

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

**WÜSTEN
& NOMADEN**



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

Thels de Kwant
Joost van Hemessen

www.DAS-LEINHAUS.de

Das Themenset „Wüsten & Nomaden“

Spielidee

Die Einwohner Catans haben sich weiter entwickelt und sind nun in der Lage, fortschrittlichere Konstruktionen zu entwerfen. Unglücklicherweise sind Bauplätze in Catan begrenzt und nicht alle Ideen können in die Tat umgesetzt werden. Daher kam die Idee auf, Catan in Richtung der Wüsten zu erweitern. Mit dem so gewonnenen Platz können mehr Siedlungen und Städte errichtet werden, was wiederum neue Bauplätze schafft. Allerdings sind die Siedlungen und Städte von fruchtlosen Wüsten umgeben, die keine Rohstoffe einbringen. Außerdem scheinen die Wüsten einige seltsame Gestalten zu beherbergen...

Vorraussetzungen

Einige der Karten sind nicht in der .Zip-Datei enthalten und müssen einem zusätzlichen Basisspiel entnommen werden. Diese Karten sind:

- Siedlung (2x)
- Straße (2x)
- Stadt (3x)

Es wird empfohlen, mit mindestens zwei weiteren Themensets zu spielen und Wüsten & Nomaden nicht mit Länger & Breiter oder Seefahrer & Kolonien zu kombinieren.

Vorbereitungen

Für dieses Themenset sind die folgenden zusätzlichen Vorbereitungen nötig.

- Die zusätzlichen Siedlungen, Straßen und Städte werden zu den jeweiligen regulären Stapeln hinzugefügt.

- Die Oasenansiedlung wird offen als Zentralkarte ausgelegt.
- Die Wüsten werden in den Landschaftskartenstapel eingemischt

Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet sobald ein Spieler die benötigten 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 glei-

chen 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.
- Der Spieler, der zuerst 18 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.
- Zu Beginn des Spiels werden die Wüsten in den Landschaftskartenstapel gemischt. Wenn ein Spieler beim Bau einer Siedlung eine Wüste zieht, muss er sie an die Siedlung anlegen.
- Einige Gebäude (Wüstenmauer, Brunnen, Löwengrube, Nomadentempel, Gewürzmarkt) müssen beim Bau angrenzend an eine Wüste gelegt werden. Falls aufgrund des Wüstensturms, der Landreform (W&F), des Grenzkonflikts (R&H) oder anderer Ursachen das fragliche Gebäude im Laufe des Spiels nicht mehr an eine Wüste angrenzt, bleibt es dennoch mit allen seinen Funktionen erhalten. Falls allerdings ein solches Gebäude durch eine Umsiedlung oder eine andere Ursache versetzt wird, muss es angrenzend an eine Wüste zu liegen kommen.
- Kein Spieler darf mehr als 6 Siedlungen bauen.
- Kein Spieler darf mehr als 5 Städte bauen.

- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter denjenigen Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

Turnierspiel

Dieses Set kann nicht für das Turnierspiel verwendet werden.

Die Karten im Detail

Zentralkarten



Siedlung (2x)

Zwei weitere Siedlungen ermöglichen zusätzliche Ausbauplätze. Der Kampf um die letzte Siedlung bleibt erhalten.



Straße (2x)

Mit zwei zusätzlichen Siedlungen sind auch zwei weitere Straßen notwendig.



Stadt (3x)

Mit drei zusätzlichen Städten sind noch mehr Bauplätze verfügbar.



Wüste (3x)

Die Wüste ist eine Landschaftskarte und wird zum Landschaftskartenstapel hinzugefügt. Eine Wüste ist trocken und fruchtlos, sie ist nutzlos für die Rohstoffproduktion. Allerdings sind mehrere Ausbauten und Einheiten in diesem Set von ihr abhängig.

Siedlungsausbauten



Wüstenmauer (1x)

(Gebäude)

Die Wüstenmauer muss angrenzend an eine Wüste gebaut werden. Sie hat 1 Stärkepunkt und schützt Sie vor den besonderen Fähigkeiten von Aleb dem Wüstenräuber und Kamir dem Sandschleicher.



Wüstenfestung (1x)

(Gebäude)

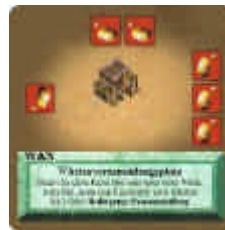
Die Wüstenfestung muss angrenzend an eine Wüste gebaut werden. Sie reduziert die Kosten der Wüstenritter (Pergi, Aleb, Kamir und Radji) um 1 Rohstoff und erhöht ihre Stärke- und Turnierpunkte jeweils um 1 Punkt. Dieser Effekt wirkt zusätzlich zu den Auswirkungen der Schmiede, des Turnier-



Wüstenhöhle (2x)

(Gebäude)

Die Wüstenhöhle muss angrenzend an eine Wüste gebaut werden. Wenn der Räuberüberfall gewürfelt wird werden 2 Ihrer Rohstoffe nicht mitgezählt. Der Räuberüberfall trifft Sie also nur, wenn Sie mehr als 9 Rohstoffe haben. Wenn Sie sowohl die Wüstenhöhle als auch das Gericht (P&I) ausliegen haben sind Sie nur vom Räuberüberfall betroffen wenn Sie mehr als 14 Rohstoffe haben.



Wüstenversammlungsplatz (1x)

(Gebäude, Landschaftsausbau)

Der Wüstenversammlungsplatz ist ein Landschaftsausbau und muss oberhalb oder unterhalb einer Wüste ausgelegt werden. Wenn beim Auswürfeln der Erträge eine 2 gewürfelt wird produziert der Wüstenversammlungsplatz 1 Gold. Das auf dem Wüstenversammlungsplatz befindliche Gold darf nur für den Bau von neuen Ausbauten oder für den Handel (nicht durch Karten) verwendet werden.

Wenn der Gegner die Karte Piraten! (T2002) spielt, muss auch der Wüstenversammlungsplatz auf 0 gedreht werden.

Eine an den Wüstenversammlungsplatz angrenzende Wüste darf nicht durch den Wüstensturm, den Grenzkonflikt (R&H) oder die Landreform (W&F) versetzt werden.
Bedingung: Oasenansiedlung



Brunnen (1x)
(Gebäude)

Der Brunnen muss angrenzend an eine Wüste gebaut werden. Alle Ausbauten in Siedlungen und Städten, in denen mindestens 1 Ritter ausliegt, sind vor dem Feuerteufel geschützt. Dies gilt nicht im Zusammenhang mit der Räuberbande und dem Bauernheer (R&H).



Löwengrube (1x)
(Gebäude)

Die Löwengrube muss im gegnerischen Fürstentum angrenzend an eine Wüste ausgelegt werden. Alle Einheiten in der betroffenen Siedlung oder Stadt mit Ausnahme der Kanone (W&F), der Drachen (Z&D), der Marineflotte (M&W) und der Kriegseinheiten (K&F)

verlieren sämtliche Stärke- und Turnierpunkte.

Diese Karte kann nur ausgelegt werden wenn der Gegner weniger als 6 Handelspunkte hat. Sobald er 6 oder mehr Handelspunkte hat darf er die Karte aus dem Spiel nehmen, indem er sie auf den Ablagestapel legt.



Pergi der Nomade (1x)
(Ritter, einmalig)

Pergi hat 3 Stärke- und 2 Turnierpunkte. Er darf nur in einer Siedlung oder Stadt ausgelegt werden, die an mindestens 1 Wüste angrenzt. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt keine Wüste mehr an die Siedlung oder Stadt angrenzt, die Pergi beherbergt, müssen Sie Pergi zurück auf die Hand nehmen.



Räuberbande (1x)
(Einheit, kein Ritter, nicht einmalig)

Die Stärkepunkte der Räuberbande sind gleich der doppelten Anzahl der Wüsten in Ihrem Fürstentum. Die folgenden Karten haben keinen Einfluss auf die Räuberbande: Bürgerkrieg, Schwarzer Ritter, Verirrung, Brunnen, Wüstenfestung, Schmiede, Turnierplatz (R&H), Burg (R&H), Burgfräulein

Imelda (R&H), Gestüt (H&W), Bestechung (P&I), Zaubertrank (Z&D).



Aleb der Wüstenräuber (1x)
(Ritter, einmalig)

Aleb hat 4 Stärke- und 0 Turnierpunkte. Er erhält keine Turnierpunkte durch die Wüstenfestung oder den Turnierplatz (R&H). Wenn der Räuberüberfall gewürfelt wird erhalten Sie einen Rohstoff Ihrer Wahl vom Gegner.

Schutz: Wüstenmauer

Bedingung: Oasenansiedlung



Radji der Entdecker (1x)
(Ritter, einmalig)

Radji hat 1 Stärke- und 1 Turnierpunkt. So lange sich Radji in Ihrem Fürstentum befindet, zählt er als gewöhnlicher Ritter. Er kann also vom Schwarzen Ritter angegriffen oder vom schönen Burgfräulein Imelda betört werden. Für 1 Gold wird Radji zum Kundschafter. Sie können diese Fähigkeit nur nutzen wenn sich mindestens 1 Wüste in Ihrem Fürstentum befindet. Die Fähigkeit darf nicht in der Runde genutzt werden, in der Radji ausgelegt wurde. Sobald Sie Radji einmal als Kundschafter eingesetzt

haben müssen Sie ihn auf den Ablagestapel legen.



Kamir der Sandschleicher (1x)
(Ritter, einmalig)

Kamir hat 0 Stärke- und 4 Turnierpunkte. Er erhält keine Stärkepunkte durch die Wüstenfestung oder die Schmiede. Wenn der Räuberüberfall gewürfelt wird müssen Sie eine Karte vom Gegner ziehen und sie unbesehen unter einen Ausbaustapel Ihrer Wahl legen.

Schutz: Wüstenmauer

Bedingung: Oasenansiedlung



Ali Baba der Kamelhüter (1x)
(Einheit, einmalig, kein Ritter)

Zahlen Sie 2 Rohstoffe Ihrer Wahl und würfeln Sie mit dem Ertragswürfel. Bei einer 1, 2 oder 3 erhalten Sie zwei Rohstoffe Ihrer Wahl. Bei einer 4, 5 oder 6 erhalten Sie nichts. Sie dürfen Ali Baba nur einmal pro Zug einsetzen.

Ali Baba zählt nicht als Ritter, jegliche Aktionen, die Ritter betreffen, betreffen ihn daher nicht.

Bedingung: Oasenansiedlung

Stadtausbauten



Nomadentempel (1x) (Gebäude)

Der Nomadentempel muss angrenzend an eine Wüste gebaut werden. Er ist 1 Siegpunkt wert.

Sie dürfen den Ertragswürfel in Ihrem Zug ein zweites Mal werfen. Dieser zweite Würfelwurf zählt für beide Spieler und wird wie der normale Ertragswurf zu Beginn des Zuges abgewickelt.

Bedingung: Oasenansiedlung



Oasenansiedlung (2x) (Gebäude, Gebietsausbau, Zentralkarte)

Die Oasenansiedlung ist ein Gebietsausbau und muss über oder unter einer Wüste ausgelegt werden, die an eine Stadt angrenzt. Die Oasenansiedlung hat einen Handelspunkt.

Wird mit dem Ereigniswürfel die Mühle gewürfelt, erhalten Sie 1 Gold. Das Gold wird vergeben nachdem der Besitzer der größten Handelsmacht seinen Rohstoff erhalten hat.

Die Oasenansiedlung ist eine Zentralkarte und kann nicht auf die Hand genommen werden. Wenn die Oasenansiedlung

entfernt werden muss, wird sie zurück zu den Zentralkarten gelegt.

Eine Wüste, die an die Oasenansiedlung angrenzt, kann nicht durch den Wüstensturm, den Grenzkonflikt (R&H) oder die Landreform (W&F) versetzt werden.



Verborgene Ruinen (1x) (Gebäude)

Dunkle Kräfte kennzeichnen die Ruinen längst vergangener Kulturen. Sie müssen 2 Wüsten in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, um die verborgenen Ruinen bauen zu können.



Sphinx (1x) (Gebäude)

Die Sphinx ist 1 Siegpunkt wert.

Wenn Sie ein Fragezeichen würfeln dürfen Sie sich für den Gegner verdeckt die beiden oberen Ereigniskarten ansehen und entscheiden, welches der Ereignisse ausgeführt wird. Wenn eines der Ereignisse der Jahreswechsel ist, aber das andere Ereignis ausgewählt wird, wird der Ereigniskartenstapel anschließend trotzdem neu gemischt.

Die Auswirkungen der Sphinx

greifen nicht wenn der Gegner ein Fragezeichen würfelt. Sie müssen 2 Wüsten in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, um die Sphinx bauen zu können.



Gewürzmarkt (1x)
(Gebäude)

Der Gewürzmarkt besitzt 1 Handelspunkt.

Wenn Sie den Händler, die Karawane, die Gewürzkarawane (R&H) oder das Handelsmonopol (H&W) spielen, dürfen Sie sich einen zusätzlichen Rohstoff nehmen. Mit der Karawane müssen Sie nur 2 Rohstoffe abgeben, um 3 Rohstoffe zu erhalten.



Exotischer Hafen (1x)
(Gebäude)

Der exotische Hafen verdoppelt die Handelspunkte aller befestigten Lager, die an mindestens 1 Wüste angrenzen.

Außerdem werden die Handelspunkte Ihrer Wüstenhöhlen, der Oasenansiedlung und des Gewürzmarktes verdoppelt.

Aktionskarten



Verirrung (2x)

Würfeln Sie mit dem Ertragswürfel und wählen Sie anschließend einen gegnerischen Ritter aus. Wenn der Ritter mehr Rohstoffe kostet als die gewürfelte Augenzahl, müssen Sie die Differenz in Gold bezahlen, um ihn zu entfernen. Wenn der Ritter gleich viele oder weniger Rohstoffe kostet, dürfen Sie ihn kostenlos entfernen. Der Ritter wird auf den Ablagestapel gelegt.
Bedingung: Sie müssen mehr Wüsten in Ihrem Fürstentum haben als Ihr Gegner.



Erosion (1x)

Würfeln Sie mit dem Ertragswürfel. Bei 1-5 dürfen Sie ein Gebäude Ihres Gegners auswählen. Bei einer 6 wählt Ihr Gegner eines Ihrer Gebäude aus. Die Karte wird umgedreht. Solange die Karte umgedreht ist, verliert sie alle Stärke-, Turnier-, Handels- und Siegpunkte, sowie alle anderen Fähigkeiten. Sie zählt auch nicht mehr als Voraussetzung für den Bau bestimmter Gebäude oder das Ausspielen spezieller Karten. Das Gebäude kann

nicht entfernt und auf den Ablagestapel gelegt werden.

Der Besitzer der Karte kann die kompletten Baukosten zahlen, um die Karte wieder umzudrehen.

Wenn Ihr Gegner einen Bischof auf der Hand hält, darf er ihn einsetzen wenn Sie die Erosion ausspielen. In diesem Fall verlieren Sie auch bei einer 3, 4 oder 5.

Bedingung: Mindestens 1 Wüste im Fürstentum Ihres Gegners.



Abdou der Heiler (2x)

Spielen Sie diese Karte wenn eine Ereigniskarte Seuche, Trockenperiode, Bauernaufstand (H&W) oder Aberglaube (B&H) aufgedeckt wird. Sie sind von diesem Ereignis nicht betroffen.

Bedingung: Mindestens 1 Wüste in Ihrem Fürstentum.



Fata Morgana (2x)

Reduzieren Sie die Rohstoffe auf zwei Landschaftskarten Ihres Gegners um jeweils 1 Rohstoff. Erhöhen Sie im Gegenzug die Rohstoffe auf einer gegnerischen Landschaftskarte um 1 Rohstoff. Sie dürfen die betroffenen Landschaften selbst auswählen.

stoffe sind nicht betroffen.

Bedingung: Mindestens 1 Wüste im Fürstentum Ihres Gegners.



Sandsturm (1x)

Ihr Gegner darf in seinem nächsten Zug keinen Ausbau auslegen und keine Aktionskarte spielen.

Bedingung: Mindestens 1 Wüste im Fürstentum Ihres Gegners.



Austrocknung (1x)

Bestimmen Sie eine Landschaftskarte in Ihrem Fürstentum und eine Landschaftskarte im Fürstentum Ihres Gegners. Beide Landschaftskarten müssen mindestens 1 Rohstoff aufweisen. Drehen Sie beide Landschaftskarten auf 0.

Bedingung: Mindestens 1 Wüste in Ihrem Fürstentum und im Fürstentum Ihres Gegners.



Umsiedlung (2x)

Versetzen Sie einen Ausbau in Ihrem Fürstentum an einen freien Platz in Ihrem Fürstentum, oder vertauschen Sie die Plätze zweier Ausbauten in Ihrem Fürstentum, von denen mindestens einer an eine Wüste angrenzen muss. Die Umsiedlung hat keine Auswirkung auf

Landschaftsausbauten oder gegnerische Ausbauten in Ihrem Fürstentum. Die neuen Orte der Ausbauten müssen die normalen Bauregeln erfüllen.

Ereigniskarten



Trockenperiode (1x)

Beide Spieler müssen für jede Wüste in Ihrem Fürstentum einen Rohstoff Ihrer Wahl abgeben.

Schutz: Abdou der Heiler



Oase (2x)

Sie erhalten für jede Wüste in Ihrem Fürstentum einen Rohstoff Ihrer Wahl.



Wüstensturm (1x)

Der Spieler mit den meisten Wüsten wählt eine der Wüsten in seinem Fürstentum aus. Der andere Spieler bestimmt eine fruchtbare Landschaft in seinem Fürstentum, die er mindestens zweimal ausliegen hat, und dreht die Rohstoffe dieser Landschaft auf 0. Danach tauschen die Spieler die Landschaftskarten gegeneinander

aus. Landschaftskarten, die an einen Gebietsausbau angrenzen, können nicht gewählt werden.

Dieses Ereignis wird ignoriert wenn beide Spieler gleich viele Wüsten haben, wenn alle Wüsten des Spielers mit den meisten Wüsten einen Gebietsausbau haben oder wenn der Spieler mit den wenigsten Wüsten keine 2 Landschaften des gleichen Typs ausliegen hat.

Danksagung

Vielen Dank an Jurgen Rinkel, DF und Ralf Verte-gaal, die an der Entstehung dieses Sets mitgewirkt haben.

Deutsche Übersetzung: Thomas Schmidt-Uhlig

Version 1.0
©2003 Thels de Kwant

Thels@wanadoo.nl

Joost van Hemessen

nestelaars@nestelaars.com

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*

