

CATAN-NEWS

In dieser Ausgabe:

Schätze, Drachen & Entdecker	1
Catan-Würfelspiel XXL	1
Deutschland in Zinn	2
Gewinnspiel	3
Spiele-Tipp von Klaus Teuber	3
KOSMOS-Spieleerklärer	3
Szenario: Aufbruch ins Ungewisse	4

2009

Neueste Nachrichten aus Catan

De Kolonisten van de Lage Landen	5
Die Siedler von Bayern	5
Catan für Nintendo DS und iPhone	6
Puzzeln auf playcatan.de	6
Die Catan Onlinewelt Version 3	7
Catanism – Die Blogger von Catan	7
Catantis im Winter	8
Impressum	5

Art.-Nr. 89869

Just for Fans

Schätze, Drachen & Entdecker



Sie lieben es, bei der Seefahrt unbekannte Inseln, verborgene Schätze oder gar Fabelwesen zu entdecken? Sie kombinieren gerne die beiden Erweiterungen „Seefahrer“ und „Städte & Ritter“ miteinander? Sie würden gerne eigens für „Städte & Ritter“ entwickelte Szenarien spielen? Sie entwerfen gerne eigene Szenarien und interessieren sich für zusätzliches Spielmaterial? Wenn Sie eine dieser Fragen mit „ja“ beantworten können, dann dürfte das Fanpack „Schätze, Drachen & Entdecker“ interessant für Sie sein.

Mit dem zusätzlichen Material des Szenariopacks erweitern Sie den Horizont Catans und erleben neue, spannende Abenteuer auf Catan und den umliegenden Inseln. Benötigt wird neben dem Basisspiel auf jeden Fall die Seefahrer-Erweiterung. Die meisten Szenarien können zusätzlich auch mit „Städte & Ritter“ kombiniert werden. Alle Szenarien werden seit Jahren gerne und viel in der Catan-Onlinewelt gespielt werden – bessere Tests für Ausgewogenheit und Spaßfaktor sind kaum vorstellbar. Neugierig geworden? **Auf Seite 2 geht's weiter ...**

Mehr! Farbiger! Becher!

Das Catan-Würfelspiel XXL

Über 200.000 Mal hat sich das Catan-Würfelspiel bereits verkauft. Eine Zahl die uns natürlich stolz macht, die aber auch die Frage aufwirft: Was steckt noch drin, in diesem kleinen Spielprinzip? Klaus Teuber hatte es von Anfang an gewusst – parallel entstanden zwei Spielversionen, eine dritte entstand wenig später. Veröffentlicht wurden diese dann im Internet und in den Catan News 2007 und 2008. Neue Spielvarianten gab es also, aber was konnte man noch anders, besser machen? Diese Frage beantwortet die in diesem Jahr erschienene XXL-Ausgabe. Zunächst einmal wirft man 6 Würfel am besten mittels eines Bechers – daher enthält XXL als erstes Merkmal einen Würfelbecher mit Catan-Logo.



(Dieser macht sich natürlich auch bei allen anderen Catan-Spielen gut.) Zweites Merkmal: Farbige, abwischbare Folien. Während man beim kleinen Würfelspiel die Spielbögen entweder kopieren oder nachkaufen muss, wischt man bei XXL nach dem Spiel einfach die Folie ab – und es kann von vorne losgehen. Natürlich liegt auch ein Folienstift bei. Dass eine farbige Insel schöner ist als eine Schwarz-Weiß-Insel steht außer Frage. Und da man Folien problemlos zweiseitig bedrucken kann, ist neben der bekannten Würfelspiel-Version auch noch die aus

der Catan News 2007 bekannte Plus-Variante als Alternative enthalten, bei der man in bester Catan-Manier versucht, als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen und sich mit den Mitspielern um Handelsstraße und Rittermacht streitet. Soviel zu den offensichtlichen Vorteilen von XXL. Eines aber drängt sich beim Titel XXL nicht direkt auf: Die XXL-Ausgabe ist auch optimal für unterwegs geeignet, besser als die kleine Ausgabe. Denn das gesamte Spielmaterial inkl. des Folienstifts kann im Becher verstaut werden. Die Folien sind elastisch und können wieder gegengebogen werden – somit steht dem Spiel unterwegs nichts mehr im Wege. Da bleibt nicht mehr zu sagen als: **Viel Spaß!**



Schätze, Drachen & Entdecker Das Szenarienpack für Fans

... Fortsetzung von Seite 1

Entdeckerfreudige Naturen werden ihren Spaß an „Die Schatzinseln“ oder „Aufbruch ins Ungewisse“ haben. Bei „Die Schatzinseln“ verlassen die Spieler auf der Suche nach neuem Land die Küsten Catans. Dabei entdecken sie nicht nur kleine Inseln, sondern auch Schätze mit nicht zu verachtenden Spielvorteilen.

Umgekehrt geht es bei „Aufbruch ins Ungewisse“ zu. Hier beginnen die Spieler auf einem U-förmigen Küstenstreifen und entdecken eine große, in der Mitte des Us gelegene Landmasse. Auch bei diesem Szenario werden Schätze gefunden, die jedoch auch gesammelt werden können, um sich einen guten Spezialhafen zu schnappen oder sie in Siegpunkte zu investieren.

Bei „Groß-Catan“ beginnen alle Spieler auf der Heimatinsel in der Mitte des Spielfelds. Mit Schiffen erreichen die Spieler die umliegenden Inseln und gründen dort neue Siedlungen. Bald beginnen die Einkünfte auf der Heimatinsel zu versiegen, da die Zahlenplättchen der Heimatinsel auf die Landschaften der neuen Inseln wandern. Wohl dem, der sich rechtzeitig auf den neuen Inseln ausbreiten konnte.

Ob es, wie beim Szenario „Die Wüstendrachen“, jemals Drachen auf Catan gegeben hat, sei dahingestellt. Aber nehmen wir an, es hätte die Fabelwesen gegeben und sie würden eines Tages aus der

Wüste stürmen und die Landschaften Catans besetzen. Was tun? Auswandern! Glücklicherweise gibt es eine garantiert drachenfreie Nachbarinsel, die man schnellstens anschnappen sollte. Dort baut man dann Siedlungen und sammelt Ritter, mit denen man die Heimatinsel zurückerobern kann.

Bis auf das zuletzt beschriebene Szenario sind alle Szenarien auch gut mit der Erweiterung „Städte & Ritter“ spielbar. Speziell für die Kombination von „Seefahrer“ mit „Städte & Ritter“ wurden die Szenarien „Der große Kanal“ und „Verwünschtes Land“ geschaffen. Beide Szenarien wurden in älteren Ausgaben der Catan-News veröffentlicht und später für die Catan-Onlinewelt bzw. das Szenarienpack weiter entwickelt. Natürlich stehen die Ritter im Vordergrund dieser Szenarien.

Im Szenario „Der große Kanal“ gilt es, gemeinsam einen Kanal auszuheben, um damit eine Wüste und das an sie grenzende Ackerland fruchtbar zu machen. Da die Ritter zwischen den Barbarenüberfällen meist nur dumm in der Landschaft herumstehen, dürfen sie sich beim Ausheben des Kanals nützlich machen. Wer seine Ritter eifrig graben lässt, erhält als Belohnung Siegpunkte.

Im Szenario „Das verwunschene Land“ dürfen die Ritter wieder einem ehrbareren Nebenjob nachgehen: Drachen jagen. Die Drachen leben im verwunschenen Land und hüten dort wertvolle Schätze. Dummerweise ist das verwunschene Land eine Insel und so müssen zunächst Schiffe gebaut werden, um die Ritter über das Meer zu schicken. Häufig sollte man besser nicht auf die Insel der Drachen schicken. Denn dort gibt es mächtige Drachen, denen nur mächtige Ritter die Stirn bieten können.

Das Material, Stanztableaus aus hochwertiger Kartonage und 16 Stadtfiguren aus Kunststoff, ist in Folie eingeschweißt und kann nach dem Auspacken mit Hilfe zweier beiliegender Zipp-Tüten problemlos in der Schachtel der Seefahrer-Erweiterung untergebracht werden.

Das Szenarienpack für Fans kann im Catanshop für € 6,90 bestellt werden. Wer lieber mit Holzfiguren spielt, erhält für einen Sonderpreis von € 2,- zusätzlich 16 Städte aus Holz geliefert.

Die Spielregel für die oben beschriebenen Szenarien gibt es nur online und kann auf www.catan.de herunter geladen werden.



Das Szenarienpack enthält das Material für 3-4 Spieler:
18 Landfelder, 6 Meerfelder (Rückseite Wüste),
2 Rahmenteile,
16 Stadtfiguren,
20 Schatzplättchen,
9 Flussteile,
12 Zahlenchips und
18 Drachenplättchen.

Deutschland in Zinn

Anlässlich einer Promotiontour für die Deutschland-Edition von „Die Siedler von Catan“ Ende letzten Jahres hat der KOSMOS-Verlag die 12 Wahrzeichen des Spiels sowie Götz von Berlichingen in Zinn gießen lassen. Insgesamt wurden 500 Sets mit je 13 fein strukturierten und patinierten Zinnfiguren hergestellt. Die Größe der Figuren entspricht der Größe der Kunststofffiguren, die im Spiel enthalten sind.

Am 26. Oktober 2008 traten auf der Spielemesse in Essen 40 Spieler an, um entweder für Essen oder für Düsseldorf zu streiten und das Wahrzeichen Ihrer Stadt als kleine Erweiterung für die Deutschland-Edition der Siedler von Catan zu erspie-



len. Essen gewann und so musste der Kölner Dom der Zeche Zollverein weichen. In ganz Deutschland? Nein, natürlich nur bei den Glück-

lichen, die für die Siegerstadt antraten und die kleine Zeche Zollverein Erweiterung gewannen. Diese enthält eine Zinnminiatur der Zeche sowie zwei Aufkleber, mit denen der Spielplan der Deutschland-Edition aktualisiert werden kann.

Für alle, die Deutschland lieber mit hochwertigen Zinnfiguren besiedeln möchten, hat der Catanshop ein kleines Kontingent der Zinnfiguren-Sets und der kleinen Zeche-Erweiterung erhalten und liefert, solange der Vorrat reicht. Dort sind seit Ende letzten

Jahres auch die Holzfiguren der „Viking Edition“ erhältlich, über die wir in Catan News 2008 berichtet hatten.





GEWINNSPIEL

– SPIELE ZU
GEWINNEN

Im Impressum dieser Catan News steht „13. Jahrgang“. So lange gibt es die Catan News also schon, seit 1997. Aber 13. Jahrgang heißt ja nicht zwangsläufig, dass es auch 13 Ausgaben gab. Na was denken Sie? Wie viele Ausgaben der Catan News hat es gegeben – inklusive der Ausgabe, die Sie in Händen halten?

Sie wissen die Antwort? Prima! Dann 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 „Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel XXL“ verlost. Einsendeschluss ist der 1. März 2010. Natürlich ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

Viel Glück!

Gewinnspiel Auflösung

In der Catan News 2008 suchten wir nach einem Gebäude, auf dem eine von Panthern gezogene Quadriga zu sehen ist. Die richtige

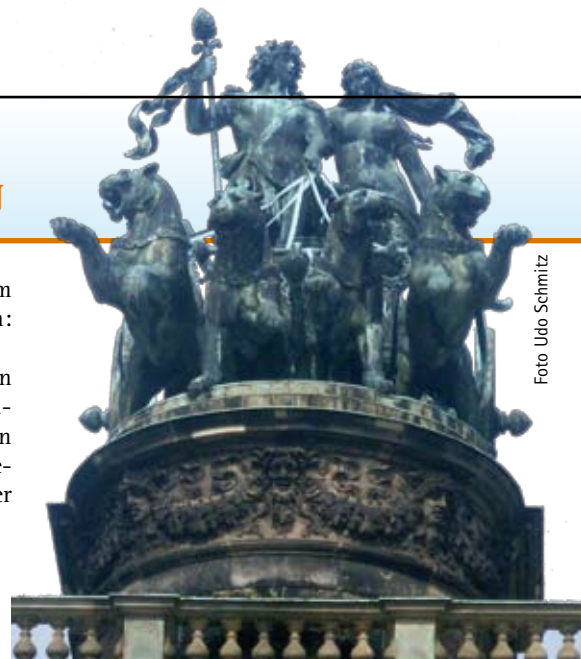


Foto Udo Schmitz

Antwort lautet: Die Semper Oper in Dresden. Die Antwort „Brandenburger Tor“ war natürlich falsch.



DER SPIELE-TIPP

von Klaus Teuber

Die Tore der Welt

Bei „Tore der Welt“, dem neuen, großen Historienspiel nach dem gleichnamigen Roman von Ken Follett stellen sich die Spieler als Bürger von Kingsbridge den alltäglichen Anforderungen des mittelalterlichen Lebens.

In jeder Runde wird eine Karte aufgedeckt, auf der ein Ereignis aus dem Roman beschrieben ist. In jeder Ecke einer Ereigniskarte ist ein Symbol abgebildet. Wer am Zug ist, dreht die Karte so, dass auf jeden Spieler eine Ecke zeigt. Jeder Spieler erhält dann die dem Symbol entsprechende Ware. Und schon beginnt die Entscheidungsnot: „Soll ich die Karte so drehen, dass ich Getreide erhalte? Wollte wäre auch nicht schlecht, um meine Steuern zahlen zu können. Aber dann müsste ich ja dem Wolfgang die Frömmigkeit überlassen und dem Sebastian gar das Holz ...“

Am Ende jedes Kapitels (4 gibt es davon im Spiel) muss jeder Spieler 2 Getreide vorweisen, seine Steuern zahlen und mit Frömmigkeit glänzen. Wer das nicht kann, der wird zwar nicht gevierteilt, aber mit spielerischen Nachteilen bestraft.



Glücklicherweise stehen jedem Spieler noch 12 Aktionskarten zur Verfügung, mit denen sich der eine oder andere Mangel beheben lässt. Wirklich? Nein, nicht wirklich. Denn pro Kapitel darf man immer nur 6 dieser Karte einsetzen. Spielt man eine Karte aus, muss man gleichzeitig eine andere Karte weglegen. Dumm gelaufen, wenn man eine Karte in der ersten Runde weglegt, die man in der sechsten Runde gut hätte gebrauchen können.

Irgendwann kommt dann auch noch die Pest. Wohl dem Bürger, der medizinisches Wissen gehortet hat, denn das lässt sich jetzt prima in Siegpunkte versilbern. Siegpunkte gibt es natürlich auch, wenn man Holz und Stein in den Bau von Gebäuden oder die Brücke von Kingsbridge investiert. Und mit Siegpunkten gewinnt man bekanntlich ein Spiel.

„Die Tore der Welt“ ist ein gelungenes, mittelalterliches Spielerlebnis zu dem besonders auch die von Michael Menzel stammenden detailverliebten Illustrationen beitragen. Ich bin überzeugt, wer das Spiel gespielt hat, wird den Roman lesen wollen und ich hoffe, dass viele, die den Roman gelesen haben, in den Genuss des Spiels kommen werden.

KOSMOS Spieleerklärer

Haben Sie sich schon mal gefragt, wer all diese Leute sind, die auf Messen und Spielefesten immer so geduldig alle Spiele erklären? Und haben Sie sich vielleicht dabei gesagt „He, das würde mir auch Spaß machen!“? Dann sind Sie vielleicht der oder die Richtige für unser Spieleerklärer-Team.



Derzeit sind für KOSMOS etwa 300 Spieleerklärer tätig, die auf Messen und Spielefesten, aber auch im Spielwarenhandel, in Bibliotheken, Schulen und an anderen Orten Spiele vorstellen und erklären. Wann und wo sie das tun, bleibt natürlich jedem Einzelnen selbst überlassen – und Veranstaltungsvorschläge von Erklärerseite werden von uns ebenfalls gerne angenommen! Natürlich muss niemand umsonst tätig sein: Jeder Erklärer wird mit KOSMOS-Produkten (das müssen nicht unbedingt Spiele sein) entlohnt – und hat Zugriff auf besondere Angebote, die entweder exklusiv für die Erklärer sind oder die anderweitig nur schwer zu erhalten sind.



Neugierig geworden?

Dann einfach mal auf www.kosmos.de/supporter vorbeischaun!



AUFBRUCH INS UNGEWISSE für 3 Spieler

1. Das Material für den Aufbau



Unbekanntes Meer

Ein Meerfeld, zwei Wüsten und zwei Goldflussfelder werden wie abgebildet offen ausgelegt. Die beiden Goldflussfelder werden mit je einer 6 und einer 8 belegt. Die übrigen 18 Felder (6 x Meer und 12 x Land) werden mit ihrer Rückseite nach oben gemischt und verdeckt ausgelegt. Die restlichen Zahlenplättchen des unentdeckten Bereichs werden auf ihre Rückseite gedreht (Zahlen nach unten), gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielfeld bereit gelegt.

Die Schätze

17 Catan-Chips aus der Seefahrer-Erweiterung werden auf ihren Rückseiten (Seiten mit Wellenstruktur) mit den Zahlen 1-5 beschriftet: 4 Chips mit einer Eins, 4 Chips mit einer Zwei, 3 Chips mit einer Drei, 3 Chips mit einer Vier und 3 Chips mit einer Fünf. Die Catan-Chips werden auf ihre Vorderseite gedreht, gemischt und auf den abgebildeten Positionen platziert.

Die Spezialhäfen

Die Spezialhäfen werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.

3. Die zusätzlichen Regeln

Gründungsphase

Jeder Spieler startet mit 3 Siedlungen. Zunächst gründen alle Spieler ihre ersten beiden Siedlungen mit je einem angrenzenden Schiff bzw. einer Straße auf der Hauptinsel, wie es in „SvC - das Spiel“ beschrieben ist. Hat der letzte Spieler seine zweite Siedlung gegründet, setzt er sofort anschließend noch seine dritte Siedlung mit Straße oder Schiff ein. Im Uhrzeigersinn gründen danach auch alle anderen Spieler ihre dritte Siedlung. Jeder Spieler erhält die Rohstoffe der Landschaften, die seine dritte Siedlung umgeben.

Seeräuber/Räuber

Es wird sowohl mit dem Räuber als auch mit dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf einer der drei Wüsten. Der Seeräuber startet auf dem mit „x“ markierten Meerfeld.

Felder entdecken

Sobald ein Spieler ein Schiff setzt und die folgende Kreuzung an ein unentdecktes Feld grenzt, deckt er das Feld auf. Handelt es sich um ein Landfeld, nimmt der Spieler den

HEIMATINSEL

Sechseckfelder									Gesamt		
Anzahl	12	1	0	2	2	2	4	3	26		
Zahlenchips											Gesamt
Anzahl	1	1	2	1	2	2	1	2	1	-	13

UNBEKANNTES MEER

Sechseckfelder									Gesamt		
Anzahl	7	2	2	3	3	3	1	2	23		
Zahlenchips											Gesamt
Anzahl	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	14

Häfen: 4 x 3:1-Hafen, 5 x Spezialhafen / Zusätzliches Material: 17 Catan-Chips

Häfen: 4 x 3:1-Hafen, 5 x Spezialhafen / Zusätzliches Material: 17 Catan-Chips

2. Vorbereitung

Heimatinsel

Die Wüste wird wie abgebildet links oben platziert. Die restlichen 13 Landfelder werden gemischt und im Bereich der ockergelben Felder zufällig mit ihrer Landschaftsseite nach oben ausgelegt. Die Zahlenplättchen

werden in der abgebildeten Anordnung auf die Landschaftsfelder gelegt. Die 12 Meerfelder werden ausgelegt. Sie trennen die Landschaften der Heimatinsel von denen des unbekannten Meeres. Die 3:1-Häfen werden wie abgebildet positioniert.

obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn mit seiner Vorderseite nach oben auf das Landschaftsfeld. Als Belohnung für seine Entdeckung darf sich der Spieler eine Rohstoffkarte der Landschaft nehmen. Liegt auf der Kreuzung ein Schatz, wird zuerst der Schatz aufgenommen und dann das Feld entdeckt.

Schätze entdecken

Setzt ein Spieler ein Schiff oder eine Straße und liegt auf der folgenden Kreuzung ein Schatzplättchen, nimmt er das Schatzplättchen und sieht sich dessen Rückseite an. Er hat nun 2 Möglichkeiten:

Entweder er setzt das Plättchen sofort ein und erhält dann abhängig von der jeweiligen Zahl einen der Vorteile aus Tabelle 1 (s. u.). Oder er setzt das Schatzplättchen nicht ein und legt es mit der Catan-Seite nach oben vor sich ab. Für nicht eingesetzte Schatzplättchen erhält er dauerhafte Vorteile, gemäß Tabelle 2 (s. u.).

Hat sich ein Spieler dafür entschieden, ein Schatzplättchen nicht einzusetzen, sondern für die in Tabelle 2 beschriebenen dauerhaften Vorteile zu sammeln, ist das unwiderruflich. Er darf die auf der Rückseite der Plättchen angegebenen Vorteile bis zum Ende des Spiels nicht mehr nutzen.

Wer mehr als 4 Schatzplättchen vor sich auslegt, hat keine weiteren Vorteile mehr davon.

Tabelle 1

1	Er nimmt sich zwei beliebige Rohstoffe.
2	Er darf die oberste Entwicklungskarte nehmen.
3	Er darf einen beliebigen Rohstoff nehmen.
4	Er nimmt sich je einmal Lehm, Wolle und Getreide.
5	Er baut sofort zwei Straßen oder zwei Schiffe oder ein Schiff und eine Straße.

Tabelle 2

1 Schatzplättchen	Der Spieler verliert nur dann Rohstoffe beim Wurf einer "7", wenn er mehr als 9 Rohstoffe besitzt.
2 Schatzplättchen	Der Spieler darf sich einen Spezialhafen nehmen und ihn an eine seiner Küstensiedlungen anlegen. Von nun an darf er den abgebildeten Rohstoff im Verhältnis 2:1 tauschen.
3 Schatzplättchen	Drei Schatzplättchen zählen 1 Siegpunkt.
4 Schatzplättchen	Vier Schatzplättchen zählen 2 Siegpunkte.

4. Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat.

5. Kombination mit „Städte & Ritter“

Das Szenario „Aufbruch ins Ungewisse“ lässt sich gut mit der Erweiterung „Städte & Ritter“ kombinieren. An Stelle der zweiten Siedlung gründet dann jeder Spieler eine Stadt. Die Regeln, die bei einer Kombination beachtet werden müssen, sind in der Regel der „Städte & Ritter“-Erweiterung beschrieben (Seite 9 der Ausgabe von 2006). Für dieses Szenario gilt beim Spiel mit der „Städte & Ritter“-Erweiterung folgende Regeländerung: Erhält ein Spieler ein Schatzplättchen, auf dessen Rückseite eine „2“ steht, nimmt sich der Spieler die oberste Fortschrittskarte von einem beliebigen der drei Stapel.

6. Hinweis

Das Szenario „Aufbruch ins Ungewisse“ ist auch im Szenarienpack „Schätze, Drachen & Entdecker“ enthalten. Dort finden Sie außerdem einen Spielaufbau für 4 Spieler sowie Schatzplättchen, die anstelle der beschrifteten Catan-Chips verwendet werden können.

De Kolonisten van de Lage Landen

Dem Vorbild der Deutschland-Edition folgend, gibt es nun auch eine Landesausgabe für die Niederlande und Belgien.



Modellierte Wahrzeichen sucht man in dieser Edition zwar vergebens, ansonsten orientieren sich „De Kolonisten van de Lage Landen“ spieltechnisch aber an der Deutschland-Edition. Wohlgedemerk mit einigen einzigartigen Unterschieden. Da die Niederlande im Gegensatz zu Deutschland über recht viel Küste verfügen und das Wasser somit schon immer eine bedeutsame Rolle für diese Region spielte, wurden die aus „Die Fischer von Catan“ bekannten Fische ins Spiel integriert. Gänzlich neu sind die Doppelfelder an der Küste, die zwei Zahlen aufweisen: Eine für den Rohstofftrag an Land, eine für den Fischertrag aus dem Wasser.

Außerdem ist „De Kolonisten van de Lage Landen“ gleich für bis zu fünf Spieler spielbar. Erhältlich ist die Niederlande-Edition nur in Holland und Belgien.



Die Siedler von Bayern

Das diesjährige, nunmehr dritte „besiedelte“ Bundesland ist Bayern. Auch das Bayern-Szenario erscheint zur Spielemesse in Essen und ist dort wieder gegen eine kleine Spende für einen wohltätigen Zweck erhältlich.

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

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan Jahrgang 13 – Heft 1 – Oktober 2009

Herausgeber: KOSMOS Verlag

Verantwortlicher Redakteur: Sebastian Rapp

Redaktion: Sebastian Rapp

Beiträge: Arnd Beenen, Dr. Reiner Düren, 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.



ELEKTRONISCHE SEITE

Catan für Nintendo DS™

Die legendäre Insel Catan auch auf dem Handheld entdecken, erschließen und erobern – die originalgetreue Adaption des Brettspiels für Nintendo DS macht's möglich.

Die Nintendo DS-Version von „Catan“ ist erschienen bei USM und wurde von exozet games in enger Zusammenarbeit mit Klaus Teuber entwickelt.

Das große Ziel ist es, wie auch beim Original, die Vorherrschaft über die Insel Catan zu erringen. Zu diesem Zweck werden Siedlungen gegründet, Straßen gebaut und die Rohstoffe Erz, Lehm, Getreide, Holz und Wolle getauscht. Die Krone Catans winkt dem, der sich der richtigen Strategie bedient und ein kleines bisschen Glück mitbringt.

„Catan“ bietet neben dem freien Spiel eine abwechslungsreiche Kampagne mit Rahmenstory und 16 catanischen Abenteuern. Jedes Szenario der Kampagne stellt dabei eine eigene Herausforderung dar und es gelten jeweils spezielle Regel-Sets. Im freien Spiel können alle bereits in der Kampagne gemeisterten Szenarien gewählt und mit einer Reihe von Optionen variiert werden.

Neben dem Basisspiel sind auch Szenarien aus der Seefahrer-Erweiterung enthalten, die zusätzliche Abenteuer und Herausforderungen bieten. Aus beiden Vorlagen wurde das komplette Regelwerk übernommen. Zur

Auswahl stehen insgesamt acht verschiedene Computergegner, die in ihrer jeweiligen Spielstärke variieren und unterschiedliche Strategien benutzen. So fährt Siegfried als Vertreter des Ritterstandes eine offensiv-kriegerische Taktik. Die selbstbewusste Piratenkönigin Jean lehrt so manch einen das Fürchten, und Vincent lässt sich als geborener Händler beim Feilschen von niemandem übers Ohr hauen.



Der umfangreiche Almanach enthält alles, was der Spieler über Catan wissen muss. So können jederzeit die Spielregeln oder bestimmte Catan-Begriffe nachgeschlagen werden. Umfangreiche Statistiken bieten einen optimalen Überblick über das Spielgeschehen. Während einer

Partie kann jederzeit eine aktuelle Statistik eingesehen werden, z. B. das Spielerranking, die Rohstoffverteilung oder die gewürfelten Zahlen.

Besonderheiten der mobilen Nintendo Konsole wurden auch berücksichtigt. So können per drahtloser DS-Datenübertragung auch zwei bis vier Spieler gegeneinander zocken (Multi-Karten-Spiel) und die Navigation erfolgt zum größten Teil mit Hilfe des Nintendo DS-Touchpens. Die Nintendo DS-Version von „Catan“ ist im Fach- und Buchhandel sowie unter www.usm.de und im Catan Shop (www.catanshop.de) erhältlich. Ein Video direkt aus dem Spiel kann man sich unter <http://tinyurl.com/nds-video> ansehen.

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Catan fürs iPhone™

Nachdem im letzten Jahr Catan bereits für diverse Handymodelle erschienen ist, hat das beliebte Smartphone von Apple nun seine eigene, extra an diese besondere Plattform angepasste Version erhalten.

Die iPhone-Umsetzung, für die USM und exozet games verantwortlich zeichnen, orientiert sich eng am Brettspiel und setzt das Regelwerk originalgetreu um.

Die intuitive iPhone-Steuerung ermöglicht die Anzeige aller Funktionen auf dem Bildschirm. Wie schon die vorherigen Catan-Umsetzungen für Handy, Nintendo DS oder PC bietet die iPhone-Version clevere KI-Gegner mit individuellen Stärken und Schwächen. Ein umfangreiches interaktives Tutorial erklärt alles, was man über die Catan-Welt wissen muss und hilft auch dem Catan-Neuling, direkt ins Spielgeschehen einzugreifen. Hier können alle Regeln noch einmal nachgelesen werden. Übersichtliche Statistiken geben einen anschaulichen Überblick über das Spiel. Im Hot-Seat-Multiplayer-Modus können auch mehrere Spieler gegeneinander antreten: Sie teilen ein iPhone und geben es reihum an den nächsten Spieler weiter.

Die Umsetzung des Basisspiels soll allerdings noch nicht alles sein. Auch die Erweiterungen des Brettspiels wie Seefahrer und Städte und Ritter sollen später folgen.

Catan für das iPhone ist im AppStore von Apple erhältlich.

iPhone is a trademark of Apple Inc.



Heute schon gepuzzelt?

Nein? Dann besuchen Sie doch mal www.playcatan.de. Anfang September wurde das kostenlose Spieleangebot auf Playcatan.de um das im Browser laufende „Catan-Puzzle“ erweitert. Dort warten über 230 Motive aus den Spielen rund um Catan darauf, von Ihnen zusammengesetzt zu werden. Jedes Puzzle besteht aus 24 oder 25 Teilen. Das



ist nicht ganz so einfach, wie es klingt. Denn anders als bei anderen Puzzle-Spielen sehen Sie das Motiv nicht zu Beginn des Spiels. Daher benötigen Sie schon ein wenig detektivischen Spürsinn, die Teile richtig zusammenzusetzen. Aber gerade diese Neugier, welches Motiv da jedes Mal am Entstehen ist, macht den Reiz dieses neuen Spiels auf Playcatan aus. Wer schnell genug puzzelt, kann sich zudem eine gute Position auf der Rangliste sichern und hat gute Chancen auf einen Gewinn.

Die Catan Onlinewelt Version 3



Die Catan Onlinewelt ist die Onlineplattform für alle Fans des Brettspiel-Klassikers. In den 7 Jahren ihrer Existenz hat sie sich stetig verändert und weiterentwickelt. Nachdem in den letzten Jahren neue Spiele hinzukamen und die komplette Grafik überarbeitet wurde, stand im Oktober eine Überarbeitung des sogenannten Metaspiels auf dem Plan. Die Catan Onlinewelt ist weit mehr als eine Sammlung von Brettspielen, die online gespielt werden kann. Jeder Spieler ist auch Bürger in einer der vielen Städte und kann dort ein eigenes Haus errichten und mit seinen Mitbürgern die Stadt ausbauen. Für das Bauen und die Bekleidung des eigenen Avatars benötigt man die bekannten Catan-Rohstoffe, die man über das Spielen und Gewinnen der Brettspielumsetzungen erhält.

Der Wettkampf der Städte

Die bedeutendste Änderung, auf welcher alle anderen Neuerungen aufbauen, ist die Umstellung des bisher „ewigen“ Spiels auf feste Spielperioden mit ca. 6 Monaten Dauer. Der überschaubare Zeitrahmen gibt dem Spiel eine neue Dynamik und wird so auch für Neueinsteiger interessant. Innerhalb einer Spielperiode versuchen die Bürger ihre Stadt im Wettstreit mit den anderen Städten an die Spitze verschiedener Disziplinen zu bringen. Der wichtigste Wettkampf ist der um den Titel „Hauptstadt von Catan“, den die Siegerstadt in der nächsten Spielperiode tragen darf. Nur die Stadt, deren Bürger ausreichend Rohstoffe erwirtschaften, um den Ausbau der Stadt voranzutreiben und die aus der „Städte & Ritter“-Erweiterung bekannten Barbaren abzuwehren, hat eine Chance auf den Hauptstadt-Titel.

Ob man seine Stadt beim Ausbau unterstützt oder seine Rohstoffe lieber in die eigene Kleidung und das eigene Haus steckt, bleibt natürlich jedem selbst überlassen.

Neue Kleidung, neue Funktionen, neues Spiel

Der neue Spielmodus ist jedoch nicht die einzige Änderung in der 3. Inkarnation der Catan Onlinewelt. Sowohl die Kleidung der Avatare als auch die Gebäude und Flächen der Städte wurden komplett überarbeitet. So wird Catan in der 1. Spielperiode bis zum Frühjahr 2010 entsprechend der Jahreszeit mit einer dicken Schneedecke bedeckt sein, bis dann in der 2. Spielperiode die weiße Pracht schmilzt und wieder grüne Wiesen und Bäume das Bild bestimmen. Des Weiteren lässt sich die Stadtansicht nun in mehreren Stufen vergrößern bzw. verkleinern.

Viele Anregungen aus der Community wurden aufgegriffen und umgesetzt. Auch die Anleitungen und Hilfetexte wurden, insbesondere mit Blick auf Neueinsteiger, überarbeitet.

Fans der ersten Stunde, welche schon auf dem Vorgänger von PlayCatan (dem Portal für Catan Spiele, auf dem auch die COW betrieben wird) spielten, werden zudem einen alten Bekannten wieder treffen - das „Barbarossa“-Rätsel feiert seine Wiedergeburt als fester Bestandteil der Catan Onlinewelt. Im Park der Stadt kann dann wöchentlich ein Figurenrätsel gelöst werden. Jeden Tag gibt

es einen Hinweis auf die Lösung. Die Stadt, deren Bürger am besten rätseln, bekommt den Titel „Stadt der Rätselmeister“.

Natürlich ist es auch weiterhin möglich, nur die Brettspiele zu spielen und in den Monats- und ELO-Listen gegen andere

Catan-Begeisterte anzutreten.

Und was kommt danach ...

Dies sind spannende Zeiten für die Catan Onlinewelt. Nach der Trennung von T-Online vor zwei Jahren und der Internationalisierung vor einem Jahr, ist dies wieder ein großer Schritt für das Spiel und so soll es weiter gehen. Für dieses Jahr ist noch die Variante „Der Hafenmeister“ und das Szenario „Die Schatzinseln“ geplant, welches bisher nur in dem Solo-Spiel „Catan - Städte und Ritter“ verfügbar war.

Und im nächsten Jahr gibt es bestimmt auch wieder viel zu berichten aus der Onlinewelt von Catan.

Um am Metaspiel teilnehmen zu können, wird ein Premium-Account benötigt, welcher monatlich 4,90 Euro 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, Im Reich der Wüstensöhne und dem Catan-Würfelspiel. Das Catan-Basis-Spiel kann bereits mit dem kostenlosen Free-Account gespielt werden, ebenso wie diverse Browserspiele. Registrieren kann man sich auf www.playcatan.de.

Catanism – Die Blogger von Catan

Einen eigenen Blog verfassen, kann heute ja praktisch jeder. Und da es technisch überhaupt kein Problem mehr darstellt, tut es auch (fast) jeder. Leider, muss man sagen, denn nicht jeder, der bloggt, hat tatsächlich auch etwas zu sagen.

Seit Ende Juni bloggt nun auch Catan, genauer gesagt deren Macher, die Catan GmbH, allen voran natürlich Klaus Teuber samt Söhnen. Unterstützt werden sie von Gast-Bloggern aus dem KOSMOS-Verlag und von den verdienten Catan-Veteranen



und Encyclopädisten Red Piranha und Gustav der Bär.

Pro Woche wächst der Blog um einen Beitrag und natürlich gibt es aus Catan und dem Umfeld eine Menge zu erzählen, je nach Sichtweise völlig Unterschiedliches. Während Klaus Teuber aus Autorensicht auf Catan blickt, erfährt man z. B. von seinem Sohn Benjamin, wie es ist, mit einem Vater groß zu werden, der Spieleautor ist. So werfen die verschiedenen Beteiligten Schlaglichter auf Catan: Wie man einen Spieleautor kennen-



lernt, um später in seiner Firma anzuheuern. Wie man auf die Idee kommt, sein eigenes 3D-Catan zu bauen – und dieses umsetzt. Ob auf Catan wirklich nur Lammbraten und Schafskäse auf dem Speiseplan steht. Und mit welch absonderlichen Anfragen man gelegentlich als Verlagsmitarbeiter konfrontiert wird.

Neugierig geworden? Dann lesen Sie doch mit im Catan-Blog: <http://blog.catan.de/>

Viel Spaß – und versäumen Sie nicht, einen Kommentar zu hinterlassen, wenn Ihnen etwas gefallen hat (oder auch nicht) oder wenn Sie etwas genauer wissen wollen.



Catlantis im Winter

Ein leckeres, winterliches Szenario für „Die Siedler von Catan“
von Dr. Reiner Dören

Vor vielen Jahren gab es einen strengen Winter auf Catan. Die Insel war mit Schnee bedeckt, Eisschollen im Meer machten die Schifffahrt zu einem Risiko und ein tückischer Wind trieb Sturmfluten an die Küsten. Immer wieder wurden Küstenfelder überschwemmt und Siedlungen und Städte hinweg gespült. Das Getreide wurde knapp und irgendwann waren die Silos leer. Zu allem Unglück wurde auch der Catano aktiv und bedrohte die catanischen Siedler. Dank zweier Goldquellen und dem dort gewonnenen Gold konnten aber immer wieder Händler bewogen werden, die catanischen Häfen anzu- steuern.

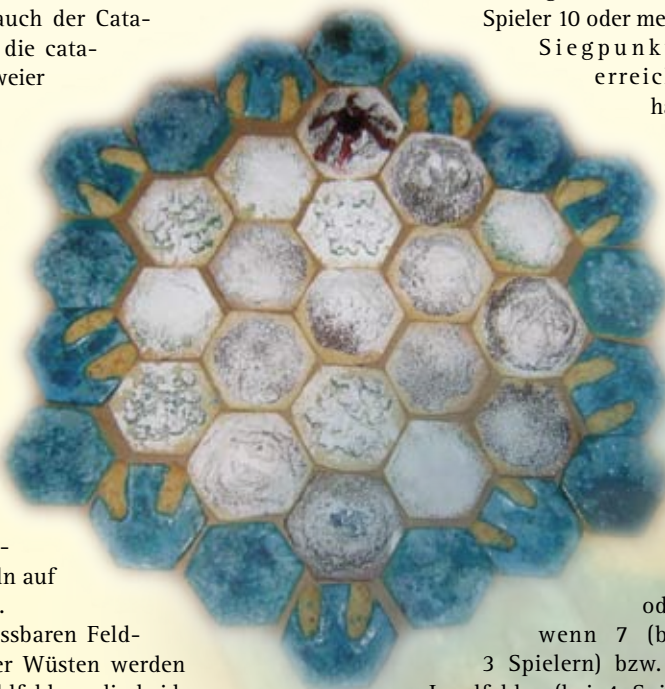
Das Szenario orientiert sich an den Regeln des Atlantis-Szenarios aus „Atlantis – Szenarien & Varianten“ mit nachfolgenden Änderungen. Sollten Sie „Atlantis – Szenarien & Varianten“ nicht besitzen, finden Sie die Regeln auf www.kosmos.de als PDF.

Die Insel wird aus essbaren Feldern aufgebaut. Statt der Wüsten werden ein Vulkan und ein Goldfeld an die beiden Enden der 5er-Reihe gelegt. Beide erhalten keinen Zahlenchip, aber bei einem Pasch erhält jeder Spieler, der eine Siedlung am Vulkan oder Goldfeld hat, ein Goldstück bzw. zwei Goldstücke bei einer Stadt. Neben diese beiden Felder werden die Zahlen 2, 3, 11 und 12 gelegt und darauf geachtet, dass keine roten Zahlen des inneren Rings auf zu diesen angrenzende Felder gelegt werden.

Das Gold wird für die Händler benötigt, die sich in die Häfen wagen. Bei jedem Tausch mit der Bank muss zusätzlich ein Goldstück bezahlt werden. Da im Winter kein Getreide wächst, werden Getreidekarten, die aus Spielerhand zum Bauen, Kaufen von Entwicklungskarten oder zum Banktausch verwendet werden, nicht in den Vorrat zurück gelegt. Mit „genutzten“ Getreidekarten wird ein separater Stapel gebildet. Die Getreidekarten dieses Stapels können nur noch von der Bank eingetauscht werden. Ist der Vorrat an Getreidekarten aufgebraucht, so sind die Silos leer und es gibt für Getreidefelder keinen Ertrag mehr. Wird ein Landfeld mit dem fünften Sturmflutmarker belegt, kommt es aus dem Spiel und wird durch ein Wasserfeld ersetzt. Das Feld darf von dem Spieler, der

gewürfelt hat, aufgegessen werden. Vulkan und Goldfeld sind von der Sturmflut nicht betroffen. Bei einer 2 oder 12 bricht der Vulkan aus und alle Siedlungen und Straßen am Vulkanfeld werden zerstört und alle Städte in Siedlungen umgewandelt. Zuvor wird das Gold noch ausgeschüttet.

Das Spiel endet sofort, wenn der am Zug befindliche Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht hat



oder wenn 7 (bei 3 Spielern) bzw. 8 Landfelder (bei 4 Spielern) überflutet (gegessen) sind. Dann gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat, ohne dass der Spielzug des Spielers, der gewürfelt hat, noch fortgesetzt wird. Am Ende darf jeder Spieler die Felder, an denen er die meisten Siedlungen und/oder Städte hat, aufessen.

Herstellung der Felder

Zutaten für die Hexfelder:

500 g Mehl, 250 g Butter, 250 g Zucker, 1 Päckchen Vanillezucker, 1 Prise Salz, 2 kleine Eier, ¼ Päckchen Backpulver.

Weitere Zutaten:

3 – 4 Eiweiß, geriebene Haselnüsse oder Mandeln, gemahlener Mohn (oder Mohnfertighackmischung), Puderzucker, weißer Rum, Zitronensaft, Lebensmittelfarbe, Kakao-

pulver, Hagelzucker, Backoblaten, rotes Gelee, Kokosflocken, gehackte Mandeln oder Haselnüsse.

Die Zutaten für den Teig zu einem Teig kneten und 3 Stunden kalt stellen. Anschließend auf einer bemehlten Arbeitsfläche ca. 3 mm dick ausrollen und Sechsecke heraus-schneiden oder stechen. Auf mit Backpapier belegte Backbleche legen. Ofen auf 180°C vorheizen. In der Zwischenzeit 3 bis 4 Eiweiß steif schlagen und Puderzucker, sowie je nach Geschmack und Feld Kakaopulver, geriebene Mandeln, Haselnüsse oder gemahlene Mohn einstreuen bis eine steife Masse entsteht. Diese auf die Felder geben und mit nassen Fingern die Landschaften formen. Für die Waldfelder zusätzlich zu einem Teil der Eisschnee/Zucker-Masse grüne Lebensmittelfarbe zugeben, bis der gewünschte Farbton erreicht ist. In kleinen Flöckchen auf das Feld geben. Für die Weidelandchaft Kokosflocken mit ungeschlagenem Eiweiß und grüner Lebensmittelfarbe mischen und auf die Hexfelder streichen. Für den Vulkan oben eine Mulde eindrücken und mit rotem Gelee füllen. Für die Häfen einen Teil des Teiges zu dünnen Rollen formen, gehackte Mandeln eindrücken, sichelförmige Molen formen und auf die Hexfelder legen. Alles backen bis die Ränder leicht braun werden (ca. 12–15 Minuten).

Für die Wasserfelder in der Zwischenzeit Puderzucker in Rum einrühren bis eine zähe Masse entstanden ist und mit blauer Lebensmittelfarbe einfärben. Für die Eisschollen Hagelzucker einrühren. Die Masse sofort nach der Entnahme der Felder aus dem Backofen mit einem Pinsel auftragen.

Um das ganze winterlich zu gestalten, die Landschaften nach dem Erkalten mit Puderzucker bestreuen.

Für die Lavaströme rote Lebensmittelfarbe in Puderzucker/Rum-Mischung einrühren und langsam vom Kraterand an verschiedenen Stellen herunter laufen lassen.



Für die Sturmflutmarker aus Backoblaten kleine Kreise oder Quadrate ausstanzen oder -schneiden und mit der für die Wasserfelder angerührten Zuckergussglasur bestreichen.

Hinweis von Dr. Reiner Dören: „Catlantis im Winter“ ist natürlich in erster Linie ein Spaß-Szenario, bei dem es darum geht, die Insel zu essen. Weniger Spaßig kann es werden, die Rohstoffkarten nach dem Spiel vom Puderzucker zu reinigen. Seien Sie also vorsichtig oder verwenden Sie einen alten Kartensatz oder laminierte Karten.

Viel Spaß, guten Appetit und eine schöne Weihnachtszeit!

