

Wenn es ein Spiel verdient hat, in unsere „Hall of Games“ aufgenommen zu werden, dann dieses. Denn „Die Siedler von Catan“ haben einen wahren Spieleboom ausgelöst und das Spiel selber wurde mit zahlreichen Auszeichnungen überhäuft. Bereits in den Game News Nr. 38 habe ich das Spiel in höchsten Tönen gelobt...



DIE SIEDLER — VON CATAN —

Stellen Sie sich eine traumhafte Insel inmitten eines Ozeans vor. Sie bietet alles, was der Mensch zum Aufbau einer Zivilisation braucht: Weites Ackerland, sanfte Hügel, viel Wald, hohe Berge und grünes Weideland. Und tatsächlich, da tauchen auch schon am Horizont die Schiffe von Entdeckern auf, die sich anschicken, die Insel zu erobern. Diese beginnen nach und nach, die vorhandenen Rohstoffe auszubeuten und die Insel mit Straßen, Siedlungen und Städten zu übersäen. Genau darum - wenn auch weniger kriegerisch - geht's in etwa beim neuesten Spiel von Klaus Teuber, seinem bei Franckh-Kosmos erschienenen "Die Siedler von Catan".

"Catan" besteht dabei aus 19 sechseckigen Teilen, welche Ackerland, Hügelland, Gebirge, Wald und Weideland darstellen. Um die Insel kommen noch 18 ebenfalls sechseckige Wasserteile, von denen einige für den Bau von Seehä-

fen vorgesehen sind. Auf jedes Landfeld wird ein Chip mit einem Zahlenwert (von 2 bis 12) gesetzt. Einsteiger können beim Aufbau die angebotene Startaufstellung verwenden, ansonsten wird die Insel für jedes Spiel neu zusammengestellt.



Die 3 bis 4 Entdecker erhalten in der Farbe ihrer Wahl Siedlungen (kleine Holzhäuschen), Städte (Holzkirchen) und Straßen (Holzstäbchen), von denen sie zu Be-

ginn gleich 2 Siedlungen und 2 Straßen auf die Insel setzen. Anders als man es vielleicht gewohnt ist, werden Orte dabei nicht auf die Felder gesetzt, sondern auf die Kreuzungspunkte von 3 Hexfeldern. Straßen verlaufen daher zwischen den Kreuzungen. Außerdem findet man in der quadratischen Schachtel (ja, Franckh-Kosmos bietet wieder einmal ein neues Schachtelformat!) noch jede Menge Karten (95 Rohstoff- und 25 Entwicklungskarten, 4 Übersichtskarten und 2 Sonderkarten) und - ganz wichtig - 2 Würfel.

Das Spielziel ist es, zuerst 10 Siegpunkte zu erreichen. Der einfachste Weg dazu ist Bauen. So bedeutet eine Siedlung schon einen Siegpunkt, eine Stadt deren zwei. Nun kann eine Siedlung oder Stadt nicht einfach so hingestellt werden, dazu bedarf es der dafür notwendigen Rohstoffe. Diese wiederum werden, jedes Mal als erste Aktion eines Spielers, erwürfelt. Sie haben richtig gelesen: Der Spieler an der Reihe wirft die beiden Sechsecker, die Summe der Würfel-Augen bestimmt die Felder, die Rohstoffe produzieren. Wird zum Beispiel eine "9" geworfen, und auf einem Gebirgsfeld liegt der Chip "9",

so erhalten sämtliche Spieler, die Siedlungen an diesem Gebirgsfeld haben, eine entsprechende Rohstoffkarte, in diesem Fall "Erz". Logischerweise bekommt man 2 Rohstoffkarten, wenn man 2 Siedlungen an diesem Feld hat. Eine Stadt bringt je 2 Rohstoffkarten des erwürfelten Gebietes. Der geübte Spieler erkennt natürlich sofort, dass es da Felder mit größerer (6, 8) und geringerer (2 oder 12) Wahrscheinlichkeit gibt, ein Umstand, der die Wahl des Standortes jeglicher Agglomeration wesentlich beeinflusst.



Für jedes Bauvorhaben ist nun eine bestimmte Rohstoff-Kombination erforderlich. Eine Straße kann man bereits bauen, wenn man dafür eine "Holz"-Karte (Wald) und eine "Lehm"-Karte (Hügelland) abgibt. Eine Stadt hingegen braucht 5 Rohstoffkarten: 3 "Erze" und 2 "Getreide" (Ackerland). Neben den Siegpunkten bringen neue Siedlungen aber auch eine Erhöhung der Ertragschancen mit sich. Straßen bringen zwar direkt keinen Siegpunkt, sind aber für die Expansion notwendig; neue Siedlungen dürfen nämlich nie direkt an eine andere, auch fremde Siedlung grenzen.

Der Aufbau der Insel bringt es mit sich, dass einige Spieler zwar einen Überfluss

an einem bestimmten Rohstoff haben, dafür aber andere Rohstoffe gar nicht oder nicht in ausreichender Menge erhalten. Doch wozu gibt es den Handel?! Dieses äußerst interaktive Spielelement erlaubt es

den Spielern, untereinander Karten zu selbst bestimmbar Kursen auszutauschen. Bei wenig Tauschbereitschaft der Mitspieler oder bei generellem Mangel eines gewissen Rohstoffes kann in Hafenstädten ganz ohne lästige Konkur-



renten zu festgelegten Kursen (2:1 oder 3:1) getauscht werden.

Eine weitere Möglichkeit, an die begehrten Siegpunkte heranzukommen, ist die längste Handelsstraße zu bauen (2 Siegpunkte) oder die größte Rittermacht zu besitzen (ebenfalls 2 Siegpunkte). Ritterkarten findet man unter den Entwicklungskarten, die man für 3 Rohstoffe (Erz, Getreide, Wolle) erwerben kann. Unter diesen Entwicklungskarten finden sich auch noch andere Karten, die dem Spiel etwas mehr Unbe-

rechenbarkeit verleihen, so zum Beispiel auch Karten, die direkt einen Siegpunkt bedeuten (Marktplatz, Bibliothek,...).

Das Spiel selbst folgt dem Rhythmus: Rohstoffe produzieren - Handeln - Bauen. Nach ungefähr 75 bis 90 Minuten hat einer der Spieler die erforderlichen Siegpunkte erreicht und kann sich "Herrscher von Catan" nennen.

Dieser kurze Überblick zeigt schon, dass "Die Siedler von Catan" ein vielschichtiges Spiel ist. Die gelungene Mischung aus Strategie-, Verhandlungs- und Glückselementen macht daraus ein anspruchsvolles Spiel. Die verwendeten Spielmechanismen

Baukosten	
Straße 0P.  (Längste Handelsstraße 2P.)	
Siedlung 1P.  	
Stadt 2P.  	
Entwicklung ?P.  (Größte Ritternacht 2P.)	

sieben besitzt! Der "Räuber" sorgt auch dafür, dass auf dem Gebiet, auf dem er sich gerade befindet, keine Rohstoffe geschöpft werden können.

Wenn es an Teuber's neuestem Werk etwas auszusetzen gibt, dann die Tatsache, dass es fast ein wenig zu friedlich zugeht. Einmal er-

garantiert. Aufgrund der verschiedenen Möglichkeiten und der jedes Mal neuen Ausgangsposition reizt es zum "Immer-wieder-Spielen". In unseren Runden ging es zu dem stets sehr knapp zu. Unbedingt zu erwähnen ist noch die Spielregel. Der Versuch, die Regeln auf einer einzigen Seite unterzubringen mit einer zweiten gut illustrierten Seite, ist absolut gelungen. Man kann sofort ins Spiel einsteigen, für diverse Fragen braucht man nur im "Kleinen Siedler-Almanach" nachschlagen.

sind allesamt nicht neu, doch die Verknüpfung ergibt ein absolut gut funktionierendes, eigentlich perfektes Spiel mit logischem Aufbau mittlerer Komplexität. Mir gefällt außerdem außerordentlich, dass Extremtaktiken ein Riegel vorgeschoben wurde. So kann man nicht Unmaßen an Rohstoffkarten horten, da beim Würfeln einer "7"(!) der "Räuber" einschreit: Verlust der Hälfte aller Rohstoffe, falls man mehr als

worbene Siegpunkte (mit Ausnahme der "längsten Straße" und der "größten Ritternacht") können nicht mehr weggenommen werden, was zu einem eher konstruktiven Spielverhalten führt. Aber das ist ja nicht unbedingt negativ, es muss ja nicht gleich immer "erobert" oder "geschlagen" werden. So ist "Die Siedler von Catan" für mich ein Spitzenspiel, welches eineinhalb Stunden fesselnde Unterhaltung

Abschließend kann man also feststellen, dass sich das Warten auf Teuber's Familienversion von "Civilization" (nach eigenen Aussagen 3 Jahre Entwicklungszeit) gelohnt hat.

Teuber

GameNews-Wertung



Info-Box	
Titel:	Die Siedler von Catan
Art:	Entwicklungs- und Handelsspiel
Autor:	Klaus Teuber
Spieler:	für 3 bis 4 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Kosmos Spiele
Jahr:	1995
Dauer:	75 bis 90 Minuten
Preis:	Grundspiel ca. Euro 29,--
Erweiterungen:	für 5 bis 6 Spieler, Seefahrer-Erweiterung „Städte & Ritter“-Erweiterung
Auszeichnungen:	Spiel des Jahres 1995 Deutscher Spielepreis 1995 Spiel des Jahrhunderts, u.v.m.

