

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

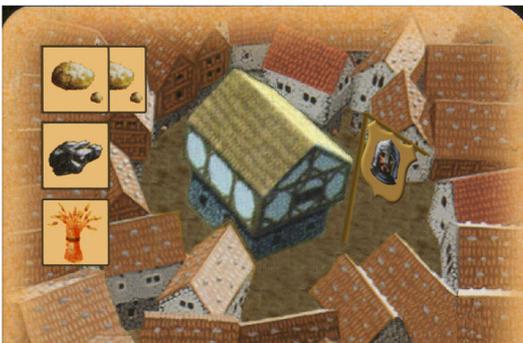
**2x** **Rittergilde** **1**

Legen Sie hier bis zu zwei Ritterbündnisse an.

V&V

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

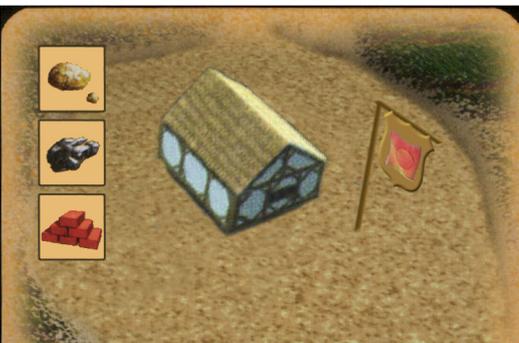
Legen Sie hier bis zu zwei Ritterbündnisse an.



V&V

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

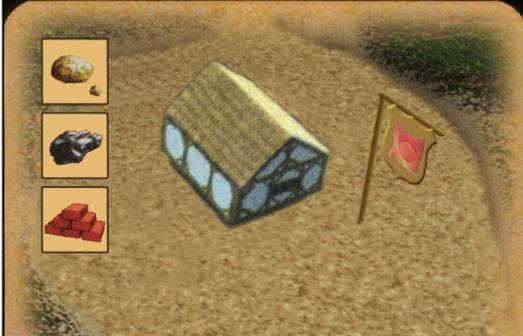
Legen Sie hier bis zu zwei Ritterbündnisse an.

V&V

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

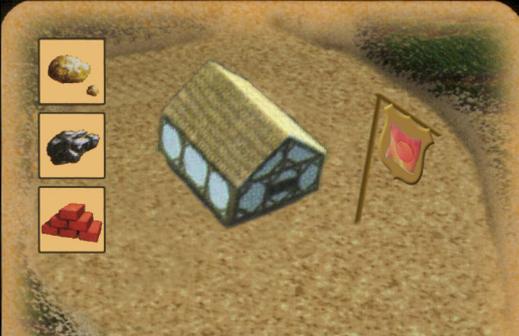
Legen Sie hier ein Rechtsbündnis an.

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.



## Sandelsbund

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

## Sandelsunion

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

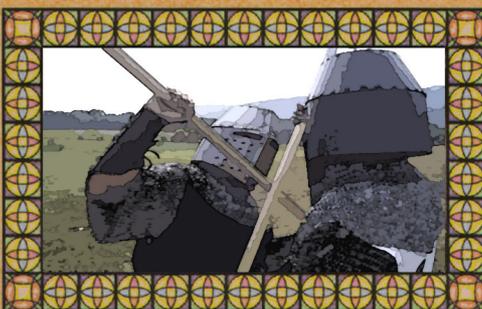
Lösen Sie ein beliebiges gegnerisches Blockadebündnis auf.



V&V

### Anhörung

Lösen Sie ein beliebiges gegnerisches Blockadebündnis auf.



V&V

### Hinterhalt

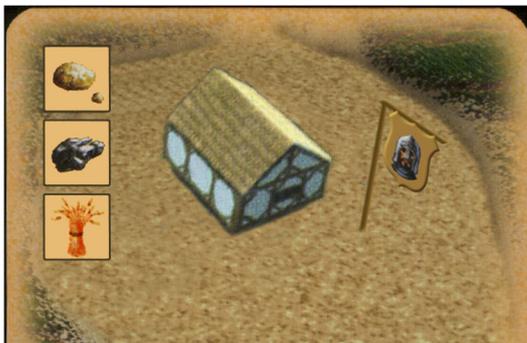
Sie brechen ein eigenes Ritterbündnis, und erschlagen einen beliebigen Ritter/Drachen des Verbündeten. Dieser Ritter kommt auf den Ablagestapel.



V&V

### Rechtsbeugung

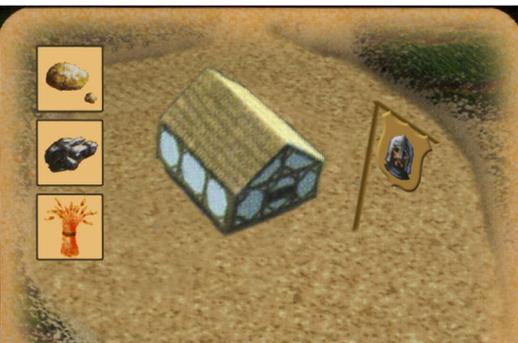
Sie brechen ein eigenes Rechtsbündnis, und dürfen zwei Handkarten des Verbündeten aufnehmen.



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**

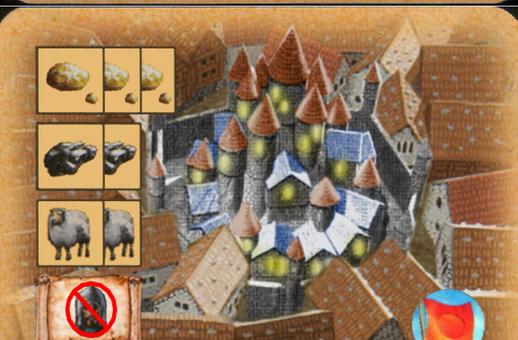
Wird auf gegnerischen freien Gildenplatz gelegt. Kann nur durch den Gildemeister ersetzt werden.



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**