

CATAN-NEWS

Art.-Nr. 89880

In dieser Ausgabe:

Händler & Barbaren für 5 und 6 Spieler	1
Deutschland feiert	1
Händler & Barbaren Kombinationen	2
Gewinnspiel	3
Spieletipp von Fritz Gruber	3
Die Siedler von Catan WM 2008	3
Impressum	3

2008

Neueste Nachrichten aus Catan

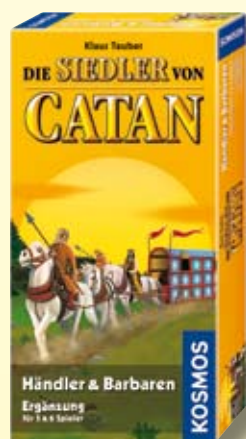
Das Würfelspiel XXL	4
Neue Holzfiguren	4
Siedeln auf dem Handy	6
„Catan – Städte und Ritter“ für den PC	6
„Im Reich der Wüstensöhne“ in der Catan Onlinewelt	7
Eine kleine Geschichte der Räuber	8
Die Siedler von Nordrhein-Westfalen	8

Händler & Barbaren

Jetzt auch für fünf und sechs Spieler

Was wäre eine Erweiterung für „Die Siedler von Catan“ ohne Ergänzung für 5/6 Spieler? Richtig – sie wäre unvollständig. Der guten Tradition folgend, die Ergänzung für mehr Spieler etwa ein Jahr nach der 3/4-Version erscheinen zu lassen, gibt es seit Frühjahr 2008 nun endlich auch die Möglichkeit, die „Händler & Barbaren“-Szenarien mit mehr als 4 Spielern zu spielen. Aber nicht nur die Tradition war ausschlaggebend dafür, die Ergänzung erst jetzt erscheinen zu lassen – denn es ist gar nicht so trivial, Szenarien wie „Der Barbarenüberfall“ und „Händler & Barbaren“ auf eine größere Insel zu verlagern.

Wo sollen die Barbaren angreifen, wenn plötzlich manche Zahl doppelt an der Küste liegt? Wie wird sicher gestellt, dass die weiten Wege bei „Händler & Barbaren“ überhaupt bewältigt werden können, ohne dabei Bankrott zu gehen? Klaus Teuber hat sich hierzu eingehend Gedanken gemacht und verschiedenste Versionen entworfen, getestet und verworfen – bis alle Szenarien so funktionierten wie sie sollten.



Das Ergebnis kann man mit „Händler & Barbaren 5/6“ nun selbst erleben. Es lohnt sich, Catan mit mehr Flüssen, Wüsten – und Barbaren – zu besiedeln!

Deutschland feiert

Mit der Siedler von Catan Deutschland-Edition!



Das kommende Jahr 2009 wird zum Festjahr für Deutschland. Vor 60 Jahren wurde die Bundesrepublik gegründet, vor 20 Jahren brach mit dem sogenannten Mauerfall das Regime der ebenfalls 1949 gegründeten DDR zusammen und leitete so die Wiedervereinigung der beiden deutschen Staaten ein.

Wenn das kein Grund ist, mit der Deutschland-Edition der „Siedler von Catan“ kräftig mitzufeiern!

Und da das Leben bekanntermaßen den bestraft, der zu spät kommt, legen wir einen kleinen Frühstart hin und veröffentlichen die Deutschland-Edition bereits im Herbst 2008. Nicht dass die Feier ohne uns beginnt.

Im jüngsten Spross der Catan-Familie wird Deutschland besiedelt. Oder besser gesagt: Es werden die bereits bestehenden Siedlungen zu den markanten deutschen Städten ausgebaut, die heute das Bild Deutschlands prägen und ausmachen. Deutschland besteht aber nicht nur aus Straßen und Städten, sondern hat eine ganze Menge mehr zu bieten an

herausragenden Bauwerken und Denkmälern. Und auch diese gilt es, in der Deutschland-Edition zu errichten.

12 detailgetreu nachmodellierete Wahrzeichen-Figuren sind im Spiel enthalten und können in der zugehörigen Stadt gebaut werden: Das Brandenburger Tor in Berlin, der Dom in Köln, das Holstentor in Lübeck und so weiter. Aber nicht nur die Monumente sind eine Augenweide ... Der riesige Deutschland-Spielplan wurde mit viel Liebe zum Detail von Michael Menzel illustriert – hier gleicht kein Feld dem anderen, jedes ist individuell gemalt. Und auch die Rohstoff- und Entwicklungskarten wurden

von Michael Menzel komplett neu gestaltet. Nie war das Siedeln auf Catan – pardon: in Deutschland – schöner!

In der Deutschland-Edition begeben sich die Spieler in den Zeitraum zwischen spätem Mittelalter und früher Neuzeit. Also ganz grob gesagt: Irgendwann zwischen dem 15. und dem 17. Jahrhundert.

Die Städte gibt es zu diesem Zeitpunkt schon – auch wenn sie bei weitem nicht die Größe aufweisen konnten, die sie heute haben. Somit ist auch festgelegt, wo die Spieler bauen können: Auf dem Spielplan sind die Städte fest eingezeichnet.

Lesen Sie weiter auf
Seite 2 ...



Die Siedler von Catan Deutschland-Edition

... Fortsetzung von Seite 1

In manchen Städten kann man Rathäuser bauen. Diese entsprechen den Siedlungen in „Die Siedler von Catan“: Sie sind einen Siegpunkt wert und bringen einen Rohstoff, wenn die Zahl einer angrenzenden Landschaft gewürfelt wird. Mit drei Rathäusern beginnt jeder Spieler, das Rohstoffeinkommen ist also gesichert. Um zu mehr Rathäusern (und somit mehr Siegpunkten und höherem Rohstoffeinkommen) zu gelangen, muss man umgebende Städte mit Straßen anschließen. Hat man eine Stadt angeschlossen, so kann man dort ein Rathaus bauen – erst dann darf man jenseits dieser Stadt weiterbauen. Aber nicht in jeder Stadt kann man Rathäuser bauen. In insgesamt 12 Städten muss anstelle eines Rathauses das der Stadt zugehörige Wahrzeichen



errichtet werden. Auch ein Wahrzeichen ist einen Siegpunkt wert, bringt aber kein dauerhaftes Rohstoffeinkommen, sondern eine einmalige, festgelegte Belohnung. So darf man nach dem Bau des Bremer Roland sofort eine Straße bauen, errichtet man die Trierer Porta Nigra bekommt man 1 Schaf und 1 Lehm – und wer das etwas abseits gelegene

Freiburger Münster fertig stellt, erhält sogar 2 Entwicklungskarten. Wahrzeichen sind neutral und gehören nicht dem Spieler, der es errichtet hat. Ein Wahrzeichen blockiert also nicht das Weiterbauen von Straßen für andere Spieler.

Von diesen Änderungen abgesehen, spielt sich die Deutschland-Edition recht ähnlich wie das Siedler von Catan Grundspiel. Vielleicht sogar einen Tick einfacher, da es weder den Ausbau von Siedlungen zu Städten gibt, noch eine Abstandsregel. Alle anderen Elemente, insbesondere Längste Handelsstraße und Größte Rittermacht (die hier „Größtes Heer“ heißt), sind aber enthalten. Die Deutschland-Edition ist somit ideal für Catan-Neulinge, die mit einfachen Regeln an „Die Siedler von Catan“ herangeführt werden sollen. Aber auch gestandene Catan-Profis werden ihren Spaß an der Deutschland-Edition haben – nicht zuletzt der prachtvollen Ausstattung wegen.

Viel Spaß beim Besiedeln von Deutschland!

Händler & Barbaren

Kombinationen untereinander und mit Städte & Ritter und Seefahrer

Händler & Barbaren bringt mit seinen unterschiedlichen Szenarien eine ganze Menge Vielfalt auf den Spieltisch und bietet Spielspaß für unzählige Catan-Runden.

Aber Siedler wären nicht Siedler, würde es sie nicht gelüsten, die unterschiedlichen Szenarien miteinander zu kombinieren – oder auch mit Seefahrer und mit Städte & Ritter. Oder alles auf einmal ...

Geht das?

Eines vorweg: Natürlich kann man alles irgendwie kombinieren. Vielen Siedler-Fans ist ja keine Kombination zu gewagt: Da werden alle Hexfelder auf den Tisch geworfen, eine Landschaft gebaut, Rahmen drum herum gelegt und Städte & Ritter mit Schiffen gespielt, ohne Rücksicht auf Verluste.

Wer gerne so spielt, der wird sich schwer tun, auch noch Händler & Barbaren zu integrieren. Städte & Ritter mit Seefahrer zu kombinieren, funktioniert deswegen so gut, weil Seefahrer im Wesentlichen ein neues Element bringt – die Schiffe – während Städte & Ritter ein besonders komplexes Szenario ist, das auch beim Zusatz von Schiffen seinen Charakter beibehält.

Die Händler & Barbaren-Szenarien bringen aber mehr als ein einziges Spielelement

hinzu, sie sind eigenständige Szenarien, deren Elemente sich nicht so einfach in ein anderes Szenario übertragen lassen.

Daher enthalten die Regeln von Händler & Barbaren nur den Hinweis, dass die Kombinationsmöglichkeiten mit Seefahrer und Städte & Ritter den Umfang des Regelwerks sprengen würden und wir diese auf www.catan.de anbieten werden.

Nach und nach haben wir sämtliche uns sinnvoll erscheinenden Kombinationsmöglichkeiten zusammengestellt und veröffentlicht. Hierbei haben wir uns meist darauf beschränkt, zwei Szenarien miteinander zu kombinieren. Somit gibt es Kombinationsmöglichkeiten aller Händler & Barbaren – Szenarien untereinander, der Händler & Barbaren – Szenarien mit allen Seefahrer-Szenarien und natürlich mit Städte & Ritter.

Keine Frage: Ein eher einfaches Szenario wie „Fischer auf Catan“ ist leichter zu integrieren als „Barbarenüberfall“ und „Händler & Barbaren“. Andererseits kommt bei der Kombination von „Barbarenüberfall“ und „Städte & Ritter“ beinahe ein neues Spiel heraus. Da es in beiden Szenarien Ritter und Barbarenüberfälle gibt, sich die jeweiligen Regeln aber grundlegend unterscheiden, mussten beide eine Synthese eingehen. Für das Aufstellen und Bewegen der Ritter hat sich durch die Kombination etwas gänzlich

Neues ergeben, worauf man sich erst einmal einstellen muss, will man der Barbarenhorden Herr werden. Denn die Barbaren landen nicht nur beim Bau von Siedlungen und Städten an, sondern auch beim Ausbau von Städten.

Über 40 Kombinationsmöglichkeiten sind zusammen gekommen! Diese können einzeln heruntergeladen werden – oder als Gesamtdokument, das freundlicherweise von Dennis Stevens zusammengestellt worden ist. Das Gesamtdokument hat mit 21 Seiten tatsächlich einen größeren Umfang als die Händler & Barbaren – Regel selbst.

Die Sammlung der Kombinationen betrachten wir nicht als in Stein gemeißeltes Regelgesetz, sondern als offenes System. Wer eine Kombination gespielt hat, darf sich aufgefordert fühlen, uns seine Meinung mitzuteilen. Auch Kombinationen, die wir nicht berücksichtigt haben, können Eingang in die Kombinationen-Sammlung finden. Dies ist bereits mit der Gemeinschaftsproduktion „Städte & Ritter für 2“ geschehen, die wir einigen Mitglieder des Fan-Forums auf www.siedeln.de zu verdanken haben, sowie dem Szenario „Händler & Barbaren XXL“ von Grzegorz Kobiela, das „Fischer von Catan“, „Flüsse auf Catan“ und „Händler & Barbaren“ vereint.

Von daher: Nichts wir ran ans spielen, testen – und kommentieren.



GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Weltberühmt ist die Quadriga auf dem Brandenburger Tor – ein echtes deutsches Wahrzeichen eben, so bedeutend, dass Tor und Quadriga auch das Cover der neuen „Siedler von Catan Deutschland-Edition“ zieren. Aber es gibt ein weiteres bedeutendes Gebäude in Deutschland, auf dem ebenfalls eine Quadriga thront. Wie auf der Abbildung zu sehen, wird diese aber nicht von Pferden, sondern von Panthern gezogen. Wir suchen diesmal den Namen dieses Gebäudes. Mehr Hinweise gefällig? Nun, die Stadt, in der das gesuchte Gebäude steht, ist ebenfalls mit einem Wahrzeichen in der Deutschland-Edition vertreten, allerdings nicht mit dem hier gesuchten Gebäude. Gut bekannt ist das Gebäude außerdem aus der Fernsehwerbung

einer Biermarke – wobei der Name dieser Biermarke weder mit der Stadt noch mit dem Gebäude in direktem Zusammenhang steht.

Also: Wie heißt das Gebäude, auf dem diese von Panthern gezogene Quadriga zu sehen ist?

Wenn Sie die Antwort 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 x „Die Siedler von Catan Deutschland-Edition“ und 5 x „Im Reich der Wüstensöhne“ verlost. Einsendeschluss ist der 1. März 2009. Natürlich ist der Rechtsweg ausgeschlossen. **Viel Glück!**



DER SPIELE-TIPP

von Fritz Gruber

Im Reich der Wüstensöhne

Vor gut zehn Jahren hatte Klaus Teuber seinen „Siedlern von Catan“ das schöne Legespiel „Entdecker“ folgen lassen. Er wollte damals unbedingt „seine Entdecker“ so schnell wie möglich veröffentlichten, weil er fühlte, dass diese Art von Legespiel „irgendwie in der Luft lag“. Der erfahrene Autor sollte Recht behalten. Bald schon wehte eine unverkennbare Prise bzw. Brise von Entdeckerluft auch durch andere Spiele. – Für mich wurden die „Entdecker“ zu einem meiner wenigen wirklich ganz großen persönlichen Klassiker.

Zehn Jahre nachdem die „Entdecker“ erstmals die Segel in eine schöne neue Teuber-Spielwelt gesetzt haben, schickt der Autor sie nun ins „Reich der Wüstensöhne“.

Ziel des Spieles ist es, durch Legen von Entdeckerkarten reiche und fruchtbare Oasen zu bilden und dort mit möglichst vielen eigenen Figuren, die man immer dann auf einem Kärtchen platzieren darf, wenn man es selbst gelegt hat, vertreten zu sein. Sobald eine Oase abgeschlossen, d. h. rundum von Wüste umgeben ist, werden die Schätze der Oase – Weihrauch, Myrrhe, Salz

und Edelsteine – unter den dort vertretenen Spielern aufgeteilt.

Fatal wäre es, würde man seine Begehrlichkeiten in den Oasen allein auf die Schätze richten. Schweren Herzens muss man sie manchmal anderen überlassen, weil man gerade dringend ein weiteres Kamel benötigt (auch die gibt es in den Oasen). Denn was nutzen die schönsten Schätze, wenn man keine Kamele hat, um sie zu tragen? Ebenso wertvoll kann es sein, Schätze zu Gunsten eines Schlauches mit Wasser liegen zu lassen.

Ohne Wasser ist der eigene Handlungsspielraum allzu stark eingeschränkt. Und dann sind da auch noch die Gerüchte, die man aus den Oasen mitnehmen kann. Gerüchte, mit deren Hilfe man den Wert der gesammelten Schätze nach oben oder unten drückt. Und nie wissen die lieben Mitspieler, in welche Richtung man den Wert nun gesteuert hat.

Das Spiel endet, sobald das letzte Entdeckerkarten vom Vorratsstapel gezogen worden ist. Nun werden alle Werte auf der „Gerüchtafel“ aufgedeckt und zu den Grundwerten der gesammelten Waren addiert, bzw. von ihnen abgezogen. Dann sieht jeder die Waren, die er auf seinen Kamelen liegen hat, und addiert deren nunmehr genau feststehenden Werte. Wer auf die höchste Summe kommt, hat gewonnen.



Die Siedler von Catan WM 2008

Von 2002 bis 2007 wurde die Weltmeisterschaft jedes Jahr während der Spielemesse in Essen ausgetragen. 2008 fand die WM zum ersten Mal unter der Schirmherrschaft von Mayfair Games auf dem Gen Con in den USA statt.

Das Spielen auf heimischem Boden scheint die US-Amerikaner angespornt zu haben, es der übrigen Catan-Welt mal so richtig zu zeigen: Ins Finale spielten sich Todd Sweet (USA), Rohan Flavelle (Australien), Matt McLaughlin (USA) und Andreas Landrichter (Österreich). Neuer Weltmeister wurde Todd Sweet.

Die nächste Catan-WM wird voraussichtlich 2010 ausgetragen, der Ort steht noch nicht fest.

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 12 – Heft 1 – Oktober 2008

Herausgeber: KOSMOS Verlag

Verantwortlicher Redakteur: Sebastian Rapp

Redaktion: Sebastian Rapp

Beiträge: Arnd Beenen, Sita Duken, Fritz Gruber, Nora Hieronymus, Sebastian Rapp, Klaus Teuber

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: KOSMOS Verlag – Catan News
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Telefon: 0711/2191-416
E-Mail: catan@kosmos.de

<http://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.



Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel XXL

In der Catan News 2007 haben wir bereits eine Variante des Würfelspiels vorgestellt, das „Würfelspiel Plus“. Auch im „Würfelspiel Plus“ hat jeder Spieler seine eigene Insel, die er besiedelt, Punkte werden aber wie im Brettspiel vergeben: 1 Siegpunkt je Siedlung, 2 Siegpunkte je Stadt und je 2 Bonuspunkte für die Längste Handelsstraße und die Größte Rittermacht.

Mit dem „Würfelspiel XXL“ setzen wir noch einen drauf. In dieser Variante siedeln die Spieler gemeinsam auf einer Insel und machen einander die besten Bauplätze und Ritter streitig.

Spielvorbereitung

Um das „Würfelspiel XXL“ spielen zu können, kopieren Sie zunächst den abgedruckten Spielplan. (Die Genehmigung zur Vervielfältigung zum ausschließlich privaten, nichtkommerziellen Gebrauch erteilen wir hiermit.)

Sie benötigen außerdem die sechs Würfel aus „Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel“ und vier verschiedenfarbige Stifte.

Außerdem benötigen Sie zwei symbolische Gegenstände zur Anzeige, welcher Spieler gerade die „Längste Handelsstraße“ bzw. die „Größte Rittermacht“ besitzt. Sie können auch die beiden nebenstehend aufgedruckten Symbolplättchen kopieren, ausschneiden und verwenden.

Los geht's

Jeder Spieler baut zu Spielbeginn **eine Straße**. Der jüngste Spieler beginnt und wählt eine Straße als seine Startstraße aus und markiert sie in seiner Farbe. Dabei muss es sich um eine **Küstenstraße** handeln. Danach

wählen die anderen Spieler, im Uhrzeigersinn folgend, ebenfalls eine Küstenstraße und markieren diese. Dabei muss jede Startstraße einen Mindestabstand von 5 Straßen zu den vorher gebauten Straßen haben: Es müssen mindestens 5 unbebaute Straßen zwischen den Startstraßen liegen. Haben alle Spieler eine Startstraße gewählt, beginnt der Startspieler das Spiel. Er nimmt sich drei der sechs Würfel und würfelt nach den bekannten Regeln des Würfelspiels: Er darf bis zu dreimal würfeln und dabei nach jedem Wurf beliebig viele Würfel behalten und die übrigen neu werfen.

Nach dem dritten Wurf steht sein Endergebnis fest. Mit diesem darf der Spieler nun bauen. Jeder nachfolgende Spieler darf mit einem Würfel mehr würfeln, bis schließlich ein Spieler an der Reihe ist und alle 6 Würfel werfen darf. Ab dann dürfen alle Spieler immer mit 6 Würfeln würfeln.

Bauen

Straße / Siedlung

Ein Spieler darf eine Straße oder Siedlung bauen, wenn eine eigene Straße dorthin führt. Dabei dürfen keine Bauwerke „ausgelassen“ werden. Grenzt die Straße an eine noch nicht gebaute Siedlung, darf eine dahinter gelegene Straße nicht gebaut wer-

den, es muss zunächst die Siedlung gebaut werden. Hinter einer fremden Siedlung / Stadt kann man niemals weiterbauen.

Baut man eine Straße, malt man diese in der eigenen Farbe aus.

Baut man eine Siedlung, malt man diese in der eigenen Farbe aus. Achtung: Manche Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Baut man eine solche Siedlung, so malt man nur den niedrigen „Häuschen“-Teil aus. Hat man eine zur Stadt erweiterbare Siedlung gebaut, so darf man aber daran angrenzend Straßen bauen, auch wenn die Stadt noch nicht gebaut ist.



Stadt

Ein Spieler darf eine eigene, bereits gebaute Siedlung zur Stadt ausbauen. Baut ein Spieler eine solche Siedlung zur Stadt aus, malt er nun auch den höheren „Turm“-Teil aus.

Ritter

Einen Ritter kann man „bauen“, wenn eine eigene Straße / Siedlung / Stadt an einer Kante bzw. Ecke des Hexfeldes liegt.

Baut man einen Ritter, so malt man seinen Korpus samt Kopf aus.

Einsatz von Rittern

Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so kann er diesen in einer der folgenden Runden einsetzen. Dies wird genauso gehandhabt wie der Einsatz von Rittern als Joker in „Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel“.

Spielziel und Punkte

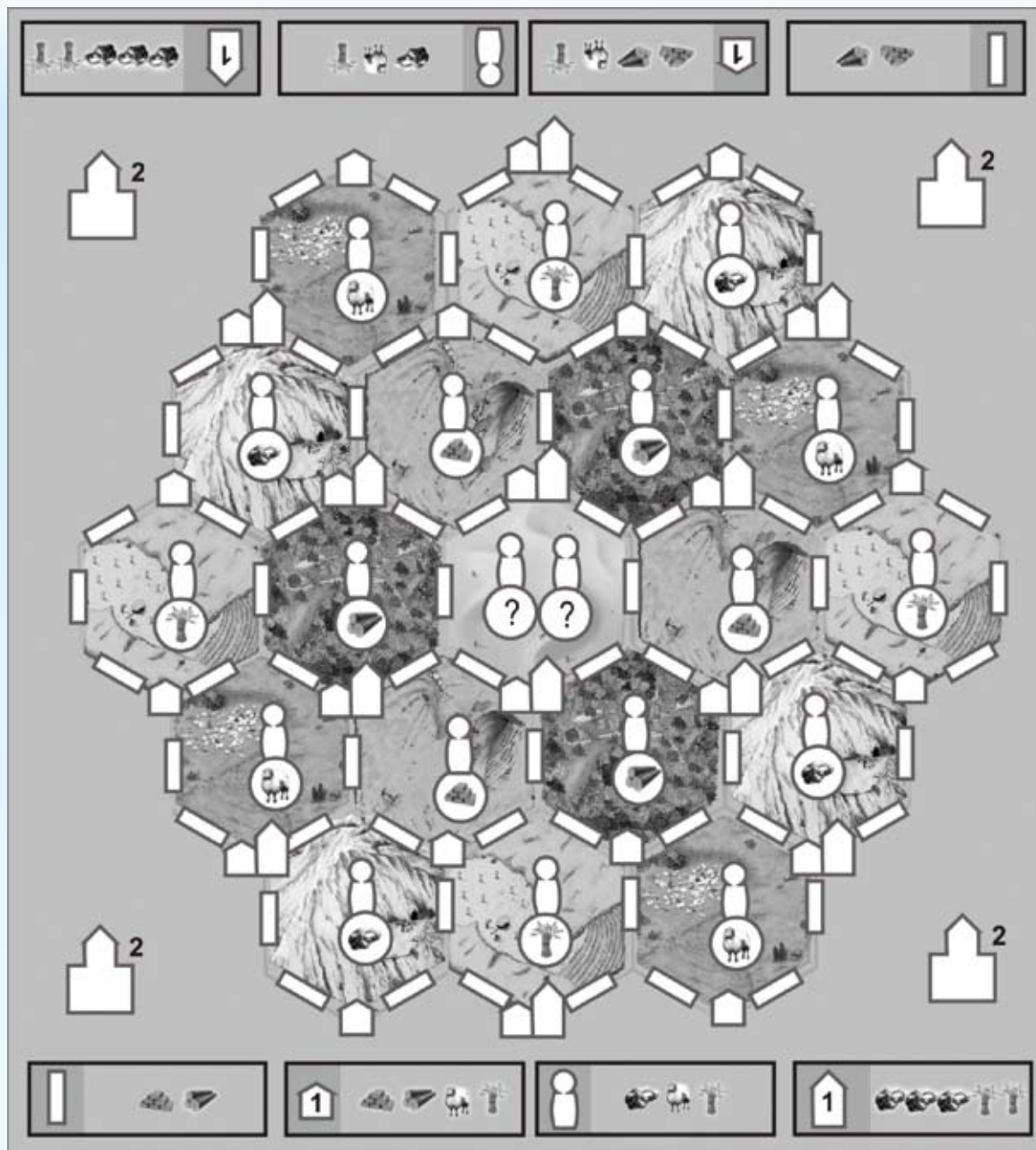
Ziel des Spiels ist es, als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen. Jede gebaute Siedlung zählt dabei 1 Siegpunkt, jede gebaute Stadt zählt 2 Siegpunkte.

Holz?! Jemand Holz?

Nach dem Erfolg der Holzversion zur Erweiterung „Händler & Barbaren“ wird es ab Ende November auch je einen neuen Figuresatz in Holz zum Basisspiel und den Erweiterungen Seefahrer und Städte & Ritter geben.

Die Figuren wurden von Klaus Teuber detailliert im Wikingerstil gestaltet und werden exklusiv vom Catanshop (www.catanshop.de) vertrieben. Jeder Figuresatz enthält auch die Figuren für 5 und 6 Spieler und wird deutlich weniger als €10,- kosten.





Größte Rittermacht



2 Siegpunkte

Längste Handelsstraße



1 Siegpunkt

Der Spieler, der aktuell die Längste Handelsstraße kontrolliert, erhält 1 Siegpunkt.

Der Spieler, der aktuell die Größte Rittermacht kontrolliert, erhält 2 Siegpunkte.

Die Längste Handelsstraße

Sobald ein Spieler einen zusammenhängenden Straßenzug aus mindestens 5 Straßen besitzt (Abzweigungen zählen nicht mit), besitzt er die „Längste Handelsstraße“. Fremde Siedlungen / Städte unterbrechen die Handelsstraße – eigene Siedlungen / Städte natürlich nicht.

Dieser Spieler erhält das Plättchen bzw. das eingangs erwähnte Symbol für die Längste Handelsstraße.

Baut ein anderer Spieler einen längeren zusammenhängenden Straßenzug, so erhält dieser Spieler die „Längste Handelsstraße“.

Die Größte Rittermacht

Wer zuerst 3 Ritter gebaut hat, besitzt die „Größte Rittermacht“. Für die „Größte Rittermacht“ ist es egal ob der Ritter seine Jokerfunktion bereits genutzt hat oder nicht.

Dieser Spieler erhält das Plättchen bzw. das eingangs erwähnte Symbol für die Größte Rittermacht.

Besitzt ein anderer Spieler mehr Ritter als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält dieser Spieler die „Größte Rittermacht“.

Optionale Regel: Burgen

In den Ecken des Spielplans sind vier Burgen abgebildet. Diese können von allen Spielern gebaut werden. Es gibt keine Grundvoraussetzungen, um eine Burg zu bauen. D. h. hat

man die benötigten Rohstoffe erwürfelt, darf man eine beliebige, noch nicht gebaute Burg in seiner Farbe markieren – vorausgesetzt, es sind noch nicht alle Burgen gebaut.

Um eine Burg zu errichten, benötigt man 6 gleiche Rohstoffsymbole.

Eine Burg ist 2 Siegpunkte wert.

Tipp: Ohne Joker ist eine Burg sehr schwer zu erwürfeln, da Gold nutzlos ist. In vielen Spielen wird vermutlich gar keine Burg errichtet werden. Die Burgen haben den Sinn, eingebauten oder weit zurückliegenden Spielern eine Chance zu geben, das Spiel noch mit einer gehörigen Portion Glück zu drehen. **Vorsicht:** Die beiden Joker-Ritter in der Wüste sind für den Bau einer Burg sehr wertvoll. Sollte ein Spieler beide Joker-Ritter bauen können, so wird es sehr einfach für ihn, eine Burg zu bauen. **Viel Spaß!**



ELEKTRONISCHE SEITE

Siedeln auf dem Handy

exozet games macht das Basisspiel mobil

Catan spielen – jederzeit und überall. Seit kurzem ist das möglich, denn mit „Catan – Die erste Insel“ wurde „Die Siedler von Catan“ fürs Handy umgesetzt.

Wie im Basisspiel kann auch im Handy-Game mit 3 bis 4 Spielern um die Wette gesiedelt und miteinander gehandelt werden. Im so genannten „Hot-Seat“-Modus teilen sich die Spieler ein Handy und geben es reihum an den nächsten Spieler weiter. Für Bluetooth-fähige Handys besteht zusätzlich noch die Möglichkeit, über eine Bluetooth-Verbindung gegeneinander anzutreten – jeder auf seinem eigenen Handy.

Für Neueinsteiger gibt es ein umfangreiches, interaktives Tutorial, in dem alles erklärt wird, was man über das Siedeln wissen muss und für alle Fälle können die Regeln jederzeit im integrierten Catan-Almanach nachgelesen werden.

Sollte es einmal an Mitspielern mangeln, erweisen sich die Computer-Spieler als würdige Gegner. Die acht verschiedenen Cataner haben ihre ganz individuellen Stärken und Strategien. Vincent z. B. ist ein ausgefuchster Händler, der sich niemals über den Tisch ziehen lässt. Siegfried dagegen vertraut lieber auf seine Ritter ...

Das Spiel beinhaltet sämtliche Regeln, die man aus dem Basisspiel kennt. Auch sonst tritt das Handy-Game ganz in die Fußstapfen des Originals und wurde bereits kurz nach seinem Erscheinen von Fach-Magazinen mit mehreren Awards ausgezeichnet.

Das größte Lob für das Entwickler-Team von exozet kommt jedoch von Klaus Teuber persönlich: „Anfangs war ich skeptisch, ob es den Entwicklern gelingen würde, ein umfangreiches Brettspiel wie „Die Siedler von Catan“ originalgetreu und ohne Verlust von Spielspaß auf die doch recht limitierte Handyplattform zu übertragen. Meine Skepsis war unbegründet, denn die Umsetzung ist hervorragend gelungen. Die Bedienung ist intuitiv, die Grafik übersichtlich und die KI-Gegner fordern selbst einen erfahrenen Spieler wie mich. Ein großes Lob an die Entwickler!“



Gewinnen Sie Catan für Ihr Handy!

USM und exozet games stellen uns freundlicherweise 5 x „Catan – die erste Insel“ zum Download direkt auf Ihr Handy zur Verfügung.

Wenn Sie demnächst auch auf Ihrem Handy mobil siedeln wollen, dann beantworten Sie uns folgende Frage und schicken Sie diese mit dem Betreff „Gewinnspiel USM“ per E-Mail an catan@kosmos.de:

In welchem Jahr erschien das erste elektronische „Catan“-Spiel?

- A) 1997
- B) 2001
- C) 2004

Bitte senden Sie uns einfach den Lösungsbuchstaben und geben Sie dabei unbedingt Ihre Handynummer und Ihr Handymodell an. (Die Nummer wird

nur für das Gewinnspiel benötigt und wird weder nach Ablauf des Gewinnspiels gespeichert, zu anderen Zwecken verwendet oder an Dritte weitergegeben.)

„Catan – Die erste Insel“ ist für viele aktuelle Handy-Modelle erhältlich. Eine Liste der unterstützten Geräte finden Sie auf www.usm.de/mobile. Sollte Ihr Handy nicht dabei sein, können Sie leider nicht am Gewinnspiel teilnehmen, da die Installation von Catan in diesem Falle aus technischen Gründen nicht möglich ist.

Sollten Sie zu den Gewinnern gehören, erhalten Sie „Catan – die erste Insel“ folgendermaßen auf Ihr Handy:

Nach der Gewinnbenachrichtigung, bekommen Sie einen Download-Link per SMS direkt auf Ihr Handy geschickt, unter dem Sie sich „Catan – die erste Insel“ kostenlos* herunterladen können.

Einsendeschluss ist der 1. März 2009. Natürlich ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

* Es fallen lediglich je nach Mobilfunktarif WAP/GPRS/UMTS-Kosten für den einmaligen Download an, auf die wir keinen Einfluss haben. Bitte erkundigen Sie sich bei Ihrem Mobilfunkanbieter im Voraus über Ihren Datentarif, um die genauen Kosten zu erfahren.

Catan für Nintendo DS

Ab Frühjahr 2009 lässt sich „Catan“ auch auf dem Nintendo DS zocken. Diese Version beinhaltet einen WiFi Multiplayer für drei bis vier Spieler und ist im Szenarien- oder Kampagnenmodus spielbar. Enthalten ist das Basisspiel mit Seefahrer-Erweiterung. Mit Tutorial-Kampagne und umfangreichem Catan-Almanach bietet „Catan“ auch für Einsteiger spannende Strategieunterhaltung auf dem NDS.



„Catan – Städte & Ritter“ für den PC

Die zweite und bis dato mit Abstand beliebteste Erweiterung des Brettspiels hat nun auch endlich ihren Weg auf den Computer gefunden. Die „Städte & Ritter“-Erweiterung bringt das Catan Spielprinzip auf eine ganz neue Ebene. Während man im Basisspiel noch recht beschaulich seine Straßen und Siedlungen bauen kann, wird Catan nun von einer großen Gefahr bedroht. Die Barbaren liegen vor der Küste Catans und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie die Inseln erreichen. Die Spieler müssen ihre Ritter in Stellung bringen und obwohl sie weiterhin Konkurrenten sind, können sie nur gemeinsam die Barbaren besiegen. Eine hohe Anzahl an neuen Aktionskarten und sinnvollen Regelergänzungen bringen somit gegenüber dem Basisspiel eine deutlich höhere Spieltiefe, auch für anspruchsvollere Strategien.

Nachdem die Catan Onlinewelt bereits das Spielen dieser Erweiterung online ermöglichte, bietet das neue und eigenständige Pro-



gramm „Catan - Städte & Ritter“ nun erstmals eine ausgefeilte künstliche Intelligenz, welche in enger Zusammenarbeit mit Klaus Teuber entwickelt wurde.

Zur Auswahl stehen insgesamt acht verschiedene Computergegner, die in ihrer jeweiligen Strategie deutlich variieren. So fährt Siegfried mit seiner Rittermacht eine offensive Taktik, während Marianne eher auf Straßenbau setzt. William nutzt als flexibler Gegner dagegen alle Optionen. Die umfangreiche Kampagne umfasst 20 abwechslungsreiche Szenarien, die auch Kombinationen von „Seefahrer“-Szenarien mit „Städte & Ritter“-Regeln bietet. Kleinere Sonderregeln wie der aus der neusten Erweiterung „Händler & Barbaren“ bekannte Hafenmeister und die „Freundliche Räuber“-Regel (optional) bringen weitere Variation ins Spiel.

Mittels vertonter Storysequenzen wird man durch die Kampagne geführt und spielt so nach und nach die Einzelszenarien frei. Ist das erste Szenario noch eine Version des Basisspiel, steigt die Komplexität im Verlauf der Kampagne stetig weiter an, bis zu den umfangreichen Kombi-Szenarien mit „Seefahrer“- und „Städte & Ritter“-Regeln. Aber auch Neulinge werden nicht allein gelassen. Sowohl für das Basisspiel als auch für die „Städte & Ritter“-Erweiterung steht eine ausführliche, optionale Spielhilfe zur Verfügung, welche während des Spielens die Bedienung erklärt und wichtige Tipps gibt.

„Catan - Städte & Ritter“ ist für den PC voraussichtlich ab November 2008 auf CD-

Rom (Windows XP/Vista) im Fach- und Buchhandel sowie unter www.usm.de und im Catan Shop (www.catanshop.de) erhältlich.

Eine Download Version (Windows XP/Vista und Mac OS X) gibt es unter www.playcatan.de. Dort kann man auch eine kostenlose, allerdings eingeschränkte, Testversion herunterladen und sich einen ersten Eindruck vom Spiel verschaffen.

„Im Reich der Wüstensöhne“ in der Catan Onlinewelt

Im April 2008 kam „Im Reich der Wüstensöhne“ in den Handel und wurde zeitgleich auch als neues Spiel in der Catan Onlinewelt veröffentlicht.

Seitdem kann auch dort der spannende Wettlauf um die Entdeckung der ertragreichsten Oasen und wertvollsten Handels-güter durchgeführt werden. Eine in das Programm integrierte Spielhilfe erklärt bei Bedarf die Regeln während der Partie.

Bei „Im Reich der Wüstensöhne“ bewegen die Spieler ihre Karawane durch die unentdeckte Wüste um Oasen zu finden. Das Grundprinzip ist einfach: Es gibt immer zwei

Landschaftsarten, die auf Kärtchen abgebildet sind. Legt man die Kärtchen aneinander, gruppieren sich die Landschaften zu größeren Einheiten. So entstehen nach und nach kleinere und größere Oasen.

Das Spielziel bei „Im Reich der Wüstensöhne“ ist es, am Ende die wertvollsten Waren zu besitzen. Um dieses Ziel zu erreichen, muss ein Spieler geschickt seine Entdeckerfiguren einsetzen. Das Besondere an den Entdeckerfiguren ist, dass alle 16 Figuren (4 pro Spieler) unterschiedlich hoch sind. Bildet jedoch jeder Spieler mit seinen Figuren einen Turm, wird man feststellen, dass alle Türme gleich hoch sind.

Immer dann, wenn während des Spiels eine Oase komplett entdeckt wurde, also rundum von Spielfeldrand oder Wüste umschlossen ist, kommt es zu einer Oasenwertung. Auf den Oasen sind Aktionsfelder mit Waren (Salz, Weihrauch, Myrrhe und Edelsteine), Kamelen, Wasser und Gerüchten abgebildet, welche die Spieler nacheinander auswählen können.

Wer sich für eine Ware entscheidet, erhält ein entsprechendes Warenplättchen. Wer sich für ein Kamel entscheidet, hat Platz für 2 weitere Waren (zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler nur Platz für 4 Waren). Wer sich für Wasser entscheidet, ist weniger hilflos in der Wüste: Er kann beispielsweise weiter mit seiner Karawane ziehen oder sich einen zweiten Zug kaufen. Wer sich für ein Gerücht entscheidet, zieht geheim ein Gerüchteplättchen und erhöht oder vermindert auf der Gerüchtafel den anfänglichen Wert einer Ware von 4 Gold um 1 oder 2 Gold.

Das Spiel „Im Reich der Wüstensöhne“ ist Bestandteil des Premium-Accounts, welcher monatlich €4,90 im Abo kostet (feste Mehr-Monats-Kontingente gibt es mit Rabatt). Ebenfalls Bestandteil des Premium-Accounts sind dann natürlich, wie gehabt, das klassische Catan Brettspiel mit Seefahrer und Städte & Ritter, sowie Löwenherz, Elasund, Adel verpflichtet und das Catan Würfelspiel. Das Catan-Basisspiel kann bereits mit dem kostenlosen Frei-Account gespielt werden, ebenso wie diverse Browser-spiele. Registrieren kann man sich unter www.playcatan.de.



Eine kleine Geschichte der Räuber von Catan

von Klaus Teuber

Jeder Catan-Spieler hat ihn wohl schon unzählige Male in der Hand gehabt, den Räuber, der bis zum Jahre 2002 in Form einer schwarzen, gedrehten Figur die Landschaften Catans heimsuchte und deren Rohstoffvorkommen zum Versiegen brachte. Will man E-Mails glauben, die ich in diesen Jahren erhielt, sorgte der Räuber für mehr als nur erhitzte Gemüter. Angeblich sollen auf Grund seines Einsatzes sogar Ehen in die Brüche gegangen sein.

In Wahrheit ist der Räuber aber ein harmloser Geselle, der letztlich von den Spielern nur als Werkzeug für die eigenen Vorteile missbraucht wird. Er wird von Landschaft zu Landschaft geschubst, unfähig seinem Schicksal zu entinnen, das manchmal ganz schön hart ist. Denn nicht immer landet der Räuber nach einem Spiel wohlbehalten wieder in der Schachtel. Viele E-Mails, die den KOSMOS-Verlag in denen letzten Jahren erreichten und in denen der Verlust des Räubers beklagt wurde, berichteten von einem bitteren Ende des schwarzen Gesellen.

So soll er schon von Hunden verschluckt worden sein, was sicher daherrührt, dass er vorher mit von Chips und Wurstbrotchen angefetteten Fingern angefasst wurde. Kinder sollen ihn in Unwissenheit seiner Bedeutung im Klosett auf eine weite Reise geschickt haben. Manche Räuber haben nach einem

Wutausbruch ihr Ende auch im Kamin gefunden und andere sind ganz einfach verloren gegangen.

Für mich war der Räuber nie die dunkle Gestalt, den manche in ihm sehen. Eigentlich habe ich in ihm immer eine Gruppe von drei harmlosen, ja vielleicht sogar liebenswerten Räubern gesehen.

Diese Vorstellung habe ich 1997 in der Figur „Die Räuber von Teuber“, wie sie später genannt wurde, realisiert. Auf der Grundlage

meines Modells aus Wachs wurden in China einige tausend Figuren in Kunststoff gegossen und bemalt. Diese wurden dann auf verschiedenen Veranstaltungen kostenlos verteilt.

Da die „Räuber von Teuber“-Figur sehr begehrt war, entschloss ich mich im Jahr 2006 dazu, sie zu überarbeiten und einen deutschen Zinnfigurenhersteller mit dem Guss und der Bemalung zu beauftragen. Die Figuren sind seitdem im Catan-Shop für alle erhältlich.

Die Räuber waren erwachsener geworden und jeder der drei Kumpane hatte seinen eigenen unverwechselbaren Charakter bekommen. Nun lag die Idee nicht mehr fern, kleine Geschichten zu erzählen, die den Alltag der Räuber auf Catan lebendig werden lassen. Zur Einführung möchte ich Sie noch ein wenig mit den Charakteren der Räuber vertraut machen.

Das Oberhaupt der Bande heißt „Chef“. Chef ist ein schlitzohriger Anführer, der immer für seine Truppe sorgt, solange es ihm zum Vorteil gereicht. Wenn seine eigenen Interessen bedroht sind, ist er sich jedoch selbst der Nächste.



Lucky ist etwas zurückgeblieben und daher von eher einfältiger Natur. Er ist der Pechvogel der Gruppe. Aber er hat ein gutes Herz und könnte keinem Schaf etwas zu Leide tun.



Bert ist immer hungrig und daher ist es seine größte Sorge, nicht satt zu werden. Er ist schwerfällig und kein Held der Arbeit. Sein Lieblingsmenü ist, wie könnte es anders sein, Lammbraten.



Ich hoffe, die Comics vermitteln Ihnen einen Eindruck des manchmal ganz schön harten Daseins der Räuber auf Catan und bei der nächsten „7“ sind Sie nicht mehr ganz so böse auf die drei Gesellen, wenn sie eines Ihrer Felder blockieren.



Die Siedler von Nordrhein-Westfalen

Nach „Die Siedler von Hessen“ erscheint zur Spielemesse in Essen nun der Spielplan zum zweiten Bundesland: Nordrhein-Westfalen. Dort wird das Szenario erneut gegen eine kleine Spende für einen wohltätigen Zweck erhältlich sein.

Der in Catan News 2007 angekündigte halbjährliche Erscheinungsrhythmus war leider nicht einzuhalten.

Wer nicht zur Spielemesse kommen kann, braucht sich nicht auf teure Ebay-Angebote stürzen – auch das NRW-Szenario wird nach der Messe im Catan-Shop (www.catanshop.de) erhältlich sein.