

# SIEDLER-ZEITUNG

## In dieser Ausgabe:

Die SIEDLER-Glosse ..... 2  
Wichtige Treffen für SIEDLER... 2  
Neues SIEDLER-Szenario..... 4

1/97

## Neueste Nachrichten aus Catan

Die Mitgliederzeitung des KOSMOS-SIEDLER-CLUBS

SIEDLER im Internet..... 5

SIEDLER als PC-Spiel..... 5

Die SIEDLER-Story..... 8

Die nächste Ausgabe der SIEDLER-ZEITUNG erscheint im Oktober '97

## Turnier-Fieber grassiert in 3 Ländern und 32 Städten

Anmeldungen für Vorausscheidungsturniere zum SIEDLER-Kartenspiel-Turnierfinale in Essen sind noch möglich!

Auch leidenschaftliche Fußballmuffel werden wissen, was gemeint ist, wenn wir in unserer Einleitung zum Artikel über das 100.000DM-SIEDLER-Kartenspiel-Turnier des berühmt-berüchtigten Spielers, der „mal wieder schneller als der Ball war“, gedenken. Wir sind der Ball, unsere SIEDLER-Fans die sind die Spieler. – Auf dem Ball standen, nicht übertrieben groß, aber auch nicht übertrieben klein, die goldenen Worte „SIEDLER-Kartenspiel-Turnier“. Und während wir diesen Ball noch sinnend in den Händen hielten; prüften, ob der Luftdruck stimme; prüften, ob die Nähte halten würden; prüften, ob der Umfang spielgerecht sei und vieles andere mehr, was vor Spielbeginn bedacht sein will, scholl es von den Rängen schon fordernd „Jetzt geht's lo-o-s! Jetzt geht's lo-o-s!“

### DIE SIEDLER — VON CATAN — 100.000 DM KARTENSPIEL TURNIER

Noch ehe wir überhaupt dazu kamen, die Turnier-Regeln unters Volk zu bringen, gingen bereits Dutzende von Anfragen potentieller Veranstalter – meist engagierte Spielefachhändler und Clubs – ein.

Zum Schluß waren es dann mehr als 100 Interessenten, die eines jener Vorausscheidungsturniere ausrichten wollten, deren Sieger sich für das große Turnier-Finale am 23. und 24. Oktober auf der SPIEL'97 in Essen qualifizieren.

Fortsetzung auf Seite 7

## Die Liebe der SIEDLER-Matrosen

Die neue Seefahrer-Erweiterung brachte es an den Tag: Die meisten SIEDLER-Kapitäne wollen immer nur das eine – Sechs! Manche auch Fünf und Sechs. Lesen Sie dazu unsere große Enthüllungsgeschichte!

Er hatte mal wieder recht, der alte Cäsar, als er meinte „navigare necesse est“. Seefahrt tut not, das wurde uns Halbhumanisten schon nachdrücklich im ersten Lateinübungsbuch eingebleut. Wie not sie tat, das wurde uns erst so richtig klar, als jetzt im Frühjahr die ersten Verkaufszahlen der neuen SIEDLER-Seefahrer-Erweiterung

auf dem Tisch lagen. Wir bewegten uns mit bemerkenswerter Geschwindigkeit schon binnen weniger Wochen auf die magische Zahl von rund 100.000 verkauften Seefahrer-Erweiterungen zu, und die Kritik war sich nahezu geschlossen darüber einig, daß es Klaus Teuber mit dieser Erweiterung tatsächlich gelungen war, dem ohnehin schon perfekt wirkenden SIEDLER-Basispiel die Krone aufzusetzen. Und dennoch waren die SIEDLER-Fans noch nicht zufrieden. Es gab da nämlich ein Gerücht, daß es auch für die Seefahrer-Erweiterung noch ein Ergänzungs-Set für 5 und

Fortsetzung auf Seite 3

Liebe SIEDLER-Freunde!

In jeder Ausgabe der SIEDLER-ZEITUNG möchte ich Ihnen ein oder zwei besondere SIEDLER-Szenarien oder Varianten vorstellen. Den Anfang macht „Groß-Catan für vier Spieler“, ein Szenario, das in abgewandelter Form auch in der Seefahrer-Erweiterung zu finden ist.

Für die hier auf Seite 4 beschriebene Form von Groß-Catan benötigen Sie allerdings keine Seefahrer-Erweiterung, sondern Freunde, die ebenfalls über ein SIEDLER-Basis-Spiel verfügen. Ich weiß, daß viele SIEDLER, um länger spielen zu können, zwei, drei oder mehr Basisspiele kombinieren und damit riesige Landschaften gestalten. Solche Szenarien wirken sehr einladend und sind vor allem in der Anfangsphase sehr spannend. Meist jedoch haben sie zwei gravierende Nachteile:

- Wegen des reichlichen Platzangebotes kommen sich die Spieler zumindest in der ersten Spielhälfte kaum ins Gehege.
- Nach einiger Zeit quellen die Lager der Spieler von Rohstoffen über. Das Spiel wird zäh und unübersichtlich.

Das Beispiel „Groß-Catan“ zeigt, daß es auch anders geht. Sie können jedes größere Szenario, das Sie sich selbst zusammenstellen, mit den vier Grundregeln „Groß-Catans“ spielen.

- ① Man erhält beliebig viele Städte, aber nicht mehr als 5 Siedlungen.
- ② In der Gründungsphase darf den Spielern nur ein eingeschränktes Areal zur Verfügung stehen.
- ③ Die Anzahl der Zahlenplättchen sollte bei vier Spielern auf maximal 25 begrenzt sein. (Faustregel: 6 Zahlenplättchen pro Spieler.)
- ④ Die Siegpunktzahl sollte vor dem Spiel nach folgender Formel festgelegt werden: Anzahl der Landplättchen (ohne Wüste) dividiert durch zwei.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und hoffe, daß Sie sich nun mehr denn je angeregt fühlen, Ihre eigenen, großen SIEDLER-Welten zu schaffen. Ihr Klaus Teuber

EDITORIAL



## SIEDLER TREFFEN SIEDLER

Mit dieser Rubrik möchten wir der ständig wachsenden Zahl von Clubmitgliedern die Möglichkeit bieten, sich, wann immer ihnen danach ist, zu suchen und zu finden.

### Mitglieder-Treffen in Essen

Wie in jedem Jahr so findet auch heuer wieder die Publikumsmesse SPIEL in Essen statt. Die SPIEL dauert 1997 vom 23. bis 26. Oktober. Wer Lust hat, kann sich dort mit anderen SIEDLER-Club-Mitgliedern treffen. Den genauen Termin und die Räumlichkeiten werden wir in der nächsten Ausgabe der SIEDLER-ZEITUNG bekannt geben.

### Regionale Club-Treffen

Was sind das eigentlich für Menschen, die Mitglied im SIEDLER-Club sind? Damit wir und Sie Gelegenheit bekommen, dies herauszufinden, möchten wir in Zukunft verstärkt regionale Club-Treffen initiieren. Diese Treffen sollen jeweils an einem Samstag oder einem Sonntag stattfinden, am späteren Vormittag beginnen und spätestens um 20.00 Uhr abends enden, so daß Club-Mitglieder, die im Umkreis von 100 bis 150 km Umkreis wohnen, problemlos am selben Tag an- und wieder abreisen können.

Wenn Sie an einem solchen Treffen teilnehmen wollen, dann teilen Sie uns Ihren Wunschmonat und Tag (Samstag oder Sonntag) mit. Bei ausreichendem Interesse werden wir aufgrund Ihrer Wünsche Orte, Termine und Räumlichkeiten aussuchen.

Gesucht werden außerdem Club-Mitglieder bzw. private SIEDLER-Clubs, die mithelfen wollen, ein solches Treffen vor Ort vorzubereiten oder gar zu leiten.

### SIEDLER-Club Kontakt-Börse

Es ist schon schlimm, wenn niemand mit einem spielt! Aber ehe Sie vor lauter Kummer Ihr Lieblingsspielzeug kaputt machen, wenden Sie sich lieber an die SIEDLER-Kontaktbörse. Ab der nächsten Ausgabe unserer SIEDLER-ZEITUNG wollen wir, nach Orten sortiert, Adressen von Clubmitgliedern veröffentlichen, die an Ihrem Wohnort noch nach weiteren begeisterten Mitspielern für die langen SIEDLER-Spielerabende suchen. Schreiben Sie uns, und wir bringen Sie ins Gespräch.

**KOSMOS-SIEDLER-CLUB  
in Zahlen:**

Gründungsdatum:  
**1. März 1997**

Mitgliederzahl  
(Stand Juni '97): **2.300**

### Spielen mit Klaus Teuber: SIEDLER-CLUB-TREFF Ein Wochenende im Treff-Hotel

Nicht ganz, aber doch fast mitten in Deutschland, nämlich im Taunus, möchten wir Mitgliedern des SIEDLER-Clubs Gelegenheit geben, sich bei einem gemütlichen SIEDLER-Spiel-Wochenende zusammenzufinden.

Mit von der Partie wird auch Klaus Teuber sein, der sich freut, einmal zwanglos und ohne Zeitdruck mit Freunden des SIEDLER-Spiels schwatzen und spielen zu können.

Als Termin haben wir den  
**5.-7. September 1997**  
vorgesehen.

Das „Treff Hansa Hotel“ in Hofheim am Taunus reserviert uns für diese Zeit ein Kontingent von rund 100 Zimmern. Mehr Zimmer waren beim besten Willen nirgendwo sonst zu finden.

#### Preis, pro Person und Übernachtung:

DM 100,- im Doppelzimmer.

DM 150,- im Einzelzimmer.

#### Die Leistungen:

Komfortzimmer mit Dusche/WC, Haarfön, Minibar, Farb-TV, Schreibtisch, Telefon.

Frühstücksbuffet mit Bio-Ecke, kostenfreie Nutzung des Sauna- und Fitneßbereiches.

Zum „Spielen bis zum Abwinken“ steht uns ein entsprechend großer Raum zur Verfügung.

Wir würden uns freuen, wenn Ihr Interesse hättet und Eure verbindliche Anmeldung mit Verechnungsscheck möglichst schnell unter Angabe der Personenzahl und der benötigten Einzel- bzw. Doppelzimmer an den SIEDLER-Club (Postfach 10 60 11-70049 Stuttgart) schickt. Es können bis zu 100 Spieler an dem Wochenende teilnehmen; bei Mehranmeldungen berücksichtigen wir das Eingangsdatum. Falls bis zum 25. Juli 1997 nicht genügend Anmeldungen vorliegen, müssen wir die Veranstaltung leider absagen.

Worte, die in der

## GLOSSE enden

**H**eerscharen von guten Feen wissen ein Lied davon zu singen: Es gibt kaum etwas Undankbareres, als jemandem einen Wunsch zu erfüllen. Tut man's nämlich, dann wird einem heimlich gegrollt, weil der Wunsch an sich tausendmal schöner war, als das, was bei seiner Erfüllung hinten raus kam; und tut man's nicht, dann wird sowieso gemumpelt – von faulem Feenpack ist dann die Rede und auch die Frage „Wofür bezahlt man eigentlich seine Steuern?“ taucht auf. Bestes Beispiel: die SIEDLER-ZEITUNG. Monatelang haben wir listig das Erscheinen der ersten Nummer hinausgezögert, um nur ja niemanden zu enttäuschen; haben immer wieder darauf hingewiesen, daß die Redaktion einfach nicht dazukommt, die Zeitung zu machen, weil sie voll damit ausgelastet sei, die Anfragen „wann denn nun endlich die erste SIEDLER-ZEITUNG erscheint“ zu beantworten. Und nun ist es eben doch passiert! Deswegen jetzt groß mit Schuldzuweisungen anzufangen, macht sicherlich keinen Sinn; die SIEDLER-ZEITUNG ist da, und wir müssen damit leben.

Freilich werden sich nun viele Club-Mitglieder die bange Frage stellen, ob man nun künftig verstärkt mit Wunscherfüllungen der rücksichtslosesten Art zu rechnen hat? Werden wir, wie tausendfach gewünscht, in unserer nächsten Ausgabe ein Pin-up-Foto von Klaus Teuber als Centerfold bringen? Werden wir, in Kooperation mit der Ravensburger Filmproduktionsgesellschaft, den Film „Die Siedler im Spesart“ produzieren und die Hauptrolle mit Lilo Pulver besetzen? Wird es für Club-Mitglieder das Video „Her mit den kleinen Siedlerinnen“ zum Sonderpreis geben? Gründen wir eine Siedler-Bausparkasse? Richten wir endlich eine Eheberatungsstelle für Männer ein, die es gewagt haben, ihren Ehefrauen einmal einen Räuber vor die Nase zu setzen? – Viele werden jetzt sagen, Typen, die entgegen jeder Erwartung eine komplette SIEDLER-ZEITUNG in Umlauf bringen, ist alles zuzutrauen! Aber so schlimm ist es wirklich nicht. Ehrlich! Wir versprechen Ihnen, daß wir die oben erwähnten Wünsche nur im äußersten Notfall erfüllen werden. Sollten Sie allerdings andere Vorschläge oder Wünsche (für deren Erfüllung Sie uns nicht allzu böse wären) haben, dann schreiben Sie uns. Es wird sich bestimmt immer jemand finden, der zu langsam ist, um der damit verbundenen Arbeit noch auszuweichen.

6 Spieler geben sollte. Schnurstracks wurden wir bombardiert mit Anfragen – einige davon ziemlich heftig – wann und wo man das denn bekommen könne? Was soll die Trödelei? Nu macht mal ran, Ihr Stuttgarter Schnecken!!! – Und außerdem: Warum habt Ihr denn das Material für 5 und 6 Seefahrer nicht gleich in die normale Seefahrer-Erweiterung mit reingepackt? Könnt wohl den Rachen nicht vollkriegen! Habt Euch wohl gedacht, man könnte die SIEDLER-Fans mit einer Ergänzung zur Erweiterung nochmal kräftig abzocken! Grummel!!!

Was hat es nun aber mit der 5er/6er-Ergänzung zu den Seefahrern wirklich auf sich? – Zunächst mal zu der Frage, warum wir das in der Tat nicht gleich in die normale Seefahrer-Erweiterung integriert haben. Schlichte kaufmännische Antwort: Wenn wir das getan hätten, dann wären wir mit der Seefahrer-Erweiterung auf einen Ladenverkaufspreis gekommen, der bei ca. 60 Mark gelegen hätte. Immerhin umfaßt das zusätzlich für 5+6 benötigte Material zwei komplette Sets mit Holzschiffen, eine Reihe weiterer Landschaftskärtchen und zusätzliche, farbig gedruckte Szenarien. Man stelle sich jetzt mal vor, wie wir das der großen Mehrheit von SIEDLER-Spielern hätten erklären sollen, daß ein Erweiterungs-Set mit einem wesentlich höheren Preis in den Verkaufsregalen steht als das eigentliche Grundspiel.

#### Was nun? Wann nun? Wo nun?

Die Materialien für das 5er- und 6er-Spiel mit der Seefahrer-Erweiterung ist ab sofort über den Spielwarenfachhandel erhältlich. Wir haben dafür eine Art Schutzgebühr von 15 Mark festgelegt.

Die Erweiterung enthält: 2 komplette Sätze mit Schiffen, ein Heft mit 5er- und 6er-Szenarien sowie weitere Landschaftsfelder.

Wir legen Wert auf die Feststellung, daß es sich hierbei nicht um ein weiteres handelsübliches Erweiterungs-Set handelt, sondern um eine Service-Leistung, die sich auch preislich weit unter dem Niveau normaler, gewinnorientierter Kalkulationen bewegt.

## Neue Einsatzmöglichkeiten für die Karten des Turnier-Sets

**Ab Juli 1997 mit zusätzlicher Einsteiger-Regel, die es möglich macht, mit jeweils nur einem Basis-Spiel und einem Turnier-Set zum SIEDLER-Kartenspiel-Duell anzutreten**

Im Kielwasser des großen Erfolges, den sowohl das SIEDLER-Kartenspiel als auch das ergänzende SIEDLER-Kartenspiel-Turnier-Set feiern konnten, mußte der KOSMOS-Verlag leider auch einige Strudel des Unbehagens, um nicht zu sagen des Mißtrauens, hinsichtlich der KOSMOS-Produktpolitik registrieren. Grund für dieses Unbehagen: Will man die Turnier-Variante spielen, so benötigt jeder der beiden beteiligten Spieler je ein Basis-Spiel und ein Turnier-Set. Das klingt und ist harmlos, wenn man, wie KOSMOS dies tat, davon ausgeht, daß zwei Spieler, die jeweils ein SIEDLER-Kartenspiel besitzen, sich künftig auch auf Turnierebene messen wollen. Kauft sich jeder eben für knapp 20 Mark ein Turnier-Set dazu und fertig ist das neue SIEDLER-Spielvergnügen.

Ganz anders stellt sich der Spaß aber dar, wenn wir ihn nicht aus Sicht zweier wirtschaftlich voneinander unabhängiger Spieler betrachten, sondern aus dem Blickwinkel einer Familie oder zweier Menschen, die zusammen leben bzw. zusammen haushalten. Hier hat natürlich nicht jeder der beiden Beteiligten ein SIEDLER-Basis-Kartenspiel. Eins genügt. Wollen diese beiden nun die Turnier-Version spielen, so ist es, anders als in dem eingangs beschriebenen Beispiel, eben nicht damit getan, nochmal 20 Mark zusätzlich für ein Turnier-Set zu investieren. Vielmehr stellt es sich für die Familie so dar: Wir brauchen zusätzlich noch zwei Turnier-Sets und sogar noch mal ein Basis-Spiel.

Zusammen mit dem Autor des SIEDLER-Kartenspiels, Klaus Teuber, bemühte sich KOSMOS, sofort nach dem Auftauchen der Problematik, eine befriedigende Lösung zu finden. Verschiedene Ansätze wurden durchgespielt und wieder verworfen. So zeigte es sich zum Beispiel, daß eine Familien-Variante des Turnier-Sets – mit zwei kompletten Turnier-Kartendecks – aus verschiedenen Gründen nicht in Frage kam. – Zum einen hätte KOSMOS diese Variante im nachhinein nicht zu einem Preis auf den Markt bringen können, der dem Verbraucher akzeptabel erschiene, zum andern wäre es praktisch nicht möglich gewesen, dem Handel noch eine dritte SIEDLER-Kartenspiel-Variante zuzumuten. Das Kuddelmuddel wäre einfach zu groß geworden.

Auf der Suche nach befriedigenderen Lösungen ging KOSMOS nicht nur mit sich selbst zu Rate, sondern ermunterte auch Kri-

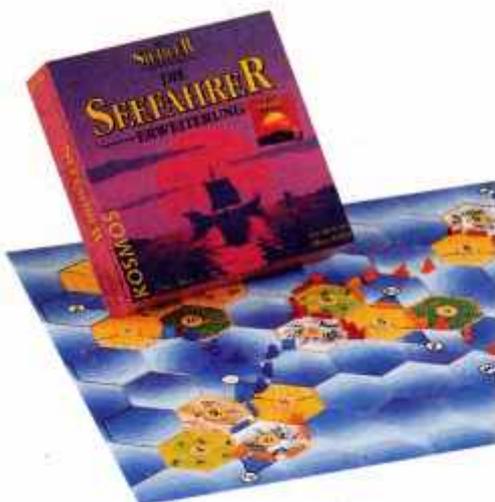


tiker, uns mit ihren Einschätzungen und Vorschlägen auf die Sprünge zu helfen. Nach und nach stellte sich heraus, daß es gar nicht unser Ziel sein mußte, eine preisgünstige Lösung für die reine Turnier-Version zu finden; vielmehr wurde uns klar, daß viele Benutzer des SIEDLER-Kartenspiels schon vollauf zufrieden wären, wenn sie das SIEDLER-Kartenspiel in gewohnter Manier, jedoch ergänzt durch die reizvollen, neuen Aktions- und Ausbaukarten des Turnier-Sets spielen könnten. Um dies zu ermöglichen, war es erforderlich, eine der zentralen Ausbaukarten des Turnier-Sets, nämlich die Universität, nicht nur wie bislang einmal pro Turnier-Deck, sondern zweimal mit beizufügen. Dies wird nun ab der nächsten Auflage, die im Juli '97 erscheint, geschehen. KOSMOS bezeichnet diese dann mögliche Variante, für die man insgesamt nur ein Basis-Kartenspiel und ein Turnier-Set benötigt, als „Turnierspiel für Einsteiger“.

Dem Turnier-Set liegt deshalb in Zukunft ein Blatt mit Sonderregeln bei, nach denen dieses „Turnierspiel für Einsteiger“ problemlos gespielt werden kann. Wichtigste Änderung: Die nunmehr zwei Universitätskarten werden offen neben die Ausbaustapel gelegt. Sobald ein Spieler eine Stadt besitzt, kann er eine der beiden Universitäten nehmen und sie, natürlich gegen Entrichtung der entsprechenden Rohstoffe, einbauen. Jeder Spieler darf nur eine Universität bauen.

Wer allerdings das SIEDLER-Kartenspiel doch lieber nach allen Regeln der Turnier-Kunst spielen will (also so, daß jeder Spieler sich sein eigenes Deck zusammenstellt) der wird, wie gehabt, einen Partner brauchen, der ebenfalls ein Basis-Spiel plus ein Turnier-Set besitzt.

Diejenigen SIEDLER-Fans, die bereits im Besitz eines Turnier-Sets sind, können von KOSMOS direkt – und kostenlos! – eine zusätzliche Universitäts-Karte anfordern. Der Bestellung ist lediglich ein frankierter und adressierter Rückumschlag beizulegen.





# NEUE SZENARIOS, NEUE SIEDLER-IDEEN

von Klaus Teuber

## Groß-Catan



**W**enn Sie Freunde kennen, die auch ein SIEDLER VON CATAN besitzen und schon immer mal etwas länger spielen wollten, sollten Sie diese Variante für vier Spieler ausprobieren.

Durch die Sonderregel „Rohstoffverarmung“ wird vermieden, daß sich ab der Mitte des Spieles zu viele Rohstoffe auf der Hand der Spieler häufen.

### 1. Spielmaterial

Es wird das Material zweier Basis-Spiele benötigt.

#### Aufbau des Spielfeldes:

Zunächst wird mit dem Material eines Basis-Spiels die Insel in der Mitte (rot) nach den normalen Regeln aufgebaut. Die Zahlenplättchen werden wie gewohnt alphabetisch ausgelegt.

Um die Insel werden die Meeresfelder (blau) angeordnet. Wie gehabt wechseln sich dabei Hafensfelder mit Meeresfeldern ab.

Um die so entstandene Insel werden aus dem zweiten Basisspiel alle Landfelder (gelb) und zehn Meeresfelder (hellblau) wie in der Abbildung ersichtlich ausgelegt. Die 10 Meeresfelder sollten aus neun Meeresfeldern ohne Häfen und einem Meeresfeld mit Hafen bestehen. Die äußeren Landfelder (gelb) bleiben vorerst ohne Zahlenplättchen!

Vom zweiten Spiel werden folgende Zahlenplättchen aussortiert und in einem Leinensäckchen verstaut: je einmal 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11. Jeder Spieler erhält dreißig Straßen, acht Städte, jedoch nur fünf Siedlungen.

### 2. Sonderregeln

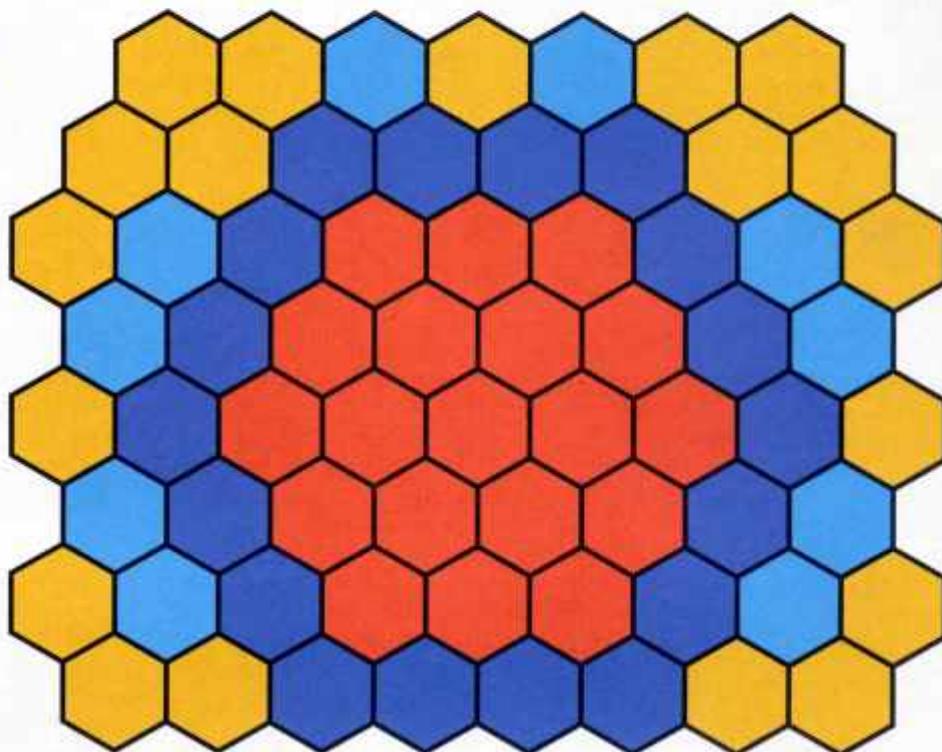
#### 2.1. Gründungsphase:

Jeder Spieler gründet seine ersten beiden Siedlungen auf der Hauptinsel in der Mitte.

#### 2.2. Brücken

Die Spieler können Brücken bauen, um das Wasser zu überqueren. Ein Brückenteil wird durch einen Holzstab symbolisiert und muß zwischen zwei Meeresfeldern an eine Straße, eine Siedlung/Stadt oder ein Brückenteil der gleichen Farbe angelegt werden.

Ein Brückenteil kostet einen Rohstoff



„Holz“ und zwei Rohstoffe „Wolle“ (Die Catanier verwenden Felle zum Brückenbau!). Brücken dürfen sich nicht verzweigen, es ist jedoch erlaubt ein Brückenteil abzureißen. Allerdings erhält man bei einem Abriß keine Rohstoffe zurück. Brückenteile zählen bei der Ermittlung der „Längsten Handelsstraße“ als Straßen.

#### 2.3. Sonderregel „Rohstoffverarmung“

Sobald ein Spieler mit einem Brückenteil oder danach auch einer Straße eine Kreuzung erreicht, die an ein äußeres Landfeld ohne Zahlenplättchen grenzt, darf der Spieler ein Zahlenplättchen aus dem Säckchen ziehen und auf diesem Landfeld ablegen.

Sind die sieben Zahlenplättchen in dem Säckchen verbraucht, darf der Spieler ein Zahlenplättchen von der Hauptinsel entfernen und auf dem neuen Landfeld ablegen. Bei der Auswahl des Zahlenplättchens muß der Spieler die folgenden drei Regeln beachten:

- Der Spieler darf von einem Landfeld nur dann ein Zahlenplättchen entfernen, wenn eine seiner Siedlungen oder Städte an dieses Landfeld grenzt.
- Jede Siedlung oder Stadt auf der Hauptinsel muß mindestens ein Landfeld mit einem Zahlenplättchen behalten.
- Es dürfen auch auf den äußeren Landfeldern keine roten Zahlenplättchen benachbart sein.

Sollte ein Spieler unter Beachtung dieser

Regeln kein Plättchen von der Hauptinsel nehmen können, darf er nacheinander die Regeln A-C brechen, bis ihm die Auswahl eines Plättchens möglich ist.

### 3. Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 17 Siegpunkte erreicht.

### 4. Strategische Tips

Wer dieses Szenario spielt, wird bald merken, daß man von Beginn an anders planen muß. Sobald die Zahlenplättchen des Vorratsbeutels aufgebraucht sind, verschwinden Zahlenplättchen von der Hauptinsel und damit sichere Rohstoffeinkünfte.

Zwar hat der Spieler, der ein Plättchen entfernt, zunächst auch einen Nachteil (er muß es von einem Landfeld nehmen, das einer seiner Siedlungen oder Städte benachbart ist). Da er aber bald eine Siedlung auf dem Landfeld mit dem neuen Plättchen bauen wird, kann er diesen Nachteil wieder ausgleichen. Wer auf der Hauptinsel hocken bleibt, wird dagegen bald verhungern. Also Brücken bauen!

Wer mit seinen Siedlungen alleine an einem Landfeld sitzt, kann das Zahlenplättchen dieses Feldes schützen, da kein anderer Spieler unter Beachtung der Regeln dieses Plättchen entfernen darf. Leider besucht der „Räuber“ diese Felder sehr gerne.



# DIE ELEKTRONISCHE SEITE DER SIEDLER

## www.die-siedler.com

So richtig nett ist's nur im Internet!

Mehr als 30.000 Besucher tummelten sich in den letzten Monaten im elektronischen SIEDLER-Haus mit der Adresse „http://www.die-siedler.com“. Angesichts dieser enormen Zahl sträubt sich alten Internet-Hasen das Fell vor Staunen.

Wer nicht schon längst mal bei uns reingeschaut hat, dem sei hiermit kundgetan, daß wir den – neudeutsch – Usern dort nicht nur die neuesten Infos über die Welt der SIEDLER im allgemeinen sowie aktualisierte Spielregeln und interessante Spielvarianten bieten, sondern daß wir im World Wide Web auch die meist gesuchte Anlaufstelle zur Mitspieleruche sind. Und – „man spricht deutsch“ auf den SIEDLER-Seiten.

Sollte der eine oder andere selbst keinen Internet-Zugang haben, dann lohnt es sich auf jeden Fall, einen auf der elektronischen SIEDLER-Brandung surfenden Freund oder Bekannten zu bitten, doch mal die nützlichsten SIEDLER-Infos auszudrucken, es lohnt sich.

Internet-Adresse:

<http://www.die-siedler.com>

E-Mail-Adresse:

[club@die-siedler.com](mailto:club@die-siedler.com)

## Die Compu-SIEDLER

live on disk

Unter der großen Zahl von E-Mails und Briefen zum Thema SIEDLER finden sich bislang ganz erstaunlich viele hochkreative Spitzenleistungen in und um Catan herum. Ein besonders ausgefeiltes Beispiel für die aktive Gestaltung des SIEDLER-Lebens wollten wir Euch auf keinen Fall vorenthalten:

Jens Willibald, von Beruf(-ung) Catanier, im übrigen angehender Physiker, hatte gleichsam als Ausgleichssport mal seine theoretischen Universitätsstudien etwas weiter von sich geschoben und dafür eine praxisorientierte Computerspiel-Version der SIEDLER VON CATAN ausgetüfelt. Dies, wie er betonte, „primär zum eigenen, besseren Verständnis“.

Nach vielen langen Nächten war es dann soweit: Jens Willibald übergab seine Compu-SIEDLER dem Verlag und Klaus Teuber zur Prüfung. Einhelliges Urteil aller Beteiligten: „Eine absolute Spitzenleistung!“

Natürlich sollte dieses bemerkenswerte Ergebnis kreativer Feinarbeit nicht in allen Belangen an Profi-Produkten gemessen werden. Das wäre unfair, denn diese greifen natürlich auf erheblich größere technologi-

sche Ressourcen zurück. – Dennoch: Die Willibald'schen Compu-SIEDLER, in einigen Details von uns noch etwas weiterentwickelt, eignen sich z.B. hervorragend zum Üben und könnten viele Catan-Fans dazu inspirieren, eigene Ideen und Werke an uns einzusenden und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Wann immer es geht, werden wir vom Club uns dafür auch erkenntlich zeigen – und zwar auf jeden Fall mit einer Veröffentlichung, unter Umständen sogar mit einer finanziellen Anerkennung.

Als Ansporn und Dankeschön vorab möchten wir Euch nun aber erstmal die „SIEDLER on disk“ kostenlos zur Verfügung stellen. Wir hoffen, Ihr habt richtig Spaß damit.



## Alle Wege führen nach (CD-) ROM: SIEDLER-Kartenspiel auf PC

Gut Ding will auch im Elektronikzeitalter Weile haben, aber nun ist es vollbracht: Klaus Teuber hat gemeinsam mit einem Entwicklerteam von USM (United Soft Media) und Programmierern von 7th Level ein Computerspiel aus dem virtuellen Boden gestampft. Um sich in diese besondere, elektronische Spiele-Entwicklung auch in gewohnter Weise einbringen zu können, scheute Klaus Teuber nicht davor zurück, sich eigens dafür entsprechende Kenntnisse in der erforderlichen Programmiersprache anzueignen.

Der SIEDLER-Wettstreit mit virtuellen Karten und Würfeln wird auf der SPIEL '97 in Essen (Mitte Oktober) erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt werden und gleichzeitig dann im Handel erhältlich sein. Jeder Catanier, der über einen PC verfügt, kann nun zu Hause gegen ein bis drei Gegner spielen, wann immer er Lust und Zeit hat.

### 6, 5, 4, 3, 2, und SIEDLER for One

Nachdem seit Beginn der SIEDLER-Ära im Jahr 1995 sowohl das Siedeln im größeren Kreis (mit der Ergänzung für 5 und 6 Spieler) als auch das Siedeln zu zweit (mit dem Kar-

tenspiel) ermöglicht worden war, blieb als logische Konsequenz nur noch die Frage: „Wie spiele ich SIEDLER allein?“ – Das jetzt im Oktober erscheinende SIEDLER-Computerspiel wird diese Frage zur, wie wir hoffen, Zufriedenheit aller beantworten können. Der Mensch tritt gegen ein bis drei virtuelle SIEDLER-Konkurrenten an; die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Spielstufen zu wählen, erlaubt es dem versierten SIEDLER-Kartenspieler, sich mit einem ausgebufften virtuellen Strategen zu messen, während Anfänger sich wohl eher einen etwas weniger knallharten Sparring-Partner aus dem elektronischen SIEDLER-Reich auswählen werden. Eine Hilfefunktion erlaubt es dem Anfänger sogar, dem Computergegner in die

Karten zu blicken, um dadurch etwas mehr Aufschluß über die taktischen Möglichkeiten des SIEDLER-Kartenspiels zu gewinnen. – Wer diese Funktion zum „Mogeln“ benutzt, ist selber schuld.

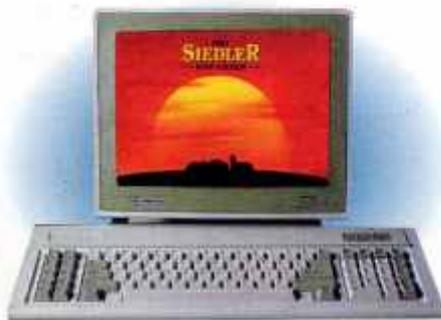
### SIEDLER im Netz

Ich hier in Tüttelsdorf an der Wümme, Freund drüben in Hongkong, ist das das Ende unserer gemütlichen SIEDLER-Abende? Mitnichten! Durch die Netzwerkfunktion des Spieles kann ich via Internet zu jedem Ort der Welt surfen, um meinen Spielpartner zu finden. Bis zu vier Mitspieler können im Netz siedeln was das Zeug hält.

### Technik & Termine

Das SIEDLER-Kartenspiel auf CD-ROM läßt sich auf jedem neueren PC spielen. Benötigt wird ein Windows 95 Multimedia PC ab 8 MB RAM, eine Soundkarte und ein Laufwerk für mindestens 2x CD-ROM. Unterstützt wird eine lokale Netzwerkanbindung und natürlich auch ein vorhandener Internet-Anschluß für die Mehrspieler-Optionen.

Die SIEDLER auf CD-ROM werden ab Ende Oktober im Handel verfügbar sein.



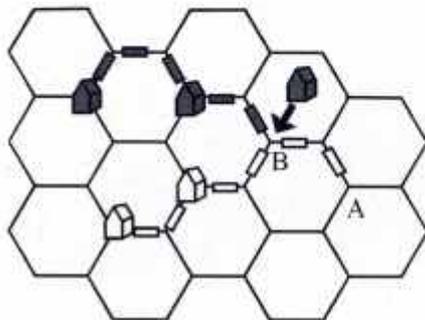


# FRAGEN UND ANTWORTEN FÜR SIEDLER

## DIE SIEDLER VON CATAN

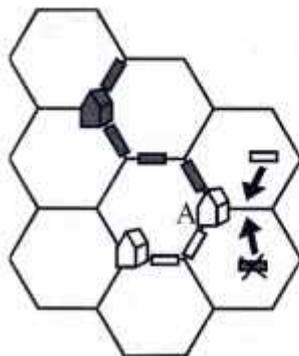
**Was geschieht, wenn ich die Handelsstraße eines Gegners unterbreche?**

Spieler *Weiß* besitzt mit sechs durchgehend verbundenen Einzelstraßen die „Längste Handelsstraße“. – Spieler *Grau* baut auf Kreuzung *B* eine Siedlung und unterbricht die Handelsstraße von Spieler *Weiß*. Nun besitzt Spieler *Grau* die „Längste Handelsstraße“. – Obwohl die weiße Handelsstraße unterbrochen ist, darf Spieler *Weiß* in Punkt *A* eine Siedlung oder eine Straße bauen.



**Darf ich hinter einer gegnerischen Siedlung eine Straße bauen?**

Nein, die Regel besagt, daß ein Spieler eine Straße nur an einer eigenen Straße oder Siedlung anlegen darf. In der nebenstehenden Abbildung darf *Weiß* eine Straße an seine Siedlung anlegen. *Grau* darf seine Straße nicht an die weiße Siedlung anlegen.



**Ich habe eine Siedlung an einem Erz-Hafen gebaut. Darf ich danach sofort zwei Erz gegen einen anderen Rohstoff tauschen?**

Nein, wenn ein Spieler gebaut hat, befindet er sich in der Bauphase. Handeln oder Tauschen muß er vorher.

**Darf man eine Stadt bauen, ohne zuvor eine Siedlung gebaut zu haben?**

Nur möglich, wenn zugleich die Rohstoffe für die Siedlung und die für die Stadt gezahlt werden.

**Darf ich einen Ritter einsetzen, bevor ich würfle?**

Ein Spieler darf die Entwicklungskarte während seines Zuges zu einem beliebigen Zeitpunkt spielen, auch vor seinem Würfelwurf.

## DAS KARTENSPIEL FÜR ZWEI SPIELER

**Muß eine Ausbaukarte, die ich meinem Gegner mit dem Spion abnehme, auch von mir bezahlt werden, wenn ich sie einsetzen will?**

Ja. Jede Karte, die man in seinem Fürstentum auslegt, muß bezahlt werden.

**Welche „Gebäude“ sind auf der Karte „Feuerteufel“ gemeint?**

Alle roten und grünen Ausbaukarten, mit Ausnahme der Ritter und der Flotten.

**Was ist richtig: „Hafen“ mit dem Symbol „Siegpunkt“ (das steht in der Spielregel), oder „Hafen“ mit dem Symbol „Handelspunkt“ (das steht auf der Ausbaukarte)?**

Korrektweise steht auf dem Hafen das Symbol „Mühle“ als Handelspunkt. – Die falsche Angabe in der Spielregel ist inzwischen korrigiert.

**Zählen die Handelspunkte eines Spielers auch, wenn er noch keine Stadt besitzt?**

Solange ein Spieler zwar schon Handelspunkte, nicht aber eine Stadt hat, kann er nicht die „Größte Handelsmacht“ bekommen. Aber: Angenommen Ihr Gegner hat schon eine Stadt und dazu Ausbauten, die zwei Handelspunkte ergeben; Sie aber haben keine Stadt, jedoch Ausbauten, die drei Handelspunkte ergeben, dann kann Ihr Gegner, trotzdem er eine Stadt hat, auch nicht die „Größte Handelsmacht“ bekommen.

**Zählen die Rohstoffe, die man über den Ertragswürfel bekommt, beim Ereignis „Räuber“ gleich mit?**

Nein! Es wird immer zuerst das Ereignis aus-

geführt. Erst danach werden die Rohstoffe auf den Landschaften verbucht.

**Kann man, wenn man auf einer Landschaft bereits drei Rohstoffe besitzt, ein oder zwei dieser Rohstoffe auf ein Landschaftsfeld der selben Art übertragen?**

Nein, solch eine Übertragung ist nicht zulässig!



## KURZ UND KNAPP

### SIEDLER-Holzspielbrett

Manche werden schon davon gehört haben: Ein findiger Spiele-Händler aus Grafing / München hat jetzt sehr schön gearbeitete Holzspielbretter zum SIEDLER-Spielen im Programm. Die Bretter gibt es in der kleinen Version für 3 und 4 Spieler sowie in einer Großversion für 5 und 6 Spieler. Bei Bestellungen über den Club, die wir an die Herstellerfirma „Wolfgang's Joker“ weitergeben, kauft Ihr zum Clubvorzugspreis von 260 bzw. 298 DM ein.

### Die Whiskey-SIEDLER

Seit in einer Fachzeitschrift davon zu lesen war, daß es die SIEDLER jetzt auch in limitierter Auflage als Werbeprodukt produziert von einem Whiskey-Hersteller gibt (statt Siedlungen werden hier natürlich *Destillen* gebaut), erreichen uns vermehrt Anfragen, wo dieses Spiel erhältlich ist. Leider war uns das bei Redaktionsschluß selbst noch nicht bekannt. In der nächsten SIEDLER-ZEITUNG werden wir Euch sicher mehr sagen können.

### Impressum

Siedler-Zeitung – Neueste Nachrichten aus Catan  
Die Mitgliederzeitung des KOSMOS-SIEDLER-CLUBS  
Jahrgang 1 – Heft 1 – Juli 1997

Herausgeber: KOSMOS-Verlag, Stuttgart  
Verantwortlicher Redakteur: Fritz Gruber, Nürnberg  
Redaktionelle Mitarbeit: Klaus Teuber, Reinhold Übbing,  
Horst-Rainer Rösner  
Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: KOSMOS-Verlag - SIEDLER-Club  
Pflzerstr. 5-7 - 70184 Stuttgart  
Tel. 07 11/2191-416 - Fax 07 11/2191-244

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.  
Das gilt auch für die Aufnahme in elektronische Datenbanken  
und Mailboxes sowie für Vervielfältigungen auf CD-ROM.

## Und das sind die Preise!

Die Goldmedaille beim Essener Turnier-Finale ist mit 15.000 DM dotiert. Für die Ränge 2 bis 8 stehen weitere Geldpreise in Höhe von 10.000 bis 1.000 DM zur Verfügung.

Außerdem werden die acht Sieger entscheiden, an welche gemeinnützige Kinderhilfsorganisation eine anlässlich des Turniers ausgelobte Spende in Höhe von 10.000 DM gehen soll.

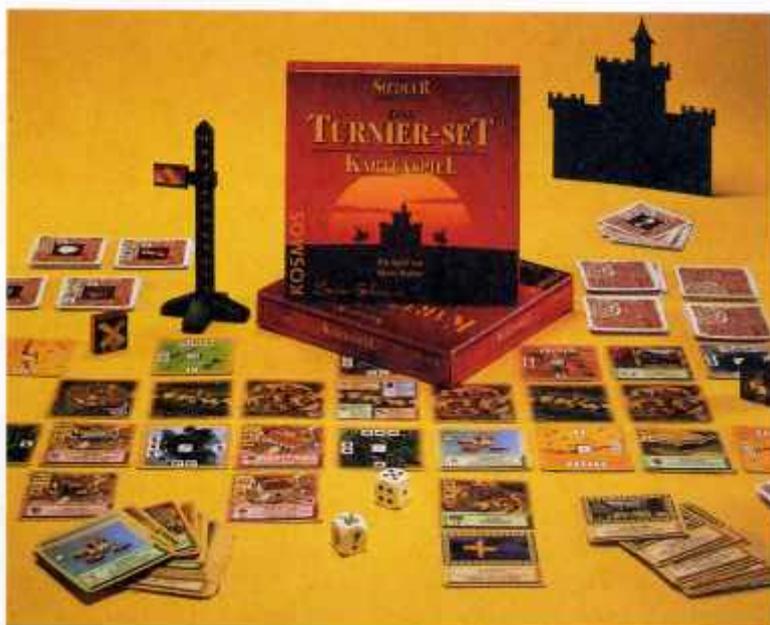
## Turnier-Modus

An dieser Stelle vielleicht kurz einige nüchterne Zahlen zum Turnier-Modus. Es wird im gesamten deutschsprachigen Raum, d.h. in der Schweiz, Österreich und Deutschland insgesamt 32 sogenannte Vorausscheidungsturniere geben. – An jedem Vorausscheidungsturnier können wiederum maximal 32 SIEDLER-Kämpfer teilnehmen.

Die Teilnehmeranzahl pro Veranstaltung ist so bemessen, daß ein Vorausscheidungsturnier innerhalb eines Tages, d.h. binnen zehn Stunden, abgeschlossen werden kann.

Da nun, im Hinblick auf die technische Durchführbarkeit des Finales in Essen, auch die Zahl der Vorausscheidungsturniere auf 32 begrenzt werden mußte, stellte sich für uns die höchst undankbare Aufgabe, aus der Vielzahl von Veranstaltungsanmeldungen rund ein Drittel auszuwählen, und den restlichen zwei Dritteln mitzuteilen, daß wir mit großem Bedauern ablehnen müssen. Da kommt Stimmung auf!

Ähnlich selektiv mußten wir dann natürlich auch bei den Anmeldungen der Spieler



vorgehen, die an diesem SIEDLER-Turnier gern teilnehmen wollten. Damit nun all diejenigen Spieler, die zwangsläufig nicht zum Zuge kommen würden, ihren Frust nicht bei den gänzlich unschuldigen Veranstaltern der Vorausscheidungsturniere abladen, haben wir entschieden, daß alle Anmeldungen an KOSMOS geschickt werden. Wir sichten die Anmeldungen, ordnen sie den räumlich jeweils nächstgelegenen Veranstaltungsorten zu und ziehen dann nach dem Lotterieprinzip die jeweils 32 glücklichen Teilnehmer.

### Mitglieder des SIEDLER-Clubs haben allerdings zwei Chancen:

Wenn es auf dem normalen Weg mit der Teilnahme nicht klappt, so besteht immer noch Hoffnung, daß Sie bei dem einen Vorausscheidungsturnier mitmachen können, das speziell für SIEDLER-Club-Mitglieder reserviert ist. Dieses Turnier findet statt am 21. September in Ludwigsburg (bei Stuttgart). Anmeldungen sollten so schnell wie

möglich an die Club-Adresse geschickt werden (Mitgliedsnummer nicht vergessen!).

## Wie laufen die Vorausscheidungsturniere ab?

Gespielt wird nach dem K.O.-System. Es wird zu Beginn also 16 Turnier-Paarungen geben; die jeweiligen Gewinner tragen dann das Achtelfinale, dessen Gewinner das Viertelfinale, und die Gewinner wiederum das Halbfinale aus. Die beiden Gewinner der Halbfinale qualifizieren sich für das große, zweitägige Turnier-Finale in Essen und erhalten je 500 DM Siegerprämie; außerdem erstatten wir die Hotelkosten für den Aufenthalt in Essen.

Wichtig: Gespielt wird nach den Regeln des SIEDLER-Kartenspiels und den ergänzenden Regeln des SIEDLER-Kartenspiel-Turnier-Sets. Dazu kommen noch einige Sonderregeln, die im Sinne eines möglichst konfliktfreien Turnierablaufs erlassen wurden; dazu gehört zum Beispiel ein Zeitlimit. Jeder Spieler hat insgesamt 50 Minuten Spiel- und Bedenkzeit. Schachuhren wachen über den Zeitverbrauch. Es ist daher also sinnvoll, sich schon zuhause zu notieren, wie man gedenkt, sein Kartendeck zusammenzustellen.

In diesem Zusammenhang möchten wir auch darauf hinweisen, daß es nicht gestattet ist, seine eigenen Karten mitzubringen. Alle Spielmaterialien werden vor Ort von KOSMOS zur Verfügung gestellt. Weitere Details finden Sie in den Wettbewerbsunterlagen, die wir Ihnen nach der Teilnehmerauslosung zuschicken.

## Bereits feststehende Veranstalter des SIEDLER-KARTENSPIEL-TURNIERs (Stand: Juli 1997)

1.) Hippopotame	Münster	25.+26.6.	19.) Fantasy in	Hannover	20.9.
2.) Comic, Buch & Spiel	Oldenburg	29.6.	20.) Merlin's	Wiesbaden	6.9.
3.) Wolfgang's Joker	München/Grafring	19.7.	21.) Spiel & Freizeit Panne	Reutlingen	14.9.
4.) Spielwelt	Offenburg	19.7.	Im Rahmen der Reutlinger Spiele-Tage		
5.) Spielkreis Wien	Wien (Österreich)	*	22.) Das Spiel	Hamburg	28.9.
6.) Hansen GmbH	Freiburg	5.7.	23.) Spielbar	Bremerhaven	14.9.
7.) Maximus	Salzgitter	13.9.	24.) Spielzeit	Krefeld	9.9.
8.) Die Kinderkiste	Marburg	12.7.	25.) Walter Müller	Kempten	*
9.) Brenner-Schilling	Heilbronn	1.8.	26.) Hippodice Spieleclub	Dortmund	Sept.*
10.) Spielwaren Förster	Aachen	6.9.	27.) KOSMOS-SIEDLER-CLUB-	Ludwigsburg	21.9.
11.) Spiele-Oase	Kiel	7.9.	Veranstaltung (aber nur für Club-Mitglieder)		
12.) Spielraum	Münster	7.9.	28.) Spielwaren Schweiger	Nürnberg	27.9.
13.) J.H. Fuhr	Gießen	18.9.	29.) Kerstins Spielzeugland	Soest	6.9.+13.9.
14.) Feldhaus	Köln	27.9.	30.) Der Spieleladen	Renningen	19.7.
15.) Spielwaren Kurtz	Stuttgart	4.10.	31.) St. Gallen Spielmesse	St. Gallen	Sept.
16.) Behle	Frankfurt	4.10.	32.) Spiel & Freizeit Dittelmann	Passau	10.10.
17.) Spielraum	Osnabrück	4.10.			
18.) Roskothén	Duisburg	11.10.			

\* der genaue Turnier-Termin stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

# Die wahre, ungeschminkte SIEDLER-Geschichte

Von unserem SIEDLER-Club-Mitglied Markus Dung erzählt, von der SIEDLER-Redaktion (fast) ungekürzt abgedruckt.

Meine Schwester brachte das erste SIEDLER-Spiel kurz vor Weihnachten 1995 mit und schwärmte davon so sehr, daß wir es sofort spielten. Daraufhin kauften wir und meine Eltern uns jeweils ein Spiel. Wir spielten es mit Freunden; die waren ebenso begeistert und kauften das Spiel, usw. Kurzum, in unserem Ort brach die SIEDLER-Manie aus. Wir tauschten sogar unseren regelmäßigen Skatabend in einen Siedelabend um!

Ich sah dann eines Tages die Erweiterung des Spiels und kaufte sie sofort für alle. In



den folgenden Wochen verging kaum ein Tag ohne „siedeln“...

Dann kam der Sommer und wir träumten davon, im Garten „siedeln“ zu können – aber der Wind würde ja all die kleinen Kärtchen wegblasen. So ganz langsam wurde die Idee geboren, ein „Garten-SIEDLER“ zu bauen.

Wir überlegten, die Garageneinfahrt mit Sechseckpflastern zu pflastern oder mit unterschiedlichen Materialien (z.B. Kunstrasen für Schafetragsfelder usw.) ein Spielfeld zu bauen. Das alles hätte aber den Nachteil gehabt, daß es fest installiert wäre und somit eine der Grundideen des Spiels, nämlich ein variables Spielfeld, vernichtet wäre.

So bin ich dann auf die Idee gekommen, das Spiel aus Holz in entsprechender Größe nachzubauen und zu bemalen.

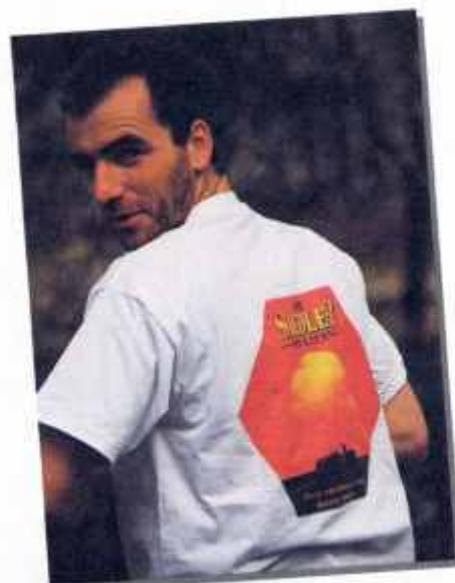
Das ganze sollte eine Überraschung für meine Eltern werden, und so planten wir den Bau in der Zeit, in der meine Eltern für zwei Wochen im Urlaub waren.

Ich räumte die Garage der Eltern aus und errichtete eine SIEDLER-Werkstatt. Dann ließ ich die Felder, Straßen, Siedlungen und Städte bei einem befreundeten Schreiner zuschneiden und rief dann einen anderen Freund, der Maler ist, an, und wir begannen, die Felder in Airbrush-Technik zu bemalen. Meine Frau, meine Schwester und deren



Freund schliffen die Häuser und Straßen, die dann ebenfalls lackiert wurden.

Und wie es in so einem Dorf nun mal ist, kamen jeden Tag Leute vorbei und hatten immer bessere Ideen. Jeder machte mit beim Garten-SIEDLER-Bau. So kam z.B. ein Autolackierer, der die Spielfelder nachher klar lackierte, oder ein Nachbar, der T-Shirts bedruckte (Trikots) und die Spielkarten auf einem Farbkopierer herstellte und mit Folien einschweißte. – Alle hatten alle Hände voll zu tun, um das Spiel fertig zu kriegen, bis meine Eltern wiederkamen. – Wir planten eine Gartenparty, bei der die Übergabe dann stattfinden sollte.



Ein Prachtstück von SIEDLER. Fast das halbe Dorf in Schauenburg-Hoof bastelte mit an dieser Überraschung für die Eltern von Markus Dung.

Dann kam der große Tag: Meine Frau und ich gingen Samstagmittag zu meinen Eltern und fragten, ob wir grillen wollen. „Können wir machen, sagten sie, aber erst wenn wir fertig mit siedeln sind!“ Denn sie siedelten schon wieder...

Wir gingen in den Garten, und es kamen nach und nach „zufällig“ all die Leute, die das Spiel gebaut hatten, und noch ein paar Zuschauer. Da meine Eltern völlig ahnungslos waren, war die Überraschung, als wir die Kiste holten, riesengroß. Grillen und Biertrinken wurde jetzt Nebensache. Das Garten-SIEDLER wurde sofort aufgebaut und es wurde gesiedelt, bis es dunkel war.

**Anmerkung der Redaktion:**

Lieber Markus, Ihre Geschichte wird wohl einen Ehrenplatz in den Annalen der SIEDLER-Historie einnehmen.

Wir haben alle an Eurem Garten-SIEDLER Beteiligten für das große SIEDLER-Verdienstkreuz, verliehen vom Präsidenten von Catan, vorgeschlagen. Bis der Antrag „durch“ ist, kann es erfahrungsgemäß etwas dauern, deshalb möchten wir für die Zwischenzeit mit dem fast ebenso begehrten SIEDLER-Pin trösten. Zehn Stück davon schicken wir in Kürze an Sie ab.

