

Erweiterungs-Set „Nahrung“

von Alexander Horn – Alexhorn10@gmx.de

Material

- Basisspiel plus „Städte & Ritter“, optional „Seefahrer“-Erweiterung
- spielbar mit „Hexen, Zauberer und Drachen“
- neue Entwicklungs-, Handelswaren- und Rohstoffkarten sowie den Ausbalkalender „Nahrung“ (die Zahl der neuen Entwicklungskarten kann nach eigenem Belieben erhöht werden)
- 1 zusätzliche Metropolenfigur
- Farbwürfel mit den Farben Gelb, Grün, Blau, Orange sowie 2x Schwarz; für das Spiel mit „Hexen, Zauberer & Drachen“ (HZD) statt 2x Schwarz nur 1x Schwarz und 1x Lila/Pink

Regeln

Es gelten die normalen Regeln für „Städte & Ritter“ und den Einsatz der Karten. Die Siegpunktzahl kann man nach Wunsch erhöhen.

Städte erhalten an Getreidefeldern nun 1 Rohstoff Getreide sowie 1x die neue Handelsware „Brot“, mit der die neuen Stadtausbauten „Nahrung“ gebaut und zusätzliche Entwicklungskarten (neue Farbe Orange) erlangt werden können.

Da die Wahrscheinlichkeit der Barbaren bei nur 1x Schwarz sehr niedrig ist, kann man diese 2 oder sogar 3 Felder pro Zug versetzen (wir haben es mit 2 Feldern probiert, und der Überfall ist doch noch schnell genug gekommen). Alternativ können die Barbaren beim Bau jeder Siedlung 1 Feld, beim Bau jeder Stadt 2 Felder vorrücken. Schwarz bedeutet dann ganz normal ein zusätzliches Feld für die Barbaren oder läßt sich einem völlig anderen Ereignis zuordnen.

Spieltips

Grundsätzlich erhöht sich die Spieldauer. Wir spielen sogar mit fünf Ausbaurichtungen, d.h. mit HZD, allerdings ohne jeglichen Zusatz, wie z.B. HZD die Zitadellen. Diese kommen zu spät ins Spiel und bringen dann nicht den Erfolg. Wenn man es allerdings normal nach Standardregeln spielt, kommen ziemlich schnell die Entwicklungskarten ins Spiel, und es wird

dadurch interessanter. Es gibt auch nicht zuviel Kartengezeter, da wir 5 Entwicklungskarten in der Hand halten und man ja nicht allzuviel Handelswaren behalten kann, weil es den Räuber ja auch noch gibt. Zudem kann man sich immer nur auf einen Stadtausbau konzentrieren. Beim Hexenset haben wir auch die Tauschmöglichkeit von Lehm auf 2:1 erhöht, da 1:1 zu leicht war.

Außerdem habe ich mich immer geärgert, dass man die Handelswaren nicht gut von den Rostoffen unterscheiden kann, wenn man diese normal gefächert in der Hand hält. Deshalb habe ich die Karten umgearbeitet, und man sieht sofort, was man in der Hand hält. Es sind alle Rostoffe und Handelswaren in meinem Paket mit drin, da man sonst sofort sieht, welche die neuen und die alten Karten sind.

Basteln

Meine Karten habe ich auf Fotopapier (180 g) gedruckt, ausgeschnitten und mit extrabreitem Tesa überklebt. Auf diese Weise sind sie geschützt und werden nicht so dick. Alternativ kann man die Karten laminieren lassen (Kunststoffeinschweißung). Für die Kalender und Rohstoffkarten kann man sich bei KOSMOS Ersatzkalender und -karten bestellen und diese überkleben.

Es ist ein Haufen Arbeit, aber was macht man nicht alles für ein tolles Spiel...

präsentiert von **Joe's Siedler-Seite** bei
Tangemann.de

Blitzschlag



Sie dürfen den Zahlenchip eines Ihrer Weizenfelder mit einem beliebigen Zahlenchip tauschen.

Brot für die Ritter



Ihre Ritter können auch mit der Handelsware Brot aktiviert werden.

Feuersbrunst



1 MitspielerIn Ihrer Wahl verliert einen Stadtausbau Nahrung.

Geheimes Lager



Wird der Räuber gewürfelt, werden 3 Karten Ihrer Wahl „unsichtbar“ und nicht mitgezählt.

Getreide-Flotte



Bis zum Ende Ihres Zuges dürfen Sie mit Ihrem Getreidehafen (2:1) beliebig oft 1:1 tauschen.

Handelskrise



Während dieser Runde dürfen Getreidehäfen nicht zum Tauschen genutzt werden. Karte offen auslegen, bis Sie wieder selbst am Zug sind.

Mühle



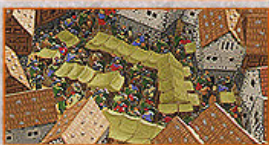
1 Siegpunkt
Karte sofort aufdecken, zählt nicht für Karten-Höchstgrenze.

Rettung



Diese Karte rettet nur Sie selbst vor dem Barbarenheer, wenn Ihre Ritter nicht aktiviert sind. Zählt nicht für den „Retter von Catan“.

Schwarzmarkt



Bis zum Ende Ihres Zuges dürfen Sie Weizen und Brot gegeneinander beliebig oft 1:1 tauschen.

Überfall



Stehlen Sie bei allen MitspielerInnen jeweils 2 Handelswaren Brot, sofern sie welche besitzen.

Unwetter



Alle ihre MitspielerInnen verlieren ihre Rohstoffkarten Getreide.

Verpflegung



Sie erhalten für jedes Getreidefeld, an dem Sie eine Siedlung oder Stadt besitzen, 1 Rohstoff Getreide und 1 Handelsware Brot.

Versetzung



Sie dürfen 1 Ritter in einen anderen eigenen Straßenzug versetzen (Einsetzregeln beachten).

Wandlung

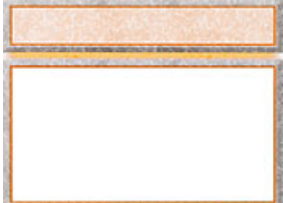


Für die Erträge Ihrer Stadt am Weizenfeld dürfen Sie 2 Rohstoffkarten Getreide oder 2 Handelswaren Brot nehmen.

Wirbelsturm



Ein Weizenfeld Ihrer Wahl wird verwüstet bringt für 3 Runden keine Erträge. Den Kartenchip umdrehen und Karte solange offen auslegen.





Mühle



Wasserwerk



Fleischerei








Bäckerei



Großer Markt



	
Mühle	Wasserwerk
	
	

	
Mühle	Wasserwerk
	
	

<p>Ab sofort dürfen 2 beliebige Rohstoffe in 1 beliebiges werden. Rohstoff umgetauscht werden.</p>	
	Wasserwerk
Mühle	
	
	

	
Mühle	Wasserwerk
	
	