

CATAN-NEWS



In dieser Ausgabe:

Elasund	2
3D-Catan	2
Variantsammlung Atlantis	2
Gewinnspiel	3
Spieletipp von Fritz Gruber	3
Siegergedicht des Jubiläumsgewinnspiels	3
Neues Szenario: Die kleinen Inseln...	4/5

2/2005

Neueste Nachrichten aus Catan

Die Fischer von Catan	5
Catan für N-Gage	6
Elasund online	6
Multicatan	6
Im Zeichen des Sechsecks	7
Catan Weltrekord	7
Catanische Glückwunschedichte	8
Impressum	4

Art.-Nr. 89820

3D-Catan

Ein Traum wird wahr!

Es ist da! Endlich! Hurra! 7 Jahre hat es gedauert, bis aus dem handgefertigten Prototypen von Klaus Teuber, der erstmals auf der Spiel '98 in Essen vorgestellt worden ist, eine käuflich erwerbbar, limitierte Luxus-Ausgabe geworden ist. Aber das Warten hat sich gelohnt: Jetzt können Sie Catan erleben, wie es nie zuvor möglich gewesen ist. Und nicht nur das Grundspiel ist dabei, die Limitierte Edition in 3D bringt gleich noch die Erweiterung „Städte & Ritter“ mit. Lassen Sie einfach ein wenig Ihren Blick schweifen, über die vertraut geglaubte Insel, verlieren Sie



sich in den liebevoll gearbeiteten Details der Landschaft und der Figuren und entdecken Sie Catan ganz neu. Wer wird sich da nicht in die von Bergen umschlossenen Wälder und Weiden verlieben? Und vor allem: Wer wird da nicht gleich losspielen wollen ...!?!

Vielleicht erinnern Sie sich noch? An die Ausgabe 1/98 der damals noch „Siedler-Zeitung“ genannten Catan News? Seinerzeit gab es nicht nur die ersten Bilder von Klaus Teubers Prototypen, sondern auch unverbindliche Angebote, was denn ein solches Spiel kosten dürfte. Sie wissen es nicht mehr? Dann lesen Sie auf S.2 mal weiter ...

Elasund – Die erste Stadt

Ein Abenteuer auf Catan

Viele Jahre sind vergangen, seit den Tagen, in denen Candamir seine Abenteuer auf Catan erlebte. Und natürlich ist auch auf Catan die Zeit seit den Gründertagen nicht stehen geblieben: Die Bevölkerung ist gewachsen, neue Siedlungen sind gegründet worden, umliegende Inseln erforscht und erschlossen worden – und mit der Zeit wurde es den Catanern immer klarer: Es war an der Zeit, einen zentralen Ort zu finden, der dem Binnen- und Seehandel gleichermaßen dienen konnte, der geschützt vor den Räubern zu Lande und zur See sein sollte und vielen Menschen gleichermaßen Arbeit und Schutz bieten konnte. So machten sich die Cataner zunächst auf die Suche und wenig später an die Arbeit. Sie nannten die Siedlung, die innerhalb kürzester Zeit zu Catans erster Stadt erwachsen sollte, nach dem Ort der Herkunft ihrer Ahnen: Elasund.



Wie schon sein Vorgänger „Candamir“, ist „Elasund“ auf Catan angesiedelt, dennoch spielt es sich gänzlich anders als „Candamir“ oder als „Die Siedler von Catan“. „Elasund“ ist „ein Abenteuer auf Catan“, d.h. Sie erleben Catan als individueller Charakter in einer Art Mikrokosmos, im Gegensatz zum Makrokosmos der „Siedler von Catan“, in welchem Sie Runde um Runde ganze Siedlungen und Städte aus dem Boden stampfen.

In „Elasund“ übernehmen Sie die Rolle eines der Baumeister der ersten catanischen Stadt. Ihr Ziel ist es, möglichst viel zum Aufbau der Stadt beizutragen. Das können Bauwerke sein, die für Einkünfte sorgen oder Handelsmöglichkeiten erschließen – oder reine Prestigeobjekte wie der Bau einer Versammlungshalle oder eines Teils der neunstufigen Stadtkirche, die zwar kein Einkommen bringen, aber sichere Siegpunkte. Möglicherweise werden Sie sich auch am Bau der Stadtmauer beteiligen, was mitunter sehr lukrativ sein kann. Zu Spielbeginn haben Sie bereits einige Arbeiter angeheuert und für deren Unter-

kunft gesorgt. Sie haben genug Gold in der Tasche, außerdem kennen Sie einige wichtige Leute. Denn ohne letztere geht nur wenig in Elasund. Schließlich soll nicht jeder dort bauen, wo es ihm gerade beliebt. Deswegen braucht, wer nicht gerade an Stadtmauer oder Kirche bauen möchte, Baubriefe – und diese kosten Gold. Ein Schelm, wer hier jetzt von frühneuzeitlichem Korruptionswesen spricht ...

Lesen Sie weiter auf S.2 ...



Elasund – Die erste Stadt

Fortsetzung von Seite 1

Rohstoffe hingegen spielen keine Rolle in „Elasund“ – die zum Bau notwendigen Materialien werden einfach mit Gold bezahlt. Und so beginnt der muntere Aufbau der Stadt: Baubrief erwerben, Gebäude bauen, dadurch die Einkünfte erhöhen, wodurch man noch mehr bauen kann, um ... na, Sie wissen schon.

Also alles wie gehabt, auf Catan? Mitnichten. Ganz so einfach ist der Städtebau auf Catan nämlich nicht. Und schon gar nicht stellt er ein harmonisches „Nebeneinanderher“- und „UmdieWettebauen“ dar. Im Gegenteil: So ein Baubrief ist ja eine feine Sache, aber was, wenn ihn der Nachbar einfach mitbenutzt und Sie lediglich ausbezahlt? Was, wenn Sie zwar ein schönes, ertragreiches Gebäude errichtet haben, aber

der böse Nachbar der Meinung ist, Ihr Gebäude sei dem seinen im Weg – und da seines größer ist, habe er das verbrieft Recht, Ihr Gebäude einfach einzureißen? Was, wenn Sie trotz aller Sorgfalt bei der Auswahl der Baugründe feststellen, dass Ihre



wertvollen Gebäude plötzlich auf der Baufläche der Kirche stehen, Ihre lieben Mitspieler schadenfroh Stufe für Stufe der Kirche

bauen und schließlich Ihre schönen Gebäude der Abrissbirne zum Opfer fallen? Dann gibt es nur eines: Zähne zusammenbeißen, dem Übeltäter die Seeräuber auf den Hals hetzen und ihm alles mit gleicher Münze zurückzahlen. Und wenn alles nichts hilft, sich zu schwören, es beim nächsten Mal besser zu machen. Wenn alles völlig anders läuft.

Wir wünschen dabei jetzt schon mal viel Spaß und gute Nerven!



3D-Catan ... Fortsetzung von Seite 1.

DM 200,- wurde damals für die unbemalten Landschaftsteile veranschlagt. Allein für die Landschaften. Unbemalt. Zuzüglich Verpackung und Versand. Eine bemalte Version wurde auf DM 800 – 900,- geschätzt. Wiederum nur für die Landschaften, wohlgeachtet. Da muten doch die heute tatsächlich geforderten € 289,- (unverbindliche Preisempfehlung) geradezu lächerlich günstig an, wenn man bedenkt, dass die Landschaften nach wie vor handbemalt sind, im Angebot aber nicht nur die Landschaftsfelder enthalten sind, sondern das komplette Material für Basisspiel und Städte & Ritter. Neben dem normalen Material also auch über 170 ebenfalls handbemalte Spielfiguren. Das ganze verpackt in einer dekorativen Schatzkiste,

die für sich allein genommen schon ein Schmuckstück darstellt. Wer will da noch in Frage stellen, dass es sich beim 3D-Catan um ein ausgemachtes Schnäppchen handelt, das Spielerherzen höher schlagen lassen wird und jeder Wohnstatt zur Zier gereichen wird – und alle Zögernden und Zauderer eher über kurz als über lang in große Verzweiflung stürzen könnte: Dann nämlich, wenn die einmalige Auflage von 2.500 Exemplaren ausverkauft ist und die Unentschlossenen mit leeren Händen dastehen (und sich über die ins Absurde anwachsenden Ebay-Preise wundern) ... Von daher: Lieber heute als morgen das eigene Exemplar sichern. Sollten Sie es versäumen – sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!



Variantsammlung Atlantis

Eine neue Szenarien-Sammlung ... toll! Aber wenn ich sie haben will, muss ich eine „Gold-Edition“ dazu kaufen ... hmm ... So oder so ähnlich wird wohl der eine oder andere in diesem Herbst gedacht haben, als er zum ersten Mal „Atlantis“ gesehen oder davon gehört hat. Aber nichts ist so schlimm, wie es auf den ersten Blick scheint. Und „Atlantis“ ist es schon gleich gar nicht! In „Atlantis“ sind 10 Spielvarianten enthalten, von denen 7 bereits im vergriffenen „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spielen“ enthalten waren. Unter anderem auch das namengebende „Atlantis“. Wirklich neu in „Atlantis“ sind lediglich der Kartensatz „Ereignisse auf Catan“, „Der große Fluss“ und „Der Hafenmeister“. Den Kartensatz „Ereignisse auf Catan“, welcher auch die

Würfeln ersetzt, sowie das 3er-Hexfeld für den Fluss kann man als einzelne Teile über den Catanshop (www.catanshop.de) beziehen. Lediglich den „Hafenmeister“ gibt es nicht einzeln, daher verraten wir an dieser Stelle, was es mit ihm auf sich hat: Der Hafenmeister ist eine Sondersiegpunktkarte wie die Längste Handelsstraße und die Größte Rittermacht. Jede Siedlung an einem Hafen ist 1 Hafepunkt wert, jede Stadt ist 2 Hafepunkte wert. Wer zuerst 3 Hafepunkte hat, erhält die Karte „Hafenmeister“ (2 Siegpunkte). Hat ein anderer Spieler im Verlauf des Spiels mehr Hafepunkte, erhält er die Karte. Gespielt wird auf 11 Siegpunkte. Die Karte „Hafenmeister“ steht auch zum Download auf www.klausteuber.de bereit.



GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

In Klaus Teubers neuem Spiel „Elasund“ errichten die Spieler die erste Stadt auf Catan. Passend hierzu suchen wir diesmal ebenfalls nach einer Stadt. Die Stadt, die wir suchen

- gilt als die erste „richtige“ nordeuropäische Stadt
- war ein bedeutender Handelsort der Wikinger
- wurde im 10. Jahrhundert Bischofssitz
- wurde im 11. Jahrhundert zerstört und nicht wieder aufgebaut

Wenn Sie die Antwort zu unserem Gewinnspiel wissen, schreiben Sie den Namen der gesuchten Person 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 1. März 2006.

Übrigens: Die gesuchte Stadt heißt nicht Elasund und ein „Candamir“ zählt nicht zu ihren bekannten Einwohnern! Allerdings können Sie „Elasund“ und „Candamir“ gewinnen. Insgesamt je 5 Exemplare verlosen wir von den beiden „Ein Abenteuer auf Catan“-Spielen von Klaus Teuber.

Siegergedicht des Jubiläums-Gewinnspiels

In der Catan News 1/2005 riefen wir alle Catan-Fans auf, uns ein Gedicht zum Jubiläum der Siedler von Catan zu senden. Die Vielzahl und Qualität der Einsendungen war regelrecht überwältigend – und machte die Wahl nicht eben leicht. Aus der Vielzahl der Einsendungen haben Klaus Teuber, seine Familie und die Catan-Redaktion das nachstehende Gedicht von Mathias Friedrichs zum Siegergedicht gekürt. Ein Exemplar des 3D-Catans macht sich somit in Kürze auf den Weg nach Erlangen. Die weiteren Gewinner eines Komplettpakets Gold-Edition + Seefahrer + Städte & Ritter samt zugehörigen Gedichte sind auf S.8 zu finden.

Ganz langsam geht die Sonne draußen unter
 Und leuchtet gelb aufs schwarze Dorf hinunter.
 Sie färbt den Himmel in ein tiefes Rot
 Und lächelt mir in meiner großen Not.

Rund um den Esstisch sitzen wir zu viert.
 (Ach wie mich das doch alles grad blamiert!!!)
 Zum zwölften Mal spiel ich jetzt Siedler mit
 Doch jedes Mal der Letzte sein ist Shit.

Ich bin am Wurf: Schon wieder eine Sieben!
 Am besten wär' ich heut zu Haus geblieben!
 Die andern lachen, würfeln, spielen weiter.
 Ich sitz dabei, mach mit und tu ganz heiter.

Beim Handeln geb' ich jedem was er will
 Ansonsten sitz ich rum und bin ganz still.
 Ich baue, wenn's zufällig grad mal passt,
 und denk' nicht einmal an die Siegpunkt-Hast.

Da fangen alle plötzlich an zu lachen!
 Ja, keine Ahnung, warum sie das machen ...
 Ganz hilflos fragend schau ich in die Runde
 Da sprechen sie, es scheint, aus einem Munde:

„Jetzt schau doch mal, wer wie viel Punkte hat!“
 Ich zähle nach und bin dann selbst ganz platt:
 Da steh'n von mir drei Dörfer und vier Städte,
 das sind elf Punkte die ich damit hätte!

Ein Punkt sogar zu viel, wie kann das sein?
 Ach, ganz egal! DER SIEDLER-SIEG IST MEIN!!!
 Und das vor allem, ohne es zu merken!
 Wie sehr wird das mein Spieler-Ego stärken!

Seit diesem Vorfall bin ich Siedler-süchtig.
 Ich spiele es seit dem sehr tüchtig.
 Und trotz der vielen Reime hier ist klar:
 Diese Geschichte, die ist ehrlich wahr!

Mit ihr wünsch' ich den Siedlern alles Gute,
 schmeiß mit Konfetti und tröt' auf 'ner Tute,
 dies alles nur zu eurem Jubelfeste!
 Macht weiter so, ich wünsche euch das beste!!!

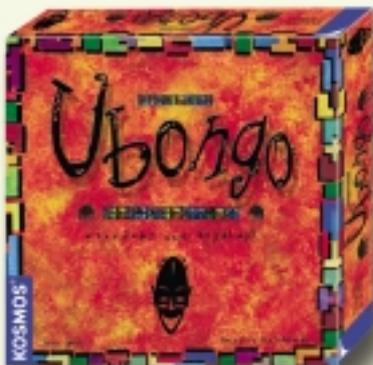


DER SPIELE-TIPP

von Fritz Gruber

Ubongo

Ist schon komisch. Vor einigen Jahren zog ich aus der Großstadt aufs Land hinaus und lernte dort eine ganze Reihe netter Menschen kennen, die ich – natürlich! – unbedingt mit den Freuden des Gesellschaftsspiels vertraut machen wollte. Diese missionarische Tätigkeit darf als rundherum geglückt angesehen werden. Was ich nicht gleich bemerkte: Diejenigen, die ich vermeinte zu missionieren, haben heimlich still und leise auch mich missioniert. Vor allem zeigten sie mir, von welchen Spielen sich Menschen spontan begeistern lassen, die vorher gar nicht oder nur sehr selten den Weg an den Spieltisch fanden. – „Ubongo“ ist solch ein Spiel. Es gehören dazu ein Spielplan, auf dem 72 verschieden farbige Perlen liegen, eine Legetafel für jeden Spieler sowie zwölf unterschiedliche Legeteile. Auf jeder Tafel befindet sich eine hell ausgesparte Fläche, in der die Spieler so schnell wie möglich drei (bzw. in der Fortgeschrittenen-Version vier) ihrer Legeteile unterbringen müssen – und zwar so, dass die ausgesparte Fläche exakt ausgefüllt ist. Welche Legeteile man nehmen muss, wird nach einem Zufallsprinzip entschieden. – Das Geniale ist, dass jede



Kombination aus drei unterschiedlichen Legeteilen immer exakt die vorgegebene Fläche auszufüllen vermag – man muss nur wissen wie.

Als Belohnung für die Lösung einer Lege-Aufgabe darf man jedes Mal zwei Edelsteine vom Spielfeld nehmen. Wer am schnellsten richtig gelegt hat, hat die beste Auswahl unter den Edelsteinen. Spielziel ist es, die meisten Edelsteine einer Farbe zu besitzen.

Klar, „Ubongo“ besitzt den großen Vorzug, sich binnen kürzester Zeit erklären zu lassen, aber das allein ist es bei weitem nicht. Vielmehr spricht dieses Spiel einen, wie ich meine, Urtrieb des Menschen an, nämlich den,

Ordnung ins Chaos zu bringen; Dinge, von denen man weiß, dass sie zusammenpassen, wieder in Form zu bringen. Ich kenne in meinem Bekanntenkreis keinen noch so passionierten Nicht-Spieler, der sich von „Ubongo“, bzw. der genialen Mischung aus fieberhaftem Legespaß, Puzzeleidenenschaft, Augenmaß und logischem Denken, nicht

letztlich doch hätte in den Bann schlagen lassen.



Die kleinen Inseln

Ein Szenario für 3-6 Spieler von Klaus Teuber, geeignet für Basisspiel + Seefahrer, sowie Basisspiel + Seefahrer + Städte & Ritter

Spielidee

Hinter den „kleinen Inseln“ steckt der Wunsch, ein eher einfaches Seefahrer-Szenario anzubieten, das gleichzeitig beim Spiel mit Städte & Ritter aber zu einer Herausforderung der besonderen Art wird.

Als Seefahrer-Szenario kann und will „Die kleinen Inseln“ seine Verwandtschaft zu den bekannten Szenarien „Zu neuen Ufern“ und „Die vier Inseln“ nicht leugnen. Dennoch spielt es sich anders, denn bei „Die kleinen Inseln“ ist Erz absolute Mangelware. Konnte man bei „Zu neuen Ufern“ in vielen Fällen auch siegen, ohne ein einziges Schiff gebaut zu haben, wird dies hier kaum möglich sein. In „Die vier Inseln“ hingegen muss praktisch vom ersten Zug an gesegelt werden. Das Szenario „Die kleinen Inseln“ liegt von daher in der Mitte zwischen diesen beiden Szenarien: Man kann es eine Weile ganz gut auf der Hauptinsel aushalten. Früher oder später muss man aber die kleinen Inseln besiedeln, will man nicht hoffnungslos ins Hintertreffen geraten. Denn dafür sorgt schon der Erz-mangel – Städte werden ohne Siedlungen auf den Inseln nur wenige und unter großen Anstrengungen (oder mit viel Glück) entstehen können.

Genau hierin liegt auch die besondere Herausforderung beim Spiel mit Städte & Ritter: Der zu Spielbeginn vorprogrammierte Erz-mangel schwächt nicht nur die Entwicklung Catans, sondern auch die Möglichkeiten zur Verteidigung der Insel gegen die Barbaren.

Spiel Aufbau

Bauen Sie die Insellandschaft gemäß der Abbildung für die entsprechende Spielerzahl auf.

Der Spiel Aufbau orientiert sich an der aktuellen Ausgabe der „Siedler von Catan“. Wenn Sie das Szenario mit der früheren Ausgabe spielen möchten, benötigen Sie lediglich einige zusätzliche Wasserfelder für die Ecken, um den rechteckigen Rahmen aufbauen zu können.

Gründungsphase

Lösen Sie einen Startspieler aus. Die Gründungsphase verläuft unverändert, allerdings dürfen die Start-siedlungen nur auf der großen, zentralen Insel und dabei nicht jenseits des Wüstengürtels gegründet werden. An eine Siedlung im Landesinneren wird eine Straße angelegt. An eine Siedlung an der Küste kann wahlweise eine Straße oder ein Schiff angelegt werden. Wer eine Siedlung am Wüstengürtel gründet, darf bereits eine Straße durch den Wüstengürtel legen bzw. ein Schiff entlang der Wüste an der Küste bauen.

Der Räuber startet auf einem beliebigen Wüstenfeld.

Der Seeräuber startet auf einem beliebigen Feld des Rahmens. Erst wenn er von dort zum ersten Mal wegbewegt wird, kann er das Bauen/Versetzen von Schiffen blockieren.

Regeländerungen

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

- Sondersiegepunkte gibt es für das Erreichen von möglichst vielen verschiedenen kleinen Inseln. Folgende Sondersiegepunkte werden vergeben:
- Siedlung/Stadt auf einer Insel: 1 Sondersiegepunkt
- Siedlung/Stadt auf zwei Inseln: 3 Sondersiegepunkte

- Siedlung/Stadt auf drei Inseln: 5 Sondersiegepunkte
- Siedlung/Stadt auf vier Inseln: 7 Sondersiegepunkte
- Die Sondersiegepunkte addieren sich dabei nicht auf, faktisch erhält man für das Gründen der ersten Siedlung auf einer kleinen Insel 1 Siegpunkt, für das Gründen auf jeder weiteren Insel 2 weitere Siegpunkte – es werden aber nur bis zur 4. besiedelten Insel Sondersiegepunkte vergeben. Somit sind maximal 7 Sondersiegepunkte für das Erreichen von kleinen Inseln möglich.
- Die durch den Wüstengürtel separierten Felder gelten ebenfalls als jeweils eine kleine Insel.
- Die Trennung von Handels- und Bauphase wird aufgehoben.

Spielende

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

„Die kleinen Inseln“ mit Städte & Ritter

Es gibt keine besonderen, zusätzlichen Regeln für das Spiel mit Städte & Ritter.

Es wird aber dringend empfohlen, mit der aktuellen Regel zu spielen, nach welcher Räuber und Seeräuber erst versetzt werden, wenn die Barbaren zum ersten Mal Catan erreicht haben. (Die Barbaren aktiveren also gewissermaßen Räuber und Seeräuber.) Natürlich wird die Handkartenzahl bei einer gewürfelten 7 auch vor diesem Ereignis schon geprüft.

Es gewinnt, wer am Zug ist und 16 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat.

Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 9 – Heft 2 – Oktober 2005

Herausgeber: Kosmos Verlag
Verantwortl.
Redakteur: Sebastian Rapp

Beiträge: Arnd Beenen
Fritz Gruber
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

www.diesiedlervoncatan.de

www.catan.de

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.

SZENARIO: DIE KLEINEN INSELN FÜR 3 + 4 SPIELER



MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügeland	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: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen

SZENARIO: DIE KLEINEN INSELN FÜR 5 + 6 SPIELER



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügeland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	23	5	4	6	6	7	6	6	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	35

Häfen: 6 x Spezialhafen, 5 x 3:1-Hafen

**Spielbox-Szenario
„Die Fischer von Catan“**

Exklusiv für die Zeitschrift Spielbox hat Klaus Teuber eine Catan-Erweiterung entwickelt. Mit „Die Fischer von Catan“ erhalten die Küstentäler eine zusätzliche Bedeutung und werden von ihrem bisherigen „Randdasein“ erlöst. Neben den Häfen gibt es nun auch Fischgründe, an denen mit angrenzenden Siedlungen und Städten ausgiebig gefischt werden kann. Die gefangenen Fische stellen dabei keine neue Sorte Rohstoffkarten dar, sondern kommen in Form von Stanzplättchen daher, die man im Verlauf des Spiels gegen Vorteile eintauschen kann. Hierbei gilt: Je mehr Fische man abgibt, desto größer ist der Vorteil. Diese reichen vom einfachen Zurücksetzen des Räubers in die Wüste, bis hin zum kostenlosen Erhalt einer Entwicklungskarte.

„Die Fischer von Catan“ sind in der Spielbox-Ausgabe 5/2005 komplett mit Regeln und Stanztableau enthalten. Mehr Infos zur Spielbox finden Sie auf www.spielbox.de.



Und noch ein catanischer "Fischer":
Sammy, der Kater der Familie Fischer aus Kleinaitingen.



ELEKTRONISCHE SEITE

Die Siedler für unterwegs: Catan für N-Gage

Die vielen Fans des Brettspiels „Die Siedler von Catan“ haben ab sofort die Gelegenheit auch unterwegs ihrer Spielleidenschaft zu fröhnen. Das Strategie- und Handelsspiel wurde jetzt zum ersten Mal für einen Handheld umgesetzt. Spieler des Brettspiels werden sicher schnell mit der im japanischen Pop-Style gehaltenen Umsetzung für das N-Gage vertraut sein. Alle Charaktere bestechen durch ihr originelles, farbenfrohes Aussehen und werden in 3D dargestellt.



Natürlich orientieren sich die Regeln stark an denen des Brettspiels. Der Spieler baut Straßen, Siedlungen, Städte und treibt Handel. Die dafür nötigen Rohstoffe werden beim Würfeln gesammelt. Die Anordnung des Spielfeldes verändert sich bei jedem Spiel, so dass es abwechslungsreich und dynamisch bleibt. Endlich ist es möglich Catan zu spielen, auch wenn die Freunde keine Zeit haben oder man unterwegs ist.

Das ist das ganz Besondere an der mobilen Umsetzung: Zunächst einmal kann man im Einzelspielermodus gegen spielstarke KI-gesteuerte Charaktere antreten. Die Nicht-Spieler-Charaktere sind starke Persönlichkeiten, so dass das Spiel gegen sie eine echte Herausforderung ist und richtig Spaß macht – so muss man Mademoiselle Butterfly erst einmal zum Handeln bringen. Wie beim Brettspiel müssen Strategien überlegt werden. Und wenn man die Herausforderung gegen andere Catan Fans sucht, kann die Bluetooth Verbindung nutzen. Catan für das N-Gage ist ein fesselnder Mix aus Strategie und Interaktion, nimmt den Spieler von der ersten Spielminute an gefangen und lässt ihn nicht mehr los. Catan für N-Gage ist seit Ende September im Handel erhältlich. Weitere Infos finden Sie auf www.ngage.com/catan.

Klaus Teuber Elasund Die erste Stadt

Von Anfang an auch in der Catan Online Welt

Mit dem neuen Spiel von Klaus Teuber geht die Catan Online Welt bei MT-Online einen neuen Weg. Das Spiel wird quasi gleichzeitig mit dem Brettspiel zur Spiel 2005 in Essen erscheinen. Somit können Bürger der Onlinewelt, das Spiel sofort gegeneinander online spielen. Dass es sich dabei um eine 1:1 Umsetzung des Brettspiels handelt, versteht sich natürlich von selbst. Wer einfach nur mal in die

Catan Online Welt reinschnuppern möchte, kann dies über einen kostenlosen 7 Tage Freizugang. Danach kostet das monatliche Abo 4,90 Euro. Nebenbei kann man dann natürlich auch das Brettspiel und Kartenspiel mit allen Erweiterungen spielen und sowohl in Löwenherz als auch Adel verpflichtet gegen andere Spieler antreten. Mehr Infos gibt es unter www.catan.de



Multicatan erfolgreich gestartet



Die vereinfachte Online Variante des „Die Siedler von Catan“ Brettspiels mit Seefahrer Erweiterung läuft sehr erfolgreich seit ein paar Monaten auf Klaus Teubers Spielwiese, dem Online-Spiele-Portal des Autors. Über 1700 Siedler versuchen zurzeit gleichzeitig die Inselwelten von

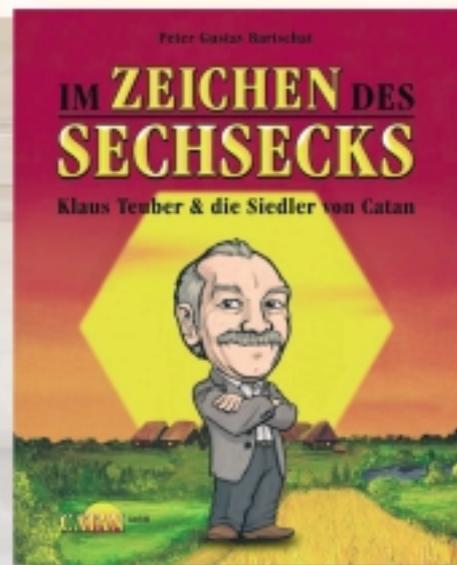
Catan zu besiedeln. Die Teilnahme ist kostenlos und ein Spiel erstreckt sich über 10 Tage, wobei an jedem Tag eine bestimmte Anzahl an Würfelwürfen zur Verfügung stehen. Weitere Infos gibt es unter www.multicatan.de



Im Zeichen des Sechsecks

Warum heißt Catan eigentlich „Catan“? Was hat es mit dem verschollenen Szenario „Ramses“ auf sich? Und wer verbirgt sich hinter „Prof. Easy“? Interessiert an den Antworten auf diese Fragen? Peter Gustav Bartschat, in Catan-Kreisen bekannt als „Gustav der Bär“, beantwortet diese und viele mehr in „Im Zeichen des Sechsecks“, der eben erschienenen ultimativen Geschichte der „Siedler von Catan“. Auf 160 vierfarbigen Seiten wird reich bebildert auf unterhaltsamste Art von der Entstehung Catans berichtet, angefangen von mysteriösen Prophezeiungen am Kindsbett, über die ersten Ideen Klaus Teubers zu Catan bis hin zu den jüngsten Veröffentlichungen in der Welt Catan. Peter Gustav

Bartschat, Mit-Verfasser der Encyclopaedia Catanica, einer der amüsantesten FAQ-Sammlungen aller Zeiten, erzählt die Geschichte Catans mit seinem bekannt-unverwechselbaren Humor, mischt virtuos Anekdoten mit reinen Fakten und lässt auch viele Beteiligte direkt zu Wort kommen. Darüber hinaus ordnet er alles in einen größeren zeitgenössischen Kontext ein, so dass man weiß, was zeitgleich in der Welt los war. Auch wer denkt, schon alles über Catan zu wissen, wird sich wundern, wie viel Neues es noch zu erfahren gibt. „Im Zeichen des Sechsecks“ kostet € 5.- und kann ab sofort exklusiv im Catan Shop bestellt werden: www.catanshop.de.



Das größte Spiel der Welt!

816 Spieler stellen Weltrekord auf!

10 Jahre „Die Siedler von Catan“. 10 Jahre „Deutsches Spielemuseum“ in Chemnitz. Und das beides nicht irgendwann, sondern im selben Jahr! Da lag es auf der Hand, diese beiden Jubiläen zum Anlass für ein gemeinsames Event zu nehmen. Aber was könnte das sein, fragten sich Mitarbeiter vom Spielemuseum, vom Kosmos-Verlag und von Family Games. Etwas Großes sollte es auf jeden Fall sein, also ... warum nicht das größte Spiel der Welt auf die Beine stellen? Nun gab es natürlich schon allerhand rekord-verdächtige Catan-Events, man denke nur an den 24-Stunden-Marathon in Bielefeld vor einem Jahr, an die gigantische, aus 1.300 Hexfeldern bestehende Weltkarte, die 1999 von 4 Schülern besiedelt worden war oder das mit über 800 Spielern vermutlich größte Brettspiel-Turnier in Bezug auf die Teilnehmerzahl. Also alles schon mal da gewesen – außer ... wie wäre es, wenn es möglich wäre, die maximale Spielerzahl pro Partie zu erhöhen. Und zwar nicht um das doppelte oder dreifache, sondern um das x-fache. Wenn also 1.000 Spieler alle gemeinsam eine einzige, riesengroße Siedler-von-Catan-Partie spielen würden? Unmöglich? Chaotisch? Weit gefehlt! Denn der Erfolg der „Siedler von Catan“ liegt ja auch zu einem Gutteil in seiner nahezu unbegrenzten Variabilität begründet. Und mit dem Online-Spiel „Multicatan“ lag auch bereits ein Konzept vor, das



es einer theoretisch unbegrenzten Anzahl Spieler ermöglichte, gemeinsam gleichzeitig zu spielen. Gesagt getan: In mühevoller Kleinarbeit wurden aus 17.500 einzelnen Hexfeldern 500 Spielplatten mit je einer Catan-Insel erstellt, so dass sich an jeder Platte 2 Spieler gegenüber sitzen konnten. An jede Spielplatte schloss rechts und links eine andere Spielplatte an, an welche ihrerseits wieder je eine Spielplatte anlag. So entstand eine riesige Insellandschaft, bei der zwar nicht jeder direkt mit allen anderen Spielen handeln konnte, es aber im Spielverlauf durchaus möglich war, dass ein an einem Tisch erwirtschafteter Rohstoff seinen Weg die Inseln entlang machte und erst auf einer weit entfernten Insel tatsächlich verbaut wurde. Gespielt wurde natürlich nach modifizierten Regeln: So ging es nicht darum, möglichst schnell eine bestimmte Anzahl Siegpunkte zu erreichen, sondern es wurde eine festgelegte Anzahl Runden gespielt. In jeder Runde gab es einen zentralen Würfelwurf, der für alle Spieler gleichermaßen galt. Dann war an jeder Spielplatte entweder der eine oder der andere Spieler am Zug und durfte mit allen seinen 5 Nachbarn handeln, tauschen und natürlich bauen, was die Rohstoffe hergaben. Und zwar solange, bis mit dem Auswürfeln der nächsten Zahl eine neue Runde begann und der jeweils andere (gegenübersitzende) Spieler an der

Reihe war. Nach 36 Runden waren somit alle Spieler gleichzeitig fertig und so erstaunlich es klingen mag, die erzielten Punkte waren durchaus sehr unterschiedlich. Ein Gesamtsieger im eigentlichen Sinne wurde nicht ermittelt, das wäre logistisch nur schwer durchführbar gewesen. Doch für die 816 Teilnehmer, die am 10. September den Weg ins „DASTietz“ in Chemnitz gefunden hatten, war ganz fraglos der Weg das Ziel gewesen. Hier galt es, dabei gewesen zu sein und Teil eines Spiel-Erlebnisses gewesen zu sein, das es so noch nie gegeben hat – und wohl auch so schnell nicht wieder geben wird. Belohnt wurden alle Teilnehmer mit einem limitierten, extra für dieses Event entwickelten und gedruckten Szenario „Saggsen-Gadan“. Und der jeweilige Sieger an einer Spielplatte durfte darüber hinaus noch einen der gesuchten Räuber vom Teuber mit nach Hause nehmen. Ob sich der Weltrekord auch im nächsten Guinnessbuch der Rekorde finden lassen wird, ist derzeit noch unklar. Aber davon unbenommen bleibt die Tatsache: Dieses war das größte Spiel aller Zeiten – und eines der großartigsten war es ganz fraglos auch!



Catanische Glückwunschedichte

Die nachstehenden Gedichte stellen eine Auswahl der schönsten eingesendeten Gedichte zum 10jährigen Jubiläum der Siedler von Catan dar. Wir danken allen (!!), die uns mit ihren Gedichten in den letzten Wochen so viel Freude gemacht haben. Leider können wir aber nicht alle Gedichte veröffentlichen. Viel Spaß beim Lesen!

Catanische Verse

Es war einmal vor langer Zeit,
Catan war unbewohnt und weit,
da tritt ein Mann ins Rampenlicht,
der ruft: „Catan – dort! – Land in Sicht!“

Klaus Teuber, so wird er genannt,
ist jetzt ein Held im ganzen Land.
Geduld und Spass hat es gebraucht,
dann hat er Catan den Geist eingehaucht.

Der Geist von Catan geht seit 10 Jahren um.
In dieser Zeit kam Catan zu unglaublichem Ruhm.
Im Jahr 95 – ein Gremium war es,
wählte „Die Siedler von Catan“ zum Spiel des Jahres.

Geht man raus in die Welt und fragt die Leut,
kriegt man eine Antwort, die Klaus Teuber erfreut.
„Die Siedler“, „The Settlers“ oder „De Kolonisten“,
geführt auf Platz 1 in den Spiele-Chart-Listen,
in allen Staaten geliebt und wen wundert's
bei den Menschen, beim Volk, als „Spiel des Jahrhunderts“

Die Faszination lässt uns nicht mehr los,
es hat uns befallen, das „Catan-süchtig“-Los!
Doch wir sind nicht krank – NEIN – wir finden's famos!

Zum 10. Geburtstag möchten wir gratulieren,
und dem Teuber zum Dank dies Gedicht präsentieren.
Das Spiel, das erfreut mittlerweile Millionen,
geht im Oktober in Serie in 3 Dimensionen!

Die „Catanischen Verse“ sind dazu bestimmt,
dass der Pedro ein solches mit nach Hause nimmt!
In diesem Sinne bin ich heute ein Bettler,
es grüsst Euer Pedro – der Five-Star-Settler!

Peter Gruber, Wittighausen

Es begann mit einem Eiland, vor langer, langer Zeit,
da machten sich auf Wabenfeldern erste Siedler breit.
Sie würfeln und bauten und handelten famos,
und schon nach kurzer Zeit wurden die ersten Städte groß.
Der Platz, der wurde knapp, Klaus Teuber gab sich dran,
und legte diesem Spiel Erweiterungen an.
Die Leute spielten weiter, es gefiel ihnen so sehr,
und so schafften die Siedler es übers große Meer,
in viele fremde Länder, wo man gerne spielt,
und mit Geschick und Glück, Punkt für Punkt erzielt.
Seit nun genau 10 Jahren, damals so wie heut,
wird immer noch gesiedelt, wie sehr mich das doch freut,
drum sag ich hiermit "Danke, ich find' die Siedler toll,
macht genauso weiter und 10 weitre Jahre voll!"

Stefanie Massi, Remscheid

Die Siedler von Catan – Geburtstagsgedicht zum 10-jährigen Jubiläum

Ein Blick zurück - 10 Jahre ist's her:
Wir zogen in die Ferne, weit über das Meer.
Nach langer Reise kamen wir endlich an
In unserem neuen Zuhause: Catan!

Seither ist hier auf der Insel viel los,
Wir siedeln und bauen, der Zuwachs ist groß.
Gebaut werden: Siedlung, Schiff, Straße und Stadt,
sofern man die nötigen Rohstoffe hat.

Wenn es am notwendigen Material fehlt
Kann's sein, dass einen der Mitsiedler quält:
Was man dringend braucht soll man nicht deutlich zeigen,
Sonst wäre es möglich, dass die Preise ansteigen.

Gleichzeitig sind wir Partner und Konkurrenten,
man ärgert und piesackt sich mit Füßen und Händen.
Und ist mal ein Andrer zu nah am Gewinn
dann schicken wir einfach den Räuber mal hin.

Doch naht einmal der gemeinsame Feind
Werden ganz schnell alle Kräfte vereint:
Man rückt eng zusammen, kämpft gegen Piraten
Und für Retter Catans gibt's Siegpunkte auf Karten.

Rund um die Insel ist auch noch sehr viel,
Neues zu entdecken ist für die Seefahrer das Ziel.
Auch dort findet man fruchtbares Land, Äcker, Wiesen,
Wo Schafe gut weiden und Getreideähren sprießen,
Wälder für Holz und Hüggelland für Lehm,
Gebirge für Erz, sogar Gold ist zu sehn!

Im Laufe der Zeit lernten wir auf Catan
Sogar zu den Sternen raufzufahrn!!!
Wir rangen mit Schwerkraft und diversen Problemen,
So gelang es uns den Kosmos® einzunehmen.

Inzwischen haben wir in den Städten
Theater, Universitäten,
Kloster, Kirchen, Aquädukte,
verkauften auf dem Markt Produkte.
Bücher, Tücher, Geld zum Zahlen.
Festung, Rathaus, Kathedralen,
Bibliothek, Zunft, Gilde, Bank,
ein Handelszentrum, Gott sei Dank,
Und immer einen Tip am Start
Hat unser Cataner Rat.

Langeweile gab's hier wirklich nie,
Für Spaß und Spannung Garantie.
Der Jahre Zehn sind wir jetzt hier:
Catan, wir gratulieren Dir!

Holger Specht, Fürth

Freitagabend – Siedlerzeit

Heut' ist Freitag und um kurz nach acht
Wird die rote Schachtel aufgemacht.
Wie spielen jetzt „Die Siedler von Catan“
Und wärmen schon die Würfelhände an.
Auf dem Tisch in Sechseckform
Macht das Spiel sich ganz enorm.
Natürlich fahr'n wir auch zur See,
Langeweile ist passé.

Schnell ist alles hingestellt
Und wir segeln um die Welt.
Jürgen würfelt eine Sieben,
wird er die Räuber an Gabi schieben?
Ja, so ist es – welch ein Schreck,
auch das teure Erz ist weg!
Eine Acht für unsern Kalle,
die Erträge brauchen alle.
„Biete Holz und suche Erz!“

„Das ist wohl ein schlechter Scherz,
für ein Erz, wär' Holz und Lehm,
wie ich denke, kein Problem?“
„Damit baust du dann 'ne Straße,
setzt mir bald 'ne Siedlung vor die Nase!“
„Wie du meinst, es muss nicht sein,
die Straße schaff' ich auch allein.“

So vergeht die Zeit stets wie im Fluge,
nur ich komm' heut' wirklich nicht zum Zuge.
Doch was soll's – hat Spaß gemacht,
wir seh'n uns nächsten Freitag um acht.
10 Jahre Siedler – wir heben das Glas
und danken Kosmos für Stunden voll Spaß.
Wir hoffen, dir gehen die Ideen nie aus
Und sagen: „Herzlichen Glückwunsch, lieber Klaus!“

Monika Kommritz, Hagen

10 Jahre „Die Siedler von Catan“

Catan, das schöne Fremde Land
ist ab sofort in Siedlers Hand!
In den Dörfern wird geschuftet,
Schafe, Weizen, alles fruchtet!
Lehmkuhle und Erzabbau,
Holzeinschlaf für Straßenbau.
Wenn's gut läuft kommt bald 'ne Stadt,
ansonsten ist man schnell schachmatt!

Ganz Mutige gehen an Bord
und segeln mit den Schiffen fort,
um neue Länder zu entdecken
und deren Schätze einzustecken!
Doch Achtung, Räuber gibt's nicht nur an Land,
das Meer ist in Piraten Hand.
Dann sind die Vorräte halbiert
und weiter wird nicht produziert!

Das Mittelalter bricht bald an
mit Ritter, Kirche und Kaplan!
Ein Marktplatz und ein Aquädukt,
sieh nur, Dein Gegenspieler schluckt!

Und in der Zukunft geht's noch weiter,
mit Raumschiff wird man Himmelsstreiter.
Planeten werden neu entdeckt,
bei Händlern wird mal angeeckt,
doch hilft man andern in Gefahr
wird manchmal auch ein Raumsprung wahr!

So siedeln Siedler von Catan
sich überall mit Freuden an
und wer einmal spielt dieses Spiel,
der kriegt davon niemals zu viel!
Wir hoffen, dass es weitergeht
und noch viel Siedler-Spaß entsteht.
Die ersten 10 sind schnell verfliegen
nach 20 werden alle toben!
Danke Klaus Teuber und Kosmos Verlag
das ich noch so gern spielen mag!

Beate Reimers, Buchholz