



KLAUS TEUBER

# CATAN

— ERWEITERUNG FÜR DAS DUELL —

## FINSTERE & GOLDENE ZEITEN

## Tipps für die Erweiterung „Finstere & Goldene Zeiten“ zu CATAN - Das Duell

Diese Tipps bauen auf den Tipps für CATAN – Das Duell auf. Das meiste, was ihr dort an allgemeinen Tipps für die Themen-Sets findet, gilt auch für die Spiele mit den 6 neuen Themensets der Erweiterung „Finstere & Goldene Zeiten“. Wir gehen daher hier nur auf die Besonderheiten dieser Sets ein. Die Tipps zu CATAN – Das Duell findet ihr hier: <https://www.catan.de/spiel/catan-das-duell#downloads>

### Zeit der Intrigen



In diesem Set gibt es 2 Hauptstrategien: Über die „Kirche“ an Gold kommen und dem Mitspieler Einheiten abnehmen, oder über den „Tempel“ schneller an Karten kommen und Wolle zum Handeln nutzen.

- ▶ „Ertragsverstärker“ sind als Startkarten besonders interessant. Die meisten Stadtausbauten benötigen mindestens eine Rohstoffsorte doppelt. Im Laufe des Spiels bieten Ihnen „Reiner, der Müller“ (für Getreide) und die „Opferstätte“ (für Wolle) zudem attraktive Tauschmöglichkeiten.
- ▶ „Ertragsverstärker“ für Erz und Lehm unterstützen die „Kirchen“-Strategie, Ertragsverstärker für Holz und Getreide die „Tempel“-Strategie. Je nachdem welche Karten ihr im ersten Stapel findet, könnt ihr euch für eine dieser Strategien entscheiden.
- ▶ Wenn ihr im ersten Stapel eine „Getreidemühle“ und einen „Kundschafter“ findet, solltet ihr bei beiden zugreifen. Zwei Ackerlandschaften neben einer „Getreidemühle“, und über beiden die Landschaftsausbauten „Reiner, der Müller“ und die „Klosterbrauerei“, bieten euch viel

Flexibilität beim Tausch und beim Wettstreit um Handels- und Stärkevorteil. In diesem Fall lohnt es sich, früh Rohstoffe zum Durchsuchen der Themenstapel auszugeben, selbst wenn ihr die Klosterbrauerei einige Runden auf der Hand halten müsst bis eure erste Stadt steht.

- ▶ Auch ein „Kloster“, mit dem ihr ohne „Kirche“ den „Bischofssitz“ bauen dürft, ist eine gute Startkarte.
- ▶ Sobald ihr die Möglichkeit habt, Karten aus den Themenstapeln auszusuchen, ist der „Wallfahrtsort“ eine gute erste Wahl. Da nach dem Bau eurer ersten Stadt der Verlust von Handkarten durch den „Glaubensstreit“ droht, befreit er euch durch seine Funktion, sofort Handkarten nachzuziehen, von dem Risiko, euren Zug ohne Handkarten zu beginnen.
- ▶ Den „Meister der Bruderschaft“ solltet ihr mit wenig Spielerfahrung lieber nicht einsetzen. Seine Funktion ist für erfahrene Spieler im Turnierspiel gedacht. Zudem schließen er und das „Kloster“ sich gegenseitig aus. Im Themenspiel wird euch ein „Kloster“ meist nützlicher sein.

### Zeit der Handelsherren



In diesem Set dreht sich alles um den Seehandel. Ohne den Handelsvorteil werdet ihr nur schwer gewinnen können, und viele Stadtausbauten, Aktionskarten und Ereignisse belohnen den Spieler, der eine ansehnliche Flotte zu Wasser gelassen hat.

- ▶ Um Schiffe bauen zu können, solltet ihr früh



KLAUS TEUBER

# CATAN

— ERWEITERUNG FÜR DAS DUELL —

## FINSTERE & GOLDENE ZEITEN

die Versorgung mit Holz und Wolle sicher stellen. Später im Spiel unterstützen euch diese Rohstoffe zudem bei der Nutzung der beiden „Residenzen“. Wenn möglich, solltet ihr mindestens ein „Handelsschiff“ als Startkarte auf der Hand haben, zwei sind noch besser. Dazu einen Ertragsverstärker für Holz oder Wolle, alternativ einen „Kaufmannszug“, mit dem ihr beide Schiffe sofort bauen könnt.

- ▶ Sehr gute Startkarten sind die „Zollbrücke“ und das „Goldhandelsschiff“ in Kombination.
- ▶ Pech bei der Auswahl des Start-Stapels, und weit und breit kein Schiff in Sicht? Wenn ihr die „Zollbrücke“ findet, ist das eine akzeptable Alternative. Nutzt das Gold zunächst zum Aussuchen neuer Karten. Sucht euch einen „Handelsposten“ aus den Themenstapeln aus und legt ihn auf die Straße beim Goldfluss. So könnt ihr einmal pro Zug Gold in den Rohstoff auf der ‚anderen Straßenseite‘ umwandeln.
- ▶ Für Helden gibt es in diesem Set wenig zu tun. Aber ein billiger Held bei den Startkarten kann euch immerhin zusätzliche Rohstoffe durch das Fest verschaffen, besonders wenn euer Mitspieler sich ganz auf den Handel konzentriert.
- ▶ Sobald ihr die Themenstapel durchsuchen könnt, nehmt euch im besten Fall den „Schiffsbauer“, der gleich zwei nützliche Funktionen im Zusammenhang mit Schiffen hat. Die zweitbeste Karte ist dann einer der beiden „Handelsposten“, den ihr zu eurem Goldfluss legt.
- ▶ Baut zumindest eine der beiden „Residenzen“. Auch wenn die „Residenz des Papier-Handelsherrn“ durch den Fortschritts- und den Siegpunkt im ersten Augenblick deutlich attraktiver wirken mag, könnt ihr aus der „Residenz des Tuch-Handelsherrn“ auch großen Nutzen ziehen. Sie hilft beim Wettstreit um den Handelsvorteil, und die Tauschfunktion

im Zusammenwirken mit dem „Handelshafen“ bietet sich besonders an, wenn ihr dafür immer nur einen Handelspunkt (statt eines wertvollen Fortschritts- oder Siegpunktes) abgeben müsst.

### Zeit der Barbaren



Die „Zeit der Barbaren“ spielt sich deutlich anders als alle anderen Sets, die ihr bisher kennengelernt habt. Die Sonderregeln für die Bildung des Ereignisstapels und die Regel für das Zurücklegen des Ereignisses „Barbarenüberfall“ führen dazu, dass ihr euch dauernd mit den Angriffen der Barbaren und dem drohenden Verlust von Rohstoffen auseinandersetzen müsst. Wenn ihr etwas Zeit investiert, um über die optimale Lage eurer Karten – ganz besonders eurer Einheiten – nachzudenken, wird sich das auszahlen. Dieses Set enthält einen weiteren „Umzug“, damit ihr ggf. nachbessern könnt.

- ▶ Einheiten sind in diesem Spiel besonders wichtig. „Handelsschiffe“ können euch neben der Abwehr der Barbaren auch zum Handelsvorteil verhelfen. Dafür hat jeder Held des Sets noch eine nützliche Sonderfunktion.
- ▶ Wenn ihr auf „Handelsschiffe“ setzt, könnt ihr früh eure erste Stadt bauen, da die Schiffe nur Holz und Wolle kosten. Wenn ihr auf Helden setzt, solltet ihr zunächst ohne Stadt mit Siedlungen expandieren. Helden brauchen Erz und Getreide, und die fehlen euch natürlich zum Stadtbau.
- ▶ Neben Schiffen oder Helden ist auch die „Zollbrücke“ eine gute Startkarte, da einige der Stadtausbauten des Sets Gold in ihren Baukosten haben. Mit einem „Gemeindehaus“ könnt ihr zwar gezielt nach Stadtausbauten suchen, die Gold kosten. Allerdings nimmt das „Gemeindehaus“ auch einer Einheit den Bauplatz weg. Falls ihr früh ein „Gemeindehaus“ baut, solltet ihr bereit sein, es später



KLAUS TEUBER

# CATAN

— ERWEITERUNG FÜR DAS DUELL —

## FINSTERE & GOLDENE ZEITEN

wieder abzureißen, wenn ihr den Platz für eine Einheit braucht.

- ▶ Bedenkt, dass die Barbaren mit eurer ersten Stadt zur Bedrohung werden, aber ihr könnt von Siegen gegen die Barbaren auch nur profitieren, wenn ihr eine Stadt habt. Verschwendet also nicht zu viel Zeit damit ein Heer aufzustellen ohne das Heer für euch arbeiten zu lassen.
- ▶ So oder so: Eure erste Stadt sollte vier Einheiten enthalten, von denen eine den anderen dreien mehr Effektivität gegen die Barbaren verleiht: Also entweder drei „Handelsschiffe“ und die „Karavelle“, oder „Arnd, den Strategen“, als einen von vier Helden.
- ▶ Die offenliegende Ausbaukarte dieses Sets, die „Burg“, braucht ihr nicht so früh zu bauen, wie die vergleichbaren Karten in den anderen Themensets. Aktionskarten, die die „Burg“ erfordern, werden oft erst später im Spiel interessant. Am Anfang werdet ihr euch mit euren Einheiten verteidigen können und nach einem Sieg über die Barbaren Rohstoffe oder Siegpunkte auf der „Triumphkarte“ sammeln.
- ▶ Da ihr mit dem „Burggrafen“ auf Landschaften benachbart zur „Burg“ Rohstoffe erhalten könnt, ist eine gute Planung des Burgbauplatzes ratsam. Wenn ihr die „Burg“ baut, denkt auch daran, was ihr danach noch bauen möchtet, und welche Rohstoffe ihr dazu benötigt.
- ▶ Da Siegpunkte auf der „Triumphkarte“ nicht zur Stärke der Barbaren beitragen, könnt ihr sie ohne weiteres Risiko ansammeln.

## Zeit der Entdecker

Viele Siegpunkte in diesem Set werden mit den Meerkarten gemacht. Spiele mit der „Zeit der Entdecker“ sind meist ein Wettlauf um die Nutzung der Vorteile und das Erreichen der



Siegpunkte, die die Meerkarten bieten.

- ▶ Zu Spielbeginn ist es am wichtigsten, einige Segelpunkte zu bekommen, um früh mit dem Aufdecken der Meerkarten beginnen zu können. Die nützlichste Karte ist am Anfang die „Werft“. Sie bietet neben 1 Segelpunkt und 1 Kanonenpunkt auch das ganze Spiel hindurch eine Tauschfunktion. Sie liegt auf dem offenen Ausbaustapel und kann ohne Vorbedingungen direkt zu Spielbeginn gebaut werden.
- ▶ Denkt bei der Auswahl eurer Start-Handkarten daran, dass ihr Holz, Lehm und Wolle für die „Werft“ braucht. Eine Karte, die nur Erz und Getreide kostet – wie „Austin“ oder „Harald“ – kann eine nützliche Ergänzung zur „Werft“ sein, um euch zu Rohstoffen durch das Ereignis „Fest“ zu verhelfen.
- ▶ Weitere Segelpunkte bekommt ihr zu Spielbeginn durch die „Segelmacherei“. Es gibt insgesamt 3 davon, von denen ihr mindestens 1 bauen solltet. Mit „Werft“ und „Segelmacherei“ könnt ihr bereits 4 Meerkarten erreichen.
- ▶ Um nicht blind ins Ungewisse zu segeln, lohnt es sich, den „Kartographen“ einzusetzen. Mit ihm solltet ihr, nachdem ihr die ersten Meerkarten aufgedeckt habt, die beiden am weitesten entfernt liegenden Meerkarten ansehen. Danach entscheidet ihr euch, welche davon ihr am besten näher an euren „Entdeckerhafen“ verschiebt, um sie schnell erreichen zu können. Tauscht so eine attraktive, aber weit entfernte Karte, mit einer unattraktiven – z.B. einem bereits aufgedeckten „Wrack“ – das näher liegt.
- ▶ Für den ersten Kampf gegen einen Piraten kann „Lars, der Seeheld“ sehr nützlich sein. Findet ihr diese Karte beim Nachziehen, dann haltet sie auf der Hand. Es lohnt sich, Lars auch mehrere Runden lang auf der Hand zu halten. Irgendwann stoßt ihr bestimmt auf einen Piraten, der sonst noch zu stark für euch wäre.



KLAUS TEUBER

# CATAN

— ERWEITERUNG FÜR DAS DUELL —

## FINSTERE & GOLDENE ZEITEN

- ▶ Expandieren solltet ihr in diesem Themenspiel erst, wenn ihr eure beiden Siedlungen ausgebaut habt. Meist reicht eine einzige zusätzliche Siedlung, weil ihr auf den Meerkarten schneller Siegpunkte erhaltet als über die Expansion.
- ▶ Baut eure erste Stadt auf jeden Fall neben dem „Entdeckerhafen“. Nur dort könnt ihr später die „Entdeckermetropole“ bauen, die euch 2 Siegpunkte auf einmal bringt.
- ▶ Wenn ihr eine Mission zur „Insel des vergessenen Stamms“ macht, wird das in der Hälfte aller Fälle dazu führen, dass der Ereigniswürfel nochmals geworfen wird. Prüft vorher, wem das mehr Vorteile bringen würde. Meist profitiert der Spieler von einem Ereignis, der den Handelsvorteil und die meisten Geschickspunkte sowie womöglich noch eine Zollbrücke besitzt. Wenn euer Mitspieler von mehr Ereignissen profitieren würde als ihr, segelt besser woanders hin.
- ▶ Denkt daran, dass die 3. Stufe jeder Insel und jedes Piraten – die Stufe mit dem Siegpunkt – jeweils nur von einem der beiden Spieler erreicht werden kann. Achtet hier also auf den Fortschritt eures Mitspielers bei diesen Karten. Setzt eine volle Breitseite ein, wenn er schneller war, aber nur dann, wenn ihr danach sofort die 3. Stufe der Insel erreichen könnt, die er runter drehen musste.
- ▶ Wenn ihr eure Startkarten verbaut habt – das können ruhig die ‚üblichen Verdächtigen‘ sein, die ihr in den anderen Themenspielen kennengelernt habt – solltet ihr sofort Karten von den Weisen-Stapeln nachziehen oder diese nach Weisen und/oder Hainen durchsuchen. Insbesondere der „Hain der Freiheit“ kann euch helfen, schneller an die weiteren Weisen und Haine zu kommen.
- ▶ Wenn ihr expandiert, solltet ihr – wenn möglich – mit einem „Kundschafter“ Landschaften mit derselben Ertragszahl wählen und dann an diese Landschaften „Weise“ anlegen. So könnt ihr mit der Aktionskarte „Brigitta“ besser für Eulennachschub sorgen.
- ▶ Solange ihr noch keinen „Getreidespeicher“ gebaut habt, solltet ihr nach Möglichkeit immer 1 Getreide zurückbehalten, da ihr sonst bei der Ereigniskarte „Hungersnot“ 2 Rohstoffe verliert.
- ▶ Wenn euer Mitspieler von den Ereignissen Fest und Handel profitiert, solltet ihr nach dem „Hain der Wachsamkeit“ Ausschau halten. Damit könnt ihr diese Ereignisse verhindern. Profitiert ihr selbst aber von diesen Ereignissen, ist der „Hain der Gerechtigkeit“ euer nützlichstes Instrument, damit diese Ereignisse auch stattfinden.
- ▶ Rohstoffe lassen sich nur mit der „Akademie der Weisen“ direkt in Eulen umwandeln. Ihr solltet also mindestens eine davon bauen um weniger abhängig vom Ertragswürfel zu werden.
- ▶ In diesem Set gibt es nur eine Angriffs-Aktionskarte, die „Weise Abwehr“. In den meisten Fällen wird euch der Einsatz dieser Karte im Themenspiel nichts bringen. Nutzt die Karte daher lieber, um 2 Eulen bei der Aufwertung des „Manifest des humanen Handelns“ einzusparen.

## Zeit der Weisen

Der taktische Schwerpunkt dieses Sets besteht in der Möglichkeit, den Ereigniswürfel zu beeinflussen und Ereigniskarten zu entfernen oder ihr Kommen zu verzögern. Um das sinnvoll nutzen zu können, solltet ihr schon etwas Erfahrung mit anderen Themen-Sets gewonnen haben, in denen die Spieler meist den Ereignissen ausgeliefert sind und sich nur auf die Folgen vorbereiten konnten.





KLAUS TEUBER

# CATAN

— ERWEITERUNG FÜR DAS DUELL —

## FINSTERE & GOLDENE ZEITEN

### Zeit des Wohlstands

Die ‚Zufriedenheitspunkte‘, die es in diesem Set gibt, können euch nicht nur vor schädigenden Ereignissen schützen, sondern eröffnen euch auch mehr Möglichkeiten für Aktionen, bei denen man etwas um die Ecke denken muss. Seht euch vor dem ersten Spiel alle Karten des Themen-Sets genau darauf hin an, welche Vorteile ihr durch die Abgabe von Zufriedenheitspunkten damit erreichen könnt.



- ▶ Da es in diesem Set die Möglichkeit gibt die Erträge von Ackerländern und Weiden zu verbessern, solltet ihr diese beiden Landschaften zu Beginn des Spiels nach außen legen.
- ▶ Gerade am Anfang des Spiels kann die Ereigniskarte „Aufstand“ euch erheblich zurückwerfen, wenn ihr eines eurer Startgebäude verliert. Daher ist es ratsam, hier eher mit Einheiten als Gebäuden zu beginnen.
- ▶ Sucht so früh wie möglich in den Themenstapeln nach einer „Dorfschule“ oder der Aktionskarte „Armenspeisung“. Dafür solltet ihr aber weder Getreide noch Holz opfern, sondern eher Gold oder Erz. Da die Volksstimmung, auf der ihr die Zufriedenheitspunkte sammelt, von Anfang an ausliegt, könnt ihr so schnell an Zufriedenheitspunkte kommen.
- ▶ Auch die „Wanderbühne“ kann euch helfen, an Sterne zu kommen. Ihr solltet dann aber auf die „Landsknechte“ und den „Marktfleck“ verzichten um die Bewegungsfreiheit der Künstler nicht einzuschränken.
- ▶ Von euren Zufriedenheitspunkten solltet ihr am Ende eures Zuges immer 1 als Reserve zurückbehalten, um euch vor der Ereigniskarte „Aufstand“ schützen zu können.
- ▶ Mit einem „Diebesversteck“, das ihr um die Landschaften eures Mitspielers herumwandern lasst, könnt ihr eurem Mitspieler den einen oder anderen Rohstoff abnehmen, den ihr für ein Bauvorhaben verwenden könnt.

- ▶ Nach dem Bau der ersten Stadt solltet ihr zunächst den „Fürsten“ oder die „Fürstin“ bauen um mit „Kunstwerken“ weitere Sterne zu sammeln. Danach empfiehlt es sich eine „Bauhütte“ zu errichten.
- ▶ Die „Bauhütte“ bringt euch nicht nur im Spielverlauf weitere Zufriedenheitspunkte, sie hilft euch auch, die mit 6 Rohstoffen recht teure „Wasserversorgung“ für nur 5 Rohstoffe zu bauen. Die „Wasserversorgung“ unterstützt die Erträge auf benachbarten Acker- und Weidelandschaften. Ihr solltet daher für sie einen passenden Bauplatz in einer Stadt freihalten.
- ▶ Vergesst niemals, eure Sterne auch zu nutzen! Wenn ihr euren Zug mit 3 Sternen auf eurer „Volksstimmung“ beendet, könnt ihr beim Ereignis Handel keinen weiteren Stern über eure „Dorfschule“ oder beim Fest keinen Stern über eure „Bauhütte“ erhalten. Wenn ihr die Sterne nicht direkt zum Bauen nutzen könnt, nehmt euch zumindest für 2 Sterne einen Rohstoff, der euch für ein Bauvorhaben fehlt.

### Zeit für ein Danke

Vielen Dank an Dr. Reiner Düren und Peter Gustav Bartschat. Sie haben diese Tipps für euch zusammengetragen. Beide sind erfahrene Duell-Spieler seit der ersten Stunde und haben an der Überarbeitung des Kartenspiels aktiv mitgewirkt. Noch heute sind sie mit Klaus Teuber gut befreundet.

### Hinweis

Diese Tipps könnt ihr auch bei den vorherigen Erweiterungen „Die Fürsten von Catan - Finstere Zeiten“ und „Die Fürsten von Catan - Goldene Zeiten“ verwenden. Die Erweiterungen sind inhaltsgleich mit der Neuauflage. Sie unterscheiden sich in den Erscheinungsjahren und in der Gestaltung der Spielbox. Ab jetzt sind erstmals alle Themensets in einer Box verfügbar.