

Entdecken Sie die Welt der Siedler von Catan



Die 5 Themensets machen die Kartenwelt von Catan noch vielfältiger!



Auf vielfachen Wunsch entstanden 1998 die Historischen Szenarien I...
...2000 folgte das Catan-Buch mit Szenarien von Spielern...
...2001 dann die Historischen Szenarien II



1998: Städte & Ritter
... und mit den Städten und Rittern komplexer.



1997: Die Seefahrer-Erweiterung
Mit den Schiffen wurde das Spielprinzip noch flexibler...

Alles begann 1995... ... mit der catanischen Spielidee

- Neues Land wird entdeckt
- Erste Siedlungen werden gegründet
- Die Spieler erhalten Rohstoffe
- Mit Rohstoffen wird gebaut
- Wem Rohstoffe fehlen, der kann handeln
- Wer baut, breitet sich aus
- Ausbreiten erschließt neue Rohstoffquellen
- Handel, nicht Krieg ist der Motor des Spiels
- Wer sich klug ausbreitet und handelt, gewinnt

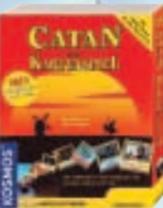
Viele wollten Catan auch zu zweit erkunden. So entstand 1996 das Siedler-von-Catan-Kartenspiel. Heute kennen zwei von fünf Deutschen das Catan-Kartenspiel.



1996: Die Siedler von Catan - Das Kartenspiel für 2 Spieler

2001: Catan - Das Kartenspiel auf CD-ROM

Nun kann man das Kartenspiel auch am heimischen PC gegen den Computer und via Internet gegen Freunde in aller Welt spielen.



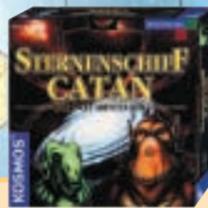
Heute kennt jeder zweite Deutsche „Die Siedler von Catan“.
Damit dürfte Catan nach Mallorca die zweitliebste Insel der Deutschen sein.



Seit 1999 besiedeln



die Cataner den Weltraum...



...und seit Herbst 2001 kann man den Weltraum auch zu zweit erkunden.

Seit 2000 auch mit 5 oder 6 Spielern und mit dem Figuresatz „Die Fürsten der Völker“...

CATAN-NEWS

In dieser Ausgabe:

- Sternenschiff Catan 2
- Catan-Wochenende 2001 2
- Gewinnspiel..... 3
- Spieltipp von Klaus Teuber 3

2/2001

Neueste Nachrichten aus Catan

Auflösung Gewinnspiel 1/2001	3
Neues Szenario: Die Meeresforscher	4
Catan – Das Kartenspielturnier	6
So backt man auf Catan.	7
Die Catan-Familie	8
Impressum.	5

Ihr Fürstentum erwartet Sie! Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM



Ritterturniere? Minnesang und Schwertgeklirr? All das ist in Deutschland lange schon Geschichte. Und doch werden in deutschen Landen seit fünf Jahren wieder eifrig Fürstentümer errichtet, Klöster und Burgen gebaut und Ritter zu deren Verteidigung angeheuert. Nach Möglichkeit besser und schneller als der Konkurrent, auch Mit- oder Gegenspieler genannt. Dieser saß dem amtierenden Fürsten bislang meist direkt gegenüber – und stand einmal kein Widersacher zur Verfügung, konnte auch das eigene Fürstentum nicht gedeihen. Das typische Spieler-Los: Kein Mitspieler – kein Spiel! Seit September 2001 gehört dieses Problem der Vergangenheit an. Denn mit Erscheinen des Catan-Kartenspiels für den PC steht nun immer ein Spielpartner zur Verfügung. Entweder tritt man gegen einen der Computergegner an, oder man spielt im Internet auf www.catan.de mit realen Spielpartnern. Wer mehr Details zum Online-Spiel und natürlich zum großen Kartenspiel-Turnier erfahren möchte, sollte sich gleich mal auf S.6 umschaun.

Völlig losgelöst...

Sternenschiff Catan hebt ab!

Abenteuer in den Weiten des Weltalls erleben? Mit den Sternenfahrern von Catan ist das kein Problem. Aber zu zweit...? Da sah es bislang eher schlecht aus. Von den catanischen Kolonien aus konnte man wunderbar zu dritt und zu viert, mittlerweile auch mit noch mehr Spielern in die unendlichen Tiefen des Alls starten. Nur für zwei Spieler war der Weltraum einfach zu weit, zu groß – eben ungeeignet. Bis jetzt! Denn beim neuen „Sternenschiff Catan“ handelt es sich um ein lupenreines Zweipersonenspiel, das sich zwar thematisch an „Die Sternenfahrer von Catan“ anlehnt, ansonsten aber ein völlig neues Spielgefühl vermittelt. Dafür sorgen insbesondere einige Spielmechanismen, die in catanischen Gefilden bislang unbekannt waren – und garantiert Aufsehen erregen werden! Dieses Mal gebieten Sie nicht über eine ganze Raumschiffflotte, sondern nur über ein einziges Schiff. Mit diesem anfangs schlecht ausgerüsteten Schiff stranden Sie in einem bislang unbekanntem Quadranten der Galaxis, von wo aus Ihnen der Rückweg versperrt ist. Doch als waschechter Cataner besinnen Sie sich auf die traditionellen catanischen Werte: Den Handel und die Entdeckerfreude. Also starten Sie die Triebwerke und erkunden den unbekanntem Raum, Sektor für Sektor, treiben Handel, schließen Freundschaften mit anderen Völkern, gründen Kolonien und Handelsstationen und trotzen finsternen

Piraten. Nebenbei sollten Sie auch nicht vergessen, Ihr Raumschiff weiter auszurüsten. Das kommt Ihnen alles bekannt vor? Gut so – denn sonst wären wir ja nicht mehr in der Welt von Catan, wo auch im hintersten Winkel der Galaxis die ehernen Naturgesetze des Handels mit 5 Rohstoffen gelten. Neu hingegen ist die seltsame Angewohnheit der fremden Völker, Rohstoffe nicht gegen Rohstoffe zu tauschen, sondern diese ausschließlich gegen silberne und goldene Scheiben, genannt Astro, abzugeben. Aber als geborener Händler, der Sie als Cataner ja sind, erkennen Sie schnell, wie einfach man zu Reichtum kommt: Billig einkaufen und teuer verkaufen. Sie kaufen also Carbon im dritten Sektor, fliegen dann in den zweiten Sektor, nehmen sich vor, bei nächster Gelegenheit Ihre Ladekapazität zu erhöhen und lesen, wenn Sie mehr wissen wollen, auf S.2 weiter...



Auf zu neuen Welten! Sternenschiff Catan

Zwei Sternfahrer der catanischen Raumflotte sind mit ihren Sternenschiffen in eine Raum-Zeit-Zerrung geraten und finden sich in einer unbekanntenen Galaxis wieder. Die Sternfahrer wissen weder, auf welchem Wege sie in ihre Heimat zurückkehren sollen, noch verfügen sie über genügend starke Antriebe hierzu. Auch die Rohstoffsituation ist kritisch, an Bord der Sternschiffe befinden sich nur ein paar Handelswaren. Die Situation scheint aussichtslos. Doch dann treffen die Sternfahrer auf fremde, aber freundlich gesonnene Völker.

So beschreibt Klaus Teuber die Ausgangssituation zu seinem neuen Spiel „Sternenschiff Catan“. Natürlich stellt man sich als Erstes die Frage: Was mag es wohl Neues in den catanischen Welten geben? Schütteln wir auch im Zwei-Personen-Spiel unsere Mutterschiffe, trotzen Piraten und kolonisieren Planeten? Und überhaupt: Ist es Klaus Teuber erneut gelungen, Flair und Spielidee des Mehrpersonenspiels auf ein Spiel für Zwei zu übertragen – und trotzdem ein ganz neues, eigenständiges Spiel vorzulegen?

Ganz klar: Natürlich liegt dem „Sternenschiff“ die Thematik der „Sternfahrer“ zu Grunde. Und da wir uns bekanntlich auf Catan befinden, werden selbstverständlich Planeten kolonisiert, die Rohstoffe produzieren. Diese benötigt man wiederum zum Ausbau des Schiffes, zur Vergrößerung des eigenen Ressourcen-Potenzials und nicht zuletzt zum Erwerb von Siegpunkten. Auch sonst wird man auf einiges Bekanntes stoßen, wenn man bereits mit den „Sternfahrern“ in Kontakt gekommen ist. Zum Beispiel auf die Vertreter der Fürsten der Völker, die den Gestirnten beistehen, auf Bordkanonen, Antriebe, Carbon, Handelswaren und so manches mehr. Dies alles sind aber nur die Zutaten, aus denen Klaus Teuber ein völlig neues Handels- und Entdeckungsspiel kreiert hat. Denn weitaus mehr als in allen anderen Spielen in der catanischen Welt lebt „Sternenschiff Catan“ vom Handel. Zwar kann man auch hier mit dem Gegenspieler Rohstoffe tauschen, weit wichtiger aber ist der Handel mit den fremden Völkern. So ist in der einen Region des Weltalls Erz günstig zu erwerben, während anderswo viel für diesen Rohstoff bezahlt wird. Allerdings weiß man zu Beginn des Spiels nicht, wo welche Planeten liegen, so dass ein besonderer Reiz des „Sternschiffs“ darin liegt, die

umliegenden Weltraumsektoren zu erforschen und so nach und nach in Erfahrung zu bringen, wohin man als Nächstes fliegen sollte.

Aber im Weltraum gibt es weitaus mehr als nur Handelsplaneten. Da gibt es Basen und Planeten der verschiedenen Völker, die den Sternfahrern besondere Angebote machen, um ihre Hilfe ersuchen oder Aufträge zu vergeben haben. Und natürlich dürfen auch die Piraten, die so manchen Sektor unsicher machen, nicht fehlen.

Lediglich auf Mutterschiffe muss man beim „Sternenschiff“ verzichten. Denn schließlich symbolisiert das Mutterschiff ja eine ganze Raumflotte – und hier hat man „nur“ ein Schiff.

Aber mit diesem werden Sie alle Hände voll zu tun haben, wenn Sie erst einmal als Käpt'n an Bord gegangen sind. Denn das Abenteuer wartet da draußen – und das werden Sie sich doch sicher nicht entgehen lassen wollen...



Das Catan-Wochenende 2001

Bereits zum vierten Mal findet es in diesem Jahr statt: Das Catan-Wochenende im Sauerland. Vom 9. - 11. November werden sich um die hundert Catan-Fans aus Deutschland, Österreich und Belgien in Lennebstadt-Bilstein einfinden um gemeinsam mit Klaus Teuber und dem Catan-Team ein spielerisches Wochenende zu verbringen. Neben den allseits bekannten catanischen Welten, die fraglos den Hauptreiz eines Catan-Wochenendes ausmachen, werden auch die übrigen Kosmos-Spiele, insbesondere die Herbstneuheiten, zur Verfügung stehen und natürlich wird es wieder ein Catan-Tur-

nier geben. Außerdem werden Klaus Teuber und Wolfgang Lüdtko auch in diesem Jahr einen Workshop anbieten, in dem man Einblicke in die Welt der Spieleerfinder und -entwickler nehmen kann.

Wer nun kurzfristig noch Lust bekommen haben sollte, dieses Wochenende im Kreise Gleichgesinnter zu verbringen, der sollte gleich zum Telefon greifen, die Nummer 0711/2191-416 wählen oder eine Email an catan@kosmos.de senden. Leider konnten wir bei Redaktionsschluss nicht mit Gewissheit sagen, ob es überhaupt noch freie Plätze gibt – zur Sicherheit einfach nachfragen!



GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

In dieser Ausgabe sind wir auf der Suche nach einem Planeten...

...einem Planeten unseres Sonnensystems. Es ist allerdings nicht der rote Planet, wie unsere Abbildung vielleicht vermuten ließe. Eigentlich wissen wir recht wenig über den gesuchten Planeten, dass es ihn überhaupt gibt, wissen wir seit gerade mal 70 Jahren. Hier noch ein paar Hinweise:

Unser Planet

- wurde 1930 entdeckt
- wurde bislang noch nicht von einer Sonde besucht
- ist mit einem Durchmesser von 2274 km kleiner als unser Mond

- ist so weit von der Sonne entfernt, dass er in ständiger Dunkelheit liegt.

Haben Sie den gesuchten Planeten herausgefunden? Dann schreiben Sie den Namen auf eine Postkarte und schicken Sie diese an den Kosmos Verlag, Redaktion Catan News, Kennwort Gewinnspiel, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart oder schicken Sie uns eine Email mit dem Betreff „Kennwort: Gewinnspiel Catan News“ an catan@kosmos.de.

Einsendeschluss ist der 31. Januar 2002. Unter allen Einsendungen mit der richtigen Lösung verlosen wir 5 x Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM und 5 x Sternenschiff Catan.



DER SPIELE-TIPP von Klaus Teuber

Bali

Da Sie diese Zeitung lesen, nehme ich an, dass Ihnen das Besiedeln einer Insel Spaß macht. Vielleicht möchten Sie aber auch mal ein ganz anderes Inselabenteuer erleben. Ein Inselabenteuer mit Kämpfen und Intrigen. Dann kann ich Ihnen „Bali“ nur wärmstens empfehlen.

Vier Inseln liegen vor Ihnen. Auf jeder Insel sind Sie mit einem Kartenstapel vertreten, in dem Fürsten, Priester, Krieger und Gelehrte ihrem Einsatz entgegenfeiern.

Nun ist immer nur eine dieser vier Inseln im Fokus des Spiels. Die Spieler nehmen die Karten dieser Insel auf die Hand. Wer an der Reihe ist kann versuchen, den Fürsten dieser Insel zu vertreiben und selbst die Fürstenposition einzunehmen. Hierzu sollte er mehr Fürstenkarten als die Mitspieler ausspielen können. Oder er kann versuchen, mit Priesterkarten die Priesterstelle neu zu besetzen. Schadenfreude kommt auf, wenn man erfolgreich Krieger einsetzen kann. Denn Mitspieler, die nicht mit einem Krieger kontern können, müssen samt ihrer Karten das Insel-Schlachtfeld verlassen. Ein erfolgreicher Spieler von Krieger kann dann oft fast ohne

Gegenwehr die Priester- oder Fürstenstelle der Insel besetzen.

Und darum geht es eigentlich: bei möglichst vielen Inseln die Priester und Fürstenstelle besetzen. Wer hier am Erfolgreichsten agiert, gewinnt!

Doch oft vereitelt ein Mitspieler die eigenen umstürzlerischen Ziele, indem er mit einer Inselwechsel-Karte eine andere Insel in den Fokus des Spielgeschehens rückt. Dann müssen alle Spieler ihre Karten an der alten Insel ablegen und nehmen die Karten der neuen Insel auf. Die können jetzt ganz anders ausschauen. Vielleicht besitzt man keinen einzigen Krieger zum Kontern und muss nach einem gegnerischen Angriff Hals über Kopf von der Insel fliehen.

Mit einer Gelehrtenkarte lässt sich das Glücksmoment reduzieren. Dann darf man drei seiner Handkarten auf beliebige Inseln verteilen. So kann man beispielsweise eine Insel, auf der man demnächst die Macht übernehmen will, mit Krieger- und Fürstenkarten stärken. Nun braucht man nur noch eine Karte, die einen Ortswechsel zu dieser Insel erlaubt.

Alles in allem ein sehr schönes, vielschichtiges und aufregendes Spiel, zu dem ich meinen Autorenkollegen Uwe Rosenberg nur gratulieren kann. Ein Spiel für Viele, die ein gutes abendfüllendes Spiel zum halben Preis möchten. Doch Vorsicht! Es ist kein Spiel für Ungeduldige. Ein bis zwei Partien benötigt man schon, um das Spiel mit seinen raffinierten Möglichkeiten richtig zu begreifen. Dann aber macht es mächtig Spaß.

Auflösung des Gewinnspiels der letzten Ausgabe 1/2001

In der letzten Ausgabe der Catan-News hatten wir nach einem Helden des trojanischen Krieges gefragt. Dazu gaben wir die folgenden Hinweise. Der gesuchte Held war der Sohn des König Priamos, er war der Anführer der Trojaner und setzte die Schiffe der Griechen in Brand. Das Ende des Krieges erlebte er nicht mehr, da er vorher von Achill erschlagen wurde.

König Priamos hatte mehrere Söhne, dazu gehörte auch Paris, der durch den Raub der Helena als Auslöser des trojanischen Krieges gilt. Doch Paris war es nicht, der die Schiffe der Griechen verbrannte. Und von Achill wurde im Zweikampf nur einer der Söhne des Priamos besiegt – und das war Hektor, der älteste Sohn von König Priamos und Königin Hekabe.

Hektor erstürmte den griechischen Wall, sprengte das Tor, setzte die Schiffe der Griechen in Brand und erschlug den Patroklos. Achilles schließlich besiegte Hektor, und schleifte den besiegten Feind eine Zeitlang mit sich, in Trauer um seinen Freund Patroklos versunken. Nur Apollo konnte verhindern, dass der Leichnam dadurch in Mitleidenschaft gezogen wurde. Um den Leichnam gab es in der Folge noch einigen Streit. Zeus selbst trat als Schlichter auf und übergab die sterbliche Hülle des großen Helden letztendlich an Priamos, der ihn mit allen Ehren bestattete.



Gewonnen haben:

Je 1 x „Die neuen Entdecker“:

Saskia de Reuver aus Leiden
Hans Meyer aus Passau
Anja Mayrhofer aus Bludenz
Isabel Hohl aus Sinsheim
Astrid Pausch aus Fehrbellin

Je 1 x „Historische Szenarien II“

Tobias Arntz aus Gummersbach
Eckhard Fabian aus Wuppertal
Eva Delz aus Ingelfingen
Alexander Haas aus Wien
Ulrike Buchner aus Schwelm

Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnern!



NEUE SZENARIOS, NEUE CATAN-IDEEN

von Brigitte und Wolfgang Ditt

Szenario „Die Meeresforscher“

Ein Szenario für 3-6 Spieler von Brigitte und Wolfgang Ditt, geeignet für Basisspiel + Seefahrer

Die Story

Auf einer kleinen Insel in den catanischen Meeren lebte dereinst abgeschieden und von der Welt vergessen eine kleine Gruppe catanischer Siedler. Auf ihrer Insel ging es ihnen gut, sie hatten alles was sie zum Leben brauchten – bis auf eines: Abenteuer. So kam es, dass eine gesamte Generation urplötzlich dem Fernweh und dem Forscherdrang erlag und sich aufmachte, die umliegenden Meere und Lande zu erkunden. Natürlich wollte jeder von ihnen hierbei der größte und erfolgreichste Meeresforscher werden.

Vorbereitung

Legen Sie eine Goldflusslandschaft – die Goldinsel –, umgeben von 6 Wasserfeldern, in die Mitte des Tisches.

Achtung: Bei mehr als vier Spielern benötigen Sie unter Umständen viel Platz.

Bestimmen Sie einen Startspieler und stellen Sie gemäß der nebenstehenden Abbildung je eine Siedlung und ein Schiff auf. Hierbei gilt die Abstandsregel (bei mehr als 3 Spielern) nicht. Im weiteren Spiel gilt die Abstandsregel aber ganz normal.

Das Schiff wird dabei immer links (im Uhrzeigersinn) neben die Siedlung gestellt. Achten Sie auf die vorgegebene Reihenfolge der Spieler, die für einen ausgewogenen Start wichtig ist.

Nehmen Sie Land- und Meerfelder gemäß der Übersicht.

Trennen Sie die Landschaftsfelder von den Meerfeldern. Die Landschaften werden gemischt und verdeckt als Stapel bereitgelegt.

Trennen Sie die Meerfelder nach Wasserfeldern, Spezialhäfen und 3:1-Häfen und legen Sie diese in drei offenen Stapeln bereit. (Beim Spiel zu sechst benötigen Sie eines der 3:1-Plättchen aus der Seefahrer-Erweiterung.)

Stellen sie die Zahlenplättchen gemäß Übersicht zusammen. Die schwarzen Zahlenplättchen (2-5, 9-12) kommen in einen Beutel. Die roten Zahlenchips werden verdeckt bereitgelegt.

Der Räuber wird bereitgestellt. Er spielt zunächst noch nicht mit.

Der Seeräuber ist nicht im Spiel.

Jeder Spieler erhält einen Würfel, den er mit der „2“ nach oben vor sich legt. Dieser Würfel zeigt den Forscherstatus des Spielers an und wird daher „Forscherwürfel“ genannt.

Gründungsphase

Die normale Gründungsphase entfällt. Jeder Spieler hat bereits eine Siedlung an der Goldinsel errichtet.

Regeländerungen

Produktionsphase

Es wird wie im Basisregel gewürfelt. Wird dabei eine Zahl (ausgenommen „7“) gewürfelt, an der noch keine Siedlung errichtet worden ist, produziert die Goldinsel. Beginnend mit dem Spieler, der gewürfelt hat, wählen die Spieler ihren Rohstoff.

Achtung: Auf der Goldinsel darf keine Stadt gebaut werden.

Szenario:

Spieler: 3-6 **Dauer:** 45-75 Min.

Material: Basisspiel + Seefahrer (beim Spiel zu fünft oder sechst auch die Erweiterung für 5/6 Spieler) **Zusätzlich erforderlich:** Sonder-Siegepunktkarte „Erfolgreichster Meeresforscher“, 1 zusätzlicher Würfel je Spieler

Hexfelder	Meer	Hafen	Wüste	Gold	Weizen	Lehm	Erz	Holz	Wolle	Ges.
3 Spieler	21	9	2	1	3	3	3	3	3	48
4 Spieler	21	9	2	1	4	4	4	4	4	53
5 Spieler	31	11	3	1	5	5	5	5	5	71
6 Spieler	31	11	3	1	6	6	6	6	6	82

Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
3 Spieler	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15
4 Spieler	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
5 Spieler	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	25
6 Spieler	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30

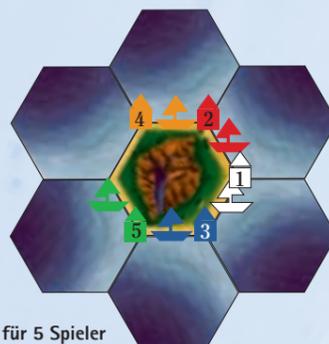
Anzahl der Hafenplättchen: nur bei 6 Spielern: 1x3:1



Spielaufbau für 3 Spieler



Spielaufbau für 4 Spieler



Spielaufbau für 5 Spieler



Spielaufbau für 6 Spieler

Bauphase – Entdecken neuer Meere und Länder

Erreicht ein Spieler mit einem Schiff oder einer Straße einen Kreuzungspunkt, an dem noch ein Sechseck fehlt, so kann er wählen, ob er ein Land- oder ein Meerfeld anlegt. Dabei gibt es zwei Einschränkungen: Zeigt der Forscherwürfel des Spielers eine „1“ muss er ein Meerfeld legen, bei einer „6“ muss er ein Landfeld legen.

Legt der Spieler ein Meerfeld an, so dreht er den Forscherwürfel auf die nächsthöhere Zahl. Dies kann bewirken, dass er die Karte „Erfolgreichster Meeresforscher“ erhält.

Legt der Spieler ein Landfeld (außer einer Wüste) an, wird der Forscherwürfel auf die nächstniedrigere Zahl gedreht. Dies kann bewirken, dass er die Karte „Erfolgreichster Meeresforscher“ ablegen muss oder die Karte den Besitzer wechselt.

Danach zieht der Spieler einen Zahlenchip aus dem Beutel und legt diesen auf das Landfeld. Abhängig vom gezogenen Zahlenchip kann der Spieler einen Entdeckerbonus erhalten.

5 oder 9: der Spieler erhält keinen Entdeckerbonus

4 oder 10: der Spieler nimmt sich einen 3:1-Hafen. Wenn er sich im Laufe des Spiels entschließt, ein Meerfeld anzulegen, kann er stattdessen den Hafen nehmen. Ein gelegter Hafen zählt als Meerfeld, der Entdeckerwürfel wird also hochgedreht. (Beim Spiel zu sechst nehmen Sie zunächst die regulären 3:1-Häfen, erst als letztes nehmen Sie das 3:1-Plättchen einsetzen, nehmen Sie sich ein Wasserfeld und legen Sie das 3:1-Plättchen darauf.)

3 oder 11: der Spieler nimmt sich einen Spezialhafen. Wenn er sich im Laufe des Spiels entschließt, ein Meerfeld anzulegen, kann er stattdessen den Hafen nehmen. Ein gelegter Hafen zählt als Meerfeld, der Entdeckerwürfel wird also hochgedreht

2 oder 12: der Spieler wirft das gezogene Zahlenplättchen zurück in den Beutel und zieht erneut. Dieses Plättchen wird jetzt auf jeden Fall auf die Landschaft gelegt. Ist es eine 3, 4, 5, 9, 10 oder 11 erhält er den Entdeckerbonus wie oben beschrieben. Ist es eine 2 oder 12 nimmt sich der Spieler eines der verdeckten Zahlenplättchen mit einer roten Zahl. Wenn der Spieler im Laufe des Spiels wieder ein Landfeld anlegt, so muss er kein Plättchen aus dem Beutel ziehen. Er darf sich frei entscheiden, ob er sein rotes Plättchen legt oder ob er ein neues Plättchen aus dem Beutel zieht. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass zwei benachbarte Landfelder Zahlenplättchen mit roten Zahlen erhalten. Dies ist erlaubt.

Legt der Spieler eine Wüste an, so bewirkt dies keine Änderung des Forscherwürfels. Für die Entdeckung der Wüste erhält er 2 beliebige gleiche Rohstoffe. Ist dies die erste Wüste, wird der Räuber auf die Wüste gestellt und ist von nun an im Spiel.

Legt der Spieler eine Wüste an, so bewirkt dies keine Änderung des Forscherwürfels. Für die Entdeckung der Wüste erhält er 2 beliebige gleiche Rohstoffe. Ist dies die erste Wüste, wird der Räuber auf die Wüste gestellt und ist von nun an im Spiel.

Sollte der Beutel mit den Zahlenplättchen leer sein und noch Landfelder verfügbar sein, so liegt dies daran, dass ein oder mehrere Spieler Zahlenplättchen mit 6 oder 8 bekommen, aber noch nicht eingesetzt haben. In diesem Fall darf man aber trotzdem ein Landfeld bauen und legt von einem beliebigen Spieler das Zahlenplättchen darauf.

Achtung! Bei 5 und 6 Spielern gibt es in der ersten Runde keine außerordentliche Bauphase.

Die Karte „Erfolgreichster Meeresforscher“

Diese Karte zählt 2 Siegpunkte. Ein Spieler erhält die Karte:

wenn er mindestens eine „3“ auf dem Forscherwürfel hat und kein anderer Spieler die gleiche oder eine höhere Zahl auf seinem Forscherwürfel hat,

wenn er den Forscherwürfel auf die „6“ dreht, auch wenn ein anderer Spieler bereits eine „6“ auf dem Forscherwürfel hat. (Legt dieser Spieler dann zuerst ein Meerfeld und danach ein Landfeld, erhält er die Karte zurück.)

Muss ein Spieler den Forscherwürfel herunter drehen, verliert er die Karte:

wenn ein oder mehrere Mitspieler eine höhere Zahl auf ihrem Forscherwürfel haben,

wenn der Forscherwürfel eine „1“ oder „2“ zeigt.

Ein anderer Spieler kann die Karte dann bekommen, wenn er alleine die höchste Zahl auf dem Forscherwürfel hat und dies mindestens eine „3“ ist. Gibt es keinen solchen Spieler, wird die Karte beiseite gelegt.

Der Räuber

Zu Beginn gibt es keinen Räuber. Er kommt mit der ersten entdeckten Wüste ins Spiel und verhält sich wie im Basisspiel. Das Goldflussfeld kann nicht vom Räuber blockiert werden. Solange es noch keinen Räuber gibt, wird bei einer „7“ nur die Anzahl der Rohstoffe auf der Hand überprüft. Auch dürfen bereits Ritter gespielt werden; dies trägt allerdings nur zur größten Rittermacht bei. Der Seeräuber ist nicht im Spiel.

Keine Sechsecke mehr im Vorrat

Solange noch Sechsecke angelegt werden können, muss dies getan werden. Sind die Sechsecke in den Vorräten erschöpft, fehlen die Sechsecke am Spielplan. Auf die unvollständigen Kreuzungspunkte darf dennoch gebaut werden. Auch an den Kanten kann gebaut werden, das Sechseck bestimmt, ob dort eine Straße oder ein Schiff gebaut werden muss.

Sondersiegpunkte

Baut ein Spieler auf einer Insel zum ersten Mal eine Siedlung, erhält er einen zusätzli-



Ausschneiden und aufkleben!

chen Siegpunkt (Plättchen unter die Siedlung legen). Wachsen in Laufe des Spiels zwei Inseln zusammen, und hat ein Spieler auf beiden Inseln eine Siedlung, so muss er einen der beiden Siegpunkte zum Vorrat zurücklegen.

Spielende

Ein Spieler gewinnt, wenn er 12 Siegpunkte hat und sich am Zug befindet.

Anmerkungen & Tipps:

Zunächst produziert das Goldfeld reichlich. Später versiegt die Goldquelle, daher ist eine Ausbreitung unerlässlich.

Für die Ausbreitung müssen Landfelder gelegt werden. Andererseits zwingen der Würfel und die Karte „Erfolgreichster Meeresforscher“ dazu, Meerfelder zu legen.

Im ersten Zug sollten Sie nicht versäumen Ihr Schiff zu versetzen, da Sie auch bei 3 Spielern keine weitere Siedlung auf der Goldinsel bauen dürfen.

Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 5 – Heft 2 – Oktober 2001

Herausgeber: Kosmos Verlag

Verantwortl. Redakteur: Sebastian Rapp

Beiträge: Brigitte & Wolfgang Ditt; Daniela Hestner; Sebastian Rapp; Klaus Teuber

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: Kosmos Verlag Catan News
Pflizerstr. 5-7 – 70184 Stuttgart
Tel.: 0711/2191-416
E-Mail: catan@kosmos.de
http://www.diesiedlervoncatan.de
http://www.catan.de

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



Ihr Fürstentum erwartet Sie! Online auf www.catan.de und bei zahlreichen Turnierveranstaltungen.

Es wurde bereits auf der Titelseite bemerkt: Edle Ritter und umworbene Burgfräulein gibt es in deutschen Ländern seit geraumer Zeit nicht mehr. Fürstentümer gab es auch nach dem Zusammenbruch der deutschen und österreichischen Monarchien noch, doch in den letzten fünf Jahren ist deren Zahl beständig im Wachsen begriffen. Denn seit 1996 kann jeder sein eigener Fürst sein und tagtäglich aufs Neue aus zwei Siedlungen und einer Straße ein prachtvolles Fürstentum schaffen.

Und nun ist ebendies auch möglich, ohne auf einen persönlich anwesenden Mitspieler angewiesen zu sein: Mit „Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM“. Die PC-Version setzt das bekannte „Siedler-von-Catan“-Kartenspiel 1:1 um. Dabei stehen mehrere Spielmöglichkeiten zur Verfügung.

Zunächst einmal können Sie im Basis-Kartenspiel gegen acht Computergegner in 3 verschiedenen Schwierigkeitsstufen antreten. Jeder einzelne verfolgt dabei eine andere Grundstrategie, doch in die Enge getrieben, springen die Charaktere schon auch mal über ihren Schatten und wechseln die Strategie – nicht dass wir es Ihnen zu leicht machen wollen... Um sämtliche Eigenheiten der einzelnen Charaktere kennen zu lernen, ist schon eine große Anzahl Partien nötig. Und selbst dann können Sie sich niemals sicher sein!



Spätestens dann aber sollten Sie gewappnet sein, um sich auch an menschliche Gegner zu wagen. Gegen diese können Sie entweder über vernetzte Computer antreten oder online im Internet unter www.catan.de.

Sowohl im Netzwerk als auch online spielt man dann in der Turniervariante. Im „Deckbuilder“ stellt man sich vorab sein individuelles Kartendeck zusammen. Hierfür stehen neben den Karten aus dem Basisset auch

sämtliche Karten aus den fünf Themensets und dem neuen Turnierkartenset zur Verfügung. Ein solches Deck besteht dann aus exakt 33 Karten, auf die nur man selbst während des Spiels Zugriff hat. Sobald Sie sich Ihr Deck erstellt haben, kann es losgehen. Auf ins Internet und www.catan.de angewählt. Übrigens: Für alle, die sofort ins Turnier einsteigen wollen, stehen bereits fünf vorgefertigte Decks zur Verfügung.

Das Online-Spiel

Auf www.catan.de schauen Sie sich am besten erst einmal um. Denn neben der Möglichkeit, online das Catan-Kartenspiel zu spielen, gibt es hier noch viel mehr zu entdecken. Im Forum können Sie sich an Dis-



kussionen rund um Spiel, Webseite und Sonstiges beteiligen oder Sie unterhalten sich direkt in einem der Chaträume. Das alles finden Sie im „Treffpunkt“. Und genau dort können Sie auch ein Spielangebot anlegen. Aber vielleicht wartet ja bereits jemand auf einen Mitspieler? Direkt auf der Startseite können Sie bereits sehen, ob und für welche Zeitpunkte Spielpartner gesucht werden. Eine solche Herausforderung ist schnell angenommen – und wenn die vereinbarte Zeit gekommen ist, kann das Spiel beginnen. So einfach ist das.

Die Turnierwertung

Aber wir setzen noch eines drauf! Am 1. Oktober 2001 startete das große Kartenspiel-Turnier. Ein Jahr lang, von Oktober 2001 bis September 2002 geht es jeden Monat um Punkte, Prestige und den Sieg in der Monatswertung. Die jeweiligen Monatssieger, nehmen dann im Oktober 2002 auf der Spiel 2002 am großen Jahresfinale teil, mindestens vier weitere Finalplätze werden über

die Jahresbestenliste ermittelt. Komplettiert wird diese Endrunde durch die Sieger der Tisch-Turnierveranstaltungen, die im Juni und September 2002 stattfinden werden.

Um am Online-Turnier teilnehmen zu können, müssen Sie sich zunächst auf www.catan.de im Turnierbereich als Turnier Teilnehmer registrieren lassen. Einigen Sie sich mit einem anderen Spieler auf ein Turnierspiel, so müssen Sie beide lediglich ihren Registrierungscode bei Spielbeginn eingeben, die Ergebnisse werden dann automatisch übermittelt und in die Rangliste eingerechnet. Die Ranglisten können Sie sich ebenfalls im Turnierbereich anschauen. Und keine Sorge – aufgrund des Turniermodus und des Wertungssystems können Sie problemlos später einsteigen, einige Wochen pausieren oder auch mal in einer Partie schlechter abschneiden.

Also – worauf warten Sie noch? Greifen Sie ein in das große Turniergeschehen und erobern Sie sich Ihren Spitzenplatz! Wir sehen uns – auf www.catan.de.

Das Turnier 2001/2002

Das große Catan-Kartenspiel-Turnier läuft über ein Jahr und ist eine Kombination aus Online- und Tisch-Turnier. Online kann man das ganze Jahr über unter www.catan.de teilnehmen.

Die Tischveranstaltungen werden vom Spielzentrum Herne organisiert. Infos zu Terminen, Spielorten und Teilnahmebedingungen erhält man vom Spielzentrum:

(Spielzentrum / Jean-Vogel-Str.17 / 44625 Herne / Tel: 02323-490808 / www.herne.de/spielzentrum/home.htm)

Die erfolgreichsten Spieler beider Turnierarten treffen dann im Oktober 2002 auf der Spiel 2002 in Essen beim großen Jahresfinale aufeinander.

Damit Sie online ganz vorne mit dabei sein können, sollte Ihr PC die folgenden Mindestanforderungen erfüllen:

- Betriebssystem: Windows 98 / ME / 2000
- Systemanforderungen: Pentium/Athlon 233 MHz
- Arbeitsspeicher: 32 MB RAM
- Festplattenspeicher: 350 MB
- Grafik: 800 x 600, 16 bit
- Audio: Soundkarte
- 28,800 kbps TCP/IP Internet Anbindung

Das Turnierkartenset T 2002

Als kleiner Zusatz liegt dem PC-Spiel „Catan – Das Kartenspiel auf CD-ROM“ das Turnierkartenset T2002 mit 10 neuen exklusiven Karten für das Tisch-Kartenspiel bei. Diese Karten sind nur zusammen mit dem PC-Spiel und bei Turnierveranstaltungen zu erhalten. Im Turnierkartenset T2002 dreht sich (fast) alles um das liebe Gold.

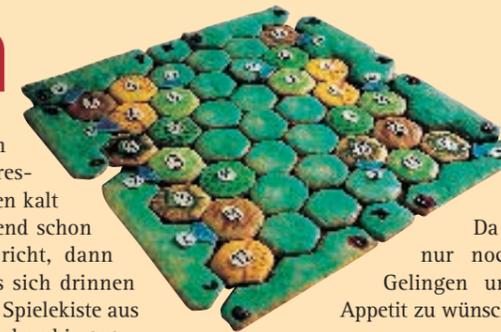
So backt man auf Catan

Mit Riesenschritten naht die kalte Jahreszeit. Wenn es draußen kalt und kälter wird, und der Abend schon kurz nach dem Mittag anbricht, dann beginnt für viele die Zeit, es sich drinnen gemütlich zu machen und die Spielekiste aus dem Schrank zu holen. Für andere hingegen



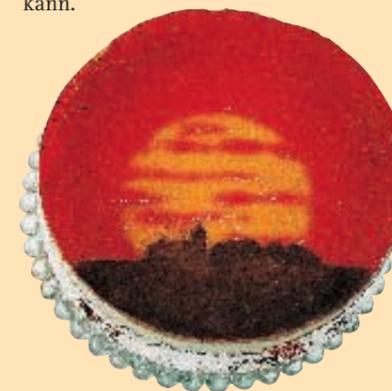
ist die Zeit gekommen, den Backofen zu heizen, Teig zu walzen, Plätzchen auszusteichen, sprich – zu backen. Und dann gibt es noch diejenigen, die beides mit gleichermaßen viel Begeisterung tun. Was liegt da näher, als die Insel Catan erst gemeinsam zu backen, dann zu besiedeln – und zu guter Letzt zusammen aufzuessen. Zu letztgenannten gehören Elisabeth Pander und Thomas Kubicki aus Roetgen. Anstelle von Zimtsternen und Lebkuchen werden in Roetgen regelmäßig Getreidefelder und 3:1-Häfen gebacken. Und das nicht nur zur Weihnachtszeit! Keine Frage, dass sich Freunde und Bekannte hier um so lieber zum Spielabend einladen lassen, lockt doch nach dem Spiel das gemeinsame Vertilgen der catanischen Inselwelt.

Damit auch andere backfreudige Catan-Fans in Zukunft Gaumen- und Spielfreude kombinieren können, ließen wir uns von Frau Pander und Herrn Kubicki das Backrezept schicken.



Da bleibt uns nur noch, gutes Gelingen und guten Appetit zu wünschen!

Übrigens: Ganz Hungrigen empfehlen wir das Szenario „Die Sturmflut“ und die Atlantis-Variante – denn dort braucht man nicht bis zum Spielende zu warten, bis man etwas in den Magen bekommt. Und – Hand aufs Erz – es macht noch viel mehr Spaß, wenn man das versenkte Landfeld samt Siedlungen und Straßen poseidongleich verschlingen kann.



Aber nicht nur in Roetgen wird gebacken – auch in Pulheim bei Köln gibt es backfreudige Catan-Fans. Diese Torte entstand anlässlich eines Catan-Turniers.

Backanleitung

Voraussetzung:

Sechseckige Ausstechformen in der Größe der Hexfelder.

Zutaten für den Teig

(ausreichend für ein Siedler-von-Catan-Basispiel)

- 1000 gr. Mehl
- 500 gr. Butter
- 500 gr. Zucker
- 3 Eier (M)
- 1/2 Päckchen Backpulver
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 1 Prise Salz

Glasur

250 gr. Puderzucker
Zitronensaft
flüssige Lebensmittelfarben

Spielfiguren, Zahlenchips und Häfen

Backoblaten
Marzipan-Rohmasse
flüssige Lebensmittelfarben

Zubereitung des Teiges

Die Zubereitung für den Teig in der oben aufgeführten Reihenfolge mit der Hand zu einem Teig kneten. Die Knetmasse drei Stunden kalt stellen. Dann den Teig auf einer ausreichend großen und glatten, mit etwas Mehl bestäubten Arbeitsplatte oder

einem Küchentisch 3mm dick ausrollen. Dazu die Kuchenrolle ebenfalls mit Mehl bestäuben, da sonst der Teig klebt (gegebenfalls nachmehlen). Die einzelnen Spielfelder mit der Backform ausstechen, vorsichtig mit einem Messer von der Arbeitsplatte lösen und in einem Abstand von mindestens einem Zentimeter auf ein, mit Backpapier ausgelegtes Backblech legen. Ebenso verfährt man mit den Randbegrenzungen des Spielfeldes. Dabei ist äußerste Vorsicht geboten, da der Teig sehr schnell reißt. Die Backzeit beträgt 12-15 Minuten bei 180° Celsius (Angaben für E-Herd mit Umluft). Das Backwerk ist fertig, wenn es goldgelb bis hellbraun ist. Die Plätzchen sollten nicht zu dunkel werden, da sie sonst sehr leicht zerbrechen. Nach dem Backen die Catan-Plätzchen abkühlen lassen, bis man sie mit der Hand weiterverarbeiten kann.

Glasur

Den Puderzucker in eine Schüssel sieben. Den Zitronensaft tropfenweise dazugeben, bis sich eine geschmeidige, zähflüssige Masse ergibt. Einzelne Portionen z.B. in Kompottschälchen entnehmen und mit den verschiedenen Lebensmittelfarben anmischen. Mit einem Pinsel die Catan-Plätzchen nach Vorgabe oder eigener Phantasie gestalten. Sollte sich der Zuckerguss während der Malarbeiten verfestigen, so kann er mit einigen Tropfen Zitronensaft gelöst werden.

Spielfiguren, Zahlenchips und Häfen

Die Backoblaten mit einer Nagelschere auf entsprechende Größe der Zahlenchips und Häfen schneiden und die Lebensmittelfarbe direkt aus der Tube auftragen.

Die Spielsteine aus Marzipan-Rohmasse ebenfalls mit Lebensmittelfarbe einfärben und anschließend je nach Geschick kneten.

Alle gefertigten Teile über Nacht trocknen lassen (nicht stapeln). Das Marzipan im Kühlschrank lagern. Schließlich werden die Zahlenchip- und Hafenoblaten mit etwas Zuckerguss auf die Spielfelder geklebt. Dies kann auch erst kurz vor Spielbeginn geschehen. Der Zuckerguss sollte dafür sehr dickflüssig sein.

Das Marzipan sollte bis kurz vor Spielbeginn im Kühlschrank verbleiben.

Tipps

- Das Marzipan in einer Kühlbox lagern und nach Bedarf entnehmen
- Nicht ärgern, wenn beim ersten Mal die Spielfelder nicht exakt passen
- Da es nur die Lebensmittelfarben rot, blau, grün und gelb gibt, hier einige Mischtipps:
 - rot + grün = braun
 - (rot + grün) + blau = dunkelbraun... schwarz
 - (rot + grün) + gelb = hellbraun... sandfarben
 - (gelb + blau) = andere Grüntöne