

DIE  
**SIEDLER**  
— VON CATAN —

THEMEN-SET ZUM  
**KARTENSPIEL**  
— FÜR ZWEI SPIELER —

# HEXEN & KETZEREI

**!!ACHTUNG!!  
INOFFIZIELLES  
THEMEN-SET**



[www.DAS-LEINHAUS.de](http://www.DAS-LEINHAUS.de)

TAZ

## Das Themenset „Hexen & Ketzerei“

### Idee

Dieses Themenset beinhaltet vor allem Karten, die dem Gegner nachhaltig lästig sind und ihn behindern können. Dazu führt dieses Themenset weitere Hexen ein. Die Hexen aus diesem Themenset werden in das Fürstentum des Gegners gebaut. Sie nehmen dort nicht nur einen Bauplatz in Anspruch, sondern haben auch alle ganz spezielle Fähigkeiten. Es gibt zum Beispiel Hexen, die Rohstoffe stehlen, Ritter schwächen oder Gebäude blockieren.

Obwohl in den magischen Themensets bereits Hexen vorkommen, ist dies nicht wirklich ein magisches Themenset! Hier bedeutet Hexenkraft nur, dass Sie mit gemeinen Funktionen den Gegner ärgern können. Außerdem beinhaltet dieses Themenset viele Karten, um sich gegen die Hexen des Gegners zu verteidigen.

### Vorbereitung:

Die zentrale Karte dieses Sets ist die Hexenburg. Diese beiden Karten werden vor dem Spiel aussortiert und offen neben die Ausbaustapel auf den Tisch gelegt. Sobald ein Spieler die benötigten Rohstoffe für die Hexenburg hat kann er die Rohstoffe bezahlen und die Hexenburg in einer seiner Städte auslegen. Für das Auslegen von Hexen ins Fürstentum des Gegners ist eine Hexenburg nötig.

Achtung: Jeder Spieler darf nur eine Hexenburg bauen. Wenn eine Hexenburg aus einem Fürstentum entfernt wird, z.B. durch Abreißen oder den Feuerwurf, wird diese wieder neben die Ausbaustapel gelegt. Die Hexenburg kommt also niemals unter einen Ausbaustapel, auf den Abwurfstapel oder auf die Hand!

Die Hexen sind normale Ausbaukarten, die mit den übrigen Karten gemischt und in den Stapeln zwischen die Spieler gelegt werden. Die Hexen haben also auch dieselben Rückseiten wie die übrigen, normalen Ausbaukarten.

### Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels, mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 13 Punkte erreicht hat.

- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis "Räuberüberfall" nicht ausgeführt.
- Mit Ausnahme von Schutz-Aktionskarten dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, wenn beide Spieler gemeinsam über mindestens 7 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben gemeinsam mindestens 7 Siegpunkte), dürfen Aktionskarten gespielt werden.
- Gebäude, Zauberer und Zauberbücher sind vor dem Spion sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Flotten usw.) entwenden. Mit der Hexe Suzannah kann man übrigens auch ein Gebäude stehlen.
- Es ist erlaubt, Gebäude oder Einheiten aus dem eigenen Fürstentum zu entfernen (abzureißen), um z.B. Platz für wichtigere Karten zu machen. Das Abreißen verursacht keine Kosten, aber 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 Ausbaustapel zu schieben. Ein frei gewordener Bauplatz kann in der glei-

chen Runde wieder bebaut werden, muss aber nicht.

- Die Auslage mancher Karten in einem Fürstentum ist an Bedingungen geknüpft. Bestimmte Karten dürfen erst ausgelegt werden, wenn zuvor die als Bedingung genannte Karte im eigenen Fürstentum ausliegt. Wenn diese Bedingungskarte aus dem Fürstentum entfernt wird, so muss die mit der Bedingung verknüpfte Karte natürlich nicht entfernt werden. Das gilt auch für die Hexenburg und die Hexen: Falls die Hexenburg aus Ihrem Fürstentum entfernt werden sollte, dürfen Sie keine weiteren Hexen im Fürstentum Ihres Gegners mehr auslegen, bevor Sie nicht die Hexenburg wieder aufgebaut haben. Bereits ausgelegte Hexen bleiben aber im Fürstentum Ihres Gegners und haben ihre normalen Fähigkeiten.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter denjenigen Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

### Hexen

Die Hexen aus diesem Themenset müssen ins gegnerische Fürstentum gelegt werden und haben als Bedingung die Hexenburg im eigenen Fürstentum. Jede Hexe ist einmalig (für Turnierspieler) und kommt nur einmal im Spiel vor. Zum Auslegen der Hexen bezahlt man, ganz normal, die angegebenen Rohstoffe. Zum Gebrauch der Hexe Suzannah muss noch ein extra Rohstoff bezahlt werden.

## Die Karten im Detail

### Hexen



**Alessandra (1x)**  
*(Einheit)*

Alessandra beschränkt die Handkartenzahl Ihres Gegners auf 3. Karten, die die Handkartenzahl erhöhen (Bibliothek, Kloster, Theater etc.) verlieren somit ihre Wirkung. Dies gilt auch für Gebäude, die später errichtet werden. Die übrigen Funktionen dieser Gebäude bleiben jedoch erhalten (Siegpunkte etc.). Überschüssige Handkarten müssen direkt nach dem Auslegen von Alessandra abgelegt werden.



**Clorinx (1x)**  
*(Einheit)*

Ausbauten in dieser Siedlung/Stadt werden für den Gegner um einen beliebigen Rohstoff teurer. Dieser Rohstoff wird an die Bank gezahlt.



**Crotella (1x)**  
*(Einheit)*

Crotella kann auf jede gewünschte Karte gelegt werden (folglich auch auf ein Gebäude mit Siegpunkten). Alle Funktionen dieses Gebäudes verlieren

ihre Wirkung, auch jegliche Punkte verfallen. Sie können Crorella auch neben einer Straße oder einer Siedlung/Stadt auslegen. Der Gegner muss dann erst Crorella zerstören bevor er sein Fürstentum zu dieser Seite hin vergrößern kann.



**Ingmar (1x)**  
**(Einheit)**

*Fluch gegen den Handel!*

Legen Sie Ingmar im Fürstentum Ihres Gegners aus, wenn er den Mühlenstein besitzt. Er kann jetzt keine Karten mehr ausspielen, die die Zahl seiner Handlungspunkte erhöhen. Wechselt der Mühlenstein den Besitzer kommt Ingmar auf den Ablagestapel.



**Jeanne (1x)**  
**(Einheit)**

Das Ausschauen von Karten aus einem Ausbaustapel kostet den Gegner einen Rohstoff mehr, also normalerweise 3 Rohstoffe, mit Rathaus 2 Rohstoffe und mit der Halle des Volkes 1 Rohstoff.



**Kaya (1x)**  
**(Einheit)**

Legen Sie Kaya in einer Siedlung/Stadt des Gegners aus. In dieser kann der Gegner nun keine Gebäude mehr bauen. Einheiten können jedoch ausgelegt werden. Wenn die Summe der Baukosten aller Einheiten in dieser Siedlung/Stadt mehr als 7 Rohstoffe beträgt, kommt Kaya auf den Ablagestapel. Die Siedlung kann erst zu einer Stadt oder Zitadelle ausgebaut werden, wenn Kaya entfernt wurde. Ausnahme: Der Baubrief kann dort errichtet werden. Der Hexenzirkel wirkt nicht bei Kaya.



**Madeleine (1x)**  
**(Einheit)**

Legen Sie Madeleine aus, wenn Sie weniger Siegpunkte als Ihr Gegner haben. Solange Madeleine dort liegt, bekommen Sie in jeder Runde 1 beliebigen Rohstoff. Diesen Rohstoff erhalten Sie nicht vom Gegner, sondern von der Bank nachdem der Ereigniswürfel ausgeführt wurde. Wenn Sie am Anfang einer Runde mindestens gleich viele Siegpunkte haben, kommt Madeleine sofort auf den Ablagestapel.



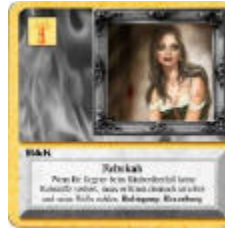
**Nathalya (1x)**  
**(Einheit)**

Bauen Sie Nathalya über oder unter der Landschaft Ihres Gegners. Sie können nun die Rohstoffe dieser Landschaft mitbenutzen, jedoch nur wenn Sie nicht genügend Rohstoffe zur Verfügung haben. Wenn Sie zum Beispiel eine Bibliothek bauen wollen und nur ein Erz haben, können Sie ein Erz vom Gegner benutzen, wenn Nathalya an einer Erzlandschaft mit einem Rohstoff liegt.



**Nerena (1x)**  
**(Einheit)**

Legen Sie Nerena auf eine doppelte Landschaft des Gegners. Diese produziert nun keine Rohstoffe mehr. Die Rohstoffe, die bereits vorhanden sind, kann der Gegner innerhalb seines Fürstentums verschieben (z.B. gleiche Landschaften oder einen Speicher) Rohstoffe, die nicht verschoben werden können, werden zerstört. Die Karte unter Nerena wird also immer auf 0 gedreht.



**Rebekah (1x)**  
**(Einheit)**

Wenn Ihr Gegner beim Räuberüberfall keine Rohstoffe verliert, muss er Ihnen dennoch sein Erz und sein Wolle zahlen. Die Wirkung von Rebekah tritt nach dem Ereignis- und vor dem Ertragswürfel ein.



**Ronja (1x)**  
**(Einheit)**

Der Handelsvorteil der Flotten in der Siedlung/Stadt, in der Ronja ausliegt, kann auch von ihnen genutzt werden.



**Suraya (1x)**  
**(Einheit)**

Legen Sie Suraya auf einer Straße Ihres Gegners aus. Sie dürfen nun einmal pro Zug einen Rohstoff zwischen den beiden anliegenden Landschaften verschieben. Das Verschieben ist nur dann möglich, wenn der Rohstoff auf der empfangenden Landschaft untergebracht werden kann.

Z.B.: Liegt Suraya unter einer Goldflusslandschaft und über einer Weidelandschaft können Sie in Ihrem Zug einmal eine Wolle gegen ein Gold tauschen oder in die andere Richtung.

Die Straße ist nun verhext und gilt nicht mehr als Straße.



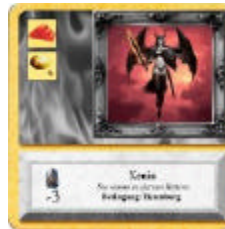
**Suzannah (1x)**  
*(Einheit)*

Suzannah kann als Spion verwendet werden, der auch Gebäude stehlen kann. Liegt sie im Fürstentum Ihres Gegners aus können Sie gegen Zahlung von einem Wollrohstoff die Handkarten des Gegners ansehen und auf Wunsch eine Karte an sich nehmen. Wenn Sie keine Karte genommen haben kann Suzannah im nächsten Zug wieder gegen Bezahlung zur Spionin werden. Nehmen Sie jedoch eine Karte an sich (egal ob ein Gebäude oder nicht) kommt sie sofort auf den Ablagestapel. Der Wachturm und die große Mauer wirken auch gegen Suzannah, sie kann bei entsprechendem Würfelwurf nicht die Karten einsehen. Sie kann durch diese Karten aber nicht entfernt werden.



**Thirza (1x)**  
*(Einheit)*

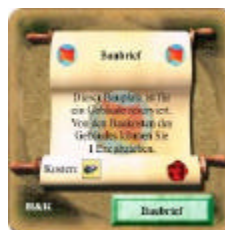
Thirza verringert die Summe der Stärkepunkte des Gegners um 3. Neben den Verteidigungskarten dieses Themensets kann gegen Thirza alternativ



**Xenia (1x)**  
*(Einheit)*

Xenia verringert die Summe der Turnierpunkte des Gegners um 3. Neben den Verteidigungskarten dieses Themensets kann gegen Xenia alternativ auch der schwarze Ritter gespielt werden. Die Kräuterhexe gilt auch hier als Schutz. Andere Karten die auf Ritter wirken (wie das Burgfräulein oder der Turnierplatz) haben auf Xenia keinen Einfluss.

## Siedlungsausbauten



**Baubrief (2x)**  
*(Gebäude)*

Legen Sie den Baubrief auf einen freien Ausbauplatz in Ihrem Fürstentum aus. Dadurch heben sie sich diesen Bauplatz für ein Gebäude auf. So können Sie verhindern, dass eine Hexe (oder ein anderes Fremdgebäude) dorthin gelegt wird. Wenn Sie später auf diesen Ausbau-

platz ein Gebäude bauen wollen, legen Sie den Baubrief auf den Ablagestapel. Der Baubrief kann auch in einer Siedlung/Stadt errichtet werden, in der Kaya liegt. Sie können die Kosten des Baubriefs (1 Erz) beim Bau des Gebäudes abziehen. Kostet das Gebäude kein Erz, haben Sie Pech gehabt.



**Ritterunterkunft (2x)**  
(Gebäude)

Legen Sie die Ritterunterkunft auf einen freien Ausbauplatz in Ihrem Fürstentum aus. Dadurch heben Sie sich diesen Bauplatz für einen Ritter auf. So können Sie verhindern, dass eine Hexe (oder ein anderes Fremdgebäude) dorthin gelegt wird. Wenn Sie später auf diesen Ausbauplatz einen Ritter bauen wollen, legen Sie die Ritterunterkunft auf den Ablagestapel. Die Ritterunterkunft kann auch in einer Siedlung/Stadt errichtet werden, in der Kaya liegt. Sie können die Baukosten der Ritterunterkunft (1 Getreide) beim Bau des Ritters abziehen. Kostet der Ritter kein Getreide, haben Sie Pech gehabt. Die Reservierung gilt nur für Ritter, also nicht für Kanonen oder Heere.



**Nachbarort (1x)**  
(Gebäude)

Durch Errichten des Nachbarortes können Sie auch die 4 Plätze ober- und unterhalb der Landschaften dieser Stadt/Siedlung als normale Ausbauplätze für Einheiten und Flotten benutzen. In den zusätzlichen Bauplätzen kann aber auch der Gegner Hexen auslegen! Wenn Nathalya bereits dort ausliegt bleibt sie es auch.



**Verteidigungsfort (1x)**  
(Gebäude)

Schutz gegen Hexerei. Immer wenn Ihr Gegner die Fähigkeit einer seiner Hexen in Ihrem Fürstentum benutzen will, können Sie dies gegen Zahlung von 1 beliebigen Rohstoff verhindern. Diese Karte schützt aber nicht vor dem Auslegen von Hexen in Ihrem Fürstentum! Das Verteidigungsfort hilft also nur gegen die speziellen Fähigkeiten von Suzannah, Suraya, Ronja, Nathalya und Rebekah. Wenn Ihr Gegner mehrere seiner Hexen einsetzen möchte, müssen sie jedes Mal einen Rohstoff zur Verteidigung bezahlen.

## Stadtausbauten



**Hexenburg (2x)**  
(Gebäude)

Die Hexenburg ist die zentrale Karte dieses Sets und Bedingung für das Ausüben von Hexenkraft im Fürstentum Ihres Gegners. Errichtet wird sie aber im eigenen Fürstentum. Im gleichen Zug, in dem die Hexenburg errichtet wurde, können Sie Hexen im Fürstentum Ihres Gegners errichten.



**Inquisitorenhaus (2x)**  
(Gebäude)

Errichten Sie das Inquisitorenhaus, wenn mindestens 3 Hexen Ihres Gegners in Ihrem Fürstentum ausliegen. Jetzt kann der Gegner keine neuen Hexen mehr in Ihr Fürstentum legen. Schon ausliegende Hexen bleiben mit all Ihren Fähigkeiten liegen.



**Kerker (1x)**  
(Gebäude)

*Gib einer Hexe lebenslänglich!*  
Errichten Sie den Kerker auf einer bereits ausliegenden Hexe Ihres Gegners. Diese verliert nun ihre gesamte Wirkung und kann nur noch durch einen

Feuerteufel wieder befreit werden. Spielt Ihr Gegner erfolgreich einen Feuerteufel gegen den Kerker, kommt dieser auf den Ablagestapel und die Hexe erhält Ihre alte Macht zurück. Liegen mehrere Hexen unter dem Kerker kann sich der Gegner nach Spielen des Feuerteufels eine Hexe aussuchen, die in Ihrem Fürstentum bleibt. Restliche Hexen kommen auf den Ablagestapel.

## Aktionskarten



**Scheiterhaufen (2x)**  
(Aktion)

Gegen Zahlung der Baukosten können Sie eine Hexe Ihres Gegners auf den Ablagestapel legen. Die von Ihnen gezahlten Rohstoffe erhält Ihr Gegner. Kann er diese nicht in seinen Landschaften unterbringen, verfallen restliche Rohstoffe.



**Hexenmal (1x)**  
(Aktion)

Wenn Sie in Ihrem eigenen Fürstentum einen Kerker ausliegen haben, dürfen Sie eine beliebige Hexe unter diesen schieben. Diese verliert sofort all ihre Wirkung.





**Das Heilige Buch (1x)**  
(Aktion)

Spielen Sie das Heilige Buch, wenn Ihr Gegner eine Hexe in Ihr Fürstentum legen will (und die Baukosten bereits gezahlt hat). Beide Karten, die Hexe und das Heilige Buch, kommen oben auf den Ablagestapel.



**Hexenzirkel (1x)**  
(Aktion)

Wenn Sie den Hexenzirkel spielen, dürfen Sie eine Hexe Ihres Gegners beliebig auf einen anderen Platz in Ihrem Fürstentum verschieben. Dabei müssen selbstverständlich die Auslagebedingungen berücksichtigt werden (Suraya auf eine Straße, Nerena auf eine Landschaft etc.). Der Hexenzirkel wirkt jedoch nicht gegen Kaya. Die Hexe Ronja kann nur in eine Siedlung/Stadt mit einer Flotte verschoben werden.



**Hexenjagd (1x)**  
(Aktion)

Würfeln Sie mit dem Ertragswürfel. Bei einer 1 bis 4 wird eine beliebige Hexe Ihres Gegners gefangen genommen. Nehmen Sie eine bereits ausliegende Hexe Ihres Gegners auf

Ihre Hand. Ab der folgenden Runde dürfen Sie diese Hexe im Fürstentum Ihres Gegners bauen. Bei 5 oder 6 darf Ihr Gegner eine Ihrer Hexen auf seine Hand nehmen. Beachten Sie die maximal erlaubte Handkartenzahl!

Schutz: Entweichen



**Hexenwaage (1x)**  
(Aktion)

Spielen Sie diese Karte wenn die Anzahl an feindlichen Hexen in Ihrem Fürstentum größer ist als die Anzahl an eigenen Rittern. Sie können dann eine Hexe Ihres Gegners auf den Ablagestapel legen.



**Entweichen (2x)**  
(Aktion)

Spielt Ihr Gegner die Hexenjagd oder Ertränken, dürfen Sie sofort diese Karte spielen. Sie übernehmen nun diese Aktion. Würfeln Sie! Bei einer 1-4 gewinnen Sie und können die Hexenjagd oder das Ertrinken ausführen. Bei einer 5-6 gewinnt der Gegner und kann die Hexenjagd oder das Ertrinken ausführen.



**Skalpieren einer Hexe (1x)**  
(Aktion)

Drehen Sie eine feindliche Hexe! Diese Hexe verliert vorerst Ihre Wirkung, der Bauplatz bleibt jedoch besetzt. Wenn Ihr Gegner ein erfolgreiches Jahr würfelt, wird die Hexe wieder gedreht und hat Ihren vollen Einfluss. Möchten Sie diese Karte gegen Nerena, Suraya oder Crotella einsetzen, nehmen Sie die Hexe von der Karte. Am besten legen Sie die Hexe halb unter die Karte um in Erinnerung zu behalten, auf welcher Karte Sie vorher lag.



**Ertränken (1x)**  
(Aktion)

Würfeln Sie! Bei 1-4 können Sie eine gegnerische Hexe auf den Ablagestapel legen, bei 5-6 darf der Gegner eine Ihrer Hexen auf den Ablagestapel legen. Schutz: Entweichen



**Erhängen (1x)**  
(Aktion)

Beseitigen Sie eine gegnerische Hexe, indem Sie ein eigenes Gebäude oder einen eigenen Ritter aus Ihrem Fürstentum auf den Ablagestapel legen. Sie können nun eine feindliche Hexe aus Ihrem Fürstentum auf

den Ablagestapel legen.



**Vollmond (1x)**  
(Aktion)

Gegen Zahlung von 3 beliebigen gleichen Rohstoffen können Sie eine Hexe Ihres Gegners übernehmen. Legen Sie die Karte aus Ihrem Fürstentum in das Fürstentum Ihres Gegners!



**Schwarze Katze (2x)**  
(Aktion)

*Die Karte sucht und findet ihr Zuhause!*

Suchen Sie sich eine Hexe aus dem Ablagestapel und nehmen Sie diese auf die Hand. Dabei spielt es keine Rolle, wie die Hexe dort gelandet ist oder in welchem Fürstentum Sie vorher lag.

**Ereigniskarten**



**Glaskugel (1x)**  
(Ereignis)

Beide Spieler dürfen eine Hexe aus Ihrer Hand in das Fürstentum des Gegners legen. Bedingung hierfür ist selbstverständlich eine Hexenburg im eigenen Fürstentum.



**Hexenduell (1x)**  
(Ereignis)

Der Spieler mit den meisten gegnerischen Hexen in seinem Fürstentum von seinem Gegner 2 beliebige Rohstoffe nehmen. Hat dieser nur 1 oder keinen Rohstoff, erhält er entsprechend weniger.



**Folterkammer (1x)**  
(Ereignis)

Beide Spieler müssen eine Hexe aus dem Fürstentum des Gegners zurück auf die Hand nehmen. Beachten Sie die maximal erlaubte Anzahl von Handkarten!



**Pentagramm (1x)**  
(Ereignis)

Kompletter Schutz gegen Hexen für drei Runden. Kein Spieler darf in den nächsten 3 Runden Hexen bauen. Bereits ausgelegte Hexen verlieren für diese Zeit Ihre Wirkung. Benutzen Sie diese Karte um die Runden zu zählen. Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, legt Sie vor sich und dreht Sie in jeder Runde um 90°. Liegt die Karte wieder richtig herum, kommt Sie auf den Ablagestapel für Ereignisse

und die Hexerei läuft wieder wie vorher.

**Danksagung**

Ein herzliches Dankeschön geht an folgende Personen, deren Ideen in Hexen & Ketzerei Verwendung fanden:

AxeCrazy, Vleckenbertje, Gino.

Die Grafiken für das Verteidigungsfort und das Inquisitorenhaus wurden von Iconbruder erstellt. Cover-Grafik von d-lyx.

Übersetzung von Tobias Brouwer und Christian Buchs, Überarbeitung von Thomas Schmidt-Uhlig.

Version 1.1  
©2005 TAZ

## ACHTUNG!!

Diese Karten sind keine offiziellen Karten. Weder Klaus Teuber, noch Franz Vohwinkel noch Kosmos haben sie autorisiert.

Die Homepage [www.das-leinhaus.de](http://www.das-leinhaus.de) ist eine rein private Homepage. Hier bieten spielbegeisterte Siedler anderen spielbegeisterten Siedlern die Möglichkeit, das tolle Kartenspiel **Die Siedler von Catan** noch abwechslungsreicher zu gestalten.

Der Inhalt der Seiten ist ausschließlich für den privaten Zweck bestimmt und darf unter keinen Umständen kommerziell verwendet werden.

Im Interesse aller sollte sich jeder daran halten, denn bei Zuwiderhandlungen muss diese Seite gesperrt werden, weil die Verbreitung von neuen Siedlerkarten von offizieller Seite nur geduldet wird.

Wenn Sie diese Karten weitergeben, weisen Sie bitte ausdrücklich darauf hin, dass es keine offiziellen Erweiterungen sind, Klaus Teuber zeichnet sich in keiner Weise für diese Erweiterungen verantwortlich.

Wie wünschen Ihnen aber trotzdem viel Spaß mit den neuen Karten,

Auf unserer Homepage bieten wir neben diesem inoffiziellen Themenset noch viele weitere an, die alle eine unterschiedliche neue Spielidee beinhalten.

Die Seite wird ständig weiterentwickelt und es sammeln sich dort immer mehr Karten und Themensets an, die wir von anderen Siedlern zugeschickt bekommen.

Es lohnt sich also, immer mal wieder vorbeizuschauen, oder sogar den Newsletter zu abonnieren, der immer über Neuerungen per Email berichtet. Einfach eine leere Mail an [Siedler-Karten-subscribe@egroups.com](mailto:Siedler-Karten-subscribe@egroups.com) schicken und fertig.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß mit dem inoffiziellen Themenset von unserer Homepage [www.das-leinhaus.de](http://www.das-leinhaus.de).

*Stephan Leinhäuser,  
Thomas Schmidt-Uhlig  
und Marc Schulz*

