

CATAN-NEWS

Art.-Nr. 975079

In dieser Ausgabe:

Die Brüder „Entdecker“
und „Die Siedler von Catan“ 2
Gewinnspiel 3
Spiele-Tipp von Fritz Gruber 3
Auflösung Gewinnspiel 2/2000 3
Neues Szenario: Verwünschtes Land .. 4

1/2001

Neueste Nachrichten aus Catan

Die neue Catan-Homepage 6
Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM .. 6
Wenn die Barbaren zu schnell kommen .. 7
Ritter und Barbaren in den Kolonien? .. 7
Catan-Wochenende 7
Aufschwung in Ägypten 8
Impressum 6

Catan schreibt Geschichte

Historische Szenarien II – Troja & Die große Mauer

„Mich fasziniert Geschichte.“ Dieser so kurze wie prägnante Satz stammt von Klaus Teuber, dem Autor der „Siedler von Catan“. Da ist es kaum verwunderlich, dass viele seiner Spiele einen geschichtlichen Hintergrund haben. „Die Siedler von Catan“ selbst gehören thematisch zwar ins ausgehende Mittelalter, doch gehandelt, gebaut und gesiedelt wurde zu allen Zeiten



an allen Orten. So wurden die Spieler bereits in den ersten Historischen Szenarien von Klaus Teuber nach Ägypten (Cheops) und Kleinasien (Alexander der Große) entführt. Von der altchinesischen Geschichte und von den Kämpfen um Troja ließ er sich nun zu den Historischen Szenarien II „Troja & Die große Mauer“ inspirieren. Doch so krieglerisch wie dies zunächst klingen mag, geht es hier natürlich nicht zu. Denn schließlich befinden wir uns immer noch auf Catan!

Fortsetzung auf Seite 6

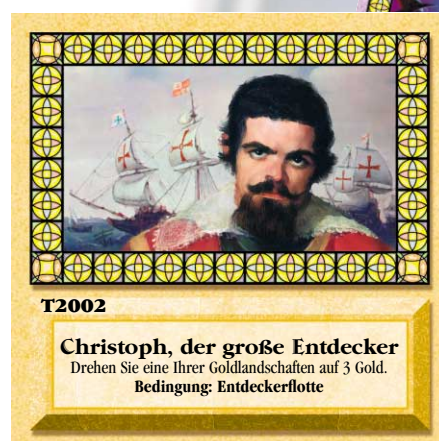
Die Herausforderung!

Catan-Kartenspielduelle am PC und online

Seit nunmehr sechs Jahren wird die Insel Catan von Millionen von Spielbegeisterten besiedelt. Anfangs war dies noch größeren Spielrunden ab 3 Mitspielern vorbehalten, doch seit dem Herbst 1996 kann man mit „Die Siedler von Catan – Das Kartenspiel für 2 Spieler“ das Inselfeeling auch in trauter Zweisamkeit erleben. Aber was soll man tun, wenn nun gar kein Spielpartner vorhanden ist – oder dieser sich in einer ganz anderen Ecke der Welt aufhält? Bislang musste man sich notgedrungen anderen Tätigkeiten zuwenden – doch im Spätsommer 2001 wird alles anders. Denn ab September ist „Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM“ im Handel erhältlich und schickt sich an, die heimischen PCs zu erobern. Die PC-Version wird dabei das bekannte Kartenspiel 1:1 in Spielablauf und Spielform auf den Bildschirm übertragen. Für Duell im Basis-Kartenspiel werden unterschiedliche Computergegner in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zur Verfügung stehen. All denjenigen, die das Catan-Kartenspiel bislang noch nicht kennen oder sich mit den Regeln schwer tun, steht Prof. Easy bei. Hinter Prof. Easy verbirgt sich ein Tutoren-Programm, das neue Spieler durch die ersten Spielzüge führt und diesen so Schritt für Schritt die Spielabläufe und die Regeln vermittelt.

Aber auch wer die Regeln längst beherrscht und der künstlichen Intelligenz einen menschlichen Kontrahenten vorzieht, wird von der PC-Version begeistert sein.

Denn außer sich im Basisspiel mit den Computergegnern zu messen, kann man sich aus sämtlichen Themensets Decks bauen und über das Internet Spiele online gegen reale Gegner austragen. Es wird ab Mitte August eine eigene Internet-Seite (www.catan.de) geben, auf der man alles Neue zum Online-Turnier und der CD-ROM erfährt, mit anderen Catanern chatten und sich im Forum austauschen kann. Vor allem aber wird man dort neue Mitspieler und alte Freunde zu einer Online-Partie auffordern können. Und im Herbst startet dort das große Catan-Turnier, bei dem Monat für Monat heiße Duell um Punkte, Prestige und die Qualifikation zum großen Jahresfinale zu erwarten sind. Wer wissen möchte, wie das PC-Spiel aussehen wird und welche Systemvoraussetzungen nötig sind, sollte gleich mal auf S.6 blättern.

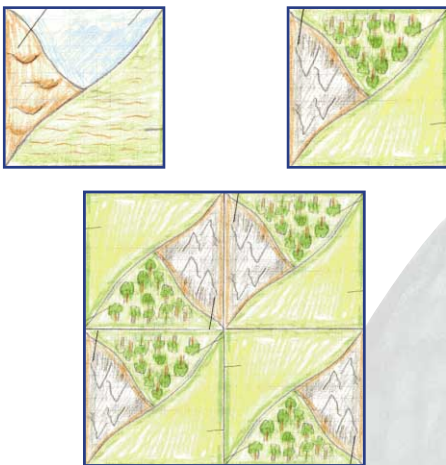


Aus der Spielwerkstatt geplaudert...
von Klaus Teuber

Die Brüder „Entdecker“ und „Die Siedler von Catan“

Ich war schon als Kind fasziniert von Entdecker Geschichten. Seit ich begonnen hatte, Spiele zu entwickeln, brannte in mir der Wunsch, Entdecken und Siedeln zumindest spielerisch erleben zu können. Anfang der 90er Jahre begann ich mit der Gestaltung eines ersten Prototypen. Meist kommen mir die besten Ideen, wenn ich, geleitet durch eine vage Vorstellung, einfach mit der Herstellung des Spielmaterials beginne.

Wenn man spielerisch Land entdecken möchte, muss sich das zu entdeckende Gebiet bei jeder Partie anders und neu entwickeln. Mit dieser eigentlich banalen Erkenntnis entwarf ich viereckige Landschaftskärtchen. Jedes Kärtchen zeigte drei von sechs möglichen Landschaften: Meer, Gebirge, Wald, Hügelland, Weide oder Ackerland.



Aneinandergelegt bildeten die einzelnen Landschaften größere oder kleinere zusammenhängende Gebiete.

Zu Beginn wurde ein erstes Landschaftskärtchen offen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hatte fünf Kundschafter. Von diesem Kärtchen aus wurde das Land mit Kundschaftern weiter erforscht, indem Kärtchen aufgedeckt und passend an bereits vorhandene gelegt wurden. Die Landschaft breitete sich natürlich chaotisch aus, es gab Lücken und hier und da drohte ein Kundschafter in den Abgrund jenseits des Tischrandes zu fallen.

Versammelte man drei Kundschafter auf einem Kreuzungspunkt zwischen drei Landschaften, wurden die Kundschafter in eine

Siedlung umgewandelt. Diese produzierte dann Rohstoffe entsprechend der anliegenden drei Landschaften. Wenn die Landschaften ergiebig waren, gab es bald neue Kundschafter, die mit kaum zu zügelnder Entdeckerlust erneut über den Tischrand zu springen drohten.

Ziel war es, die Mehrheit in Gebieten gleicher Landschaft zu erhalten. Also beispielsweise die meisten Siedlungen rund um ein Waldgebiet zu besitzen. Je größer das Gebiet war, um so mehr Punkte gab es dafür.

Dieser erste Ansatz befriedigte mich aber irgendwie nicht. Ich hatte das Gefühl, als hätte ich als Koch zu viel des Guten in die Suppe gerührt. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich das Spiel zwar nur mit mir selbst gespielt, aber ich merkte auch schon so: Es war „nicht Fisch, nicht Fleisch“...

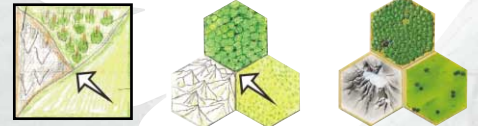
Nach ein paar Monaten rang ich mich deshalb zu dem Entschluss durch, Entdecken und Siedeln voneinander zu trennen. Ich begann mit dem Besiedlungsspiel.

Siedlungen wurden beim ersten Prototypen immer auf Punkte zwischen drei Landschaften gegründet. Ohne das Entdecker Element war es nun nicht mehr notwendig, verschieden große Felder einzelner Landschaftstypen entstehen zu lassen, also ersetzte ich die quadratischen Kärtchen durch Sechseckfelder. Diese erfüllten die gleiche Funktion bei der Siedlungsgründung und hatten den Vorteil, dass die Wege zwischen den Kreuzungen für die Bebauung mit Straßen immer gleich lang waren.

Nach einem weiteren Jahr Entwicklungsarbeit entstand aus diesem Ansatz das Brettspiel „Die Siedler von Catan“.



Gleichzeitig arbeitete ich an meinem Entdeckerspiel weiter. Hier war mein Hauptanliegen das Entdecken und nicht das Besiedeln eines Gebietes, also benötigte ich keine unterschiedlichen Landschaften mehr. Ich beschränkte mich auf Kärtchen, auf denen Land und Meer in unterschiedlicher Verteilung dargestellt war.



Mit diesen Kärtchen war es möglich, bei jedem Spiel eine völlig neue Inselwelt zu entdecken. Ziel aller Entdeckerlust war damals wie auch heute, auf komplett entdeckten Inseln die wertvollsten Einheiten zu besitzen, möglichst natürlich Siedlungen. Je größer die Insel wurde, um so mehr Punkte waren zu holen.

Doch noch war das Spiel nicht ganz rund. Überall auf dem Plan wurden Teile von Inseln entdeckt und Einheiten abgesetzt, aber keiner machte sich die Mühe, eine Insel bis zum Ende zu entdecken. Darunter litt die Spannung während des Spieles. Durch einen einfachen aber wirkungsvollen Kniff löste ich das Problem: Ich schränkte die Anzahl der wertvollen Einheiten, die den Spielern zur Verfügung standen, auf eine Siedlung und zwei Stützpunkte ein. Hatte ein Spieler diese Einheiten auf entdeckte Landkärtchen gesetzt, erhielt er sie erst nach der vollendeten Entdeckung der zugehörigen Insel zurück. Nun waren die Spieler gezwungen, Inseln vollständig zu entdecken, bevor sie sich erneut in unbekannte Gewässer wagen konnten. Das Spiel „lebte“ und ich war zufrieden. „Entdecker“ erschien in dieser ersten Fassung 1996. Jetzt im Jahre 2001 erscheint das Spiel als „Die neuen Entdecker“ bei Kosmos. Ich hatte den Verlagswechsel genutzt und das Spiel stark überarbeitet. Unter anderem habe ich den Glücksfaktor reduziert, indem ich den Spielern erlaube, Expeditionen besser auszurüsten, wenn das entsprechende Kleingeld dafür vorhanden ist: Dann kann man ein garantiert passendes Kärtchen kaufen und anlegen, ohne auf die Hilfe des Zufalls angewiesen zu sein. Außerdem beschränkt sich das Entdecken nicht nur auf das Land – mit den Kundschaftern können in den Tiefen des Urwaldes wertvolle Pflanzen der neuen Welt entdeckt werden. Auch das bringt Entdeckerpunkte und eröffnet den Spielern eine zusätzliche Strategieebene. Durch all diese Änderungen wurden die Entdecker für mich zu einem ebenbürtigen, älteren Bruder Catans, der uns erleben lässt, wie die Siedler dazu kamen, ihre ersten Siedlungen zu gründen.





GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Gesucht wird, passend zu den neuen Historischen Szenarien, ein wahrer Held des trojanischen Kriegs. Und da in diesem Konflikt bekanntermaßen sehr viele Helden mit von der Partie waren, wollen wir einige Hinweise geben:



Unser Held

- ist der Sohn des König Priamos
- war der Anführer der Trojaner
- setzte die Schiffe der Griechen in Brand
- wurde von Achill im Zweikampf besiegt und getötet

Den Ausgang des trojanischen Krieges erlebte der Gesuchte also nicht mehr. Unsterblich ist sein Name durch die Gesänge des Homers aber doch geworden. Wenn Sie seinen Namen kennen, schreiben Sie ihn auf eine Postkarte und schicken Sie diese an den Kosmos Verlag, Redaktion Catan-News, Kennwort Gewinnspiel, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart oder schicken Sie uns eine E-Mail mit dem Betreff „Kennwort: Gewinnspiel Catan-News“ an catan@kosmos.de. Einsendeschluss ist der 31. August 2001. Unter allen Einsendungen mit der richtigen Lösung verlosen wir 5 x Die neuen Entdecker und 5 x Historische Szenarien II Viel Glück!



DER SPIELE-TIPP

von Fritz Gruber

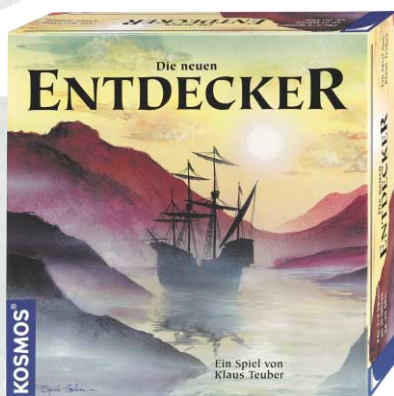
Die neuen Entdecker

Warum spielt der Mensch? – Eine oft gestellte Frage, die von coolen Zeitgenossen gern mit einem lapidaren „um zu gewinnen“ beantwortet wird. Stimmt ja – auch. Spiele sind dazu da, um Siege und Niederlagen einüben zu können. Die Krönung – für mich – ist aber jene Art von Spiel, die mich so in den Bann zieht, dass ich mich am Schluss immer als Gewinner fühle – auch wenn ich nicht das geworden bin, was man den „Sieger“ nennt. Genau so ein Spiel ist „Die neuen Entdecker“ von Klaus Teuber.

Eigentlich müsste ich ja nun von der Kunst berichten, sich auf den nach und nach sichtbar werdenden Inseln eines subtropischen Archipels mit Hilfe von Stützpunkten und Siedlungen Vorteile und Punkte zu verschaffen. Ich hätte von Kundschaftern zu reden, die ins Landesinnere aufbrechen und von den Häuptlingen der eingeborenen Stämme in die Geheimnisse der Früchte des neuen Landes eingeweiht werden, aber ich fürchte, der Platz für eine detaillierte Darstellung aller spielerischen Feinheiten würde nicht ausreichen, und ich wollte auf jeden Fall noch verdeutlichen, was es ist, das mich streckenweise das bloße Siegenwollen vergessen lässt. Dazu muss ich von den sogenannten „Entdecker-

kärtchen“ sprechen. Allen Entdeckerkärtchen ist gemein, dass sich darauf Wasserflächen und Landflächen befinden, mal vom einen, mal vom andern mehr oder weniger. Ich kaufe mir Entdeckerkärtchen, lege sie auf dem Spielplan aus. Die anderen Spieler tun das auch, und irgendwann bildet sich aus den unterschiedlich großen Landteilen der Kärtchen ein vollständig von Wasser umgebenes Eiland, und dann noch eines, und noch eines, und so weiter. Es wird dicke Inseln geben, dünne, kleine, riesengroße. Mein persönlicher Ehrgeiz ist es meist, möglichst große Inseln aus dem Meer aufsteigen zu sehen – nicht, weil die Entdeckung großer Inseln auch besonders viele Punkte einbringt (das ist „nur“ ein angenehmer Nebeneffekt), sondern aus purer Entdeckerlust. Und weil ich diese kindliche Freude am „Inseln gebären“ habe, deswegen spiele ich die „Neuen Entdecker“ auch am liebsten zu zweit, denn da bleibt mehr für mich ganz allein zum Entdecken übrig.

Ich kann Klaus Teubers „Die neuen Entdecker“ (geeignet für 2 – 4 Spieler) all jenen wärmstens empfehlen, die Freude an einem schönen Legespiel haben; an einem Spiel, bei dem man nicht in endlose Grübeleien versinkt und das trotzdem nicht ohne taktischen und strategischen Tiefgang ist.



Auflösung des Gewinnspiels der letzten Ausgabe 2/2000

In der letzten Ausgabe der Catan-News hatten wir gefragt, weshalb in „Die Siedler von Nürnberg“ Schafe als „Rohstoff“ für die Papierherstellung herangezogen werden. Eine schwierige Frage, zu der uns teilweise sehr ausführliche Antworten erreichten. Eigentlich hatten wir nach dem Zusammenhang zwischen Schaf und Papier gesucht. Mit diesem Thema eng verknüpft ist aber auch die Verbindung von Schaf und Pergament. Deswegen haben wir uns entschlossen, alle Einsendungen, die sich mit dem einen oder mit dem anderen auseinandersetzen, für die Verlosung der Preise zuzulassen.

Leider können wir im hier gebotenen Rahmen nur eine sehr knappe Zusammenfassung der Papier- und Pergamentherstellung geben:

Da ist zunächst einmal das Pergament: Zu dessen Herstellung werden Tierhäute, meistens von Schaf oder Rind, in gelöschten Kalk gelegt, ausgefleischt, aufgespannt, getrocknet und mit dem Bimsstein geschliffen.

Gefragt hatten wir eigentlich aber nach Papier. Dieses wurde zu Beginn des 2. Jahrhunderts n. Chr. in China erfunden. Erst 1390 kam die Kunst des Papiermachens über Italien auch nach Deutschland. In diesem Jahr wurde die früheste nachgewiesene Papiermühle von Ulman Stromer errichtet. Und zwar in der Nähe von Nürnberg!

Bis Mitte des 19. Jahrhunderts bestand Papier in Europa aus Hadernfasern, die aus gebrauchten Textilien gewonnen wurden. Aus den zu Fasern zerkleinerten Lumpen, die in Wasser aufgeschwemmt wurden, schöpfte man einzelne Papierbögen und trocknete diese an der Luft.

Und so wird die Wolle der Schafe zu Papier und der Bezug zwischen Schaf, Papier, Nürnberg und dem ausgehenden Mittelalter deutlich.

Gewonnen haben:

Je 1 x „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spielen“:

Alexander Wittek aus Kiel
Andreas Schelzel aus Fellbach
Katrin Schmidt aus Germering

Je 1 x die Sternenfahrer-Figuren „Die Fürsten der Völker“:

Christina Schmitz aus Bitburg
Michael Peters aus Vreden
Nadine Mudder aus Bremen
Rita Ruhmer aus Magdeburg
Gabi Schopf aus Rothenburg



Je 1 x „Blitz & Donner“:

Andrea Müller aus Wolfen
Karl-Heinz Fein aus Sandhausen
Tobias Surmann aus Waltrop
Alfons Schulze Osthoff aus Bad Iburg
Niklas Peters aus Vreden



Szenario „Verwunschenes Land“

Ein neues Szenario von Klaus Teuber geeignet für
Basisspiel + Seefahrer und Basisspiel + Seefahrer + Städte & Ritter

Die Story

Über lange Jahrhunderte war die Insel im Westen ein Schlupfwinkel der gefürchtetsten Seeräuber aller Meere. Die Beute unzähliger Kaperfahrten soll dort im Landesinneren vergraben liegen. Doch die grausamen Piraten fanden im Tod keine Erlösung und wachen noch heute als ruhelose Geister über ihre Schätze. Die Völker Catans entsenden ihre mutigsten Ritter, um den Geistern zu trotzen und die Schätze zu bergen.

Aufbau des Szenarios

Siehe Abbildung

Zusätzliches Material:

- 19 Schatzkärtchen. Auf der Vorderseite der Schatzkärtchen ist eine Schatzkiste abgebildet. Auf der Rückseite ist eine Zahl zu sehen. Die Zahl gibt die Stärke des Geistes an, der den Schatz bewacht. Die Schatzkärtchen werden mit der Vorderseite nach oben auf die mit einem roten Punkt gekennzeichneten Kreuzungen gelegt. Drei Kärtchen bleiben übrig und werden unbesehen beiseite gelegt. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

6 Plättchen tragen die Zahl 1

7 Plättchen tragen die Zahl 2

6 Plättchen tragen die Zahl 3

- 4 runde Ritter - Plättchen in den Farben der Spieler (werden bei Einsatz von Städte & Ritter nicht benötigt)

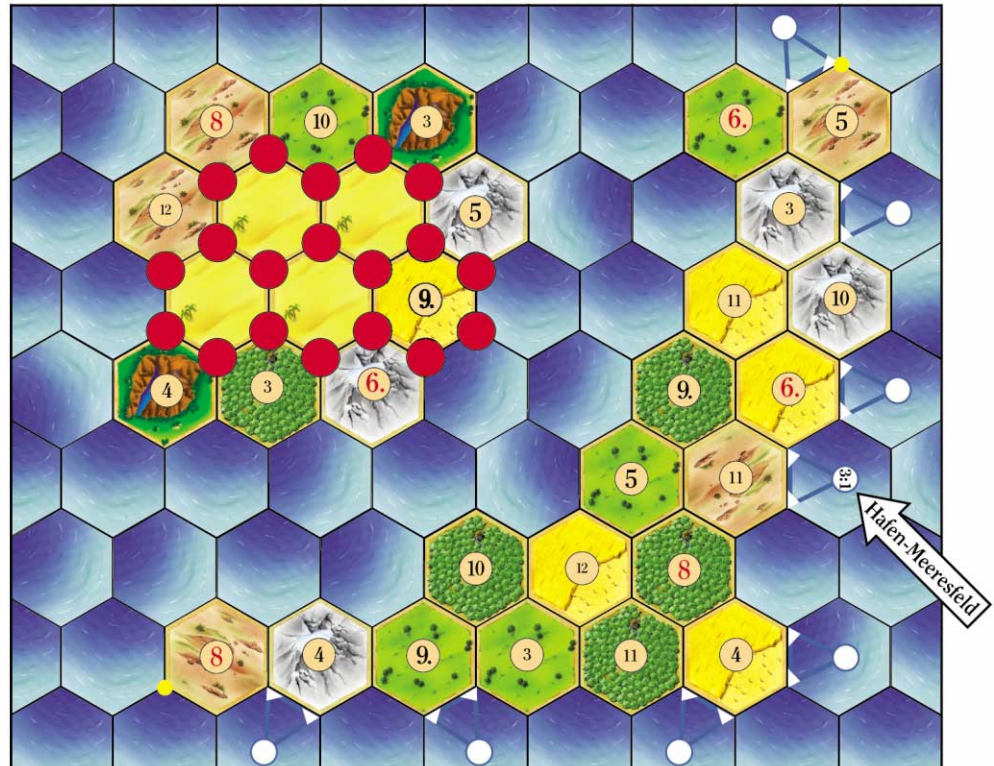
Gründungsphase:

Auf der östlichen Insel nach den Regeln des Basisspiels. Dabei muss eine der beiden Start-siedlungen (oder evtl. die Stadt bei Städte & Ritter) an der westlichen Küste zwischen (oder auf) den gelben Punkten errichtet werden.

Regeländerungen:

Bis auf folgende Ausnahmen gelten die Regeln des Basisspiels und der Seefahrer-erweiterung inklusive der Seeräuber-Variante (und ggf. die Regeln der Städte & Ritter Erweiterung):

- Die Wüsten der westlichen Insel sind verzaubert. Auf Kreuzungen, die an Wüsten grenzen, dürfen keine Siedlungen errichtet werden. Auch dürfen auf der ganzen westlichen Insel keine Straßen gebaut werden. (Schiffe darf man entlang der Küste aber bauen.) Somit ist die Gründung von Siedlungen nur an der Küste der Insel möglich.



Szenario: Spieler: 3-4 **Dauer:** ca. 90 Min.

Material: Basisspiel + Seefahrer-Erweiterung (ggf. Erweiterung Städte & Ritter)

Zusätzlich erforderlich: 19 Schatzkärtchen + 4 Rittersteine

Hexfelder	Meer	Hafen	Wüste	Gold	Weizen	Lehm	Erz	Holz	Wolle	Ges.	
	21	1	4	2	5	5	5	5	5	53	
Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Anzahl der Hafenplättchen: 7 (5 x Spezialhäfen und 2 x 3:1 Häfen)

- Auf der westlichen Insel dürfen keine Städte errichtet werden.

- Sobald ein Spieler mit einer Schiffslinie die Küste erreicht, darf er auf der erreichten Küstenkreuzung seinen Ritter absetzen, sofern er mindestens ein Ritterkärtchen aufgedeckt hat. Zum Absetzen des Ritters ist lediglich die Schiffsverbindung zu einem Küstenfeld, sowie ein aufgedecktes Ritterkärtchen notwendig. Befindet sich am Landungsfeld bereits eine Siedlung, so wird der Ritter auf eine benachbarte freie Kreuzung gestellt.

Städte & Ritter: Sobald ein Spieler mit einer Schiffslinie die Küste erreicht, darf er einen

aktivierten Ritter nach den normalen Bewegungsregeln von der östlichen Insel auf die erreichte Küstenkreuzung versetzen oder dort einen neuen Ritter einsetzen. Befindet sich am Landungsfeld bereits eine Siedlung, so wird der Ritter auf eine benachbarte freie Kreuzung gestellt. Befindet sich am Landungsfeld ein fremder Ritter, so kann dieser ggf. vertrieben werden, ansonsten ist auf diesem Feld keine Landung möglich.

- Gibt ein Spieler ein Korn ab, darf er seinen Ritter am Ende seines Zuges auf eine benachbarte Kreuzung ziehen. Er darf seinen Ritter so viele Kreuzungen weit ziehen, wie er Korn bezahlt hat. Auf jeder Kreuzung darf

nur ein Ritter stehen. Fremde Ritter dürfen aber, wenn entsprechend Korn abgegeben wurde, übersprungen werden.

Städte & Ritter: Ein aktivierter Ritter kann sich auf der westlichen Insel bis zu drei Felder weit ins Landesinnere bewegen. Diese Bewegung deaktiviert ihn. Die Bewegung darf auch entlang der Küste verlaufen, sie darf aber nicht auf einem Küstenfeld enden. Ein Ritter kann hierbei einen schwächeren Ritter vertreiben. Ein so vertriebener Ritter wird auf ein beliebiges Küstenfeld der westlichen Insel gesetzt. Das Feld wird von dem Spieler bestimmt, der am Zug ist.

- Beendet ein Ritter seinen Zug auf einer Kreuzung mit einem Schatzplättchen, darf er sich die Rückseite des Plättchens ansehen. Hat er mindestens genau so viele Ritterkarten aufgedeckt, wie die Zahl auf der Rückseite angibt, darf er das Schatzplättchen (Siegpunkt) nehmen. Ist die Zahl höher, legt er das Plättchen wieder verdeckt auf die Kreuzung. Hat ein Spieler sich ein Schatzplättchen angesehen, ist sein Zug beendet, egal ob der Spieler das Schatzplättchen nehmen kann oder nicht. Es ist also nicht möglich, in einem Zug mehr als ein Schatzplättchen zu erhalten. Der Zug endet auch, wenn man bereits auf einem Schatzplättchen steht und dieses aufnimmt, ohne den Ritter bewegt zu haben (weil man gerade ein weiteres Ritterkärtchen ausgespielt hat).

Städte & Ritter: Ein einfacher Ritter kann Schätze des Wertes 1 heben, ein starker Ritter kann Schätze der Werte 1 und 2 heben, ein mächtiger Ritter kann alle Schätze heben.

- Ist ein Spieler wieder an der Reihe, darf er mit seinem Ritter auf der Kreuzung (mit oder ohne Plättchen) sitzen bleiben oder gegen Abgabe von Korn weiterziehen.

Städte & Ritter: Nur ein bereits aktivierter Ritter kann weitergezogen werden. Allerdings kann auch ein deaktivierter Ritter einen Schatz heben (wenn er aufgewertet, aber nicht aktiviert wurde).

- Die Karte „Größte Rittermacht“ ist nicht im Spiel.

- Handels- und Bauphase: Es kann in beliebiger Reihenfolge mit den Mitspielern / der Bank Handel getrieben und gebaut werden.

- Der Räuber darf nur auf der westlichen Insel eingesetzt werden.

Spielende:

Es gewinnt bei vier Spielern, wer in seinem Spielzug entweder 6 Schatzkärtchen besitzt oder 15 Siegpunkte erreicht.

Es gewinnt bei drei Spielern, wer in seinem Spielzug entweder 8 Schatzkärtchen besitzt oder 17 Siegpunkte erreicht.

Bei Einsatz von Städte & Ritter werden jeweils 2 Siegpunkte mehr benötigt.

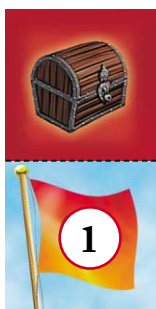
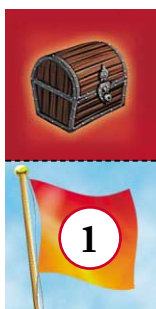
Zusätzliche Regeln/Erläuterungen bei Einsatz der Städte & Ritter Erweiterung

- Die Barbaren greifen nur auf der östlichen Insel an, daher sollte das Barbarenfeld an diese Insel angelegt werden (auch wenn es dafür keinen wirklich geeigneten Ort gibt).
- Jeder Spieler darf nur einen Ritter auf der westlichen Insel haben.
- Ritter auf der westlichen Insel zählen nicht zur Verteidigung gegen die Barbaren.
- Ritter können auch auf der westlichen Insel gemäß den normalen Regeln aufgewertet werden.

Karten-Änderungen

- Erfinder: Es dürfen keine Zahlenplättchen von der westlichen Insel entfernt werden
- Intrige: Wird ein Ritter auf der westlichen Insel vertrieben, so wird er vom aktiven Spieler auf ein beliebiges Küstenfeld der westlichen Insel gestellt.
- Überläufer: Ritter auf der westlichen Insel können nicht überlaufen. Befindet sich der einzige Ritter des betreffenden Spielers auf der westlichen Insel, so ist der Überläufer wirkungslos.

Alle Teile ausschneiden, die Schatzkärtchen entlang der gestrichelten Linien falzen und zusammenkleben.



Catan schreibt Geschichte

Historische Szenarien II – Troja & Die große Mauer

Die auf der Titelseite angedeutete Frage liegt auf der Hand: Wie mag es wohl möglich sein, den Krieg zwischen Trojanern und Griechen mit den catanischen Grundsätzen des Handelns und Bauens in Einklang zu bringen? Nun, dies ist einfach zu beantworten. Denn tatsächlich sind die Auseinandersetzung der

beiden Staaten und die bekannte Sage um das trojanische Pferd zwar durchaus wichtig in diesem Szenario, aber die Spieler übernehmen nicht etwa die Rolle einer der kriegsführenden Parteien. Vielmehr verkörpern sie deren Nachbarvölker, die teilweise Troja, teilweise das griechische Festland

unterstützen und aus dem Handel mit dem jeweiligen Verbündeten Vorteile ziehen. Für gewonnene Schlachten der verbündeten Nation gibt es dann auch Siegpunkte, allerdings kann jeder Spieler die Partie für sich entscheiden, unabhängig vom Verlauf der Auseinandersetzung.

Weit einfacher war es da, ein Szenario in China anzusiedeln – waren die fortschrittlichen Chinesen doch, ähnlich den Catanern, immer wieder das Ziel missgünstiger Barbaren, die nach dem Wohlstand der reichen Nachbarn gierten. Um dem Einhalt zu gebieten, wird den Spielern bei „Die große Mauer“ eine nicht minder große Last aufgebürdet: Neben dem „Tagesgeschäft“ zu handeln und zu bauen, haben sie dafür Sorge zu tragen, dass die Steppenvölker nicht nach China gelangen. Zu diesem Zweck erhält jeder Spieler die Verantwortung für einen Abschnitt der legendären chinesischen Mauer. Wehe dem, dessen Mauer nicht stark genug ist, wenn der Ansturm

der Barbaren beginnt ...

Ob es noch weitere historische Szenarien geben wird? Nun, an geschichtlich reizvollen Themen gibt es sicherlich keinen Mangel... Harren wir der Dinge, die da kommen mögen.



Die neue Catan-Homepage

Seit Ende letzten Jahres ist die neugestaltete Catan-Homepage online. Verbessert wurden vor allem das Design und die Benutzerfreundlichkeit. Ein einfach zu handhabendes Karteikartensystem ermöglicht nun den schnellen Zugriff auf die unterschiedlichen Bereiche. Beim Design wurde besonders viel Wert darauf gelegt, die Optik des Spiels einzufangen. So leuchtet der Frame (Rahmen) in strahlendem Catan-Rot und die Buttons der Navigation werden durch die bekannten Rohstoffsymbole dargestellt.

Besonderer Beliebtheit erfreut sich auch der neu eingerichtete, kostenlose E-Mail-Newsletter, mit dem sich bereits weit über 1000 Catan-Fans regelmäßig über die Neuheiten auf Catan und auf der Homepage informieren lassen.

Die Neugestaltung wurde von zwei Studenten der Fachhochschule Stuttgart – Hoch-

schule für Druck und Medien im Studiengang Audiovisuelle Medien im Rahmen ihrer Diplomarbeit vorgenommen.



Hier ein Screenshot:

Wer mehr sehen will, sollte einfach mal unter www.diesiedlervoncatan.de vorbeischauen.

Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM

Die PC-Version bietet Ihnen die bekannten, stimmungsvollen Originalgrafiken des beliebten Catan-Kartenspiels, eine exakte 1:1-Umsetzung des Spielprinzips, sowie 8 Computergegner, die eine jeweils andere Spielstrategie verfolgen und so – jeder für sich – eine besondere Herausforderung darstellen. Ab September 2001 ist es dann endlich möglich, am heimischen PC sein Fürstentum auszubauen, mit Rohstoffen zu handeln und den Gegner mit schwarzen Rittern zu traktieren – gegen die Computergegner oder online mit Freunden in aller Welt.

Aussehen wird das Ganze dann so:



Dies ist der Screenshot einer Vorabversion. Details können sich also noch ändern.

Damit auch bei Ihnen die catanischen Fürstentümer in den Wettstreit treten können, sollte Ihr PC die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- Plattform: IBM PC und 100% kompatibel
- Windows 98/ME, Windows 2000
- Systemanforderungen: Intel Pentium 233 Mhz
- 64 MB RAM Hauptspeicher
- CD-ROM Laufwerk
- Ca. 100 MB Festplattenkapazität
- DirectX (TM) kompatible Grafikkarte mit mind. 2 MB Speicher
- DirectX (TM) 7.0 oder höher
- Soundblaster oder DirectSound kompatible Soundkarte empfohlen
- AT Tastatur, Microsoft kompatible Maus
- 28,800 kbps TCP/IP Internet Anbindung (für Mehrspielermodus)

Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 5 – Heft 1 – Mai 2001

Herausgeber: Kosmos Verlag

Verantwortl.

Redakteur: Sebastian Rapp

Beiträge: Frieder, der Siedler; Fritz Gruber; Daniela Hestner; Sebastian Rapp; Klaus Teuber

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: Kosmos Verlag · Catan-News
Pflzerstr. 5-7 · 70184 Stuttgart
Tel. 0711/2191-416

E-Mail: catan@kosmos.de
<http://www.diesiedlervoncatan.de>
<http://www.kosmos.de>

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Das gilt auch für die Aufnahme in elektronische Datenbanken und Mailboxen sowie für die Vervielfältigung auf CD-Rom.

Wenn die Barbaren zu schnell kommen...

Ist es Ihnen auch schon einmal so ergangen? Man freut sich auf eine schöne Partie „Städte & Ritter“, hat gerade Siedlung und Stadt gesetzt, noch nicht einen Rohstoff erhalten, geschweige denn ausgegeben – und schon stehen die Barbaren vor den Toren Catans. Natürlich hat niemand ein Erz übrig, der Räuber steht auf dem Getreidefeld und das Schaf wurde geklaut. Überhaupt ist alles viel zu schnell gegangen und schon ist die Stadt geplündert und verloren. Und wenn es ganz dumm läuft, ergeht es nicht nur einem Spieler so, sondern mehreren oder gar allen. Das trübt die Laune natürlich etwas und verschafft denen, die das Glück hatten, bereits einen Ritter aufstellen zu können, einen nicht unerheblichen Vorsprung. Doch dem kann Abhilfe geschaffen werden.



Wer also der Meinung ist, die Barbaren kämen gerade am Anfang zu schnell, der kann den Catanern auf einfache Weise etwas mehr Zeit verschaffen: Erreicht das Schiff zum ersten Mal Catan, so wertet man diesen „Besuch“ als Kundschaftermission der Barbaren. Das Schiff wird daraufhin wieder auf das Startfeld gesetzt, ohne dass Catan angegriffen wird. Bis das Schiff dann zum zweiten Mal vor der Küste Catans auftaucht, sollte jeder ausreichend Zeit gehabt haben, den einen oder anderen Ritter aufzubauen um so gegen den Barbarenüberfall gewappnet zu sein.

Hier noch einige Eindrücke eines selbstgebauten Städte & Ritter Großspiels. Diesen Barbaren möchte wohl jeder Spieler lieber früh als spät begegnen, oder?



Ritter in den Kolonien? Barbaren im Bermuda-Dreieck?

Seit Erscheinen von „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spielen“ erreichen uns immer wieder Anfragen, warum im Buch, ganz besonders bei den Szenarien, nicht auf „Städte & Ritter“ eingegangen wird. Die Antwort ist zunächst ganz einfach: Während die Seefahrer-Erweiterung in erster Linie das Material liefert, das die vielfältigen Szenarien erst möglich macht, ist „Städte & Ritter“ eher selbst als eigenes abgeschlossenes „Szenario“ zu betrachten. Catan wurde durch die „Seefahrer“ erst so richtig variabel, durch „Städte & Ritter“ aber deutlich komplexer. Mit Erscheinen der Seefahrer-Erweiterung wurde seinerzeit ein Szenarien-Wettbewerb ausgerufen. Daher war das Buch von der Konzeption anfangs als Szenarien-Sammlung, basierend auf der Seefahrer-Erweiterung, gedacht. Im Catan-Buch sollten dann die besten Szenarien aus diesem Wettbewerb veröffentlicht werden. Insofern ist es also nur folgerichtig, dass sich Buch und Szenarien auf die Seefahrer-Erweiterung konzentrieren.

Schon von der Anlage her sind einige der im

Buch vorgestellten Szenarien nicht mit „Städte & Ritter“ kombinierbar. Dies gilt in besonderem Maße ganz sicher für die Eisenbahn-Szenarien „Catan Express“ und „Westwärts“. Und auch in der „Welt Catan“ sind Ritter eher fehl am Platze.

Bei anderen Szenarien und auch bei einer Vielzahl der Varianten dürfte hingegen nur wenig gegen einen Einsatz der „Städte & Ritter“-Regeln einzuwenden sein. Nur ist dies nie getestet worden.

Aber vielleicht haben Sie ja Erfahrungen hiermit gemacht?

Schreiben Sie uns (per E-Mail an catan@kosmos.de oder per Brief: Kennwort „Szenarien Städte & Ritter“), welche Erfahrungen Sie mit der Einbeziehung von „Städte & Ritter“ in die Szenarien und Varianten des Buches gemacht haben. Bei welchen es interessant ist, wo Sie eher abraten würden, welche Probleme auftreten können und wie Sie diese gelöst haben. Die Ergebnisse und die interessantesten Hinweise werden wir im Internet und in der nächsten Catan-News veröffentlichen.

Catan-Wochenende

Im November 2000 fand es zum dritten Mal statt: Das Catan-Wochenende im Sauerland. Knapp hundert begeisterte Cataner waren aus ganz Deutschland, Österreich und Belgien zusammengekommen, um zweieinhalb Tage lang mit Klaus Teuber, dem Catan-Team und natürlich miteinander Catan und den catanischen Weltraum zu besiedeln. Ein Höhepunkt des Wochenendes war einmal mehr das große Turnier, in dem die Teilnehmer ihre Fertigkeit im Umgang mit Kaffee, Wundern (Szenarien aus den Catan-News 1 & 2/2000) und der Schwerelosigkeit der Sternenfahrer unter Beweis stellen konnten. Großer Beliebtheit erfreute sich auch ein Workshop, der von Klaus Teuber und Wolfgang Lüdtko angeboten wurde. In diesem konnte man Prototypen von unveröffentlichten Spielen testen, sich so einen Einblick in die Arbeit von Spieleentwicklern verschaffen und selbst aktiv mit Kritik und Hinweisen in den Gestaltungsprozess eingreifen.



Wird Klaus Teuber zu schlagen sein?



Auf der Jagd nach Kaffeebohnen

Für alle, die dann doch irgendwann genug vom Handeln, Bauen und Siedeln hatten, stand fast die gesamte Palette der Kosmos-Spiele zur Verfügung.

All denen, die nun Appetit bekommen haben sollten, sei gesagt: Auch in diesem Jahr wird es wieder ein Catan-Wochenende geben. Und zwar vom 9.-11. November. Interessenten können sich jetzt schon unverbindlich vormerken lassen. Anfang September werden wir dann die Anmeldeunterlagen verschicken. Natürlich werden wir auch in diesem Jahr die Teilnehmer des letzten Wochenendes direkt anschreiben.

Variable Historische Szenarien

Mit ein Grund, warum „Die Siedler von Catan“ auch nach der hundertsten Partie nichts von ihrer Faszination verlieren, liegt im immer neuen Aufbau der Insel begründet. Auch wenn das Spiel von den Regeln her dasselbe bleibt, so sind die Landschaften und die Ertragsplättchen in jedem Spiel anders verteilt. Dementsprechend sind die begehrtesten Siedlungsplätze auch in jeder Partie an einer anderen Stelle. Und während in der einen Partie ein bestimmter Rohstoff im Überfluss vorhanden ist, kann eben dieser Rohstoff im nächsten Spiel praktisch nicht zu bekommen sein. So hat man jedes Mal das Gefühl, ein völlig neues Spiel zu spielen.

Nun gibt es aber neben dem Grundspiel und seinen Erweiterungen noch eine Vielzahl an Szenarien. Die meisten von ihnen schreiben den Aufbau der Landschaftsfelder sowie die Verteilung der Ertragsplättchen vor, bei den Historischen Szenarien sind die Spielpläne sogar bereits komplett enthalten. Diese „man-

gelnde Variabilität“ wird gerade bei den Historischen Szenarien gelegentlich bedauert, weil eines der wesentlichen Merkmale der catanischen Welt hier anscheinend verloren geht. Natürlich könnte man es sich einfach machen und die vorhandenen Ertrags-Chips auf die aufgedruckten Zahlen legen. Das Problem hierbei ist allerdings, dass beim Aufbau des Grundspiels eine ausgewogene Verteilung der Plättchen durch die Buchstaben auf der Rückseite gewährleistet wird, während diese Verteilung in den Szenarien in zahlreichen Testspielen ausgetüftelt und auf den Spielhintergrund abgestimmt wurde. Eine willkürliche Verteilung der Zahlen könnte den Spielwert der Historischen Szenarien unter Umständen beträchtlich senken. Bei „Troja“ würde eine unausgewogene Rohstoffproduktion unausweichlich zu großen Vorteilen entweder für die Verbündeten von Mykene oder von Troja führen; die „Große Mauer“ zieht ihren besonderen Reiz daraus, dass das Hinterland zwar verhältnismäßig sicher vor den anstürmenden

Barbaren ist, dort aber auch keine lukrativen Felder zu finden sind. Auch bei „Alexander“ gestaltet sich ein variabler Aufbau schwierig. Hier ist das Problem der Zug des großen Heerführers, von dem die Spieler ja doch sehr abhängig sind.

Für Cheops jedoch wurde von einem Catan-Fan eine Variante namens „Aufschwung in Ägypten“ entwickelt, die eine variable Gestaltung des Spielplans, kombiniert mit trickreichem, strategischem Ressourcenmanagement ermöglicht. Diese wollen wir niemandem vorenthalten, eine Übertragung dieser Variante auf die anderen Historischen Szenarien ist allerdings nicht empfehlenswert.



Aufschwung in Ägypten

von Frieder, der Siedler

Material:

Basisspiel
Historische Szenarien I: Cheops & Alexander der Große

Regeländerungen:

Mit Ausnahme der folgenden Änderungen gelten die Regeln des Basisspiels samt aller Änderungen und Ergänzungen des Historischen Szenarios „Cheops“. Sämtliche Zahlenplättchen aus dem Basisspiel werden in eines der Stoffsäckchen gelegt und bereit gehalten. Die Gründungsphase verläuft wie in „Cheops“ beschrieben. Für jede Siedlung, die gegründet wird, zieht man blind ein oder zwei Zahlenplättchen aus dem Beutel. Diese werden auf die angrenzenden Landschaftsfelder gelegt, so dass die aufgedruckten Zahlenchips verdeckt werden und somit (vorerst) nicht gültig sind. Wurde durch den Bau einer Siedlung dort bereits ein Plättchen gelegt, so wird für diese Landschaft nicht mehr gezogen. Sollte der Fall ein-

treten, dass zwei rote Chips nebeneinander liegen, so wird erneut gezogen. In der Gründungsphase dürfen niemals zwei rote Chips benachbart sein. Übrige Chips werden nach dem Ende der Gründungsphase nicht mehr benötigt.

Baut man im weiteren Spielverlauf eine Siedlung an einem Feld, an dem es bislang keine Siedlung gab (und auf dem somit kein Chip liegen kann), so nimmt man von einem anderen Feld, an dem man selbst eine Siedlung besitzt, einen Chip weg und legt ihn auf das neue Feld.

Achtung: Es kann der Fall eintreten, dass man eine Siedlung an ein Feld baut, auf welchem mittlerweile kein Chip mehr liegt, da dieser bereits entfernt worden ist. In einem solchen Fall wird kein neuer Chip auf das Feld gelegt. Nur auf „neu entdecktes“ Land darf ein Chip versetzt werden.

Das Feld, von dem der Chip entfernt wird, ist nun aber nicht ertraglos. Ab jetzt gilt die Zahl, die auf dem Spielplan aufgedruckt ist.

Es ist jederzeit erlaubt nachzuschauen, was für eine Zahl sich unter einem Chip verbirgt. Zwei rote Zahlen können nur dann nebeneinander liegen, wenn es sich um einen Chip und eine aufgedruckte Zahl handelt. Zwei rote Chips dürfen nach wie vor nicht nebeneinander liegen.

Bsp.: Eine Siedlung steht an einer 4 und einer 6. Eine weitere Siedlung wird an ein Feld gebaut, auf dem noch kein Chip lag. Der Spieler nimmt sich die 4 und legt sie auf das Feld. Dadurch kommt unter der 4 eine 8 zum Vorschein. Die zuerst erwähnte Siedlung steht nun also an einer 6 (Chip) und an einer 8 (aufgedruckt).

Spielende:

Gewinner ist der Spieler, der an der Reihe ist und 13 Siegpunkte erzielt hat.

Seeräuber-Variante:

Der Autor dieser Variante empfiehlt, sowohl mit Räuber als auch mit dem Seeräuber aus der Seefahrer-Erweiterung zu spielen, sofern diese verfügbar ist.

Dem Seeräuber kommt hierbei noch eine weitere Funktion zu: Wird er auf einen Hafen gesetzt, blockiert er auch die verbesserte Tauschmöglichkeit des entsprechenden Hafens.