedingung: 2 Zauberer



Vampir (1x)

Sie übernehmen die Handkarten Ihres Mitspielers. Überzählige Karten brauchen Sie erst am Ende Ihres Zuges unter Ihren Ausbaukartenstapel legen.

Ihr Mitspieler darf sich erst am Ende seines Zuges neue Karten nehmen.



Vorübergehender Zeitstopp (1x)

Spielen sie diese Karte am Ende Ihres Zuges. Sie sind noch mal am Zug, d.h. Sie würfeln noch einmal mit beiden Würfeln.



Magischer Raum (1x)

Tauschen Sie ein in Ihrem Fürstentum ausgelegtes Gebäude gegen eines aus Ihrer Kartenhand. Es fallen dabei keine zusätzlichen Baukosten an.

Sie können z.B. ein Siedlungsgebäude (grün) gegen ein

Stadtgebäude (rot) oder einen magisches Gebäude (violett) tauschen und damit Baukosten sparen. Die Auslage-Bedingungen sind zu beachten.



Wachstumszauber (2x)

Legen Sie diese Karte auf eine Siedlung oder eine Stadt. Beim nächsten ertragreichen Jahr erhalten alle angrenzenden Landschaften einen Rohstoff dazu.

Danach kommt die Karte auf den Ablagestapel.



Illusion (1x)

Der Gegner muss seine zuletzt ausgelegte Karte unter einen Ausbaukartenstapel legen. Die hierfür eingesetzten Rohstoffe erhält er allerdings zurück.

Die Karte kann gespielt werden, wenn der Gegner noch am Zug ist oder in Ihrem anschließenden Zug.



Landschaftsklau (1x)

Eine beliebige doppelte Landschaft des Gegners kommt in den Landschaftskartenstapel zurück.

Er kann bei Erfolgreiches Jahr eine neue ziehen (ggf. mit Kundschafter aussuchen). Der

Landschaftskartenstapel wird anschließend gemischt.



Fluch der Ahnen (1x)

Vereinigen Sie Ihren Ablagestapel mit dem Ihres Gegners zu Ihrem neuen.

Für Turniervariante!

Zauberbücher



Fremde Welten (1x)

Sie dürfen sich eine beliebige Karte vom Ausbaurkartenstapel ihres Gegners auf die Hand nehmen.

Nur für Turnierspiel!



Rohstoffzauber (1x)

Sie dürfen bis zu vier Rohstoffe des Gegners beliebig vertauschen (z.B. Erz gegen Holz, sodass er ein Erz zu wenig hat oder ähnliches).

Idee und Grafik: Stephan Leinhäuser

Ereigniskarten



Bücherverbrennung (1x)

Alle ausliegenden Zauberbücher kommen auf den Ablagestapel.

Schutz: Magische Bibliothek, Große Zauberbibliothek, Magischer Schild (nur zugehörige Zauberbücher)



Sternenkonjunktion (1x)

Die Sterne sind gerade derart angeordnet, dass die Zauberkraft aller Zauberer verdoppelt wird, soweit sie die zusätzliche Zauberkraft aufnehmen können. 0 ZK bleiben also 0 ZK, aus 1 ZK werden 2 ZK, aus 2 ZK werden 3 ZK, und 3 ZK bleiben 3 ZK.

Version 1.1
©2002 Manfred Weyer & Michael Kirmes
Manfred.Weyer@t-online.de
leach@mkirmes.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*

