

Die Knobelritter sind normalerweise recht skeptisch, was Erweiterungen anbelangt. Zumeist wird damit von den Verlagen nur versucht, einen Erfolg. Aber das folgende Spiel hat das Jahrhundertspiel „Die Siedler von Catan“ so bereichert, dass es von den Knobelrittern in die „Hall of Games“ gewählt wurde.

# STÄDTE & RITTER

Wir haben auf Catan Straßen, Siedlungen und Städte gebaut. Nachdem wir uns gegen drei andere Völker durchzusetzen vermochten, nahmen wir den Kampf um die Vorherrschaft auf der Insel mit vier und fünf Gegnern auf. Wir haben etwas später die Vorzüge der Schifffahrt kennengelernt und konnten fremde Inseln besiedeln. Um diese Zeit ungefähr lernten wir auch, uns mit mehr Errungenschaften gegen nur einen einzigen Konkurrenten zur Wehr zu setzen. Die "Siedler von Catan" haben uns damit bereits unzählige Stunden beste Unterhaltung geschenkt. Was brauchen wir also da noch?

Für Klaus Teuber war das alles noch etwas zu wenig. Speziell an zwei Dingen hat der Erfolgsautor noch was auszusetzen gehabt. Der



Name des Spiels verrät's uns: Es sind die Städte und die Ritter.

## 1. Städte

Wenn einmal eine Stadt gebaut worden ist, gibt es keine Weiterentwicklung mehr dafür. Im Gegensatz zur Realität, wo einige Städte mit der Zeit zu regelrechten Handelsmetropolen, politischen Zentren oder Wirtschaftsmittelpunkten heranwachsen, sind bei den "Siedlern" alle Städte gleich. Auch ist nicht einzusehen, warum bei einer Stadt nur die Rohstoffe verdoppelt werden. Bietet eine Stadt in Wirklichkeit nicht mehr als lediglich verbesserte Produktivität? Hier setzt Teuber den Hebel an, indem es für Städte, die an die Felder, Gebirge, Wald und Weideland grenzen, nun statt des zweiten Rohstoffes (Erz, Holz beziehungsweise Wolle) eine neue Handelsware gibt: Münzen, Buch und Tuch.

Was man damit machen kann? Mit den neuen Handelswaren kann man zwar keine Einrichtungen direkt erwerben, jedoch können damit die Städte ausgebaut werden. Jeder Spieler erhält zu diesem

Zwecke eine sogenannten "Städtekalender". Auf diesem werden die Fortschritte auf drei verschiedenen Ebenen,

entsprechend den drei Handelswaren festgehalten. Münzen stehen für den politischen Ausbau, Buch steht für wissenschaftlichen Fortschritt, während Tuch für den Ausbau im Handel wichtig ist. Nehmen wir den Handel ein bisschen unter die Lupe. Mit bereits einer Karte "Tuch" erhält man einen Markt, danach braucht man schon zwei Tücher für eine Zunft, dann drei für eine Gilde, vier für eine Bank und schließlich fünf "Tuch", um als Handelszentrum zu gelten.



Nun muß ein Spieler ja noch etwas davon haben, wenn er schon seine redlich erworbenen Güter in den Stadtausbau steckt. Da gibt es einmal zwei Siegpunkte, wenn ein Spieler zuerst in einem Bereich den vierten Ausbau schafft. Er hat seine Stadt so-

mit zu einer Handels-, Wissenschafts- oder politischen Metropole erhoben, auf dem Spielplan wird das dadurch ersichtlich gemacht, daß er eine seiner Städte mit einem gelben Tor markieren darf. Diese Siegpunkte können ihm übrigens nur mehr weggeschnappt werden, wenn einem anderen Spieler vor ihm der fünfte und letzte Ausbau gelingt.



Doch noch wichtiger erscheint mir, daß man nur mit Städteausbauten zu den neuen Fortschrittskarten kommt. Ein eigener Sonderwürfel ist für die "Ausschüttung" der Fortschrittskarten verantwortlich. Er zeigt auf drei Seiten je ein Tor für die drei Bereiche. Wird nun so ein Tor erwürfelt, wird verglichen, wer mit seinen Ausbauten bereits eine Fortschrittskarte ziehen darf. Es versteht sich von selbst, daß die Chance umso größer ist, je besser die Stadt eines Spielers da steht. Die Fortschrittskarten sind sowohl graphisch als auch funktionell sehr stark an das Siedler-Kartenspiel angelehnt und bieten viele Möglichkeiten, das Geschehen zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Natürlich richten sich dabei die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten grund-

sätzlich nach den drei Bereichen Handel (Vorteile bei den Rohstoffen), Wissenschaft (Vorteile im Stadtausbau) und Politik (betrifft die Ritter).

## 2. Die Ritter

Ein normaler Würfel hat bekanntlich sechs Seiten. Aufmerksamen Leser wird auffallen sein, daß ich vorhin beim Sonderwürfel nur von drei Seiten sprach. Auf den anderen drei Seiten ist ein schwarzes Schiff abgebildet. Jedesmal, wenn dieses auftaucht, nähert sich eine Horde Barbaren vom Meer her der Insel. Nach jeweils acht Schritten haben die Barbaren die Küste erreicht und machen sich auf den Raubzug durch Catan. Ihre Stärke ist abhängig von der Gesamtzahl an Städten auf der Insel. Treffen sie auf keinen oder zu wenig Widerstand, verwüsten sie die am schwächsten verteidigten Städte, welche daraufhin wieder zu gewöhnlichen Siedlungen zurückfallen. Doch die Bewohner der Insel können sich ja wehren, indem sie Ritter anheuern. Aber nicht wie ursprünglich nur mit Ritterkarten, dies war ein Punkt, der Klaus Teuber wahrscheinlich auch nicht recht gefallen hat. Für 1 Erz und 1 Wolle kann ein Spieler einen richtigen Ritter in Form eines Holzchips an einen freien Kreuzungspunkt an einer seiner Straßen setzen. In Folge kann dieser Ritter sogar noch aufgerüstet werden (Stärke 2), ein ganz mächtiger Ritter (Stärke 3) ist hingegen nur ab einem bestimmten Stadtausbau erlaubt. Das ist aber noch nicht genug, denn damit eine Rittermacht

auch wirklich tätig wird, muß sie was zum Futtern bekommen. Im Klartext: Mit 1 Getreide kann ein Ritter aktiviert werden (der Holzchip wird auf die "aktive" Seite gedreht), was ihm ab dem nächsten Zug erlaubt, verschiedene Aktionen durchzuführen. Die wichtigste Aktion ist natürlich die Abwehr des gemeinsamen Feindes: der Barbaren. Schaffen es alle Spieler gemeinsam, die Eindringlinge in die Flucht zu schlagen (dazu muß der Gesamtwert der Rittermacht mindestens gleichhoch sein wie der Wert der Barbaren), erhält derjenige Spieler, der am meisten zur Verteidigung beigetragen hat einen Extra-Siegpunkt ("Retter Catans"), dafür entfallen die aus dem Grundspiel bekannten Siegpunkte für die größte Rittermacht. Ist das Barbarenheer hingegen zu mächtig, kommt es zu oben erwähnten Zerstörungen. Da man bei "Städte & Ritter" bereits mit einer Siedlung und einer Stadt beginnt, ist es schon zu Beginn empfehlenswert, sich militärisch zu engagieren.



Doch so ein Ritter hat noch andere Vorzüge: Er kann den Räuber vertreiben, Kreuzungspunkte blockieren, fremde Handelsstraßen unterbrechen, sich entlang der eigenen Handelsstraße bewegen und auch schwächere, gegnerische Ritter vertreiben. Dies

alles macht das Aufstellen einer eigenen Hausmacht unverzichtbar.

Die Länge der Beschreibung läßt erahnen, daß das Spiel um einiges komplexer geworden ist, noch dazu wenn man bedenkt, daß ich in diesem Artikel die Kenntnis des Originals voraussetze. In der Tat bringen die neuen Elemente eine Menge neue Entscheidungsmöglichkeiten, mehr Abwechslung und eine längere Spieldauer (2 bis 3 Stunden). Letzteres erscheint zu Beginn etwas unlogisch (man startet ja mit 3 Siegpunkten), aber schnell wird klar, warum. Es sind nämlich weniger Rohstoffe im Umlauf. Man erhält mit Städten bei Gebirge, Wald und Weideland nur mehr einen Rohstoff, und mit den erhaltenen Handelswaren läßt sich nichts direkt bauen. Getreide wiederum braucht man, um die Ritter ständig aktivieren zu können. Lehm wird benötigt, um Stadtmauern bauen zu können. Diese sind hilfreich, um sich besser vor dem Räuber schützen zu können, pro Stadtmauer erhöht sich die geschützte Kartenhand um zwei Karten.

Durch die deutlich erhöhte Auswahl an Möglichkeiten verringert sich gleichzeitig meiner Meinung nach der Glücksfaktor. Dem mir bereits zugetragenen Vorwurf, die "Siedler von Catan" seien eigentlich ein Glücksspiel, bei dem sich die Spieler ohnehin



nur nach den Würfelergebnissen richten könnten und im Grunde somit "gespielt" würden, habe ich zwar schon beim Original als etwas übertrieben betrachtet. Natürlich kann Fortuna dem einen mehr, den anderen weniger gewogen sein, trotzdem erachtete ich es bereits hier als wichtiger, die richtigen Entscheidungen zum richtigen Zeitpunkt zu wählen. Bei "Städte & Ritter" kann man mangelndes Würfelglück, aber auch kleinere Fehler noch besser durch kluges Taktieren kompensieren. Das Spiel besitzt

nun mehr Tiefe, und auch durch die Fortschrittskarten und das Auftauchen der Barbaren ein destruktives Potential, welches dem Spiel des Jahres 1995 bislang gefehlt hat. Nur der Handel scheint mir nun eine Nuance weniger wichtig zu sein, weil man nunmehr alle Rohstoffe auf die eine oder andere Weise irgendwie einsetzen kann.

Durch die neue Erweiterung sind "Die Siedler von Catan" nun noch anspruchsvoller geworden. Ich traue mich zu sagen, daß dem Spiel, wäre es in dieser Form bereits 1995 veröffentlicht worden, ein finanzieller Mißerfolg beschieden wäre. Spielfreaks hätten sich begeistert auf das Spiel gestürzt, aber die Verkaufszahlen wären bei weitem nie in diese schwindelerregenden Höhen geklettert. So aber wird sich sicher ein beachtlicher Teil der Siedler-Fangemeinde die "Städte & Ritter"-Erweiterung nicht entgehen lassen. Zusammen mit der Seefahrer-Erweiterung, die sich damit gut kombinieren läßt (bis auf wenige Szenarien), ist nun für allerhand Abwechslung auf den Spielertisch gesorgt. Ich zumindest kann mir die "Siedler von Catan" ohne die neuen Spielerelemente überhaupt nicht mehr vorstellen.

A handwritten signature in black ink that reads "Tracy".

Game News-Wertung



### Info-Box

<b>Titel:</b>	<b>Städte &amp; Ritter</b>
<b>Art:</b>	<b>„Siedler von Catan“-Erweiterung</b>
<b>Autor:</b>	<b>Klaus Teuber</b>
<b>Spieler:</b>	<b>für 3 bis 6 Spieler</b>
<b>Alter:</b>	<b>ab 12 Jahren</b>
<b>Verlag:</b>	<b>Kosmos Spiele</b>
<b>Jahr:</b>	<b>1998</b>
<b>Dauer:</b>	<b>120 bis 180 Minuten</b>
<b>Preis:</b>	<b>ca. Euro 29,--</b>