

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
FÜR ZWEI SPIELER

!!ACHTUNG!!
INOFFIZIELLES
THEMEN-SET

**MYTHOLOGIE &
NATURGEWALTEN**

II



ADD-ON: MEHR NATURKRÄFTE

MYTHOLOGIE UND NATURGEWALTEN II

MEHR NATURKRÄFTE

Einleitung:

Zehn Jahre nach der düsteren Zeit der “Mythologie und Naturgewalten”, als die Cataner schwer von den Naturgewalten getroffen worden waren, ziehen sich schon wieder dunkle Wolken über Catan zusammen. Der Planet Niburu wurde durch die Schwerkraft der Erde aus seiner alten Bahn gezogen, und passiert abermals Catan in bedrohlicher Nähe. Wieder sorgen magnetische Störungen dafür, daß die Cataner ungeschützt den gewaltigen Naturkräften ausgeliefert sind. Zwar wird der neue Zyklus von Niburu erst in 36 Jahren aufs Neue beginnen, doch zuvor werden die Cataner wohl eine schwere Prüfung durchstehen müssen. Die Naturkräfte scheinen stärker als jemals zuvor zu sein. Und Abermals liegt das einzige Heil der Menschen in der Hilfe der Götter. Neue Götter sind erschienen und vielleicht können sie Catan vor dem Untergang bewahren.

Idee:

Bei der Entstehung von “Mythologien&Naturgewalten” ergaben sich noch viele weitere Ideen zum Set. Allerdings war M&N auch so schon ein ziemlich umfangreiches Set. Also wurde sich darauf geeinigt, die neuen Ideen zunächst weiter auszubauen und separat in einem Ergänzenden Themenset “M&N II - Mehr Naturkräfte” zu sammeln. Es kommen nun zwei neue Götter nach Catan, neue Naturgewalten, aber auch Aktions- und Ausbaukarten die im ersten Teil noch fehlten. Mit den mythischen Beschützern gibt es nun ein weiteres Mittel um den stärkeren Naturkräften die Stirn zu bieten.

Voraussetzungen:

Zum Spielen benötigen Sie den ersten Teil des Themensets “Mythologien&Naturgewalten” (M&N). Ausserdem müssen die offiziellen Themensets R&H, W&F, H&W, und P&I hinzugefügt werden. Andere Themensets wie Z&D oder B&H oder andere inoffizielle Themensets sind hingegen nicht erlaubt.

Die Tempel der neuen Götter ‘Gaia’ und ‘Uranus’ erhalten die gleiche Rückseite wie die Götter des ersten Teils. Diese Rückseite ist in diesem Ergänzungsset (add-on) nicht enthalten. Die göttlichen Gebäude der beiden neuen Götter erhalten die jeweilige Götterrückseite wie auch die göttlichen Gebäude im ersten Teil. Diese werden wie die anderen göttlichen Gebäude in den göttlichen Ausbaustapel miteingemischt. Die Tempel der neuen Götter finden ihren Platz bei den Tempeln der alten Götter.

Vorbereitung:

Die Ereigniskarten werden in den Ereigniskartenstapel eingemischt.

Die nun 9 Göttertempel werden gemischt und verdeckt als ein Stapel ausgelegt. Dieser Stapel heißt *‘Tempelstapel’*.

Die nun 18 göttlichen Bauten werden gemischt und als ein Stapel ausgelegt. Dieser Stapel heißt *‘Götterstapel’*, und ist kein Ausbaustapel.

Die übrigen Karten werden mit den Ausbaukarten der ThemenSets und des BasisSets gemischt, und daraus werden die Ausbaustapel gebildet. Wie viele Ausbaustapel aus den Karten gebildet werden, bleibt den Spielern überlassen. Es sollten aber mindestens sechs, und höchstens dreizehn sein. Auf diese Weise können zum Beispiel folgende Setups zustande kommen:

Minimal:

1x Tempelstapel
1x Götterstapel
6x Ausbaustapel (aus allen ThemenSets inkl. BasisSet)
1x Ereigniskarten
evtl. noch ein offener Stapel für die Bedingungskarten aus den ThemenSets

Maximal:

1x Tempelstapel
1x Götterstapel
4x Ausbaukarten BasisSet
2x Ausbaukarten Ritter & Händler
2x Ausbaukarten Wissenschaft & Fortschritt
2x Ausbaukarten Handel & Wandel
2x Ausbaukarten Politik & Intrige
1x Ausbaukarten Mythologien & Naturgewalten
1x Ereigniskarten
evtl. noch ein offener Stapel für die Bedingungskarten aus den ThemenSets

ALLGEMEINE REGELN:

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- 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.

- Göttertempel und göttliche Bauten können nicht abgerissen werden.

- 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.

- Wenn ein Spieler nach einem Ereignis oder einer

Aktion (z.B. Aktionskarte spielen, Gebäude errichten, Karte bauen) 13 oder mehr Siegpunkte erreicht, hat er gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der an der Reihe ist.

- Wie bei der Anzahl der Ausbaustapel ist auch die Anzahl der Siegpunkte eine Frage der Absprache zwischen den Spielern. Jedoch sollten zum Sieg wenigstens dreizehn Siegpunkte vonnöten sein. Bei der großen Anzahl an ThemenSets sind aber auch Spiele auf bis zu sechzehn oder mehr Siegpunkte durchaus machbar.

- Die Bedingungskarten der Themensets liegen offen aus, und werden im Fall von Abriss oder Feuer nicht zurück auf die Hand genommen, sondern wieder offen ausgelegt. Die Karten sind:

W&F: Universitäten
P&I: Kirchen&Rathäuser
H&W: Handelskontore
R&H: keine

REGELN DES THEMENSSETS

Es gelten die Regeln des ersten Teils von M&N. Diese sind in der Anleitung des ersten Teils nachzulesen. Zusätzlich gibt es jedoch einige wenige besondere Regeln für die mythischen Beschützer.

Die mythischen Beschützer sind neu in diesem zweiten Teil von M&N. Es gibt 10 verschiedene Beschützer. Im Großen und Ganzen sind sie als Ritter zu betrachten, es gibt aber zwei wesentliche Unterschiede im Vergleich zu 'normalen' Rittern:

1. Alle Beschützer sind immun gegen die Bestechung (P&I). Die weiblichen Beschützerinnen sind immun gegen das Burgfräulein Imelda (R&H) und das Bordell (P&I).

2. Beschützer habe spezielle Schutzpunkte, die in einem weißen Kreis auf der Karte verzeichnet sind. Der Spieler der über die meisten Schutzpunkte verfügt, muss zum Schutz von Naturgewalten einen göttlichen Punkt weniger bezahlen. Dies bedeutet automatisch, dass der Spieler mit den meisten Schutzpunkten nicht von Naturgewalten betroffen ist, zu deren Abwehr ohnehin nur 1 göttlicher Punkt nötig ist.

Die mythischen Beschützer setzen einen beliebigen Göttertempel voraus, da sie mindestens einen göttlichen Punkt kosten. Im Gegensatz zu 'Hugo der Hohepriester' müssen die göttlichen Punkte beim Auslegen der Beschützer nicht einfach nur vorhanden sein, sondern auch tatsächlich bezahlt werden.

Beim 'Vulkanausbruch' und 'Jihad' muss je 1 göttlicher Punkt als je 2 Rohstoffe betrachtet werden.

Der Spieler der die meisten Schutzpunkte besitzt hat die 'Schutzmacht', und ist immun vor vielen gegnerischen Aktionen. Dies sind diejenigen gegnerischen Aktionen, gegen die man sich durch Zahlung eines göttlichen Punktes schützen kann. Da der Spieler mit der 'Schutzmacht' aber ohnehin einen Punkt weniger bezahlen muss, ist er vor allen besagten Angriffen sicher.

DIE KARTEN IM EINZELNEN

TEMPELKARTEN:



Tempel der Gaia (Tempel)

(+) Sie dürfen 3 auch verschiedene Rohstoffe in einen Rohstoff tauschen.

(-) In jeder Stadt oder Metropole dürfen nur noch höchstens 2 Stadtausbauten

liegen. (Für Siedlungsausbauten oder Einheiten gilt dieses Limit nicht). Liegen zum Zeitpunkt des Tempelbaus in einer oder mehreren Städten bereits mehr als 2 Stadtausbauten aus, so können diese weiterhin dort verbleiben, es dürfen jedoch keine weiteren Stadtausbauten dort angelegt werden.

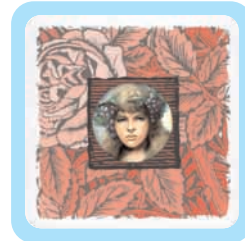
Tempel des Uranus (Tempel)

(+) Badhäuser und Wasserversorgung in Ihrem Fürstentum sind nun 2 Siegpunkte wert. (Auch wenn diese bereits gebaut sind)

(-) Das Würfelereignis 'erfolgreiches Jahr' (Sonne) hat für Sie keinen Effekt mehr. Sie dürfen sich in diesem Falle keinen zusätzlichen Rohstoff aussuchen. Auch Palast, Zollstation, Schatzflotte etc. bringen keine Vorteile mehr.



GÖTTLICHE GEBÄUDE



RÜCKSEITE: GAIA

Goldmine der Gaia (göttliches Gebäude)

Wenn Sie eine Goldhandelsflotte, eine Münzgießerei oder einen Kolonialstützpunkt ausliegen haben, dürfen Sie jeweils 2 Gold in 1 göttlichen Punkt tauschen. Dies können Sie so oft tun wie sie wollen.

Bedingung: Tempel der Gaia



Laboratorium (göttliches Gebäude)

Wenn Sie zu Beginn Ihres Zuges, nach dem Ausführen des Ereignisses 3 göttliche Punkte im Tempel haben, so erhalten Sie zusätzlich zum Ertrag 2 beliebige Rohstoffe.

Bedingung: Tempel der Gaia

RÜCKSEITE: URANUS



Zuflucht des Uranus
(Göttliches Gebäude)
Alle Flotten in Ihrem Fürstentum sind vor dem Bürgerkrieg geschützt.
Bedingung:
Tempel des Uranus

Bund der Beschützer
(Göttliches Gebäude)
Beim Bezahlen eines auszulegenden Beschützers können Sie je 1 göttlichen Punkt durch je 2 beliebige Rohstoffe ersetzen.
Bedingung:
Tempel des Uranus



GEBIETSAUSBAUTEN - RÜCKSEITE: NORMAL (LEER)



Troianisches Pferd (Gebäude)

Bauen Sie das Pferd in das gegnerische Fürstentum. Die Stärke- und Turnierpunkte seiner Beschützer werden nicht weiter mitgezählt (Rittermacht, Turnier etc.), die Schutzpunkte zählen hingegen nach wie vor.

Wenn das Pferd in Ihrem Fürstentum ausliegt, können Sie 2 göttliche Punkte bezahlen, und es in das gegnerische Fürstentum legen. Sollt dort kein Platz mehr vorhanden sein, kommt das Pferd auf den Ablagestapel.

Mythischer Basar (Gebäude)

Jeder göttliche Punkt im Tempel zählt nun auch einen Handelspunkt. Im Falle eines 'Waldbrandes' darf der mythische Basar nicht gewählt werden.



Götteresche (Yggdrasil) (Gebäude)

Sie dürfen unbegrenzt oft Beschützer in Ihrem Fürstentum versetzen oder vertauschen. Beschützer dürfen aber nicht mit Gebäuden oder anderen Einheiten vertauscht werden. Es sind immer die Ausbauregeln zu beachten



MYTHISCHE BESCHÜTZER



Adrean
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Burgfräulein
Imelda, Bordell und
Bestechung
Bedingung: Tempel

Freja
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Burgfräulein
Imelda, Bordell und Bestechung
Bedingung: Tempel



Annujebu
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel

Bamdall
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel



Hezegal
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel

Norutilus
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel



Oliantus
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel



Ramzi
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel



Zantorix
(Einheit - Beschützer)
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel



Löwenkönig
(Einheit - Beschützer)
Der Löwenkönig hat so viele
Schutzpunkte, wie Woll-
Rohstoffe im Fürstentum sind.
Immune gegen Bestechung
Bedingung: Tempel



AKTIONSKARTEN



Apokalypse (Aktion-Angriff / Naturgewalt)

Der Gegner darf in seinem folgenden Zug keine Straße, Siedlung oder Stadt bauen.

Eine Metropole oder Straßenausbauten dürfen jedoch gebaut werden.

Schutz: 1 göttlicher Punkt

Göttlicher Schutz

(Aktion - Schutz)

Kann gegen den Bürgerkrieg, Burgfräulein Imelda, Schwarzer Ritter, Bestechung und Überfall der Anunnaki gespielt werden.

Diese wirken dann nicht. Mit Ausnahme des Bürgerkriegs können sie gegen Zahlung von 1 göttlichen Punkt den Angriff gegen Ihren Gegner richten.

Wirkt nicht als Schutz gegen Naturgewalten.



Prophet

(Aktion - Neutral)

Sie dürfen die obersten 4 Ereigniskarten betrachten, und in beliebiger Reihenfolge zurücklegen. Die anderen Karten des Stapel dürfen nicht eingesehen oder verändert werden.



Diese Karte wurde von Andreas Hett und Thomas Schmidt-Uhlig erdacht, und stammt aus deren inoffiziellen ThemenSet 'Schurken&Schergen' welches zuerst im Leinhaus veröffentlicht wurde.

Überfall der Anunnaki

(Aktion - Angriff)

Ihr Gegner muss einen Beschützer seiner Wahl zurück auf die Hand nehmen.

Bedingung (zum Ausspielen): mindestens 8 Stärkepunkte



Im Anhang 'Niburu und die Anunnaki' finden Sie weitere Informationen zu dem sagenhaften Planeten und seinen Bewohnern.

Waldbrand

(Aktion-Angriff / Naturgewalt)

Der Gegner muss ein Gebäude seiner Wahl auf den Ablagestapel legen. Der Tempel und der mythische Basar können nicht gewählt werden.

Schutz: 1 göttlicher Punkt



Wildwuchs

(Aktion-Angriff / Naturgewalt)

Jede Landschaft die an einem dazu passenden Ertrags-Verdoppler liegt, verliert 1 Rohstoff. Dies betrifft: Sägewerk, Getreidemühle, Ziegelbrennerei, Eisengießerei, Wollmanufaktur und Goldschmiede.

Schutz: 1 göttlicher Punkt



Wolkenbruch

(Aktion-Angriff / Naturgewalt)

Der Gegner muss alle Getreidelandschaften auf '0' drehen. Getreide in befestigten Lagern ist nicht betroffen.

Schutz: 1 göttlicher Punkt



EREIGNISSE



Feuersturm

(Ereignis - Naturgewalt)

Beide Spieler verlieren alle Rohstoffe. Alle Landschaften werden auf '0' gedreht. Der Spieler der am Zug ist, erhält nach dem Ereignis 2 beliebige Rohstoffe. Rohstoffe die in befestigten Lagern liegen, oder in einem Kolonialstützpunkt, sind nicht betroffen.

Schutz: 3 göttliche Punkte

Göttliches Duell

(Ereignis)

Der Spieler der am Zug ist sucht zunächst einen seiner Beschützer aus, danach der andere Spieler. Beide würfeln und addieren das Ergebnis zu den Schutzpunkten der beiden Beschützer. Der Verlierer muss den Beschützer zurück auf die Hand nehmen. Bei Gleichstand passiert nichts. hat einer der Spieler keinen Beschützer ausliegen, gibt es kein Duell.



Göttliches Duell

(Ereignis)



Inferno

(Ereignis - Naturgewalt)

Beide Spieler müssen eine Stadt in eine Siedlung zurück umwandeln. Welche Stadt dies ist hängt vom Ertragswürfel ab: Die Stadt mit

- 1/2: den meisten Stärkepunkten
- 3/4: den meisten Handelspunkten
- 5/6: den meisten Siegpunkten.

Hat ein Spieler keine der gefragten Punkte in einer Stadt, oder mehrere Städte mit gleichvielen der

gefragten Punkte, so kann er zwischen diesen wählen, bzw. im Falle keiner vorhandenen Punkten eine beliebige seiner Städte aussuchen.

Alle Stadtausbauten der betroffenen Stadt (nun Siedlung) kommen unter beliebige Ausbaustapel. Bleiben ober- oder unterhalb der Siedlung 2 Siedlungsausbauten übrig, muss eine davon unter einen beliebigen Ausbaustapel geschoben werden, es dürfen keine Siedlungsausbauten (oder Einheiten) von oben nach unten (oder umgekehrt) verschoben werden, auch wenn dort Platz wäre.

Im Falle der Metropole kommt diese unter einen beliebigen Ablagestapel, die Metropolenausbauplätze müssen geräumt werden, und die Stadt wird zu Siedlung degradiert mit allen oben beschriebenen Konsequenzen. Die 'abgerissenen' Karten dürfen nicht zurück auf die Hand genommen werden. Hat ein Spieler nur Siedlungen, trifft ihn diese Naturgewalt nicht.

Schutz: 3 göttliche Punkte



Übernatürliche Kraft

(Ereignis)

Jeder Spieler der mindestens 1 Beschützer ausliegen hat, erhält 1 göttlichen Punkt im Tempel

Göttliches Duell

(Ereignis)

Beide Spieler dürfen eine Ausbaukarte von der Hand kostenlos im Fürstentum auslegen. Dies gilt für Siedlungsausbauten oder Einheiten, nicht aber für Stadtausbauten oder göttliche Gebäude. Die Ausbauregeln sind zu beachten.



Wiederaufbau

(Ereignis)

Disclaimer**ACHTUNG!!**

Dieses Themenset ist kein offizielles Set. Weder Klaus Teuber, noch Franz Vohwinkel, noch Kosmos oder 999Games haben es getestet oder autorisiert.

Autoren:

Thels van der Kwant
Herman Sloomweg
AxeCrazy
Rastoth
und andere.

Dieses Themenset ist zuerst erschienen bei
www.kolonisten.nl

**Übersetzung & deutsche Bearbeitung, Logo,
dt. Anleitung, Schachtel:**

Lars Kollin (d-lyx)

Wenn Sie diese Karten weitergeben, weisen Sie bitte ausdrücklich darauf hin, dass dies keine offiziellen Erweiterungen sind, Klaus Teuber zeichnet in keiner Weise für diese Erweiterung verantwortlich.

LINKZ:

www.kolonisten.nl
www.nestelaars.com
www.das-leinhaus.de
www.catan.d-lyx.org

Bastelanleitung:

Die Karten 'Tempel der Gaia' und 'Tempel des Uranus' erhalten die 'Tempel'- Rückseite, die bei den Karten des ersten Teils von M&N enthalten ist.

Die Karten 'Goldmine der Gaia' und 'Laboratorium' erhalten die Rückseite mit der Abbildung der Gaia aus diesem Themenset.

Die Karten 'Zuflucht des Uranus' und 'Bund der Beschützer' erhalten die Rückseite mit der Abbildung des Uranus aus diesem Themenset.

Die blauen Ereigniskarten erhalten die bekannte '?'- Rückseite.

Alle anderen Karten erhalten die 'normale' (leere) Rückseite.

Anhang: Niburu und die Anunnaki

Bereits im ersten Teil von Mythologien und Naturgewalten wurde der Planet Niburu erwähnt. Nachdem in diesem Teil nun auch die Annunaki erscheinen, möchte ich deren Hintergrund etwas näher beleuchten.

Im Jahr 1976 veröffentlichte der Altertumsforscher, Ethnologe und Experte für sumerische Schrift und Mythologie Zecharia Sitchin ein Buch mit dem Titel 'Der 12. Planet'. Darin stellt er nach einer Analyse des sumerischen Schöpfungsmythos 'Enuma Elish' und verschiedenen Querverweisen zur Bibel und anderen antiken Quellen aus verschiedenen Kulturen folgende These auf.

Unser Sonnensystem beinhaltet 12 Planeten. der äußerste dieser Planeten - Nibiru (oder Niburu) - hat eine Umlaufzeit von 3600 Erdenjahren, und nähert sich in diesen Perioden der Erde. Vor 432.000 Jahren kamen nun die Bewohner dieses Planeten Nibiru, die Anunnaki (sumerisch: Jene, die vom Himmel kamen, hebräisch: Nefilim - siehe Buch 'Genesis') auf die Erde, und gründeten in Mesopotamien die erste aller Städte - Eridu. Sie waren auf einer Mission um hier auf der Erde Gold abzubauen, welches sie benötigten um ihre eigene Atmosphäre zu erhalten.

Zum Zwecke niedere Arbeiten beim Goldabbau bedienten sie sich der damals vorherrschenden Primatenrasse, des Homo Erectus. Um ihn aber für ihre Zwecke zu präparieren, kreuzten sie ihn mit ihren eigenen Genen, und schufen so einen Arbeiter (sumerisch: adamu) mit Intelligenzpotential, den Homo sapiens.

Zunächst steril gehalten entschieden sich die Anunnaki dann ihre Arbeiter fruchtbar zu machen. Dieser Vorgang wird als die 'Frucht der Erkenntnis' der Bibel interpretiert, und die dahin führende Schlange sei der

Anführer der Annunaki, En-Ki. Dieser trägt laut den sumerischen Texten die Attribute 'Er, aus Kupfer' und 'Er der Geheimnisse kennt', was mit Interpretationen des hebräischen Wortes für Schlange (hebräisch: nahasch) übereinstimmt.

Andere Hinweise finden sich auch in der hebräischen (Ur-)Bibel, die im Schöpfungsbericht von den schaffenden Göttern (hebräisch: Elohim) spricht, die sich beraten und entscheiden: "Laßt uns Adam nach unserem Abbild schaffen". Viele weitere Hinweise aus antiken Quellen, sowie alte Bemaßungen und Einheiten sollen diese These stützen.

Die besagte Theorie erhielt unlängst wieder neue Nahrung durch die Entschlüsselung des menschlichen Genoms. (human genome project). Man fand innerhalb jeder menschlichen DNA (DNS) 223 Gene, die sich nicht evolutionsgemäß zurückverfolgen ließen. Dies sind Gene, die alle Primaten gemeinsam haben, die sich in ihrer Entstehung über die Säugetiere zurückverfolgen lassen, dann aber sprunghaft verschwinden.

(1. Mose 6:4)

Die Nefilim (Anunnaki) befanden sich in jenen Tagen auf der Erde und auch danach, als die Söhne des (wahren) Gottes weiterhin mit den Töchtern der Menschen Beziehungen hatten und sie ihnen Söhne gebaren; sie waren die Starken, die vor Alters her waren, die Männer von Ruhm.

Die Beschriebenen Thesen entsprechen nicht meiner persönlichen Ansicht, es möge sich aber jeder selbst ein Urteil darüber bilden. Auf jeden Fall ist es eine nette Geschichte.

Lars Kollin (d-lyx)

Quellen:

Zecharia Sitchin: 'The twelfth planet', 1976

Steven Sherer, director of mapping of the Human Genome Sequencing Center, Baylor College of Medicine, 2000

Alien Genes in Human Evolution, Burlington, 2001