

CATAN

— ZUSATZMATERIAL FÜR DAS DUELL —

BONUS BOX

Ihr möchtet für euer Duell-Spiel die Karten schneller nachschlagen? In unserer kostenlosen App „**CATAN Assistent**“ findet ihr einen digitalen Karten-Index mit Suchfunktion.



Herzlich willkommen!

Ihr haltet die *CATAN – Bonus Box* in den Händen.

In dieser Schachtel findet ihr nützliches Zusatzmaterial für *CATAN – Das Duell*. Mit den verschiedenen Markern wird euer Spiel noch übersichtlicher. Die Sonderkarten bringen neue Wendungen und mit dem Würfelturm habt ihr einen catanischen Hingucker für eure Spielrunde.

Ein großer Punkteähler sorgt für mehr Übersicht auf dem Tisch.

Die Turnierregeln führen euch in eine neue Art des Duells ein, in der ihr selbst entscheiden könnt, welche Karten ihr in euer Spiel aufnehmen wollt.

Also, worauf wartet ihr noch? Viel Spaß mit dem neuen Material!

SPIELMATERIAL

- 1 Punkteähler
- 1 Würfelturm
- 1 Chroniken-Block
- 15 Sonderkarten
- 23 Hilfsmarker

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--------------------------------------|---|
| Erläuterung des Spielmaterials | 2 |
| Das Turnierspiel | 4 |
| Impressum | 6 |
| Beispiel-Turnier-Kartendecks | 7 |



Erläuterung des Spielmaterials

Punktezähler

An dem Punktezähler könnt ihr während des Spiels eure Handels-, Geschick- und Stärkekpunkte einstellen, indem ihr an den kleinen Sechsecken dreht. So behaltet ihr sowohl eure Punkte als auch die eures Mitspielers gut im Blick.

Aufbau

Für den Punktezähler benötigt ihr das große Sechseck, die 6 kleinen Sechsecke mit der roten Rückseite und den komplett roten Standfuß von den Tableaus sowie 7 der Niete.

Zuerst müssen die Zählscheiben befestigt werden. Dazu legt ihr die kleinen Sechsecke von hinten auf das große Sechseck, sodass die bunten Markierungen auf ihren farblich passenden Markierungen liegen.

Von hinten ist jetzt nur noch eine rote Rückseite zu sehen. Befestigt das Ganze nun, indem ihr den hinteren Teil einer Niete von der Rückseite aus durch die beiden Pappteile schiebt und auf der Vorderseite mit der flachen Seite der Niete fixiert.

Vorsicht: Schließt die Niete erst, wenn ihr sicher seid, dass alles richtig platziert ist. Es ist sehr schwierig, sie wieder zu öffnen.

Nachdem ihr das mit allen 6 Sechsecken gemacht habt, muss das große Sechseck noch auf dem Standfuß befestigt werden. Hierzu legt ihr wie beim vorherigen Schritt die lila Ringe aufeinander und fixiert die Teile mit einer Niete. Zum Aufstellen knickt ihr den Standfuß nach hinten und steckt das offene Ende durch die Aussparungen im vorderen Teil des Standfußes und im großen Sechseck.

Aufbewahrung

Um den Punktezähler wieder in der Box zu verstauen, zieht ihr einfach den Standfuß aus den Aussparungen und klappt ihn flach nach hinten um.



Würfelturm

Den Würfelturm könnt ihr nicht nur nutzen, um zu würfeln, ihr könnt mithilfe der drehbaren Sechsecke auch eure Siegpunkte einstellen und schnell ablesen.

Aufbau

Der Würfelturm besteht aus den Teilen A, B, 1, 2, 3, und 4. Die Bezeichnungen findet ihr auf der Rückseite der Teile am unteren Rand. Außerdem benötigt ihr die beiden kleinen Sechsecke mit der grauen Rückseite sowie die beiden verbleibenden Niete.

Die beiden Sechsecke befestigt ihr wie beim Punktezähler auf den Seitenteilen A und B. Achtet darauf, dass die flachen Teile der Niete auf der Seite mit den Fenstern liegen.

Dann wird der Turm zusammengebaut, indem ihr hinten beginnt, die Holz-Zwischenteile 1 bis 3 und das Stein-Zwischenteil 4 in die Seitenwände A und B einzustecken. Zuerst nehmt ihr Teil 1 und schiebt es in die unteren, hinteren Einkerbungen der Teile A und B. Jetzt sollte das Gestell bereits von allein stehen können. Steckt nun die restlichen Zwischenteile in aufsteigender Reihenfolge in die Einkerbungen.

Aufbewahrung

Um den Würfelturm wieder in der Schachtel zu verstauen, nehmt ihr einfach die Zwischenteile wieder heraus und legt alles flach in die Schachtel.



Chroniken-Block

Mit dem Chroniken-Block könnt ihr euch einmal durch alle Sets spielen. Dazu tragt ihr unter dem jeweiligen Bild der Sets entweder mit einem Kreuz ein, wer gewonnen hat, oder ihr tragt für beide Spieler den Punkte-Endstand ein. So könnt ihr am Ende eure Siege oder Punkte zusammenzählen, in der Ergebnis-Spalte eintragen und den Gesamtsieger küren. Die Krone steht für das Duell der Fürsten.

| NAME | | | | | | | | | | | | | | ERGEBNIS |
|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|----------|
| | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |

Sonderkarten

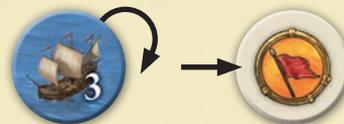
Die Sonderkarten könnt ihr einfach in das jeweilige Set einmischen. Jede Karte zeigt auf der Rückseite wie üblich die Set-Zugehörigkeit. Mehr Informationen zu den einzelnen Karten und ihre Namensvetter findet ihr unter www.catan.de/das-duell.



Hilfsmarker

Hafen-Marker (1)

Legt die Seite mit dem Schiff nach oben auf den *Hafen*, wenn ihr den *Hafen* in eurem Fürstentum gebaut habt. Sobald ihr in eurem Fürstentum 3 Handelsschiffe ausliegen habt, dürft ihr den Marker auf die Siegpunkt-Seite umdrehen. Bitte beachtet: Wird eines eurer Schiffe zerstört, zum Beispiel durch ein *Kaperschiff* oder die Ereignisse *Sturm* und *Unruben*, müsst ihr den Marker zurückdrehen, bis sich wieder drei Schiffe in eurem Fürstentum befinden.



Bei 3 gebauten Handelsschiffen dürft ihr den Hafen-Marker auf die Siegpunkt-Seite drehen.

Würfel-Anzeiger (6)

Habt ihr einen *Markt* in eurem Fürstentum ausliegen, könnt ihr die Würfel-Anzeiger darauflegen, bei deren Ertragszahlen euer Mitspieler mehr Landschaften hat. Wird die entsprechende Zahl gewürfelt, erhaltet ihr die Extra-Rohstoffe.



Bei einer 5 erhaltet ihr hier auch einen der Rohstoffe, die euer Mitspieler erhält.

Handkarten-Übersicht (4)

Ihr startet mit 3 Handkarten, doch ihr könnt die Anzahl erhöhen, indem ihr Karten mit Fortschrittspunkten in eurem Fürstentum baut, zum Beispiel ein *Kloster*. Mit der Handkarten-Übersicht seht ihr auf den ersten Blick, wie viele Karten ihr in diesem Moment auf der Hand halten dürft.



Durch den Bau eines *Klosters* erhöht sich die Anzahl der Handkarten. Deshalb könnt ihr den Marker umdrehen.

Fremdkarten-Marker (4)

Wenn ihr eine Karte im Fürstentum eures Mitspielers baut, könnt ihr die Fremdkarten-Marker nutzen, um zu markieren, dass diese Karte unter eurer Kontrolle ist. (Fremdkarten gibt es nur in der Erweiterung *CATAN – Finstere & Goldene Zeiten*.)



Beim Bau einer Fremdkarte kann diese mit dem eigenen Schild markiert werden.

Ertragsverstärker- & Tausch-Marker (8)

Legt diesen Marker auf eine Landschaft, die an eine Karte mit einem für sie gültigen Ertragsverstärker anliegt. So vergesst ihr nicht, eure zusätzlichen Rohstoffe einzusammeln.

Dreht ihr den Marker auf die Rückseite, könnt ihr ihn auf eine Landschaft legen, an der ein *Großes Handelsschiff* liegt oder für die ihr *Gemeine Handelsschiffe* gebaut habt. So könnt ihr euch gut an den verbesserten Tauschkurs erinnern.



Das Turnierspiel

Allgemeines zum Turnier

Für ein Turnierspiel benötigt jeder der beiden Spieler ein Exemplar von *CATAN – Das Duell* sowie die Erweiterung *Finstere & Goldene Zeiten* (alternativ könnt ihr auch *Die Fürsten von CATAN* sowie mindestens eine der beiden Erweiterungen *Finstere Zeiten* oder *Goldene Zeiten* nutzen). Die Regeln sind grundsätzlich die gleichen wie im Spiel mit den Themensets, jedoch muss Einiges angepasst werden. Jeder stellt sich aus dem kompletten Kartensatz ein eigenes Deck zusammen und kann so bestimmen, welche Karten er im Spielverlauf bauen bzw. ausspielen möchte, da jeder Spieler nur Zugriff auf seine eigenen Kartenstapel hat. Ideen für die Zusammenstellung der Kartendecks erhaltet ihr am Ende der Anleitung mit zwei Beispiel-Decks oder unter www.duell-turnierspiel.catan.de. Schreibt euch am besten auf, welche Karten ihr in den Ereigniskartenstapel gebt und als Fremdkarten bei eurem Mitspieler ablegt, damit ihr am Ende des Spiels alle eure Karten wiederbekommt.

Spielende

Das Turnierspiel wird auf **15 Siegpunkte** gespielt.

Aufbau

Für die **Startaufstellung** steuert einer der beiden Spieler (wir nennen ihn Gastgeber) die Zentralkarten des Basissets bei. Dies umfasst die beiden Fürstentümer mit den roten und blauen Schilden auf der Rückseite sowie die 7 Straßen, 5 Siedlungen, 7 Städte und 12 Landschaften. Die Fürstentümer baut ihr je nach eurer Strategie auf. Rechts seht ihr ein Beispiel.



Ereigniskartenstapel

Der Stapel muss aus genau 13 Karten bestehen.

So wird der **Ereigniskartenstapel** zusammengesetzt: Aus *CATAN – Das Duell* steuert der Gastgeber 1 Karte *Julfest* sowie 1 *Unruben* und 1 *Seuche* bei. Der andere Spieler gibt aus seinem Duell ebenfalls 1 *Unruben* und 1 *Seuche* dazu. Hier sollten nur die Karten ohne Halbmond-Markierung verwendet werden (manchmal ist dies jedoch nicht möglich).



1 x *Julfest*

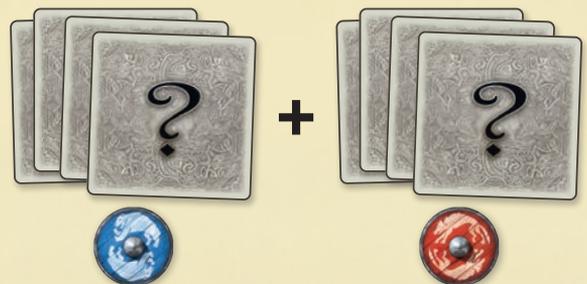
2 x *Unruben*

2 x *Seuchen*



Die Karten sollten **keinen** Halbmond aufgedruckt haben.

Jeder Spieler steuert jetzt verdeckt und für den Mitspieler nicht sichtbar noch 4 Karten seiner Wahl bei, die aus allen Sets entnommen werden dürfen. Darunter können auch gleiche Karten sein, jedoch darf auf nicht mehr als einer dieser gleichen Karten ein Halbmond abgebildet sein. Von diesen darf nur eine Karte in den Ereigniskartenstapel aufgenommen werden. Jeder Spieler darf die Karte *Aufstand* nur einmal auswählen. Außerdem dürfen pro Spieler maximal 2 Karten gewählt werden, die nach dem Aufdecken unter die obersten 4 Karten des Ereigniskartenstapels geschoben werden. Die Karte *Julfest* darf nicht in diesen 4 Karten enthalten sein.



Jeder Spieler wählt noch 4 weitere Ereigniskarten aus und gibt diese verdeckt zum Ereigniskartenstapel dazu.

Aus allen Karten, außer dem *Julfest*, wird ein verdeckter Stapel gebildet und gemischt. Danach wird nach den bekannten Regeln der Ereigniskarten-Stapel zusammengebaut. Auch eventuell gewählte *Aufstände* oder *Barbarenüberfälle* werden wie alle anderen Karten zufällig eingemischt.

Ist die Karte *Weise Voraussicht* im Spiel und hat durch mehrfache Verwendung den Ereigniskartenstapel auf 3 Karten und das *Julfest* reduziert, so wird auch das *Julfest* entfernt. Die verbleibenden Karten werden nach dem Ausspielen offen abgelegt, nach dem Aufdecken der letzten Karte gemischt und als neuer Stapel eingesetzt.



Bei der Karte *Weise Voraussicht* wird in der betreffenden Situation die Karte *Julfest* entfernt, um einen flüssigen Spielablauf zu gewährleisten.

Spieldecks zusammenstellen

So wird das **eigene Spieldeck** zusammgebaut: Jeder Spieler wählt geheim 35 Karten aus, mit denen er das Duell bestreiten will. Für sein Deck darf ein Spieler alle Karten aus *CATAN – Das Duell* sowie *CATAN – Finstere & Goldene Zeiten* und *CATAN – Bonus Box* auswählen, die die Rückseite eines Sets haben (also keine Ereigniskarten oder Startkarte). Allerdings dürfen pro Spieler nur Karten aus einem Exemplar entnommen werden, das heißt, es ist zum Beispiel nicht erlaubt, seinem Deck eine Karte aus einem zweiten *CATAN – Das Duell* hinzuzufügen.



Ihr stellt euch ein Deck aus 35 Karten zusammen. Diese können aus allen Sets entnommen werden.

Von *Weise Voraussicht* und Aktionskarten mit der Kartenart *Angriff* darf nur je 1 Karte ins Deck aufgenommen werden. Die Spieler müssen sich zu Beginn außerdem auf Verschiedenes einigen, damit beiden die gleichen Karten zur Verfügung stehen. Wird mit dem Set „Zeit der Entdecker“ gespielt? Hier gelten besondere Regeln. Dürfen Sonderkarten in das Deck aufgenommen werden? Wenn ja, welche? Auch hier darf jede Karte nur einmal ins Deck eines Spielers aufgenommen werden.



Weise Voraussicht und Angriffs-Aktionskarten dürfen je nur 1 x ins Deck aufgenommen werden.

Handkarten & Ablagestapel

Haben sich beide Spieler ihr Deck zusammengestellt, sucht sich jeder 3 Karten aus, die er auf die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt. Die restlichen Karten werden gemischt und als 4 Nachziehstapel mit je 8 Karten rechts oder links neben dem eigenen Fürstentum bereitgelegt. Jeder Spieler darf während des Spiels nur von seinen eigenen 4 Stapeln nachziehen, um seine Kartenhand zu ergänzen. Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch das Ablegen von Karten wieder neu gebildet werden.



3 der ausgewählten Karten werden als Handkarten verwendet, aus den anderen Karten werden 4 Nachziehstapel mit je 8 Karten gebildet.

Vorbereitungsrunde

Das Spiel beginnt mit einer **Vorbereitungsrunde**. Jeder Spieler hat 6 Startrohstoffe, 1 auf jeder Landschaft (auch 1 Gold auf dem Goldfluss). Beide Spieler sind abwechselnd am Zug und können mit ihren Startrohstoffen jedes Mal 1 ihrer Startkarten oder eine Zentralkarte bauen. In der Vorbereitungsrunde wird nicht gewürfelt. Ihr dürft keine Ausbaukarten im Fürstentum eures Mitspielers bauen und keine Aktionskarten spielen. Karten, die noch in der Vorbereitungsrunde eine direkte Auswirkung auf Handkarten, Rohstoffe, Punkte oder Ausbauten eures Mitspielers haben, dürfen in dieser Runde nicht gebaut oder genutzt werden. Falls euch eine eigene Ausbaukarte oder Zählkarte jedoch selbst Vorteile bringt, dürft ihr diese bereits in der Vorbereitungsrunde nutzen.



Das Spiel startet mit einer Vorbereitungsrunde, in der jedem Spieler auf jeder Landschaft 1 Rohstoff zur Verfügung steht. Die Startrohstoffe (hier die Startauslage von Spieler „Rot“) werden also um 1 Gold ergänzt.

Das Turnierspiel

Die **Vorbereitungsrunde endet**, sobald beide Spieler alle Karten gespielt oder gepasst haben. Wer passt, beendet für sich die Vorbereitungsrunde. Nachdem ihr beide gepasst habt, füllt ihr eure Handkarten nach den normalen Regeln wieder auf. Falls ihr noch Rohstoffe übrig habt, mit denen ihr gezielt nach Karten suchen wollt, oder eine gebaute Karte es euch erlaubt, könnt ihr dies nun tun. Der Spieler, der in der Vorbereitungsrunde als Zweiter gebaut hat, zieht als Erster nach und beginnt dann das eigentliche Spiel mit einem Würfelwurf oder der Nutzung einer Würfelkarte (z. B. *Brigitta* oder *Reiner*). Danach verläuft das Spiel nach den üblichen Regeln.

Im Spiel bildet jeder Spieler einen **eigenen (persönlichen) Ablagestapel**, auf den seine gespielten Aktionskarten und die Karten, die er abgerissen hat oder die aus dem Fürstentum des Mitspielers entfernt wurden, gelegt werden. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu. Müsst ihr eine Karte ablegen oder unter einen Stapel schieben, sind damit immer eure eigenen (persönlichen) Stapel gemeint. Falls eine Karte es jedoch ausdrücklich erlaubt, dürfen die Karten des Mitspielers natürlich durchsucht werden.

Besonderheiten

Alle **Einheiten mit Eigennamen** sind einmalig, was bedeutet, dass beide Spieler die Karten zwar in ihrem Deck haben dürfen, doch sie nur im Fürstentum eines Spielers gebaut werden können. Das betrifft auch alle Helden und Weisen im Spiel. Wird eine Einheit jedoch durch eine Aktion oder ein Ereignis entfernt, haben beide Spieler wieder die Möglichkeit, diese Karte zu bauen.

Es dürfen in einem Fürstentum maximal 3 Weise ausgelegt werden.

„Zeit der Entdecker“ Besonderheit

Möchtet ihr das **Turnier mit Karten aus dem Themenset „Zeit der Entdecker“** spielen, erweitern beide Spieler ihre Startauslage um 1 Entdeckerhafen und die 6 Meerkarten ohne Halbmond an einer beliebigen Seite ihrer Fürstentümer. Diese zählen nicht zu den 35 Karten des Kartendecks.

Euch ist freigestellt, wie viele Karten ihr aus dem Entdecker-Set aufnehmt, allerdings darf wie im normalen Turnierspiel von jeder Angriffs-Aktionskarte nur 1 Exemplar im Deck sein. Es ist auch erlaubt, gar keine Karten aus dem Entdecker-Set aufzunehmen.

In der Vorbereitungsrunde könnt ihr mit den vorhandenen Rohstoffen gleich ein weiteres Entdeckungsschiff bauen, ein Meerfeld zu entdecken ist allerdings untersagt. Ansonsten gelten die vorher beschriebenen Turnierspiel-Regeln.



Haben beide Spieler gepasst, endet die Vorbereitungsrunde. Die Handkarten werden wieder aufgefüllt und das Turnier beginnt.



Jeder Spieler bildet seine eigenen Nachziehstapel, die Stapel eures Mitspielers sind tabu.



Einheiten mit Eigennamen dürfen nur im Fürstentum eines Spielers gebaut werden.



Spielt ihr mit „Zeit der Entdecker“, legt ihr an eine beliebige Seite eurer Startauslage den Entdeckerhafen und die 6 Meerkarten an.

IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: CATAN GmbH © 2021; catan.de
Illustration: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
3D-Grafik: Andreas Resch
Redaktion: Jasmin Fuss
Redaktionsteam: Morgan Dontanville,
Dr. Reiner Düren, Arnd Fischer, Tobias Gayer
Technische Produktentwicklung: Monika Schall

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 – 0
Fax: +49 711 2191 – 199
catan@kosmos.de, kosmos.de

Copyright © 2021 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 682255

Beispiel-Turnier-Kartendecks

AUSBREITUNGS-DECK

Die Taktik dieses Decks verspricht viele Siegpunkte und Rohstoffe durch einen breiten Ausbau des Fürstentums.

Basisset:

Austin
Brigitta, die weise Frau 2 x
Eisenschmelze
Erfindung 2 x (Ereignis)
Ertragreiches Jahr 2 x (Ereignis)
Getreidemühle
Goldschmied
Harald
Holzfällerlager
Kaufmannszug 2 x
Kloster
Kundschafter 2 x
Lagerstätte 2 x
Umzug
Ziegelbrennerei
Zollbrücke

Zeit des Goldes:

Händler
Lagerstätte

Zeit der Wirren:

Feuerteufel
Irmgard, Bewahrerin des Lichts
Spelunke
Verräter

Zeit des Fortschritts:

Apotheke
Badhaus
Benjamin, der fahrende Scholar
Bibliothek
Brigitta, die weise Frau
Gustav, der Bibliothekar
Medicus

Zeit der Intrigen:

Wallfahrtsort

Zeit der Handelsherren:

Bettelmönche
Wagner

Zeit der Barbaren:

Geheime Bruderschaft

Taktik

Vorbereitungsrunde

Nehmt das *Kloster*, einen *Kundschafter* und eine *Lagerstätte* auf die Hand. Die vorgegebenen Startlandschaften sollten nicht geändert werden. *Kloster* und *Lager* baut ihr am besten zwischen Lehm/Wolle und Holz/Gold. Beim Nachziehen der Karten tauscht ihr so lange, bis ihr *Holzfüllerlager* und *Ziegelbrennerei* auf der Hand habt. Nutzt dazu gegebenenfalls überflüssiges Gold zum Suchen der Karten.

Turnier-Start

Das Deck setzt auf viele Rohstoffe durch den Ertrags- und Ereigniswürfel. Damit sollte der Bau von mindestens 5 Siedlungen möglich sein. Handels- und Stärkevorteil sind mit je 3 Punkten nur erreichbar, wenn euer Mitspieler diese nicht anstrebt.

Die erste Straße und die folgende Siedlung baut ihr zwischen Holz und Lehm und sucht mit dem *Kundschafter* nach den gleichen Landschaften. Danach versucht ihr euch an *Holzfüllerlager* und *Ziegelbrennerei*. Falls *Austin*, *Harald* oder *Irmgard* gezogen werden, könnt ihr diese auch auf die restlichen freien Plätze legen. Gleiches gilt für die *Lagerstätten*, den *Wagner* und die *Zollbrücke*. Legt jedoch trotzdem euren Fokus auf die Ausbreitung in beide Richtungen.

Die zweite Straße und Siedlung wird zwischen Erz und Getreide gebaut und mit dem *Kundschafter* sucht ihr nach Erz und Getreide, die ihr so an eure Siedlung legt, dass ihr durch *Eisenschmelze* und *Getreidemühle* eure Erträge verdoppeln könnt. Sollte euer Mitspieler ebenfalls expandieren, ist es sinnvoller, die Rohstoffe in Siedlungen und Straßen zu investieren als in die Suche nach dem *Kundschafter*. Zur Not kann der Aufbau mit dem *Umzug* noch optimiert werden.

Sollte das nicht nötig sein, könnt ihr den *Umzug* auch an die *Geheime Bruderschaft* verkaufen. Diese könnt ihr als Sammelplatz für nicht baubare Helden nutzen, falls euer Mitspieler schneller war. Die beiden zusätzlichen Lagerstätten solltet ihr so bauen, dass die am meisten erhaltenen Rohstoffe von den Räufern nicht bemerkt werden.

Variation

Eine einfache Modifizierung erreicht ihr durch den Austausch der Helden, zum Beispiel indem *Austin* durch *Gottfried* oder *Siward* ersetzt wird und *Harald* durch *Osmund* oder *Heinrich*. Ihr könnt auch die beiden *Apotheken* durch *Badhäuser* ersetzen. So bekommt ihr zwar bei einer *Seuche* keine Rohstoffe, verliert unter Umständen aber weniger. Anstatt des *Wagners* könnt ihr auch einen *Handelsposten* ins Deck aufnehmen.

Beispiel-Turnier-Kartendecks

SEEHANDELS-DECK

Mit der Taktik dieses Sets setzt ihr auf viele Siegpunkte durch geschickten Handel und den Ausbau eurer Schiffsflotte.

Basisset:

Erz-Handelsschiff
Getreide-Handelsschiff
Gold-Handelsschiff
Großes Handelsschiff
Holz-Handelsschiff
Kaufmannszug 2 x
Wettfahrt der Handelsschiffe (Ereignis)
Woll-Handelsschiff
Zollbrücke

Zeit des Goldes:

Großes Handelsschiff
Händler
Hafen

Zeit der Wirren:

Feuerteufel
Kapelle 2 x
Spelunke
Verräter

Zeit des Fortschritts:

Guido, der Gesandte
Gustav, der Bibliothekar

Zeit der Intrigen:

Michael, der Baumeister
Wallfahrtsort

Zeit der Handelsherren:

Glückliche Handelsfahrt 2 x (Ereignis)
Handelsherr Gero
Handelsherrin Hergild
Handelsposten 2 x
Launische See (Ereignis)
Leuchtturm 2 x
Olaf, der Kauffahrer
Räuberlager
Schiffsbauer
Seehandelsmonopol

Zeit der Barbaren:

Geheime Bruderschaft
Karavelle
Siward, der Späher
Vogtei

Taktik

Vorbereitungsrunde

Nehmt das *Gold-Handelsschiff*, den *Schiffsbauer* und *Siward* als Handkarten. Zuerst sollte *Siward* gebaut werden, dann der *Schiffsbauer* an dieselbe Siedlung. Das *Gold-Handelsschiff* baut ihr an die andere Siedlung und seht euch mit *Siward* die obersten 3 Karten eines Stapels an, von dem ihr bestenfalls noch mindestens ein weiteres *Handelsschiff* nachzieht.

Turnier-Start

Der Landschaftsausbau spielt hier keine große Rolle, es wird vor allem auf Handelsschiffe gesetzt.

Nachdem ihr ein weiteres Schiff gebaut habt, solltet ihr euer Fürstentum um Siedlungen erweitern. An die nächsten Siedlungen baut ihr weitere Schiffe oder die *Zollbrücke* und den *Wallfahrtsort*. Vor allem, wenn ihr durch *Siward* herausgefunden habt, dass die Karten *Gute Nachbarschaft* oder *Glaubensstreit* bald folgen, bietet sich der *Wallfahrtsort* an. Falls der Mitspieler mit dem Barbaren-Deck (dieses und weitere Decks findet ihr unter www.duell-turnierspiel.catan.de) spielt, empfiehlt es sich, schnell eine Stadt zu bauen und dort ein drittes *Handelsschiff* und die *Karavelle* unterzubringen. Mit ihr und *Siward* könnt ihr auch den Stärkevorteil erreichen, falls euer Mitspieler weniger als 3 Stärkepunkte im Deck hat. Ansonsten baut ihr die *Karavelle* am besten nur bei drohenden *Barbarenüberfällen* und haltet die Plätze an den *Handelsschiffen* für *Leuchttürme* frei. Sollte der Fall eintreten, dass ihr in Rückstand geratet, könnt ihr mittels *Guido* und *Gustav* reagieren. Die *Handelsposten* baut ihr bestenfalls so, dass die *Großen Handelsschiffe* an *Leuchttürmen* von 3 möglichen Landschaften 1:1 tauschen können.

Variation

Statt der *Zollbrücke* kann man auch ein *Kaperschiff* ins Deck aufnehmen, muss dann aber aufpassen, dass dieses nicht von einem *Verräter* geklaut wird. Anstelle der *Kapellen*, die gegen *Unruben* schützen, sind auch *Badhäuser* oder *Zeughäuser* denkbar, die entweder gegen *Seuchen* oder *Raubüberfälle* schützen. Um noch mehr Handelspunkte zu bekommen, kann auch ein *Salzspeicher* ins Deck aufgenommen werden, der jedoch sehr teuer ist. Eine Alternative zu *Siward*, vor allem wenn man befürchtet, dass man ihn nicht bauen kann, wäre das *Gemeindehaus*. In Kombination dazu bietet sich das *Rathaus* an, um *Guido* sicher spielen zu können und am Zugende immer kostenlos eine Karte beim Kartentausch aussuchen zu können.