

A GAME OF THRONES™

CATAN®

DIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHE™
ERGÄNZUNG 5-6 SPIELER

SPIELANLEITUNG



EINFÜHRUNG

Die großen Wälder des Nordens bergen viele Geheimnisse und die Wildlinge haben viele Überraschungen auf Lager. Angetrieben von den Wildlingshorden stampfen Mammuts auf die Mauer zu. Diese gewaltigen Tiere sind aggressiv und zäh. Wenn sie angreifen, verbreiten sie Chaos und die Menschen fliehen auseinander.

Neue Helden sind in den Norden gekommen. Kannst du ihre Unterstützung gewinnen, um dich deinem Ziel, der nächste Lord Kommandant der Nachtwache zu werden, näher zu bringen?

SPIELMATERIAL

7 STANZBÖGEN AUS KARTON

- 2 nördliche Rahmenteile mit Wildling-Stammesgebieten
- 2 südliche Rahmenteile
- 2 Handelsstations-Marker (2:1)
- 8 Landschaftsfelder (2x Ackerland, 2x Wald, 2x Weideland, 1x Hüggeland, 1x Gebirge)
- 8 Zahlenchips (3, 4, 5, 5, 6, 8, 9, 11)
- 48 Wildling-Plättchen (24 normale Wildlinge, 8 Kletterer, 6 Riesen, 10 Mammuts)
- 1 Handelsübersicht-Marker
- 2 Baukostenkarten

70 KUNSTSTOFFFIGUREN

- 8 Mammuts
- 2 Mauerabschnitte
- 60 Spielfiguren in 2 Spielerfarben (jeder Spieler hat 5 Siedlungen, 4 Befestigungen, 14 Straßen und 7 Wächter)



38 KARTEN

- 25 Rohstoffkarten (pro Rohstoffart 5)
- 9 Entwicklungskarten (1x Straßenbau, 1x Der Winter naht, 1x Neue Rekruten und 6x Grenzpatrouille)
- 4 Helden des Nordens: Aemon Targaryen, Jon Schnee, Gilly und Osha.

SPIELREGELN

Abgesehen von den nachstehend vermerkten Ausnahmen wird in dieser Erweiterung nach sämtlichen Regeln von *A Game of Thrones Catan: Die Bruderschaft der Nachtwache™* gespielt.

Die zusätzlichen Regeln umfassen folgende Punkte:

- Aufbau des größeren Spielfelds
- Verteilung der Heldenkarten
- Neuer Zugablauf für 5–6 Spieler
- Wildlinge und Mammuts
- Außerordentliche Bauphase

AUFBAU DES GRÖßEREN SPIELFELDS

Zu Beginn jedes Spiels baut ihr das Spielfeld auf. Dabei geht ihr nach den Spielregeln von *Die Bruderschaft der Nachtwache* vor, müsst aber ein paar wichtige Ausnahmen beachten: Um den zusätzlichen Spielern Platz zu bieten, fügt ihr dem Spielfeld weitere Rahmenteile, Mauerabschnitte und Landschaftsfelder hinzu.

Für jede Spielerzahl gibt es einen entsprechenden Standardaufbau. Falls ihr einen variablen Aufbau vorzieht, empfehlen wir euch, die Zahlenchips wie im Standardaufbau zu verteilen und nur die Sechseckfelder nach dem Zufallsprinzip auszulegen.

NEUE STAMMESGEBIETE



Rasselbemd-Stamm



Herzbaum-Stamm

NEUE WILDLINGART



Mammut

Aufbau für 5 Spieler: Nehmt 1 Mauerabschnitt und alle Rahmenteile, die auf ihrer Rückseite mit dem rechts abgebildeten Rasselhemd-Symbol versehen sind. Platziert die Lager des Rasselhemd-Stamms zwischen den Stamm der Höhlenmenschen und den Stamm der Hornfüße auf der Nordseite des Spielfelds und das andere Rahmenteil zwischen den entsprechenden Rahmenteilen auf der Südseite des Spielfelds. Platziert den Mauerabschnitt wie gewohnt. Legt die Landschaftsfelder und Zahlenchips wie hier dargestellt aus:



Aufbau für 6 Spieler: Nehmt 2 Mauerabschnitte und alle Rahmenteile, die auf ihrer Rückseite mit den rechts abgebildeten Rasselhemd- bzw. Herzbaum-Symbolen versehen sind. Platziert die Lager des Rasselhemd-Stamms und danach die Lager des Herzbaum-Stamms zwischen den Stamm der Höhlenmenschen und den Stamm der Hornfüße auf der Nordseite des Spielplans und die anderen Rahmenteile zwischen den entsprechenden Rahmenteilen auf der Südseite des Spielplans. Platziert die Mauerabschnitte wie gewohnt. Legt die Landschaftsfelder und Zahlenchips wie hier dargestellt aus:



VERTEILUNG DER HELDENKARTEN

Abgesehen von den nachstehend vermerkten Ausnahmen bleiben alle Regeln für die Heldenkarten gleich. Nehmt alle von A1 bis A6 markierten Heldenkarten und verteilt sie wie folgt:




- **Im Spiel zu fünf:** Verteilt die Karten A5-A1 wie abgebildet. Dann legt A6 Melisandre in die Heldenkarten-Auslage:

					
Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Zur Auslage

- **Im Spiel zu sechst:** Verteilt die Karten A6-A1 wie abgebildet:

					
Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6

Zuletzt legt ihr Benjen, Ygritte und Qhorin in die Heldenkarten-Auslage. Mischt die verbleibenden Heldenkarten und legt davon 4 zufällig gewählte Karten in die Auslage. Die übriggebliebenen Heldenkarten werden aus dem Spiel genommen. Vergewissert euch, dass alle Heldenkarten mit der A-Seite nach oben ausliegen.

						
--	--	--	--	--	--	--

Die Startauslage enthält immer diese 3 Karten sowie 4 andere, zufällig ausgewählte Karten (und A6 im Spiel zu fünf).

- **Im Spiel zu dritt oder viert:** Verteilt die den Spielern jeweils zustehenden Heldenkarten wie in den Spielregeln für 3–4 Spieler beschrieben. Legt die verbleibenden A-Karten sowie Benjen, Ygritte und Quorin in die Auslage. Mischt die übriggebliebenen Heldenkarten und füllt die Auslage auf 7 Karten auf.

NEUER ZUGABLAUF FÜR 5–6 SPIELER

Beim Spiel zu fünf oder sechst verwendet ihr diesen neuen Zugablauf:

- **Würfeln:** Du musst die Rohstoffträge auswürfeln und mit dem Wildling-Würfel bestimmen, ob Wildlinge vorrücken. Führe beide Würfelerggebnisse durch, bevor du zum nächsten Schritt übergehst.
- **Handels- und Bauphase:** Du darfst mit anderen Spielern Rohstoffhandel betreiben. Du darfst auch Straßen und Siedlungen/Befestigungen bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Alle diese Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. So darfst du beispielsweise bauen, handeln, eine Karte kaufen, handeln und nochmals bauen.
- **Ende des Zugs:** Bist du mit dem Handeln/Bauen fertig und hast somit deinen Zug beendet, sagst du die **außerordentliche Bauphase** an und legst die Würfel zwischen dir und dem nächsten Spieler ab.
- **Außerordentliche Bauphase:** Deine Mitspieler dürfen bauen (siehe Seite 6).
- **Der Zug des nächsten Spielers:** Nachdem alle deine Mitspieler ihre eventuellen außerordentlichen Bauprojekte durchgeführt haben ist der nächste Spieler am Zug.

WILDLINGE & MAMMUTS

Aufbau: Setzt all Mammut-Figuren in die *Frostfänge*. Schaut euch vor dem Durchmischen und Verteilen der Wildling-Plättchen die nachstehende Tabelle an. Sie gibt an, welche Wildling-Stämme ihr je nach Spielerzahl einbeziehen müsst.



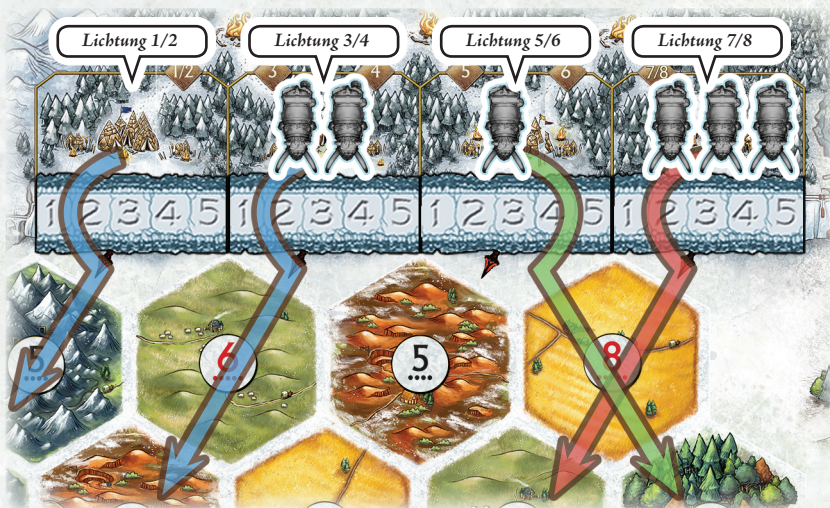
Spielerzahl Wildling-Plättchen

Spielerzahl	Wildling-Plättchen
3-4	
5	
6	



- Hinsichtlich der Regeln und Kartentexte gilt ein **Mammut** als Wildling.
- Bei Vergleich der Anzahl der auf der Lichtung befindlichen Wildlinge mit der Anzahl der Wächter auf der Mauer **zählt ein Mammut als 1 Wildling**.
- Nach einem Mauerdurchbruch **gehen Mammuts nicht über die Mauer** hinweg in die Schenkung. Stattdessen **verbleiben sie auf der Lichtung** bis das Spiel zu Ende ist (oder bis sie von einem Helden wie *Benjen Stark* versetzt werden).
- Gibt es **keine oder eine gerade Anzahl Mammuts** auf einer Lichtung, erfolgen alle Mauerdurchbrüche von Wildlingen und Mauerübersteigungen durch Kletterer in **normaler** Richtung.
- Befindet sich **eine ungerade Anzahl Mammuts** auf einer Lichtung, erfolgen alle von dieser Lichtung ausgehenden Mauerdurchbrüche von Wildlingen und Mauerübersteigungen durch Kletterer in **geänderter** Richtung. Die Wildlinge blockieren Landschaftsfelder, die geradlinig in süd-östlicher Richtung liegen (statt der üblichen süd-westlichen Richtung).

Ausnahme: Die Wildlinge auf der am östlichsten gelegenen Lichtung (gekennzeichnet durch den Pfad „7/8“) durchbrechen die Mauer stets in südwestlicher Richtung.



- **Beispiele zur Wirkung von Mammuts auf andere Wildlinge:** Auf Lichtung 1/2 stehen keine Mammuts, also geben die Wildlinge auf normale Weise über die Mauer (blauer Pfeil). Auf Lichtung 3/4 befindet sich eine gerade Anzahl Mammuts, daher gehen die Wildlinge ebenfalls auf normale Weise über die Mauer (blauer Pfeil). Auf Lichtung 5/6 steht eine ungerade Anzahl Mammuts, folglich überqueren die Wildlinge die Mauer in südöstlicher Richtung (grüner Pfeil). Obwohl sich auf Lichtung 7/8 eine ungerade Anzahl Mammuts aufhält, ist diese Lichtung die Ausnahme der Regel. Wildlinge, die von dieser Lichtung kommen, überqueren die Mauer immer in südwestliche Richtung (roter Pfeil).

AUSSERORDENTLICHE BAUPHASE

Die *außerordentliche Bauphase* findet nach dem Zug eines Spielers, aber vor dem Zug des nächsten Spielers statt (d. h. zwischen den Zügen der Spieler). Alle Spieler außer dem, der seinen Zug soeben beendet hat, dürfen an dieser Phase teilnehmen. Im Uhrzeigersinn führt dann jeder einen außerordentlichen Bauzug durch. Während eures *außerordentlichen Bauzugs* dürft ihr alles bauen/kaufen, was ihr mit euren Rohstoffkarten erschaffen oder erwerben könnt (Straße, Siedlung, Befestigung, Wächter oder Entwicklungskarte). Wenn ihr in eurem *außerordentlichen Bauzug* nicht bauen wollt oder nicht bauen könnt, passt ihr einfach.

Wichtig: *Habt ihr eine Siedlung oder eine Befestigung gebaut und findet danach ein Sturm der Wildlinge statt, vergesst nicht, dieses Ereignis auszuführen. Dadurch könnte auch ein Mauerdurchbruch verursacht werden.*

Anmerkung: *Diese Phase gibt euch Gelegenheit Bauwerke zu errichten und/oder Entwicklungskarten zu kaufen. Es ermöglicht euch auch, die Pläne anderer Spieler zu durchkreuzen, selbst wenn es sich nicht um euren regulären Zug handelt. Ihr könnt sogar versuchen, Tormund zu entgehen, indem ihr die Zahl eurer Handkarten bei oder unter 7 haltet.*

Ihr dürft nur die Rohstoffe gebrauchen, die ihr in eurer Hand habt. Aus diesem Grund solltet ihr mit dem jeweils aktuellen Spieler in dessen regulärem Zug so viel und so vorteilhaft wie möglich handeln. Dadurch könntet ihr die Rohstoffe erhalten, die ihr in eurem *außerordentlichen Bauzug* zum Bauen benötigt.

Während eures *außerordentlichen Bauzugs* könnt ihr:

- keine Entwicklungskarten ausspielen,
- nicht mit anderen Spielern handeln oder mit dem Vorrat tauschen (kein 2:1, 3:1 Tausch usw.),
- keine Heldenkarte spielen,
- das Spiel nicht mit Siegpunkten gewinnen (siehe unten).

Während der *außerordentlichen Bauphase* könnt ihr das Spiel nicht mit Siegpunkten gewinnen. Erreicht ihr während dieser Phase 10 Siegpunkte, müsst ihr bis zu eurem regulären Zug warten. In eurem regulären Zug, **nach dem Würfeln** und dem Ausführen des Würfelergebnisses, könnt ihr den Sieg verkünden. Es ist jedoch möglich das Spiel zu gewinnen, wenn der letzte Mauerdurchbruch oder ein Sturm der Wildlinge während der *außerordentlichen Bauphase* stattfindet.

IMPRESSUM

Autoren: Klaus Teuber & Benjamin Teuber

Spielregeln: Catan Studio

Entwicklungs- und Redaktionsteam: „Team Catan“ – Catan GmbH, Catan Studio und Kosmos Verlag.

Redaktion: Morgan Dontanville & Ron Magin

Lokalisierung: Gavin Allister, Martin Pflieger

Illustration des Covers: Volkan Baga

Spielfeld-, Rohstoff- und Symbol-Illustrationen: Jared Blando

Kartenillustration: Juab Carlos Barquet, Cristian Balanescu, Dimitri Bielak, Donato Giancola, Jared Blando, Leonardo Borazio, JB Casacop, Mauricio Calle, Zezhou Chen, Alexandre Dainche, Thomas Denmark, Victor Garcia, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Diego Gisbert Llorens, Antonio Jos Manzanedo, Jacob Murray, Stephane Richard, Aaron Riley, Mariana Viera

Design der Spielfiguren: Niklas Norman

Künstlerische Leitung: Morgan Dontanville

Grafische Entwicklung: Ron Magin, Michaela Kienle

Aufmachung und „A Game of Thrones“-Textures: Fantasy Flight Games

Testspieler: Arnd Beenen, Ian Birdsall, Robert T. Carty, Coleman Charlton, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Kurt Fischer, Mark Flood, Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Morgan Dontanville, Wolfgang Lüdtkke, Jane Meagher, Florence Milo, Felicitas Mundel, Irene Mundel, Peter Neugebauer, Martin Pflieger, David Platnick, Markus Pothast, Donna Prior, Dallas Pitt, Charlotte Schriener, Jelena Subotin, Zoran Subotin, Claudia Teuber, Guido Teuber, Catherine Vanaise

Produktionsleitung: Jason Beaudoin, Megan Duehn

Lizenzmagement: Sherry Anisi, Simone Elliott

Danksagung an: Isabell Campbell, Lilli Kirschmann, Tatyana Momot, Ralph Querfurth, Monika Schall, Annette Trinkner.

Besonderer Dank an: John Franz-Wichlaz, John Grams, Michael Hurley, George R. R. Martin, Axel Meffert, Reiner Müller, Andrew Navaro, Christian Petersen, Melissa Shetler

Catan-Spielsystem und Catan-Regeltext: © 2018 Catan GmbH und Catan Studio. Das Catan-Spielsystem wird unter Lizenz der Catan GmbH veröffentlicht. *Catan, Die Siedler von Catan* und die *Catan-Sonne* sind Handelsmarken der Catan GmbH. A Game of Thrones Artwork und Story: © 2017 Fantasy Flight Games & George R. R. Martin. Die für dieses Spiel verwendeten Namen, Darstellungen und Abbildungen beruhen auf Werken von George R. R. Martin und dürfen nicht ohne Erlaubnis verwendet oder wiederverwendet werden. Lizenziert von George R. R. Martin. A Game of Thrones ist eine Marke von George R. R. Martin. Fantasy Flight Games und das FFG Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Den jeweiligen Rechteinhabern sind alle Rechte vorbehalten. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Das Spielmaterial kann vom abgebildeten Material abweichen. Made in China.

DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 14 JAHREN.

Sie haben ein Spiel höchster Qualität erworben. Sollte es dennoch einmal vorkommen, dass Teile des Spielmaterials fehlen, benutzen Sie bitte unser Kundenportal (bereitgestellt von Asmodee NA), um entsprechenden Ersatz zu erhalten:

<https://asmodee.us/en/support/>

Für alle anderen Anfragen wenden Sie sich bitte an:

info@catanstudio.com

Diese Ergänzung ist kein Produkt des KOSMOS-Verlags und nicht in Deutscher Sprache erschienen. Die Übersetzung dieser Anleitung ist ein Service für CATAN-Fans und nur als Download erhältlich.

CATAN®

CATAN, GMBH
catan.com

CATAN
STUDIO

CATAN STUDIO
catanstudio.com



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



DIE HELDEN DES NORDENS

AEMON TARGARYEN – MAESTER DER SCHWARZEN FESTUNG

Versetze 1 Wächter auf der Mauer: Du darfst einen deiner Wächter zu einem anderen Mauerabschnitt versetzen. Würden sich dadurch auf einem Mauerabschnitt weniger Wächter befinden als Wildlinge auf der darunterliegenden Lichtung, darfst du den Wächter nicht versetzen, da dies einen Mauerdurchbruch durch die Wildlinge auslösen würde.



GILLY – VERBÜNDETER WILDLING

Wildling-Würfel erneut werfen: Nachdem die Würfel geworfen wurden, darfst du das Ergebnis des Wildling-Würfels ignorieren und den jeweiligen Spieler dazu zwingen, den Wildling-Würfel noch einmal zu werfen. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.



JON SCHNEE – BASTARD UND ANFÜHRER

Schutz vor der „7“: Wird eine „7“ gewürfelt, **musst** du sofort Jon Schnee benutzen. Hast du mehr als 7 Rohstoffkarten, **musst** du keine davon abgeben. Hast du 7 Rohstoffkarten oder weniger, nimm dir 1 Rohstoff deiner Wahl vom Vorrat bevor der Spieler am Zug **Tormund** versetzt.



OSHA – WILDLING UND INFORMANTIN

Rohstoffe von besetzten Landschaftsfeldern: Nimm dir 1 Rohstoff von bis zu 2 von Wildlingen besetzten Landschaftsfeldern, die an eine deiner Siedlungen/Befestigungen angrenzen. Für 1 besetztes Landschaftsfeld darfst du dir 1 entsprechende Rohstoffkarte nehmen, für 2 besetzte Landschaftsfelder darfst du für jedes der beiden 1 entsprechende Rohstoffkarte nehmen.



Beispiel: *Es gibt 5 von Wildlingen blockierte Landschaftsfelder, die an deine Siedlungen/Befestigungen angrenzen. Wähle 2 dieser Landschaftsfelder aus und nimm dir 2 entsprechende Rohstoffkarten vom Vorrat (hast du beispielsweise eine Hügellandschaft und eine Waldlandschaft gewählt, nimmst du dir 1 Lehm und 1 Holz vom Vorrat).*

Anmerkung: Bei Einverständnis können fortgeschrittene Spieler alle Heldenkarten benutzen.

ZUGABLAUF FÜR 5–6 SPIELER

- **Würfeln** (und die Ergebnisse des Ertragswurfs und des Wurfs mit dem Wildling-Würfel ausführen)
- **Handels- und Bauphase** (in beliebiger Reihenfolge)
- **Zug beenden** (die Würfel zwischen dir und dem Spieler zu deiner Linken platzieren)
- **Außerordentliche Bauphase** (deine Mitspieler dürfen alles bauen/kaufen, was sie können)

Nicht vergessen: *Während der außerordentlichen Bauphase:*

Du kannst keine Heldenkarte spielen.

Du kannst nicht mit den Mitspielern handeln (und auch nicht 3:1 oder 2:1 mit dem Vorrat tauschen).

Du kannst keine Entwicklungskarten ausspielen.

Du kannst nicht mit Siegpunkten gewinnen, aber Wildlinge könnten einen Sieg herbeiführen.

- **Der Zug des nächsten Spielers** (der Spieler zu deiner Linken nimmt die Würfel auf und wirft sie).