

# CATAN-NEWS

## In dieser Ausgabe:

Abenteuer Menschheit .....	2
Catan-Wochenende 2002 .....	2
Gewinnspiel .....	3
Spieltipp von Klaus Teuber .....	3

# 2002

## Neueste Nachrichten aus Catan

Auflösung Gewinnspiel 2/2001 .....	3
Neues Szenario: Freundliche Nachbarn ..	4
Catan – Online-Welt .....	6
Zu Gast bei <a href="http://www.klausteuber.de">www.klausteuber.de</a> .....	7
Die Gründungsphase .....	8
Impressum .....	5

Art.-Nr. 975079

## Auf Tour! Catan macht mobil

Seit Frühjahr diesen Jahres ist es auf Tour: Das Catan-Mobil – ein zum Spielmobil umgebauter amerikanischer Schulbus. Von April bis November tourt das Catan-Mobil durch Deutschland und besucht dabei Ferienorte wie St. Peter Ording und Konstanz, Familientage, Stadtfeste und Spielveranstaltungen, sowie die Spielermessen in Essen, Leipzig, Bern und Stuttgart. Das Catan-Mobil ist überall anzutreffen, wo unser Motto gilt: Wir kommen dahin, wo die Menschen sind.



Wo der Bus auftaucht, heißt es: spielen, spielen, spielen! Vollgepackt ist der Bus mit einer Vielzahl an Kosmos- und Klee-Spielen. Selbstredend sind alle Spiele der Catan-Familie an Bord, aber auch sonst wird das Spielerherz kaum ein Spiel vermissen. So kann man einerseits die Neuerscheinungen des aktuellen Jahrgangs ausprobieren oder sich mit Altbewährtem vergnügen. Für Regelerklärungen stehen Spieleerklärer Achim Thomé und das Team von Family Games jederzeit gerne zur Verfügung. Und auch für jüngere Besucher ist mit den Spielen des Klee-Programms bestens gesorgt. Auch im nächsten Jahr wird das Catan-Mobil auf Tour sein. Wann das Spielmobil in Ihrer Nähe ist, erfahren Sie rechtzeitig auf [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de).

## Abenteuer Menschheit Die frühe Menschheitsgeschichte auf „catanisch“

Lehm gegen Erz, die Straße an die Siedlung – und bei der Sieben kommt der Räuber. Mit dieser catanischen Denkweise sind wir vertraut – und Catan ist ja bekanntermaßen nicht nur überall, sondern auch zu allen Zeiten! Diese Tatsache hat uns Klaus Teuber mit Ausflügen in die Geschichte, zum Beispiel zu den alten Griechen und Ägyptern, bereits eindrücklich bewiesen. Doch dass die ehernen Grundsätze nicht in alle Ewigkeit unerschütterlich bleiben werden, erfuhren wir bei den „Sternenfahrern von Catan“. Obwohl auch in der Zukunft noch auf catanische Art und Weise gehandelt wird, sind die benötigten Rohstoffe dort teilweise anderer Natur – und dass Straßen im Weltraum nicht von allzu großem Nutzen sind, versteht sich von selbst. Unter diesen Aspekten drängt sich eine Frage regelrecht auf: Wenn in ferner Zukunft Lehm und Holz an Bedeutung verlieren – wie mag es auf der Erde ausgesehen haben, bevor der Mensch sesshaft und – pardon – zivilisiert wurde? Dachten schon die ersten Menschen „catanisch“? Klaus Teubers neues Spiel „Abenteuer Menschheit“ begibt sich auf die Suche nach den Antworten auf diese Fragen...

Zunächst einmal kann man beruhigt aufatmen – auch unsere ältesten Vorfahren kannten schon die Bedeutung des Sechseckfeldes und bemaßen den Wert



von Regionen mittels Zahlenchips. Freilich hatten die frühen Menschen als Jäger und Sammler noch ganz andere Bedürfnisse – und genügsamer als ihre Nachfahren waren sie auch, weswegen die frühen Cataner nur vier Rohstoffe kannten. Als da wären: Fleisch, Felle, Kno-

chen und Feuerstein. Darüber hinaus war der frühe Mensch ein Meister im Verwerten seiner knapper Ressourcen. So dienen Rohstoffe nicht nur der Vermehrung und Ausbreitung der eigenen Stämme, sondern auch für deren kulturelles Vorankommen. Es geht also um Zweierlei: Zum einen gilt es, seinen Nomaden neue Jagdgründe zu erschließen, zum anderen tut es Not, ihnen den Umgang mit Feuer, Harpune, Schuhen und anderen nutzbringenden Gerätschaften beizubringen. Wie dies vor sich geht, erfahren Sie beim Weiterlesen auf S.2....



# Catan schreibt **FRÜH** Geschichte Abenteuer Menschheit

Die Wiege der Menschheit stand bekanntermaßen in Afrika. Also ist es nur folgerichtig, dass sich auch in „Abenteuer Menschheit“ unsere ersten Stämme in Afrika befinden. Afrika ist zunächst noch ein fruchtbares, gesegnetes Land. Doch es vergeht nicht allzu viel Zeit, da wird es auch schon etwas eng, finden unsere wandernden Nomaden in den weiten Ebenen kein Plätzchen mehr, an dem sich nicht bereits ein fremder Stamm breitgemacht hätte. So ist es kaum verwunderlich, dass alle alsbald den Aufbruch in neues, unbekanntes Land wagen. Zumal auch schon die ersten Regionen auszudorren und zu verwüsten beginnen. Die nomadischen Wanderer ziehen zunächst gen Norden, um den Nahen Osten zu bevölkern und sich im Laufe der Zeit von dort aus über ganz Asien und Europa auszubreiten und sogar nach Amerika und Ozeanien zu gelangen. Auf dieser großen Völkerwanderung, die sich über viele Jahrtausende gespielter Zeit erstreckt, werden neue Stämme gegründet, ja, es beginnen sich sogar

bereits die unterschiedlichen ethnischen Volksgruppen zu entwickeln. Doch es sind längst nicht alle Regionen der Erde so einfach zu erreichen. Zahlreiche Gegenden erfordern die richtigen Fortschritte – ohne Pelze, festes Schuhwerk und Harpunen würden beispielsweise die eisigen, kargen Zonen Nordeuropas schnell zu Todesfallen für unvorbereitete, gar zu wagemutige Nomaden werden. Darüber hinaus sind Europa und Asien nicht gänzlich unbewohnt – denn vor dem Homo Sapiens war hier bereits der Neandertaler. In den meisten Fällen ist es dem Homo Sapiens durchaus möglich, mit diesem in friedlicher Koexistenz zu leben – doch leider nicht ständig: Immer wieder einmal kommt es in den unterschiedlichsten Gegenden zu Auseinandersetzungen mit dem Neandertaler, der dann in die

Jagdgründe der Stämme eindringt und deren Vorankommen

behindert. Erfahrene Cataner werden in ihm unschwer einen entfernten Vorfahren des berühmten „Räubers“ erkennen. Nur gut, dass diesem Problem mit den richtigen Fortschritten beizukommen ist.

Und auch Amerika und Ozeanien – so man denn bis dorthin vorgezogen ist – ist anders als frei von Gefahren. Eine feindselige, unbekannte Tierwelt – verkörpert durch den Säbelzahn tiger – steht dem Wirken des eurasischen Neandertalers auf diesen Kontinenten in nichts nach – im Gegenteil! Ein Zusammentreffen mit dem

Säbelzahn tiger ist für den eigenen Rohstoffvorrat meist noch verheerender als ein Überfall des Neandertalers... Doch als findiger Stammesvater wird es Ihnen bestimmt gelingen, all diesen Gefahren zu trotzen und Ihre Stämme zu Wohlstand und Blüte zu

führen – auf dass aus ihnen dereinst die Vielzahl an Völkern und Rassen entstehen wird, deren Kinder nunmehr wir sind.

Bleibt zum Abschluss noch die entscheidende Frage zu stellen: „Gibt es den ‚Homo Catanis‘?“ Die Antwort ist ganz fraglos „Ja!“



## Das Catan-Wochenende 2002

Auch wenn man es nach diesem Sommer kaum glauben mag – der eigentliche Herbst steht erst noch bevor. Und obwohl der sogenannte Sommer in diesem Jahr ganz besonders zum Spielen eingeladen hat, so gehen wir doch nicht davon aus, dass der November uns für den entgangenen Sommer mit Hitzewellen und Freibadwetter entschädigt. Woraus wiederum folgt, dass das Catan-Wochenende in bester Tradition auch in diesem Jahr im November stattfindet – und zwar vom 8.-10.11. in Lennestadt-Bilstein. Ein komplettes

Wochenende wird dann wieder ganz im Zeichen der „Siedler von Catan“ stehen. Rund 100 Teilnehmer werden sich dann wieder im catanischen Turnier mit Klaus Teuber messen, beim Spiele-Workshop mit Wolfgang Lüdtker an unveröffentlichten Spielen basteln und einfach miteinander Spaß in den catanischen und anderen Spielwelten haben. Bei Redaktionsschluss stand noch nicht fest, ob noch Plätze verfügbar sind. Kurzentschlossene können dies aber unter 0711 / 2191-416 in Erfahrung bringen.





## GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Zur Neuerscheinung des Spiels „Abenteuer Menschheit“, das in Kooperation mit der Zeitschrift „Stern“ entstanden ist, suchen wir in der heutigen Ausgabe ein Gebiet, das ganz besonders wichtig für die Anthropologie ist. Es entstand vor etwa 25 Mio. Jahren, als sich die Düssel auf ihrem Weg zum Rhein durch das damalige Korallenriff hindurchgrub. Eine nur 700 Meter lange, enge Schlucht wurde so gebahnt – und hinterließ die gesuchte Region. Hier noch ein paar Hinweise, damit Sie dem Rätsel auf die Spur kommen:

- das Gebiet befindet sich zwischen Düsseldorf und Remscheid
- 1856 wurde hier ein bedeutsamer Fund gemacht von Johann Carl Fuhlrott (1804 – 1877), einem Lehrer, der sich auch wissenschaftlich betätigte
- im Tertiär, vor etwa 25 Mio. Jahren entstanden

Wenn Sie die Antwort zu unserem Gewinnspiel wissen, schreiben Sie sie auf eine Postkarte und schicken Sie diese an den

KOSMOS Verlag, Redaktion Catan News  
Kennwort: Gewinnspiel  
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

oder senden Sie uns eine E-Mail mit dem „Betreff: Gewinnspiel Catan News“ an [catan@kosmos.de](mailto:catan@kosmos.de).

Einsendeschluss ist der 31. Januar 2003.

Unter allen Einsendungen mit der richtigen Antwort verlosen wir 5 x „Abenteuer Menschheit“ und 5 x Tyros.

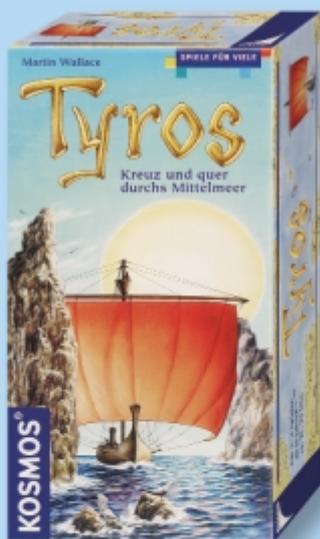


## DER SPIELE-TIPP

von Klaus Teuber

### Tyros

Tyros lässt uns zu alten Phöniziern werden und wie diese vor 2500 Jahren dürfen wir den auf dem Spielplan abgebildeten Mittelmeerraum besiedeln. Dort sind 4 Keimzellen von neutralen Imperien angelegt, die im Laufe des Spieles wachsen und schließlich den ganzen Spielplan unter sich aufteilen werden. Als Händler ist es unser Ziel, in den Imperien



Handelsstädte zu bauen und, wenn möglich, sogar die Handelshoheit zu gewinnen.

Wir starten im östlichen Tyros mit zwei Schiffen. Unser Grundkapital besteht aus 10 Handelskarten in den 4 Farben der Imperien.

Gut, wir sind im Spiel: Ich möchte mit meinem Schiff losfahren und 4 Felder weiter eine Stadt auf einem Feld des noch sehr kleinen gelben Imperiums gründen. Dazu benötige ich jedoch genau 4 gelbe Karten. Leider habe ich nur 3. Also biete ich meinen Mitspielern einen Tausch an: 2 Rote gegen eine Gelbe?

Ein Mitspieler ist gnädig und tauscht mit mir. Ich gebe meine 4 gelben Karten ab und ziehe mein Schiff auf das gelbe Imperiums-feld. Schön, ich bin angekommen. Aber um eine Stadt zu gründen, benötige ich 5 weitere gelbe Karten, die ich natürlich nicht besitze. Aber in der nächsten Runde gibt es 10 neue Karten und durch geschickten Handel werde ich die gelben Karten schon zusammen bekommen...

In jeder Runde wachsen die Reiche, das eine mehr, das andere weniger. Friedlich bauen wir unsere Städte, versuchen mit neuen Schiffe vor unseren Konkurrenten lukrative Felder zu erreichen, handeln und tauschen. Je größer ein Reich am Ende des Spieles ist, umso mehr Punkte zählen die dort gegründeten Städte. Klar, wer am Ende mit seinen Städten am Höchsten punktet, gewinnt.

Klingt ein bisschen wie „Die Siedler von Catan?“ Ja, aber trotz Ähnlichkeiten ist es ein anderes Spiel. Ein schönes, spannendes Spiel, dass gerade Catan-Spieler fesseln wird.

## Auflösung des Gewinnspiels der letzten Ausgabe 2/2001

In der letzten Ausgabe der Catan-News waren wir auf der Suche nach einem Planeten unseres Sonnensystems, der erst vor 70 Jahren entdeckt wurde und mit einem Äquatordurchmesser von 2390 km ein sehr kleiner Planet ist. Obwohl der gesuchte Planet heute der einzige Himmelskörper unseres Sonnensystems ist, der noch nicht von einer Sonde besucht wurde, gibt es trotzdem immer mehr Informationen über diesen Planeten. Es waren hoffentlich genügend, um unser Gewinnspiel lösen zu können: Die richtige Antwort lautet Pluto.

In der römischen Mythologie ist Pluto (griechisch: Hades) der Gott der Unterwelt. Der Planet erhielt wahrscheinlich seinen Namen weil er so weit von der Sonne entfernt ist, dass er ständig in der Dunkelheit liegt; vielleicht aber auch weil „PL“ die Initialen von Percival Lowell sind, auf dessen Forschungsergebnissen die Entdeckung des „neunten Planeten“ beruht. Nach der Entfernung zur Sonne geordnet, ergibt sich folgende Planeten-Reihenfolge:

Merkur, Venus, Erde, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun und Pluto. Nach einem 10. Planeten (Transpluto) wurde bisher erfolglos gesucht.

Im Gegensatz zu Pluto, sind die Planeten von Merkur bis Saturn mit bloßem Auge sichtbar und schon seit dem Altertum bekannt.



Unklar ist bisher noch, woher die sogenannten „dunklen Stellen“ auf Pluto kommen und woraus sie bestehen. Um das herauszufinden, bedarf es wahrscheinlich erst noch mutiger Sternenfahrer, die diese Fragen klären können...

### Gewonnen haben:

Tobias Freyhoff aus Recklinghausen  
Thorsten Mandler aus Staufenberg-Daubringen  
Christoph Werner aus Mainhausen  
Ralf Meuser aus Langenfeld  
Christian Kutzler aus Stutensee-Staffort  
je 1 x „Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM“

Florian Baldes  
Matthias Nagy aus Friedenau  
Kai Lücke aus Berlin  
Silvia Plail aus München  
Hilde Homberg aus Rüdenu  
je 1 x „Sternenschiff Catan“

Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnern!



## Freundliche Nachbarn

Ein Szenario für 3-6 Spieler von Klaus Teuber, geeignet für Basisspiel + Seefahrer

### Die Story

Wie heißt es doch so schön? „Steht ein Cataner am Strand, baut er sogleich ein Schiff!“ So auch hier geschehen – wehmütig steht der brave Cataner am Ufer und blickt über die See. Und was sticht ihm fern am Horizont ins Auge? Land... eine unbekannte Insel! Das wäre ein seltsamer Cataner, der nicht umgehend ein Schiff baute, um dort eine neue Siedlung zu gründen. Doch kaum angekommen, ist der Cataner erstaunt – die Insel ist ja gar nicht unbewohnt. Ein fremder Stamm lebt hier. Zum Glück sind die Inselbewohner ebenso friedfertig wie die Cataner selbst. Und so werden schnell Handelsbeziehungen etabliert, Erfindungen ausgetauscht – ja selbst Geschenke werden den Catanern gemacht. Da lässt es sich verschmerzen, dass eigene Siedlungen der Besucher auf den Inseln gar nicht erwünscht sind...

### Spielaufbau

Bauen Sie die Insellandschaft gemäß der Abbildung auf. Nur die Hexfelder auf der großen Zentralinsel erhalten Zahlenchips. Die Inseln nördlich und südlich (ober- und unterhalb) der Zentralinsel erhalten keine Zahlenchips. Mischen Sie die Entwicklungskarten und legen Sie die obersten 4 (bzw. 6) Karten unbesehen beiseite. Legen Sie an die nördlichen und südlichen Inseln die Häfen, Siegpunkt-Chips und die 4 (6) beiseite gelegten Entwicklungskarten gemäß der Abbildung. Siegpunkt-Chips und Entwicklungskarten liegen dabei auf den Kanten des Feldes, nicht auf den Eckpunkten.

Für den Spielverlauf ist es irrelevant, aus welchen Landschaften die nördlichen und südlichen Inseln bestehen, da hier keine Siedlungen gegründet werden können. Die abgebildeten Landschaften sind nur als Vorschlag zu verstehen.

### Gründungsphase

Es gelten die normalen Regeln der Gründungsphase des Basisspiels. Es dürfen aber nur Siedlungen auf der Zentralinsel errichtet werden.

Der Räuber kommt auf eine beliebige Wüste. Der Seeräuber wird zunächst neben den Spielplan gestellt.

### Regeländerungen

Bis auf folgende Ausnahmen gelten die Regeln des Basisspiels und der Seefahrer-Erweiterung inklusive der Seeräuber-Variante. Beim Spiel mit 5/6 Spielern wird wie üblich nach jedem Zug die außerordentliche Bauphase gespielt.

- Nur auf der Zentralinsel können Siedlungen gegründet werden. Auf den nördlichen und südlichen Inseln können im gesamten Spielverlauf niemals Siedlungen oder Städte

errichtet werden.

- Die auf/an den Hexfeldkanten der Inseln liegenden Siegpunkt-Chips, Entwicklungskarten und Häfen stellen die Freundschaftsgaben der Bewohner der Nachbarinseln dar, welche die Spieler von diesen erhalten können. Im Einzelnen sind dies: Geschenke (Siegpunkt-Chips), Handelsverbindungen (Häfen) und Erfindungen (Entwicklungskarten).

- Baut ein Spieler ein Schiff auf die Hexfeldkante einer der Inseln, auf/an der eine der Gaben liegt, so nimmt er diese an sich.

- Ein Siegpunkt-Chip entspricht 1 Siegpunkt.

- Eine Entwicklungskarte kann der Spieler einsetzen, als hätte er sie auf normale Art und Weise erworben. Es gelten ansonsten alle Regeln für den Erwerb/Einsatz von Ent-

### Szenario:

**Spieler:** 3-4 **Dauer:** ca. 75 Min.

**Material:** Basisspiel + Seefahrer-Erweiterung

**Zusätzlich erforderlich:** 8 Siegpunkt-Chips (Seefahrer)

Sechseckfelder	Meer	Hafen	Wüste	Goldfluss	Weizen	Lehm	Erz	Holz	Wolle	Gesamt
	18	0	4	2	5	4	4	5	4	47

Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

**Anzahl der Hafentplättchen:** 6 (4 x Spezialhäfen (Getreide, Wolle, Lehm, Holz) und 2 x 3:1-Häfen)



wicklungskarten. Man darf Entwicklungskarten, die man auf diese Art erhalten hat, also erst in einem späteren Zug einsetzen und man darf weiterhin insgesamt nur eine Karte pro Zug spielen. Aber natürlich darf man einen gefundenen Siegpunkt sofort aufdecken, wenn man das Spiel dadurch gewinnt.

● Einen Hafen nimmt der Spieler an sich. Hat der Spieler eine Küstensiedlung, an welche er den Hafen anlegen kann, so muss er den Hafen sofort dort anlegen. Existiert kein geeigneter Platz, darf er das Hafenplättchen solange behalten, bis er durch den Bau einer Siedlung einen Platz für den Hafen erhält. In jedem Wasserfeld kann nur ein Hafenplättchen liegen; es dürfen sich also keine Hafenplättchen überschneiden. Hafenplättchen dürfen auf den Rahmen gelegt werden, auch auf die halben Hexfelder des Rahmens. Einen Hafen darf man sofort benutzen, sobald er gelegt ist, auch in der Runde, in der man ihn durch Bau oder Versetzen eines Schiffes erhalten hat. Ist ein Hafen einmal

gelegt worden, bleibt er für den Rest des Spiels an diesem Ort.

● Bei einer gewürfelten 7 kann entweder der Räuber oder der Seeräuber versetzt werden. Für beide Figuren gelten die normalen Regeln aus dem Basisspiel, bzw. aus der Seefahrer-Erweiterung.

● Der Räuber darf nicht auf die nördlichen und südlichen Inseln gesetzt werden. (Ausgenommen ist hiervon natürlich die Startaufstellung für 5/6 Spieler; wenn der Räuber aber einmal seine Ausgangswüste verlassen hat, darf er nicht dorthin zurückkehren.)

● Ist der Seeräuber erst einmal im Spiel, kann er für den Rest des Spiels nicht mehr außerhalb des Spielfelds gesetzt werden.

● Die Karten „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sind ganz normal im Spiel, für die „Längste Handelsstraße“ zählen sowohl Schiffe wie Straßen.

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

## Spielende

Es gewinnt, wer am Zug ist und 13 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat.

## Anmerkungen & Tipps

Es ist sehr schwer, dieses Szenario ohne Seefahrt zu gewinnen. Wer zu spät in See sticht, kann unter Umständen kaum noch die nördlichen und südlichen Inseln erreichen. Da auf den Inseln keine Siedlungen gegründet werden können, dienen die Schiffe nur dazu, die Schätze zu bergen. Sind alle Schätze geborgen, kann man durch Umbau der Schiffslinien oft sehr schnell andere Inseln erreichen – auch auf der anderen Seite der Zentralinsel! Um die Mitspieler hierbei zu behindern, gewinnt der Seeräuber im Verlauf des Spiels immer mehr an Bedeutung, da er das Bauen/Versetzen von Schiffen verhindern kann.

### Variabler Spielaufbau

Der Aufbau des Szenarios ist natürlich nur ein Vorschlag. Dabei wurde besonders darauf geachtet, dass dringend benötigte Rohstoffe (insbesondere Wolle und Holz) tendenziell besser vertreten sind als die übrigen Rohstoffe. Auch ist das Erz bewusst sehr knapp gehalten. Wenn Sie das Szenario mit einem anderen Spielaufbau versuchen möchten, sollten Sie darauf achten, dass Holz und Wolle nicht zu knapp vorhanden sind. Auch empfehlen wir, nur wenige Gebirge mit nicht zu starken Zahlenplättchen zu verwenden.

### Szenario:

**Spieler:** 5-6 **Dauer:** ca. 100 Min.

**Material:** Basisspiel + Seefahrer-Erweiterung + Ergänzungen für 5/6 Spieler (Basis und Seefahrer)

**Zusätzlich erforderlich:** 10 Siegpunkt-Chips (Seefahrer)

Sechseckfelder	Meer	Hafen	Wüste	Goldfluss	Weizen	Lehm	Erz	Holz	Wolle	Gesamt
	24	0	4	2	6	6	5	7	6	60

Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	26

**Anzahl der Hafenplättchen:** 6 (4 x Spezialhäfen (Getreide, Wolle, Lehm, Holz) und 2 x 3:1-Häfen)



### Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan  
 Jahrgang 6 – Heft 1 – Oktober 2002

**Herausgeber:** Kosmos Verlag

**Verantwortl.:**

**Redakteur:** Sebastian Rapp

**Beiträge:** Daniela Hestner  
 Simone Köller  
 Thomas Mohr  
 Peter Neugebauer  
 Sebastian Rapp  
 Klaus Teuber

**Gestaltung:** Atelier Reichert, Stuttgart

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

E-Mail: [catan@kosmos.de](mailto:catan@kosmos.de)  
<http://www.diesiedlervoncatan.de>  
<http://www.catan.de>  
<http://www.klausteuber.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.



## ELEKTRONISCHE SEITE

Es ist das leidige Problem vieler Fans der „Siedler von Catan“: Wer Lust zum Spielen hat, braucht Mitstreiter. Für Fans des Brettspiel-Klassikers ist es daher ein verlockender Gedanke, zu jeder Tageszeit sofort Mitspieler in ganz Deutschland um die „Längste Handelsstraße“, die „Größte Rittermacht“ und um die Vorherrschaft auf Catan zu finden. Unmöglich? Ganz im Gegenteil. Benötigt wird nur ein Computer und ein Online-Zugang. Denn am 16. Dezember startet die „Catan-Online-Welt“ bei T-Online, eine Kooperation mit Klaus Teuber, dem bekannten Autor der „Siedler von Catan“, des mit über 10 Mio. Spielern eines der erfolgreichsten Brettspiele der letzten Jahre in Deutschland.



Für den Spieler beginnt nach dem Download und der einfachen Installation einer Start-Software alles in seinen eigenen – virtuellen – vier Wänden. Zum Spielen wird man beim ersten Besuch der „Catan-Online-Welt“ wohl nicht kommen – dazu gibt es viel zu viel zu entdecken: Wie in einer echten Stadt reihen sich Rathaus, Bank, Postamt, Kirche und Bibliothek aneinander. Auf dem Markt, Treffpunkt der Stadtbewohner, werden Neuigkeiten ausgetauscht und Verabredungen getroffen. Und wie es sich für einen richtigen Markt gehört, kann hier mit den Spielern um Rohstoffe gefeilscht werden. Denn die sind in der Online-Welt genauso wichtig wie im „richtigen Leben“. Denn nur mit einem ordentlichen Rohstoffvorrat bringt man es in der Catan-Online-Welt zu Reichtum und Ansehen. Wer lieber auf sein Glück vertraut, kann mit seinen Roh-



stoffen auch ins Kasino gehen, um zu versuchen, diese zu vermehren.

Die wichtigsten Gebäude in der Catan-Online-Welt – wie sollte es auch anders sein – sind die Wirtshäuser. Dort kann man sich mit Freunden verabreden und Online-Catan spielen – 24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr. Wirtshaus ist dabei nicht gleich Wirtshaus. Wird in einer Schänke das Grundspiel, basierend auf dem Brettspiel „Die Siedler von Catan“ gespielt, können die Spieler in den anderen Wirtshäusern das Kartenspiel, die Seefahrerweiterung und – demnächst – die Erweiterung „Städte und Ritter“ zocken.

Und wer sich einmal mit seinen Mitspielern in der realen Welt verabreden möchte: Die einzelnen Städte sind so aufgebaut, dass in der Regel nur Spieler aus zusammenliegenden Post-

leitzahlgebieten aufgenommen werden. So dürfte der Weg zum nächsten, dann realen, Catan-Brett nicht weit sein.

**Gemäß Ihres Ansehens auf Catan entwickelt sich Ihre Behausung...**



von der Hütte ...



... über's Haus ...



... zum Domizil



# Zu Gast bei...

<http://www.klausteuber.de>

Seit dem Frühjahr diesen Jahres ist die private Homepage von Klaus Teuber online. Da wird es Zeit, doch einmal vorbeizuschauen...

Wir riskieren also einen Blick, tippen erwartungsvoll [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de) ein – und sitzen augenblicklich vor einem himmelblauen Bildschirm, in dessen Mitte uns, auf einer Wolke reitend, der Erfinder von Catan begrüßt. Wir grüßen zurück und entscheiden uns für die deutschsprachige Version der Seite und erreichen so die Startseite. Etwas verwundert sind wir schon, denn anstelle eines großen Inhaltsverzeichnisses tauchen vor uns zahlreiche Symbole auf, die in dem bereits vertrauten Wolkenhimmel hängen. Der Mauszeiger verrät uns, was sich hinter den einzelnen Symbolen verbirgt. Und wir stellen fest – es gibt viel zu entdecken auf der Webseite von Klaus Teuber! Und die offene Struktur, die nicht sofort verrät, was sich wo verbirgt, lädt zum Stöbern und Entdecken geradezu ein – aber natürlich wird auch der zielgerichtete Surfer, der nur wissen will, wieviele Spiele Klaus Teuber denn bereits erfunden hat, schnell fündig werden.



ren Spielen und Bereichen beantwortet. So können angehende Spieleautoren erfahren, wie man von einer Idee über die ersten Prototypen zu einer spielbaren Version gelangt – und wie man danach Kontakt zu Verlagen herstellt und was es darüber hinaus für Möglichkeiten gibt, das eigene Spiel der Öffentlichkeit vorzustellen. In der „Werkstatt“ wird darüber hinaus berichtet, welche Prozesse einige Spiele von Klaus Teuber durchlaufen haben, bis aus einer Idee ein veröffentlichtes Spiel wurde. Hier ist z.B. zu erfahren, wie aus der Grundidee, Inseln zu entdecken und zu kolonisieren, im Laufe einer jahrelangen Entwicklungsphase die zwei Spiele „Entdecker“ (bzw. „Die neuen Entdecker“) und „Die Siedler von Catan“ entstanden sind. Aber auch der umgekehrte Weg wird aufgezeigt: Wie findet man ein Thema, das zu einem bereits entwickelten und für gut befundenen Spielmechanismus passt. Eine für Klaus Teuber wohlge- merkt eher untypische Verfahrensweise...

Einen ganz wichtigen Bereich der Seite stellen die interaktiven Spieleinführungen mit Prof. Easy dar. Wer Probleme mit den Regeln eines Spiels hat – oder sich einfach vorab einmal informieren möchte, wie denn ein bestimmtes Spiel funktioniert, der ist hier genau richtig.

Man wird von Prof. Easy „an die Hand“ genommen und von der Spielidee über die Vorstellung des Materials in eine Testpartie geführt, in welcher die handelnden Figuren ausführlich jeden Spielzug erklären – und das genau in dem Tempo, das einem selbst genehm ist. Am Ende der Einführungen hat man dann ein (verkürztes) vollständiges Spiel von Anfang bis Ende beobachtet und sämtliche Regeldetails exemplarisch vorgeführt bekommen – genug, um sich

einen Eindruck des Spiels zu verschaffen und Start- oder Regelschwierigkeiten vollständig zu beseitigen.

Bislang gibt es interaktive Einführungen zu „Die Siedler von Catan“, „Die Siedler von Catan – Das Kartenspiel für zwei Spieler“, „Barbarossa“ und „Abenteuer Menschheit“. Und selbst wer die Spiele schon kennt – die interaktiven Einführungen sind derart liebe- und humorvoll gestaltet, dass sie auch einfach so sehr viel Spaß machen. Und das nicht nur, weil am Ende jeder Einführung eine Überraschung wartet...



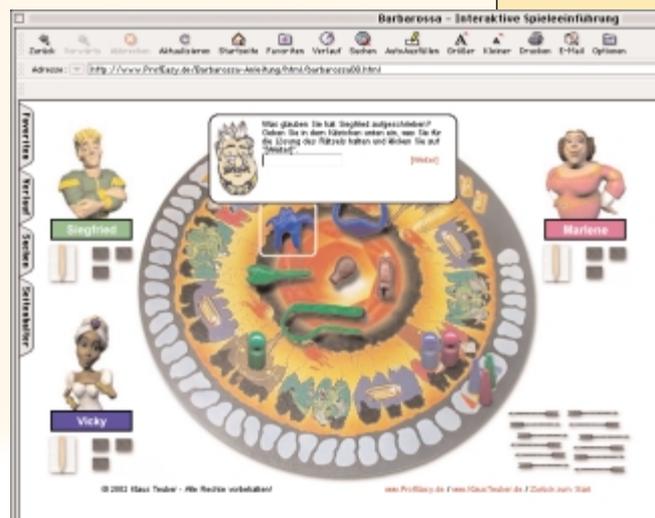
Nichtsdestotrotz – Spaß macht es natürlich erst richtig, wenn man selbst aktiv werden kann – und was wäre die Seite eines Spieleautors, ohne die Möglichkeit selbst zu spielen. So wird man von Klaus Teuber zu einer Runde Rätselraten à la Barbarossa eingeladen. Jede Woche gibt es ein neues Rätsel aus der Teuberschen Rätselschmiede – und jeden Tag einen neuen Hinweis. Unter den schnellsten Rätsellösern wird wöchentlich ein Spiel verlost – und zum Quartalsende wird der Rätselkönig gekürt! Natürlich winken dem Rätselkönig zusätzliche Spiele...

Und das ist erst der Anfang. Klaus Teuber arbeitet derzeit an weiteren Spielen für seine Homepage. Also gleich vorbeischauen, damit Sie auch ja nichts verpassen.

Klaus Teuber und die Catan-Redaktion wünschen Ihnen viel Spaß auf [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

## Was ist aber nun im Einzelnen zu finden auf [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)?

Zunächst einmal verrät Klaus Teuber seinen Lebenslauf – und natürlich seine Ludografie in Wort und Bild. So kann man erfahren, dass der Autor dieses Jahr einen runden Geburtstag feiern durfte, und dass „Barbarossa“ sein erstes veröffentlichtes Spiel war. Und natürlich dürfen „Die Siedler von Catan“ nicht fehlen, die ja einen großen Teil im Œuvre von Klaus Teuber einnehmen. In einem gesonderten Bereich werden oft gestellte Fragen (FAQ = Frequently asked questions) zu Catan, aber auch zu vielen ande-



## Alle Infos via Email-Newsletter

Über sämtliche Neuerungen auf [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de) werden Sie auch im Catan-Email-Newsletter auf dem Laufenden gehalten. Diesen können Sie über die Startseite von [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de) abonnieren.

# Die Gründungsphase

## Tipps, Tricks und Taktiken

Die Siedler von Catan" ist ein Brettspiel, das die Spieler vielseitig fordert. Im taktischen wie im strategischen Bereich werden Sie immer wieder vor Entscheidungen gestellt. Natürlich ist auch das Verhandlungsgeschick wichtig - in der Gründungsphase des Spiels ist dieses Element des Spiels aber noch nicht von Bedeutung. Gerade in dieser Phase kann man bereits Fehler machen, die einen späteren Sieg nahezu unmöglich machen. In diesem Artikel wollen wir Neankömmlingen auf Catan Hinweise geben, wie diese Klippen zu umschiffen sind.

### Grundsätzliches

Ihre beiden Start-Siedlungen sollten möglichst viele der folgenden Punkte erfüllen:

- Decken Sie alle fünf Rohstoffsorten ab.
- Wählen Sie wertvolle Felder. (Der Wert hängt vom Zahlen-Chip ab. Am wertvollsten sind 6 und 8, dann 5 und 9, 4 und 10, 3 und 11, 2 und 12.)
- wählen Sie möglichst unterschiedliche Zahlen (das erhöht Ihre Chance auf regelmäßige Rohstoffeinnahmen)
- versuchen Sie, nur an Rohstofffeldern, nicht am Wasser oder an der Wüste zu bauen.

### Die Rohstofffelder

Achten Sie auf Rohstoffe, die knapp oder im Überfluss vorhanden sein könnten. Beachten Sie hierbei insbesondere Folgendes:

- Gebirge und Hügelland sind im Basisspiel dreimal vorhanden, die anderen Felder viermal.
- Felder, auf denen die 2 und 12 liegen, sind selten ergiebige Rohstofflieferanten. Versuchen Sie sich insbesondere Rohstoffe zu sichern, die im Spielverlauf knapp werden könnten. Wird ein Rohstoff voraussichtlich im Überfluss produziert, könnte es lohnend sein, in der Nähe des entsprechenden 2:1-Hafens zu bauen.

### Sonderkarten & Setzreihenfolge

Den Sieg wird man selten ohne eine der Sonderkarten erringen können. Versuchen Sie, bei der Auswahl der Start-siedlungen abzuschätzen, ob Sie eher auf die Rittermacht oder auf die Handelsstraße setzen werden - und wer Ihre Konkurrenten hierbei sein werden.

- Für die Handelsstraße benötigen Sie Holz und Lehm, sowie Platz für die Ausdehnung. Den notwendigen Platz finden Sie in der

Nähe unlukrativer Felder - an der Küste oder in der Nähe der Wüste. Ihre Siedlungen sollten nahe beieinander liegen, damit Sie diese verbinden können. Zum einen wird Ihre Handelsstraße dadurch fast automatisch länger, zum anderen haben Sie mehr Expansionsraum, da Konkurrenten es schwerer haben, Sie zu blockieren.

Werden zwei Siedlungen an einer Landschaft genau gegenüber platziert, können wegen der Abstandsregel keine weiteren Siedlungen an diesem Feld gebaut werden. Dies können Sie nutzen, um ein Gebiet abzugrenzen - Sie riskieren aber dabei, Ihre eigenen Ausbreitungsmöglichkeiten zu beschneiden, wenn sich ein Konkurrent in Ihrem Hinterland ansiedelt.

- Für die Rittermacht benötigen Sie Getreide, Erz und Wolle. Da Sie vermutlich nur wenige Straßen bauen werden können, sollten Sie möglichst vermeiden, durch den Bau von gegenüberliegenden Siedlungen den „Raum eng“ zu machen, da dies auch für Sie weitere Wege erforderlich machen kann.

Der erste Spieler hat Zugriff auf alle Siedlungspunkte und sollte sich normalerweise den Besten aussuchen. Ein Feld mit einer guten Zahl, an der vielleicht ein knapper Rohstoff produziert wird, könnte aber vermehrt den Räuber anziehen. Wer auf die Größte Rittermacht spielen will, kann den Räuber durch Ritterkarten vertreiben - wer sich auf die Längste Handelsstraße konzentriert, muss auf die gewürfelte Sieben hoffen, wenn der Räuber ein wichtiges Feld blockiert. Wenn Sie also auf die Längste Handelsstraße setzen, kann es Sinn machen, eine gute Rohstoff-Kombination mit nicht ganz optimalen Zahlenchips auszuwählen. Da der Startspieler aber erst ganz am Ende seine zweite Siedlung baut, sollte er beim Setzen der ersten Siedlung vor allem die knappen Rohstoffe nicht vernachlässigen. Unter Umständen ist auch für den Startspieler noch ein Feld mit guten Zahlen verfügbar, wenn ein einzelner Rohstoff mit mehreren guten Zahlenchips bestückt ist.

Der letzte Spieler kann beide Siedlungen auf einmal bauen, daher muss dieser Spieler nicht auf das Setzverhalten der Mitspieler pokern. Dafür kann wiederum nur der Startspieler die Gesamtsituation überblicken und sich mit der letzten Siedlung ein lukratives Gebiet für die Handelsstraße sichern.

Fazit: Man sollte genau auf die Setzoptionen der Konkurrenten achten. Jede Sitzposition hat Vor- und Nachteile: Je früher man setzen darf, desto mehr Freiheiten hat man bei der Auswahl der ersten Siedlung und desto eher kann man beim Bau der zweiten Siedlung bereits die möglichen Absichten der Mitspieler einschätzen. Je später man setzt, desto besser kann man seine beiden Siedlungen auf die eigene Strategie ausrichten.

### Der Straßenbau

„Wohin mit den ersten beiden Straßen?“ Häufig ist die Ausrichtung auf lukrative Kreuzungspunkte kein guter Zug. Wenn nachfolgende Spieler noch bauen dürfen, werden sie solche Positionen besetzen, die Straße ist dann vergeblich gelegt worden. Oft wird es am Besten sein, die Straße in Richtung Küste zu bauen, zu einem Hafen oder einem Ort mit zwei lukrativen Rohstoffen.

Auch hier ist es wichtig, die Möglichkeiten und Ziele der Mitspieler zu errahnen. Welche Rohstoffe benötigen die nachfolgenden Spieler noch? Werden diese in angrenzenden Feldern produziert? Sind die Zahlen dieser Felder lukrativ? Was für Alternativfelder gibt es für die entsprechenden Rohstoffe? So können Sie zumindest tendenziell abschätzen, ob es sich lohnen könnte, eine Straße eher in Richtung Zentrum zu bauen - oder ob Ihnen hier wahrscheinlich eine Siedlung vor die Nase gesetzt werden wird.

Wenn Sie diese Hinweise berücksichtigen, sollte einem gelungenen Start in das eigentliche Spiel nichts im Wege stehen.

Dieser Artikel erschien in abgeänderter Form, verfasst von Peter Neugebauer, in „Die Siedler von Catan - Das Buch zum Spielen“. Dort sind weitere taktische Hinweise zu den späteren Spielphasen zu finden.

**Die Siedler von Catan - Das Buch zum Spielen**  
Herausgeber Klaus Teuber  
Kosmos Verlag  
ISBN 3-440-07709-8

