

DIE  
STEDLER  
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM  
**KARTENSPIEL**  
— FÜR DREI & VIER SPIELER —

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

# VERRÄTER & VERBÜNDETE



Lars Kollin (d-lyx)

## Verräter & Verbündete

inoffizielles ThemenSet für 3-4 Spieler

### Einleitung

Beim Spiel zu dritt ergibt es sich schon aus der Anzahl der Siedlungen/Städte, dass einer der Spieler den beiden anderen zumindest rohstofftechnisch voraus ist. Was liegt da näher, als sich zu zweit gegen den Übermächtigen zu verbünden?

Dieses Set macht genau das möglich: Kooperationen zweier Spieler in den Bereichen Handel, Ritter und Recht. Unterschiedliche Bündnisse können mit beiden Kontrahenten geschlossen, aber auch gebrochen werden. So sollte man seine Bündnispartner gut auswählen, und den richtigen Zeitpunkt zum Verrat finden. Oder führt doch eher Loyalität zum Ziel?

Natürlich funktioniert dieses Set auch mit vier Spielern. Es muss dann eine zusätzliche Dorfloge und ein zusätzliches Gildehaus eingemischt werden. Ebenso ist ein Teamspiel (2 vs. 2) möglich, mit vorher abgesprochenen Partnern.

### Benötigtes Material

#### Für 3 Spieler:

- zwei BasisSets (siehe letzte Seite) oder ein BasisSet und ein '3.spieler'-ErweiterungsSet 'Menage á trois' (Sie können dieses Set unter [www.catan.d-lyx.org](http://www.catan.d-lyx.org) herunterladen)
- dieses ThemenSet 'Verräter&Verbündete'
- beliebige weitere (inoffizielle) ThemenSets

#### Für 4 Spieler:

- zwei BasisSets (siehe letzte Seite)
- optional ein 'Menage á trois' und ein 'Vier Alle'-ErweiterungsSet
- Dieses (V&V) und beliebige andere ThemenSets

- je eine weitere Dorfloge und Gilde
- ein weiterer Verräter und Gildemeister

### Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen:  
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 15+Anzahl ThemenSets Siegpunkte erreicht hat.

Karten mit der Bedingung Kirche dürfen auch mit einer Kathedrale gespielt werden!

In den ersten drei Runden wird das Würfelereignis "Räuberüberfall" nicht ausgeführt.

Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, wenn alle Spieler über mindestens 3 Siegpunkte verfügen.

Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Flotten usw.) 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 derSpieler 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.

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

## Regeln für 3 & 4 Spieler

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

Der ‚Räuberfreibetrag‘ wird auf 10 (3 Spieler) bzw. 13 (4 Spieler) Rohstoffe erhöht, entsprechende Karten (Gericht, Pranger etc.) um drei bzw. sechs Rohstoffe aufgestockt.

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.

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

Pro Fürstentum darf nur eine Wasserversorgung/Aquädukt gebaut werden.

Je nach zusätzlichem ThemenSet sollten weitere wichtige Bedingungs-/Schlüsselkarten wie Rathaus(P&I), Handelskontor(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 zu dritt benutzen. Welche Karten im einzelnen erforderlich sind, sollten die Spieler absprechen. (Solche Karten dürfen aus urheberrechtlichen Gründen hier nicht angeboten werden, und sind deshalb nicht im Set enthalten.)

Bei 4 Spielern sind alle Karten mit Eigennamen zweimalig, innerhalb eines Fürstentums darf jedoch nur eine davon ausgelegt werden.

## Regeln für Verräter&Verbündete

Zunächst muss man im Spielverlauf eine Loge(Siedlung) und/oder eine Gilde(Stadt) einer Gildenart errichten. Es gibt Händler-/ Advokaten-/ und Ritter-Gilden/Logen. Man kann an eine Loge ein, an ein Gildehaus zwei Bündnisse anlegen. Dieses bietet man einem Mitspieler an, der über eine Gilde/Loge gleicher Art verfügt. Nimmt dieser das Bündnis an, legt der Anbieter das Bündnis an seine Loge oder Gilde an. Nimmt er es nicht an, muss es der Anbieter zurück auf die Hand nehmen.

Nimmt man das Bündnisangebot eines Mitspielers an, so liegt dieses zwar an seiner Gilde/Loge aus, blockiert aber auch den entsprechenden Platz der eigenen Gilde/Loge. Zur Übersichtlichkeit sollte dies angezeigt werden (Halmafigur, Kronenkorken etc.), oder sie basteln jedes Bündnis zweifach, legen einen Stapel mit je einem der Bündnisse bereit, und im Bündnisfall legen sie aus diesem Stapel auch bei dem zweiten Partner das entsprechende Bündnis an.

Es gibt drei Gilden/Logen-Arten: Händler, Advokaten und Ritter. Bündnisse können immer nur an die entsprechenden Gilden/Logen angelegt werden, und können nur zwischen Spielern zustande kommen, die über die entsprechenden Gilden/Logen verfügen. (Ausnahme: freies Bündnis)

Rohstoffe, Sieg- und Handelspunkte die einem Bündnis zufallen, werden beiden Partnern zugegeben. D.h. Hat das Bündnis die Handelsmacht, muss der Gegner beim Würfelwurf ‚Mühle‘ zwei Rohstoffe abgeben, jedem Bündnispartner einen. Durch die Turniermacht und beim entsprechenden Würfelwurf erhalten beide Spieler

je einen Rohstoff. Bei vier Spielern gilt: geteiltes Leid ist halbes Leid. Sowohl Ritter-, als auch Handelsmacht gelten im Bündnis für beide Spieler; beide haben den entsprechenden Siegpunkt.

Jeder Spieler darf nur eine Loge und eine Gilde ausliegen haben.

Die Bedingung 'Beide Spieler müssen eine xyz-Gilde besitzen' ist auch erfüllt, wenn beide Spieler xyz-Logen besitzen, und wenn ein Spieler eine xyz-Gilde, und der andere Spieler eine xyz-Loge besitzt. (Sofern beide Spieler dort auch noch ein Bündnis anlegen dürfen)

Ein Bündnis gilt solange bis es durch eine Aktions-/ oder Ausbaukarte beendet wird. Wird ein Bündnis beendet, wird es vom Besitzer wieder unter einen beliebigen Stapel geschoben.

### Siedlungsausbauten:



Hier können ein Bündnis, ein Gildemeister oder ein Verräter angelegt werden.



Hier können ein Bündnis, ein Gildemeister oder ein Verräter angelegt werden.



Hier können ein Bündnis, ein Gildemeister oder ein Verräter angelegt werden.



Ersetzt ein beliebiges eigenes Bündnis, oder den Verräter. Es darf nur ein Gildemeister pro Fürstentum ausliegen.



Wird auf einen freien Platz einer gegnerischen Loge oder Gilde gelegt, bis er durch einen Gildemeister ersetzt wird. Es darf nur ein Verräter pro Fürstentum ausliegen.

### Stadtausbauten:



Verhindert die Bildung/ Fortbestehen aller Händlerbünde auf Catan. Alle Händlerbünde aller Spieler müssen unter verschiedene Stapel gemischt werden.



**Richterrat (1x)**  
Verhindert Bildung/  
Fortbestehen von  
Rechtsbünden auf Catan.  
Alle Rechtsbünde aller Spieler  
müssen unter verschiedene  
Stapel gemischt werden.



**Rittergilde (3x)**  
Hier können zwei  
Ritterbündnisse , ein  
Gildemeister oder ein Verräter  
angelegt werden.



**Trutzburg (1x)**  
Verhindert Bildung/  
Fortbestehen von Ritterbünden  
auf Catan. Alle Ritterbünde  
aller Spieler müssen unter ver-  
schiedene Stapel gemischt  
werden.

## Bündnisse der Handelsgilde



**Handelsbündnis (1x)**  
Bieten Sie einem Mitspieler  
an, Ihre Handelspunkte zu ver-  
einigen. Resultiert daraus die  
Handelsmacht, erhält beim  
Wurf 'Mühle' jeder der Partner  
einen Rohstoff vom  
Gegner werden Im Falle der

Handelsmacht erhalten beide einen Siegpunkt.  
*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an  
einer Handelsgilde oder -loge.*



**Händlergilde (3x)**  
Hier können zwei  
Handelsbündnisse , ein  
Gildemeister oder ein Verräter  
angelegt werden.



**Fernhandel (1x)**  
Handelswirksame Gebäude  
und Einheiten (Karten, die das  
Tauschverhältnis von  
Rohstoffen verbessern) beider  
Fürstentümer können von bei-  
den Verbündeten genutzt  
werden. So kann man z.B.

über eine Handelsflotte des Verbündeten den entspre-  
chenden Rohstoff 2:1 tauschen. Hat der Partner ein z.B.  
Handelskontor, so gilt diese Bedingung für Aktions-  
oder Ausbaukarten beider Spieler. Hat einer der Spieler  
einen Hafen, so verdoppeln sich die Handelspunkte der  
Flotten beider Spieler. Die Handelspunkte des einen  
Spielers gelten aber nicht für den anderen. (siehe  
Handelsbündnis)

*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an  
einer Handelsgilde oder -loge.*



**Advokatengilde (3x)**  
Hier können zwei  
Rechtsbündnisse , ein  
Gildemeister oder ein Verräter  
angelegt werden.





### Embargo (1x)

Der Gegner darf Rohstoffe nicht mehr über seine Handelsflotten 2:1 tauschen. Die Handelpunkte der Flotten bleiben aber bestehen. (gilt bei 4 Spielern für beide Gegner)

*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Handlungsgilde oder -loge.*



### Handelsunion (1x)

Alle Ausbauten und Einheiten mit Handlungspunkten kosten beide Partner einen beliebigen Rohstoff weniger.

*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Handlungsgilde oder -loge.*

## Bündnisse der Rittergilde

### Ritterbund (1x)



Die Bündnispartner vereinigen die Stärke- und Turnierpunkte ihrer Ritter. Im Falle der Rittermacht erhalten beide einen Siegpunkt. Im Falle Turniermacht erhalten beide beim Würfelwurf ‚Ritter‘ einen beliebigen Rohstoff.

*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Rittergilde oder -loge.*



### Waffenbruderschaft (1x)

Ausbauten, die die Stärke/Turnierpunkte, Anschaffungskosten, oder den Schutz von Rittern verändern (Ordensburg, Schmiede, Turnierplatz, Kathedrale etc.)

gelten für die Ritter/Einheiten in beiden Fürstentümern.  
*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Rittergilde oder -loge.*



### Ächtung (1x)

Hat der Gegner die Turniermacht, so erhält er nun keinen Rohstoff mehr beim Würfelwurf ‚Ritter‘. (Bei 4 Spielern bestimmt der Besitzer der Karte das ‚Opfer‘)

*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Rittergilde oder -loge.*



### Zeughaus (1x)

Ausbauten, die die Stärke/Turnierpunkte, Anschaffungskosten, oder den Schutz von Rittern verändern (Ordensburg, Schmiede, Turnierplatz, Kathedrale etc.) kosten einen beliebigen

Rohstoff weniger.  
*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Rittergilde oder -loge.*

## Bündnisse der Advokatengilde



### Rechtsbund (1x)

Die Eigenschaften aller Stadtausbauten gelten in beiden Fürstentümern. So schützt eine Wasserversorgung alle Städte beider Partner vor der Seuche. Hat einer eine Universität oder ein Handelskontor, so können beide Aktions- oder Ausbaueinheiten mit der entsprechenden Bedingung

spielen. Baut ein Partner eine Bibliothek, dürfen beide eine Karte mehr auf der Hand halten. Die Sieg- oder Handelspunkte dieser Karten gelten aber nur für ihren Besitzer.

*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Advokatengilde oder -loge.*



**Geheimsitzung (1x)**  
Die Handkarten beider Bündnispartner sind vor allen Angriffen sicher.  
*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Advokatengilde oder -loge.*



**Korruption (1x)**  
Der Gegner darf 1 Karte weniger auf der Hand halten. (Gilt bei 4 Spielern für beide Gegner)  
*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Advokatengilde oder -loge.*

*loge.*



**Schatzmeister (1x)**  
Der Bau von Stadtausbauten kostet 1 beliebigen Rohstoff weniger.  
*Bedingung: Beide Spieler haben einen freien Platz an einer Advokatengilde oder -loge.*

## Aktionskarten



**Unterschlagung (2x)**  
Beendet ein beliebiges eigenes Händlerbündnis, der Spieler erhält so viele Einheiten eines beliebigen Rohstoffs seiner Wahl von seinem (ex-) Verbündeten, wie er auf den eigenen Landschaften unter-

bringen kann.

*Bedingung: geltendes Händlerbündnis. Es spielt keine Rolle ob Sie das Bündnis angeboten oder angenommen haben.*



**Rechtsbeugung (2x)**  
Sie brechen ein beliebiges eigenes Rechtsbündnis, und dürfen die Handkarten des (ex-)Verbündeten durchsuchen, und zwei davon auf ihre Hand nehmen, und sofort ausspielen wenn sie wollen.

*Bedingung: geltendes Rechtsbündnis. Es spielt keine Rolle ob Sie das Bündnis angeboten oder angenommen haben.*



**Hinterhalt (2x)**  
Sie brechen ein beliebiges eigenes Ritterbündnis, erschlagen einen verbündeten Ritter ihrer Wahl aus dem Hinterhalt, dieser muss auf den Ablagestapel gelegt werden. gegen den Hinterhalt gibt es

keinen Schutz. *Bedingung: geltendes Ritterbündnis. Es spielt keine Rolle ob Sie das Bündnis angeboten oder angenommen haben.*



**Vertrauensbruch (3x)**  
Löst einen beliebigen eigenen oder fremden bestehenden Bündnisvertrag, gleich welcher Gilde (auch freie Bündnisse)



**Ritterfrieden (1x)**  
Bis zum nächsten '?' dürfen keine Ritteraktionskarten gespielt werden, beim Würfelwurf 'Ritter' erhält der Spieler / das Bündnis mit der größten Turniermacht keine Rohstoffe.



**Anhörung (3x)**  
Ein gegnerisches Blockadebündnis Ihrer Wahl (Handelsembargo, Ächtung, Korruption) wird aufgelöst.

**Add-on**

Zu diesem ThemenSet 'Verräter&Verbündete' ist bereits ein add on mit weiteren Bündnissen, Aktions- und Ausbaukarten in Vorbereitung. Es enthält Ideen und Konzepte, die dieses Set erweitern, aber für die Grundfunktion nicht zwingend erforderlich, und aus Platzgründen nicht im Set enthalten sind. Na gut, zu Anschauungszwecken, und weil's einfach eine super Karte ist, habe ich auch diesem Set eine davon beige-fügt:

**Ereigniskarten:**



**Handelsfrieden (1x)**  
Bis zum nächsten '?' dürfen keine Handelsaktionskarten gespielt werden, beim Würfelwurf 'Mühle' erhält der Spieler / das Bündnis mit der größten Handelsmacht keine Rohstoffe.



**Schutzbund (1x)**  
Auf gegnerische Aktionskarten gegen einen der Bündnispartner können beide mit Schutzkarten reagieren. Dies ist ein freies Bündnis, und bedingt lediglich einen freien Platz an einer beliebigen Gilde/Loge. Die Bündnispartner müssen nicht über eine Gilde/Loge des gleichen Typs verfügen.



**Rechtsfrieden (1x)**  
Bis zum nächsten '?' dürfen keine Aktionskarten gespielt werden, die den Gegner schädigen. (Feuerteufel, Spion etc., wohl aber Landreform, Kundschafter etc.) Dies gilt insbesondere für alle

Sie haben auch Ideen für neue Karten, Anregungen oder Lob? Wenns sein muß auch Kritik? Einfach mailen, und wir reden mal drüber.

[grossmogul\\_lars@catan.d-lyx.org](mailto:grossmogul_lars@catan.d-lyx.org)

Aktionskarten die Bündnisse beenden.



### Aus dem zweiten BasisSet benötigt man für drei Spieler:

- ein Satz Startkarten aus dem zweiten BasisSet dessen Landschaften am Besten und Einfachsten 'umfrisiert', indem man vorher ausgedruckte Würfelsymbole mit etwas Tesafilm über die normalen Würfelsymbole klebt. Bewährt hat sich dieses Muster:  
(für das 4. Set kann man die Landschaftskarten auch dem inoffiziellen Themen Set 'Länger&Breiter' von Stephan Leinhäuser entnehmen. Siehe Crediz)

	Schwarz	Weiß	3. Set	4. Set (L&B)
Gold	6	1	5	2
Lehm	5	6	3	4
Erz	2	3	1	6
Holz	4	5	6	3
Getreide	1	2	4	5
Wolle	3	4	2	1

- 2 weitere Siedlungen
- 3 weitere Städte
- 3 weitere Strassen
- 6 weitere Landschaften (eine je Rohstoff)
- eine Wasserversorgung, und je nach ThemenSets eine weitere Universität etc.

### Für vier Spieler

- zwei komplette BasisSets. Beide Wappensätze aus dem zweiten BasisSet werden in der beschriebenen Weise manipuliert.
- aus diesem ThemenSet (V&V) werden dann noch folgende Karten zusätzlich gebraucht:

Je 1x Händlerloge, Händlergilde, Advokatenloge, Advokatengilde, Ritterloge, Rittergilde, Gildemeister, Verräter, Anhörung, Vertrauensbruch.

### Disclaimer

ACHTUNG!!

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

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

### Crediz

[www.catan.d-lyx.org](http://www.catan.d-lyx.org) - Kartensiedeln für Mehrspieler. Hier gibt's alle nötigen (inoffiziellen) Erweiterungen zum runterladen:  
ErweiterungsSet für 3. Spieler 'Menage á trois'  
ErweiterungsSet für 4. Spieler 'Vier Alle'

[www.das-leinhaus.de](http://www.das-leinhaus.de) - Die Heimat der inoffiziellen ThemenSets. Hier finden Sie eine breit gefächerte Palette mit vielen ausgezeichneten inoffiziellen ThemenSets.

Viel Spaß beim Verbünden und Verraten wünscht Ihnen Ihr d-lyx.

Lars Kollin