

Klaus Teuber ist sicherlich der Lieblings-Spieleautor der „Ritter der Knobelrunde“. Vor allem die „Siedler von Catan“ haben es ihnen angetan. Da verwundert es keineswegs, dass eine neu erschienene Zweipersonen-Variante der Neoklassikers auf Anhieb in die „Hall of Games“ aufstieg.....

13

# DAS KARTENSPIEL — FÜR ZWEI SPIELER —

Quizfrage: "Welches Spiel ist das?"

Es ist ein Kartenspiel für 2 Personen. Karten, die verschiedene Landschaften darstellen, liefern Energie, die benötigt wird, um andere Karten ins Spiel zu bringen. Die Länder werden dabei gedreht, um die notwendigen Kosten zu entrichten. Die anderen Karten sind recht unterschiedlich: einige sind permanente Karten, wie zum Beispiel Flotten, Befestigungen oder Ritter. Letztere haben eine gewisse Stärke. Schließlich gibt es noch Karten mit einmaligem Effekt, die man meistens gegen den Gegner einsetzt. Vor kurzem ist eine Erweiterung erschienen, mit denen man sein eigenes Kartendeck für Duelle und Turniere zusammenbasteln kann.

Na, erraten?

Wenn sie jetzt an das Sammelkartenspiel "Magic: The Gathering" denken, dann ist es der Beschreibung nach

zwar möglich, aber die richtige Antwort lautet vielmehr "Die Siedler von Catan - das Kartenspiel". Nach dem enormen Erfolg des Brettspiels samt der Erweiterung für 5 bis 6 Spieler arbeitete Klaus Teuber an einer Version für zwei Spieler. Vom Äußeren ist das Kartenspiel leicht als "Familienmitglied" erkennbar, lediglich die Schachtel ist kleiner geworden. Sie beinhaltet 120 Karten mit einer wunderschönen Grafik, die ihresgleichen sucht, dazu zwei Würfel und zwei Spielfiguren ("Ritter" und "Mühle"). Doch nicht nur optisch, auch sonst ist das Spiel an das Original angelehnt: Es gilt, eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten zu er-

reichen. Diese erhält man vor allem durch Bauen von Siedlungen und Städten, durch das Anheuern der stärksten Rittermacht, durch die Kontrolle der größten Handelsmacht und dem Errichten diverser Städteerweiterungen.

Die Baukosten für alle Einrichtungen werden auch hier durch die Abgabe von Rohstoffen entrichtet. Diese wiederum erhält man durch Würfeln: Hier muß allerdings ein einziger Sechsseiter ("Ertragswürfel") dafür herhalten. Jedes Land mit dem entsprechenden Wert erhält einen Rohstoff dazu. Die Landschaftskarte wird zu diesem Zweck so gedreht, daß ein



höherer Wert, maximal aber drei, zum Spieler zeigt. Der andere Würfel ("Ereigniswürfel") sorgt für verschiedene Ereignisse, die den Rohstoffvorrat beeinflussen. Das Symbol "Ertragreiches Jahr" verhilft zum Beispiel jedem Spieler zu einem zusätzlichen Rohstofffreier Wahl. Bei "Ritter" und "Mühle" können sich die Besitzer der stärksten Rittermacht bzw. der größten Handelsmacht freie Rohstoffe nehmen. Das "Fragezeichen" bringt die Ereigniskarten ins Spiel, die - wie der Name schon sagt - positive und negative Ereignisse auftauchen lassen. Und schließlich ist auf der sechsten Seite des Spezialwürfel auch noch der obligate "Räuber" vertreten, der jene Spieler bestraft, die mehr als sieben Rohstoffe gehortet haben.

Somit wäre die Funktion der beiden Würfel und der Holzfiguren geklärt. Den weit aus wichtigeren Teil jedoch bilden die Karten. Und die haben es wirklich in sich! Ich will zwar jetzt nicht eine komplette Wiedergabe der Spielregel bringen, aber für einen einigermaßen guten Überblick muß ich zumindest die verschiedenen Kategorien der Karten erklären.



Die Fürstentum-Karten bilden für jeden Spieler die Grundaussage. Jeder Spieler platziert seine neun Karten auf folgende Weise auf dem Tisch: In der Mitte die Straße, links und rechts daneben je eine Siedlung und diagonal an jede Siedlung angrenzend je eine der sechs unterschiedlichen Landschaften. Die Fürstentümer der Spieler wachsen in der Folge eher waagrecht in einer Linie, wobei immer eine Straße Abstand zu einer neuen Siedlung vorhanden sein muß. Straßen, Siedlungen und Städte sind auf Karten dargestellt, haben nahezu die gleichen Baukosten wie im Brettspiel und werden als offene Stapel zwischen beide Fürstentümer gelegt. Die Landschaftskarten kommen ebenfalls in die Mitte des Tisches, allerdings gemischt und verdeckt. Wenn eine neue Siedlung gebaut wird, werden die zwei obersten Landschaftskarten gezogen und daran angelegt. Schließlich kommen auch noch die Ereigniskarten gemischt und verdeckt dorthin. Wenn ein "Fragezeichen" gewürfelt wurde, wird die oberste Karte aufgedeckt und das betreffende Ereignis sofort abgehandelt.

Den wesentlich größeren Teil der Karten aber bilden die "Ressourcenkarten", die sorgfältig gemischt in fünf ungefähr gleich große Stapel in die Mitte des Tisch gelegt werden. Anfangs sucht sich jeder Spieler drei Ressourcen aus irgendeinem Stapel heraus, später darf man am Ende seines Zuges von jedem beliebigen Stapel die oberste Karte



abheben, bis die Kartenhand wieder auf das Maximum von anfangs drei Karten aufgefüllt wurde. Alternativ dazu kann man sich aber auch gegen Abgabe von zwei Rohstoffen aus einem beliebigen Stapel eine Karte herauspicken. Die Reihenfolge der Karten im Stapel darf dabei aber keinesfalls verändert werden. Ein gutes Gedächtnis ist also ganz hilfreich, wenn man später bestimmte Karten braucht. Und was findet man alles unter den "Ressourcenkarten"? Soviel, daß ich Schwierigkeiten habe, den goldenen Mittelweg zwischen "Alles auflisten" und "Allgemeinen Überblick geben" zu finden!

Zuerst einmal die gelben **Aktionskarten**, die es vorwiegend erlauben, direkt ins gegnerische Fürstentum zu wirken (Spione, Zwangsumtausch von Rohstoffen, Raubzüge, Entfernung von feindlichen Rittern oder Gebäuden des Gegners) oder auf Aktionen des Gegners zu reagieren (Konterkarten).

Die **Gebietsausbauten** sind Karten, die vertikal an eine Siedlung oder auch eine Stadt angelegt werden können und unterscheiden sich von den Aktionskarten nicht nur durch die Farbe (grün), son-



den auch dadurch, daß für das Einsetzen Rohstoffe bezahlt werden müssen, entsprechend dem Aufdruck in ihrer rechten oberen Ecke. Auch hier gibt es vielfältige Möglichkeiten: Handelsflotten bieten beim Tauschen von Rohstoffen einen besseren Kurs, Manufakturen erhöhen den Rohstoffertag angrenzender Felder und befestigte Lager schützen benachbarte Landschaften vor dem Räuber. Auch die zahlreichen, mehr oder weniger starken Ritter mit wohlklingenden Namen finden sich unter diesen Gebietsausbauten.

Und schließlich gibt es noch die **Stadtausbauten**: Das sind Karten mit rotem Textfeld, welche Gebäude zeigen, die nur an Städte ange-

legt werden können. Auch für diese Karten muß die abgebildete Anzahl Rohstoffe zuerst bezahlt werden. Einige dieser Gebäude dienen zur Stärkung der eigenen Handelsmacht, als Zeichen dafür gelten die "Mühle"-Symbole in der linken, unteren Ecke. Der größere Teil der Gebäudekarten zeigt an dieser Stelle ein Fähnchen, das Symbol für einen Siegpunkt. Die zusätzlichen Funktionen der Gebäude reichen von verbessertem Wissensstand (eine Bibliothek erlaubt eine Karte mehr auf der Hand, ein Rathaus verbilligt das Stöbern nach Karten in den Stapeln) bis zum Schutz vor diversen Ereignissen (eine Kirche beispielsweise schützt vor Bürgerkriegen, eine Wasserversorgung vor Seuchen).

Wie man bis jetzt wohl heraushören konnte, ist das Kartenspiel ziemlich komplex und weitgehend taktisch, wenn auch etwas Würfelglück dazugehört. Auf die Spieldauer von mindestens einer Stunde relativiert sich der Einfluß der Würfel doch. Längerfristig wichtig ist vielmehr, wann



welche Entscheidung gemacht wird. Eines dürfte jedem Spieler nach den ersten Partien klar werden: Zum Gewinnen braucht man Rohstoffe, Rohstoffe und wieder Rohstoffe! Darauf sollte man zumindest die erste Hälfte des Spiels sein Hauptaugenmerk legen. Siegpunkte ergeben sich dann zwangsläufig.

"Die Siedler von Catan: das Kartenspiel" erfordert jedenfalls konzentriertes Spiel, und fesselt Spieler, die auf mehr Anspruch stehen als "Schnapsen" über die gesamte Spieldauer dank der vielfältigen Möglichkeiten. Somit ist das Kartenspiel sicher als eigenständiges, und sogar erstklassiges Spiel zu betrachten.

<b>Info-Box</b>	
<b>Titel:</b>	Die Siedler von Catan - Das Kartenspiel
<b>Art:</b>	Kartenspiel
<b>Autor:</b>	Klaus Teiber
<b>Spieler:</b>	für 2 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Verlag:</b>	Kosmos Spiele
<b>Jahr:</b>	1996
<b>Dauer:</b>	60 bis 90 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. Euro 15,--
<b>Erweiterungen:</b>	verschiedene Turnier-Themensätze („Politik & Intrige“, „Zauberer & Drachen“, etc.

Teiber

**Game News-Wertung**



p.S.: Es sind fünf verschiedene Themen-Sets erhältlich, mit denen sich das „Turnierspiel“ abwechslungsreicher gestalten lässt.....