

CATAN-NEWS

In dieser Ausgabe:

Catan-Marathon	2
Interview	2
Catan Luxus Edition	2
Gewinnspiel	3
Auflösung Gewinnspiel 2004	3

1/2005

Neueste Nachrichten aus Catan

Spietipp von Fritz Gruber	3
Neues Szenario: Multicatan	4/5
Multicatan	6
Catan Online	6
Catan Turnier 2005	6
Catan von A bis Z	7/8
Impressum	4

Art.-Nr. 89820

10 Jahre Die Siedler von Catan ES LÄSST DICH NIE MEHR LOS.

Die Jubiläumsausgabe des Kultspiels von Klaus Teuber

Als Klaus Teuber 1995 sein Spiel um das Besiedeln einer bis dahin unbekannteren Insel beim Kosmos Verlag veröffentlichte, hätte keiner für möglich gehalten, welchen Siegeszug das mittlerweile zum Klassiker avancierte Kultspiel auf der ganzen Welt antreten würde. Deutschland machte es binnen kürzester Zeit zu einem „einig Siedlerland“, wie die Süddeutsche Zeitung einmal bemerkte. Ja, Siedeln wurde zu einer Art Massenbewegung. „Die Siedler von Catan“ haben die Deutschen erst wieder zu passionierten Spielern gemacht: Vielen machte gerade Klaus Teubers Spiel wieder Lust auf das Spiel allgemein. Deshalb sind die Siedler auf Catan im wahrsten Sinne des Wortes Pioniere des Brettspiels geworden. Dass die Catan-Erfolgsgeschichte mittlerweile schon zehn Jahre dauert und ferne Länder wie Japan oder die USA erreicht hat, liegt nicht allein daran, dass die Siedler von Catan seit 1996 auch per Schiff in unbekannte Welten aufbrechen können. Und so fragen auch wir uns immer wieder:

Was ist das Erfolgsrezept der Siedler von Catan?

Das Spiel weckt Phantasien in unserer sonst so realistischen Welt. Es entführt uns in eine ferne, vergangene Zeit – die Zeit der großen Entdecker und Pioniere. Im Besiedeln der Insel Catan können wir diese Zeit spielerisch immer wieder neu erleben.

Konkurrenz gibt es auf Catan, jedoch treten die Spieler als „Cataner“ in einen friedlichen Wettstreit um Rohstoffe und Bauplätze. Auf Catan wird nichts mutwillig zerstört, sondern konstruktiv aufgebaut. Allenfalls sorgen böse Kräfte von Außen für ein wenig Missstimmung unter den Spielern – so

Nachahmer gefunden. Die Idee, einem Spiel keinen starren Spielplan beizulegen, sondern nur einzelne kleine Felder, die immer wieder neu kombiniert werden können, hat einen großen Anteil am Dauerbrenner-Charakter des Spiels. Zugleich konnten Erweiterungselemente wie Seefahrer oder Städte und Ritter ohne Probleme in den Spielplan integriert werden. Sie sorgen seitdem für zusätzliche Abwechslung auf Catan. So bleibt das Spiel auch nach hundert Partien immer noch aufregend und spannend.

Im Jubiläumsjahr 2005 wollen wir nicht nur dankbar auf den Erfolg zurückschauen, sondern vor allem nach vorne blicken und mit Ihnen zusammen das Jubiläum feiern: Deshalb gibt es 2005 das Kultspiel, das Millionen Menschen in aller Welt begeistert, in einer exklusiven „Gold Edition“ – und das zu einem unschlagbaren Jubiläumspreis bei ansonsten unverändertem Spielmaterial. Im Herbst erscheint zudem



die Barbaren, der Räuber oder der Pirat. Doch kleinere Gefahren gehören zum Leben auf Catan dazu und machen das Spiel spannender, ja schweißn die Spieler gar manches Mal im gemeinsamen Kampf zusammen.

Nicht minder wichtig für den Welterfolg Catans: der variable Spielplan. War er 1995 noch fast einzigartig, so hat er heute viele

eine Ausgabe in 3D, auf die wir auf Seite 2 einen kleinen Ausblick geben.



Die Marathon-Siedler von Bielefeld

24 Stunden „Siedler von Catan“

Jetzt ist es amtlich: Die **Herforder Landwirte** sind die ersten Marathon-Sieger in der Kategorie „Die Siedler von Catan“. 24 Stunden lang siedelten sie mit den **Einsiedlern aus Tirol**, den **Phantastischen Vier** und den **Pfeffersäcken** um die Wette. Die originelle Veranstaltung „Die 24 Stunden von Catan“ auf der Spielewelt in Bielefeld (wir berichteten: Catan News 2004, S.7) hatte ein Doppel-Jubiläum zum Anlass: Die Spielewelt feierte 2004 ihr zehnjähriges Bestehen; die Siedler von Catan begehen 2005 ihren zehnten Geburtstag.

Für die Teilnahme am Catan-Marathon war Kreativität gefragt: Ein origineller Geburtstagsgruß für „Die Siedler von Catan“ musste an die Jury der Veranstalter gesandt werden. Das Gewinnerteam, die Herforder Landwirte, sicherte sich die Teilnahme am Catan-Marathon mit einem eigens gedrehten Videoclip (siehe Interview).

24 Stunden lang saßen sich dann jeweils vier Spieler (ein Teilnehmer pro Team) an der langen Siedler-Spieltafel gegenüber. Allein die



Foto: Rainer van Essen

Ausmaße waren eines Marathons äußerst würdig: Auf dem zehn Meter langen Tisch kamen insgesamt 700 Spielelemente zum Einsatz. Klaus Teuber hatte eigens die Spiel-

regeln modifiziert, um eine solch lange Partie überhaupt möglich zu machen und bis zum Ende spannend zu gestalten. Neben den Regeln von „Groß-Catan“, „Städte & Ritter“ und „Seefahrer“ kamen spezielle Multiplikatoren zum Einsatz: An jedes Team wurden fünf Sonderkarten ausgeteilt. Hinter diesen verbargen sich zweimal 1,5-fache Siegpunkte, zweimal doppelte Siegpunkte und einmal 2,5-fache Siegpunkte. Eine dieser Sonderkarten konnten die Spieler pro Phase geheim einsetzen, jedoch musste dies geschehen, bevor man mehr als fünf Siegpunkte hatte. Die Spieler mussten also Gespür für einen erfolgreichen Rundenverlauf mitbringen – denn der in einer Phase eingesetzte Multiplikator zählte selbstverständlich auch nur für die Siegpunkte dieser Phase. Verraten wurde jedoch erst ganz zum Schluss, wer seine Multiplikatoren wo eingesetzt hatte.

Am besten gelang dies den Herforder Landwirten. Doch irgendwie fühlten sich alle ein klein wenig als Sieger dieser einzigartigen Partie. Denn, wie die Herforder Landwirte uns im Interview verriet, Neid gab es nicht unter den Teams: „Jeder gönnte den anderen den Sieg.“

Catan Luxus Edition

2005 kommt Catan in 3D

Was lange währt wird endlich gut! Bereits 1999 fertigte Klaus Teuber eigenhändig ein Catan-Spiel in 3D an. Schon damals - und in den folgenden Jahren immer wieder - wurde bei Catan-Fans der Wunsch laut, selbst ein solch luxuriös ausgestattetes Spiel zu besitzen. Einige wenige machten sich selbst an die Arbeit (siehe unser Bericht über das 3D-Catan von Torsten Horstmann in der Catan News 2003, S.7). Für alle anderen kommt im Herbst des Jubiläumjahres 2005 die 3D-Ausgabe des Kosmos Verlags auf den Markt. Die von Klaus Teuber speziell für diese Ausgabe neu gefertigten Landschafts- und Figurenmuster wurden in liebevoller Handarbeit gestaltet und bemalt. Einen ausführlichen Bericht über Umfang und Aussehen der 3D-Version gibt es in unserer nächsten Ausgabe der Catan News im Oktober 2005.



„Die Stimmung war unfassbar“

Die Herforder Landwirte über Keramikschafe, Sympathie und Glück bei den 24 Stunden von Catan

Worum geht es in dem Videoclip, mit dem ihr euch beworben habt?

Wir sind mit zwei Keramikschafern, die im Garten eines Freundes stehen in eine Bäckerei gegangen und wollten ein Schaf gegen ein Getreide eintauschen. Die Verkäuferin wollte diesen Handel nicht eingehen, deswegen boten wir ihr zwei Schafe. Aber auch dieser Handel wurde verschmäht. Da sagten wir, dass wir uns wohl einen anderen Handelspartner suchen müssten.

Wie war die Stimmung zwischen den teilnehmenden Teams?

Die Stimmung war unfassbar. Total entspannt. Jeder war jedem sympathisch und das Spiel wurde nicht bierernst genommen. Wir hatten alle viel Spaß und spielten zum Zeitvertreib auch andere Spiele miteinander. Man kann es sich wahrscheinlich nicht vorstellen, doch jeder gönnte den anderen den Sieg.

Hattet ihr schon so eine Ahnung, dass ihr den Marathon gewinnen würdet?

Aufgrund der Multiplikatoren war es bis zum Ende spannend. Wir wussten zwar, dass wir einzeln gewertet die meisten Punkte aus den Partien mit in die Gesamtwertung brachten, doch dachten wir, dass wir unsere Multiplikatoren nicht optimal eingesetzt hätten. Zum Glück hatten die Pfeffersäcke ihre Multiplika-



Die Herforder Landwirte alias Sascha Dieckhöner (21), Daniel König (21), Christian Hüge (22) und Daniel Schnitker (22). Die Studenten, Azubis und Hobbyfußballer treffen sich bereits seit vier Jahren regelmäßig zu Siedler-Abenden. Foto: Volker Rücker

toren aber noch blinder eingesetzt ...

Wieso habt ihr es verdient, den Marathon zu gewinnen?

Weil wir ein sympathisches Team sind, das über die 24 Stunden einfach das gewisse Quäntchen Glück hatte. Wir denken aber, dass jedes andere Team es genauso, wenn nicht sogar ein wenig mehr verdient gehabt hätte. Wir hatten einen Anfahrtsweg von 15 Kilometern, während die Einsiedler extra aus Tirol angereist waren!

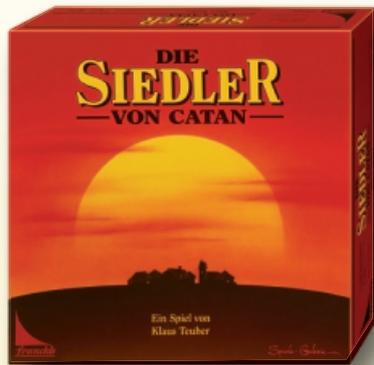
Vielen Dank für das Gespräch.



GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Gratulieren Sie den Siedlern von Catan mit einem Gedicht

Die Siedler von Catan begeistern seit zehn Jahren Spielerinnen und Spieler auf der ganzen Welt. Uns interessiert, warum Klaus Teubers Klassiker gerade bei Ihnen zu Hause so erfolgreich ist und so oft auf den Tisch kommt. Warum spielen Sie „Die Siedler von Catan“ so gerne, was verbinden Sie für Erinnerungen mit dem Spiel, was wünschen Sie den Siedlern von Catan für die Zukunft? Was ist das ganz Besondere an



Die Erstausgabe von 1995

Siedler von Catan, was es gegen andere Brettspiele abhebt?

Wir rufen Sie zu einem kreativen Gedichtwettbewerb auf. Bringen Sie Ihre schönsten und spannendsten Erlebnisse mit den Siedlern von Catan in Gedichtform und gratulieren Sie den Siedlern zum zehnten Geburtstag. Die schönsten Gedichte werden wir prämiieren und in der nächsten Ausgabe an dieser Stelle würdigen.

Schicken Sie Ihr Gedicht an den **KOSMOS Verlag**

Redaktion Catan News

Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

Oder senden Sie uns Ihr Gedicht in einer E-Mail mit dem Betreff „Gewinnspiel Catan News“ an catan@kosmos.de.

Einsendeschluss ist der 15. August 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Teilnahme lohnt sich diesmal ganz besonders, denn zu gewinnen gibt es ein Exemplar der 3D-Edition, die im Herbst dieses Jahres erscheinen wird. Außerdem verlosen wir viermal die „Gold Edition“ inklusive den Erweiterungen „Städte & Ritter“ sowie „Seefahrer“.



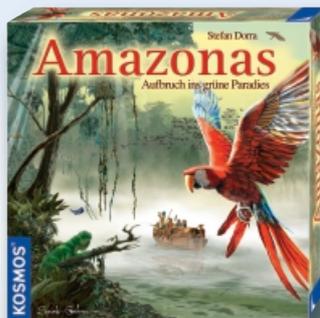
DER SPIELE-TIPP von Fritz Gruber

Amazonas

Mit „Amazonas“, dem neuen Spiel von Stefan Dorra, mag es vielen abenteuer- und spiellustigen Familien ähnlich ergehen wie einst Johann Wolfgang von Goethe, von dem sein getreuer Eckermann berichtete, er habe ihn in einer sehr heiter aufgeregten Stimmung gefunden, nachdem der Dichterst für einen Besucher namens Alexander von Humboldt empfangen hatte. Die Erzählungen des großen Gelehrten, Wissenschaftlers und Entdeckers eröffneten Goethe für einige Stunden einen Blick in weite, unbekannte Welten. In der abenteuerlichen Zeit Alexander von Humboldts spielt auch „Amazonas“. Der Autor versetzt uns an den Beginn des 19. Jahrhunderts. Entdeckungshungrige Forscher sind unterwegs im Gebiet des mächtigen Amazonas, um Wissen zu sammeln bzw. exotische Blumen und noch nie gesehene Tiere, Fische, Vögel, Reptilien und Schmetterlinge für ihre Heimatuniversitäten zu entdecken. Darüber hinaus sollten die Forscher im Auftrag ihrer Geldgeber aber auch noch verschiedene, für die Wissenschaft interessante Orte am Amazonas besuchen. Keine leichte Aufgabe, zumal die finanziellen Mittel in der Regel äußerst knapp bemessen sind und der Dschungel voller Gefahren steckt.

Der Spielplan zeigt den Oberlauf des Amazonas. An den Ufern des mächtigen Flusses, aber auch landeinwärts, in den Tiefen des südame-

rikanischen Dschungels, erkennt man Ansiedlungen, die durch Pfade und Wasserwege miteinander verbunden sind. Neben jedem Ort auf dem Spielplan findet sich ein Symbol, das anzeigt, was die kühnen Forscher hier finden. Eine noch nie gesehene exotische Blume? Ein bislang unbekanntes Reptil? Eine neue Schmetterlingsart? Ein Fisch, von dem man bislang nicht wusste, dass es ihn überhaupt



gab? Oder ein bunter Vogel, dessen Pracht die alte Welt, daheim in Europa, in Erstaunen versetzen würde? Fünf verschiedene Symbole, gleichbedeutend mit fünf verschiedenen Wissensgebieten, gibt es. Entsprechend diesen Symbolen gibt es auch Forschungsplättchen, die die Spieler sammeln können. Halbwissen duldet

die seriöse Forschung nicht; deshalb muss ein Spieler mindestens drei Plättchen eines bestimmten Forschungsgebietes gesammelt haben, damit diese Plättchen am Ende überhaupt zählen. Die Sammelleidenschaft der Spieler wird allerdings oft auf harte Proben gestellt. Stets ist das Geld knapp, und je mehr Forscher einen bestimmten Ort bereits aufgesucht haben, desto teurer wird es, dort auch noch ein eigenes Camp zu errichten. Was „Amazonas“ meines Erachtens zu einem wirklich gelungenen Familienspiel macht, ist zum einen die leicht und schnell erfassbare Regel, zum anderen der friedliche, trotzdem aber stets spannende Spielablauf.

Auflösung des Gewinnspiels der Ausgabe 2004

In der Catan-News-Ausgabe von 2004 wollten wir von Ihnen den Namen eines berühmten wikingischen Entdeckers wissen. Der gesuchte Mann hat als vermutlich erster Europäer amerikanischen Boden betreten. Er nannte das von ihm entdeckte Gebiet „Vinland“. Zudem war er der Sohn eines anderen berühmten Wikingers, Erik des Roten, dessen Beiname von seiner leuchtenden Haarpracht herrührte. Für gewiefte catanische Entdecker war es kein Problem, den richtigen Namen zu finden: Der von uns Gesuchte hieß Leif Eriksson.

Leif Eriksson wurde um 970 als Norweger „im Exil“ in Island geboren. Sein Vater, Erik der Rote, war dorthin verbannt worden. Gesicherte Fakten über Leif Eriksson gibt es kaum, doch mit etwa 20 Jahren folgte Leif seinem Vater nach Grönland, das dieser entdeckt und besiedelt hat. Vermutlich betrat er um etwa 1000 als erster Europäer nordamerikanischen Boden. Er landete in der Nähe des heutigen Boston und gab dem entdeckten Land den Namen Vinland – nach den Weinreben die einer seiner Begleiter, ein Deutscher, dort angeblich fand. Leif Eriksson kehrte wieder nach Grönland zurück, doch seine Reisebeschreibungen bewegten andere Wikinger dazu, nach Amerika zu fahren und in Neufundland zu siedeln. Zumindest konnte man dort in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts eine Wikingersiedlung ausgraben. Leif Eriksson starb um 1020, vermutlich auf Grönland. Die Gewinner der 10 Exemplare „Candamir“ wurden mittlerweile von uns benachrichtigt.



Multicatan am Brett

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

Entstehung des Szenarios

„Multicatan“ wird, wie man auf Seite 6 dieser Catan News lesen kann, in Kürze als Online-Spiel auf Klaus Teubers Spielwiese starten. Das Konzept von „Multicatan“ ist zwar nicht 1:1 auf das Spielbrett übertragbar, einige Grundprinzipien aber schon. So beginnt auch beim „Multicatan am Brett“ jeder Spieler auf einer eigenen Insel, es gibt Schätze zu entdecken und man erhält Siegpunkte für das Erreichen anderer Inseln. Das Entdecken der Mitspieler fällt hingegen naturgemäß weg. Auch die Bedingung, erst Kontakt mit den Mitspielern herstellen zu müssen, bevor man mit diesen handeln kann, funktioniert am Brett nicht gut. Zum einen wird insbesondere die Startphase ohne den Handel sehr zäh, zum anderen trägt es nicht zur Ausgewogenheit des Szenarios bei, wenn zwei Spieler bereits miteinander handeln können, andere aber noch nicht. Natürlich kann dies jede Spielgruppe einmal ausprobieren, vielleicht findet sie ja Gefallen daran.

Spielvorbereitung

Schneiden Sie die je 12 Vorder- und Rückseiten der Schatzkisten-Chips aus und kleben Sie die Vorderseiten (grau, blau, orange) und Rückseiten (Schatzkiste) zusammen. Sie können die Seite 5 zu diesem Zweck auch kopieren oder sich das PDF auf www.diesiedlervoncatan.de herunterladen.

Spielaufbau

Bauen Sie die Insellandschaft gemäß der Abbildung für die entsprechende Spielerzahl auf. Platzieren Sie die Schatzkisten-Chips verdeckt, gemäß der Abbildung, auf den entsprechenden Plätzen. Der Spielaufbau orientiert sich an der aktuellen Ausgabe der „Siedler von Catan“. Wenn Sie das Szenario mit der früheren Ausgabe spielen möchten, finden Sie den Spielaufbau auf www.diesiedlervoncatan.de

Legen Sie zusätzlich zum aufgeführten Material noch die 5 Spezialhäfen, sowie einige Catan-Chips (10–15 Stück) aus der Seefahrer-Erweiterung bereit.

Gründungsphase

Lösen Sie einen Startspieler aus. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler eine der kleinen Inseln am Spielfeldrand aus. Die Zentralinsel in der Mitte darf nicht ausgewählt werden. Reihum baut jeder Spieler eine Siedlung und eine Stadt auf seiner Insel und erhält für eine von beiden seine Startrohstoffe. Wird hierbei die Stadt gewählt, so erhält man die Startrohstoffe als wäre die Stadt eine Siedlung. An eine Siedlung/Stadt im Landesinneren wird eine Straße angelegt. An eine Siedlung/Stadt an der Küste wird ein Schiff angelegt.

Der Räuber kommt auf ein beliebiges Feld der Zentralinsel. Der Seeräuber ist nicht im Spiel.

Regeländerungen

Bis auf folgende Ausnahmen gelten die Regeln des Basisspiels und der Seefahrer-Erweiterung.

- Gründet ein Spieler seine jeweils erste Siedlung auf der Zentralinsel oder auf der Insel eines anderen Spielers, so zählt diese Siedlung einen Siegpunkt extra. Markieren Sie dies mit einem Catan-Chip aus der Seefahrer-Erweiterung. Beim Spiel zu dritt können so also maximal 3 zusätzliche Siegpunkte errungen werden, beim Spiel zu viert sind es 4 zusätzliche Siegpunkte.
- Gründet ein Spieler seine erste Siedlung auf der Zentralinsel, so darf er sich von den (noch) verfügbaren Spezialhäfen einen aussuchen und an ein beliebiges, freies Sechseckfeld auf dem Spielfeld anlegen. Diesen Hafen darf der Spieler auch noch in derselben Runde nutzen.

- Erreicht ein Spieler mit einem Schiff oder einer Straße eine Kreuzung, auf der ein Schatzkisten-Chip liegt, so nimmt er den Chip an sich und deckt ihn auf. Er erhält sofort (je nach Art des Schatzes) eine Entwicklungskarte, zwei beliebige Rohstoffe oder die beiden abgebildeten Rohstoffe. Eine auf diese Art erhaltene Entwicklungskarte darf erst im nächsten Zug eingesetzt werden.
- Der Räuber darf nur zu Spielern gestellt haben, die bereits 4 Siegpunkte erreicht haben. Solange noch kein Spieler den vierten Siegpunkt erreicht hat, wird der Räuber nicht versetzt, es wird nur das Handkartenlimit geprüft.
- Die Trennung von Handels- und Bauphase wird aufgehoben.

Spielende

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

„Multicatan“ mit Städte & Ritter

Das Szenario kann auch mit der „Städte & Ritter“-Erweiterung gespielt werden. Bei den Schatzkisten-Chips erhält man dann anstelle einer Entwicklungskarte eine beliebige Fortschrittskarte. Findet man zwei beliebige Rohstoffe, so dürfen weiterhin nur Rohstoffe gewählt werden, keine Handelswaren. Es gewinnt, wer am Zug ist und 15 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat.



Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 9 – Heft 1 – Februar 2005

Herausgeber: Kosmos Verlag

Verantwortl.

Redakteurin: Martha Igelspacher

Beiträge: Fritz Gruber
Martha Igelspacher
Sebastian Rapp
Klaus Teuber

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: Kosmos Verlag – Catan News
Pflizerstr. 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>

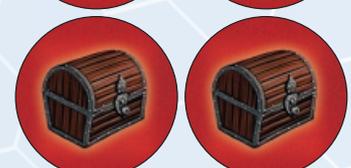
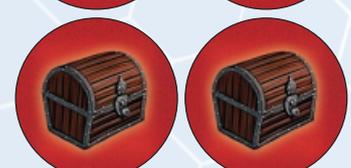
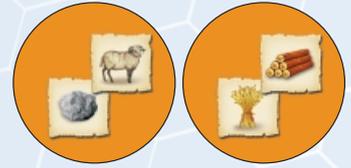
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Das gilt auch für die Aufnahme in elektronische Datenbanken und Mailboxen sowie für die Vervielfältigung auf CD-Rom.

MATERIAL

MULTICATAN FÜR 3 SPIELER

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	19	0	0	5	4	5	4	5	42		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	3	3	3	3	2	3	3	2	0	23

Häfen: 3 x 3:1-Häfen / Zusätzliches Material: 10 Schatzkisten-Chips



MATERIAL

MULTICATAN FÜR 4 SPIELER

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27

Häfen: 4 x 3:1-Häfen / Zusätzliches Material: 12 Schatzkisten-Chips





ELEKTRONISCHE SEITE

Multicatan

Neues von Klaus Teubers Spielweise

Klaus Teuber arbeitet mit „Multicatan“ momentan an einer Online-Ausgabe der Siedler von Catan. Multicatan ist dabei keine Light-Version des Kultspiels für die schon berühmt gewordene Spielweise, sondern eher eine Art „Play-by-Email-Version“, da man seinen täglich erlaubten Spielzug unabhängig von den Mitspielern machen kann. Unbegrenzt viele Spieler besiedeln gemeinsam eine Inselwelt – und zwar nach etwas modifizierten Regeln des Basisspiels und der Seefahrer-Erweiterung. Eine Partie läuft über 14 Tage, danach wird abgerechnet. In diesem Zeitraum gilt es, möglichst viele Siegpunkte zu erzielen. Jeder Spieler startet auf einer eigenen Insel – und sieht anfangs auch nur genau diese Startinsel. Von dort kann er sich dann nach

oben, unten, links und rechts ausbreiten und wird dabei auf andere Spieler sowie unbewohnte Inselwelten treffen. Maximal fünf Handelspartner kann der Spieler so entdecken. Doch nicht nur



andere Mitspieler gilt es zu entdecken, auch wertvolle Schätze können in Wüsten oder im Meer gehoben werden. In den Schatztruhen verbergen sich Siegpunkte, kostenlose Straßen und Rohstoffgeschenke.

Und so läuft ein Spieltag in aller Kürze ab: Der Spieler erhält Rohstoffe, die er von seinen Nachbarn erhandelt hat. Anschließend kann er drei Züge machen, in denen er jeweils einen Würfelwurf abrufen, baut und mit der Bank handelt. Danach gibt der Spieler ein neues Handelsangebot an seine Nachbarn ab und verlässt das Spiel. Jederzeit kann er sich jedoch wieder ins Spiel einloggen und das Handelsangebot an das der Nachbarn anpassen. Pro Spieltag kann jeder Spieler einmal eine Entwicklungskarte spielen.

Wie genau das funktioniert, dass beliebig viele Spieler gemeinsam online siedeln können, erfahren Sie ab April 2005 unter www.spielweise.klausteuber.de. Dann ist Multicatan verfügbar. Übrigens: Multicatan ist ein Dankeschön der Catan GmbH an alle, die Catan über Jahre die Treue gehalten haben.

Einen kleinen Vorgeschmack auf Multicatan finden Sie jetzt schon im Szenario auf den Seiten 4 und 5 dieser Catan News.

Catan Online startet in den USA

Auf der Spiel '04, den Internationalen Spieltagen in Essen, stellte MSN Games erstmals die englischsprachige Online Version des berühmten Brettspiels vor. Noch in diesem Frühjahr ist das interaktive Spiel über www.games.msn.com verfügbar. Rund 30 Millionen bereits registrierte Nutzer können damit ihre Siedler-Taktiken an Gegnern aus der ganzen Welt ausprobieren.

Wie beim Brettspiel geht es auch bei „Catan Online“ darum, neue Gebiete auf der Insel zu erschließen, Straßen, Siedlungen und Städte zu bauen und dabei mit den verfügbaren Rohstoffen untereinander zu handeln. „Catan Online“ bietet den Spielern unterschiedliche Spielvarianten: Beim sogenannten Quickplay beispielsweise wird der registrierte

Spieler automatisch Gegnern zugeordnet, die seinem Spiel-Niveau entsprechen. Das geschieht auf Basis eines Ranking-Systems, bei dem die Ergebnisse in einer Punkteskala festgehalten werden. Und wenn sich gar kein Mitspieler findet, stellt sich der Computer stets als Herausforderer zur Verfügung. Neben der Online Version bietet MSN Games ebenfalls eine – bereits verfügbare – Downloadversion an (Catan – The Computer Game). Das Besondere hier: Es gibt neun Schwierigkeitsgrade zum üben – bevor der Spieler dann „Catan Online“ besiedelt. Unter www.catanonline.com gibt es weitere Infos.



Catan Turnier 2005

Im Catan-Jubiläumsjahr 2005 findet die Deutsche Catan-Meisterschaft bereits zum 8. Mal statt. Catan-Begeisterte aus ganz Deutschland werden wieder versuchen, einen der begehrten Plätze für die Endauscheidung auf der Spielemesse in Essen zu ergattern. Die Vorausscheidungen finden von Mai bis September an 25 verschiedenen Orten in ganz Deutschland statt. Endrunden-spiele und das Finale steigen dann auf der Spiel '05 in Essen, am 13. und 14. Oktober. Erstmals ist 2005 übrigens auch eine „elektronische“ Qualifikation für das Finale in Essen möglich, nämlich über eine Turnierserie der Catan Online Welt (www.catan.de). Einen Überblick über die genauen Termine und die Anmeldungsmodalitäten gibt es auf der Homepage des Spielezentrum Herne unter www.spielezentrum.de.



Catan von A bis Z

A wie **Anfang**: Am Anfang war Catan? Na ja, eigentlich war am Anfang ein „Entdecker-Siedler“. 1991 machte sich Klaus Teuber erste Notizen für ein Spiel: Inseln sollten entdeckt und mit Kundschaftern besetzt werden, Städte gegründet und weitere Entdeckungen über Land gemacht werden. Doch so ganz wollte dieses Konglomerat aus Entdecken, Kundschaften und Besiedeln nicht funktionieren. Deshalb trennte Klaus Teuber Entdecken und Siedeln und begann 1993 mit dem Besiedlungsspiel. Nicht mehr Kundschafter, sondern Straßen sorgten für die Ausbreitung auf der Insel. Später gesellten sich Zahlenchips und der Räuber hinzu. Mitte 1993 gab es dann einen Prototyp namens „Kolonisation“. Die vollständige Entwicklungsgeschichte ist in der

C wie **Computer**: Nachdem die Siedler von Catan die Spieltische besiedelt hatten, eroberten sie PC und Playstation. „Catan – die erste Insel“ wurde ein Vorreiter in Sachen Brettspiele für den PC. PC-Umsetzungen zum Catan-Kartenspiel, den Sternenfahrern und dem Sternenschiff folgten.

D wie **Danke an alle Fans!**

E wie **Encyclopaedia Catanica**: Die Encyclopaedia gibt als umfangreichste FAQ-Datenbank zu einem Brettspiel kompetente Antworten auf Fragen zu Brett- und Kartenspiel samt allen Erweiterungen, sowie zu den übrigen Spielen aus der Catan-Familie. Realisiert wurde das Projekt von Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren in Zusammenarbeit mit Klaus Teuber, dem Kosmos Verlag, der Catan GmbH und www.siedeln.de, wo die Datenbank eingesehen werden kann. Die komplette Encyclopaedia steht zum Download bei www.klausteuber.de zur Verfügung.

einem Abenteuer-Brettspiel mit Rollenspiel-elementen zu verweben.

H wie **Hexfelder**: Die Sechseckfelder gehören zu Catan wie Holz und Lehm zu einer Straße. Doch das war nicht immer so: Die ersten Felder waren quadratisch und zeigten je drei von sechs Landschaften: Meer, Gebirge, Wald, Hügelland, Weide und Ackerland. Eine Siedlung wurde hier auf einem Punkt zwischen den Landschaften in der Körnermitte gegründet. Erst nach der Trennung von Entdecker- und Besiedlungsspiel wurden die quadratischen Felder durch Sechseckfelder ersetzt.

I wie **Island**: Die Geschichten der wikingischen Entdeckungsfahrten faszinierten Klaus Teuber schon als Jugendlichen. Besonders Island hatte es ihm angetan. Diese Insel stand auch zuerst Pate für Catan, bevor Rebecca Gablé eine eigene Catan-Welt erschuf. Island war von den Wikingern entdeckt und dann besiedelt worden. Auf dieser fast unbewohnten Insel mussten sie wie die Cataner im Spiel ganz von vorne anfangen: Bäume fällen, Häuser bauen, Straßen anlegen, Schafe züchten, ...

J wie **Jubiläum, zehnjähriges**: Dieses feiern die Siedler von Catan 2005. Und Sie dürfen gerne Ihre Glückwünsche überbringen – siehe unser Gewinnspiel auf Seite 3.

K wie **Klassiker**: Schon 1995 wurde deutlich, dass „Die Siedler von Catan“ das Zeug zum Klassiker hat. Nicht nur wurde das Spiel mit Preisen überhäuft, nein, es verkaufte sich auch gut. Auf der Spiel '95 in Essen gab es Sonntag Mittag kein einziges Exemplar mehr, Einzelhändler meldeten Ende 1995 Stückzahlen im 2.000er Bereich. Hätte man alle verkauften Siedler-

Schachteln 1995 aufeinandergetürmt, hätte man die sagenhafte Höhe von 19,8 Kilometern erreicht. Bereits 1996 war die 500.000er Grenze überschritten – und seitdem spielten sich die Siedler von Catan in die Herzen von Menschen in aller Welt. Ein Klassiker eben.



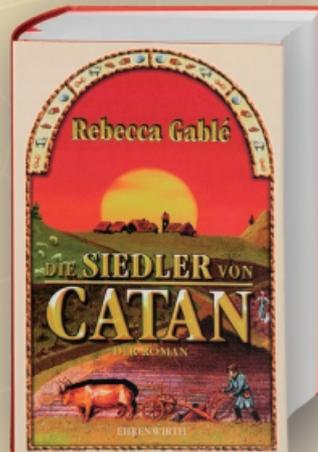
Spielerwerkstatt auf www.klausteuber.de nachzulesen.

B wie **Barbaren**: Die Barbaren sind wilde Gesellen, die regelmäßig die Küsten Catans heimsuchen. Gleichzeitig sorgen sie dafür, dass die Cataner ihre Rivalitäten für einen Moment ruhen lassen und ihre Rittermacht gemeinsam zur Verteidigung der Insel anbieten.



Familie gibt es auch die kleine Teubersche Catan-Familie. Ohne diese geht bei Klaus Teuber gar nichts, denn hier findet er seine schärfsten Kritiker: Ein Spiel, das Frau Claudia nicht gefällt, wird umgearbeitet oder verschwindet in der Schublade. Mit seiner Frau und seinen Söhnen Guido und Benny hat Klaus Teuber mittlerweile die Catan GmbH gegründet.

G wie **Gablé, Rebecca**: Rebecca Gablé gab mit ihrem Roman „Die Siedler von Catan“ 2003 den Siedlern ein Gesicht. Mittlerweile hat dieser Roman Klaus Teuber zu einem weiteren Catan-Spiel inspiriert: „Candamir – Die ersten Siedler“ verwendet Protagonisten und Episoden aus dem Roman, um das Ganze zu



L wie **Längste Handelsstraße:** Würde man sämtliche Straßen aus allen jemals verkauften deutschen Basisspielen aneinander legen, so erhielte man die unglaubliche Länge von über 4.500 Kilometern.

M wie **Müller, Reiner:** Ohne Reiner Müller, der Klaus Teuber als Spieleredakteur, Geschäftspartner und Freund seit vielen Jahren eng verbunden ist, sähen die Siedler von Catan heute anders aus – es ist zweifelhaft, ob es sie überhaupt gebe. Reiner Müller ist seit den 70er Jahren in der Szene beruflich aktiv, unter anderem begründete er die Zeitschrift Spielbox und holte „Risiko“ nach Deutschland. 1987 entdeckte Reiner Müller den unbekanntem Jungautor Klaus Teuber mit dessen Prototyp zu Barbarossa. Der Rest ist Geschichte.

N wie **News / Catan News:** Die Catan News hieß nicht immer so: Von 1997 bis 1999 nannte sie sich „Siedler-Zeitung“ und war nur für Mitglieder des Siedler-Clubs erhältlich. Die Zeitschrift stieß auf so großes Interesse, dass sie seit 1999 in größerer Auflage erscheint und über den Spielwarenhandel abgegeben wird. Unverständlich: Immer wieder verirren sich Catan News ins Angebot bei Ebay, obwohl diese mit einem frankierten Rückumschlag beim Verlag angefordert werden können und auch auf www.diesiedlervoncatan.de als PDF zum Download bereitstehen.

O wie **Ostereier:** Im Jahr 2000 sollte der Osterhase den Catan-Fans ein rotes Schokoladen-Ei ins Osternest legen. Aufgrund einer logistischen Panne wurde nur ein Teil der 100.000 Eier ausgeliefert. Noch heute hat der Kosmos Verlag an diesem Missgeschick zu knabern: Man munkelt, dass tapfere Mitarbeiter sich nach wie vor von diesen Schokoeiern ernähren ...

P wie **Prof. Easy:** Professor Easy erklärt seit 2000 anschaulich und unterhaltsam die Spiele von Klaus Teuber. In seinen interaktiven Spieleinführungen kann man Siegfried, Marlene und Vicky, mittlerweile auch bekannt von Klaus Teubers Spielwiese, beim Spielen über die Schulter schauen, und so einen leichten Einstieg in die Spielregeln finden. Also: Nicht verzagen, Prof. Easy fragen, und zwar unter www.profeasy.de. Der Professor brachte unter anderem schon über 5.000 Spielern „Candamir“ und über 9.000 Spielern „Die Siedler von Catan“ bei.



Q wie **Qualität:** Die wird sowohl bei Klaus Teuber als auch bei Kosmos hoch geschrieben. Schnellschüsse darf man vom Autor nicht erwarten. Alle seine Spiele sind wohl durchdacht und werden in Hunderten von Testpartien auf Herz und Nieren geprüft. Kosmos sorgt dann für die hochwertige Ausführung der Spielideen.

R wie **Räuber vom Teuber:** Der „Räuber vom Teuber“ ist ein begehrtes Sammlerobjekt. Im Spiel hat er aber die gleiche Funktion wie seine grauen Kollegen: Klaus Teuber ließ den Räuber erst im Laufe der Entwicklungszeit auf Catan landen. Vorher hatten die Testspieler ihre Rohstoffe gehortet und waren selten zu einem Tauschhandel bereit. Doch seit der Räuber im Spiel ist, floriert der Handel, da jeder darauf bedacht ist, nicht mehr als sieben Rohstoffe auf der Hand zu halten.

S wie **Spiel des Jahres:** Diese Auszeichnung erhielt „Die Siedler von Catan“ 1995. Der Gesamteindruck und das Spielgefühl hatten die Jurymitglieder überzeugt – und nicht nur diese: Kein anderer Preisträger war und ist auf dem Markt so erfolgreich wie „Die Siedler von Catan“. Übrigens: Das Spiel landete im gleichen Jahr auf dem ersten Platz beim Deutschen Spielepreis und errang die „Essener Feder“ für die beste Spielanleitung.

T wie **Teuber, Klaus:** Der Mann hinter den Siedlern von Catan ist spätestens mit diesem Spiel im Spieleolymp angekommen. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit und kann auf insgesamt vier „Spiele des Jahres“ aus seiner Feder verweisen: Barbarossa (1988), Adel verpflichtet (1990), Drunter & Drüber (1991) sowie Die Siedler von Catan (1995).

U wie **URL:** Die Siedler von Catan machten auch vor dem Internet nicht Halt. Sie bekamen mit www.diesiedlervoncatan.de eine eigene Homepage. Auch auf www.klausteuber.de stehen die Siedler von Catan im Fokus. Und wer gerade keine Mitspieler zur Hand hat,

der findet in der Catan Online Welt auf www.catan.de immer einen virtuellen Spielertisch mit netten Menschen.

V wie **verkaufte Exemplare:** Über 8 Millionen Spiele wurden mittlerweile aus der deutschen Catan-Familie verkauft.

W wie **Wasser des Lebens:** Es gibt schon die eine oder andere Sonderausgabe der Siedler von Catan. „Das Wasser des Lebens“, auch bekannt als „Whisky-Siedler“ gehört zu den gesuchtesten – und deswegen auch zu den teuersten Sammlerstücken, denn die Auflage war recht niedrig.

X wie **das Kreuz mit der Kreuzung auf Catan:** Kreuzung wird auf Catan derjenige freie Punkt zwischen drei Sechseckfeldern genannt, auf dem sich entweder ein anderer Spieler schneller breit macht als man selbst oder der Siedlungsbau aufgrund der Abstandsregel nicht mehr erlaubt ist.

Y wie **Yen:** Damit kaufen unsere Freunde im Land der aufgehenden Sonne ihre Ausgabe der Siedler von Catan.

