



# DIE SIEDLER VON CATAN

# KAMPF UM ROM



Wollen Sie sofort wissen, wie „Kampf um Rom“ gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

[www.profeasy.de](http://www.profeasy.de)

und schauen Sie Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

Ein historisches Abenteuerspiel von

## -Spielregel-

Klaus Teuber

### SPIELMATERIAL

1 Spielplan  
1 Figurensatz (Kunststoff) pro Spieler bestehend aus:



• 10 Trosswagen



• 8 Krieger

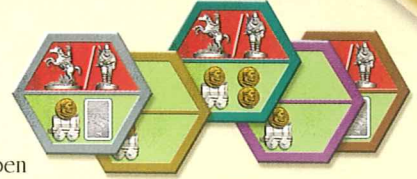


• 8 Reiter



1 römischer Legionär

40 Plünderungsplättchen  
in 5 verschiedenen Farben



40 Münzen im Wert von 1 und 5  
(25 kleine, 15 große)



2 Würfel



4 weiße Markierungsplättchen

90 Karten (14 x Erz, 14 x Getreide, 20 Weidekarten, davon 10 Pferde und 10 Rinder, 30 Entwicklungskarten, 12 Sondersiegepunktarten)

### SPIELPLAN

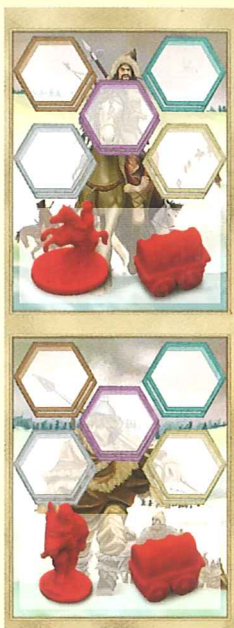
Die Karte zeigt das weströmische Reich mit wichtigen römischen Städten. Die Städte sind mit 2, 3, 4 oder 5 (Rom) Türmen befestigt. Insgesamt gibt es 5 Provinzen: Germanien, Gallien, Spanien, Norditalien und Süditalien. In jeder Provinz haben die Städte eine eigene Farbe.





## VORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und erhält in dieser Farbe seine Figuren.
  - Jeder Spieler stellt einen Reiter und einen Krieger auf die beiden in seiner Farbe markierten Startkreuzungen im Nordosten des Plans.
  - Für jeden Spieler gibt es in den Ecken des Spielplans 2 Stammesfelder: Ein Feld für den Reiter- und ein Feld für den Kriegerstamm.
- Jeder Spieler stellt auf das Feld des Reiterstammes einen Reiter und einen Trosswagen und auf das Feld des Kriegerstammes einen Krieger und ebenfalls einen Trosswagen (siehe Abbildung rechts). Die übrigen Figuren legt er als Vorrat vor sich ab.



Stammesfelder von Spieler Rot

- Wird zu dritt gespielt, wird jede mit einer „III“ markierte Stadt mit einem Trosswagen der Farbe besetzt, die nicht mitspielt. Diese Städte sind neutral und stehen im Spiel zu dritt nicht zur Verfügung.
- Die Plünderungsplättchen werden auf ihre Rückseite gedreht und gemischt (hin und herschieben). Auf jede Stadt des Plans wird ein farbgleiches Plünderungsplättchen gelegt. Wird zu dritt gespielt, bleiben 10 Plättchen übrig. Diese werden für das Spiel nicht benötigt.
- Der Legionär wird auf ein beliebiges Waldfeld Spaniens (Hispania) gestellt.
- Die Spielkarten werden sortiert nach Rohstoffkarten (graue Rückseiten), Sondersiegepunktarten (weiße Rückseiten) und Entwicklungskarten (schwarze Rückseiten).



• Die Getreide- und Erzkarten werden als offene Stapel neben dem Spielplan bereit gelegt.



- Die Weidekarten (Rind und Pferd) werden gut gemischt. Sie bilden zusammen den Weidekartenstapel. Dieser wird mit der Rückseite nach oben neben den anderen beiden Rohstoffstapeln platziert.
- Die Entwicklungskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel (Rückseiten nach oben) bereit gelegt.
- Es gibt drei verschiedene Arten von Sondersiegepunktarten. Diese werden sortiert und mit der Vorderseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder des Plans gelegt.
- Jeder Spieler erhält eine Spielübersicht.
- Die Goldmünzen werden bereit gelegt.
- Die 4 weißen Markierungsplättchen werden im Zentrum der Windrose platziert.



- Jeder Spieler erhält: 5 Goldmünzen (Wert 1), 1 Getreide und 1 Weidekarte vom verdeckten Stapel.
- Es wird ausgewürfelt, wer das Spiel beginnt. Wer am höchsten würfelt, erhält die Würfel und ist damit Startspieler der ersten Runde.

## UM WAS ES GEHT

Jeder Spieler verfügt über einen Reiter- und einen Kriegerstamm. Ein Stamm besteht aus den Stammesfiguren (Reiter oder Krieger) und Trosswagen auf dem jeweiligen Stammesfeld, sowie aus der Stammesfigur auf dem Spielplan. Letztere repräsentiert den gesamten Stamm, da nicht alle Figuren eines Stammes auf einer Kreuzung des Plans Platz finden. Jeder Stamm kann im Spielverlauf mit zusätzlichen Stammesfiguren und Trosswagen aus dem Vorrat verstärkt werden.

Die Spieler starten mit ihren Stämmen östlich des Limes und ziehen diese im weiteren Spielverlauf über Wege und Kreuzungen in das römische Reich. Zunächst können die Städte des römischen Reiches nur **geplündert** werden. Hat ein Spieler mit einem seiner Stämme Städte in 3 verschiedenen Provinzen geplündert, kann er mit diesem Stamm auch die erste römische Stadt **erobern** und ein Reich gründen.

Siegpunkte gibt es für eroberte römische Städte und in Form von Sondersiegepunktarten für bestimmte Leistungen. Das Spiel endet mit der Runde, in der ein (oder auch mehrere) Spieler 10 Siegpunkte erreicht hat.

### Historischer Hintergrund

Im 4. Jahrhundert überfielen die Hunnen, ein barbarisches Reitervolk der Steppe, die germanischen Stämme, die nördlich der Donau siedelten. Damit läuteten sie das Zeitalter der Völkerwanderung ein. Von den Hunnen vertrieben, zogen Westgoten, Ostgoten, Sweben, Langobarden und Wandalen nach Westen und wurden bald zum Schrecken des zu dieser Zeit schon schwachen, dahinsiechenden römischen Reiches. Die Stämme trafen auf wenig Widerstand der einst so mächtigen Legionen und plünderten und brandschatzten die reichen Städte des weströmischen Reiches.

Eine besonders weite Strecke legten die Westgoten zurück. Sie verließen ihre Heimat am Schwarzen Meer, zogen nach Griechenland, verwüsteten Italien, plünderten Rom, eroberten einen Teil Südfrankreichs und gründeten schließlich in Spanien ein Reich, das bis zum Jahre 711 Bestand haben sollte.

So wurden die germanischen Völker zu den Erben Roms. Nicht nur die Westgoten, auch die Ostgoten, Wandalen, Sweben und Franken gründeten ihre Reiche auf den Trümmern des weströmischen Reiches, dessen Geschichte im Jahre 476 endgültig endete.

## SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus mehreren, aufeinander folgenden Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

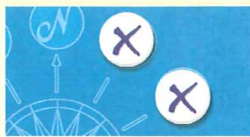
- Phase 1: Rohstoffträge auswürfeln
- Phase 2: Handeln und bauen
- Phase 3: Aktionen Reiterstamm
- Phase 4: Aktionen Kriegerstamm

Ist eine Runde beendet, gibt der bisherige Startspieler die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist nun der Startspieler der neuen Runde.



## 1. Rohstoffe auswürfeln

Der Startspieler würfelt so lange, bis er 4 verschiedene Zahlen ausgewürfelt hat. Eine gewürfelte Zahl wird mit einem



weißen Markierungsplättchen auf der Windrose abgedeckt. Sollte eine abgedeckte Zahl erneut gewürfelt werden, muss der Würfelwurf wiederholt werden – gegebenenfalls so lange, bis eine noch nicht abgedeckte Zahl gewürfelt wurde. Nach jedem Würfelwurf erhält jeder Spieler für jede Landschaft einen Rohstoff, wenn an deren Ecken (Kreuzungen) mindestens eine seiner Figuren steht. Bei einer „7“ wird der Legionär versetzt (s.u.).

Es gibt 4 verschiedene Landschaften: Ackerland, Gebirge, Weideland und Wald. Ackerland liefert Getreide, Gebirge liefert Erz. Bei Weideland gibt es 2 verschiedene Ertragsarten: Rinder und Pferde. Weidekarten werden vom verdeckten Stapel gezogen. Der Wald liefert keine Erträge.

**Bitte beachten:** Jeder Spieler erhält immer nur einen Rohstoff pro gewürfeltes Landschaftsfeld, auch wenn er an dieser Landschaft im weiteren Spielverlauf mehrere Figuren stehen hat.

### „7“ gewürfelt

Hat der Startspieler eine „7“ gewürfelt, versetzt er den Legionär auf eine beliebige Landschaft des römischen Reiches und zieht bei einem Spieler, der eine Figur an einer Ecke dieser Landschaft besitzt, eine verdeckte Rohstoffkarte aus der Hand. Hat ein Spieler keine Rohstoffe, darf man ihm bis zu 2 Goldmünzen wegnehmen.

Der Legionär darf nicht auf eine Landschaft östlich der römischen Grenze (Limes) gesetzt werden. Ein Feld, das mit dem Legionär besetzt ist, liefert keine Erträge.

**Bitte beachten:** Anders als bei „Die Siedler von Catan“ müssen die Spieler beim Wurf einer „7“ nicht die Hälfte ihrer Rohstoffe abgeben, wenn sie mehr als 7 Rohstoffe besitzen.

## 2. Handeln und bauen

Jeder Spieler darf nun handeln und bauen. Es beginnt der Startspieler, alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

### Handeln

- Der Spieler, der an der Reihe ist, kann mit allen anderen Spielern Rohstoffe tauschen. Er darf auch mit der Bank handeln und 3 gleiche Rohstoffkarten gegen 1 Erz, 1 Getreide oder 1 Weidekarte eintauschen (oberste Karte des Stapels ziehen). Der Banktausch von Goldmünzen in Rohstoffe ist nicht erlaubt. (Siehe aber „Gold als Joker“ im folgenden Absatz.)

### Bauen

- Wer 1 Karte Erz und 1 Karte Pferd zahlt, darf einen Reiter und einen Krieger aufstellen. Er nimmt die beiden Figuren vom Vorrat und stellt den Reiter auf das Feld des Reiterstammes und den Krieger auf das Feld des Kriegerstammes. Es ist nicht erlaubt, stattdessen 2 Krieger oder 2 Reiter aufzustellen.
- Wer einen Trosswagen baut, zahlt 1 Karte Pferd, 1 Karte Getreide und 1 Karte Rind und platziert ihn entweder auf dem Feld des Reiterstammes oder auf dem Feld des Kriegerstammes.

- Wer eine Entwicklungskarte kauft, zahlt 1 Karte Rind und 1 Gold und legt die Entwicklungskarte verdeckt vor sich ab. Wird Getreide oder Erz bezahlt, werden die Karten auf die entsprechenden Stapel zurückgelegt. Werden Pferde oder Rinder bezahlt, kommen diese mit der Vorderseite nach oben auf einen offenen Ablagestapel. Sobald der Stapel mit den verdeckten Weidekarten aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet dann den neuen Weidekartenstapel.

Solange die Rohstoffe reichen, darf man jede Bauaktion in seinem Zug auch mehrfach ausführen.

- **Gold als Joker:** Einmal in seinem Zug darf ein Spieler beim Bauen einen Rohstoff durch 3 Goldmünzen ersetzen.
- **Entwicklungskarte spielen**  
Der Spieler darf genau eine Entwicklungskarte spielen. Es darf auch eine sein, die er soeben in der Bauphase erworben hat.

## 3. Aktionen Reiterstamm

Jeder Spieler darf mit seinem Reiterstamm Aktionen durchführen und genau eine Entwicklungskarte spielen. Es beginnt der Startspieler, alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

**Wichtig:** Kann oder möchte ein Spieler keinerlei Aktion mit seinem Reiterstamm unternehmen (weder bewegen noch Entwicklungskarte ausspielen noch plündern oder erobern), darf er sich 2 Goldmünzen oder eine Rohstoffkarte nehmen.

## 4. Aktionen Kriegerstamm

Jeder Spieler darf mit seinem Kriegerstamm Aktionen durchführen und genau eine Entwicklungskarte spielen. Es beginnt der Startspieler, alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

**Wichtig:** Kann oder möchte ein Spieler keinerlei Aktion mit seinem Kriegerstamm unternehmen (weder bewegen noch Entwicklungskarte ausspielen noch plündern oder erobern), darf er sich 2 Goldmünzen oder eine Rohstoffkarte nehmen.

# DIE AKTIONEN DER STÄMME

Zu Beginn des Spiels befinden sich die Stämme auf Wanderschaft. Sie werden entlang der Wege zwischen den Landschaften gezogen und können nach Abschluss einer Bewegung oder auch ohne vorangegangene Bewegung eine benachbarte römische Stadt plündern.

Hat ein Spieler mit einem Stamm mindestens 3 Städte in verschiedenen Provinzen geplündert, kann er mit diesem Stamm (im nächsten Zug) eine römische Stadt erobern und damit ein Reich gründen. Hat ein Spieler mit einem Stamm ein Reich gegründet, ist die Wanderschaft dieses Stammes beendet. Der Spieler kann mit diesem Stamm nun benachbarte römische Städte erobern und das Reich dieses Stammes vergrößern.

## 1. Stamm auf Wanderschaft

### Die Zugregeln

Der Spieler hat die Wahl, mit dem jeweiligen Stamm zu ziehen oder mit ihm auf der jeweiligen Kreuzung zu verharren. Für das



Ziehen eines Stammes gelten folgende Regeln:

- Der Spieler bestimmt eine freie Kreuzung (ohne Stadt, ohne Stamm), auf die er seinen Stamm ziehen möchte.
- Mit Ausnahme des **ersten Pfeils** muss er für jeden Pfeil, der auf dem Weg von der Ausgangskreuzung zur Zielkreuzung liegt, Reisekosten bezahlen. Ein Landpfeil kostet entweder 1 Karte Getreide oder 3 Gold, ein Meerpfeil (Pfeil mit Schiff) kostet 1 Gold.
- Ein Spieler darf mit einem Stamm beliebig weit reisen, sofern er die Reisekosten zahlen kann. Land- und Seewege dürfen miteinander kombiniert werden. Städte oder Stämme auf dem Reiseweg zwischen Start- und Zielkreuzung stellen kein Hindernis dar.
- Hat der Spieler die Reisekosten bezahlt, zieht er den Stamm auf die Zielkreuzung.
- Endet die Reise des Stammes auf einer Kreuzung, die einer römischen Stadt direkt benachbart ist, kann er diese anschließend ggf. plündern oder erobern, sofern der Stamm die Voraussetzung dafür erfüllt. Nach einer Plünderung oder Eroberung ist der Zug mit diesem Stamm beendet.

**Beispiel:** Für den Kriegerstamm von Spieler „Rot“ gibt es 2 mögliche Reiserouten um in einem Zug zur mit einem Kreuz markierten Zielkreuzung zu gelangen. Wählt er den Seeweg (weiße Kreise) kostet ihn das 1 Gold (der erste Pfeil ist kostenlos). Besitzt er kein Gold, muss er den teureren Landweg wählen. Jeder mögliche Weg zum Ziel verläuft über mindestens 3 Pfeile (rote Kreise). Der erste ist kostenlos, die beiden restlichen kosten jeder entweder 1 Karte Getreide oder 3 Gold.



## Plündern

Steht ein Spieler mit einem Stamm auf einer Kreuzung, die direkt einer römischen Stadt benachbart ist, darf er sie plündern (auch wenn er zuvor nicht mit dem Stamm gezogen ist), wenn:

- Die Stadt ein Plünderungsplättchen besitzt.
- Die Anzahl Krieger bzw. Reiter auf dem Feld des Stammes mindestens genauso groß ist wie der Verteidigungswert der Stadt. Der Verteidigungswert entspricht der Anzahl der Türme der Stadt.

Plündert ein Spieler eine Stadt, nimmt er das Plünderungsplättchen und dreht es um.

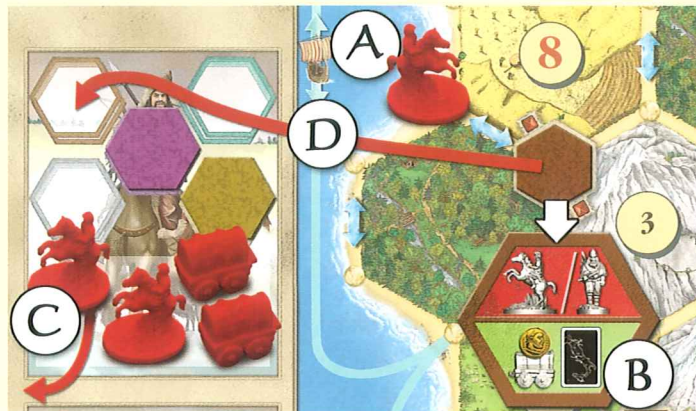
- Zeigt das Plünderungsplättchen ein rotes Feld mit Krieger und Reiter, muss er je nach eingesetztem Stamm 1 Krieger bzw. 1 Reiter vom Feld des Stammes entfernen und zum Vorrat zurücklegen.
- Zeigt das Plünderungsplättchen die Rückseite einer Rohstoffkarte, zieht der Spieler die oberste Karte des Weidestapels.

- Zeigt es die Rückseite einer Entwicklungskarte, erhält er eine Entwicklungskarte.
- Zeigt es 2 Münzen, erhält er 2 Gold.
- Zusätzlich erhält er immer für jeden Trosswagen des Stammes noch 1 Gold.

Anschließend platziert er das Plünderungsplättchen auf dem Feld des Stammes, welcher die Stadt geplündert hat.

Jeder Stamm darf bis zu zwei Plünderungsplättchen der gleichen Farbe besitzen. Farbgleiche Plünderungsplättchen werden übereinander gestapelt.

Hinweis: Beim Plündern muss für einen evtl. zwischen Stamm und Stadt liegenden Pfeil nichts bezahlt werden.



**Beispiel:** Ein Spieler steht mit seinem Reiter (A) neben einer römischen Stadt. Die Voraussetzung für eine Plünderung ist erfüllt, da auf dem Feld des Stammes 2 Reiter stehen und die Stadt über nur 2 Wachtürme verfügt. Der Spieler dreht das Plünderungsplättchen um (B). Er erhält als Belohnung eine Entwicklungskarte und pro Trosswagen 1 Goldmünze – also insgesamt 2 Goldmünzen für seine beiden Trosswagen. Gleichzeitig muss er einen Reiter entfernen und zum Vorrat zurücklegen (C). Das Plünderungsplättchen legt er anschließend auf das Feld des Stammes (D).

## Eroberung der ersten römischen Stadt - Reichsgründung

Um mit einem Stamm die erste römische Stadt erobern zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Auf dem **Feld des Stammes** müssen sich mindestens 3 verschiedenfarbige Plünderungsplättchen befinden.
- Die **Figur des Stammes** muss auf einer Kreuzung stehen, die der zu erobernden römischen Stadt direkt benachbart ist.
- Auf dem **Feld des Stammes** müssen mindestens so viele Krieger bzw. Reiter stehen, wie die römische Stadt Türme besitzt.

Sind diese Voraussetzungen erfüllt,

- zieht er die Stammesfigur von der benachbarten Kreuzung in die Stadt (für einen eventuellen Pfeil zwischen der Stadt und der benachbarten Kreuzung muss nichts bezahlt werden).
- nimmt er einen Trosswagen vom **Feld des Stammes** (nicht vom Vorrat) und stellt ihn zur Figur des Stammes auf die eroberte Stadt.

Bei einer Eroberung gibt es keine Beute – besitzt die Stadt noch ein Plünderungsplättchen, kommt dieses ersatzlos zurück in die Schachtel.

Jede eroberte römische Stadt zählt einen Siegpunkt.





**Beispiel:** Der Spieler erobert mit seinem Reiterstamm die erste Stadt und gründet ein Reich. Er zieht den Reiter von der benachbarten Kreuzung und einen Trosswagen vom Feld des Stammes auf die Stadt.

**Wichtig:** Die Figuren von Stämmen auf Wanderschaft stehen immer auf Kreuzungen außerhalb von Städten. Die Figuren von Stämmen, die einem Reich angehören, stehen immer auf Städten.

Sobald ein Spieler mit einem Stamm ein Reich gegründet hat, kann er mit diesem Stamm nicht mehr auf Wanderschaft gehen, um etwa erneut andere Städte zu plündern. Er kann jetzt nur noch von eroberten Städten aus weitere benachbarte römische Städte erobern.

## 2. Vergrößerung des Reichs – weitere Eroberungen

Hat ein Spieler mit einem Stamm die erste römische Stadt erobert, kann er weitere römische Städte der Umgebung erobern. Es gilt natürlich weiterhin die Regel, dass der Spielzug nach einer Eroberung endet. Jedes Reich kann also nur um 1 Stadt pro Runde wachsen.

Für weitere Eroberungen gelten folgende Regeln:

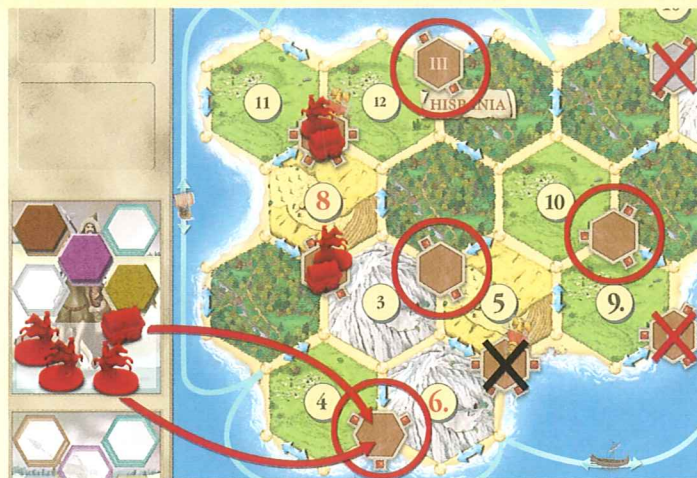
- Es kann nur eine Stadt erobert werden, die höchstens einen Land- oder einen Meerpfeil von einer beliebigen, bereits eroberten Stadt des Stammes entfernt ist.
- Auf dem Feld des Stammes muss mindestens ein Trosswagen stehen, da in jeder eroberten Stadt ein Trosswagen platziert werden muss.
- Auf dem Feld des Stammes müssen mindestens so viele Krieger bzw. Reiter stehen wie die römische Stadt Türme besitzt.

Sind diese beiden Bedingungen erfüllt, erobert er die Stadt, indem er einen Krieger bzw. einen Reiter und einen Trosswagen vom Stammesfeld nimmt und die beiden Figuren auf die Stadt stellt.

**Wichtig:** Städte, die einem Spieler gehören, dürfen nicht von Mitspielern erobert werden.

**Beispiel (Abb. rechts oben):**

Der Spieler hat bereits 2 römische Städte erobert. Eine der mit einem roten Kreis markierten Städte kann er als nächstes erobern, da diese Städte nur einen Pfeil von einer bereits eroberten Stadt entfernt sind und nicht mehr Wachtürme besitzen als der Stamm Reiter besitzt. Die mit einem roten Kreuz markierten Städte sind in dieser Situation außer Reichweite und können nicht erobert werden. Die Stadt mit dem schwarzen Kreuz liegt zwar in Reichweite, kann aber auf Grund ihrer 4 Wachtürme nicht erobert werden. Der Spieler



entscheidet sich dafür, die südliche Stadt zu erobern und zieht einen Trosswagen und einen Reiter vom Feld des Stammes auf die Stadt.

## DIE SONDERIEGUNKARTEN

- **Diplomatie (2 Siegpunkte):**  
Wer zuerst 3 Diplomatenkarten eingesetzt hat, erhält diese Karte. Sie muss an einen anderen Spieler abgegeben werden, wenn dieser über mehr aufgedeckte Diplomatenkarten verfügt.
- **Plage Roms (2 Siegpunkte)**  
Wer mit einem Stamm 5 verschiedenfarbige Plünderungsplättchen besitzt, erhält eine Karte „Plage Roms“. Sollte es einem Spieler mit seinem zweiten Stamm ebenfalls gelingen, je fünf verschiedenfarbige Plünderungsplättchen in seinen Besitz zu bringen, erhält er eine zweite Karte „Plage Roms“.
- **Erbe Roms (2 Siegpunkte)**  
Diese Karte erhält der Spieler, der mit jedem seiner beiden Stämme mindestens 4 römische Städte erobert hat. Meist bedeutet der Gewinn dieser Karte auch gleichzeitig den Spielsieg, falls nicht ein anderer Spieler in der gleichen Runde ebenfalls 10 oder mehr Siegpunkte erreicht hat.

## DIE ENTWICKLUNGSKARTEN

### 2. Bauen, Handeln

Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler bauen und handeln (mit Spielern oder 3:1 mit der Bank).

#### Baukosten:



Jeder Spieler darf einmal in seinem Zug 3 Gold für einen Rohstoff einsetzen.

Mit Ausnahme der ersten Phase darf in jeder Phase genau eine Entwicklungskarte gespielt werden. Ein Spieler kann somit in einer Runde bis zu 3 Entwicklungskarten spielen. An die Möglichkeit, eine Entwicklungskarte spielen zu dürfen, wird auf der



Übersichtskarte mit der Rückseite einer Entwicklungskarte erinnert. Sollte der Stapel mit den Entwicklungskarten aufgebraucht sein, kann keine Entwicklungskarte mehr erworben werden.

## SPIELENDENDE

Hat ein Spieler 10 Siegpunkte erreicht, meldet er dies. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Danach ist das Spiel beendet. Es gewinnt der Spieler, der 10 oder mehr Siegpunkte erzielt hat. Sollte es mehrere Spieler mit gleich vielen Siegpunkten geben, ist derjenige besser platziert, der über mehr Goldmünzen verfügt.

### Fragen zu Spezialfällen:

**?** Nicht genügend Rohstoffe für alle: Was passiert, wenn es bei einem Ertragswurf nicht für alle Spieler genügend Karten eines Rohstoffs gibt?

**!** Antwort: Dieser Fall ist sehr unwahrscheinlich. Sollte es dennoch passieren, muss jeder Spieler die Hälfte der Karten dieses Rohstoffs abgeben (ungerade Zahlen werden vorher abgerundet). Danach erhält jeder Spieler die ihm zustehende Anzahl Rohstoffe.

**?** Keine Krieger oder Reiter mehr im Vorrat: Ich habe 1 Erz und 1 Pferd bezahlt, kann aber nur einen Krieger aufstellen, da keine Reiterfiguren mehr vorrätig sind.

**!** Antwort: Dann wird nur der Krieger aufgestellt.

**?** Sinn der Legionsadler: Zehn Städte sind mit einem Legionsadler markiert. Welcher Sinn steckt dahinter?

**!** Antwort: Die mit einem Legionsadler markierten Städte besitzen mindestens 4 Wachtürme, sind also schwerer zu erobern oder zu plündern.

Zudem gibt es im Internet unter [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de) eine Variante, bei der die Legionsadler eine Schlüsselrolle spielen.

**?** Plündern und Erobern im gleichen Zug: Wenn ich eine Stadt geplündert habe und mit einem Stamm jetzt 3 verschiedene Plünderungsplättchen besitze, darf ich die Stadt anschließend, also im gleichen Zug erobern?

**!** Antwort: Nein, man darf mit einem Stamm immer nur plündern oder erobern.

**?** Warum gibt es nur 7 Sondersiegpunktkarten „Plage Roms“?

**!** Antwort: Es ist sehr unwahrscheinlich, dass alle vier Spieler es schaffen, mit beiden Stämmen in allen 5 Provinzen je eine Stadt zu plündern. Daher wurde eine dieser Karten eingespart.

**?** Zu wenige Krieger/Reiter um weiter erobern zu können: Was passiert, wenn mein Reich bereits eine Größe von 4 erreicht hat? Mit den verbleibenden Figuren dieses Stammes kann ich Rom schon nicht mehr erobern.

**!** Antwort: Hier muss man in der Tat aufpassen und seine Strategie entsprechend anpassen. Denn in einem solchen Fall, kann man Rom tatsächlich mit diesem Reich nicht mehr erobern. Und wenn man noch eine weitere Stadt erobert, schränkt dies die Zahl der darüber hinaus noch eroberbaren Städte weiter ein. In den meisten Fällen wird man hier aber keine Probleme haben - man darf sich nur nicht einseitig auf nur ein Reich konzentrieren. Aber auch dann werden weniger die verfügbaren Figuren, sondern mehr die Nachbarn das Problem sein.



In der Catan-Onlinewelt finden Sie immer nette Mitspieler für eine Partie Catan. Natürlich auch mit **Seefahrer** und **Städte & Ritter!**

# CATAN

## ONLINEWELT

[www.catan.de](http://www.catan.de)

Impressum © 2006

Autor: Klaus Teuber  
[www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)  
Illustration: Tanja Donner  
Grafik: Fine Tuning  
[www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)  
Redaktion: TM-Spiele GmbH

KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49 (0) 711-2191-0  
Fax: +49 (0) 711-2191-422  
E-mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### Hinweis:

Im Verlag Kuhlmann Geschichtsspiele sind ebenfalls zwei Spiele zum Thema „Kampf um Rom“ erschienen: „Kampf um Rom – Das Brettspiel“ mit den beiden Spielen „Germanica“ von Hartmut Witt und „Hunnen, Römer und Germanen“ von Gerhard H. Kuhlmann (vergriffen, Neuauflage in Vorbereitung), sowie „Kampf um Rom - Das Kartenspiel“ von Gerhard H. Kuhlmann (erhältlich). Mehr Informationen zu diesen Spielen finden Sie auf [www.geschichtsspiele.de](http://www.geschichtsspiele.de). Die Titelnutzung „Kampf um Rom“ für das vorliegende Spiel erfolgte in Abstimmung mit dem Kuhlmann Geschichtsspiele Verlag.