

CATAN-NEWS

In dieser Ausgabe:

Die Kinder von Catan	2
Catan bleibt mobil	2
Catan im Wandel (I)	2
Gewinnspiel	3
Spieletipp von Fritz Gruber	3

2003

Neueste Nachrichten aus Catan

Auflösung Gewinnspiel 2002	3
Neues Szenario: Der große Kanal ..	4-5
Elektronische Seite	6
3D-Catan	7
Fürstenkollektion von Catan	7
Catan im Wandel (II)	8
Impressum	5

Barbaren & Handelsherren

Das neue Themenset zum Kartenspiel

Endlich! Darauf haben die Freunde des Catan-Kartenspiels seit langem gewartet: Mit dem Themenset „Barbaren & Handelsherren“ hat das Kartenspiel in diesem Sommer den langersehnten Zuwachs bekommen. 40 Karten enthält das neue, nunmehr sechste Themenset. 40 Karten, die völlig neue Möglichkeiten eröffnen, sei es im Erweiterten Grundspiel oder in der Turniervariante.

Aber halt - „Barbaren“ - das klingt doch irgendwie nach - richtig: Das klingt nach dem „Barbarenschiff“ aus der „Städte & Ritter“-Erweiterung des Brettspiels der Siedler von Catan. Und genau dies entspricht auch der Absicht Klaus Teubers und seines sechsköpfigen Entwick-

lungsteams, Elemente aus „Städte & Ritter“ ins Catan-Kartenspiel zu übernehmen. So muss man sich von nun an auch dort gegen den *Barbarenüberfall* zur Wehr

setzen. Anders als im Brettspiel kann man aber mit dem *Barbarenfeldzug* gegen die wilden Horden vorgehen. Wer hier siegreich bleibt, errichtet am besten gleich einen *Triumphbogen* und lässt sich gebührend feiern. Doch auf seinen Lorbeeren sollte man sich besser nicht ausruhen - der nächste Überfall kommt bestimmt...



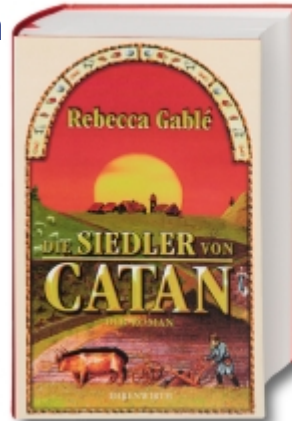
100.000 Startauflage

Die Siedler von Catan

Sie erschließen Catan seit Jahren auf dem Spielbrett? Sie lassen regelmäßig neue Siedlungen entstehen, gehen mit Schiffen auf Entdeckungsfahrt und bauen Städte zu blühenden Metropolen aus? Dann haben Sie sich bestimmt schon einmal gefragt, wie es sich mit der Geschichte der berühmten Insel wirklich verhält: Wo genau liegt Catan? Wie kamen die ersten Siedler nach Catan? Woher sind sie gekommen und ... was zog sie überhaupt nach Catan?

All diese Fragen beantwortet der historische Roman „Die Siedler von Catan“ von Rebecca Gablé, der um das Jahr 850 zur Zeit der Wikinger spielt. Denn inspiriert wurde Catan-Erfinder Klaus Teuber bei der Entwicklung seines erfolgreichsten Spiels seinerzeit von den Entdeckungen und Eroberungen dieser rauen Gesellen aus dem Norden.

Im Roman ist Catan - wie sollte es auch anders sein - eine vollkommene Insel, die übersetzt „Land des Sternenlichts“ heißt - und eigentlich nur ein Mythos ist... Doch eine kleine Schar mutiger Männer und Frauen, die sich auf der entbehrungsreichen Suche nach einer neuen Heimat befindet, stellt am Ende ihrer Reise fest, dass in jeder Sage ein Körnchen Wahrheit steckt. Bis aus ihnen aber die ersten Siedler von Catan werden, haben sie allerhand durchzustehen.



Der Roman

Die Siedler von Catan - Der Roman
Rebecca Gablé
Ehrenwirth
ISBN: 3-431-03019-X
Erhältlich im Buchhandel
Preis: € 24,90

Den Ausgang nimmt die Geschichte im hohen Norden.

Die von feindlichen Nachbarstämmen gepeinigten Einwoh-

ner Elasunds, eines kleinen Küstendorfs, machen sich nach einem langen Hungerwinter mit neun Schiffen auf, um eine neue Heimat zu finden. Nach vielen Wochen auf See verschlägt sie ein Sturm an die Küste eines unbewohnten Eilands - der sagenumwobenen Insel Catan. Die Elasunder finden einen geeigneten Platz für ihre Siedlung, roden Bäume und bauen Häuser. Auf fruchtbaren Weideflächen züchten sie Schafe, und schon bald sprießt das erste Getreide auf den gerodeten Flächen. Im Gebirge stoßen die Auswanderer auf ergiebige Erzvorkommen und auch Kalksteine können sie brechen. Für Rohstoffe ist also gesorgt - aber wird die catanische Harmonie von Dauer sein? Taucht womöglich gar der Räuber auf?

Nun, dies zu entdecken, überlassen wir natürlich Ihnen selbst. Und wer weiß, vielleicht verhelfen Ihnen die Abenteuer der Elasunder ja gar zu neuen Strategien für Ihre nächste Partie „Die Siedler von Catan“...



Klein... aber oho! Die Kinder von Catan

Dafür bist du noch zu klein...“ – vermutlich gibt es nur wenige, die sich nicht an diesen Spruch aus ihrer Jugend erinnern können. Gemocht haben wird ihn keiner. So ging es jetzt jahrein, jahraus den Jüngsten unter der Sonne Catans. Zwar können mitunter schon Vierjährige problemlos Schaf von Getreide und Siedlung von Stadt unterscheiden, mitspielen dürfen sie bei den Großen deswegen aber noch lange nicht. Doch damit ist jetzt Schluss!

In „Die Kinder von Catan“ können sich jetzt auch die Kleinsten ans Sammeln von Rohstoffen machen, um Gebäude für Gebäude, gemeinsam eine Siedlung aufzubauen. Zu Beginn des Spiels ist der Dorfplatz noch leer, genauso wie die Karren der Kinder. Dafür stehen rings herum Ziegelsteine, Bäume und Getreidegarben. Es wird gewürfelt, die Karren bewegen sich, und jedes Kind sammelt den Rohstoff ein, neben welchem der Wagen stehenbleibt. Wer drei unterschiedliche Rohstoffe gesammelt hat, darf eines sei-



ner drei Gebäude errichten. So füllt sich der Dorfplatz schnell, zuerst kommt ein Wohnhaus, dann die Bäckerei, es folgt die Kirche usw. – bis nur noch das Rathaus fehlt. Wer alle seine Gebäude auf den Dorfplatz gestellt hat, darf als nächstes das Rathaus bauen – und damit das Spiel gewinnen. Bis dahin ist kaum eine Viertelstunde vergangen, Zeit genug für eine zweite Partie. Oder dritte...

Klaus Teuber ist es auf einmalige Weise gelungen, die catanische Idee auf ein zauberhaftes Kinderspiel zu übertragen. Hier wird nach Herzenslust gesammelt und gebaut – und auch die „Großen“ werden ihre Freude am Spiel mit den „Kleinen“ haben. Also – fahren Sie doch auch mal eine Runde mit den Kindern durch Catan! Doch seien Sie

gewarnt: Geräubert wird auch hier!



On the road again! Catan bleibt mobil

Auch in diesem Jahr war das Catan-Mobil von Frühjahr bis Herbst auf Achse. 111 Veranstaltungen hat das Team von Family Games und dem KOSMOS-Verlag in diesem Jahr über die Bühne gebracht und dabei 45 Orte besucht. Selbst die Hitze des Jahrhundertsommers konnte an der Spieleleidenschaft der Besucher nicht das Geringste ändern: Wo immer das rote Spielmobil auftauchte, strömten die Spielbegeisterten in Scharen herbei, gleich ob an Nordsee, Ostsee, Bodensee – oder auch mal ohne See...

Bei soviel Zuspruch kann eines nicht verwundern: Auch 2004 wird das Catan-Mobil wieder auf Tour gehen! Ob es in Ihrer Gegend Station machen wird? Auf unserer Webseite www.diesiedlervoncatan.de geben wir die Termine bekannt. Schauen Sie also rechtzeitig vorbei!



Catan im Wandel (I) – Neues vom Kartenspiel

Seit 1996 ist auf der Insel Catan die Zeit nicht stehen geblieben. Klaus Teuber hat sich seitdem viele Gedanken über das Basis-Kartenspiel, die Themensets und die Turniervariante gemacht. Schließlich entschied er sich, das Kartenspiel mit der Zielsetzung zu überarbeiten, das Spielgeschehen übersichtlicher und noch spannender zu machen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Jede Karte vom Gebiets-, über den Stadt- und den Zitadellenausbau, bis hin zum Landschaftsausbau und zur Aktionskarte, besitzt seit Sommer 2003 eine eigene Klassifizierung. So sind Ritter beispielsweise klar als „Einheit-Ritter“ definiert, während die Karten *Bauernheer* oder *Kano-*

ne nur eine „Einheit“ sind. Das macht etliche häufig gestellte Fragen, wie z.B. ob die *Burg* den Bau von *Kanone* oder *Bauernheer* vergünstigt, überflüssig. Eine Übersicht der Karteneinteilung steht im Internet unter www.diesiedlervoncatan.de als PDF-Dokument zum Download bereit. Zudem wurde durch Text- und Kostenänderungen bei einigen Karten die strategische Vielfalt für das Zusammenstellen von Turnier-Decks erheblich vergrößert. Für Besitzer der älteren Themensets

liegt dem Einzelset „Barbaren & Handelsherren“ ein Aufkleberbogen für die geänderten Karten bei.

Woher weiß man nun aber, ob

das neu gekaufte Themenset bereits die neuen Karten enthält? Zeitgleich mit der Überarbeitung des Innenlebens haben die Themensets auch von Außen ein neues Gesicht bekommen: Die sechs Sets gibt es jetzt in zwei praktischen 3er-Boxen: Das Paket „Kämpfer & Kaufleute“ bietet mit „Barbaren & Handelsherren“, „Politik & Intrige“ sowie „Ritter & Händler“ viel Raum für kämpferische Partien mit handfesten Auseinandersetzungen und kleinen Gemeinheiten. Handel,

Magie und kultureller Fortschritt kommen beim Paket „Magier & Forscher“ zum Zug. Diese 3er-Box enthält die Themensets „Handel & Wandel“, „Wissenschaft & Fortschritt“ sowie „Zauberer & Drachen“.





GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Mit „Die Siedler von Catan“ hat Rebecca Gablé einen historischen Wikinger-Roman verfasst. Inspiriert von Klaus Teubers Spiel lässt Gablé die Nordmänner in ihrem Buch die fiktive Insel Catan suchen. Passend zum „Roman zum Spiel“ suchen wir dieses Mal das Lieblingsspiel der Wikinger – ja, Sie haben richtig gelesen, die Wikinger waren nicht nur auf Kriege und Eroberungen aus, sie hatten auch weniger rauhe Seiten. Allerdings – direkt sanft geht es beim Wikinger-Spiel auch nicht zu:

- Wie bei einem echten Wikinger-Angriff sind Strategie und die richtige Taktik für den Sieg ausschlaggebend.
 - Bei dem gesuchten Spiel geht es darum, den König in eine Falle zu locken und gefangen zu nehmen.
 - Übersetzt bedeutet der Name des Spiels „Faust-Brett“.
 - Im 11. Jahrhundert wurde das Wikinger-Spiel durch das Schach verdrängt.
- 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.

Einsendeschluss ist der 31. Januar 2004.

Unter allen Einsendungen mit der richtigen Antwort verlosen wir 5 x „Die Siedler von Catan – Der Roman“ und 5 x das Spiel „Die Siedler von Catan“ in der neugestalteten Auflage.



DER SPIELE-TIPP

von Fritz Gruber

Löwenherz

Auch ich gehöre zu denen, die seit 1997 nicht müde wurden, darauf hinzuweisen, dass Klaus Teubers „Löwenherz“ eine Klasse für sich ist; dass es neben den „Siedlern von Catan“ sein bestes Strategiespiel ist und eines der begeisterndsten Strategiespiele überhaupt. – Trotzdem habe ich Löwenherz nur sehr selten gespielt. – Sehr merkwürdig!

Aber diese Zeiten, es lebe der König!, sind nun vorbei. Ein Wunder! Ein Wunder? – Wir spielen Löwenherz, und zwar die jetzt bei KOSMOS erschienene Version, bis zum abwinken. Wie kommt's? – Liegt es daran, dass das Spiel jetzt nur noch eine statt wie früher zwei Stunden dauert? Liegt es daran, dass dieser geniale Versteigerungsmechanismus der Karten nicht mehr da ist? Sollte es wirklich so sein, dass ein rundum als perfekt empfundenes Spiel – das 1997 sogar den Deutschen Spielepreis gewonnen hat – verändert, ja sogar „verbessert“ werden kann? – Es ist so. – Rund um unsere Burgen ziehen wir Grenzen, setzen Ritter in unsere Ländereien, verteidigen uns gegen die Begehrlichkeiten der Mitspieler und schrecken auch nicht davor zurück, selbst mal kleine Eroberungen zu machen – vor allem dann, wenn eine Stadt oder eine Mine lockt. – Die Karten, die uns erlauben, Grenzwälle zu bauen, Ritter ins Land zu holen, Eroberungen durchzuführen, Überläufer zu gewinnen und Friedensverträge zu schließen, fallen uns nicht mehr über – jetzt geben wir es zu! – manchmal doch recht frustrierend endende Versteigerungen in die Hand; vielmehr bedienen wir uns einfach aus einer offen liegenden Auswahl von Karten, die immer wieder neue Aktionsmöglichkeiten eröffnen. Um allerdings eine Karte einsetzen zu können, müssen wir den aufgedruckten Goldwert bezahlen. Können oder wollen wir das nicht, dann können wir Karten verkaufen. – Dieses Vorgehen beschleunigt das eigentliche Spiel entscheidend, verlangt aber eine Taktik, die sich vom alten Löwenherz unterscheidet. Wie überhaupt das ganze Spiel völlig neue Reize und Herausforderungen bietet. Eine Tatsache, die von vielen, die das „alte“ Löwenherz besitzen, lange Zeit ziemlich verkannt wurde. – So nach und nach spricht es sich jetzt herum: Der „König“ kehrte zurück – und er ist nicht mehr der alte. Er ist neu und noch besser geworden.



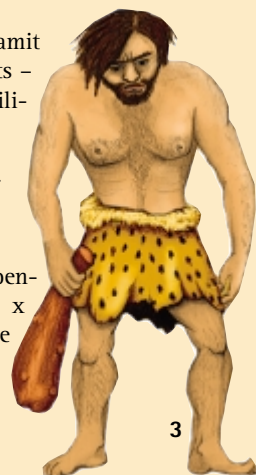
Den Gewinnern von 5 x Abenteuer Menschheit und 5 x Tyros wurden die Spiele mittlerweile zugesendet.

Auflösung des Gewinnspiels der Ausgabe 2002

Im Gewinnspiel der letzten Ausgabe der Catan-News wollten wir von Ihnen den Namen eines Gebietes wissen, das für die Menschheitsgeschichte besonders wichtig war. Im Tertiär, also vor etwa 25 Millionen Jahren, grub die Düssel auf ihrem Weg zum Rhein eine 700 Meter lange Schlucht durch ein Korallenriff. Dabei hinterließ der Fluss in den hohen Kalksteinwänden ausgewaschene Stellen: Höhlen. In diesen Höhlen suchten unsere Vorfahren Zuflucht vor der Eiszeit und vor Sandstürmen. Diese Menschen hießen Neandertaler und gaben dem Gebiet seinen Namen: Neandertal.

Entdeckt wurde die bedeutende Geschichte des Neandertals erst im 19. Jahrhundert. Der Lehrer Johann Carl Fuhlrott ging im Jahre 1856 einem Hinweis eines seiner Schüler nach. Dessen Vater hatte im Kalksteinbruch Neandertal seltsame Knochen gefunden. Zunächst ging man davon aus, dass es sich um einen Höhlenbären handelt. Fuhlrott erkannte jedoch, dass die gefundenen Knochen zur Urform des heutigen Menschen gehören. Mit seinen Thesen stieß Fuhlrott auf taube Ohren. Niemand glaubte ihm, dass auch in der Eiszeit schon Menschen gelebt hätten. Man hielt die Knochen weiterhin für die eines Tieres. Erst neun Jahre nach seinem Tod, 1877, wurde die Existenz der Menschenform des Neandertalers endgültig bewiesen.

Der Neandertaler – und damit auch die Aussage Fuhlrotts – wurde nachträglich rehabilitiert. Heute gilt er als die wohl erfolgreichste Menschenform, die jemals auf der Erde gelebt hat.





Der große Kanal

Ein Szenario für 3-4 Spieler von Klaus Teuber,
geeignet für Basisspiel + Seefahrer oder Basisspiel
+ Seefahrer + Städte & Ritter

Die Story

Nach einer Dürreperiode sind die Getreidefelder auf der östlichen Hauptinsel verodet. Die Cataner müssen ihr Getreide mühsam importieren. Daher beschließen sie, gemeinsam einen großen Kanal zu graben. Er soll Wasser aus einem hochgelegenen Bergsee im Süden des Landes in das Wüstenbecken im Norden leiten. Für den Kanalbau entsenden die Inselbewohner ihre Ritter, die sich ans Werk machen. Erst wenn der Kanal vollendet und das Wüstenbecken bewässert ist, werden die Felder wieder fruchtbar sein und wertvolles Getreide abwerfen.

Spielaufbau

Das Szenario wird wie abgebildet aufgebaut. Die Zahlenchips für das Ackerland im Nordosten der großen Hauptinsel werden neben den Spielplan gelegt. Sie werden erst benötigt, wenn der Kanal vollendet ist. (Achtung: Der 6er-Chip wird nicht neben den Spielplan gelegt, sondern zunächst für den Goldfluss auf der Insel im Nordwesten benötigt.) Die Siegpunktchips für den Verlauf des Kanals werden wie in der Abbildung platziert. Jeder Spieler erhält vier Ritter. Wenn Sie keine Erweiterung „Städte & Ritter“ besitzen, schneiden Sie die runden Ritterplättchen aus und kleben sie diese auf einen Karton. Noch ein Hinweis: Der Szenarienaufbau orientiert sich an der neuen Auflage der Siedler von Catan. Für die frühere Ausgabe steht der Szenarienaufbau auf www.diesiedlervoncatan.de zur Verfügung.

Regeln für „Seefahrer“

1. Allgemeines

Mit Ausnahme der folgenden Regeländerungen und -ergänzungen gelten die Regeln aus dem Basisspiel und der Seefahrer-Erweiterung.

2. Gründungsphase

Es gelten die Regeln der Gründungsphase des Basisspiels, jedoch startet jeder Spieler mit 3 Siedlungen. Wenigstens eine davon muss an der Küste gebaut werden. An jede Küstensiedlung muss ein Schiff anstelle einer Straße gesetzt werden. (Achtung: Der See im Süden der Hauptinsel zählt nicht als Küste.) Sied-

lungen dürfen nur auf der großen östlichen Insel gebaut werden. Der Räuber wird auf das Wüstenfeld der Hauptinsel gestellt, der Seeräuber kommt nicht zum Einsatz.

3. Der Einsatz der Ritter

Der Bau eines Ritters kostet 1 Erz und 1 Wolle. Wenn Sie diese Rohstoffe bezahlt haben, können Sie den Ritter auf eine beliebige freie Kreuzung stellen, an die mindestens eine Ihrer Straßen oder Schiffe grenzt. Ritter dürfen nur auf der großen östlichen Insel gebaut werden. Allerdings dürfen Sie Ritter beliebig entlang Ihrer Straße oder Schiffslinie versetzen, wenn Sie 1 Getreide bezahlen. Es ist so auch erlaubt, Ritter auf eine Kreuzung der beiden kleineren Inseln zu versetzen, sobald man eine Schiffslinie zu einer solchen Kreuzung gebaut hat.



MATERIAL

MATERIAL											
Sechseckfelder:									Gesamt		
Anzahl	12	3	2	5	5	5	5	5	5	42	
Zahlenchips Nr.:											Gesamt
Anzahl	1	3	3	3	3	3	3	3	2	1	25
Häfen: 4 x Spezialhafen, 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 18 Catan-Chips											

Häfen: 4 x Spezialhafen, 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 18 Catan-Chips

Spielt ein Spieler eine Ritterkarte aus, so darf er entweder den Räuber (nach den bekannten Regeln) oder aber einen seiner Ritter beliebig versetzen. Möchte der Spieler einen Ritter versetzen, darf er diesen auch zwischen verschiedenen eigenen Schiffs- oder Straßenlinien versetzen.

Die Ritter werden in diesem Szenario für vielseitige Zwecke eingesetzt: Sie betätigen sich als Kanalbauer, Goldgräber, Händler – und können zur Blockade anderer Spieler eingesetzt werden.

● Blockade

Setzen Sie einen Ritter auf eine Kreuzung, an die eine oder zwei Straßen bzw. Schiffe eines Gegners grenzen, so blockieren Sie die Kreuzung: Gegnerische Handelsstraßen gelten als unterbrochen (für die Längste Handelsstraße) und auf der betroffenen Kreuzung darf keine Siedlung errichtet werden. Zudem darf nur der Spieler die Straße hinter der Kreuzung fortführen, der Besitzer des Ritters auf der Kreuzung ist.

● Kanalbauer

Immer zwei Ritter graben zusammen ein Teilstück des großen Kanals. Sobald zwei Ritter auf den Kreuzungen eines Hexfeldes stehen, durch das der Kanal führt, gilt das Teilstück als gebaut. Wenn beide Ritter demselben Spieler gehören, erhält dieser beide Siegpunktplättchen, die auf dem entsprechenden Sechseckfeld liegen. Gehören die Ritter zwei verschiedenen Spielern, erhält jeder ein Siegpunktplättchen. Die Teilstücke des Kanals können in beliebiger Reihenfolge gebaut werden. Sobald nur noch ein Teilstück fehlt, also noch zwei Siegpunktplättchen auf dem Spielplan liegen, ist der Kanal fertig. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, hat allerdings noch bis zum Ende seines Zuges Zeit, die beiden letzten Siegpunktplättchen einzusammeln, sofern er dies kann. Erst am Ende seines Zuges werden die zwei Siegpunktplättchen entfernt.

● Goldgräber

Hat ein Spieler nach den oben beschriebenen Regeln einen Ritter auf eine Kreuzung an einem Goldflussfeld gezogen, so wird dieser Ritter zum Goldgräber. Sobald die Zahl des Goldflussfeldes gewürfelt wird, fördert der Ritter 1 Gold – der Spieler erhält sofort eine beliebige Rohstoffkarte. Hat ein Spieler mehrere seiner Ritter an das gleiche Goldflussfeld versetzt, erhält er in jedem Fall nur 1 Gold, bzw. eine Rohstoffkarte.

● Händler

Hat ein Spieler nach den oben beschriebenen Regeln einen Ritter auf eine Kreuzung an einem 2:1-Tauschhafen versetzt, so betätigt sich der Ritter als Händler. Der Spieler darf ab sofort zwei der abgebildeten Rohstoffe gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.

4. Fertigstellung des Kanals

Wie oben beschrieben, wird der Kanal automatisch am Ende des Spielerzuges fertiggestellt, in dem das vorletzte Teilstück gebaut

wird. Konsequenzen: Die Wüste im Norden der großen Insel wird bewässert (und durch ein Wasserfeld ersetzt), auf die 5 Getreidefelder werden die entsprechenden Zahlenchips (Zahlen in Klammern) gelegt.

Die Goldflussfelder auf den kleinen Inseln verlieren an Bedeutung – die Zahlenplättchen werden entfernt, sie bringen von nun an keinen Ertrag mehr. Achtung: Das Zahlenplättchen mit der „6“ wird für das entsprechende Ackerland auf der Hauptinsel benötigt! Die 2:1-Häfen können aber weiterhin von Rittern genutzt werden.

5. Schifflinien

Entgegen der Regel der Seefahrer-Erweiterung dürfen Schifflinien in diesem Szenario nicht verzweigt werden.

6. Spielende

Es gewinnt, wer in seinem Spielzug 16 Siegpunkte erreicht.

Regeländerungen für das Spiel mit Seefahrer + Städte & Ritter

Es gelten die oben beschriebenen Regeln sowie die Regeln der Erweiterung Städte & Ritter mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

1. Gründungsphase

Jeder Spieler startet mit zwei Siedlungen und einer Stadt. Dabei gilt folgende Reihenfolge: Die Spieler setzen jeder zuerst eine Siedlung, als nächstes eine Stadt und zum Schluss wieder eine Siedlung. Eine Siedlung oder die Stadt muss wie oben beschrieben an einer Küste gebaut werden. Die Startrohstoffe erhält man für die zweite gebaute Siedlung.

2. Der Einsatz der Ritter

● Das Versetzen der Ritter funktioniert hier natürlich so, wie in der Spielregel zur Erweiterung Städte & Ritter beschrieben.

● Die Ritter können sich – wie in Städte & Ritter üblich – von Kreuzungspunkten vertreiben.

● Ritter als Kanalbauer: Die Ritter müssen aktiviert sein, damit das Kanalstück als gebaut gilt. Sie werden durch den Bau aber nicht deaktiviert.

● Ritter als Händler oder Goldgräber: Die Ritter müssen nicht aktiviert sein, um Gold zu fördern oder als Händler zu fungieren. Für die Förderung von Gold kann man nur Rohstoffe, keine Handelswaren erhalten.

3. Sonstiges

● Erst nachdem das Barbarenheer das erste Mal angegriffen hat, wird der Räuber bei einer gewürfelten 7 versetzt. Wer aber mehr als die erlaubte Anzahl Karten auf der Hand hält, muss dennoch die Hälfte abgeben.

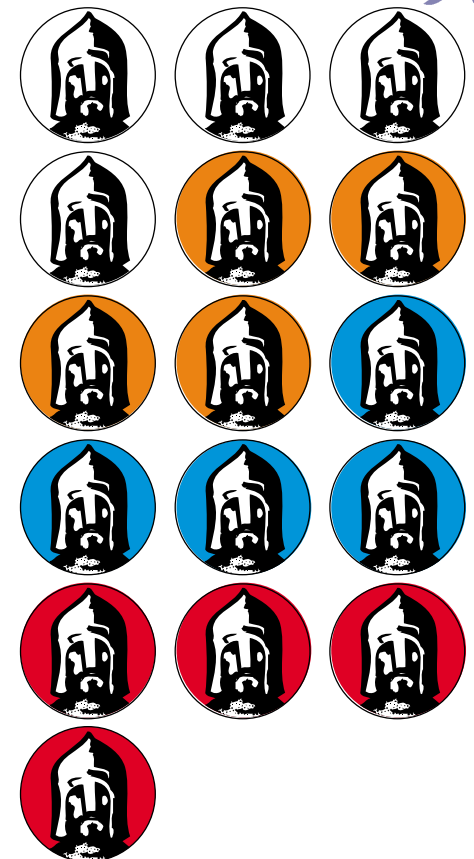
● Ritter, die auf den kleinen, westlichen Inseln eingesetzt werden, zählen bei der

Bekämpfung der Barbaren nicht mit.

● Die Karte „Bewässerung“ wird auch dann ausgeführt, wenn das betroffene Ackerland noch unfruchtbar ist.

4. Spielende

Es gewinnt, wer in seinem Spielzug 18 Siegpunkte erreicht.



Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 7 – Heft 1 – Oktober 2003

Herausgeber: Kosmos Verlag

Verantwortl.

Redakteur: Sebastian Rapp

Beiträge: Fritz Gruber
Martha Igelspacher
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
<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

News aus der Catan Online Welt:

+++ Löwenherz +++

Vor kurzem kehrte der Spieleklassiker „Löwenherz“ von Klaus Teuber neu-inszeniert und mit gestrafftem Spielablauf auf den Spielmarkt zurück (siehe dazu auch unseren Spieletipp auf S. 3). Aber nicht nur am Spieltisch können Sie die spannende Neuaufgabe erleben: Auch in der Catan Online Welt (www.catan.de) können Sie jetzt online gegen bis zu drei Mitstreiter antreten – eine prima Sache, wenn man in der realen Welt gerade keine Mitspieler zur Verfügung hat. Und noch besser: Löwenherz

ist im kostenfrei zugänglichen Teil der Catan Online Welt enthalten, sodass einer Partie nichts im Wege stehen sollte!

+++ Barbaren & Handelsherren +++

Auch das neue Themenset zum „Siedler von Catan“-Kartenspiel, „Barbaren & Handelsherren“ (siehe S. 1), wurde bereits in die Catan Online Welt integriert und steht sowohl für das Erweiterte Grundspiel wie für Turnier-Partien zur Verfügung. Egal für welche Variante – in der Online Welt finden Sie immer einen Mitspieler ... oder zwei ... oder drei...

+++ Städte & Ritter +++

Last but not least: Endlich können „Die Siedler von Catan“ auch online mit der Erweiterung „Städte & Ritter“ gespielt werden. Passend dazu gibt es auch gleich ein neues Szenario: „Das verwunschene Land“ erfordert von den Spielern besonderes Geschick und einige Erfahrung, denn hier kommen beide Erweiterungen („Seefahrer“ und „Städte & Ritter“) zum Einsatz.



Klaus Teubers Spielwiese

Auf www.spielwiese.klausteuber.de kann neuerdings allerhand entdeckt werden: So können Sie bei „Entdecker Light“ eine ganze Menge Inseln entdecken. Doch lassen Sie sich vom Namen nicht täuschen: Es braucht schon einige Übung, um hier in die Punkteränge zu kommen. Wie im Brettspiel „Entdecker“ geht es darum, die unbekannten Felder des Spielplans zu erkunden und dabei möglichst wertvolle Inseln zu entdecken. Gespielt wird ähnlich wie bei der „Tischversion“: Schiff auf ein Startplättchen setzen, Meereskärtchen vom Stapel ziehen, Kärtchen anlegen und Schiff ziehen. Am besten, Sie spielen gleich mal selbst eine Runde „Entdecker Light“!



Ebenfalls wieder da: Das beliebte „Barbarossa-Rätsel“. Pro Woche harrt die grob modellierte Form eines Gegenstands oder Lebewesens seiner Enträtselung. „Marlene“ und „Siegfried“ übernehmen die Rolle der Tippgeber: Jeden Tag geben Sie mit Frage und Antwort einen neuen Hinweis. Zu gewinnen gibt es für die Besten natürlich auch etwas. Klicken Sie rein und rätseln Sie mit! Und seien Sie versichert – bald wird es auf Klaus Teubers Spielwiese noch mehr zu entdecken geben.

Sternenschiff nimmt Kurs auf irdische PCs

Die abenteuerliche Entdeckungsreise in die Tiefen des Weltalls kann seit Oktober 2003 auch am PC gespielt werden. Wie im bekannten Zwei-Personen-Spiel „Sternenschiff Catan“ geraten Astronauten der catanischen Raumflotte mit ihren Sternenschiffen in eine Raum-Zeit-Zerrung und finden sich in einer unbekannten Galaxis wieder. Um heil in die Heimat zurückkehren zu können, müssen Raumschiffe ausgebaut und knappe Rohstoffe sinnvoll eingesetzt werden. Auch der Handel mit fremden Völkern kann äußerst hilfreich sein. Take

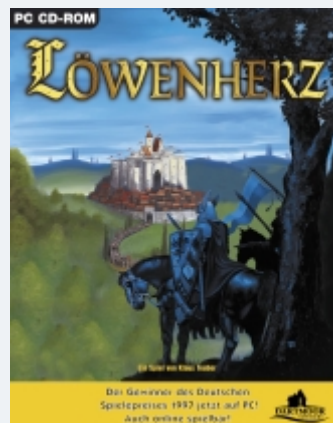


Two ist in Zusammenarbeit mit dem Autor Klaus Teuber eine authentische Umsetzung des erfolgreichen Kartenspiels gelungen. In den zahlreichen Abenteuern einer zusammenhängenden Kampagne treffen Sie auf beliebte Charaktere aus der Catan-Welt, wie etwa Siegfried, Marlene und Vincent. Zudem gibt Ihnen Roboter Bord nützliche Hinweise. Faszinierende 3D-Grafiken und Animationen versprechen viel grafische Abwechslung. Und mit dem Editor können Sie sogar selbst Sternenschiff-Missionen erstellen. Worauf warten Sie noch: Wagen Sie den Flug durch die Galaxis!

Löwenherz auch als PC-Spiel

Der König kehrt zurück – und zwar elektronisch! Die Fürsten, die im Land des Königs nach Macht und Einfluss trachten und ihre Gebiete auf Kosten der Nachbarn vergrößern, stammen aus dem Mittelalter, doch das hinderte Klaus Teuber und NBG nicht daran, das Spiel „Löwenherz“ ganz aktuell und modern für den PC aufzulegen. Die Features können sich sehen lassen: Die Neuedition des preisgekrönten Spiels von Klaus Teuber wurde originalgetreu umgesetzt. Den Spielern stehen wahlweise ein

animiertes 3D-Spielbrett oder eine originale Brettspiel-Perspektive zur Verfügung. Animierte 3D-Figuren, stimmungsvolle Soundunterlegung und Effekte sorgen für zusätzlichen Spielreiz. Im Einzelspielermodus kann gegen bis zu drei Computergegner gespielt werden oder im Mehrspielermodus mit bis zu vier Spielern im Netzwerk. Natürlich stehen die Computergegner in variablen Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Und für alle Anfänger gibt es ein interaktives Tutorial, in dem die Feinheiten des Spiels genau erklärt werden.



Doppelter Blickfang

Die Zeitschrift „spielbox“ berichtete in Heft 2/2003 ausführlich mit einer doppelseitigen Reportage über das beeindruckende, fantastische 3D-Catan-Spiel von Torsten Horstmann. Auch auf den Internetseiten „siedeln.de“ und „catanien.de“ können Fotos vom Werk des Maschinenbau-Ingenieurs bewundert werden. Wie praktisch, dass mit der Neuauflage der „Siedler von Catan“ nun auch die passenden modellierten Spielfiguren zur Verfügung stehen. Sehen und staunen Sie selbst, wie gut sich die neuen Figuren in der genialen 3D-Welt machen.



Wie hat Torsten Horstmann diese wunderbare 3D-Welt erschaffen? Das Spielbrett entstand an vielen Bastelwochenenden mit insgesamt mindestens 150 Arbeitsstunden. Nicht minder aufwändig sind auch die Materialkosten, die bei etwas mehr als 300 Euro liegen. Aus Schmelzgranulat, Modelliermasse, Bastelleim, Farbe, bunter Streu und Materialien aus dem Modelleisenbahnbau zauberte der Hobbykünstler mithilfe von selbst hergestellten Back- und Gießformen Weideflächen mit Schafherden, Erzfelder mit kletternden Gemsen, Getreidefelder mit Pferdefuhrwerken, Holzfelder mit grasenden Hirschen, hügelige Lehmfelder und Wüsten mit Kamelen und Oase.



Die orange Stadt ist mit einer Stadtmauer gesichert. Die zwei aufgestellten Ritter sind aktiviert und deshalb auch wirksam gegen die Barbaren.



Jetzt hat sich die orange Stadt bereits zur Metropole gemauert. Der Blick in die Tiefe zeigt den Händler, der seine Dienste dem weißen Spieler auf dem Lehmfeld anbietet, sowie Stadt und Ritter des roten Spielers.

Die Fürstenkollektion von Catan

Wenn Ihnen demnächst ein leibhaftiger Fürst des grünen Volkes gegenübertritt, dann trauen Sie ruhig Ihren Augen und glauben Sie nicht, Raumpiraten hätten Sie in eine ferne Galaxis verschleppt. Es handelt sich dabei nämlich mit 99-prozentiger Wahrscheinlichkeit um einen Vertreter des irdischen Volkes, der sich lediglich im Gewand eines Sternenfahrer-Fürsten versteckt hält. Wenn Sie jetzt denken, dass die Fürsten mittels einer Raumzeit-Zerrung ihre Kleider auf der Erde abgeliefert haben, dann liegen Sie allerdings völlig falsch.

Vielmehr hatte Cordula Kornetzky, Erdbewohnerin und Studentin im Fach Bekleidungstechnik an der Hochschule Niederrhein in Mönchengladbach, eine ungewöhnliche Idee. Für Ihre Diplomarbeit realisierte sie die „Fürstenkollektion von Catan“, sprich: Sie schneiderte die Kostüme der Fürsten aus dem Spiel „Die Sternenfahrer von Catan“. Wie es dazu kam? Bei einer Partie „Sternenfahrer von Catan“ erwarb sie eine der Fürstenfigu-



ren. Von den individuell gestalteten, handbemalten Figuren war die 28-Jährige so begeistert, dass Sie beschloss, das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden und die Kostüme als Diplomarbeit zu schneiden. Insgesamt neun Monate benötigte sie, um die fünf Gewänder der Fürsten des grünen Volkes, des Volkes der Händler, des Volkes der Diplomaten, des wissenden Volkes und des wandernden Volkes zu fertigen. Zunächst galt es, die Kleider inklusive Handschuhen, Ketten usw. zu konstruieren, Probeteile zu nähen und zu experimentieren. Dann wurden die Stoffbahnen für die Kostüme gefärbt. Die Stoffbahn

für das Gewand des Fürsten vom wandernden Volk bekam seine Farbe mittels Flachdruck. Schließlich kamen nach Originalzuschnitt, Nähen und Maskenbildnerei die Kunstwerke heraus, die jetzt auch für die Öffentlichkeit zu bewundern sind. Wo und wann man die Gewänder live bestaunen kann, steht jedoch noch in den Sternen...



Catan im Wandel (II)

Fantasie wird lebendig – Die Siedler von Catan im neuen Gewand

In diesem Jahr feierten „Die Siedler von Catan“ ihren achten Geburtstag. Ja wirklich, ganze acht Jahre sind vergangen, seit „Die Siedler von Catan“ sich 1995 anschickten, Deutschlands Spielelandschaft zu erobern und diese bis heute nachhaltig zu prägen. 1995 ... ist schon ganz schön lange her, das war doch irgendwann ... Ende des letzten Jahrtausends...

Nach reiflicher Überlegung kamen Autor Klaus Teuber und der KOSMOS-Verlag zu dem Schluss, Catan solle sich weiterentwickeln und könne nicht irgendwo am Ende des letzten Jahrtausends stehenbleiben. „Die Siedler von Catan“ sollten frischer und lebendiger – einfach zeitgemäßer werden. Ein neues Spielgefühl sollten „Die Siedler von Catan“ des 21. Jahrhunderts vermitteln. Deswegen wurde kein Stein auf dem anderen gelassen und – mit Ausnahme der Regeln – von der Schachtel über die Spielfiguren bis hin zur Spielplan-Grafik inklusive der Spielkarten ganz Catan komplett neu gestaltet. Werfen wir doch einfach einen Blick auf die Details:



Fantasie wird lebendig!

– Unter diesem Motto stehen die neuen „Siedler von Catan“ Und tatsächlich, mit der neuen Auflage der „Siedler von Catan“ können Sie den beliebten Brettspielklassiker jetzt ganz wirklichkeitsnah erleben.

Allein die modellierten, plastischen Spielfiguren tragen einen großen Teil zum echten „Mittelalter-Feeling“ bei. Vorbei die Zeiten, in denen eine Siedlung aus einem Holzhaus und eine Stadt lediglich aus einer Kirche bestand. Die Siedlung macht ihrem Namen jetzt alle Ehre, schmiegen sich doch mehrere kleine Häuschen zusammen auf einen Hügel. Die neue Stadt wartet mit Bürgerhäusern und einer Kathedrale auf. Doch

Vorsicht: Listige und gemeine Räuber setzen mit einer Keule bewaffnet an zum Rohstoff-Diebstahl. In der „Seefahrer“-Erweiterung gehen detailgetreu gestaltete Wikingerschiffe auf Entdeckungstour. Zudem macht ein grimmiger Pirat auf einem Floß die Gewässer vor Catan unsicher. Bei „Städte & Ritter“ warten mächtige Ritter mit beweglichem Fahnenarm auf ihren Einsatz. Stadtmauern mit Wehrtürmen und Kathedralenaufsätze für die Städte lassen blühende Metropolen entstehen. Gefährliche Barbaren brechen mit ihrem Totenkopfschiff auf, um die Heimat der „Siedler

von Catan“ zu überfallen. Und ein beliebter Händler macht sich mit seinem gut bestückten Karren auf zu tauschwilligen Spielern. Mit einem Wort: Sie werden nicht genug davon bekommen, all die wundervollen Kleinigkeiten der neuen Spielfiguren zu entdecken und amüsiert über die Gesichtsausdrücke des Piraten oder der Räuber zu schmunzeln.



Die neugestalteten Cover

Aber auch von Außen haben „Die Siedler von Catan“ ein neues Gewand bekommen: Die Cover wurden grafisch komplett überarbeitet und machen mit atmosphärischen Bildern Lust aufs Zugreifen. Der lebendige Look unterscheidet sich zwar vom bisherigen Cover, dank der Gestaltung in den typischen Catan-Farben sind die neuen Schachteln in jedem Spielregal aber schnell zu finden. Und auch die Ergänzungen für 5/6-Spieler sind nun einheitlich gestaltet und an ihre „großen Brüder“ angeglichen.



Der praktische Rahmen

Auf vielfachen Wunsch der Catan-Fans gibt es jetzt schon zum Basisspiel einen Rahmen. Schluss also mit ungewollten architektonischen Landverschiebungen, die früher oft ganze Siedlungen und Straßen verschluckten. Damit das Spiel nicht den Rahmen kleinerer Tische sprengt, wurden die Wasserfelder und Häfen in den neuen Rahmen integriert. Dennoch bleibt die Hafenverteilung variabel: Die insgesamt sechs Rahmenteile lassen sich beliebig miteinander kombinieren. Der neue Rahmen passt auch zu beiden Erweiterungen und wird bei den Seefahrern und der Ergänzung für fünf und sechs Spieler lediglich um einige Teile ergänzt. Für die Seefahrer-Szenarien wird hierbei die Rückseite der Rahmenteile aus dem Basisspiel verwendet. Diese zeigen nur offenes Meer, die Häfen werden wie in der bisherigen Erweiterung mit Hafenplättchen auf Wasserfelder und Rahmen platziert.

Die Landschaftsfelder und Spielkarten

Einen neuen Look erhielten auch die Landschaftsfelder. Auf der saftigen, grünen Weide tummeln sich Schafe mit ihrem Hirten. Bauern ernten das reife Getreide auf den Äckern. Ein Schmied gräbt im Gebirge nach Erzvorkommen, im Steinbruch produziert ein Arbeiter Lehmziegel. Im Mischwald werden Holzstämme für den Bau von Häusern gerodet und auf den Goldflusslandschaften („Seefahrer“) suchen Goldgräber nach glänzenden Nuggets. All diese liebevollen Details können Sie auf den neuen Landschaftskärtchen entdecken. Dazu passend wurden auch die Rohstoff-, Handelswaren- und Baukostenkarten wirklichkeitsgetreuer und detailreicher gestaltet.

War's das?

Weit gefehlt! Das Barbarenschiff in „Städte & Ritter“ fährt nun auf einem extra Feld, das nicht in den Rahmen integriert ist. Dadurch gibt es keine Probleme mehr für all diejenigen, die das Basisspiel gleichzeitig mit beiden Erweiterungen spielen wollen. Die praktischen, aber für die Mitspieler unübersichtlichen Kalender für den Stadtausbau wurden durch Karton-Marker ersetzt, die es jedem Spieler erlauben, ohne großes Nachfragen die Entwicklung der Mitspieler zu verfolgen.



Und jetzt?
Spielen wir eine Runde „Die Siedler von Catan“!