

V&V

2x **Advokatengilde**

Legen Sie hier bis zu zwei Rechtsbündnisse an.

V&V

2x **Advokatengilde**

Legen Sie hier bis zu zwei Rechtsbündnisse an.

V&V

2x **Advokatengilde**

Legen Sie hier bis zu zwei Rechtsbündnisse an.

V&V

2x **Händlergilde**

Legen Sie hier bis zu zwei Handelsbündnisse an.

V&V

2x **Händlergilde**

Legen Sie hier bis zu zwei Handelsbündnisse an.

V&V

2x **Händlergilde**

Legen Sie hier bis zu zwei Handelsbündnisse an.

V&V

2x **Rittergilde** **1**

Legen Sie hier bis zu zwei Ritterbündnisse an.

V&V

2x **Rittergilde** **1**

Legen Sie hier bis zu zwei Ritterbündnisse an.



V&V

2x **Rittergilde** **1**

Legen Sie hier bis zu zwei Ritterbündnisse an.




V&V

1x **Advokatenloge** **+1**

Legen Sie hier ein Rechtsbündnis an.




V&V

1x **Advokatenloge** **+1**

Legen Sie hier ein Rechtsbündnis an.




V&V

1x **Advokatenloge** **+1**

Legen Sie hier ein Rechtsbündnis an.




V&V

1x **Händlerloge**

Legen Sie hier ein Handelsbündnis an.




V&V

1x **Händlerloge**

Legen Sie hier ein Handelsbündnis an.




V&V

1x **Händlerloge**

Legen Sie hier ein Handelsbündnis an.




V&V

1x **Ritterloge** **1**

Legen Sie hier ein Ritterbündnis an.



Handelsbund

Vereinigen Sie Ihre Handelspunkte mit denen eines Mitspielers. Beide erhalten resultierende Rohstoffe oder Siegpunkte.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Händlerloge oder Händlergilde

V&V

Handelsbündnis

Handelsunion

Alle Ausbauten mit Handelspunkt kosten beide Verbündete einen beliebigen Rohstoff weniger.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Händlerloge oder Händlergilde

V&V

Handelsbündnis

Embargo

Der Gegner darf Rohstoffe nicht mehr über seine Handelsflotten 2:1 tauschen.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Händlerloge oder -gilde

V&V

Handelsbündnis

Fernhandel

Handelsausbauten beider Fürstentümer können von beiden Verbündeten genutzt werden (Flotte, Münzgießerei etc.)

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Händlerloge oder Händlergilde

V&V

Handelsbündnis

Rechtsbund

Ausbaukarten, die das gesamte Fürstentum betreffen, gelten für beide Verbündete. (Wasserversorgung, Universität etc.)

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Advokatenloge oder -gilde

V&V

Rechtsbündnis

Korruption

Der Gegner darf zwei Karten weniger auf der Hand halten.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Advokatenloge oder -gilde

V&V

Rechtsbündnis

Geheimsitzung

Die Handkarten der Verbündeten sind vor allen Angriffen sicher. (Spion, Konflikt etc.)

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Advokatenloge oder -gilde

V&V

Rechtsbündnis

Schatzmeister

Handkartenrelevante Ausbauten kosten einen beliebigen Rohstoff weniger. (Kloster, Rathaus etc.)

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Advokatenloge oder -gilde

V&V

Rechtsbündnis



V&V

Richterrat

Alle Rechtsbünde Catans werden aufgelöst, es dürfen keine neuen geschlossen werden.



V&V

Unterschlagung

Sie brechen ein eigenes Handelsbündnis, und erhalten von Ihrem Verbündeten sämtliche Vorkommen eines Rohstoffs Ihrer Wahl.



V&V

Vertrauensbruch

Durch eine Intrige lösen Sie ein beliebiges bestehendes Bündnis auf.



V&V

Vertrauensbruch

Durch eine Intrige lösen Sie ein beliebiges bestehendes Bündnis auf.



V&V

Anhörung

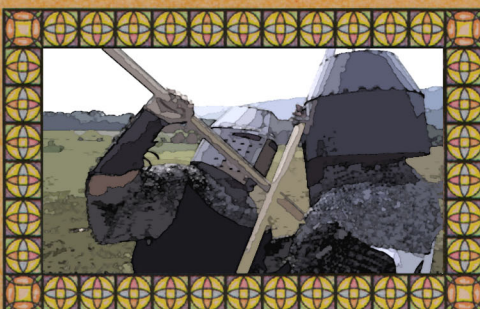
Lösen Sie ein beliebiges gegnerisches Blockadebündnis auf.



V&V

Anhörung

Lösen Sie ein beliebiges gegnerisches Blockadebündnis auf.



V&V

Hinterhalt

Sie brechen ein eigenes Ritterbündnis, und erschlagen einen beliebigen Ritter/Drachen des Verbündeten. Dieser Ritter kommt auf den Ablagestapel.



V&V

Rechtsbeugung

Sie brechen ein eigenes Rechtsbündnis, und dürfen zwei Handkarten des Verbündeten aufnehmen.

V&V

1x **Ritterloge** **1**

Legen Sie hier ein Ritterbündnis an.

V&V

1x **Ritterloge** **1**

Legen Sie hier ein Ritterbündnis an.

V&V

Gildemeister

Ersetzt einen eigenes oder gegnerisches Bündnis, oder den Verräter.

V&V

Gildemeister

Ersetzt einen eigenes oder gegnerisches Bündnis, oder den Verräter.

-1

V&V

Verräter

Wird auf gegnerischen freien Gildenplatz gelegt. Kann nur durch den Gildemeister ersetzt werden.

-1

V&V

Verräter

Wird auf gegnerischen freien Gildenplatz gelegt. Kann nur durch den Gildemeister ersetzt werden.

V&V

Handelsregister

Alle Handelsbünde Catans werden aufgelöst, es dürfen keine neuen geschlossen werden.

V&V

Trutzburg **3**

Alle Ritterbünde Catans werden aufgelöst, es dürfen keine neuen geschlossen werden.

Ritterbund

Vereinigen Sie Ihre Stärke- und Turnierpunkte mit denen Ihres Verbündeten. Beide erhalten resultierende Rohstoffe und/oder Siegpunkte.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Ritterloge oder Rittergilde

V&V

Ritterbündnis

Waffenbruderschaft

Ritterausbauten der Verbündeten gelten in beiden Fürstentümern. (Schmiede, Ordensburg etc.)

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Ritterloge oder Rittergilde

V&V

Ritterbündnis

Ächtung

Ihr Gegner wird vom Ritterturnier ausgeschlossen. Auch mit der größten Turniermacht erhält er dafür keine Rohstoffe mehr.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Ritterloge oder Rittergilde

V&V

Ritterbündnis

Zeughaus

Alle Ritterausbauten im Bündnis kosten einen beliebigen Rohstoff weniger.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Ritterloge oder Rittergilde

V&V

Ritterbündnis



V&V

Handelsfrieden

Bis zum nächsten '?' dürfen keine Handelsaktionen gespielt werden, es gibt keine Rohstoffe für die größte Handelsmacht.



V&V

Rechtsfrieden

Bis zum nächsten '?' dürfen keine Aktionskarten gespielt werden, die den Gegner schädigen.



V&V

Ritterfrieden

Bis zum nächsten '?' dürfen keine Ritteraktionen gespielt werden, es gibt keine Rohstoffe für die größte Turniermacht.

Schutzbund

Beide Verbündete können aus Aktionskarten des Gegners mit Schutzkarten reagieren, egal welcher Verbündete angegriffen wird. Kann an alle Gilden angelegt werden.

Bedingung: Beide Verbündete besitzen eine Loge oder ein Gildehaus

V&V

freies Bündnis