

CATAN

— SZENARIEN FÜR STÄDTE & RITTER —

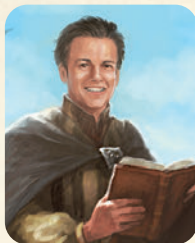
DIE LEGENDE DER EROBERER



Autoren & Impressum



Klaus Teuber,
Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg: Catan.



Benjamin Teuber,
Jahrgang 1984, lebt in Frankfurt. Aufgewachsen als Sohn eines Spieleentwicklers, hat er Brettspiele gespielt, seit er Karten in der Hand halten konnte. Im Anschluss an sein Psychologie- und Betriebswirtschaftsstudium war er zunächst für verschiedene Firmen tätig, bevor es ihn 2010 in die Spielebranche zog.

Im Jahr 2017 feierten wir das 20-jährige Jubiläum der ersten, sehr erfolgreichen *CATAN Erweiterung Seefahrer* mit 4 neuen Szenarien, die eine fortlaufende Geschichte erzählten und die wir daher *Die Legende der Seeräuber* nannten.

Nachdem mein Sohn Benjamin und ich im Herbst 2016 die Arbeit an unserer ersten Legende abgeschlossen hatten, begannen wir sofort mit der Entwicklung unserer zweiten Legende. Diese wollten wir der *Erweiterung Städte & Ritter* widmen, die im Jahr 2018 zwanzig Jahre lang die CATAN-Spielefamilie bereichert hätte.

Weder wir, noch die CATAN-Redaktion um Arnd Fischer ahnten damals, auf welches Mammut-Projekt wir uns mit *Die Legende der Eroberer* einließen. Unzählige Tests, die Gestaltung des Materials und viele Diskussionen über den Ablauf der 3 Szenarien benötigten weitaus mehr Zeit, als wir veranschlagt hatten. So verzögerte sich der geplante Erscheinungstermin um fast ein Jahr.

Aber jetzt, wenn ihr diese Zeilen lest, haben wir es endlich geschafft. *Die Legende der Eroberer* wartet darauf, von euch erlebt und gespielt zu werden. Wir wünschen euch viel Spaß dabei.

Lasst euch von den Eroberern nicht unterkriegen!

Euer Klaus und Benjamin Teuber

Herzlichen Dank an alle Testspieler und Regelleser!

Besonders legendär mitgespielt haben: Caroline Fischer, Martine Frimpong, Alexandra Kunz, Claudia Teuber, Leif Teuber, Kilian Vosse und alle unerschrockenen Teilnehmer an den Testrunden der CATAN-Wochenenden 2017 und 2018!

Vielen Dank an das Kosmos-Realisationsteam: Michael Höfelmann, Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz, Tatyana Momot.

Impressum

Idee & Erzählung: Klaus und Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2019, catan.de
Entwicklungsteam: Arnd Beenen,
Coleman Charlton, Morgan Dontanville,
Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Martin Pfliege, Guido Teuber

Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: atricia Lieby
3D-Grafik: Andreas Resc
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Redaktion: Arnd Fischer
Art.-Nr.: 695057

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerst . 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0
Fax: + 49 711 2191 - 199
catan@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Einleitung

Etwa 570 Jahre nach der Ankunft der ersten Siedler wurde Catan von Seefahrern der Alten Welt entdeckt. Der Handel und Wissensaustausch mit den Ländern der Alten Welt ließ Catan erblühen. Der Reichtum Catans lockte aber auch Barbaren an, die Landstriche und Städte Catans plünderten. Dank ihrer Ritter konnten die Cataner die Barbaren in ihre Schranken weisen. Die Geschichte dieser Zeit liegt der *Erweiterung Städte & Ritter* zu Grunde.

Einhundert Jahre nach seiner Entdeckung bedroht ein mächtiges Land der Alten Welt die Freiheit und Unabhängigkeit Catans. In *Die Legende der Eroberer* erlebt ihr in drei Kapiteln diesen Teil der catanischen Geschichte. Der Norden Catans wird von einem großen Heer der fremden Macht angegriffen – mit dem Ziel Catan zu erobern. Wird es euch als Befehlshaber und Befehlshaberinnen der Catanischen Truppen gelingen, die Besetzung ganz Catans aufzuhalten und die Eroberer wieder von der Insel zu vertreiben?

Inhaltsverzeichnis

Autoren, Impressum	02	Sonderregeln	24
Einleitung	03	Bernstein & Wein	24
Allgemeine Vorbereitungen und Regeln	04	Fortschrittskarten Kampf	25
Kapitel 1 – Leistet Widerstand!	06	Gießerei und Gestüt	25
Material, Vorbereitungen	09	Ende des Kapitels	27
Aufbau	10	Kapitel 3 – Befreit ganz Catan!	28
Sonderregeln	12	Material, Vorbereitungen	31
Landung der Eroberer	13	Aufbau	32
Marsch der Eroberer	14	Sonderregeln	34
Einsetzen & Ziehen von Rittern	15	Festungen	34
Der Kampf	16	Ende des Kapitels	36
Befreiung eines Landfelds	17	Ende der Legende	37
Ende des Kapitels	18	Epilog	38
Kapitel 2 – Stoppt die Eroberer!	19	Almanach der Fortschrittskarten	39
Material, Vorbereitungen	21	Materialübersicht	42
Aufbau	22	Chronik	44

Hinweise

Bevor ihr *Die Legende der Eroberer* spielt, empfehlen wir unbedingt, mehrere Spiele der *Städte & Ritter – Erweiterung* gespielt zu haben. Die Kenntnisse der Regeln von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Städte & Ritter* wird vorausgesetzt.

Das ganze Spielerlebnis der Legende kommt zum Tragen, wenn ihr die 3 Kapitel entsprechend der durchgängigen Geschichte in derselben Spielerkonstellation durchspielt. Jedes Kapitel wird von einem Ausschnitt der Geschichte Catans eingeleitet. Es ist aber auch möglich, die Kapitel mit verschiedenen Spielern und komplett unabhängig voneinander als getrennte Szenarien zu spielen.

Vor dem ersten Spiel müssen die 20 Eroberer-Figuren mit Fahnen-Aufklebern versehen werden. Die Fahnen sind jeweils auf beiden Seiten mit derselben Zahl zu bekleben, so dass jeweils 4 Eroberer mit den Zahlen 2, 3, 4, 5, 6 auf den Fahnen entstehen. Außerdem sind die 16 Festungen auf ihrer Unterseite mit den 16 sechseckigen Aufklebern zu versehen. In der Materialübersicht am Ende dieser Anleitung sind alle Bestandteile aufgeführt und es wird ein Vorschlag der Einsortierung in die vorhandenen Zip-Beutel gegeben.

Die CATAN-Spielreihe mit ihren Erweiterungen und Ergänzungen wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Auf unserer Website catan.de informieren wir umfassend über die Unterschiede und die Möglichkeiten, die verschiedenen Editionen zu kombinieren. Unter catan@kosmos.de sind wir für weitergehende Fragen erreichbar.

Allgemeine Vorbereitungen und Regeln

Grundsätzlich gelten die Vorbereitungen und Regeln des *Basisspiels* und der *Städte & Ritter – Erweiterung*. Im folgenden Abschnitt sind die Vorbereitungen beschrieben, die für alle Kapitel gelten. Außerdem werden Änderungen bestehender Grundregeln erklärt, die allgemein für *Die Legende der Eroberer* gelten. In den jeweiligen Kapiteln werden die zusätzlichen Vorbereitungen und Regeln aufgeführt.

Allgemeine Spielvorbereitungen

- Folgende Materialien aus dem Basisspiel werden **nicht** benötigt: 2 Rahmenteile, alle Baukostenkarten, die Sondersiegpunktkarte „Größte Rittermacht“, alle Entwicklungskarten.
- Folgende Materialien aus *Städte & Ritter* werden **nicht** benötigt: das Zugfeld der Barbarenflotte.
- Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler mit den **Rahmenteil**en, den **Landschaftsfeldern** und den **Zahlenchips** gemäß den jeweiligen Abbildungen der Kapitel auf.
- Legt die **Siedlungs- und Straßenmarker** auf die in der Abbildung mit roten Umrandungen gekennzeichneten Kreuzungen bzw. Wege.
- Platziert neben dem Spielfeld die **Rohstoff-, Handelswaren-, Fortschritts- und Siegpunktkarten** „Retter Catans“ in ihren Haltern, die **Sondersiegpunktkarte** „Längste Handelsstraße“, die **Händler-Figur** sowie die **Würfel**.
- Nehmt euch je Spieler **alle Spielfiguren in einer Farbe** und **6 Helme** aus dem *Basisspiel* und *Städte & Ritter*.
- Nehmt euch jeder 1 **Stadtausbau-Tableau** und die entsprechenden **Ausbau-Marker**.

- Legt die jeweilige **Kapiteltafel** neben dem Spielfeld aus.
- Stellt das **Barbarenschiff** auf das Startfeld der Laufleiste und je Spieler einen **Markierungsstein** auf das Startfeld der Heldenleiste.

Laufleiste des Barbarenschiffs



Heldenleiste

Änderung bestehender Grundregeln

1) Die Kapiteltafel

- **Die Laufleiste des Barbarenschiffs**

Wenn ihr mit dem Symbolwürfel ein Schiff würfelt, zieht ihr das Barbarenschiff 1 Feld in Pfeilrichtung vor.



Ausnahme: Wurde mit den Augwürfeln eine „7“ und mit dem Symbolwürfel ein Schiff gewürfelt, wird das Barbarenschiff **nicht** vorgezogen.

Zieht ihr das Barbarenschiff auf ein Feld mit einer Abbildung, müsst ihr sofort das jeweilige Ereignis durchführen. Die Ereignisse unterscheiden sich in den 3 Kapiteln und werden bei den Sonderregeln der Kapitel erklärt.

Es gibt nur ein **Ereignis**, das auf allen drei Kapiteltafeln vorkommt:

Überfall der Barbaren:

Hierbei handelt es sich um das von *Städte & Ritter* bereits bekannte Ereignis „Das Heer der Barbaren bekämpfen“. Zusätzlich zur Auseinandersetzung mit den Eroberern müsst ihr euch in *Die Legende der Eroberer* somit auch weiterhin der Barbaren erwehren. Das Ereignis „Das Heer der Barbaren bekämpfen“ führt ihr entsprechend der Regeln von *Städte & Ritter* durch.



Rohstofferrträge

Gemäß der Regel von *Städte & Ritter* nehmt ihr euch erst nach der Abwicklung eines Ereignisses eure Rohstoffe

- **Die Heldenleiste**

Im linken Bereich jeder Kapiteltafel ist die Heldenleiste abgebildet. Im Laufe des Spiels dürft ihr für bestimmte Aktionen 1 Feld mit eurem Markierungsstein nach oben vorrücken. Neben jedem Feld ist eine Zahl abgebildet. Ein Spieler besitzt immer die Anzahl zusätzlicher Siegpunkte, die Zahl neben dem Feld mit seinem Markierungsstein zeigt.

Allgemeine Vorbereitungen und Regeln

2) Genereller 3:1 Handel

Es dürfen generell 3 gleiche Rohstoffe oder Handelswaren gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff oder 1 beliebige andere Handelsware mit dem Vorrat getauscht werden.

Zusätzliche allgemeine Regeln

1) Siegpunktleiste

Damit ihr jederzeit einen Überblick über eure Siegpunkte habt, markiert ihr diese mit einem eurer Markierungssteine auf der Siegpunktleiste des Rahmens.



Plaziert zu Beginn eines Kapitels einen Markierungsstein auf dem in der Kapitel-Vorbereitung genannten Siegpunktfeld. Befinden sich – wie zu Spielbeginn – mehrere Markierungssteine auf einem Feld, setzt ihr sie zu einem Turm aufeinander. Immer, wenn ein Spieler Siegpunkte erhält oder verliert, ändert er die Position seines Markierungssteins entsprechend auf der Leiste. Denkt daran, auch die zusätzlichen Siegpunkte der Heldenleiste zu berücksichtigen.

2) Chronik

Der Vordruck der Chronik befindet sich auf der Rückseite dieser Anleitung. Falls ihr *Die Legende der Eroberer* mehrfach komplett spielen möchtet, könnt ihr den Vordruck vor dem ersten Spiel kopieren oder unter catan.de für den Ausdruck herunterladen.

Habt ihr ein Kapitel beendet, tragt ihr die beim jeweiligen Kapitel geforderten Spielergebnisse in die hellen Felder der Chronik ein. Die erhaltenen Legendenpunkte tragt ihr in die dunkleren Felder der Chronik ein. Die Summe der Legendenpunkte zeigt euch den Spielstand im Verlaufe der Legende an. Die Vergabe der Punkte ist in den 3 Kapiteln unterschiedlich und wird jeweils im Abschnitt „Ende des Kapitels“ erläutert.

Spielergebnisse Legendenpunkte

Chronik

Kapitel 1 - Sieg	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Siegpunkte				
Punkte auf der Heldenleiste				
Zusätzliche Siegpunkte				
Zwischen-summe der Siegpunkte				
Legendenpunkte				

Kapitel 2 - Sieg	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Siegpunkte				
Punkte auf der Heldenleiste				
Zusätzliche Siegpunkte				
Zwischen-summe der Siegpunkte				
Legendenpunkte				

Kapitel 3 - Sieg	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Siegpunkte				
Punkte auf der Heldenleiste				
Zusätzliche Siegpunkte				
Zwischen-summe der Siegpunkte				
Legendenpunkte				

Niederlage	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Siegpunkte				
Punkte auf der Heldenleiste				
Zusätzliche Siegpunkte				
Zwischen-summe der Siegpunkte				
Legendenpunkte				

Zwischen-summe der Legendenpunkte

Für Gesamtwertung entscheidende Legendenpunkte

Eine beispielhaft ausgefüllte Chronik findet ihr auf Seite 37.

3) Gesamtwertung

Habt ihr alle Kapitel gespielt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe an Legendenpunkten *Die Legende der Eroberer*.

Bei Gleichstand entscheidet, wer sich in den gespielten Kapiteln am heldenhaftesten geschlagen hat. Addiert die Zahlen, die bei den 3 Kapiteln in den hellen Feldern „Position auf der Heldenleiste“ stehen. Wer auf die höchste Summe kommt, hat gewonnen. Besteht auch dabei ein Gleichstand, gewinnen mehrere Spieler.

Kapitel 1 – Leistet Widerstand!

Kapitel 1: Leistet Widerstand!



Einleitung

Wir schreiben das Jahr 670 nach der Ankunft der ersten Siedler auf Catan. Eine Flotte, bestehend aus vielen mit Kriegersleuten beladenen Karavellen, war auf ihrem Weg nach Catan gesichtet worden.

Thora

Thora starrte aus dem Fenster. Dunkle, regenschwangere Wolken trieben über die Landschaft und hüllten sie in ein tristes Grau. Grell zuckte ein Blitz zur Erde, bald gefolgt von einem tiefen Grollen. Es war ein düsteres Schauspiel, so düster wie Thoras Gedanken, die sich verzweifelt um die Frage drehten, wie es dazu kommen konnte, dass ihre geliebte Heimat Catan am Abgrund stand.

Thora erinnerte sich an die schriftlichen Überlieferungen, die sie in ihrer Jugend gelesen hatte:

Nach der Ankunft ihrer Vorfahren auf Catan hatte das Schicksal – jeweils im Abstand von vielen Jahrzehnten – noch andere Seefahrer aus der Alten Welt auf ihre Insel verschlagen. Meist waren es schwere Stürme, die stolze Seefahrer zu hilflosen Schiffbrüchigen degradierten und sich derer an den catanischen Küsten entledigten. Andere Seefahrer hatten sich aufgrund mangelnder Navigationsmittel schlichtweg verirrt und erreichten mit großem Glück halbverdurstet und abgemagert die rettenden Gestade Catans.

Nicht immer waren die Neuankömmlinge den Inselbewohnern wohlgesonnen, mussten sich aber letztlich mit ihren Gastgebern arrangieren. Denn den meisten der unglücklichen Seefahrer erschien es aussichtslos, mit ihren wenigen heil gebliebenen Langschiffen die weite, gefährvolle Rückreise in ihre Heimat lebend zu überstehen.

Thora erinnerte sich noch gut an manche Abende ihrer Kindheit, an denen die Großmutter ihr und ihren Geschwistern, mit lebhaften Gesten untermalt, spannende Geschichten erzählte. Eine davon handelte von einem Tag, an dem die Großmutter selbst noch ein Kind war: „An diesem Tag“, erzählte die Großmutter damals, „fuhren Schiffe in den Hafen unserer Hauptstadt ein wie sie zuvor noch kein Cataner gesehen hatte. Es waren mächtige, dickbäuchige Schiffe. Bis zu vier riesige Masten trugen Segel, die locker ein ganzes Gehöft hätten überdecken können.“

Thoraschmunzelte. Natürlich hatte ihre Großmutter damals heftig übertrieben. Aber die Karavellen, wie die fremden Seefahrer ihre Schiffe nannten, waren absolut hochseetauglich und trugen die Besatzung weitaus weniger gefährvoll zurück in ihre Heimat als die bisher den Catanern bekannten Langschiffe.

Damals, vor inzwischen fast 100 Jahren, war Catan von der Alten Welt entdeckt worden und wurde seitdem regelmäßig von ihren Seefahrern besucht.

Ein Blitz schlug in einen Turm des Ratsgebäudes ein und der fast gleichzeitig dröhnende Donnerhall ließ

Thora erzittern. War das ein schlechtes Omen für die Zukunft?

Thora atmete tief du ch.

Sie musste sich eingestehen, dass der beständige Kontakt mit der Alten Welt den Catanern in den ersten Jahrzehnten nach der Entdeckung ihrer Insel durchaus viele Vorteile gebracht hatte. Der Handel mit der Alten Welt ließ Catan erblühen. Nicht nur Handelswaren und Rohstoffe wechselten gewinnbringend ihre Besitzer, auch ein reger Wissensaustausch fand statt. So entstanden auf Catan bald Aquädukte, die frisches Wasser in die Städte brachten, Zünfte und Handelshäuser belebten die catanische Wirtschaft und erst vor ein paar Jahren war in der Hauptstadt Catans die erste Universität der Insel errichtet worden.

Der Reichtum Catans lockte jedoch nicht nur friedliebende Händler an. Auch gierige Abenteurer kamen. Anfangs plünderten sie in kleinen Gruppen catanische Landstriche und kehrten mit fetter Beute auf ihre Schiffe zurück. Dabei gingen sie brutal und gewissenlos vor, was ihnen bei den Catanern den Schimpfnamen „Barbaren“ einbrachte.

Als die Barbaren immer zahlreicher und dreister wurden und sogar eine Stadt plünderten und brandschatzten, beschloss der Catanische Rat, ein stehendes Heer aufzustellen und die Flotte zu verstärken. Es gelang den Catanern schließlich, die marodierenden Horden in ihre Schranken zu verweisen; die Überfälle der Barbaren waren seitdem weit weniger erfolgreich.

Doch jetzt ist alles anders, dachte Thora. Ein neues Kapitel der catanischen Geschichte hatte begonnen. Es war kein verheißungsvolles Kapitel ...

Aegis legte ihrer Schwester die Hand auf die Schulter. „Es waren zu viele, Thora. Die Karavellen der Eroberer hatten Kanonen an Bord. Nach dem ersten Beschuss gab ich den Befehl zum Rückzug. Ich wollte nicht riskieren, dass wir alle unsere Schiffe verlieren.“

„Ich weiß.“ Thora drehte sich zu Aegis um. Aegis war nicht nur ihre Schwester, sondern auch die Kommandantin der catanischen Flotte. „Vorhin kam ein Bote aus dem Norden. Er informierte den Rat, dass

Kapitel 1 – Leistet Widerstand!

die Flotte des Feindes an der Nordwestküste gelandet ist. Die Eroberer haben damit begonnen, ein befestigtes Lager zu errichten.“ Thora zögerte, bevor sie das drohende Unheil in Worte kleidete: „Dieses Mal sind es keine Barbarenhorden, die unser Land plündern wollen; dieses Mal kommen mächtige Feinde mit einer Armee.“ Fast flüsternd fuhr sie fort: „Dieses Mal, Aegis, geht es nicht um Scharmützel mit Barbaren, dieses Mal geht es um unser Überleben und unsere Freiheit.“

Aegis pflichtete ihrer älteren Schwester bei. Beide waren in ihren besten Jahren und von ähnlich durchtrainierter Statur. Silberstreifen durchzogen Thoras braunes Haar und erste Falten verliehen ihrer angenehmen Erscheinung Reife und Autorität.

Als Thora vom Rat zur Oberbefehlshaberin der catanischen Streitmacht und zur alleinigen Herrscherin auf Zeit gewählt worden war, hatte sie ihre Ratsherren-Kleidung abgelegt und gegen Hosen, Stiefel und eine gegürtete, schmucklose Tunika getauscht. Sie wollte nicht anders gekleidet sein als die Cataner, die sie in den Kampf gegen die Eroberer schicken musste.

Es klopfte an der Tür und Kriegsherr Roven betrat die Amtsstube der Oberbefehlshaberin. Hinter ihm, verdeckt durch die massige Statur Rovens, huschte eine zierliche Frau mit weizenblonden Haaren und hübschen Gesichtszügen in die Stube und stellte sich selbstbewusst neben Roven auf. Trotz des Ernstes der Lage musste Thora über das ungleiche Paar schmunzeln. Neben dem um zwei Köpfe größeren und dreifach so breiten, muskelbepackten, dunkelhäutigen Kriegsherrn wirkte Lea, die oberste Heilerin Catans, zart wie eine Elfe.

Roven räusperte sich und verkündete mit sonorer Stimme, die seiner imposanten Erscheinung gerecht wurde: „Die Truppen sind abmarschbereit, Thora.“ Er seufzte: „Lea ließ es sich leider nicht nehmen, selbst den Heiler-Trupp anzuführen.“ Dabei schielte er mit einer Miene, in der sich gleichermaßen Ärger und Besorgnis spiegelten, zu seiner Frau hinunter.

„Komm schon, Großer. Nun mach dir mal keine Sorgen um mich. Ich weiß schon auf mich aufzupassen.“ Lea legte ihre kleine Hand in Rovens Pranke und schenkte ihm ein aufmunterndes Lächeln.

Thora war der angesehenen Heilerin dankbar. Die Fußstruppen, die Roven in den Nordwesten Catans führen würde, sowie die Männer und Frauen, die er im Norden zu rekrutieren gedachte, würden Leas heilkundige Hilfe bei den Kämpfen bitter benötigen.

„Haltet Euch an meinen Befehl, Roven. Er lautet nicht, die Eroberer aus dem Nordwesten unserer Insel zu vertreiben. Ihr wisst wie ich, das kann Euch gegen die Übermacht der Invasoren nicht gelingen. Haltet sie nur so lange wie möglich auf und zieht Euch rechtzeitig nach Osten zurück, bevor unseren Truppen größere Verluste drohen. Wir müssen Zeit gewinnen, um unsere Verteidigung zu organisieren.“

Roven nickte kurz. „Wir werden versuchen, einzelne Gruppen der Eroberer in Fallen zu locken und mit Hinterhalten zu überraschen.“ Sichtlich verärgert fuhr er fort: „Übrigens liegt auch mir sehr viel daran, das Leben der mir anvertrauten Cataner nicht sinnlos aufs Spiel zu setzen.“

Roven deutete vor Thora und Aegis eine Verbeugung an. Strammen Schrittes und ohne ein weiteres Wort verließ er mit Lea die Amtsstube der Oberbefehlshaberin.

„Ich glaube, du hast ihn in seiner Ehre gekränkt, Thora. Roven handelt zwar manchmal etwas impulsiv, aber du kannst dich darauf verlassen, dass er deine Befehle befolgt.“

„Ich hoffe es, Aegis“, seufzte Thora. „erne hätte ich ihm Dagur zur Seite gestellt. Dagur ist besonnen und klug und könnte mäßigend auf Roven einwirken. Aber wir brauchen ihn mit seiner Reiterei hier, falls es den Eroberern einfällt, auch noch unsere Südküste anzugreifen.“

Thora blickte resigniert in die verregnete Landschaft. „Wir werden die Feinde wohl nicht aufhalten können, unsere Insel zu erobern. Es sei denn, es geschieht ein Wunder ...“

Zusätzliches Material für Kapitel 1



• Kapiteltafel



• 4 Eroberer
Stärke 2



• 4 Eroberer
Stärke 3



• 4 Eroberer
Stärke 4



• 4 Eroberer
Stärke 5



• 4 Siedlungs-
marker



• 4 Straßen-
marker



• 5 Handels-
stationen



• 18 Fortschrittskarten „Politik“
(siehe „Almanach der Fort-
schrittskarten“, Seite 39)



• 1 Richtungsfeld



Rückseite

• 4 Landungs-
marker



• 1 Richtungswürfel



• 8 persönliche Übersichtskarten



4x

4x

Rückseite

• 8 Markierungssteine (4 x 2)



Allgemeine Vorbereitung

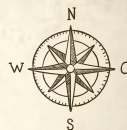
Auf Seite 4 werden die allgemeinen Vorbereitungen erläutert. Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler gemäß den Abbildungen auf den folgenden Seiten auf.




Zusätzliche Vorbereitungen



- Platziert die 2:1 Handelsplättchen mit ihrer Handelsstation-Seite auf den markierten Stellen des Spielfeldes.
- Legt das sechseckige Richtungsfeld auf das markierte Rahmenfeld. Achtet unbedingt darauf, dass ihr es korrekt ausrichtet: Das gelbe Schwert muss Richtung Osten zeigen.
- Platziert auf jedem Meerfeld 1 Landungsmarker.

- Jeder von euch platziert seinen Siegpunkt-Markierungsstein auf „Feld 4“ der Siegpunktleiste auf dem Rahmen.
- Entfernt die Politikkarten der Erweiterung *Städte & Ritter* und ersetzt sie durch die neuen Politikkarten aus *Legende der Eroberer*. Mischt die neuen Politikkarten und legt sie in das freigewordene Fach.
- Der Räuber spielt nicht mit. Belasst ihn in der Schachtel.
- Legt den Richtungswürfel bereit.
- Nehmt euch jeder die persönlichen Übersichtskarten „Kapitel 1“. Die Übersichtskarten zeigen die Siegbedingungen und beschreiben die 3 Ereignisse in Kurzform.

Kapitel 1 – Aufbau 3 Spieler



Felder									Gesamt
Anzahl	4	3	3	4	4	0	9	3	30
Das Spiel	4	3	3	4	4	0	0	0	18
Eroberer	0	0	0	0	0	0	9	3	12

Zahlenchips											Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Eroberer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Kapitel 1 – Aufbau 4 Spieler



Felder	 Wald	 Hügelland	 Gebirge	 Ackerland	 Weideland	 Wüste	 Sumpf	 Meer	Gesamt
Anzahl	5	4	4	6	6	1	13	4	43
Das Spiel	4	3	3	4	4	1	0	0	19
Eroberer	1	1	1	2	2	0	13	4	24

Zahlenchips	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Gesamt
Anzahl	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	25
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Eroberer	2	1	0	1	1	1	0	0	0	1	7

Kapitel 1 – Sonderregeln

Gründungsphase

Jeder Spieler setzt 2 Siedlungen, 1 Stadt, 1 Stadtmauer und 1 Ritter ein.

Erste Siedlung gründen und Ritter einsetzen

Wer das Spiel beginnt, setzt **1 Siedlung** auf einer Kreuzung ein, die mit einem Siedlungsmarker belegt ist und entfernt den Siedlungsmarker.

Anschließend setzt er **1 Straße** auf den benachbarten mit dem Straßenmarker belegten Weg und entfernt den Straßenmarker.

Auf der Kreuzung, an die diese Straße grenzt, platziert er **1 nicht aktivierten, einfachen Ritter** (Stufe 1).

Die Mitspieler folgen nacheinander **im Uhrzeigersinn** und platzieren ihre Spielfiguren auf die gleiche Weise.



Siedlungsmarker



Straßenmarker



Zweite Siedlung gründen

Wer zuletzt seine erste Siedlung gegründet hat, setzt nun als erster regelkonform seine **zweite Siedlung** auf einer beliebigen, freien Kreuzung ein. Anschließend setzt der Spieler **1 Straße** auf einem benachbarten Weg ein.

Die Mitspieler folgen nacheinander **gegen den Uhrzeigersinn** und gründen ebenfalls ihre zweite Siedlung inklusive Straße.

Dritte Siedlung gründen und Rohstoffe nehmen

Wer zuletzt seine zweite Siedlung gegründet hat, setzt seine **dritte Siedlung** auf einer Kreuzung ein und legt an diese **1 Straße** an.

Die Mitspieler folgen nun wieder nacheinander **im Uhrzeigersinn**. Jeder Spieler nimmt sich für seine dritte Siedlung die **Rohstoffe der angrenzenden Landschaften**.

Siedlung in Stadt mit Stadtmauer umwandeln

Wer zuletzt seine dritte Siedlung eingesetzt hat, wählt eine beliebige seiner Siedlungen, ersetzt sie durch **1 Stadt** und stattet sie mit **1 Stadtmauer** aus. Die Mitspieler folgen nun **wieder gegen den Uhrzeigersinn**.

Ziel des Kapitels

Die Eroberer landen an der Nordwestküste und stoßen von dort aus nach Osten vor. Im 1. Kapitel sind eure Ritter zwar noch schwach, aber ihr solltet verhindern, dass im Spiel zu dritt 7 oder mehr und im Spiel zu viert 10 oder mehr Felder (mit Zahlenchips) von den Eroberern besetzt wurden.

Änderungen bestehender Grundregeln

1) „7“ gewürfelt

Ihr spielt **ohne** die Räuberfigur. Wer eine „7“ würfelt, darf keine Karte von einem Mitspieler ziehen.



Nach wie vor aber verliert ihr beim Wurf der „7“ die Hälfte eurer Rohstoff- und Handelswarenkarten, wenn ihr mehr als die erlaubte Anzahl Handkarten besitzt.

Bitte beachtet die allgemeine Änderung der Grundregel: Wurde mit den Augenziffern eine „7“ und mit dem Symbolwürfel ein Schiff erwürfelt, wird das Barbareschiff **nicht** vorgezogen.

2) Kein Metropolenbau

Ihr dürft keine Metropolen bauen. Der Ausbau der Städte endet in jedem Bereich mit der dritten Ausbaustufe. Jeder legt die Marker 4 und 5 jedes Stadtausbau-Bereichs zurück in die Schachtel.



Stadtausbau Tafel in Kapitel 1

Sonderregeln

1) Landung der Eroberer

Wird das Barbarenschiff auf das Ereignisfeld

„Landung der Eroberer“ mit der violetten Fahne „2“ gezogen, setzt ihr auf jedes Feld mit einem Landungsmarker 1 Eroberer der Stärke 2 ein.



Landungsmarker



Jedes Mal, wenn das Barbarenschiff danach auf ein Ereignisfeld „Landung der Eroberer“ gezogen wird, setzt ihr auf jedes Feld mit einem Landungsmarker einen weiteren Eroberer mit der Stärke ein, die auf der jeweiligen Fahne angegeben ist.

2) Marsch der Eroberer

Wird das Barbarenschiff auf ein Ereignisfeld „Marsch der Eroberer“ gezogen, bewegt ihr nacheinander **jeden** Eroberer 1 Feld in Richtung Osten, Südosten oder Nordosten.



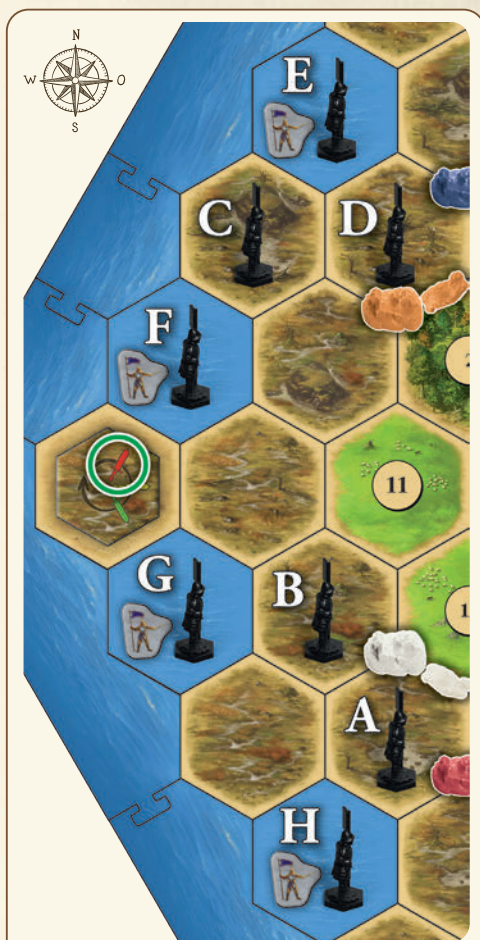
1. Reihenfolge der Eroberer

Auf jedem Feld „Marsch der Eroberer“ ist der Richtungswürfel mit einem roten oder grünen Schwert abgebildet, welches anzeigt, auf welcher Seite des Spielfeldes das Vorücken beginnt. Grün zeigt in Richtung Südosten, Rot in Richtung Nordosten. Ist also das grüne Schwert abgebildet, beginnt der Eroberer, der am südlichsten steht. Es folgen die weiteren Eroberer von Süden nach Norden.



Beispiel 1) Das Ereignisfeld zeigt das grüne Schwert. Es beginnt Eroberer „A“ im äußersten Süden. Es folgt „B“, da er der nächste Eroberer in Richtung Norden ist. Danach folgen die weiteren Eroberer in nördlicher Richtung.

Stehen mehrere Eroberer in derselben Reihe, wird zunächst der Eroberer gezogen, der sich weiter östlich auf dem Spielfeld befindet. Danach folgen nacheinander die jeweils dahinter stehenden Eroberer.



Beispiel 2) Das Barbarenschiff wurde auf das Ereignisfeld mit dem roten Schwert gezogen. Die Reihenfolge der Eroberer ist also von Norden nach Süden. Es beginnt „E“. Danach folgt die nächste Reihe in Richtung Süden. Dort stehen 2 Eroberer. „D“ zieht vor, „C“ da er weiter östlich steht. Weiter geht es in der nächsten Reihe nach Süden mit „F“. Eroberer „B“ befindet sich in der Reihe mit „G“ östlicher und ist deshalb als nächster dran, worauf „G“ folgt. Danach bewegt sich „A“ und den Abschluss macht der Eroberer im äußersten Süden „H“.

Kapitel 1 – Sonderregeln

2. Eroberer ausrichten

Es ist wichtig, dass jeder Eroberer pro Ereignis „Marsch der Eroberer“ nur genau einmal gezogen wird. Zur Orientierung, welchen Eroberer ihr bereits gezogen habt, richtet ihr zu Beginn des Vorrückens alle Eroberer so aus, dass sie in die Richtung schauen, in die das gelbe Schwert zeigt. Habt ihr einen Eroberer gezogen, dreht ihr ihn um 180 Grad. Danach blickt er in die entgegen gesetzte Richtung. Diesen Eroberer dürft ihr nun während der weiteren Abwicklung des Ereignisses nicht mehr ziehen.

3. Zugrichtung auswürfeln und Eroberer ziehen

Wer am Zug ist, nimmt den Richtungswürfel. Er würfelt für **jeden** Eroberer einzeln die Zugrichtung aus.

- Nach **jedem** Würfelwurf zieht er den entsprechenden Eroberer – falls möglich – 1 Feld in die Richtung, die das gewürfelte Schwert auf dem Richtungsfeld anzeigt. Direkt danach dreht er ihn um 180 Grad.
- Er geht in gleicher Weise mit dem bzw. den Eroberern der nächsten benachbarten Reihe vor. Bereits gedrehte Eroberer dürfen nicht mehr gezogen werden.

- Ein Eroberer darf nicht auf die folgenden Bereiche gezogen werden:
 - auf den Rahmen bzw. ein Feld des Rahmens
 - auf ein Feld mit einem anderen Eroberer
 - auf ein Meerfeld
 - auf ein Landungsfeld (= ein Feld mit Landungsmarker)
- Kann ein Eroberer nicht in die Richtung des gewürfelten Schwertes gezogen werden, dann gilt im Uhrzeigersinn das jeweils nächste Schwert. Wurde beispielsweise ein grünes Schwert gewürfelt und der Eroberer kann nicht in diese Richtung gezogen werden, wird er in die Richtung des roten Schwertes gezogen. Ist der Zug in diese Richtung auch nicht möglich, wird er in die Richtung des gelben Schwertes gezogen. Der Pfeil auf dem Richtungsfeld zeigt diese Regelung im Uhrzeigersinn an.



Beispiel 3) Zunächst wird die Zugrichtung für den Eroberer „A“ ausgewürfelt. Der Würfel zeigt ein rotes Schwert. Somit wird der Eroberer „A“ gemäß dem Richtungsfeld nach Nordosten gezogen und anschließend um 180 Grad gedreht. Danach wird für Eroberer „B“ das gelbe Schwert gewürfelt. Der Eroberer wird geradeaus nach Osten gezogen und auch um 180 Grad gedreht.



Beispiel 4) Für den Eroberer „C“ wird das grüne Schwert gewürfelt. Der Eroberer kann aber nicht auf das Feld in Richtung Südosten gezogen werden, da auf diesem Feld bereits der Eroberer „B“ steht. Eroberer „C“ wird gemäß des Drehpfeils auf dem Richtungsfeld auf das nächste Feld in Richtung „Rot“ gezogen und um 180 Grad gedreht.

- Sollte ein Eroberer in keine der 3 möglichen Richtungen gezogen werden können, bleibt er auf seinem Platz stehen.



Beispiel 5) Das Ereignisfeld zeigt den Würfel mit dem roten Schwert. Den Marsch beginnt der nördlichste Eroberer „A“. Für ihn wird das grüne Schwert gewürfelt und er bewegt sich in die angezeigte Richtung Südosten. Als nächstes sollte sich Eroberer „B“ bewegen. Aber da nun sowohl im Südosten, als auch im Osten andere Eroberer auf den angrenzenden Feldern stehen und sich im Nordosten ein Landungsfeld befindet, hat „B“ keine Bewegungsmöglichkeit und bleibt stehen. Trotzdem wird er um 180 Grad gedreht, denn er darf in diesem „Marsch“ nicht mehr gezogen werden. Als nächstes wird für die Eroberer „C“ und „D“ der Richtungswürfel geworfen.

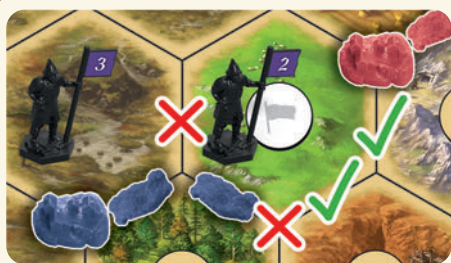
4. Eroberung von Landfeldern

Zieht ein Eroberer auf ein Landfeld mit einem Zahlenchip, erobert er das Landfeld. Als Zeichen der Eroberung **dreht ihr den Zahlenchip um**. Ein Feld gilt auch dann noch als erobert, wenn der Eroberer weitergezogen wurde und das Feld verlassen hat.

Regeln für eroberte Landfelder:

- Eroberte Felder werfen keinen Ertrag mehr ab.
- Straßen, Siedlungen und Städte, deren benachbarte Felder erobert wurden, bleiben ihren Besitzern erhalten; ihre Siegpunkte bleiben weiterbestehen.
- Es darf keine Siedlung neu auf einer Kreuzung gebaut werden, an die ein erobertes Feld grenzt.

- Eine Siedlung, die an eine oder mehrere eroberte Felder grenzt, darf nicht zu einer Stadt ausgebaut werden.
- Straßen dürfen nur auf einem Weg gebaut werden, wenn an diesen mindestens ein freies, nicht erobertes Feld grenzt.



Beispiel 6) An dem eroberten Feld darf keine Straße zwischen dem Sumpf und Weideland gebaut werden. Auf den anderen Wegen dürfen Straßen gebaut werden. Blau darf auf der Kreuzung keine Siedlung bauen und Rot seine Siedlung nicht zur Stadt aufwerten. Das Feld gibt keinen Ertrag mehr.

3) Einsetzen und Ziehen von Rittern

Es gelten grundsätzlich die Regeln von *Städte & Ritter*, d.h. eure Ritter dürfen nur entlang eigener Straßenzüge bewegt werden.

Für das Einsetzen von Rittern gilt zusätzlich:

- Wer 2 Erz und 2 Wolle bzw. 3 Erz und 3 Wolle abgibt, darf sofort einen starken bzw. – falls er die 3. Politikstufe erreicht hat – auch einen mächtigen Ritter bauen und diesen regelkonform einsetzen. Er muss somit nicht zuerst einen schwachen Ritter bauen und diesen dann aufwerten.
- Ein Spieler darf einen neu gebauten Ritter direkt auf einer freien Kreuzung einsetzen, an die **ein Feld mit einem Eroberer grenzt**, wenn
 - eine seiner eigenen Straßen zu dieser Kreuzung führt,
 - die Kreuzung nicht an 2 oder 3 Felder grenzt, die von Eroberern besetzt sind (siehe weiter unten „Umzingelung“) und
 - kein Kampf ausgelöst wird, den der Ritter verlieren würde.

Kapitel 1 – Sonderregeln

4) Der Kampf

Zieht ihr einen Eroberer auf ein Feld, an dessen Kreuzungen einer oder mehrere eurer Ritter stehen, kommt es sofort zum Kampf. Die Stärke des Eroberers wird mit der Stärke des Ritters bzw. der Gesamtstärke aller Ritter, die auf Kreuzungen des Feldes mit dem Eroberer stehen, verglichen. Für diesen Kampf ist es unerheblich, ob eure Ritter aktiviert sind oder nicht.

- **Der Eroberer ist stärker:** Der Eroberer gewinnt. Der oder die unterlegenen Ritter werden entfernt. Die betroffenen Spieler nehmen sie zu ihrem Vorrat zurück.
- **Der oder die Ritter sind stärker:** Der oder die Ritter gewinnen. Der Eroberer wird entfernt und kommt aus dem Spiel.
- **Beide Parteien sind gleichstark:** Es besteht ein Patt, keine Figur wird entfernt. Auch bei einem Patt hat der Eroberer das Landfeld erobert (Zahlenchip umdrehen), auf das er gezogen wurde.



Beispiel 7a) Ein Eroberer der Stärke „2“ wird geradeaus auf das Feld zwischen dem roten und dem blauen Ritter mit der Gesamtstärke „4“ gezogen. Der Eroberer verliert gegen die beiden Ritter und wird entfernt.



7b) Anschließend wird der Eroberer mit der Stärke „3“ gezogen. Der blaue Starke Ritter an der Kreuzung verliert und wird von seinem Besitzer zum Vorrat zurückgenommen. Der Zahlenchip wird umgedreht, da das Feld erobert wurde.

Umzingelung: Nach jedem Kampf überprüft ihr, ob ein Ritter umzingelt wurde. Ein Ritter gilt als umzingelt, wenn er auf einer Kreuzung steht, die an 2 Felder mit je einem Eroberer grenzt. Ein umzingelter Ritter wird entfernt. Wurde ein umzingelter Ritter entfernt, überprüft ihr, ob in der Folge ein Ritter an einem Feld mit einem stärkeren Eroberer steht. Sollte das der Fall sein, wird auch dieser Ritter entfernt.



Beispiel 8a) Ein Eroberer mit der Stärke „4“ marschiert nach Nordosten. Es herrscht ein Patt zwischen dem Eroberer und den beiden Rittern, die zusammen auch 4 Stärkekpunkte besitzen.



Beispiel 8b) Danach wird der Eroberer mit der Stärke „3“ geradeaus nach Osten gezogen. Zwischen dem Eroberer und dem roten Ritter mit der Stärke 3 besteht zunächst ein Patt. Aber: Die beiden Eroberer haben den roten Ritter umzingelt. Dieser wird entfernt. Danach muss auch der blaue Ritter entfernt werden, da er alleine schwächer ist als der Eroberer mit der Stärke „4“.

Kampf beim Angriff eines Ritters

Ein Spieler greift mit seinem Ritter einen Eroberer auf dessen Feld an, wenn:

- er seinen Ritter auf eine Kreuzung des Feldes zieht,
- er einen Ritter auf einer Kreuzung des Feldes einsetzt
- er einen Ritter auf einer Kreuzung des Feldes aufwertet

Ein Ritter darf nicht geopfert werden: So dürft ihr einen Ritter **nicht**

- auf eine Kreuzung ziehen oder auf ihr einsetzen, wenn die Kreuzung an zwei Felder mit je einem Eroberer grenzt (Umzingelung).
- auf eine Kreuzung mit einem benachbarten Eroberer ziehen oder einsetzen, wenn dieser Zug die sofortige Niederlage des Ritters zur Folge hätte.

Aufhebung eines Patts: Herrscht zwischen einem Eroberer und einem oder mehreren angrenzenden Rittern ein Patt und besetzt ein Spieler mit einem Ritter eine freie, erlaubte Kreuzung des Feldes mit diesem Eroberer oder wertet er einen Ritter an diesem Feld auf, gewinnen die Ritter und der Eroberer wird entfernt.



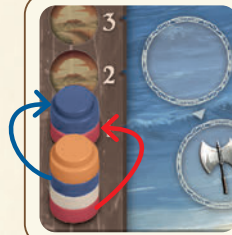
Beispiel 9a) Zwischen dem roten Ritter der Stärke „3“ und dem oberen Eroberer der Stärke 3 besteht ein Patt. Blau setzt einen Ritter der Stärke „2“ auf der mit einem Pfeil markierten Kreuzung ein. Auf der mit einem roten Kreis markierten Kreuzung – zwischen den beiden Eroberern – hätte er den Ritter nicht einsetzen dürfen (Umzingelung). Der obere Eroberer mit der Stärke „3“ wird von den beiden Rittern mit der Gesamtstärke 5 geschlagen und entfernt. Der Zahlenchip wird wieder umgedreht, da das Landfeld befreit wurde.



Beispiel 9b) Zusätzlich setzt Blau einen einfachen Ritter an der Kreuzung des Weidelands ein, um seinen Ritter mit der Stärke „2“ bei einem späteren, möglichen Vorrücken des Eroberers mit der Stärke „3“ auf das Weideland zu schützen.

Die Belohnung für einen Sieg

Jeder Spieler, der mit einem oder mit mehreren seiner Ritter an einem Sieg über einen Eroberer beteiligt war, zieht seinen Markierungsstein auf der Heldenleiste 1 Feld vor. Pro erfolgreichem Kampf darf jeder Spieler nur 1 Feld vorrücken, egal wie viele und mit welcher Stärke seine Ritter am Kampf beteiligt waren.



Beispiel 10) In Beispiel 9 haben Rot und Blau zum erfolgreichen Kampf gegen die Eroberer beigetragen. Beide rücken 1 Feld auf der Heldenleiste vor.

5) Befreiung eines Landfelds

Zieht ihr einen Ritter auf die Kreuzung eines eroberten Feldes oder setzt ihr ihn dort ein (und besiegt er eventuell einen darauf stehenden Eroberer), wird der Zahlenchip wieder aufgedeckt und das Feld befreit. Siehe das dazu das Beispiel 9a).

Kapitel 1 – Ende des Kapitels

Ende des Kapitels

Das Kapitel hat drei mögliche Endbedingungen:

- Die Eroberer besetzen im Spiel zu dritt 7 und im Spiel zu viert 10 oder mehr Landschaftsfelder (mit Zahlenchips). Ihr habt eine **Niederlage** erlitten.
- Das Barbarenschiff wird auf das letzte Feld seiner Laufleiste gezogen. Das Ereignis „Marsch der Eroberer“ wird durchgeführt. Falls ihr danach keine Niederlage erlitten habt (siehe oben), habt ihr einen **Sieg** errungen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand entscheidet die Position auf der Heldenleiste über den Sieg. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die Spieler die Platzierung.
- Ein Spieler erreicht 13 Siegpunkte. Dieser Spieler bringt euch den **vorzeitigen Sieg** und hat gewonnen.

Niederlage

1. Vergabe von Legendenpunkten

Obwohl ihr das Kapitel verloren habt, erhalten die heldenhaftesten Spieler Legendenpunkte. Diese werden in der Chronik in der Tabelle „Niederlage“ eingetragen.

- 2 Legendenpunkte erhält, wer mit seinem Markierungsstein auf der höchsten Position der Heldenleiste steht. Das kann für mehrere Spieler zutreffen.
- 1 Legendenpunkt erhält, wer mit seinem Markierungsstein auf der Heldenleiste an zweiter Position und mindestens auf Feld „1“ steht. Das kann für mehrere Spieler zutreffen
- Haben alle Spieler ihre Markierungssteine noch auf dem Startfeld stehen, erhält kein Spieler Legendenpunkte.

Wichtig: Ein Spieler kann insgesamt in allen 3 Kapiteln der *Legende* nicht mehr als 6 Legendenpunkte nach Niederlagen erreichen.

Tragt die entsprechende Zahl der Legendenpunkte in ein freies Kästchen der Tabelle „Niederlage“ ein.

2. Wiederholung des ersten Kapitels

„Die Mächte des Schicksals haben die Zeit zurückgedreht und geben euch eine neue Chance. Soll das Schicksal euch bei der Wiederholung des Kapitels gnädiger gesonnen sein?“

Falls eure Antwort „**Nein**“ lautet, spielt das erste Kapitel unverändert noch einmal.

Falls eure Antwort „**Ja**“ lautet, startet jeder das erste Kapitel mit

- einem nicht aktivierten, starken Ritter (Stufe 2),
- der ersten Stadtausbaustufe „Politik“,
- der ersten Stadtausbaustufe „Wissenschaft“,
- einer zufällig gezogenen Fortschrittskarte „Politik“.

Sieg

1. Vergabe von Legendenpunkten

Tragt in der Tabelle des ersten Kapitels die **Anzahl der Siegpunkte** und die **Position des erreichten Feldes auf der Heldenleiste** für jeden Spieler ein.

Für die Siegpunkte werden wie folgt Legendenpunkte verteilt:

- Der oder die Spieler mit den meisten Siegpunkten erhalten 6 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhalten 3 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den drittmeisten Siegpunkten erhalten 2 Legendenpunkte.
- Der Spieler mit den viertmeisten Siegpunkten erhält noch 1 Legendenpunkt.

Für erreichte Felder auf der Heldenleiste werden Legendenpunkte wie folgt verteilt:

- Entfernt den Markierungsstein des Spielers oder der Spieler mit den meisten Siegpunkten von der Heldenleiste.
- Der Spieler, dessen Markierungsstein bzw. die Spieler, deren Markierungssteine jetzt auf der Heldenleiste an erster Position stehen, erhalten jeder 2 Legendenpunkte.
- Der Spieler, dessen Markierungsstein bzw. die Spieler, deren Markierungssteine jetzt auf der Heldenleiste an zweiter Position stehen, erhalten jeder 1 Legendenpunkt.
- Spieler deren Markierungsstein auf dem Startfeld steht, erhalten keine Legendenpunkte.

Tragt die Legendenpunkte in der Tabelle des ersten Kapitels der Chronik ein.

2. Beginn des zweiten Kapitels

Die Geschichte Catans hält im 2. Kapitel die nächsten Herausforderungen für euch bereit.

Kapitel 2: Stoppt die Eroberer!



Einleitung

Unter dem Befehl von Kriegsherr Roven war es den Catanern gelungen, den Vormarsch des feindlichen Heeres zu verzögern. Rechtzeitig, bevor die Verluste der catanischen Truppen zu groß zu werden drohten, zog sich Roven mit einem Großteil der Bevölkerung des Nordwestens in den nordöstlichen Teil der Insel zurück.

Kapitän Wyler

Thora war bereit, den Kapitän zu empfangen. Eine Wache führte einen drahtigen, älteren Seemann in ihre Amtsstube, dessen wettergegerbtes Gesicht von vielen, auf See verbrachten Jahren zeugte.

„Ich grüße Euch, Kapitän Wyler. Ich hoffe, ihr hattet eine gute Überfahrt und seid mit Euren Handelsgeschäften zufrieden.“

Wyler musterte die aufrecht und stolz vor ihm stehende catanische Herrscherin mit einem verschmitzten Lächeln: „Oh, Handelsgeschäfte? Na sicher, deswegen bin ich ja hier. Aber diesmal geht es um etwas mehr. Ich handle im Auftrag meines Königs, der Euch grüßen lässt und Euch ein ganz besonderes Geschäft vorschlagen möchte.“

Thora spitzte die Ohren. Kapitän Wyler kam aus einem Land der Alten Welt, mit dem Catan seither gute Handelsbeziehungen unterhielt. Wenn der König dieses Landes ein Geschäft vorschlug, könnte das vielleicht hilfreich im Kampf gegen die Eroberer sein. Es schien, als hätte der Kapitän die Gedanken Thoras erraten.

„Mein König will Euch im Kampf gegen Eure Feinde unterstützen. Als Zeichen seiner Freundschaft und seines guten Willens schenkt er Euch drei mit Kanonen bewaffnete Karavellen. Sie liegen unten im Hafen. Ihr könnt sie jederzeit mit Euren Leuten bemannen. In den Bäuichen der Schiffe werdet ihr weitere Kanonen, Rüstungen, Armbrüste und Langbogen finden, mit denen es Euren Kämpfern gelingen sollte, den Vormarsch Eurer Feinde zu stoppen.“

Thora konnte ihr Glück kaum fassen. Handelte es sich hier um das Wunder, auf das sie gehofft hatte

„Kapitän Wyler, das klingt sehr großzügig von Eurem König. Ihr spracht aber von einem Geschäft. Also, wo ist der Haken? Und warum schickt Euer König nicht gleich Truppen, die uns im Kampf unterstützen, wenn er offensichtlich so sehr an unserer Unabhängigkeit interessiert ist?“

Kapitel 2 – Stoppt die Eroberer!

Wyler sah Thora aufrichtig in die Augen. „Unser König kann nicht offen für Euch Partei ergreifen, weil er derzeit keinen Krieg mit dem Land riskieren möchte, das Eure Insel zu erobern trachtet. Aber er will auch nicht, dass Catan in die Hände eines seiner größten Konkurrenten in der Alten Welt fällt. Und zu Eurer zweiten Frage: Natürlich handelt unser König nicht uneigennützig. Sonst wäre er nicht König. Er verlangt für die Schiffe und Waffen eine adäquate Menge Bernstein und Wein, der auf den Hängen Eurer schönen Insel so vortrefflich reift. Die Mengen können unsere Unterhändler aushandeln. Wenn ihr bei meinem nächsten Besuch die vereinbarten Mengen beschafft habt, werden wir Euch mit weiteren, hochwertigen Waffen und Rüstungen beliefern.“

Thora ließ sich das Angebot durch den Kopf gehen. Bernstein wurde an vielen Orten Catans gefunden und hatte auf der Insel keinen besonders hohen Wert. Selbst weniger begüterte Familien konnten sich Bernsteinschmuck leisten. Unter den gegebenen Umständen waren die Menschen sicher bereit, ihren Bernsteinschmuck für ihre Freiheit zu opfern und eine Zeitlang auf den Genuss catanischen Weins zu verzichten.

„Wenn ihr keine unverschämte hohen Mengen Bernstein und Wein verlangt, sind wir uns handelseinig. Bevor ihr jedoch geht, beantwortet mir noch eine Frage: Warum steht Catan plötzlich so sehr im Interesse der Länder der Alten Welt?“

„Könnt ihr Euch das nicht denken, werte Thora? Zum einen ist Catan eine reiche Insel, zum anderen liegt sie genau zwischen der alten und der vor über 20 Jahren entdeckten, neuen Welt im Westen. Eure Feinde brauchen Eure Insel als Stützpunkt für ihre Fahrten zwischen beiden Welten. Mein König ist sich übrigens sicher, dass ihr ihm auf Grund seiner Freundlichkeit einen Stützpunkt gewähren werdet.“

Thora hatte die versteckte Drohung verstanden. Dieser König handelte gewiss nicht uneigennützig. Aber solange sie die Unabhängigkeit Catans retten konnte, war ihr jedes Zugeständnis recht.

Der Kapitän verabschiedete sich und Thora ließ nach ihrem Mann rufen, der sich derzeit in der Stadt aufhielt. Dagur ließ nicht lange auf sich warten.

Als der breitschultrige Reiterführer Thora begrüßte, sprach Respekt und hohe Wertschätzung aus seinen Augen. Nach einer innigen Umarmung berichtete Thora ihrem Mann von ihrem Gespräch mit Kapitän Wyler.

Dagur war ein eher praktisch veranlagter Mann, der sich lieber im Freien auf einem Pferderücken austobte als sich in einer dunklen Amtsstube mit Staatsgeschäften zu befassen. Dennoch hatte er interessiert zugehört. „Das sind wirklich gute Nachrichten, Thora. Auch wenn es mir scheint, wir dienen den Mächten der Alten Welt als Spielball, bekommen wir vielleicht eine Chance, unsere Freiheit verteidigen zu können.“

Mit dem schiefen Grinsen, das Thora so sehr an ihm liebte, wechselte Dagur das Thema. „Ich habe übrigens mit einem unserer Spione gesprochen. Er berichtete mir, dass die Eroberer derzeit nicht vorhaben, in den Süden vorzustoßen, sondern zuvor unsere Truppen im Nordosten angreifen wollen. Ich schlage dir daher vor, dass ich mit einem Teil meiner Reiterei nach Norden reite, um unsere Leute dort zu unterstützen.“

„Ich hoffe, der Spion ist verlässlich.“ Thora zögerte einen Augenblick, als schien sie alle ihre Optionen gegeneinander abzuwägen. „Gut, dann werde ich mit dir reiten und den Süden der Obhut meines Stellvertreters übergeben. Ich glaube, unsere Truppen erwarten von mir, dass ich mich als Oberbefehlshaberin an ihre Spitze stelle.“

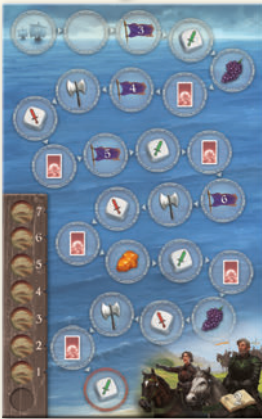
Wenige Tage später hatte Thora alle notwendigen Schritte in die Wege geleitet. Sie hatte ihren Stellvertreter in die laufenden Staatsgeschäfte eingewiesen und ihn mit der Verteidigung des Südens betraut.

Die drei von Kapitän Wyler zur Verfügung gestellten Schiffe waren auf ihrem Weg in den Nordosten Catans, um die Verteidiger mit Waffen und Rüstungen zu versorgen. Zusammen mit Dagur und einem Teil seiner Reiterei brach Thora ebenfalls in den Nordosten auf. Dort musste sie den Vormarsch der Feinde stoppen.

Zusätzliches Material für Kapitel 2



• Kapiteltafel



• 4 Eroberer Stärke 3



• 4 Eroberer Stärke 4



• 4 Eroberer Stärke 5



• 4 Eroberer Stärke 6



• 5 Häfen



• 32 Bernsteinchips



• 33 Weinchips



• 4 Landungsmarker



• 20 Fortschrittskarten „Kampf“



Rückseite

• 18 Fortschrittskarten „Politik“



Rückseite

• 8 persönliche Übersichtskarten



4x

4x



Rückseite

• 4 Siedlungsmarker



• 4 Straßenmarker



• 1 Richtungswürfel



• 1 Richtungsfeld



• 4 Gießereien



• 4 Gestüte



• 4 Kanonen (4 x 1)



• 4 Pferde (4 x 1)



• 8 Markierungssteine (4 x 2)



Allgemeine Vorbereitung

Auf Seite 4 werden die allgemeinen Vorbereitungen erläutert. Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler gemäß den Abbildungen auf den folgenden Seiten auf.

Zusätzliche Vorbereitungen

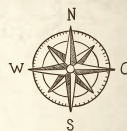
- Platziert die 2:1 Handelsplättchen mit ihrer Handelshafen-Seite auf dem Spielfeld.
- Legt das sechseckige Richtungsfeld auf das Meerfeld. Achtet unbedingt darauf, dass ihr es korrekt ausrichtet. Das gelbe Schwert muss in Richtung Osten zeigen.
- Platziert entsprechend der Abbildungen die Landungsmarker auf den Rahmenfeldern.
- Legt die Bernsteinchips entsprechend der Abbildungen auf die angezeigten Kreuzungen. Die Zahl zeigt jeweils an, ob es 1 oder 2 Chips auf der Kreuzung sind. Der Rest bildet einen Vorrat.
- Legt die Weinchips entsprechend der Abbildungen auf die angezeigten Felder. Die Zahl zeigt jeweils an, ob es 1–5 Chips auf dem Feld sind. Der Rest bildet einen Vorrat.

- Entfernt die Politikkarten der Erweiterung *Städte & Ritter* und ersetzt sie durch die neuen Politikkarten aus *Legende der Eroberer*. Mischt die neuen Politikkarten und legt sie in das freigewordene Fach.

- Mischt die neuen Fortschrittskarten „Kampf“ und legt sie verdeckt bereit.
- Der Räuber spielt nicht mit. Belasst ihn in der Schachtel.

- Legt den Richtungswürfel bereit.
- Jeder von euch platziert seinen Siegpunkt-Markierungsstein auf „Feld 4“ der Siegpunkteleiste auf dem Rahmen.
- Nehmt euch jeder 1 Tafel „Gießerei“ und 1 Tafel „Gestüt“. Legt diese mit der Gebäudeseite vor euch ab.
- Stellt jeder 1 Kanone in eurer Farbe auf die „Gießerei“ und 1 Pferd in eurer Farbe auf das „Gestüt“.
- Nehmt euch jeder die persönlichen Übersichtskarten „Kapitel 2“.

Kapitel 2 – Aufbau 3 Spieler










Felder									Gesamt
	Wald	Hügelland	Gebirge	Ackerland	Weideland	Wüste	Sumpf	Meer	
Anzahl	4	3	4	4	4	1	9	1	30
Das Spiel	4	3	3	4	4	1	0	0	19
Eroberer	0	0	1	0	0	0	9	1	11

Zahlenchips											Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	19
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Eroberer	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1

Kapitel 2 – Aufbau 4 Spieler



Felder									Gesamt
	Wald	Hügelland	Gebirge	Ackerland	Weideland	Wüste	Sumpf	Meer	
Anzahl	5	4	4	6	6	1	13	4	43
Das Spiel	4	3	3	4	4	1	0	0	19
Eroberer	1	1	1	2	2	0	13	4	24

Zahlenchips											Gesamt
Anzahl	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	25
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Eroberer	1	0	0	1	1	1	1	0	0	2	7

Kapitel 2 – Sonderregeln

Gründungsphase

Jeder Spieler gründet – in der gleichen Weise wie in Kapitel 1 auf Seite 12 beschrieben – jeweils **2 Siedlungen, 1 Stadt, 1 Stadtmauer** und stellt einen nicht aktivierten, **einfachen Ritter** auf.

Bernstein einsammeln in der Gründungsphase
Gründet ein Spieler eine Siedlung auf einer Kreuzung mit 1 oder 2 Bernsteinchips, nimmt er den oder die Bernsteinchips zu seinem Vorrat. Setzt er an eine Siedlung eine Straße an und führt diese Straße zu einer Kreuzung mit 1 oder 2 Bernsteinchips, nimmt er den oder die Bernsteinchips ebenfalls zu seinem Vorrat.

Ziel des Kapitels

Nachdem die Eroberer den Nordwesten Catans weitgehend erobert haben, drängen sie weiter nach Osten vor, um den gesamten Norden unter ihre Herrschaft zu bringen. Verhindert, dass die Eroberer im Spiel zu dritt 4 oder mehr und im Spiel zu viert 5 oder mehr Landschaftsfelder mit Zahlenchips in Besitz nehmen.

Änderungen bestehender Grundregeln

1) „7“ gewürfelt

Ihr spielt **ohne** die Räuberfigur. Wer eine „7“ würfelt, darf keine Karte von einem Mitspieler ziehen. Nach wie vor aber verliert ihr beim Wurf der „7“ die Hälfte eurer Rohstoff- und Handelswarenkarten, wenn ihr mehr als die erlaubte Anzahl Handkarten besitzt.

2) Kein Metropolenbau

Ihr dürft keine Metropolen bauen. Der Ausbau der Städte endet in jedem Bereich mit der dritten Ausbaustufe. Jeder legt die Marker 4 und 5 jedes Stadtausbau-Bereichs zurück in die Schachtel.

3) 5 Fortschrittskarten

Ihr dürft **bis zu fünf** Fortschrittskarten (ohne aufgedeckte Siegpunktkarten) vor euch liegen haben. Wer eine sechste Fortschrittskarte erhält und keine ausspielen kann (weil er nicht am Zug ist), muss sofort eine davon abgeben und unter den zugehörigen Stapel schieben.

Sonderregeln

Es gelten die gleichen Sonderregeln, wie sie im Kapitel 1 beschrieben sind. Ergänzt werden sie durch die folgenden Regeln.

Bernstein und Wein

Diese beiden Waren werden für den Kauf von Kampfkarten benötigt.



Allgemeine Regeln

- Die Chips zählen nicht zu euren Handkarten und werden somit beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt. Ebenfalls dürfen die Chips nicht von Mitspielern entwendet werden.
- Bernstein und Wein darf in den „Handel mit Mitspielern“ einbezogen werden. Ihr dürft die Waren untereinander und in Kombination mit Rohstoffen und Handelswaren tauschen.
- „Handel mit der Bank“ mit Bernstein und Wein ist nicht erlaubt. Ihr dürft die Waren somit nicht mit Rohstoff- oder Handelswarenkarten des Vorrats tauschen.

Bernstein einsammeln

Baut ein Spieler eine Straße zu einer Kreuzung mit 1 oder 2 Bernsteinchips, nimmt er den oder die Chips und legt sie zu seinem Vorrat.

Wein ernten

Wird die Zahl eines Hügel- oder eines Ackerlandes gewürfelt, auf dem Weinchips liegen, erhält ein Spieler **für jede Stadt**, die an eines dieser Felder grenzt, 1 Lehmkarte und 1 Weinchip bzw. 1 Getreidekarte und 1 Weinchip. Weiter gilt:

- Gibt es mehrere Spieler, die eine Stadt an einer Landschaft mit Weinchips besitzen, nimmt sich der Spieler am Zug zuerst einen Weinchip. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Gibt es keine Weinchips mehr auf einem Acker- bzw. Hügelandfeld, erhält ein Spieler wie gewohnt 2 Getreide bzw. 2 Lehm für seine Stadt.

Hilfe des Südens



Jeder von euch erhält entsprechend der Abbildung 1 Bernstein- oder 1 Weinchip, wenn das Barbarenschiff auf das Ereignisfeld „Hilfe des Südens“ gezogen wird.

Fortschrittskarten „Kampf“

Die Fortschrittskarten „Kampf“ unterstützen euch bei der Auseinandersetzung mit den Eroberern.



Kauf von Kampfkarten

- Wenn das Barbarenschiff auf das Ereignisfeld „Wylers Hilfe“ auf der Laufleiste des Barbarenschiffs gezogen wird, dürft ihr jeder jeweils bis zu 2 Kampfkarten kaufen. Zieht die Karte(n) verdeckt vom Vorrat.
- Eine Kampfkarte kostet 1 Wein und 1 Bernstein. Die Waren werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Möchten mehrere Spieler Kampfkarten kaufen, so zieht der Spieler, der an der Reihe ist, zuerst seine Karte(n) vom Stapel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Allgemeine Regeln

- Eine Kampfkarte zählt als Fortschrittskarte. Beim Kauf von Kampfkarten müsst ihr auf das Limit von insgesamt 5 Fortschrittskarten pro Spieler achten. Wer beispielsweise schon 4 Fortschrittskarten besitzt, darf sich nur 1 weitere Kampfkarte kaufen. Dieses Limit gilt auch für den Spieler, der am Zug ist.
- Falls nichts anderes auf einer Kampfkarte steht, darf sie immer nur im eigenen Zug gespielt werden.
- Auf den Seiten 39–41 dieser Anleitung findet ihr im „Almanach der neuen Fortschrittskarten“ nähere Erläuterungen zu den Karten.

Gießerei und Gestüt

Weitere Unterstützung könnt ihr durch die bessere Ausrüstung eurer Ritter erhalten. Der Bau einer Gießerei ermöglicht den Einsatz einer Kanone, die einen Ritter verstärkt. Ein Gestüt sorgt mittels eines Pferdes für die schnellere Bewegung eines Ritters.

Gießerei und Kanonier

Jeder Spieler kann 1 Gießerei bauen. Die Gießerei kostet 1 Holz und 1 Erz. Sobald sie gebaut ist, wird die entsprechende Tafel auf die Rückseite gedreht. Der Spieler stellt die Kanone neben einen seiner Ritter auf das Spielfeld. Die Kanone macht den Ritter zum Kanonier und verleiht ihm **1 zusätzlichen Stärkepunkt**. Die allgemeinen Regeln für Ritter, gelten auch weiterhin für den Kanonier. Außerdem gilt:



Starker Ritter und Kanone = Kanonier mit Gesamtstärke „3“

- Beide Figuren eines Kanoniers (Ritter und Kanone) werden innerhalb eines Straßenzugs immer zusammen versetzt.
- Ist ein Spieler an der Reihe und zahlt 1 Holz, kann er die Kanone von einem seiner Ritter zu einem beliebigen anderen seiner Ritter auf dem Spielfeld versetzen und diesen zum Kanonier aufwerten.



*Kanone gibt 1 zusätzliche Stärke
Kanone darf für 1 Holz zu
anderem Ritter bewegt werden*

- Eine freiwillige Rücknahme der Kanone auf die Tafel Gießerei ist nicht erlaubt.
- Wird der Kanonier eines Spielers beim Vorrücken der Eroberer geschlagen, nimmt der Spieler seinen Ritter zurück zu seinem Vorrat. Die Kanone stellt er auf seine Karte Gießerei. Ist der Spieler am Zug, darf er einen anderen seiner auf dem Spielfeld befindlichen Ritter kostenlos zum Kanonier aufwerten.
- Die in Kapitel 1 beschriebenen Zug- und Kampfregeln für die Ritter gelten auch für den Kanonier. Der einzige Unterschied zwischen einem Kanonier und einem Ritter ist der zusätzliche Stärkepunkt, den die Kanone dem Kanonier verleiht.

Gestüt und Reiter

Jeder Spieler kann 1 Gestüt bauen. Das Gestüt kostet 1 Holz und 1 Getreide. Sobald es gebaut ist, wird die entsprechende Tafel auf die Rückseite gedreht. Der Spieler stellt das Pferd neben einen seiner Ritter auf das Spielfeld. Das Pferd wertet den Ritter zum Reiter auf, der sich außerhalb der eigenen Straßenzüge bewegen darf. Die allgemeinen Regeln für Ritter, gelten auch weiterhin für den Reiter. Außerdem gilt:



Kapitel 2 – Sonderregeln



Ritter und Pferd = Reiter

- Beide Figuren eines Reiters (Ritter und Pferd) werden immer zusammen versetzt.
- Ist ein Spieler an der Reihe und zahlt er 1 Getreide, kann er das Pferd von einem seiner Ritter zu einem anderen seiner Ritter auf dem Spielfeld versetzen und diesen so zum Reiter aufwerten.



Reiter darf an freie Kreuzungen springen

Pferd darf für 1 Getreide zu anderem Ritter bewegt werden

- Eine freiwillige Rücknahme des Pferdes auf die Tafel Gestüt ist nicht erlaubt.
- Wird der Reiter eines Spielers beim Vorrücken der Eroberer geschlagen, stellt der Spieler seinen Ritter zurück zu seinem Vorrat. Das Pferd stellt er auf seine Karte Gestüt. Ist er am Zug, darf er einen anderen seiner auf dem Spielfeld befindlichen Ritter kostenlos zum Reiter aufwerten.
- Wird der Reiter eines Spielers von einer stärkeren Einheit eines Mitspielers vertrieben, darf der Spieler seinen Reiter auf eine beliebige, freie Kreuzung versetzen, an die eine seiner Straßen grenzt. Der Reiter muss somit nicht auf eine Kreuzung innerhalb des Straßenzugs versetzt werden, in dem er stand.
- Die in Kapitel 1 beschriebenen Zug- und Kampfregeln für die Ritter gelten auch für den Reiter. Der einzige Unterschied zwischen einem Reiter und einem Ritter ist die Möglichkeit, einen Reiter auch außerhalb eines eigenen Straßenzugs zu bewegen.

Ist ein Spieler am Zug, darf er seinen aktivierten Reiter auf eine **beliebige, freie Kreuzung** ziehen,

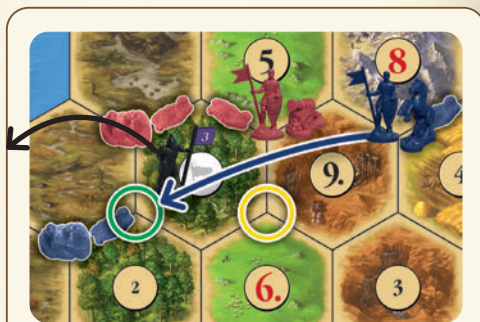
- wenn diese Kreuzung an eine seiner Straßen grenzt oder
 - wenn diese Kreuzung an ein Feld mit einem Eroberer grenzt und der Eroberer besiegt wird.
- Nach dieser Aktion muss der Reiter deaktiviert werden.

Hat der Spieler seinen Reiter auf eine Kreuzung gezogen, **an die eine seiner Straßen grenzt**, hat er die Wahl,

- den Reiter auf der neuen Kreuzung stehen zu lassen und ihn zu deaktivieren oder
- ihn (zum Beispiel nach einem erfolgreichen Kampf) wieder auf die Kreuzung zurückzuziehen, von der er den Reiter entfernt hatte und ihn dann erst zu deaktivieren.

Hat der Spieler seinen Reiter auf eine Kreuzung gezogen, **an die keine seiner eigenen Straßen grenzt**, **muss** er den Reiter nach dem Sieg über den Eroberer sofort wieder auf die Kreuzung zurückziehen, von der er den Reiter entfernt hatte.

Bitte beachten: Ein Spieler unterbricht mit seinem Reiter somit nur dann eine fremde Handelsstraße, wenn er seinen Reiter auf eine Kreuzung zieht, zu der eine eigene Straße führt.



Beispiel 11) Blau zieht seinen Reiter mit der Stärke „2“ auf die mit einem grünen Kreis markierte Kreuzung. Sein Reiter und der Ritter von Rot besitzen zusammen 5 Stärkepunkte und schlagen den Eroberer mit der Stärke „3“. Blau darf seinen Reiter wegen der Straßenanbindung danach dort stehen lassen oder ihn zurück auf die Kreuzung ziehen, von der er ihn versetzt hat. Hätte er seinen Reiter aber auf die mit einem gelben Kreis markierte Kreuzung gezogen, müsste er seinen Reiter in jedem Fall sofort nach dem Sieg über den Eroberer zurück auf die Kreuzung ziehen, von der er ihn versetzt hat.

Wichtig: Kanone und Pferd schließen sich aus. Wurde ein Ritter zum Kanonier, kann er nicht mit einem Pferd ausgestattet werden. Umgekehrt kann ein Reiter nicht mit einer Kanone ausgestattet werden.

Ende des Kapitels

Das Kapitel hat drei mögliche Endbedingungen:

- Die Eroberer besetzen im Spiel zu dritt 4 und im Spiel zu viert 5 oder mehr Felder (mit Zahlenchips). Ihr habt eine **Niederlage** erlitten.
- Das Barbarenschiff wird auf das letzte Feld seiner Laufleiste gezogen. Das Ereignis „Marsch der Eroberer“ wird durchgeführt. Falls ihr danach keine Niederlage erlitten habt (siehe oben), habt ihr einen **Sieg** errungen. Danach endet das Spiel sofort. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand zählt die Position auf der Heldenleiste. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die Spieler die Platzierung.
- Ein Spieler erreicht 14 Siegpunkte. Dieser Spieler bringt euch den **vorzeitigen Sieg** und hat gewonnen.

Niederlage

1. Vergabe von Legendenpunkten

Obwohl ihr das Kapitel verloren habt, erhalten die heldenhaftesten Spieler Legendenpunkte. Diese werden in der Chronik in der Tabelle „Niederlage“ eingetragen.

- 2 Legendenpunkte erhält, wer mit seinem Markierungsstein auf der höchsten Position der Heldenleiste steht. Das kann für mehrere Spieler zutreffen
- 1 Legendenpunkt erhält, wer mit seinem Markierungsstein auf der Heldenleiste an zweiter Position und mindestens auf Feld „1“ steht. Das kann für mehrere Spieler zutreffen
- Haben alle Spieler ihre Markierungssteine noch auf dem Startfeld stehen, erhält kein Spieler Legendenpunkte.

Wichtig: Ein Spieler kann insgesamt in allen 3 Kapiteln der *Legende* nicht mehr als 6 Legendenpunkte nach Niederlagen erreichen.

2. Wiederholung des zweiten Kapitels

„Die Mächte des Schicksals haben die Zeit zurückgedreht und geben euch eine neue Chance. Soll das Schicksal euch bei der Wiederholung des Kapitels gnädiger gesonnen sein?“

Falls eure Antwort „**Nein**“ lautet, spielt das zweite Kapitel unverändert noch einmal.

Falls eure Antwort „**Ja**“ lautet, startet jeder das zweite Kapitel mit

- einem nicht aktivierten, starken Ritter (Stufe 2),
- der ersten Stadtausbaustufe „Politik“,
- der ersten Stadtausbaustufe „Wissenschaft“,
- einer Fortschrittskarte „Politik“,
- einer Fortschrittskarte „Kampf“.

Sieg

1. Vergabe von Legendenpunkten

Tragt in der Tabelle des zweiten Kapitels für jeden Spieler die **Anzahl der Siegpunkte** und die **Position des erreichten Feldes auf der Heldenleiste** ein.

Für die Siegpunkte werden wie folgt Legendenpunkte verteilt:

- Der oder die Spieler mit den meisten Siegpunkten erhalten 7 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhalten 5 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den drittmeisten Siegpunkten erhalten 3 Legendenpunkte.
- Der Spieler mit den viertmeisten Siegpunkten erhält noch 1 Legendenpunkt.

Für erreichte Felder auf der Heldenleiste werden Legendenpunkte wie folgt verteilt:

- Entfernt den Markierungsstein des Spielers oder der Spieler mit den meisten Siegpunkten von der Heldenleiste.
 - Der Spieler, dessen Markierungsstein bzw. die Spieler, deren Markierungssteine jetzt auf der Heldenleiste an erster Position stehen, erhalten jeder 2 Legendenpunkte.
 - Der Spieler, dessen Markierungsstein bzw. die Spieler, deren Markierungssteine jetzt auf der Heldenleiste an zweiter Position stehen, erhalten jeder 1 Legendenpunkt.
 - Spieler deren Markierungsstein auf dem Startfeld steht, erhalten keine Legendenpunkte.
- Tragt die Legendenpunkte in der Tabelle des zweiten Kapitels der Chronik ein.

2. Beginn des dritten Kapitels

Die Geschichte Catans hält für euch im 3. Kapitel weitere Herausforderungen bereit.

Kapitel 3 – Befreit ganz Catan!

Kapitel 3: Befreit ganz Catan!



Einleitung

Die Eroberer stießen bei ihrem Marsch zur größten Stadt im Nordosten Catans auf erbitterten Widerstand. Den Catanern kam zugute, dass ihnen das Gelände ihrer Heimat vertraut war und sie geeignete Stellen kannten, den Weg der Eindringlinge mit Hindernissen effektiv zu blockieren und sie gleichzeitig in Hinterhalte zu locken.

Waren die Eroberer damit beschäftigt, eine Blockade zu entfernen, traten catanische Bogenschützen aus einem nahen Wald hervor, belegten die Feinde mit einem Pfeilhagel und zogen sich gleich danach in den schützenden Wald zurück.

Dagur und seine Reiterei verfolgten die Jagd- und Plünderungstrupps der Eroberer, die Proviant für ihr Heer besorgten. Nur wenige feindliche Trupps kehrten unversehrt zu ihrem Heer zurück.

Als die Feinde nur noch einen Tag von der Stadt entfernt waren, die sie zu erobern gedachten, setzte Thora ihren zwischenzeitlich gefassten Plan in die Tat um. Sie verstärkte die Mauern der Stadt mit Bogenschützen und versteckte sich mit ihrem Heer hinter einem nahe gelegenen bewaldeten Hügel. Thora hoffte, dass die Eroberer die gelegentlichen Angriffe ihrer Bogenschützen und Dagurs

Attacken auf die Plünderungstrupps nur als Taten von verzweifelten Partisanen einschätzten und sie kein größeres Heer in der Nähe vermuteten.

Als die Eroberer vor der Stadt eintrafen, bauten sie zunächst ein provisorisches Lager auf. Am nächsten Morgen griffen sie an. Zunächst setzten sie ihre Kanonen ein und schossen die Mauern der Stadt brüchig. Als sie danach gegen die halbzerstörten Mauern der Stadt anrannten, brachten ihnen die catanischen Bogenschützen auf den verbliebenen Mauerteilen empfindliche Verluste bei. Doch das hielt die Eroberer nicht auf. Gerade hatten einige ihrer Krieger das innere Gebiet der Stadt erreicht, als Thora endlich den Befehl zum Angriff gab.

Fast gleichzeitig schossen die von Kapitän Wyler gelieferten Kanonen auf das Lager der Eroberer, fiel Dagur mit seiner Reiterei dem Feind in den Rücken und setzten sich Rovens Fußtruppen in Bewegung. Nach dem Vorbild ihrer Ahnen hatten sie sich in einer Schildreihe formiert.

Die Eroberer waren verwirrt und liefen zunächst planlos hin und her. Viele fielen unter dem Pfeilhagel der Bogenschützen auf der Mauer, die inzwischen nicht mehr das Angriffsziel der Eroberer war. Die Attacke Thoras ließ den feindlichen Kriegern keine andere Wahl, als sich neu zu formieren und sich den catanischen Angreifern in ihrem Rücken zum Kampf zu stellen. Die Schlacht um Catan hatte begonnen ...

Nach der Schlacht

Thora fühlte sich zutiefst erschöpft. Müde zog sie ihren Helm ab. Dagur brachte sein Pferd neben ihrem zum Stehen und fasste ihre Hand.

„Wir haben gesiegt Thora! Die dreckigen Hunde haben sich zurückgezogen und lecken ihre Wunden.“ Dagur sah seiner Frau erwartungsvoll in die Augen. Erstaunt bemerkte er, dass sie nicht Erleichterung widerspiegelte, sondern ihn traurig anblickte. Dagur verstand nicht.

„Thora, hörst du nicht, wir haben den Kampf für uns entschieden! Das war hauptsächlich dein Verdienst.

Unsere catanische Flagge, die du führtest, wogte mal hier mal dort über der Schlacht, war aber immer präsent. Du hast unseren Männern und Frauen Mut gemacht, über sich selbst hinauszuwachsen und ihre Freiheit zu verteidigen. Freust du dich denn gar nicht über unseren Sieg?“

Thoras Stimme klang müde: „Ja, wir haben gesiegt, Dagur. Aber zu welchem Preis? Viele, viel zu viele Cataner fanden den Tod. Ich habe so viele sterben gesehen. Auch Roven, der mich mit ausgewählten tapferen Männern auf dem Schlachtfeld verteidigte, starb als er sich in einen Lanzenstoß warf, der mir galt.“

Dagur verstand. Er drückte Thoras Hand. „Thora, jeder Cataner wusste, dass er sein Leben bei diesem Kampf hätte verlieren können. Den meisten war der Tod lieber als das Schicksal, zukünftig als Sklaven ihr Leben fristen zu müssen, in ein fremdes Land verschleppt zu werden, fern von der Heimat, fern von seinen Lieben, deren Zukunft auch ungewiss war.“

„Du hast wohl Recht, Dagur. Doch haben wir jedem Cataner die Wahl über sein Schicksal gelassen?“

Thora trieb ihrem Pferd die Hacken in die Flanken und ritt zum Lazarett, in dem Lea mit ihren Heilerinnen die vielen Verwundeten versorgte. Thora stieg ab und ging auf Lea zu, die mit ihren kundigen Händen eine Frau verband, deren Schwertarm schwer verletzt worden war.

„Es tut mir sehr leid um Roven, Lea.“ Die Angesprochene blickte Thora mit vor Trauer leeren, verweinten Augen an, nickte kurz, ohne ihre Arbeit zu unterbrechen.

Dagur war Thora hinterhergeritten und glitt neben ihr aus dem Sattel. Eine Weile standen beide schweigend beieinander. „Thora, wir dürfen jetzt nicht zögern. Wir sollten die geflüchteten Eindringlinge möglichst schnell verfolgen und ins Meer treiben. Dorthin, von wo sie hergekommen sind.“

„Unsere Kämpferinnen und Kämpfer sind erschöpft, Dagur. Viele sind verletzt. Die geflüchteten Feinde – es sind noch viele – werden sich in ihre Festungen zurückziehen, die sie eilig überall im Norden mit

Kapitel 3 – Befreit ganz Catan!

Holzpalisaden errichtet haben. Wir verfügen nicht über genügend Kämpfer, um sie von dort zu vertreiben. Nein, wir müssen vorerst das noch freie Land halten und die Menschen vor Plünderungen der Eroberer schützen. Ich werde in den Süden reiten und neue Kämpfer rekrutieren. Übernimm du solange das Oberkommando hier, bis ich mit den neuen Kämpfern zurück bin.“

Kapitän Wylers Geheimnis

Vier Wochen später steuerte Kapitän Wyler ein weiteres Mal seine Schiffe in den Hafen. Tief lagen die Karavellen im Wasser, beladen mit neuen Waffen, Rüstungen und Kanonen. Auch führte er sieben weitere Karavellen mit sich, die er der sichtlich hochehrten Flottenkommandantin Aegis zur Verstärkung ihrer Flotte übergab.

Thora begrüßte den Kapitän. Ihr Blick ruhte auf den neuen Karavellen, die im Hafen ankerten: „Es scheint, als wäre Euer König sehr zufrieden mit unserer letzten Lieferung Bernstein und Wein gewesen.“

„In der Tat, verehrte Thora. Zudem war er hochehrten, dass Ihr dem Vormarsch der Eroberer Einhalt geboten habt. Betrachtet die sieben Schiffe als Geschenk des Königs, mit dem er Euch und den tapferen Catanern Anerkennung und Respekt zollen möchte.“

„Richtet Eurem König meinen Dank aus. Aber ich vermute, so uneigennützig war dieses überaus großzügige Geschenk wohl nicht, oder?“ Kapitän Wyler schmunzelte. „Oh, Ihr scheint meinen König inzwischen recht gut zu kennen.“

Wyler's Gesicht wurde ernst. „Eure Feinde rüsten neue Truppen aus. Sie sollen sich mit ihren Landsleuten, die sich im Norden Eurer Insel in ihren Festungen verschanzt haben, vereinen. Nach wie vor ist es das Ziel Eurer Feinde, Eure ganze Insel zu erobern. Sollte es Euch nicht gelingen, die Festungen Eurer Feinde zu zerstören, bevor die neuen Truppen eintreffen, werdet Ihr kaum eine Chance haben, Eure Unabhängigkeit zu bewahren. Den dann vereinten Truppen werdet Ihr hoffnungslos unterlegen sein.“

Dann helfen Euch auch die Waffen und Rüstungen nicht, die wir Euch geliefert haben.“

„Wie viel Zeit bleibt uns noch?“

„Unsere Spione berichten, dass die Flotte Eurer Feinde wohl in vier Wochen aufbrechen wird.“

Thora überlegte. Die Ausbildung der neuen Rekruten würde sie verkürzen müssen. Spätestens in einer Woche musste sie mit ihnen nach Norden aufbrechen, um gemeinsam mit dem dort unter Dagurs Befehl stehenden Heer die Festungen der Eroberer zu zerstören.

Kapitän Wyler hüstelte und unterbrach Thoras Gedanken. „Werte Thora, Eure Lage ist ernst. Trotz Eures Sieges. Ich schätze Euch und daher verrate ich Euch jetzt ein Geheimnis. Die Vorstellung meines Königs, sein größter Konkurrent in der Alten Welt könnte Eure schöne Insel erobern und sie seinem Reich einverleiben, bereitet ihm schlaflose Nächte. Eure Insel ist, wie ich bereits erwähnte, ein wichtiger strategischer Punkt auf der Reise in die reichen Länder der Neuen Welt im Westen. Ich bin überzeugt, mein König hätte versucht, Eure Insel zu erobern, wäre ihm sein Konkurrent nicht zugekommen. So aber, da er keinen offenen Krieg mit Eurem Feind riskieren möchte, unterstützt er Euch geheim gegen ihn. Nun versteht Ihr sicher auch sein großzügiges Geschenk. Nutzt Eure inzwischen nicht unbedeutende Flotte weise. Ihr solltet sie nicht offen gegen Eure Feinde einsetzen. Ich rate Euch abzuwarten, bis die feindliche Flotte an der Nordküste gelandet ist und ein Hauptteil der Besatzungen von Bord gegangen ist. Dann sollte Eure Schwester Aegis leichte Hand haben, die Schiffe Eurer Feinde zu kapern.“

„Ich danke Euch für Euer Vertrauen, Kapitän Wyler. Wir werden das Geschenk Eures Königs zu nutzen wissen.“

Zwei Wochen später kehrte Thora mit bestens ausgerüsteten Truppen zu Dagur zurück. Die Stürmung der feindlichen Festungen begann.

Zusätzliches Material für Kapitel 3



• Kapiteltafel



• 4 Eroberer Stärke 3



• 4 Eroberer Stärke 4



• 4 Eroberer Stärke 5



• 4 Eroberer Stärke 6



• 4 Siedlungsmarker



• 5 Handelsstationen



• 16 Festungen



• 4 Straßensperrenmarker



• 3 Straßensperrenmarker



• 20 Fortschrittskarten „Kampf“



Rückseite

• 8 persönliche Übersichtskarten



4x

4x



Rückseite

• 32 Bernsteinchips



• 33 Weinchips



• 4 Gießereien

• 4 Gestüte



• 4 Kanonen (4 x 1)



• 4 Pferde (4 x 1)





• 8 Markierungssteine (4 x 2)



Allgemeine Vorbereitung

Auf Seite 4 werden die allgemeinen Vorbereitungen erläutert. Baut das Spielfeld für 3 oder 4 Spieler gemäß den Abbildungen auf den folgenden Seiten auf.

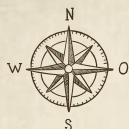
Zusätzliche Vorbereitungen









- Platziert die 2:1 Handelsplättchen mit ihrer Handelsstation-Seite auf den eingezeichneten Stellen des Spielfeldes.
- Platziert die Straßensperrenmarker auf den in den Abbildungen angezeigten Wegen.
- Legt die Bernsteinchips entsprechend der Abbildungen auf die angezeigten Kreuzungen. Die Zahl zeigt jeweils an, ob es 1 oder 2 Chips auf der Kreuzung sind. Der Rest bildet einen Vorrat. 
- Legt die Weinchips entsprechend der Abbildungen auf die angezeigten Felder. Die Zahl zeigt jeweils an, ob es 1–5 Chips auf dem Feld sind. Der Rest bildet einen Vorrat. 
- Mischt alle Festungen ohne die Unterseiten anzuschauen. Verteilt sie zufällig auf die in den

Abbildungen markierten Felder. Besetzt die Festungen mit den Eroberern der Stärken 3 bis 6 entsprechend der Abbildungen.

- Nutzt die Fortschrittskarten „Politik“ aus der Erweiterung *Städte & Ritter*. Die Politikkarten aus *Die Legende der Eroberer* werden nicht benötigt.
- Mischt die Fortschrittskarten „Kampf“ und legt sie verdeckt bereit. 
- Stellt den Räuber auf ein Rahmenteil.
- Jeder von euch platziert seinen Siegpunkt-Markierungsstein auf „Feld 3“ der Siegpunktleiste.
- Nehmt euch jeder 1 Tafel „Gießerei“ und 1 Tafel „Gestüt“. Legt diese mit der Gebäudeseite vor euch ab. 
- Stellt jeder 1 Kanone in eurer Farbe auf die „Gießerei“ und 1 Pferd in eurer Farbe auf das „Gestüt“. 
- Nehmt euch jeder die persönlichen Übersichtskarten „Kapitel 3“.

Kapitel 3 – Aufbau 3 Spieler



Felder	 Wald	 Hügelland	 Gebirge	 Ackerland	 Weideland	 Wüste	 Sumpf	 Meer	Gesamt
Anzahl	5	4	4	5	5	0	7	0	30
Das Spiel	4	3	3	4	4	0	0	0	18
Eroberer	1	1	1	1	1	0	7	0	12

Zahlenchips											Gesamt
Anzahl	1	3	2	3	3	3	3	2	2	1	23
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Eroberer	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5

Kapitel 3 – Aufbau 4 Spieler



Felder	 Wald	 Hügel	 Gebirge	 Acker	 Weideland	 Wüste	 Sumpf	 Meer	Gesamt
Anzahl	7	6	6	7	7	1	9	0	43
Das Spiel	4	3	3	4	4	1	0	0	19
Eroberer	3	3	3	3	3	0	9	0	24

Zahlenchips	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Gesamt
Anzahl	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	33
Das Spiel	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Eroberer	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	15

Kapitel 3 – Sonderregeln

Gründungsphase

Jeder Spieler setzt 1 Siedlung, 1 Stadt und 1 Ritter ein.

Erste Siedlung gründen

Wer das Spiel beginnt, setzt **1 Siedlung** auf einer Kreuzung ein, die mit einem Siedlungsmarker belegt ist und entfernt den Siedlungsmarker. Anschließend setzt er **1 Straße** auf den benachbarten, mit einem Straßenmarker belegten Weg und entfernt den Straßenmarker.

Die Mitspieler folgen nacheinander **im Uhrzeigersinn** und platzieren ihre Spielfiguren auf die gleiche Weise.

Zweite Siedlung gründen und Rohstoffe nehmen

Wer zuletzt seine erste Siedlung gegründet hat, darf nun als erster seine **zweite Siedlung** auf einer regelkonformen Kreuzung einsetzen, die in der Abbildung südlich der rot gestrichelten Linie liegt. Anschließend setzt der Spieler **1 Straße** auf einem benachbarten Weg ein.

Die Mitspieler folgen nacheinander **entgegen dem Uhrzeigersinn** und gründen ebenfalls ihre zweite Siedlung inklusive Straße. Jeder Spieler nimmt sich für seine zweite Siedlung die **Rohstoffe der angrenzenden Landschaften**.

Siedlung in Stadt umwandeln und Ritter einsetzen

Wer zuletzt seine zweite Siedlung eingesetzt hat, wählt eine beliebige seiner Siedlungen, ersetzt sie durch **1 Stadt** und platziert einen nicht aktivierten **einfachen Ritter** auf einer Kreuzung, an die eine seiner Straßen grenzt.

Die Mitspieler folgen nun wiederum **im Uhrzeigersinn**.

Ziel des Kapitels

Die Eroberer haben bei den Kämpfen im Norden schwere Verluste erlitten. Sie ziehen sich in Festungen zurück und warten dort auf Verstärkung, um ihre Eroberung fortzusetzen. Die Verstärkung trifft spätestens dann ein, wenn das Barbarenschiff auf seiner Laufleiste auf das letzte Feld gezogen wird. Ihr müsst versuchen, möglichst viele Festungen einzunehmen, bevor die Verstärkung eintrifft. Gibt es bei Eintreffen der Verstärkung im Spiel zu dritt 3 oder mehr und im Spiel zu viert 4 oder mehr Festungen, die nicht eingenommen wurden, haben die Eroberer gewonnen und Catan ist verloren.

Änderungen bestehender Grundregeln

5 Fortschrittskarten

Ihr dürft **bis zu fünf** Fortschrittskarten (ohne aufgedeckte Siegpunktkarten) vor euch liegen haben. Wer eine sechste Fortschrittskarte erhält und keine ausspielen kann (weil er nicht am Zug ist), muss sofort eine davon abgeben und unter den zugehörigen Stapel schieben.

Wichtig: Die folgenden in den Kapiteln 1 und 2 geänderten Grundregeln, treten in Kapitel 3 wieder in Kraft:

- Der Räuber kommt nach dem ersten Ereignis „Überfall der Barbaren“ ins Spiel.
- Es dürfen Metropolen gebaut werden.
- Die Fortschrittskarten „Politik“ aus *Städte & Ritter* kommen zum Einsatz.

Sonderregeln

Es gelten die auf den Seiten 24 bis 26 beschriebenen Sonderregeln des Kapitels 2 für „Bernstein und Wein“, „Fortschrittskarten Kampf“ und „Gießerei und Gestüt“. Ergänzt werden sie durch die folgenden Regeln.

Hilfe des Ostens – Straßenbau



Wird das Barbarenschiff auf ein reignisfeld „Hilfe des Ostens“ gezogen, darf jeder Spieler kostenlos 1 Straße bauen.

Die Straße muss nördlich der gestrichelten Linie gebaut werden, die auf den Aufbau-Abbildungen eingezeichnet ist. Die Straße darf nicht auf der gestrichelten Linie oder südlich von ihr gebaut werden.

Festungen

In jeder Festung ist ein Eroberer positioniert. Sie haben die Stärke 3–6. Die Spieler belagern mit ihren Rittern die Festungen und müssen versuchen, die Eroberer zu besiegen.



Straßensperren



Die von Straßensperren belegten Wege dürfen während des gesamten Spiels nicht mit Straßen bebaut werden.

Allgemeine Regeln

- Auf der Unterseite jeder Festung ist eine Belohnung abgebildet, welche die Spieler bei einer erfolgreichen Einnahme der Festung erhalten.
- Für den Bau von Siedlungen und Straßen an den Feldern der Festungen gelten dieselben Regeln wie in den Kapiteln 1 und 2 für die von Eroberern besetzten Felder: Siedlungen dürfen nur auf Kreuzungen gebaut werden, an die kein Landschaftsfeld mit einer Festung grenzt. Straßen dürfen nur auf Wegen gebaut werden, wenn an diese mindestens 1 Landschaftsfeld ohne Festung angrenzt.



Beispiel 12) Rot darf auf dem Weg mit dem grünen Haken eine Straße bauen, nicht aber zwischen den mit Festungen belegten Feldern. Rot darf auf der Kreuzung keine Siedlung bauen.

Einnahme einer Festung

Die Regeln des Kampfes gegen die Eroberer unterscheiden sich von den Regeln der Kapitel 1 und 2. Platziert ein Spieler einen Ritter auf einer Ecke eines Feldes mit einer Festung, kommt es noch nicht zwangsläufig zum Kampf.

Ritter mit einer geringeren oder gleichen Stärke wie der Eroberer in der Festung, bleiben auf der Kreuzung des Feldes stehen. Nur wenn die Gesamtstärke des oder der Ritter höher ist als die Stärke des Eroberers, wird die Festung eingenommen. Die Ritter müssen nicht aktiviert sein, um eine Festung einzunehmen.

War ein Spieler mit seinem Ritter an einer Eroberung beteiligt und steht sein Ritter nicht auf einer Kreuzung, an die eine seiner Straßen grenzt, muss er den Ritter auf seine Ausgangskreuzung zurückziehen.



Beispiel 13a) Der Eroberer in der Festung besitzt die Stärke „4“. Er wird von 2 Einheiten von Rot und Orange mit der Gesamtstärke „3“ belagert. Blau ist am Zug und bewegt seinen Reiter der Stärke „2“ an das belagerte Feld.



Beispiel 13b) Die Ritter haben die Gesamtstärke 5 und besiegen den Eroberer. Die Festung mit dem Eroberer wird eingenommen und entfernt. Blau muss seinen Reiter auf die Ausgangskreuzung zurücksetzen.

Belohnungen für die Einnahme einer Festung

- Jeder Spieler, der mit einem oder mit mehreren seiner Ritter an der Einnahme der Festung beteiligt war, darf mit seinem Markierungsstein auf der Heldenleiste 1 Feld vorrücken.
- Die auf der Unterseite der Festung abgebildete Belohnung erhält jeder Spieler, der mit einem oder mehreren seiner Ritter an der Einnahme der Festung beteiligt war einmalig. Zuerst nimmt sich der Spieler am Zug seine Belohnung. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Danach wird die Festung zusammen mit dem zugehörigen Eroberer entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Beispiel Belohnung: Jeder beteiligte Spieler erhält jeweils 1 Getreide und 1 Wein aus dem Vorrat.



Kapitel 3 – Ende des Kapitels

Ausfall der Eroberer



Wird das Barbarenschiff auf ein Ereignisfeld „Ausfall der Eroberer“ gezogen, unternehmen die Eroberer (symbolisiert durch die Eroberer-Figur in der Festung) einen Ausfall aus ihren Festungen. In diesem Fall werden alle Ritter der Spieler entfernt, die an einem Landschaftsfeld mit einer Festung stehen. Die Festungen (und die Eroberer darin) bleiben an ihrer Position und müssen weiterhin belagert und besiegt werden.



Beispiel 14) Das Ereignis „Ausfall der Eroberer“ ist eingetreten. Die Ritter von Rot und Blau, die an belagerten Feldern mit Festungen stehen, müssen zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler. Auch das Pferd von Blau wird zurück auf sein Gestüt gestellt. Nur der starke Ritter von Orange bleibt auf dem Spielfeld.

Hinweis (bitte allen Spielern vorlesen): Im dritten Kapitel kann man zunächst gefahrlos eine Einheit auf eine Kreuzung an einem Feld mit einer Festung ziehen, auch wenn die Einheit (alleine oder mit anderen Einheiten zusammen) schwächer oder gleichstark wie der Eroberer in der Festung ist. Wenn das Barbarenschiff allerdings auf ein Feld „Ausfall der Eroberer“ gezogen wird, sind alle Einheiten, die auf Kreuzungen eines Feldes mit einer Festung stehen, verloren. Um den Verlust zu verhindern, sollte ein Spieler – wenn ein Ausfall droht – entweder genügend starke Einheiten zu einer Festung schicken, um sie anzunehmen oder mit einem Mitspieler verabreden, dass dieser in einem nachfolgenden Zug Verstärkung schickt.

Ende des Kapitels

Das Kapitel hat zwei mögliche Endbedingungen:

- Ein Spieler erreicht **18 Siegpunkte**. Dieser Spieler bringt euch den **vorzeitigen Sieg** und hat – unabhängig davon, wie viele Festungen auf dem Spielfeld verblieben sind – gewonnen.
- Das Barbarenschiff wird auf ein Feld mit roten Würfeln gezogen. Zeigt der rote Würfel des Würfelwurfs die gleiche Augenzahl wie einer der auf dem Feld abgebildeten Würfel, ist das Spiel **sofort** beendet. Falls nicht, wird weitergespielt. Spätestens auf dem letzten Feld der Kapiteltafel ist das Spiel beendet. Über Sieg und Niederlage entscheidet die Anzahl der verbliebenen Festungen:
 - Gibt es im Spiel zu dritt nur noch 0–2 und im Spiel zu viert nur noch 0–3 Festungen auf dem Spielfeld, habt ihr einen **Sieg** errungen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand zählt die Position auf der Heldenleiste. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die Spieler die Platzierung.
 - Gibt es im Spiel zu dritt 3–13 und im Spiel zu viert 4–16 Festungen auf dem Spielfeld, ist Catan verloren. Ihr habt eine **Niederlage** erlitten.

Niederlage

1. Vergabe von Legendenpunkten

Obwohl ihr das Kapitel verloren habt, erhalten die heldenhaftesten Spieler Legendenpunkte. Diese werden in der Chronik in der Tabelle „Niederlage“ eingetragen

- 2 Legendenpunkte erhält, wer mit seinem Markierungsstein auf der höchsten Position der Heldenleiste steht. Das kann für mehrere Spieler zutreffen
- 1 Legendenpunkt erhält, wer mit seinem Markierungsstein auf der Heldenleiste an zweiter Position und mindestens auf Feld „1“ steht. Das kann für mehrere Spieler zutreffen
- Haben alle Spieler ihre Markierungssteine noch auf dem Startfeld stehen, erhält kein Spieler Legendenpunkte.

Wichtig: Mehr als insgesamt 6 Legendenpunkte kann ein Spieler nach Niederlagen nicht erhalten.

2. Wiederholung des dritten Kapitels

„Die Mächte des Schicksals haben die Zeit zurückgedreht und geben euch eine neue Chance. Soll das Schicksal euch bei der Wiederholung des Kapitels gnädiger gesonnen sein?“

Falls eure Antwort „**Nein**“ lautet, spielt das dritte Kapitel unverändert noch einmal.

Falls eure Antwort „**Ja**“ lautet, startet jeder das dritte Kapitel mit

- einem nicht aktivierten, starken Ritter (Stufe 2),
- der ersten Stadtausbaustufe „Politik“,
- der ersten Stadtausbaustufe „Wissenschaft“,
- einer Fortschrittskarte „Politik“,
- einer Fortschrittskarte „Kampf“,
- einer Stadtmauer.

Sieg

1. Vergabe von Legendenpunkten

Tragt in der Tabelle des dritten Kapitels für jeden Spieler die Anzahl der Siegpunkte und die Position des erreichten Feldes auf der Heldenleiste ein.

Für die Siegpunkte werden wie folgt Legendenpunkte verteilt:

- Der oder die Spieler mit den meisten Siegpunkten erhalten 9 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den zweitmeisten Siegpunkten erhalten 7 Legendenpunkte.
- Der oder die Spieler mit den drittmeisten Siegpunkten erhalten 5 Legendenpunkte.
- Der Spieler mit den viertmeisten Siegpunkten erhält noch 2 Legendenpunkte.

Für erreichte Felder auf der Heldenleiste werden Legendenpunkte wie folgt verteilt:

- Entfernen die Markierungsstein des Spielers oder der Spieler mit den meisten Siegpunkten von der Heldenleiste. Die Spieler, deren Markierungssteine danach auf der ersten oder zweiten Position der Heldenleiste stehen, erhalten Legendenpunkte.
- Der Spieler, dessen Markierungsstein bzw. die Spieler, deren Markierungssteine jetzt auf der Heldenleiste an erster Position stehen, erhalten jeder 2 Legendenpunkte.
- Der Spieler, dessen Markierungsstein bzw. die Spieler, deren Markierungssteine jetzt auf der Heldenleiste an zweiter Position stehen, erhalten jeder 1 Legendenpunkt.

Tragt die Legendenpunkte in der Tabelle des dritten Kapitels der Chronik ein.

2. Der Epilog

Den Abschluss dieses Teiles der catanischen Geschichte lest ihr auf der folgenden Seite im Epilog.

Legendärer Gewinner

Zu der Zwischensumme nach dem 3. Kapitel werden die Legendenpunkte in der Tabelle „Niederlage“ addiert.

Wer insgesamt die höchste Gesamtsumme an Legendenpunkten verzeichnet hat, ist der Gewinner!

Bei einem Gleichstand addiert jeder Spieler die Zahlen der Felder auf der Heldenleiste, die er am Ende jedes Kapitels mit seinem Markierungsstein belegt hatte. Wer auf die höchste Summe kommt, hat gewonnen. Bei einem erneuten Gleichstand zählt die Summe aller Siegpunkte.

Beispiel 15) Claudia, Arnd, Otmar und Benjamin haben insgesamt 5 Partien gemeinsam gespielt. Sie haben 2 Niederlagen erlitten, konnten aber alle Kapitel schließlich siegreich beenden.

Chronik				
Kapitel 1 - Sieg	Claudia	Arnd	Otmar	Benjamin
Siegpunkte	13	6	9	2
Position auf der Heldenleiste	3	0	2	1
Legendenpunkte	6	3	5	4
Kapitel 2 - Sieg	Name	Name	Name	Name
Siegpunkte	9	3	9	3
Position auf der Heldenleiste	2	1	3	2
Legendenpunkte	4	5	7	7
Kapitel 3 - Niederlage	Name	Name	Name	Name
Siegpunkte	7	2	17	9
Position auf der Heldenleiste	3	2	5	0
Legendenpunkte	4	9	7	8
Gesamtsumme der Legendenpunkte	Name	Name	Name	Name
Siegpunkte	2	0	2	1
Legendenpunkte	2	1	1	0
Gesamtsumme der Legendenpunkte	Name	Name	Name	Name
	18	18	22	20

Beispiel Einträge „Sieg“

Beispiel Einträge „Niederlage“

Beispiel Einträge „Niederlage“: Das erste Spiel ging verloren. Dabei erreichten Claudia und Otmar die höchste Position auf der Heldenleiste und damit je 2 Legendenpunkte. Benjamin folgte auf Platz 2 und erhält 1 Legendenpunkt. Arnd geht leer aus. Bei einer späteren Niederlage war Claudia wieder am heldenhaftesten und erreicht 2 Legendenpunkte. Arnd und Otmar befanden sich auf der Heldenleiste auf der 2. Position und erhalten noch 1 Legendenpunkt. Benjamin geht leer aus.

Gesamtwertung: Alle Legendenpunkte der 5 Partien werden addiert. Otmar gewinnt Die Legende der Eroberer mit 22 Legendenpunkten.



Epilog

Thora und Dagur gelang es, rechtzeitig alle Festungen der Eroberer zu zerstören. Dabei kam den Catanern eine längere Dürreperiode zu Hilfe, die das Holz der Palisaden ausgetrocknet und sehr empfänglich für catanische Brandpfeile gemacht hatte. Die Kanonen taten ein Übriges.

Als die zur Verstärkung gesandten Eroberer eintrafen und ins Inselinnere vordrangen, suchten sie vergebens nach ihren Kriegskameraden, mit denen sie sich zu einem großen Heer hatten vereinen wollen.

Dagur stellte den Eroberern eine Falle, die vielen feindlichen Kriegern den Tod brachte. Danach sammelten sich die Eroberer neu und verschanzten sich notdürftig in einer zerstörten Festung, in der noch einige Palisaden heil geblieben waren. Dort überbrachte ihnen ein Bote die Nachricht, dass es den catanischen Karavellen – von deren Existenz die

Eroberer bisher nichts gewusst hatten – gelungen war, ihre Schiffe zu kapern. Vom Rückweg in die Heimat abgeschnitten, ergaben sich die Eroberer, die zumeist bezahlte Söldner ohne große moralische Bindung an ihren König waren.

Aegis stellte Schiffe bereit, die die Söldner in der Nähe ihres Heimatlandes absetzen sollten. Thora gab dem Anführer der Söldner eine Botschaft für seinen König mit. Es handelte sich um das Angebot eines Friedensvertrages. Bei Abschluss des Friedensvertrages würde Catan es den in die Neue Welt fahrenden Schiffen des Königs erlauben, catanische Häfen aufzusuchen, um dort Proviant aufzunehmen oder bei ankommenden Stürmen Schutz zu suchen. Der König, der wahrscheinlich in den Ländern der Neuen Welt im Westen alle Hände voll zu tun hatte, unterschrieb den Friedensvertrag.

Die feindlichen Krieger, die von den Catanern aus ihren Festungen getrieben worden waren, wurden zu dreijähriger Strafarbeit verurteilt. Zusammen mit den Catanern bauten sie die von ihnen zerstörten Städte und Siedlungen wieder auf. Während dieser Zeit knüpften viele der Fremden freundschaftliche Beziehungen zu den Catanern. Nach Ableistung ihrer Strafe blieben daher die meisten Männer der ehemaligen Feinde auf Catan und gründeten eine Existenz. Die Cataner hießen sie nach ihrer abgeleiteten Strafe als Ihrsgleichen willkommen.

Der König von Kapitän Wylers mächtigem Heimatland berief sich auf Thoras Erlaubnis und errichtete einen Stützpunkt an der Südküste Catans, der in den folgenden Jahren zu einem großen Hafen heranwuchs. Als Gegenleistung stellte der König das weiterhin unabhängige und freie Catan unter seinen Schutz.

Nachdem der Friede wiederhergestellt war, wurden Thora vom Catanischen Rat verfassungsgemäß die Titel „Herrscherin auf Zeit“ und „Oberbefehlshaberin der Catanischen Streitmacht“ aberkannt. Wenig später gab Thora auch den Vorsitz des Catanischen Rates ab und zog sich zusammen mit ihrem Mann Dagur auf ihr Landgut im Herzen von Catan zurück.

Irgendwann überwand die Heilerin Lea ihre Trauer über den Tod ihres Mannes Roven. Sie wurde eine geachtete Lehrerin für Medizin an der catanischen Universität.



Hier endet die Geschichte Catans, wie wir sie beim Spielen des Basisspiels und seiner Erweiterungen erleben. Wäre Catan nicht fiktiv, sondern eine reale Insel im Gebiet der Azoren, mitten im Atlantik, von der Größe her vergleichbar mit Irland, könnte man die Frage stellen, welche Rolle Catan heute in der Weltgemeinschaft einnehmen würde.

Die Antwort auf diese Frage, liebe Leser, überlasse ich Eurer Fantasie.

Almanach für die Fortschrittskarten

Grundsätzlich gelten die Regeln aus *Städte & Ritter*. Fortschrittskarten müssen im eigenen Spielzug nach der Ertragsphase gespielt werden. Ausnahmen dazu sind auf der jeweiligen Karte in den ersten Zeilen ausdrücklich genannt und werden in diesem Almanach ausführlich beschrieben.

Fortschrittskarten Politik

Bestechung (2x)



Vor oder nach deiner Ertragsphase: Entferne den oder einen der schwächsten Eroberer. Setze kostenlos einen eigenen einfachen Ritter ein.

Diese Karte darfst du in deinem Spielzug sowohl vor als auch nach der Ertragsphase einsetzen, d. h. du könntest sie vor dem Würfelwurf nutzen.

Spielst du diese Karte und hast keinen „Einfachen Ritter“ im Vorrat, entferne nur den bzw. einen der schwächsten Eroberer. Der entfernte Eroberer kommt aus dem Spiel. Wenn du einen eigenen Ritter einsetzt, muss dies regelkonform geschehen.

Hilfe aus dem Süden (2x)



Nimm 1 Karte jeder Rohstoffsorte vom Vorrat und mische sie verdeckt. Jeder Mitspieler zieht 1 Karte verdeckt. Im Spiel zu viert erhältst du die 2 restlichen Karten, zu dritt nur die 2 obersten.

Spielst du diese Karte, nimmst du von jeder Rohstoffsorte genau 1 Rohstoffkarte aus dem Vorrat und bildest damit einen verdeckten Stapel. Mische diesen Stapel und lasse dann im Uhrzeigersinn jeden Mitspieler die jeweils oberste Karte vom Stapel ziehen.

Im Spiel zu viert nimmst du die 2 verbleibenden Karten. Im Spiel zu dritt nimmst du die beiden obersten Karten der verbleibenden 3 Karten. Die unterste Karte legst du zurück in den Vorrat.

Falls nicht von jeder Rohstoffsorte 1 Karte im Vorrat ist, darfst du „Hilfe aus dem Süden“ nicht ausspielen.

Almanach der Fortschrittskarten

Kriegsherr Roven (3x)



Aktiviere sofort kostenlos alle deine Ritter.

Wenn du mit dieser Karte deine Ritter aktivierst, musst du dafür keine Getreidekarten abgeben.

Lea, die Heilerin (2x)



Sofort nach einem Kampf:
Setze 1 besiegten Ritter auf einer freien Kreuzung ein. Wählst du 1 Ritter eines Mitspielers, rücke auf der Heldenleiste 1 Feld vor.

Du musst diese Karte sofort nach dem Kampf zwischen einem Eroberer und einem Ritter spielen. Du darfst sie in deinem oder im Zug eines Mitspielers und auch vor der Ertragsphase nutzen.

Den besiegten Ritter setzt du regelkonform auf eine freie Kreuzung deiner Wahl. Gibt es keine freie Kreuzung, auf der der Ritter regelkonform eingesetzt werden kann, darfst du „Lea“ nicht ausspielen.

Mission Straßenbau (2x)



Baue kostenlos bis zu 2 Straßen. Jede Straße muss direkt an 1 Kreuzung mit einem eigenen aktivierten Ritter grenzen. Deaktiviere deinen Ritter danach.

Jede der beiden Straßen muss direkt an die Kreuzung mit dem aktivierten Ritter grenzen. Gibt es nur 1 un- bebauten Weg, der an den aktivierten Ritter grenzt, darfst du auch nur 1 Straße bauen.

Nachbarschaftshilfe (2x)



Jeder Mitspieler, der mehr Siegpunkte als du besitzt, muss dir 2 Rohstoff- oder Handelswarenkarten seiner Wahl schenken.

Falls ein Mitspieler nur 1 Rohstoff- oder Handelswarenkarte besitzt, gib er nur diese 1 Karte ab. Falls ein Mitspieler keine Rohstoff- oder Handelswarenkarte besitzt, hat „Nachbarschaftshilfe“ keine Auswirkung für ihn.

Spion (3x)



Sieh dir die Fortschrittskarten eines beliebigen Mitspielers an. Nimm dir 1 von diesen Karten.

Es ist auch erlaubt, einen „Spion“ zu stehlen und diesen dann sofort einzusetzen. Offen ausliegende Karten dürfen nicht gestohlen werden.

Waffenbrüder (2x)



Werte 1 Ritter eines Mitspielers kostenlos um 1 (erlaubte) Stufe auf oder aktiviere kostenlos alle Ritter eines Mitspielers. Rücke dafür 1 Feld auf der Heldenleiste vor.

Spielst du „Waffenbrüder“, kannst du einen starken Ritter eines Mitspielers nur dann zu einem mächtigen Ritter aufwerten, wenn der Mitspieler den dritten Ausbau (Festung) im Bereich Politik gebaut hat.

Die Belohnung des Vorrückens auf der Heldenleiste erhältst du, wenn du 1 der beiden möglichen Aktionen ausführst.

Fortschrittskarten Kampf

Aegis, die Seeheldin (2x)



Sofort nachdem das Schiff gewürfelt wurde:
Das Barbarenschiff wird nicht gezogen.
Nimm 1 Karte „Retter Catans“. Jeder Mitspieler nimmt sich 1 Wein oder 1 Bernstein.

Du musst „Aegis“ sofort spielen, nachdem mit dem Symbolwürfel ein „Schiff“ gewürfelt wurde. Du darfst sie in deinem oder im Zug eines Mitspielers nutzen.

Spielst du die Karte aus, erhältst du eine Siegpunktkarte „Retter Catans“, aber keinen Wein- oder Bernsteinchip. Deine Mitspieler können jeweils wählen, ob sie 1 Wein- oder 1 Bernsteinchip aus dem Vorrat nehmen.

Armbrustschützen (3x)



Bei einer Patt-Situation, an der einer deiner Ritter beteiligt ist, verliert der Eroberer (Kapitel 2) oder fällt die Festung (Kapitel 3).

Du darfst die Karte nur einsetzen, wenn du selbst mit einem deiner Ritter an einer Patt-Situation mit einem Eroberer (Kapitel 2) oder einer Festung (Kapitel 3) beteiligt bist.

Bogenschützen (3x)



Sofort nach dem Auswürfeln des Zugs eines Eroberers:
Der Eroberer wird nicht gezogen.

Sofort nach dem Ereignis „Ausfall“
Kein „Ausfall“ bei 1 Festung deiner Wahl.

Du musst diese Karte während der Durchführung der Ereignisse spielen. Du darfst sie in deinem oder im Zug eines Mitspielers nutzen.

Spielst du sie in Kapitel 3, musst du ein Festungsfeld aussuchen, an dessen Kreuzungen mindestens 1 Ritter steht. Gibt es kein Festungsfeld mit benachbarten Rittern, darfst du „Bogenschützen“ nicht ausspielen.

Quartiermeister Odo (4x)



Aktiviere sofort kostenlos alle deine Ritter.
Du darfst mit 1 Ritter, mit dem du in diesem Zug noch keine Aktion durchgeführt hast, eine Aktion durchführen.

Es ist nicht erlaubt, mit einem Ritter 2 Aktionen in einem Zug durchzuführen, d.h. es darf nur ein Ritter aktiviert und sofort eingesetzt werden, der in deinem Spielzug noch nicht eingesetzt wurde.

Reiterführer Dagur (4x)



Dein Reiter zählt bei einem Angriff auf einen Eroberer (Kapitel 2) oder eine Festung (Kapitel 3) 1 Stärkepunkt mehr.

Spielst du diese Karte aus, hat dein Reiter nur für den Augenblick des Angriffs auf einen Eroberer (Kapitel 2) oder eine Festung (Kapitel 3) 1 Stärkepunkt mehr. Nach dem Angriff erliert er den Stärkepunkt sofort wieder.

Thora (4x)



Vor oder nach deiner Ertragsphase:
Lege Thora vor dir aus. Deine Ritter zählen 1 Stärkepunkt mehr. Lege Thora vor deiner nächsten Ertragsphase ab.
Liegt Thora vor dir aus, darf kein Mitspieler Thora spielen.

Diese Karte darfst du in deinem Spielzug sowohl vor als auch nach der Ertragsphase einsetzen, d.h. du könntest sie vor dem Würfelwurf nutzen.

Hast du „Thora“ ausgespielt, erhalten alle deine Ritter eine Runde lang 1 zusätzlichen Stärkepunkt. Der Vorteil endet, sobald du deinen nächsten Spielzug beginnst. Du musst „Thora“ vor deinem nächsten Würfelwurf ablegen.

Materialübersicht

Grundsätzlich wird das Material von *CATAN – Das Spiel* (außer: 2 Rahmenteile, alle Baukostenkarten, die Sondersiegpunktkarte „Größte Rittermacht“, alle Entwicklungskarten) und von *CATAN – Städte & Ritter* (außer: „Zugfeld der Barbarenflotte“) benötigt. Wir empfehlen, das Material von *Die Legende der Eroberer* entsprechend dieser Aufstellung zu sortieren.

20 Eroberer
(mit jeweils
beidseitig aufgeklebten
Stärke-Etiketten)



16 Festungen (mit auf der Unterseite aufgeklebten Belohnungs-Etiketten)



Fortschrittskarten
(siehe Almanach der
Fortschrittskarten)



32 Bernsteinchips



33 Weinchips



Kanone
und Pferd



2 Markierungs-
steine

Gießerei und Gestüt



je 2 persönliche Übersichtskarten pro Kapitel



Kanone
und Pferd



2 Markierungs-
steine

Gießerei und Gestüt



je 2 persönliche Übersichtskarten pro Kapitel



Kanone
und Pferd



2 Markierungs-
steine

Gießerei und Gestüt



je 2 persönliche Übersichtskarten pro Kapitel



Kanone
und Pferd



2 Markierungs-
steine

Gießerei und Gestüt



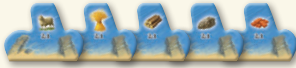
je 2 persönliche Übersichtskarten pro Kapitel



5 Handelsstationen



Wölle Getreide Holz Erz Lehm



Rückseiten: Häfen

1 Richtungsfeld



Rückseite

10 Zahlchips



Rückseite 2x 2x 1x 2x 2x 1x 1x 1x 2x 1x 2x

4 Landungs-
marker



4 Siedlungs-
marker



4 Straßen-
marker



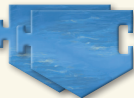
3 Straßen-
sperr-
marker



Rahmenteile



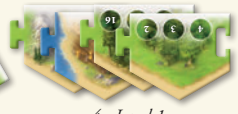
1x Meer 2er



2x Meer 1er



2x Land 3er



4x Land 1er

24 Landschaftsfelder



9x Sumpf



2x Ackerland



2x Weideland



1x Wald



1x Hüggelland



1x Gebirge



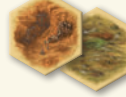
1x Ackerland/
Rückseite Meer



1x Weideland/
Rückseite Sumpf



1x Wald/
Rückseite Sumpf



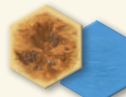
1x Hüggelland/
Rückseite Sumpf



1x Gebirge/
Rückseite Sumpf



1x Wald/
Rückseite Meer



1x Hüggelland/
Rückseite Meer



1x Gebirge/
Rückseite Meer

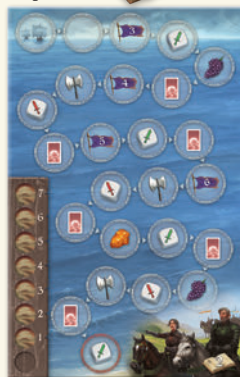
1 Richtungswürfel



Kapiteltafel 1



Kapiteltafel 2



Kapiteltafel 3 Rückseite Kapiteltafel 2



Chronik

Kapitel 1 - Sieg	Name	Name	Name	Name
Siegpunkte				
Position auf der Heldenleiste				
Legendenpunkte				

Kapitel 2 - Sieg	Name	Name	Name	Name
Siegpunkte				
Position auf der Heldenleiste				
Legendenpunkte				
Zwischensumme der Legendenpunkte				

Kapitel 3 - Sieg	Name	Name	Name	Name
Siegpunkte				
Position auf der Heldenleiste				
Legendenpunkte				
Zwischensumme der Legendenpunkte				

- Niederlage -	Name	Name	Name	Name
Legendenpunkte				
Gesamtsumme der Legendenpunkte				