

Das Siedler Kartenspiel

Zusatzregel: Turnierspiel für Einsteiger

Spielmaterial:

60 Karten, 1 Siegesfahne

Das Turnierspiel für Einsteiger wird mit **einem Grundspiel** und **einem Turnier-Set** nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Dabei lernen Sie vor allem die Bedeutung der neuen Karten kennen.

Das neue und reizvolle am „richtigen“ Turnierspiel ist jedoch die Möglichkeit, sich seine Kartenauswahl selbst zusammenzustellen und damit gegen die Auswahl Ihres Mitspielers anzutreten. Dazu benötigen Sie allerdings einen Mitspieler, der ebenfalls ein Grundspiel und ein Turnier-Set besitzt.

Spielvorbereitung des Turnierspiels für Einsteiger

- Suchen Sie aus den Karten des Turnier-Sets die beiden Stadtausbauten „Universität“ und alle Ereigniskarten (blauer Rahmen) heraus.
- Zu den Ereigniskarten des Grundspiels fügen Sie nun **eine** Karte „Überfall“ hinzu. Die restlichen Ereigniskarten des Turnier-Sets und die 2 Karten „Inquisition“ (gelber Rahmen) werden für die Einstiegsversion nicht benötigt und weggelegt.
- Bereiten Sie das Spiel nach den Regeln des Grundspiels vor. Bauen Sie die Spielfläche auf.
- Die übrigen Karten des Turnier-Sets werden gemischt und verdeckt als etwa drei gleich große Ausbaustapel neben den Ausbaustapeln des Grundspiels bereitgelegt.

- Legen Sie anschließend die beiden Karten „Universität“ mit dem Bild nach oben neben diese Ausbaustapel.
- Vor dem ersten Spiel wird die Siegesfahne zusammengebaut. Siehe Seite 2 des Regelheftes.
- Die Siegesfahne wird auf den Wert „2“ eingestellt und neben den Spielfiguren „Mühle“ und „Ritter“ bereitgestellt.

Spielverlauf

Bis auf wenige Ausnahmen gelten die Regeln des Grundspiels!

Die Regeländerungen:

- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, sobald **beide** Spieler mindestens über 3 Siegpunkte verfügen.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion kann man einem Gegner also nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter und Flotten) entwenden.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu schaffen. Das Abreißen verursacht keine Kosten. Der Spieler muß die Karte, die er entfernen will, auf den Ablagestapel legen! Es ist nicht erlaubt, eine „abgerissene“ Karte auf die Hand zu nehmen oder sie unter einen der Ausbaustapel zu schieben. Die einzige Möglichkeit, eine solche Karte wieder zurück auf die Hand zu bekommen, ist der Würfelwurf „Erfolgreiches Jahr“ in Verbindung mit einem ausliegenden „Palast“ im eigenen Fürstentum. Ein freigewordener Bauplatz kann in derselben Runde wieder bebaut werden, muß aber nicht.

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an eine Bedingung geknüpft. So darf man beispielsweise erst dann eine Universität errichten, wenn man zuvor eine Bibliothek oder ein Kloster gebaut hat. Sollte die Bedingungskarte (Bibliothek) aus einem Fürstentum entfernt werden müssen, braucht die mit der Bedingung verbundene Karte (Universität) nicht entfernt zu werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muß die abzulegende Karte unter den Ausbaustapel schieben, von dem er seine neue Karte bezieht.

Die Universität

Hat ein Spieler die erforderlichen Rohstoffe zum Bau der Universität zusammen, so darf er diese Karte in einer Stadt bauen. Er bezahlt die Rohstoffe, nimmt eine Universität aus der Auslage und legt sie wie einen normalen Stadtausbau oberhalb oder unterhalb einer seiner Städte an.

Achtung: Jeder Spieler darf nur *eine* Universität bauen!

Wird gegen die Universität ein Feuerteufel gespielt, nimmt der Spieler die Karte nicht auf die Hand, sondern legt sie wieder offen neben die Ausbaukarten zurück.

Die Universität darf er später erneut bauen, wenn er die benötigten Rohstoffe besitzt.

Die Siegesfahne

Zu Beginn wird die Siegesfahne auf den Wert „2“ eingestellt und zu den Figuren „Ritter“ und „Mühle“ gestellt. Sobald der erste Spieler 3 Siegpunkte erreicht hat, stellt er dies auf der Siegesfahne ein und stellt sie vor sich auf. Erzielt er weitere Siegpunkte, so stellt er die Fahne auf den jeweils höheren Wert ein.

Immer, wenn ein Spieler eine höhere Siegpunktzahl als der aktuelle Besitzer der Siegesfahne erreicht, erhält dieser Spieler die Siegesfahne und stellt seine Punktzahl ein. Mit der Siegesfahne haben Sie also stets einen Überblick darüber, welcher Spieler führt und welche Punktzahl dieser Spieler hat.

Spielende

Wie das Grundspiel auch, endet das Turnierspiel, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

Die genaue Bedeutung der neuen Karten können Sie während des Spiels auf den Seiten 6 bis 11 des Regelhefts nachlesen.

Achtung Fehlerteufel im Regelheft!

1. Auf Seite 4 steht unter „Die Regeländerungen“ beim vierten Aufzählungspunkt, daß der Spieler eine entfernte Karte auf die Hand zurücknehmen kann.
Diese Regel ist falsch!
Richtig ist, daß eine entfernte Karte auf den Ablagestapel gelegt werden muß (siehe auch den dritten Aufzählungspunkt unter „Die Regeländerungen“ auf diesem Blatt).
2. Auf Seite 5 sind unter dem Charakter „Der Barbar“ 2 Karten „Spion“ und 3 Karten „Feuerteufel“ aufgeführt. Das ist falsch! Richtig müssen es 3 Karten „Spion“ und 2 Karten „Feuerteufel“ sein.
3. Auf Seite 5 ist unter dem Charakter „Der Weise“ ein „Troubadour“ genannt. Dabei handelt es sich um den Ritter „Walther, der Sänger“.