

SIEDLER-ZEITUNG

In dieser Ausgabe:

SIEDLER treffen SIEDLER 2
Die SIEDLER-Glosse 2
Neues SIEDLER-Szenario 4

2/97

Neueste Nachrichten aus Catan
Die Mitgliederzeitung des KOSMOS-SIEDLER-CLUBS

Elektronische Ecke 5
Fragen und Antworten 6
Die SIEDLER-Story 8
Die nächste Ausgabe der SIEDLER-ZEITUNG erscheint im Januar '98

Das Buch zum Spiel

Die SIEDLER haben Geschichte geschrieben. Jetzt schreibt KOSMOS die Geschichte der SIEDLER. Das Buch zum Spiel soll im Herbst 1998 erscheinen.

Wie wurden die SIEDLER, was sind sie? Was macht ihre Faszination aus? – Mit diesen und ähnlichen Fragen beschäftigten sich im Laufe des Jahres 1997 nicht nur Spielefachmagazine, sondern auch große Tageszeitungen und Illustrierte. Aber keine Angst, in dem großen SIEDLER-Buch, das im Herbst 1998 zur

Buchmesse erscheinen soll, wird es nicht darum gehen, tiefeschürfende Analysen eines großen Spiele-Erfolges zu Papier zu bringen. Vielmehr werden es sich die Autoren des Buches – die Mitglieder des TM-Redaktionsteams, die zusammen ja auch die KOSMOS-Spiele entwickeln und betreuen – zur Aufgabe machen zu zeigen, wie es den SIEDLERN VON CATAN in den vergangenen zwei Jahren gelang, das soziale Leben Hunderttausender von Menschen in Deutschland zu verändern und kreative Prozesse anzuregen.

Fortsetzung auf Seite 7

Holt Euch die Räuber von Teuber! Geschenk-Aktion von Karstadt und KOSMOS

Sie sind hoffentlich kein schreckhafter SIEDLER? Oder haben Sie etwa schwache Nerven? Dann lesen Sie in Ihrem eigenen Interesse bitte nicht weiter!

Ab Oktober wird sich die Lage auf Catan besorgniserregend zuspitzen: Diebesgesindel beabsichtigt, die Siedlungsgebiete der friedliebenden Catanier unter sich aufzuteilen und den schwarzen Räuber zu vertreiben. Nun fragen Sie sich bestimmt, was können wir gegen diese 'mafiosen' Zustände tun? Muß eine SIEDLER-Wehr gebildet werden? Nein, keine Sorge, alles ist nur halb so schlimm.

Wenn Sie das Fahndungsfoto genau betrachten, werden Sie feststellen, daß die drei verwegenen Haudengen gar nicht so gefährlich aussehen. Wir vom SIEDLER-Club glauben sogar, daß diese Straßenräuber keine Bedrohung, sondern vielmehr eine tolle Ergänzung für die SIEDLER-Spiele darstellen. Schließlich stammen sie aus der Feder



von Klaus Teuber. Und das besondere an der handbemalten Figurengruppe ist, daß sie anstelle des schwarzen Pöppels die Räuberfunktion übernehmen kann, da sie von den Ausmaßen genau auf das SIEDLER-Spielfeld paßt.

Aber damit nicht genug: Die Grundform für diese drei Ganoven hat der Spiele-

autor nicht nur entworfen, sondern auch selbst modelliert und gefertigt. Als gelernter Zahntechniker bereiten ihm solche Gestaltungsarbeiten viel Spaß und durch seine Ausbildung kann er hervorragend mit Hartwachs, Kautschukformen und Gipsabgüssen umgehen. Ursprünglich waren die drei Räuber als Maskottchen für ihn und seine engsten Freunde gedacht. Doch dann kam Klaus Teuber die Idee, daß sich bestimmt auch alle anderen SIEDLER über diese kühnen Banditen freuen würden.

Fortsetzung auf Seite 3

Liebe Siedler und Seefahrer, willkommen zur zweiten Ausgabe der SIEDLER-Zeitung!

An dieser Stelle möchten wir von der SIEDLER-Redaktion uns ganz herzlich bei Ihnen für die vielen netten Briefe, aber ebenso für die kritischen Anstöße zu unserer Erstausgabe und zum Clubgeschehen bedanken.

Leider hat es in der Startphase des SIEDLER-Clubs mehrere Pannen und Verzögerungen gegeben. Hierfür möchten wir uns entschuldigen und Sie gleichzeitig auffordern, uns weiterhin Ihre Ideen, Verbesserungsvorschläge oder einfach Ihren Unmut mitzuteilen, damit auch die letzten Problemzonen des SIEDLER-Clubs wegetrainiert werden können. Ihre positiven Reaktionen haben uns allerdings gezeigt, daß wir auf dem richtigen Wege sind.

Aus Stuttgart gibt es Neuigkeiten: Das SIEDLER-Clubbüro hat eine neue Crew. Horst-Rainer Rösner betreut seit Ende September neue Aufgaben; als begeisterter SIEDLER-Spieler und exzellenter Kenner aller Regelfragen und Clubangelegenheiten bleibt er uns allerdings erhalten. Den Service des SIEDLER-Clubs habe ich übernommen, und ich muß zugeben, daß mich das SIEDLER-Spiel von der ersten Minute an begeistert hat. Inzwischen nehme ich mir regelmäßig 'Arbeit' mit nach Hause: Auch in meiner Freizeit kann ich von Wolle, Erz und Lehm nicht lassen. Aber das kennen Sie ja bestimmt – einmal gesiedelt, immer gesiedelt.

Ich freue mich schon darauf, Sie alle kennenzulernen, egal ob wir uns nun telefonisch, schriftlich oder persönlich begegnen. Wenn Sie Fragen zu den Spielregeln oder zu Club-Aktionen haben oder ein anderes Anliegen klären möchten, wenden Sie sich einfach an mich (0711/2191-416).

So, nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit den neuesten Nachrichten aus Catan und hoffe, Ihnen gefällt auch die zweite Ausgabe der SIEDLER-Zeitung!

Ihre Katja Hoffmanns

EDITORIAL



SIEDLER TREFFEN SIEDLER

Regionale Club-Treffen

Hier kommen die tüchtigen Siedler, die im November und Dezember regionale Club-Treffen veranstalten wollen. Also, wer hat Lust, bei einer Partie DIE SIEDLER VON CATAN neue Leute kennenzulernen? Bitte meldet Euch direkt bei den Organisatoren!

Michel Hirschfeld
Wenzelstr. 15
04600 Altenburg

Tobias Seel
Neugasse 9
74889 Sinsheim

Sascha Kürten
Sedanstr. 1
13581 Berlin

Christian Hutter
Schanzenbachstr. 11
81371 München
089/779685

Matthias Weckenbrock
An der Lehmgrube 4
65510 Idstein-Wörsdorf
06126/4107

The Wizard's Circle GbR
Friedenstr. 7 1/2
97421 Schweinfurt
09721/16680 (299180)

Alexander Klein
Brucknerstr. 11
67061 Ludwigshafen

Michael Lustig
Stitzenburgstr. 24
70182 Stuttgart
0711/2367226

SIEDLER-Club Kontakt-Börse

Nein, nein, der SIEDLER-Club ist zu keiner Agentur von zweifelhaftem Ruf mutiert – wir vermitteln nur Spielvergnügen!

Wenn Sie Mitspieler in Ihrer Heimatstadt suchen, hier finden Sie sie.

Simon Albroscheit
Flankenschanze 11
13585 Berlin

Stefan Griese
Windmühlenstr. 20
31141 Hildesheim
05121/157779

Klaus Backhaus
Im Herrngarten 3
56368 Katzenelnbogen
06486/1342

Frank Stapel
Donnerstr. 17
22763 Hamburg

Jens Klöckner
Krefelder Str. 31
45145 Essen

Christoph von Oertzen
Glashüttener Str. 5
61479 Schloß Born

Martin Intemann
Zur Ahe 34
27356 Rotenburg
04268/835

Norgand Schwarzlose
Heinrich-Mann-Str. 124
49088 Osnabrück
0541/14662

Inge Schindler
Badstr. 30
73087 Boll
07164/14017

Willy Keinhorst
Friedrich-Bunte-Str. 91
47178 Duisburg

Ralf-D. Goerke
Venloer Str. 601b 2103
50827 Köln
0211/5801762

Christel + Anke Steiner
Postfach 11 25
76601 Bruchsal

Manfred Ladda
Pietenhäuschenweg 13
52064 Aachen
0241/82711

Christina Behrendt
Holzheimerstr. 4a
App. 410
94032 Passau
0851/755739

Wo trifft man den SIEDLER-Club?

- In **Essen** auf der SPIEL '97 vom 23.-26.10.97 am KOSMOS-Stand.
- In **Stuttgart** auf der 3. Süddeutschen Spielmesse vom 5.-8.11.97 am KOSMOS-Stand.

Wir hätten es vorher wissen müssen: die Glosse in unserer ersten SIEDLER-Ausgabe war, so teilte uns ein Club-Mitglied mit, „leider total daneben, überhaupt kein bißchen witzig, dafür mit anzüglichen Bemerkungen gespickt, die völlig fehl am Platz waren.“ – Das passiert uns nicht nochmal! Wenden wir uns nun also, wie es sich für eine Glosse geziemt, ernstesten Themen zu.

Wir alle wissen, daß 1998 die Bundestagswahlen anstehen. Alle großen Volksparteien haben beim SIEDLER-Club angefragt, ob wir nicht für die eine oder andere Seite öffentlich Partei ergreifen wollten? – So nach dem Motto „SIEDLER wählen Schröder“ oder „SIEDLER wählen Kohl“: – Natürlich stand für uns von vornherein fest, daß wir dies auf gar keinen Fall ohne den erklärten Willen unserer Clubmitglieder tun werden. Hier zur Orientierung einige zentrale, die SIEDLER betreffenden Aussagen der verschiedenen Parteien. Norbert Blüm sagt, die Renten seien sicher, aber die 2:1-Häfen wären auf Dauer nicht tragbar; Theo Waigel will für Entwicklungskarten künftig je ein Erz und ein Weizen mehr verlangen; daraufhin konterte Ingrid Matthäus-Meier, der Finanzminister hätte wohl ein Weizen zuviel in der Krone; Heide Simonis warnte Waigel vor einem Eingriff in die Seefahrer-Erweiterung, nachdem aus Bayern kolportiert worden war, man könne sich auch vorstellen, für ein Schiff künftig zwei Holz und zwei Wolle

anzusetzen. An die Adresse Stoibers sagte Frau Simonis: „Wenn ich, wie das bei den Bayern der Fall ist, ständig darauf angewiesen bin, Lehm und Wolle gegen Erz zu tauschen, dann würd' ich mal den Mund nicht so weit aufreißen.“ Gregor Gysi hakete ein, er sei zwar auch nicht für die Bayern, meine aber, die Produktionsmittel sollten sowieso allen offenstehen, und zwar umsonst und immer soviel, wie man auf einmal tragen kann. Schröder setzt nach wie vor auf die längste Handelsstraße, aber der linke Partei-

Worte, die in der GLOSSE enden

flügel argwöhnt, er tue dies nur, weil er über kurz oder lang die Volkswagen-Erweiterung zum SIEDLER-Basis-Spiel durchsetzen will. Scharpings Radfahrer-Variante stehe, so Parteichef Lafontaine, derzeit überhaupt nicht zur Debatte. Kohl möchte das Räuberversetzen künftig erschweren und liegt damit auf einer Linie mit Waigels Plänen zur Verteuerung der Entwicklungskarten. „Ritter“, so Waigel, „sind Gift für den Aufschwung.“ Joschka Fischer erlaubt sich die Bemerkung, daß der Räuber ja wohl nicht umsonst schwarz wäre, was wiederum Heiner Geißler

zu dem Zwischenruf veranlaßt, die Farbe Grün wäre im SIEDLER-Basis-Spiel ja noch nicht mal vorgesehen gewesen. Der Kanzler nickte beifällig, stoppte dann aber abrupt, als ihm klar wurde, von wem der Zwischenruf kam. Guido Westerwelle beklagt sich, daß mit ihm keiner tauschen wolle und plädiert dafür, daß die FDP beim SIEDLER-Spiel grundsätzlich die Schloßallee erhalten sollte; Gregor Gysi schrie daraufhin ins Plenum, diese Äußerung von Westerwelle zeige wiederum überdeutlich, daß die FDP gar nicht wisse, was hier eigentlich gespielt wird; seine Partei würde aber, falls der Antrag Westerwelles trotzdem durchgeht, sich in die Wüsten des Ostens absetzen und dort die wilden Reitervölker aktivieren (Siehe hierzu auch Klaus Teubers „Wüstenszenario“ in der Heftmitte). Schäuble mahnt zur Vernunft und erinnert daran, daß wir es nur mit einem gemeinsamen Kraftakt schaffen können mehr Fortschrittskarten zu bekommen, und damit dies erreicht werden könne, sei es ihm egal, mit wem er tauschen muß. Darauf ruft Oskar Lafontaine empört, Schäuble solle dann doch aber auch zugeben, daß er für ein lumpiges Lehm zwei Erz und ein Weizen von ihm haben wolle. – Guido Westerwelle springt hoch und bietet Schäuble die geforderten zwei Erz und das Weizen; Schäuble händigt ihm das Lehm aus und Westerwelle baut sofort ein Haus auf die Schloßallee. Alle ändern spielen weiter SIEDLER.

SIEDLER-Holzspielbretter jetzt lieferbar

Noch etwas günstiger als bisher erwartet...

...können SIEDLER-Clubmitglieder jetzt die noch hobelfrischen SIEDLER-Holzspielbretter aus der Werkstatt von „Wolfgangs Joker“ erwerben. Das Brett für 3 und 4 Spieler (Normalpreis: 275,00 DM) kann für 260,00 DM, das große Brett für 5+6 Spieler (Normalpreis 298,00 DM) für 275,00 DM direkt von Wolfgangs Joker bezogen werden. Um in den Genuß des Club-Vorzugspreises zu kommen, ist es lediglich erforderlich, bei der Bestellung Ihre Club-Mitgliedsnummer anzugeben. Aus verständlichen Gründen können Bestellungen nur gegen Vorkasse ausgeführt werden. Es ist also erforderlich, der Bestellung entweder einen Scheck beizulegen, oder die Kopie der entsprechenden Überweisung. – Wolfgangs Joker erhebt übrigens für Verpackung und Versand einen anteiligen Unkostenbeitrag von 10 DM. Dies gilt für alle Länder innerhalb der Europäischen Gemeinschaft.

Alle Bretter sind aus solidem, naturbelassenen Buchenholz gefertigt. Für alles was



das SIEDLER-Herz begehrt, gibt es aufwendig gefräste Griffmulden: für die Rohstoffkarten, die Karten mit der längsten Handelsstraße und der größten Rittermacht und natürlich für die Straßen, Siedlungen und Städte. Auf unserem Bild nicht zu erkennen: An jedem der durch schmale Holzrähmchen gefassten Sechsecke befindet sich eine

kleine, bogenförmige Ausfräsung, die es erlaubt, mit dem Fingernagel die Rohstoff-Felder einfach und bequem herauszunehmen. Wenn das Holzbrett mal nicht gebraucht wird, läßt es sich auf eine handliche Größe zusammenklappen.

Und hier noch ein kleines Weihnachts-Bonbon für alle SIEDLER-Clubmitglieder: Jeder der in der Zeit vom 1. November bis 31. Dezember 1997 ein Holzbrett für 5+6 Spieler kauft, erhält vom SIEDLER-Club kostenlos ein Erweiterungs-Set für 5+6 Spieler. (Es gilt das Datum der Bestellung.) Über alle in Frage kommenden Bestellungen werden wir vom Vertreter der Bretter, Wolfgangs Joker, ständig auf dem Laufenden gehalten. Es ist also nicht nötig, den Club deswegen noch einmal extra anzuschreiben.

Bestelladresse:

Wolfgangs Joker · Wolfgang Wichmann
Sudetenstr. 8 · D-85567 Grafing
Telefon: 0 80 92/77 76 · Telefax: 0 80 92/8 37 81
Kreissparkasse Ebersberg
BLZ: 700 518 05 · Konto: 8305 13

Fortsetzung von Seite 1 Die Räuber von Teuber

Deshalb veranstalten die Karstadt AG und der KOSMOS Verlag eine Super-SIEDLER-Sonderaktion: Klaus Teuber wird persönlich an fünf Samstagen im Oktober und November in verschiedenen Karstadt-Fillialen Deutschlands seine Räuber verschenken. Und Sie als Clubmitglieder erfahren exklusiv als erste, wann und wo die Räuber und der Teuber stehen.

Wer von Ihnen Lust hat, sich die Räuber von Teuber schenken zu lassen? Sie können dabei ein Schwätzchen mit dem Spieleautor führen und sich Spielkartons, SIEDLER-T-Shirts, SIEDLER-Caps oder ähnliches signieren lassen. Also, nichts wie hin, Klaus Teuber erwartet Sie!

Termine (jeweils von 11 bis 14 Uhr):

- 18.10.1997 **Karstadt Hannover**
(Sport- u. Spielhaus:
Georgstr./Packhofstr.)
- 25.10.1997 **Karstadt Essen**
(Friedrich-Ebert-Str./
Limbecker Platz)
- 08.11.1997 **Karstadt Nürnberg**
(Königstr./Lorenzkirche)
- 15.11.1997 **Karstadt Berlin**
(Hermann Platz)
- 22.11.1997 **Karstadt Hamburg**
(Sport- u. Spielhaus:
Mönckebergstr.)

Das Wasser des Lebens

Die SIEDLER erschließen das schottische Hochland

Whisky heißt im ursprünglichen Sinne „Das Wasser des Lebens“. Vor diesem Hintergrund entstand eine wunderschöne Geschenkidee für all diejenigen, die nicht nur eine Leidenschaft für das SIEDLER VON CATAN-Spiel hegen, sondern auch ein Faible für dieses traditionelle Getränk haben.

In einer charakterischen Whisky-Dose finden Sie außer einer kleinen Kostprobe Pure Malt Scotch das Spiel „Das Wasser des Lebens“. Basierend auf der SIEDLER-Spielidee von Klaus Teuber stellt der Sechseck-Spielplan in modifizierter Form

ein Tal in den schottischen Highlands dar. Ziel des Spieles ist es, aus den Gaben der Natur „Das Wasser des Lebens“ zu destillieren. Alles, was für guten Whisky gebraucht wird, wie Holz, Torf, Gerste und Wasser muß erwirtschaftet werden, damit erfolgreich eine Destille betrieben werden kann.

Die Whisky-SIEDLER kosten inklusive Versand 54,00 DM. Wer das Spiel käuflich erwerben möchte, kann unter der Telefonnummer 0180/5 25 25 73 seine Bestellung aufgeben.





NEUE SZENARIOS, NEUE SIEDLER-IDEEN

von Klaus Teuber

Die Wüstenreiter

Einmal mußte es ja passieren! Der Friede auf Catan wird bedroht. Mit zunehmender Kultivierung der rohstoffreichen Insel rotten sich in den unfruchtbaren Wüstengebieten am Rande der Heimatinsel Catan Reiterhorden zusammen, und mit jeder neuen Siedlung, jeder neuen Stadt, die auf Catan gebaut wird, werden es mehr. Immer näher rückt der kritische Moment, da es die wilden Horden nicht mehr in ihren Ödländern halten wird, und sie zum Sturm auf die Insel der Seligen ansetzen werden. Wehe dem, der sich da nicht rechtzeitig auf einer rettenden Insel im Süden des Catan-Archi-

pels eine neue, unbedrohte Existenz aufgebaut hat. Eine große Aufgabe, wie geschaffen für erfahrene SIEDLER und Seefahrer.

1. Vorbereitung und Gründungsphase

- Bauen Sie das Szenario wie abgebildet auf.
- Die obere Insel mit den drei Wüstenfeldern ist die Heimatinsel, auf der jeder Spieler seine ersten beiden Siedlungen gründen muß.
- Im unteren südlichen Bereich liegt die neue Insel, die von den Spielern im Laufe

des Spieles nur mit Hilfe von Schiffen erreicht werden kann.

- Die 3:1 Häfen werden an der Heimatinsel angelegt. Die 2:1 Häfen werden auf den abgebildeten Stellen an der neuen Insel plaziert.
- Jeder Spieler muß mindestens eine Siedlung an der Küste gründen und statt einer Straße ein Schiff setzen.
- In diesem Szenario gibt es keinen Räuber und keinen Seeräuber. Wenn eine „7“ gewürfelt wird, verlieren Spieler mit mehr als sieben Rohstoffen die Hälfte ihrer Rohstoffe – wie gehabt. Der Spieler, der die Sieben gewürfelt hat, darf bei einem beliebigen Spieler eine Rohstoffkarte ziehen.
- Die Siegpunktkarte „Größte Rittermacht“ hat in diesem Szenario keine Bedeutung.
- Außerhalb des Spielfeldes werden Wüstenreiter (schwarze Pöppel) aufgestellt.

Die Anzahl der Wüstenreiter ist von der Anzahl der Spieler abhängig:

- Drei und vier Spieler: 18 Wüstenreiter
- Fünf oder sechs Spieler: 26 Wüstenreiter

2. So kommen die Wüstenreiter ins Spiel

Jedesmal, wenn ein Spieler eine Stadt oder eine Siedlung gebaut hat, muß er, wenn zu viert oder sechst gespielt wird, zwei Wüstenreiter auf beliebige Wüsten setzen. Bei drei oder fünf Spielern werden jedesmal 3 Wüstenreiter gesetzt. Die Wüstenreiter sollten gleichmäßig auf die drei Wüsten verteilt werden.

Sobald alle Wüstenreiter auf die Wüsten gesetzt wurden, beginnt der Sturm der Wüstenreiter: Jedesmal wenn nun die Zahl eines Feldes gewürfelt wird, das einem Feld mit einem Wüstenreiter benachbart ist, wird ein Wüstenreiter von einem der drei Wüstenfelder auf dieses Feld gestellt. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Feld mit der gewürfelten Zahl einem Wüstenfeld mit Wüstenräuber oder einem Landfeld mit Wüstenreiter benachbart ist. Gibt es zwei Felder mit der gewürfelten Zahl in Nachbarschaft von Wüstenreitern, werden beide Felder mit Wüstenreitern aus der Wüste besetzt.

3. Die Folgen

- Ein Wüstenreiter blockiert wie der Räuber die Zahl des besetzten Feldes. Angrenzende Städte oder Siedlungen erhalten keine Rohstoffe mehr von diesem Feld. Bevor ein Wüstenreiter auf ein Zahlenplättchen gesetzt wird, erhalten angrenzende Siedlungen und Städte jedoch noch einmal Rohstoffeinkünfte.



Szenario: Die Wüstenreiter Spieler: 3 oder 4 Dauer: ca. 120 Min.
 Material: 2 Basis-Spiele · Seefahrer-Erweiterung · 18 Pöppel

Hexfelder:

	Meer	Wüste	Gold	Weizen	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Ges.
Heimatinsel	15	3	0	3	3	3	4	3	34
Neues Land	0	0	1	4	3	3	4	4	19

Zahlenplättchen:

	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Heimatinsel	1	2	2	2	2	2	2	2	1	0	16
Neues Land	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	19

Anzahl der Hafentplättchen: 10 (5 x Spezialhäfen und 5 x 3:1 Häfen)

- Straßen, die zwischen zwei Landfeldern liegen, die von Wüstenreitern besetzt sind, werden um 180 Grad gedreht. Sie sind damit entwertet.
- Sobald eine Stadt oder eine Siedlung kein freies benachbartes Landfeld mehr besitzt, wird Sie von den Wüstenreitern eingenommen. Als Zeichen für die Einnahme wird die Siedlung oder Stadt hochkant gestellt. Die Siedlung oder Stadt zählt ab sofort keinen Siegpunkt mehr.
- Wüstenreiter können nicht auf Meerfelder gesetzt werden.

4. Die Wüstenreiter werden zurückgedrängt

Gegen die Wüstenreiter kann man sich wehren. Wer eine seiner Ritterkarten aufdeckt, darf einen beliebigen Wüstenreiter entfernen und in die Spielschachtel zurücklegen. Die Ritterkarte kommt auf den Ablagestapel.

- Wenn dadurch eine entwertete Straße ein freies benachbartes Landfeld erhält, wird die Straße wieder um 180 Grad auf ihre Normalposition gedreht.
- Erhält eine von den Wüstenreitern besetzte Stadt oder Siedlung ein freies Landfeld wird sie wieder aufrecht hingestellt und zählt ab sofort wieder ein bzw. zwei Siegpunkte.

5. Spielende

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und über 13 Siegpunkte verfügt.



Szenario: Die Wüstenreiter **Spieler:** 5 oder 6 **Dauer:** ca. 120 Min.
Material: 2 Basis-Spiele · Seefahrer-Erweiterung · Erweiterungen für 5+6 Spieler · 26 Pöppel

Hexfelder:

	Meer	Wüste	Gold	Weizen	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Ges.
Heimatinsel	16	3	0	5	4	4	5	5	42
Neues Land	0	0	2	4	5	5	5	4	25

Zahlenplättchen:

	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Heimatinsel	1	2	3	2	3	3	3	3	2	1	23
Neues Land	1	3	3	3	2	3	3	2	3	2	25

Anzahl der Hafenplättchen: 11 (5 x Spezialhäfen und 6 x 3:1 Häfen)



DIE ELEKTRONISCHE ECKE DER SIEDLER

Hallo liebe SIEDLER-Surfer,

unser doch stark verlängertes „Website-Sommerloch“ nähert sich mit Lichtgeschwindigkeit dem Ende.

Viele technische Probleme haben das Team gezwungen, auf so manche Online-Stunde zu verzichten, und sich an vorderster Front mit den elektronischen Feuerlöschern zusammenzutun. Jetzt sind wir aber wieder „voll da“ und versprechen aufregende Dinge für den kommenden heißen Catan-Herbst.

Was Sie im Internet bald unter <http://www.die-siedler.com> erwartet, wollen wir hier noch nicht verraten. Schaut doch einfach mal vorbei und schreibt uns, was Euch gut gefällt, und was wir noch besser machen können.

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

E-Mail-Adresse:
club@die-siedler.com

Eile mit Weile

SIEDLER-Kartenspiel auf PC zieht sich

„Eile mit Weile“, so nennt sich in der Schweiz ein Spiel, daß man in Deutschland unter dem Namen „Mensch ärgere Dich nicht“ kennt. – Auch beim SIEDLER-Kartenspiel auf PC, dessen Fertigstellung sich nun doch nachhaltig verzögert, geht's ja eigentlich nur um ein Spiel – aber wir ärgern uns trotzdem.

Aus Gründen, die wir hier nicht näher darlegen können, wurden wir in der Entwicklung unserer SIEDLER-CD-ROM um wenigstens zwei Monate zurückgeworfen. Folge: Wir können den SIEDLER-Kartenspiel-Fans nicht, wie geplant, den Einstieg ins Computerzeitalter bereits auf der „SPIEL '97“ in Essen präsentieren, sondern müssen die Produktvorstellung voraussichtlich auf Februar 1998 (Int. Spielwarenmesse in Nürnberg) verschieben.

Bits und Bytes erobern Catan

Die Compu-SIEDLER sind da!



Juhu! Endlich können Sie dank der kostenlosen SIEDLER-Diskette auch auf elektronischem Wege Lehm, Erz und Wolle tauschen. Leider hat es etwas länger gedauert, und zu allem Überfluß konnten wir denen, die sich schriftlich oder telefonisch nach der Diskette erkundigten, lange Zeit keine konkrete Auskunft geben. Aber jetzt geht es los!

Im „Read Me“ finden Sie die wichtigsten Informationen kurz zusammengefaßt. Wir haben vorsichtshalber das Programm zweimal auf der Diskette speichern lassen, falls es mal Probleme geben sollte. Zum Spielen benötigen Sie natürlich nur eine der Versionen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß, Sie werden sehen – das Warten hat sich gelohnt!



FRAGEN UND ANTWORTEN FÜR SIEDLER

DIE SEEFÄHRE ERWEITERUNG

Wie wird der Seeräuber eingesetzt?

Grundsätzlich ist der Seeräuber nur eine Variante, die nach Bedarf gespielt werden kann. Deshalb war unsere (zugegeben nicht ganz eindeutige Regel) nur ein Vorschlag, wie man den Seeräuber einsetzen kann. Diesen Vorschlag wollen wir aber jetzt präzisieren:

- 1 Der Seeräuber steht zu Beginn des Spieles außerhalb des Spielfeldes.
- 2 Sobald der Seeräuber ins Spiel kommt („7“ oder Ritter) wird er auf die Mitte eines Meerfeldes gesetzt.
- 3 Würfelt ein Spieler eine „7“ oder deckt er eine Ritterkarte auf, so kann der Spieler wählen, ob er entweder den Seeräuber auf ein anderes Meerfeld versetzen will oder den Räuber auf ein anderes Landfeld. Eine der beiden Figuren muß er versetzen.
- 4 Versetzt der Spieler den Seeräuber, darf er einem Spieler, der mindestens ein Schiff auf einem angrenzenden Meerweg (Kante) stehen hat, einen Rohstoff rauben.
- 5 Solange der Seeräuber ein Feld besetzt, darf auf den angrenzenden Seewegen (damit sind nur die sechs Kanten des Meerfeldes, auf dem der Seeräuber steht, gemeint) weder ein Schiff eingesetzt noch ein Schiff entfernt werden. Alle anderen Schiffe sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.



Wenn ich auf einem Goldfeld eine Stadt gebaut habe und die Zahl auf dem Feld wird gewürfelt, bekomme ich dann

- (1.) zwei beliebige Rohstoffe?
- (2.) wenn ja, dürfen das auch zwei verschiedene beliebige Rohstoffe sein?

Für jede Stadt erhält man zwei beliebige, auch verschiedene Rohstoffe.



Wieviele Siegpunkte benötigt man für das Szenario „Die große Überfahrt/4“ gehen?

Zum Sieg werden für dieses Szenario 13 Siegpunkte benötigt.



Laut Regel ist das Anfügen eines Schiffes an eine eigene Straße oder das Anfügen einer Straße an ein eigenes Schiff nicht erlaubt, darf ein Spieler jedoch eine eigene Schiffslinie mit einer eigenen Straße (bzw. umgekehrt) verbinden?

Ja, falls ein Spieler ausgehend von einer Siedlung Schiffe baut und ausgehend von einer zweiten Siedlung Straßen baut, kann es durchaus vorkommen, daß die Schiffe und Straßen an einer Kreuzung zusammentreffen, ohne daß eine Siedlung/Stadt an dieser Stelle vorhanden ist.

Es bestehen dann aber zunächst zwei getrennte Handelsstraßen. Eine Handelsstraße aus Schiffen und Straßen gilt nur dann als zusammenhängende Handelsstraße, wenn sie an den Übergängen von Straßen zu Schiffen mit Siedlungen bzw. Städten bebaut ist. An einem solchen Übergang könnte aber nachträglich noch eine Siedlung (unter Berücksichtigung der Abstandsregel) gebaut werden.

Mit anderen Worten: Es ist erlaubt, ein Schiff auf die freie Kante zwischen einem eigenen Schiff und einer eigenen Straße zu bauen. Es ist ebenfalls erlaubt, ein Schiff auf die freie Kante zwischen einer Straße und einer eigenen Siedlung zu bauen.

In beiden Fällen wird ja das Schiff an ein eigenes Schiff bzw. eine eigene Siedlung angebaut. Daß das Schiff dadurch auf der anderen Seite an eine eigene Straße angrenzt, ist zulässig.

(Dasselbe gilt entsprechend für den Bau für Straßen zwischen Straße und Schiff bzw. zwischen Siedlung und Schiff).



Bei einigen Szenarien kann man für die ersten beiden Siedlungen, die man an Küsten einsetzt, statt einer Straße auch ein Schiff bauen. Darf ein solches Schiff im weiteren Verlauf des Spiels versetzt werden, auch wenn dadurch eine Siedlung isoliert (ohne Straße/ohne Schiff) wird?

Ja, auch das einzige Schiff an einer Siedlung darf versetzt werden, allerdings erst nach der Gründungsphase, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist (dies bietet gerade zu Beginn des Spiels einige interessante Möglichkeiten). An die Siedlung selbst können später je nach Bedarf wieder neue Straßen bzw. Schiffe gesetzt werden. Die Siedlung kann aber auch das ganze Spiel über isoliert stehenbleiben (Stadtausbau ist auf jeden Fall möglich).



KURZ UND KNAPP

Ende der Kreativ-Wettbewerbe

Liebe Siedler, wir sind begeistert!!! Ihr Elan und Ihr unendlicher Ideenreichtum, neue Turnierkarten und SIEDLER-Szenarios zu entwickeln, hat uns schier umgehauen. Damit auch all die phantastischen Vorschläge im großen SIEDLER-Buch und in der Sonder-Edition der Turnierkarten veröffentlicht werden können, müssen wir allerdings den Kreativ-Wettbewerb bald beenden. Wenn Sie noch dabei sein wollen, beachten Sie bitte folgende Termine: Einsendeschluß des Turnierkarten-Wettbewerbs ist der 31. Oktober 1997 und des Szenarien-Wettbewerbs der 31. Dezember 1997. Nach diesen Terminen eingesandte Szenarien oder Turnierkarten können leider nicht mehr berücksichtigt werden.

Das heißt aber nicht, daß wir nicht weiterhin an originellen Szenarios und Turnierkarten-Vorschlägen interessiert wären, die in der SIEDLER-Zeitung oder auf der SIEDLER-Web-Seite veröffentlicht werden können.

Ersatzteilservice

Wie Sie selbst ja am besten wissen, sind SIEDLER dafür bekannt, an jedem Ort und zu jeder Zeit ihrem liebsten Hobby zu fröhnen. Im Eifer des Gefechts oder unterwegs im Ausland geht da schon mal eine Straße verloren, wird ein Rohstoff verknickt, oder eine Ereigniskarte verschwindet nach durchsiedelter Nacht im undurchdringlichen Buschwerk des Ferienortes. Was tun, wenn irgendwann einmal mehr Gummibärchen als Spielfiguren über die Sechseckfelder wandern? Kein Problem: Der Ersatzteilservice des SIEDLER-Clubs wird's schon richten. Fordern Sie einfach unsere Bestellliste an.

Impressum

SIEDLER-ZEITUNG – Neueste Nachrichten aus Catan
Die Mitgliederzeitung des KOSMOS-SIEDLER-CLUBS
Jahrgang 1 – Heft 2 – Oktober 1997

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

Anschrift: KOSMOS Verlag - SIEDLER-Club
Pflizerstr. 5-7 · 70184 Stuttgart
Tel. 0711/2191-416 - Fax 0711/2191-244

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

Es scheint, als hätten es die SIEDLER wirklich geschafft, nicht nur bei eingefleischten Spielern, sondern vor allem auch beim sogenannten „Normalbürger“ die Lust am Spiel wieder nachhaltig zu wecken. Immer öfter bleibt die Glotze kalt, und man trifft sich dafür zum SIEDLER-Spieleabend. Selbst geheiligte Skatrunden wandeln sich hie und da nachweisbar zu SIEDLER-Runden. Die SIEDLER-Spielegemeinde wächst unaufhaltsam und auch das Spiel selbst, wiederum ein Phänomen in der Spielelandschaft, wächst mit. Längst munkt man beim KOSMOS Verlag, die SIEDLER VON CATAN gehörten eigentlich gar nicht mehr dem Verlag, sondern mindestens zur Hälfte schon den SIEDLER-Fans. SIEDLER-Fans sind nämlich anspruchsvoll; SIEDLER-Fans werden rebellisch, wenn der Verlag mit ihrem Spiel etwas anstellt, was ihnen nicht passt; SIEDLER-Fans lassen sich nicht von der Verlagspolitik vor vollendete Tatsachen stellen, sondern sie wollen zumindest eine Begründung für das, was der Verlag tut und lässt, wenn es um die SIEDLER geht.

Ein SIEDLER für alle Fälle

Eben sagten wir schon, daß mit der SIEDLER-Gemeinde auch das Spiel selbst wächst. Die Fans forderten eine Erweiterung der Spielmöglichkeiten, und der Verlag lieferte prompt das Ergänzungs-Set für 5+6 Spieler. Die Fans wiesen mit Nachdruck darauf hin, daß man oft nur zu zweit wäre, aber dennoch gerne auch in dieser Minimalspielerunde der SIEDLER-Leidenschaft frönen möchte, deshalb entwickelte Klaus Teuber eine faszinierende Kartenspiel-Version speziell für zwei Personen. SIEDLER-Fans wussten auch schon sehr bald, daß der Autor mal daran gedacht hatte, seine SIEDLER mit Schiffen übers Meer zu neuen Ufern zu schicken; also fragte man sanft, aber unerbittlich nach, wann sie denn nun in See stechen könnten? Im Februar 1997 war es dann soweit, die seefahrenden SIEDLER betraten die Spielbühne – und mit ihnen ein weiteres Novum in der Geschichte des klassischen Brettspiels: Durch seine neuartige Szenariotechnik und dank einer perfekt gestalteten Spielregel schaffte es Klaus Teuber, gleichsam 11 Spiele in einem anzubieten. Viele Kritiker meinten, man hätte nicht geglaubt, daß es noch eine Steigerung zum mehrfach preisgekrönten SIEDLER-Basis-Spiel geben könnte – die Seefahrer hätten sie aber eines besseren belehrt.

Vom Spieler zum Spiele-Erfinder

Die SIEDLER sind praktisch „Volkseigentum“ geworden. Mehr noch! Schon bald nach Erscheinen der SIEDLER-Seefahrer sollte sich

zeigen, daß Klaus Teuber den SIEDLER-Spielern mit seiner Szenariotechnik ein Instrument an die Hand gegeben hat, auf dem viele kreative SIEDLER schon bald fast ebenso virtuos zu spielen verstanden wie der „Meister“ selbst. Vom Autoren ausdrücklich angeregt, entwickelten SIEDLER-Fans ihre eigenen Seefahrer-Szenarios. Darunter befinden sich wirklich hochklassige, außergewöhnliche Ideen in so großer Zahl, daß Klaus Teuber, der alle Einsendungen gewissenhaft durchliest und viele davon sogar durchspielt, neidlos anerkennen musste: „Die kreativen SIEDLER-Fans finden häufig so verblüffende neue Szenarien, daß ich bezweifle, ob ich jemals selbst auf die eine oder andere dieser Super-Ideen hätte kommen können.“ Erstaunlich, aber wahr: Mit den SIEDLER VON CATAN haben wir jetzt wohl das erste

letzten Seite unserer SIEDLER-Zeitung regelmäßig vorstellen: Lustige Geschichten, außergewöhnliche, teils richtiggehend verblüffende Geschichten. Zum andern aber werden wir auf mehr als hundert Seiten die besten SIEDLER-Szenarios vorstellen, die uns bis zum Redaktionsschluß am 15. Januar 1998 erreicht haben werden. Gleiches gilt übrigens auch für unseren Wettbewerb um die besten Einfälle zu neuen Ereignis-, Ausbau- und Aktionskarten beim SIEDLER-Kartenspiel. Für diesen Kartenspiel-Wettbewerb liegt der Einsendeschluß allerdings bereits am 30. Oktober 1997. Karten die nach diesem Termin eingeschickt werden, können für den Wettbewerb und die daraus resultierende Sonderedition nicht mehr berücksichtigt werden. So wird dieses Projekt also in erster Linie einen nochmaligen, grandiosen Ausbau



Spiel der modernen Spielgeschichte, dem es gelungen ist, aus Spielern auch Spieleerfinder zu machen. Im Soziologendeutsch würde man wohl sagen: „Es findet eine Auflösung der konsumistischen Grundhaltung durch Aktivierung des kreativen Spielerkerns statt.“ – Wir selbst würden das natürlich nie so ausdrücken.

Spielen wie gedruckt

Apropos Kern: Das große SIEDLER-Buch wird voraussichtlich in drei große Kapitel unterteilt sein. Natürlich wird es Hintergrundgeschichten zur Entwicklung und zum Werdegang der SIEDLER-Spielefamilie geben – hier wird der Leser auch etwas mehr über den Autoren Klaus Teuber erfahren. Im Mittelpunkt aber werden die SIEDLER-Spieler selbst stehen. Zum einen gibt es unzählige Geschichten rund um die SIEDLER, die einfach erzählt werden müssen, Geschichten, wie wir sie unseren Club-Mitgliedern auf der

der Spielmöglichkeiten mit Mitteln des SIEDLER-Basis-Sets und seiner verschiedenen Erweiterungen darstellen. Dieser Meinung schloß sich auch der KOSMOS Verlag an – und da KOSMOS auf eine mittlerweile 175 Jahre alte Geschichte als Buchverlagshaus zurückblicken kann, versteht es sich von selbst, daß nicht nur die SIEDLER-Spiele, sondern auch das große Buch der SIEDLER im KOSMOS Verlag erscheinen werden. Wir würden gerne noch weitere Geschichten rund um die SIEDLER von unseren Club-Mitgliedern bekommen; auch für Anregungen und Meinungen aller Art sind wir jederzeit offen und leiten diese gerne an das Autorenteam weiter. – Die Erfinder all jener Seefahrer-Szenarios, die in unser Buch aufgenommen werden, erhalten Freixemplare; dasselbe gilt für die im Buch abgedruckten Vorschläge für SIEDLER-Karten. Und, last but not least, ist natürlich klar, daß SIEDLER-Club-Mitglieder das SIEDLER-Buch zum Club-Sonderpreis erwerben können.

Die SIEDLER von Regensburg

Ein Hochzeitsgeschenk zum Verlieben

Von unserem SIEDLER-Freund Christoph Zeis erzählt, von der SIEDLER-Redaktion (fast) ungekürzt abgedruckt.

Im Frühjahr 1997, ich lag gerade fiebergeschüttelt im Bett und zerbrach mir den Kopf, wie ich meiner Schwester zur Hochzeit eine Freude bereiten könne, traf mich ein Geistesblitz. Ich griff zum Notizblock und begann meine Gedanken festzuhalten. Es sollte sich um eine speziell auf das herannahende Ereignis zugeschnittene Modifikation der bei uns allzeit gern gespielten SIEDLER VON CATAN handeln.

Glücklicherweise hielt mein Fieberwahn noch einige Tage an, so daß ich nach etwa einer Woche ein fertiges Konzept, d.h. 30 wild bekritzelte Seiten in Händen hielt. Das Spiel sollte auf die Hauptakteure der Hochzeit (Brautpaar, Pfarrer, Eltern, Trauzeugen und Nebenbuhler) abgestimmt sein, und vor allem ein Element enthalten, das es den noch fremden Familien ermöglichen würde, interessante Details aus dem Leben der einzelnen Spieler zu erfahren. Das Ziel wäre natürlich die Eheschließung, allerdings sollte es, um die Angelegenheit spannender zu gestalten, den beiden Nebenbuhlern möglich sein, das Spiel vorzeitig zu beenden und somit die Hochzeit zu verhindern.

Die Wüste wurde zur Kirche, der Räuber zum Pfarrer. Die Ritterkarten verschwanden, die Siegpunktkarten wurden umbenannt in „Hochzeitskutsche“, „Eheringe“ oder „Brautkleid“. Aus dem SIEDLER-Kartenspiel übernahm ich außerdem die Idee des Ereigniswürfels. Um das gegenseitige „Kennenlernen“ zu ermöglichen, ergänzte ich die

üblichen Siedlungen, Städte und Straßen um einen Pöppel pro Spieler. Gelangt nun eine Figur auf das gleiche Feld wie der Pfarrer, kann dieser mit Wein bestochen werden, vergiftet daraufhin das Beichtgeheimnis und läßt dem Spieler eine Erpressungskarte zukommen.

Mein größtes Problem lag darin, zu jedem der zehn Spieler zehn Erpressungskarten mit (fast immer) wahren Begebenheiten aus dessen Leben zu füllen, die eines Erpressungsversuchs würdig wären. Durch das Erpressen sollte es möglich sein, andere Spieler um Rohstoffkarten oder Entwicklungskarten zu bringen. Wie sich später zeigte, lag darin der Hauptunterhaltungswert des Spieles.

Nachdem der Rohentwurf stand, konnte ich mich im März an die Arbeit machen. Die große Anzahl Spieler erforderte ein erweitertes Spielfeld. Um auf einem normalen Tisch nicht in Platznot zu geraten, blieb mir nichts anderes übrig, als einen gänzlich neuen Satz von 110 verkleinerten Sechseckkarten zu entwerfen. Bei dieser Gelegenheit bekamen die Karten ein Loch für die Zahlenchips, um sie besser fixieren zu können. Außerdem konnte ich neue Rohstoffe einführen (Stein, Holz, Gold, Seide, Silicium, Wein). Daß dies auch den Druck neuer Rohstoffkarten notwendig machen würde, kümmerte mich zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Sämtliche graphischen Arbeiten erledigte ich am PC.

Wegen der kleineren Sechsecke erwiesen sich die Original-SIEDLER-Figuren als zu groß. Da ich Spaß am Zinngießen habe, entschloß ich mich, die Siedlungen, Städte und Spielfiguren sowie den Pfarrer schachfigurenähnlich je einmal aus Holz zu drech-



seln und in Silikon-Kautschuk abzuformen. Die so entstandenen Formen ließen sich mit etwas Glück ausgießen und wurden anschließend farbig lackiert.

Ein Kartenständer, eine bedruckte Schachtel, eine selbstgebrannte CD, die sämtliche erstellten Graphiken enthält, sowie eine ausführliche Spielanleitung waren die letzten Glieder der ungeahnt langen Kette notwendig gewordener Arbeiten, die Mitte Mai gerade noch rechtzeitig beendet wurden. Die Stunden, die ich vor dem PC, am Basteltisch und in der Werkstatt meines Vaters verbrachte, habe ich nicht gezählt. Jedenfalls kann ich nicht mit Sicherheit behaupten, daß ich diese Arbeit begonnen hätte, hätte ich geahnt, was zeitlich und finanziell auf mich zukommen würde.

Als der große Tag dann endlich gekommen war, war die Spannung bis zur Geschenkübergabe kaum auszuhalten. Die großen Augen beim Anblick der Schachtel (vor dem gewohnten Sonnenuntergang hatte ich auf dem Computer eine Ansicht der historischen Straße Regensburgs eingefügt, in der meine Schwester lebt) werde ich nie vergessen. Auch nach der Erprobung des Spiels am Tag nach der Hochzeit durfte ich feststellen, daß sich alle Mühe gelohnt hatte: Die Begeisterung war groß, und das, obwohl alle eine kurze Nacht hinter sich hatten, und die Spielregeln vor allem für SIEDLER-Laien nicht einfach sind. Leider haben dann auch die Nebenbuhler wegen ihrer größeren SIEDLER-Erfahrung gewonnen.

Anmerkungen der Redaktion:

Christophs Engagement hat uns mal wieder gezeigt, wie geschickt und einfallsreich SIEDLER sind.

Haben vielleicht auch Sie eine nette Geschichte rund um Catan erlebt oder sich von Klaus Teubers Spiel zu eigenen Höhenflügen inspirieren lassen? Schreiben Sie uns – wir würden gerne darüber berichten!

