

CATAN-NEWS

In dieser Ausgabe:

Anno 1701	2
Gewinnspiel	3
Spieletipp von Fritz Gruber	3
Remake des Räubers	3
Die Siedler von Hessen	4
Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel 4/5	

2007

Neueste Nachrichten aus Catan

Deutsche Catan-Meisterschaft	5
Catan Online Welt	6
Erklärbares gesucht.	6
Händler und Barbaren	7
Künstler auf Catan.	7
Die Siedler von Catan Junior.	8
10 Jahre Seefahrer.	8

ANNO 1701

Computer-Feeling am Brett und mit Karten

Seit vielen Jahren besiedeln Millionen von Spielern Inseln, machen diese fruchtbar, gründen Reiche – und versuchen, sich mit (meist) friedlichen Mitteln schneller auszubreiten und wertvollere Gebiete zu sichern als die Mitspieler. Von welchem Spiel die Rede ist? Natürlich von der PC-Spiele-Reihe „ANNO“. Oder doch von den Brett- und Kartenspielen „Die Siedler von Catan“ ... ? Hmmm ... offenbar gibt es hier die eine oder andere Gemeinsamkeit. Was also läge näher, als diese beiden Spielwelten zu vereinen? Die Welt von ANNO 1701 gemeinsam am Spieltisch zu erleben – und zwar nach den bewährten Spielprinzipien der Siedler von Catan!

Den Anfang machte im Frühjahr ANNO 1701 – Das Kartenspiel, basierend auf dem Catan-Kartenspiel. Im Herbst folgt nun ANNO 1701 – Das Brettspiel, mit Elementen des Catan-Brettspiels. Mehr Details zu den ANNO-Spielen finden Sie auf **Seite 2** ...

Erfolgreich geentert!

Piraten! So lautete das Motto der diesjährigen Catan-Mobil-Sommertour. Auch ohne Totenkopf-Flagge wurden das Catan Mobil und die Piraten-Siedler überall mit Begeisterung empfangen. Warum Piraten auch auf Catan der letzte Schrei sind, erfahren Sie auf **Seite 8** ...



Foto: Family Games

Erweiterung der dritten Art

Handeln Sie clever! Besiegen Sie die Barbaren!

Catan – die Insel, die bereits seit 12 Jahren besiedelt wird, ist nach wie vor für Überraschungen gut: Spielte sich am Anfang das Geschehen nur auf der Hauptinsel ab, erlernten die Cataner schnell die Seefahrt und entdeckten ihre Nachbarinseln. Als nächstes wurden die Städte weiter ausgebaut und Ritterarmeen gegen die bedrohlichen Barbaren aufgestellt. Dann war es lange recht ruhig auf Catan, aber jetzt nach zehn Jahren gibt es neue Herausforderungen.

Vor den Küsten Catans tummeln sich zahllose Fische, die anscheinend nur darauf warten, an Land gezogen zu werden um die catanische Speisetafel zu bereichern. Alle catanischen Küstenbewohner stehen Kopf. War das Meer bisher nur ein lästiges Hindernis, das auf dem Weg zu anderen Inseln überwunden werden musste, kann es jetzt auch endlich nutzbar gemacht werden. Wer fleißig fischt, hat bald die besseren Karten auf der Hand. Und ziehen nicht neuerdings auch ganze Kamel-Karawanen über das Land? Wo kommen die Kamele denn plötzlich her?

Seit Jahren steht eine neue Erweiterung zum Basisspiel ganz oben auf der Wunschliste der Catan-Fans. Dieser Wunsch ist nun in Erfüllung gegangen. Und mehr: Denn „Händler und Barbaren“ ist nicht nur eine Erweiterung für das Basisspiel, auch die „Seefahrer“ und „Städte und Ritter“ lassen sich mit Elementen der neuen Erweiterung zusammen spielen. Und wer noch die alten Holzeditionen besitzt, muss auch nicht auf den neuen Spielspaß verzichten, denn alle Varianten und Szenarien lassen sich ohne Einschrän-



kungen mit den alten Editionen spielen. Die umfangreiche Ausstattung umfasst neben 138 Spielfiguren (darunter Kamele, Brücken und Barbaren) jede Menge neuer Felder und Spielkarten, die die Möglichkeiten und den Spielspaß noch einmal steigern. Mit der Variante „Catan für Zwei“ lässt sich zum ersten Mal das Brettspiel zu zweit spielen ohne dass auf das vom Dreier- und Vierer-spiel gewohnte Spielgefühl verzichtet werden muss.

Mit den enthaltenen 5 Szenarien und 4 Varianten bietet die neue Erweiterung allen Spielebegeisterten neue Möglichkeiten auf Catan. Einsteiger in die catanische Erlebniswelt können die Varianten ausprobieren und das Basisspiel dem eigenen Geschmack anpassen. Auf alle, die ein lebendiges Stück der Geschichte Catans spielerisch erleben möchten, wartet eine spannende Kampagne aus 5 Szenarien. Erfahren Sie alles über die Szenarien auf **Seite 7**...

ANNO 1701

Computer-Feeling am Brett und mit Karten

... FORTSETZUNG VON S.1

Im Jahr 1701 sind Sie auf Anweisung der Königin in See gestochen. Ihr Auftrag: Finden Sie neues, unentdecktes Land und besiedeln Sie dieses. Ihr Ziel: Diesen Auftrag so gut wie möglich umsetzen, um die Gunst der Königin zu erringen. Denn Sie wissen nur zu gut – dieser Auftrag wurde nicht nur Ihnen erteilt. Auch andere Schiffe sind mit denselben Zielen in See gestochen.

In **ANNO 1701 – Das Kartenspiel** haben Sie es nur mit einem Konkurrenten zu tun. Zu Spielbeginn verfügen Sie bereits über eine Siedlung und etliche Rohstoffe. Nun gehen Sie daran, Ihre Siedlung auszubauen. Abhängig vom Status Ihrer Einwohner, stehen Ihnen unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung. Anfangs haben Sie nur Pioniere, so dass Sie auch nur Zugriff auf die Pionier-Kartenstapel (I) haben. Später, wenn Ihre Pioniere zu Siedlern oder gar zu Bürgern aufgestiegen sind, stehen Ihnen auch die höheren Kartenstapel (II und III) zur Verfügung. Dort finden Sie andere und bessere Gebäude – und mächtigere Aktionskarten, mit denen Sie sich helfen oder Ihrem Gegner schaden können. Zu Siedlern werden Ihre Pioniere recht schnell, denn alle Bedürfnisse, die befriedigt werden müssen, um einen Siedler zu erhalten, produzieren Sie selbst auf Ihrer Insel. Doch damit Ihre Einwohner zu Bürgern oder gar Kaufleuten aufsteigen können, benötigen Sie Luxuswaren. Diese erhalten Sie ausschließlich auf Handelsfahrten. Allerdings sind diese nicht ungefährlich, lauern doch Piraten hinter jeder Klippe – und auf offener See drohen Wirbelstürme. Aber wenn Sie in Ihrer Siedlung genügend Kanonen und Segel produziert haben, so kann so eine Seefahrt durchaus lustig werden: So mancher goldgierige Pirat

soll sich schon in der Rolle des Gejagten wiedergefunden haben. Der Ausbau der Siedlung ist also das A und O für erfolgreiche Handelsfahrten. Aber bringt Sie dies auch dem Sieg näher? Nun, nicht direkt ... Denn den Sieg trägt im Kartenspiel derjenige davon, der am schnellsten 7 Gunstpunkte erringt. Und diese Gunstpunkte gibt es ausschließlich für den Aufstieg der Einwohner. Alles klar? Um zu gewinnen benötigt man hochrangige Einwohner. Um zu diesen zu gelangen, muss man auf Handelsfahrt gehen. Um dort erfolgreich zu sein, braucht man eine gutausgerüstete Siedlung. Der Kenner mag es schon erkannt haben: Was zunächst klingt, wie das Catan-Kartenspiel, birgt doch komplett neue Spielelemente – und erfordert eine ganz andere Herangehensweise. Zwar erhält man Waren nach den bekannten Mechanismen, zwar baut man in ähnlicher Art und Weise – aber das Bauen allein bringt einen nicht zum Ziel. Dennoch ist der Einstieg ins Spiel leichter als beim Catan-Kartenspiel, da die Anzahl und die Funktionen der verschiedenen Gebäude- und Aktionskarten geringer ist – und man zu Beginn nur auf eine eingeschränkte Anzahl Karten Zugriff hat. Der ideale Einstieg also in die Welt des „Siedler von Catan“-Kartenspiels.

In **ANNO 1701 – Das Brettspiel** verfolgen Sie zunächst einmal dasselbe Ziel wie im Kartenspiel – nur dass Sie es hier mit bis zu 3 Konkurrenten zu tun haben: Sie wollen die Gunst der Königin erlangen. 5 Gunstpunkte gilt es im Brettspiel zu erringen, dann winkt der Sieg. Hier verfügen Sie zu Beginn gleich über eine ganze Insel, die sämtliche Basiswaren produzieren kann. Da Ihre Mitspieler über eine ähnliche Insel verfügen, entwickelt sich



schnell ein florierender Handel zwischen den Spielern – schließlich will ja jeder vorankommen. Während sich die Spieler auf ihrer jeweiligen Insel ungestört um den Ausbau ihrer Siedlung kümmern können, sieht das auf dem gemeinsamen Spielplan ganz anders aus. Dort gilt es, eine unbekannte

Inselwelt zu entdecken – und sich dort die wertvollsten Pfründe zu sichern. Der Abbau von Tabak und Zuckerrohr, Goldvorkommen, zusätzliche Wareneinnahmen – aber auch sichere Hafenbastionen mit mächtigen Geschütztürmen und lukrative Handelsposten bei fremden Völkern locken dort. Um in die entlegenen (und gewinnträchtigeren?) Gegenden vorzudringen, müssen Sie aber einige gefährliche Klippen umschiffen. Auch hier geht ohne Kanonen- und Segelproduktion nur wenig. Aber ohne Expansion in der Inselwelt von ANNO 1701 wird die Gunst der Königin wohl kaum zu erringen sein. Oder doch? Nichts ist unmöglich! Denn die Königin verteilt ihre Gunst zwar nicht wahllos – dafür aber auf vielerlei Art und Weise. Eine mit Schulen, Kapellen und Kirchen gut ausgestattete Siedlung mit vielen zufriedenen Einwohner ist für sie genauso beeindruckend wie das Erringen der See- oder Handelsmacht. Nicht minder begeistert ist sie auch von einer zu ihren Ehren errichteten Oper. Und was bei den Mächtigen der Welt immer zieht, ist Gold, Gold, Gold. Womit werden Sie die Gunst der Königin zu erringen versuchen? Mit einer Vielzahl an Schiffen und Kolonien in der Inselwelt? Oder mit einer soliden aristokratischen Gesellschaft, die Madame Königin mit Gold überhäuft? Vielleicht macht's ja auch die Mischung? Sie werden es herausfinden. In **ANNO 1701 – Das Brettspiel**. Schiff ahoi und Mast- und Schotbruch!



GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Das Seefahrer-Jubiläumsszenario „Die Kolonien“ ist seit Jahren eines der beliebtesten Szenarien. Die neue Ausstattung und überarbeiteten Regeln sorgen sicherlich dafür, dass der Bekanntheitsgrad noch weiter steigt. Dabei wurde es bereits im „Buch zum Spiel“ veröffentlicht. Dieses Buch enthielt viele Varianten und Szenarien, leider ist es schon lange ausverkauft.

In welchem Jahr erschien dieses Buch und damit erstmals „Die Kolonien“?

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
Postfach 106011
70049 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 des „Jubiläums-Szenarios“ und 5 Exemplare des Catan-Würfelspiels verlost. Einsendeschluss ist der 1. März 2008.

Viel Glück!



DER SPIELE-TIPP

von Fritz Gruber

Tintenherz

Zwei Ziele haben die Spieler in Klaus Teubers „Tintenherz“: Zum einen will jeder die Aufgaben, die einem durch Karten gestellt werden, am besten lösen. Diese Aufgaben bestehen immer darin, mit einer stetig sich wandelnden und oft sehr kleinen Auswahl von Buchstaben Wörter zu einem bestimmten Oberbegriff zu finden. Jeder der auf ein passendes Wort kommt, wird mit „Büchern“ belohnt. – Zum andern verlangen die Aufgabenkarten aber auch meist, dass pro Runde ein bestimmte Mindestanzahl von Spielern je ein passendes Wort beiträgt. Gelingt dies, dann bewegt sich die Figur der guten Seite auf einer Laufleiste um ein Feld nach vorn. Versagt die Gemeinschaft der Spieler, dann rückt die böse Seite um ein Feld vor. Kommt die böse Seite vor der guten ins Ziel, haben alle verloren. Kommt die gute Seite als erste ins Ziel, hat der gewonnene, der die meisten Belohnungsbücher gesammelt hat.

Klaus Teubers Spiel „Tintenherz“ ist wie geschaffen für Menschen, denen es unbändigen Spaß macht, mit Wörtern und Buchstaben zu spielen – also zum Beispiel für mich. Allerdings habe ich mittlerweile herausgefunden, dass das Spiel auch wunderbar geeignet ist, die Auf- und Abgründe der jour-

nalistischen Psyche auszuloten. Läuft das Spiel gut – und das ist immer dann der Fall, wenn genügend Buchstaben, insbesondere Vokale, aufgedeckt sind – dann lässt es sich kaum einer nehmen, sich selbst und seinen geneigten Lesern klar zu machen, dass derlei Spiele ihn schlichtweg unterfordern. Läuft's aber mal nicht so gut – dies ist immer dann der Fall, wenn das gemeine Würfelschicksal den bösen „Schatten“ allzu oft über Buchstabenplättchen huschen und sie verdecken lässt – dann ist das für den Mann – oder die Frau – des Worts eine mittlere Katastrophe. Wild bäumt sich das angeschlagene journalistische Ego auf und beklagt eilends die ungeheure Willkür des (tinten-) herzlosen Würfelgotts. Und sind wir nicht alle ein bisschen Schurnalist? – Nö, ich nicht. Bin wohl zu kindisch. Freu mich, wenn's gut läuft, bin aber auch fieberhaft bei der Sache, wenn die Chancen, ordentlich zu Worte zu kommen, mal weniger gut stehen.



Remake des Räubers



Im Jahre 1997 modellierte Klaus Teuber die so genannten „Räuber von Teuber“. Die aus 3 Räubern bestehende Figur wurde in China aus Kunststoff hergestellt und bemalt. Klaus Teuber verteilte sie im gleichen Jahr auf einer Tour durch Karstadthäuser an die Besucher. In den folgenden Jahren wurden die Räuber zum heiß begehrten Sammlerobjekt. Vielleicht deshalb, weil sie nicht als böse Räuber sondern eher als liebenswerte Gesellen dargestellt waren. Im Grunde können sie ja auch gar nichts dafür, wenn sie von Landschaft zu Landschaft geschubst werden und von der Beute bekommen sie zudem auch nie etwas ab.

Jetzt, 10 Jahre später, hat Klaus Teuber die Modellation der Gruppe verbessert und sie in einer deutschen Zinnwerkstatt gießen und bemalen lassen. Die Figur kann patiniert oder bemalt über den Catanshop (www.catanshop.de) bezogen werden. Eine noch schöner bemalte, auf 300 Stück limitierte Räuberfigur gibt es zudem mit signiertem Zertifikat bei den kostenlosen Spielen auf www.playcatan.de zu gewinnen.





Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel

Hei, Moment mal! Das hier ist doch die Seite, auf der neue Szenarien und Varianten vorgestellt werden!?! Warum also hier ein Bericht über das Catan-Würfelspiel?

Nun, ganz einfach: In dieser Ausgabe der Catan News stellen wir eine Variante des Catan Würfelspiels vor. Aber da das Würfelspiel erst in diesem Frühjahr erschienen ist, gehört an diese Stelle natürlich erst mal eine Vorstellung des Spiels.

Das Würfelspiel

Wenn man „Die Siedler von Catan“ spielt, dann ist man es gewöhnt, dass Wohl und Weh' durchaus vom Würfelglück mitbestimmt werden: Rohstoffe erhält man nun mal durch würfeln.

Warum also nicht einmal die Rohstoffe direkt auf die Würfel drucken? Zu den fünf bekannten Rohstoffen des Brettspiels gesellt sich noch das Gold, ebenfalls als Tauschwährung bekannt aus dem Catan-Kartenspiel – und los kann's gehen. Na gut, es kann beinahe losgehen. Schließlich muss noch eine Insel her, die besiedelt werden kann.

Und da ist sie schon. Eine Insel mit vorgegebenen Bauplätzen für Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter – für jeden Spieler eine eigene. Und dazu ein Stift. Jetzt geht's los. 6 Würfel erhält man, 3 mal darf man würfeln. Dabei darf man nach jedem Wurf genehme Würfel rauslegen und den Rest erneut würfeln. Für Lehm und Holz kann man eine Straße bauen. Kennt man. Auch die Kosten für Siedlungen und Städte sind identisch mit den Kosten im Brettspiel. Nur Entwicklungskarten gibt es keine. Für Wolle, Erz und Getreide baut man gleich einen Ritter. Natürlich kann mit seinen 6 Würfeln



auch mehrere Ergebnisse in einem Wurf erreichen. Beliebte Kombinationen sind z.B. 2 Ritter (für 2 Wolle, 2 Getreide, 2 Erz) oder Siedlung und Straße (2 Holz, 2 Lehm, Getreide und Wolle).

Jedes Ergebnis bringt sofort Punkte. Straßen zählen hierbei immer 1 Punkt, für Siedlungen, Städte und Ritter erhält man aufsteigend Punkte. So gibt es für den ersten gebauten Ritter nur 1 Punkt, aber der sechste (und letzte) Ritter bringt schon 6 Punkte. Die größte Steigerungsrate liegt bei den Städten. Da zählt die erste schon 7 Punkte und die vierte und letzte sogar 30 Punkte. Allerdings sind Städte schwierig zu erwürfeln – und außerdem müssen sie vor dem Bau mit Stra-

ßen angeschlossen werden. Also gar nicht so einfach. Und in den 15 Runden, die jeder Spieler zur Verfügung hat, um das Beste aus seinen Würfeln rauszuholen, kann man auch gar nicht alles bauen. Es gilt also abzuwägen. Straßen braucht man auf jeden Fall, sonst kommt man gar nicht an Siedlungen und Städte heran. Ritter sind auch nicht zu verachten. Abgesehen von den steigenden Punktezahlen können gebaute Ritter auch als Joker eingesetzt werden. So ein Erz- oder Getreideritter kann für den Bau einer Stadt von enormen Nutzen sein.

Und Städte sollte man schon anstreben, da sie, wie bereits gesagt, die meisten Punkte bringen können. Aber natürlich gilt es, hier auch die Konkurrenz im Auge zu behalten – wenn die Gegenspieler Stadt um Stadt erwürfeln, dann sollte man dort dringend nachziehen. Wenn bei den anderen der Städtebau aber nicht so klappt wie gewünscht, dann kann man mit den einfacheren Siedlungen durchaus fein raus sein. Denn schließlich geht es in erster Linie darum, die Konkurrenz zu schlagen.

Und das kann man mit dem Würfelspiel allerorten tun. Aufgrund der Größe und einfachen Handhabung, eignet sich das Catan-Würfelspiel bestens auch für unterwegs, sei's in Auto, Bahn oder Flugzeug. Bei Letzterem aber bitte unbedingt beachten: Nach Ansage anschnallen und das Würfel einstellen.

Wer das Würfelspiel einfach einmal testen möchte: Auf www.playcatan.de kann man das Würfelspiel kostenlos spielen.

Das Würfelspiel PLUS

Wie beim Spiele erfinden und entwickeln so üblich, testet man von einem Spiel eine Vielzahl Varianten. Meistens löst die eine Vari-



Die Siedler von Hessen

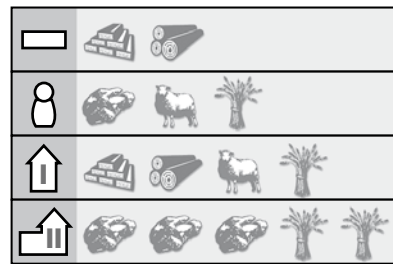
Insider kennen natürlich das eine oder andere Catan-Szenario mit Lokalkolorit. So wurde z.B. für die Teilnehmer des Catan-Weltrekords in Chemnitz in kleiner Auflage das „Saggsn-Gadan“ gedruckt. Klaus Teuber hat sich nun entschieden, in lockerer Reihenfolge weitere Bundesländer nach catanischen Maßstäben zu bespielen. Den Auftakt macht in diesem Herbst sein hessisches Heimatland. Geplant ist, weitere Bundesländer im halbjährlichen Abstand fol-

gen zu lassen. Das Hessen-Catan kann man auf der Spielemesse in Essen am KOSMOS-Stand gegen einen kleinen Obulus erhalten, der von der Catan GmbH einem wohlthätigen Zweck zugeführt wird. Später kann man das Szenario dann direkt über den Catan-Shop: www.catanshop.de beziehen.

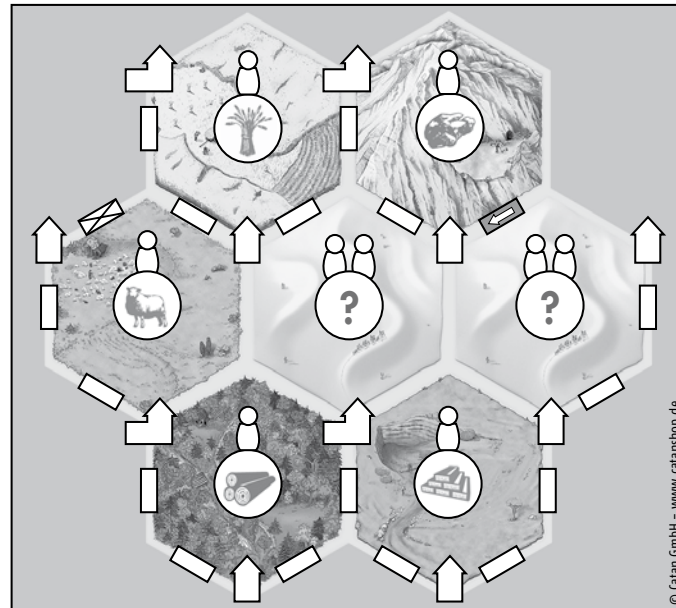
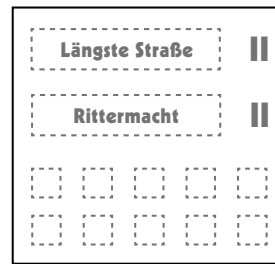
ante die vorangegangene ab – und letztendlich setzt sich die (hoffentlich) beste als die endgültige durch. Deutlich seltener kommt es vor, dass aus einer Spielidee mehrere Varianten entstehen, die sich parallel weiterentwickeln und die letztendlich alle gut sind. Dann stehen Autor und Verlag meist vor dem Problem, sich für eine von diesen entscheiden zu müssen. Beim Catan-Würfelspiel ist genau dieser Fall eingetreten. Klaus Teuber entwickelte parallel zwei Versionen des Würfelspiels. Zum einen die bereits beschriebene, veröffentlichte Version, zum anderen die sogenannte Plus-Version. Autor und Verlag haben sich die Entscheidung nicht leicht gemacht, welche Version nun die für die Veröffentlichung geeignetere sei. Letztendlich erhielt die etwas einfachere Version den Vorzug, da mit dem Würfelspiel insbesondere auch Catan-Neulinge für „Die Siedler von Catan“ begeistert werden sollen. Nun dürften gestandene Catan-Fans aber an der Plus-Variante wenigstens genauso viel Gefallen finden wie an der veröffentlichten Version. Und daher möchten wir euch diese nicht vorenthalten.

Wie auf dem abgedruckten Spielplan zu erkennen ist, tragen die Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter hier keine Punktzahlen mehr. Denn im Würfelspiel Plus geht es nicht darum, nach 15 Runden die meisten Punkte erspielt zu haben, sondern darum, als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen. Daher ist die Plus-Variante auch erst ab 2 Spielern spiel-

DIE SIEDLER VON CATAN



Das Würfelspiel – plus –



bar. Genau wie im Brettspiel zählen Siedlungen 1 Punkt und Städte 2 Punkte. Punkte, die man für Siedlungen und Städte erhält, streicht man in den 10 Kästchen oberhalb der Insel ab. Zusätzlich gibt es noch die Größte Rittermacht und die Längste Handelsstraße. (Daher werden noch zwei Markierungssteine für deren Anzeige benötigt.) Wer als Erster 3 Ritter gebaut hat, erhält die Größte Rittermacht, die natürlich 2 Siegpunkte wert ist. Gleiches gilt für Längste Handelsstraße: Wer als Erster die markierte (fünfte) Straße

baut, erhält diese – so lange bis ein anderer Spieler mehr Straßen gebaut hat. Wie vom Brettspiel gewohnt, zählen hierbei natürlich nur die fortlaufenden Straßen, nicht aber die abzweigenden.

Weitere Änderungen:

- Wer das Spiel beginnt, würfelt nur mit 3 Würfeln. Jeder nachfolgende Spieler darf mit einem Würfel mehr würfeln, bis schließlich ein Spieler an der Reihe ist und – wie dann alle nachfolgenden Spieler – alle 6 Würfel nutzen darf.
- Siedlungen, Städte und Ritter dürfen in beliebiger Reihenfolge gebaut werden (wobei Siedlungen und Städte natürlich mit Straßen angeschlossen sein müssen).
- Die beiden Doppelritter in den Wüsten können als Joker eingesetzt werden. Allerdings müssen beide Ritter an einer Wüste gebaut sein, damit die Jokerfunktion (einmalig!) genutzt werden kann.

Der Rest vom Spiel verläuft identisch wie das „normale“ Würfelspiel. Wer an der Reihe ist, würfelt bis zu drei mal und darf nach jedem Wurf beliebig viele Würfel rauslegen. Nach dem dritten Wurf, können noch Joker genutzt werden bzw. 2

Gold in einen anderen Rohstoffe umgewandelt werden, dann steht das Ergebnis fest und es darf gebaut werden. Ein Spieler hat gewonnen, sobald er 10 Siegpunkte erreicht hat.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Hinweis:

Die Vorlage darf beliebig kopiert werden. Wer gerne auf gedruckten Spielplänen spielen möchte, kann die Blöcke der Plus-Variante im 3er-Pack im Catan Shop (www.catanshop.de) bestellen.

WANTED

Besitzen Sie eine Ausgabe des Themensets „Zauberer & Drachen“ mit dem Aufdruck „44 NEUE KARTEN“? Es handelt sich um einen gefährlichen Fehldruck, der sich bevorzugt in staubigen Spieleschränken und finsternen Ecken aufhält.

Sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung des gesuchten Themensets führen, könnten möglicherweise belohnt werden. Bitte senden Sie uns eine Mail an catan@kosmos.de

Deutsche Catan-Meisterschaft

Die 10. Deutsche Catan-Meisterschaft ist noch nicht entschieden (das Finale findet auf der Spiel 2007 in Essen statt), da steht die 11. Deutsche Catan-Meisterschaft schon in den Startlöchern. Oder besser gesagt: Sie hat bereits begonnen. Denn das Auftakt-Turnier fand dieses Jahr bereits auf der Leipziger Spielemesse statt. Und es gibt Neues von der Turnierserie zu berichten: Wurden die Finalplätze in den letzten Jahren ausschließlich über eine Rangliste

ausgespielt, so wird die Qualifikationsrunde 2007/2008 in einem Hybrid-System ausgetragen: Auch weiterhin wird es die Rangliste und die zugehörigen Turniere geben, hinzu kommen aber einige Direkt-Qualifikationsturniere, die dem jeweiligen Sieger direkt das Ticket zur Endrunde sichern.

Wo und wann welche Turniere stattfinden, ist beim Spielezentrum Herne zu erfahren:

www.spielezentrum.de



ELEKTRONISCHE SEITE

Die Catan Onlinewelt – Schöne neue Welten



Da die Catan News in der Regel nur einmal im Jahr erscheint, können wir bei so einem langfristigen Projekt wie der Catan Onlinewelt leider immer nur mit Momentaufnahmen dienen. Haben wir in der letzten Ausgabe noch den Neustart unter Regie der Catan GmbH verkündet, ist dieser mittlerweile Realität und viele alte und neue Catan Fans tummeln sich seitdem in den Städten und Wirtshäusern von Catan.

Zum Neustart Anfang dieses Jahres wurde die Catan-Onlinewelt gründlich renoviert und um viele neue Features bereichert. Ende dieses Jahres (November 2007) stehen nun weitere große Änderungen ins Haus. Sämtliche Catan Spiele (Basisspiel, Seefahrer Szenarien, Städte und Ritter, Troja und MultiCatan) wurden komplett überarbeitet und erhielten einen neuen Anstrich. Die Grafik der Spiele war mittlerweile doch schon etwas in die Jahre gekommen und gerade bei Städten & Ritter wünschten sich viele eine bessere Übersicht. Die Grafik der Spiele wurde daher generalüberholt. Mit Michael Menzel wurde für die Neugestaltung ein renommierter Grafiker gewonnen, der für die Illustration von vielen erfolgreichen Brettspielen der letz-

ten Zeit verantwortlich ist. Er gestaltete ansprechende neue Landschaften und Spielsteine.

Auch die Bedienung wurde renoviert. So erinnert z.B. die Anzeige der Rohstoffe jetzt wieder mehr an das klassische Brettspiel. An Stelle von schönen Zahlen zieren nun kleine Rohstoffkarten die Anzeige. Des weiteren wurde die Anzeige von Entwicklungskarten übersichtlicher gestaltet, der Bankhandel verbessert und die Chatausgabe in Sprech-

blasen ausgelagert, was gerade im Spiel eine deutlich bessere Übersicht gewährleistet. Als zusätzliche Spieloption wird zudem die

„Freundliche Räuberregel“ aus Händler und Barbaren aufgenommen.

Eine weitere wichtige Neuerung: Ende des Jahres (2007) wird PlayCatan und damit die Catan Onlinewelt auch in einer englischsprachigen Fassung verfügbar sein und sich damit auch internationalen Gästen öffnen.

Aber natürlich wird man sich nicht auf dem Erreichten ausruhen, weitere Spiele oder Erweiterungen sind geplant und ein Ende ist noch lange nicht abzusehen. So werden wir auch in der nächsten Catan News bestimmt wieder viel zu berichten haben.

Wer sich ein Bild von der Catan Onlinewelt machen möchte, kann nach der Registrierung unter www.playcatan.de das Basisspiel kostenlos spielen. Ein Premium-Account mit Zugang zu allen Spielen wie Städte und Ritter, Elasund, Löwenherz etc. kostet nach wie vor 4,90 Euro im Monat.

Catan – Das Würfelspiel

Das catanische Würfelspiel, welches im Frühjahr bei KOSMOS erschienen ist, hat sich zu einem richtigen Megaseller entwickelt. Als einfaches und schnelles Spiel auch für unterwegs hat es sich schnell in die Herzen der Catan Fans gespielt. Da war es naheliegend auch eine elektronische Version für die beliebte Play-



Catan Webseite (ehemals Klaus Teubers Spielwiese) zu erstellen. Dort kann man kostenlos das Würfelspiel einmal täglich spielen und sich über die Bestenliste mit anderen Spielern messen. Wie es auf PlayCatan üblich ist, wird monatlich unter den Plätzen 1-10 und 11 bis 100 je ein Gewinner ausgelost. Es kann ein Spiel, eine limitierte, handbemalte und signierte Räuberfigur oder ein kostenloses Dreimonats-Abonnement der Catan-Onlinewelt gewonnen werden. Alles was man dazu tun muss, ist sich unter www.playcatan.de zu registrieren und kräftig zu üben, denn die Konkurrenz schläft nicht. In der Catan Onlinewelt gibt es für Premium-User übrigens eine eigene Version des Würfelspiels. Dort kann man einmal täglich ein Wertungsspiel machen, um mit anderen Spielern um Catan Rohstoffe zu kämpfen oder so oft man will ein Trainingspiel durchführen.

Erklärbaren gesucht!

Es soll ja Leute geben, die nicht nur gerne spielen, sondern die auch gerne anderen Interessierten Spiele erklären. Genau solche Leute suchen wir seit Anfang August.

Auf dem Gebiet der Sammelkartenspiele ist es seit geraumer Zeit üblich, spielbegeisterte „Supporter“ auf Spielefesten, Messen und im

Spielwarenhandel einzusetzen. Dies wollen wir nun auch im Brettspielbereich einführen. Daher suchen wir engagierte Leute, denen es Spaß macht, „ihr“ Spiel anderen Menschen näher zu bringen. Den Einstieg machen hier natürlich „Die Siedler von Catan“ – denn erstaunlicherweise gibt es immer noch Menschen, die noch nie von Catan gehört haben.

Unglaublich aber wahr! Später werden weitere KOSMOS-Titel und Spielefamilien folgen.

Wer nun mehr über das Supporter-System erfahren will (beispielsweise welche Vorteile Supporter genießen), der findet alle Details unter www.kosmos.de/supporter.

Also gleich mal vorbeischaun, bewerben und dem Support-Team beitreten!

Händler und Barbaren

Fortsetzung von Seite 1 ...

Vorbei ist es mit der Ruhe auf Catan: Vor den Küsten tummeln sich Fische, Kamele ziehen übers Land und Barbaren rotten sich an den Küsten zusammen. Zunächst haben es diese nur auf die Rohstoffvorkommen abgesehen, aber bald belagern sie ganze Siedlungen und Städte. Die Stämme Catans müssen gemeinsam gegen die Eindringlinge vorgehen und Ritter ausrüsten. Ob sie den Kampf gegen die Barbaren gewinnen können? Mit „Händler und Barbaren“ können Sie all diese Abenteuer selbst erleben. Mittelpunkt der Erweiterung ist die Kampagne, mit der sich Ihnen ganz neue Möglichkeiten für „Die Siedler von Catan“ erschließen werden:

Die Kampagne beginnt mit „Die Fischer von Catan“: Vor den Küsten der Insel werden Fischvorkommen entdeckt. Da die Siedler nicht immer nur Brot und Lammfleisch essen wollen, fangen sie an zu fischen: Wer eine Siedlung oder Stadt an der Küste besitzt, fischt in angrenzenden Fischgründen. Wer keinen Siedlungsplatz an der Küste ergattern konnte, dem bleibt der mitten auf Catan gelegene See.

Erbeutete Fische können gegen verschiedene Vorteile eingetauscht werden: Je nach Anzahl der abgegebenen Fische erhält man Rohstoffe, darf den Räuber vertreiben oder erhält eine Entwicklungskarte. Wer allerdings nur den „Alten Schuh“ aus dem Wasser zieht, darf sich zur Freude der Mitspieler ärgern ...



In „Die Flüsse von Catan“, versuchen die Spieler Reichtümer anzuhäufen. Unbedingt sollte man mit seinem Gold haushalten. Denn schnell kann es passieren, dass man als „Armer Siedler“ gilt und mehr Siegpunkte zum Gewinnen benötigt. Das Gold erhält man durch den Bau von Straßen und Siedlungen an Flüssen bzw. für den Bau von Brücken über diese.

Dank seiner fleißigen Siedler, Fischer und Händler blüht Catan auf. Einen Beitrag dazu leisten auch die Nomaden, die mit ihren Kamelen über die Insel ziehen. Vom Handel mit den „Karawanen auf Catan“ profitiert jeder, an dessen Straßen, Siedlungen und Städten diese vorbeiziehen. Die Nomaden starten in einer Oase in der Mitte Catans und breiten sich über die ganze Insel aus. Wohin

ihr Weg sie führt, liegt ganz in den Händen der Spieler.

Bedauerlicherweise lockt der neue Reichtum Catans aber auch habgierige Barbaren an. Im Szenario „Der Barbarenüberfall“ versammeln sich diese an den Küsten und bringen die Rohstoffproduktion zum Erliegen. Auch Siedlungen und Städte sind gefährdet und können belagert werden. Stellen die Spieler keine Ritter für den gemeinsamen Kampf auf, bleibt ihnen nur noch der Rückzug ins Landesinnere oder zur Burgfeste. Dort können sich die Ritter sammeln, um Catans zurück zu erobern. Aber soweit werden Sie es doch nicht kommen lassen!

Hat man zu guter Letzt die Barbaren vertrieben, muss im titelgebenden Szenario „Händler und Barbaren“ die Insel wieder aufgebaut werden: Besonders schlimm hat es die Burg erwischt: Aus der Glashütte und dem Marmorsteinbruch müssen Materialien besorgt und zur Burg transportiert werden. Jede Lieferung wird mit Gold belohnt. Aber immer noch treiben sich Barbaren auf den Straßen herum, die den Transport der Güter stören. Nur gut, dass man seine Trosswagen mit Geleitschutz versehen kann!

All diese Szenarien lassen sich natürlich einzeln spielen, können aber größtenteils auch kombiniert werden. Und: Jedes Szenario kann auch zu zweit gespielt werden. Die Ergänzung für 5/6 Spieler ist für 2008 geplant.

Entdecken Sie die vielfältigen Möglichkeiten von „Händler und Barbaren“. Aber lassen Sie sich nicht den „Alten Schuh“ andrehen!

Impressum

CATAN-NEWS –
Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 11 – Heft 1 – Oktober 2007

Herausgeber: KOSMOS Verlag

Redaktion: Sebastian Rapp, Stefan Stadler

Beiträge: Arnd Beenen, Fritz Gruber,
Sebastian Rapp, Stefan Stadler,
Klaus Teuber

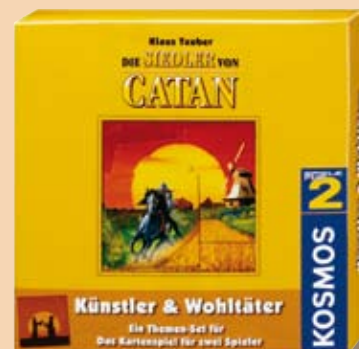
Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: KOSMOS Verlag – Catan News
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Telefon: 0711/2191-411
E-Mail: catan@kosmos.de
www.catan.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.

Künstler auf Catan

Im neuen Themenset für das Catan-Kartenspiel „Künstler & Wohltäter“ steht die Volksstimmung im Mittelpunkt. Mäzene und Künstler beeinflussen die Bewohner Ihres Reiches positiv. Und zufriedene Bürger helfen Ihnen gerne beim weiteren Ausbau. Aber das Volk ist wankelmütig: Kaum haben Sie die Hilfe Ihrer Bürger in Anspruch genommen, sinkt die Stimmung wieder. 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 Volks-



stimmung 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“ war Teil der Jubiläumsausgabe des Catan-Kartenspiels. Nun ist es auch als einzelnes Set erhältlich.

Klar zum entern!

Catan Junior erobert die Spieltische

Säbel gefunden! Piratenlager errichtet!! Geisterpirat vertrieben!!! Seit diesem Frühjahr ist mächtig was los auf Catan. Denn wo die großen Cataner sich dem drögen Siedlungsbau widmen und im Schweiß ihres Angesichts nach Lehm und Erz graben, da errichten die kleinen Cataner munter Piratenlager aus allem, was ein waschechter Pirat so braucht: Säbel. Gold. Rumfass. Und, na gut, Holz und Wolle werden nun mal auch benötigt. Die Junior-Ausgabe der Siedler von Catan verlegt die Spielhandlung also ins Piratenmilieu.

Ist die thematische Verlagerung aber die einzige Änderung? Sind „Die Siedler von Catan“ nicht inhaltlich durchaus auch schon von jüngeren Kindern spielbar? Schließlich sind die „Siedler von Catan“ ja kein allzu schweres Spiel. Oder ...? Sollte man meinen. Tatsächlich gibt es aber durchaus Tücken im Spielsystem, die „Die Siedler von Catan“ anfangs komplizierter aussehen lassen als es ist. In der Junior-Ausgabe wurden diese Ein-



stieghürden daher so gut wie möglich eliminiert. So entfällt beispielsweise die Abstandsregel. Auch die Handhabung der Entwicklungskarten wurde deutlich vereinfacht: Eine gekaufte Karte wird sofort aufgedeckt und ausgeführt. Die Entwicklungskarten, die hier „Coco hilft“-Karten heißen, sind auch ohne Lesekenntnisse

über die Illustration komplett verständlich. Und auch Siegpunkte muss man keine zählen – es gewinnt ganz einfach derjenige, der als Erster alle seine Piratenlager gebaut hat. Aber „Die Siedler von Catan Junior“ haben auch ganz neue Spielelemente aufzuweisen. Es ist ja so, dass „Die Siedler von Catan“ vom Handel und der Interaktion unter den Spielern leben. Doch oftmals haben Kinder Schwierigkeiten, die Möglichkeiten des Handels mit den Mitspielern abzuschätzen – sei es, weil sie sich von keinen eigenen Karten trennen mögen, sei es, weil die abstrakte Vorstellungskraft, was man überhaupt braucht, noch

nicht ausgebildet ist. Und deswegen tauschen Kinder oft gar nicht. Um dennoch ein einfach zu handhabendes Tausch-Element im Spiel zu haben, bei dem die Kinder sehen, was sie bekommen, wurde der Marktplatz eingeführt. Auf diesem liegt zu Beginn des Spiels von jedem Ausrüstungsgegenstand genau einer. Im eigenen Spielzug darf man nun eine Handkarte gegen eine Karte vom Marktplatz austauschen. Und so kommt es indirekt doch zum Handel zwischen den Kindern. Was der eine nicht braucht, tauscht er am Marktplatz um. Vielleicht wartet ja der nächste genau auf diesen Gegenstand. Und wenn eine bestimmte Sorte Ausrüstungsgegenstände gerade Mangelware ist, dann spiegelt sich das auch im Marktangebot wieder. Ganz wie bei den Großen ...

Durch den vereinfachten Spielablauf, eine reduzierte „Siegpunktzahl“ und den festen Spielplan, der den Spielaufbau beschleunigt, ist eine Partie in flotten 30 Minuten gespielt. Und dann noch eine. Und noch eine.

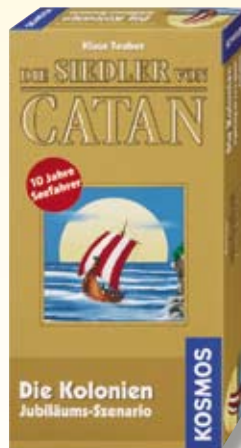


10 Jahre Seefahrer!

Die Siedler gründen Kolonien

Schafe züchten und Siedlungen gründen, ist zwar auf Dauer ganz nett – aber einen echten Siedler zieht es hinaus, in die Ferne, ins Unbekannte. Und auf Unbekanntes stößt man tatsächlich, wenn man in „Die Kolonien“ gen Osten in See sticht. Denn jenseits des Meeres liegt die „terra incognita“ – das unbekannte Land. Rauh ist es dort, und wild: Dschungel gilt es zu erforschen, sengend heiße Wüsten, zerklüftete Bergmassive, von denen mehr als einer Feuer spuckt und reißende Ströme, die verführerische gelbe Steine mit sich führen ...

An eine schnelle Siedlungsgründung ist dort nicht zu denken. Zunächst gilt es befestigte Stützpunkte zu errichten, die später, nach Sicherung und Sondierung des Terrains, zu Siedlungen ausgebaut werden können. Erst dann schlagen die Mühseligkeiten der Entdeckungsfahrten mit klingender Münze zu Buche.



Gold wird gewaschen und wertvolles Erz abgebaut. Anders als in den catanischen Wüsten lassen sich in den unberührten Kolonialwüsten Edelsteine finden – und aus den Dschungelgebieten kommen farbenprächige, exotische Tiere und Pflanzen, die auf Catan Staunen erregen. Doch was nützen all diese Schätze und Entdeckungen, wenn sie in den Kolonien verbleiben? Richtig – nichts. Also gilt es für die Siedler, ein funktionierendes

Transportsystem zwischen der Heimatinsel und den Kolonien aufzubauen. So fahren bald schon leere Schiffe von hüten nach drüben – und voll beladen zurück. Da ist es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis dies die Aufmerksamkeit von Piraten erregt, die beginnen, Schiffe und Kolonialsiedlungen um die Schätze der Kolonien zu erleichtern – und lästigerweise auch die Seerouten blockieren. Wem das Treiben der Freibeuter zu bunt wird, der inves-

tiert in den Bau einer Kriegsflotte. Diese ist nicht nur in der Lage, die eigenen Schiffe und Besitzungen zu schützen, sondern auch die Piraten in entlegene Gebiete – oder zumindest fernab von den eigenen Routen – zu vertreiben. Wobei schon manch Siedler bedauernd angemerkt haben soll, dass eine Kriegsflotte ja viel zu wenig sei, um alles abzusichern. Aber mehr wäre denn wohl des Guten zuviel, oder?

Wenn Ihnen dies nun alles bekannt vorkommt, dann kann dies schon möglich sein. „Die Kolonien“ waren bereits als Szenario in „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spielen“ enthalten. Es erscheint nun erstmals als einzelnes Szenario, in einmaliger, limitierter Auflage, gründlich überarbeitet und mit neuem Material versehen, zum zehnjährigen Jubiläum der Seefahrer-Erfahrung. Das Spiel ist sowohl für die aktuelle Ausgabe der Seefahrer wie auch für die frühere Holzaustrage geeignet. In der Regel ist der Spielaufbau für beide Ausgaben enthalten. Wenn Sie Blut geleckt haben, dann brechen Sie auf, in die Kolonien!