

## Menage á trois : Erweiterung für das Spiel zu dritt.

### 1. Spielmaterial: 1 BasisSet + 1 ‚Menage á trois‘

Es werden beide Wappenkartensets aus einem Basisspiel benötigt, darüber hinaus noch das dritte Wappenset für den dritten Spieler. Das dritte Wappenset aus ‚Menage á trois‘ hat die Wappenfarbe Blau-Gelb, die Landschaftskarten folgende Werte:

Rohstoff	Blau-Gelb
Gold	5
Lehm	3
Erz	1
Holz	6
Getreide	4
Wolle	2

Somit ist sichergestellt, dass alle Spieler mit unterschiedlichen Rohstoffwerten beginnen.

Die Landschaften sind je 2x herzustellen, einmal mit der Rückseite Wappen:Blau/Gelb, einmal mit der Rückseite Landschaft. Den Wappensatz erhält der dritte Spieler als Startlandschaften, der Landschaftssatz wird in den Landschaftskartenstapel mit eingemischt.

Zusätzlich sind in diesen Set die folgenden Karten enthalten, die in der angegebenen Anzahl mit auf die entsprechenden Stapel gelegt werden:

#### ( 4x ) Bauerndorf (wie Siedlung aus einem 2. Basispiel)

Möchte man eine Siedlung bauen, und zieht statt dessen ein Bauerndorf, so muss dieses an Stelle der Siedlung im Fürstentum verwendet werden. Woll- und Getreidelandschaften, die an das Bauerndorf angelegt werden, verfügen beim Auslegen über alle drei Rohstoffe, andere Landschaften wie üblich über null. Bereits ausliegende angrenzende Landschaften erhalten beim Bau des Bauerndorfes keine zusätzlichen Rohstoffe.

Zwei der vier Bauerndörfer werden mit den Siedlungskarten aus dem BasisSpiel ausgetauscht, diese Siedlungen benutzt der dritte Spieler als Start-siedlungen. Somit besteht der Stapel mit den Siedlungsrückseiten noch aus 3 Siedlungen und 4 Bauerndörfern. Bauerndörfer kosten genau die gleichen Rohstoffe wie eine Siedlung, es werden ebenfalls zwei weitere Landschaften angelegt wie bei Siedlungen.

Werden statt der Bauerndörfer Siedlungen aus einem 2. Basisspiel verwendet, müssen dem Siedlungsstapel nur zwei Bauerndörfer hinzugefügt werden.

Rückseite: Siedlung

#### ( 3x ) Domstadt (wie Stadt aus einem 2. BasisSpiel)

Möchte man eine Stadt errichten, zieht aber stattdessen die Domstadt, so muss diese an Stelle der Stadt im Fürstentum ausgelegt werden. Sie können nun auch Aktionskarten ausspielen, die die Bedingung 'Kirche' haben.

Rückseite: Stadt

**( 3x ) Feldweg** (wie Strasse aus einem 2. BasisSpiel)

Möchte man eine Strasse bauen, zieht aber stattdessen einen Feldweg, so muss man diesen anstelle der Strasse im Fürstentum auslegen. Pro Zug dürfen sie einmal entweder Getreide oder Wolle zwischen den angrenzenden Siedlungen/Bauerndörfern/Städten/Domstädten verschieben.

Rückseite: Strasse

**( 1x ) Aquädukt** (wie Wasserversorgung aus einem 2. BasisSpiel)

Schützt Ihr gesamtes Fürstentum vor Seuche und Aussatz.

Rückseite: Normal (leer)

**( 1x ) Abtei** (wie Wasserversorgung aus einem 2. BasisSpiel)

Sie dürfen eine Karte mehr auf der Hand halten. Sie dürfen Aktionskarten und Ausbauten mit der Bedingung 'Kloster' spielen, bzw. bauen.

Rückseite: Normal (leer)

**( 1x ) Glaubensstift** (wie Kirche aus einem 2. BasisSpiel)

Alle Ritter und Flotten der Stadt sind vor dem Ereignis 'Bürgerkrieg' geschützt. Sie dürfen Aktionskarten und Ausbauten mit der Bedingung 'Kirche' spielen, bzw. bauen.

Rückseite: Normal (leer)

**( 1x ) Bürgerhaus** (wie Rathaus aus einem 2. BasisSpiel)

Das Ausschauen einer Karten aus einem beliebigen Stapel kostet einen Rohstoff weniger. Sie dürfen Aktionskarten und Ausbauten mit der Bedingung Rathaus spielen, bzw. bauen.

Rückseite: Normal (leer)

Diese Karten sind mit dem Symbol (III) markiert, um sie später wieder vom BasisSet trennen zu können.

## **Regeln**

Gespielt wird nach den Regeln des Erweiterten Grundspiels, mit folgenden Ausnahmen:

+Das Ereignis ‚Räuber‘ wird erst ab der dritten Runde ausgespielt.

+Der ‚Räuberfreibetrag‘ wird auf 10 Rohstoffe erhöht, entsprechende Karten (Gericht, Pranger etc. ) um drei Rohstoffe aufgestockt.

+Die Siegpunktzahl wird pro Mitspieler und Erweiterungsset um einen Siegpunkt erhöht.

+Wer Aktionskarten , spez. Angriffskarten spielt, muss vorher erklären, gegen welchen Mitspieler er sie richtet. Wird die Aktionskarte durch eine Schutzkarte verhindert oder geschwächt, darf der Angreifer nicht auf einen anderen Mitspieler umschwenken, um die Aktion doch noch durchzubringen.

+Ereignisse werden reihum ausgeführt, so darf der Spieler der z.B. den Baumeister zieht, sich auch zuerst einen Stapel aussuchen, beim Bürgerkrieg bestimmt jeder Spieler die Ritterkarte oder Flotte des nächsten Spielers.

+Schlüsselkarten dürfen nur einmal pro Fürstentum ausliegen.

+Je nach zusätzlichem ThemenSetsollten sollten weitere wichtige Bedingungs-  
/Schlüsselkarten wie Handelkontor(H&W), Universität(W&F) jedem der Spieler zur  
Verfügung stehen. So muß z.B. eine zusätzliche Universität in Eigenproduktion erstellt  
werden (siehe 'Basteln'), will man das ThemenSet W&F u dritt benutzen. Welche Karten im  
einzelnen erforderlich sind, sollten die Spieler absprechen. (Originalkarten dürfen aus  
urheberrechtlichen Gründen hier nicht angeboten werden, und sind deshalb nicht im Set  
enthalten.)

All diese Regeln basieren auf schonungslosen Selbstversuchen, und wollen eine  
weitestgehende Chancengleichheit erreichen. Sollte es im Rahmen von Auslegungsfragen  
dennoch zu Handgreiflichkeiten kommen, bitten wir vorab für evtl. ungenaue Formulierungen  
um Entschuldigung,

Lars Kollin (d-lyx), [www.catan.d-lyx.org](http://www.catan.d-lyx.org)

#### **DISCLAIMER**

Diese Karten sind keine offiziellen Karten. Weder Klaus Teuber, noch Franz Vohwinkel noch  
Kosmos haben sie autorisiert. Gleiches gilt auch für die WebSite [www.catan.d-lyx.org](http://www.catan.d-lyx.org). Der  
Inhalt der Seiten ist ausschließlich für den privaten Zweck bestimmt und darf unter keinen  
Umständen kommerziell verwendet werden.