

DIE  
**SIEDLER**  
— VON CATAN —

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

**REICHTUM  
& WOHLSTAND**



KOSMOS

Thomas Schmidt-Uhlig

## Das Themen-Set „Reichtum & Wohlstand“

Das Themen-Set Reichtum & Wohlstand lehnt sich an das Computerspiel Anno1602 an. Aus Gründen der Spielbarkeit wurde dabei aber lediglich die zentrale Idee der Entwicklung der Bevölkerung durch die Versorgung mit Einrichtungen und Waren auf das Kartenspiel übertragen. Man sollte allerdings ein wenig Zeit mitbringen, die Spieldauer liegt bei etwa 4 Stunden.

### Regeln

Gespielt wird mit den Karten des Basis-Sets, dieser Erweiterung sowie der Erweiterung Handel & Wandel. Aus den anderen Themen-Sets werden zusätzlich noch folgende Karten benötigt:

Wissenschaft & Fortschritt:

- Universität 2x
- Feuerwache 2x
- alle Karten mit Bedingung Universität oder Rathaus

Politik & Intrige:

- Brauerei
- Medicus 2x

Ritter & Händler:

- Große Handelsflotte 2x

Reichtum & Wohlstand kann problemlos auch mit den Karten aus Meere & Wunder oder Länger & Breiter kombiniert werden.

Jeder Spieler erhält aus der R&W-Erweiterung zunächst seinen Satz Stadtentwicklungskarten sowie das Warenlager. Außerdem bekommt jeder Spieler noch vier Holzklötzchen oder Pöppel zur Verwaltung der Handelswaren. Danach werden die Ereigniskarten aussortiert und in den Ereigniskartenstapel gemischt. Die Karten Universität und Handelskontor werden offen ausgelegt, alle anderen Karten gemischt und auf fünf etwa gleich große Stapel verteilt.

### 1. Startaufstellung

Die Spieler legen die Karten ihres Fürstentums wie gewohnt aus. Dabei wird lediglich eine der Start-siedlungen durch die 1. Stadtentwicklungskarte ersetzt und bildet nun die Hauptstadt des Fürstentums. Die überzählige Start-siedlung kommt aus dem Spiel.

### 2. Handelswaren

Es gibt vier Handelswaren: Tabak, Tuch, Alkohol und Schmuck. Die Handelswaren eines Spielers werden mit Hilfe des Warenlagers verwaltet, das an das Befestigte Lager oder später das Handelskontor angelegt wird. Das Warenlager zählt nicht als Ausbau, es stellt lediglich den Inhalt des Befestigten Lagers oder Kontors dar. Es ist daher nicht direkt von Karten wie dem Feuerteufel betroffen und muss auch bei der maximal möglichen Zahl von Siedlungs- oder Stadtausbauten nicht berücksichtigt werden. Werden allerdings alle Befestigten Lager sowie das Handelskontor eines Spielers zerstört, verliert dieser auch das Warenlager mitsamt allen darin befindlichen Waren. Er kann es erst wieder einsetzen, wenn er ein neues Befestigtes Lager oder Handelskontor baut.

Handelswaren zählen nicht als Rohstoffe. Sämtliche Karten des Basis-Sets sowie der übrigen Erweiterungen haben daher keinen Einfluss auf die Handelswaren. Auch für den Räuber sind sie bedeutungslos.

Für die Handelswaren gelten folgende Regeln:

- Rohstoffe können nicht gegen Handelswaren getauscht werden (außer mit den nötigen Produktionsstätten), umgekehrt ist dies aber möglich. Der Kurs ist dann 2 beliebige Handelswaren = 1 Rohstoff.
- Handelswaren können innerhalb des Lagers jederzeit 2:1 getauscht werden. Dabei ist es unerheblich, ob ein Spieler entsprechende Produktionsstätten hat.
- Beim Handel mit dem Gegner sind beliebige Kombinationen aus Rohstoffen und Handelswaren erlaubt.
- Die Produktion von Handelswaren zählt zur Handelsphase.

Tabak		Tabakplantage oder beliebige Handelsflotte (nicht Große Handelsflotte) 2 Holz oder 2 Lehm = 1 Tabak
Tuch		Woll-Manufaktur, Baumwollplantage oder Färberei 2 Wolle = 1 Tuch
Alkohol		Brauerei oder Schnapsbrennerei 2 Getreide = 1 Alkohol <i>(Mit Länger &amp; Breiter auch Weinschänke: 2 Wein = 1 Alkohol)</i>
Schmuck		Kunstschmiede oder Goldschmelze 2 Erz (mit Kunstschmiede) oder 2 Gold (mit Goldschmelze) = 1 Schmuck

Will ein Spieler Handelswaren produzieren und hat die notwendigen Produktionsstätten, so zahlt er die in der Tabelle angegebenen Rohstoffe und setzt den entsprechenden Zähler um ein Feld nach oben. Bei den Karten Schnapsbrennerei, Färberei, Goldschmelze und Kunstschmiede kann anstelle der Rohstoffe auch ein Handelspunkt abgegeben werden, allerdings für jede Karte nur einer pro Runde. Ein Spieler darf nicht alle Produktionsstätten einer Handelsware in seinem Fürstentum bauen oder auf der Hand halten.

### 3. Stadtentwicklungskarten

Es gibt fünf verschiedenen Stadtentwicklungskarten, die die unterschiedlichen Zivilisationsstufen der Bevölkerung darstellen: Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute und Aristokraten. Auf den Karten sind die Bedingungen dargestellt, die erfüllt werden müssen, um in die **nächste** Stufe aufzusteigen, sowie Anzahl und Art der Ausbauten, die die Hauptstadt aufnehmen kann. Eine höhere Zivilisationsstufe wird erreicht, wenn alle Bedingungen erfüllt sind und der Spieler die Kosten der nächsten Stufe bezahlen kann. Er nimmt dann die neue Stadtentwicklungskarte und legt sie auf seine Hauptstadt. Die Kosten setzen sich zusammen aus den angegebenen Rohstoffen und Handelswaren.

Mit jeder Entwicklungsstufe werden neue Fähigkeiten erworben, die den niedrigeren Stufen noch nicht zur Verfügung stehen.

#### Stufe 1: Pioniere

*Fähigkeit:* Pioniere dürfen die Ausbaustapel für nur einen Rohstoff durchsuchen. Dieses Recht geht mit dem Aufstieg zum Siedler wieder verloren.

*Kosten:* Keine

*Bedingungen für den Aufstieg:* Befestigtes Lager, 1 Ritter, 1 Flotte Jeder Spieler darf maximal zwei

*Befestigte Lager bauen und kein weiteres dadurch blockieren, dass er es auf der Hand behält.*

*Anzahl der Ausbauten: 2 Siedlungsausbauten*

### **Stufe 2: Siedler**

*Fähigkeit:* Siedler können Städte bauen

*Kosten:* 2 Holz, Lehm, Getreide, 2 Tabak, 1 beliebige Handelsware

*Bedingungen für den Aufstieg:* 4 Siedlungen, davon 1 zur Stadt (oder Zitadelle mit Z&D) ausgebaut *Damit hier keine Probleme auftreten, darf jeder Spieler maximal fünf Siedlungen bauen.*

*Anzahl der Ausbauten:* 3 Siedlungsausbauten

### **Stufe 3: Bürger**

*Fähigkeit:* Bürger können Aktionskarten mit der Bedingung Universität, Kirche oder Rathaus spielen.\*

*Kosten:* 3 Erz, 2 Getreide, 2 Tuch, 2 beliebige Handelswaren

*Bedingungen für den Aufstieg:* Handelskontor, 2 der folgenden Gebäude: Universität, Kirche, Rathaus *Jeder Spieler darf nur ein Handelskontor bauen und das zweite nicht dadurch blockieren, dass er es auf der Hand behält.*

*Anzahl der Ausbauten:* 4 Stadtausbauten

### **Stufe 4: Kaufleute**

*Fähigkeit:* Kaufleute können Aktionskarten mit der Bedingung Handelskontor spielen\*

*Kosten:* 2 Gold, Erz, Holz, Wolle, 2 Alkohol, 3 beliebige Handelswaren (mindestens 2 Sorten)

*Bedingungen für den Aufstieg:* 10 Handelspunkte oder 8 Stärkepunkte, Wasserversorgung *Jeder Spieler darf nur eine Wasserversorgung bauen und die zweite nicht dadurch blockieren, dass er sie auf der Hand behält.*

*Anzahl der Ausbauten:* 5 Stadtausbauten

### **Stufe 5: Aristokraten**

*Fähigkeit:* Aristokraten haben dauerhaften Schutz durch Bischof, Kräuterhexe und Geleitschutz gegen Angriffe aus niedrigeren Stufen

*Kosten:* Lehm 2x, Gold 2x, Wolle 2x, 2 Schmuck, 4 beliebige (mindestens 2 Sorten)

*Bedingungen für den Sieg:* 18 Siegpunkte und ein Weltwunder: Koloss von Catan, Handelsmesse oder Stein der Weisen beim Spiel mit Z&D. Beim Spiel mit M&W auch ein beliebiges Weltwunder aus diesem Set. Beim Spiel nur mit Handelsmesse und dem Koloss von Catan darf jeder Spieler nur ein Weltwunder errichten und auch nur eins in seinem Besitz haben (im Fürstentum und auf der Hand). Zieht er das zweite Weltwunder, so muss er es für den Gegner verborgen bei der nächsten Gelegenheit wieder ablegen und eine neue Karte ziehen.

*Anzahl der Ausbauten:* 6 Stadtausbauten

*\*Natürlich nur, wenn die entsprechenden Gebäude errichtet wurden. Ausbauplätze können schon vorher eingesetzt werden.*

Die geforderten Bedingungen müssen während des gesamten weiteren Spiels erfüllt werden. Sollte ein Spieler eine Bedingung nicht mehr erfüllen, kann er auch nicht weiter aufsteigen. Erst wenn wieder alle Voraussetzungen gegeben sind, ist dies möglich. Dabei muss nicht unbedingt der gleiche Ausbau erneuert werden, es kann auch jeder andere zum Einsatz kommen, der die Bedingungen erfüllt. Allerdings gibt es keine Gebäude, die andere ersetzen können (z.B. ersetzt das Handelskontor nicht ein Lager, die Kathedrale nicht eine Kirche usw.).

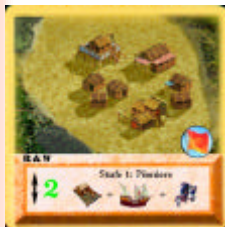
### **4. Spielende**

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler die 5. Entwicklungsstufe (Aristokraten) erreicht hat und zudem

die Siegbedingungen (18 Siegpunkte und ein Weltwunder) erfüllt.

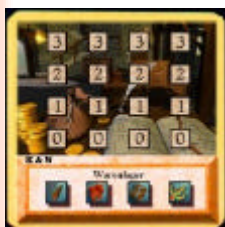
## Die Karten im Detail

### Stadtentwicklungs- und Sonderkarten



#### Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute und Aristokraten (je 2x)

Die Stadtentwicklungskarten geben die Entwicklungsstufe der Bevölkerung an. Links oben sind die zum Bau nötigen Rohstoffe dargestellt, rechts oben die notwendigen Handelswaren. Die Zahl links unten gibt die Anzahl der möglichen Ausbauten an, die Farbe zeigt an, ob es sich um Siedlungs- oder Stadtausbauten handelt. Außerdem kann man der Karte entnehmen, welche Bedingungen erfüllt werden müssen, um in die nächste Stufe aufzusteigen. Ab Stufe 3 zählt die Hauptstadt als richtige Stadt (für Großer Bürgermeister etc.).



#### Warenlager (2x)

Das Warenlager dient zur Verwaltung der eigenen Handelswaren. Sobald ein Spieler ein Befestigtes Lager errichtet, legt er das Warenlager an und kann...

mit der Produktion von Handelswaren beginnen. Das Warenlager ist kein Ausbau und ist somit nicht direkt von Aktionskarten (Feuerteufel...) betroffen, es ist auch nicht an das Befestigte Lager gebunden. Verliert ein Spieler aber alle Befestigten Lager und auch das Handelskontor, so wird das Warenlager mitsamt aller Handelswaren ebenfalls abgerissen.



#### Übersichtskarte Bedingungen & Rechte (2x)

Diese Karte gibt in gekürzter Form eine Übersicht über die Rechte, die mit den einzelnen Zivilisationsstufen verknüpft sind, und über die Voraussetzungen für den Aufstieg in eine höhere Zivilisationsstufe bzw. den Sieg. Die Karte wird selbstverständlich nicht im Fürstentum ausgelegt, sie dient nur zur Information.



#### Übersichtskarte Produktion (2x)

Diese Karte dient ebenfalls nur zur Information, auf ihr sind die Möglichkeiten zur Produktion von Handelswaren aufgeführt.



### **Tafelrunde (1x)** (Hauptstadtausbau)

Die Karte wird an eine der Landschaften der Hauptstadt gelegt. Bedingung: Man hat bereits die Stufe Aristokraten erreicht. Die Karte zählt einen Siegpunkt für jeweils vier Stärkepunkte der Ritter (nicht Kanone oder Kriegseinheiten, kein Heer) im Fürstentum. Maximal können aber drei Siegpunkte erreicht werden.

*Die Idee zu dieser Karte hatte Stephan Leinhäuser.*



### **Handelshafen (1x)** (Hauptstadtausbau)

Die Karte wird an eine der Landschaften der Hauptstadt gelegt. Bedingung: Man hat bereits die Stufe Aristokraten erreicht. Die Karte zählt einen Siegpunkt für jeweils vier Handelswaren, die sich im Warenlager befinden. Auch mit dieser Karte können also maximal drei Siegpunkte erreicht werden.

*Die Idee zu dieser Karte hatte Stephan Leinhäuser.*



### **Krönungsstadt (1x)**

Die Karte wird auf einen Stadt gelegt, die dann zwei zusätzliche Stadtausbauten aufnehmen kann. Bedingung: Der Spieler besitzt maximal vier Siedlungen/Städte. Wird eine weitere Siedlung errichtet, muss die Krönungsstadt zusammen mit überzähligen Ausbauten abgerissen werden. Hat ein Spieler bereits fünf Siedlungen/Städte, darf er diese Karte nicht auf der Hand behalten. Zieht er sie von einem Stapel, so muss er sie baldmöglichst für den Gegner verborgen wieder unter einen der Stapel schieben und eine neue Karte ziehen. Eine Krönungsstadt kann nicht zur Metropole erweitert werden und umgekehrt.

### **Gebietsausbauten**



### **Tabakpflanzung (1x)** (Gebäude)

Gegen Zahlung von einem Rohstoff Gold darf der Spieler eine Rohstoffsorte festlegen, die er in dieser Runde zum Kurs von 1:1 tauschen kann. Dies kann natürlich auch Gold sein. Außerdem ermöglicht die Tabakpflanzung die Produktion von Tabak. Die Tabakpflanzung

hat einen negativen Handelspunkt.



### **Baumwollplantage (1x)** **(Gebäude)**

Wer die Baumwollplantage besitzt kann bei jedem Stadtausbaueinen der zum Bau notwendigen Rohstoffe durch Wolle ersetzen. Außerdem ermöglicht die Baumwollplantage die Produktion von Tuch.



### **Weinschänke (1x)** **(Gebäude)**

Der Besitzer der Weinschänke darf einmal pro Runde eine Handelsware Alkohol an seinen Gegner abgeben, wenn dieser sie im Warenlager unterbringen kann. Im Gegenzug muss der Gegner ihm eine Handelsware seiner Wahl geben, die ebenfalls im Warenlager Platz finden muss.

In Verbindung mit Länger & Breiter erlaubt die Weinschänke auch die Produktion von Alkohol mit 2 Wein = 1 Alkohol.

## **Stadtausbauten**



### **Hospital (2x)** **(Gebäude)**

Das Hospital schützt die Bevölkerung vor der Pest. Es muss nicht in der Hauptstadt liegen, sondern lediglich irgendwo im Fürstentum vorhanden sein.



### **Weberei (1x)** **(Gebäude)**

Die Weberei wird auf eine Straße gelegt, die an mindestens eine Stadt angrenzt. Die Wollrohstoffe auf den Weidelandchaften, die an die Weberei angrenzen, sind zukünftig vor dem Räuber sicher. Sie zählen zwar mit bei der Bestimmung der Zahl der Rohstoffe, müssen aber nicht abgegeben werden.



### **Schlosserei (1x)** **(Gebäude)**

Die Schlosserei wird auf eine Straße gelegt, die an mindestens eine Stadt angrenzt. Die Erzrohstoffe auf den Gebirgslandchaften, die an die Schlosserei angrenzen, sind zukünftig vor dem Räuber sicher. Sie zählen zwar mit bei der Bestimmung der Zahl der Rohstoffe, müssen aber nicht abgegeben werden.



**Goldschmelze (1x)**  
**(Gebäude)**

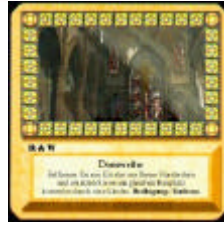
Die Goldschmelze wird an die Goldlandschaft einer Stadt angelegt. Sie erlaubt die direkte Umwandlung von zwei Rohstoffen Gold in einen Handelspunkt. Gegen Zahlung von einem Handelspunkt kann zudem ein beliebiger Rohstoff vom Gegner gefordert werden. Die Goldschmelze ist eine der Produktionsstätten für Schmuck. Die Handelspunkte der Goldschmelze können zum Bau der Handelsmesse verwendet werden.

**Aktionskarten**



**Schiffsglück (1x)**

Beim Ausspielen dieser Karte muss Ihr Gegner eine Handelsware Ihrer Wahl an die Bank abgeben. Kann oder will er dies nicht, so kann er auch eine seiner Handelsflotten abreißen und auf die Hand nehmen (Handkartenlimit beachten).



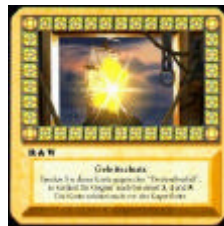
**Domweihe (1x)**

Sie dürfen eines Ihrer Klöster kostenlos durch eine Kirche ersetzen. Die Kirche müssen Sie bereits auf der Hand haben. Nehmen Sie das Kloster zurück auf die Hand und ersetzen Sie es am gleichen Platz durch die Kirche. Dabei müssen selbstverständlich die Ausbauregeln beachtet werden. Bedingung: Rathaus



**Piratenüberfall (2x)**

Mit dieser Karte können dem Gegner Handelswaren geraubt werden. Handelswaren können nur gestohlen werden, wenn man selbst noch Platz im Warenlager für diese Handelswaren hat. Schutz: Geleitschutz.



**Geleitschutz (2x)**

Der Geleitschutz bietet Schutz vor dem Piratenüberfall und der Kaperflotte. Im Falle des Piratenüberfalls verliert der Gegner nicht nur bei einer 6, sondern auch bei einer 3, 4 und 5. Die Karte muss ausgespielt werden, bevor der Gegner würfelt. Wird der Geleitschutz gegen die Kaperflotte gespielt, so darf Ihr Gegner keine Ihrer Flotten abreißen.



### Land entdeckt! (2x)

Diese Karte darf nur gespielt werden, wenn Sie die Große Handelsflotte in Ihrem Fürstentum ausliegen haben. Sie dürfen sich dann zwei Handelswaren Ihrer Wahl nehmen, die noch Platz in Ihrem Warenlager finden.



### Eingeborene (2x)

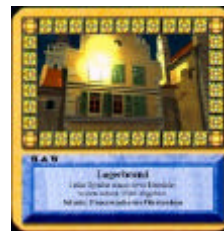
Diese Karte darf nur gespielt werden, wenn Sie die Große Handelsflotte in Ihrem Fürstentum ausliegen haben. Sie dürfen dann bis zu drei beliebige Handelswaren aus Ihrem Warenlager zum Kurs von 1:1 gegen andere Handelswaren eintauschen.



### Zufriedene Bevölkerung (2x)

Spielen Sie diese Karte, wenn Sie Ihre Bevölkerung um eine Zivilisationsstufe aufsteigen lassen. Die Kosten des Aufstiegs reduzieren sich dann um zwei Rohstoffe (nicht Handelswaren).

## Ereigniskarten



### Lagerbrand (1x)

Jeder Spieler muss zwei Handelswaren seiner Wahl abgeben. Hat er weniger Handelswaren, hat er Glück gehabt. Die Feuerwache in einer beliebigen Stadt im Fürstentum bietet Schutz vor dem Lagerbrand.



### Ruhige Überfahrt (1x)

Für jede Handelsflotte im Fürstentum bekommen die Spieler eine Handelsware ihrer Wahl. Als Handelsflotten zählen die normalen Flotten (Lehm, Holz etc., mit L&B auch Wein) sowie die Große Handelsflotte. Mit M&W zählen auch die Hanseflotte und der Fliegende Holländer als Handelsflotte. Kaperflotte, Piratenflotte etc. zählen nicht.



### Pest (1x)

Die Bevölkerung der Spieler fällt um eine Zivilisationsstufe zurück. Dazu müssen die Spieler die oberste Stadtentwicklungskarte wieder abreißen. überzählige Ausbauten dürfen aber liegen bleiben. Betroffen sind nur Spieler, die bereits die Stufe Siedler erreicht haben.

Schutz gegen die Pest bieten  
das Hospital, das in einer belie-  
bigen Stadt im Fürstentum  
liegen kann, und der Medicus.

Herzlichen Dank an Stephan Leinhäuser für die kriti-  
schen Testrunden und die zahlreichen Anregungen.

*Bildnachweis:*

*Die Bilder zu den Grafiken der Karten wurden von Siedlerkarten  
und aus folgenden Spielen übernommen: Anno 1602, Age of Empi-  
res 2.*

Version 1.2  
©2000 Thomas Schmidt-Uhlig