





Die neue Erweiterung zu CATAN - Das Spiel

Teil 1: Der Beginn der Entwicklung

Im Februar 2013 wird auf der Spielwarenmesse in Nürnberg die vierte, große Erweiterung von *CATAN - Das Spiel* das Licht der Spielewelt erblicken. Zuvor waren 1997 die Erweiterung *Seefahrer*, 1998 *Städte & Ritter* und 2007 *Händler & Barbaren* erschienen.

Mit "Seefahrer" wurde "Die Siedler von Catan" räumlich erweitert, "Städte und Ritter" bot eine größere Spieltiefe und "Händler & Barbaren" bereicherte das Spiel mit einigen Varianten und zwei großen Szenarien.

Welches Thema und welche Herausforderungen sollten im Mittelpunkt einer neuen Erweiterung stehen? Oder vielleicht sollte man besser fragen: Was wünschen sich Catan-Spieler?

Auf unserer Spieleplattform playcatan.de vergnügten sich mittlerweile über 4000 Premiumspieler mit "Städte und Ritter" und Seefahrer-Szenarien. Mit Abstand am häufigsten werden die Szenarien "Ozeanien", "Die Schatzinseln" und "Die Nebelinseln" gespielt.

Die drei zuletzt genannten Spiele bzw. Szenarien haben eine Gemeinsamkeit: Ein Teil des Spielfelds besteht aus verdeckt ausliegenden Landschaftsfeldern – unentdecktes Gebiet, das die Spieler noch erkunden müssen. Sobald ein Spieler ein Schiff so einsetzt, dass seine Spitze auf eine Ecke eines verdeckt ausliegenden Landschaftsfelds zeigt, wird das Landschaftsfeld umgedreht und somit entdeckt. Als Belohnung gibt es einen Rohstoff der entdeckten Landschaft. Außerdem wird

die Landschaft mit einem zufällig gezogenen Zahlenchip versehen und kann nun von jedem Spieler besiedelt werden.

Es ist offensichtlich der Reiz des Entdeckens, den viele Catan-Spieler besonders lieben! Aus diesem Grund steht das Thema "Entdecken" im Mittelpunkt der neuen Erweiterung.

Als ich 1996 begann, die Seefahrer-Erweiterung zu entwickeln, stand ich vor der Frage, wie die Schifffahrt auf dem Meer funktionieren sollte. Ich sah damals zwei Möglichkeiten. Bei der ersten werden Schiffe statisch aneinander gereiht und bilden, wie Straßen, eine zusammenhängende Verbindung. Bei der zweiten Möglichkeit erfolgt die Schifffahrt dynamisch. Ein Schiff wird bewegt, indem es von Kante zu Kante gezogen wird.

Für Seefahrer entschied ich mich für die erste, statische Möglichkeit, da sie weniger regelintensiv ist und mir einstiegsfreundlicher für eine – 1997 noch unübliche – Erweiterung eines Brettspiels erschien.

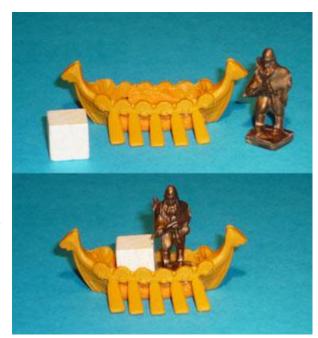
Die dynamische Schiffsbewegung hat mich aber nie ganz losgelassen. Vielleicht kennt der eine oder andere das 2007 erschienene Szenario "Seefahrer – Die Kolonien". In diesem Szenario ließen sich die Schiffe nicht nur auf dem Spielfeld bewegen, sie konnten auch Waren transportieren. Die Waren wurden in Form von Plättchen unter die Schiffe gelegt und mussten zusammen mit ihnen über das Spielfeld gezogen werden. Obwohl der Transport auf diese Weise etwas umständlich und unübersichtlich war, verlieh er dem Spiel einen nicht unerheblichen Reiz.

Auf der Grundlage dieser Erfahrungen hatte ich im Oktober 2011, als ich das erste Konzept für die neue Erweiterung verfasste, die folgenden Ziele:

- 1. Es gibt eine Startinsel und ein großes unentdecktes Gebiet.
- 2. Die Schifffahrt erfolgt dynamisch.
- 3. Das unentdeckte Gebiet enthält neben den gewohnten Landschaften auch neue Felder.
- 4. Die neuen Felder dienen als Grundlage für Missionen, die die Spieler erfüllen müssen.
- 5. Die Schiffe werden mit Figuren beladen, die zur Erfüllung von Missionen benötigt werden.

Es war mir besonders wichtig, dass die Schiffe beladen werden konnten. Für ein erstes Modell bohrte ich einen Hohlraum in ein Schiff des Spiels "Seefahrer – Die Kolonien" und belud das Schiff mit einem Barbaren aus "Händler & Barbaren" sowie einem 8 mm Klötzchen.

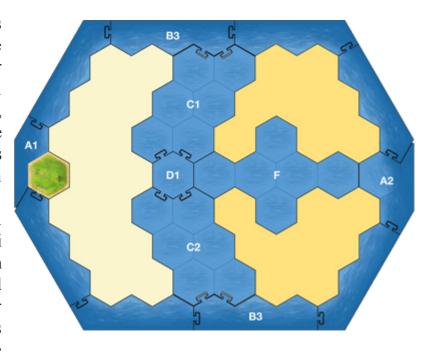
Dieses Arrangement stand zu Beginn der Entwicklung auf meinem Schreibtisch und motivierte mich immer wieder weiterzumachen, wenn die Entwicklung der neuen Erweiterung stockte.



Teil 2: Von Hafensiedlungen, Schiffen und Siedlern

Für das Spiel mit der Erweiterung werden die Würfel, die Siedlungen, die Straßen, die Rohstoffkarten, einige Landschaftsfelder inklusive Zahlenchips sowie die Rahmenteile des Basisspiels benötigt. Mit den zusätzlichen Rahmenteilen der Erweiterung lassen sich unterschiedlich große Szenarien aufbauen.

Die Abbildung zeigt das kleinste mögliche Szenario. Damit der Aufbau nicht zu viel Zeit in Anspruch nimmt, die Fläche wird innerhalb des Rahmens Meerplatten (zusammenhängenden Meerfeldern) ausgelegt. Dadurch entstehen drei Bereiche. Links, hellgelben Bereich, wird mit einem Teil der Landschaftsfelder des Basisspiels die



Startinsel aufgebaut. In den beiden rechten, zu entdeckenden Gebieten werden verdeckt Felder der Erweiterung ausgelegt.

Die beiden unentdeckten Gebiete des kleinsten Szenarios fassen 16 unbekannte Felder, während beim größten Szenario 32 Felder auf ihre Entdecker warten.

Um zu entdecken, werden Schiffe benötigt. Ihr Bau kostet ein Holz und eine Wolle. Zur Aufgabe der Schiffe gehört nicht nur die Erkundung von unbekannten Gewässern. Sie dienen auch dem Transport von Spielfiguren. In jedes Schiff passen entweder 2 kleine Spielfiguren oder eine große Spielfigur.



Der aufmerksame Leser wird sich vielleicht gefragt haben, warum ich bei der Aufzählung des benötigten Materials aus dem Basisspiel die Städte nicht erwähnt habe. Das tat ich mit voller Absicht, da in der neuen Erweiterung der Stadtbau nicht vorgesehen ist.

Stattdessen können Siedlungen an der Küste mit 2 Getreide und 2 Erz zu Hafensiedlungen ausgebaut werden. Eine **Hafensiedlung** zählt zwar zwei Siegpunkte wie eine Stadt, allerdings gibt es nur 1 Rohstoff, wenn die Zahl einer angrenzenden Landschaft gewürfelt wird.

Eine Hafensiedlung besteht aus einer Häusergruppe mit einem vorgelagerten Hafenbecken. Das Hafenbecken bietet – wie das Schiff – Platz für entweder eine große Spielfigur oder zwei kleine Spielfiguren.

Zu den großen Figuren gehören die **Siedler**, von denen jedem Spieler zwei zugeteilt werden.

Der Bau eines Siedlers kostet die gleichen Rohstoffe wie der Bau einer Siedlung. Wer einen Siedler gebaut hat, stellt ihn in das Hafenbecken einer Hafensiedlung oder auch gleich in ein angrenzendes Schiff.





Natürlich ist es die Aufgabe der Siedler, neue Siedlungen im entdeckten Gebiet oder auch auf der Heimatinsel zu gründen. Da Spielfiguren aber grundsätzlich nicht über Land gezogen werden dürfen, ist ein Siedler immer auf ein Schiff angewiesen, das ihn abholt und in seine neue Heimat befördert.



Teil 3: Land in Sicht – Das Einführungsspiel

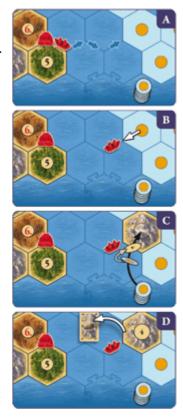
Im Einführungsspiel können sich weniger geübte Cataner mit den wichtigsten Grundregeln der Erweiterung vertraut machen. Zu Beginn gründet jeder Spieler eine Siedlung und eine Hafensiedlung auf vorgegebenen Kreuzungen der Startinsel. Jeder Spieler setzt eine Straße an seine Siedlung und ein mit einem Siedler bestücktes Schiff (Siedlerschiff) an seine Hafensiedlung. So ist es jedem Spieler schon in seinem ersten Zug vergönnt, mit einem Schiff in Richtung des unentdeckten Gebiets vorzustoßen.

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er wie gewohnt mit zwei Würfeln die Erträge für alle Spieler aus. Neu ist, dass ein Spieler als Ausgleich 1 Gold erhält, wenn – mit Ausnahme der "7" - eine Zahl gewürfelt wird, für die er keinen Rohstoff erhält.

Danach kann er handeln und bauen. Generell ist es erlaubt, drei gleiche Rohstoffe mit der Bank gegen einen beliebigen anderen zu tauschen. Außerdem darf der aktive Spieler bis zu zweimal in seinem Zug für 2 Gold einen beliebigen Rohstoff kaufen.

Ist im Basisspiel damit der Zug eines Spielers beendet, folgt bei "Entdecker & Piraten" noch die Bewegungsphase. Der Spieler darf jedes seiner Schiffe (bis zu drei sind möglich) 4 Meerwege weit ziehen (A). Zeigt unterwegs eines der beiden Enden eines Schiffes auf eine Ecke eines unentdeckten Feldes, endet der Zug des Schiffs (B). Die Landschaft wird umgedreht und erhält einen Zahlenchip (C). Als Belohnung für seine Entdeckung erhält der Spieler den Rohstoff der Landschaft (D).

Wer schneller mit seinen Schiffen fahren möchte, muss dafür Wolle berappen. Für jede Wolle, die ein Spieler abgibt, darf er den Zug eines seiner Schiffe um zwei Meerwege verlängern

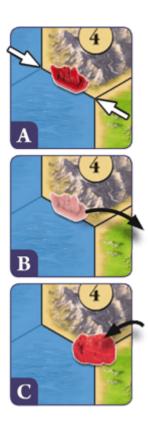


Da Straßen naturgemäß nicht auf Meerwegen gebaut werden können, kann die erste Siedlung an der Küste eines entdeckten Gebiets nur mit Hilfe eines Siedlerschiffs gegründet werden.

Zeigt das mit einem Siedler beladene Schiff eines Spielers mit einer Spitze auf eine Kreuzung eines Landfelds (A), darf der Spieler dort eine Siedlung gründen. Hierzu nimmt er sein Schiff zusammen mit dem Siedler zurück zu seinem Vorrat (B) und setzt ohne weitere Kosten eine Siedlung auf der Kreuzung des Landfelds ab (C). Selbstverständlich muss auch beim Bau einer Siedlung mit Hilfe eines Siedlerschiffs die Abstandsregel beachtet werden.

Mehr zusätzliche Regeln werden den Spielern der Einführung nicht zugemutet. Wer "Land in Sicht" gewinnen will, muss über den Bau von Siedlungen und Hafensiedlungen 8 Siegpunkte erreichen, was in der Regel nicht länger als 30 Minuten dauert.

Erfahrene Spieler können die Einführung überspringen und sich gleich der ersten Mission stellen, bei der sich erstmals der volle Reiz der neuen Erweiterung entfaltet.



Die Piraten

Wieso heißt die neue Erweiterung eigentlich Entdecker & Piraten? "Wo bleiben denn die Piraten?", werden Sie sich sicher fragen.

Im Einführungsspiel spielen sie noch keine Rolle. Der Räuber übrigens auch nicht. Der bleibt bei jedem Szenario brav in seiner Spielschachtel, worüber einige Cataner sicher nicht traurig sein werden. ;-)

Dafür kommen die Piraten im zweiten Szenario zum Zuge. Zum einen gibt es Piraten, die sich in Festungen des unentdeckten Gebiets verschanzt haben (dazu mehr im vierten Teil meines Blogs), zum anderen machen sie mit ihren Schiffen die Gewässer unsicher.

Im Gegensatz zur Seefahrer-Erweiterung gibt es nicht nur ein neutrales Piratenschiff, das von den Spielern bei einer "7" versetzt werden kann. Jeder Spieler besitzt ein Piratenschiff in seiner Farbe und darf mit ihm zu gegebener Zeit Pirat spielen.

Wer als erster eine "7" würfelt, setzt sein Piratenschiff auf einem Meerfeld ein. Bis auf die Rahmenfelder und die Felder um die Startinsel herum sind alle Meerfelder erlaubt. Der Spieler wird es sicher auf ein Feld setzen, an das möglichst viele Schiffe seiner Mitspieler grenzen.

Denn zum einen darf er von einem Eigner dieser Schiffe eine Rohstoffkarte stehlen, zum anderen werden alle angrenzenden Schiffe blockiert, solange der Pirat seine Position nicht ändert. Es versteht sich von selbst, dass die Schiffe des Besitzers des Piratenschiffs – oder nennen wir ihn vielleicht besser den aktuellen "Freund der Piraten" – von dieser Blockade nicht betroffen sind.

Was tun? Es gibt mehrere Möglichkeiten:

- Man kann geduldig auf die nächste "7" warten, denn dann darf der Spieler, der die "7" gewürfelt hat, sein Piratenschiff einsetzen, während der "Altpirat" sein Piratenschiff zum Vorrat zurücknehmen muss.
- Oder man zahlt für jedes Schiff, mit dem man über die Kanten des Piratenfeldes ziehen möchte, ein Gold.
- Als letzte Möglichkeit bietet es sich an, das Piratenschiff zu verjagen. Das darf ein Spieler mit jedem seiner Schiffe versuchen, das mit einer Spitze auf eine Ecke des Piratenfelds zeigt. Er muss nur eine "6" würfeln. Gelingt ihm die "6", muss der ehemalige "Freund der Piraten" sein Piratenschiff zu seinem Vorrat zurücknehmen und der glückliche Sieger darf seine Schiffe freudig ihren Zielen entgegen ziehen. Außerdem ist er nun der neue Freund der Piraten und darf sein Piratenschiff in seinem Sinne einsetzen.

Teil 4: Die Piratenlager

Logbuch: Der Catanische Rat schickte uns mit unseren Schiffen in ein unerforschtes Gebiet, in dem es laut Gerüchten Länder mit reichen Goldvorkommen geben sollte. Unser Auftrag lautete, diese Goldvorkommen aufzuspüren und für Catan zu sichern.

Unsere Mission führte uns zunächst zu einer größeren, unbewohnten Insel. Hier gab es weit und breit kein Gold, aber das fruchtbare Eiland eignete sich gut für die Einrichtung einer ersten Basis. Nachdem wir eine geeignete Stelle für einen Hafen gefunden und dort einen Stützpunkt errichtet hatten, brachen wir mit unseren Schiffen weiter nach Osten auf.

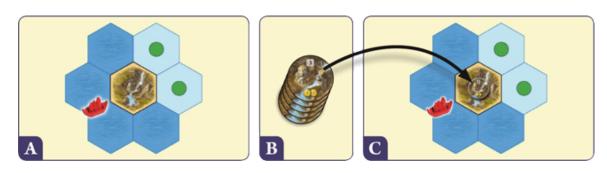
Nach wenigen Tagen sichteten wir eine Küste, an der sich ein schmaler Fluss ins Meer ergoss. Dem Gewässer folgend, sahen wir bald das begehrenswerte Metall verheißungsvoll im Flussbett schimmern. Aufgeregt trafen wir die ersten Vorbereitungen für den Bau einer Siedlung an der Flussmündung. Doch kaum hatten wir die ersten Pfosten für unsere Häuser in den lehmigen Boden gerammt, ertönte ein lautes Donnern und kurz drauf schlug eine Kanonenkugel vor dem Bug unseres am Ufer ankernden Schiffes ein.



Da eilte auch schon unser Kundschafter herbei und berichtete von einem gut befestigten Piratenlager, das den goldträchtigen Fluss an einer strategisch günstigen Stelle kontrollierte. Da wir als friedliche Siedler den bis an die Zähne bewaffneten Piraten nicht gewachsen waren, luden wir unsere Habseligkeiten eilig wieder auf das Schiff und lichteten den Anker. Wir trösteten uns mit der Hoffnung, noch andere Inseln mit Goldvorkommen zu entdecken.

Das taten wir auch. Doch jeder weitere Goldfluss, den wir entdeckten, wurde ebenfalls von einem Piratenlager kontrolliert. Es erschien uns fast, als würde hier jemand ein ganz und gar nicht lustiges Spiel mit uns treiben. Da unser Auftrag lautete, die Goldvorkommen zu sichern und die feindlich gesinnten Piratenlager zwischen uns und dem Edelmetall standen, gab es nur eine Lösung: Die Piratenlager mussten weg.

Wer im Spiel ein Goldflussfeld entdeckt (A), nimmt eine Piratenlagerscheibe (B) und platziert sie auf dem Goldflussfeld (C). Auf der Rückseite jeder Piratenlagerscheibe ist ein Zahlenchip abgebildet.



Um die Piratenlager zu erobern, bauen die Spieler Einheiten. Jede Einheit kostet ein Erz und eine Wolle. Nach ihrem Bau wird eine Einheit im Becken einer Hafensiedlung oder in einem angrenzenden Schiff eingesetzt. Bis zu zwei Einheiten finden im Laderaum eines Schiffes Platz.



Sobald ein Spieler mit einem Schiff, das mit einer oder zwei Einheiten beladen sein darf, ein Goldflussfeld mit einem Piratenlager erreicht, darf er die Einheit(en) auf dem Piratenlager absetzen.

Ein Piratenlager gilt als erobert, sobald insgesamt 3 Einheiten von einem oder auch von verschiedenen Spielern auf der Piratenlagerscheibe platziert wurden. Nun wird die Beute geteilt: Zunächst erhält jeder Spieler, der sich an der Eroberung beteiligt hat, 2 Gold.

Außerdem wird der Missionsfortschritt auf der Missionsleiste "Die Piratenlager" vermerkt: Jeder an der Eroberung beteiligte Spieler darf mit seinem Markierungsstein ein Feld auf der Missionsleiste vorrücken. Wer über ein Würfelduell (Summe aus Einheiten und Würfelaugen) zum "Helden" gekürt wird, darf noch ein weiteres Feld vorrücken – allerdings erleidet im Gegenzug dafür eine seiner Einheiten den Heldentod.

Die Siegpunkte, die ein Spieler für seine Missionsfortschritte erhält, kann er rechts neben seinem Markierungsstein ablesen. Zudem gilt: Der Spieler, dessen Markierungsstein am weitesten vorne steht, bzw. bei Gleichstand die untere Position einnimmt, erhält das Sondersiegpunktkärtchen "Größter





Piratenschreck". Dieses Szenario gewinnt, wer als erster in seinem Zug 12 Siegpunkte erreicht.

Nach der Eroberung wird die Piratenlager-Scheibe auf ihre Zahlenseite gedreht. Erst jetzt dürfen auf den Ecken des befreiten Goldflussfeldes Siedlungen errichtet werden. Wird die Zahl des Feldes gewürfelt, erhalten Siedlungs- oder Hafensiedlungsbesitzer 2 Gold.

Teil 5: Fische für Catan –

Warum es keine Wale auf Catan gibt

In dieser Mission schickt der Catanische Rat die Siedler in ein Gebiet, das reich an Fischbeständen ist. Die Fische sollen gefangen und nach Catan gebracht werden. Fische? Gab es denn im Mittelalter, als noch keine kommerziellen Fischfangflotten die Meere leer fischten, nicht überall große Fischbestände? Warum musste der Catanische Rat die Siedler in ein entlegenes Gebiet schicken, um von dort aus den Bedarf an Meeresgetier zu decken?



Als ich die Mission konzipierte, waren es keine Fische, die der Catanische Rat verlangte. Es waren Wale. Dementsprechend hieß die Mission "Wale für Catan". Im Mittelalter war der Tran des Wals eine heißbegehrte Ware. In den langen Winternächten spendete er den Menschen in ihren düsteren Behausungen Licht. Gleichzeitig war der Wal ein wichtiger Fleischlieferant für die oft von Missernten heimgesuchte Bevölkerung.

Zu dieser Zeit war der Walfang kein industrieller Spaziergang wie heute. Die mittelalterlichen Fischer mussten sich mit ihren zerbrechlichen Booten nahe an ihre mächtige Beute heranwagen, um ihr mit Lanzen und Pfeilen eine tödliche Wunde zuzufügen. Nicht selten gewann der Wal den Kampf und das Meer wurde zum Grab der Walfänger. Diese Bilder hatte ich im Kopf, als ich die Mission entwarf und für die Holzausgabe unseres



amerikanischen Lizenznehmers die abgebildete Walfigur konstruierte.

Damit war unser amerikanischer Lizenzpartner nicht einverstanden. Das Argument war, dass der Walfang inzwischen weltweit (ausgenommen sind Naturvölker, wie die Inuit) verboten sei und man mit einem Catan-Spiel nicht für den Walfang werben sollte.

Zu Beginn der Neuzeit und besonders im 19. und 20. Jh. erfanden die Menschen immer ausgefeiltere Fangmethoden, die den Walen kaum mehr die Chance ließen, ihrem Schicksal zu entgehen. Längst begehrten die Menschen nicht mehr nur das Lampenöl oder das Fleisch des Wals. Inzwischen wurden mannigfaltige Produkte wie Margarine, Seife, Kunstharz, Essenzen für Parfüm, Vitamine oder Glycerin aus seinen Körperbestandteilen hergestellt. Viele Walarten stehen daher heute trotz Walfangverbots, an das sich leider nicht alle Länder halten, vor dem Aussterben.

Ich überlegte mir, dass die meisten Spieler vielleicht gar nicht zwischen meinem mittelalterlichen Walfang in "Entdecker & Piraten" und dem modernen Walfang unterscheiden würden. Also ersetzte ich im Sinne von "Im Zweifel für den Wal" den Walfang durch den Fischfang. Die Fischfigur konstruierte ich neu. Sie hatte nun eher eine Ähnlichkeit mit einem dicken Goldfisch als mit einem Wal.

In der deutschen Kosmos-Ausgabe der Erweiterung wird kein einzelner Fisch gefangen sondern gleich ein ganzer Fischschwarm





Die Mission

Das dritte Szenario "Fische für Catan" besitzt zwei Missionen. Zum einen die im letzten Teil meines E&P Blogs vorgestellte Mission "Die Piratenlager", zum anderen "Fische für Catan".

Für das Szenario wird der Rahmen vergrößert, damit die zusätzlichen 6 Fischfelder in den unentdeckten Gebieten ausgelegt werden können. Jedes Fischfeld besitzt eine Würfelzahl zwischen 1 und 6.

Wird ein Fischfeld aufgedeckt, so erhält sein Entdecker 2 Gold. Jeder Spieler hat in der Bewegungsphase seiner Schiffe die Möglichkeit, Fische zu fangen. Hierzu würfelt er mit einem sechsseitigen Würfel. Ist ein Fischfeld mit der gewürfelten Zahl bereits aufgedeckt, wird ein Fischschwarm auf dem Feld platziert. Um den Fischschwarm zu bergen, muss es der Spieler mit einem leeren Schiff erreichen bzw. muss eine Spitze seines Schiffes auf eine beliebige Kreuzung des Fischfeldes zeigen. Ist das der Fall, darf

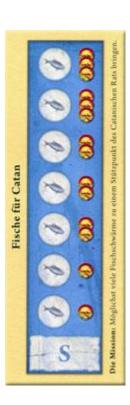




er den Fischschwarm auf sein Schiff laden. Klar, dass ein Spieler nur dann würfeln wird, wenn er seine Schiffe erfolgversprechend positioniert hat.

Nun muss er den Fischscharm nur noch zur Insel des Catanischen Rats bringen und dort abliefern. Die Insel des Catanischen Rats befindet sich auf der Ostseite der Startinsel (D2).





Hat ein Spieler einen Fischschwarm abgeliefert, darf er seinen Markierungsstein auf der Missionsleiste "Fische für Catan" ein Feld vorrücken. Auch in dieser Mission gibt es ein Sondersiegpunktkärtchen, das hier an den jeweils fleißigsten Fischer geht.



Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Zug ist und 15 Siegpunkte besitzt.

Teil 7: Entdecker & Piraten

Das fünfte und letzte Szenario trägt den Namen des Spiels. Der Grund dafür ist, dass es *das Spiel ist*. Alle zuvor beschriebenen Szenarien dienen dazu, die Spieler schrittweise in die Missionen und ihre taktischen und strategischen Möglichkeiten einzuführen und sie komfortabel zum letzten Szenario, also dem eigentlichen Spiel, hinzuführen.

Für "Entdecker & Piraten" wird der größtmögliche Rahmen aufgebaut, und es wird mit allen drei Missionen gespielt.



Daraus ergibt sich eine hohe Vielfalt an Entscheidungsmöglichkeiten. "Lauschen" wir den Gedanken, die einem Spieler in seinem Zug durch den Kopf gehen könnten, nachdem er ein Schiff zu Wasser gelassen hat:

Soll ich das Schiff auf Fischfang schicken oder lieber mit Einheiten beladen, um die Vorteile der Dorfbewohner zu gewinnen? Oder ist es vielleicht sinnvoller, wenn ich das Schiff mit einem Siedler ausrüste, um mit ihm im weiter entfernten, unentdeckten Gebiet eine Siedlung zu gründen? Wenn ich die Siedlung dann später zu einer Hafensiedlung ausbaue, könnte ich dort Schiffe, Einheiten und weitere Siedler bauen und hätte kürzere Wege. Langfristig würde das Sinn machen. Aber halt, dort drüben, auf dem Piratenlager, hat Wolfgang zwei Einheiten abgesetzt. Da muss ich schnell mit einer Einheit hin, sonst nimmt er mir noch meinen Siegpunkt für den größten Piratenschreck weg ...

Erfahrene Spieler können sicher das Einführungsspiel überspringen. Ich rate aber sehr davon ab, gleich mit dem finalen Szenario bzw. dem eigentlichen Spiel zu starten.

Das erste Foto zeigt den Endstand einer Testpartie "Entdecker & Piraten" zu viert, die mit 17:15:14:13 Siegpunkten endete und 135 Minuten dauerte. Das zweite Foto zeigt den Endstand einer Testpartie zu dritt, die 17:16:13 ausging und nach 100 Minuten beendet war.



Prototypen-Testspiele – Anklicken zum Vergrößern

Während der Entstehung der Erweiterung hatte ich weitere Missionen entwickelt, die es aber letztlich nicht in die Box geschafft haben. Das lag daran, dass die Schachtel schon mit drei Missionen bis an den Rand mit Material gefüllt war und weitere Missionen das Spiel noch teurer hätte werden lassen.

Bei einer der Missionen, die nicht berücksichtigt wurden, ging es darum, eine Insel vor einer Sturmflut zu schützen, bei einer anderen mussten möglichst viele Bewohner einer großen Vulkaninsel mit Schiffen vor Lavaströmen in Sicherheit gebracht werden, eine dritte Mission hatte die Suche von Artefakten zum Thema.

So wurden letztlich die drei Missionen berücksichtigt, die bei den Tests am besten angekommen waren und auch am besten miteinander harmonierten.

"Entdecker & Piraten" eignet sich auch sehr gut für das Spiel zu zweit. Der Handel zwischen den Spielern fällt dann zwar weitestgehend weg, aber durch die vielfältigen strategischen und taktischen Möglichkeiten und die Konkurrenz um die drei wichtigen Sondersiegpunkte mindert das kaum den Spielspaß.

<u>Auf unserer Info-Seite zu "Entdecker & Piraten"</u> gehe ich darauf ein, ob und wenn ja wie sich die neue Erweiterung sinnvoll **mit den ersten drei Erweiterungen "Seefahrer", "Städte & Ritter" und "Händler & Barbaren" kombinieren** lässt.