

SIEDLER-ZEITUNG

Art.-Nr. 975079

In dieser Ausgabe:

Deutsche Siedler-Meisterschaft... 2
3-D Siedler... 2
Spiele-Tip von Klaus Teuber... 3
Gewinnspiel: Zitat gesucht... 3

1/99

Neueste Nachrichten aus Catan

Siedler-Wochenende... 3
Neues Szenario „Die Pirateninsel“... 4/5
Leserbriefe - Siedler schreiben... 7
Elektronische Seite der Siedler... 7
Impressum... 3

Faszination einer Insel!

Von den ungeahnten Auswirkungen der „Siedler von Catan“



„Siedler-von-Catan“-Autor Klaus Teuber

In zahlreichen Briefen an den Verlag und die Siedler-Redaktion werden die siedlertypischen Phänomene immer wieder zum Ausdruck gebracht: Aus Fernsehabenden werden Siedler-Abende. Kinder drängen ihre Eltern zum Spieltisch, und Freunde und Bekannte treffen sich häufiger als früher - um zu siedeln. Von kulinarisch versierten Catanerinnen werden mehrgängige Siedler-Menüs kreiert. Die in Deutschland traditionellen Skatrunden mutieren zu Siedler-Runden. Hochzeitsfeste stehen unter dem Motto Catans und ganze Dörfer schließen sich zum Freilandsiedeln

zusammen. Auch Medien wie der Spiegel, die Süddeutsche Zeitung und diverse Fernsehsender haben das in Deutschland ausgebrochene Siedler-Fieber in kulturellen Beiträgen thematisiert.

Noch selten waren sich die Auswahlgremien der Journalisten und Gesellschaftsspiel-Experten bei der Nominierung des Kritikerpreises „Spiel des Jahres“ so einig wie 1995. Kurz zuvor war ein Spiel auf dem Markt erschienen, in einer auffälligen roten Schachtel, [Fortsetzung auf Seite 6](#)

Unendliche Weiten

„Sternenfahrer“ starten von Catan

Manche haben es schon vor ein paar Jahren geahnt: Der Tag wird kommen, an dem es die Siedler nicht mehr auf ihrem Heimatplaneten Erde hält. Und jetzt, genauer gesagt im Spätherbst 1999, ist es soweit. Die „Sternenfahrer von Catan“, Klaus Teubers neuestes Spiel-Werk, weist in die Zukunft und doch trägt es noch Züge, die uns an die vertraute irdische Siedler-Welt erinnern. Natürlich werden sich viele jetzt zunächst einmal fragen, ob es sich bei den „Sternenfahrern“ um eine Erweiterung des Siedler-Basisspiels, ähnlich wie bei „Seefahrer“ oder „Städte & Ritter“ handelt. – Klare Antwort: Nein.

Bei den „Sternenfahrern von Catan“ handelt es sich um ein völlig eigenständiges Spiel. Material aus dem Siedler-Basispiel oder anderen Siedler-Erweiterungen wird nicht benötigt. – Wenn nun dennoch im Titel

des Spieles auf „Catan“ verwiesen wird, so deshalb, weil die „Sternenfahrer“ für Klaus Teuber auf einem Spielprinzip basieren, das eindeutig die Merkmale der Catanischen Spielwelt trägt.

Die „Sternenfahrer“ starten auf den vier heimatlichen Sonnensystemen Catans. Auf engstem Raum versucht dort jeder, mit Hilfe von jeweils zwei Raumkolonien und einem großen Raumhafen die Materialien für den Aufbruch in die unendlichen Weiten des Weltraums zu erwirtschaften. – Rascher Aufbruch tut Not, denn die Möglichkeiten innerhalb des eigenen Sonnensystems sind mehr als begrenzt.

An dieser Stelle wird man sich fragen, wo bei den „Sternenfahrern“ denn nun die cata-



Keine Zukunftsvision: Die Cataner machen sich von den heimatlichen Inseln der Erde in neue galaktische Dimensionen auf

nischen Wurzeln offenbar werden. Die Felder des großen, mehr als [Fortsetzung auf Seite 8](#)

Deutsche Siedler-Meisterschaft Größer denn je

Alle Siedler-Fans, die ihre Spielleidenschaft in einem Turnier mit anderen gewieften Catanern austragen möchten, sind herzlich zur Teilnahme an der diesjährigen Siedler-Meisterschaft eingeladen. Wegen der sehr starken Nachfrage wird die „2. Deutsche Brettspielmeisterschaft der Siedler von Catan“ im Jahr 1999 nicht mehr, wie bisher, auf Basis von 32, sondern insgesamt 60 bundesweiten Vorentscheidungsturnieren stattfinden. Die Siegerin bzw. der Sieger eines Ausscheidungsturniers qualifiziert sich für das Finale im Oktober bei der weltweit größten Publikumsveranstaltung für Spiele „Spiel 99“ in Essen.

Organisiert wird diese Mammut-Turnierse-

rie auch dieses Jahr wieder vom Spielezentrum der Stadt Herne unter Federführung von Peter Janshoff. Die Auftaktveranstaltung zur „2. Deutschen Brettspielmeisterschaft der Siedler von Catan“ fand im Mai wieder im Kulturzentrum der Stadt Herne anlässlich des alljährlich dort tobenden „Herner Spielewahnsinns“ statt. Gespielt wurde dort um den Titel der besten Siedler-Seefahrer/innen. Die zwei Besten qualifizierten sich für das Endspiel während der „Spiel 99“ in Essen. Alle anderen Siedler-Spieler/innen haben nun aber noch bis Mitte Oktober Zeit, sich für eines der 59 weiteren Vorentscheidungsturniere zu bewerben und sich für das Essener Finale zu qualifizieren.

Falls auch Sie vom Turnierfieber angesteckt worden sind und sich in Ihrer Nähe mit anderen Catanern messen möchten, finden Sie hier die Turnierorte und Termine:

Schleswig-Holstein: Eckernförde 3.10., Lübeck 30.5., Kiel 30.5., Husum 6.6.
NRW: Baesweiler 18./19. 9., Bielefeld 22.8., Bonn 2./3.10., Dortmund 22.8., Odenthal-Neschen 19.9., Marl 21.8., Essen/Spiel 99 21.10., Kerpen 2.10., Münster 18.9., Münster 30.5., Essen 22.8., Aachen 21.8., Dinslaken 2.10., Datteln 29.5., Köln 19.9., Duisburg 29.5., Remscheid 18./19.9., Neuss 18./19.9.

Niedersachsen und HH/HB: Burgdorf 29.5., Braunschweig 26.6., Oldenburg 26.6., Bremerhaven 2./3.10., Salzgitter 29.5., Dörverden/Bremen 26.6., Pattensen 18.10., Bremen 30.5., Hamburg 30.5.

Brandenburg/Berlin: Berlin 29.5.

Sachsen: Dresden 18.9., Leipzig 3.7.

Hessen: Kassel 29.5., Darmstadt 22.8., Hadamar 19.9.

Baden-Württemberg: Karlsruhe 26.6., Karlsruhe 2./3.10., Schütterwald/Offenburg

12.9., Freiburg 18.9., Heilbronn Sept. oder Okt. Rheinland-Pfalz: Hahn 3.10., Worms 26.6., Bad Neuenahr 27.6., Bad Ems 2.10.

Bayern: Aschaffenburg 2.10., Mersburg Sept., Haar/München 2./3.10., Grafing/München 25./26.9., München 26.6., Würzburg 30.5., Passau 2.10., Schrobenuhausen 26.6., Durach 5.6., Traunreut 3./4.7., Nürnberg 3.10., Coburg August

Wie meldet man sich an?

Wenn Sie an einem Vorentscheidungsturnier teilnehmen möchten, dann besorgen Sie sich bitte bei Ihrem örtlichen Spielwarenfachhändler die Anmeldeunterlagen. Trennen Sie bitte die Anmeldekarte ab und schicken Sie sie, versehen mit Ihrer vollständigen Adresse, Ihrem Alter sowie Ihrem favorisierten Veranstaltungsort an die angegebene Adresse in Herne. Dort können Sie die Anmeldeunterlagen ebenfalls anfordern.

Mehr über Turnierregeln, Veranstaltungsorte, Termine und Teilnahmebedingungen erfahren Sie auf unserer Homepage unter der Adresse:

<http://www.diesiedlervoncatan.com>

oder beim Spielezentrum Herne
Kennwort: „Siedler 1999“
Jean-Vogel-Str. 17
44625 Herne

Die Hotline-Nr. lautet:
02323/490 908
Dienstag, 10.00 – 12.00 Uhr
Freitag, 19.00 – 21.00 Uhr

3 D- SIEDLER

Aus Fragen wird man klug. - In der letzten Ausgabe der Siedler-Zeitung hatten wir unseren Lesern die Idee eines dreidimensionalen, d.h. vollplastisch modellierten Siedler-Spiels vorgestellt. Zur Diskussion stand, ob sich genügend Interessenten für ein nach Originalen von Klaus Teuber aus Kunstharz gegossenes 3-D-Siedler-Spiel finden würden. Dieses dreidimensionale Siedler-Spiel hätten wir, unbemalt, für rund 200 DM anbieten können. Es war natürlich klar, daß das Selbstbemalen nicht jedermanns Sache sein würde, und wer die nicht unbeträchtliche Summe von 200 DM ausgibt, der legt schon Wert darauf, daß die Bemalung mehr oder weniger perfekt ist. Für viele Siedler-Fans war diese Frage der Bemalung der Knackpunkt. Selbst würde man das, so der Tenor, mit der Bemalung nie hinkriegen, also lieber gleich die Finger von der an sich begeistert aufgenommenen 3-D-Version lassen. - Wir sahen damals auch noch keine Möglichkeit, ein von vornherein perfekt handkoloriertes 3-D-Siedlerspiel zu einem auch nur halbwegs vertretbaren Preis anzubieten. Dies hat sich zwar mittlerweile geändert, doch Genaueres läßt sich bisher noch nicht berichten.

So lautet unsere Siedler-Botschaft heute: Interessenten für handbemalte, dreidimensional modellierte Siedler-Spiele mögen sich bitte noch etwas in Geduld üben. In einer der folgenden Ausgaben der Siedler-Zeitung und im Internet unter der Adresse:

<http://www.diesiedlervoncatan.com> werden wir Sie rechtzeitig über eine gute und finanziell tragbare Version der 3-D Siedler informieren.



Der Pokal der Siedler-Meisterschaft: In der goldenen Siedler-Sonne spiegelt sich eine kleine Holziedlung





Giganten

Dieses Spiel versetzt Sie in das Texas der 20er Jahre - die Zeit des großen Öl-Booms. Der Spielplan zeigt eine Landschaft mit vielen potentiellen Ölquellen. Hier fahren Sie und Ihre Mitspieler mit nostalgischen Lastwagen um die Wette, um sich die ergiebigsten Quellen unter den Nagel zu reißen. Doch Vorsicht! Wer zu schnell nach vorne prescht und dabei vergißt für den Abtransport des schwarzen Goldes ins heimische Lager zu sorgen, hat seinen teuren Ölturm umsonst in den Sand gerammt. Da Ihr alter Laster total mit dem Transport überfordert wäre, muß schon eine Eisenbahn her.

Endlich haben Sie ein paar Ölfässer in eines Ihrer drei Lager geschafft. Jetzt wollen Sie Kohle machen, da die paar Dollar in Ihrer Kasse nicht mehr zum Kauf neuer Bohrtürme reichen. Die große Öl-Gesellschaft in der Nähe Ihres Lagers bietet den Höchstpreis von 9000 Dollar pro Faß. Genial!

Doch auch in den Lagern Ihrer Gegner stapeln sich Ölfässer. Dummerweise hat einer Ihrer Konkurrenten mehr Einfluß auf die Ölgesellschaft als Sie. Er kommt Ihnen zuvor. Da eine Ölgesellschaft nicht mehr als ein Lager räumt, bleiben Sie diese Runde auf Ihrem Öl sitzen.

Die Folge: Ihr Lager platzt aus allen Nähten und Sie müssen

zwei Ihrer Fässer zum Spottpreis von 1000 Dollar verscherbeln. Weniger genial!

Vielleicht hätten Sie doch lieber nicht die Eisenbahnstrecken Ihrer Gegner sabotieren sollen, um dadurch mehr Einfluß auf den Verkauf zu erhalten? Oder waren Sie zu gierig und haben einfach zu viel gefördert? Vielleicht hätten Sie aber auch Ihr Öl in ein anderes Lager bringen sollen, um bei einer Firma zu verkaufen, die immerhin 5000 Dollar bietet.

Egal! In der nächsten Runde sichern Sie sich mehr Einfluß und zeigen Ihren Gegnern, was ein wahrer Gigant ist!

Wenn ich dieses Spiel gemacht hätte - ich wäre sehr stolz darauf.

Klaus Teuber



Zitat gesucht: _____

10 Sternenfahrer von Catan zu gewinnen.

Liebe LeserInnen,

Klaus Teuber möchte seinen „Sternenfahrern von Catan“ gerne ein Zitat mit auf den Weg geben, das er vor längerer Zeit einmal irgendwo gelesen hat.

Sinngemäß hieß es in diesem Zitat, man müsse keine Angst davor haben, daß Aliens, außerirdische Lebewesen, eines Tages in feindlicher Absicht unsere Erde heimsuchen würden.

Dies sei undenkbar, da außerirdische Zivilisationen, die in der Lage wären, uns zu erreichen, die jedoch gleichzeitig nicht gelernt hätten, friedlich zu sein, wohl kaum ihre eigene Technologie überlebt hätten.

Wer kennt den genauen Wortlaut dieses Zitates und wer weiß, von wem es stammt?

Für „sachdienliche Hinweise“ setzt die Siedler-Zeitung eine Belohnung in Höhe von 10 „Sternenfahrern von Catan“ aus. Das heißt: Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir zehn Stück dieses neuen, im Herbst 1999 erscheinenden Spieles.

Die Einsendeadresse:

KOSMOS
Redaktion „Siedler-Zeitung“
Kennwort: Zitat
Pfizerstr. 5 - 7
70184 Stuttgart

Und am Wochenende siedeln mit Klaus Teuber

Auch in diesem Jahr ist wieder ein Wochenende geplant, an dem Sie mit dem Siedler-Autor persönlich spielen können.

Es gibt viele verschiedene Arten zu verreisen. Für das Wochenende vom frühen Abend des 5. November bis zum Nachmittag des 7. November 1999 möchten wir Sie zu einer ganz besonderen Reise ins Sauerland einladen. Dort wird sich eine Gruppe der begeisterten Cataner zusammmentun, um tagelang mit dem „König von Catan“ um die Wette zu siedeln. Neben neuen noch unveröffentlichten Siedler-Szenarien können Sie die „Sternenfahrer von Catan“ und die CD-ROM „Catan - die erste Insel“ mit dem Autor selbst ausprobieren. Als Höhepunkt der Veranstaltung können sich die geschicktesten Siedler in einem Turnier messen. Aber auch andere Spiele des KOSMOS Verlags stehen zum Testspiel bereit.

Das Faerber Luig Hotel in Bilstein-Lennestadt bietet ein angenehmes Ambiente mit vielfältigem Freizeitangebot für diejenigen, die eine Spieleauszeit wünschen. Die Selbstkosten für 2 Übernachtungen mit Vollpension betragen 269,00 DM pro Person im DZ und 279,00 DM im EZ. Bitte fordern Sie Ihre Anmeldeunterlagen schriftlich mit beigefügtem adressierten Rückumschlag an bei:

KOSMOS Redaktion Siedler-Zeitung
Kennwort Siedler-Wochenende

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Es können bis zu 100 Siedler an dem Wochenende teilnehmen, bei Mehranmeldungen berücksichtigen wir das Eingangsdatum. Falls bis zum 1.10.1999 nicht genügend Anmeldungen vorliegen sollten, müssen wir die Reise leider absagen.

Auf ein sagenhaftes Siedeln im Sauerland freut sich die Redaktion der Siedler-Zeitung.

Impressum

SIEDLER-ZEITUNG – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 3 – Heft 1 – Juni 1999

Herausgeber: KOSMOS Verlag

Verantwortliche Redakteure:

Annette Stanger und Fritz Gruber

Beiträge:

Fritz Gruber, Klaus Teuber, Annette Stanger,

Peter Neugebauer

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: KOSMOS Verlag · Siedler-Zeitung

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.



Szenario „Die Pirateninsel“

Geschichte

Eine große Piratenflotte ist in das Inselreich Catans eingedrungen. Schnell sind die friedlichen catanischen Handelsschiffe von den kampferprobten Freibeutern versenkt und die Siedlungen auf der westlichen Insel erobert.

Nach dem Ausbau der eroberten Siedlungen zu Festungen setzen die Piraten ihre Raubzüge fort. Nun bedrohen sie die östliche Insel. Immer wieder überfallen sie mit Ihrer Flotte die Siedlungen an der Küste und rauben den Catanern wertvolle Rohstoffe.

Um dem dreisten Treiben der Piraten Einhalt zu gebieten und sie auf das offene Meer zurückzujagen, beschließen die Cataner, eine Kriegsflotte zu bauen.

1. Vorbereitung und Gründungsphase

- Bauen Sie das Szenario wie abgebildet auf.
- An der Küste der östlichen Insel wird von jeder Spielfarbe eine Siedlung und ein Schiff wie abgebildet aufgestellt.
- An der Küste der westlichen Insel werden die Festungen der Piraten wie abgebildet plaziert. Eine Festung besteht aus drei aufeinander liegenden Chips, auf die eine Siedlung in der abgebildeten Farbe gestellt wird.
Achtung: Wird zu dritt gespielt, entfällt die Spielfarbe „weiß“. Alle Spielfiguren der weißen Farbe werden entfernt bzw. erst gar nicht aufgebaut.
- Jeder Spieler wählt sich seine Spielfarbe. Anschließend gründet jeder Spieler nach den gewohnten Regeln zwei Siedlungen auf der östlichen Insel. Nach Abschluß der Gründungsphase verfügt jeder Spieler somit über drei Siedlungen auf der östlichen Insel!
- Die Piratenflotte wird durch das schwarze Schiff dargestellt und startet auf dem markierten Feld der Abbildung.
- In diesem Szenario gibt es keine Räuberfigur.
- Wird zu dritt gespielt, werden die Siegpunktkarten aus dem Entwicklungs-Kartensatz entfernt. Beim Spiel zu viert bleiben die Siegpunktkarten zwar im Stapel, zählen aber als Ritterkarten.
- In diesem Szenario entfallen die Sonder-siegpunktkarten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“.

2. Die Regeländerungen

Grundsätzlich wird nach den Regeln des Basisspiels und der Seefahrerweiterung gespielt. Ausnahmen werden in den folgenden Punkten beschrieben:

1. Schiffsbau

In diesem Szenario gilt:

- Jeder Spieler darf nur eine Schiffslinie bauen. Die Schiffslinie beginnt an der Küstensiedlung auf der östlichen Insel.
- Die Schiffslinie darf sich nicht verzweigen.
- Das Ziel der Schiffslinie ist zunächst die mit der Farbe des Spielers markierte Kreuzung auf der Goldinsel und anschließend die Piratenfestung in der Farbe des Spielers auf der westlichen Insel.
- Eine Schiffslinie muß so aufgebaut sein, daß sie ihr Ziel auf dem kürzesten Weg erreicht. Damit ist gewährleistet, daß andere Schiffslinien nicht blockiert werden.

2. Kriegsschiffe

Wenn ein Spieler eine Ritterkarte (beim Spiel zu viert auch Siegpunktkarte) aufdeckt, darf er das jeweils hinterste „normale“ Schiff seiner Schiffslinie in ein Kriegsschiff umwandeln. Um ein Schiff als Kriegsschiff zu markieren, wird das Schiff auf den Kopf gestellt. Anschließend legt der Spieler die Ritterkarte bzw. Siegpunktkarte auf den Ablagestapel.

Achtung: Ist der Stapel mit den Entwicklungskarten aufgebraucht, können keine neuen Entwicklungskarten mehr gekauft werden. Die Karten der Ablage kommen also nicht erneut ins Spiel.

3. Die Piratenflotte

Die Piratenflotte umrundet die beiden Wüsteninseln im Uhrzeigersinn. Jedesmal, wenn ein Spieler würfelt, wird zuerst die Piratenflotte gezogen. Bestimmend für die Zugweite ist der Würfel mit der kleineren Augenzahl. Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl, gilt diese. Die Piratenflotte wird so viele Hexfelder vorgezogen, wie die Zahl auf diesem Würfel angibt. Danach erst nehmen sich die Spieler ihre Erträge.

4. Piratenüberfall

Endet der Zug der Piratenflotte auf einem Hexfeld, an das eine Siedlung grenzt, wird diese Siedlung sofort überfallen - noch bevor sich die Spieler die Erträge nehmen oder die Auswirkung einer „7“ berücksichtigt wird.

Die Stärke des Piraten ergibt sich ebenfalls aus der Zahl des Würfels mit der kleineren Augenzahl. Die Stärke des Spielers, dessen Siedlung angegriffen wird, ergibt sich aus der Zahl seiner Kriegsschiffe.

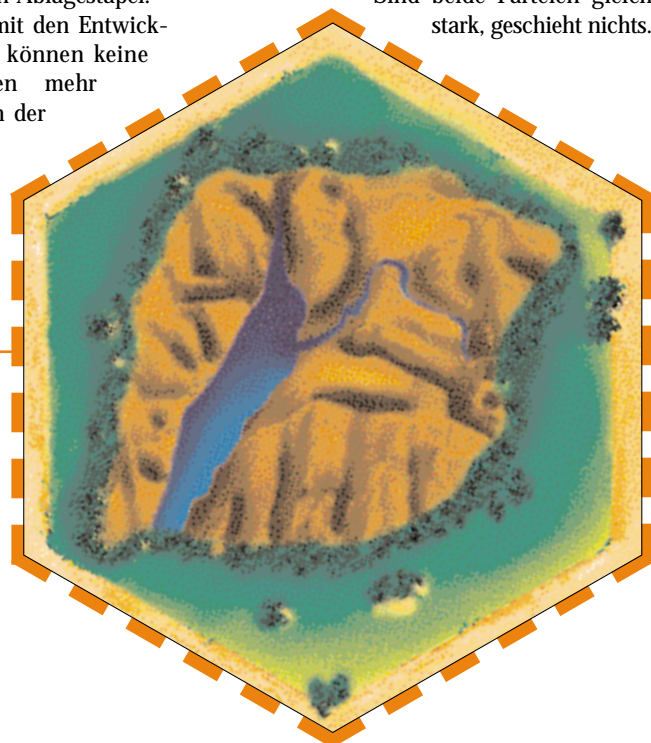
Ist der Pirat stärker, verliert der Spieler eine Rohstoffkarte und zusätzlich noch für jede Stadt, die er besitzt, eine Rohstoffkarte. Die Karten werden dem Spieler von einem beliebigen Mitspieler aus der verdeckten Kartenhand gezogen und kommen auf die jeweiligen Rohstoffstapel zurück.

Ist der Spieler stärker, darf er sich eine beliebige Rohstoffkarte nehmen.

Sind beide Parteien gleich stark, geschieht nichts.



Die für das Szenario noch benötigte 3. Goldlandschaft bitte kopieren oder hier ausschneiden und auf Pappe kleben



5. Goldinsel

Sobald ein Spieler die in seiner Farbe markierte Kreuzung an der Goldinsel erreicht, darf er dort eine Siedlung bauen. Jeder Spieler darf und kann - da eine Verzweigung der Schiffslinie nicht erlaubt ist - nur eine Siedlung auf einer Goldinsel bauen.

Achtung: Der Bau einer Siedlung auf einer Goldinsel kann auch nachteilig sein, da sich die Wahrscheinlichkeit verdoppelt, daß der Pirat eine Küstensiedlung des Spielers überfällt.

6. „7“ gewürfelt

In diesem Szenario gibt es keinen Räuber. Dennoch verliert, wie gewohnt beim Wurf einer „7“, zunächst jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte seiner Karten.

Anschließend darf der Spieler, der die „7“ gewürfelt hat, bei einem beliebigen Spieler eine Karte klauen.

7. Eroberung einer Piratenfestung

Sobald ein Spieler mit seiner Schiffslinie die Piratenfestung seiner Farbe erreicht und somit die Schiffslinie zwischen der Piratenfestung und seiner Küstensiedlung geschlossen hat, kann der Spieler die Piratenfestung angreifen. Nach einem Kampf ist der Zug des Spielers beendet, es ist also nicht möglich, ein Piratennest in einem Zug mehrmals anzugreifen.

Der Spieler ermittelt mit einem Würfel die Stärke der Piratenfestung. Ist die Anzahl der Kriegsschiffe in seiner Schiffslinie größer als die Würfelzahl, hat er gewonnen und darf

einen der Chips unter der Siedlung entfernen.

Ist die Anzahl seiner Kriegsschiffe kleiner, verliert er den Kampf und entfernt seine beiden vordersten Schiffe.

Bei einem Unentschieden verliert der Spieler sein vorderstes Schiff.

Nach einem Unentschieden oder einer Niederlage muß der Spieler in seinem nächsten Zug erneut ein bzw. zwei Schiffe bauen, um die Piratenfestung angreifen zu können.

Hat eine Piratenfestung alle drei Chips verloren, hat der Spieler die Piraten vertrieben und die Siedlung zurückerobert. Von jetzt an erhält er die Erträge der beiden an diese Siedlung angrenzenden Landschaften und natürlich den Siegpunkt für diese Siedlung.

3. Spielende

Ein Spieler gewinnt:

- wenn er den Piratenstützpunkt in seiner Farbe erobert hat **und**
- wenn er insgesamt mindestens 10 Siegpunkte besitzt.

Sollten alle Piratenfestungen erobert worden sein, bevor ein Spieler über 10 Siegpunkte verfügt, wird die Piratenflotte entfernt.

Szenario: Die Pirateninsel Spieler: 3 oder 4 Dauer: ca. 100 Min.
 Material: Basisspiel – Seefahrer-Erweiterung – 12 Chips oder Münzen

Hexfelder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Ges.
Anzahl	21	4	3*	5	5	5	5	5	53

Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl Land	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Häfen: 5 x Spezial sowie 3 x 3:1 Häfen

*Die fehlende Goldlandschaft bitte kopieren oder hier ausschneiden und auf Pappe kleben.



Nach dieser Vorlage wird das Szenario „Die Pirateninsel“ aufgebaut

versehen mit einer aufgehenden Sonne und dem Schattenriß einer einfachen menschlichen Ansiedlung.

Das Spiel, das sich in dieser Schachtel verbirgt, hat jedoch nicht nur die Jurymitglieder „Spiel des Jahres“, die des „Deutschen Spielepreises“ und der „Essener Feder für die verständlichste Spielregel“ fasziniert, sondern nachfolgend auch Millionen von Spielern. Der Bekanntheitsgrad der „Siedler von Catan“ ist tatsächlich enorm. Nicht nur die Spielekenner waren sofort von dem Spiel angetan, sondern auch Menschen, die sonst wenig Interesse an Gesellschaftsspielen zeigen, wurden auf die Begeisterungstürme ihrer spielenden Mitbürger aufmerksam und ehe sie sich's versahen in den Siedler-Sog hineingezogen.

Der moderne Klassiker

Damit haben die „Siedler von Catan“ ein eigentümliches Phänomen hervorgebracht: Normalerweise finden bei Kennern beliebte Spiele aufgrund ihrer Komplexität nur selten Zugang zu den Kreisen der Nichtspieler. Umgekehrt werden die wenigen Gesellschaftsspiele, auf die Gelegenheitsspieler zurückgreifen, von eingefleischten Spielern manchmal etwas belächelt. Nicht so bei den „Siedlern von Catan“. Das Spiel des Jahres 1995 hat - wie kein anderes - bei Kennern und Gelegenheitsspielern gleichermaßen Begeisterung ausgelöst. Das Ergebnis sind bis heute 3,5 Millionen verkaufte Spiele der Siedler-Familie und eine Erfolgsstory, die nicht abzureißen scheint. In der Spielebranche hat sich sogar eine neue Zeitrechnung durchgesetzt: „Im Jahr 4 nach Siedler ...“ (spielbox). Schon heute kann man die „Siedler von Catan“ - ähnlich wie Monopoly - zu den Brettspiel-Klassikern zählen.

Aber was ist eigentlich dran an diesem Spiel, das diesen ungewöhnlichen Enthusiasmus ausgelöst hat? Aufmerksamkeit der Medien und Mund-zu-Mund-Propaganda sind sicherlich entscheidend, können den anhaltenden Erfolg jedoch allein nicht ausreichend erklären.

Es ist der Spielverlauf selbst, der geübte wie ungeübte Spieler von Anfang an in seinen Bann zieht:

Wirklichkeit spielt auf dem Brett

Der variable Spielplan setzt sich aus fünf verschiedenen Gebietsformen zusammen. Auf diesen können die Spieler Siedlungen und Städte bauen. Die besiedelten Gebiete bringen den Siedlern immer wieder die entsprechenden Erträge ein. Die gewonnenen Erträge in Form von Rohstoffen ermöglichen den Bau von weiteren Straßen und Siedlungen, und jeder Spieler bebaut und kultiviert auf diese Art sein spezielles Gebiet. Viele dieser Mechanismen simulieren damit

die Wirklichkeit. Daß jede unterschiedliche Landschaftsform die ihr entsprechenden Rohstoffe abwirft, spiegelt die Realität ebenso wider wie der Umstand, daß manche Felder fruchtbarer sind als andere. Aus diesem Grund ist das Spiel zwar komplex, jedoch nicht kompliziert, da sich der kreative Vorgang des Bauens und Kultivierens aus einer in der Realität nachvollziehbaren Abfolge erschließt. Alle Abläufe sind logisch und bauen aufeinander auf, was dem Spielverlauf gleich zu Beginn einen gewissen Schwung verleiht, ohne daß die Spieler ein zu abstraktes und kompliziertes Regelwerk auswendig lernen müssen.

Der leicht nachvollziehbare Spielaufbau ermöglicht es auch älteren Kindern, an einer Siedler-Partie mit ihren Eltern teilzunehmen.

Das Volk der Händler und Erbauer

Trotz seiner raschen Zugänglichkeit besteht das Spiel aus sehr vielfältigen Elementen und Spielkomponenten, die in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander stehen und das Geschehen spannend gestalten. Natürlich werden vom Spieler Strategie und Taktik beim Bau der Siedlungen und Städte verlangt, aber das Glückselement ist dennoch in gleichem Maße vorhanden, da Würfel und Entwicklungskarten den Spielverlauf zusätzlich bestimmen. Zu Glück, Taktik und Strategie kommt jedoch noch ein ganz entscheidender Faktor hinzu: das Handeln mit den Rohstoffen. Nicht immer besitzt ein Spieler die Rohstoffe, die ihm zum Bau eines bestimmten Objekts oder zum Kauf einer Entwicklungskarte verhelfen. In diesem Fall kann er mit den anderen Spielern in regen Tauschhandel treten. Das Handeln bringt den einen wesentlichen Faktor - die Kommunikation - ins Spiel.

Durch das Verteilen der Rohstoffe und das Handeln untereinander ist jeder Spieler ständig in das Spielgeschehen involviert, selbst wenn er gerade nicht am Zug ist. Dadurch entsteht eine Dynamik im Spielablauf, die einen durchgehenden Spannungseffekt erzielt.

In einem Interview, abgedruckt im Magazin der Süddeutschen Zeitung, meint Siedler-Autor Klaus Teuber: „Mir gefallen Spiele, an denen immer alle beteiligt sind. Es ist doch langweilig, wenn ich meinen Spielzug mache und kann ein Bier holen gehen, weil ich weiß, daß ich erst in zehn Minuten wieder dran bin.“ Zehn Minuten Pause nach einem Spielzug, in denen man sich mit etwas völlig anderem beschäftigen kann, sind bei einer Partie des Siedler-Spiels kaum denkbar.

An gleicher Stelle merkt er an: „Ich wollte ein Spiel entwerfen, in dem Aufbauarbeit geleistet wird. ... Der Handel sollte der Motor des Spiels sein und nicht der Krieg. ... Kriege kosten Kraft. Es geht ewig hin und her, bis Sieger und Verlierer am Ende sind.“

Genau diese Vorstellungen hat er in seinem Spiel verwirklicht. Bei den „Siedlern von Catan“ ist kaum ein aggressives Spielelement vorhanden. Die „Aufbauarbeit“ leistet jeder in gleichem Maße mit der von ihm gewählten Methode, und die Chance zum Bauen bekommt tatsächlich jeder Spieler. Niemand kann vom Gegner komplett von der Spielfläche gedrängt werden. Kurze Momente der Frustration - z. B. beim Verlust der längsten Handelsstraße - werden meist schnell durch die Möglichkeit kompensiert, eine weitere Siedlung oder Stadt auf Catan zu errichten.

Natürlich ist auch bei den „Siedlern von Catan“ der Sieg das Ziel des Spiels. Entscheidend sind jedoch Bauen, Handeln und die logische Konsequenz, daß aus einem erfolgreichen Kultivierungsvorgang größere Handlungsmöglichkeiten und Reichtum resultieren. Dadurch steht das Spielen selbst oft mehr im Vordergrund als der Sieg.

Das Spiel mit der Sehnsucht

Neben den vielen spieltechnischen Vorzügen ist es das eigentliche Thema des Siedler-Spiels, was viele Menschen von Grund auf fasziniert. Die „Siedler von Catan“ entsprechen der jahrhundertealten Robinson-Thematik, die in verschiedenen Varianten die Generationen bis heute in ihren Bann gezogen hat. Dabei geht es nicht ausschließlich um Abenteuer, das Entdecken neuer Welten und somit um eine unbewußte Sehnsucht, die in bezug auf die rundum erforschten Bereiche des Alltags nur zu menschlich ist. Es geht vor allem um das Nachvollziehen des Zivilisationsprozesses im Kleinen. Die Figur des Robinson hat seine Leser fasziniert durch das Kultivieren und Urbarmachen einer unberührten Umwelt. Die „Siedler von Catan“ ermöglichen dem Spieler die gleiche Faszination des Bauens und Kultivierens spielerisch nachzuerleben. Dies geht sogar soweit, daß viele zu Eigeninitiative und Kreativität ermutigt werden. Durch den variablen Spielplan werden sie geradezu herausgefordert, eigene Spielvariationen und Szenarien auszudenken und anzuwenden. Die im Internet auf der Siedler-Homepage veröffentlichten Szenarien, der Kartenspiel-Kreativwettbewerb und viele an die Siedler-Redaktion gesendete Vorschläge sind nur ein kleiner Teil dieses konstruktiven Siedler-Schaffens.

Doch auch Spiele-Autor Klaus Teuber selbst hat mit seinen „Seefahrer“- und „Städte und Ritter“-Erweiterungen sowie dem „Kartenspiel für zwei Personen“ für siedlerischen Nachschub gesorgt. Denjenigen, die sich nicht nur mit dem Siedler-Basispiel begnügen möchten, ermöglicht er damit ein noch komplexeres Agieren auf Catan. So einfach entläßt er niemanden aus der Faszination dieser Insel.



LESERBRIEFE – SIEDLER SCHREIBEN

Echte Cataner siedeln im Urlaub auch unter freiem Himmel und scheuen dabei nicht den Konflikt mit hungrigen Bestien:

Lieber KOSMOS Verlag,

während unseres letzten Urlaubs ist uns leider ein Malheur passiert.

An unserem letzten Urlaubstag haben wir nochmal das schöne Siedler-Kartenspiel gespielt. Dummerweise störten uns bei diesem Spiel zwei herumstreunende Hunde.

Leider reichte es nicht, daß einer der beiden unser ganzes Spiel durcheinanderbrachte, nein, der andere mußte doch tatsächlich unseren schönen Ereigniswürfel zerbeißen!!! Und das gerade in der alles entscheidenden Schlußphase. Ist das nicht ärgerlich? Der schien mächtig Hunger gehabt zu haben. Naja, von unserem Würfel ist er nun leider auch nicht satt geworden. Wir waren danach natürlich auch nicht mehr gut auf ihn (und auch auf den anderen) zu sprechen.

Marc Brochhagen aus Köln

Daß sich das Siedler-Fieber auch im Ausland ausgebreitet hat, ist längst bekannt. Oft treffen Briefe von Catanern aus aller Welt im Verlag ein. Aus Holland bekamen wir folgende Zeilen:

Meine Damen und Herren,

in unseren Frühlingsferien haben wir uns die drei neuen Themensets zum Siedler von Catan Kartenspiel gekauft Es freut uns, daß es jetzt auch einen Leuchtturm gibt. So etwas haben wir uns auch schon ausfantasiert.

Unser Sohn (14 Jahre) ist ganz schlau in dem Catanspiel und spielt es am liebsten mit Freunden, weil seine Eltern zu dumm sind. Nur in den Ferien dürfen wir es noch spielen. Aber mir bereitet es dann schlaflose Nächte.

Auf unserer Reise durch den Norden von Deutschland haben wir viele „Catangebäude“ und „Catangegenden“ gesehen.

Sowohl das Spiel als auch die Zeichnungen finden wir Spitze.

Frau Bannenberg aus Amsterdam

Sehr geehrte Siedler-Redaktion,

Ich habe mir die beiden Themen-Sets „Politik & Intige“ sowie „Zauberer & Drachen“ für das Siedler-Kartenspiel gekauft und bin absolut begeistert. Gerade die durch die weitere Spezialisierung entstandene Möglichkeit, den Gegner in arge Bedrängnis zu bringen, aber gleich im nächsten Zug an anderer Front wieder empfindliche Rückschläge einstecken zu müssen, erhöht die Komplexität und den Spielspaß enorm und macht das Ganze zu einer richtigen strategischen Herausforderung.

Allerdings wird durch die Tatsache, daß man „nur“ 13 Siegpunkte braucht, meiner Ansicht nach das Spiel in seiner Entfaltung gehemmt. Viele Karten bleiben unbenutzt, weil man für die Bedingungen zum Einsatz meist sehr viel Zeit und etwas Glück braucht, die man gar nicht hat. Aus diesem Grunde spiele ich gerne bis 17 oder 18 Siegpunkte, denn was ist schöner, als ein genial eingefädelter, von langer Hand aufgebauter Zug, bei dem man am besten fünf Fliegen mit einer Klappe schlägt. ...

Markus von Hesse aus Burgwedel



ELEKTRONISCHE SEITE

Das Brettspiel „Die Siedler von Catan“ auf CD-ROM

Seit langem warten schon viele gespannt auf ein virtuelles Siedeln auf Catan. Bald wird es auch soweit sein. Die elektronische Brettspielversion ist nun verwirklicht und innerhalb der ersten Oktoberwoche 1999 wird die Firma Ravensburger die CD-ROM „Catan - die erste Insel“ auf den Markt bringen.

Im ersten Schritt wird das Basisspiel plus die „Seefahrer“-Erweiterung auf PC umgesetzt. Das Spiel bietet ein Tutorial, eine Kampagne, zehn Szenarien und freies Spielen. Es enthält zusätzlich zu den bekannten Brettspielszenarien speziell für das Computerspiel entworfene Szenarien.

Dem Einzelspieler am Computer werden die fehlenden Mitspieler durch sechs 3D-animierte individuelle Charaktere ersetzt. Diese Charaktere werden sich mittels künstlicher Intelligenz emotional und sehr „menschlich“ verhalten.

Im Mehrspielermodus kann ein Spieler mit seinem vernetzten Computer gegen bis zu fünf Spieler antreten - z. B. über das Internet gegen Mitspieler aus der ganzen Welt.

In der isometrischen 3D-Detailansicht wird die Welt von Catan zum Leben erweckt. Detaillierte Animationen zeigen unter anderem, wie Straßen gebaut, Getreide geerntet oder Schafe geschoren werden.

Die CD-ROM ist eine Entwicklung von



Funatics Development <http://www.funatics.de> unter der Mitwirkung von Klaus Teuber und der Catan GmbH.

In der nächsten Ausgabe der Siedler-Zeitung werden wir zum Erscheinen der CD-ROM Genaueres aktuell berichten.

Hurra!

Wir leben noch!

Aufgrund verschiedener Probleme, ist unsere Siedler-Homepage leider für längere Zeit nicht gepflegt worden. Doch nun präsentiert sich unsere Siedler-Site wieder in aktualisierter Form.

Unter den Adressen <http://www.die-siedler.com> oder <http://www.diesiedlervoncatan.com> finden Sie viele Szenarien, Spiele-Tips, Produktinfos und allgemeine Berichte aus Catan.

An die e-Mail Adresse siedler@kosmos.de können Sie auch gezielt Fragen rund um das Spiel „Die Siedler von Catan“ stellen.

INTERNETAUFTRITT

80 cm langen Spielplanes sind sechseckig. Das allein, so wird man einwenden, ist es noch nicht, denn gerade in letzter Zeit häufen sich Spiele, die auf Sechseckfelder bauen. Bei den „Sternenfahrern“ hat Klaus Teuber diese Felder nun zu Dreiergruppen gebündelt. Jede dieser insgesamt fünfzehn Felder-Gruppen besteht aus drei Planeten, die um eine Sonne kreisen. Die Mehrzahl dieser Planeten (unter manchen verbirgt sich statt des erwarteten Rohstoffes hier und da auch mal eine Raumpiratenkolonie) bringt einen ganz speziellen Rohstoff hervor, dessen Ertragswahrscheinlichkeit wie bei den vertrauten „Siedlern von Catan“ durch Zahlenchips und den Wurf zweier Würfel bestimmt wird. – Dieser Mechanismus, verbunden mit der hexagonalen Spielplananlage, ist das, was man als typisches Siedler-Spielprinzip bezeichnen kann. Von hier an entfernt man sich aber nun mit Raketengeschwindigkeit vom bekannten Siedler-Spiel.

Eigenständiges Spiel im Weltraum

Jeder Spieler besitzt zu Beginn zwei Raumkolonien und einen Raumhafen. Haben alle Spieler diese drei „Besiedlungselemente“ zu Beginn des Spiels eingesetzt, dann gibt es keine Möglichkeit mehr, sich in den eigenen catanischen Sonnensystemen weiter auszubringen. Man muß hinaus in den Weltraum. Zu diesem Zwecke schickt man von dem strategisch hoffentlich günstig platzierten Raumhafen Kolonie-Raumschiffe oder Handelsraumschiffe los. Mit den letztgenannten Handelsraumschiffen versucht man, Kontakt zu fremden galaktischen Völkern aufzunehmen. Jedes dieser Völker – vier verschiedene gibt es – verfügt über spezielle Fähigkeiten und Möglichkeiten, die die Cataner nur allzugern nutzen möchten. Da gibt es Völker, die einem diplomatisch entscheidend auf die Sprünge helfen können; andere lehren uns, wie die technischen Möglichkeiten der Raumschiffe beträchtlich verbessert werden können; wieder andere entpuppen sich als wertvolle Handelspartner. Weitere Vorteile ergeben sich, wenn es ein catanischer Raumfahrer im Lauf des Spieles schafft, bei drei oder mehr galaktischen Völkern als jeweils bester Freund zu gelten.

So reizvoll es auch sein mag, Kontakt zu fremden galaktischen Völkern aufzunehmen, man darf darüber nicht den Bau von Kolonien

auf neu entdeckten Planeten vernachlässigen. Nur diese Kolonien sind nämlich in der Lage, einen mit allem zu versorgen, was wir brauchen, um Raumschiffe und die verschiedenen Raumstationen überhaupt erst bauen zu können. Also müssen wir neben den Handelsraumschiffen auch Kolonierastronauten auf die weite Reise schicken. Eine nicht immer ungefährliche Reise, wie sich bald zeigen wird. – Die Eigenschaften der kleinen Raumschiffe auf dem Spielfeld werden durch ein Mutterschiff angezeigt, das jeder Spieler außerhalb des Spielplans vor sich aufstellt. Diese vollplastischen, rund 13 cm hohen Raumschiffe, die aussehen, als wären sie einem Jules-Verne-Abenteuer entsprungen, verändern sich im Lauf des Spieles ganz beträchtlich. Um den Raumschiffsrumpf legen sich nach und nach immer mehr Frachträume (die man braucht, um die wachsenden Ansprüche der galaktischen Völker zu befriedigen); im oberen Drittel der Raumschiffe recken sich kristallbetriebene Phaser (die ihren Teil zur Abwehr von Raumpiraten beitragen); ganz oben, an der Spitze der Raumschiffkapsel, zeigt eine zunehmende Anzahl von Ringen an, wieviel Ruhm und Ehre sich die catanische Crew im Weltraum schon erworben hat (für jeweils drei Ringe gibt es einen Siegpunkt) und im unteren Drittel des Raumschiffs nimmt die Zahl der Triebwerke zu, die einen schneller und weiter ins All hinaustragen.

Mutterschiff und Antriebskraft

Bleibe nun nur noch zu klären, welchen Zweck die durchsichtige Kapsel am Heck der Raumschiffe erfüllt... Es handelt sich dabei um die Hauptantriebsdüse. Im Innern des Raumschiffes finden sich vier Kugeln in verschiedenen Farben. Am Ende seines Zuges

schüttelt der Spieler sein Raumschiff; zwei der Antriebskugeln fallen in die transparenten Antriebsdüse und bestimmen, je nach Farbe, wie weit das kleine, auf dem Spielplan operierende Raumschiff des betreffenden Spielers fliegen darf. Befindet sich unter den in die Antriebskapsel gefallenen Kugeln eine schwarze, dann kommt ein weiteres Hauptelement des „Sternenfahrer“-Spiels zum tragen: die Begegnungskarten.

Raumpiraten, Händler und Amöben

Diese Karten eröffnen den Spielern ein raffiniert ausgestuftes Netz von Aktionen. Egal ob man Raumpiraten oder Händlern begegnet, ob man fremde Raumschiffe retten kann, den Weg des geheimnisvollen wandernden Volkes kreuzt oder sich plötzlich der schrecklichen Weltraumamöbe gegenüber sieht, immer hat man die Möglichkeit, sich herauszuhalten (mit nur bedingt absehbaren Folgen) oder sich offensiv an die Lösung einer Aufgabe zu machen (mit ebenfalls nur bedingt absehbaren Folgen). Was am besten zu tun ist, hängt nicht zuletzt auch ein bißchen davon ab, wie man sein großes Raumschiff ausgestattet hat. – Eine große Zahl von Kristall-Phasern erhöht die Wahrscheinlichkeit, aus einer Begegnung mit Raumpiraten als Sieger hervorzugehen; viele Zusatztriebwerke sprechen für eine kluge Fluchtentscheidung und können zudem einen wertvollen Beitrag zur Rettung in Not geratener Sternenvölker leisten.

Schon aus dieser kurzen Schilderung der Ereignisse rund um die „Sternenfahrer von Catan“ kann man ersehen, daß es sich um ein ebenso vielschichtiges wie reichhaltiges und mithin faszinierend ausgestattetes Abenteuer handelt, das den spielerischen Grundgedanken der „Siedler von Catan“ im wahrsten Sinne des Wortes in neue Sphären hebt. Einmal mehr verschafft uns Klaus Teuber einen starken Eindruck von den „unendlichen Weiten“, die das Siedler-Spielprinzip seinem Autoren eröffnet und ihn zu immer neuen, eigenständigen Spielen animiert. – Mehr von den „Sternenfahrern“ wird in der nächsten Siedler-Zeitung und demnächst auch auf unserer neugestalteten Siedler-Homepage zu lesen sein.

Raumstationen, Kolonie- und Handelsraumschiffe sowie die hier abgebildeten Mutterschiffe sind Teil des ausstattungsreichen Spiels

