

# Regeln für das Turnierspiel zu „Die Fürsten von Catan“

Stand: 16. Juli 2015

Um das „Turnierspiel“ spielen zu können, benötigt jeder Spieler ein Exemplar der „Fürsten von Catan“ und mindestens eine Erweiterung.

Im „Turnierspiel“ stellt sich jeder Spieler aus seinen Karten ein eigenes „Spieldeck“ zusammen. Im Verlauf des Spiels hat jeder Spieler – normalerweise – nur Zugriff auf seine eigenen Kartenstapel. Jeder Spieler bestimmt also selbst, welche Karten er im Spielverlauf bauen bzw. ausspielen möchte.

Grundsätzlich gelten für das „Turnierspiel“ die gleichen Regeln wie im „Themenspiel“ und im „Duell der Fürsten“. Folgende Änderungen sind zu beachten:

## Die Startaufstellung

Ein Spieler (der sog. Gastgeber) steuert aus seinem „Fürsten von Catan“-Spiel die Zentralkarten des Basissets bei:

Die 18 Startkarten für die beiden Fürstentümer mit roten und blauen Schilden, die 7 Straßen, die 5 Siedlungen, die 7 Städte und die 12 Landschaften.

Die Fürstentümer der beiden Spieler werden ganz normal aufgebaut, dazwischen werden die Kartenstapel mit Straßen, Ortschaften und Landschaften gelegt.

## Die Bildung des Ereigniskarten-Stapels

Der Stapel mit den Ereigniskarten **muss** aus genau 13 Karten bestehen.

- 5 dieser Karten kommen aus „Die Fürsten von Catan“. Der Gastgeber steuert 1 Karte *Julfest* bei. Beide Spieler steuern je 1 Karte *Unruhen* und *Seuche* bei, jeweils **ohne** die Markierung mit dem Halbmond.
- Jeder Spieler muss jetzt noch 4 Ereigniskarten seiner Wahl beisteuern, die er aus den übrigen Ereigniskarten seiner Spielexemplare auswählt. **Wichtig:** Sind 2 gleiche Karten jeweils mit einem Halbmond markiert, darf nur 1 dieser Karten gewählt werden.
  - *Beispiel: Es gibt 2 Karten Bruderzwist. Beide haben einen Halbmond. Daher darf nur 1 Bruderzwist ausgewählt werden. Die Karte Fahrender Händler gibt es 3 Mal. 2 dieser Karten haben einen Halbmond. Von dieser Karte dürfen daher 2 Exemplare ausgewählt werden, die Karte ohne Halbmond und 1 der beiden Karten mit Halbmond.*
- Jeder Spieler darf die Karte *Aufstand* nur einmal in sein Deck aufnehmen.
- Jeder Spieler darf nur 2 Karten beisteuern, die nach dem Aufdecken unter die obersten 4 Karten des Ereigniskartenstapels geschoben werden. Dies betrifft derzeit die Karten *Aufstand* und *Barbarenüberfall*. Es ist also nicht erlaubt 1 *Aufstand* und 2 *Barbarenüberfälle* zu wählen.

- Der Spieler, der nicht Gastgeber ist, darf kein zweites *Julfest* auswählen.
- Welche 4 Karten ein Spieler auswählt, ist zunächst geheim. Aus allen Karten (außer dem *Julfest*) wird ein verdeckter Stapel gebildet und gemischt. Danach wird nach den bekannten Regeln der Ereigniskarten-Stapel zusammengebaut. *Aufstände* und *Barbarenüberfälle* werden bei der Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels wie alle anderen Karten zufällig eingemischt.
- Sollte im Laufe des Spiels der Fall eintreten, dass durch mehrfache Anwendung der Aktionskarte *Weise Voraussicht* außer dem *Julfest* nur noch 3 Ereigniskarten im Ereigniskartenstapel sind, wird auch das *Julfest* entfernt. Ab sofort werden die verbleibenden Karten durchgespielt und nach der letzten Karte der Stapel gemischt. Legen Sie dazu jeweils die aufgedeckte Ereigniskarte offen ab statt unter den Stapel zu schieben.

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

### Das Zusammenstellen des eigenen „Spieldecks“

Jeder Spieler stellt sich sein eigenes „Spieldeck“ wie folgt zusammen:

- Jeder Spieler wählt geheim 35 Karten aus, mit denen er das Spiel bestreiten will – sein „Deck“.
- In ein eigenes Deck gehören nur die Karten, die auf der Rückseite keine Symbole tragen – also Aktionskarten, Ortschaftsausbauten, Stadtausbauten, Landschaftsausbauten, Straßenergänzungen, Metropolen und Zählkarten.
- In die Auswahl können alle diese Karten genommen werden, die in den „Fürsten von Catan“ oder in einer Erweiterung vorhanden sind. Dabei darf jeder Spieler nur die Karten aus je 1 Exemplar verwenden. D. h. es ist nicht erlaubt, aus einem zweiten Spiel „Die Fürsten von Catan“ einen dritten *Kaufmannszug* in sein Deck zu packen.
- **Wichtig:** Von jeder Aktionskarte *Angriff* und der Karte *Weise Voraussicht* darf nur je 1 Exemplar ins Deck genommen werden.
- Es dürfen - ohne diesbezügliche Absprache zwischen den Spielern - keine Sonderkarten (z. B. die Jahressonderkarten wie *Axel, der Erneuerer*) eingesetzt werden. Einigen sich die Spieler darauf, einige oder alle Sonderkarten zuzulassen, so darf von jeder dieser Karten nur je 1 Exemplar ins Deck genommen werden.
- Der Einsatz des Themensets „Zeit der Entdecker“ im Turnierspiel wird in einem besonderen Absatz geregelt (s. Seite 4).

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

Jeder Spieler mischt dann die übrigen 32 Karten seines Decks und bildet damit vier Stapel à 8 Karten.

Jeder Spieler platziert diese vier persönlichen Ausbaustapel verdeckt rechts oder links neben seinem Fürstentum. Nur von seinen vier Stapeln darf der Spieler (im Normalfall) im Laufe des Spiels Karten nachziehen, um seine Kartenhand zu ergänzen.

Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, kann er durch Ablegen von Karten wieder neu „gegründet“ werden.

## Spielablauf

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 6 Rohstoffen, 1 je Landschaft (also auch 1 Gold auf dem Goldfluss).

### Die Vorbereitungsrunde

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, wird zunächst eine Vorbereitungsrunde gespielt. Beide Spieler sind abwechselnd am Zug und können mit ihren Startrohstoffen jedes Mal 1 ihrer Startkarten oder eine Zentralkarte (in Verbindung mit einem Handelsposten ist der Bau einer Straße auch schon in der Vorbereitungsrunde möglich.) bauen.

In der Vorbereitungsrunde wird nicht gewürfelt. Es dürfen keine Ausbaukarten im Fürstentum des Mitspielers gebaut werden oder Aktionskarten gespielt werden.

Karten, die noch während der Vorbereitungsrunde eine direkte Auswirkung auf Handkarten, Rohstoffe, Punkte oder Ausbaukarten Ihres Mitspielers ausüben würden, dürfen in der Vorbereitungsrunde nicht gebaut bzw. genutzt werden. Vorteile, die durch eigene Ausbauten oder eine Zählkarte entstehen, dürfen hingegen sofort genutzt werden.

- Beispiele: Wenn Sie einen *Übungsplatz* bauen, können Sie in weiteren Zügen der Vorbereitungsrunde Helden bereits günstiger bauen. Wenn Sie *Siward, den Späher* bauen, können Sie dessen Funktionen sofort nutzen – ausgenommen das Ansehen der Handkarten des Mitspielers, da dies eine Auswirkung auf den Mitspieler darstellt. Wenn Sie *Marie, die Schildmaid* oder *Olaf, den Kauffahrer* bauen, so können Sie deren Funktion erst nach der Vorbereitungsrunde nutzen. Ein *Kaperschiff* dürfen Sie nur bauen, wenn Ihr Mitspieler noch kein *Handelsschiff* gebaut hat.

Die Vorbereitungsrunde endet, sobald beide Spieler alle ihre Karten gespielt bzw. gepasst haben. Wer passt, scheidet aus der Vorbereitungsrunde aus. Nachdem beide Spieler die Vorbereitungsrunde beendet haben, füllt jeder seine Handkarten nach den normalen Regeln wieder auf, d. h. man kann auch verbliebene Rohstoffe verwenden um gezielt nach Karten zu suchen und dabei ggf. die Vorteile eines zuvor gebauten *Gemeindehauses* oder einer *Quelle Odins* nutzen. Der Spieler, der in der Vorbereitungsrunde als Zweiter gebaut hat, zieht als erster nach und beginnt dann das eigentliche Spiel, indem er mit beiden Würfeln würfelt (oder ggf. *Brigitta, die weise Frau* und/oder *Reiner, den Herold* einsetzt).

Danach verläuft das Spiel nach den üblichen Regeln.

## Sonstiges

- Jeder Spieler bildet im Spielverlauf für seine gespielten Aktionskarten und seine Karten, die er abgerissen oder an die *Geheime Bruderschaft* verkauft hat bzw. die aus dem Fürstentum des Mitspielers entfernt wurden, seinen eigenen (persönlichen) Ablagestapel.
- Wann immer beim Turnierspiel Karten abgelegt oder unter einen Stapel geschoben werden müssen, sind damit die eigenen (persönlichen) Stapel des Spielers gemeint. Die Stapel des Mitspielers sind im Allgemeinen tabu.
- Wird dem Mitspieler eine Karte entwendet (z. B. durch *Verräter* oder *Guido, der Gesandte*), muss die Karte notiert werden. Nach dem Spiel erhalten die Spieler ihre notierten Karten wieder zurück. Wird eine entwendete Karte abgerissen, so kommt sie auf den Ablagestapel des aktuellen Besitzers. Muss eine entwendete Karte unter einen Stapel geschoben werden, so kommt sie unter einen der Stapel des aktuellen Besitzers.
- Alle Einheiten mit Eigennamen sind einmalig. Dies trifft in „Fürsten von Catan“, „Finstere Zeiten“ und „Goldene Zeiten“ auf alle Helden und Weisen zu und auf keine anderen Karten. In beiden Fürstentümern dürfen niemals zwei Einheiten mit gleichem Eigennamen ausgelegt werden.
  - Beispiel: Hat Ihr Mitspieler *Candamir* in seinem Fürstentum ausgelegt, dürfen Sie *Candamir* nicht in Ihrem Fürstentum auslegen.
- Wird eine einmalige Einheit allerdings durch eine Aktion oder ein Ereignis entfernt, haben beide Spieler wieder die Möglichkeit, diese Einheit zu bauen.
- Jeder Spieler darf nur bis zu drei Weisen in seinem Fürstentum auslegen.
- Dass die Karten des Mitspielers „im Allgemeinen tabu“ sind, bedeutet: Auf Karten des Mitspielers hat man nur Zugriff, wenn die Auswirkung einer Karte das ausdrücklich erlaubt.

## Spielende

Das Turnierspiel wird so lange gespielt, bis ein Spieler in seinem Spielzug 15 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt, egal wie viele Siegpunkte der Mitspieler zu diesem Zeitpunkt hat.

Sollte der Spieler bereits vor seinem Würfelwurf 15 Siegpunkte besitzen, muss er nicht mehr würfeln und gewinnt sofort.

## Turnier mit Entdecker

Stehen den Spielern auch die Karten der Erweiterung „Goldene Zeiten“ zur

Verfügung, können Sie das Turnier auch mit den Karten des Sets „Zeit der Entdecker“ spielen.

Wenn zwischen den Spielern Eingigkeit besteht, dass ein „Turnierspiel mit Entdeckern“ gespielt wird, erweitert jeder Spieler die Startauslage seines Fürstentums um 1 Entdeckerhafen und die 6 Meeresfelder an einer Seite jedes Fürstentums ausgelegt. (Sie zählen nicht zu den 35 Karten des Decks!)

In einem „Turnierspiel mit Entdeckern“ ist es jedem Spieler freigestellt, wie viele Karten aus dem Entdecker-Set er in sein Deck aufnimmt. Dabei gilt weiterhin, dass von jeder Karte „Aktion Angriff“ nur 1 Exemplar im Deck sein darf.

Es ist auch erlaubt, gar keine Karten aus dem Entdecker-Set aufzunehmen. Die Startauslage des Fürstentums mit Entdeckerhafen und Meeresfeldern bleibt auch für einen Spieler ohne Entdecker-Karten im Deck bestehen.

In der Einführungsrunde kann mit den vorhandenen Rohstoffen auch ein weiteres Entdeckerschiff gebaut werden. Es ist aber nicht erlaubt bereits in der Einführungsrunde ein Meerfeld zu entdecken.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für das normale Turnierspiel.

## Beispiel-Decks

Für alle, die sich noch nicht wagen, ein eigenes Turnierdeck zusammenzustellen, haben wir ein paar Beispiel-Decks von Dr. Reiner Düren [im Download-Bereich von catan.de](#) bereitgestellt:

- [Expansions-Deck](#)
- [Hunger nach Weisheit](#)
- [Seehandel](#)
- [Starke Helden](#)
- [Uni-Deck](#)
- [Wohlstand für Arme](#)
- [Zu neuen Ufern](#)

Wir wünschen allen viel Spaß bei Ihren ersten Gehversuchen als Turnierspieler!