



## **DIE ERWEITERUNG**

### **Ergänzungs-Set für 5 und 6 Spieler**

#### **Vor dem allerersten Spiel:**

Bekleben Sie die Ritterscheiben und die Stadtmauern entsprechend der Anweisungen in der Erweiterung "Städte & Ritter".

Lösen Sie die drei Rahmenteile aus den Tableaus.

#### **Vorbereitung des Spiels**

##### *Sie benötigen:*

*1 Siedler-Basis-Spiel,*

*1 Ergänzungs-Set für 5 und 6 Spieler,*

*1 Erweiterung Städte & Ritter,*

*und diese Ergänzung für 5 und 6 Spieler.*

Bauen Sie zuerst den Spielfeldrahmen zusammen, wie Sie es vom Vierer-Spiel her gewohnt sind.

Setzen Sie dann die Verlängerungsstücke wie folgt ein: "x" zwischen die Verbindung a-a, "y" zwischen die Verbindung e-e und "z" zwischen die Verbindung g-g.

Setzen Sie dann zuerst das Doppel-Meerfeld für die Barbarenflotte ein und dann am äußeren Rand entlang die Meerfelder. Achten Sie darauf, daß sich leere Meerfelder mit Hafenfeldern abwechseln.

Mischen Sie jetzt verdeckt alle 30 Landfelder. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legen es offen in eine Ecke des Rahmens. Füllen Sie so Reihe um Reihe (immer von oben nach unten).

Legen Sie jetzt die Zahlenchips (nur die aus dem Ergänzungs-Set) mit der Buchstabenseite nach oben bereit. Beginnen Sie in einer Ecke und rühren Sie die Reihe spiralenförmig nach innen zum Zentrum. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips. Drehen Sie dann die Zahlenchips um (rote Zahlen dürften nicht nebeneinander liegen). Siehe auch Basisspiel, Kleiner-Siedler-Almanach. Der Räuber startet auf einer der beiden Wüsten.

## Der Spielablauf

Gespielt wird nach den Regeln der Städte & Ritter Erweiterung, aber nun mit der "außerordentlichen Bauphase" (siehe Regelblatt Ergänzungsset).

Hat ein Spieler, der an der Reihe ist, seinen Zug beendet (gewürfelt, gehandelt und gebaut), so dürfen nun reihum alle anderen Spieler ebenfalls bauen. Das heißt, jeder Spieler darf wie bisher:

- Siedlungen, Städte und Straßen bauen; (der Kauf von Entwicklungskarten entfällt, sie gibt es nicht mehr).

Weiter darf ein Spieler:

- Stadtmauern bauen;
- Mit "Handelswaren" Städte ausbauen;
- Ritter aufstellen;
- Ritter aufwerten;
- Ritter aktivieren.

In der außerordentlichen Bauphase darf aber nicht gehandelt werden, es dürfen mit Rittern keine Aktionen ausgeführt werden und es dürfen auch keine Fortschrittskarten ausgespielt werden.

Hinweis: Ritter aktivieren

Da ein Spieler in der "außerordentlichen Bauphase" eigene Ritter aktivieren kann, darf er mit diesem Ritter auch sofort eine Aktion ausführen - wenn der Spieler wieder normal an der Reihe ist.

Beispiel: Gabi beendet ihren Zug. Es folgt die außerordentliche Bauphase. Peter baut eine Siedlung und aktiviert einen Ritter. Nach Abschluß der "außerordentlichen Bauphase" kommt Peter mit seinem Zug an die Reihe. Peter darf nun sofort mit seinem Ritter (den er in der außerordentlichen Bauphase aktiviert hat) eine Aktion ausführen.

## Materialliste

2 Städtekalender: 20 Karten Handelswaren (6 Tuch, 6 Münzen, 6 Papier, 2 Siegpunkte);  
3 Rahmenteile; 6 Stadtmauern; 12 Ritter; Aufkleberbogen; Spielanleitung.

Autor: Klaus Teuber

© 1998 KOSMOS Verlag