

SIEDLER-ZEITUNG

Art.-Nr. 975079

In dieser Ausgabe:

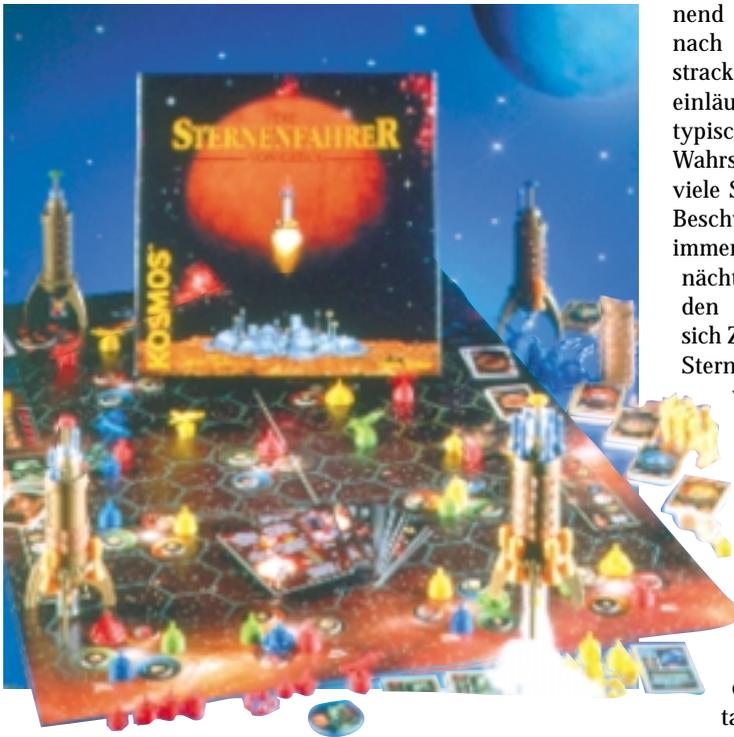
Deutsche Siedler-Meisterschaft 2
Catan für Zwei 2
Spiele-Tipp von Claudia Teuber 3
Gewinnspiel: Wo liegt Catan? 3
Auflösung: Gewinnspiel 1/99 3
Neues Szenario „Handelsfehde“ 4/5

2/99

Neueste Nachrichten aus Catan

Leserbriefe - Siedler schreiben 6
Stammbaum der Siedler-Familie 6
Die Siedler von Nürnberg 7
Buchtipps von Klaus Teuber 7
Weltsiedler 7
Elektronische Seite der Siedler 7
Fortsetzung: Kosmische Aussichten . . 8
Impressum 3

Kosmische Aussichten



Wie schon seit längerem angekündigt, haben die berühmten Siedler von Catan endlich den Sprung zu den Sternen gewagt. Klaus Teubers neues Werk „Die Sternensfahrer von Catan“ ist ein völlig eigenständiges Spiel, das die Spieler mit vielfältigem und sehr originellem Material überraschen wird.

Das Siedler-Grundspiel wird nicht benötigt und selbst dessen Kenntnis ist keine Voraussetzung, wenn auch von Vorteil, da einige bekannte Elemente des Grundspiels vorhanden sind. Aber auch für diejenigen, die von den „Siedlern von Catan“ bisher nur gehört haben, wird das Weltraumbauere zu einem intergalaktischen Spielvergnügen.

Obwohl das Spiel ungefähr zwei Stunden zwischen den Sonnensystemen des Spielplans tobt, ist der Spielverlauf absolut span-

nend und man möchte nach Spielende schnurstracks die zweite Runde einläuten. Ein siedler-typisches Phänomen. Wahrscheinlich werden viele Spieler wieder stille Beschwerden wegen immensen Verlusts des nächtlichen Schlafes an den Autor richten, da sich Zeit und Raum beim Sternensfahren einfach verselbständigen.

In der letzten Ausgabe der Siedler-Zeitung haben wir schon ausführlich über das Spielsystem berichtet (auf unserer Siedler-Homepage www.diesiedlervoncatan.de ist dies nachzulesen). Diesmal

möchten wir daher einen kleinen Einblick in die interstellare Atmosphäre geben, in die sich ein catanischer Sternenspieler begeben wird.

Die Geschichte der Sternensfahrer

Wir befinden uns in der Mitte des 3. Jahrtausends, einer Zeit, in der nicht nur Catan längst vollständig besiedelt ist, sondern auch schon die Planeten und Monde des eigenen Sonnensystems. Erste Kolonien auf den Planeten erdnaheer Sonnensysteme, die „Catanischen Kolonien“, wurden gegründet

Es dauert nicht lange und die Menschen treffen auf intelligente Völker. Sie machen die grundlegende Erfahrung, dass alle weiterentwickelten Völker, die den Sprung über ihr Sonnensystem hinaus geschafft haben,

im Grunde ihres Wesens friedlicher Natur sind und dass jedes Volk über besondere Eigenschaften verfügt.

Die unterschiedlichen Völker haben sich in einem übergeordneten Galaktischen Rat organisiert, dessen Hauptaufgabe es ist, für ein friedliches Miteinander der mit recht unterschiedlichem Temperament ausgestatteten Mitglieder zu sorgen.

Nach einiger Zeit werden die Menschen, die sich unter den Weltraumvölkern durch eifriges Siedeln, Bebauen und Kultivieren hervorheben, ehrenvoll in den Galaktischen Rat aufgenommen.

Bedingt durch die intergalaktische Anerkennung und die wachsende Bevölkerung in den Catanischen Kolonien beschließt die Regierung der Erde, von den neuen Kolonien aus weitere Sonnensysteme zur Besiedelung zu erschließen.

Vier Sternensfahrer (die Spieler) werden mit dieser würdevollen Aufgabe betraut. Dabei geht es auch darum, lukrative Handelsverbindungen zu den Völkern des Galaktischen Rates herzustellen. Es lohnt sich daher, diese skurrilen Weltraumvölkchen etwas näher zu betrachten.

Das grüne Volk

Das grüne Volk entstammte ursprünglich einer paradiesischen, grünblauen Welt am Rande der Galaxis, aus deren braunen Sümpfen es sich zu einer selbstbewussten, saftiggrünen Sippe entwickelt hat. Und kaum waren die Grünlinge ihren Sümpfen entstiegen, machten sie sich, wie alle, die sich zu den intelligenten Völkern zählen, die gesamten Lebensbereiche ihrer wunderschönen Welt nutzbar.

Zunächst stießen die übereifrigen grünen Bürger hierbei auch auf wenig Hindernisse, da die Erde ihres Planeten äußerst fruchtbar war und der Hang zum „grünen Daumen“ dieses Volkes sich

Fortsetzung auf Seite 8

RIESIG

Die „Siedler-von-Catan-Meisterschaft 1999“ brachte neue Teilnehmer-Rekorde! Mega-Millenniums-Siedler-Wettstreit im Jahr 2000

Mit mehr als 60 regionalen Vorausscheidungsturnieren und rund 2500 SiedlerInnen zeitigten die Siedler-Meisterschaften 1999 einen neuen Teilnehmerrekord. Von Mai bis Oktober wurde in Deutschland und Österreich gesiedelt, dass sich die Straßenbalken bogen. Eine Vielzahl engagierter örtlicher Veranstalter (Clubs, Vereine und andere Spielegruppen) sorgte mit großem persönlichen Einsatz dafür, dass das regionale Siedeln durchweg in ruhiger, gemütlicher und natürlich ganz verspielter Atmosphäre stattfinden konnte. – 62 QualifikantInnen erspielten sich schließlich die Teilnahme am großen Siedler-Finale vom 22. bis 23. Oktober 1999 auf der „Spiel“ in Essen.

Der Siedler-Hammer 2000

Im Jubeljahr 2000 wird bei den Siedler-Meisterschaften einiges anders, festlicher und noch größer werden: Anno 2000 wird es schon ab März richtig in die Vollen gehen. Und sehr frühzeitig, nämlich im Juli 2000,

müssen sämtliche Vorausscheidungsturniere, 63 an der Zahl (mit maximal 4032 TeilnehmerInnen), über die Siedler-Bühne gegangen sein. Das große Finale wird dann am 7. und 8. Juli 2000 in der Spielwaremetropole Nürnberg (also nicht in Essen) stattfinden. Grund?

Die „Siedler von Nürnberg“

Man stelle sich das einmal vor: 950 begeisterte Siedler treffen sich in einer Stadt, der ehemals freien Reichsstadt Nürnberg, und spielen um den Titel „Meistersiedler von Nürnberg“. Nein, nicht „Meister-Singer“, sondern „Meistersiedler“ und das Spiel dazu heißt „Die Siedler von Nürnberg“. (Siehe S. 7)

Hintergrund: Die Stadt Nürnberg feiert im Jahr 2000 ihr 950-jähriges Jubiläum (daher auch das Turnier mit genau 950 Teilnehmern). Dutzende von Veranstaltungen werden dieses Jubeljahr prägen.

Mit der 3. Deutschen Siedler-Meisterschaft (Nürnberg, 7. und 8. Juli 2000) und dem Mega-Turnier „Meister-Siedler von Nürnberg“ (8. und 9. Juli 2000) wird die Stadt drei volle Tage lang ganz im Zeichen der „Siedler“ stehen. Da im Jahr 2000 gleichzeitig auch das 5-jährige Siedler-Jubiläum zu feiern ist, wird sich der Kosmos Verlag für die Sieger der Jubiläumsturniere auch etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Mehr soll im Moment dazu aber noch nicht verraten werden. –

Eines allerdings muß man jetzt schon wissen: Die Mehrzahl der 950 Teilnehmer im friedlichen Wettstreit um den Titel „Meistersiedler von Nürnberg“ soll sich aus denjenigen rekrutieren, die bei den Vorausscheidungsturnieren zur normalen Deutschen Siedlermeisterschaft 2000 nicht bis ganz nach vorne gekommen sind.

Auch die Organisation des großen „Meistersiedler von Nürnberg – Turniers“ wird wieder in den bewährten Händen des Spielezentrums Herne, namentlich Peter Janshoff, liegen. Wer sich für die Einzelheiten (Turnierregeln, Teilnahmebedingungen, Termine, Modalitäten etc.) der 2000er-Siedler-Turniere interessiert, der erfährt mehr darüber auf der Homepage des Spielezentrums Herne (auch über einen Link von der Siedler Homepage des Kosmos Verlags www.diesiedlervoncatan.de anwählbar) oder direkt beim Spielezentrum Herne, Kennwort: „Siedler 2000“, Jean-Vogel-Str. 17, 44625 Herne, Hotline-Tel. Nr. 02323 / 490 908, Dienstag 10.00 – 12.00 Uhr; Freitag 19.00 – 21.00 Uhr.

Zum Thema „Die Siedler von Nürnberg“ hat auch die Messegesellschaft Nürnberg eine eigene Homepage eingerichtet. Die Adresse lautet: www.siedler.nuernbergmesse.de

Catan für zwei

Wie oft kommt es nicht vor, dass einen die Lust auf eine Runde Siedeln überfällt, doch zu wenig spielbereite Mitstreiter zur Stelle sind? Leider recht häufig – und das vor allem im Urlaub, also gerade dann, wenn man so richtig Zeit für ein paar ausgiebige Spielerunden hätte.

Ein Partner ist schnell gefunden, schwieriger wird es, spontan zwei oder drei weitere Mitspieler aufzutreiben.

Kosmos hat sich aus diesem Grund auf eine Reihe von anspruchsvollen Zweier-Spielen spezialisiert, die sich ganz hervorragend für spannende Abende oder Urlaubstage zu zweit eignen.

Seit dem Herbst 1996 gibt es daher auch den Klassiker „Die Siedler von Catan“ als Kartenspiel für zwei Personen, welches 1997 prompt auf der Auswahlliste zum „Spiel des Jahres“ erschienen ist.

Als Spiel mit Karten bietet die Besiedelung Catans eine ganz neue Herausforderung. Zwar geht es auch hier in der Anfangsphase darum, Straßen, Siedlungen und Städte zu bauen, aber das ist noch lange nicht alles.

Die Catanischen Siedlungen und Städte lassen sich nämlich ausbauen und bereichern und führen so zu einem komplexen Leben innerhalb der besiedelten Fürstentümer. Getreidemühlen, Wollmanufakturen, Ziegeleien etc. führen zu einer Vermehrung der Erträge und Einnahmen. Ritter schützen die Fürstentümer der Spieler und messen sich in Turnieren mit den Rittern des gegnerischen Fürstentums. Außerdem können Flotten gebaut werden, die den Handel ankurbeln. Handel und Kultur wachsen aber vor allem in den Städten. Kirchen, Bibliotheken, Universitäten und vieles mehr sind für die Bildung und den Fortschritt der Bürger zuständig ebenso wie Marktplätze und Handelshäuser für wirtschaftlichen Aufschwung sorgen. Mit den kulturellen und wirtschaftlichen Errungenschaften kann man hervorragend den Spieler des gegnerischen Fürstentums ärgern, indem man ihm z. B. ein paar Rohstoffe abzwackt. Allerdings muss man

sich vor der Rache des Gegenübers hüten, der einem Spione, Kräuterhexen oder sogar schwarze Ritter auf den Hals hetzen kann.

Gefahr droht allerdings nicht nur vom Gegenspieler, sondern auch von Naturereignissen, die sich in Seuchen oder Hungersnöten auswirken und jeden Spieler treffen können, der sich nicht genügend zu schützen weiß. Aber auch viel Positives wie ertragreiche Jahre oder die Vorteile erfinderischen Fortschritts stehen ins Land, von denen beide Fürstentümer profitieren. Das Wichtigste beim Siedeln ist wie immer das Aufbauen und Kultivieren einer eigenen kleinen Welt.

Was sich hier wegen der verschiedenen Variationsmöglichkeiten und Kartenvielfalt relativ kompliziert anhört, ist in Wirklichkeit ein spannendes, sehr atmosphärisches Kartenspiel, mit allen Eigenschaften des großen, epischen Gesellschaftsspiels.

Im März 1999 sind aufgrund der großen Nachfrage insgesamt fünf Themen-Sets zum Kartenspiel erschienen, mit denen man das Agieren in Catan nach eigenem Gusto gestalten und beeinflussen kann. Die Themen-Sets „Politik & Intrige“, „Handel & Wandel“ und „Zauberer & Drachen“ sind aus einem Wettbewerb hervorgegangen, bei dem viele Kartenvorschläge von kreativen Spielern verwendet und zu einfallsreichen Spielsystemen umgesetzt worden sind. Zusätzlich gibt es noch die Themen-Sets „Wissenschaft & Fortschritt“ und „Ritter & Händler“.





GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Wissen Sie eigentlich, wo Catan liegt?

Wir wissen es selbst nicht. Was wir aber wissen, ist der Name der Insel, die Klaus Teuber bei der Erschaffung seiner catanischen Welt vor Augen hatte.

Hier sind ein paar Hinweise, mit denen Sie herausfinden können, welche Insel gemeint ist.

Im 9. Jahrhundert beginnt die Besiedelung, die im Jahr 930 mit der ersten Verfassung weitgehend beendet ist.

Das Fünfgangpferd und der „schwarze Tod“ sind des Siedlers beste Freunde.

Im „Fischkonzert“ wird das verlorene Paradies dieser Insel lyrisch besungen.

Männlein und Weiblein treten in den Telefonbüchern getrennt auf.

Der Präsident des Inselvolkes hat neulich seine Bürger um Nachsicht gebeten – wegen schwerer Verliebtheit.

Haben Sie den Namen der Insel erraten? Dann schreiben Sie ihn auf eine Postkarte und senden Sie diese an den Kosmos Verlag,

Redaktion Siedler-Zeitung, Kennwort Gewinnspiel, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart.

Einsendeschluß ist der 15.1.2000. Unter den Einsendungen mit der richtigen Antwort werden die Gewinne verlost.

Zu gewinnen sind 5 x „Die Sternenfahrer von Catan“ als erster Preis, 5 x die „Whisky-Siedler“ (die Siedler von Catan Edition, die sich im schottischen Hochland abspielt) als zweiter Preis und 5 x „Rosenkönig“ (ein Kosmos-Spiel für 2 Personen) als dritter Preis.



DER SPIELE-TIPP

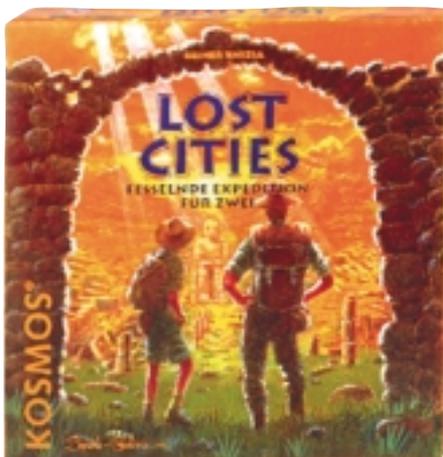
von Claudia Teuber

Lost Cities

Lost Cities ist für mich das „Bring-den-Blutdruck-hoch“-Spiel. Jedes Jahr packt mein Mann für den Sommerurlaub Unmengen Zweierspiele in den Koffer – in der Hoffnung, man spiele sie auch freudig mit ihm. Doch in diesem Jahr wollte ich von Spielen nichts wissen, sondern nur in der Toscana-Sonne liegen, Löcher in die Luft gucken, gut essen und mal nicht über Spiele sprechen. Mein Mann versprach mir, meinem Wunsch nachzukommen, packte aus Sicherheitsgründen jedoch 5 oder 6 Spieleschächtelchen ein. Nach drei Tagen Löcher in die Luft gucken und gutem Essen war ich dann doch zu einem Spielchen bereit. Ich wählte „Lost Cities“, weil es von Reiner Knizia ist und ich seine Spiele mag.

Das Cover wirkt zwar interessant, ich glaube aber zuerst, es sei ein Cowboy-Spiel. Gott sei Dank ist es das nicht!

Lost Cities ist ein Zweierspiel, bei dem es darum geht, Expeditionsrouten zu legen und diese in Form von Kartenreihen so aufzubauen, daß die Zahlenwerte einer Reihe immer weiter ansteigen. Dabei muß die Summe



der Zahlenwerte am Ende möglichst mehr als 20 Punkte ergeben. Schafft man dies in einer Zahlenreihe nicht, gibt es Minuspunkte. Nachdem mein Mann die Regel erklärt hatte (dauerte unglaubliche drei Minuten) fing ich sehr herablassend an, meine Reihen zu legen. Herablassend deshalb, weil ich glaubte, es wäre ein leichtes „Kicki-Kinderspiel“. Weit gefehlt! Die ersten vier Runden verlor ich haushoch, was mich unglaublich unzufrieden machte. Vergeblich suchte ich nach einer genialen Taktik. Dann verwarf ich die Suche einfach und spielte aus dem Bauch heraus. Je öfter ich meinen Mann dadurch verwirrte, um so öfter gewann ich!

Lost Cities ist für mich eines der wenigen Spiele, bei dem ich unbedingt gewinnen will! Nach einer Partie, ob gewonnen oder verloren, bin ich immer total aufgekrazt – eben wie nach einem echten „Bring-den-Blutdruck-hoch“ Spiel.

Auflösung des Gewinnspiels der letzten Ausgabe 1/99

Bei der Entwicklung der Sternenfahrer ist dem Autor Klaus Teuber ein Zitat in den Sinn gekommen, dessen Ursprung er jedoch nicht kannte:

Singgemäß hieß es in diesem Zitat, man müsse keine Angst davor haben, daß außerirdische Wesen 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.

Wir hatten 10 „Sternenfahrer von Catan“ als Preise an diejenigen versprochen, die uns „sachdienliche Hinweise“ zum Ursprung des Zitats geben konnten.

Und hier ist die Auflösung:

Carl Sagan: Unser Kosmos, Kapitel: „Die galaktische Enzyklopädie“

„Wir könnten nicht das geringste tun, um das Eindringen einer fortgeschrittenen Zivilisation in unser Sonnensystem zu verhindern, denn sie wäre uns wissenschaftlich und technologisch turmhoch überlegen. Bössartige Absichten jedoch brauchen wir ihr dennoch nicht zu unterstellen, scheint doch allein schon ihr langer Bestand darauf hinzudeuten, daß ihre Vertreter mit ihresgleichen und anderen leben gelernt haben.“

Impressum

SIEDLER-ZEITUNG – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 3 – Heft 2 – Oktober 1999

Herausgeber: KOSMOS Verlag
Verantwortliche Redakteurin:
Annette Stanger

Beiträge:
Fritz Gruber, Klaus Teuber, Claudia Teuber, Annette Stanger,
Claudius Marianek
Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: KOSMOS Verlag · Siedler-Zeitung
Pfizerstr. 5-7 · 70184 Stuttgart
Tel. 0711/2191-416

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



Szenario „Handelsfehde“

1. Einführung

In diesem Szenario, das eine Weiterentwicklung des Seefahrerszenarios „Die Große Überfahrt“ ist, gibt es für Siedlungen und Städte Siegpunkt-Chips, die jeder Spieler offen vor sich ablegt. Diese Siegpunkt-Chips (nicht Siedlungen oder Städte!) können von Mitspielern „erobert“ werden.

2. Vorbereitung und Gründungsphase

- Bauen Sie das Szenario wie auf S. 5 abgebildet auf.
- Jeder Spieler wählt sich seine Spielfarbe. Anschließend gründet jeder drei Siedlungen an den Küsten beliebiger Inseln (Abstandsregel einhalten!) und setzt an jede Siedlung ein Schiff. Auf Kreuzungen im Inneren einer Insel darf nicht gebaut werden.
- Das Setzen der ersten beiden Siedlungen erfolgt nach den Regeln des Basisspieles. Hat der letzte Spieler seine zweite Siedlung gesetzt, darf er die dritte Siedlung setzen, seine Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler erhält die Rohstoffe der beiden Landschaften, die seiner dritten Siedlung benachbart sind.
- Der Räuber bleibt aus dem Spiel. Der Seeräuber sitzt zu Beginn des Spieles auf dem mit einem schwarzen Schiff gekennzeichneten Wasserfeld.
- Jeder Spieler erhält für jede gegründete Siedlung einen Siegpunkt-Chip, insgesamt also drei Siegpunkt-Chips, die er vor sich ablegt.

3. Die Regeländerungen

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

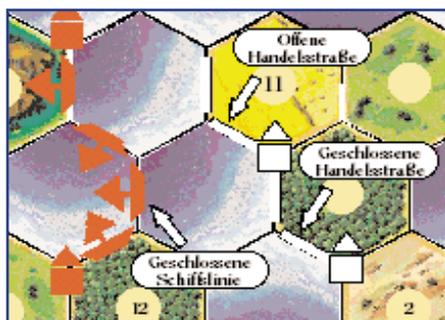
a. Siedlungen und Städte

Wer eine Siedlung baut, erhält einen Siegpunkt-Chip. Wer eine Siedlung zu einer Stadt ausbaut, erhält einen weiteren Siegpunkt-Chip. Die Städte und Siedlungen auf dem Plan selbst zählen keine Siegpunkte mehr. Siegpunkt-Chips liegen offen vor den Spielern und können den Besitzer wechseln. Es kommt also vor, dass ein Spieler weniger oder mehr Siegpunkt-Chips vor sich liegen hat, als er Siedlungen und Städte auf dem Plan stehen hat.

b. Schifflinien und Handelsstraßen

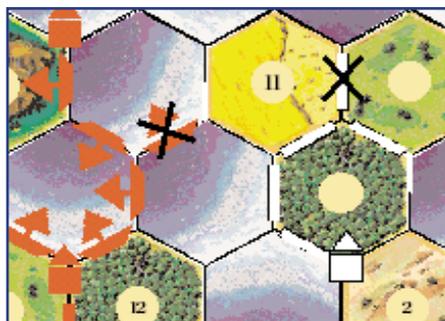
Die Schiffe zwischen zwei Siedlungen/Städten eines Spielers werden als geschlossene Schifflinie, die Straßen als geschlossene Handelsstraße bezeichnet.

Schifflinien oder Handelsstraßen, an deren Ende ein weiteres Schiff bzw. eine weitere Straße gebaut werden kann, werden als offene Schifflinien bzw. offene Handelsstraßen bezeichnet.



c. Verzweigungen sind nicht erlaubt!

Grundregel: Von den drei Wegen einer unbebauten Kreuzung dürfen immer nur zwei Wege mit Schiffen oder Straßen besetzt sein. Das bedeutet, daß Schifflinien oder Handelsstraßen von unbebauten Kreuzungen aus nicht verzweigt werden dürfen. Verzweigungen sind nur von Siedlungen/Städten aus möglich. In untenstehender Abbildung darf das rote Schiff bzw. die weiße Straße nicht gebaut werden.

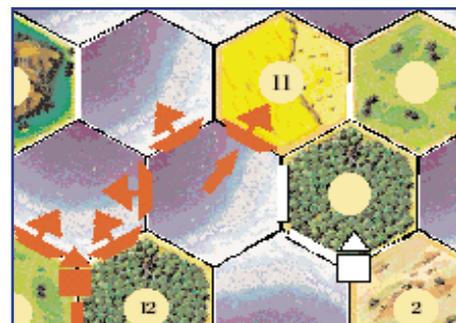


d. Handelsverbindung

● Sobald ein Spieler mit einer offenen Schifflinie oder offenen Handelsstraße den Anschluß zu einer offenen Schifflinie, Handelsstraße oder Siedlung/Stadt eines Mitspielers herstellt, ist eine **Handelsverbindung** zwischen den Siedlungen/Städten der beiden Spieler entstanden.

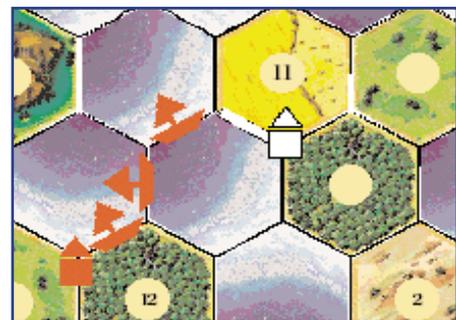
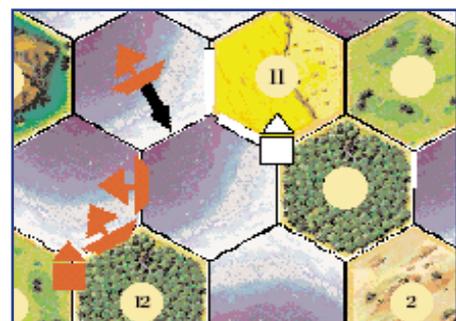
Der Spieler, der mit den meisten Schiffen bzw. Straßen zur Bildung einer Handelsverbindung beigetragen hat, erhält vom Spieler, dessen Siedlung/Stadt abgeschlossen wurde, einen Siegpunkt-Chip.

Bei Gleichstand erhält der Spieler den Siegpunkt-Chip, der die Handelsverbindung geschlossen hat.



In der nebenstehenden Abbildung stellt Spieler „Rot“ mit einem Schiff eine Handelsverbindung zwischen seiner und der weißen Siedlung her und erhält von Spieler „Weiß“ einen Siegpunkt-Chip.

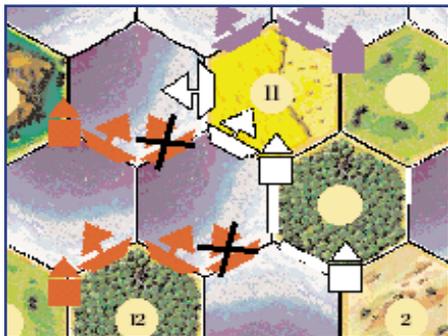
- Eine offene Handelsstraße oder Schifflinie muß nicht an dem Ende einer anderen offenen Handelsstraße oder Schifflinie angeschlossen werden. Sie kann die Verbindung an einer beliebigen Kreuzung einer offenen Handelsstraße oder Schifflinie herstellen. Da Verzweigungen nicht erlaubt sind, müssen alle Straßen/Schiffe, die nicht zu der neu entstandenen Handelsverbindung gehören, entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben werden.



Beispiel: Spieler „Rot“ baut ein Schiff und schließt damit seine Schifflinie an die offene

Handelsstraße von Spieler „Weiß“ an. Es ist eine Handelsverbindung zwischen der weißen und roten Siedlung entstanden. Da Kreuzungen ohne Siedlungen/Städte nicht verzweigt sein dürfen, muss „Weiß“ seine Straße entfernen. Rot erhält einen Siegpunkt-Chip von Spieler „Weiß“.

- Eine Verbindung zwischen einer offenen Schiffslinie/Handelsstraße und einer Handelsverbindung oder geschlossenen Schiffslinie/Handelsstraße ist nicht erlaubt. In untenstehender Abbildung dürfen die roten Schiffe nicht gesetzt werden.



- Ist eine Handelsverbindung entstanden, dürfen Schiffe, die zu dieser Verbindung gehören, nicht mehr versetzt werden.
- Auf Kreuzungen, die zu einer Handelsverbindung gehören, dürfen keine Siedlungen gebaut werden.

4. Sonstiges:

Der Seeräuber:

Für den Seeräuber gelten die Regeln der Seefahrer-Erweiterung. Wer eine Ritterkarte ausspielt oder eine „7“ würfelt,

- versetzt den Seeräuber und
- zieht von einem Spieler, der ein Schiff in der Nachbarschaft des Seeräubers sitzen hat, eine Rohstoffkarte.
- Solange der Seeräuber ein Feld besetzt, darf auf den benachbarten Kanten weder ein Schiff eingesetzt noch ein Schiff entfernt werden.

Entwicklungskarten

Eine Siegpunktkarte ist wie gewohnt einen Siegpunkt wert. Wie im Basisspiel wird die Karte erst aufgedeckt, wenn ein Spieler damit in seinem Zug gewinnt. Auch für alle anderen Entwicklungskarten gelten die

Regeln des Basisspiels bzw. der Seefahrer-Erweiterung.

„Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“

Die Sondersiegpunktkarten „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sind wie gewohnt je 2 Siegpunkte wert.

5. Spielende

Ein Spieler gewinnt, wenn er an der Reihe ist und über 10 Siegpunkte (Siegpunkt-Chips + Sondersiegpunktkarten + Siegpunktkarten) verfügt.

Szenario: Die Handelsfehde Spieler: 4 Dauer: ca. 100 Min.
 Material: Basisspiel + Seefahrer-Erweiterung
 Zusätzlich erforderlich: 40 Siegpunkt-Chips (z.B. Münzen, Knöpfe, Streichhölzer)

Hexfelder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Ges.		
Anzahl	20	2	2	4	4	4	5	5	46		
Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl Land	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	24

Häfen: 5 x Spezial sowie 4 x 3:1 Häfen

Szenario: Die Handelsfehde Spieler: 3 Dauer: ca. 100 Min.
 Material: Basisspiel + Seefahrer-Erweiterung
 Zusätzlich erforderlich: 30 Siegpunkt-Chips (z.B. Münzen, Knöpfe, Streichhölzer)

Hexfelder	Meer	Wüste	Gold	Korn	Lehm	Erz	Wolle	Holz	Ges.		
Anzahl	18	1	2	3	3	4	4	4	39		
Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl Land	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	20

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

Abbildungen zum Spielaufbau „Handelsfehde“



Spielaufbau für 3 Spieler



Spielaufbau für 4 Spieler



LESERBRIEFE – SIEDLER SCHREIBEN

Siedler-Koffer

Sehr geehrte Damen und Herren,
wir gratulieren Ihnen zu der fabelhaften Spielidee „Die Siedler von Catan“, welche uns schon lange Zeit fasziniert und uns bereits einige schöne Abende bescherte. Aufgrund dieser Tatsache und der bevorstehenden Hochzeit zweier Spielkollegen und guter Freunde, haben wir, eine Gruppe von etwa 10 begeisterten Siedler-Spielern zwischen 17 und 25 Jahren, uns als Hochzeitsgeschenk etwas ganz Besonderes ausgedacht.

An einigen Abenden entwarfen und konstruierten wir den „Siedler-Koffer“. Dieser sollte das Grundspiel, die beiden Erweiterungen, sowie alle Ergänzungen für bis zu sechs Spieler fassen. Um eine Harmonie zwischen Spielfeld und Form des Koffers herzustellen, gestalteten wir ihn sechseckig. Der in Ahorn und Wenge gravierte Schriftzug trug sein übriges zur Unverwechselbarkeit des Koffers bei. Da dieser Koffer zum einen an schöne Spielabende und zum anderen an eine gute Freundschaft innerhalb unserer Gemeinschaft (Hauskreis) erinnern soll, wurde er auch mit einer Inschrift versehen.

Das Innenleben des Koffers wurde so gestaltet, daß jede Erweiterung ihr eigenes Abteil hat. Zur besseren Übersicht während des Spielablaufs lösten wir das Kartenpro-

blem mit eigens dafür gefertigten Kästchen, in denen man die Karten auch aufbewahren kann. Ein Schiebedeckel sichert dabei die Karten vor dem Herausfallen. Durch die schräge Lage der Karten wird eine bessere Entnahme möglich.

Für die Spielfiguren einzelner Farben wurden Säckchen mit der jeweiligen Kordel genäht. Selbst Ritter und Piratenschiff erhielten ein eigenes Säckchen (Kordelfarbe: schwarz).

In der Kofferdraufsicht sieht man, daß jeder Spielteil seinen „sicheren“ Platz hat:

- links unten: Spielfelder des Grundspiels und der 5-6-Spieler-Erweiterung
- darüber: Döschen mit Siegpunkten, Würfeln, runden Zahlenfeldchen
- darüber: Kartenkästchen für „Städte & Ritter“
- links daneben: Baukostenkarten, „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“
- Mitte: zentraler Kartenkasten mit Rohstoffen, Ereigniskarten,...
- rechts unten: Spielfelder für „Seefahrer“ & 5-6-Spieler-Erweiterung
- rechts: Spielfeldrahmen für „Seefahrer“ und „Städte & Ritter“
- oben rechts: Ringbücher für „Städte & Ritter“, Säckchen für Spielfiguren (Siedlungen, Schiffe, Stadtmauern, ...)

Damit beim Transport die Utensilien nicht umherfallen können oder gar die Inschrift beschädigt werden könnte, wurde auf das Inventar ein passgenauer, sechseckiger Zwi-

schendeckel eingepasst, der durch Staubleisten fixiert wird. Als endgültige Abrundung des Koffers und Schutz der Kanten wurden Stoßleisten in Wenge angebracht.

Wie Sie sehen, haben wir an alles gedacht und – nach unserer Meinung – einen „perfekten“ Koffer geschaffen, den wir mit immensem Zeitaufwand und vor allem viel Liebe gefertigt haben. Dieser Zeitaufwand betrug während der reinen Produktion etwa 70 Stunden, die Planung nicht mitgerechnet. Zusätzlich wurde der Koffer in reiner Handarbeit, d.h. ohne moderne Maschinen gefertigt und sorgte bei uns für zahlreiche lange „Bastelabende“...

Denis Krautter aus Steinheim

*Anmerkung der Redaktion: Trotz dieser handwerklichen Meisterleistung arbeiten wir mit Hochdruck weiter an einem Siedler-Koffer für alle Interessenten.



Stammbaum der Siedler-Familie

Nach dem Erfolg des „Siedler von Catan“ Basisspiels sind zusätzlich noch spannende Spielerweiterungen mitsamt Ergänzungs-Sets für 5-6 Personen erschienen. Die verzweigte Familie der Siedler- Brett- und Kartenspiele ist hier schematisch dargestellt.



Die Siedler von Nürnberg

Zwei der großen Nürnberger Unternehmen, nämlich die „Messegesellschaft Nürnberg“ und die „VEDES“, Deutschlands größter Verbund von Spielwarenfachgeschäften, hatten Klaus Teuber animiert, die „Siedler von Nürnberg“ zu entwickeln. Es sollte ein Spiel sein, das auf den legendären „Siedlern von Catan“ basiert und trotzdem etwas völlig eigenständiges und typisch Nürnbergerisches bietet.

Dies ist auch hervorragend gelungen. Klaus Teuber hat sein neues Spiel im historischen Nürnberg angesiedelt und damit ein wunderschönes Abenteuer für spielbegeisterte Hobbyhistoriker geschaffen, welches alle Siedler-Freunde auch weit jenseits der Grenzen Nürnbergs und Umgebung begeistern wird.

Außerhalb Nürnbergs ist dieses Spiel jedoch nur in VEDES-Fachgeschäften erhältlich.

Weltsiedler-Rekordversuch:

Vier 15-jährige Schüler aus Vreden, die sich selbst als „total süchtige Siedlerspieler“ bezeichnen, haben eine besonders kreative und vor allem aufwendige Siedler-Idee erdacht: Aus den Umrissen von ca. 15 „Siedler von Catan“ Spielen haben sie ein riesiges Weltszenario mit den einzelnen Kontinenten originalgetreu nachgebaut. Rohstoffvorkommen und Menge der Rohstoffe wurden ebenfalls auf die Kontinente abgestimmt und in der Gegend von Grönland kamen sogar noch Eisfelder hinzu (die die gleiche Bedeutung haben wie die Wüste). Selbst die Gegenden aktueller Umweltkatastrophen wie um

Tschernobyl wurden sinnvoll im gigantischen Spielplan umgesetzt. Die Idee kam von den Schülern selbst, wurde aber von der Schule unterstützt, indem sie die Räumlichkeiten für ein solches Unterfangen gestellt hat.

In den Herbstferien haben die vier Begeisterten sich dann ans Dauerwettssiedeln gemacht und insgesamt 19 Stunden ohne Pause gesiedelt. Eine starke Leistung, wie wir finden. Die vier Dauersiedler haben ihre Unternehmung genauestens dokumentiert und werden uns die Informationen mit Bildmaterial zur Verfügung stellen, welches wir wiederum in der nächsten Siedler-Zeitung vorstellen werden.

Buchtipps von Klaus Teuber: Das Spiele-Buch von Erwin Glonnegger

Ich liebe dieses Buch, seit es 1988 zum ersten Mal veröffentlicht wurde. Es ist nicht nur die wunderschöne Aufmachung, die mich begeistert, ich kann dieses Buch riechen. Es ist der wunderbare Duft der Welt der Spiele, der mich verzaubert, noch bevor ich eine Seite aufgeschlagen habe.

Noch nie habe ich das Spiele-Buch von Anfang bis Ende gelesen, aber ich schau



Das Spiele-Buch von Erwin Glonnegger
Gestaltung von Johannes Rüttinger
Drei Magier Verlag
ISBN 3-9806792-0-9
DM 49,80

immer mal wieder hinein, entdecke etwas Interessantes und verliere mich dann für einige Zeit zwischen all den Bildern mit wunderschönem Spielmaterial und den vielen liebevoll beschriebenen alten und neuen Spielen. Manchmal überfällt mich dann die Lust, die uralten Spiele Ur oder Senet original nachzubauen oder ich bin fasziniert, wie viele Variationsmöglichkeiten es beispielsweise von Domino gibt und dass dieses Spiel absolut kein Kinderspiel ist.

Auf diese Weise ist mir das Spiele-Buch immer gegenwärtig und hat keine Chance, in einer Ecke zu verstauben. Besonders gefällt mir auch, dass alte und neue Spiele gleichberechtigt nebeneinander stehen. Da folgt auf das ehrwürdige asiatische „Go“ der moderne Klassiker „Twixt“ von Alex Randolph und auf das über tausend Jahre alte Nationalspiel Afrikas „Mancala“ folgt als Meilenstein zur deutschen Spielkultur des 20. Jahrhunderts „Das Spiel“ von Reinhold Wittig.

So wie das Spiel den Unterschied zwischen Alt und Jung verblasen läßt, wird mit diesem Buch ohne Worte bewußt, dass das Spiel die Menschen der Vergangenheit mit den Menschen der Moderne verbindet. Wie die Malerei oder die Musik war das Spiel zu keiner Zeit eine Modeerscheinung, sondern ein Kulturgut und ein menschliches Bedürfnis.

Allen, die sich Anregungen holen möchten, wie sie einen Teil ihres Lebens - abseits von Stress und Alltag - spielerisch befreiend gestalten können oder die einfach nur ein schönes Buch genießen möchten, empfehle ich dieses Buch wärmstens.

Klaus Teuber



ELEKTRONISCHE SEITE

Catan – Die erste Insel



Screenshot: Auf „Catan – Die erste Insel“

Land in Sicht! Eines Tages lichtet sich die Nebel der monatelangen Arbeit und der Schlaflosigkeit für die Entwickler Funatics und die Catan Spiele GmbH und die verheißungsvolle Insel „Catan als Computerspiel“ lag dicht vor ihnen! Noch heiß vom Brennen wurde die Gold Master den Fahrerteams übergeben. Direkt im Presswerk wurde mit der Gold Master die Vervielfältigung der CD-ROMs gestartet.

Was erwartet den Spieler nun im Spiel?

Zunächst kann man aus 8 Charakteren seine eigene Figur auswählen, ihr einen Namen geben und los geht's. Sie können wählen:

Die Einführung:

Sie spielen zum ersten Mal Catan? Oder finden sich nicht sofort mit der Bedienung zurecht? Die Einführung erklärt mit zwei einfachen Spielen das Basisspiel, danach genauso die Seefahrerweiterung.

Die Kampagne:

In der Kampagne erleben Sie die Geschichte Catans von Anfang an. In zwölf aufeinanderfolgenden Einzelmissionen können Sie die Welt der Siedler entdecken und deren Schicksal mitbestimmen. Nur wenn Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen haben, erhalten Sie Zutritt zur nächsten Aufgabe.

Erleben Sie, wie alle Ihre Fähigkeiten gefördert werden und wie Sie neue Fähigkeiten entwickeln, um Naturgewalten zu trotzen und die Kräfte des aufstrebenden Catans zu zügeln und in die richtigen Bahnen zu lenken.

Einzelnes Szenario:

Es erwarten Sie acht, teilweise neue Szenarien und ein Überraschungs-Szenario.

Variables Spiel:

Im „Variablen Spiel“ können Sie nach Belieben unterschiedliche Regelkomponenten einzelner Szenarien miteinander kombinieren. Dabei sind nicht in allen Kombinationen alle Regeln anwendbar.

Netzwerkspiel

Netzwerk heißt, dass die Computer über ein Netzwerk oder über das Internet miteinander verbunden sind. In einem Netzwerkspiel können bis zu sechs Teilnehmer (menschliche und Computer-Spieler) spielen. In einem lokalen Netzwerk (LAN) genügt es, wenn Sie eine Original CD-ROM besitzen. Ein Spieler eröffnet an seinem Computer ein Netzwerkspiel, die anderen Spieler müssen reihum diesem Netzwerkspiel „beitreten“.

Mitspieler auswählen:

Wenn Sie sich für eine Spielart entschieden haben, wählen Sie danach Ihre Mitspieler aus, doch beachten Sie: Es "menschelt" zwischen Ihren Mitspielern, manche finden sich unsympathisch, andere mögen Sie oder auch nicht. Jeder Computerspieler hat seinen eigenen Charakter und Spielwitz.

schnell herauskristallisierte. Doch das hemmungslos forcierte Wachstum der Natur überwältigte irgendwann selbst die wohlsondernden Bürger des grünen Volkes. Die Temperatur stieg, der Meeresspiegel tat es ihr prompt nach, fruchtbares Land wandelte sich zu öder Wüste und Wälder starben dahin.

Nach dieser Katastrophe gingen die Grünen äußerst sorgfältig und sparsam mit den wenigen verbliebenen Rohstoffen um. Sie verbrauchten nicht mehr als das, was ihnen wuchs und entwickelten sich zu wahren Virtuosen der Wiederverwertung. Dennoch schafften sie es nie mehr, ihrem Planeten zur einstigen Blüte zu verhelfen.

Heute steht das grüne Volk so umweltfreundlich wie kein anderes im Einklang mit der Natur. Unter seiner Anleitung produzieren Farmen mehr Nahrungsmittel, Bergwerke fördern größere Mengen an Erz, und auch die Suche nach Krisalit, dem begehrten Treibstoff für Überlichtantriebe, ist mit Hilfe des grünen Volkes effizienter.

Das Volk der Händler

Die Händler sind ein sehr stolzes und umtriebige Volk. Sie besitzen die eindrucksvollsten Handelsschiffe der Galaxie und wickeln daher auch den größten Teil des Warenverkehrs zwischen den Weltraumvölkern ab.

Für Erdenbürger, die sich über Jahrhunderte in knallharten Handelsmethoden geübt haben, scheinen die schwergewichtigen Weltraumgenossen jedoch eine etwas eigentümliche Art des Handelns kultiviert zu haben.

Zu Beginn der Verhandlungen erwarten die Vertreter der Händlerdynastie eine Respektbezeugung in Form eines Geschenkes. Erscheint ihnen das Geschenk ihrer Würde angemessen, verteilen sie mit Freuden ein äußerst großzügiges und wertvolles Gegengeschenk, und der Handel ist damit unter Dach und Fach.

Erachten sie das Geschenk jedoch als nichtig, wird dies unangenehme Folgen für den jeweiligen Handelspartner haben.

Leider ist das Volk der Händler in seiner Beurteilung von Geschenken nicht berechenbar. Nicht in jedem Fall kann man davon ausgehen, dass das größte und kostbarste Geschenk auch mit Wohlgefallen entgegengenommen würde. Manchmal wird gerade durch Protzerei das Misstrauen der sonst so gutwilligen Händlerseelen geweckt. Wer kann denn schon wissen, welche Arglist hinter einem zu großzügig bemessenen Geschenk stecken könnte?

Das Volk der Diplomaten

Die herausragende Stärke der Diplomaten ist sicherlich ihr einnehmendes und freude-sprühendes Wesen. Damit beherrschen sie die Kunst der Konfliktlösung in unübertroffener Weise. Intergalaktische Zänkereien verflücht-

gen sich beim Auftauchen des diplomatischen Volkes schleunigst in andere Galaxien.

Für mittellose Sternenfahrer, die wegen chronischer Armut an ihre Türe klopfen, legen die Diplomaten getreu dem Motto „Reich hilft Arm“ bei vermögenden Sternenfahrern ein gutes Wörtchen ein, und plötzlich fließen Rohstoffe aus wohlhabenden Kolonien in die Taschen der Bedürftigen.

Bei der galaktischen Bank schaffen sie es, die hartnäckigen Mühlen der Bürokratie für eine Weile auszutricksen und unglaublich schnell den galaktischen Hilfsfond zu aktivieren. Mancher vom Schicksal gebeutelte Sternenfahrer wird so unverhofft mit dem Rohstoff ausgestattet, der ihm wieder auf die Beine hilft.



Obwohl sich die Vermittler bei der Ausübung ihres diplomatischen Amtes von ihrem stark ausgeprägten Gerechtigkeitsssinn leiten lassen, zeigen sie ab und an ein paar kleine „menschliche“ Schwächen. Bieten gute Freunde ihnen begehrte Handelswaren und ist zwischen diesen vielleicht sogar noch ein Fläschchen Spiralnebselnaps versteckt, können die sonst so Lauteren gelegentlich zu nicht ganz so lauterem Mitteln greifen, nur um den Ruhm des Wohltäters zu mehren.

So kann ein sonst eher unscheinbarer Sternenfahrer über Nacht plötzlich zum Helden werden. In der gesamten Galaxie wird dann der Mut des edlen Spenders gefeiert, da er angeblich eine übermächtige Piratenflotte in die Flucht geschlagen haben soll. Dabei fällt es eher selten auf, dass kein galaktischer Bewohner eine derartige Piratenflotte je zu Gesicht bekommen hat.

Das wissende Volk

Die wenigen Vertreter dieses eigentümlichen Volksstammes sind überaus schlau. Dabei haben sie sich vollkommen dem Forscherdrang und der kühlen Ratio verpflichtet, und im Laufe der Geschichte haben sie jedes technische Rätsel entschlüsselt.

Von allen intergalaktischen Völkern verfü-

gen sie über das höchste technische Niveau. Unter anderem besitzen sie neben den schnellsten Raumschiffen auch die wirkungsvollsten Bordkanonen.

Dem Antrieb haben sie sich zwar voll und ganz verschrieben, der Fortpflanzung jedoch leider weniger. Völlig vergeistigt beschäftigen sich die kopflastigen Wesen stets mit der Wissenschaft, doch darüber vergessen sie immer öfter die lustvollen Momente des Lebens. Leider spiegelt sich dies in der geringen Anzahl ihrer Vertreter wider. Die Rate ihrer Kopfgeburten hingegen ist immens.

Trotz ihres messerscharfen Verstandes und ihrer technologischen Überlegenheit gegenüber anderen Völkern sind auch diese Kluglinge äußerst friedlicher Natur. Nachdem sie das gefährliche Potential ihrer Technologie erkannt hatten, kamen sie zu dem weisewissenden Entschluss, dass Kriegsführung nichts mit rationalem Denken gemein hat.

Befreundete Sternenfahrer werden zwecks gemeinschaftlicher Bekämpfung interstellarer Piraten großzügig mit dem Wissen und der Technologie dieses Volkes versorgt.

Das wandernde Volk

Von allen fremdartigen Weltraumvölkern ist das wandernde Volk das geheimnisvollste. Der Heimatplanet dieses wundersamen Volkes ist unbekannt, und ihre Geschichte verliert sich in den galaktischen Nebeln des unendlichen Raumes.

Sehr selten taucht ein Vertreter dieses Volkes auf, und ihr Aussehen irritiert ebenso wie ihre Eigenschaften. Den Wandernden werden nicht nur übernatürliche, sondern sogar überstellare Kräfte zugeschrieben. Neben telepathischen Fähigkeiten soll das wandernde Volk sogar in der Lage sein, selbst sehr große Gegenstände - wie zum Beispiel ein von Menschenhand erbautes Raumschiff - über große Entfernungen hinweg bewegen zu können. Die Bedeutung von Zeit und Raum wird von ihnen aufgehoben und buchstäblich in andere Dimensionen gewandelt.

Das wandernde Volk wird von allen galaktischen Völkern verehrt. Wer Glück hat, auf eines ihrer Raumschiffe zu treffen, erweist seine Ehrerbietung und wird meist mit dem Segen dieses Volkes belohnt. Wer es jedoch versäumt, das wandernde Volk gebührend zu ehren, dem wird zwar kein gewaltsamer Schaden zugefügt, da die Wanderer friedvoll sind, den trifft jedoch die Ächtung aller galaktischen Völker.

Wie aus diesen Beschreibungen deutlich wird, geht es bei den Sternenfahrern nicht nur um die ehrenvolle Aufgabe, neue Sonnensysteme zu kolonisieren. Das turbulente Treiben der Völker im belebten Welt- raum sorgt zusätzlich für äußerst aufregende und spannende Spielstunden voller Überraschungen.