



*Schweißtreibend: Das ursprünglich für das Cover geplante Bild von Karin Späth. (Kosmos/Müller)*

Das erste SIEDLER VON CATAN-Brettspiel wurde später auch „Grundspiel“ oder „Basisspiel“ genannt, um es von den in den kommenden Jahren folgenden, zahlreichen Erweiterungen, Ergänzungen und Szenarien zu unterscheiden.

Es führte die catanischen Rohstoffe Erz, Getreide, Holz, Lehm und Wolle sowie die Bauwerke Siedlungen, Städte und Straßen in die catanische Welt ein. Der Räuber als ambivalente Figur, die gleichzeitig schaden und nutzen kann, sowie die Entwicklungskarten als zusätzliches taktisches Element rundeten die historische Wirtschaftssimulation ab.

Zwar verlief das Spiel, wie ein großer Teil aller Brettspiele, in Runden, in denen reihum jeder an der Reihe war, aber anders als in den meisten Brettspielen bedeutete „nicht an der Reihe sein“ hier keineswegs „ungeduldig warten, bis man wieder dran ist“:

In jedem Zug war jeder Spieler in die Rohstoffproduktion und – noch wichtiger – in Tauschverhandlungen eingebunden, so dass es niemals das Gefühl verschwendeter Wartezeit gab.

Die Entwicklungskarten gaben den Spielern die Möglichkeit, taktischen Einfluss auf die vom Zufall der Würfelergebnisse abhängigen Rohstoffträge zu

nehmen; zum Teil durch gezielte Steuerung der Räuber-Figur; zum Teil durch Einsatz der Karten, die mit dem Wort „Fortschritt“ überschrieben waren und bestimmte Sonderaktionen ermöglichten. Die Illustrationen auf den Entwicklungskarten fielen etwas minimalistisch aus, so zeigten alle „Fortschritte“ – die von der Funktion her sehr unterschiedlich sein konnten – dieselbe Illustration eines Galgens mit eingebautem Hamsterlaufrad (fantasievolle Menschen glaubten, darin einen mittelalterlichen, mit Muskelkraft betriebenen Kran erkennen zu können).

Um so einprägsamer stach das Coverbild der Spiel-schachtel ins Auge: Obwohl es auch mit wenigen grafischen Elementen auskommt, vergisst niemand, der ihn jemals sah, den dunstigen, roten Himmel mit der tiefstehenden gelben Sonne, vor der sich – wie durch ein Teleobjektiv aufgenommen – die Silhouette eines zeitlosen Dorfes abhebt.

Ursprünglich war ein ganz anderes Coverbild vorgesehen, auf dem, in konventioneller Manier gemalt, eine Gruppe von Bauern zu sehen war, die sich im Vordergrund abschufteten, während im Hintergrund ein Dorf lag.

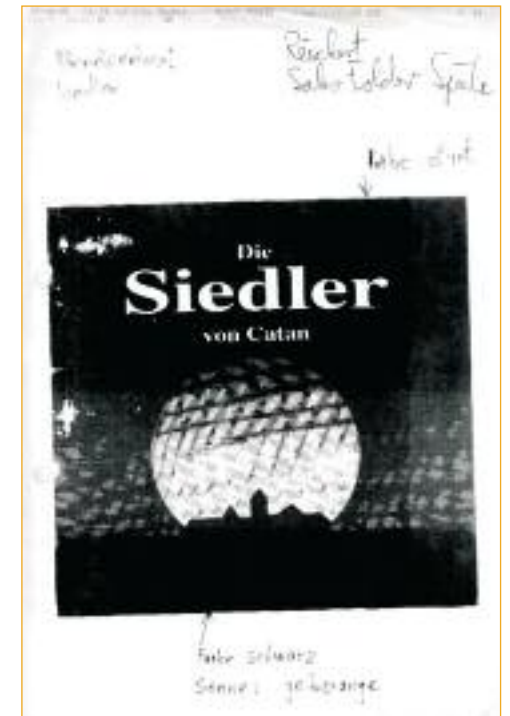
Käufer der ersten Auflagen des Spiels kennen auch dieses ältere Bild noch: Eine Teil-Reproduktion war in schwarz-weiß auf der Papp-Einlage aufgedruckt, die sich in der Schachtel befand, um das Hin- und Herrutschen des Spielmaterials einzudämmen.

„Jeder, der das Bild betrachtete, begann nach seinem Taschentuch zu suchen, um sich den Schweiß von der Stirn zu wischen.“

Der zweite Anlauf konzentrierte sich dann ganz darauf, die Pionierstimmung, Einfachheit, Einsamkeit und Sehnsucht nach neuen Ufern ausdrücken zu wollen. Vor lauter Verzweiflung begann ich selbst auf meinem Computer zu malen, weil ich meine Absicht nicht in die richtigen Worte kleiden konnte.

Zu Hilfe kam mir dabei ein Plakat, an dem ich täglich vorbeifuhr – es strahlte eine bemerkenswerte Stimmung aus.“

- Reiner Müller -



*Überdauerte die stürmischen ersten Jahre Catans: Ein Fax mit Reiner Müllers erstem Entwurf des endgültigen Covermotivs. (Müller)*

Das Plakat war das Werbeposter zum Musical MISS SAIGON, das damals in Stuttgart aufgeführt wurde. Die Grafik zeigt eine große Sonne, vor der eine in wenigen, schwarzen Pinselstrichen gemalte Silhouette zu sehen war, die als ein im Flug befindlicher Hubschrauber und zugleich als ein asiatisches Schriftzeichen gedeutet werden konnte.

Die endgültige Fassung des Cover-Bildes, inzwischen häufig zitiert und parodiert, führte Karin Späth sorgfältig in Airbrush-Technik nach Reiner Müllers Entwurf aus, so dass ein wirklich sehenswertes Bild entstand; von Frau Späth stammte auch die Grafik der Landschafts- und Meeresfelder.

Leider blieben dies die einzigen Beiträge der begabten Grafikerin zu den catanischen Spielen, da es kurz darauf zu einer unglücklich verlaufenden Auseinandersetzung um Urheberrechts-Fragen kam, die erst vor den Schranken des Gerichts endete.

Das grafische Gesamt-Konzept des Spiels stammte von Marion Pott, die auch den SIEDLER VON CATAN-Schriftzug entwarf und die Illustrationen auf den Spielkarten zeichnete.

Das Format der Schachtel selbst mit ihrem quadratischen Grundriss war für 1995 ein Novum: Spiele wurden traditionell in länglichen Schachteln geliefert; die einzige dokumentierte Ausnahme war eine frühe MONOPOLY-Ausgabe, deren Schachtel zwar quadratisch, aber wesentlich flacher war.

„Das Schachtelformat wurde tatsächlich extra für die SIEDLER neu geschaffen. Wir wollten ein Zeichen setzen – einen Neuanfang, weg von den teuren Kosmos-Luxusspielen. Und das von uns ins Auge gefasste Motiv mit der Sonne verlangte einfach nach einer quadratischen Schachtel. Da dann keiner so richtig widersprach, war das neue Schachtelformat klar. Heute: Der neue Standard im Spielereich.“

- Reiner Müller -

Noch im Jahr seines Erscheinens gewann das Spiel die beiden wichtigsten Spiele-Preise im deutschsprachigen Raum, das „Spiel des Jahres“ und den „Deutschen Spielepreis“.



Guten Mooorgern, Catan! Das Airbrush-Gemälde, das Karin Späth nach Reiner Müllers Entwurf ausgeführt hatte, schmückte acht Jahre lang das Basis-Brettspiel. (Kosmos)

„Wir Jury-Mitglieder haben uns während oder nach der Messe in Nürnberg seit jeher immer dann, wenn wir uns in den Messehallen über den Weg liefen, gegenseitig gefragt: 'Na, hast du es schon entdeckt?'. Wobei mit 'es' das kommende Spiel des Jahres gemeint war.

Nie zuvor und niemals danach war dieser erste Eindruck so überwältigend eindeutig wie 1995. Im Prinzip hätten wir direkt im Anschluss an die Nürnberger Messe abstimmen können, das DIE SIEDLER VON CATAN das Spiel des Jahres 1995 würde. Ging so natürlich nicht – klar.

Das Rennen um das Spiel des Jahres 1995 war zu keinem Zeitpunkt von der Messe bis zur Preisverleihung offen, sondern über den gesamten Zeitraum der Entscheidungsfindung sehr deutlich von den SIEDLERN angeführt. Im Grunde ging es da nur noch um das schmückende Beiwerk der Auswahlliste.“

- Andreas Mutschke, ehemaliges Mitglied der Spiel des Jahres-Jury -

Die Juroren der Spiel des Jahres-Jury stimmten nicht für oder gegen ein bestimmtes Spiel, sondern vergaben an einzelne Spiele Punkte. Dabei konnte jeder der elf Juroren einem Spiel entweder 15, 10, 6, 3 Punkte oder 1 Punkt geben. Niemand musste alle seine Punkte verteilen, aber jeder musste mindestens drei Spiele bewerten. Das Spiel mit den meisten Punkten wurde dann „Spiel des Jahres“, ohne dass man nachträglich hätte feststellen können, wer welches Spiel mit wie vielen Punkten bewertet hatte. In der Theorie.

Bei der Pressekonferenz anlässlich der Preisverleihung aber sagte Synes Ernst, Vorsitzender der Jury: „Dieses Jahr ist es DIE SIEDLER VON CATAN von Klaus Teuber, das von der Jury einstimmig mit dem Titel 'Spiel des Jahres' ausgezeichnet worden ist.“ Kaum hatte er das gesagt, gab es intern auch schon Ärger, weil nicht jeder Juror Rückschlüsse auf sein eigenes Abstimmungsverhalten gezogen sehen wollte. Aber wie konnte Synes Ernst wissen, dass alle Juroren für Klaus Teubers Spiel gestimmt hatten?

Nur dann, wenn das Spiel die höchstmögliche Punktzahl erreichte – was es nur konnte, wenn jeder Juror ihm seine „15-Punkte-Bewertung“ gegeben hatte.

Vermutlich ist dieses hohe Abschneiden eines Spiels bei der Bewertung einmalig; allerdings sind die Details der Abstimmungsergebnisse nach wie vor geheim, und die Ansprachen bei den Preisverleihungen wurden seitdem wesentlich vorsichtiger formuliert.

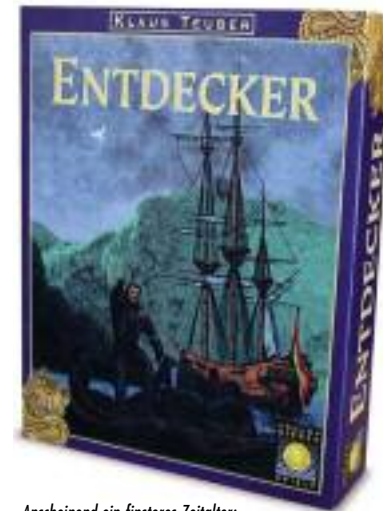


Galgen mit eingebautem Hamster-Laufrad: In der klassischen Ausgabe des Basis-Brettspiels hatten alle Entwicklungskarten dasselbe Bildmotiv. (Kosmos)

Auch die außergewöhnlich gut strukturierte Spielanleitung von Reiner Müller – für den raschen und lang anhaltenden Erfolg des Spiels ebenfalls von großer Bedeutung – wurde noch im selben Jahr ausgezeichnet: Ihr wurde die „Essener Feder“ verliehen, ein Preis, den die Stadt Essen jährlich für die beste Spielanleitung vergibt.

DIE SIEDLER VON CATAN sammelten nicht nur alle wichtigen Preise ein, sie waren auch ein ganz ungewöhnlicher kommerzieller Erfolg. Und das war für Kosmos wesentlich mehr als nur eine angenehme Umsatzsteigerung: Es beantwortete die 1995 gestellte Existenzfrage für den Verlag mit einem klaren „Ja.“: Wegen der schlechten wirtschaftlichen Situation des Verlags waren seine Rechte und Lagerbestände bereits zum Verkauf ausgeschrieben, und ein amerikanischer Investor stand kurz davor, den Zuschlag zu erhalten.

So war Kosmos nach ASS bereits der zweite Verlag, der von Klaus Teuber und Reiner Müller gemeinsam vor dem Untergang gerettet wurde. Was spielte man wohl 1995 im Finale der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel? Genau! Und außerdem wurde als zweites Klaus Teuber-Spiel in diesem Jahr VERNISSAGE in den regionalen Vorausscheidungen gespielt.



Anscheinend ein finstres Zeitalter: Covermotiv der ENTDECKER in der Goldsieber-Ausgabe 1996. (Goldsieber)