

CATAN-NEWS

Art.-Nr. 89851

In dieser Ausgabe:

10 Jahre Catan-Kartenspiel	2
Künstler & Wohltäter	2
Siedler von Catan im neuen Design ..	2
Gewinnspiel	3
Spietipp von Fritz Gruber	3
Auflösung Gewinnspiel Catan News 2/05	3

2006

Neueste Nachrichten aus Catan

Die Siedler von Catan für zwei Spieler ...	4/5
Encyclopaedia Catanica	5
Catan Online Welt	6
Catan für Xbox	6
Kampf um Rom	7
Spielend Brücken schlagen	8
Impressum	4

10 Jahre Die Siedler von Catan – Das Kartenspiel

Die Jubiläumsausgabe mit neuem Themenset!

Gerade erst wurden die Feierlichkeiten zum 10jährigen Jubiläum der „Siedler von Catan“ beendet, schon steht das nächste Jubiläum an: Das Kartenspiel kann seinen ersten runden Geburtstag feiern und wurde zu diesem Anlass herausgeputzt. Hell strahlend in einer glänzenden Metallbox sticht es einem sofort ins Auge. Aber nicht nur die Verpackung wurde aufgrund der Feierlichkeiten des Tages aufgefrischt, auch inhaltlich wurde der Klassiker überarbeitet.

Alle Karten des Grundspiels liegen nun erstmals seit der Reform im Jahr 2003 in gedruckter Form vor. Für alle Freunde des „Erweiterten Grundspiels“ und des „Turnierspiels“ dürfte dies schon Grund genug zur Begeisterung sein, aber uns war dies nicht genug: Ein praktischer Siegpunktanzeiger wurde beigelegt und die bislang hölzernen Spielfiguren „Ritter“ und „Mühle“ machten Platz für detailreich modellierte 3D-Figuren. Als besonderes Highlight enthält die Jubiläumsausgabe zusätzlich das neue Themenset „Künstler & Wohltäter“ (mehr zu dem neuen Themenset auf Seite 2). Noch nie war der Einstieg in die Welt des Catan-Kartenspiels so einfach. Lesen Sie mehr darüber auf Seite 2 ...



Attila vor den Toren!

Der „Kampf um Rom“ entbrennt!

Attila? Was hat der denn mit dem Untergang Roms zu tun? Das mag sich manch einer fragen. Doch die Antwort ist ganz einfach: Eine ganze Menge! Denn im 4. Jahrhundert fielen die Hunnen von Osten kommend über die germanischen Stämme her – was den Beginn der Völkerwanderung markiert. Von den Hunnen getrieben zogen die germanischen Stämme gen Westen und Süden, über die Grenzen des bereits maroden römischen Imperiums und wurden bald zum Schrecken der einst mächtigen und nach wie vor reichen römischen Städte und Provinzen. Doch auch den plündernden Germanen stand der Sinn nicht nach ewiger Wanderschaft und nach fortdauerndem Kampf. So wurden auf den Trümmern des weströmischen Imperiums nach und nach neue Reiche gegründet, wie zum Beispiel das westgotische Reich im heutigen Spanien.

Diese abenteuerliche Periode der europäischen Geschichte, vom Beginn der Völkerwanderung bis hin zum endgültigen Fall Roms, ist der Schauplatz für das neue „Siedler von Catan“ – Spiel von Klaus Teuber: „Kampf um Rom“.

In „Kampf um Rom“ führen die Spieler je zwei der oben genannten germanischen Stämme, plündern Städte und versuchen im weiteren Spielverlauf möglichst große und einkommensstarke Reiche zu errichten. Zu Beginn des Spiels ist das römische Reich noch intakt – friedlich liegen seine befestigten Städte im trügerischen Schutz der römischen

Legionen. Doch hinter dem Limes, im Gebiet des heutigen Deutschlands, sammeln sich bereits Reiterscharen und Fußvolk der Germanen. Noch sind die Stämme der Spieler schwach, doch schnell wird die Zahl ihrer Kämpfer und Trosswagen wachsen und die ersten römischen Städte werden brennen. Denn anders als in den bisherigen Catan-Spielen ist friedliche Expansion in „Kampf um Rom“ kein taugliches Mittel zum Sieg – ja, sie ist noch nicht einmal

möglich. Siegpunkte gibt es in erster Linie für eroberte römische Städte. Allerdings ist an die Eroberung einer Stadt anfangs noch lange nicht zu denken. Zunächst einmal gilt es, mit seinen beiden Stämmen in römisches Gebiet vorzudringen und erst einmal Städte zu plündern. Erst wenn ein Stamm in wenigstens drei Provinzen Städte geplündert hat, darf dieser überhaupt ein Reich gründen. Doch dann geht es mitunter sehr schnell mit der weiteren Expansion. Mit etwas Geschick kann ein einmal erfolgreich gegründetes Reich in jeder weiteren Runde mittels Eroberung um eine zusätzliche Stadt vergrößert werden. Somit lässt sich eine Partie „Kampf um Rom“ grob in zwei große Spielabschnitte unterteilen. In welche? werden Sie fragen – nun, das erfahren Sie, auf Seite 7 ...



10 Jahre Die Siedler von Catan – das Kartenspiel

Fortsetzung von Seite 1 ...

Nicht nur, dass im Internet Prof. Easy gerne bereit ist, einen Überblick über die Spielregeln zu geben (www.profeasy.de), mit der Kartenspielreform 2003 wurden alle Karten klassifiziert, um das Spielgeschehen noch übersichtlicher zu gestalten. Mit der Jubiläumsausgabe liegen jetzt erstmals alle Karten in gedruckter Form vor, die Vereinheitlichung der Karten ist damit abgeschlossen. Weiterhin wur-

den bei einigen Karten durch Text- und Kostenänderungen die Regeln angepasst, gerade den Fans des Turnierspiels eröffneten sich so neue Möglichkeiten beim Bau eines eigenen Kartendecks. Anstelle der schlichten Holzspielsteine liegen der Jubiläumsausgabe nun auch eigens neu gestaltete Spielfiguren bei. Zusammen mit dem praktischen Siegpunktzähler wird das Erscheinungsbild abgerundet – in der wertigen Metallbox erstrahlt das Kartenspiel in neuem Glanz! Aber greifen Sie besser bald zu, diese Sonderausgabe ist limitiert und nur zum 10jährigen Jubiläum des Kartenspiels erhältlich!



Künstler auf Catan Das neue Themenset für das Kartenspiel

Nach 3 Jahren Wartezeit gibt es mit „Künstler & Wohltäter“ nun endlich ein neues Themenset für das Kartenspiel. Nach den kriegerischen Barbaren, den zaubermächtigen Magiern und den eifrigen Händlern und Wissenschaftlern halten nun die Künstler Einzug auf Catan. Aber so einfach wie es sich anhört, ist es natürlich nicht: Um Künstler in Ihr Reich zu locken benötigen Sie die Hilfe von Mäzenen und Wohltätern. Nur so lässt sich die Stimmung Ihres Volkes positiv beeinflussen. Und wenn Ihre Bürger zufrieden sind, helfen sie Ihnen auch gerne weiter und unterstützen Ihre Pläne. Aber seien Sie vorsichtig, das Volk ist sehr wankelmütig: Hat es Ihnen weitergeholfen, sinkt die Stimmung sofort wieder! Nach dem Motto: Jetzt haben



wir was getan, dann ist wohl jetzt unser Fürst wieder dran. Da gilt es weiter zu investieren: Locken Sie Schriftsteller, Bildhauer oder Schauspieler an, damit Ihr Volk zufrieden ist und Ihnen zum Sieg verhilft.

Die wichtigste Karte in „Künstler & Wohltäter“ ist die neue Zentralkarte „Volksstimmung“. Über verschiedene Aktionen und

Ausbauten können Sie die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung, symbolisiert durch Sterne, verbessern. Diese Sterne können Sie dann nutzen, beispielsweise um Rohstoffe beim Bau von Straßen und Siedlungen zu sparen, oder um Unruhen und Bürgerkriege zu überstehen.

Sorgen Sie immer dafür, dass die Volksstimmung auf einem hohen Niveau ist. Bauen Sie zum Beispiel eine Dorfschule, holen Sie eine Wanderbühne in Ihr Fürstentum oder geben Sie ein Epos in Auftrag. Hauptsache Ihr Volk ist zufrieden.

Straßenausbauten gab es bislang im Catan-Kartenspiel nur wenige. Mit den Lanzenreitern, dem Marktfleck und der Wanderbühne kommen gleich drei neue hinzu. Und zum ersten Mal sind auch Einheiten darunter, nicht nur Gebäude.

„Künstler & Wohltäter“ ist voll von neuen Ideen, die eigene Strategien ermöglichen.

Besonders im „Erweiterten Grundspiel“ kann dieses Themenset seine Vielfalt und sein völlig neues Spielgefühl vermitteln. Dabei steht zwar der konstruktive Aufbau des Fürstentums im Vordergrund, mit manch einer Karte lässt sich aber dem Gegner und dem Würfelpech ein Schnippchen schlagen.

Doch auch für Turnierspieler eröffnen sich neue, ganz eigene Strategien um die Volksstimmung herum. Und wer sich nicht auf ein Thema festlegen möchte, der findet mit Sicherheit dennoch die eine oder andere Karte, die er in sein Spieldeck integrieren möchte.

„Künstler & Wohltäter ist zunächst nur als Teil der Jubiläumsausgabe des Catan-Kartenspiels erhältlich. Als einzelnes Set wird es ab Frühjahr 2007 erhältlich sein.

Das neue Design der „Siedler von Catan“

Was, schon wieder eine Neuauflage? Muss ich mir etwa jetzt noch ein Siedler kaufen? Viele Catan-Fans waren wohl leicht beunruhigt, als bekannt wurde, dass die Catan-Spiele in einer neuen Gestaltung auf den Markt kommen. Dabei gab es nur kosmetische Änderungen, die Cover-Gestaltung wurde vereinheitlicht und klarer strukturiert. Als Erkennungszeichen steht die Sonne noch mehr im Mittelpunkt und alle wichtigen Informationen wurden mittels eines Balkens abgehoben. Inhaltlich stimmen die Spiele aber komplett mit den bekannten Ausgaben überein, lediglich die Ritterfiguren der „Städte & Ritter“-Erwei-

terung wurden überarbeitet – was aber die Kompatibilität mit Spielen der bisherigen Ausgaben mit modellierten Spielfiguren nicht beeinflusst. Alle Ausgaben mit modellierten Kunststofffiguren können problemlos miteinander kombiniert werden.

Auch nach über 10 Jahren bleiben die „Siedler von Catan“-Spiele ein Schmückstück in der Spielesammlung, die neue Cover-Gestaltung animiert direkt zum Losspielen. Erleben Sie selbst die Abenteuer auf Catan!





GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Zur Zeit der Völkerwanderung war das römische Reich bereits im Zerfall begriffen. Die Städte im westlichen Teil waren nur schlecht verteidigt, die Legionen des Kaisers konnten die Städte kaum vor den eindringenden germanischen Stämmen schützen. Die Städte wurden geplündert und oftmals komplett erobert, von den römischen Legionen blieben meist nur die traditionellen Feldzeichen, die Adler-Standarte mit der Inschrift SPQR, übrig.

Was bedeutet die Abkürzung SPQR? Wenn Sie die Antwort auf diese Frage wissen, schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und schicken diese an:

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.

Unter allen richtigen Einsendungen werden 5 Exemplare Kampf um Rom und 5 Exemplare der Jubiläumsausgabe des Catan-Kartenspiels verlost, Einsendeschluss ist der 1. März 2007.

Viel Glück!



DER SPIELE-TIPP

von Fritz Gruber

JUST 4 FUN

Manchmal, ich gestehe es, ohne rot zu werden, erinnert mich die deutsche Spieleszene an meine selige Jugendzeit in den 70er Jahren und den heiligen Ernst, mit dem wir damals die sogenannte „progressive Musik“ in den siebten Himmel gehoben haben (vielleicht war es sogar der achte) und alles etwas gering schätzten, was mit einer Spielzeit von unter zehn Minuten auskam. „Van der Graaf Generator“ war angesagt, „King Crimson“, „Tangerine Dream“, „Keith Jarrett“ und „Pink Floyd“ sowieso. Zugegeben, viel öfter gespielt und mitgesungen habe ich bei den Kinks, den Beach Boys, Status Quo und den Beatles sowieso – und ähnlich geht es mir heute mit den Spielen. Auf die Frage, was mir denn so an wirklich großen, tollen Spielen einfällt, antworte ich treu und brav: „La Città“, „Die Macher“, „Die Siedler von Catan – Städte & Ritter“, aber viel öfter gespielt und mindestens ebenso viel Spaß habe ich mit „Lost Cities“, „Rommée“, „Canyon“, „6 nimmt“, „Ta Yü“ und neuerdings „JUST 4 FUN“. – Es ist eines jener wenigen Spiele, mit denen ich nahezu jeden Gelegenheitsspieler süchtig machen konnte, ohne mir dabei den Zorn der Drogenfahndung zuzuziehen.

Ziel von JUST 4 FUN ist es, als Erster auf vier direkt nebeneinander in einer Reihe liegenden Feldern die Mehrheit von Spielfiguren zu besitzen. Gespielt wird auf einem Brett, das in sechsenddreißig quadratische Felder unterteilt ist. Die Felder tragen Werte von 1 bis 36. Jeder Spieler muss, wenn er

am Zug ist, eine Karte oder mehrere Karten (die es in den Werten 1 – 19 gibt) ausspielen und eine Figur seiner Farbe auf ein Spielfeld setzen, das dem Wert der ausgespielten Karte(n) entspricht. Auf welches Feld setze ich meine nächste Figur? Dorthin, wo's mir selbst nützt? Oder lieber dahin, wo ich einen andern ärgern kann? Am besten wäre ein Feld, das mir nützt und gleichzeitig einem andern die Tour vermässelt. Aber habe ich dafür denn die richtigen Karten? Oh Mann, wenn mir jetzt keiner mehr in die Quere kommt, dann hab' ich es schon im nächsten Zug geschafft! Das sind die typischen Gedanken, die einem bei JUST 4 FUN laufend durch den Kopf jagen.



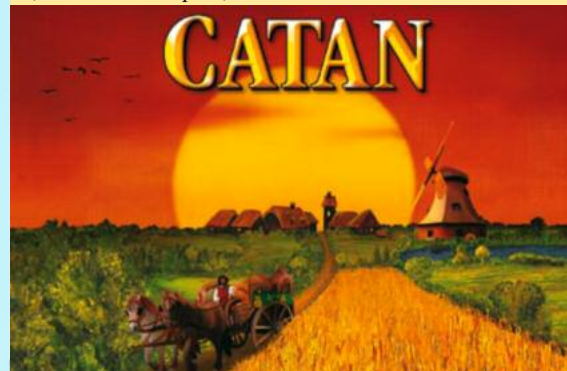
Bei drei und vier Spielern ist JUST 4 FUN allein schon deswegen sehr kommunikativ, weil alle mehr oder weniger ständig damit beschäftigt sind, den anderen klar zu machen, dass sie jetzt mal gefälligst dem oder dem ins Handwerk pfuschen müssen, „sonst ist der fertig, ehe man sich's

versieht“. Beim Spiel zu Zweit, der von mir am häufigsten gespielten Variante, ist JUST 4 FUN eine gnadenlose Zockerei die meine Frau und mich so in den Bann zieht, dass wir selten weniger als fünf Partien hintereinander spielen.

Und im Gegensatz zu manch einem, der sich in Spielen an mittelalterlichen Illustrationen einfach nicht satt sehen kann (obwohl es dafür reichlich Gelegenheit gibt!), finde ich sogar das einfache abstrakte grafische Design sehr schön und dem Spiel dienlich.

Catan – Jetzt auch als Puzzle

Für alle Catan-Fans gibt es „Die Siedler von Catan“ jetzt auch zum Puzzlen. Das bekannte Motiv des Grundspiels aus 1.000 Teilen zusammen zu setzen, ist eine echte Herausforderung. Aber es lohnt sich: Die Sonne Catans im Format 66 x 47 cm ist einfach wunderschön! Erhältlich ist das Puzzle im Spielwarenfachhandel oder im Catanshop (www.catanshop.de).



Auflösung des Gewinnspiels der Ausgabe 2/2005

In der letzten Ausgabe der Catan News wollten wir von Ihnen den Namen der ersten „richtigen“ Stadt Nordeuropas wissen. Die Stadt war ein wichtiger Handelshafen der Wikinger. Besonders der Handel von Tonwaren und Werkzeug blühte, sogar Händler aus dem arabischen Raum nahmen die weite Anreise in Kauf um dort einzukaufen. Haithabu wurde im 10. Jahrhundert sogar Bischofssitz. Obwohl die Stadt von einem hohen Wall umgeben war, wurde sie im 11. Jahrhundert erobert und völlig zerstört. Die Einwohner bauten sie nicht wieder auf und verlegten die Siedlung daraufhin in das nahe gelegene Schleswig. In Haithabu steht heute das gleichnamige Wikingermuseum, das auf jeden Fall einen Besuch wert ist. Obwohl bislang nur ein sehr geringer Teil des Hafens untersucht werden konnte, gilt Haithabu als der besterforschte mittelalterliche Hafen in Deutschland. Unter anderem konnte dort ein Wikingerschiff geborgen werden. Die Preise wurden bereits an die glücklichen Gewinner versendet.



Die Siedler von Catan für 2 Spieler

Ein Szenario für 2 Spieler von Klaus Teuber, geeignet für das Basisspiel

Hintergrund

Bekanntermaßen sind „Die Siedler von Catan“ ein Spiel für 3–4 Personen, mit der entsprechenden Ergänzung auch mit bis zu 6 Personen spielbar. Und eigentlich gibt es schon seit dem ersten Erscheinen des Spiels den Wunsch von Spielern, „Die Siedler von Catan“ auch zu zweit spielen zu können. Wie alt dieser Wunsch ist, ist schon daran zu erkennen, dass das erste Catan-Spiel, das nach der Ergänzung für 5/6 Spieler erschienen ist, nicht etwa die „Seefahrer-Erweiterung“ ist, sondern „Das Kartenspiel für 2 Spieler“. Und natürlich ist das Catan-Kartenspiel ein ganz herausragendes Spiel – aber es spielt sich eben doch ziemlich anders als das Brettspiel.

Warum lässt sich das Brettspiel nicht gut zu zweit spielen? Im Wesentlichen gibt es dafür zwei Gründe. Zum einen ist die Insel für 2 Spieler zu groß. Es gibt zu viele Baummöglichkeiten und man kann dem Gegenspieler eigentlich immer gut ausweichen. Ein 2er-Spiel lebt aber von der Konkurrenz, sei sie nun direkt oder indirekt.

Zum Anderen ist einer der wesentlichen Aspekte der „Siedler von Catan“ der Handel mit den Mitspielern. Nun kann man zwar grundsätzlich auch in einem 2-Personen-Spiel mit dem Gegenspieler handeln – nur wird man dies im Normalfall nicht tun. Denn hat man selbst mehr von einem Handel als der Gegner, so wird man nicht handeln. Umgekehrt wird der Gegner nicht handeln. Und haben beide exakt gleich viel von einem Handel, so ist keiner der beiden Spieler dem Sieg nähergerückt, denn der besteht in einem 2-Personen-Spiel ja darin, sich gegenüber dem Gegenspieler Vorteile zu erarbeiten.

Somit ist das Dilemma beschrieben, für welches wir jetzt eine Lösung vorstellen.

Vorbereitung

Schneiden Sie die nebenstehend abgedruckten Handelschips aus oder kopieren Sie diese Seite vorher. (Ja, wir erlauben explizit das Kopieren der Seite 5 zu genau diesem Zweck.)

Spieldaufbau

Das Spiel wird nach den normalen Regeln vorbereitet. Die beiden Figurensätze, die nicht von den Spielern gewählt wurden, sind die Figuren von zwei imaginären neutralen Mitspielern. Sie werden neben der Spielfläche bereitgelegt.

Die Handelschips werden ebenfalls bereitgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 5 Handelschips.

Gründungsphase

Von jedem neutralen Spieler wird eine Siedlung (ohne Straße), gemäß der nebenstehenden Abbildung auf die markierten Kreuzungen des Spielfeldes gesetzt.

Danach gründen beide Spieler ihre beiden Startansiedlungen mit Straßen nach der normalen Gründungsregel.

Spielverlauf

Es gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für das Spiel zu dritt und viert. Die Ausnahmen werden in den folgenden Punkten beschrieben.

Erträge auswürfeln

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zweimal hintereinander. Dabei gilt, dass sich die beiden gewürfelten Zahlen unterscheiden müssen. Zeigt der zweite Würfelwurf das gleiche Ergebnis wie der erste, wird er wiederholt – gegebenenfalls so lange, bis zwei verschiedene Ergebnisse vorliegen. Für jeden

Würfelwurf erhalten die Spieler Erträge bzw. versetzen bei einer „7“ den Räuber.

2. Baufortschritte der neutralen Spieler

Wer eine Straße oder eine Siedlung baut, baut ebenfalls (kostenlos) eine Straße bzw. Siedlung für einen beliebigen der beiden neutralen Spieler. Kann bei beiden neutralen Spielern keine Siedlung gebaut werden, wird stattdessen eine Straße gebaut.

Baut ein Spieler eine Stadt oder kauft er eine Entwicklungskarte, sind die neutralen Spieler davon nicht betroffen. Für die Siedlungen der neutralen Spieler erhält man keine Erträge. Ein neutraler Spieler kann aber durchaus die „Längste Handelsstraße“ erhalten.

3. Handelschip-Aktionen

Wer an der Reihe ist, darf einmal in seinem Zug eine der unten beschriebenen Aktionen durchführen. Eine Aktion kostet einen Spieler, der weniger oder gleich viele Siegpunkte wie sein Mitspieler besitzt, einen Handelschip. Hat ein Spieler mehr Siegpunkte, kostet ihn eine Aktion 2 Handelschips. Wer Handelschips ausgibt legt sie zum Vorrat zurück.

Zwangshandel: Der Spieler darf 2 Karten aus der Hand seines Mitspielers ziehen und gibt ihm 2 beliebige Karten dafür zurück.

Räuber versetzen: Der Spieler darf den Räuber auf das Wüstenfeld setzen.

4. Nachschub von Handelschips

Wer einen aufgedeckten Ritter abgibt, erhält dafür 2 Handelschips.

Wer eine Siedlung (auch schon in der Gründungsphase) an der Wüste baut, erhält dafür 2 Handelschips.

Wer eine Siedlung an der Küste baut, erhält dafür 1 Handelschip (auch schon in der Gründungsphase).

Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 10 – Heft 1 – Oktober 2006

Herausgeber: Kosmos Verlag

Verantwortl.

Redakteur: Sebastian Rapp

Redaktion: Sebastian Rapp, Stefan Stadler

Beiträge: Peter-Gustav Bartschat, Arnd Beenen,
Fritz Gruber, Sebastian Rapp,
Stefan Stadler, Guido Teuber,
Klaus Teuber

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: Kosmos Verlag – Catan News
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: 0711/2191-411
E-Mail: catan@kosmos.de

www.diesiedlervoncatan.de

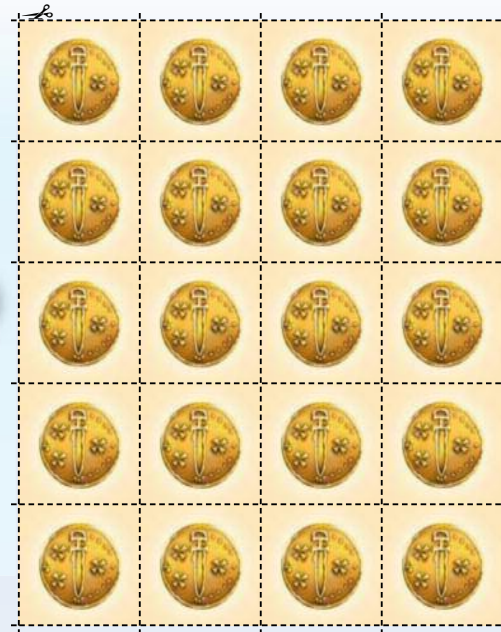
www.catan.de

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.

„Seefahrer“ und „Städte & Ritter“ zu zweit

Die Variante „Siedler von Catan für 2“ ist bislang nur für das Basisspiel getestet worden. Grundsätzlich ist sie aber auch mit Seefahrer-Szenarien vorstellbar, es ist auch gut möglich, dass es spezielle (Seefahrer-)Szenarien für 2 Spieler geben wird. Für das Spiel mit „Städte & Ritter“ dürfte die 2er-Regel aber nicht gut einsetzbar sein. Aber es steht natürlich jedem frei, dies auszuprobieren.



Die Bibliothek von Prof. Easy...

Man mag es kaum glauben: Da ist ein, gar nicht mal so kompliziertes Spiel seit über 10 Jahren auf dem Markt – und dennoch gibt es dazu auch heute noch Regelfragen. Und selten, ganz ganz selten, kommt sogar zum Grundspiel noch eine Frage, die vorher nie gestellt worden ist. Für andere Spiele gibt es dazu sogenannte FAQ-Listen (frequently asked questions = häufig gestellte Fragen). Aber Catan ist ja nicht nur ein Spiel. Catan ist mittlerweile eine ganze Spiele-Welt, mit Erweiterungen, Ergänzungen, Varianten, Szenarien, Kartenspielen, Spielen im großen Umfeld der Catan-Welt wie „Die Sternenfahrer von Catan“, „Candamir“ und „Ela-sund“, PC-Spielen, Online-Spielmöglichkeiten und so weiter.

Für eine so umfassende Spiele-Welt ist eine FAQ-Liste schon lange nicht mehr ausreichend. Daher gibt es bereits seit 2003 die „Encyclopaedia Catanica“. Eine online-FAQ-Datenbank, die Fragen zu allen Catan-Spielen (und anderen Spielen von Klaus Teuber) beantwortet.

Kennen Sie zum Beispiel die Antwort auf folgende Frage:

„Verliert man die Längste Handelsstraße, während man eine Straße oder ein Schiff umsetzt?“

Stellen Sie sich vor, Sie haben mit 8 Straßen/Schiffen die Längste Handelsstraße. Einer Ihrer Mitspieler hat mittlerweile ebenfalls 8 Straßen/Schiffe. Aber noch gehört die Längste Handelsstraße Ihnen. Jetzt wollen Sie ein Schiff vom einen Ende dieser Handelsstra-

ße ans andere versetzen. Zwischenzeitlich haben Sie also nur noch 7 Schiffe in Ihrer Handelsstraße, nach dem Umsetzen sind es aber wieder 8. Und – wer hat nun die Längste Handelsstraße? Sie oder Ihr Mitspieler?

Richtig ist: Sie haben nach wie vor die Längste Handelsstraße.

Beim Umsetzen eines Schiffes oder einer Straße findet die Neubewertung der Längsten Handelsstraße daher erst nach dem Wiedereinsetzen statt. Der Versetzungsvorgang ist ein reiner Verwaltungsakt, der die Siegpunktzahl nicht beeinflusst.

Na, hätten Sie's gewusst?

Diese und eine Vielzahl Antworten auf solche und ähnliche Fragen finden Sie in der Encyclopaedia Catanica, die mit viel Hingabe von den beiden Redakteuren Dr. Reiner Dören und Peter-Gustav Bartschat (mit Unterstützung von Klaus Teuber und der Catan-Redaktion) betreut wird. Die Encyclopaedia Catanica klärt dabei wirklich Fragen aller Art, angefangen bei den gern gestellten Frage, ob man an einem 2:1-Lehmhafen nun 2 Lehm in einen beliebigen Rohstoff tauschen darf oder ob man für zwei beliebige Karten 1 Lehm erhält oder ob eigene Siedlungen in einer Handelsstraße diese für die Zählung der Längsten Handelsstraße unterbrechen, bis hin

zu Fragen, ob man bei Kombination von „Städte & Ritter“ mit „Seefahrer“ die Karte „Diplomat“ nutzen kann um den Seeräuber zu versetzen.

Selbst wenn Sie der Meinung sind, schon alles über Catan und seine Regeln zu wissen – hier finden Sie garantiert noch etwas, das sie schon immer anders gespielt haben.

Eine laufend aktualisierte Version, die auch die Möglichkeit bietet, neue Fragen zu stellen, finden Sie auf www.siedeln.de. Zum Download als PDF steht die Encyclopaedia Catanica auf www.klausteuber.de bereit.



Begründung: Da Schiffe auf dem Spielbrett „eingesetzt“ werden, befinden sie sich, wenn sie im Spiel sind, immer an einem konkreten Punkt; ein Schiff, das versetzt wird, befindet sich also zu jedem beliebigen „Im-Spiel-Zeitpunkt“ entweder auf seiner alten oder auf seiner neuen Position.

Ein „Segeln“ von einer Position zur anderen ist in den Standard-Regeln nicht vorgesehen; daher werden Schiffspositionen auch nicht so gewertet, als segelte das Schiff grade und befände sich weder hier noch dort.



ELEKTRONISCHE SEITE

Die Catan Online Welt erfindet sich neu

Anfang nächsten Jahres ist es soweit. Die Catan Online Welt startet in einer neuen Version. Schöner, größer und flexibler. Klaus Teuber und seine Mitarbeiter haben sich einiges vorgenommen, um den alten und neuen Fans die ideale Onlineplattform für Catan-Spiele zu bieten.

Drei Jahre gibt es bereits die Catan Online Welt, drei Jahre in welcher sie den Catan Fans einen Treffpunkt und eine Plattform für gemeinsame Spiele bot. Sie war dabei mehr als eine reine Spieleplattform, sondern eine Onlinegemeinschaft ganz besonderer Art. Nach 3 Jahren war den Machern aber auch bewusst, dass die gesamte Onlinewelt einer Renovierung bedurfte und zudem endlich der Zugang auch für nicht-deutsche Catan-Fans



geöffnet werden musste. Leider war dies mit dem bisherigen Partner T-Online nicht möglich, weswegen sich Klaus Teuber und sein Team entschlossen haben, die Zügel selbst in die Hand zu nehmen und die Catan Online Welt in Eigenregie neu aufleben zu lassen.

Die neue Catan Online Welt wird dazu mit der bereits existierenden Spielwiese von Klaus Teuber verschmelzen, wobei letztere natürlich weiterhin kostenlos angeboten wird. Zusätzlich kann man dann in Zukunft mit demselben Account entweder den freien Bereich der Onlinewelt nutzen oder aber ein Abo für das gesamte Angebot der Catan

Online Welt buchen. Und mit demselben Account kann man dann wiederum auch in das neue Forum. Ein Account für alles also.

Zurzeit wird bereits intensiv an der neuen Version gearbeitet und hier soll kurz auf die wichtigsten Neuerungen eingegangen werden:

1) Zugang für alle

Die wichtigste News, welche insbesondere unsere Freunde in Österreich und in der Schweiz freuen wird, ist die Tatsache, dass der Zugang nun endlich unabhängig vom Wohnort möglich sein wird. Die einzige Voraussetzung wird, wie bei fast allen anderen Onlineplattformen auch, eine Kreditkarte sein. Für Deutschland ist zurzeit aber auch die Möglichkeit des Bankeinzugs geplant. Wichtig ist in jedem Fall, dass der Zugang nicht nur auf Deutschland begrenzt ist, ja es ist sogar geplant, die Catan Online Welt in Zukunft auch in anderen Sprachen anzubieten.

2) Neues Design

Die Grafiker arbeiten im Moment noch mit Hochdruck daran, der gesamten Online Welt einen neuen Anstrich zu verpassen, wobei die hier gezeigten Screenshots schon mal einen kleinen Vorgeschmack auf das neue Design geben. In jedem Fall werden die Städte wesentlich Catan-typischer werden und sich vom Stil her an dem Spiel Elasund orientieren, was auch nicht verwundert, da dieselben Grafiker des Brettspiels auch die neue Grafik der Onlinewelt erstellen.

3) Neue Funktionen

Der Relaunch wird genutzt, um der Bedienung der Catan Online Welt eine Generalüberholung zukommen zu lassen. So wird das alte Chat-System komplett überarbeitet,

man wird mit seiner Spielfigur auch in den Häusern herumlaufen und dort andere Spieler treffen können und es wird ein umfang-



reiches Freundeslisten-System geben. Aber das ist bei weitem noch nicht alles. Eine ausführlichere Beschreibung würde jedoch leider den Rahmen dieses Artikels sprengen.

4) Neue Spiele

Natürlich sind auch weiterhin neue Szenarien und Spiele geplant. Den Anfang macht das sehr beliebte Multicatan, welches einige sicher schon von der Spielwiese her kennen. Die Spielwiesen-Version bleibt natürlich weiterhin erhalten, aber für die Catan Online Welt hat Klaus Teuber das beliebte Szenario angepasst und damit ein ganz neues catanisches Erlebnis geschaffen.

Es ist also noch viel zu tun, bis im Januar 2007 der offene Betatest starten soll. Jeder kann sich dann selber von den Qualitäten der neuen Catan Online Welt überzeugen. Bis zum Ende des Jahres wird die alte Catan Online Welt bei T-Online aber in jedem Fall noch weiterlaufen. Der Preis für ein Abo der neuen Version wird übrigens voraussichtlich konstant bleiben und weiterhin 4,90 Euro betragen. Mehr Informationen zur neuen Catan Online Welt finden Sie unter www.catan-onlinewelt.de

Catan bald auch auf Xbox!

Noch hält sich Microsoft bedeckt, aber sehr bald schon werden Catan Fans per Xbox Konsole handeln, bauen und siedeln können. Catan wird über die Xbox Live Arcade als Download Spiel angeboten werden. Catan auf Xbox Live Arcade ist ideal für den perfekten Online Multiplayer Spass.

Catan Erfinder Klaus Teuber ist schon in den Genuss gekommen, die neue Catan KI herauszufordern – und musste sogar ein paar Niederlagen einstecken.

Ob alleine gegen eine starke KI oder mit anderen Spielern in der Xbox Live Arcade Online-Gemeinschaft – erleben sie Catan ganz neu!



Kampf um Rom

Fortsetzung von Seite 1 ...

Es gibt also zwei Spielabschnitte in „Kampf um Rom“.

Im ersten Abschnitt bewegen die Spieler ihre Stämme durch Westeuropa um römische Städte zu plündern, um damit die Voraussetzungen zu schaffen, in den zweiten Abschnitt eintreten zu dürfen: Sesshaft zu werden, Städte zu erobern und Reiche zu gründen und zu erweitern. Denn jede eroberte Stadt ist einen Siegpunkt wert und gewinnen wird, wer als erster 10 Siegpunkte errungen hat – wobei natürlich auch noch der ein oder andere Sondersiegpunkt zu holen ist.

Was aber macht „Kampf um Rom“ nun zu einem „catanischen“ Spiel?

Gut, 10 Siegpunkte erringen zu müssen, klingt nun nicht gänzlich unvertraut und auch von Sondersiegpunkten soll man auf Catan schon einmal gehört haben. Aber sonst? Wieviel Catan ist drin, in „Kampf um Rom“? Um nicht lange drum herum zu reden: Es ist jede Menge Catan drin! Ein Blick auf den (festen) Spielplan zeigt Westeuropa, eingeteilt in ein Hexfeldraster mit den Landschaften Gebirge, Ackerland, Weide und Wald. Auch die Zahlenchips mit den Zahlen von 2-12 (ohne 7) sind nicht zu übersehen. Somit ist schon mal eines nahelegend: Landschaften produzieren auch in „Kampf um Rom“ Rohstoffe. Und was macht man mit Rohstoffen? Natürlich bauen. Die catanischen Grundprinzipien des Erwerbs von Rohstoffen (mittels zweier sechsseitigen Würfel) über Landschaftsfelder mit unterschiedlicher Ertragswahrscheinlichkeit sind also gegeben. Und mit Rohstoffen darf auf Catan natürlich auch gehandelt werden. Soweit wird sich jeder Catan-Fan schnell zurecht finden. Daran, dass Wald grundsätzlich keine Ressourcen abwirft, hat man sich schnell gewöhnt. Und dass man nie weiß, ob man beim Wurf einer Weideland-Zahl nun ein Pferd oder ein Rind erhält, bringt eine neue, spannende Komponente ins Spiel, die man unbedingt ins Kalkül einbeziehen sollte. Aber selbst wenn die Würfel nicht fallen wie erhofft und wenn auch die Mitspieler nicht handelswillig sind: Für bare Münze (sprich Gold), ist in „Kampf um Rom“ jeder Rohstoff erhältlich. Nur wächst Gold leider nicht auf Bäumen – nein, die Römer haben es. Aber dass Städte zum plündern da sind, wissen Sie ja schon längst. Und was wird wohl zur Beute gehören ... ?

Heute hier, morgen dort ...

Deutlich anders hingegen ist der generelle Rundenablauf und natürlich die Bewegung und die Aktionen der Stämme. Denn so etwas wie feste Siedlungen, die Rohstoffe produzieren, gibt es – zumindest anfangs – nicht. Geerntet werden Rohstoffe dort, wo die jeweiligen Stämme zu Rundenbeginn gerade stehen. Also durchaus auch jede Runde an anderen Feldern. Somit muss man beim Bewegen der Stämme nicht nur lukrative Plünderungsziele beachten, sondern auch daran denken, auf einem Feld zu stehen, dass potentiell gute Rohstoffträge einbringen wird.

Denn zu Beginn einer Runde wird viermal gewürfelt, so dass vier verschiedene Zahlen je einmal Erträge abwerfen (bzw. bei einer 7 die römische Legion eingreift). Danach wird reihum untereinander gehandelt und gebaut. Dann werden wiederum reihum die Stämme bewegt und gegebenenfalls mit diesen geplündert oder erobert. Zunächst kommt der Reiterstamm eines jeden Spielers an die Reihe, dann das Fußvolk.

Baut mir ein ... Pferd?

Ja, was „baut“ man denn so als germanischer Stamm? Nun, was man eben so auf einer kriegerischen Wanderung benötigt. Man rüstet neue Kämpfer aus – denn ganz verlustfrei ist so ein Kampf gegen die Römer nun auch nicht –, man baut Trosswagen, die zunächst beim Abtransport der Beute hilfreich sind – und nachher für das Erobern von Städten unabdingbar sind –, sowie Entwicklungskarten, die einem im Spiel Vorteile beschern oder gleich einen Siegpunkt bringen. Hier kommt neben den vier verschiedenen Rohstoffen auch das Gold zum Einsatz. Aber Rohstoffe und Gold werden nicht nur zum Bauen benötigt. Auch die Bewegung der Stämme kann Rohstoffe und/oder Gold kosten, je nachdem wie weit man sich bewegen möchte und ob man über Land über See zieht. Ausreichende Goldmengen vorausgesetzt, kann sich ein Stamm durchaus in einem Zug von der Nordsee, die Atlantikküste entlang um die iberische Halbinsel herum bis ins Mittelmeer vorwagen und in Italien anlanden. Möglich ist das – auch wenn man

in den meisten Fällen eine etwas geruhsamere (und kostengünstigere) Bewegungsgeschwindigkeit vorziehen wird.

Es kommt also nicht nur der Kampf nach Catan, sondern auch ein mitunter rasantes Bewegungsmoment, das den Spielern sehr viel Flexibilität bei ihrer Zugplanung einräumt. Aufgrund der Aufteilung der Spielrunde in einzelne Phasen sind lange Wartezeiten aber ausgeschlossen. Denn auch die Kämpfe selbst sind schnell abgehandelt: Jede Stadt hat eine festgelegte Befestigungsstärke, angezeigt durch 2-4 Türme. Um eine Stadt plündern oder erobern zu dürfen, benötigt man wenigstens so viele Kämpfer in seinem Stamm wie die Stadt Türme aufweist. Was



es in der Stadt zu plündern gibt und ob man eigene Kämpfer verliert, wird durch Stadtplättchen bestimmt, die zu Spielbeginn nach dem Zufallsprinzip auf die Provinzen verteilt werden.

So, nun sollten Sie gerüstet sein, für ein neues Abenteuer auf Catan. Erobern Sie Rom und bauen Sie Ihr eigenes Imperium – bevor Ihnen Ihre Gegenspieler zuvorkommen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg dabei!

SPQR auf www.klausteuber.de

Einige Städte auf dem Spielplan von „Kampf um Rom“ zeigen die römische Standarte mit dem bekannten Kürzel S.P.Q.R. (siehe dazu auch unser Preisrätsel auf Seite 3). Diese zeigen wichtige Städte in der jeweiligen Region an, haben im Spiel selbst aber keine Bedeutung. Noch nicht.

Denn auf www.klausteuber.de steht bereits eine kostenlose Variante bereit, in welcher den Städten mit Standarte eine besondere Bedeutung zukommt.

Spielend Brücken schlagen

Die Siedler von Catan verbinden Völker

Am 17. Juni 2006 war die ostdeutsche Grenzstadt Görlitz Schauplatz einer einmaligen, völkerverbindenden Aktion auf der Altstadtbrücke über die Neiße, die Polen und Deutschland, respektive Zgorzelec und Görlitz miteinander verbindet. Drei Tage, nachdem die deutsche Fußball-Nationalmannschaft das Team der Polen frühzeitig bereits nach der Vorrunde nach Hause geschickt hatte, zeigten Catan-Fans aus beiden Ländern, dass man auch gemeinsam friedlich miteinander spielen kann, ohne dass sich jemand nachher als Verlierer fühlen muss. Fußball war eigentlich kein Thema auf der Brücke. Zumindest zunächst noch nicht ...



Oooh! Ein Räuber in MEINER Wüste!

Im Rahmen des Sächsischen Familientages siedelten polnische und deutsche Catan-Fans unter den wachsamen Augen von Klaus Teuber und der sächsischen Ministerin für Soziales, Helma Orosz, die auch beide gemeinsam den ersten Würfelwurf ausführten. Wie praktisch, dass „Die Siedler von Catan“ mit zwei Würfeln gespielt wird ...

Über 1 Brücke sollst du siedeln!

Die Brücke bot Platz für über 200 große und kleine Spieler und war somit gut gefüllt, vom Catan-Mobil auf der einen Seite bis zum noch vorhandenen Grenzposten auf der anderen Seite der Brücke. Gespielt wurde nach demselben System, das bereits ein knappes Jahr zuvor beim Weltrekordversuch in Chemnitz zum Einsatz gekommen war, und es dort über 800 Spielern ermöglicht hatte, gleichzeitig an einer gigantischen Partie „Siedler von Catan“ teilzunehmen: „Multicatan“, bei dem sich jeweils 2 Spieler an einer Spielplatte mit einer Insel gegenüber sitzen, aber mit ihren linken und rechten Sitznachbarn tauschen können und

durchaus auch auf deren Spielplatten übersetzen können. Letzteres geschieht normalerweise mittels Schiffen, aber da die Aktion „Spielend Brücken schlagen“ hieß und auf einer Brücke gespielt wurde, wurden in Görlitz natürlich Brücken zwischen den Inseln gebaut und so mancher Brückenschlag wurde denn auch vollendet und mit Siegpunkten belohnt.

Es wurde also eifrig gehandelt und gebaut. Wer des Deutschen nicht mächtig war, konnte sich auf die ins Polnische übersetzten Ansagen verlassen, sowie die zweisprachigen Helfer um Unterstützung bitten. Das wurde auch rege genutzt: Schließlich war „Osadnicy z Catanu“ einige Tage vorher erst zum Spiel des Jahres in Polen gewählt worden.

Olé!

Nach knappen eineinhalb Stunden fand das Siedeln und Brücken bauen dann nach 36 Runden bei strahlendem Sonnenschein sein Ende. Und das war der Moment, in dem der Fußball, der in diesen Tagen eigentlich omnipräsent, jetzt aber für kurze Zeit völlig nebensächlich gewesen war, ins Bewusstsein der Spieler zurückkam. Denn nun erhielten alle Teilnehmer, passend zur WM, einen Catan-Fußball! Außerdem gab es noch einen exklusiv für die Teilnehmer der „Spielend-Brücken-schlagen“-Aktion hergestellten „Siedler-von-Catan“-Regenschirm. Denn was, so hatten die Veranstalter von Family Games und KOSMOS im Vorfeld gedacht, machen wir bloß, wenn es an diesem Tag regnen sollte? Zu überdachen war die Brücke nicht. Dank der Schirme hätte das Event so zumindest nicht ins Wasser fallen müssen. Dennoch waren alle froh, dass die Schirme während des Spiels nicht zum Einsatz kommen mussten. Aber da man doch unbedingt sehen wollte, wie ein Meer roter Catan-Schirme gewirkt hätte, wurden die Spieler gebeten, einfach zum Spaß mal eben alle gemeinsam die Schirme aufzuspannen. Das sah so gut aus, man hätte sich beinahe Regen gewünscht. Beinahe wohlgerne!



Ja ist denn heut' schon August?

Nicht zu vergessen ist natürlich, dass die Veranstaltung im Rahmen des Sächsischen Familientages stattgefunden hatte. Die gan-



8! 8! Jemand eine 8!? 8?

ze Stadt war an diesem Tag mit kunterbuntem Leben erfüllt gewesen. (Lediglich eine Fußballleinwand war nirgends zu finden ...) Daher überreichte KOSMOS-Geschäftsführer Axel Meffert im Anschluss an die Multicatan-Partie im Rahmen eines Festaktes der Ministerin noch eine Urkunde zum Weltrekordversuch in Chemnitz, sowie ein Spielepaket mit 250 Spielen für soziale Einrichtungen in Sachsen. Und für den Fall, dass über den Politikern einmal gerade nicht



Die Schirmherr(in)en der Veranstaltung

die Sonne lachen sollte, erhielten auch die Ministerin, sowie der ebenfalls anwesende Ministerpräsident Georg Milbradt einen „Siedler von Catan“-Regenschirm.

Bleibt nur die Frage: Wo wird Multicatan im kommenden Jahr gespielt? Na, dann schau' mer mal...

Jedenfalls wollen wir die Multi-Catan-Fans nicht im Regen stehen lassen und bedanken uns an dieser Stelle gerne noch einmal für die organisatorische Leistung und das Engagement von Udo Schmitz und dem Team von Family Games.