

DIE
SIEDLER
— VON CATAN —

DIE
SEEFÄHRE R
— ERWEITERUNG —

Szenarien und Material
für 5 und 6 Spieler

KOSMOS

Spieler-Galerie

Klaus Teuber

ZUM SPIEL GEHÖREN

*Hier das ergänzende Spielmaterial,
wenn Sie zu fünft und zu sechst zu See fahren wollen:*

3 Stanztableaus mit 9 Sechseck-Feldern

- 8 x Wasser; 1 x Goldfluß;
- 6 Siegpunkt-Chips;

30 Schiffe (Holz) in 2 Farben (je 15)

1 Spielanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

Spielregeln, allgemein	Seite 2
Szenario 1 „Fünf Inseln / 5“	5 Spieler Seite 3
Szenario 2 „Sechs Inseln / 6“	6 Spieler Seite 4
Szenario 3 „Die große Überfahrt / 6“	6 Spieler Seite 5
Szenario 4 „Ozeanien / 5“	5 Spieler Seite 6
Szenario 5 „Ozeanien / 6“	6 Spieler Seite 7
Szenario 6 „Durch die Wüste / 5“	5 Spieler Seite 8
Szenario 7 „Durch die Wüste / 6“	6 Spieler Seite 9
Szenario 8 „Neue Welt / 5“	5 Spieler Seite 10
Szenario 9 „Neue Welt / 6“	6 Spieler Seite 10
Szenario 10 „Groß-Catan“	5+6 Spieler Seite 11

AUFBAU DES RAHMENS

Setzen Sie die Rahmenteile so zusammen, wie es die jeweilige Abbildung des Szenarios zeigt. Alle Rahmenteile sind mit Buchstaben gekennzeichnet. Fügen Sie die Rahmenteile so aneinander, daß gleiche Buchstaben nebeneinander liegen. Eine Ausnahme bilden lediglich die Verlängerungsteile, die alle mit X gekennzeichnet sind. Sie werden, je nach Bedarf, zwischen die Verbindungen B - B und F - F eingesetzt.

DAS BENÖTIGTE MATERIAL

Zu allen Szenarien benötigen Sie zusätzliches Material. Die Angaben finden Sie in der Kopfzeile der jeweiligen Szenarien.

Eine detaillierte Auflistung des Materials, das Sie für das jeweilige Szenario benötigen, finden Sie jeweils unter „Material“.

Die Hafen-Plättchen

Vor jedem Spiel werden die Hafen-Plättchen, die für das jeweilige Szenario vorgeschrieben sind, verdeckt gemischt.

Danach wird vom verdeckten Stapel jeweils das oberste Hafen-Plättchen abgenommen und in zufälliger Reihenfolge auf dem Spielplan abgelegt - auf die dafür vorgesehenen Plätze.

Wichtig: Die Meerfelder aus dem Basis-Spiel (mit den aufgedruckten Häfen) werden nicht mehr verwendet. Die „Seefahrer-Erweiterung“ enthält genügend neutrale Meerfelder, mit denen Sie die alten Häfen ersetzen.

DIE REGELÄNDERUNGEN BEI 5 UND 6 SPIELERN

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Standard-Spiel - mit einer Ausnahme! Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

1. Er würfelt die Rohstoffträge aus.
2. Er kann handeln.
3. Er kann bauen.

Jetzt die Ausnahme:

Ist die Runde des Spielers zu Ende, folgt die **außerordentliche Bauphase:**

Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen!

In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A beendet seine Runde, in der er gehandelt hat, er aber trotzdem nicht bauen konnte. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn, der ja nun an der Reihe wäre, weitergibt, fragt er seine Mitspieler, ob jemand bauen möchte.

- Meldet sich ein Spieler, so darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen.

- Melden sich mehrere Spieler, so ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A im **Uhrzeigersinn** am nächsten sitzt, beginnt. Die anderen Bauwilligen folgen dann ebenfalls im Uhrzeigersinn.

Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler (links von Spieler A) an der Reihe - mit seiner normalen Runde.

Wichtig: Während einer außerordentlichen Bauphase dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten tauschen und jede Form von Handel (also Bienen- und Seehandel) sind in dieser Phase verboten.

DEN RÄUBER INS SPIEL BRINGEN

Der Räuber startet normalerweise auf dem Wüstenfeld. Enthält ein Szenario mehrere Wüstenfelder, so wird der Räuber auf eine beliebige Wüste gesetzt. Sofern in den Szenarien ohne Wüstenfeld nichts anderes bestimmt wird, startet der Räuber außerhalb des Spielplans. Der Spieler, der im Spielverlauf als Erster eine „7“ würfelt, bringt den Räuber ins Spiel und setzt ihn auf ein Feld seiner Wahl.

REGEL-KORREKTUR „SEERÄUBER-VARIANTE“!

Unter Punkt „a“ muß es heißen:

Versetzt der Spieler den Seeräuber (wieder auf die Mitte eines Meerfeldes), so darf er dem Besitzer eines benachbarten Schiffes 1 Rohstoffkarte aus der Hand stehlen.
(Das Berauben aller benachbarten Schiffsbesitzer ist zu hart.)

1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Jeder Spieler darf seine beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Somit hat ein Spieler zu Beginn des Spieles 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln sind für ihn „fremde“ Inseln.

Achtung: Wer in der Gründungsphase eine seiner beiden Siedlungen an die Küste setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen. Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

Sonder-Siegpunkte

- Für seine **erste Siedlung**, die ein Spieler auf der **ersten** „fremden“ Insel, die er erreicht, gründet, erhält er 1 Siegpunkt-Chip dazu (Siedlungswert insgesamt: 2 Siegpunkte).
- Für seine erste Siedlung, die er auf **jeder weiteren** fremden Insel baut, erhält er je 2 Siegpunkt-Chips dazu.

Bei jeder dieser „ersten Siedlungen“ spielt es keine Rolle, ob auf der betreffenden fremden Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

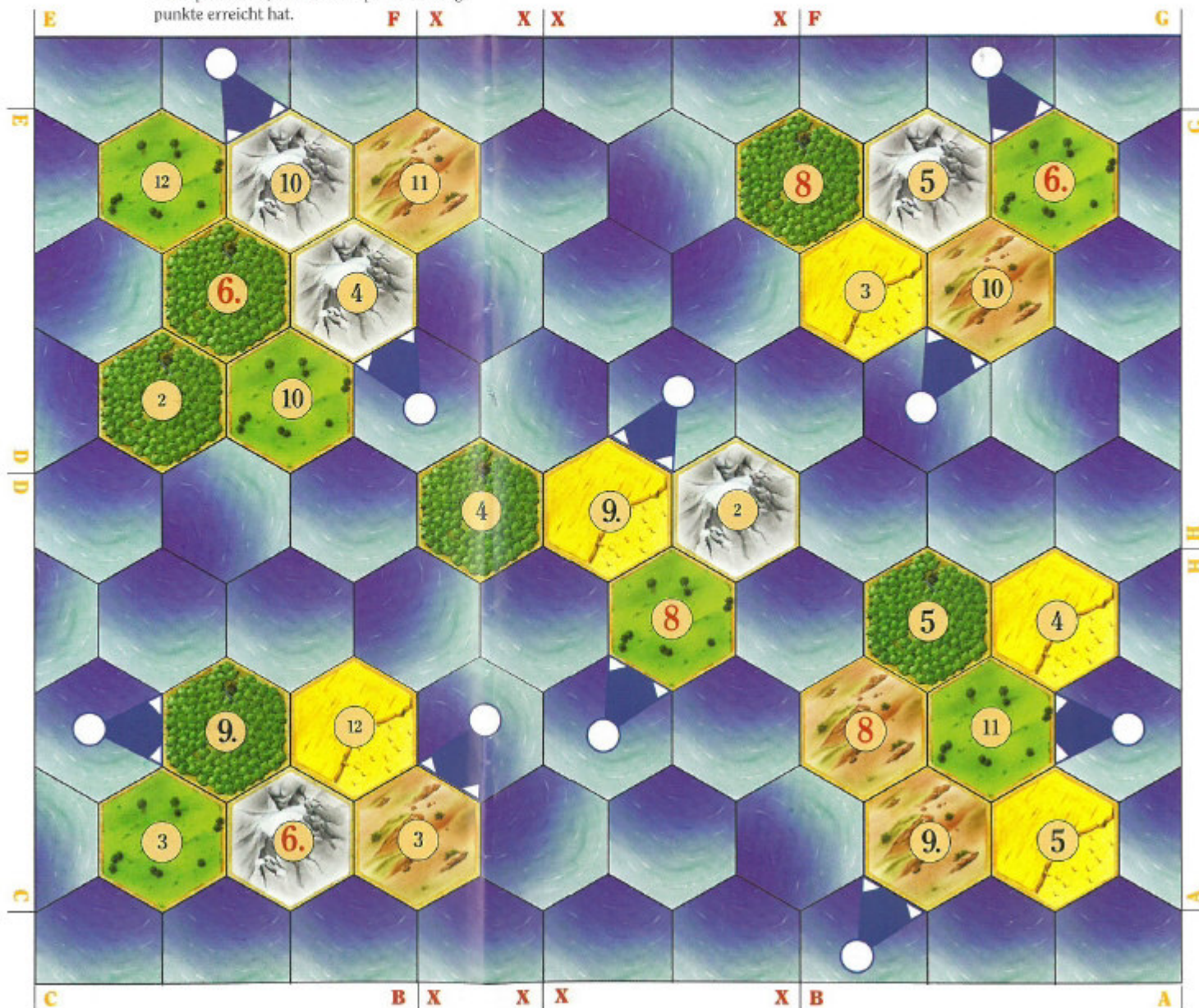
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
26	0	0	5	5	5	6	6	53

B Zahlenchips:

	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	27

C Anzahl der Häfen: 10 (5 Spezial- und 5 x 3:1-Häfen)



1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Jeder Spieler darf seine beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Somit hat ein Spieler zu Beginn des Spieles 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln sind für ihn „fremde“ Inseln.

Achtung: Wer in der Gründungsphase eine seiner beiden Siedlungen an die Küste setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen. Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

Sonder-Siegepunkte

• Für seine **erste Siedlung**, die ein Spieler auf der **ersten** „fremden“ Insel, die er erreicht, gründet, erhält er 1 Siegpunkt-Chip dazu (Siedlungswert insgesamt: 2 Siegpunkte).

• Für seine erste Siedlung, die er auf **jeder weiteren** fremden Insel baut, erhält er je 2 Siegpunkt-Chips dazu.

Bei jeder dieser „ersten Siedlungen“ spielt es keine Rolle, ob auf der betreffenden fremden Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

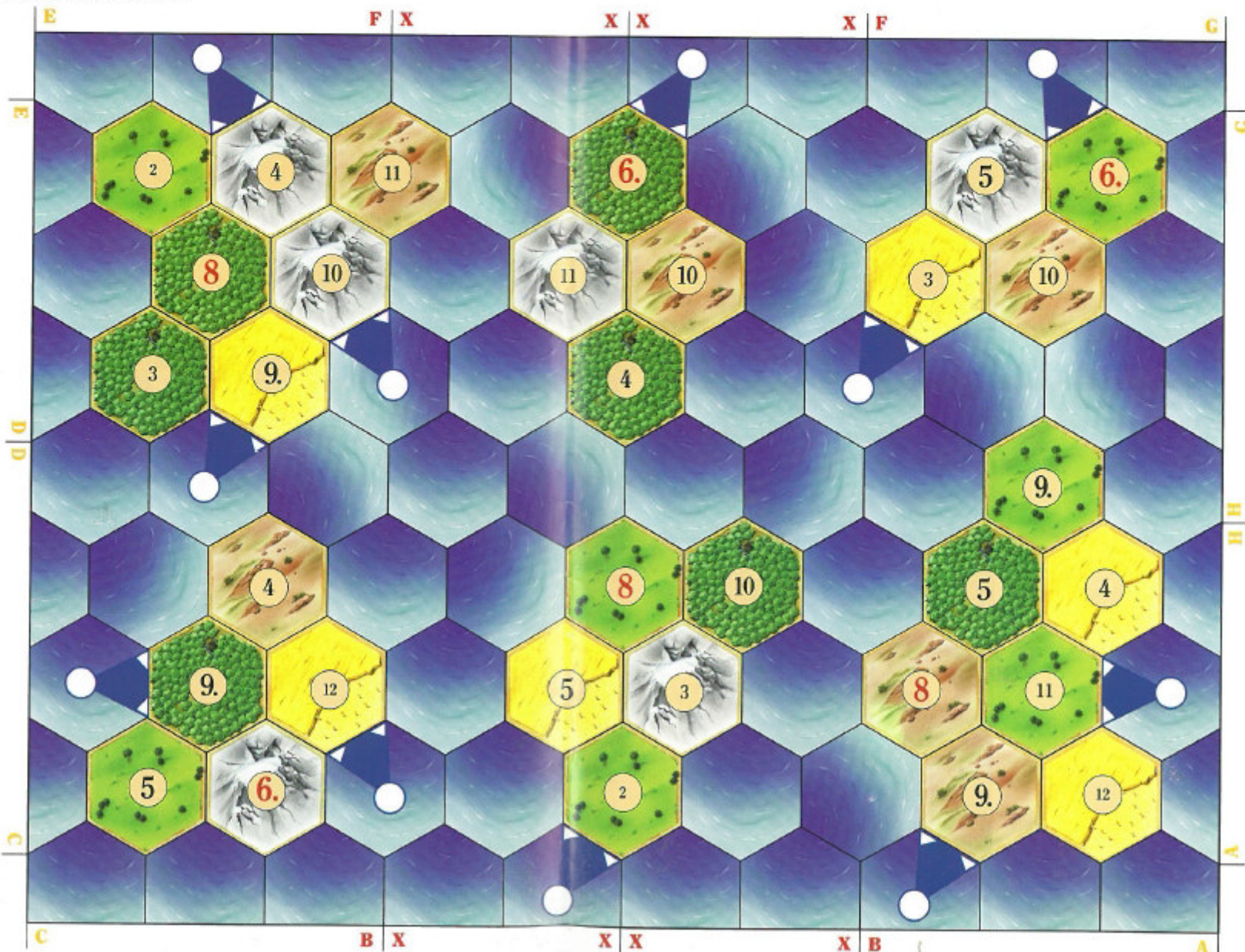
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
28	0	0	6	6	6	7	7	60

B Zahlenchips:

	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	32

C Anzahl der Häfen: 11 (5 Spezial- und 6 x 3:1-Hafen)



1. VORBEREITUNG

Die große und die 2 kleinen Goldfluß-Inseln sowie die Meerfelder werden wie gezeigt ausgelegt. Die Felder mit dem „2“ bleiben frei – sie werden erst im Laufe des Spiels „entdeckt“.

Die **Sechseckfelder**, die für die freien Plätze vorgesehen sind, werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Die **Zahlchips**, die für die verdeckten Landchafts-Sechsecke vorgesehen sind, werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – dem unbekannten Gebiet zugewandten – Küste der

Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Entdecken neuer Gebiete

Sobald ein Spieler ein Schiff oder (später) eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt fehlt ein Sechseck, nimmt der Spieler das oberste Sechseck vom **verdeckten** Stapel und legt es aufgedeckt an den freien Platz.

Handelt es sich bei dem Sechseck um eine Landschaft, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn ebenfalls aufgedeckt auf das Landschaftsfeld. Der Spieler erhält dann **sofort eine Rohstoff-Karte** dieser Landschaft.

In diesem Szenario gibt es keine Siegpunkt-Chips. Jede Siedlung ist also 1 Siegpunkt wert.

Spielende

Sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat,

3. MATERIAL

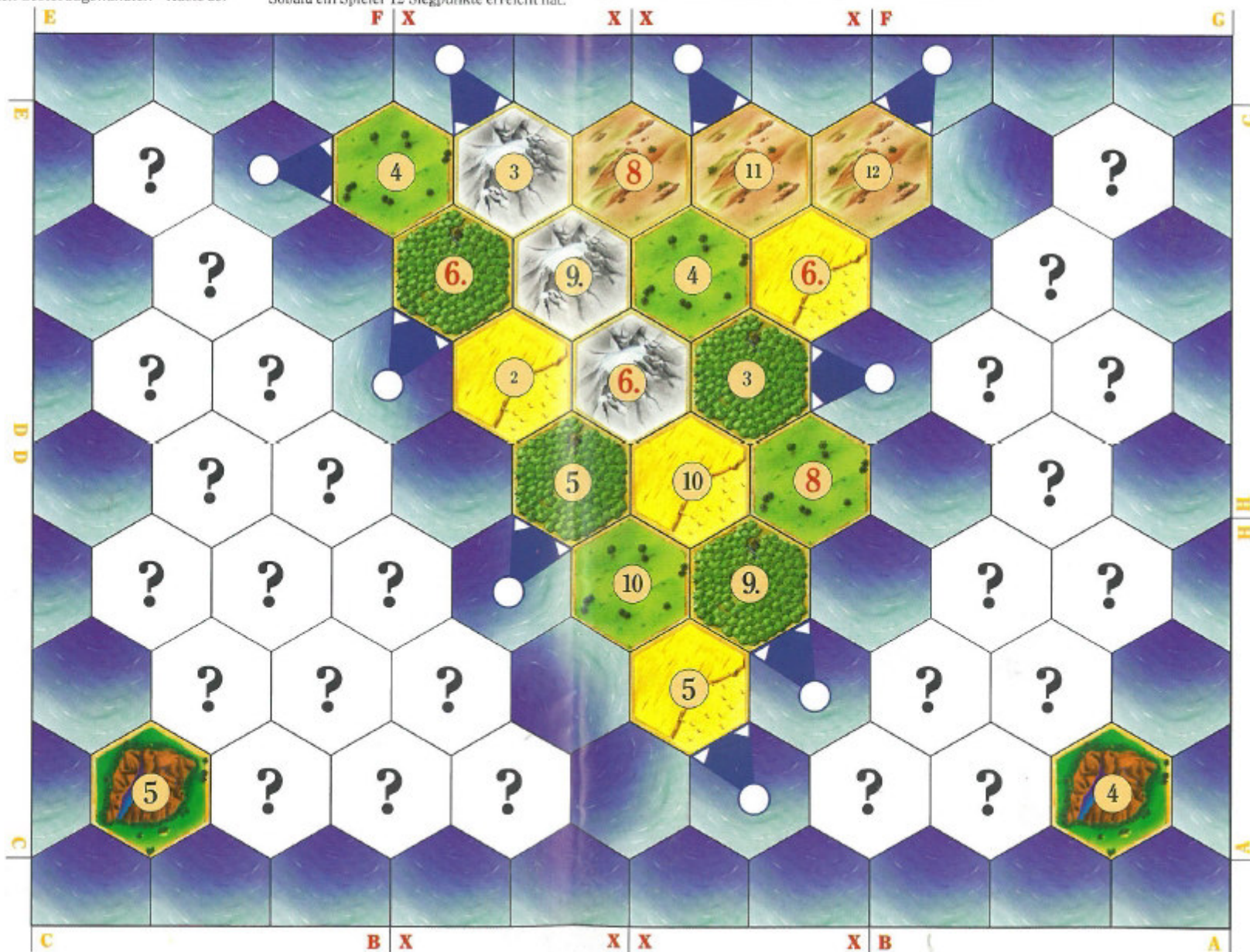
A Sechseckfelder: (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
14	0	2	4	3	3	4	4	34
15	0	0	2	2	2	2	3	26

B Zahlenchips: (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

Jawab: Analisis Variasi	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	20
	0	1	1	2	0	1	2	2	2	0	11

C Anzahl der Häfen: 9 (5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)



1. VORBEREITUNG

Die große und die 2 kleinen Goldfluß-Inseln sowie die Meerfelder werden wie gezeigt ausgelegt. Die Felder mit dem „?“ bleiben frei – sie werden erst im Laufe des Spiels „entdeckt“.

Die **Sechseckfelder**, die für die freien Plätze vorgesehen sind, werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Die **Zahlenchips**, die für die verdeckten Landschafts-Sechsecke vorgesehen sind, werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – dem unbekannten Gebiet zugewandten – Küste der

Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Entdecken neuer Gebiete

Sobald ein Spieler ein Schiff oder (später) eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt fehlt ein Sechseck, nimmt der Spieler das oberste Sechseck vom **verdeckten** Stapel und legt es aufgedeckt an den freien Platz.

Handelt es sich bei dem Sechseck um eine Landschaft, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn ebenfalls aufgedeckt auf das Landschaftsfeld. Der Spieler erhält dann **sofort eine Rohstoff-Karte** dieser Landschaft.

In diesem Szenario gibt es keine Siegpunk-Chips. Jede Siedlung ist also 1 Siegpunkt wert.

Spielende

Sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat,

3. MATERIAL

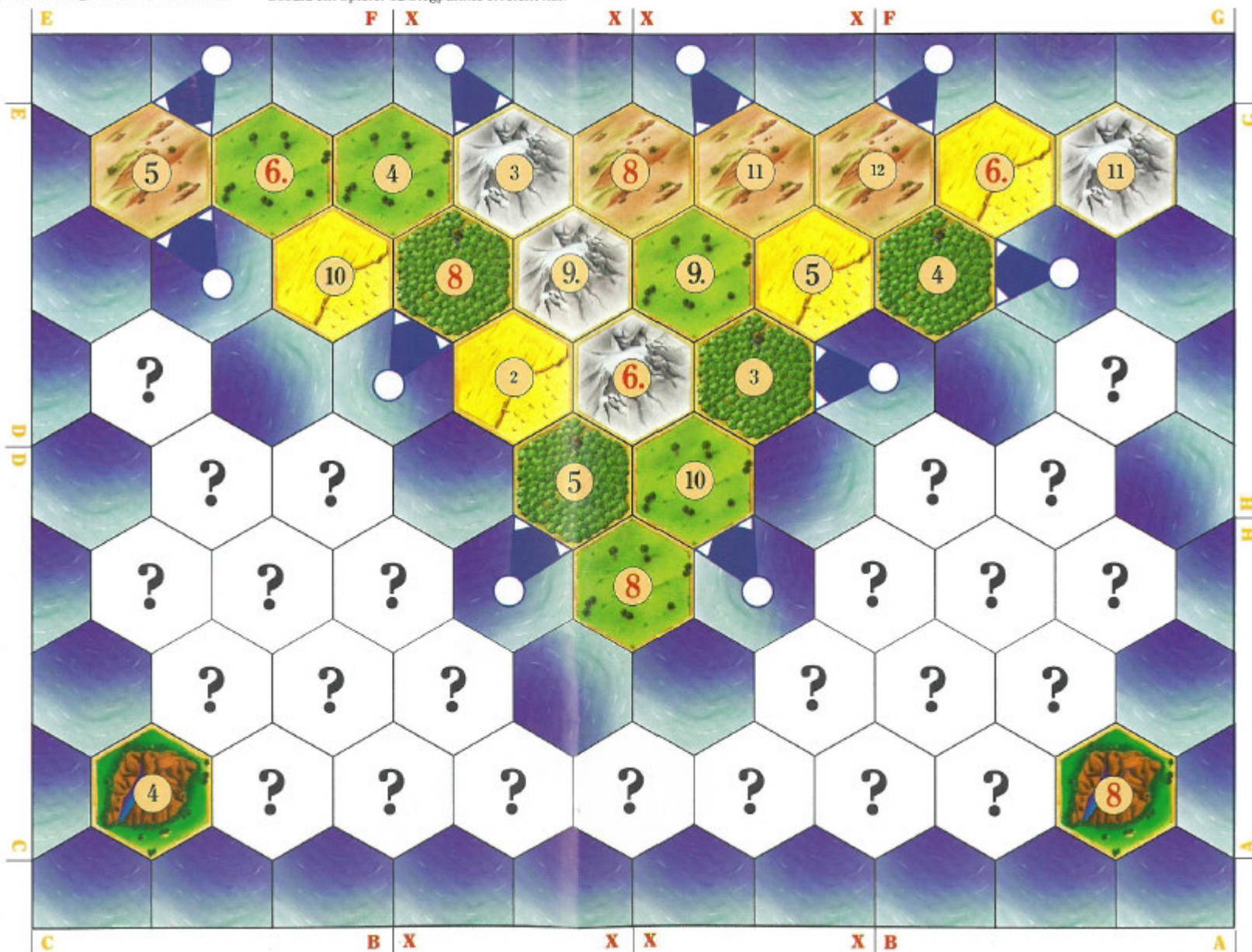
A Sechseckfelder: (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
12	0	2	4	4	4	5	4	35
14	0	0	2	2	2	2	3	25

B Zahlenchips: (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	2	3	3	3	4	2	2	2	1	23
Werte	0	1	1	2	1	0	2	2	1	1	11

C Anzahl der Häfen: 10 (5 Spezial- und 5 x 3:1-Hafen)



1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Die Hauptinsel ist durch einen Wüstengürtel in zwei kleinere Teile rechts und links oben und in einen *größeren Teil* darunter getrennt. Alle Spieler müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf dem *größeren Insel-Teil* gründen, nicht aber auf den beiden kleineren Teilen der Hauptinsel.

Sonder-Siegepunkte

Für seine jeweils *erste Siedlung*, die ein Spieler auf einer kleinen Insel oder einem der beiden oberen, kleinen Inselteile baut (durch Wüste abgetrennt), erhält er einen Siegpunkt-Chip, den er unter diese Siedlung schiebt. Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – den kleinen Inseln zugewandten – Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

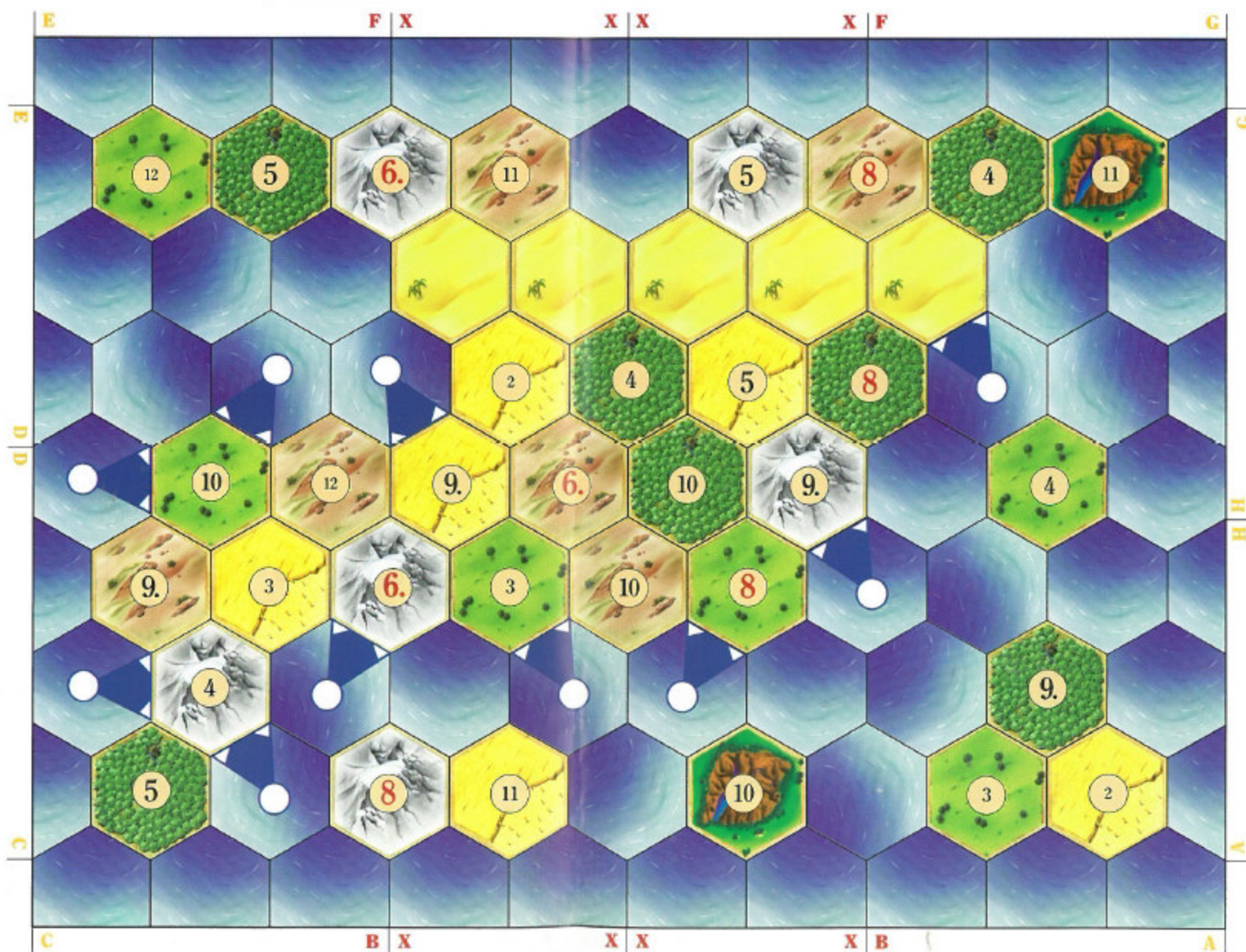
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
22	5	2	6	6	6	6	7	60

B Zahlenchips:

	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	2	3	4	4	3	4	4	4	3	2	33

C Anzahl der Häfen: 10 (5 x 2:1 und 5 x 3:1-Hafen)



1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Die Hauptinsel ist durch einen Wüstengürtel in zwei kleinere Teile rechts und links oben und in einen *größeren Teil* darunter getrennt. Alle Spieler müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf dem *größeren Insel-Teil* gründen, nicht aber auf den beiden kleineren Teilen der Hauptinsel.

Sonder-Siegepunkte

Für seine jeweils **erste Siedlung**, die ein Spieler auf einer kleinen Insel oder einem der beiden oberen, kleinen Inselteile baut (durch Wüste abgetrennt), erhält er einen Siegpunkt-Chip, den er unter diese Siedlung schiebt. Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – den kleinen Inseln zugewandten – Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

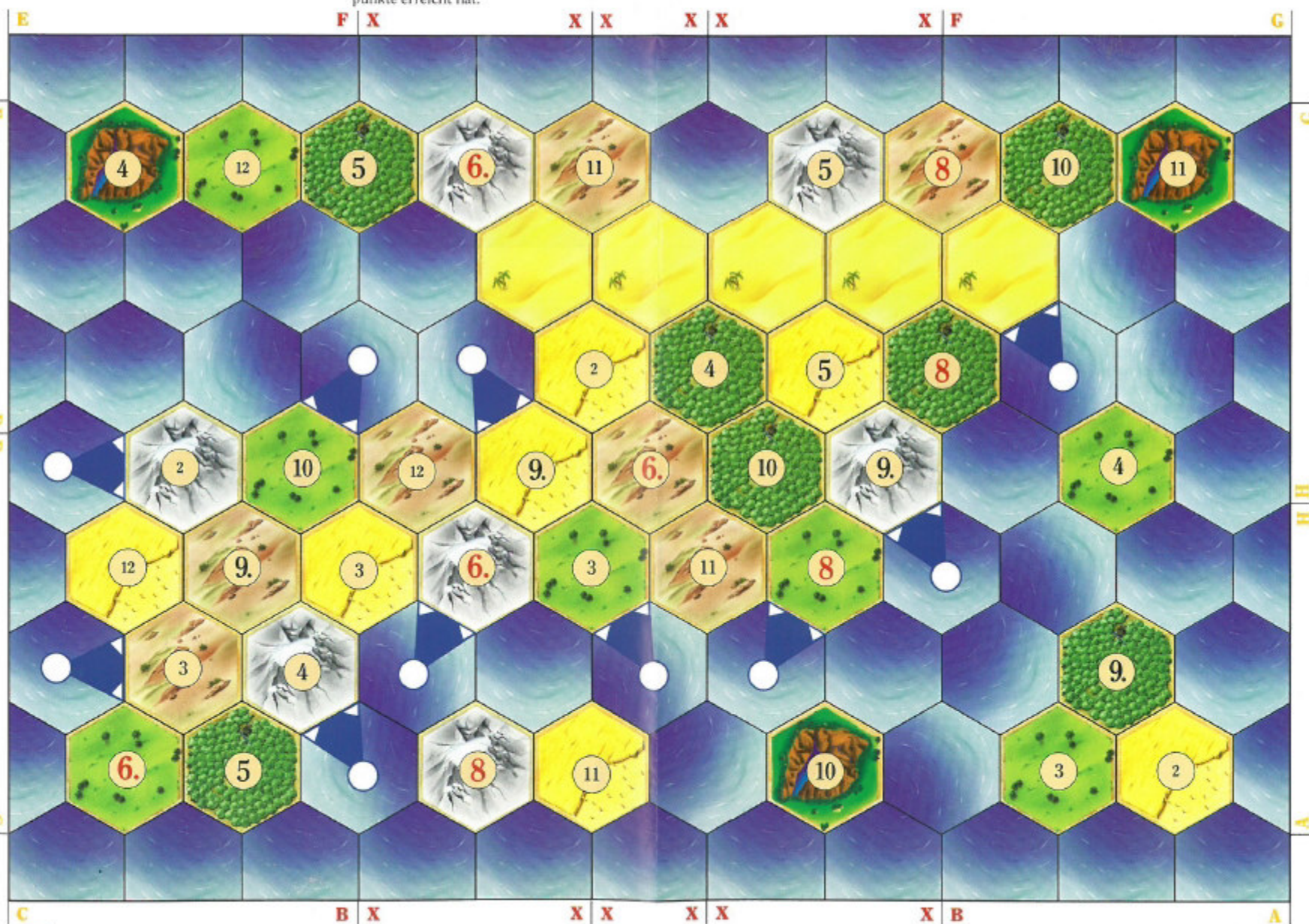
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
24	5	3	7	7	7	7	7	67

B Zahlenchips:

	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

C Anzahl der Häfen: 10 (5 x 2:1 und 5 x 3:1-Häfen)



MATERIAL

A Sechseckfelder: (1. Spalte: 5 Spieler, 2. Spalte: 6 Spieler)

Meer	Wüste	Goldberge (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
26	0	0	5	5	5	6	6	53
28	0	0	6	6	6	7	7	60

B Zahlenchips: (1. Spalte: 3 Spieler, 2. Spalte: 4 Spieler, 3. Spalte: 5 Spieler, 4. Spalte: 6 Spieler,)

Anzahl Kanten	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	1	27
3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	32

C Anzahl der Häfen: 10 (5 Spezial- und 5 x 3:1-Hafen)

SONDER-REGELN

Vorbereitung:

Der Rahmen wird abhängig von der Anzahl der Mitspieler wie abgebildet aufgebaut.

Die Hexfelder werden gemischt und zufällig innerhalb des Rahmens ausgelegt. Die Zahlenplättchen werden ebenfalls zufällig ausgelegt. Allerdings dürfen die roten Zahlenplättchen (6, 8) nicht benachbart sein und nicht auf einem Gold-Hexfeld liegen. Sollte einer dieser beiden Fälle eintreten, muß korrigiert werden.

Die Hafenplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Beginnend mit dem ältesten Spieler darf jeder im Uhrzeigersinn ein Hafenplättchen an ein beliebiges Land-Hexfeld anlegen.

Tip:

Wenn Sie mit der Auslage der Hexfelder nicht zufrieden sind (zu viele kleine Inseln oder zu große Hauptinsel), dürfen Sie auch Korrekturen vornehmen.

Gründungsphase:

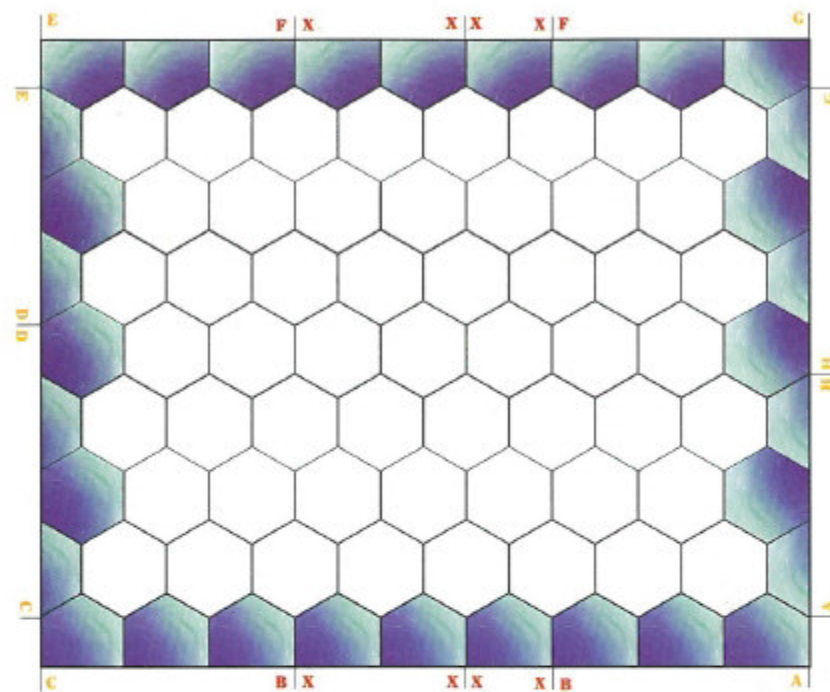
Jeder Spieler darf seine ersten beiden Siedlungen gründen, wo er möchte. Zu Beginn des Spieles hat ein jeder Spieler somit ein oder zwei Heimatinseln. Die anderen Inseln sind für ihn „Fremde Inseln“.

Sonder-Siegepunkte – das Erreichen von fremden Inseln

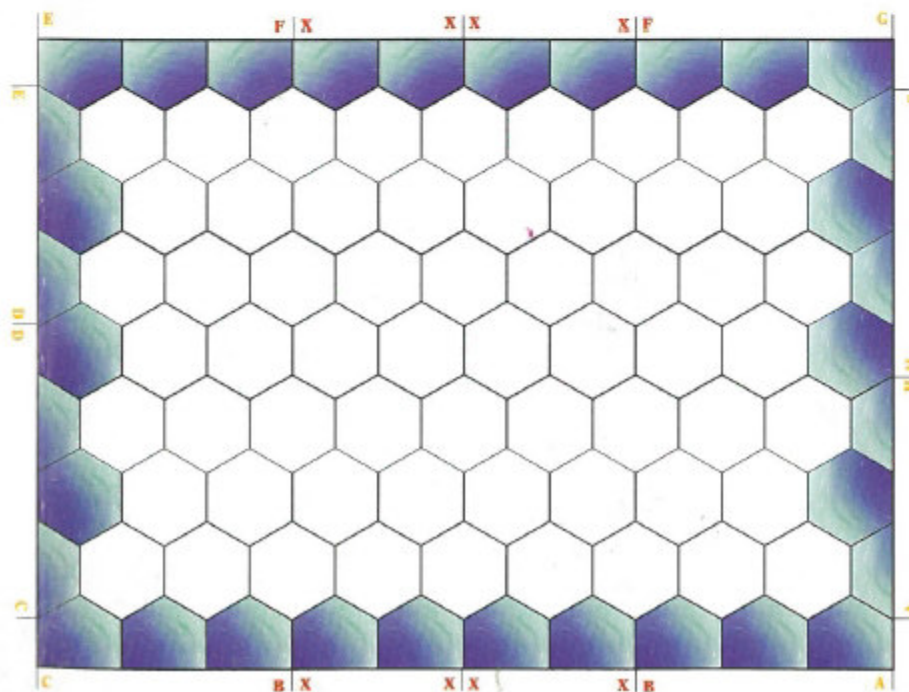
Seine erste Siedlung, die ein Spieler auf einer fremden Insel gründet, erhält einen Sonder-Siegepunkt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.



NEUE WELT/6



1. VORBEREITUNG

- Die Hauptinsel in der Mitte wird nach den Regeln des Erweiterungs-Sets für 5+6 Spieler aufgebaut.
- Vom zweiten Basis-Spiel benötigen Sie mit Ausnahme der Wüste alle Landschaftsfelder plus 1 Gebirge und 1 Hügelland (aus der Seefahrer-Erweiterung) zum Bau der 3 äußeren Inseln. Diese Felder mischen Sie verdeckt und setzen sie in zufälliger Verteilung entsprechend der Abbildung in den Rahmen. Auf die Landschaften der kleinen Inseln werden jetzt noch keine Zahlen-Chips gelegt!
- Füllen Sie die Lücken nun mit 17 Meeresfeldern auf.
- Jeder Spieler erhält 5 Siedlungen und 8

Städte plus 15 Straßen und 15 Schiffe.

- Aus dem zweiten Siedler-Spiel werden die folgenden 7 Zahlen-Chips aussortiert und in einen der Leinenbeutel gelegt: 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11.

c) Anzahl der Häfen: 11
(5 Spezial- und 6 x 3:1-Häfen)

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Jeder Spieler gründet seine beiden ersten Siedlungen auf der Hauptinsel.

Kleine-Insel-Regel

Sobald ein Spieler ein Schiff (später auch Straße) setzt, an deren Ende eine Landschaft ohne Zahlen-Chip liegt, zieht der Spieler aus dem Beutel per Zufall einen Zahlen-Chip und legt ihn auf diese Landschaft.

Sind die sieben Zahlen-Chips aus dem Beutel alle eingesetzt, muß der Spieler den fehlenden Zahlen-Chip von der Hauptinsel wegnehmen und auf die Insel-Landschaft legen. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Der Spieler darf einen Zahlen-Chip nur von einer solchen Landschaft wegnehmen, an der er selbst mindestens eine Siedlung oder Stadt stehen hat.
- Jeder Siedlung oder Stadt auf der Hauptin-

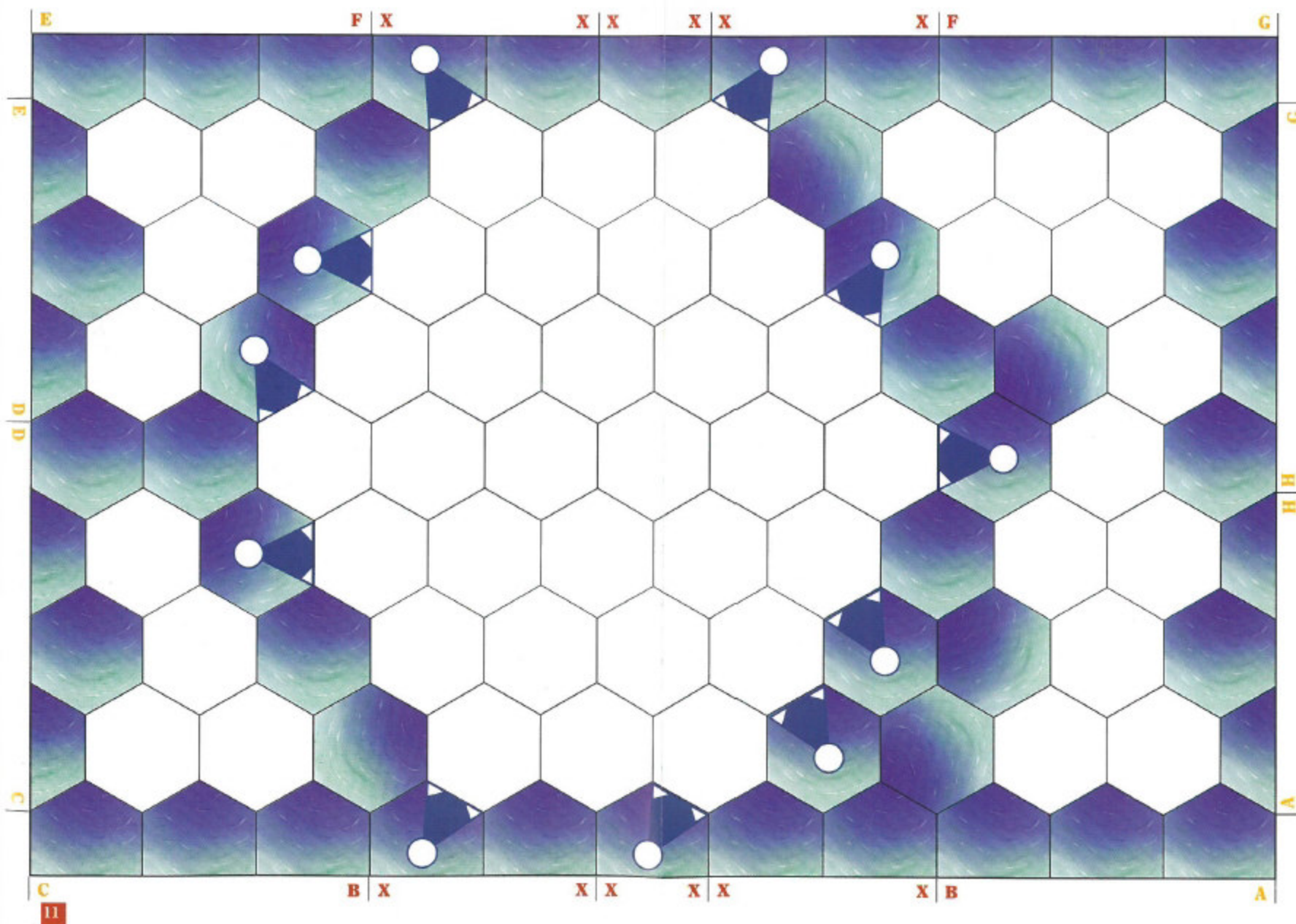
sel muß mindestens eine Landschaft mit einem Zahlen-Chip verbleiben. Keine Siedlung oder Stadt auf der Hauptinsel darf also völlig ohne Rohstoff-Erlöse sein!

- Auch auf den kleinen Inseln dürfen rote Zahlen-Chips nicht nebeneinander liegen.

Aber: Wenn ein Spieler bei der Befolgung dieser Regeln keinen Zahlen-Chip von der Hauptinsel wegnehmen dürfte, ist es ihm erlaubt, diese Regeln in der Reihenfolge a, b, c zu brechen, bis ihm die Wegnahme eines Zahlen-Chips möglich ist.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 18 Siegpunkte erreicht hat.



Diese Seite können Sie kopieren und die Kopien auf die Rückseite Ihrer Baukosten-Karten kleben.

Baukosten

Straße **Schiff** **0P.**

(Längste Handelsstraße 2P.)

Siedlung **1P.**

Stadt **2P.**

Entwicklung **?P.**

(Größte Rittermacht 2P.)

Baukosten

Straße **Schiff** **0P.**

(Längste Handelsstraße 2P.)

Siedlung **1P.**

Stadt **2P.**

Entwicklung **?P.**

(Größte Rittermacht 2P.)

Baukosten

Straße **Schiff** **0P.**

(Längste Handelsstraße 2P.)

Siedlung **1P.**

Stadt **2P.**

Entwicklung **?P.**

(Größte Rittermacht 2P.)

Baukosten

Straße **Schiff** **0P.**

(Längste Handelsstraße 2P.)

Siedlung **1P.**

Stadt **2P.**

Entwicklung **?P.**

(Größte Rittermacht 2P.)

Baukosten

Straße **Schiff** **0P.**

(Längste Handelsstraße 2P.)

Siedlung **1P.**

Stadt **2P.**

Entwicklung **?P.**

(Größte Rittermacht 2P.)

Baukosten

Straße **Schiff** **0P.**

(Längste Handelsstraße 2P.)

Siedlung **1P.**

Stadt **2P.**

Entwicklung **?P.**

(Größte Rittermacht 2P.)

KOSMOS

Art.-Nr.: 68 61 16

© Franckh-Kosmos - Verlags-GmbH & Co.
Pfizerstraße 5-7 · D-70184 Stuttgart

Autor: Klaus Teuber

Titelillustration: Franz Vohwinkel

Regelgestaltung: Marion Pott

Spiele-Galerie