

DIE
STEDLER
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM
KARTENSPIEL
— FÜR ZWEI SPIELER —

WISSENSCHAFT
& FORTSCHRITT



KOSMOS®

Klaus Teuber

Die neuen Themen-Sets

Mit den Karten dieses Sets erweitern und vertiefen Sie die Spielmöglichkeiten des „SIEDLER-Kartenspieles“. In den hier folgenden Regeln bieten wir zwei Spielarten an, die allerdings an unterschiedliche Voraussetzungen geknüpft sind.

Das „Erweiterte Grundspiel“ ist eine Intensivierung des SIEDLER-Kartenspieles. Das „Erweiterte Grundspiel“ erfordert lediglich, daß ein SIEDLER-Kartenspiel (nachfolgend als „Basisspiel“ bezeichnet) vorhanden ist und dazu ein Themen-Set.

Die zweite Spielart, das „Turnierspiel“, setzt voraus, daß jeder der beiden Spieler ein Basisspiel besitzt und jeder (mindestens) ein Themen-Set.

Im „Erweiterten Grundspiel“ ergibt sich durch die zusätzlichen Karten eine Fülle von Kombinationsmöglichkeiten, die zu durchschauen eine erhebliche Portion Spielintelligenz voraussetzt.

Das „Turnierspiel“ ist in erster Linie eine Turniervariante (für Spielveranstaltungen usw.) und eher für Spieler gedacht, denen es nicht komplex genug sein kann. Da hier Karten aus verschiedenen Sets zum Einsatz kommen können und beide Spieler über gleiche Chancen verfügen müssen, ist es unumgänglich, „eigene“ Karten zu besitzen.

Und: Jeder Spieler muß aus seinen Karten sein eigenes Deck zusammenstellen. Diese Vorbereitung sollte vor einem Spiel erfolgen, am besten Zuhause, mit eigenen Karten.

Das Themen-Set „Wissenschaft & Fortschritt“

Die „Universität“ ist die zentrale Karte dieses Sets, auf der viele andere Karten aufbauen. Die Stärke dieses Sets liegt in seiner Mischung.

Die Stadtausbaukarten enthalten viele Siegpunkte.

Die Aktionskarten können viele zusätzliche Rohstoffe bescheren und die Ereigniskarten sind eher geeignet, allzu unternehmungslustige Spieler zu bremsen.

Und jetzt - Viel Spaß mit diesem Themen-Set und dem SIEDLER-Kartenspiel!

INHALTSVERZEICHNIS

Das erweiterte Grundspiel	Seite 3
Das Turnierspiel	Seite 5
Anhang: Die Karten im Detail	Seite 8
Die Gebietsausbauten	Seite 8
Die Stadtausbauten	Seite 9
Die Ereigniskarten	Seite 10
Die Aktionskarten	Seite 11

DAS ERWEITERTE GRUNDSPIEL

Voraussetzung:

Sie benötigen ein Basisspiel und dieses Themen-Set

1. Die Startaufstellung

Beide Spieler bauen Ihr Fürstentum mit den Karten des Basisspieles auf (nach den dort beschriebenen Regeln):

Aus dem Themen-Set werden die 2 Karten „Universität“ aussortiert, ebenso alle Ereigniskarten.

Die restlichen Karten des Basisspieles werden gemischt und daraus 4 „Ausbau-Stapel“ gebildet. Diese 4 Stapel werden in einer Reihe wischen die beiden Spieler gelegt.



Die beiden Stadtausbau-Karten „Universität“ werden jetzt offen neben diese Reihe gelegt.



2 Karten Universität

Die restlichen Karten des Themen-Sets (ohne Ereigniskarten) werden gemischt, in zwei gleich große Stapel geteilt und rechts neben die Karten „Universität“ gelegt.



Die Ereigniskarten aus Basisspiel und Themen-Set werden gemischt und bilden einen weiteren Stapel, der ebenfalls in

diese Reihe gelegt wird. Abgeschlossen wird die Reihe mit den Baukarten für Landschaften, Straßen, Siedlungen und Städte.

Die Startaufstellung ist komplett, wenn jeder Spieler vor sich sein Fürstentum liegen hat und in der Mitte elf verdeckte Kartenstapel sowie zwei Universitäten liegen.

2. Die Vorbereitung

Unverändert - wie im Basisspiel! Die beiden Würfel sowie die Ritter- und die Mühlenfigur werden bereitgelegt. Jeder Spieler sucht sich aus einem der sechs Ausbaustapel 3 Karten aus und nimmt sie auf die Hand. Die Reihenfolge der übrigen Karten in diesen Stapeln darf nicht verändert werden. Die Stapel werden verdeckt auf ihre Plätze zurückgelegt.

3. Der Spielablauf in Kurzform

Unverändert - wie im Basisspiel!

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer dran ist, muß

- würfeln.

Beide Spieler müssen dann das

- Ereignis ausführen, und die
- Erträge verbuchen.

Wer an der Reihe ist, kann in beliebiger Reihenfolge die folgenden Aktionen ausführen:

- Bauen,
- Rohstoffe tauschen,
- Aktionskarten spielen.

Wer an der Reihe ist, füllt seine Kartenhand wieder auf.

Dann ist der Mitspieler dran.

Es gelten die Regeln des Basisspieles, mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.

4. Die Regeländerungen

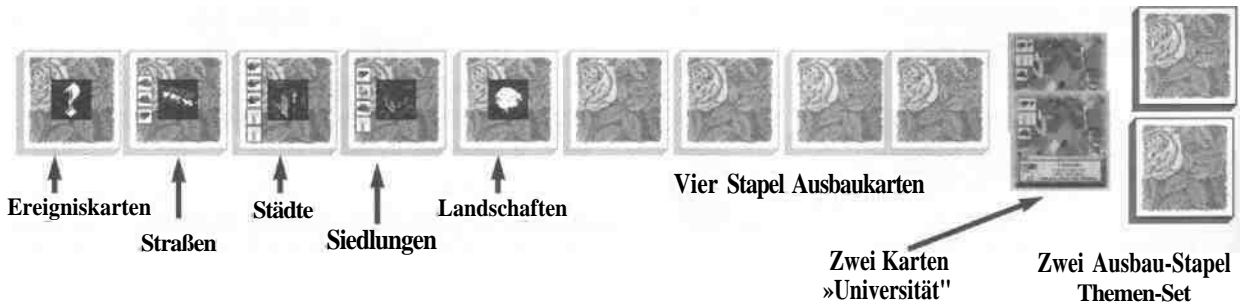
- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben gleichzeitig 3 Siegpunkte), dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben sollte.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Kanonen und Flotten) entwenden.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen. 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

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. So darf man z.B. die „Universität“ erst dann einrichten (bauen), wenn man zuvor ein „Kloster“ oder eine „Bibliothek“ gebaut hat. Sollte diese „Bedingungskarte“ („Kloster“ oder eine „Bibliothek“) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, so muß die mit der Bedingung verknüpfte Karte (beispielsweise die Universität) **nicht** entfernt werden.

- Die Universität
Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau einer Universität zusammen, bezahlt er die Rohstoffe, nimmt eine Universitäts-Karte und legt sie, wie einen normalen Stadtausbau, ober- oder unterhalb einer seiner Städte an.
Wichtig: Jeder Spieler darf nur eine Universität bauen!
Er darf auch seine Universität selbst abreißen (Karte offen zurück in die Reihe der Ausbaustapel legen, d.h., die Karte ist nicht aus dem Spiel).
Wird gegen die Universität eines Spielers der „Feuerteufel“ mit Erfolg gespielt, so legt der Spieler die Karte offen in die Reihe der Ausbaustapel zurück - d. h., die Karte wird nicht auf die Hand genommen.

• Das Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.



DAS TURNIERSPIEL

Voraussetzung:

Jeder Spieler benötigt sein eigenes Basisspiel und jeder mindestens ein Themen-Set!

Jeder Spieler darf ein Themen-Set nur einmal einsetzen.

Es ist nicht erlaubt, zum Beispiel mit Karten aus 2 Sets „Wissenschaft und Fortschritt“ anzutreten.

1. Die Startaufstellung

Ein Spieler (der Gastgeber) steuert aus seinem Basisspiel die für die Startaufstellung notwendigen Karten bei:

- Die 18 Wappenkarten,
- die 7 Straßen,
- die 5 Siedlungen,
- die 7 Städte und
- die 11 Landschaften.

Jeder Spieler legt (wie im Grundspiel) die 9 Karten seiner Wappenfarbe als sein „Fürstentum“ vor sich aus.

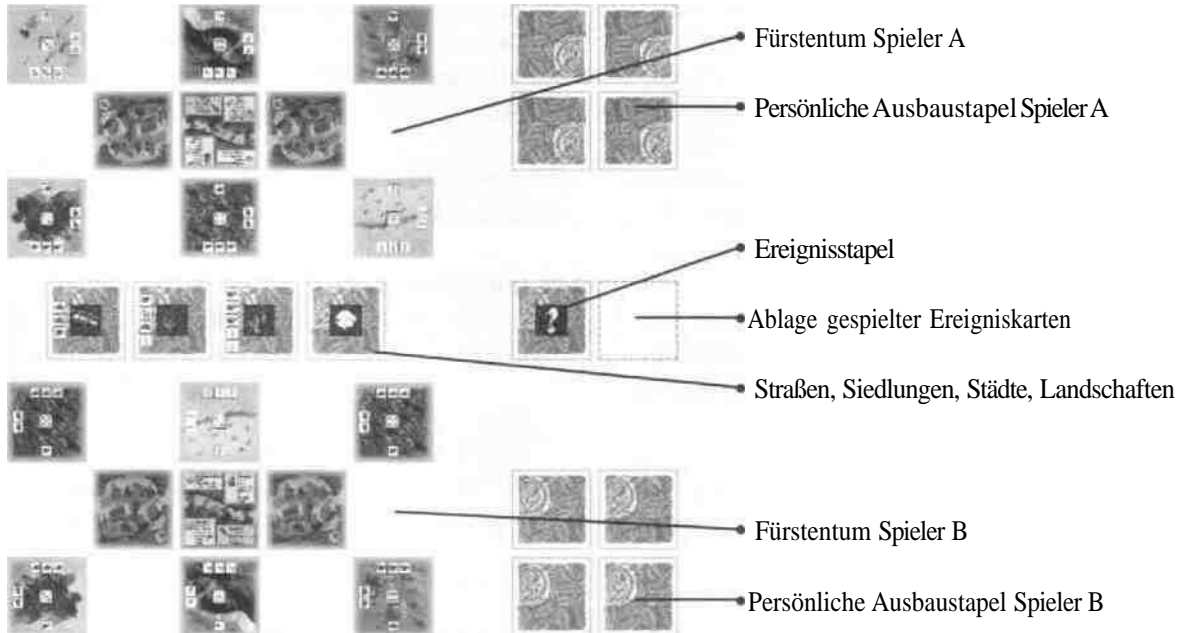
Die Ressourcenkarten „Straßen“, „Siedlungen“, „Städte“ und „Landschaften“ werden wie gewohnt in der Mitte zwischen den beiden Fürstentümern plaziert.

Dazu gehört auch der Stapel „Ereigniskarten“, dessen Zusammenbau im nachfolgenden Kapitel 2 beschrieben wird.

Falls beim Turnierspiel das Themen-Set „Zauberer & Drachen“ eingesetzt wird, werden die fünf Karten „Zitadelle“ zusätzlich als eigener Stapel in die Mitte gelegt. Der Spieler erklärt, daß er „Zauberer & Drachen“ einsetzt.

Alle anderen Spezialkarten wie die „Universität“ müssen die Spieler in ihre eigenen Decks integrieren!

Dies gilt auch für die Zentralkarten der anderen Themen-Sets wie zum Beispiel das „Handelskontor“ aus dem Set „Handel & Wandel“.



2. Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

Der Stapel mit den Ereigniskarten **muß** aus 13 Karten bestehen.

- Jeder Spieler steuert zunächst aus seinen Karten einen „Bürgerkrieg“ bei und eine „Seuche“. Der Gastgeber fügt noch eine Karte „Jahreswechsel“ hinzu.
- Jeder Spieler muß jetzt noch 4 Ereigniskarten beisteuern, die er aus seinem Basisspiel und seinen Themen-Sets auswählt. Eine zweite Karte „Jahreswechsel“ ist nicht erlaubt! Die so ausgewählten Ereigniskarten werden verdeckt zusammengeschoben, gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt
- Die Auswahl sollte geheim erfolgen, der Mitspieler sollte nicht sehen, was ihn erwartet.

Nach Beendigung des Spieles erhalten die Spieler ihre Ereigniskarten wieder zurück. Am besten notiert jeder die Karten, die er beigesteuert hat,

Achten Sie bei der Rückgabe der Karten auf das Kurzzeichen (Z&D, H&W usw.) auf den Karten, da einige Ereignisse sowohl im Basisspiel als auch in einem Themen-Set vorkommen.

3. Das Zusammenstellen eines eigenen „Decks“

Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Deck“ aus seinem Basisspiel und seinen Themen-Sets (jedes nur einmal) wie folgt zusammen:

- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen - also die Ausbau- und die Aktionskarten,

- In die Auswahl können alle Ausbau- und Aktionskarten genommen werden, die im Basisspiel und den Themen-Sets vorhanden sind.

- Jeder Spieler wählt geheim 33 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will - sein „Deck“.

- Die Auswahl ist ansonsten ganz dem Spieler überlassen. Die einzige Beschränkung besteht darin, daß alle Karten nur so oft gewählt werden dürfen, wie sie in den zur Verfügung stehenden Spielen und Sets vorkommen. So ist es zum Beispiel nicht erlaubt, aus einem zweiten Basisspiel einen vierten Spion in sein Deck zu packen.

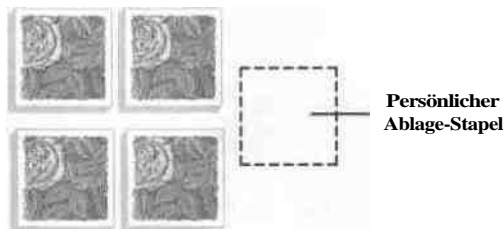
- Ist die Auswahl abgeschlossen, wählt jeder Spieler aus seinem Deck 3 Karten aus, die er in die Hand nimmt und mit denen er das Spiel beginnt.

- Jeder Spieler mischt dann die übrigen 30 Karten seines Decks und bildet damit vier Stapel (2 Stapel à 7 Karten, 2 Stapel mit 8 Karten).

- Jeder Spieler plaziert nun diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links seines Fürstentums.

Der Spielablauf

1. Jeder Spieler bildet im Spielverlauf seinen eigenen (persönlichen) Ablagestapel!



2. Wann immer beim Turnierspiel Karten abgelegt oder unter einen Stapel geschoben werden müssen, sind damit die eigenen (persönlichen) Stapel des Spielers gemeint. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu. In anderen Themen-Sets (z.B. P & I) gibt es jedoch Ausnahmen von dieser Regel. Diese Ausnahmen werden im Anhang des jeweiligen Sets, bei der Detailbeschreibung der Karten, besonders erwähnt.

Nachfolgend finden Sie die Regeländerungen für das Turnierspiel!

Die Regeländerungen

1) Es gelten die Regeländerungen des erweiterten Grundspieles:

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis „Räuberüberfall“ nicht ausgeführt!
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald beide Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen.
- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Bauwerke dürfen erst errichtet werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt.

2) Weiter gelten die nachfolgenden Änderungen:

- Jeder Ritter / Zauberer / Drachen ist einmalig! Alle diese Einheiten, die einen Eigennamen tragen, sind individuell! Hat Ihr Mitspieler eine solche Einheit in seinem Fürstentum aufgestellt, so dürfen Sie die gleiche Einheit nicht in Ihrem Fürstentum aufstellen. „Kanonen“ sind nicht einmalig!

Beispiel: Ihr Mitspieler hat den Ritter „Konrad der Flinke“ aufgestellt. Deshalb dürfen Sie Ihren „Konrad“ nicht in Ihrem Fürstentum aufstellen, auch wenn Sie ihn auf der Hand halten. Natürlich dürfen sie dm gegnerischen „Konrad“ mit einem „Schwarzen Ritter“ vertreiben und anschließend Ihren „Konrad“ in Ihrem Fürstentum aufstellen.

- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion kann man einem Gegner also nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Kanonen, Drachen und Flotten) entwenden! Zauberer, Zauber-Aktionskarten und Zauberbücher dürfen Sie nur entwenden, falls Sie „Zauberer & Drachen“ einsetzen und über eine Zitadelle verfügen.
- Wird ein Spion gespielt und dem Gegner eine Karte entwendet, muß die Karte notiert werden. Nach dem Spiel erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück,
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muß die abzulegende Karte unter denjenigen seiner Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

Spielende

Wie beim „Erweiterten Grundspiel“ endet das Turnierspiel ebenfalls, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht und damit gewonnen hat.

ANHANG: DIE KARTEN IM DETAIL

Gebietsausbauten



1. Große Mauer (Ix) (Gebäude)

- Wenn Ihr Gegner einen Spion ausspielt, dürfen Sie würfeln. Haben Sie eine 3, 4, 5 oder 6 gewürfelt, hat der Spion keine Wirkung. Ihr Gegner muß seinen Spion trotzdem ablegen.
- Hinweis: Im Turnierset hatte diese Karte keinen Stärkepunkt.



2. Ingo der Geschickte (Ix) (Rittereinheit)



3. Kanone (2x) (Einheit)

- Sie dürfen nur dann eine Kanone in Ihrem Fürstentum aufstellen, wenn Sie über eine Universität verfügen. Sollte die Universität zerstört werden, müssen Sie eine bereits gebaute Kanone jedoch nicht entfernen.



4. Kaperflotte (2x) (Einheit)

- Wenn Sie in Ihrem Fürstentum eine Kaperflotte auslegen, zerstören Sie sofort, falls vorhanden, eine gegnerische Flotte (Handels-, Kaper- oder Große Flotte).
- Sie dürfen bestimmen, welche Flotte des Gegners zerstört werden soll.
- Ihr Gegner darf die zerstörte Flotte nicht auf die Hand nehmen, er muß sie auf den Ablagestapel legen.
- Außerdem erhalten Sie für jede Kaperflotte in Ihrem Fürstentum zusätzlich ein Gold, wenn das Ereignis „Erfolgreiches Jahr“ gewürfelt wird und Sie Platz auf einer Goldnuß-Landschaft besitzen.
- Eine Kaperflotte erhält **keinen** zusätzlichen Handelspunkt, wenn Sie einen Hafen gebaut haben.

Stadtausbauten



5. Baukran (Ix) (Gebäude)

- Sie dürfen den Baukran nur bauen, wenn Sie eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.
- Jeder Stadtbau in allen Städten des Fürstentums kostet für Sie einen beliebigen Rohstoff weniger.
- Sollten Sie Ihre Universität durch einen Feuerteufel verlieren, bleibt Ihnen der Baukran mit seinen Vorteilen erhalten.
- Der Baukran reduziert nicht die Baukosten einer Stadt!



7. Gesandtschaft (Ix) (Gebäude)

- Wenn Sie in Ihrem Fürstentum ein Rathaus errichtet haben, können Sie die Karte „Gesandtschaft“ ausspielen.
- Diese Karte wird im Gegensatz zu den meisten anderen Karten im Fürstentum **des Gegners** ausgelegt. Das kostet Ihren Gegner wertvollen Platz. Außerdem muß er Ihnen, solange das Gebäude steht, alle Karten zeigen, die er auf die Hand nimmt. Ihr Gegner darf die Gesandtschaft nicht entfernen.
- Aber er kann versuchen, sie mit einem Feuerteufel zu zerstören, sofern sich keine Feuerwache in der Stadt befindet.



6. Feuerwache (2x) (Gebäude)

- Wenn in einer Stadt eine Feuerwache steht, sind alle Gebäude dieser Stadt, auch wenn sie vom Gegner errichtet wurden, vor dem Feuerteufel sicher.
- Der Gegner darf gegen kein Gebäude dieser Stadt den Feuerteufel spielen - auch nicht gegen die Feuerwache selbst.



8. Halle des Volkes (Ix) (Gebäude)

- Um eine Halle des Volkes zu bauen, müssen Sie vorher ein Rathaus errichtet haben.
- Sie dürfen sich in jeder Runde kostenlos Karten aus Ihren Ausbaustapeln aussuchen. Es ist allerdings nicht erlaubt, daß sich ein Spieler einen Stapel ansieht und wieder weglegt, ohne eine Karte zu nehmen, um etwa sein Glück in einem anderen Stapel zu versuchen.
 - Wer zwei Karten ziehen darf, kann sich beide Karten aus einem Stapel nehmen oder aus zwei verschiedenen Stapeln.



9. Handelsakademie (Ix) (Gebäude)

- Diese Karte erhöht Ihre Handelspunkte.
- Alle Goldvorräte in Ihrem Fürstentum zählen gleichzeitig auch als Handelspunkte - jedes Gold 1 Handelspunkt.
- Die „Handelsakademie“ dürfen Sie nur spielen, wenn Sie eine „Universität“ in Ihrem Fürstentum errichtet haben.



10. Kathedrale (Ix) (Gebäude)

- Alle Flotten und Ritter Ihres Fürstentums sind vor dem Ereignis „Bürgerkrieg“ geschützt.
- Um eine Kathedrale bauen zu können, müssen Sie über ein Kloster in Ihrem Fürstentum verfügen.



11. Universität (2x) (Gebäude)

- Um eine Universität bauen zu können, müssen Sie entweder ein Kloster oder eine Bibliothek in Ihrem Fürstentum ausliegen haben.
- Eine Universität berechtigt Sie zum Bau einer Kanone, eines Baukrans und einer Handelsakademie.
- Außerdem dürfen Sie bestimmte Aktionskarten nur dann spielen, wenn Sie über eine Universität verfügen.
- Sollten Sie Ihre Universität verlieren, dürfen Sie keine Aktionskarten mehr spielen, die mit der Auslage der Universität verknüpft sind.
- Einen bereits gehauten Baukran, eine aufgestellte Kanone oder eine Handelsakademie müssen sie dagegen **nicht** aus Ihrem Fürstentum entfernen.

Ereigniskarten



12. Bürgerkrieg (Ix)

- Vernichtet Ritter und Flotten in beiden Fürstentümern.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt.
- Wer keine Flotte und keinen Ritter besitzt, ist von dieser Karte nicht betroffen.
- Beim Zurücknehmen der Karte erlaubte Handkartenzahl berücksichtigen.



13. Fortschritt (Ix)

- Rohstoff-Zuwachs; gilt für beide Spieler.
- Beispiel: Ein Spieler besitzt in seinem Fürstentum 2 Klöster und 1 Bibliothek; er erhält sofort 3 beliebige Rohstoffe und dreht die Landschaften seiner Wahl entsprechend auf die höheren Werte.



14. Konflikt (Ix)

- Vorteil für den Besitzer der Ritter-Spielfigur.
- Der Gegner muß seine Handkarten zeigen; der Besitzer der Ritter-Figur sucht 2 Karten aus und schiebt sie verdeckt unter einen Ausbaustapel.
- Der Gegner darf seine Handkarten erst am Ende seines nächsten eigenen Zuges ergänzen.
- Besitzt kein Spieler die Ritterfigur, hat die Karte keine Auswirkungen.



15. Seuche (Ix)

- Gilt für beide Spieler; wirkt **nur** gegen Städte.
- Alle 4 Landschaften rund um eine Stadt verlieren je 1 Rohstoff (sofern vorhanden).
- Landschaften, die an zwei Städte angrenzen, verlieren aber auch nur 1 Rohstoff.

Schutzkarten:

Badhaus und Wasserversorgung.



18. Buchdruck (2x)

- Diese Karte dürfen Sie nur dann ausspielen, wenn eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegt. Sie erhalten sofort zwei beliebige Rohstoffe.



19. Dreifelderwirtschaft (2x)

- Diese Karte dürfen Sie nur dann ausspielen, wenn eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegt.
- Drehen Sie **eine** Ihrer Getreide-Landschaften auf drei Rohstoffe.
- Es ist durchaus erlaubt, zuerst das Getreide einer Getreide-Landschaft auszugeben und dann mit Hilfe der Dreifelderwirtschaft wieder auf drei Rohstoffehochzudrehen.

Aktionskarten



16. Alchimist (Ix)

- Rohstoff-Einnahme nach Wunsch.
- Der Ertragswürfel wird nicht gewürfelt: der Spieler sucht sich eine Zahl aus und legt diese Würfelzahl nach oben hin. Das Ergebnis gilt für beide Spieler.
- Der Ereigniswürfel wird normal gewürfelt.



17. Bischof (Ix)

- Eine Schutzkarte gegen den „Feuerteufel“ und den „Raubzug“. Der Angreifer verliert nicht nur, wenn er eine 6 würfelt, sondern auch bei einer 3, 4 oder 5; das heißt, seine Gewinnchance beträgt nur noch 33%.
- Diese Schutzkarte muß ausgespielt werden, bevor der Gegner würfelt.



20. Erfinder (2x)

- Diese Karte dürfen Sie nur dann ausspielen, wenn eine Universität in Ihrem Fürstentum ausliegt.
- Drehen Sie **eine** Ihrer Erz-Landschaften auf drei Rohstoffe. Es ist durchaus erlaubt, zuerst das Erz einer Erz-Landschaft auszugeben und dann mit Hilfe der Karte „Erfinder“ wieder auf drei Rohstoffehochzudrehen.



21. Kundschafter (Ix)

- Die eigene Siedlung kann mit Wunsch-Landschaften ausgestattet werden; Rohstoffengpässe können beseitigt werden.
- Diese Karte wird sofort nach dem Bau einer neuen Siedlung gespielt; der Spieler darf sich alle Karten des Landschafts-Stapels ansehen und 2 Karten aussuchen. Danach muß er den Stapel mischen und verdeckt zurücklegen.



22. Landreform (2x)

- Sie dürfen innerhalb Ihres Fürstentums zwei eigene Landschaften miteinander tauschen. Diese Karte ist sinnvoll, wenn Sie beispielsweise die Effizienz einer Verdopplungskarte erhöhen wollen.
- Die angezeigten Rohstoffe bleiben beim Auswechseln der Karten bestehen.
- Landschaften mit Landschaftsausbauten dürfen nicht gelauscht werden.

Autor und TM-Redaktion leiten ein Drittel ihrer Erlöse aus diesem und den anderen vier Themen-Sets als Spende an die Hilfsorganisation „Menschen für Menschen“ weiter.

Redaktionelle Betreuung sowie Begutachtung der Karten und deren Zusammenstellung: Brigitte und Wolfgang Ditt.
Ein Dankeschön an die vielen Helfer und Testspieler für ihre wertvollen Tips und Anregungen, ganz besonders an Familie Ditt.

Autor: Haus Teuber
Grafik: Franz Vohwinkel
Redaktion: TM-Spiele

©1998
KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart