

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
FÜR ZWEI SPIELER

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

ENTDECKER & SEERÄUBER



ENTDECKER & SEERÄUBER

A. EINLEITUNG

Verlasst das Festland Catans, und begeben euch in die unbekanntenen Weiten des Ozeans auf der Suche nach tropischen Inseln. Doch weit weg von Zuhause verrohen die Sitten, und so werden aus den friedlichen Entdeckern schnell schlitzohrige Seeräuber, die sich auf den tropischen Inseln niederlassen und ausbreiten. Aufgepasst! Nun bestimmen die Seeräuber die Regeln in diesem Gebiet. Recht und Ordnung sucht man hier vergebens.

B. INFO

Jeder mag wohl den Flair von Abenteuer und Exotik bei den Piraten der Karibik. Bestehende Ansätze wie Entdecker & Piraten (T2002) oder die Kaperflotte (R&H) setzen das Potential dieses Themas leider nicht konsequent um.

Dieses Themenset hingegen erlaubt es im Stile der 'Seefahrer' (Brettspiel) neue Inseln zu entdecken, und viele Aspekte der Piraterie zu erleben. Auf den neuen Inseln werden neue Rohstoffe gefunden, und die Piraten können sich dort niederlassen. Die tropischen Inseln sind eine eigene kleine Welt für sich, beherrscht von Piraten.

Hierdurch wird das Spiel umfangreicher, vielschichtiger und dauert entsprechend länger.

C. VORBEREITUNG

Entdecker & Seeräuber setzt das Basisspiel voraus, und kann mit allen offiziellen Themensets kombiniert werden. Die Kombination mit inoffiziellen Themensets ist nicht getestet.

Die 8 Meereskarten mit der Rückseite 'Schiff' werden als separater Stapel ausgelegt.

Die 6 tropischen Inseln mit der Rückseite 'Insel' werden als separater Stapel ausgelegt.

Die 12 tropischen Landschaften mit der Rückseite 'Palmen' werden als separater Stapel ausgelegt.

Die 60 tropischen Ausbaukarten werden auf 4 separate Stapel verteilt.

D. REGELN

1. ABLAUF

Sobald keine Siedlungen mehr vorhanden sind, werden anstelle von Strassen nun Meeresfelder weiter angelegt. Diese führen wie vorher die Strassen nun zu tropischen Inseln, die jetzt anstelle von Siedlungen gebaut werden können. Die tropischen Inseln bekommen je zwei tropische Landschaften, und bieten Platz für bis zu 4 tropische Ausbauten (Gebäude, Piratenflotten oder Seeräuber).

2. ALLGEMEINE REGELN

Es gelten die allgemeinen Regeln des erweiterten Grundspiels bzw. des Turnierspiels mit folgenden Ergänzungen/Ausnahmen:

- in den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis 'Raubüberfall' nicht ausgeführt.

- Aktionskarten mit dem Zusatz "Angriff" oder "Neutral" dürfen erst gespielt werden, sobald beide Spieler zusammen über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Bedingung einmal eingetreten ist, dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls die Summe der Siegpunkte beider Spieler später wieder weniger als 7 Siegpunkte ergeben sollte. Aktionskarten mit dem Zusatz "Schutz" dürfen von Anfang an gespielt werden.

- Gebäude, Zauberer und Zauberbücher sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten entwenden.

- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu machen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber der Spieler muss die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel (!) legen. Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene“ Karte auf die Hand zu nehmen oder sie unter einen Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der gleichen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Karten dürfen erst ausgelegt werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt. Wenn diese Bedingungskarte aus dem Fürstentum entfernt wird, so muss das mit der Bedingung verknüpfte Gebäude natürlich **nicht** entfernt werden.

- Aktionskarten, die als Spielbedingung ein bestimmtes Gebäude haben, dürfen jedoch nur gespielt werden, wenn das Gebäude auch tatsächlich im Fürstentum ausliegt. Wurde das Gebäude entfernt, dürfen auch die mit ihm verknüpften Aktionskarten nicht mehr gespielt werden.

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

3. REGELN FÜR MEERESFELDER

- Es gibt 8 Meeresfelder.
- Ein Meeresfeld kostet 2 Gold.
- Ein Meeresfeld darf erst angelegt werden, wenn keine Siedlungen mehr verfügbar sind.
- Ein Meeresfeld verbindet eine Siedlung/Stadt mit einer tropischen Insel oder zwei tropische Inseln miteinander.
- Ein Meeresfeld darf auf eine offene Strasse gelegt werden, für die es keine Siedlung mehr zum verbinden gibt.
- Es dürfen keine Ausbauten überhalb oder unterhalb eines Meeresfeldes ausgelegt werden.
- Eine Meereskarte hat nur den Zweck dort tropische Inseln anzulegen.



4. REGELN FÜR TROPISCHE INSELN

- Es gibt 6 tropische Inseln
- Eine tropische Insel kostet 3 Holz-Rohstoffe.
- Jeder Spieler darf maximal 3 tropische Inseln auslegen.
- Eine tropische Insel darf nur an ein Meeresfeld angelegt werden.



- Eine tropische Insel ist 1 Siegpunkt wert.
- An eine tropische Insel können maximal 4 tropische Ausbauten - also Gebäude-Tropenausbau, Einheit-Piratenflotte oder Einheit-Seeräuber - angelegt werden.
- Normale, nicht-tropische Ausbauten, dürfen NICHT an eine tropische Insel angelegt werden.
- Eine tropische Insel ist keine Stadt, und kein Dorf. Ereignisse oder Aktion die sich auf Städte oder Dörfer beziehen (Seuche, großer Bürgermeister) haben keinen Einfluss auf tropische Inseln.

5. REGELN FÜR TROPISCHE LANDSCHAFTEN



- Es gibt 12 tropische Landschaften.
- Eine tropische Landschaft ist mit einer 'normalen' Landschaft vergleichbar, nur werden hier tropische Rohstoffe produziert.
- Wenn ein Spieler eine tropische Insel gebaut hat, darf er sich sofort 2 tropische Landschaften aus dem Stapel aussuchen und anlegen. Ein Kundschafter ist dazu nicht nötig.
- Jeder Spieler darf jede tropische Rohstoffsorte nur 1x auslegen. (Z.B. nur 1 Bananen-Landschaft)
- Eine tropische Landschaft wird zunächst mit dem Wert '0' ausgelegt.
- Tropische Landschaften sind vor dem 'Grenzkonflikt', der 'Landreform' oder 'Land wandle dich' immun.

- Die tropischen Rohstoffe zählen beim Würfelereignis 'Räuberüberfall' (Keule) nicht mit.
- Tropische Rohstoffe können nicht gegen 'normale' Rohstoffe getauscht werden. 'Normale' Rohstoffe können auch nicht gegen tropische Rohstoffe getauscht werden. Tropische Rohstoffe können 3:1 gegen andere tropische Rohstoffe getauscht werden.

DIE TROPISCHEN ROHSTOFFE SIND:



Papaya



Ananas



Bananen



Baumwolle



Edelstein



Tabak

6. REGELN FÜR TROPISCHE AUSBAUTEN

- Es gibt 60 Tropenausbauten in 3 Kategorien:

- a) Seeräuber (Einheiten)
- b) Piratenflotten (Einheiten)
- c) tropische Gebäude (Gebäude)

- Jeder Spieler darf sowohl von den 'normalen' Ausbaustapeln wie auch von den tropischen Ausbaustapeln Karten ziehen/aussuchen. Dies gilt auch wenn der Spieler noch keine tropischen Inseln besitzt.

- Beim Kartentausch dürfen tropische Ausbauten auch unter die 'normalen' Kartenstapel geschoben werden, und umgekehrt.

- Tropische Ausbaute dürfen nur auf tropische Inseln gebaut werden, nicht in normale Städte oder Siedlungen.

- Alle Ereignisse oder Aktionskarten, die sich auf Einheiten oder Gebäude beziehen, werden auch auf die tropischen Einheiten oder Gebäude angewendet. So können z.B. auch tropische Gebäude mit dem Feuerteufel angegriffen werden, und beim Ereignis Bürgerkrieg kann auch ein Seeräuber gewählt werden.

- Tropische Ausbauten sind als Siedlungsausbauten zu betrachten (obwohl je 4 davon angelegt werden können, und sie eine eigene Klasse darstellen). So kann z.B. ein Baukran den Bau von tropischen Ausbauten nicht verbilligen.

E. DIE KARTEN IM EINZELNEN

1. ZENTRALKARTEN



Tropische Inseln (6x)



Meereskarte (8x)



**Tropische Landschaft
Bananen - Wert '1'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Bananen - Wert '6'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Ananas - Wert '2'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Ananas - Wert '3'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Baumwolle - Wert '4'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Baumwolle - Wert '5'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Edelstein - Wert '1'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Edelstein - Wert '4'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Papaya - Wert '2'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Papaya - Wert '5'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Tabak - Wert '6'
(1x)**



**Tropische Landschaft
Tabak - Wert '6'
(1x)**

2. SEERÄUBER



Schielender Rodrick (1x)
Bei einer verlorenen Piratenschlacht können Sie Rodrick opfern. Ihre tropischen Ausbauten bleiben dann verschont. Kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt.



Lahmer Gus (1x)
Schützt alle Ihre Piratenflotten vor gegnerischen Kaperflotten. Darf nicht ausgelegt werden, wenn Kapitän Hook bei Ihnen ausliegt, kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt.



Carmello der Patriot (1x)
Wird er bei 'Imelda' oder 'Felicia' gewählt und entfernt, erhalten Sie zwei beliebige tropische Rohstoffe. Kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt.



Oscar der Kanonier (1x)
Die Stärkepunkte von gegnerischen Kanonen werden halbiert. Kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt.



Pedro der Piratenkapitän (1x)
Beim Würfelereignis 'Räuberüberfall' (Keule) erhalten Sie einen beliebigen tropischen Rohstoff. Darf nicht ausgelegt werden, wenn Kapitän Hook bei Ihnen ausliegt, kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt.



Kapitän Hook (1x)
Wenn Hook in Ihrem Fürstentum ausliegt, können Gus, Pedro und Charlotte nicht ausgelegt werden. Kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt.



Silver der Einäugige (1x)
 Beim Würfelergebnis 'erfolgreiches Jahr' (Sonne) erhalten sie für jede Piratenflotte 1 Gold. Kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt.



Charlotte die Abenteurerin (1x)
 Jedesmal wenn der Gegner 3 tropische Rohstoffe eintauscht, erhalten Sie 2 Gold. Darf nicht ausgelegt werden, wenn Kapitän Hook bei Ihnen ausliegt, kann nicht auf einer Insel ausgelegt werden, auf der 'Fort Oranje' liegt. Sie ist immun gegen 'Imelda' und 'Felicia'.

3. PIRATENFLOTTEN



Handelsschiff (1x)
 Ist 3 Handlungspunkte wert. Wenn und solange Carmello der Patriot in Ihrem Fürstentum ausliegt, erhält das Handelsschiff 2 weitere Handlungspunkte (insgesamt dann 5)



Kriegsschiff (1x)
 Hat 3 Stärkepunkte. Wenn und solange Oscar der Kanonier in Ihrem Fürstentum ausliegt, erhält das Kriegsschiff 2 weitere Stärkepunkte (insgesamt dann 5)



Piratenflaggschiff (1x)
 Ist 1 Siegpunkt wert. Wenn und solange Pedro der Piratenkapitän in Ihrem Fürstentum ausliegt, erhält das Piratenflaggschiff 1 weiteren Siegpunkt (insgesamt dann 2)

4. TROPISCHE GEBÄUDE



Palisade (1x)
 Jeder Seeräuber in Ihrem Fürstentum erhält einen zusätzlichen Stärke- und Turnierpunkt.



Schiffswerft (1x)
 Für jede Piratenflotte (Handelsschiff, Kriegsschiff, Piratenflaggschiff) dürfen Sie eine zusätzliche Karte auf der Hand halten.



Seemannskirche (2x)
 Alle Seeräuber auf dieser tropischen Insel sind vor der Piratenschlacht geschützt.



Kapitänshaus (1x)

Wenn Sie weder die Handels- noch die Rittermacht besitzen, erhalten sie einen zusätzlichen Siegpunkt.



Casino (1x)

Bezahlen Sie einen tropischen Rohstoff und würfeln Sie. **6:** Sie erhalten 3 beliebige tropische Rohstoffe. **4,5:** Sie erhalten 1 beliebigen tropischen Rohstoff. **1:** Der Gegner erhält einen tropischen Rohstoff seiner Wahl.



Galgen (1x)

Bei einem Ertragswurf von 1,2 oder 3 in Ihrem Zug sind sie vollständig vor Konflikt, Überfall und Piratenschlacht geschützt. Darf nicht an eine tropische Insel gelegt werden, auf der sich eine Seemannskirche befindet.



Anlegestelle (2x)

Sie dürfen 3 gleiche tropische Rohstoffe in 1 'normalen' Rohstoff tauschen. Es ist nicht erlaubt, 3 'normale' Rohstoffe in 1 tropischen Rohstoff zu tauschen.



Seemannsfriedhof (1x)

Muss Ihr Gegner einen seiner Seeräuber auf den Ablagestapel legen, können Sie diesen auf die Hand nehmen. Einen Seeräuber der 'abgerissen' wird dürfen Sie nicht aufnehmen.



Holzproduktion (1x)

Bei jedem Ertragswurf am Anfang Ihres Zuges erhalten Sie zusätzlich ein Holz.



Plantage (3x)

Landschaftsausbau

Wird Über/Unter einer tropischen Landschaft angelegt. Die Erträge der angrenzenden Landschaft verdoppeln sich. Die Plantage funktioniert auch an Edelstein-Landschaften.



Rumbrennerei (1x)

Die Brennerei kostet nichts. Sie wird wie alle tropischen Ausbauten an die Insel angelegt. Sie können für 3 Getreide in einem Handelspunkt, oder 1 Handelspunkt in 3 tropischen Rohstoff, Rohausbau, Aufbaupunkt.

Sie können 1 Handelspunkt in 1 beliebigen tropischen Rohstoff tauschen. **Bedingung: Anlegestelle**



Sturmwache (1x)
Schützt alle Tropenausbauten im Fürstentum vor dem Tropensturm.



Früchtehandel (1x)
Tropische Früchte (Ananas, Banane, Papaya) dürfen 2:1 gegen andere tropische Früchte getauscht werden.



Piratengrotte (1x)
Bei den Ereignissen 'ertragreiches Jahr' und 'Schatztruhe' erhalten Sie 2 beliebige tropische Rohstoffe.



Warenhandel (1x)
Tropische Handelswaren (Baumwolle, Edelsteine, Tabak) dürfen 2:1 gegen andere tropische Handelswaren getauscht werden.



Seemannsheim (1x)
Ist 3 Siegpunkt wert.



Zigarrendreher (1x)
Für jeden Tabak-Rohstoff in Ihrem Fürstentum erhält jeder Ihrer Seeräuber einen zusätzlichen Stärkepunkt.



Fort Oranje (1x)
Darf nicht auf eine Insel gebaut werden, die Seeräuber beherbergt. Seeräuber dürfen nicht an eine Insel gelegt werden, auf der sich das Fort 'Oranje' befindet.



Piratenkaschemme (1x)
Jede Piratenflotte in Ihrem Fürstentum erhält einen zusätzlichen Stärke- oder Handelspunkt. Beim Auslegen müssen Sie wählen welchen Vorteil diese Karte bieten soll. Für 1 Edelstein dürfen Sie die

Karte um 180 Grad drehen, und somit den jeweils anderen Vorteil aktivieren.



Seeräubererlies (1x)
Wenn Sie eine Piratenschlacht verlieren, dürfen Sie selbst entscheiden, welchen tropischen Ausbau Sie zurück auf die Hand nehmen.



Sklavenhandel (1x)
Jedesmal wenn Ihr Gegner einen Ausbau mit mindestens 1 Siegpunkt errichtet, erhalten Sie einen beliebigen tropischen Rohstoff. Dies gilt auch wenn der Gegner 'normale' Ausbauten mit Siegpunkten errichtet.



Kanoniersgilde (1x)
Wenn der Gegner eine tropische Aktionskarte spielt, würfeln Sie. Bei 1-3 wird die Aktion nicht ausgeführt, die Karte kommt auf den Ablagestapel. Wenn Sie Oscar den Kanonier ausliegen haben, wird die gegnerische Aktion auch bei 1-4

blockiert. Dies gilt sowohl für Angriffs- als auch für Neutrale Aktionen.



Kapitäns-gilde (1x)
Alle Piratenflotten in Ihrem Fürstentum sind vor dem 'Bürgerkrieg', gegnerischen Kaperflotten und dem 'Geisterschiff' geschützt.



Kämpfergilde (1x)
Wenn die Seeräuber in Ihrem Fürstentum zusammen mindestens 3 Stärkepunkte und zugleich mindestens 3 Turnierpunkte besitzen, erhält die Kämpfergilde einen Siegpunkt. Entfällt diese Bedingung, entfällt auch der Siegpunkt.

5. TROPISCHE AKTIONSKARTEN



Gegenseitiger Nutzen (N) (2x)
Sie erhalten 2 beliebige tropische Rohstoffe Ihrer Wahl.
Bedingung: 3 tropische Inseln



Schöne Felicia (A) (1x)
Der Gegner muss einen Seeräuber **seiner** Wahl aus seinem Fürstentum auf den Ablagestapel legen. Rodrick und Charlotte sind immun gegen Felicia.



Geisterschiff (A) (1x)
Sie können eine eigene Piratenflotte ihrer Wahl mit einer Piratenflotte des Gegners tauschen. Sie bestimmen beide Piratenflotten.



Tropensturm (A) (2x)
Bestimmen Sie ein tropisches Gebäude des Gegners. Er muss dieses zurück auf die Hand nehmen.
Schutz: Sturmwache



Anlegemanöver (N) (1x)
Sie dürfen 3 beliebige 'normale' Rohstoffe in 2 beliebige tropische Rohstoffe tauschen.
Bedingung: Anlegestelle



Schatzkarte (N) (1x)
Sie dürfen eine Edelsteinlandschaft auf '3' drehen.



Schwere See (A) (1x)
Legen Sie diese Karte auf ein Meeressfeld des Gegners. Die angrenzenden tropischen Landschaften erzielen keine Erträge mehr, bis ein 'erfolgreiches Jahr' (Sonne) gewürfelt wird. Der Effekt bezieht sich nur auf den Ertragswurf. Per Tausch oder Aktionskarte können dennoch Erträge auf die betroffenen Landschaften gelangen.



Meuterei (A) (2x)
Für 2 beliebige tropische Rohstoffe dürfen Sie einen gegnerischen Seeräuber im eigenen Fürstentum auslegen.
Bedingung: mehr Turnierpunkte als der Gegner



Kopfgeldprämie (A) (2x)
Für jeden gegnerischen Seeräuber erhalten Sie 1 Gold (von der Bank, nicht vom Gegner)



Wahrsagerin (A) (2x)
Sie dürfen die Handkarten Ihres Gegners durchsuchen, und 1 tropischen Ausbau (auch Gebäude) entwenden.
Bedingung: Sie haben mindestens 3 tropische Inseln



Friedliche Bucht (N) (1x)
Für jede (auch gegnerische) tropische Insel die keine Seeräuber beherbergt erhalten Sie 1 beliebigen tropischen Rohstoff.



Piratenherrschaft (N) (1x)
Die Stärke- und Turnierpunkte von 'normalen' Rittern zählen 2 Runden (4x würfeln) lang nicht mit.



Schmuggler (A) (2x)
Würfeln Sie. Bei einer **3,4,5** oder **6** dürfen Sie Ihrem Gegner 2 beliebige tropische Rohstoffe entwenden. Bei **1** und **2** darf er Ihnen 2 tropische Rohstoffe seiner Wahl stehlen.



Landgang (N) (2x)
Sie dürfen bis zu 3 Handkarten unter einen Stapel schieben, und sich für jede abgelegte Handkarte eine neue von einem tropischen Ausbaustapel ziehen.

6. EREIGNISKARTEN



Piratenschlacht (2x)

Der Ertragswurf bestimmt welche Punkte gegeneinander verglichen werden.

1,2: Handelspunkte

3,4: Stärkepunkte

5,6: Turnierpunkte

Der Gewinner (derjenige der mehr von den angezeigten

Punkten hat) wählt einen tropischen Ausbau des Verlierers aus, den dieser zurück auf die Hand nehmen muss. Das kann ein Seeräuber, eine Piratenflotten oder ein Tropengebäude sein.



Schiff Ahoi! (1x)

Beide Spieler dürfen kostenlos einen Seeräuber aus ihrer Hand in ihrem Fürstentum auslegen. Wer keinen Seeräuber auf der Hand hat, hat Pech gehabt.



Schiffbruch (1x)

Beide Spieler müssen einen eigenen ausliegenden Seeräuber ihrer Wahl zurück auf die Hand nehmen.



Schatztruhe (1x)

Beide Spieler erhalten 2 beliebige tropische Rohstoffe



Skorbut (1x)

Beide Spieler verlieren auf jeder tropischen Landschaft mit Früchten (Ananas, Bananen, Papaya) je 1 tropischen Rohstoff.

7. 'NORMALE' AUSBAUTEN



Magellan der Entdecker (1x)

Für Meereskarten oder tropische Inseln dürfen Sie einen beliebigen Rohstoff weniger bezahlen. Magellan ist eine normale Einheit, und kann an Siedlungen und Städte, nicht aber an tropischen Inseln angelegt werden. Diese Karte wird als einzige mit unter die 'normalen' Ausbaubauarten gemischt.

F. COPYRIGHT & CREDIZ

Diese Karten sind keine offiziellen Karten. Weder Klaus Teuber, noch Franz Vohwinkel noch Kosmos haben sie autorisiert.

Die Karten sind ausschließlich für den privaten Zweck bestimmt und dürfen unter keinen Umständen kommerziell verwendet werden.

Wenn Sie diese Karten weitergeben, weisen Sie bitte ausdrücklich darauf hin, dass es keine offiziellen Erweiterungen sind, KlausTeuber zeichnet sich in keiner Weise für diese Erweiterungen verantwortlich.

Das Spielkonzept 'Die Siedler von Catan' ist urheberrechtlich geschützt.

Autoren: Joost van Hermessen, unter Mitwirkung von Duder, Herman Sloopweg und anderen.

Zuerst veröffentlicht bei www.kolonisten.nl

Übersetzung: Thomas Crott (LolaCrott) und Lars Kollin (d-lyx)

Adaption, deutsche Anleitung, Logo und Schachtel, Kartenrückseiten: Lars Kollin (d-lyx)

Um die Spielbarkeit zu verbessern wurden folgende Karten in ihrer Bedeutung leicht modifiziert:

Silver der Einäugige, Lahmer Gus, Kapitänshaus, Holzproduktion, Landgang, Schiffbruch.

Bei einigen der Kartentitel und Kartentexte wurde auf eine wörtliche Übersetzung zugunsten eines thematisch passenderen Begriffes verzichtet.

YoHo ! HARRRRR!

G. ANHANG

ANWENDUNG DER NORMALEN KARTEN IM SPIEL MIT ENTDECKER & SEERÄUBER

Im Folgenden finden Sie die Einschränkungen und Modifizierungen, die sich für Karten aus den offiziellen Themensets ergeben, wenn sie mit Entdecker & Seeräuber kombiniert werden. Die Änderungen beziehen sich hauptsächlich auf die tropischen Landschaften und deren Rohstoffe,

1. EREIGNISWÜRFEL

Ritterturnier	Es darf kein tropischer Rohstoff gewählt werden
Handelsvorteil	Es darf kein tropischer Rohstoff gewählt werden
Erfolgreiches Jahr	Es darf kein tropischer Rohstoff gewählt werden
Räuberüberfall	Die tropischen Rohstoffe zählen nicht mit bei der Berechnung der Rohstoffe

2. EREIGNISKARTEN

Bettelmönch (P&I)	Es dürfen keine tropischen Rohstoffe angeboten werden
Aberglaube (T2002)	Es dürfen keine tropischen Rohstoffe abgelegt werden
Bürgerkrieg	Betroffen sind auch Piraten und Flotten aus diesem Set
Ertragreiches Jahr	Es darf kein tropischer Rohstoff gewählt werden
Überfall (R&H)	Es dürfen auch tropische Ausbauten ausgewählt werden
Pest	Tropische Landschaften verlieren keine Rohstoffe, weil sie nicht an eine Stadt grenzen
Ruhige See (H&W)	Die Flotten aus dem Set 'Pioniere und Piraten' zählen nicht bei der Ereigniskarte
Fortschritt	Es darf kein tropischer Rohstoff erhöht werden.
Piraten (G&P ???)	Es dürfen keine tropischen Rohstoffe erhöht werden

3. AKTIONSKARTEN

Buchdruck (W&F)	Es darf kein tropischer Rohstoff ausgewählt werden
Bordell (P&I)	Piraten, mit Ausnahme von Charlotte der Abenteurerin werden auch durch das Bordell geschwächt
Baukran (W&F)	Tropische Inseln sind keine Städte, deshalb hat der Baukran keinen Effekt
Burg (R&H)	Auch Piraten können für reduzierte Rohstoffe eingesetzt werden
Zitadelle (Z&D)	Zitadellen können nicht auf tropischen Inseln errichtet werden
Ort wandle Dich! (Z&D)	Es können zwei normale Gebäude oder zwei tropische Ausbauten gegeneinander getauscht werden, aber keine tropischen - gegen normale Gebäude
Grenzkonflikt (R&H)	Tropische Landschaften sind vom Tausch ausgeschlossen
Großer Basar (H&W)	Es dürfen keine tropischen Rohstoffe angeboten werden
Händler	Es dürfen keine tropischen Rohstoffe gewählt werden
Handelsmonopol (H&W)	Es dürfen keine tropischen Rohstoffe gewählt werden
Hansebund (H&W)	Mit dem Handelsbund profitiert man nicht von den Flotten aus dem Set P&P des Gegners.
Hafen	Flotten aus dem Set E&S erhalten keinen zusätzlichen Handelspunkt
Hexe (Z&D)	Die Hexe kann auch auf tropische Ausbauten gelegt werden
Wirtshaus (H&W)	Beim Gewinn kann man keinen tropischen Rohstoff auswählen
Inspiration (Z&D)	Es dürfen auch die obersten Karten von tropischen Ausbaukartenstapeln angesehen werden
Dreifelderwirtschaft (W&F)	Gilt nur bei Korn-Landschaften, nicht aber für tropische Landschaftskarten
Burgfräulein Imelda (R&H)	Auch Piraten verfallen dem Charme des Burgfräuleins, mit Ausnahme von Charlotte der Abenteurerin
Karawane	Es dürfen keine tropischen Rohstoffe getauscht werden
Kathedrale (W&F)	Durch die Kathedrale sind auch alle Piraten im Fürstentum geschützt
Landzauber! (Z&D)	Tropische Landschaften sind ausgeschlossen!
Land wandle Dich! (Z&D)	Tropische Landschaften dürfen nicht getauscht werden
Landreform (W&F)	Tropische Landschaften dürfen nicht getauscht werden
Vogtei (P&I)	Tropische Rohstoffe dürfen nicht ausgewählt werden

Münzgießerei	Gold darf nicht gegen tropische Rohstoffe getauscht werden
Bestechung(P&I)	Auch Piraten können bestochen werden
Pfandleiher (H&W)	Mit dem Pfandleiher kann auch ein tropisches Gebäude umgedreht werden, vorausgesetzt die tropischen Rohstoffe können noch auf den tropischen Landschaften aufgenommen werden
Rathaus	Für einen Rohstoff dürfen auch die tropischen Ausbaukartenstapel durchsucht werden
Raubzug	Es dürfen dem Gegner auch tropische Rohstoffe gestohlen werden
Werft (H&W)	Auch Flotten aus dem Set E&S kosten in der Anschaffung einen Rohstoff weniger
Schmiede	Piraten bekommen auch einen zusätzlichen Stärkepunkt
Gewürzkarawane (R&H)	Tropische Rohstoffe dürfen nicht gefordert werden
Spion	Es dürfen auch Karten aus dem Set E&S ausgesucht werden, jedoch keine tropischen Gebäude
Gestüt (H&W)	Piraten dürfen auch an eine andere tropische Insel angelegt werden
Turnierplatz (R&H)	Piraten bekommen auch einen zusätzlichen Turnierpunkt
Ari (Z&D)	Ari darf nicht an eine tropische Landschaft angelegt werden
Zaubertrank (Z&D)	Die Stärkepunkte von Piraten können auch verdoppelt werden
Zauberküche (Z&D)	Tropische Rohstoffe können auch ausgewählt werden
Erfinder (W&F)	Tropische Rohstoffe dürfen nicht ausgewählt werden
Kundschafter	Kann nicht auf den tropischen Landschaftskartenstapel angewendet werden. Tropische Landschaftskarten dürfen immer (ohne Kundschafter) ausgesucht werden
Halle des Volkes (W&F)	Mit der Halle des Volkes dürfen auch kostenlos Ausbaukarten aus den tropischen Ausbaukartenstapeln ausgesucht werden
Großer Bürgermeister (H&W)	Für tropische Inseln dürfen keine Rohstoffe gewählt werden
Feuerteufel	Kann auch gegen tropische Gebäude gespielt werden
Wagner (H&W)	Es können über den Wagner keine tropischen Rohstoffe verschoben werden
Wirbelsturm (Z&D)	Es kann auch eine tropische Landschaft bestimmt werden, die alle Rohstoffe verliert
Schwarzer Ritter	Kann auch gegen Piraten ausgespielt werden