CATAN
— ERWEITERUNG FÜR DAS DUELL —
FINSTERE & GOLDENE ZEITEN

Ihr würdet gerne die Texte der Duell Karten übersichtlich nachschlagen können? In unserer kostenlosen App **„CATAN Assistent“** fi det ihr einen digitalen Karten-Index mit Suchfunktion.

Herzlich willkommen zu *Finstere & Goldene Zeiten,* einer Erweiterung für *CATAN – Das Duell!*

Erlebt neue Abenteuer in euren Fürstentümern von Catan. Spielt euch durch neue Epochen sowie finstere oder goldene Zeiten auf der sagenumwobenen Insel. Um die Karten dieser Erweiterung nutzen zu können, benötigt ihr ein Exemplar von *CATAN – Das Duell.*

Mit den Karten dieser Erweiterung könnt ihr 6 neue Themenspiele nach den bereits bekannten Themenspiel-Regeln spielen. Mit den *Finsteren & Goldenen Zeiten* werden einige neue Kartenarten eingeführt, die in den Grundregeln erläutert werden. Die Erklärungen und Regelergänzungen zum Spiel mit einem bestimmten Themenset findet ihr auf den darauffolgenden Seiten beim jeweiligen Set. Natürlich ist auch das „Duell der Fürsten“ mit den neuen Themensets spielbar.

Thematisch wird der Streifzug durch die catanische Geschichte fortgesetzt.
Besiegt die Barbaren, die eure reich bestückten Fürstentümer plündern wollen, oder schließt geschickte Handelsabkommen. Erkundet die Inselwelt rund um Catan mit euren neuen Schiffen, beeinflusst das Schicksal eures Fürstentums und führt eure Reiche in den Wohlstand.

Viel Spaß beim Entdecken der neuen Themensets!

CATAN Finstere & Goldene Zeiten ist eine Neuausgabe der Erweiterungen *Die Fürsten von Catan – Finstere Zeiten* und *Die Fürsten von Catan – Goldene Zeiten.* Die Regeln wurden nicht geändert, sodass eine Kombination mit den Karten der *Die Fürsten von Catan*-Reihe (z. B. dem Basisspiel und den Sonderkarten) ohne Einschränkungen möglich ist.

SPIELMATERIAL

- 6 Entdeckerschiffe
- 215 Karten (im Karten-Index ab Seite 13 sind alle Karten mit Erläuterungen aufgelistet)

INHALTSVERZEICHNIS

Neuerungen in der Erweiterung 2
Das Spiel mit den Themensets 5
Das Duell der Fürsten 11
Das Turnierspiel 12
Impressum 12
Karten-Index 13

KOSMOS

Neuerungen in der Erweiterung

NEUE KARTENARTEN

In *Finstere & Goldene Zeiten* gibt es neue Plätze, auf denen Karten ausgelegt werden können. Aus *CATAN – Das Duell* kennt ihr bereits „Zentralkarten“, „Ortschaftsausbauten“, „Stadtausbauten“ und „Landschaftsausbauten“.
Hinzu kommen nun „Straßenergänzungen“, „Metropolen“ als neue Zentralkarten sowie „Zählkarten“. In dem Themenset „Zeit der Entdecker“ erhält jeder Spieler zusätzlich zu seinen Startkarten noch einen Satz „Meerkarten“.

Bisher konntet ihr euer Fürstentum mit „Einheiten“ und „Gebäuden“ ausbauen. Zu diesen Ausbauarten kommen nun noch „Besondere Orte“ hinzu.

Folgende Kartenarten werden unterschieden:

Landschaftsausbauten

Landschaftsausbauten werden immer über oder unter eine Landschaft gelegt. Dabei darf an jede Landschaft aber nur 1 Landschaftsausbau angelegt werden.

Es gibt Landschaftsausbauten, die an jede beliebige Landschaft angelegt werden können (z. B. das *Goldversteck*), andere müssen an eine bestimmte Landschaftsart angelegt werden.

Das *Goldversteck* kann an jede Landschaft angelegt werden.

Die *Grenzfestung* muss an ein *Hügelland* angelegt werden.

In dieser Erweiterung gibt es außerdem ortsgebundene Landschaftsausbauten, die nur an Landschaften, die eine Bedingung erfüllen, angelegt werden dürfen.

Die neuen Landschaftsausbauten sind entweder Gebäude oder Einheiten. Karten, die sich auf Gebäude bzw. Einheiten generell beziehen, können auch die entsprechenden Landschaftsausbauten betreffen. Landschaften sind aber nicht Teil einer Ortschaft. Bezieht sich eine Karte daher z. B. auf ein „Gebäude in einer Ortschaft“, so können Landschaftsausbauten davon nicht betroffen sein. Sollte eine Landschaft den Platz wechseln (z. B. mittels *Umzug*), so wechselt ein Landschaftsausbau zusammen mit der Landschaft den Platz. Es sei denn, der Landschaftsausbau ist ortsgebunden. Dann kann zwar die Landschaft wechseln, der Landschaftsausbau bleibt aber an seinem Platz. Wechselt hingegen ein Landschaftsausbau den Platz, so hat das auf die Landschaft keine Auswirkung.

Der *Feuerteufel* bezieht sich auf ein Gebäude in einer Ortschaft, daher hat die Karte keinen Einfluss auf einen Landschaf sausbau.

Besondere Orte

Besondere Orte sind Ausbauten, die weder Einheiten noch Gebäude sind. Bereits in *CATAN – Das Duell* gibt es einen Besonderen Ort, das *Goldversteck.*
Besondere Orte zeichnen sich dadurch aus, dass die wesentlichen Elemente natürlichen Ursprungs sind und nur einige von Menschen hinzugefügte Bestandteile vorhanden sind.
Sie sind daher immun gegen Angriffskarten und Ereignisse, die sich auf Gebäude beziehen, z. B. die *Fehde* und den *Feuerteufel.*

Besondere Orte sind immun gegen Angriffskarten und Ereignisse, die sich auf Gebäude beziehen.

Besondere Orte: Meerkarten

Auch die Meerkarten im Set „Zeit der Entdecker“ sind als „Besondere Orte“ klassifizie t. Sie sind aber keine Ausbaukarten, sondern eher mit Zentralkarten verwandt, da sie weder abgerissen noch vom Mitspieler angegriffen werden können. Anders als Zentralkarten haben die Meerkarten aber Funktionen und man kann mit diesen interagieren. Mehr Details zu den Meerkarten sind bei den Spezialregeln zu „Zeit der Entdecker“ aufgeführt.

Meerkarten sind keine Ausbaukarten, sondern eine Art Zentralkarten, mit denen man interagieren kann.

Straßenergänzungen

Straßenergänzungen erkennt man am hellblauen Textkasten und an der Bezeichnung „Straße“ im zweiten Reiter. Die Funktion einer „ergänzten“ Straße bleibt erhalten, sie erhält lediglich zusätzliche Funktionen bzw. Eigenschaften. In den Themensets gibt es sowohl Gebäude als auch Einheiten, die Straßenergänzungen sind. Auch hier gilt: Karten, die sich auf Gebäude bzw. Einheiten generell beziehen, können auch die entsprechenden Straßenergänzungen betreffen. Straßen sind aber nicht Teil einer Ortschaft. Bezieht sich eine Karte daher z. B. auf ein „Gebäude in einer Ortschaft“ bzw. auf eine „Einheit in einer Ortschaft“, so können Straßenergänzungen davon nicht betroffen sein.

Die Illustration zeigt weiterhin eine Straße, da die Ergänzung direkt auf die Straßen-Karte gelegt wird.

Neue Zentralkarten: Metropolen

Obwohl die *Metropolen* Teil der Nachziehstapel sind, sind sie formal gesehen Zentralkarten. Das heißt, sie können weder abgerissen noch vom Mitspieler angegriffen werden. Eine *Metropole* ist eine Aufwertung einer Stadt, so wie die Stadt eine Aufwertung einer Siedlung ist. Von der oben genannten Eigenschaft abgesehen, verhalten sich die *Metropolen* in vielen Belangen ähnlich wie die Straßenergänzungen: Die darunter liegende Stadt behält alle ihre Eigenschaften sowie ihre Siegpunkte. Da die *Metropole* selbst 2 Siegpunkte wert ist, zeigt die Karte insgesamt 4 Siegpunkte: 2 für die *Metropole,* 2 für die Stadt.

Die Stadt unter der *Metropole* behält ihre Eigenschaften. Daher können Stadtausbauten auf ihre Ausbauplätze gelegt werden und alle Karten mit der Bedingung „Stadt“ können auch gespielt werden, wenn die einzige Stadt eines Spielers zur *Metropole* wird.

Zählkarten

Zählkarten haben die Funktion, den Status eines Spielers in einem bestimmten Bereich anzuzeigen. Zählkarten sind keine Ausbaukarten, sondern sind eher als abstrakte Karten zu sehen, die nicht geographisch Teil des Fürstentums sind. Sie werden nur durch direkt auf sie bezogene Effekte und Auswirkungen beeinflusst und können durch keinerlei andere Effekte betroffen, zerstört oder beeinflusst werden

Zählkarten werden für eine bessere Übersicht über oder unter eine Landschaft gelegt (wie Landschaftsausbauten), sie können aber jederzeit an eine andere Landschaft verlegt werden. Sollten in Ausnahmefällen alle Landschaftsfelder belegt sein, so wird die Zählkarte neben das Fürstentum gelegt. Eine Zählkarte blockiert niemals den Bauplatz für einen Landschaftsausbau – das bedeutet, wenn der Mitspieler einen Bauplatz mit einer Zählkarte beansprucht (z. B. mit dem *Diebesversteck*), so muss man gegebenenfalls die Zählkarte versetzen.

Zählkarten blockieren niemals den Bauplatz für einen Landschaftsausbau – das bedeutet, wenn der Mitspieler einen Bauplatz mit einer Zählkarte beansprucht (z. B. mit dem *Diebesversteck*), so wird die Zählkarte versetzt.

Neuerungen in der Erweiterung

NEUE SYMBOLE

In dieser Erweiterung werden in den verschiedenen Sets einige neue Symbole eingeführt.

Zeit des Wohlstands
Zufriedenheitspunkte bzw. Sterne:
Diese Punkte stehen für die Zufriedenheit der Bevölkerung und werden als Baukosten oder zur Aktivierung von Aktionskarten benötigt.

Zeit der Weisen
Weisheitspunkte bzw. Eulen:
Diese Punkte sind die „Währung" der Weisen und werden für Aktionskarten oder als Baukosten benötigt.

Zeit der Entdecker
Beliebiger Rohstoff:
Wo immer dieses Symbol steht, erhält man (bzw. bezahlt man) 1 beliebigen Rohstoff.

Kanonenpunkte:
Diese Punkte werden im Kampf gegen Piraten benötigt und spiegeln die Stärke der eigenen Flotte wider.

Segelpunkte:
Diese Punkte werden für die Ermittlung der Bewegungspunkte der Entdeckerschiffe benötigt.

FREMDKARTEN

Fremdkarten sind Karten, die nicht ins eigene Fürstentum gelegt werden, sondern in das Fürstentum des Mitspielers. Grundsätzlich bleibt derjenige Spieler Besitzer einer Fremdkarte, der die Karte gebaut hat. Es kann also nur dieser Spieler die Karte abreißen, nutzen, etc. Einige Fremdkarten werden automatisch entfernt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Andere bleiben bis zum Spielende liegen, es sei denn, der Besitzer reißt eine Fremdkarte selbst ab oder sein Mitspieler spielt erfolgreich einen *Feuerteufel* gegen die Fremdkarte, falls es sich um ein Gebäude in einer Ortschaft handelt.

Fremdkarten können positive Auswirkungen für den Besitzer haben oder negative Auswirkungen auf den Spieler, in dessen Fürstentum sie liegen.

Das Spiel mit den Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die aus *CATAN – Das Duell* bekannt sind, Gültigkeit. Zu jedem einzelnen Set gibt es aber einige Sonderregeln. Diese werden im Folgenden erläutert. Falls nicht extra aufgeführt, werden die Themensets auf **12 Siegpunkte** gespielt.

SPEZIELLE REGELN

Zeit der Intrigen

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 10 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus je 2 Karten *Tempel Odins* und *Kirche.*

Glaubensstreit auf Catan! Tritt dieses Ereignis ein, verlieren beide Spieler ihre Handkarten. *Kirchen* und *Tempel* mindern den Verlust. Mit einem *Tempel* und seinen Folgekarten stärkt man den Zugriff auf die eigenen Nachziehstapel. Eine *Kirche* eröffnet die Möglichkeiten, gegnerische Helden abzuwerben und zusätzliche Goldeinnahmen zu erwirtschaften. Und wer sowohl *Kirche* und *Tempel* gebaut hat, kann das *Große Thing* errichten und den *Glaubensstreit* beenden.

Zeit der Handelsherren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Handelshafen.*

Im Mittelpunkt dieses Sets stehen der *Handelshafen* und die *Residenzen der Handelsherren.* Diese Gebäude spielen eine entscheidende Rolle beim Kampf um den Handelsvorteil und verbessern die Tauschmöglichkeiten. Die *Handelsschiffe* erhalten in Verbindung mit *Seehandelsmonopolen* und den Handelsherren *Hergild* und *Gero* ein größeres Gewicht. Da kommt der *Schiffsbauer,* der die Baukosten von Schiffen reduziert, gerade recht.

Zeit der Barbaren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus je 2 Karten *Burg* und *Triumphkarte.*

Barbaren landen auf Catan! Jetzt heißt es für beide Spieler, möglichst viele Einheiten gegen die Barbaren aufzustellen und ihre Angriffe abzuwehren. *Burgen* werden gebaut und *Grenzfestungen* errichtet. Der große *Stratege* und die *Karavelle* geben den Einheiten Rückhalt; Helden mit neuen, spannenden Eigenschaften verstärken die Reihen. Wer verliert, wird von den Barbaren geplündert. Wer siegt, gewinnt Rohstoffe oder triumphiert mit Siegpunkten.

Weitere Regeländerungen:
„Zeit der Barbaren" wird auf **13 Siegpunkte** gespielt.

So wird der **Ereigniskarten-Stapel** zusammengesetzt: Bei der erstmaligen Bildung des Ereigniskarten-Stapels werden die 3 Ereignisse *Barbarenüberfall* und die Karte *Julfest* zunächst beiseite gelegt. Dann werden die übrigen Ereigniskarten des Basissets und das Ereignis *Rückzug der Barbaren* gemischt und 3 Karten verdeckt abgelegt. Darauf wird die Karte *Julfest* gelegt. Die übrigen 6 Ereigniskarten und die 3 Karten *Barbarenüberfall* werden zusammen gemischt und verdeckt auf den restlichen Stapel – also auf die Karte *Julfest* – gelegt.

Wird im Spielverlauf ein *Barbarenüberfall* gezogen, so wird die Karte nicht wie sonst üblich unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben, sondern unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels. Beachtet hier auch die Anweisungen auf der Karte. Wird im Spielverlauf die Karte *Julfest* aufgedeckt, wird der Ereigniskarten-Stapel wie oben beschrieben neu gebildet.

Die Karte *Barbarenüberfall* wird nach dem Aufdecken immer unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels gelegt.

Zählkarte *Triumph*: Die *Triumphkarte* hat keine Baukosten. Baut ein Spieler seine erste Stadt, so nimmt er zusätzlich die Zählkarte und legt sie oben oder unten an eine beliebige Landschaft an. Die Zählkarte kann jederzeit an eine andere Landschaft gelegt werden. (Nur sinnvoll, wenn der Bauplatz der Landschaft benötigt wird.)

Triumphkarten kommen beim Bau einer Stadt ins Spiel, kosten aber selbst nichts. Sie werden an eine beliebige Landschaft angelegt.

Das Spiel mit den Themensets

Zeit des Wohlstands

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Bauhütte* sowie den Karten *Fürst* und *Fürstin*. Jeder Spieler erhält außerdem **1 Karte *Volksstimmung*** und legt diese an eine beliebige Landschaft. (Da die *Volksstimmung* eine Zählkarte ist, kann sie jederzeit an eine andere Landschaft versetzt werden.)

Ihr möchtet gute *Fürsten* sein und weise regieren? Im Spiel mit diesem Set habt ihr die Gelegenheit dazu. Macht eure catanischen Untertanen glücklich: Baut *Dorfschulen*, errichtet ein *Hospital* und fördert die Kunst. All dies lässt die Stimmung eures Volkes steigen und beflügelt den Ausbau eure Fürstentums. Doch wenn ihr die Zufriedenheit sinken lasst, beenden Aufstände schnell die goldenen Zeiten und euer unbeschwertes Fürstendasein.

Weitere Regeländerungen:

So wird der **Ereigniskarten-Stapel** zusammengesetzt: Bei der erstmaligen Bildung des Ereigniskarten-Stapels werden die 2 Ereignisse *Aufstand* sowie die Karte *Julfest* zunächst beiseite gelegt. Dann werden die übrigen Ereigniskarten des Basissets und die Ereignisse *Besteuerung* gemischt und 3 Karten verdeckt abgelegt. Darauf wird die Karte *Julfest* gelegt. Die übrigen 7 Ereigniskarten und die 2 Karten *Aufstand* werden zusammen gemischt und verdeckt auf den restlichen Stapel – also auf die Karte *Julfest* – gelegt.

Wird im Spielverlauf ein *Aufstand* gezogen, so wird die Karte nicht wie sonst üblich unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben, sondern unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels. Beachtet hier auch die Anweisungen auf der Karte. Wird im Spielverlauf die Karte *Julfest* aufgedeckt, wird der Ereigniskarten-Stapel wie oben beschrieben neu gebildet.

Die Karte *Aufstand* wird nach dem Aufdecken immer unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels gelegt.

Das Set führt **Zufriedenheitspunkte** ein, kurz „Sterne“. Der Grad der Zufriedenheit der Bevölkerung wird auf der Zählkarte festgehalten wie bei den Rohstoffen auf den Landschaften. Je zufriedener eure Bevölkerung mit eurer Herrschaft ist, desto eher ist sie geneigt, euch zu Diensten zu sein.

Sterne erhält man bei verschiedenen Ereignissen oder Aktionskarten.

Sterne können eingesetzt werden, um die Effekte, die auf der Zählkarte *Volksstimmung* aufgeführt sind, zu nutzen. Außerdem werden Sterne auch für den Bau mancher Gebäude und Einheiten benötigt.

Für den Bau mancher Gebäude oder Einheiten werden Sterne benötigt.

Sterne sind **keine Rohstoffe**. Man kann sie nicht durch Tausch von Rohstoffen erhalten und sie zählen beim Ereignis *Räuberüberfall* nicht mit.
Man kann aber 1 x im eigenen Zug 2 Sterne abgeben und sich 1 beliebigen Rohstoff nehmen.

Jeder Spieler mit ausreichend Sternen kann 1 Mal in seinem Zug 2 Sterne abgeben und sich dafür 1 beliebigen Rohstoff aussuchen.

Zeit der Weisen

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten 17 bzw. 18 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Manifest des humanen Handelns*.

Sicher werdet ihr das Spiel mit den *Weisen* schnell zu schätzen lernen. Schließlich bietet euch die Währung der *Weisen*, die Weisheitspunkte, die Möglichkeit, Einfluss auf das Eintreten von Ereignissen zu nehmen. Auch eure Zugriffsmöglichkeit auf die Karten der Nachziehstapel verbessert sich und Angriffe eures Mitspielers könnt ihr im Keim ersticken. Ein bisschen weise solltet ihr allerdings auch sein, wenn es darum geht, Hungersnöte abzuwehren.

Weitere Regeländerungen:

Zählkarte *Manifest des humanen Handelns:* Das Manifest hat keine Baukosten. Baut ein Spieler seine erste Stadt, so nimmt er zusätzlich die Zählkarte und legt sie oben oder unten an eine beliebige Landschaft an. Die Zählkarte kann jederzeit an eine andere Landschaft gelegt werden. (Nur sinnvoll, wenn der Bauplatz der Landschaft benötigt wird.)

Das *Manifest des humanen Handelns* kommt beim Bau einer Stadt ins Spiel, kostet aber selbst nichts. Es wird an eine beliebige Landschaft angelegt.

Das Set führt **Weisheitspunkte** ein, kurz „Eulen“. Um Weisheitspunkte zu erhalten, müssen zunächst *Weise* im Fürstentum ausgelegt werden. Alle *Weisen* sind „Landschaftsausbauten“. Es gibt insgesamt 8 *Weise* im Set, je 1 zu jeder Landschaft, sowie 2 *Weise*, die an jede beliebige Landschaft angelegt werden können.

Weise müssen entweder an beliebige oder bestimmte Landschaften angelegt werde. Erst dann könnt ihr Weisheitspunkte, auch Eulen genannt, sammeln.

Wird beim **Auswürfeln der Erträge** bei Zugbeginn die Landschaft, an der ein *Weiser* angelegt ist, erwürfelt, so erhält dieser *Weise* 1 Eule zusätzlich. Ertragsverstärker (z. B. *Getreidemühle*) bringen keine zusätzlichen Eulen.

Eulen erhält man, wenn die Zahl der Landschaft, an der die Weisen angelegt sind, gewürfelt wird.

Eulen werden benötigt, um einige Ausbaukarten und Aktionskarten nutzen zu können. Jedes Mal, wenn man z. B. den *Hain des Friedens* nutzen möchte, muss man 1 Eule bezahlen.

Ist auf einer Karte dieses Symbol abgebildet, „kostet“ es 1 Eule, diese Karte zu nutzen.

Die meisten **Aktionskarten** in „Zeit der Weisen“ haben zusätzlich zu ihrer eventuell vorhandenen Bedingung Ausspielkosten. Möchte man z. B. die Aktionskarte *Weiser Ausgleich* ausspielen, muss man 3 Eulen bezahlen. Außerdem werden Eulen auch für den Bau mancher Gebäude und Einheiten benötigt und um die zentrale Karte des Sets, das *Manifest des humanen Handelns* aufzuladen.

Viele Aktionskarten in diesem Set haben Eulen als Ausspielkosten. Diese werden auf der Karte aufgeführt.

Eulen sind **keine Rohstoffe**. Man kann sie nicht durch Tausch von Rohstoffen erhalten und sie zählen beim Ereignis *Räuberfall* nicht mit.

Das Spiel mit den Themensets

Zeit der Entdecker

Das Set „Zeit der Entdecker“ führt eine neue Spielebene ein, die Entdeckung von Meerkarten. Daher sind die zusätzlichen Regeln etwas umfangreicher.

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus 2 Karten *Werft.* Jeder Spieler erhält 10 Meerkarten in seiner Schildfarbe sowie 3 Entdeckerschiffe (braune Holzscheiben).

Catan ist nicht nur im Brettspiel eine Insel, sondern auch im Spiel mit Karten. Eine eurer beiden Startsiedlungen liegt direkt an einem *Entdeckerhafen,* der euch als Ausgangspunkt für die Erkundung von neun angrenzenden Meerkarten dient. Piraten, Inselbewohner und *Wracks* warten darauf, von euch entdeckt zu werden. Im Wettstreit mit eurem Mitspieler versucht ihr, der erfolgreichere Entdecker zu sein, was sich in zusätzlichen Siegpunkten auszahlt.

Weitere Regeländerungen:

Die Karte ***Entdeckerhafen*** wird offen neben eine der beiden Startsiedlungen gelegt. Die übrigen 9 Meerkarten werden gemischt und verdeckt in ein 3 x 3 - Raster neben dem *Entdeckerhafen* ausgelegt:
Es ist ohne Bedeutung, ob ihr euren *Entdeckerhafen* und die Meerkarten links oder rechts an euer Fürstentum anlegt. Bedenkt aber, dass ihr euer Fürstentum nur auf der Seite ohne Meerkarten mit neuen Straßen und Siedlungen erweitern könnt. (Es ist außerdem der Übersicht dienlich, wenn ihr die Meerkarten einander gegenüber auslegt – notwendig ist dies aber nicht.)

Die 3 Entdeckerschiffe werden auf die **Kreismarkierungen** auf dem *Entdeckerhafen* gelegt. 1 Entdeckerschiff ist bereits aktiv (Schiffsseite nach oben), 2 Entdeckerschiffe müssen erst noch gebaut werden (blanke Seite nach oben).

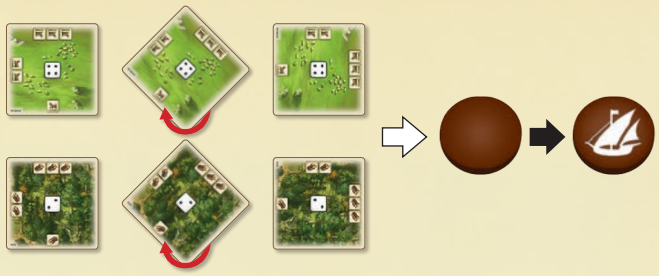
Ein Entdeckerschiff ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

Es gibt drei verschiedene Typen von **Meerkarten**: Inseln, Piraten und Wracks. Die beiden Meerkarten-Sets sind, abgesehen von der Rückseite, identisch. Meerkarten müssen im Verlauf des Spiels zunächst entdeckt werden. Zu entdeckten Inseln und Piraten kann man dann später Missionen unternehmen, um sich Vorteile im Spiel zu verschaffen und um Siegpunkte zu gewinnen.

Entdeckerschiffe benötigt man, um Meerkarten entdecken zu können und Missionen zu entdeckten Meerkarten zu unternehmen. In jedem eigenen Spielzug kann ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt seiner Aktionsphase seine Entdeckerschiffe nutzen. Es ist erlaubt, zunächst ein Entdeckerschiff zu nutzen, dann etwas zu bauen oder eine Aktionskarte zu spielen und danach mit dem nächsten Entdeckerschiff zu fahren. Jedes Entdeckerschiff kann aber nur einmal pro Zug genutzt werden. Insgesamt hat man also maximal 3 Entdeckerschiff-Aktionen pro Zug.

Entdeckerschiffe können zu einem beliebigen Zeitpunkt im Zug genutzt werden. Es ist auch erlaubt, zwischen den Zügen der verschiedenen Schiffe zu handeln, zu bauen oder eine Aktionskarte zu spielen.

Ein Spieler kann ein **Entdeckerschiff bauen**, indem er in seiner Aktionsphase 1 Holz und 1 Wolle bezahlt. Er dreht dazu ein Entdeckerschiff von der blanken Seite auf die Seite, die das Schiff zeigt. Hat ein Spieler bereits alle 3 Entdeckerschiffe gebaut, so kann er keine weiteren Entdeckerschiffe bauen. Ein neu gebautes Entdeckerschiff kann noch im selben Zug genutzt werden. Im Verlauf des Spiels ist es möglich, dass man Entdeckerschiffe verliert (auf die blanke Seite zurückdrehen muss). Verlorene Entdeckerschiffe können in einem späteren Zug neu gebaut werden.



Es gibt zwei Arten von **Entdeckerschiff-Aktionen**: „Entdeckung“ und „Mission“.
Eine Aktion gilt als „Entdeckung“, wenn das Ziel der Entdeckerschiff-Aktion eine verdeckte (unentdeckte) Meerkarte ist. Eine Aktion gilt als „Mission“, wenn das Ziel der Entdeckerschiff-Aktion eine aufgedeckte (entdeckte) Meerkarte ist. Um eine Entdeckerschiff-Aktion mit einer bestimmten Meerkarte durchführen zu können, muss diese Meerkarte „in Reichweite“ sein. Wichtig: Man darf nur eine Aktion mit einer Meerkarte durchführen, auf der noch kein Entdeckerschiff platziert wurde. Das bedeutet, dass man im Normalfall mit jeder Meerkarte pro Zug nur 1 Aktion durchführen kann.

Man kann mit seinem Schiff eine Entdeckung durchführen, wenn das Ziel eine Meerkarte ist, die noch verdeckt ist.

Wenn Piraten oder Inseln aufgedeckt wurden, kann man in weiteren Verlauf des Spiels Missionen zu diesen Karten unternehmen.

Die **Reichweite aller Entdeckerschiffe** eines Spielers wird durch die Anzahl der Segelpunkte bestimmt, die auf den Gebäuden und Einheiten seines Fürstentums abgebildet sind. Die Summe der Segelpunkte ergibt die Bewegungspunkte, die der Spieler für jedes seiner Entdeckerschiffe pro Zug zur Verfügung hat. Ausgehend von seinem *Entdeckerhafen* kann der Spieler jedes seiner Entdeckerschiffe um 1 Feld je Bewegungspunkt in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegen.

Hat man nur 1 **Segelpunkt**, kann man nur das Meerfeld direkt vor dem *Entdeckerhafen* erreichen. Mit 2 Segelpunkten kann man zusätzlich bereits die drei mit einer „2“ markierten Felder erreichen usw. (Nicht verbrauchte Bewegungspunkte eines Entdeckerschiffes verfallen, sobald das Schiff sein Ziel-Meerfeld erreicht hat.) Zu Spielbeginn hat man noch keine Gebäude mit Segelpunkten, daher haben auch die Schiffe 0 Bewegungspunkte und können keine Entdeckerschiff-Aktionen durchführen.

Die *Segelmacherei* hat 1 Segelpunkt, der als Bewegungspunkt für die Entdeckerschiffe zählt.

Möchte ein Spieler eine **verdeckte Meerkarte** entdecken, so deutet er auf die Karte, dreht diese um und setzt anschließend eines seiner Entdeckerschiffe auf die Karte. Dann liest er den Text unter „Entdeckung“ laut vor und führt die Anweisungen aus. Das Entdeckerschiff bleibt bis zum Ende des Zuges auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat. Zu einer neu entdeckten Meerkarte kann man im Normalfall also erst in einem späteren Spielzug eine Mission durchführen. **Wichtig:** Grundsätzlich darf man pro Zug nur 1 neue Karte entdecken!

- **Sie würden gerne mehr über die Spielwelt CATAN erfahren?**
- **Sie möchten mehr über den Autor Klaus Teuber und seine Spiele wissen?**
- **Sie sind an CATAN-Turnieren interessiert?**

catan.de

Es gibt viel zu entdecken!

Das Spiel mit den Themensets

Zu Inseln und Piraten können **Missionen** durchgeführt werden, sobald diese entdeckt sind. Diese Karten sind drehbar und haben drei erreichbare Stufen. Möchte ein Spieler eine Mission zu einer Insel bzw. zu einem Piraten durchführen, so setzt er eines seiner Entdeckerschiffe auf die Karte. Dann liest er den Text unter „Mission“ laut vor und führt die Anweisungen aus. Nach jeder erfolgreichen Mission wird die Karte um 90° gedreht. Das Entdeckerschiff bleibt auch hier bis zum Ende des Zuges auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat.

Wichtig: Nur jeweils 1 Spieler kann die **dritte Missionsstufe** mit dem Siegpunkt erreichen. Hat der eine Spieler die dritte Stufe bei einer bestimmten Karte erreicht, so darf der andere Spieler zwar weiterhin Missionen zu seiner entsprechenden Karte durchführen, er darf dabei aber die Karte nicht auf die dritte Stufe drehen. (Führt ein Spieler eine Mission zu einer Karte durch, bei der er bereits die zweite Stufe erreicht hat, der Mitspieler aber bereits die dritte Stufe erreicht hat, so kann der Spieler hierbei nichts gewinnen, da man immer die Belohnung der neu erreichten Stufe erhält, der Spieler in diesem Fall aber keine neue Stufe erreicht.)

Wird eine Mission erfolgreich ausgeführt, darf die Karte zur Belohnung eine Stufe weitergedreht werden. Doch nur der schnellere Spieler kann Stufe 3 erreichen.

Beim Kampf gegen die Piraten zählen nur die Kanonenpunkte auf den Bauwerken des eigenen Fürstentums. Stärkepunkte werden nicht berücksichtigt. Jedes Meerkarten-Set enthält 3 Piraten mit den Kampfstärken 5, 6 und 8. Um den Ausgang des Kampfes zu ermitteln, würfelt man und addiert zum Ergebnis die Anzahl der Kanonenpunkte im eigenen Fürstentum.

Übertrifft das Ergebnis die Stärke des Piraten, ist man siegreich und erhält die auf der Karte angegebene Belohnung. Bei einem Gleichstand wird der Würfelwurf wiederholt. Ist das Ergebnis niedriger als die Stärke des Piraten, ist das Entdeckerschiff verloren. Bei einer Niederlage wird das Entdeckerschiff auf die blanke Seite gedreht und bleibt wieder auf der Meerkarte, um anzuzeigen, dass mit dieser Karte bereits eine Aktion stattgefunden hat. Genauso wird verfahren, wenn man bei Missionen zur *Insel des vergessenen Stammes* auf ein Riff läuft und sein Entdeckerschiff verliert.

Die *Waffenschmiede* zählt 1 Kanonenpunkt, der zu der eigenen Kampfstärke (mit dem Würfelwurf erzielte Punktzahl) addiert wird.

Hat ein Spieler seinen **Zug beendet**, nimmt er alle seine Schiffsscheiben (Entdeckerschiffe und evtl. verlorene Schiffe) von den besuchten Meerfeldern zurück und legt sie, ohne deren Status zu ändern, zurück auf seinen *Entdeckerhafen*.

Das Duell der Fürsten

Mit Ausnahme der Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels wird das *Duell der Fürsten* unverändert nach den bekannten Regeln gespielt.
Aus den vorhandenen Themensets wählt jeder Spieler 1 Themenset aus (der Startspieler wählt zuerst). Das dritte Themenset wird ausgelost: Nehmt von jedem der nicht bereits ausgewählten Themensets 1 Ereigniskarte, mischt diese verdeckt und zieht zufällig eine Karte. Die gezogene Karte bestimmt das dritte Set, mit dem das Duell bestritten wird. Alternativ könnt ihr den Zufall auch komplett entscheiden lassen: Nehmt eine Karte aus jedem verfügbaren Themenset, mischt diese und zieht zufällig 3 Karten – mit den 3 Sets, zu denen diese Karten gehören, spielt ihr. So oder so: Die nicht verwendeten Themensets legt ihr bis zum nächsten Spiel komplett in die Schachtel zurück.
Wenn ihr das Duell mit „Zeit der Entdecker“ spielt, legt jeder Spieler ein verkleinertes Meerfeld mit insgesamt 6 Meerkarten und den *Entdeckerhafen* aus (die Karten ohne Halbmond).
Wenn ihr mit „Zeit des Wohlstands“ spielt, legt jeder Spieler wie im Themenspiel eine Karte *Volksstimmung* an eine beliebige seiner Landschaften.

Benutzt für das Duell der Fürsten nur Karten, auf denen kein Halbmond abgebildet ist.

ZUSAMMENSTELLUNG DES EREIGNISKARTEN-STAPELS

Der Ereigniskarten-Stapel wird nur aus Karten zusammengestellt, mit deren Themensets gespielt wird. Immer im Ereigniskarten-Stapel sind die nicht mit einem Halbmond gekennzeichneten Karten des Basissets: *Julfest, Erfindung, Ert agreiches Jahr* und *Fahrender Händler.*

Von den jeweils 3 ausgewählten Sets kommen nun die Karten ohne Halbmond hinzu:
„Zeit des Goldes“: -
„Zeit der Wirren“: 1-mal *Unruhen*
„Zeit des Fortschritts“: 1-mal *Seuche*
„Zeit der Intrigen“: 1-mal *Gute Nachbarschaft,* 1-mal *Glaubensstreit*
„Zeit der Handelsherren“: 1-mal *Glückliche Handelsfahrt,* 1-mal *Launische See*
„Zeit der Barbaren“: 2-mal *Barbarenüberfall*
„Zeit der Entdecker“: 1-mal *Erfolgreichster Entdecker,* 1-mal *Freundschaft der Völker*
„Zeit der Weisen“: 1-mal *Hungersnot,* 1-mal *Rat der Weisen*
„Zeit des Wohlstands“: 1-mal *Aufstand,* 1-mal *Besteuerung*

Je nachdem welche Sets ihr ausgewählt habt, habt ihr nun einen Ereigniskartensatz von 6–10 Karten. Mischt die restlichen Ereigniskarten des Basissets und der gewählten Sets und füllt den Ereigniskartensatz auf insgesamt 12 Karten auf. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Die zufällig hinzukommenden Ereigniskarten (bzw. auch die weggelegten) solltet ihr nicht ansehen. Danach bildet ihr den Ereigniskarten-Stapel nach den normalen Regeln. Solltet ihr mit „Zeit der Barbaren“ und/oder „Zeit des Wohlstands“ spielen, so werden die Ereigniskarten *Aufstand* und *Barbarenüberfall* bei Spielbeginn ganz normal in den Stapel gemischt.

SPIELZIEL

Das „Duell der Fürsten“ wird immer auf 13 Siegpunkte gespielt.

Das Turnierspiel

Das Turnierspiel ist die anspruchsvollste Variante von *CATAN – Das Duell.* Um das Turnierspiel spielen zu können, benötigt jeder Spieler ein Exemplar von *CATAN – Das Duell* und die Erweiterung. Im Turnierspiel stellt sich jeder Spieler aus seinen Karten ein eigenes „Spieldeck" zusammen. Im Verlauf des Spiels hat jeder Spieler nur Zugriff auf seine eigenen Kartenstapel. Jeder Spieler bestimmt also selbst, welche Karten er im Spielverlauf bauen bzw. ausspielen möchte.

Die Regeln für das *Turnierspiel* findet ihr als PDF unter **https://www.catan.de/service/spielregeln**

Bitte beachten: Die meisten Unterschiede zwischen Themenspiel bzw. *Duell der Fürsten* und dem Turnierspiel bei den Kartentexten kommen daher, dass im Themenspiel und im *Duell der Fürsten* beide Spieler auf gemeinsame Nachziehstapel zugreifen und einen gemeinsamen Ablagestapel haben.

Im Turnierspiel hingegen hat jeder Spieler seine eigenen Nachziehstapel bzw. Ablagestapel. Um für das Turnierspiel den jeweiligen Ablage- oder Nachziehstapel zu bestimmen, auf den ein Spieler zugreifen soll, steht ein entsprechender Hinweis in einer Klammer. So zum Beispiel bei der *Fürstin:* „Sie dürfen für 1 Gold 1 *Kunstwerk* aus dem (eigenen) Ablagestapel holen." **Für das Themenspiel und das Duell der Fürsten haben die in Klammern gesetzten Texte keine Bedeutung.** Ein Turnier ist auch mit der vorherigen Ausgabe von *Die Fürsten von CATAN* sowie den vorherigen Ausgaben der Erweiterungen *Finstere Zeiten* und *Goldene Zeiten* spielbar.

IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2011, 2012, 2021; catan.de
Illustration: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
3D-Grafik: Andreas Resch
Design Kartenhalter: Andreas Klober
Redaktion der Edition 2021: Arnd Fischer, Jasmin Fuss
Redaktion: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp, Klaus Teuber

Regelstand: März 2021

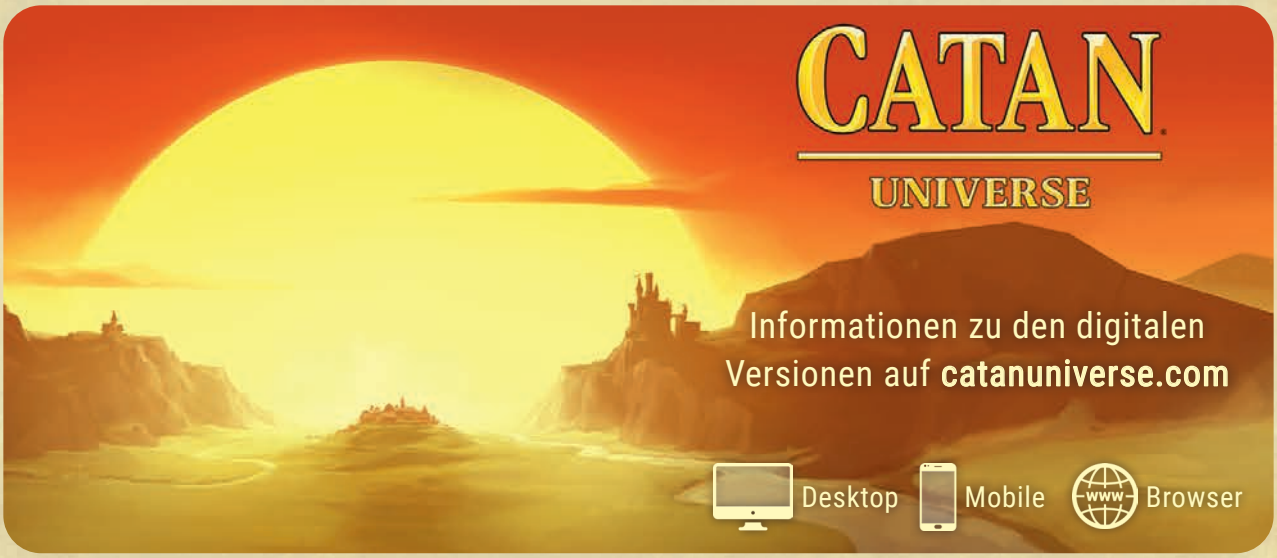
© 2011, 2012, 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 – 0
Fax: + 49 711 2191 – 199
catan@kosmos.de, kosmos.de

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.: 680602

Danksagung

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern, ganz besonders Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren sowie Barbara Bartschat, Arnd Beenen, Maria Fischer-Witzmann, Sabine Fugmann, Dr. Walther Prinz, Benjamin Teuber, Claudia Teuber, Guido Teuber.



Zeit der Intrigen (insg. 29 Karten)

Aktionskarten (insg. 7 Karten)

Bischof (2)

Wenn ihr weder *Kirche* noch *Bischofssitz* besitzt, könnt ihr den *Bischof* nicht ausspielen. Der Mitspieler bestimmt, von welchem Goldfluss (bz . dem *Goldversteck*) er das Gold nimmt. Hat euer Mitspieler kein Gold, könnt ihr den *Bischof* nicht ausspielen.

Michael, der Baumeister (1)

Ihr dürft *Michael* nur für den Bau von genau 1 Gebäude nutzen.

Missionar (1)

Wenn ihr weder *Kirche* noch *Bischofssitz* besitzt, könnt ihr den *Missionar* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keinen Helden, könnt ihr den *Missionar* nicht ausspielen. Habt ihr keinen Platz in eurem Fürstentum, um den gewählten Helden aufzustellen, müsst ihr den Helden auf die Ablage legen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Habt ihr Platz in euem Fürstentum, um den gewählten Helden aufzustellen, dürft ihr den Helden dennoch auf die (bzw. eure) Ablage legen.

Nornenpriesterin (2)

Wenn ihr weder die *Quelle Odins* noch den *Tempel Odins* besitzt, könnt ihr die *Nornenpriesterin* nicht ausspielen. Im Turnierspiel müsst ihr die Karten von einem eigenen Nachziehstapel nehmen. Erhaltene Karten dürft ihr noch im gleichen Zug einsetzen.

Priester Odins (2)

Wenn ihr keinen *Tempel Odins* besitzt, könnt ihr den *Priester Odins* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keine Handkarten, könnt ihr den *Priester Odins* nicht ausspielen. Euer Mitspieler zieht erst am Ende seines nächsten Zuges Ersatz für die verlorenen Karten nach – es sei denn, er nutzt die Funktion einer Karte, die ihm sofortiges Nachziehen erlaubt (z. B. *Wallfahrtsort*). Sollte euer Mitspieler weder Aktionskarten noch Einheiten auf der Hand haben, kommt der *Priester Odins* dennoch auf den Ablagestapel. Euer Mitspieler muss euch nicht zeigen, welche Karten er unter welche Stapel legt bzw. in welcher Reihenfolge er die Karten ablegt. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Straßenergänzungen (insg. 1 Karte)

Gebäude

Wirtshaus zur Roten Laterne (1)

Das *Wirtshaus* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Hat euer Mitspieler keine freie Straße (ohne Straßenergänzung), könnt ihr das *Wirtshaus* nicht bauen. Hat euer Mitspieler 3 weibliche Helden (*Inga, Siglind, Judith,* im Turnier ggf. auch *Irmgard* und *Marie*), wird das *Wirtshaus* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf eure Ablage.) Hat euer Mitspieler bereits 3 weibliche Helden, könnt ihr das *Wirtshaus* nicht bauen.

Landschaftsausbauten (insg. 2 Karten)

Gebäude

Klosterbrauerei (1)

Die *Klosterbrauerei* wird über bzw. unter ein Ackerland gelegt. Wenn ihr keine Stadt bzw. kein freies Ackerland besitzt, könnt ihr die *Klosterbrauerei* nicht ausspielen. Ihr dürft die *Klosterbrauerei* auch mehrmals in eurem Zug drehen – wenn dies von den Rohstoffen her möglich ist und euch dies sinnvoll erscheint – auch sofort nach dem Auslegen.

Einheiten

Reiner, der Müller (1)

Reiner wird über bzw. unter ein Ackerland gelegt. Wenn ihr kein freies Ackerland besitzt, könnt ihr *Reiner* nicht ausspielen. Ihr dürft über *Reiner* auch mehrmals Getreide tauschen, aber nur 1-mal pro Zug zum Kurs 1:1, wenn ihr eine *Getreidemühle* benachbart zum Ackerland besitzt, an dem *Reiner* ausliegt.

Ortschaftsausbauten (insg. 5 Karten)

Besondere Orte

Großes Thing (1)

Wenn ihr *Kirche* und *Tempel Odins* nicht beide besitzt, könnt ihr das *Große Thing* nicht ausspielen. Das *Große Thing* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können das *Große Thing* nicht betreffen. Das *Große Thing* verhindert nur das Ausspielen von Angriffs-Aktionskarten. Andere Karten, die feindselige Aktionen auslösen (z. B. *Kaperschiff, Gottfried, der Intrigant* usw.) dürfen weiterhin ausgespielt bzw. eingesetzt werden.

Quelle Odins (1)

Ihr dürft nur 1 *Quelle Odins* in eurem Fürstentum besitzen. Die *Quelle Odins* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Quelle Odins* nicht betreffen. Wenn ihr Karten austauscht, dürft ihr zunächst 1 Karte austauschen und danach entscheiden, ob und wie ihr 1 weitere Karte austauscht.

Karten-Index

Wallfahrtsort (1)

Ihr dürft nur 1 *Wallfahrtsort* in eurem Fürstentum besitzen. Der *Wallfahrtsort* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können den *Wallfahrtsort* nicht betreffen. Wenn ihr aus irgendeinem Grund gezwungen werdet, Handkarten abzugeben, zieht ihr sofort im Anschluss bis zu eurer erlaubten Handkartenzahl nach. Ihr dürft nicht freiwillig weniger Karten ziehen. Muss auch euer Mitspieler Handkarten ablegen, wartet ihr mit dem Nachziehen, bis euer Mitspieler seine Karten abgelegt hat. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Der *Wallfahrtsort* wird nur durch Ereignisse sowie Aktionskarten und Effekte des Mitspielers aktiviert. Wenn ihr durch eigene Aktionskarten oder Aktivitäten Handkarten verliert oder ablegt, wird der *Wallfahrtsort* nicht aktiviert.

Einheiten

Gottfried, der Intrigant (1)

Gottfried ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Ihr könnt in jedem eurer Züge erneut 1 Gold bezahlen und die Handkarten eures Mitspielers anschauen. Erst wenn ihr euch entscheidet, eine der Karten zu nehmen, kommt *Gottfried* auf die Ablage.

Meister der Bruderschaft (1)

Wenn ihr ein *Kloster* besitzt, könnt ihr den *Meister der Bruderschaft* nicht ausspielen. Wenn ihr den *Meister* besitzt, könnt ihr kein *Kloster* bauen. Ihr dürft nur 1 *Meister der Bruderschaft* in eurem Fürstentum bauen. Der *Meister* ist eine Einheit mit Sondereigenschaft, die sie neben ihrem Fortschritts- und Geschickpunkt besitzt. Egal wie viel Gold euer Mitspieler zahlt, um eine Aktionskarte zu spielen, ihr erhaltet in jedem Fall nur 1 Gold, vorausgesetzt ihr könnt dieses unterbringen. Ihr erhaltet das Gold unabhängig vom Ausgang der Aktion. Beim Ereignis *Erfindun* erhaltet ihr für den *Meister* keinen Rohstoff, da der *Meister* kein Gebäude ist.

Stadtausbauten (insg. 9 Karten)

Gebäude

Bischofssitz (2)

Wenn ihr weder eine *Kirche* noch ein *Kloster* noch eine *Kapelle* besitzt, könnt ihr den *Bischofssitz* nicht bauen. Hat euer Mitspieler weniger als 3 Einheiten, wählt ihr entsprechend weniger Einheiten aus. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Wenn euer Mitspieler keine Einheit in seinem Fürstentum ausliegen hat, könnt ihr den *Bischofssitz* dennoch bauen.

Kirche (2)

Ihr dürft nur 1 *Kirche* in eurem Fürstentum bauen. Die *Kirche* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr die *Kirche* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Kirche* in eurem Fürstentum erhalten. Habt ihr keinen Platz für das Gold, dürft ihr die *Kirche* dennoch bauen.

Opferstätte (1)

Wenn ihr weder den *Tempel* noch die *Quelle Odins* besitzt, könnt ihr die *Opferstätte* nicht bauen. Wolle auf Weideland benachbart zu einer *Opferstätte* wird bei einem Räuberüberfall auch dann nicht geraubt, wenn ihr mehr als 7 Rohstoffe auf euren ungeschützten Landschaften besitzt.

Tempel Odins (2)

Ihr dürft nur 1 *Tempel Odins* in eurem Fürstentum bauen. Erhaltene Karten dürft ihr noch im gleichen Zug einsetzen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Der *Tempel Odins* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr den *Tempel Odins* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Tempel Odins* in eurem Fürstentum erhalten.

Einheiten

Bran, Streiter des Tempels (1)

Bran ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinen Stärke- und Siegpunkten besitzt. Wenn ihr keinen *Tempel Odins* besitzt, könnt ihr *Bran* nicht ausspielen. *Bran* wird auf den *Tempel* gelegt. Der *Tempel* ist vor allen auf der Karte genannten Einwirkungen geschützt – *Bran* ist nicht geschützt und kann von Einwirkungen, die sich auf Helden/Einheiten beziehen, betroffen werden. Erhaltene Karten dürft ihr noch im gleichen Zug einsetzen. *Bran* zählt zusammen mit dem *Tempel* 2 Siegpunkte. Alle Funktionen des *Tempel* bleiben erhalten.

Judith, Hüterin der Kirche (1):

Judith ist eine Heldin mit Sondereigenschaft, die sie neben ihren Geschick- und Siegpunkten besitzt. Wenn ihr keine *Kirche* besitzt, könnt ihre *Judith* nicht ausspielen. *Judith* wird auf die *Kirche* gelegt. Die *Kirche* ist vor allen auf der Karte genannten Einwirkungen geschützt – *Judith* selbst ist nicht geschützt und kann von allen Einwirkungen, die sich auf Helden/Einheiten beziehen, betroffen werden. *Judith* zählt zusammen mit der darunter liegenden *Kirche* 2 Siegpunkte. Alle Funktionen der *Kirche* bleiben erhalten.

Ereigniskarten (insg. 4 Karten)

Glaubensstreit (2)

Wer sowohl *Kirche* als auch *Tempel Odins* besitzt, darf bis zu 4 Handkarten behalten. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Wolle und Gold, die ihr nicht unterbringen könnt, gehen verloren.

Gute Nachbarschaft (2)

Liegt auf einem Nachziehstapel bereits eine offene Karte, so bleibt diese dort liegen, es wird keine weitere Karte aufgedeckt. Erst wenn alle Karten aufgedeckt sind, entscheidet sich der jeweilige Besitzer der *Quelle Odins* bzw. des *Wallfahrtsorts* ob und welche Karte er auf die Hand bzw. welchen Rohstoff er nimmt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Turnierspiel: Sollten beide Spieler eine *Quelle Odins* bzw. einen *Wallfahrtsort* besitzen, so entscheidet zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, ob und welche Karte er nimmt bzw. welchen Rohstoff.

Zeit der Handelsherren (insg. 30 Karten)

Metropolen (Zentralkarten) (insg. 1 Karte)

Handelsmetropole (1)

Wenn ihr keine Stadt habt, könnt ihr die *Handelsmetropole* nicht bauen. Wenn ihr weder eine *Residenz* auf Stufe 3 noch 6 Handelspunkte besitzt, könnt ihr die *Handelsmetropole* nicht bauen. Die *Handelsmetropole* zählt einschließlich der aufgewerteten Stadt insgesamt 4 Siegpunkte. Alle Spieleffekte und Auswirkungen, die sich auf Städte beziehen, beziehen sich auch auf die *Handelsmetropole.* Wie Siedlungen, Straßen und Städte kann die *Handelsmetropole* nicht abgerissen werden oder durch andere Effekte als solche, die sich direkt auf Städte beziehen, betroffen werden.

Aktionskarten (insg. 8 Karten)

Bettelmönche (1)

Hat euer Mitspieler den Handelsvorteil nicht, könnt ihr die *Bettelmönche* nicht ausspielen. Wenn ihr die *Bettelmönche* ausspielt, bestimmt ihr 1 (bzw. 2) Rohstoff(e), den/die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr die *Bettelmönche* nicht ausspielen.

Handelsherr Gero (1)

Wenn ihr nicht wenigstens 2 *Handelsschiffe* besitzt, könnt ihr *Gero* nicht ausspielen.

Handelsherrin Hergild (1):

Wenn ihr weder einen *Handelshafen* noch 2 *Handelsschiffe* besitzt, könnt ihr *Hergild* nicht ausspielen. Wenn ihr zwar einen *Handelshafen,* aber nicht wenigstens 1 Gemeines *Handelsschiff* (Erz-, Getreide-, Holz-, Lehm-, Wolle- oder Gold-Handelsschiff) besitzt, könnt ihr *Hergild* ebenfalls nicht ausspielen.

Handelsmonopol (1):

Wenn ihr keinen *Handelshafen* besitzt, könnt ihr das *Handelsmonopol* nicht ausspielen. Wenn ihr das *Handelsmonopol* ausspielt, bestimmt ihr 1 – 3 Rohstoffe einer Sorte, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr das *Handelsmonopol* nicht ausspielen. Ihr könnt auch einen der erhaltenen Rohstoffe zurückgeben.

Seehandelsmonopol (2):

Wenn ihr nicht wenigstens 1 *Handelsschiff* mehr besitzt als euer Mitspieler, könnt ihr das *Seehandelsmonopol* nicht ausspielen. Wenn ihr das *Seehandelsmonopol* ausspielt, bestimmt ihr 1 (bzw. 2) Rohstoff(e), den/die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr das *Seehandelsmonopol* nicht ausspielen.

Taktischer Rückzug (1):

Wenn ihr keine Gebäude im Fürstentum eures Mitspielers gebaut habt, könnt ihr den *Taktischen Rückzug* nicht ausspielen. Wenn ihr den *Taktischen Rückzug* ausspielt, bestimmt ihr 1 Rohstoff, den euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher Landschaft er diesen Rohstoff nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr den *Taktischen Rückzug* nicht ausspielen.

Zunftmeister (1):

Wenn ihr keine *Handwerkerzunft* besitzt, könnt ihr den *Zunftmeister* nicht ausspielen.

Straßenergänzungen (insg. 3 Karten)

Gebäude

Handelsposten (2)

Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr den Handelsposten nicht bauen. Liegt der *Handelsposten* z. B. zwischen einem Weideland und einem Ackerland, so dürft ihr mit dem *Handelsposten* 1-mal pro Zug 1 Getreide von diesem Ackerland in 1 Wolle auf diesem Weideland umwandeln (bzw. umgekehrt). Ihr dürft beide *Handelsposten* in eurem Fürstentum ausliegen haben – auf verschiedenen Straßen. Jeder *Handelsposten* darf pro Zug genau 1-mal genutzt werden.

Karten-Index

Räuberlager (1)

Das *Räuberlager* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn euer Mitspieler keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) hat, könnt ihr das *Räuberlager* nicht bauen.
Ihr erhaltet jedesmal 1 Gold, wenn euer Mitspieler 1 Rohstoff über seinen *Markt* erhält und diesen einlagert. Würde euer Mitspieler 1 Rohstoff erhalten, den er aber nicht einlagern kann, so erhaltet ihr auch kein Gold. Habt ihr keinen Platz für das Gold, geht dieses verloren. Die Handelspunkte des Mitspielers können nicht unter 0 fallen.

Landschaftsausbauten (insg. 2 Karten)

Gebäude

Residenz des Papier-Handelsherrn (1)

Die *Residenz des Papier-Handelsherrn* wird über bzw. unter einen Wald gelegt. Wenn ihr keine Stadt bzw. keinen freien Wald besitzt, könnt ihr die *Residenz des Papier-Handelsherrn* nicht bauen.
Ihr dürft die *Residenz* in dem Zug, in dem ihr sie baut, auch gleich drehen – vorausgesetzt ihr besitzt mindestens 2 Holz im angrenzenden Wald. Wenn ihr euren Wald über Tauschaktionen oder Aktionskarten wieder mit Holz auffüllt, könnt ihr die *Residenz* auch mehrmals in eurem Zug drehen.

Residenz des Tuch-Handelsherrn (1)

Die *Residenz des Tuch-Handelsherrn* wird über bzw. unter ein Weideland gelegt. Wenn ihr keine Stadt bzw. kein freies Weideland besitzt, könnt ihr die *Residenz des Tuch-Handelsherrn* nicht bauen.
Ihr dürft die *Residenz* in dem Zug, in dem ihr sie baut, auch gleich drehen – vorausgesetzt ihr besitzt mindestens 2 Wolle im angrenzenden Weideland. Wenn ihr euer Weideland über Tauschaktionen oder Aktionskarten wieder mit Wolle auffüllt, könnt ihr die *Residenz* auch mehrmals in eurem Zug drehen.

Ortschaftsausbauten (insg. 4 Karten)

Gebäude

Wagner (1)

Ihr könnt Rohstoffe nur zwischen gleichen Landschaften verschieben, also z. B. auch nicht zwischen einem Goldfluss und einem *Goldversteck*. Ein neu gebauter *Wagner* darf sofort genutzt werden. Ihr könnt nur eine der beiden alternativen Funktionen innerhalb eines Zuges einsetzen.

Einheiten

Kaperschiff (1)

Siehe *CATAN – Das Duell:* Zeit des Goldes.

Olaf, der Kauffahrer (1)

Olaf ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Handels- und Geschickpunkt besitzt. Wenn ihr die Eigenschaft von *Olaf* nutzt, bestimmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welcher/welchen Landschaft(en) er diese(n) Rohstoff(e) nimmt. Ihr müsst ihm danach 1 beliebigen Rohstoff zurückgeben. Das kann auch ein Rohstoff sein, den ihr eben erst von ihm erhalten habt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr die Sondereigenschaft von *Olaf* nicht nutzen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Schiffsbauer (1)

Ihr dürft nur 1 *Schiffsbauer* in eurem Fürstentum bauen. Der *Schiffsbauer* ist eine Einheit mit Sondereigenschaften, die sie neben ihrem Geschickpunkt besitzt. Ihr dürft die Fähigkeit bei jedem Schiff, das ihr baut, einsetzen, auch mehrmals pro Zug. Zusätzlich dürft ihr für je 1 Gold je 1 *Handelsschiff* aus der Ablage holen. Zurückgeholte *Handelsschiffe* nehmt ihr auf die Hand. Ihr dürft mehrere *Handelsschiffe* pro Zug aus der Ablage zurückholen, müsst aber für jedes Schiff 1 Gold bezahlen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Stadtausbauten (insg. 8 Karten)

Gebäude

Bund der Handelsherren (1)

Der *Bund der Handelsherren* erlaubt es euch, von den Tauschvorgängen eures Mitspielers zu profitieren Erhaltet ihr einen Rohstoff, den ihr nicht einlagern könnt, geht dieser verloren.

Handelshafen (2):

Ihr dürft nur 1 *Handelshafen* in eurem Fürstentum bauen. Auch wenn ihr mehrere *Residenzen* besitzt, dürft ihr pro Zug nur 1 von diesen um 1 Stufe reduzieren. Ihr dürft auch eine eben erst hochgedrehte *Residenz* wieder reduzieren – sofern dies die erste Reduzierung in diesem Zug ist. Der *Handelshafen* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr den *Handelshafen* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Handelshafen* in eurem Fürstentum erhalten.

Handwerkerzunft (2):

Ihr dürft nur 1 *Handwerkerzunft* in eurem Fürstentum bauen. Ihr müsst alle eure *Residenzen* hochdrehen. Habt ihr keine *Residenz* oder nur *Residenzen* auf der 3. Stufe, nehmt ihr euch 2 beliebige Rohstoffe. Auch in diesem Fall müsst ihr zunächst die *Handwerkerzunft* komplett bezahlen, erst danach erhaltet ihr die 2 Rohstoffe.

Leuchtturm (2):
Wenn ihr weder einen *Handelshafen* noch 2 *Handelsschiffe* besitzt, könnt ihr den *Leuchtturm* nicht bauen. Der *Leuchtturm* wirkt auch auf das *Große Handelsschiff.* Ihr dürft dann 1-mal in eurem Zug einen Rohstoff der rechts oder links an das *Große Handelsschiff* grenzenden Landschaft 1:1 tauschen.

Niederlassung (1):
Die *Niederlassung* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn ihr keinen *Handelshafen* besitzt, könnt ihr die *Niederlassung* nicht bauen. Wenn euer Mitspieler keinen freien Bauplatz in einer Stadt hat, könnt ihr die *Niederlassung* nicht bauen.

Ereigniskarten (insg. 4 Karten)

Glückliche Handelsfahrt (2)
Rohstoffe, die ihr nicht unterbringen könnt, gehen verloren. Ihr erhaltet nur für genau 1 *Handelsschiff* bis zu 2 Rohstoffe, auch wenn ihr das *Große Handelsschiff* und weitere *Handelsschiffe* besitzt. Der Hinweis auf das *Große Handelsschiff* erläutert nur, welche Rohstoffe ihr erhaltet, wenn ihr das *Große Handelsschiff* als betroffenes *Handelsschiff* bestimmt.

Launische See (1)
Es gilt die Zahl, die der Ertragswürfel zeigt, es wird also nicht erneut gewürfelt. Rohstoffe, die ihr nicht unterbringen könnt, gehen verloren. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Stunde der Handelsherren (1)
Besitzt ihr mehrere *Residenzen,* dreht ihr jede 1 Stufe höher. Für jede *Residenz,* die bereits auf der höchsten Stufe steht, erhaltet ihr 1 Rohstoff in der zugehörigen Landschaft.

Zeit der Barbaren (insg. 32 Karten)

Zählkarten (insg. 2 Karten)

Triumphkarte (2)
Die *Triumphkarte* kommt im Themenspiel beim Bau eurer ersten Stadt automatisch ins Spiel. (Turnierspiel und Duell: Hier müsst ihr die *Triumphkarte* auf der Hand haben und aktiv auslegen, sobald ihr eine Stadt gebaut habt.) Legt die *Triumphkarte* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigt ihr den Bauplatz an dieser Landschaft später, so könnt ihr die *Triumphkarte* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen.

Aktionskarten (insg. 8 Karten)

Bündnis gegen die Barbaren (2)
Wenn ihr nicht wenigstens 1 Einheit und wenigstens 1 Siegpunkt auf der *Triumphkarte* besitzt, könnt ihr das *Bündnis* nicht spielen. Wenn weder ihr noch euer Mitspieler Rohstoffe unterbringen könnt, könnt ihr das *Bündnis* nicht ausspielen.

Burggraf (2)
Wenn ihr keine *Burg* besitzt, könnt ihr den *Burggrafen* nicht ausspielen. Wenn ihr gar keine Rohstoffe in den angrenzenden Landschaften unterbringen könnt, könnt ihr den *Burggrafen* ebenfalls nicht ausspielen.

Siegfried, Bezwinger der Barbaren (1)
Wenn ihr keine *Burg* und zugleich wenigstens 2 Helden besitzt, könnt ihr *Siegfried* nicht ausspielen.

Umzug (1)
Siehe *CATAN – Das Duell:* Basiskarten

Wettstreit der Helden (2)
Wenn ihr oder euer Mitspieler keinen Platz für wenigstens 1 Rohstoff habt, könnt ihr den *Wettstreit* nicht ausspielen. Wenn ihr keinen Helden besitzt, könnt ihr den *Wettstreit* ebenfalls nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler keinen Helden hat, so könnt ihr den *Wettstreit* ausspielen, für den Mitspieler zählt dann nur der Würfelwurf.

Straßenergänzungen (insg. 1 Karte)

Gebäude

Barbarenstützpunkt (1)
Der *Barbarenstützpunkt* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn euer Mitspieler weder eine freie Straße (ohne Straßenergänzung) noch eine Stadt neben einer solchen Straße hat, könnt ihr den *Barbarenstützpunkt* nicht bauen. Hat euer Mitspieler 3 Siegpunkte auf der *Triumphkarte,* so wird der *Barbarenstützpunkt* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf die Ablage des Besitzers des *Barbarenstützpunktes.*) Hat euer Mitspieler bereits 3 Siegpunkte auf der *Triumphkarte,* könnt ihr den *Barbarenstützpunkt* nicht bauen.

Landschaftsausbauten (insg. 2 Karten)

Gebäude

Grenzfestung (2)
Ihr dürft nur 1 *Grenzfestung* in eurem Fürstentum bauen. Die *Grenzfestung* wird über bzw. unter ein Hügelland gelegt. Wenn ihr kein freies Hügelland mit wenigstens 1 Lehm besitzt, könnt ihr die *Grenzfestung* nicht bauen. Ihr dürft die *Grenzfestung* in dem Zug, in dem ihr sie baut, gleich drehen, wenn ihr die dafür erforderlichen Rohstoffe besitzt. Wenn ihr möchtet und es eure Rohstoffe erlauben, auch mehrmals.

Karten-Index

Ortschaftsausbauten (insg. 6 Karten)

Gebäude

Wirtshaus zum weißen Raben (1)
Viel Glück beim Zocken! Wenn ihr Rohstoffe gewinnt, dürft ihr auch Gold nehmen, wenn euch dies sinnvoll erscheint.

Einheiten

Arnd, der Stratege (1)
Arnd ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärke- und Geschickpunkt besitzt. Jeder weitere Held in derselben Ortschaft wie *Arnd* zählt als 2 Einheiten – aber ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall.*

Baroc, der Barbar (1)
Baroc ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Erz, das ihr nicht unterbringen könnt, geht verloren.

Karavelle (1)
Wenn ihr keine Stadt besitzt, könnt ihr die *Karavelle* nicht bauen. Wenn ihr eine Stadt besitzt, dürft ihr die *Karavelle* auch in einer Siedlung bauen. Jedes weitere Schiff in derselben Ortschaft wie die *Karavelle* zählt als 2 Einheiten – aber ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall.*

Marie, die Schildmaid (1)
Hat euer Mitspieler nur 1 Helden, so übernehmt ihr diesen. Turnierspiel und Duell: Euer Mitspieler darf keine Helden auswählen, die nicht auf den Bauplatz von *Marie* gelegt werden können (z. B. *Judith, Bran, Reiner*). Hat euer Mitspieler keine Helden, die auf den Platz von *Marie* ausgelegt werden können, so könnt ihr *Maries* Funktion nicht nutzen. (Der Zusatz „(eigene)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) *Irmgard* wirkt bei der Nutzung von *Marie* nicht, da die Nutzung keine Aktion ist.

Siward, der Späher (1)
Siward ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Stärkepunkt besitzt. Wenn ihr die obersten Karten eines Stapels anschaut, dürft ihr die Reihenfolge der Karten nicht ändern. Ihr könnt in eurem Zug nur 1 der 3 Möglichkeiten nutzen und nur genau 1-mal. Ihr dürft *Siward* nur in eurer Aktionsphase einsetzen, also nicht beim Nachziehen oder Austauschen von Karten. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Stadtausbauten (insg. 9 Karten)

Gebäude

Burg (2)
Ihr dürft nur 1 *Burg* in eurem Fürstentum bauen. Die Stärkepunkte der *Grenzfestung* zählen ausschließlich für die Berechnung der eigenen Stärke bei einem *Barbarenüberfall* als Einheiten. Die *Burg* ist ein Bedingungsgebäude für einige Aktionskarten und beeinflusst andere Ausbauka ten.

Geheime Bruderschaft (2):
Ihr dürft nur 1 *Geheime Bruderschaft* in eurem Fürstentum bauen. Ihr könnt die zweite Funktion der *Geheimen Bruderschaft* nur 1-mal in eurem Zug nutzen um Karten abzulegen. Das Verkaufen einer Karte ist kein „Ausspielen“. Ihr könnt also auch Aktionskarten bzw. Einheiten verkaufen, die ihr nicht ausspielen könntet, weil ihr die Bedingungen nicht erfüllt.

Vogtei (2):
Ihr dürft nur 1 *Vogtei* in eurem Fürstentum bauen. Ihr dürft die gezogene Karte sofort einsetzen – vorausgesetzt, dies ist regelkonform möglich. Habt ihr nach dem Ziehen über die *Vogtei* mehr Handkarten als erlaubt, müsst ihr überzählige Karten erst am Ende eures Zuges abgeben – wenn ihr dann noch zu viele Handkarten besitzt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Zeughaus (2):
Egal welche Landschaften sich benachbart zu einem *Zeughaus* befinden – olle und Gold auf den benachbarten Landschaften werden bei einem Räuberüberfall auch dann nicht geraubt, wenn ihr mehr als 7 Rohstoffe auf euren ungeschützten Landschaften besitzt.

Einheiten

Wolfgang, der Gaukler (1)
Wolfgang ist ein Held mit Sondereigenschaft, die er neben seinem Geschickpunkt besitzt. Bei einem *Fest* dürft ihr entscheiden, ob ihr 1 oder 2 Rohstoffe nehmt. Nehmt ihr keinen Rohstoff, darf euer Mitspieler *Wolfgang* nicht übernehmen. Nehmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, so darf euer Mitspieler 2 Gold bezahlen und *Wolfgang* bei sich auslegen. Ein vorhandener *Übungsplatz* wirkt beim Bau von *Wolfgang,* nicht aber bei der Übernahme nach einem *Fest. Irmgard* wirkt bei der Übernahme von *Wolfgang* nicht, da *Wolfgang* das Fürstentum nicht aufgrund des Ereignisses *Fest* verlässt, sondern aufgrund der Entscheidung des Besitzers, *Wolfgangs* Eigenschaft zu nutzen.

Ereigniskarten (insg. 4 Karten)

Barbarenüberfall (3)

Solange ihr nur Siedlungen habt, können euch die Barbaren nichts anhaben. Ihr könnt aber auch nichts gewinnen. Jeder Spieler zählt nur seine eigenen Siegpunkte aus Städten, Stadtausbauten und *Metropolen*. Es zählen nur direkte Siegpunkte, die sich auf diesen Karten befinden Indirekte Siegpunkte, z. B. ein Handelsvorteil, den man durch Handelspunkte auf Stadtausbauten erhalten hat, zählen nicht mit. Beachtet die Sonderregel für die Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels im Themenspiel zu Beginn der Partie.

Rückzug der Barbaren (1)

Im Themenspiel und im Duell entscheidet zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, welchen Stapel er wählt. Der Mitspieler muss einen anderen Stapel wählen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Zeit der Entdecker (insg. 50 Karten)

Metropolen (Zentralkarten) (insg. 2 Karten)

Entdeckermetropole (2)

Wenn ihr keine Stadt neben eurem *Entdeckerhafen* habt, könnt ihr die *Entdeckermetropole* nicht bauen. Wenn ihr weder 6 entdeckte Meerkarten noch 2 oder mehr Inseln auf Stufe 3 habt, könnt ihr die *Entdeckermetropole* nicht bauen. Die *Entdeckermetropole* zählt einschließlich der aufgewerteten Stadt insgesamt 4 Siegpunkte. Alle Spieleffekte und Auswirkungen, die sich auf Städte beziehen, beziehen sich auch auf die *Entdeckermetropole*. Wie Siedlungen, Straßen und Städte kann die *Entdeckermetropole* nicht abgerissen werden oder durch andere Effekte als solche, die sich direkt auf Städte beziehen, betroffen werden.

Aktionskarten (insg. 10 Karten)

Botschafter (2)

Wenn ihr nicht wenigstens eine der drei genannten Inseln auf die 1. Stufe gedreht habt, könnt ihr den *Botschafter* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht wenigstens einen der verfügbaren Entdeckungsvorteile nutzen könnt, könnt ihr den *Botschafter* nicht ausspielen. Habt ihr mehrere dieser Inseln auf Stufe 1 oder höher gedreht, müsst ihr euch für 1 der Vorteile entscheiden.

Kartograph (2)

Wenn ihr keinen Segelpunkt besitzt, könnt ihr den *Kartographen* nicht ausspielen. Ihr dürft den *Kartographen* auch spielen, wenn ihr keine verdeckten Meerkarten habt, müsst dann aber 2 Meerkarten vertauschen. Wenn ihr eine verdeckte Meerkarte angeschaut habt, müsst ihr danach keine Meerkarten vertauschen.

Lars, der Seeheld (2)

Ihr könnt *Lars* nur ausspielen, wenn ihr gegen einen Piraten kämpft. Wenn ihr nicht wenigstens 1 Kanonenpunkt besitzt, könnt ihr *Lars* nicht ausspielen. Ihr dürft *Lars* ausspielen, auch wenn ihr den Kampf sicher gewinnen würdet. Ihr dürft *Lars* jedoch nicht nachträglich ausspielen, wenn ihr einen Kampf verloren habt. Wenn ihr eine *Geschützgießerei* habt, dürft ihr *Lars* aber statt der Wiederholung des Würfelwurfes spielen.

Navigator (2)

Wenn ihr keine 2 Segelpunkte besitzt, könnt ihr den *Navigator* nicht ausspielen. Wenn ihr keine weitere Aktion durchführen könnt (oder wollt), könnt ihr den *Navigator* nicht ausspielen. Ihr dürft nur Entdeckerschiffe zurücknehmen; sollte ein Entdeckerschiff durch einen Kampf versenkt (auf die blanke Seite gedreht) worden sein, könnt ihr diese Scheibe über den Navigator nicht zurücknehmen. **Achtung:** Der *Navigator* erlaubt es nicht, eine zweite Entdeckung in einem Zug durchzuführen. Die zweite Aktion eines Entdeckerschiffes kann eine Entdeckung sein, aber nur dann, wenn in diesem Zug noch kein neues Feld entdeckt worden ist! (Ihr könnt aber eine zweite Mission zu einer Karte durchführen.) **Ausnahme:** In Kombination mit dem *Astronom* kann das vom *Navigator* zurückgeholte Entdeckerschiff auch eine zweite Entdeckung durchführen.

Volle Breitseite (2)

Wenn ihr nicht wenigstens 2 Kanonenpunkte besitzt, könnt ihr die *Volle Breitseite* nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler weder ein Entdeckerschiff noch eine Insel auf Stufe 1 oder höher besitzt, könnt ihr die *Volle Breitseite* nicht ausspielen. Ihr dürft nur Inseln, aber keine Piratenkarten des Mitspielers herunterdrehen.

Landschaftsausbauten (insg. 4 Karten)

Gebäude

Anlegestelle (2)

Ihr dürft nur 1 *Anlegestelle* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr keine freie Landschaft besitzt, die direkt an euren *Entdeckerhafen* grenzt, könnt ihr die *Anlegestelle* nicht bauen. Wird die angrenzende Landschaft mittels eines Umzugs getauscht, bleibt die Anlegestelle liegen.

Werft (2)

Ihr dürft nur 1 *Werft* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr keine freie Landschaft besitzt, die direkt an euren *Entdeckerhafen* grenzt, könnt ihr die *Werft* nicht bauen. Wird die angrenzende Landschaft mittels eines Umzugs getauscht, bleibt die Werft liegen.

Karten-Index

Meerkarten (insg. 20 Karten)

Entdeckerhafen (2x1)
Der *Entdeckerhafen* liegt immer anstelle einer Straße an der rechten oder linken Seite des Fürstentums aus. Bei Spielbeginn liegen dort 1 Entdeckerschiff (Holzscheibe mit Schiffseite oben) und 2 Holzscheiben mit blanker Seite nach oben. Ein Entdeckerschiff zu bauen, kostet 1 Holz und 1 Wolle. Ein *Schiffsbauer* („Zeit der Handelsherren“) verbilligt den Bau eines Entdeckerschiffs nicht. Entdeckerschiffe sind keine Einheiten und werden nicht von Karten beeinflusst die sich auf Einheiten beziehen. Sie gelten auch nicht als Einheit hinsichtlich des *Barbarenüberfalls* („Zeit der Barbaren“).

Inseln

Insel der Barden (2x1)
Hat euer Mitspieler keine (passenden) Handkarten, verfällt der Vorteil. Das Getreide, das ihr den *Barden* schenkt, darf von verschiedenen Ackerländern stammen.

Insel der Gelehrten (2x1)
Wenn ihr einen Stapel wählt, der nur 1 Karte enthält, erhaltet ihr nur diese Karte. Das Holz, das ihr den *Gelehrten* schenkt, darf von verschiedenen Wäldern stammen.

Insel der Händler (2x1)
Habt ihr keinen Rohstoff, könnt ihr den Vorteil nicht nutzen. Habt ihr nur Platz für 1 Rohstoff, verfällt der 2. Rohstoff. Die Wolle, die ihr den *Händlern* schenkt, darf von verschiedenen Weiden stammen.

Insel des vergessenen Stammes (2x1)
Nach der Entdeckung könnt ihr sofort eine Mission durchführen. Ihr könnt hierbei erneut die *Insel des vergessenen Stammes* als Ziel der Mission wählen. Beim Ergebnis 2 – 4: Das gewürfelte Ereignis gilt für beide Spieler.

Piraten

Cimmarone (2x1), Haidao Chang (2x1), Jean (2x1)
Die Piraten unterscheiden sich in Kampfstärke und den geforderten Rohstoffen, werden ansonsten aber gleich behandelt: Alle Piraten fordern bei der Entdeckung Gold bzw. Rohstoffe. Habt ihr kein Gold bzw. keine Rohstoffe oder wollt ihr euer Gold bzw. eure Rohstoffe nicht abgeben, müsst ihr kämpfen. Hierzu addiert ihr alle Kanonen auf euren Karten *Geschützgießerei, Waffenschmiede* und *Werft* und würfelt. Addiert das Würfelergebnis zur Anzahl eurer Kanonen. Ist die Summe höher als die Anzahl der Kanonen des Piraten, gewinnt ihr und dreht die Piratenkarte eine Stufe höher. Bei einem Gleichstand müsst ihr erneut würfeln. Ist die Summe niedriger, müst ihr das Schiffsplättchen umdrehen. Ihr könnt euch nach einer Niederlage nicht nachträglich dafür entscheiden, der Forderung nach Rohstoffen bzw. Gold nachzukommen.

Wracks

Wrack (2x2)
Nachdem ihr ein *Wrack* entdeckt habt, dürft ihr im ganzen Spielverlauf keine weitere Aktion mit dieser Karte durchführen.

Ortschaftsausbauten (insg. 6 Karten)

Gebäude

Segelmacherei (3)
Waffenschmiede (3)

Stadtausbauten (insg. 4 Karten)

Gebäude

Geschützgießerei (2)
Ihr dürft nur 1 *Geschützgießerei* in eurem Fürstentum bauen.

Einheiten

Astronom (2)
Ihr dürft nur 1 *Astronom* in eurem Fürstentum bauen. Der *Astronom* ist die einzige Möglichkeit, um in einem Zug mehr als 1 Meerfeld zu entdecken – vorausgesetzt ihr habt wenigstens 2 Entdeckerschiffe (oder nutzt zusätzlich den *Navigator*).

Ereigniskarten (insg. 4 Karten)

Erfolgreichster Entdecker (2)
Bei Gleichstand dürfen beide Spieler auch vom selben Stapel ziehen, der Spieler am Zug entscheidet zuerst, von welchem Stapel er zieht, erst danach muss sich der Mitspieler entscheiden.

Freundschaft der Völker (2)
Erhaltet ihr mehr Rohstoffe als ihr einlagern könnt, gehen die überzähligen Rohstoffe verloren.

Zeit der Weisen (insg. 41 Karten)

Zählkarten (insg. 2 Karten)

Manifest des humanen Handelns (2)
Nach dem Bau eurer ersten Stadt dürft ihr das *Manifest* vom offenen Ausbaustapel nehmen und in euer Fürstentum legen. Duell der Fürsten und Turnierspiel: Hier müsst ihr das *Manifest* auf der Hand haben und auslegen, nachdem ihr eine Stadt gebaut habt. Legt das *Manifest* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigt ihr den Bauplatz an dieser Landschaft später, so könnt ihr das *Manifest* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen (siehe auch S. 3 „Zählkarten").

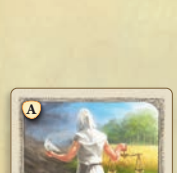
Aktionskarten (insg. 12 Karten)

Disput der Weisen (2)
Es kostet 1 Eule, den *Disput* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr den *Disput* nicht ausspielen. Wenn ihr keinen *Weisen* besitzt, könnt ihr den *Disput* nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler keinen *Weisen* besitzt, könnt ihr den *Disput* nicht ausspielen.

Goldene Zeiten (2)
Es kostet 1 Eule, die *Goldenen Zeiten* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr die *Goldenen Zeiten* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht mindestens die 1. Stufe auf eurem *Manifest des humanen Handelns* erreicht habt, könnt ihr die *Goldenen Zeiten* nicht ausspielen.

Kraft der Haine (2)
Wenn ihr keinen Hain besitzt, könnt ihr die *Kraft der Haine* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht wenigstens 2 *Weise* besitzt, könnt ihr die *Kraft der Haine* nicht ausspielen. Wenn ihr nicht wenigstens Platz für 1 Eule auf euren *Weisen* habt, könnt ihr die *Kraft der Haine* nicht ausspielen.

Weise Abwehr (2)
Es kostet 1 Eule, die *Weise Abwehr* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr die *Weise Abwehr* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keine Handkarten, könnt ihr die *Weise Abwehr* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler wenigstens 1 Angriffs-Aktionskarte auf der Hand, so muss er alle seine Handkarten unter beliebige passende Nachziehstapel schieben. Euer Mitspieler entscheidet, unter welche(n) Nachziehstapel er die Karten schiebt.



Weiser Ausgleich (2)
Es kostet 3 Eulen, den *Weisen Ausgleich* auszuspielen – wenn ihr keine 3 Eulen habt, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nicht ausspielen. Habt ihr gleich viele oder mehr Städte als euer Mitspieler, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nur spielen, wenn ihr weniger Siegpunkte habt. Habt ihr gleich viele oder mehr Siegpunkte als euer Mitspieler, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nur spielen, wenn ihr weniger Städte habt. Wenn ihr keine Siedlung habt, die ihr zur Stadt ausbauen könnt, könnt ihr den *Weisen Ausgleich* nicht ausspielen.

Weise Voraussicht (2)
Es kostet 1 Eule, die *Weise Voraussicht* auszuspielen – wenn ihr keine Eule habt, könnt ihr die *Weise Voraussicht* nicht ausspielen. Ihr müsst dem Mitspieler die entfernte Karte nicht zeigen (am besten verdeckt in die Schachtel zurücklegen).

Landschaftsausbauten (insg. 8 Karten)

Einheiten

Weise allgemein:
Alle *Weisen* haben 0 Eulen, wenn sie ins Spiel kommen. *Weise* gelten als Einheiten und als Landschaftsausbauten und können von allen Effekten, die sich auf eine von beiden Kategorien beziehen, betroffen werden. *Weise* sind keine *Helden* und können von Effekten, die sich auf *Helden* beziehen, nicht betroffen werden.

Erste Weise (2)
Ihr dürft nur 1 *Erste Weise* in eurem Fürstentum bauen. Die *Ersten Weisen* unterscheiden sich nur dadurch von den Spezialisierten *Weisen,* dass sie an eine beliebige Landschaft angelegt werden können. Wenn ihr keine freie Landschaft besitzt, könnt ihr die *Erste Weise* nicht auslegen.

Spezialisierte Weise (6): Barbara, Weise des Ackerlandes; Frederich, Weiser des Hügellandes; Michaela, Weise des Weidelandes; Peter, Weiser des Waldes; Piet, Weiser des Gebirges; Walther, Weiser des Goldflusse
Spezialisierte *Weise* unterscheiden sich nur durch die Art der Landschaft, an die sie angelegt werden können. Jeder *Weise* kann nur an „seine" Landschaft angelegt werden. Wenn ihr keine entsprechende freie Landschaft besitzt, könnt ihr den betreffenden *Weisen* nicht auslegen.

Ortschaftsausbauten (insg. 7 Karten)

Besondere Orte

Haine allgemein:
Alle *Haine* sind Besondere Orte und somit keine Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Haine* nicht betreffen.

Hain der Brüderlichkeit (1)
„Brüderlichkeit ist den Menschen von Natur aus eigen. Nichtbrüderlichkeit, Trennung, wird mit Fleiss anerzogen." (Leo N. Tolstoi)
Gezogene Karten dürft ihr, wenn möglich, sofort nutzen. Überzählige Karten müsst ihr (ggf.) erst am Ende eures Zuges unter passende Stapel schieben.

Danach dürft ihr, wie üblich, noch eine Karte austauschen. Euer Mitspieler muss überzählige Handkarten erst am Ende seines nächsten Zuges unter passende Stapel schieben. (Der Zusatz „(Ihrer)“ bzw. „(seiner)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Hain der Freiheit (1)

„Die Freiheit des Menschen liegt nicht darin, dass er tun kann, was er will, sondern, dass er nicht tun muss, was er nicht will.“ (Jean-Jacques Rousseau)
Beim Aussuchen dürft ihr die Reihenfolge der Karten im Stapel nicht verändern. Die gezogene Karte dürft ihr, wenn möglich, sofort nutzen. Eine überzählige Karte müsst ihr erst am Ende eures Zuges unter einen passenden Stapel schieben. Danach dürft ihr, wie üblich, noch eine Karte austauschen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Hain des Friedens (1)

„Mit dem Frieden ist es wie mit der Freiheit: So wie Freiheit immer auch die Freiheit des anderen ist, so ist Frieden auch immer der Frieden des anderen.“ (Franz Alt)
Hat die Angriffs-Aktionskarte des Mitspielers Ausspielkosten (z. B. *Weise Abwehr*), so muss euer Mitspieler diese bezahlen, bevor ihr entscheidet, den *Hain des Friedens* einzusetzen. Liegt auch *Robert, Herold der Weisen* in eurem Fürstentum aus, ist die gespielte Angriffs-Aktionskarte bereits bei einer gewürfelten 3 abgewehrt. (Der Zusatz „(seine)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Hain der Gerechtigkeit (1)

„Biegst du den Stab der Gerechtigkeit, dann nicht unter dem Gewicht des Geldes, sondern unter dem der Gnade.“ (Miguel de Cervantes y Saavedra)
Ihr dürft den *Hain der Gerechtigkeit* auch in Kombination mit *Brigitta, der weisen Frau* (Basisset) nutzen – in diesem Fall wird dann gar nicht gewürfelt.

Hain der Wachsamkeit (1)

„Vorsicht und Misstrauen sind gute Dinge, nur sind auch ihnen gegenüber Vorsicht und Misstrauen nötig.“ (Christian Morgenstern)
Wenn ihr den *Hain der Wachsamkeit* einsetzt, erklärt ihr das gewürfelte Ereignis für ungültig. Stattdessen gilt das Ereignis *Ereigniskarte ziehen*. Dreht den Ereigniswürfel auf eine Seite mit „?“. Wenn ihr den *Hain* beim Ereignis *Räuberüberfall* einsetzt, erhalten zunächst beide Spieler ihre Rohstoffe, erst danach zieht ihr die Ereigniskarte.

Hain der weisen Voraussicht (1)

„Das Merkwürdigste an der Zukunft ist wohl die Vorstellung, dass man unsere Gegenwart später die ‚gute alte Zeit‘ nennen wird.“ (John Steinbeck)
Ihr dürft entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die Karten unter den Stapel legt. Die Reihenfolge der Karten, die ihr oben auf dem Stapel lasst, dürft ihr aber **nicht** verändern.

Hain des Mutes (1)

„Erst wenn die Mutigen klug und die Klugen mutig geworden sind, wird das zu spüren sein, was irrtümlicherweise schon oft festgestellt wurde: Ein Fortschritt der Menschheit.“ (Erich Kästner)
Ihr dürft den *Hain* auch im Zug eures Mitspielers einsetzen.

Stadtausbauten (insg. 8 Karten)

Gebäude

Akademie der Weisen (2)

Wenn ihr beide *Akademien* gebaut habt, dürft ihr auch beide nutzen, um in einem Zug 1 oder 2 *Weisen* insgesamt 2 Eulen zu geben.

Gericht (2)

Ihr dürft nur 1 *Gericht* in eurem Fürstentum bauen.

Kornspeicher (2)

Ihr dürft nur 1 *Kornspeicher* in eurem Fürstentum bauen. Hat euer Mitspieler keinen anderen Rohstoff außer Getreide, könnt ihr die Funktion des *Kornspeichers* nicht nutzen.

Einheiten

Cole, Paladin der Weisen (1)

Turnierspiel: Wenn ihr einen *Übungsplatz* („Zeit der Wirren“) gebaut habt, könnt ihr beim Bau von *Cole* 1 Erz oder 1 Getreide weniger bezahlen, nicht aber 1 Eule. Eulen sind keine Rohstoffe und müssen in jedem Fall komplett bezahlt werden.

Robert, Herold der Weisen (1)

Turnierspiel: Wenn ihr einen *Übungsplatz* („Zeit der Wirren“) gebaut habt, könnt ihr beim Bau von *Robert* 1 Erz oder 1 Getreide weniger bezahlen, nicht aber 1 Eule. Eulen sind keine Rohstoffe und müssen in jedem Fall komplett bezahlt werden.

Ereigniskarten (insg. 4 Karten)

Hungersnot (2)

Wenn ihr Getreide besitzt, müsst ihr dieses abgeben, auch wenn ihr lieber 2 andere Rohstoffe abgeben würdet.

Rat der Weisen (2)

Ihr erhaltet entweder (bis zu) 2 Eulen oder (bis zu) 2 Rohstoffe an Landschaften, an denen *Weise* anliegen. Ihr könnt aber nicht 1 Eule und 1 Rohstoff erhalten. Wenn ihr Rohstoffe wählt und nur Platz für 1 Rohstoff habt, verfällt der andere. Wenn ihr Eulen wählt und nur Platz für 1 Eule habt, verfällt die andere.

Zeit des Wohlstands

Zählkarten (insg. 2 Karten)

Volksstimmung (2)

Im Themenspiel und im Duell erhält zu Spielbeginn jeder 1 Karte *Volksstimmung*. (Turnierspiel: Hier müsst ihr die *Volksstimmung* auf der Hand halten und auslegen, wenn ihr am Zug seid. Im Turnierspiel dürft ihr auch beide Karten *Volksstimmung* auslegen. Für den Bau eines *Fürstenmonumentes* oder des *Stadtschlosses* und dessen Nutzung dürfen die Sterne hier von beiden Karten genommen werden.) Legt die *Volksstimmung* über oder unter eine beliebige Landschaft. Benötigt ihr den Bauplatz an dieser Landschaft später, so könnt ihr die *Volksstimmung* jederzeit an eine beliebige andere Landschaft anlegen. Die Volksstimmung kann aber niemals abgerissen werden! (Siehe auch S. 3 „Zählkarten“ und S. 7 „Zeit des Wohlstands“.)

Aktionskarten (insg. 9 Karten)

Armenspeisung (2)

Wenn ihr kein Getreide abgeben könnt, könnt ihr die *Armenspeisung* nicht ausspielen. Habt ihr nur Platz für 1 Stern auf der *Volksstimmung,* verfällt der 2. Stern. (Turnierspiel: Erhaltene Sterne könnt ihr auch auf beide *Volksstimmungen* verteilen, wenn ihr beide ausliegen habt.)

Bera, die Aufrührerin (1)

Wenn euer Mitspieler weder Sterne noch Rohstoffe hat, könnt ihr *Bera* nicht ausspielen. Habt ihr gleich viele oder mehr Siegpunkte als euer Mitspieler, könnt ihr *Bera* nur ausspielen, wenn euer Mitspieler wenigstens 1 Stern hat. Wenn ihr keine Zählkarte *Volksstimmung* in eurem Fürstentum ausgelegt habt, könnt ihr *Bera* nicht ausspielen. (Diese Bedingung ist vor allem im Turnierspiel relevant, aber z. B. auch aufgrund der Funktion des *Stadtschlosses.*)

Hof-Astrologe (1)

Wenn ihr weder den *Fürst* noch die *Fürstin* in eurem Fürstentum ausgelegt habt, könnt ihr den *Hof-Astrologen* nicht ausspielen. Das gewählte Ereignis gilt für beide Spieler.

Kunstwerke (4): Epos (1), Relief (1), Skulptur (1), Wasserspiel (1)

Wenn ihr weder den *Fürst* noch die *Fürstin* in eurem Fürstentum ausgelegt habt, könnt ihr keines der *Kunstwerke* ausspielen. Wenn ihr keinen Platz auf der *Volksstimmung* für wenigstens 1 Stern habt, könnt ihr keines der *Kunstwerke* ausspielen. Habt ihr nur Platz für 1 Stern auf der *Volksstimmung,* verfällt ggf. der 2. Stern. (Turnierspiel: Erhaltene Sterne könnt ihr auch auf beide *Volksstimmungen* verteilen, wenn ihr beide ausliegen habt.)

Wohlstand (1)

Wenn ihr keine *Wasserversorgung* besitzt, könnt ihr den *Wohlstand* nicht ausspielen. Wenn ihr keine Siedlung habt, die ihr zur Stadt ausbauen könnt, könnt ihr den *Wohlstand* nicht ausspielen.

Landschaftsausbauten (insg. 1 Karte)

Besondere Orte

Diebesversteck (1)

Das *Diebesversteck* ist ein Besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können das *Diebesversteck* nicht betreffen.
Das *Diebesversteck* ist eine Fremdkarte, die im Fürstentum des Mitspielers gebaut wird. Wenn euer Mitspieler keine freie Landschaft hat, könnt ihr das *Diebesversteck* nicht bauen. Wenn euer Mitspieler im weiteren Spielverlauf keine andere freie Landschaft mit wenigstens 1 Rohstoff hat, könnt ihr das *Diebesversteck* nicht versetzen. Möchtet ihr das *Diebesversteck* an eine Landschaft bauen oder versetzen, an der eine Zählkarte liegt, so muss der Mitspieler die Zählkarte an eine andere Landschaft anlegen (siehe auch S. 3 Zählkarten). Hat euer Mitspieler 5 oder mehr Stärkepunkte (oder gibt er 3 Sterne ab), wird das *Diebesversteck* sofort entfernt und auf die Ablage gelegt. (Turnierspiel: Auf die Ablage des Besitzers des *Diebesversteck*.) Hat euer Mitspieler bereits 5 oder mehr Stärkepunkte, könnt ihr das *Diebesversteck* nicht bauen.

Ortschaftsausbauten (insg. 3 Karten)

Besondere Orte

Allmende (1)

Die *Allmende* ist ein besonderer Ort und somit kein Gebäude. Karten, die sich auf Gebäude beziehen, können die *Allmende* nicht betreffen.

Gebäude

Dorfschule (2)

Sie dürfen nur 1 *Dorfschule* in Ihrem Fürstentum bauen. Haben Sie beim Bau der *Dorfschule* nur Platz für 1 Stern oder gar keinen Platz auf der *Volksstimmung,* verfallen diese bzw. dieser Stern(e). Haben Sie beim Ereignis *Handel* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung,* verfällt der Stern.

Karten-Index

Stadtausbauten (insg. 12 Karten)

Gebäude

Bauhütte (2)
Ihr dürft nur 1 *Bauhütte* in eurem Fürstentum bauen. Sterne (und Eulen) sind keine Rohstoffe und werden daher bei den für die *Bauhütte* relevanten Kosten nicht mitgezählt. Die *Bauhütte* vergünstigt ausschließlich den Bau von Gebäuden, andere Karten mit ähnlichen hohen Baukosten werden nicht verbilligt. Es ist möglich, die *Bauhütte* mit dem *Baukran* („Zeit des Fortschritts") zu kombinieren. Entsprechende Stadtgebäude werden dann um 2 Rohstoffe vergünstigt.

Fürstenmonument (2)
Ihr dürft das *Fürstenmonument* auch bauen, wenn euer Mitspieler keine Einheiten hat. Hat euer Mitspieler nur 1 Einheit, so erhaltet ihr diese. Euer Mitspieler darf keine Einheiten auswählen, die ihr nicht auf die Hand nehmen könnt (z. B. *Fürst* und *Fürstin*). Hat der Mitspieler nur solche Einheiten, erhaltet ihr keine Einheit.

Hospital (2)
Ihr dürft nur 1 *Hospital* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr keine *Wasserversorgung* besitzt, könnt ihr das *Hospital* nicht bauen.

Stadtschloss (1)
Ihr dürft nur 1 *Stadtschloss* in eurem Fürstentum bauen. Ihr dürft eine Einheit mit Bedingung auswählen. Duell der Fürsten und Turnierspiel: Die Karten *Medicus* („Zeit des Fortschritts"), *Seehandelsmonopol* („Zeit der Handelsherren") und *Gudrun, Schrecken der Meere* („Zeit des Goldes") haben mittlerweile Bedingungen und können mit dem *Stadtschloss* daher nicht ausgewählt werden. (Der Zusatz „(eigenen)" bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Theater (1)
Habt ihr beim Bau des *Theaters* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung,* verfällt dieser Stern.

Wasserversorgung (2)
Ihr dürft nur 1 *Wasserversorgung* in eurem Fürstentum bauen. Die *Wasserversorgung* wirkt auf alle 4 der Stadt benachbarten Landschaften. Die *Wasserversorgung* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten.

Einheiten

Fürst (1)
Ihr dürft nur 1 *Fürst* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr die *Fürstin* gebaut habt, könnt ihr den *Fürsten* nicht ausspielen. Der *Fürst* kann vom Mitspieler niemals direkt übernommen oder abgeworben werden. Der *Fürst* ist eine Bedingungseinheit für einige Aktionskarten. Wenn ihr mit dem *Fürsten* ein *Kunstwerk* aus dem Ablagestapel holt, bleibt die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel unverändert. Die genommene Karte muss dem Mitspieler gezeigt werden. (Der Zusatz „(eigenen)" bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Fürstin (1)
Ihr dürft nur 1 *Fürstin* in eurem Fürstentum bauen. Wenn ihr den *Fürsten* gebaut habt, könnt ihr die *Fürstin* nicht ausspielen. Die *Fürstin* kann vom Mitspieler niemals direkt übernommen oder abgeworben werden. Die *Fürstin* ist eine Bedingungseinheit für einige Aktionskarten. Wenn ihr mit der *Fürstin* ein *Kunstwerk* aus dem Ablagestapel holt, bleibt die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel unverändert. Die genommene Karte muss dem Mitspieler gezeigt werden. (Der Zusatz „(eigenen)" bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Straßenergänzungen (insg. 3 Karten)

Gebäude

Marktfleck (1)
Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr den *Marktfleck* nicht bauen.

Wanderbühne (1)
Habt ihr beim Bau der *Wanderbühne* keinen Platz für den Stern auf der *Volksstimmung,* verfällt dieser Stern. Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr die *Wanderbühne* nicht bauen. Wenn ihr im weiteren Spielverlauf keine andere freie Straße mit wenigstens 1 Rohstoff auf einer angrenzenden Landschaft habt, könnt ihr die *Wanderbühne* nicht versetzen. Ihr dürft die *Wanderbühne* nicht in dem Zug versetzen, in dem ihr diese ausspielt.

Einheiten

Landsknechte (1)
Wenn ihr keine freie Straße (ohne Straßenergänzung) habt, könnt ihr die *Landsknechte* nicht bauen.

Ereigniskarten (insg. 4 Karten)

Aufstand (2)
Beachtet die Sonderregel für die Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels im Themenspiel zu Beginn der Partie und beim Zurücklegen der Karte in den Ereigniskarten-Stapel. (Der Zusatz „(eigenen)" bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Besteuerung (2)
Hat ein Spieler nur Platz für 1 Gold bzw. 1 Rohstoff, so erhält er nur diesen.