

CATAN-NEWS



In dieser Ausgabe:

Candamir	2
Gewinnspiel	3
Spieltipp von Fritz Gruber	3
Auflösung Gewinnspiel 2003	3
Neues Szenario: Siedler in Not	4

2004

Neueste Nachrichten aus Catan

Catan bewegt sich	6
Catan Fanatics	6
Sternenschiff Light	6
Shopping auf Catan	7
Die 24 Stunden von Catan	7
Catan around the World	8
Impressum	7

Art.-Nr. 89808

Catan Online Welt Steigen Sie ein!

In der Catan Online Welt (COW) hat sich wieder einiges getan seit letztem Jahr. „Adel verpflichtet“, Klaus Teubers Klassiker um das Sammeln von Antiquitäten, ist seit Ende 2003 für die Bürger der COW spielbar. Für die COW wurde eine spezielle Version des Spiels entwickelt: Gesammelt werden Devotionalien der Onlinewelt – so wird die Online-Gemeinschaft selbst ins Spiel integriert. Aber trotz der optischen Neuerung haben die Spieler ein originales, spannendes und witziges „Adel verpflichtet“ vor sich. Daneben können die Cataner selbstverständlich weiterhin Löwenherz, das Catan-Brettspiel und das Catan-Kartenspiel mit jeweils allen Erweiterungen spielen.

Apropos Catan-Brettspiel: Es gibt jetzt auch ein variables Szenario, das mit „Städte & Ritter“- sowie Seefahrer-Regeln gespielt wird. Abgestimmt auf die Anzahl der Mitspieler werden die Hexfelder bei jedem Spiel zufällig verteilt. Auch das Catan-News-Szenario „Verwünschtes Land“ für „Städte & Ritter“ ist in der COW spielbar.

Und noch etwas ist neu: Vor kurzem wagten die Städte der COW einen Neuanfang: Das Rennen um die größte und schönste Stadt auf Catan ist wieder eröffnet. Im Moment ist daher sicherlich der beste Zeitpunkt, um selbst einzusteigen.



CATAN ... wie alles begann „Candamir“ – Vom Entstehen der ersten Siedlung

Im Roman „Die Siedler von Catan“ von Rebecca Gablé konnten Sie lesen, wie die ersten Siedler nach Catan kamen. In „Candamir – Die ersten Siedler“, dem neuen Spiel von Klaus Teuber, können Sie nun hautnah am eigenen Leib erfahren, wie sich das Leben der ersten Cataner abspielte: Wie es ist, kein Dach über dem Kopf zu haben, dafür aber bei den ersten Erkundungsgängen über die Insel ständig auf der Hut zu sein, um nicht von einer Schlange gebissen oder von einem Bären angefallen zu werden.

„Candamir“ ist zwar auf Catan beheimatet, jedoch spielt es sich ganz anders als die bisherigen Catan-Spiele. Ein völlig neuartiges Bewegungssystem, sowie individuelle Charaktere sorgen für ein einzigartiges Spielgefühl, das es bisher auf Catan so noch nicht gegeben hat.

In „Die Siedler von Catan“ profitierten Sie von der harten Arbeit Ihrer Vorfahren, die gelernt hatten, Felder zu bestellen, Schafe zu züchten, Lehmziegel und Erz abzubauen sowie Wälder aufzuforsten. Ihnen wurden Getreideähren, Schafwolle, Lehmziegel, Erz und Bauholz ohne große Anstrengung in die Hände gespült. Geschwind nutzten Sie diese Rohstoffe und schon schossen neue Siedlungen, ja gar Städte und Metropolen aus dem Boden. Wie im Zeitraffer wurde Catan bebaut und mit Straßen erschlossen.

In „Candamir“ ist es ein weiter Weg zu Ihrem ersten Schaf, Ihrem ersten Getreidefeld oder Ihrem ersten, eigenen Wohnhaus. Sie müssen oft weite, gefährliche Wege auf sich nehmen und dabei etliche Abenteuer bestehen. Dabei sollten Sie immer die Wünsche

der bereits sesshaften Siedler im Auge behalten und sich vor wilden Tieren in Acht nehmen. Auf Ihren Wanderungen über die Insel Catan finden Sie seltene Heilkräuter und wertvolle Rohstoffe, Sie werden belohnt, wenn Sie anderen Inselbewohnern helfen und gewinnen mit der Zeit an Erfahrung.

All dies wird es Ihnen möglich machen, die Wünsche der Siedler zu erfüllen – und so Ihrem eigenen Traum von bescheidenem Wohlstand immer näher zu kommen. Lassen Sie sich ein auf Ihr persönliches Abenteuer – und lesen Sie auf der nächsten Seite weiter, wie alles anfing, auf Catan.



Catan ... wie alles begann

Fortsetzung von Seite 1

Mit letzter Kraft konnten Sie sich an die Küste der sagenumwobenen Insel Catan retten. Ihr gesamtes Hab und Gut spülte ein peitschender Sturm in die Fluten des Meeres. Ihre beiden Schafe, das Saatgut und vor allem das so wichtige Werkzeug – alles verloren! Anderen Siedlern, die sich mit Ihnen zusammen auf den Weg gemacht hatten, erging es besser: Viele konnten ihre Habe retten, schon bald ein eigenes Haus errichten, Felder bestellen und Schafe züchten. Inmitten der Insel Catan entstand so ein kleines Dorf. Sie selbst sind von einem Dach über dem Kopf noch weit entfernt. Doch Sie wollen es auch schaffen. Deshalb streifen Sie Tag für Tag frischen Mutes über die Insel, um für die sesshaften Siedler Aufträge zu erfüllen – und als Gegenleistung etwas von deren Wohlstand abzubekommen.

Wie spielt sich nun „Candamir“?

Sie übernehmen im Spiel einen Charakter, der mit ganz individuellen Werten in den Eigenschaften Charisma, Geschick, Kampf und Stärke ausgestattet ist. Zudem haben Sie besondere Fähigkeiten, die Sie im Lauf des Spiels geschickt einsetzen können, um schneller als Ihre Mitspieler einen bestimmten Wunsch zu erfüllen – und sich dadurch Siegpunkte zu sichern! So kann Britta zum Beispiel Klettern, also unterwegs einen zusätzlichen Schritt tun, wenn sie sich gerade im Gebirge befindet. Und Ansgar tritt so redogewandt auf, dass er Rohstoffe 2:1 eintauschen kann (statt 3:1).

Um die Wünsche von Candamir, Osmund und anderen Dorfbewohnern zu erfüllen, benötigen Sie die Rohstoffe Erz, Holz und Fell. Mit Ihrer Spielfigur machen Sie sich auf, die Insel Catan nach diesen Rohstoffen zu erkunden um damit Truhen zu zimmern, Fenster herzustellen oder Schwerter zu schmieden. Diese tauschen Sie bei den sesshaften Siedlern gegen Saatgut, Schafe, tatkräftige Hilfe beim Hausbau oder Brigittas hochgeschätzte Tränke ein. Auch Rinder und Bergziegen sind bei der Dorfgemeinschaft gern gesehen – mit ihrem Fleisch sowie ein wenig Met lassen sich schließlich rauschende Feste veranstalten.

Um sich mit Ihrer Spielfigur über die Insel zu bewegen, decken Sie Wegekarten auf. Diese zeigen vier verschiedene Richtungen an, in die Sie laufen können. Manche Wege sind frei, doch bei vielen Schritten passiert etwas, zum Beispiel

dann, wenn Sie auf eine Person oder ein Tier stoßen.

Unterwegs auf Catan ist deshalb Vorsicht geboten: Im hohen Gras winden sich giftige Schlangen und hungrige Bären lauern Ihnen in den Wäldern auf. Wilde Wölfe und beutegieriger Räuberbanden erschweren Ihren Weg zusätzlich. Da heißt es, sehr geschickt, stark oder kampftalentierte zu sein – oder im Zweifelsfall doch lieber einen kleinen Umweg in Kauf zu nehmen. Obendrein benötigt so manches Mal ein Siedler in Not Ihre Hilfe. Wird etwa der Mönch Austin gerade vom bärenstarken Köhler Haflad verprügelt, so können Sie versuchen, Haflad niederzuschlagen und Austin zu retten. Wenn Sie in solchen abenteuerlichen Situationen nicht einfach wegsehen, sondern helfend eingreifen, winken Ihnen wertvolle Rohstoffe, Naturalien und manchmal sogar Erfahrungspunkte, mit denen Sie eine Charaktereigenschaft steigern können.

Propos Naturalien: Pilze, Honig und Kräuter brauchen Sie, um nützliche Tränke zu brauen. Unterwegs auf Catan werden Sie bestimmt das ein oder andere davon finden und in Ihrer Kräutertasche verstauen können. Zurück im Dorf können Sie dann Tränke herstellen und diese auf die nächste Wanderung mitnehmen. Sollte Sie im Kampf einmal ein Bär mit seiner Tatze getroffen haben, so nehmen Sie einfach einen Schluck Heiltrank und bringen so die eigene Kondition wieder auf Vordermann. Mit Hilfe von Brigittas Trank können Sie Charaktereigenschaften vorübergehend steigern – und so einen aussichtslos scheinenden Kampf für sich entscheiden. Mit Met wiederum machen Sie zu erfolgreiche Mitspieler ein wenig schläfrig – das schwächt deren Kondition.

Wenn Sie die Gefahren erfolgreich meistern, die Wünsche der Dorfbewohner nicht aus den Augen verlieren und das ein oder andere Quäntchen Glück mitbringen, dann werden Sie auf Catan erfolgreich sein und schon bald zusammen mit Candamir und den anderen im Dorf wohnen.

Spielen Sie mit – auf Catan erwartet Sie das Abenteuer Ihres Lebens!



Parallel zum Erscheinen von „Candamir“ startet unter www.abenteurcatan.de eine Internetseite zum Spiel. Neben dem für Klaus Teubers Spiele schon fast obligatorischen Schnelleinstieg ins Spiel mit „Prof. Easy“ und einem Forum für Regelfragen und Diskussionen rund um „Candamir“ gibt es dort ein absolutes Schmankerl: Mit einem speziellen Charakterkarten-Editor können Sie sich nach einem bestimmten Punktesystem Ihre eigene, individuelle Charakterkarte erstellen. Hierzu stehen Ihnen viele neue Sondereigenschaften zur Verfügung, die bei den Standard-Charakteren noch nicht zu finden sind. Einfach das aktuelle Urlaubsfoto einscannen – und schon wandern Sie als Claudia oder Klaus durch Catan.





GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Die Wikinger waren berühmt-berüchtigte Seefahrer. Mit Ihren Drachenschiffen machten sie die nordischen Meere unsicher. Doch sie taten sich auch als Entdecker hervor.



Auflösung des Gewinnspiels der Ausgabe 2003

In der Catan-News-Ausgabe von 2003 haben wir Sie nach dem Namen des Lieblingsspiels der Wikinger gefragt. Das Spiel, dessen Name übersetzt „Faust-Brett“ bedeutet, setzt vor allem auf Strategie und die richtige Taktik. Alles dreht sich um den König, der in eine Falle gelockt und gefangen genommen werden muss. Mit der Zeit geriet das Wikinger-Spiel in Vergessenheit und wurde durch das Schachspiel verdrängt. Dennoch ist es heute immer noch unter seinem originalen Namen bekannt: Hnefatafl.

Zwei Spieler kämpfen hier in Person von Angreifer und Verteidiger um den Sieg. Der Spieler, der die Funktion des Angreifers übernimmt, versucht, den König so einzuengen, dass dieser sich nicht mehr bewegen kann. Sobald ihm dies gelingt, hat er das wikingische Taktik-Spiel gewonnen. Die Aufgabe des Verteidigers ist es, dem König zur Seite zu stehen und ihn in Sicherheit zu bringen. In Sicherheit ist der König, sobald er eines der vier Eckfelder erreicht – dann hat der verteidigende Spieler gewonnen.

Falls Sie jetzt selbst Lust auf eine Runde Hnefatafl bekommen haben, sollten Sie folgende Internetseite aufsuchen: <http://www.beepworld.de/members41/jungelady/> Hier finden Sie die genauen Spielregeln inklusive farbigen Abbildungen des Spielplans. Außerdem können Sie dort eine Runde Hnefatafl online spielen. Viel Spaß!

Den Gewinnern von 5 x Catan-Roman und 5 x Siedler von Catan in neuer Ausstattung wurden die Gewinne mittlerweile zugesendet.

Im neuen Spiel von Klaus Teuber, das den Titel „Candamir - Die ersten Siedler“ trägt, entdecken Nordmänner um Candamir die sagenumwobene Insel Catan. Wir fragen diesmal nach dem Namen eines anderen berühmten wikingischen Entdeckers:

- Er betrat als erster Europäer den Boden eines bestimmten Kontinents.
- Sein Vater erhielt seinen Beinamen aufgrund seiner leuchtenden Haarfarbe.
- Das Land, das unser gesuchter Wikinger betrat, nannte er Vinland, nach den Weinreben, die sein deutscher Begleiter dort fand.
- Die Reisebeschreibungen unseres Wikingers ermunterten weitere Nordmänner zur Reise nach Vinland – vermutlich haben sie dort sogar gesiedelt.

Wenn Sie die Antwort zu unserem Gewinnspiel wissen, schreiben Sie den Namen der gesuchten Person auf eine Postkarte und schicken Sie diese an den

KOSMOS Verlag
Redaktion Catan News
Kennwort: Gewinnspiel
Pfizerstr. 5 – 7
70184 Stuttgart

oder senden Sie uns eine E-Mail mit dem Betreff „Gewinnspiel Catan News“ an catan@kosmos.de.

Einsendeschluss ist der 31. Januar 2005. Ein Tipp noch zuletzt: Es ist nicht Candamir! Doch dafür können Sie „Candamir“ gewinnen. Insgesamt 10 Exemplare verlosen wir von Klaus Teubers neuem Spiel.



DER SPIELE-TIPP

von Fritz Gruber

Einfach genial

Mit Spieleempfehlungen ist das immer so eine Sache. Gehört man zu denen, die gern und viel spielen, dann liegt man mit seiner Begeisterung oft meilenweit von dem entfernt, was sogenannte Normalspieler gerade noch gewillt sind, mit Lust und Laune zu verdauen. Bei „Einfach Genial“ habe ich diese Probleme noch nie gehabt, und das spricht mehr als anderes für dieses Spiel. Ob Spielesfreak oder Fünfmal-im-Jahr-Spieler, jeder begreift „Einfach Genial“ in Nullkommanix und ist davon begeistert.

In „Einfach Genial“ hat Reiner Knizia die hohe Kunst, vom Wenigsten am meisten zu haben, auf den Punkt und in ihre reinste und einfachste Form gebracht.

„Einfach Genial“ wird auf einem in Sechseckfelder unterteilten Plan gespielt. Dazu

gibt es 120 großflächige Spielsteine, die die Form zweier aneinander gefügter Sechseckfelder haben. Auf jedem dieser beiden Sech-

eckfelder befindet sich je ein farbiges Symbol. Die Spielsteine kommen in einen Stoffbeutel, aus dem sie dann blind gezogen werden. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Platzieren der Spielsteine bzw. durch Anlegen der darauf befindlichen farbigen Symbole an gleiche, bereits auf dem Spielplan ausliegende Farb-

symbole Punkte zu erzielen. Ganz einfach – und nicht zuletzt deshalb für Erwachsene, Jugendliche und Kinder gleichermaßen gut geeignet. Das Spiel funktioniert zu zweit ebenso hervorragend wie zu dritt oder zu viert (selbst die Solitär-Variante finde ich äußerst reizvoll!) und gehört im Moment zu meinen mit Abstand am häufigsten gespielten Titeln.





Siedler in Not

Ein Szenario für 3–6 Spieler von Klaus Teuber, geeignet für Basisspiel + Seefahrer, sowie Basisspiel + Seefahrer + Städte & Ritter

Die Story:

Kaum haben sich die Siedler auf Catan halbwegs eingerichtet, droht schon Ungemach. Eine Dürre lässt ganze Landstriche unfruchtbar werden, ja, manche Regionen verwüsten regelrecht. Gut, dass die Cataner Kundschafter zu den umliegenden Inseln ausgeschickt haben. Doch noch ist das Wissen um die Fruchtbarkeit der Inseln lückenhaft. Manch öd und leer scheinendes Gebiet offenbart seine Reichhaltigkeit erst nach längerer Erkundungszeit. Und dazu muss man schon einen Außenposten errichten. Gesagt, getan ...

Entstehung des Szenarios

„Siedler in Not“ ist eine Variante des beliebten Szenarios „Groß-Catan“, das Bestandteil der früheren Ausgabe der „Seefahrer-Erweiterung“ war. Um „Groß-Catan“ spielen zu können, wurden allerdings zwei Basisspiele benötigt, weswegen es in der aktuellen Ausgabe der „Seefahrer“ nicht mehr enthalten ist. „Siedler in Not“ greift einige der reizvollsten Elemente dieses Szenarios auf, ist aber mit nur einem Basisspiel spielbar.

Spielaufbau

Bauen Sie die Insellandschaft gemäß der Abbildung für die entsprechende Spielerzahl auf. Nicht alle Sechseckfelder der Inseln nördlich und südlich (ober- und unterhalb) der Zentralinsel erhalten dabei Zahlenchips. Der Spielaufbau orientiert sich an der aktuellen Ausgabe der „Siedler von Catan“. Wenn Sie das Szenario mit der früheren Ausgabe spielen möchten, finden Sie den Spielaufbau auf www.diesiedlervoncatan.de

Gründungsphase

Es gelten die normalen Regeln der Gründungsphase des Basisspiels. Es dürfen aber nur auf der Zentralinsel Siedlungen errichtet werden. Wer eine Siedlung an der Küste gründet, darf anstelle einer Straße ein Schiff bauen. Der Räuber kommt auf eine beliebige Wüste. Der Seeräuber wird zunächst neben den Spielplan gestellt.

Regeländerungen

Bis auf folgende Ausnahmen gelten die Regeln des Basisspiels und der Seefahrer-Erweiterung inklusive der Seeräuber-Variante. Beim Spiel mit 5/6 Spielern wird wie üblich nach jedem Zug die außerordentliche Bauphase gespielt.

- Gründung von neuen Siedlungen auf den Inselketten (nördlich bzw. südlich der Zentralinsel):

An einem Feld ohne Zahlenchip

- ▶ Gründet ein Spieler eine Siedlung an einem Feld, das keinen Zahlenchip hat, muss der Spieler einen Zahlenchip von der Zentralinsel entfernen und auf das Feld mit der neuen Siedlung legen. Hierbei ist folgendes zu beachten:

1. Wenn möglich muss der Spieler einen Zahlenchip von einem Feld entfernen, an dem er selbst mindestens eine Siedlung oder Stadt besitzt.
2. Jeder Siedlung/Stadt muss mindestens ein Zahlenchip verbleiben.
3. Kann unter Berücksichtigung dieser beiden Regeln kein Zahlenchip entfernt werden, darf der Spieler einen Zahlenchip von einem Feld entfernen, an welches keine seiner Siedlungen oder

Städte grenzt. (Punkt 1 wird ignoriert.) Auch hierbei muss jeder Siedlung/Stadt ein Zahlenchip verbleiben. (Punkt 2 muss beachtet werden.)

4. Kann auch dann noch kein Zahlenchip entfernt werden, darf der Spieler einen beliebigen Zahlenchip auf der Zentralinsel entfernen. (Punkte 1 und 2 werden ignoriert.)

- ▶ Wird auf der Zentralinsel im späteren Verlauf des Spiels eine Siedlung an einem Feld ohne Zahlenfeld gegründet, so erhält dieses Feld keinen neuen Zahlenchip!

An einer Wüste

- ▶ Gründet ein Spieler eine Siedlung an einer Wüste, so wird die Wüste gegen ein Sechseckfeld samt Zahlenchip auf der Zentralinsel ausgetauscht. Hierbei ist folgendes zu beachten:

1. Wenn möglich muss der Spieler ein Sechseckfeld austauschen, an dem er selbst mindestens eine Siedlung oder Stadt besitzt.
2. Jeder Siedlung/Stadt muss mindestens ein Zahlenchip verbleiben.
3. Kann unter Berücksichtigung dieser beiden Regeln kein Sechseckfeld ausgetauscht werden, darf der Spieler ein

SZENARIO: SIEDLER IN NOT FÜR 3 SPIELER



MATERIAL											
Sechseckfelder:	Meer	Wasser	Wald	Ackerland	Bergland	Grün	Wüste	Fluss	Gesamt		
Anzahl	12	2	1	4	4	4	4	4	35		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17

1 Halbzug: 5 x Spezialchips, 3 x 3:1-Hafen

SZENARIO: SIEDLER IN NOT FÜR 4 SPIELER



MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Wald	Ackerland	Bergland	Grünp.	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	3	2	3	2	2	3	2	3	1	22

Hilfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen

SZENARIO: SIEDLER IN NOT FÜR 5 UND 6 SPIELER



MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Wald	Ackerland	Bergland	Grünp.	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	20	4	4	7	7	7	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	4	4	4	3	3	4	4	4	1	33

Hilfen: 6 x Spezialhafen, 5 x 3:1-Hafen

Sechseckfeld austauschen, an welches keine seiner Siedlungen oder Städte grenzt. (Punkt 1 wird ignoriert.) Auch hierbei muss jeder Stadt/Siedlung ein Zahlenchip verbleiben. (Punkt 2 muss beachtet werden.)

4. Kann auch dann noch kein Sechseckfeld ausgetauscht werden, darf der Spieler die Wüste gegen ein beliebiges Sechseckfeld auf der Zentralinsel austauschen. (Punkte 1 und 2 werden ignoriert.)
 - ▶ Die Wüste kann nur gegen ein Sechseckfeld mit Zahlenchip ausgetauscht werden.
 - ▶ Wird auf der Zentralinsel im späteren Verlauf des Spiels eine Siedlung an einer Wüste gegründet, so wird diese Wüste nicht gegen ein anderes Feld ausgetauscht!
- Bei einer gewürfelten 7 kann entweder der Räuber oder der Seeräuber versetzt werden. Für beide Figuren gelten die normalen Regeln aus dem Basisspiel bzw. aus der Seefahrer-Erweiterung.
- Der Räuber verhindert weder das Wegnehmen eines Zahlenchips noch verhindert er das Austauschen des Sechseckfelds. Wird das Feld, auf dem der Räuber steht, gegen eine Wüste ausgetauscht, so bleibt der Räuber an seinem Ort – er steht dann also in der Wüste.
- Ist der Seeräuber erst einmal im Spiel, kann er für den Rest des Spiels nicht mehr außerhalb des Spielfelds gesetzt werden.
- Die Karten „Größte Rittermacht“ und „Längste Handelsstraße“ sind ganz normal im Spiel, für die „Längste Handelsstraße“ zählen sowohl Schiffe wie Straßen.
- Handels- und Bauphase: Es kann in beliebiger Reihenfolge mit den Mitspielern und der Bank Handel getrieben und gebaut werden.

Spielende

Es gewinnt, wer am Zug ist und 10 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat.

Variabler Spielaufbau

Der Aufbau des Szenarios ist natürlich nur ein Vorschlag. Dabei wurde besonders darauf geachtet, dass dringend benötigte Rohstoffe (insbesondere Wolle und Holz) tendenziell besser vertreten sind als die übrigen Rohstoffe. Auch sind Erz und Lehm bewusst sehr knapp gehalten. Wenn Sie das Szenario mit einem anderen Spielaufbau versuchen möchten, sollten Sie darauf achten, dass Holz und Wolle nicht zu knapp vorhanden sind.

„Siedler in Not“ mit Städte & Ritter

Das Szenario eignet sich durchaus auch für das Spiel mit der „Städte & Ritter“-Erweiterung. Es ändert sich lediglich die Siegbedingung: Es gewinnt, wer am Zug ist und 13 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat.



ELEKTRONISCHE SEITE

Catan bewegt sich

Schnell mal eine Runde Siedler von Catan auf der Parkbank? Oder im Zug? Oder am Strand? Die Catan GmbH und Similis Software machen's möglich, denn jetzt gibt es das beliebteste aller Brettspiele, „Die Siedler von Catan“, endlich als Spiel fürs mobile Telefon. In gewohnt originalgetreuer Umsetzung präsentiert sich Catan nach dem Erfolg als PC-Spiel jetzt als Handy-Spiel – selbstverständlich mit Mehrspielermodus (Hot-Seat). Noch in diesem Jahr können Sie immer und überall nach Lust und Laune handeln, Siedlungen bauen und den Räuber verjagen.

Bei „Ozeanien mobile“ ist Ihr Entdeckergeist gefragt. Basierend auf dem

Brettspiel „Die neuen Entdecker“ können Sie auf www.spielwiese.klausteuber.de mit „Ozeanien“ schon seit längerem das Meer nach unbekanntem Stränden erkunden. Mit dem Handyspiel „Ozeanien mobile“ gehen Sie jetzt so oft auf Entdeckerfahrt, wie Sie möchten. Haben Sie genug trainiert, kämpfen Sie im Turniermodus einmal täglich mit anderen Mobile- und Online-Spielern um den Highscore. Als zusätzlichen Bonus bietet das Handyspiel einen Fortgeschrittenen-Spielmodus, der beim Online-Spiel nicht verfügbar ist: Setzen Sie Ihre Kundschafter-Einheiten an strategisch günstig gelegenen Inseln ab und kassieren Sie so zusätzliche Punkte.

Mit „Barbarossa mobile“ können Sie unterwegs unter die Rätselmeister gehen. Über die WAP-Schnittstelle eines Mobiltelefons wird das beliebte Webspiele, das ebenfalls auf der Spielwiese läuft, einfach aufgerufen. So können Sie von überall an der wöchentlich wechselnden Rätselmeisterschaft und am Gewinnspiel teilnehmen.

Ihr Handy braucht neue Spiele? Dann ab zu mobile.catan.de und „Catan mobile“ und „Ozeanien mobile“ herunterladen!



Sternenschiff light

Auf www.spielwiese.klausteuber.de starteten letztes Jahr Light-Versionen von Barbarossa und von Entdecker, „Ozeanien“ genannt. Mittlerweile kann ein drittes Spiel in einer vereinfachten Version gespielt werden: Sternenschiff Catan. Als Commander eines Raumschiffs sind Sie in einer fremden Galaxie gestrandet. Innerhalb von 18 Spielzügen müssen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen, um wieder in Ihren Heimathafen zurückkehren zu dürfen. Dazu benötigen Sie die Hilfe der fremden Völker. Befreien Sie diese von Raumpiraten wie Theo, dem Schrecklichen, und versorgen Sie die Planeten Pallas, Poseidon, Hades und Picasso mit Wissen aus der Galaktischen Bibliothek. Man wird es Ihnen mit wertvollen Handelswaren danken. Auch durch geschickten An- und Verkauf von Rohstoffen verdient Geld in Form von Astro macht sich

gut, um sich in der Fremde Ansehen zu verschaffen. Wie bei „Ozeanien“ finden auch Spielanfänger schnell ins Spiel – dank der einfachen Regeln. Und da eine Partie nicht länger als zehn bis fünfzehn Minuten dauert, lässt sich der Flug zu den Sternen immer mal wieder dazwischenschieben.

Kämpfen Sie mit um Ruhm und Astro – und ganz nebenbei können Sie auch noch interessante Spiele aus dem Kosmos Verlag gewinnen!



Catan Fanatics

Was wäre Catan ohne seine Fans? Diese tummeln sich bevorzugt im Internet, wenn sie gerade mal nicht eine Partie „Siedler von Catan“ spielen. Besonders erwähnenswert ist eine Fanseite, die es bereits seit 1999 gibt. Damals ging www.siedeln.de an den Start. Mittlerweile stehen dank der Kreativität der Catan-Fans eine Vielzahl inoffizieller Szenarien zur Verfügung: Ob „Kirche, Glaube und Reformation“, „Hexen, Zauberer und Drachen“ oder die „Freibeuter von Catan“ – ausprobieren lohnt sich auf jeden Fall. Zudem locken Vari-

anten, die sich in die offiziellen Spiele integrieren lassen. So etwa „Aktionskarten“ für das Grundspiel oder neue Fortschrittskarten für „Städte & Ritter“. Im vielbesuchten Forum für Regelfragen und Diskussionen rund um Catan sind mittlerweile über 1300 Mitglieder aktiv. Besondere Erwähnung verdient die „Encyclopaedia Catanica“, verfasst von Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren: Die wohl umfangreichste FAQ-Datenbank, die je zu einem Brettspiel erschienen ist, ging dieses Jahr online. Hier werden alle Fragen beantwortet, die im Lauf der Jahre aufgekomen sind – und das auf sehr lesenswerte und humorige Art und Weise. Ein Blick lohnt also auf jeden Fall, auch wenn Ihnen gerade keine Frage auf der Zunge brennt. Auf der Website von Klaus Teuber (www.klausteuber.de) kann die Encyclopaedia als PDF-Dokument heruntergeladen werden – dann können Sie sie auch als Schmöker aufs Nachtkästchen legen.

Neben www.siedeln.de gibt es mit www.catanien.de und www.das-leinhaus.de zwei weitere Fanseiten, die interessante Downloads anbieten: Szenarien für das Brettspiel, inoffizielle Themensets für das Kartenspiel, Bauanleitungen für eigene Catan-Koffer oder Kartenständer, ... **Ein herzliches, catanisches „Dankeschön“ für diese tolle Unterstützung!**

Shopping auf Catan

Wer www.klausteuber.de seit Mitte des Jahres in seinen Browser eintippte, der erkannte die Internetseite des Spiele-Autors nicht wieder: Im neuen, spielerischen Catan-Design präsentiert sich Klaus Teuber zusammen mit der Catan GmbH und dem wohl knuffigsten aller Professoren, „Prof. Easy“, auf einer gemeinsamen Homepage. Neben ausführlichen Infos zu Klaus Teubers Spielen und seiner Firma sowie den interaktiven Spieleinführungen geht am 5. Oktober 2004 nach dem neuen Webauftritt auch der Catan-Shop an den Start.

Angeboten werden hier Zubehör zu den Catan-Spielen sowie kultige Produkte aus der Catan-Welt, z.B. ein kuscheliges Bade-

tuch für die Sauna oder ein Becher, der die Catan-Sonne auf den Frühstückstisch zaubert. Doch das ist noch lange nicht alles: Klaus Teuber und die Catan GmbH planen viele weitere interessante Artikel, wie längst vergriffene Klassiker von Klaus Teuber. Auch der beliebte „Räuber vom Teuber“ wird ein Comeback feiern: Aus Zinn und liebevoll von Hand bemalt wird er schon bald erhältlich sein und Ihr „Siedler von Catan“ noch weiter verschönern.

Sie sollten also hin und wieder einen Blick auf www.catanshop.de riskieren, denn viele Überraschungen sind in Vorbereitung.

Nachteulen verlegen ihre Shopping-Tour am besten auf eine späte Stunde: Denn wenn die Sonne bei uns untergeht, dann funkelt über dem catanischen Dorf von Klaus Teubers Website der Sternenhimmel!



Die 24 Stunden von Catan

Catan-Marathon in Bielefeld

Kuchende, schwitzende Menschen außer Atem werden Ihnen am 14. November abends um 19 Uhr wohl nicht begegnen, wenn Sie die Ravensberger Spinnerei in Bielefeld betreten. Doch Sie könnten dem Einen oder der Anderen mit

„Spielewelt in Bielefeld“ findet 2004 zum zehnten Mal statt und Klaus Teubers Klassiker „Die Siedler von Catan“ startet mit Ablauf des Jahres ins zehnjährige Jubiläum. Die vier teilnehmenden Teams aus drei bis vier Spielern haben sich durch originelle Geburtstagsgrüße an „Die Siedler von Catan“ für die 24 catanischen Stunden qualifiziert. Der Kreativität waren keine Grenzen gesetzt, um die Jury zu beeindrucken, die aus den zahlreichen Anmeldungen die glücklichen vier Teilnehmer-Teams auswählte. Videoclips, Gedichte, selbstgebastelte Szenarien oder vorgetragene Lieder – alles war möglich. Demnächst werden wir auf www.diesiedlervoncatan.de die Glückwünsche der vier teilnehmenden Teams vorstellen.

Eine Partie über 24 Stunden, wie soll das genau funktionieren? Schließlich dauert eine „normale“ Catan-Partie, selbst mit „Städte & Ritter“, gerade mal zwei bis drei Stunden. Klaus Teuber hat deshalb am Szenario „Groß-Catan“ einige notwendige Regeländerungen vorgenommen, die auf dem riesigen Spielfeld zum Einsatz kommen. Im Laufe der Partie bewegen sich die Spieler von einer Insel zur nächsten – Schiffe werden also ebenso zum Einsatz kommen wie Ritter, Metropolen und Barbaren. Wer sich nicht zu neuen Inseln aufmacht, wird bald auf verarmten Landschaften sitzen, denn die Zahlenchips werden von Insel zu Insel immer weiter weg versetzt. In jeder Spielphase starten die Spieler auf einer Heimatinsel und stoßen auf die nächstgelegene fremde Insel vor. Diese fremde Insel

wird dann in der nächsten Spielphase die neue Heimatinsel und so weiter. Das bedeutet, dass die Spieler in der gerade laufenden Phase schon den Grundstein für die nächste Spielphase legen. Jede Spielphase endet, sobald ein Spieler 15 oder mehr Siegpunkte erreicht hat. Nach Ablauf der 24 Stunden wird die laufende Partie natürlich noch zu Ende gespielt. Für jedes Team werden nun die Punkte aller Spielphasen zusammengezählt – damit steht der Sieger des Catan-Marathons fest. Welches Team die 24 Stunden für sich entschieden hat, erfahren Sie ebenfalls demnächst auf unserer Homepage. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen viele schöne catanische Stunden!



schwarzen Ringen unter den Augen über den Weg laufen. Diese Zeitgenossen haben nicht etwa Halloween verpasst, sondern einen Catan-Marathon von 24 Stunden hinter sich. Am 13. und 14. November treten vier Teams aus ganz Deutschland in einer einzigartigen Veranstaltung gegeneinander an: Einen vollen Tag (von Freitag 19 Uhr bis Samstag 19 Uhr) siedeln sie auf einem riesigen Spielbrett von zehn Quadratmetern um die Wette.

Anlass für diese ganz besondere, originelle Aktion sind zwei runde Geburtstage: Die

Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 8 – Heft 1 – Oktober 2004

Herausgeber: Kosmos Verlag

Verantwortl.

Redakteur: Sebastian Rapp

Beiträge: Fritz Gruber
Martha Igelspacher
Sebastian Rapp
Klaus Teuber

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: Kosmos Verlag – Catan News
Pflzerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: 0711/2191-416

E-Mail: catan@kosmos.de
<http://www.diesiedlervoncatan.de>
<http://www.catan.de>
<http://www.klausteuber.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.

Catan around the World

Schon mal eine Runde „Naseljenci“ oder „Descobridores“ gespielt? Nein? Oh doch! Ganz bestimmt. Nur sind „De Kolonisten“ hierzulande besser als „Die Siedler von Catan“ bekannt. 1995 begann für das „Spiel des Jahres“ nicht nur ein Siegeszug durch ganz Deutschland – mittlerweile kennt die Hälfte der Deutschen dieses Spiel – nein, Länder auf der ganzen Erde ließen sich in den vergangenen knapp zehn Jahren vom Catan-Fieber anstecken.

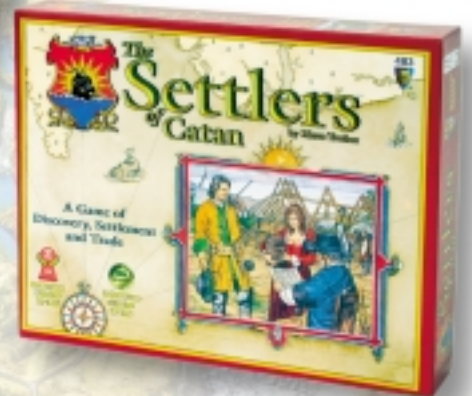
Die ersten waren 1996 die Amerikaner. Hier erhielt das Spiel noch im gleichen Jahr den begehrten Brettspiele-Preis „Game of the Year“ und leistete für das deutsche Brettspiel kräftig Pionierarbeit: In den USA ist es vor allem Klaus Teubers Spiel zu verdanken, dass „German games“ dort mittlerweile sehr beliebt sind.

Ein Jahr darauf folgten mit Norwegen, Schweden und Dänemark gleich drei europäische Länder dem Vorbild der USA. Mit den Niederlanden kam 1998 ein Land dazu, in dem sich ein ganz spezieller Hype um Catan entwickelte. Nicht nur das Basisspiel wurde hier veröffentlicht, sondern auch sämtliche Erweiterungen, das Kartenspiel plus Ergänzungen und das prähistorische Catan-Spiel „Abenteuer Menschheit“. Unsere westlichen Nachbarn sind so verrückt nach Klaus Teubers Spiel, dass es 2003 auch zwei Niederländer waren, die die Idee hatten, einen Catan-Koffer auf den Markt zu bringen (mehr dazu auf www.catanbox.com). Und sogar ein eigenes Catan-Mobil tourt seit vergangenem Jahr durch die Niederlande und durch Belgien. (In Deutschland ist der Catan-Bus seit drei Jahren unterwegs, um auf Spielefesten, Messen und bei Händlern Menschen für Brettspiele zu begeistern.)

Nach 1998 gab es kein Halten mehr: Tschechen, Spanier und Portugiesen, Japaner, Koreaner und Chinesen, Griechen, Italiener und Russen, Slowenen, Ungarn und Isländer siedeln auf Catan um die Wette. In diesem Jahr stießen noch einmal vier Länder zur „Catan-Familie“ dazu: Finnland, Polen, Lettland und die Türkei.



10 Jahre
Erfolg
weltweit



Fast allen Ausgaben gemeinsam ist das charakteristische Siedler-Rot der deutschen Originalausgabe. So unterscheiden sich die Spiele meist nur durch die jeweilige Sprache. Teilweise gingen ausländische Lizenznehmer aber auch ganz eigene Wege – was sich im ungewöhnlichen Design der amerikanischen, japanischen und russischen Ausgaben zeigt.

Zu den verschiedenen fremdsprachigen Ausgaben kamen mit der Zeit spezielle Sonderausgaben hinzu. So das immer noch sehr gefragte „Whisky-Siedler“ (nein, Anrufe beim Verlag diesbezüglich sind zwecklos), „Die Siedler von Nürnberg“ oder die amerikanischen Bibel-Editionen „The Settlers of Canaan“ und „The Settlers of Zarahemla“.

In mittlerweile 20 Sprachen übersetzt und in mehr als 40 Ländern verbreitet ist Klaus Teubers Spieleklassiker auf der ganzen Welt ein Verkaufsschlager. Obwohl das Spiel schon zehn Jahre auf dem Buckel hat, scheint kein Ende absehbar – der Virus greift weiter um sich.

Bei einem derartigen Erfolg bleibt es natürlich nicht aus, dass sich Menschen aller Welt darin messen möchten, wer der / die Beste ist, wenn es ums Siedeln auf Catan geht. Seit drei Jahren findet deshalb auf der Messe „Spiel“ in Essen alljährlich die Catan-Weltmeisterschaft statt, bei der die Crème de la Crème der Spielbegeisterten aus aller Welt gegeneinander antritt: 2002, bei der ersten Weltmeisterschaft, spielten

Teilnehmer aus 18 Nationen von drei Kontinenten um den Titel. Der Siegeszug Catans im Land der aufgehenden Sonne führte dazu, dass die Teilnehmer der „Catan-Weltmeisterschaft 2003“ mit der japanischen Ausgabe von Capcom gegeneinander antreten durften. 2004 machen sich voraussichtlich Teilnehmer aus 23 Ländern der Erde nach Essen auf: Isländer, Chinesen, Kanadier, Slowenen und viele andere messen sich im Siedlungsbau und Rohstofftausch – mit dem Ziel, den amtierenden Weltmeister aus Deutschland, Michel Hirschfeld, abzulösen.

Und Catan ist mittlerweile mehr als nur ein Spiel: Als die Autorin historischer Romane, Rebecca Gablé, den Siedlern von Catan 2003 mit ihrem Roman endlich ein eigenes Gesicht gab, fieberten unzählige Leser mit, wie sich das Leben der gestrandeten Siedler auf Catan entwickeln würde. Und viele Catan-Fans räumen ihrem Lieblingsspiel selbst zu feierlichsten Anlässen einen wichtigen Platz ein: Regelmäßig erreichen den Verlag und Klaus Teuber Anfragen von Brautpaaren, die ihre Hochzeitsfeier unter dem Thema „Catan“ ausrichten möchten. Leider wissen wir nicht, wie viele Paare sich beim Siedeln auf Catan kennengelernt haben ...

Seit diesem Jahr gibt es nun sogar einen eigenen Catan-Shop mit Fanartikeln rund um Catan (siehe unser Bericht auf Seite 7).

All das zeigt: Catan lebt und wird gelebt – und wir sind gespannt, was die nächsten zehn Jahre bringen werden!

