

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

STÄDTE & RITTER

ERWEITERUNG

SPIELANLEITUNG



Mit der 5-6 Personen Erweiterung könnt ihr CATAN – Städte & Ritter auch zu fünft oder zu sechst spielen!

Inhaltsverzeichnis

Catan ist in Gefahr!.....	2	1. Ereignis- und Ertragsphase	6
Ziel des Spiels	2	2. Handels- und Bauphase	8
Material	3	Ende des Spiels	13
Aufbau für das erste Spiel	4	Die Fortschrittskarten	14
Spielvorbereitung für weitere Partien.....	5	Städte & Ritter in Kombination	
Der Spielablauf im Überblick.....	6	mit Seefahrer.....	16
Der Spielablauf im Einzelnen.....	6		



Catan ist in Gefahr!

Der Reichtum Catans ist nicht unentdeckt geblieben. Wilde Barbaren haben Wind von den ertragreichen Landschaften und dem Wohlstand auf Catan bekommen und segeln nun nach Catan, um das Land zu überfallen.

Noch ist Zeit, sich gegen die Barbaren zu wappnen. Zum Glück gibt es die mutigen Ritter, die tapfer die Verteidigung Catans übernehmen. Doch sind die Ritter stark genug, um die Gefahr zu bannen?

Stärkt eure Ritter, um es mit den Barbaren aufnehmen zu können, aber lasst auch nicht die Entwicklung eurer Städte außer Acht! Wer entscheidet den Wettstreit um die begehrten Metropolen für sich?

Ziel des Spiels

Wer zuerst 13 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhaltet ihr durch das Bauen von Siedlungen und Städten sowie durch das Ausspielen von Fortschrittskarten, den Ausbau eurer Städte zu Metropolen und den Einsatz eurer Ritter im Kampf gegen die Barbaren.

Hinweis zu unterschiedlichen Editionen

Die CATAN-Spielereihe mit ihren Erweiterungen wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Die Spiele der aktuellen Edition sind mit allen Spielen seit 2003 kombinierbar, da sie inhaltlich gleich sind. Lediglich die grafische Gestaltung der Felder und Karten ist unterschiedlich. Somit sind alle CATAN-Editionen, die Kunststofffiguren enthalten, untereinander kompatibel. Einzelne Kartensets sind unter catanshop.de erhältlich.

Die von 1995 bis 2002 erschienenen Spiele (mit Holzfiguren) können nur eingeschränkt mit der aktuellen Edition kombiniert werden, da in der Edition 2003 wesentliche Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden. Die Kombination dieser Ausgaben wird durch das *CATAN – Kompatibilitäts-Kit* ermöglicht. Es kann über catanshop.de bestellt werden.

Besitzt ihr Spiele unterschiedlicher Editionen? Auf unserer Webseite catan.de informieren wir umfassend über die Unterschiede und die Möglichkeiten, die verschiedenen Editionen zu kombinieren. Natürlich könnt ihr uns auch über kosmos.de/servicecenter schreiben. Wir sind euch gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

© 1998, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Weiterentwicklung CATAN: Benjamin Teuber
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Design der Spielfiguren: Andreas Klover
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Tina Landwehr-Rödde
Redaktion: Jasmin Balle, Arnd Fischer

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, die „CATAN-Sonne“, das CATAN-Brand-Logo und das CATAN-Hex-Icon sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).
Alle Rechte vorbehalten

Weitere Infos zu CATAN findet ihr auf catan.de.

Redaktion der ersten Auflage: Reiner Müller
Entwicklungsteam: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Ein besonderer Dank geht an: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz und Guido Teuber.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 684754

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Material

4 Fortschritt-Tableaus für den Stadtausbau



1 Rahmenteil mit Fahrstrecke für das Barbarenschiff



1 Händler für die Fortschrittskarte Händler



1 Barbarenschiff



24 Ritter (je 6 pro Farbe)



einfacher
Ritter

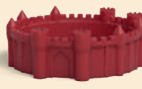
starker
Ritter

mächtiger
Ritter

24 Helme
(für jeden 6)



12 Stadtmauern
(3 pro Farbe)



12 Metropolenaufsätze
(3 pro Farbe)



12 Markierungssteine
(für jeden 3)



36 Handelswarenkarten



12 x Papier, 12 x Tuch, 12 x Münzen Rückseite

2 Kartenhalter



1 Augenwürfel
rot



6 Siegpunkt-Chips



4 Baukosten-
übersichten



1 Ereigniswürfel



54 Fortschrittschrittskarten

18 x Handel



Rückseite

Eine Übersicht über die einzelnen Karten findet ihr ab S. 14.

18 x Politik



Rückseite

18 x Wissenschaft



Rückseite

4 Figurenboxen



Bitte vor dem ersten Spiel zusammenstecken. Die Zahlen geben an, in welcher Reihenfolge die Laschen nach innen geknickt werden müssen.

Aufbau für das erste Spiel

Spielt ihr zum ersten Mal CATAN – Städte & Ritter, empfehlen wir euch, mit diesem Startaufbau zu spielen.

1. Spielfeld

Baut das Spielfeld wie auf der Abbildung gezeigt auf. Ihr benötigt hierfür die Landschaftsfelder, Zahlenchips und Rahmenteile aus CATAN – Das Spiel und das neue Rahmenteil mit Fahrstrecke für das Barbarenschiff aus dieser Erweiterung. Setzt das neue Rahmenteil statt des Rahmenteils mit 3:1-Hafen ein.

2. Rohstoffkarten

Im Folgenden werden die Rohstoffkarten kurz Rohstoffe genannt. Legt die Rohstoffe aus CATAN – Das Spiel nach Sorten getrennt in die Fächer von 2 Kartenhaltern. Ein Fach bleibt dabei frei.

3. Handelswarenkarten

Im Folgenden werden die Handelswarenkarten kurz Handelswaren genannt. Legt die neuen Karten Handelswaren ebenfalls nach Sorten getrennt in den dritten Kartenhalter.

Tipp: Stellt den Kartenhalter mit den Handelswaren am besten unter den Kartenhalter mit den Rohstoffen Holz, Wolle und Erz. Legt dann Papier in das Fach unter den Holzkarten, Münzen in das Fach unter den Erzkarten und Tuch in das Fach unter den Wollekkarten.

Handelswaren erhaltet ihr im Laufe des Spiels als Erträge für Städte, die an die Landschaftsfelder Wald, Weideland und Gebirge grenzen.

4. Fortschrittskarten

Sortiert die neuen Fortschrittskarten nach ihren Rückseiten und legt die so gebildeten Stapel verdeckt in den vierten Kartenhalter. Stellt alle Kartenhalter so um die Spielfläche auf, dass alle sie gut erreichen können. Die Entwicklungskarten aus CATAN – Das Spiel benötigt ihr nicht. Lasst sie in der Schachtel.

5. Restliches Material

Legt folgendes Material neben der Spielfläche bereit: den Händler, den gelben Augenwürfel, einen roten Augenwürfel, den Ereigniswürfel und die Sondersiegpunkttafel *Längste Handelsroute*. Die Sondersiegpunkttafel *Größte Rittermacht* lasst ihr in der Schachtel – sie wird für das Spiel mit der Erweiterung *Städte & Ritter* nicht benötigt.

Hinweis: Den roten Würfel aus dieser Erweiterung benötigt ihr nur, wenn ihr eine Ausgabe von CATAN – Das Spiel habt, in der beide Würfel gleichfarbig sind.





6. Barbarenschiff

Stellt das Barbarenschiff, mit dem das Barbarenheer heransegelt, auf das Startfeld der Fahrstrecke, das am weitesten von der Insel Catan entfernt liegt.

7. Räuber

Stellt den Räuber auf die Steinhalsinsel neben der Fahrstrecke für das Barbarenschiff.

8. Spielfiguren

Entscheidet euch jeweils für eine Farbe, mit der ihr spielen möchtet. Nehmt euch nun folgendes Material in eurer Farbe und legt es vor euch ab:

5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen

6 Ritter: 2 Einfache Ritter (Fähnchen mit 1 Spitze)

2 Starke Ritter (Fähnchen mit 2 Spitzen)

2 Mächtige Ritter (Fähnchen mit 3 Spitzen)

3 Stadtmauern und 3 Metropolenaufsätze.

Nehmt euch außerdem jeweils 6 Ritterhelme und 1 Fortschritt-Tableau sowie 3 Markierungssteine und eine Baukostenübersicht.

Gründungsphase: Einsetzen der Startfiguren

Die Gründungsphase läuft wie bei CATAN – Das Spiel, beschrieben in der Spielvorbereitung für weitere Partien, ab, mit folgender Ausnahme: Statt der zweiten Siedlung setzen alle eine Stadt ein.

Tipp: Berücksichtigt beim Einsetzen eurer Figuren, dass ihr Handelswaren nur von den 3 Landschaftsfeldern Wald, Weideland und Gebirge erhaltet. Achtet darauf, dass ihr Zugang zu Getreide habt.

Startrohstoffe

Nehmt euch nun für jedes Landschaftsfeld, das an eure Stadt grenzt, einen entsprechenden Rohstoff.

Spielvorbereitung für weitere Partien

Habt ihr schon etwas Erfahrung mit CATAN – Städte & Ritter gesammelt? Dann baut das Spielfeld variabel auf, so wie es in CATAN – Das Spiel beschrieben wird. Das Rahmenteil mit der Fahrstrecke für das Barbarenschiff setzt ihr an die Stelle des Rahmenteils mit 3:1-Hafen.

Der Spielablauf im Überblick

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt, wer als Letztes seine Stadt gebaut hat.
Wer an der Reihe ist, führt nacheinander die folgenden Phasen aus:

1. Ereignis- und Ertragsphase

Würfle mit allen 3 Würfeln und handle sie der Reihe nach ab.



Der Ereigniswürfel gibt das Ereignis vor, das eintritt.



Der rote Augenwürfel zeigt die Bedingung, die erfüllt sein muss, um eine Fortschrittskarte zu erhalten.



Beide Augenwürfel zusammen zeigen, welche Landschaftsfelder Rohstoffträge für alle Personen abwerfen.

Alle, die eine Stadt besitzen, prüfen, ob sie für ihre Städte Handelswaren erhalten.

Wichtig: Vor dem Würfeln darf als einzige Aktion die Karte Alchemie ausgespielt werden.

2. Handels- und Bauphase

Handeln

Du kannst mit den anderen Personen am Tisch, dem Vorrat und/oder den Häfen Rohstoffe und/oder Handelswaren tauschen.

Bauen

Wie bisher kannst du Straßen, Siedlungen und Städte bauen. Neu hinzu kommen folgende Möglichkeiten:

- Stadtmauer errichten
- Einfache Ritter aufstellen und aktivieren
- Eigene Städte ausbauen (mit den Handelswaren)

Zusätzlich kannst du in der Handels- und Bauphase zu einem beliebigen Zeitpunkt:

- Fortschrittskarten ausspielen und/oder
- mit deinen Rittern Aktionen ausführen:
 - eigene Ritter aufwerten
 - eigene Ritter versetzen
 - fremde Ritter vertreiben
 - Räuber vertreiben

Hast du die Handels- und Bauphase abgeschlossen, ist dein Zug beendet und die Person links von dir ist an der Reihe. Sie beginnt wieder mit dem Würfelwurf.

Der Spielablauf im Einzelnen

Im Spiel mit der Erweiterung *Städte & Ritter* spielt ihr ohne die Entwicklungskarten aus *CATAN – Das Spiel*. Die Möglichkeit, eine Entwicklungskarte **vor** der Ertragsphase auszuspielen, entfällt somit. Die neuen Fortschrittskarten dürfen nicht vor dem Würfelwurf ausgespielt werden. Die einzige Ausnahme bildet die Fortschrittskarte *Alchemie* – sie ist die einzige Karte, die bereits vor dem Würfelwurf ausgespielt werden darf.

1. Ereignis- und Ertragsphase

Würfle mit allen 3 Würfeln und handle die einzelnen Ergebnisse der verschiedenen Würfel in folgender Reihenfolge nacheinander ab:

Schritt 1: Ereigniswürfel

Schiff: Das Barbarenschiff nähert sich

Zeigt der Ereigniswürfel das Barbarenschiff, setze das Schiff ein Feld weiter vor.

Erreicht das Schiff das letzte Feld (mit dem Schiffsymbol), landet das Heer der Barbaren auf Catan. Um die Barbaren zurückschlagen zu können, müsst ihr Ritter aktiviert haben (siehe *Das Heer der Barbaren bekämpfen*, S. 13).

Fortschrittsymbol

Zeigt der Ereigniswürfel eines der 3 Fortschrittsymbole, überprüfen **alle**, ob sie eine Fortschrittkarte ziehen dürfen.

Um eine Fortschrittkarte ziehen zu dürfen, musst du Stadtausbauten in dem Bereich des gewürfelten Symbols (Wissenschaft, Handel, Politik) besitzen. Das bedeutet, dass du mit deinem Markierungsstein auf dem Fortschritt-Tableau mindestens in einem der drei Bereiche Wissenschaft, Handel oder Politik eine Stufe nach oben gerückt sein musst.

Vergleiche nun die Augenzahl des roten Würfels mit der Würfelangabe in der Zeile auf dem Fortschritt-Tableau, in der dein Markierungsstein steht.

Die Würfelangabe ist folgendermaßen zu lesen:

Schau dir die Zahl an, die auf deinem Fortschritt-Tableau rechts neben deinem Markierungsstein steht. Wurde eine Zahl gewürfelt, die der Zahl entspricht oder niedriger ist, dann darfst du die oberste Fortschrittkarte von dem Stapel ziehen, dessen Symbol gewürfelt wurde.

Hast du eine Siegpunktkarte gezogen, legst du sie sofort offen vor dir ab.

Hast du eine andere Karte gezogen, legst du sie verdeckt vor dir ab.

Erfüllen mehrere von euch die Bedingungen?

Dann dürfen alle, die die Bedingungen erfüllen, jeweils im Uhrzeigersinn die oberste Fortschrittkarte vom Stapel ziehen, beginnend bei der Person, die gewürfelt hat.

Niemand darf mehr als 4 verdeckte Fortschrittskarten vor sich liegen haben. Siegpunktkarten zählen dabei nicht mit.

Erhältst du eine 5. Fortschrittkarte und bist an der Reihe, musst du sofort eine deiner Fortschrittskarten einsetzen. Bist du nicht an der Reihe, musst du eine beliebige deiner Fortschrittskarten abgeben (unter den Stapel zurücklegen). (Mehr Informationen zu den einzelnen Karten findet ihr auf Seite 14).

Schritt 2: Ertragsphase



**Du hast keine „7“ gewürfelt:
Alle erhalten Rohstoffe**

Die Ausschüttung der Rohstoffe läuft genauso ab wie bei CATAN – *Das Spiel* mit folgender Änderung:

Für eine Stadt erhält ihr weiterhin 2 Karten, und zwar entweder:

bei den Landschaftsfeldern Hügelland und Ackerland 2 Rohstoffe der jeweiligen Landschaft

oder



Wissenschaft



Handel



Politik

Beispiel:

Fortschritt-Tableau von Person 1:

WISSENSCHAFT	HANDEL	POLITIK
5 x Universität	5 x Handelszentrum	5 x Starke Ritter
4 x Theater	4 x Bank	4 x Gericht
3 x Aquädukt	3 x Gilde	3 x Festung
2 x Barracken	2 x Dorf	2 x Botschaft
1 x Schule	1 x Markt	1 x Rathaus

Fortschritt-Tableau von Person 2:

WISSENSCHAFT	HANDEL	POLITIK
5 x Universität	5 x Handelszentrum	5 x Starke Ritter
4 x Theater	4 x Bank	4 x Gericht
3 x Aquädukt	3 x Gilde	3 x Festung
2 x Barracken	2 x Dorf	2 x Botschaft
1 x Schule	1 x Markt	1 x Rathaus

Würfelergebnis



Beispiel: Es wurde das Handelssymbol gewürfelt und der rote Würfel zeigt eine 3.

Person 1 hat bereits Stufe 3 (Gilde) gebaut und verfügt somit über den notwendigen Ausbau (die Würfelangabe zeigt eine +4). Sie zieht daher die oberste Karte vom Stapel mit den Fortschrittskarten aus dem Bereich Handel. Person 2 hat erst die erste Stufe (Markt) ausgebaut und erhält somit keine Fortschrittkarte (die Würfelangabe zeigt als Bedingung die Würfelzahlen 1 und 2).



bei den Landschaftsfeldern Wald, Weideland und Gebirge 1 Rohstoff **und** 1 Handelsware der jeweiligen Landschaft.

Es ist nicht erlaubt, auf eine der beiden Kartenarten zu verzichten und dafür 2 gleiche Karten zu nehmen. Handelswaren werden auf die Hand genommen und zählen mit, wenn eine „7“ gewürfelt wird.



Du hast eine „7“ gewürfelt: Der Räuber wird aktiv

Die Regeln aus CATAN – Das Spiel für das Versetzen des Räubers bleiben bestehen. Zusätzlich müsst ihr Folgendes beachten:

Der Räuber darf zu Beginn des Spiels so lange nicht versetzt werden, bis die Barbaren zum ersten Mal Catan erreicht haben. Bei einer gewürfelten „7“ wird bis dahin nur geprüft, ob jemand von euch zu viele Karten auf der Hand hält. Der Räuber bleibt auf der Steinhalfinsel stehen und niemand zieht eine Karte.

Auch durch Fortschrittskarten oder das Einsetzen von Rittern darf der Räuber erst versetzt werden, wenn die Barbaren das erste Mal Catan erreicht haben.

Hinweis: Wurde in der Runde, in der das Barbarenschiff Catan erreicht, eine „7“ gewürfelt, darf der Räuber in diesem Fall bereits zum ersten Mal versetzt werden, da der Barbarenangriff vor der Auswertung des Rohstoffertrags erfolgt.

Sobald die Barbaren das erste Mal Catan erreicht haben, stellt ihr den Räuber in die Wüste, als Zeichen dafür, dass er ab sofort versetzt werden darf.

2. Handels- und Bauphase



Handeln

Die Handelsmöglichkeiten aus CATAN – Das Spiel bleiben unverändert erhalten. Sie gelten auch für die Handelswaren. Dabei müsst ihr Folgendes beachten:

- Ihr könnt in jede Richtung tauschen: Handelswaren gegen Rohstoffe, Rohstoffe gegen Handelswaren, Handelswaren gegen Handelswaren, Rohstoffe gegen Rohstoffe. Nur Fortschrittskarten dürfen nicht gehandelt werden.
- Jede der 3 Handelswaren zählt als eigene Sorte. Bei einem Handel mit dem Vorrat oder einem Hafen müssen daher die zum Handel verwendeten Handelswaren dieselbe Sorte haben.

Beispiel:



Mit dem Vorrat: 4 Wolle → 1 Papier



Mit einem 3:1-Hafen: 3 Münzen → 1 Tuch



Bauen

Wenn du an der Reihe bist, kannst du wie bisher Straßen, Siedlungen und Städte bauen.

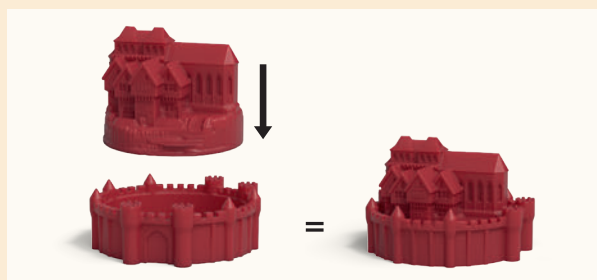
Neu hinzu kommt:

Stadtmauer

Baukosten: 2x Lehm

Stelle die Stadtmauer unter eine deiner Städte.

Nur Städte können Stadtmauern erhalten. Hast du keine Stadt ohne Stadtmauer, kannst du auch keine Stadtmauer bauen. Jede Stadt kann nur 1 Stadtmauer erhalten.





Eine Stadtmauer schützt dich vor dem Räuber:

Wird eine „7“ gewürfelt, musst du normalerweise die Hälfte deiner Handkarten abgeben, wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hast.

Die Stadtmauer erhöht die Anzahl der Karten, die du gefahrlos auf der Hand halten darfst, um zwei.

Jede weitere Stadtmauer, die du baust, erhöht die Anzahl der „sicheren“ Karten um weitere zwei.

Verlierst du eine Stadt, verlierst du auch die dazu gehörende Stadtmauer.

Ritter

Es gibt Ritter in 3 verschiedenen Stärkestufen. Die Stärke eines Ritters wird durch die Anzahl der Spitzen an der Fahne dargestellt.

1 Spitze an der Fahne: Einfacher Ritter, entspricht 1 Stärkepunkt.

2 Spitzen an der Fahne: Starker Ritter, entspricht 2 Stärkepunkten.

3 Spitzen an der Fahne: Mächtiger Ritter, entspricht 3 Stärkepunkten.

Im Laufe des Spiels könnt ihr Einfache Ritter aufstellen und diese dann später auf eine höhere Stufe aufwerten.

Ritter bauen

Kosten: 1 Wolle + 1 Erz

Stelle einen Einfachen Ritter (ohne Helm) auf das Spielfeld. Beachte dabei Folgendes:

Du musst den Ritter innerhalb deines eigenen Straßennetzes auf einer freien Kreuzung einsetzen. Diese Kreuzung muss also mindestens an eine eigene Straße angrenzen.

Für Ritter gibt es keine Abstandsregel.

Hat ein Ritter Kontakt zu einer gegnerischen Straße, unterbricht er diese und verhindert so den Weiterbau an dieser Kreuzung. Ein Ritter kann so auch eine gegnerische Längste Handelsroute unterbrechen.

Beispiel: Eine Person hat 2 ihrer Städte mit Stadtmauern geschützt. Wird nun eine „7“ gewürfelt, darf sie 11 Karten auf der Hand halten. Erst ab der 12. Karte muss sie die Hälfte ihrer Handkarten abgeben.



Beispiel: Rot hat 4 Kreuzungen zur Auswahl, auf denen der Ritter gebaut werden kann. Setzt Rot den Ritter auf Kreuzung A, ist die Straße von Blau blockiert. Nur Rot kann hier jetzt eine Straße anbauen. Hätte Rot den Ritter auf Kreuzung B gebaut, wäre damit die Handelsroute von Blau unterbrochen.

Ritter aktivieren

Kosten: 1 Getreide

Ritter haben zwei Aktionszustände, die mit Hilfe des Helms dargestellt werden:

Trägt ein Ritter keinen Helm, ist er passiv. Dies ist der Zustand, in dem sich jeder Ritter direkt nach dem Bauen befindet. In diesem Zustand kann er keine Aktionen ausführen.

Trägt ein Ritter einen Helm, ist er aktiv. Er kann in diesem Zustand Aktionen ausführen.

Hast du 1 Getreide abgegeben, setze einem Ritter, den du bereits auf dem Spielfeld gebaut hast, einen Helm auf. Dies kann auch ein Ritter sein, den du im selben Zug erst gebaut hast.

Aktivierst du einen Ritter, darfst du diesen frühestens in deinem nächsten Zug für eine Aktion einsetzen. Mehr Informationen zu den Ritteraktionen findest du auf Seite 12.



Ritter aufwerten

Kosten: 1 Wolle + 1 Erz

Ritter dürfen sowohl in passivem wie auch in aktivem Zustand aufgewertet werden. Ist ein Ritter vor dem Aufwerten aktiv, ist er es danach weiterhin. Ist er vor dem Aufwerten passiv, bleibt er passiv.

Ein Ritter darf in einem Zug nur 1-mal aufgewertet werden.

Du hast folgende Möglichkeiten:

Einen Einfachen Ritter zu einem Starken Ritter aufwerten. Dies kannst du noch im selben Zug machen, in dem du den Einfachen Ritter gebaut hast, oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt. Nimm dafür den Einfachen Ritter vom Spielplan und ersetze ihn durch einen Starken Ritter.

Einen Starken Ritter zu einem Mächtigen Ritter aufwerten. Dies darfst du erst machen, wenn du zuvor bereits eine Festung errichtet hast (dritter Stadtausbaubau bei Politik).

Wichtig: Alle von euch besitzen jeweils 2 Ritter pro Stärkestufe. Wer z.B. 2 Einfache Ritter auf dem Spielfeld hat, muss zuerst einen davon aufwerten, um erneut einen Einfachen Ritter bauen zu können.



Der Ausbau von Städten

Mit den Handelswaren kannst du deine Städte auf dem vor dir liegenden Fortschritt-Tableau ausbauen. Auch wenn du nur 1 Stadt besitzt, kannst du Ausbauten in allen 3 Bereichen vornehmen. Am Ende des Ausbaus steht jeweils die Metropole. Wer als Erstes die vierte Ausbaustufe eines der drei Bereiche ausgebaut hat, erhält eine Metropole.

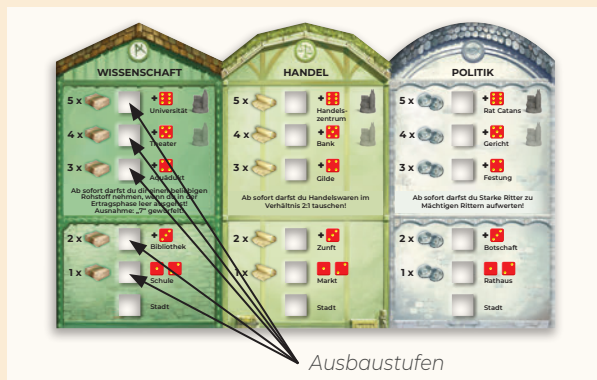
Mit Papier kannst du den Bereich Wissenschaft ausbauen.

Mit Tuch kannst du den Bereich Handel ausbauen.

Mit Münzen kannst du den Bereich Politik ausbauen.

Stadtausbauten markierst du mit dem Markierungsstein auf deinem Fortschritt-Tableau. Das Tableau zeigt für jeden der 3 Bereiche 5 Ausbaustufen an.

Zu Beginn des Spiels stehen alle Marker auf dem untersten Feld Stadt. Hast du keine Stadt, da du sie bei einem Barbarenüberfall verloren hast, kannst du keine weiteren Stadtausbauten mehr vornehmen, bis du wieder eine Stadt gebaut hast. Deine bisherigen Stadtausbauten bleiben aber erhalten.



Kosten

Die Kosten jeder Stufe stehen jeweils links neben der Aussparung für den Markierungsstein.

Der erste Stadtausbaubau eines Bereichs kostet immer 1 Handelsware der dazugehörigen Sorte.

Jeder zweite Stadtausbaubau eines Bereichs kostet immer 2 Handelswaren der dazugehörigen Sorte, jeder dritte 3 usw.

Baust du einen Bereich aus, setzt du den Markierungsstein eine Stufe höher.

Hast du die dritte Ausbaustufe erreicht, erhältst du für den Rest des Spiels einen Zusatznutzen. Dieser steht in dem Bereich zwischen der zweiten und dritten Ausbaustufe in jedem der 3 Bereiche.





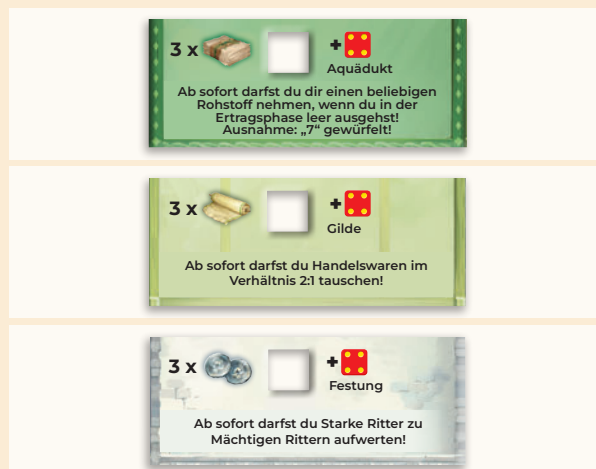
Die Vorteile für den jeweiligen Bereich sind:

Bereich Wissenschaft: Du hast dein Aquädukt gebaut. Ab sofort darfst du dir einen beliebigen Rohstoff nehmen, wenn du beim Auswürfeln der Rohstoffträge leer ausgehst. Dies gilt auch, falls du leer ausgehst, weil der Räuber auf dem Feld steht.

Ausnahme: Wird eine „7“ gewürfelt, erhältst du keinen Rohstoff.

Bereich Handel: Du hast die Gilde gebaut. Ab sofort darfst du Handelswaren im Verhältnis 2:1 tauschen. Du darfst die 2 Handelswaren gegen 1 Rohstoff oder 1 Handelsware eintauschen. Die eingetauschten Handelswaren müssen dieselbe Sorte haben.

Bereich Politik: Du hast die Festung gebaut. Ab sofort darfst du Starke Ritter zu Mächtigen Rittern aufwerten.



Fortschrittskarten

Chance auf Fortschrittskarten

Neben jeder Stufe stehen rechts Angaben für den roten Würfel. Diese zeigen an, welche Zahl gewürfelt werden muss, damit du eine Fortschrittskarte nehmen darfst (siehe Seite 7).

Von Stufe zu Stufe wird die Würfelangabe größer. Mit jedem Ausbau verbessern sich somit deine Chancen, Fortschrittskarten zu bekommen (da es mehr rote Würfelergebnisse gibt, bei denen du eine Fortschrittskarte ziehen darfst).

Fortschrittskarten ausspielen

In deinem Zug darfst du beliebig viele deiner Fortschrittskarten ausspielen, aber erst nachdem du gewürfelt hast.

Hinweis: Die Karte Alchemie bildet eine Ausnahme, diese kannst du auch vor deinem Würfelwurf ausspielen.

Ausgespielte Karten legst du verdeckt unter den jeweiligen Stapel zurück (mit Ausnahme von Siegpunktkarten).

Metropolen

Metropolen können nur über den Stadtausbau mit den Fortschritt-Tableaus errichtet werden.

Insgesamt können 3 Metropolen gebaut werden: Für jeden Bereich eine.

Eine zur Metropole ausgebaute Stadt zählt 4 Siegpunkte (2 für die Stadt + 2 für die Metropole).

Die erste Person, die in einem der 3 Bereiche ein Gebäude der vierten Stufe gebaut hat (Theater, Bank, Gericht), darf einen Metropolenaufsatz auf eine ihrer Städte setzen.

Du kannst eine Metropole nur verlieren, wenn eine andere Person vor dir die 5. Ausbaustufe im selben Bereich erreicht hat. In diesem Fall nimmst du den Metropolenaufsatz von deiner Stadt herunter und die andere Person setzt ihren Metropolenaufsatz auf ihre Stadt.

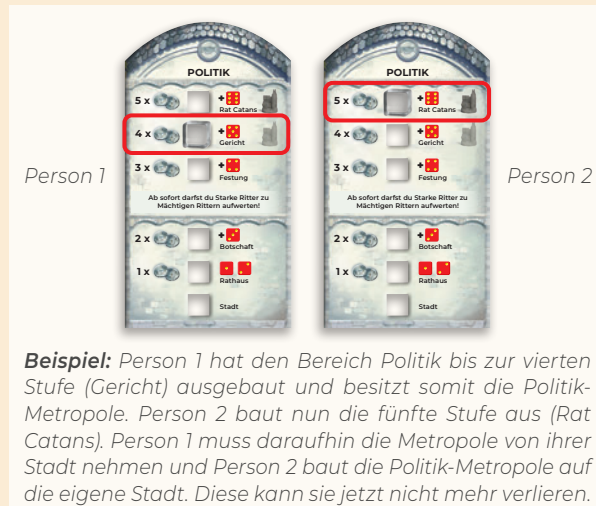
Eine Metropole ist sicher, sobald du die 5. Ausbaustufe erreicht hast. Hat eine Person die 5. Ausbaustufe eines Bereichs erreicht, dürfen die anderen trotzdem noch die 5. Ausbaustufe dieses Bereichs bauen, um von der zusätzlichen Würfelzahl zu profitieren.

Du kannst auch mehr als eine Metropole bauen, wenn du über genügend Städte verfügst und jeweils die vierte Ausbaustufe des Bereichs als erste Person erreichst. Besitzt du nur 1 Stadt, die du bereits zur Metropole ausgebaut hast, darfst du in den anderen beiden Bereichen Stadtausbauten nur bis zur dritten Stufe vornehmen. Die vierte Stufe darfst du erst ausbauen, wenn du eine weitere Stadt gebaut hast.

Tipp: Um den Überblick zu behalten, wer welche Metropole gebaut hat – oder bald bauen kann –, solltest du die Fortschritt-Tableaus der anderen im Auge behalten.



Das Metropolen-Symbol hinter den Würfeln zeigt an, wann ihr eine Metropole errichten könnt.



Ritteraktionen

In deinem Zug darfst du mit jedem deiner aktiven Ritter jeweils eine Aktion ausführen. Nach der Aktion musst du den Ritter deaktivieren (Helm abnehmen).

Du darfst einen gerade für eine Aktion genutzten Ritter im selben Zug wieder aktivieren gegen Zahlung von 1 Getreide, jedoch keine weitere Aktion mehr mit ihm durchführen.

Versetzen eines Ritters

Du darfst einen Ritter, den du in einem vorausgegangenen Zug aktiviert hast, versetzen.

Dabei gilt:

Beide Kreuzungen, die Ausgangskreuzung und die (freie) Zielkreuzung, müssen durch eigene Straßen miteinander verbunden sein.

Eine Kreuzung darf immer nur von einem Ritter besetzt sein.

Das Vorbeiziehen an fremden Rittern ist nicht möglich.

Möchtest du auf einer Kreuzung eine Siedlung bauen, auf der ein Ritter steht, musst du zuerst den Ritter versetzen. Kannst du den Ritter nicht versetzen (keine freie Kreuzung oder der Ritter ist nicht aktiviert), darfst du an dieser Stelle nicht bauen.

Hast du einen Ritter versetzt, musst du ihn deaktivieren.

Vertreiben eines Ritters

Du darfst einen deiner Ritter auf eine Kreuzung mit einem fremden Ritter stellen, um diesen zu vertreiben. Du kannst allerdings nur schwächere Ritter vertreiben. Dabei gilt:

Die Person, deren Ritter vertrieben wurde, muss diesen auf eine freie Kreuzung innerhalb derselben (eigenen) Handelsroute versetzen. Der Zustand des vertriebenen Ritters bleibt dabei unverändert.

Gibt es keine freie Kreuzung, auf die der Ritter vertrieben werden kann, muss er vom Spielplan genommen werden.

Wird ein Ritter vertrieben, darf er dabei keine fremden Ritter überspringen.

Eigene Ritter dürfen nicht vertrieben werden.

Hast du einen Ritter vertrieben, musst du den Ritter, mit dem du angegriffen hast, deaktivieren (Helm abnehmen).

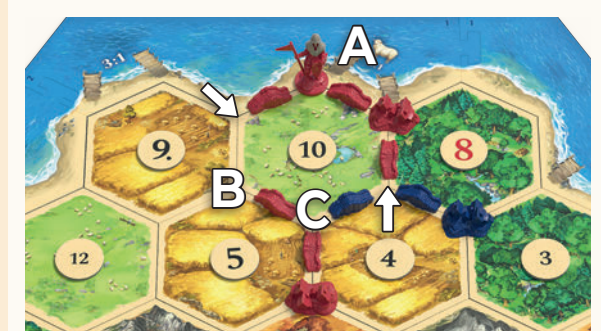
Räuber vertreiben

Du kannst mit einem eigenen aktivierten Ritter (egal wie stark) den Räuber vertreiben, wenn dieser auf einem der drei benachbarten Landschaftsfelder steht.

Dies funktioniert so wie das Einsetzen einer Entwicklungskarte Ritter in CATAN – Das Spiel: Stelle den Räuber auf ein anderes Landschaftsfeld, an dem eine andere Person eine Siedlung oder Stadt gebaut hat. Anschließend ziehst du eine verdeckte Karte aus der Kartenhand dieser Person und behältst sie.

Hast du den Räuber vertrieben, musst du anschließend deinen Ritter deaktivieren (Helm abnehmen).

Wichtig: Bevor die Barbaren das erste Mal auf Catan ankommen, darf der Räuber auch nicht durch den Einsatz eines Ritters von seiner steinernen Halbinsel vertrieben werden.



Beispiel: Rot darf den aktivierten Ritter (Kreuzung A) auf eine der beiden mit einem Pfeil markierten Kreuzungen versetzen. Auf die Kreuzungen B und C darf der Ritter nicht versetzt werden, da diese Kreuzungen nicht über eigene Straßen mit Kreuzung A verbunden sind.



Beispiel: Rot darf den aktivierten Ritter auf die von Blau besetzte Kreuzung ziehen, da diese innerhalb der eigenen Handelsroute liegt und der blaue Ritter schwächer ist. Blau muss nun den vertriebenen Ritter innerhalb der eigenen Handelsroute auf Kreuzung A ziehen. Nicht erlaubt ist das Ziehen auf Kreuzung B.



Beispiel: Der Ritter von Rot könnte den Räuber von den hell dargestellten Feldern vertreiben. Leider steht der Räuber außerhalb des Einflussbereichs des Ritters. Um den Räuber zu vertreiben, muss Rot: Den Ritter auf Kreuzung A oder B versetzen und ihn deaktivieren. Einen Rohstoff Getreide zahlen und so den Ritter wieder aktivieren. Im nächsten Zug kann Rot dann den Räuber vertreiben.

Das Heer der Barbaren bekämpfen

Sobald das Barbarenschiff auf das mit dem Barbarenschiff-Symbol gekennzeichnete Feld gezogen wird, sind die Barbaren auf Catan gelandet und es kommt sofort zum Kampf mit den (aktivierten) Rittern Catans.

Ermittelt zuerst die Stärke des Barbarenheers. Dazu zählt ihr alle auf Catan gebauten Städte (inklusive Metropolen) zusammen. Die Gesamtsumme ergibt die Stärke des Heeres.

Ermittelt anschließend die Stärke der Ritter Catans. Zählt dazu alle Spitzen der Fähnchen aller aktivierten Ritter zusammen.

Vergleicht nun die Werte. Die Barbaren gewinnen, wenn sie stärker sind als die Ritter Catans. Die Ritter Catans gewinnen, wenn sie genauso stark oder stärker sind als das Heer der Barbaren.

Das Barbarenheer gewinnt

Das Barbarenheer überfällt die Städte des oder der Personen, die die wenigsten (oder keine) aktivierten Ritter zur Verteidigung beige-steuert haben.

Überfallen werden nur diejenigen von euch, die eine oder mehrere Städte besitzen. Wer nur Siedlungen besitzt, bleibt von dem Überfall verschont. Metropolen sind immer vor dem Überfall geschützt.

Alle, die mindestens eine Stadt besitzen, zählen nun die Spitzen der Fähnchen ihrer aktivierten Ritter. Die Person, die am wenigsten Fähnchenspitzen eingesetzt hat, muss eine ihrer Städte in eine Siedlung umwandeln. Haben mehrere gleich wenig Fähnchenspitzen beige-steuert, verlieren **alle**, die gleich wenig beige-steuert haben, eine Stadt.

Kann die Person, die am wenigsten zur Verteidigung beige-tragen hat, keine Stadt verlieren (weil sie keine Stadt hat oder diese durch eine Metropole geschützt ist), verliert die Person, die am zweitwenigsten zur Verteidigung beige-tragen hat, eine Stadt. Kann auch diese keine Stadt verlieren, verliert die Person, die am drittwenigsten zur Verteidigung beige-tragen hat usw.

Wichtig: Im Extremfall, wenn beispielsweise niemand einen Ritter aktiviert hat, kann das bedeuten, dass alle eine Stadt verlieren!

Wird eine Stadt mit Stadtmauer zur Siedlung reduziert, geht auch die Stadtmauer verloren.

Hat jemand alle Städte verloren, behält die Person trotzdem ihre Stadtausbauten und hat somit weiterhin die Möglichkeit, Fortschrittskarten zu erhalten. Allerdings darf die Person erst dann wieder neue Stadtausbauten vornehmen, wenn sie wieder über eine Stadt verfügt.

Wichtig: Verliert eine Person, die bereits alle ihre 5 Siedlungen verbaut hat, eine Stadt, wird diese Stadt fortan wie eine Siedlung behandelt. Um das kenntlich zu machen, wird die Stadt auf die Seite gedreht. Möchte die Person später wieder eine Stadt bauen, muss sie zuerst die auf die Seite gelegte Stadt wieder in eine normale Stadt umwandeln. Die Kosten dafür sind dieselben wie für den Bau einer „normalen“ Stadt. Hat eine Person nur eine auf die Seite gedrehte Stadt, kann sie keine Stadtausbauten vornehmen (die Stadt zählt ja als Siedlung).

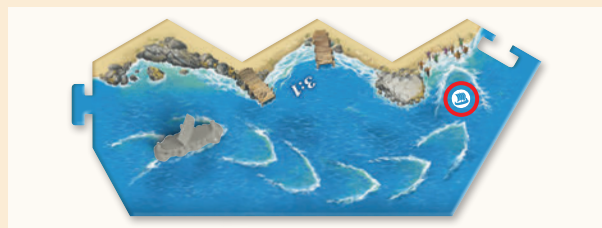
Die Ritter Catans gewinnen

Den Rittern Catans gelingt es, die Barbaren zurückzudrängen.

Hat eine Person alleine die meisten Fähnchenspitzen zum Sieg beige-steuert, erhält sie 1 Siegpunkt-Chip aus dem Vorrat.

Haben zwei oder mehr Personen die gleiche Anzahl Fähnchenspitzen beige-steuert, dürfen sich alle beteiligten Personen die oberste Karte von einem beliebigen der Fortschrittskartenstapel ziehen. Siegpunkt-Chips werden nicht vergeben.

Nach dem Überfall müsst ihr alle eure aktivierten Ritter deaktivieren. Setzt anschließend das Barbarenschiff wieder auf sein Startfeld zurück. Es startet jetzt seine Reise nach Catan von vorne.



Beispiel: Rot, Blau und Weiß haben je einen Einfachen Ritter aktiviert, Orange keinen. Damit hat das Ritterheer eine Stärke von „3“.

Rot und Blau besitzen jeweils 2 Städte, Orange eine Metropole, aber sonst keine Stadt. Weiß besitzt nur Siedlungen. Damit hat das Barbarenheer eine Stärke von „5“ (4 Städte, 1 Metropole).

Die Barbaren gewinnen 3:5.

Rot und Blau verlieren je eine Stadt. Obwohl Orange keinen Ritter aktiviert hat, verliert Orange nichts, da die Metropole geschützt ist. Weiß hat nur Siedlungen und verliert daher auch nichts.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald jemand an der Reihe ist und über 13 Siegpunkte verfügt.

Variante für ein Spiel mit mehr Taktik

Durch eine kleine Regeländerung könnt ihr das Spiel taktischer gestalten: Wenn das Barbarenheer gelandet ist, entscheidet ihr reihum, beginnend mit der Person, die an der Reihe ist, wie viele Ritter ihr jeweils zur Bekämpfung der Barbaren einsetzen wollt.

Tipp: Ihr könnt bewusst auf den Einsatz eurer Ritter verzichten, um die Barbaren gewinnen zu lassen und so anderen Personen am Tisch zu schaden.

Nur die eingesetzten Ritter werden nach dem Überfall deaktiviert.

Die Fortschrittskarten

Wissenschaft



Alchemie (2x)

Spiele diese Karte **vor** deinem Würfelwurf und bestimme das Ergebnis beider Augenzwürfel. Würfle danach wie üblich den Ereigniswürfel und führe zuerst das Ereignis aus.

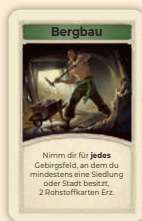
Mit dieser Karte kannst du die Würfelzahlen der beiden Augenzwürfel aussuchen anstatt zu würfeln. Das könnte z.B. auch die „7“ sein. Dann würfelst du zuerst das Ereignis aus und führst es aus. Erst danach erhalten alle Rohstoffe für die Augenzahl, die du bestimmt hast. Diese Karte darfst du nicht mehr ausspielen, wenn du bereits gewürfelt hast.



Baukran (2x)

Ein Stadtausbau (Schule, Rathaus usw.) kostet dich in **dieser** Runde eine Handelsware weniger.

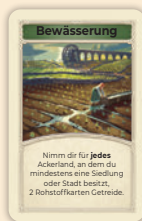
Die Vergünstigung gilt nur in der Runde, in der du die Karte ausspielst. Die Vergünstigung bezieht sich nur auf Ausbauten in einer Stadt (Markt, Rathaus usw.). Sie gilt also nur für das einmalige Hochrücken eines Markierungssteins auf deinem Fortschritt-Tableau. Das kann auch der erste Ausbau sein.



Bergbau (2x)

Nimm dir für **jedes** Gebirgsfeld, an dem du mindestens eine Siedlung oder Stadt besitzt, 2 Rohstoffkarte Erz.

Es spielt keine Rolle, ob du eine Siedlung oder eine Stadt an dem Gebirgsfeld besitzt, du erhältst in jedem Fall 2 Erz. *Beispiel: Du besitzt zwei Siedlungen an einem Gebirgsfeld und an einem anderen Gebirgsfeld eine Stadt. Wenn du die Karte Bergbau spielst, erhältst du 4 Erz.*



Bewässerung (2x)

Nimm dir für **jedes** Ackerland, an dem du mindestens eine Siedlung oder Stadt besitzt, 2 Rohstoffkarten Getreide.

Es spielt keine Rolle, ob du eine Siedlung oder eine Stadt an dem Ackerland besitzt, du erhältst in jedem Fall 2 Getreide. *Beispiel: Du besitzt zwei Siedlungen an einem Ackerland und an einem anderen Ackerland eine Stadt. Wenn du die Karte Bewässerung spielst, erhältst du 4 Getreide.*



Siegpunkt (1x)

Buchdruck – Lege diese Karte offen vor dir aus, sobald du sie erhältst. Sie zählt 1 Siegpunkt.

Siegpunktkarten dürfen nicht verdeckt gehalten werden. Wie alle Fortschrittskarten zählen sie auch nicht mit, wenn eine „7“ gewürfelt wird.



Erfindung (2x)

Vertausche 2 Zahlenchips miteinander, niemals aber die Chips 2, 12, 6 und 8.

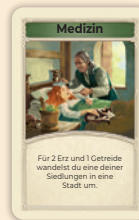
Mit dieser Karte kannst du deine Rohstoffentnahmen verbessern. Du musst an den Plätzen weder eine Siedlung noch eine Stadt haben. Wenn du z.B. eine „9“ und eine „11“ auswählst, nimmst du den Chip mit der „9“ und legst ihn auf den Platz mit der „11“ und umgekehrt. Steht der Räuber auf einem Zahlenchip, darf der Chip trotzdem getauscht werden.



Ingenieurwesen (1x)

Wenn du diese Karte ausspielst, baue sofort kostenlos 1 Stadtmauer für eine deiner Städte.

Wenn eine „7“ gewürfelt wird, darfst du dann 2 Karten mehr auf der Hand halten. Es gelten die Regeln für Stadtmauern.



Medizin (2x)

Für 2 Erz und 1 Getreide wandelst du eine deiner Siedlungen in eine Stadt um.

Durch den Einsatz dieser Karte sparst du 1 Erz und 1 Getreide. Zwei dieser Karten dürfen nicht gleichzeitig (kombiniert) eingesetzt werden.



Schmiedekunst (2x)

Du darfst 2 Ritter kostenlos um je eine Stufe aufwerten (Bedingung für 3. Stufe beachten). Mächtige Ritter können nicht weiter aufgewertet werden.

Du darfst bis zu 2 aktive und passive Ritter aufwerten. Starke Ritter (2. Stufe) darfst du nur aufwerten, wenn du den Stadtausbau Festung (Politik) vollendet hast. Der Zustand der Ritter ändert sich bei der Aufwertung nicht. Pro Spielzug darf ein Ritter nur um 1 Stufe aufgewertet werden.



Straßenbau (2x)

Baue sofort kostenlos 2 Straßen. (Mit Seefahrer: auch 2 Schiffe oder 1 Straße und 1 Schiff).

Du darfst 2 Straßen bauen, auch an getrennten Plätzen. Dies kostet dich nichts.

Handel



Der Händler (6x)

Stelle den Händler auf ein Landschaftsfeld neben eine deiner Siedlungen oder Städte. Du darfst Rohstoffe dieses Landschaftsfelds 2:1 tauschen, solange er dort steht.

Der Händler kommt erst dann ins Spiel, wenn eine Fortschrittskarte Händler gespielt wird.

Du darfst die Rohstoffsorte des Landschaftsfelds, auf das du den Händler gestellt hast, so lange im Verhältnis 2:1 tauschen, wie der Händler auf diesem Landschaftsfeld steht. Der Händler kann nur durch erneutes Ausspielen einer Fortschrittskarte Händler versetzt werden. Mit dem Händler darf auch getauscht werden, wenn der Räuber auf demselben Landschaftsfeld steht.

Der Händler zählt 1 Siegpunkt, solange er bei dir steht.



Handelshafen (2x)

Du darfst einmal allen anderen 1 Rohstoffkarte anbieten. Im Austausch muss die andere Person dir eine beliebige Handelsware geben, falls sie eine solche besitzt.

Diesen Vorteil darfst du nutzen, solange du an der Reihe bist. Allerdings darfst du mit jeder Person nur einmal tauschen und die von dir aufgeforderte Person wählt selbst die Karte aus, die sie dir geben will. Wenn du einer Person eine Karte zum Tausch anbietest, die keine Karte Handelsware besitzt, entfällt der Tausch. Du musst ihr dann auch den angebotenen Rohstoff nicht geben.



Handelsflotte (2x)

Bis zum Ende deines Zuges darfst du 1 Rohstoffsorte oder 1 Handelsware deiner Wahl beliebig oft im Verhältnis 2:1 tauschen.

Bei diesem Tausch musst du immer dieselbe Sorte Rohstoff oder Handelswaren abgeben. Kombinationen sind nicht erlaubt. Du kannst z. B. beliebig oft 2 Handelswaren Papier abgeben und dir dafür 1 beliebigen Rohstoff oder 1 beliebige Handelsware nehmen.



Abgaben (2x)

Wähle eine andere Person aus, die mehr Siegpunkte als du besitzt. Suche dir aus ihren Handkarten 2 aus (Rohstoffe und/oder Handelswaren), die du behalten darfst.

Die andere Person kann sich nicht gegen den „Raub“ wehren.



Handelswaren-Monopol (2x)

Bestimme eine Handelsware. Alle anderen müssen dir 1 Karte dieser Handelsware geben, wenn sie eine besitzen.

Die anderen Personen können sich nicht dagegen wehren.



Rohstoff-Monopol (4x)

Bestimme eine Rohstoffsorte. Alle anderen müssen dir 2 Karten dieses Rohstoffs geben, wenn sie diese besitzen.

Besitzt eine Person nur 1 Rohstoff dieser Sorte, muss sie dir die Karte trotzdem geben.

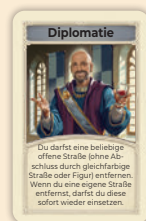
Politik



Steuern (2x)

Versetze den Räuber. Ziehe von jeder Person, die mindestens 1 Siedlung/Stadt an dem neuen Räuberfeld besitzt, 1 Handkarte (Rohstoff/Handelsware).

Hat eine Person an diesem Feld zweimal gebaut, darfst du trotzdem nur 1 Karte von ihr ziehen.

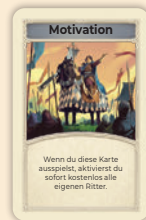


Diplomatie (2x)

Du darfst eine beliebige offene Straße (ohne Abschluss durch gleichfarbige Straße oder Figur) entfernen. Wenn du eine eigene Straße entfernst, darfst du sie sofort wieder einsetzen.

„Offene Straße“ bezeichnet hier eine Straße (bei Seefahrer: auch Schiff), die am Anfang oder

Ende einer Handelsroute steht und noch nicht mit einer eigenen weiteren Straße fortgeführt wurde und die an ihrem offenen Ende nicht mit einer eigenen Siedlung, Stadt oder einem eigenen Ritter aufhört. Eine Straße ist nicht offen, wenn eine bereits geschlossene Handelsroute durch eine gegnerische Figur unterbrochen wird. Eine gegnerische Straße gibst du der Person zurück, der sie gehört. Eine eigene Straße darfst du sofort kostenlos nach den üblichen Bauregeln wieder einsetzen. Du darfst nicht eine gegnerische Straße entfernen und dafür dann eine eigene einsetzen.



Motivation (2x)

Wenn du diese Karte ausspielst, aktivierst du sofort kostenlos alle eigenen Ritter.

Das Aktivieren der Ritter ist kostenlos, unabhängig von ihrer Stufe.



Hochzeit (2x)

Jede andere Person, die mehr Siegpunkte als du besitzt, muss dir 2 Karten ihrer Wahl schenken (Rohstoffe und/oder Handelswaren).

Hat eine betroffene Person nur noch 1 Karte auf der Hand, muss sie dir diese Karte schenken. Nur wer gar keine Karten hat, ist vom Schenken befreit.



Intrigue (2x)

Du darfst einen beliebigen Ritter einer anderen Person von einer Kreuzung vertreiben. Du musst aber mit einer eigenen Straße bzw. Schifflinie diese Kreuzung erreichen.

Mit dieser Karte kannst du gegnerische Ritter vertreiben, die Bauplätze blockieren bzw. Handelsrouten unterbrechen. An diese Stelle kann später wieder ein Ritter gebaut werden (von beiden Beteiligten). Um diese Karte zu spielen, musst du keinen eigenen Ritter besitzen. Ein vertriebener Ritter muss versetzt werden. Ist kein Platz für ihn frei, bekommt ihn die Person zurück, die ihn eingesetzt hat.



Sabotage (2x)

Alle Personen, die gleich viele oder mehr Siegpunkte als du besitzen, verlieren sofort die Hälfte ihrer Handkarten (Rohstoffe und Handelswaren).

Bei ungeraden Zahlen wird wie üblich abgerundet (bei 9 Karten müssen 4 abgegeben werden).



Spionage (3x)

Sieh dir die Fortschrittskarten einer beliebigen Person an und nimm dir 1 davon.

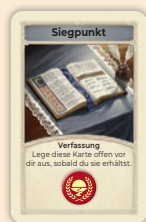
Es ist auch erlaubt, eine Karte Spionage zu stehlen und diese dann sofort einzusetzen. Siegpunktkarten dürfen nicht gestohlen werden.



Verrat (2x)

Bestimme eine andere Person, die einen beliebigen ihrer Ritter vom Spielfeld nehmen muss. Stelle dann einen eigenen Ritter derselben Stufe mit demselben Status auf.

Wenn die andere Person einen eigenen Ritter ihrer Wahl entfernt, für den du keinen gleichwertigen Ritter aufstellen kannst, darfst du einen Ritter einer niedrigeren Stufe einsetzen. Entfernt die andere Person z.B. einen Starken Ritter, du hast aber bereits beide Starken Ritter aufgestellt, darfst du einen Einfachen Ritter aufstellen. Sollte auch das nicht möglich sein, muss die andere Person zwar ihren Ritter entfernen, du darfst aber keinen Ritter aufstellen. Entfernt die andere Person einen Mächtigen Ritter, darfst du dafür selbst einen Mächtigen Ritter aufstellen, auch wenn du noch nicht die dritte Ausbaustufe im Bereich Politik erreicht hast. Der Ritter erhält denselben Status (aktiv/passiv) wie der entfernte Ritter.



Siegpunkt (1x)

Verfassung: Lege diese Karte offen vor dir aus, sobald du sie erhältst. Sie zählt 1 Siegpunkt.

Siegpunktkarten dürfen nicht verdeckt gehalten werden. Wie alle Fortschrittskarten zählen sie auch nicht mit, wenn eine „7“ gewürfelt wird.

Städte & Ritter in Kombination mit Seefahrer

Ihr könnt die Erweiterung *Städte & Ritter* auch mit der *Seefahrer-Erweiterung* kombinieren. Am besten eignen sich dafür Szenarien wie *Zu neuen Ufern* und *Durch die Wüste*. Ungeeignet sind Szenarien, in denen es viele kleinere Inseln gibt, und Szenarien mit verdeckten Sechseckfeldern. Beim Spiel mit der *Seefahrer-Erweiterung* müsst ihr darauf achten, dass bestimmte Aktionen, die für Straßen gelten, dann auch für Schiffe möglich sind.

Zusätzliche Regeln

Für Szenarien mit mehreren Inseln gelten beim Angriff des Barbarenheers dieselben Regeln wie bei *Städte & Ritter*.

Ritter können auch über das Meer hinweg versetzt werden, wenn Start- und Zielkreuzung durch Straßen und Schiffe oder nur durch Schiffe miteinander verbunden sind.

Du darfst einen aktivierten Ritter auch auf eine reine Meereskreuzung ziehen, wenn eines deiner Schiffe an diese Meereskreuzung angrenzt (der Ritter befindet sich dann auf dem Schiff).

Wenn ein Ritter auf einer Kreuzung steht, an die das letzte Schiff einer offenen Schifflinie grenzt, wird diese Schifflinie geschlossen. Das letzte Schiff darf also nicht versetzt werden, damit die Verbindung des Ritters zu einer gleichfarbigen Siedlung nicht unterbrochen wird.

Unterbrichst du eine fremde Schifflinie mit einem Ritter (oder einer Siedlung), gilt diese Schifflinie im Sinne der Längsten Handelsroute als unterbrochen. Im Falle einer geschlossenen Schifflinie darf die Person, die diese Schifflinie besitzt, diese nicht auflösen, indem sie ihre an den fremden Ritter angrenzenden Schiffe versetzt.

Wenn du einen aktiven Ritter, der an das Feld mit dem Seeräuber grenzt, deaktivierst, darfst du den Seeräuber versetzen.

Die Anzahl der Siegpunkte, die für das jeweilige Szenario angegeben sind, sollte um 2 erhöht werden.

Für eine Stadt an einem Goldfluss erhältst du immer nur Rohstoffe, nie Handelswaren.

Der Händler darf nicht auf ein Goldflussfeld gestellt werden.

Die Regel, dass der Räuber nicht versetzt werden darf, bevor die Barbaren zum ersten Mal Catan erreicht haben, gilt auch für den Seeräuber. Er sollte zusätzlich oder alternativ im Spiel sein.