



# CATAN - Das Duell



## Teil 10 - Zeit der Handelsherren

8. August 2011

Das Themenspiel „Zeit der Handelsherren“ wird mit dem gleichnamigen Themenset und den Basiskarten gespielt, die ich im 5. Teil meiner Blogreihe über CATAN - Das Duell vorgestellt habe. In der fiktiven Geschichte Catans ist das Set „Zeit der Handelsherren“ im 15. Jh. angesiedelt und folgt auf das Set „Zeit der Entdeckungen“, einem Set, welches für den Herbst 2012 als zweite Erweiterung geplant wurde.

Die Schätze und das Gold der entdeckten Nachbarinseln lassen den Handel erblühen. Die Herrscher beider Fürstentümer ringen um die wirtschaftliche Vormachtstellung auf Catan. Dabei spielen mächtige Handelsherren und – wie schon bei „Zeit des Goldes“ – die Handelsschiffe eine zentrale Rolle.

So ist der Fürst gut beraten, wenn er einen **Schiffsbauer** in seine Dienste nimmt. Der rothaarige Hüne mit schottischen Wurzeln ist nicht nur auf Festen ein Gewinn, er schafft es auch, so sparsam mit Holz und Wolle umzugehen, dass die Aufstellung einer Handelsflotte den Rohstoffbeutel des Fürsten merklich schont. Und wenn ein Handelsschiff von einem Kaperschiff in ein Wrack verwandelt wurde, genügt dem geschickten Handwerker 1 Gold und flugs ist das Handelsschiff so gut wie neu.

Will ein Fürst seinen Handel ankurbeln, sollte er seinen Handelsherren eine Residenz bieten. Das ist gar nicht so



teuer. Der Fürst muss nur eine Stadt besitzen und einen Bauplatz über oder unter einer passenden Landschaft zur Verfügung stellen; die Baukosten für die Residenz übernimmt dann großzügig der Handelsherr.

Die **Residenz des Tuch-Handelsherrn** muss an eine Weidelandschaft angelegt werden. Fortan wandelt der Tuch-Handelsherr auf Geheiß seines Fürsten jeweils zwei Wolle in einen Handelspunkt um. (Die Residenz wird um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht.) Die Zwischenstufe „Tuch“ sehen wir gar nicht, so schnell ist das Tuch wieder verkauft und der Handel gestärkt.

Die **Residenz des Papier-Handelsherrn** kann nur aktiv werden, wenn sie an einen Wald grenzt. Das Holz des Waldes wandelt der Papier-Handelsherr in Papier um. Aber auch hier halten wir uns erst gar nicht mit der Zwischenstufe „Papier“ auf. Uns, bzw. die Fürsten interessiert nur das Endresultat. Und das setzt sich in der dritten Stufe – also nach dreimaligem Umwandeln von Holz in Papier und Drehen der Karte – aus je einem Handels-, Fortschritts- und Siegpunkt zusammen.

Jedem schlägt einmal die Stunde. So auch den Handelsherren. Aber keine Angst, sie werden nicht etwa von einem Orkan hinweggefegt. Nein, das Ereignis **Stunde der Handelsherren** hat einen durchweg positiven Effekt: Ganz ohne Rohstoffausgaben drehen wir alle Residenzen einfach auf die nächst höhere Stufe.

„Ach“, beklagt der Tuch-Handelsherr seine trostlose Lage. „Dort, auf der östlichen Weide vermehren sich die Schafe wie die Karnickel und hier auf der, meiner Residenz benachbarten Weide, scheinen sich meine Böcke in Enthaltbarkeit zu üben. So kann ich euch schlecht dienen, mein Fürst.“

Wenn der Fürst klug ist, erhört er die Klage seines Handelsherrn und siedelt einen **Wagner** in seinem Fürstentum an. Der sorgt dann schon dafür, dass dem Handelsherrn die Wolle von fruchtbaren Schafen anderer Weiden zugeführt wird.



Schafe wollen geschoren werden, Wolle muss gesponnen und zu Tuch gewoben werden. Holz wartet auf seine Verarbeitung zu Papier. Wer soll das alles leisten? Natürlich der Mittelstand. Und das sind auch auf Catan die Handwerker, das Rückgrat jeder leistungsfähigen Gesellschaft. Das weiß auch unser Fürst. Und so gönnt er seinem Rückgrat eine **Handwerkerzunft**, was ihm sogleich mit der Aufwertung (Drehen der Karte um 90 Grad) seiner Residenzen vergolten wird. Wo eine Handwerkerzunft gebaut wurde, ist auch der **Zunftmeister** nicht weit, der seinem Herrn zu zwei beliebigen Rohstoffen verhilft.

Was die Handwerker geschaffen haben, verbraten dann die Händler des Handelshafens. Denn wer einen **Handelshafen** gebaut hat, darf einmal in seinem Zug seine Residenzen um 1 Stufe zurückdrehen (Karte im Uhrzeigersinn um 90 Grad drehen) und sich dafür 2 beliebige Rohstoffe nehmen.

Die beiden Karten Handelshafen liegen zu Beginn des Spiels als offener Ausbaustapel aus. Somit können sowohl der Fürst als auch die Fürstin einen Handelshafen bauen, was auch durchaus empfehlenswert ist. Denn wer über einen Handelshafen verfügt, darf eine **Niederlassung** in einer Stadt seines Gegenübers platzieren und ihm dann einmal im eigenen Zug einen beliebigen Rohstoff für 1 Gold abknöpfen. Spielt er gar das **Handelsmonopol** aus, darf er ihn um bis zu drei Rohstoffe einer Sorte erleichtern.

Der Handelshafen ermöglicht auch den Bau eines **Leuchtturms**, der es einem angrenzenden Handelsschiff erlaubt, Rohstoffe im Verhältnis 1:1 zu tauschen. Wer keinen Handelshafen auf die Beine bringt, dem genügen alternativ auch zwei Schiffe, um einem davon mit einem Leuchtturm zukünftig besser heimleuchten zu können.



Entweder einen Handelshafen oder zwei Schiffe lautet auch die Bedingung der **Handelsherrin Hergild**, der zu Reichtum gekommenen Tochter eines alten Leuchtturmwärters. Vermag der Fürst eine der beiden Bedingungen erfüllen, kommt die Handelsherrin herbeigeeilt und bewirkt, dass der Fürst eine Rohstoffsorte, für die er ein Handelsschiff besitzt, beliebig oft in seinem Zug im Verhältnis 1:1 tauschen kann.



Etwas bescheidener tritt der **Handelsherr Gero** auf.

Ihm genügt es, wenn zwei Handelsschiffe vor der Küste schippern, um seinem Fürsten mit zwei beliebigen Rohstoffen unter die Arme zu greifen.

Man sollte die Bedeutung der Handelsschiffe in diesem Set nicht unterschätzen. Besitzt der Fürst mehr Handelsschiffe als die Fürstin, kann er ein **Seehandelsmonopol** ausspielen. Dieses erlaubt es ihm, für jedes Handelsschiff, das er mehr besitzt, einen Rohstoff von der Fürstin zu fordern. Damit die Fürstin ihre Contenance nicht verliert, nimmt er ihr aber nie mehr als zwei Rohstoffe ab.

Ganz auf Handelsschiffe zugeschnitten sind auch die beiden Ereignisse **Glückliche Handelsfahrt** und **Launische See**. Ersteres verhilft dem Fürsten zu zwei Rohstoffen der Sorte eines seiner Handelsschiffe. Das zweite beschert dem Fürsten entweder einen Sturm, der – sollte er keinen



Leuchtturm besitzen – eines seiner Handelsschiffe sinken lässt oder eine ruhige See, was ihm für jedes seiner Handelsschiffe einen beliebigen Rohstoff einbringt.

Wenn der Fürst auf Handelsschiffe setzt und mit ihnen fleißig Rohstoffe tauscht, ist die Fürstin gut beraten, den **Bund der Handelsherren** ins Leben zu rufen. Dieser beschert ihr bei jedem 2:1- oder 3:1-Tausch des Fürsten einen Rohstoff der Sorte, den der Fürst beim Tausch abgibt. Oder sie baut ein ebenfalls dem Set beiliegendes Kaperschiff und versenkt damit ein Handelsschiff des Fürsten.

Mit **Olaf, der Kauffahrer** betritt erstmals ein Held die Bühne Catans, der neben einem Geschickspunkt auch einen Handelspunkt besitzt. Ein Wort des Fürsten genügt und der friedliche Kauffahrer wird zum gefährlichen Seeräuber, der die Fürstin um zwei Rohstoffe erleichtert. Natürlich ist der Handelspunkt dann futsch, da sich Olaf mit seinem Teil der Beute in den wohlverdienten Ruhestand begibt.

Eine weitere Möglichkeit, Rohstoffe günstig zu tauschen, bietet der **Handelsposten**. Er wird auf eine freie Straße gelegt und ermöglicht es, einmal pro Zug zwischen den benachbarten Landschaften einen Rohstoff zu tauschen. So wird beispielsweise ein Gold schnell in ein, für den Straßenbau dringend benötigtes, Lehm umgewandelt.

Sollte die Fürstin den Handelsvorteil besitzen, kann der Fürst seine kirchlichen Beziehungen spielen lassen und die **Bettelmönche** ins gegenüberliegende Fürstentum schicken. Wir wissen nicht, welche Reden die Brüder schwingen, doch gelingt es ihnen immer, der Fürstin ein oder zwei Rohstoffe abzuschwatzen.

Gerne benutzt der Fürst auch das **Räuberlager** als probates Mittel, die Handelspunkte der Fürstin zu reduzieren. Aber mehr noch: Auf eine Straße der Fürstin gelegt, fangen die Räuber den einen oder anderen Händler ab, der zum Markt der Fürstin unterwegs ist. Dies bewirkt dann, dass der Fürst jedes Mal 1 Gold erhält, wenn die Fürstin über ihren Markt einen Rohstoff einlagert. So kann



sich der Fürst ruhig zurücklehnen und sich gelassen der weiteren Expansion seines Fürstentums widmen.

Braucht der Fürst das Räuberlager nicht mehr, bläst er zum **taktischen Rückzug**. Das bedeutet, er kann eines seiner im Gebiet der Fürstin errichteten Gebäude abreißen. Dafür erhält er zwei Rohstoffe – einen davon von der Fürstin, die sicher froh ist, das unliebsame Gebäude losgeworden zu sein.

Vielleicht sind das dann die entscheidenden Rohstoffe, die dem Fürsten zu einer **Handelsmetropole** und damit vielleicht auch zum Sieg verhelfen. Natürlich muss der Fürst die Bedingungen zum Bau der Handelsmetropole erfüllt haben: Entweder 6 Handlungspunkte oder eine Residenz auf der höchsten Stufe. Die Handelsmetropole wird auf eine Stadt gelegt und bringt 2 zusätzliche Siegpunkte.

Die Sets der Erweiterung „Finstere & Goldene Zeiten“ erweitern die Möglichkeiten der Spielform „Das Duell der Fürsten“. Mit dem Grundspiel "CATAN - Das Duell" und der Erweiterung stehen den Spielern nun 9 Sets zur Verfügung, von denen jeweils 3 Sets für ein Duellspiel ausgewählt werden. Für alle, die sich für die Auswahlkriterien interessieren, folgt hier ein Auszug aus der Spielregel.

Mit Ausnahme der Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels wird das „Duell der Fürsten“ unverändert nach den bekannten Regeln gespielt. Aus den vorhandenen Themensets wählt jeder Spieler 1 Themenset aus (der Startspieler wählt zuerst). Das dritte Themenset wird ausgelost: Nehmen Sie von jedem der nicht bereits ausgewählten Themensets 1 Ereigniskarte, mischen Sie diese verdeckt und ziehen Sie zufällig eine Karte. Die gezogene Karte bestimmt das dritte Set, mit dem das Duell bestritten wird. Alternativ können Sie den Zufall auch komplett entscheiden lassen: Nehmen Sie eine Karte aus jedem verfügbaren Themenset, mischen Sie diese und ziehen Sie zufällig 3 Karten – mit den 3 Sets, zu denen diese Karten gehören, spielen Sie. So oder so: Die nicht verwendeten Themensets legen Sie komplett bis zum nächsten Spiel in die Schachtel zurück.



In meinem nächsten Blog werde ich das Themenset „Zeit der Barbaren“ vorstellen.

*Klaus Teuber*

The logo for the board game Catan, featuring the word "CATAN" in a bold, serif font with a curved line arching over the letters "A" and "T".

**CATAN**