

Strategie & Feldherr

die strategische Königsklasse



Diese Erweiterung wurde für sehr erfahrene Spieler entwickelt, die den Spielspass von **"Die Siedler"** mit einer strategischen Herausforderung verbinden wollen

Strategie & Feldherr führt (neben anderen Änderungen), vor allen den **"Junker"** ein. Diese neutrale Figur sorgt dafür, dass die Stellung der Ritter und Städte genau so wichtig wird, wie die Stellung der Figuren in einem Schachspiel.

Jedes Versetzung des Junkers führt zu einer ganz neuen Machtkonstellation auf dem Spielbrett und wer nicht aufpasst, ist beim nächsten Barbarenangriff nicht geschützt - selbst wenn er eigentlich genug Ritter hätte.

Strategie & Feldherr hat einfache Regeln - aber eine außerordentliche Wirkung.

Insgesamt wächst die Bedeutung der Ritter im Spiel. Es ist wichtiger mehrere, kleinere Rittereinheiten zu haben, die möglichst strategisch über das Spielbrett verteilt sind. Andererseits sind die Ritter aber nicht so wichtig, das sie das Spiel dominieren würden. Die Wahrscheinlichkeit für einen Stadtverlust steigt, ohne den Städtebau zu einer aussichtslosen Sache zu machen.

Strategie & Feldherr liefert auch gleich die zusätzlichen Rohstoffe, die für die zusätzlichen Ritter und Städte-Wiederherstellungen notwendig sind.

Insgesamt führt diese Erweiterung folgende, neutrale Figuren ein: (auf die Bezeichnungen klicken für Details)

neutrale Figur	zugeordneter Bereich	Vorteil	Farbe
<u>Junker</u>	ohne	"friert" Felder ein und "vernebelt" Städte und Ritter vor den Barbaren	weiß
<u>Herzog</u>	Politik	Stärkt eigene Ritter oder schwächt fremde	blau
<u>Gelehrter</u>	Wissenschaft	Verdoppelt Erträge, die der Besitzer teilen muss	grün

→Gesamtübersicht aller neutralen Figuren

Da Der Gelehrte und Der Herzog über Fortschrittskarten gesteuert werden, ist für diese neutralen Figuren wieder Bastelarbeit angesagt. (→Materialliste für Strategie & Feldherr)

Darüber hinaus gibt es nur ganz wenige **Regeländerungen**:

1. Wer einen aktivierten starken oder mächtigen Ritter deaktiviert, darf das Barbarenschiff für jeden deaktivierten Ritter um je ein Feld vor oder zurücksetzen.
2. Für den Besitz einer neutralen Figur gibt es keinen Siegpunkt. Dies gilt für **alle** neutralen Figuren, egal welche Erweiterung sie einführt.
3. Die FSK Schmiedekunst aus dem Wissenschaftsbereich (grün) der Städte & Ritter-Erweiterung, wird in den Politik-Bereich (blau) verschoben; Details dazu sind in der Materialliste für Strategie & Feldherr

Strategie & Feldherr kann mit allen anderen Erweiterungen kombiniert werden. Wir empfehlen jedoch mindestens die S&R-Erweiterung und auch die Beschleunigungsregeln zu verwenden. Bei der Gestaltung dieser Erweiterung haben wir auch darauf geachtet, das man das Spiel auch dann noch gewinnen kann, wenn man selbst keine Ritter-und-Städte-Strategie verfolgt, sondern lieber viele Siedlungen auf Inseln errichtet.

Der Junker

...gebildet aus reiner Strategie...

Der Junker ist eine weitere, neutrale Figur aus der Erweiterung "Strategie & Feldherr". Der Junker ist tatsächlich neutral, denn er ist weder einem Stadtausbaubereich zugeordnet, und ist auch nicht mit den "räuberischen" Figuren Räuber, Pirat oder Barbaren vergleichbar.

Der Junker

Eine Spielidee von Peter Höing und Michael Tidden

Der Junker wird auf ein beliebiges Landfeld gestellt und hat dort zwei Wirkungen:

1. **Einfrieren**: Alle Ausbauten und Bewegungen am Landfeld werden blockiert.
2. **Vernebeln**: Alle Ritter, Städte und Metropolen am Junkerfeld werden beim Eintreffen des Barbarenschiffs behandelt, als seien Sie nicht existent.

Darüber hinaus sind noch einige, wenige Grundregeln zu beachten.

 [nach oben](#)

Einfrieren

Der Junker wird auf ein beliebiges Landfeld gestellt und blockiert dort sämtliche Ausbauten und Bewegungen.

Er verhindert das Hinzu- und Wegziehen aller neutralen Spielfiguren und anderer mobiler Spielsteine (wie z.B. Ritter).



An dem Feld können also keinerlei Bauten (wie Straßen, Schiffe, Siedlungen, Städte etc.) errichtet werden.

An einem Junkerfeld stationierte Ritter können ihren Aktivierungszustand ändern. Dies darf auch im Rahmen einer Aktion passieren, die sich auf ein angrenzendes Feld bezieht (z.B. Vertreiben des Räubers vom angrenzenden Feld, woraufhin der Ritter deaktiviert wird). Der Ritter darf allerdings nicht versetzt werden oder eine Aktion ausführen, die sich auf das Junkerfeld bezieht.

Bei gewürfelter „7“ darf der Räuber / Pirat vom Junkerfeld weggezogen werden. Man darf den Räuber jedoch nicht auf das Junkerfeld platzieren.

Die Anweisungen in FSK haben generell Vorrang vor dem Junker. Erlaubt eine FSK die Bewegung von Figuren oder die Errichtung von Bauwerken, so darf der Spieler mit entsprechender FSK die Aktion auch am Junkerfeld durchführen.

 [nach oben](#)

Vernebeln

Alle Ritter und alle Städte, Metropolen und Zitadellen am Junkerfeld werden beim Eintreffen des Barbarenschiffs behandelt, als seien Sie nicht existent.

Sie zählen also weder zur Berechnung der Barbarenstärke, noch zur Berechnung der Verteidigungsstärke.

Verliert ein Spieler durch einen Barbarenangriff eine Stadt, so kann er nicht die Stadt am Junkerfeld vom Spiel nehmen.

Hierzu solltet ihr Euch auch unbedingt die Beispiele anschauen, die diese mächtige Funktion des Junkers erklären.

 [nach oben](#)

Grundregeln zum Junker

- Der Junker kommt durch das Würfelereignis „Pasch“ (Ereignis- und Ertragswürfel zeigen die gleiche Augenzahl) zum Einsatz, d.h. er kommt auf das Spielfeld (falls er dort noch nicht war) oder er wird auf ein anderes Feld versetzt (falls er beim Pasch schon auf dem Spielfeld steht).
- Er hat keinen Einfluss auf den Ertrag der angrenzenden Siedlungen, Städte etc.
- Stadtausbauten (für Handelswaren) können weiterhin durchgeführt werden.
- Der Junker darf zu Beginn des Spieles so lange nicht versetzt werden, bis die Barbaren zum ersten Mal Catan erreichen.
- Er wird nach dem Eintreffen der Barbaren vom Spielplan entfernt und kommt erst beim nächsten „Pasch“ wieder zum Einsatz.

Da der Junker Anweisungen auf FSK grundsätzlich Vorrang einräumt, können neutrale Figuren die über FSK gesteuert werden (wie z.B. der Händler) auch an / auf ein Junkerfeld gestellt werden.

Die Wirkung einfrieren und vernebeln führt der Junker immer gleichzeitig aus.

Der Herzog

Kommandeur der Ritter



Der Herzog ist eine neutrale Figur aus der Erweiterung **Stratege & Feldherr** und kommt durch Fortschrittskarten (blau / Politik) zum Einsatz.

Der Herzog wird an einem eigenen, oder an einen fremden Ritter gestellt. Stellt man ihn an einen eigenen Ritter, so erhöht sich dessen Stärke um eins auf maximal drei (mächtiger als mächtig geht nicht).

Stellt man den Herzog hingegen an einen fremden Ritter, so verringert sich dessen Stärke um eins auf minimal eins.

Wird der Ritter versetzt, so wandert er Herzog automatisch mit. Wird der Ritter vom Spiel genommen, so gilt dies auch für den Herzog.

Der Herzog wird durch einen blauen Kegel dargestellt. Es werden fünf Fortschrittskarten (blau "Der Herzog") hinzugefügt um den Herzog zu steuern. (→ Material für Stratege & Feldherr) Da der Herzog selbst blau ist, solltet Ihr einen Markierungstein in der Farbe des Besitzers unter den Herzog legen.

Die Farbe des Markierungssteins und des Ritters an dem der Herzog steht zeigen dann

deutlich, ob der Ritter durch den Herzog stärker oder schwächer wird. Stimmen die Farben überein, so wird der Ritter stärker, stimmen sie nicht überein, so wird er schwächer.

Der Herzog eignet sich hervorragend, um kurz vor dem Barbarenüberfall einen Gegner zu schwächen, oder seine eigenen Ritter zu stärken.

 nach oben

Auswirkungen von Fortschrittskarten

Nachstehend ist das Verhalten des Herzogs beim Einsatz diverser FSK beschrieben, um die oben genannten Regeln zu erklären:

FSK	Beschreibung
Intrige	Der Herzog wird ebenfalls vertrieben.
Überläufer	Wählt der betroffene Spieler den Ritter an dem der Herzog steht, so wird der Herzog aus dem Spiel genommen. Er wird nicht an den neu aufgestellten Ritter des FSK-Spielers gestellt.
<u>Zauberveto</u>	Das Zauberveto kann verwendet werden, um die Platzierung einer <u>neutralen Figur</u> (und damit auch des Herzogs) zu verhindern.
<u>Magischer Ortswechsel</u>	Der Herzog ist an seinem Ritter gebunden und wechselt mit.
Zauberkraft	Die Verdoppelung bezieht sich auf die Stärke des Ritters nach Einwirkung des Herzogs. Beispiel: Herzog am eigenen, starken Ritter führt zu $(2+1) \times 2 = 6$ (nicht etwa 5); oder: Herzog an feindlichen, mächtigen Ritter = $(3-1) \times 2 = 4$ (nicht etwa 5).
Exil	Da der Herzog eine <u>neutrale Figur</u> ist, muss er vorzeitig vom Spielbrett genommen werden.
<u>Judas</u>	Der Herzog kann versetzt werden und wirkt an neuer Position für seinen neuen Besitzer.
<u>Kreuzzug</u>	Der Herzog ist an einen Ritter gebunden und wechselt mit.
<u>Märtyrer</u>	Wird der Ritter mit dem Herzog geopfert, so wird der Herzog vom Spielfeld genommen.

Der Gelehrte

Bildung zahlt sich eben aus



Der Gelehrte ist eine neutrale Figur aus der Erweiterung **Strategie & Feldherr** und kommt durch Fortschrittskarten (grün / Wissenschaft) zum Einsatz.

Er wird an eine Siedlung, Stadt oder Zitadelle gestellt. Dieses Bauwerk erwirtschaftet bis zum nächsten Barbarenangriff die doppelten Erträge, die der Besitzer des Gelehrten mit dem Inhaber teilen muss.

Die Erträge des Gelehrten richten sich somit immer nach der Ertragssituation des Bauwerkes an dem er steht.

Die Rohstoffe und ggf. Handelswaren werden 1:1 an die Eigentümer der Siedlung / Stadt / Zitadelle und des Gelehrten aufgeteilt. Ein evtl. Rohstoff-Wahlrecht (z.B. bei Goldfeld, Sumpf und Zauberschloss) des Gebäudeeigentümers bleibt bestehen. Nach seiner Wahl richtet sich dann auch der Ertrag des Gelehrten.

Erwirtschaftet das Bauwerk an dem der Gelehrte steht keine Erträge (weil z.B. der Räuber auf dem Feld steht), so erwirtschaftet auch der Gelehrte nichts.

Dieser Vorteil gilt nur für die laufende Barbarenphase; d.h. sobald das Barbarenschiff Catan erreicht, muss der Gelehrte vom Spielfeld genommen werden ohne noch einmal Erträge zu erwirtschaften.

Wechselt das Bauwerk an dem der Gelehrte steht seine Position (z.B. durch die FSK Magischer Ortswechsel) so folgt der Gelehrte seinem Bauwerk.

Mit dem Zauberveto (aus HZD) kann der Verlust des Gelehrten verhindert werden. In diesem Fall bleibt der Gelehrte bis zum nächsten Barbarenüberfall stehen.

Der Gelehrte wird durch einen grünen Kegel dargestellt. Es werden fünf Fortschrittskarten (grün) "Der Gelehrte" hinzugefügt um den Gelehrten zu steuern. (→ Material für Strategie & Feldherr) Da der Gelehrte selbst grün ist, müsst Ihr Euch merken, wem der Gelehrte gerade gehört, oder Ihr legt alternativ eine Stadtmauer oder einen anderen Markierungstein in der Farbe des Besitzers unter den Gelehrten.

 nach oben

Auswirkungen von Fortschrittskarten

Nachstehend ist das Verhalten des Gelehrten beim Einsatz diverser FSK beschrieben, um die oben genannten Regeln zu erklären:

FSK	Beschreibung
Bischof	Der Gelehrte begründet keinen Anspruch Karten zu ziehen.
Saboteur	Der Gelehrte ist analog betroffen. Der Besitzer des Gelehrten darf aber nicht für den Stadtinhaber die Reparaturkosten tragen.
<u>Zauberveto</u>	Das Zauberveto kann verwendet werden, um die Platzierung einer <u>neutralen Figur</u> (und damit auch des Gelehrten) zu verhindern. Andererseits kann man mit dem Zauberveto natürlich auch verhindern, das ein anderer Spieler den eigenen Gelehrten an sich nehmen will. Vor dem Verlust des Gelehrten bei Barbarenankunft schützt das Zauberveto indes nicht.
<u>Magischer Ortswechsel</u>	Der Gelehrte ist an seinem Bauwerk gebunden und wechselt mit.
Exil	Da der Gelehrte eine <u>neutrale Figur</u> ist, muss er vorzeitig vom Spielbrett

	genommen werden.
<u>Judas</u>	Der Gelehrte kann versetzt werden und erwirtschaftet an der neuen Position Erträge für seinen neuen Besitzer; allerdings nur für die „Restlaufzeit“ bis zur Landung der Barbaren.
<u>Händler</u>	Der Händler gilt nur für den Besitzer des Händlers; nicht für den Gelehrten.
<u>Zauberer</u>	Schützt der Zauberer das Ertragsbauwerk, dann schützt er indirekt auch den Gelehrten, da sich der Ertrag des Gelehrten immer nach dem Ertrag des Bauwerkes richtet, an dem der Gelehrte steht.

Da Der Gelehrte und Der Herzog über Fortschrittskarten gesteuert werden, ist für diese neutralen Figuren wieder Bastelarbeit angesagt. (→[Materielliste fü Strategie & Feldherr](#))

Darüber hinaus gibt es nur ganz wenige **Regeländerungen**:

1. *Wer einen aktivierten starken oder mächtigen Ritter deaktiviert, darf das Barbarenschiff für jeden deaktivierten Ritter um je ein Feld vor oder zurücksetzen.*
2. *Für den Besitz einer neutralen Figur gibt es keinen Siegpunkt. Dies gilt für **alle** neutralen Figuren, egal welche Erweiterung sie einführt.*
3. *Die FSK Schmiedekunst aus dem Wissenschaftsbereich (grün) der Städte & Ritter-Erweiterung, wird in den Politik-Bereich (blau) verschoben; Details dazu sind in der Materielliste fü Strategie & Feldherr*

Strategie & Feldherr kann mit allen anderen Erweiterungen kombiniert werden. Wir empfehlen jedoch mindestens die S&R-Erweiterung und auch die Beschleunigungsregeln zu verwenden. Bei der Gestaltung dieser Erweiterung haben wir auch darauf geachtet, das man das Spiel auch dann noch gewinnen kann, wenn man selbst keine Ritter-und-Städte-Strategie verfolgt, sondern lieber viele Siedlungen auf Inseln errichtet.

Anmerkung von der SiedlerInsel (<https://siedlerinsel.wordpress.com/>):

*** Die Erweiterung „Strategie & Feldherr“ wurde vom „West Münsterland Catan Club (WMC2)“ entwickelt. Siehe: <http://web.archive.org/web/20140106153925/http://wmc2.net/>. Wir haben die Erweiterung hochgeladen, da die Website nicht mehr existiert und auch über web.archive.org nicht zu erreichen ist. ***