

— DIE  
**SIEDLER**  
— VON CAIAN —

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

# TOD & VERDERBEN

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

Jochen Steininger

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

## Das Themen-Set „Tod & Verderben“

In diesem Themenset geht es hauptsächlich darum, Duelle auszutragen. Denn warum sollten Ritter, Drachen, Kanonen und sonstige Kämpfer die Fürstentümer schützen müssen, wenn nicht auch Angriffe bevorstehen könnten.

### Allgemeine Regeln

Es gelten die Regeln des Basisspiels mit Ausnahme der nachfolgend beschriebenen Regeländerungen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 15 Siegpunkte erreicht hat.

- Karten mit der Bedingung Kirche dürfen auch mit einer Kathedrale gespielt werden!
- In den ersten beiden Runden wird das Würfelereignis "Räuberüberfall" nicht ausgeführt.
- Mit Ausnahme des Kundschafters dürfen Aktionskarten erst gespielt werden, wenn beide Spieler über mindestens 3 Siegpunkte verfügen. Sobald diese Voraussetzung einmal eingetreten ist (beide Spieler haben gleichzeitig mindestens 3 Siegpunkte), dürfen Aktionskarten gespielt werden. Das gilt auch, falls ein Spieler später wieder weniger als 3 Siegpunkte haben sollte.
- Gebäude sind vor Spionen sicher! Mit einem Spion können Sie Ihrem Gegner nur Aktionskarten und Einheiten (Ritter, Flotten usw.) entwerfen.
- 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 gleichen 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 und (falls gefordert) entfernt wird, d.h. auf den Ablagestapel gelegt wird. Wenn diese Bedingungskarte aus dem Fürstentum entfernt wird, so muss die mit der Bedingung verknüpfte Karte natürlich nicht entfernt werden.
- Wer am Ende seiner Spielrunde eine Karte austauscht, muss die abzulegende Karte unter denjenigen Ausbaustapel schieben, von dem er eine neue Karte zieht.

### Voraussetzungen

Da in diesem Themenset teilweise Magie benutzt wird, ist es notwendig, dass mindestens ein Themenset (offiziell oder inoffiziell) benutzt wird, in dem magische Zentralkarten und entsprechende Zauberheiten vorkommen. Am Einfachsten funktioniert dies mit der offiziellen Erweiterung Z&D, da dieses Set auch in Hinblick darauf entworfen wurde.

### Zentralkarten

Legen Sie vor Beginn des Spieles sowohl die 2 Karten „Geisterschloss“ als auch die 2 Karten „Dämonenzitadelle“ offen aus.

Im erweiterten Grundspiel verfahren Sie analog mit den Karten „Geisterportal“ und „Dämonenportal“.

Jeder Spieler darf nur eine Karte der jeweiligen Sorte spielen. Sollte eine der oben genannten Karten im Laufe des Spieles abgerissen werden, kommt diese nicht auf den Ablagestapel, sondern in die Tischmitte zurück.

## **Begriffserklärungen zu diesem Set**

### **Duell**

Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, einmal pro Zug ein Duell ausrufen. Ein Duell auszurufen kostet den entsprechenden Spieler 1 Gold.

Bei einem Duell treten 2 Einheiten gegeneinander an. Hierzu sucht jeder Spieler eine eigene Einheit mit Stärkepunkten aus. Die Einheiten müssen auf der Karte bereits Stärkepunkte abgedruckt haben. Sollten sie Stärkepunkte durch irgendwelche Effekte erlangt haben (z.B. Schmiede), sind sie nicht für ein Duell zugelassen.

Die Spieler würfeln jeweils mit 2W6 und addieren die Summe beider Zahlen auf die Stärkepunkte ihrer Einheit.

Wer das höhere Ergebnis erzielt hat, gewinnt das Duell. Der Verlierer legt seine Einheit unter einen beliebigen Ausbaustapel seiner Wahl.

Anmerkung: Außer mit der Karte „Irrlicht“ hat kein Spieler einen Einfluss darauf, welche Einheit gegen die eigene antritt. Deshalb sollte man immer vorsichtig sein und nicht leichtfertig Duelle ausrufen. Sonst hat man ganz schnell jede Möglichkeit, die Rittermacht zu erhalten, vertan.

Die 2W6 waren notwendig, damit auch ein „Siegfried Ohneland“ eine Chance gegen „Karl den Mächtigen“ hat. Die Wahrscheinlichkeit spricht zwar gegen Sieg-

fried, aber es gibt eine Chance. Genau wie im richtigen Kampf.

### **Lebende Einheit**

Als lebende Einheit gilt jede Einheit, welche die Bedingung erfüllt, dass sie lebt. Diese Tatsache muss je nach Themenset (inoffiziell) von beiden Spielern abgesprochen werden, da es unmöglich ist, in dieser Anleitung auf alle möglichen Situationen einzugehen.

#### **Beispiele aus den bisher bekannten Sets sind:**

Ritter, Drachen, Zauberer, Musiker (K&M), Künstler (K&M), Handwerker (H&G), Greif (T&V)

#### **Nicht dazu zählen:**

Flotten, Kanonen, Geistereinheiten (T&V), Dämoneneinheiten (T&V)

### **Fähigkeiten**

Fähigkeiten in T&V sind in etwa mit Zauberbüchern zu vergleichen.

Jede Einheit, die eine Fähigkeit besitzt (kleine Symbole im Kartentext), kann diese einmal pro Runde einsetzen. Hierfür müssen die auf der Karte angegebenen Kosten bezahlt werden.

Genau wie bei Zauberbüchern müssen die Spieler den Überblick behalten, welche Fähigkeiten bereits eingesetzt wurden.

## Die Karten im Detail

### Gebietsausbauten



#### Greif (1x) (lebende Einheit, einmalig)

Will Ihr Gegner Dämonen oder Geister beschwören bzw. deren Fähigkeit einsetzen, muss er zusätzlich 2 Zauberkräfte bezahlen.

Der Greif ist durch den „Schwarzen Ritter“ angreifbar. Jedoch verliert der Angreifer nicht nur bei einer 6, sondern auch bei einer 1.



#### Ortswechsel (1x)

Sie dürfen einen Zauberer Ihrer Wahl an eine andere regelkonforme Landschaft im selben Fürstentum versetzen.

Diese Karte gilt sowohl für das eigene als auch für das gegnerische Fürstentum.

Die neue Landschaft muss natürlich frei sein und darf noch keine Landschaftsausbauten besitzen.

### Zauberaktionskarten



#### Wiederbelebung (1x)

Sie dürfen eine beliebige lebende Einheit von Ihrem Ablagestapel wieder auf die Hand nehmen.

Sie dürfen diese Karte dann auch sofort ausspielen.



#### Geistesbund (1x)

Sie dürfen Ihre gesamte Zauberkräfte beliebig zwischen all Ihren Zauberern verschieben. Diese Fähigkeit ist einmalig und wirkt nicht einen ganzen Zug lang. Die Karte wird ausgespielt und ausgeführt. Sobald

### Zitadellenausbauten



#### Geisterportal (2x)

Legen Sie sofort das Geisterportal aus. Ab jetzt können Sie Geistereinheiten beschwören.

Wird das Geisterportal im Laufe des Spieles wieder aus dem Fürstentum entfernt, dürfen Sie weiterhin Geistereinheiten beschwören. Allerdings haben sie weder auf Fähigkeiten noch auf Stärke- und Turnierpunkte Ihrer Geister Zugriff, bis das Portal erneut errichtet wurde.



### Dämonenportal (2x)

Legen Sie sofort die Dämonen-  
zitatelle aus. Ab jetzt können  
Sie Dämoneneinheiten be-  
schwören.

Wird das Dämonenportal im  
Laufe des Spieles wieder aus  
dem Fürstentum entfernt, dür-  
fen Sie weiterhin Dämonenein-  
heiten beschwören. Allerdings  
haben sie weder auf Fähigkeiten  
noch auf Stärke- und Turnier-  
punkte Ihrer Dämonen Zugriff,  
bis das Portal erneut errichtet  
wurde.

### Zentralkarten



### Dämonenzitadelle (2x)

0 Einheiten: 0 Siegpunkte,  
1-3 Einheit: 1 Siegpunkt,  
4-7 Einheiten: 2 Siegpunkte,  
8 Einheiten: 3 Siegpunkte

Sobald das Dämonenportal  
gespielt wird, wird diese Karte  
einzeln ausgelegt; sie stellt eine  
eigene Dimension dar. Ab jetzt  
können Sie Dämoneneinheiten  
ausschließlich an die 8 freien  
Plätze rund um die Dämonenzi-  
tadelle platzieren (**Ausnahme:**  
Ura). Die Dämonenzitadelle  
kann nicht vom Gegner ange-  
griffen werden.



### Geisterschloss (2x)

0 Einheiten: 0 Siegpunkte,  
1-3 Einheit: 1 Siegpunkt,  
4-7 Einheiten: 2 Siegpunkte,  
8 Einheiten: 3 Siegpunkte

Sobald das Geisterportal ge-  
spielt wird, wird diese Karte  
einzeln ausgelegt; sie stellt eine  
eigene Dimension dar. Ab jetzt  
können Sie Geistereinheiten  
ausschließlich an die 8 freien  
Plätze rund um das Geister-  
schloss platzieren. Das Geister-  
schloss kann nicht vom Gegner  
angegriffen werden.

### Geistereinheiten

Kosten für Beschwörung bzw. Fähigkeiten von Geis-  
tereinheiten können im Verhältnis 1:1 durch Zauber-  
kraft ersetzt werden.



### Nosferatu (1x)

Verliert der Nosferatu ein Du-  
ell, bleibt er im Spiel, wenn Sie  
1 Getreide und 1 Wolle zahlen.



### Irrlicht (1x)

Rufen Sie für eine eigene und  
eine gegnerische Einheit Ihrer  
Wahl ein Duell aus. Das Irrlicht  
kommt daraufhin auf den Ablage-  
stapel.





### Banshee (1x)

Wird für 1 Gold zur Burgfräulein Imelda.  
Die Banshee kann allerdings als Imelda auch gegen Geister- und Dämoneneinheiten eingesetzt werden.



### Gefesselte Seele (1x)

Sehen Sie sich die oberste Karte eines gegnerischen Ausbaustapels an. Diese dürfen Sie unter den Stapel schieben.  
Im erweiterten Grundspiel gilt das für alle gemeinsamen Ausbaustapel.



### Geisterschiff (1x)

Sie dürfen 2 beliebige Handkarten gegen 1 beliebige Karte Ihres Ablagestapels eintauschen.  
Die abgegebenen Handkarten kommen auf den Ablagestapel.



### Ghoul (1x)

Entfernen Sie eine beliebige eigene lebende Einheit, um den Ghoul zu stärken.  
Die geopfert Einheit landet auf dem Ablagestapel und der Ghoul wird um 2 Stärkepunkte hochgedreht.  
Nach dem dritten Opfer kann



### Mumie (1x)

Kann Ziel des Feuerteufels werden. Wird daraufhin eine 6 gewürfelt, geht der Feuerteufel nicht nach hinten los, sondern hat einfach keine Wirkung.  
Verliert die Mumie ein Duell gegen einen Drachen oder wird sie Ziel des Feuerteufels, kommt sie auf den Ablagestapel.



### Skelett (1x)

Tote geben gute Kämpfer ab. Sie können keine Befehle verweigern, sie ergeben sich niemals und sie kämpfen auch dann weiter, wenn sie das ein oder andere Körperteil verlieren.



### Wiedergänger (1x)

Jeder Effekt, mit dem der Gegner den Wiedergänger aus dem Fürstentum entfernen will, hat keine Wirkung, wenn er nicht zusätzlich 2 Zauberkräfte bezahlt.  
Hierzu zählt auch der Gewinn eines Duells, welches der Wiedergänger verloren hat.



### Spuk (1x)

Legen Sie den Spuk auf den Ablagestapel, damit Ihr Gegner bis zu 3 Zauberbücher seiner Wahl wieder auf die Hand nehmen muss.

Erlaubte Handkartenzahl beachten.



### Zombie (1x)

Verliert der Zombie ein Duell, wird die Heimat der Gewinnerinheit von einer Seuche heimgesucht.

**Schutz:** Badhaus (nur Stadt), Medicus/Wasserversorgung (gesamtes Fürstentum)

**Heimat:** Siedlung/Stadt/Metropole/Zitadelle in der die Einheit ausliegt.

## Dämoneneinheiten

Beschwörungskosten von Dämoneneinheiten (Rohstoffe und/oder Zauberkraft) können ganz bzw. teilweise durch abgelegte Handkarten ersetzt werden. Pro Dämon kann maximal eine Handkarte abgelegt werden.

Hierbei ersetzt ein Gebietsausbau 2 beliebige Rohstoffe, ein Zauberausbau ersetzt 3 Rohstoffe und ein Stadtausbau ersetzt 4 Rohstoffe.

Die abgelegten Handkarten landen auf dem Ablagestapel.



### Andreike, die schwarze Seherin (1x)

Ihr Gegner muss Ihnen ab jetzt alle Karten zeigen, die er unter einen beliebigen Ausbaustapel schiebt.



### Azamir, Ungesehenes Grauen (1x)

Ein ausgerufenes Duell wird nicht ausgetragen.



### Azrael, Herr über die Seuchen (1x)

Alle gegnerischen Ritter verlieren bis zum Ende der Runde ihre Turnierpunkte.

Die Runde gilt als beendet, wenn Ihr Gegner seinen Zug beendet hat.



### Ivash, der verfluchte Schmied (1x)

Alle Geistereinheiten mit mindestens 1 Stärkepunkt erhalten einen zusätzlichen Stärkepunkt.

Hierfür gelten alle Geisterkarten, auf denen ein Stärkepunkt aufgezeichnet ist. Sollten durch einen beliebigen Effekt die Stärkepunkte der Geistereinheit auf 0 reduziert werden, wirkt

sich Ivash dennoch auf diese Einheit aus.



### Kraftfokus (1x)

Speichert bis zu 3 Zauberkraft. Diese sind dann vor allen Übergriffen sicher. Der Zauberkraft wird aufgeladen, indem ein beliebiger Zauberer 1 Zauberkraft abgibt, um sie im Kraftfokus zu speichern. Wird 1 Zauberkraft aus dem Kraftfokus ausgegeben, wird er wie ein Zauberer wieder heruntergedreht.



### Ma'hay'tam, Sklavenmeister der Seelen (1x)

Verbilligt jede eigene Geisterbeschwörung um einen beliebigen Rohstoff bzw. eine Zauberkraft.



### Ura, der vielgestaltige Blender (1x)

Kopieren Sie eine beliebige ausliegende lebende Einheit beim Ausspielen. Ura erhält daraufhin sämtliche Eigenschaften dieser Einheit. Liegt keine entsprechende Einheit aus, darf Ura nicht gespielt werden. Ura ist die einzige Dämoneneinheit, die nicht ausschließlich

in der Dämonenzitadelle ausgespielt werden kann. In Abhängigkeit von der kopierten Einheit sind auch andere Ausbauplätze erlaubt. Ausbauregeln beachten.

**Beispiel:** Kopiert Ura einen Zauberer, darf er als Landschaftsausbauplatz an die entsprechende Landschaft angelegt werden. Kopiert er einen Ritter, darf er an alle Ausbauplätze für Ritter ausgelegt werden. Zusätzlich ist wie bei jeder Dämoneneinheit die Möglichkeit gegeben, ihn in der Dämonenzitadelle auszulegen.



### Maloth, der blutige Hetzer (1x)

Bei einem Duell würfeln Sie mit 3W6 und addieren die besten 2 Ergebnisse auf die Stärkepunkte Ihrer Einheit. Der dritte Würfelwurf verfällt.



### Zauberspeicher (1x)

Aktivieren Sie ein Zauberbuch und „speichern“ Sie die Wirkung. Sie steht Ihnen ab jetzt jederzeit zur Verfügung, wenn Sie an der Reihe sind. Der Zauberspeicher kann nur einen Spruch gleichzeitig speichern und er ist leer, sobald der gespeicherte Spruch ausgelöst



wurde.  
 Markieren Sie den Zauberspruch, der im Zauberspeicher gespeichert wurde, mit einem Token, damit Sie nachvollziehen können, was gerade gespeichert ist.  
 Den gespeicherten Spruch auszulösen kostet keine weiteren Aktivierungskosten.



**Morcan, der Seelenfresser (1x)**

Alle gegnerischen Ritter verlieren bis zum Ende der Runde ihre Stärkepunkte.  
 Die Runde gilt als beendet, wenn Ihr Gegner seinen Zug beendet hat.



**Thurak, Herr über das Eis (1x)**

Bis zum Ende der Runde kann kein Spieler mehr die Vorteile einer Handelsflotte nutzen.  
 Die Runde gilt als beendet, wenn Ihr Gegner seinen Zug beendet hat.

**Ereigniskarten**



**Dimensionsriss (1x)**

Jeder Spieler muss für ein vorhandenes Dämonenportal alle Zauberer auf 0 Zauberkraft drehen und für ein vorhandenes Geisterportal alle Handkarten unter einen beliebigen Ausbustapel schieben.



**Sonnenaufgang (1x)**

Jeder Spieler muss eine eigene Geistereinheit nach eigener Wahl auf die Hand zurücknehmen.  
 Maximal erlaubte Handkartenzahl beachten.



**Sternenkongstellation (1x)**

Jeder Spieler erhält für ein vorhandenes Geisterportal einen und für ein vorhandenes Dämonenportal zwei beliebige Rohstoffe.



**Beschwörungspatzer (1x)**

Jeder Spieler verliert für jeden eigenen Dämon einen beliebigen Rohstoff oder eine Einheit Zauberkraft.  
 Hat ein Spieler weniger Rohstoffe und Zauberkraft als Dämoneneinheiten, muss er soviel

abgeben, wie er noch besitzt.  
Die Dämonenzauberer (D&D)  
zählen hier auch als Dämonen  
mit.

### **Urheber der Karten**

Geistiger Eigentümer dieser Karten ist zum Großteil  
Jochen „ErzEngel“ Steininger.

Version 1.0  
©2003 Jochen Steininger  
[stejo@gmx.de](mailto:stejo@gmx.de)

## 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*

