

# Tipps für Ihre ersten Begegnungen mit den „Fürsten von Catan“

*Gesammelt und notiert von P. G. Bartschat und Dr. Reiner Düren*

## ***Das Einführungs-Spiel: Tipps für Neuankömmlinge auf Catan***

Der Schwerpunkt des Einführungsspiels liegt auf der Gründung neuer Siedlungen und dem Ausbau von Siedlungen zu Städten. Ihre besten Freunde sind die Ertragsverstärker, insbesondere „Ziegelbrennerei“ und „Eisenschmelze“. Denken Sie daran: Ertragsverstärker wirken nur auf *passende* Landschaften, die neben ihnen liegen.

- Haben Sie vergessen, beim Drehen der Landschaften einen daneben liegenden Ertragsverstärker zu berücksichtigen? Legen Sie einfach einen kleinen entbehrlichen Gegenstand (Münze, Erdnuss, Diamantring) auf diese Landschaften, um daran erinnert werden.
- Warten Sie nicht zu lange, bis Sie einen Ertragsverstärker zwischen zwei gleiche Landschaften legen können: Also lieber die „Ziegelbrennerei“ nur neben ein Lehmfeld bauen, als sie rundenlang auf der Hand zu halten. Mit dem „Umzug“ können Sie später nachbessern.
- Wenn Sie einen „Markt“ gebaut haben, sollten Sie erst mal nicht expandieren, sondern die vorhandenen Siedlungen zu Städten erweitern bzw. Ausbaukarten auslegen.
- Haben Sie die Wahl zwischen mehreren Handelsschiffen? Nehmen sie das, von dessen Rohstoff Sie am meisten bekommen, z.B. durch einen Ertragsverstärker.
- Wenn Sie schon zwei Ausbauten mit Handelspunkten oder Stärkepunkten gebaut haben, versuchen Sie, mindestens noch einen passenden dritten zu finden: Billiger bekommen Sie einen Siegpunkt durch Handels- oder Heldenstein nicht dazu.
- Eine Landschaft kann nur drei Rohstoffe aufnehmen. Können Sie am Ende Ihres Zuges mit den Rohstoffen einer vollen Landschaft nichts anfangen? Überlegen Sie, diese in einen Rohstoff, den Sie nur selten bekommen, zu tauschen. Oder Sie benutzen Rohstoffe zum Ausschuchen einer Karte. Bevor Sie sich entscheiden, prüfen Sie, welche Rohstoffe Sie für die Karten brauchen, die Sie auf der Hand haben.
- Verachten Sie die „Kaufmannszüge“ nicht! Gerade im Einführungsspiel gehören sie zu den wichtigsten Karten.

## ***Die Themen-Spiele: Tipps für Cataner, die sich bereits eingelebt haben***

Die drei Themen-Spiele haben unterschiedliche Schwerpunkte. Denken Sie daran, welche Möglichkeiten das jeweilige Themen-Set bietet, und achten Sie darauf, diese zu nutzen. Spielen Sie die Themen-Spiele in der empfohlenen Reihenfolge: So werden Sie stufenweise von einer geradlinigen Spielweise zu mehr Komplexität geführt. In allen Themen-Spielen haben die offen liegenden Ausbaukarten eine wichtige Bedeutung. Diese Karten können Sie nur auf Bauplätze in Städten bauen.

- Bauen sie zunächst nur eine Siedlung, danach sparen Sie auf eine Stadt.
- Ihre erste Straße bauen Sie dort, wo Sie zu den Landschaften die passen den Ertragsverstärker auf der Hand haben oder wissen, in welchen Nachziehstapeln sie liegen.
- Sobald absehbar ist, dass Sie bald eine Stadt bauen werden, ziehen Sie beim Kartennachziehen oder -tauschen von den Themenstapeln.
- Karten, die Sie absehbar nicht in den nächsten zwei oder drei Runden nutzen können, werfen

Sie wieder ab. Vielleicht ziehen Sie eine Karte, die Ihnen wenig nutzt – aber eine Karte, die Sie nicht ausspielen können, nutzt Ihnen gar nichts.

- Nur Stadtausbauten bringen Ihnen direkte Siegpunkte. Bauen Sie daher Ihre erste Stadt auf die Siedlung mit den wenigsten Ausbauten.
- Wenn Sie Ihrem Mitspieler Rohstoffe abnehmen, achten Sie darauf, was er als nächstes brauchen würde, um eine Stadt oder eine der offen liegenden Ausbaukarten zu bauen. Insbesondere wenn Sie selbst mit seinen Rohstoffen nichts anfangen können, ist das ein wichtiges Kriterium.
- Einige Gebäude bringen sofort nach dem Bau einen Vorteil durch neue Rohstoffe oder das Ausschauen einer Karte während Ihres Zuges. Nehmen Sie sich ein bisschen Zeit zu durchdenken, zu welchem Zeitpunkt Sie den größten Vorteil davon haben.
- Haben Sie gegen Ende des Spieles keinen Platz für Siegpunktgebäude? Sie dürfen bereits ausgelegte Ausbaukarten abreißen und dadurch Platz für neue Karten schaffen. Karten ohne eigene Siegpunkte, die den Handels- oder Stärkevorteil nicht beeinflussen, sind gegen Ende des Spieles oft entbehrlich.

### ***Zeit des Goldes***

Hier liegt der Schwerpunkt auf Aktionskarten und Ausbauten, mit denen Sie auf Rohstoffe Ihres Mitspielers zugreifen können. Zögern Sie nicht, das zu nutzen, und versuchen Sie zu verhindern, dass Ihr Mitspieler Ihnen diese Karten vor der Nase wegschnappt. Neben dem Bau der Händlergilde ist die Produktion und Verwertung von Gold wichtig: Mindestens eines von beiden sollten Sie möglichst früh im Spiel anstreben.

- Suchen Sie als Start-Handkarten bevorzugt Karten mit Handelspunkten aus, um von Anfang an beim Wettstreit um den Handelsvorteil gut positioniert zu sein. Zudem können Sie mit mindestens drei Handelspunkten schon die beiden Karten „Händler“ aus den Themen-Stapeln einsetzen.
- Hier gibt es keine Ereignisse oder Aktionskarten, die sich gegen Helden richten, daher ist „Candamir“ besonders wertvoll: Häufig wird er allein den Stärkevorteil sichern.
- Gold bringt Ihnen mehr Vorteile und verbesserte Tauschmöglichkeiten. Denken Sie daran, dass jedes Kaperschiff nicht nur ein Handelsschiff Ihres Mitspielers versenkt, sondern Ihnen beim Ereignis „Reiche Ernte“ auch ein Gold zusätzlich liefert.

### ***Zeit der Wirren***

Dieses Themen-Set fordert eine aggressive Spielweise, wenn Sie seine Schwerpunkte nutzen wollen. Besprechen Sie vorher mit Ihrem Mitspieler, ob Sie sich beide darauf einlassen wollen: Wer einen friedfertigen Wettstreit bevorzugt, für den sind die „Zeit des Goldes“ und die „Zeit des Fortschritts“ die besseren Themen-Sets. Aber ausprobieren sollten Sie es auf jeden Fall, selbst wenn Sie sonst nie ein Wasserlein trüben könnten.

- Nehmen Sie wenn möglich mindestens einen Helden zu Ihren Startkarten, den Sie im ersten Zug bauen können, um von Anfang an beim Wettstreit um den Stärkevorteil gut positioniert zu sein.
- Wenn Sie als erster die „Spelunke“ gebaut haben, dann seien Sie gemein bei der Auswahl dessen, was Sie zerstören können. Nach dem Spiel ist reichlich Zeit, sich wieder mit schmollenden Lebensgefährten auszusöhnen.

- Bauen Sie mindestens eine der Schutzkarten „Spähturm“ oder „Heinrich der Wächter“. Wenn Ihr Mitspieler vor Ihnen die „Spelunke“ baut, sollten Sie versuchen, „Irmgard“ zu bauen. Für diese Schutzkarten brauchen Sie keine Stadt. Wer alle drei Karten früh bauen kann, wird mit etwas Glück auch ohne „Spelunke“ gegen einen aggressiven Mitspieler bestehen.
- Oft reichen drei Handelspunkte, um den Handelsvorteil zu erlangen. Längerfristig kann Ihnen der Besitz des Handelsvorteils mehr nützen, als Ihnen die Angriffe Ihres Mitspielers schaden können.
- Geben Sie Ihr Gold nicht leichtfertig den „Fahrenden Händlern“: Sie brauchen in der Zeit der Wirren eine Goldreserve, um beim Ereignis „Unruhen“ Ihre Helden und Schiffe vor Heldentod und nassem Grab zu bewahren.

### ***Zeit des Fortschritts***

Aktionskarten, die als Bedingung die Universität haben, bieten Ihnen eine neue Art der Rohstoffproduktion. Der frühe Bau eines Klosters oder einer Bibliothek ist wichtig, um eine Universität errichten zu können. Klöster und Bibliotheken befinden sich in den verdeckten Ausbaustapeln. Es kann sich lohnen, Rohstoffe auszugeben, um danach zu suchen.

- Beachten Sie, dass neben der „Universität“ auch „Guido der Gesandte“ und „Gustav der Bibliothekar“ zwei *alternative* Bedingungen haben: Es muss nur eine der Bedingungen erfüllt sein, damit Sie die Karte einsetzen können.
- Holen Sie sich mit „Guido“ und „Gustav“ die besten Aktionskarten vom Ablagestapel zurück. Besonders nützlich sind hier „Dreifelderwirtschaft“ und „Flözbau“, aber auch der „Kaufmannszug“ aus dem Basis-Set.
- Drei der Ereigniskarten sind „Seuchen“. Da die immer im unpassenden Moment kommen, sollten Sie den Schaden begrenzen: Bauen Sie Ihre Städte nebeneinander, denn eine Landschaft zwischen zwei Städten verliert bei einer Seuche auch nur einen Rohstoff.
- Noch ein Seuchen-Tipp: Lagern Sie Rohstoffe, die Sie durch Aktionen erhalten, aber nicht sofort verbrauchen, auf Landschaften, die nur an Siedlungen grenzen.
- Wenn Sie ein „Gemeindehaus“ gebaut haben, sollten Sie dort Ihre erste Stadt errichten, damit Sie das „Rathaus“ bauen können.
- Haben Sie ein „Badhaus“ und einen „Medicus“ auf der Hand? Überlegen Sie, welche Rohstoffe Sie als nächstes brauchen und bauen Sie das „Badhaus“ an eine passende Stelle.
- Das „Parlament“ ist vor allem als letztes Bauwerk interessant: Er bringt außer zwei Siegpunkten keinen weiteren Nutzen, aber zwei Siegpunkte sind für jemanden, der schon 10 hat, Nutzen genug.