SIEDLER-ZEITUNG

Art.-Nr. 97 5079

2/98

Neueste Nachrichten aus Catan

In dieser Ausgabe:

Der Club öffnet sich 2
Alexander der Große und Cheops 3
Spiele-Tip von Klaus Teuber 4
Neues Szenario 5
Leserbrief 6
Die Siedler in der 3. Dimension . . 6
Fragen und Antworten 7
Die Harz-Siedler 8
Editorial 5
Impressum 5

8 Sieger aus 1.200 Siedlern

beim Finale der 1. Deutschen Siedler-Brettspielmeisterschaft in Essen

Acht glückliche Sieger gab es bei der großen Final-Veranstaltung der diesjährigen bundesweiten Deutschen Meisterschaft im Siedler-von-Catan-Brettspiel. – Gespielt wurde beim Finale in Essen (im Rahmen der SPIEL '98) zunächst mit dem Siedler-Basisspiel, dann mit einem Szenario der Siedler-Seefahrer-Erweiterung und schließlich, in der Runde der letzten Acht, mit der Siedler-Erweiterung Städte & Ritter.

Dem Finale in Essen vorausgegangen waren zweiunddreißig Vorausscheidungsturniere in ganz Deutschland. Rund 1.200 ausgebuffte Siedler-Fans wurden in diesen Turnieren „gesiebt" und dann noch einmal durch das feine Fortsetzung auf Seite 2

Siegerehrung nach vielen harten Final-Turnierstunden. Klaus Teuber, Mitte, mit den beiden Goldmedaillengewinnern der 1. Deutschen Meisterschaften im Siedler-Brettspiel. Jürgen Klein aus Langen und Christian Schnabel aus dem benachbarten Neuenwalde qualifizierten sich beide über das Vorausscheidungsturnier in Bremerhaven.

5 neue Ergänzungssets zum Siedler-Kartenspiel

Die Welt des Siedler-Kartenspiels wird Anfang 1999 noch einmal um einige Facetten reicher: genauer gesagt, um insgesamt fünf neue Ergänzungssets zum Siedler-Kartenspiel.

Mit der Edition dieser fünf neuen Ergänzungssets verfolgt der KOSMOS Verlag das Ziel, den Freunden des Siedler-Kartenspiels die Möglichkeit zur „Auffrischung" ihres Standard-Kartenmaterials zu geben – und zwar zu extrem siedlerfreundlichen Preisen.

Das Maßnahmenpaket beinhaltet zunächst einmal die Auflösung (!!!) des sogenannten Turnier-Sets zum Siedler-Kartenspiel. – Stattdessen wird es künftig, zum kleinen Preis, zwei verschiedene Schwerpunkt-Sets mit den Themen *Ritter & Händler* sowie *Fortschritt & Wissenschaft* geben. Das Kartenmaterial dieser beiden Sets ist, zusammengenommen, praktisch identisch mit dem bisherigen Turnier-Set. Der einzige Unterschied: zwei ganz neue Karten. Diese beiden Karten können diejenigen, die bereits ein herkömmliches Turnier-Set besitzen, als Service beim KOSMOS Verlag schriftlich mit beigefügtem adressierten und frankierten Rückumschlag anfordern.

Insbesondere mit der Realisierung der drei folgenden, völlig neuen Ergänzungssets – Themen: *Drachen & Zauberer* (43 Karten), *Handel & Wandel* (30 Karten) sowie *Politik & Intrige* (30 Karten) – entsprachen Verlag und Autor den Wünschen und Anregungen vieler

„Zeitsprung" aus dem neuen Kartenspiel-Set Zauberer & Drachen

Fans. Der Großteil dieser Anregungen entstammt dem großen „Siedler-Kartenspiel Kreativ-Wettbewerb" 1997/98. Siedler-Autor Klaus Teuber verbrachte hunderte von Stunden mit der Sichtung der unzähligen Vorschläge und der Fortsetzung auf Seite 4

Fortsetzung von Seite 1 | 8 Sieger ...

64er-Raster des Finales geschleust. Und was kam bei dieser extrem breit angelegten Siedler-Geschichte heraus? Bremerhaven!

Die beiden Goldmedaillen gingen an zwei „Siedler", die praktisch Nachbarn sind, nämlich Jürgen Klein aus Langen und Christian Schnabel aus dem benachbarten Neuenwalde. Beide qualifizierten sich über das Vorausscheidungsturnier in Bremerhaven, und beide sind übrigens auch erfahrene Schachspieler.

Manche werden jetzt gestutzt haben: Zwei Goldmedaillen??? – Hat alles seine Richtigkeit. Bei den Deutschen Siedler-Meisterschaften gab und gibt es keine einsamen Champions. Vergeben wurden sowohl zwei Goldmedaillen (Jürgen Klein und Christian Schnabel) als auch zwei Silbermedaillen (Andrea Lehmann aus Herten und Thomas Sander aus Salzgitter) und zwei Bronzemedaillen (Gordon Bosak aus Essen und Tsima Bolik aus Leimen). Damit auch die jeweils Viertplazierten nicht leer ausgehen, wurde eine spezielle „Holzmedaille" geschaffen; diese Trophäe durften schließlich Burkhard Sascha aus Glauchau und Reiner Bätz aus Unterhaching mit nach Hause nehmen.

Die Siegerpokale waren übrigens „typisch" Siedler. Auf einer ca. 20 mm dicken, sechseckigen Ahornplatte, die exakt die Größe eines Siedler-Hexfeldes hat, prangte eine rote Siedler-Sonne; im Zentrum dieser Sonne waren die Medaillen angebracht, und in diesen Medaillen wiederum spiegelte sich eine aus dunklem Holz gefräste Siedlung, so wie man sie von der Siedler-Grundspiel-Schachtel her kennt.

Fazit dieser ersten Siedler-Brettspielmeisterschaft: Es war, wie schon im letzten Jahr, als die Meisterschaft im Siedler-Kartenspiel bundesweit ausgetragen wurde, einmal mehr zu beobachten, wie unverbissen und freundschaftlich die Teilnehmer in den Wettbewerb gingen.

Daß echte Siedler auch mal ein Auge zudrücken können, wenn der Wettergott und auch noch der eine oder andere „weltliche" Gott nicht so recht mitspielen, das erwies sich im „Siedler-Camp", für die Dauer des Turniers im Herbergsdorf einer deutschen Jugendorganisation aufgeschlagen wurde. (Hotelzimmer waren im ganzen Großraum wegen einiger großer Messen praktisch nicht zu bekommen!) – Bei der Ankunft der Finalturnierteilnehmer musste dort erst der Gott der Bettwäsche inständig angerufen werden, ehe er die himmlische Weißware herausrückte; die für den Abend geplante urige Siedlerei mit Lagerfeuer im Freien, mittelalterlichem Kostümzauber, Feuerschlucker und Gaukler fiel buchstäblich ins Wasser, und die Verlegung des gemütlichen Siedler-Beisammenseins in den großen Gemeinschaftsraum des Camps stand zunächst im Schatten eines ziemlich rigiden, herbergseigenen Bewirtungsteams, das Punkt 20.00 Uhr im wahrsten Sinne des Wortes die Schotten dicht machte; Siedler-Autor Klaus Teuber konnte sich glücklich schätzen, die Theke gerade noch rechtzeitig fünf vor Acht erreicht zu haben, um wenigstens noch einen Teller mit Aufschnitt zu ergattern. – Ein Fels in der Brandung all dieser kleinen Widrigkeiten war einmal mehr Peter Janshoff, der, mit seinem engagierten Team vom Spielezentrum in Herne, als Organisator bereits über das ganze Jahr hinweg für einen hervorragenden Ablauf der Deutschen Siedlermeisterschaft sorgte. – Janshoff & Co. werden auch 1999 wieder für die dann 2. Deutschen Meisterschaft im Siedler-Brettspiel verantwortlich sein.

Die Veranstaltungstermine für die Siedler-DM '99 werden ab Ende Dezember 1998 über die Spielefachmagazine (Spielbox, Pöppelrevue, Fairplay, Spielwiese etc.) und die Siedler-Homepage unter www.die-Siedler.com im Internet, über die Internetseite des Spielezentrums Herne und natürlich auch über die nächste Siedler-Zeitung, die im März 1999 überall im Spielwarenhandel kostenlos zu finden ist, bekannt gegeben.

Gruppenbild mit Dame: Meisterschaftsorganisator Peter Janshoff, ganz rechts im Bild, neben Klaus Teuber, freute sich besonders, daß eine Frau in die Phalanx der männlichen Meistersiedler einbrechen konnte. Andrea Lehmann aus Herten war eine der beiden SilbermedaillengewinnerInnen. Hier noch die Namen aller Gewinner im Überblick: Goldmedaillen: Jürgen Klein, 27607 Langen, und Christian Schnabel, 27607 Neuenwalde; Silbermedaillen: Andrea Lehmann aus 45701 Herten, und Thomas Sander aus 38229 Salzgitter; Bronzemedaillen: Gordon Bosak aus 45130 Essen, und Tsima Bolik aus 69181 Leimen; damit auch die jeweils Viertplazierten nicht leer ausgehen, wurde eine spezielle „Holzmedaille" geschaffen; diese Trophäe durften schließlich Burkhard Sascha aus 08371 Glauchau und Reiner Bätz aus 82008 Unterhaching mit nach Hause nehmen.

Der Siedler-Club öffnet sich

Immer wieder haben uns im vergangenen Jahr Fragen erreicht, ob es denn nicht – im Interesse aller Siedler-Fans – besser wäre, sowohl die Siedler-Zeitung als auch einzelne, besondere Club-Artikel der breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Wir haben darüber nachgedacht. Und natürlich fällt es nicht leicht, so einen liebgewonnenen Gedanken wie den eines kleinen, aber feinen Clubs von spielerisch Gleichgesinnten mir nichts, dir nichts aufzugeben.

Doch folgende Gründe haben uns dazu bewogen, den Club für alle Siedler-Fans zu öffnen öffnen und ihn von der Beitragspflicht zu befreien:

Siedler-Fans sollen nicht „gezwungen" sein, einem Club beizutreten, nur um in den Genuß von Siedler-Artikeln zu kommen, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt.

Die zahlreichen Anfragen von Siedler-Fans haben das verstärkte Interesse an den Artikeln zum Siedler-Spiel und vor allem an der Siedler-Zeitung bestätigt. Der Siedler-Boom hält nun schon seit 1995 nicht nur kontinuierlich an, sondern wird von Jahr zu Jahr stärker. Da wir davon ausgehen, daß es mittlerweile in den deutschsprachigen Ländern nahezu 10 Millionen Siedler-Fans gibt, mußten wir unser Club-Konzept, das ja gleichzeitig auch ein Service-Konzept sein soll, grundsätzlich überdenken.

Natürlich werden wir den „Ur-Mitgliedern" auch weiterhin besondere Siedler-Produkte – eigene oder fremde (z.B. das berühmte Holzbrett von Wolfgang Wichmann) – anbieten. Im Gespräch sind zur Zeit: der große „Siedler-Koffer", in dem Sie all ihre verschiedenen Siedler-Spielmaterialien dank ausgeklügelter Fächer und Schubladen perfekt unterbringen können, und die von Klaus Teuber entwickelte dreidimensionale Siedler-Landschaft, die wir Ihnen hier im Heft bereits vorstellen. Aber auch alle anderen Interessenten sollen über die Siedler-Zeitung von den neuen Siedler-Produkten und Sammlerobjekten erfahren.

Ab jetzt werden Sie die Siedler-Zeitung daher überall im gut sortierten Spielwarenfachhandel immer wieder neu für sich entdecken können. – Die nächste Ausgabe wird Ende März 1999 erhältlich sein.

Zwei neue Siedler-Szenarien
Alexander der Große / Cheops

Mit den Historischen Szenarien Alexander der Große und Cheops schlägt Klaus Teuber ein, im wahrsten Sinne des Wortes, „neues Kapitel" seiner unendlichen Siedler-von-Catan-Geschichte auf.

Anders als bei den Szenarien der mittlerweile mehr als eine halbe Million mal verkauften Seefahrer-Erweiterung zum Grundspiel **Die Siedler von Catan** werden die beiden neuen, sich an historische Begebenheiten anlehnenden Szenarien **Cheops** und **Alexander** nicht variabel aus den Siedler-Sechseckfeldern zusammengesetzt, sondern kommen als fertiger Spielplan – Vorderseite **Alexander**, Rückseite **Cheops**.

Diese extrem großen Spielpläne ermöglichen mit ihrer großen bildgestalterischen Freiheit auch ganz neuartige Siedler-Spielmechanismen und bieten einen schnellen, unkomplizierten Einstieg in große Siedler-Szenarien.

Alexander der Große

Auf dem Alexander-Spielplan folgen die Siedler zunächst einer festgelegten Route, die den Eroberungszügen Alexanders entspricht. Von Kleinasien, der heutigen Türkei, geht es zunächst Richtung Ägypten, dann wendet sich die Eroberstraße in einer Schleife zum Irak hin, durchquert Persien und landet schließlich in Vorderindien. Pro Spielzug rückt das alexandrinische Heer dabei automatisch um je eine Station weiter vor. Bei diesen Stationen kann es sich um Plätze handeln, an denen Siedlungen bzw. Städte entstehen, es können aber auch Ereignis-Orte sein, an denen sich die Spieler durch Schlachten, den Bau von Brücken oder Denkmälern oder durch die Bekämpfung einer Hungersnot Siegpunkte holen können.

Während der ersten Phase des Spiels beziehen die Spieler den Löwenanteil ihrer Rohstoffe von einem verdeckten Stapel. Und zwar jeder Spieler je einen Rohstoff während jeder Runde. Siedlungen, die an der Heerstraße Alexanders errichtet werden, können nicht einfach, wie gewohnt, mit den passenden Rohstoffen bezahlt, sondern müssen unter Einsatz von Rohstoffen ersteigert werden. Dasselbe gilt für die Bewältigung jener Aufgaben, die zu Siegpunkten führen. Ist der verdeckte Rohstoffstapel nach rund einem Drittel der Spieldauer aufgebraucht, dann erfolgt der Nachschub nur noch über die klassische Siedler-Art, d.h. über Rohstoff-Felder, an denen die Spieler eine Siedlung oder eine Stadt gebaut haben.

Das Spiel endet, wenn Alexanders Heere das Ende der Route erreicht haben, oder wenn ein Spieler vorzeitig eine bestimmte Siegpunktzahl erreicht hat.

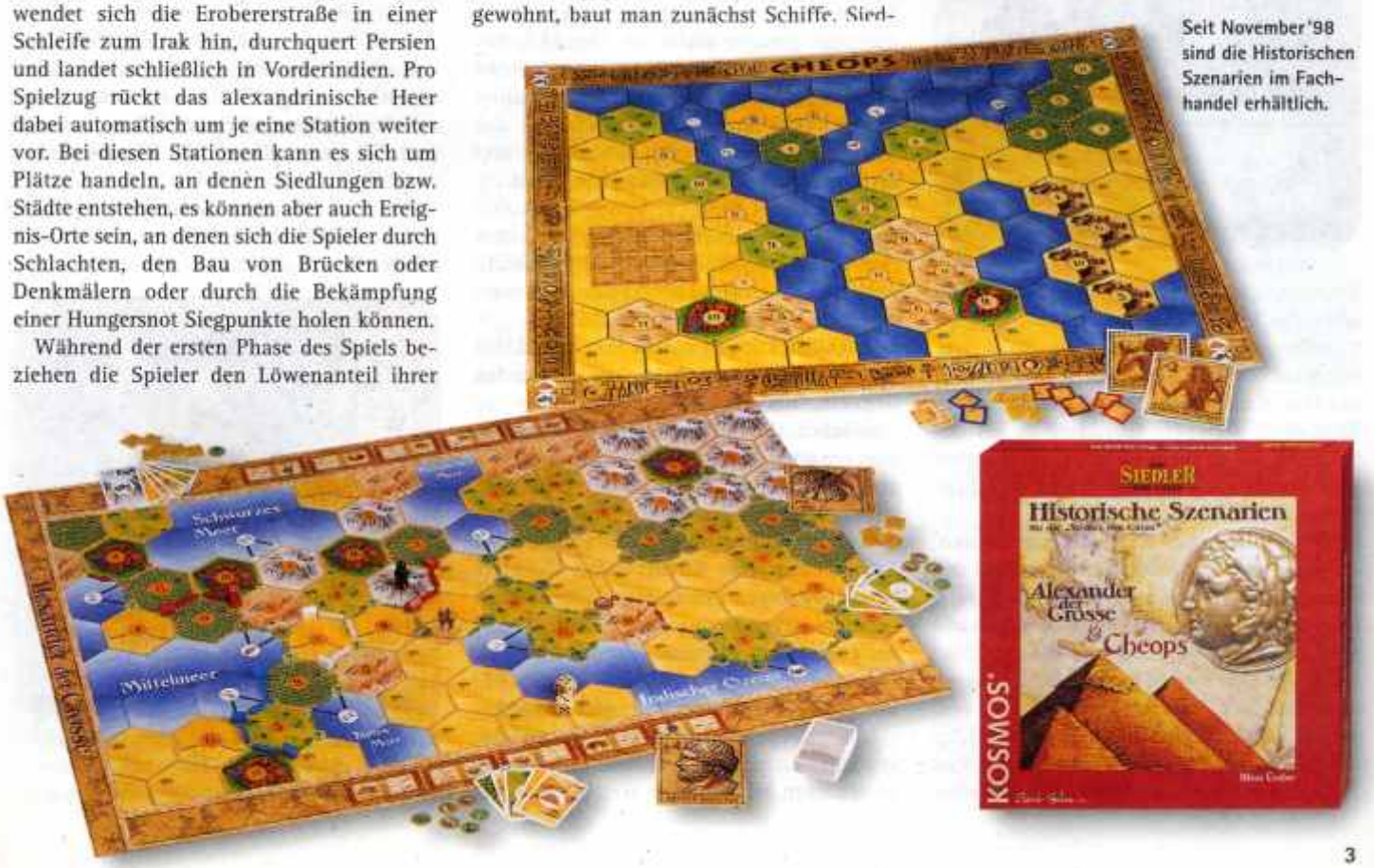
Und hier noch ein Tip von Klaus Teuber: Das Spiel geht schneller los, wenn zu Beginn jeder Spieler zusätzlich zu den 5 Rohstoffkarten noch 8 Goldstücke bekommt. Diese Anregung wird in der nächsten Auflage in die Spielregel aufgenommen.

Cheops

Bei diesem Szenario schlüpfen die Siedler in die Rolle ägyptischer Fürstenfamilien. Wie gewohnt, baut man zunächst Schiffe, Siedlungen und Städte. Doch bald schon wird das fleißige Werken und Schaffen gestört vom Pharao, der den dringenden Wunsch nach einer Pyramide äußert. Wohl demjenigen seiner Vasallen, der die Wünsche des göttlichen Herrschers erfüllen kann, weil er sich rechtzeitig die erzhaltigen Gebirge jenseits des roten Meeres sowie die Wälder Palästinas erschlossen hat. Es versteht sich von selbst, daß derjenige, der zum Bau der Pyramide am meisten beisteuert, vom Pharao reich belohnt wird. Leicht ist das nicht! Denn die Fürstenfamilien müssen einerseits zusehen, daß sie genügend Rohstoffe für die Gründung von Siedlungen haben, andererseits aber auch genügend Rohstoffe ins Pharao-Projekt stecken können; außerdem kann natürlich nur beim Bau der Pyramide mitwirken, der auch eine Siedlung direkt am Pyramidenbauplatz hat.

Wer die meisten Bausteine zur Pyramide beigetragen hat, ist der „Liebling des Pharaos" und erhält zwei Sondersiegpunkte. Wer am wenigsten beigesteuert hat, auf den fällt der „Fluch des Pharaos", was auf gut deutsch heißt: zwei Sonder-Minuspunkte. Das Spiel endet, wenn entweder ein Spieler zwölf Siegpunkte erreicht hat oder wenn die Pyramide vollendet ist.

Seit November '98 sind die Historischen Szenarien im Fachhandel erhältlich.



DER **SPIELE-TIP** VON KLAUS TEUBER

Selbst wenn Klaus Teuber in die Inselgeschehnisse Catans völlig verstrickt ist, findet er manchmal Zeit, mit Begeisterung auch andere Spiele auszuprobieren. An dieser Stelle möchte er daher eines seiner Lieblingsspiele vorstellen, welches einmal nicht auf Catan angesiedelt ist.

Kabale und Liebe im alten Rom

Caesar & Cleopatra

Autor: Wolfgang Lüdtke

Caesar und Cleopatra – nach Romeo und Julia wohl das bekannteste Liebespaar der Geschichte. Und doch hat's in der Beziehungskiste der beiden manchmal ordentlich gekracht. Wenn Sie frei nach römischer Historie wissen wollen wie, fordern Sie Ihre Cleopatra zu einem spannenden Duell für Zwei heraus.

Sie übernehmen die Rolle Cäsars und wollen sich unverschämterweise doch gar zu gerne Cleopatras geliebtes Reich am Nil einverleiben! Zunächst müssen Sie jedoch die Obersten des römischen Reiches von Ihrem Vorhaben überzeugen.

Nach außen den liebenden Strahlemann mimend, bedienen Sie sich dazu der fiesesten Tricks. Mit einem strammen Präfekten zähmen Sie den wankelmütigen Senatoren Brutus Judascus. Ein Gigolo Romano kommt Ihnen gerade Recht, um den ehrwürdigen Zensoren Lustus Frustus erfolgreich anzubaggern; mit einem Spion durchkreuzen Sie Cleopatras geheimsten Pläne und schon fast im Siegesrausch spenden Sie Jupiter ein paar Denare und treffen Cleopoatra mit dem gerechten Zorn der Götter.

Doch Ihre Cleopatra weiß sich zu wehren. Mit hübschen Sklavinnen und Tänzerinnen zieht sie die Senatoren reihenweise auf ihre Seite, eine kleine Giftschlange haut Ihren besten Mann aus den Stiefeln und eine ägyptische Rochade holt Sie schließlich auf den nackten Boden der Tatsachen zurück.

Wenn nicht gerade Orgien das römische Staatswesen lahmlegen, wird nach etwa einer guten halben Stunde spannender Kartenaktion entschieden sein, wer sich die Gunst der römischen Patrizier erspielt hat.

Unkomplizierte Unterhaltung ganz nach meinem Geschmack: Glück, Taktik und Intuition halten sich die Waage. Geeignet für alle, die zu zweit gerne ein lebendiges Spiel erleben – und besonders geeignet für alle Cleopatras, die Ihren Cäsaren mal zeigen möchten, was eine Harke ist.

Fortsetzung von Seite 1 **5 neue Ergänzungssets**

Prüfung, wie bestimmte neue Kartenspielideen das Gesamtspiel beeinflußen, bzw. ob diese neuen Komponenten im Spiel reibungslos ineinandergreifen. Aus der Fülle des Materials galt es dann, in aufwendiger Kleinarbeit geeignete Spielideen zu perfektionieren, sie in ihrer Wirkung aufeinander abzustimmen, zu gewichten und zu einem harmonischen Ganzen zu fügen.

Mit dem Thema *Drachen & Zauberer* führt der Autor eine ganz neue Ebene ein, auf der man beim Siedler-Kartenspiel zum Erfolg kommen kann. Im Mittelpunkt des Geschehens steht eine geheimnisumwitterte Zitadelle, die sich zur Heimstatt für Zauberer ausbauen läßt. Hat man die Zauberer erst einmal gerufen, dann muß man sie mit Hilfe der eigenen Ländereien auf Trab bringen. Pro Zug können Zauberer durch Gold um je eine Einheit aufgewertet werden. – Mit ihren magischen Fähigkeiten sind sie in der Lage, Ereignisse zu steuern und zu beeinflussen; darüber hinaus können sie Drachen erschaffen, und vielleicht finden sie sogar den Stein der Weisen, der gegen Aggressionen schützt. In vielen Fällen dürften die Zauberer Siedler-Träume wahr werden lassen, denn sie können eine „bessere Welt" schaffen (d.h. bestimmte Ereigniskarten entfernen), können Land verwandeln, Siedlungen zu Städten machen, das Rad der Zeit drehen, das Schicksal vorhersagen (d.h. die obersten drei Ereigniskarten ansehen) und vieles mehr.

Das neue Set *Politik & Intrige* eignet sich mehr für Spieler, die statt der Zauberei lieber eine handfeste – und mithin oft knallharte Auseinandersetzung bevorzugen. Hier werden alle Register gezogen, und nichts Menschliches bleibt einem hier fremd. Da installiert man Bordelle in den Städten des Gegners, um die Ritter des Landes zu schwächen, Ordensburgen hingegen machen einigermaßen starke Ritter zusätzlich immun gegen die Intrigen Imeldas, gegen Bürgerkrieg und gegen Bestechung; Geheimbünde nutzen die Einrichtungen des andern; das Aussprechen eines Kirchenbanns blockiert einen beliebigen Ausbaukartenstapel und kann nur gegen Zahlung von drei Gold wieder aufgehoben werden. Dies ist nur eine kleine Auswahl von neuen Ideen, die gewiefte Siedler-Kartenspieler begeistern werden.

Wer es lieber konstruktiv mag, der wird die Segnungen des neuen Sets *Handel & Wandel* zu schätzen wissen. Edle Gestüte machen hier die Ritter mobil, Handelsposten auf den Straßen erleichtern den Tausch (1:1) von Rohstoffen, ebenso verbessern Leuchttürme das Umtauschverhältnis angrenzender Flotten auf stolze 1:1; in der Pfandleihanstalt können kurzfristig Gebäude stillgelegt und die Rohstoffe, die dieses Gebäude wert ist, für dringende Vorhaben eingesetzt werden. Aber auch in der Welt des Handels und Wandels unterbleiben etwas unelegantere Aktionen nicht völlig. Eine Raubritterburg, geschickt im gegnerischen Land plaziert, macht dort, für eine Zeitlang, alle Handelspunkte zunichte.

Alle fünf Sets sind ab Januar einzeln im Fachhandel erhältlich und kosten ca. 12 DM pro Set.

Die neuen Zusatzkarten zum Turnier-Set können mit einem adressierten und frankierten Rückumschlag beim Verlag angefordert werden.

NEUE SZENARIEN

von Brigitte und Dr. Wolfgang Ditt

Schon seit Beginn des Siedler-Fiebers haben ganz besonders Brigitte und Dr. Wolfgang Ditt mit ihren Kindern Alexander (10) und Katharina (8) die Siedler-Szene durch kreative Einfälle, Szenarien und Spielvariationen bereichert. Allein schon im Internet sind viele ihrer originellen und wunderbar nachzuspielenden Ideen veröffentlicht, die so manchem begeisterten Siedler-Spieler ein paar spannende Stunden beschert.

An dieser Stelle möchten wir ein weiteres im Hause Ditt entstandenes Szenario vorstellen. Beim Testspiel dieses Szenarios mußten wir wieder einmal feststellen: Ideen „made by Ditt" sind von hervorragender Spielqualität.

Regatta

Immer schon wollten die Catanier wissen, wer am schnellsten segeln kann. So liegt es nahe, eine Regatta zu veranstalten. Um eine Catanische Regatta zu gewinnen, muß man Catan zweimal umsegeln. An die Häfen, die dabei passiert werden, muß jeder Segler eine jeweilige Zollgebühr zahlen. Es ist jedem überlassen, wo er startet; allerdings hat er auf der offenen See zu beginnen.

Wir wünschen Mast- und Schotbruch.

1. Vorbereitung

Der Spielplan wird aufgebaut wie im Basisspiel beschrieben. Jeder Spieler erhält das Material aus dem Basisspiel sowie drei Schiffe seiner Farbe aus der Seefahrer Erweiterung. Mit einem Schiff wird die Regatta gefahren, die beiden anderen werden zu Bojen, die gleichzeitig als Rundenzähler dienen. Die Entwicklungskarten werden nicht benötigt.

2. Sonderregeln

Gründungsphase: Zunächst wird der Aufbau wie im Basisspiel beschrieben durchgeführt. Nachdem jeder Spieler seine beiden Siedlungen mit Straßen gebaut hat und seine Rohstoffe erhalten hat, wählt jeder seinen Regatta-Startplatz. Dabei beginnt der Startspieler.

Als Regatta-Startplatz kann jedes Meerfeld ohne Hafen gewählt werden. Auf das gewählte Feld wird ein Schiff „normal" gestellt. Dieses Schiff fährt die Regatta. Ein zweites Schiff wird auf den Kopf gestellt und ist nun eine Boje. Die Boje markiert einerseits das Regatta-Startfeld des Spielers und zeigt andererseits an, daß sich der Spieler bei der ersten Umsegelung Catans befindet. Das dritte Schiff, das später zur zweiten Boje wird, verbleibt noch im Vorrat des Spielers. Es ist erlaubt, daß mehrere Spieler den gleichen Regatta-Startplatz wählen.

Der Räuber: Der Räuber wird wie im Basisspiel bewegt, d.h. bei einer „7". Da es keine Entwicklungskarten gibt, kann der Räuber nicht durch Ritter bewegt werden. Zum Ausgleich geht der Räuber zurück in die Wüste, wenn die gewürfelte Zahl mit der Zahl auf dem von ihm blockierten Zahlenchip übereinstimmt. Beim Zurücksetzen in die Wüste klaut der Räuber keinen Rohstoff.

Bauphase: Während der Bauphase kann ein Spieler wie im Basisspiel Straßen, Siedlungen und Städte bauen. Entwicklungskarten können nicht mehr gekauft werden.

Segeln: In der Bauphase kann ein Spieler zusätzlich segeln. Die Kosten für das Segeln sind abhängig vom Standort des Schiffes. Das Segeln kostet die Rohstoffe, die in dem Hafen getauscht werden können, der als nächstes im Uhrzeigersinn liegt.

Beispiel: Der nächste Hafen im Uhrzeigersinn ist der Holzhafen. Das Segeln kostet 2 Holz. Ist der nächste Hafen ein 3:1 Hafen, kostet das Segeln 3 gleiche beliebige Rohstoffe.

Danach setzt der Spieler sein Schiff über den Hafen hinweg auf das dahinterliegende Meerfeld; das entspricht 2 Feldern im Uhrzeigersinn.

Ein Spieler kann mehrmals während einer Bauphase segeln. Es sind dann jeweils die Rohstoffe zu zahlen, die in den entsprechenden Häfen getauscht werden können. Beispiel: Ein Spieler möchte zunächst an einem 3:1 Hafen vorbeisegeln, danach an dem Erzhafen. Er zahlt 3x Wolle für den 3:1 Hafen und 2 Erz für den Erzhafen.

Erreicht ein Spieler sein Regatta-Startfeld, erkenntlich an seiner Boje, so hat er Catan umsegelt. Als Zeichen stellt er die Zweite Boje, dargestellt durch das dritte Schiff, zu der ersten Boje.

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler Catan zweimal umrundet hat. Dies ist der Fall, wenn sein Schiff auf sein Regatta-Startfeld segelt und sich dort zwei eigene Bojen befinden.

Anmerkungen

Da es keine Siegpunkte mehr gibt, wird der Ausbau auf dem Festland nur dafür benötigt, mehr Rohstoffe zu produzieren. Der Segelturn ist zu lang, um mit seinen beiden Startsiedlungen durchzuhalten. Gegen Ende des Spiels ist der Bau von Städten und Siedlungen jedoch kaum noch sinnvoll.

EDITORIAL

Liebe Siedler-Freunde,
die neuesten Nachrichten und Ereignisse aus dem Inselreich sollen mit dieser Ausgabe der Siedler-Zeitung nicht mehr ausschließlich für Club-Mitglieder zugänglich sein, sondern alle begeisterten Catanier und Siedler-Interessierte erreichen. Der Siedler-Club hat sich geöffnet (näheres dazu auf S. 2) doch die Siedler-Zeitung soll weiterhin als Medium dienen, neue Spielvarianten, Spielinformationen, Sammlerobjekte sowie Amüsantes aus Catan vorzustellen.

Von nun an wird die Siedler-Zeitung daher für alle Interessenten kostenlos im gut sortierten Spielwarenfachhandel ausliegen. Und ein Blick in die Zeitung lohnt sich, es rührt und regt sich nämlich einiges auf Catan.

Wer sich gerne mit anderen Siedler-Begeisterten zusammentun möchte, braucht nur einen kurzen Blick ins Internet auf unsere Homepage unter der Adresse http://www.die-siedler.com zu werfen: Dort befinden sich – neben vielem anderen – auch Siedler-Adressen aus insgesamt neun verschiedenen Ländern sowie Veranstaltungshinweise zu Turnieren.

Leider haben wir auch eine betrübliche Nachricht: Diejenigen, die sehnsüchtig das Siedler-Buch erwarten, müssen sich noch bis zum Herbst '99 gedulden. Dann wird es aber – versehen mit unzähligen interessanten Siedler-Szenarien und catanischen Spezialitäten – endlich erscheinen.

Doch nun zu guter Letzt: Immer wieder treffen beim KOSMOS Verlag Anfragen nach einem „Siedler-Koffer" ein, in den man anhand ausgefuchster Fächertechnik die gesamten Siedler-Utensilien unterbringen kann. Wir haben uns dazu Gedanken gemacht, möchten aber auf konstruktive Anregungen spielerfahrener Inselbürger nicht verzichten. Ist es geschickter, den Koffer nach einzelnen Spielerweiterungen strikt zu trennen, oder alle Erweiterungen zusammen nach Figuren, Farben und Hexfeldern zu sortieren? Wir sind für jeden eingesendeten Vorschlag dankbar.

Weiterhin viel Spaß beim Siedeln wünscht *Eure Annette Stanger*

Impressum

SIEDLER-ZEITUNG – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 2 – Heft 2 – Dezember 1998

Herausgeber: KOSMOS Verlag
Verantwortliche Redakteure:
Fritz Gruber und Annette Stanger
Redaktionelle Mitarbeit:
Klaus Teuber und Horst-Rainer Rösner
Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: KOSMOS Verlag · Siedler-Club
Pfizerstr. 5–7 · 70184 Stuttgart
Tel. 0711/2191-416 · Fax 0711/2191-350

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

LESERBRIEFE – SIEDLER SCHREIBEN

Lieber Herr Teuber,
wir sind große Fans von Ihren Siedlern von Catan und haben uns – aufgrund ausreichender Spielerfahrung – noch einige Verbesserungsvorschläge überlegt:

Wie wäre es mit einem Cataner-Kummerkasten-Telefon für alle frustrierten und zerstrittenen Spielteilnehmer? In unserem näheren Bekanntenkreis gingen schon Ehen in die Brüche, weil ER nicht mit IHR drei Weizen gegen ein Schaf tauschen wollte. Wer legt z.B. fest, wo unverschämter Wucher anfängt und absatzorientierter Handel aufhört?

Außerdem wäre es notwendig, in den Spielregeln darauf hinzuweisen, daß ein zuständiger Spieler die Rolle des Spielmanagers einnehmen sollte. Er oder sie trifft mindestens zwei Stunden vor Spielbeginn ein und bereitet sich gründlich auf das Spiel vor: Er/Sie liest noch einmal sämtliche Spielregeln durch, entscheidet dann, welche Version der Version gespielt wird, baut das Spielfeld auf und trennt anschließend die gelben Schiffchen von den grünen Spielsteinen in den... Während des Spiels sorgt er u.a. dafür, daß Sandkastenfreundschaften nicht auseinanderbrechen und versorgt alle Spieler und Spielerinnen mit den lebensnotwendigen Nahrungs- und Genußmitteln. Während die anderen Spieler dann schon nach Hause gehen dürfen, verbringt er den Rest der Nacht damit, die gelben Schiffchen und alle anderen Spielsteine und Utensilien wieder einzusortieren...

Daraufhin sind wir zu dem Schluß gekommen, daß es beinahe unmöglich ist, die Siedler von Catan ohne einen Grundkurs „Siedler I" zu spielen. Für den Posten des Spielmanagers ist ein abgeschlossenes Studium der Psychologie und der Kurs „Siedler II" für Fortgeschrittene unbedingt erforderlich. Die höchste Stufe wäre dann ein Diplom für alle Spieler, die sämtliche Versionen perfekt beherrschen. Natürlich wäre es eine besondere Ehre, wenn Sie sozusagen als Doktorvater dieses Diplom persönlich an alle diplomierten Spieler ausstellen würden.

Wir hoffen, daß Sie diese Vorschläge in die erweiterte Erweiterung der Erweiterung mit einbeziehen können. Wir bedanken uns bei Ihnen für die geniale Spielidee, die uns schon viele aufregende Abende und Nächte, zerbrochene Ehen und Freundschaften beschert hat.

Mit freundlichen Grüßen
Barbara Hessenauer und Gabi Spörl

Die Siedler in der 3. Dimension

Viele werden sie auf der SPIEL'98 in Essen schon „live" gesehen haben, andere werden sie von der Siedler-Homepage her kennen: die Welt von Catan in der dritten Dimension. Klaus Teuber hat seine Siedler-Szenerie im Originalformat vollplastisch modelliert und selbst bemalt. In Essen war das kleine Wunderwerk ausgestellt in einer eigens angefertigten Vitrine zu bestaunen. In den Plexiglasdeckel der Vitrine war eine große Lupe integriert, durch die man die meisterhafte Feinarbeit des Modelleurs am besten erkennen konnte.

Das strahlende Catan in dreidimensionaler Form, mit dichten Wäldern, hohen Gebirgen, im Grasland weidenden Schafen und ertragreichen Korn- und Lehmfeldern

Das in Essen gezeigte 3-D-Siedler-Spiel ist natürlich ein Unikat. Mit Geld kaum, bzw. nur sehr schwer zu bezahlen. Und trotzdem: Im Lauf der Messe häuften sich die Stimmen derer, die fragten, was man anstellen müsste, um stolzer Besitzer eines solchen dreidimensionalen Siedler-Sammlerstücks zu werden?

Realistischerweise können wir nur folgende Lösung anbieten:

Ab einer Mindestanfrage von ca. 100 Stück wäre eine Gruppe von Modellierprofis imstande, eine unbemalte Kleinserie nach den Originalformen von Klaus Teuber aus einer Art Kunstharz herzustellen. – Solch ein dreidimensionales Siedler-Spiel würde, unbemalt, 200,- DM zuzügl. Verpackung und Vesand kosten. Klaus Teuber würde eine Anleitung zum Kolorieren beisteuern und der Siedler-Club legt noch ein Exemplar der ebenfalls vom Autor entworfenen „Räuber" drauf (solange der Vorrat noch reicht).

Um Fragen nach einer bemalten Version zuvorzukommen: Wir sehen gegenwärtig einzig und allein die Möglichkeit, das Kolorieren in Handarbeit machen zu lassen. Unter solchen Umständen müsste man mit einem Abgabepreis von 800 bis 900 Mark rechnen. Das wäre hart! Also doch selbst zu Pinsel und Farbe greifen. Spart Geld und heizt die eigene Kreativität an.

Abschließend möchten wir nochmal in aller Deutlichkeit sagen: Die Aktion „3-D-Siedler" ist ein lupenreines Serviceangebot. Geld kann und will man, d.h. der KOSMOS Verlag, damit nicht verdienen. Als Vermittler stellen wir uns aber sehr gern zur Verfügung. Und bitte denkt daran, daß sich die Modelleure überhaupt erst an die Arbeit machen können, wenn circa 100 Bestellungen vorliegen. Also nicht enttäuscht sein, wenn's am Ende doch nicht hinhaut mit den Siedlern in der dritten Dimension.

PS: Klaus Teuber wird im Lauf der nächsten Jahre sicher auch noch Modelle für kleine Siedlungen und Städte, Straßen und Schiffe bauen. Wir geben Bescheid, wenn es soweit ist.

Bestellungen (die wir sammeln und weiterleiten) bitte an:
KOSMOS-SIEDLER-CLUB, Postfach 10 60 11,
70049 Stuttgart, Fax 0711/2191-350

FRAGEN UND ANTWORTEN FÜR SIEDLER

Städte & Ritter – Fortschrittskarten:

INGENIEUR (GRÜN)

Laut Almanach soll es 2 Ingenieure geben, in meinem Spiel ist aber nur 1 Ingenieur, was ist richtig?

Im Almanach hat sich leider ein Druckfehler eingeschlichen. Richtig ist: Es gibt nur einen Ingenieur. Hinweis zur Kontrolle: Es gibt je 18 gelbe, grüne und blaue Fortschrittskarten.

ALCHIMIST (GRÜN)

Darf ich auch die Zahl für den roten Würfel aussuchen, z.B. mit einer „3", weil alle meine Stadtausbauten bereits die rote 3 anzeigen und ich somit die Wahrscheinlichkeit erhöhe, eine Fortschrittskarte zu bekommen?

Ja, die Regel besagt eindeutig, „bestimmen Sie das Ergebnis beider Augenwürfel".

Darf ich als Ergebnis beider Würfel auch eine „7" bestimmen?

Ja.

Wird trotzdem noch gewürfelt (obwohl das Ergebnis der Augenwürfel festgelegt ist), um die Chance auf den Erhalt einer Fortschrittskarte zu gewähren?

Auf jeden Fall muß nach Festlegung der Augenwürfel noch mit dem Symbolwürfel gewürfelt werden.

SABOTEUR (BLAU)

Stellen Sie die Stadt eines Mitspielers auf den Kopf ...

Kann man das auch mit einer Metropole machen?

Nein. Eine Metropole hat in diesem Fall eine höhere Qualität als eine Stadt und ist gegen den Saboteur ebenso geschützt wie gegen den Verlust bei einer Niederlage im Kampf gegen das Barbarenheer.

Bei der Fortschrittskarte „Saboteur" wird eine Zahlung für die Reparatur gefordert: Geht diese an die Bank oder an den Spieler, der die Fortschrittskarte ausgespielt hat? Wann ist die Zahlung möglich? Erst wenn der Geschädigte am Zug ist oder sofort?

Die Reparaturzahlung (1 Holz und 1 Erz) geht an die Bank. Die Zahlung ist immer nur dann möglich, wenn der Geschädigte selbst an der Reihe ist.

SPION (BLAU)

Darf ich mit dem Spion auch eine Siegpunktkarte stehlen?

Nein (siehe Spielregel unter: „Fortschrittskarten ausspielen").

HÄNDLER (GELB)

Stellen Sie den „Händler" auf eine Landschaft neben eine Ihrer Siedlungen oder Städte. Sie dürfen den Rohstoff dieser Landschaft 2:1 tauschen.

Darf ich diesen Rohstoff auch gegen Handelswaren tauschen? (Diese Frage stellt sich auch öfter bei anderen Dingen).

Ja. Für alle Tauschgeschäfte (Binnenhandel, Seehandel, Händler und andere Fortschrittskarten gilt generell: Es wird immer nur vorgeschrieben, welche Karten ich abgeben muß; ob ich mir dafür einen Rohstoff oder eine Handelsware nehme, bleibt mir überlassen.

Städte & Ritter – Ritter:

UNTERBRECHUNG EINER STRASSE DURCH FREMDEN RITTER

Unterbricht ein Ritter einen schon bestehenden Straßenzug eines anderen Spielers bezüglich der längsten Handelsstraße oder hat dies keine Auswirkung.?

Ja, ein fremder Ritter hat bezüglich der längsten Handelsstraße den selben Effekt wie eine fremde Siedlung (siehe hierzu auch Spielregel 3. Seite „Ritter aufstellen": Ein Ritter unterbricht eine gegnerische Straße).

Kann ich einen eigenen Ritter, der sich in meiner Straße befindet an einem fremden Ritter, der an einer Kreuzung meine Straße unterbricht, vorbeiziehen, oder ist meinem Ritter der Weg versperrt?

Das Vorbeiziehen des eigenen Ritters ist nicht möglich, der Weg ist versperrt. Zunächst müßte ich den fremden Ritter von der Kreuzung vertreiben und meinen eigenen Ritter auf diese Kreuzung setzen; dazu muß mein Ritter aktiviert und stärker sein als der fremde. Erst in einem Folgezug könnte ich dann, wenn mein Ritter erneut aktiviert worden ist, mit meinem Ritter von dieser Kreuzung aus innerhalb meiner Straße weiterziehen.

KAMPF GEGEN DAS BARBARENSCHIFF

Laut Regel verliert bei einer Niederlage der oder die Spieler eine seiner/ihrer Städte, der/die die wenigsten Eisen-Handschuhe eingesetzt hat/haben. Was ist, wenn einer der betroffenen Spieler alle seine 5 Siedlungen bereits verbaut hat? Wird seine Stadt ganz entfernt? Darf er eine seiner bereits verbauten Siedlungen nehmen und an die Stelle der Stadt setzen? Falls die Stadt ganz entfernt wird, was geschieht mit eventuellen Straßen, die keine Verbindung mehr zu einer Siedlung oder Stadt haben?

Nein, man legt die Stadt einfach um zum Zeichen, daß sie solange nur als Siedlung zählt (ein Siegpunkt, einfache Rohstoffeinnahmen). Möchte der Spieler danach wieder eine Stadt bauen, muß er zunächst diese „umgelegte" Stadt nach Abgabe von 3 Erz und zwei Getreide wieder in eine normale Stadt umwandeln (richtig aufstellen).

Ein Spieler hat mehrere Städte (darunter eine mit einer Stadtmauer) und wird Opfer des Barbarenheers. Wird dann ausgelost, welche Stadt er verliert, oder wird die Stadt mit der Stadtmauer auf jeden Fall verschont?

Der betroffene Spieler darf selbst entscheiden, welche seiner Städte zur Siedlung reduziert wird. Wählt er die Stadt mit der Stadtmauer, so geht die Stadtmauer mit verloren.

Darf in dem Moment, in dem das Barbarenschiff die Küste erreicht, noch ein Ritter aktiviert werden?

Nein, denn der Kampf findet sofort statt, bevor der Spieler, der gewürfelt hat, irgendeine andere Aktion machen darf.

Städte & Ritter + Seefahrer kombiniert:

Darf eine Schiffahrtslinie die Bahn des Barbarenschiffs kreuzen?

Wenn man Städte & Ritter zusammen mit den Seefahrern spielt, sollte man das Doppel-Sechseckfeld außerhalb des Rahmens legen, so daß dieser Fall überhaupt nicht auftritt.

Siedler-Produkte
ZUM AKTIONSPREIS
nur bei KOSMOS zu bestellen

T-Shirt
100 % Baumwolle
Farbe rot, mit SIEDLER-Motiv
jetzt nur DM 19,- statt ~~25,-~~
Größe S, M, L

Sweat-Shirt
100 % Baumwolle
Farbe rot, mit SIEDLER-Motiv
jetzt nur DM 29,- statt ~~40,-~~
Größe S, M, L, XL, XXL

Pin (SIEDLER-Motiv)
Metall, lackiert
jetzt nur DM 3,90 statt ~~5,-~~

Baseball-Cap
100% Baumwolle, Farbe rot, mit eingesticktem SIEDLER-Motiv, verstellbare Größe
jetzt nur DM 12,- statt ~~15,-~~

...und als spezielles Zubehör für DIE SIEDLER VON CATAN:

Das Club-Paket
1 Kartenständer
1 Spielplan-Rahmen (für 4er und 6er-Spiel)
DM 10,-

Unsere Lieferbedingungen: Mit der Lieferung erhalten Sie eine Rechnung. Bitte bezahlen Sie diese innerhalb von 14 Tagen. Versandkostenpauschale DM 5,-; ab DM 100,- Lieferung portofrei, unter DM 30,- berechnen wir einen Mindestmengenzuschlag von DM 7,-

KOSMOS Verlag · Fax 0711/21 91-350

Klaus Teuber und die Harz-Siedler

Das Siedler-Wochenende in Clausthal-Zellerfeld oder „Am Sonntag will mein Süßer mit mir siedeln gehen".

Was gibt es an einem tristen grauen Herbstwochenende besseres zu tun, als dem Trübsinn zu trotzen und mit einem lieben Freund oder Familienmitglied einer Lieblingsbeschäftigung wie dem Siedeln nachzugehen? Noch schöner ist es, den oder die Lieben – mit denen man ohnehin sommers wie winters siedelt – unter den Arm zu klemmen und in den Harz zu reisen, um Gleichgesinnte aus dem ganzen Land und vor allem den Siedler-Autor Klaus Teuber zu treffen.

Also haben sich einige spielwütige Catanier sowohl im tiefsten Süden als auch im hohen Norden aufgemacht und sich genau in der Mitte Deutschlands, in Clausthal-Zellerfeld eingesiedelt. Heraus kam jedoch alles andere als eine Einsiedelei: Schon bevor der letzte wackere Catanier am Freitag abend im Harz eingetroffen war, hatten sich die ersten ungeduldigen Genossen zur Wettsiedelei niedergelassen. Nachdem sich auch der Siedler-Häuptling Klaus Teuber mit seiner Frau eingefunden hatte und alle durch ein Abendessen gestärkt waren, ging das Siedeln, Handeln, in See Stechen, Städteausbauen und Ritter Rekrutieren so richtig los und hielt das ganze Wochenende an. Selbst zwei tapfere Catanierinnen, denen beiden in Kürze die Geburt eines Nachwuchssiedlers bevorstand, konnten nicht vom Ort des Geschehens fortgelockt werden. Nicht wenige Catanier haben sich sogar in wahre Nachteulen verwandelt und sich bis in die frühen Morgenstunden um die Spieltische versammelt.

Unter den Wettstreitenden befanden sich auch die beiden Sieger der deutschen Siedler Meisterschaft, die ihren Meistertitel erst eine Woche zuvor auf der SPIEL in Essen errungen hatten. Zu einem Teil ihres Preises gehörte die Teilnahme am Siedler-Wochenende, woraufhin sie prompt ihre Familien mobilisiert hatten, um sich das Harz-Siedeln – diesmal in gemütlicher Runde – nicht entgehen zu lassen.

Neben dem Kartenspiel, dem Brettspiel und den bekannten Erweiterungen wurden viele Szenarien gespielt und bewertet, die Klaus Teuber zu diesem Anlaß mitgebracht hatte. Darunter waren nicht nur die bereits erschienenen Historischen Szenarien, sondern vor allem ganz neue, noch nicht veröffentlichte Spielvarianten, die auf große Resonanz gestoßen sind.

Am Samstagnachmittag wurden im Rahmen einer Podiumsdiskussion mit dem Autor interessante Fragen zu Spielregeln und -variationen, sowie Allgemeines zur Siedler-Spiel-Familie geklärt. Die offizielle Runde fand dann ihren krönenden Abschluß in der Siegerehrung der Gewinner des Kartenspiel-Wettbewerbs. Unter den versammelten Siedlern befanden sich nämlich nicht nur die Sieger der Brettspielmeisterschaft, sondern auch die kreativsten Gestalter der neuen Kartenspiel-Sets. Den Silberpokal erhielt Stefan Risthaus aus Braunschweig.

Der glorreiche Siegerglanz der Ersten fiel gleich in zweifacher Weise auf die Familie Ditt aus Rheda-Wiedenbrück. Brigitte und Wolfgang Ditt hatten in Zusammenarbeit mit ihren beiden Kindern Alexander (10) und Katharina (8) hervorragende Kartenideen entwickelt, von denen gleich 12 Vorschläge in die neuen Kartenspiel-Sets aufgenommen wurden. Eine der Karten hat der damals achtjährige Alexander Ditt ganz selbständig entworfen. Aber damit nicht genug: Auch der Preis des Szenario-Wettbewerbs ging bei dieser Gelegenheit in die Hände der ruhmreichen Familie Ditt. (Wer sich gleich von deren spielerischer Gestaltungskunst überzeugen möchte, braucht nur das gelungene Szenario „Regatta" auszuprobieren, welches in diesem Heft vorgestellt wird.)

Die Familie Ditt hat sich sowohl qualitativ als auch quantitativ durch ihre Szenario-Vorschläge hervorgetan. Einige ihrer Spielideen sind im Internet veröffentlicht. Aber vor allem das im Herbst '99 erscheinende Siedler-Buch findet durch Brigitte und Wolfgang Ditt rege Mitgestalter.

Die gesamte Siedler-Familie Ditt aus Rheda-Wiedenbrück wurde in Clausthal-Zellerfeld gleich mehrfach ausgezeichnet

Beim Harz-Turnier hat sich die stolze Siegerin Nicola Baumotte (Bildmitte) gegen die geschicktesten Catanier behauptet: gegen Wolgang Ditt (links), Rainer Tibbe (Mitte hinten) und den Essener Meister Jürgen Klein (rechts)

Die doppelte Preisverleihung war daher wohlverdient und wurde von Herrn Teuber auch dieses Mal selbst übernommen. Brigitte Ditt, eine der wackeren Siedlerinnen, die kurz vor der Geburt ihres dritten Kindes stand, und ihr Sohn Alexander nahmen die Pokale in Größe und Form eines Hexfeldes mit dem entsprechenden Motiv der Siedler-Sonne entgegen. (Über den Kartenspielwettbewerb und den Szenario-Wettbewerb werden wir in der nächsten Siedler-Zeitung Genaueres berichten.)

Dem offiziellen Part des Wochenendes schloß sich nun ein eifriges Gefecht in Form eines Siedler-Turniers an. Durch Losverfahren fanden sich in elf Gruppen jeweils vier wetteifernde Spieler zusammen. Stolz waren natürlich ein paar wenige Siedler, die Klaus Teuber besiegen konnten. In der Endrunde des Turniers waren auch wieder der deutsche Brettspielmeister Jürgen Klein und der siedlerisch mehrfach ausgezeichnete Wolfgang Ditt. Überglücklich war daher die grandiose Endsiegerin des Turniers, Nicola Baumotte aus Hamburg, die sich in einer heißen Endrunde gegen drei der versiertesten Siedler-Spieler durchsetzen konnte. Doch auch bei diesem Turnier sind, ähnlich wie bei der deutschen Siedler-Meisterschaft, Unstimmigkeiten und Mißgunst erst gar nicht aufgekommen. Die Friedfertigkeit und Gelassenheit der Siedlerpioniere hat sich hier zum wiederholten Male gezeigt.

Alles in allem hat sich das Wochenende weniger als streng durchgeplante Veranstaltung entwickelt, sondern eher als gemütliches Zusammensein mit spontanem Charakter. Kontakte wurden geknüpft, Ideen ausgetauscht und ermüdete Siedler konnten sich auch mit Schneeballschlachten auf dem Brocken oder einem Besuch des Bergbaumuseums ablenken. Und gemeinsam mit den Harz-Siedlern freuen wir uns schon auf ein weiteres Zusammentreffen im nächsten Jahr.