

# Tipps für Ihr Überleben in „Finsteren Zeiten“

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

Diese Tipps bauen auf den Tipps für die 'Fürsten von Catan' auf. Das meiste, was Sie dort an allgemeinen Tipps für die Themenspiele finden, gilt auch für die Themenspiele mit den neuen Sets. Wir gehen daher hier nur auf die Besonderheiten dieser Sets ein. Die Tipps zu den 'Fürsten' finden Sie hier: <http://www.catan.de/de/download/?FvC-Spieletipps.pdf>

## 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 Sie im ersten Stapel findet, können Sie sich für eine dieser Strategien entscheiden.
- Wenn Sie im ersten Stapel eine *Getreidemühle* und einen *Kundschafter* finden, sollten Sie bei beiden zugreifen: Zwei Ackerlandschaften neben einer *Getreidemühle*, und über beiden die Landschaftsausbauten *Reiner, der Müller* und die *Klosterbrauerei*, bieten Ihnen 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 Sie die Klosterbrauerei einigen Runden auf der Hand halten müssen, bis Ihre erste Stadt steht.
- Auch ein *Kloster*, mit dem Sie ohne *Kirche* den *Bischofssitz* bauen dürfen, ist eine gute Startkarte.
- Sobald Sie die Möglichkeit haben, Karten aus den Themenstapeln auszusuchen, ist der *Wallfahrtsort* eine gute erste Wahl: Da nach dem Bau Ihrer ersten Stadt der Verlust von Handkarten durch den *Glaubensstreit* droht, befreit er Sie durch seine Funktion, sofort Handkarten nachzuziehen, von dem Risiko, Ihren Zug ohne Handkarten zu beginnen.
- Den *Meister der Bruderschaft* sollten Sie 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 Ihnen ein *Kloster* meist nützlicher sein.

## Zeit der Handelsherren

In diesem Set dreht sich alles um den Seehandel: Ohne den Handelsvorteil werden Sie 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, sollten Sie früh die Versorgung mit Holz und Wolle sicher stellen. Später im Spiel unterstützen diese Rohstoffe Sie zudem bei der Nutzung der beiden *Residenzen*. Wenn möglich, sollten Sie 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 Sie beide Schiffe sofort bauen können.
- 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 Sie die *Zollbrücke* finden, ist das eine akzeptable Alternative: Nutzen Sie das Gold zunächst zum Aussuchen neuer Karten; suchen Sie sich einen *Handelsposten* aus den Themenstapeln aus und legen Sie ihn auf die Straße beim Goldfluss: So können Sie 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 Ihnen immerhin zusätzliche Rohstoffe durch das Fest verschaffen, besonders wenn Ihr Mitspieler sich ganz auf den Handel konzentriert.
- Sobald Sie die Themenstapel durchsuchen können, nehmen Sie sich 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 Sie zu Ihrem Goldfluss legen.
- Bauen Sie 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, können

Sie 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 Sie dafür immer nur einen Handlungspunkt (statt eines wertvollen Fortschritts- oder Siegpunktes) abgeben müssen.

## Zeit der Barbaren

Die 'Zeit der Barbaren' spielt sich deutlich anders als alle anderen Sets, die Sie bisher kennengelernt haben. Die Sonderregeln für die Bildung des Ereignisstapels und die Regel für das Zurücklegen des Ereignisses *Barbarenüberfall* führen dazu, dass Sie sich dauernd mit den Angriffen der Barbaren und dem drohenden Verlust von Rohstoffen auseinandersetzen müssen. Wenn Sie etwas Zeit investieren, um über die optimale Lage Ihrer Karten – ganz besonders Ihrer Einheiten – nachzudenken, wird sich das auszahlen. Dieses Set enthält einen weiteren *Umzug*, damit Sie ggf. nachbessern können.

- Einheiten sind in diesem Spiel besonders wichtig: *Handelsschiffe* können Ihnen neben der Abwehr der Barbaren auch zum Handelsvorteil verhelfen; dafür hat jeder Held des Sets noch eine nützliche Sonderfunktion.
- Wenn Sie auf *Handelsschiffe* setzen, können Sie früh Ihre erste Stadt bauen, da die Schiffe nur Holz und Wolle kosten. Wenn Sie auf Helden setzen, sollten Sie zunächst ohne Stadt mit Siedlungen expandieren: Helden brauchen Erz und Getreide, und die fehlen Ihnen 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* können Sie zwar gezielt nach Stadtausbauten suchen, die Gold kosten; allerdings nimmt das *Gemeindehaus* auch einer Einheit den Bauplatz weg. Falls Sie früh ein *Gemeindehaus* bauen, sollten Sie bereit sein, es später wieder abzureißen, wenn Sie den Platz für eine Einheit brauchen.
- So oder so: Ihre erste Stadt sollte vier Einheiten enthalten, von denen eine den anderen dreien mehr Effektivität gegen die Barbaren verleiht: Also entweder drei *Handelsschiffe* und die *Karavalle*, oder *Arnd, den Strategen*, als einen von vier Helden.
- Die offen liegende Ausbaukarte dieses Sets, die *Burg*, brauchen Sie nicht so früh zu bauen, wie die vergleichbaren Karten in den anderen Themenspielen. Aktionskarten, die die *Burg* erfordern, werden oft erst später im Spiel interessant. Am Anfang werden Sie sich mit Ihren Einheiten verteidigen können und nach einem Sieg über die Barbaren Rohstoffe oder Siegpunkte auf der *Triumphkarte* sammeln.
- Da Sie mit dem *Burggrafen* auf Landschaften benachbart zur *Burg* Rohstoffe erhalten können, ist eine gute Planung des Burgbauplatzes ratsam. Wenn Sie die *Burg* bauen, denken Sie auch daran, was Sie danach noch bauen möchten, und welche Rohstoffe Sie dazu brauchen.
- Da Siegpunkte auf der Triumphkarte nicht zur Stärke der Barbaren beitragen, können Sie sie ohne weiteres Risiko ansammeln.

## Das „Duell der Fürsten“

Mit der Möglichkeit, drei aus sechs Sets zu verwenden, wird das 'Duell der Fürsten' abwechslungsreicher und dynamischer, als nur mit den drei Sets der Basispackung. Die Regeln geben bei der Auswahl der Sets zwar immer ein Zufalls-Element vor, aber natürlich können Sie sich in Absprache mit Ihrem Mitspieler entscheiden, sich einfach auf drei Sets zu einigen: Wenn es ein Set gibt, das Sie beide nicht mögen, wird Sie ja – außer bei einem offiziellen Turnier oder bei fest programmierten Regeln im Online-Spiel – niemand zwingen, das zu benutzen.

- In Ihren ersten 'Duell'-Spielen sollten Sie sich auf jeden Fall die Karten der Themensets, die verwendet werden, vor Spielbeginn noch einmal durchsehen: Da im 'Duell' nur ein Teil der Karten aus jedem Set zum Einsatz kommt, könnten Sie sonst aufgrund Ihrer Erfahrung im Themenspiel auf das Auftauchen einer Karte warten, die gar nicht im Spiel ist.
- Eine Kombination aus der 'Zeit des Goldes' und der 'Zeit der Handelsherren' verspricht einen besonders spannenden Wettstreit um den dabei meist spielentscheidenden Handelsvorteil. Recht zerstörerisch kann es zugehen, wenn die 'Zeit der Wirren' und die 'Zeit der Barbaren' beide im Spiel sind; überlegen Sie, ob Ihr Partner oder Ihre Partnerin das mag.
- Wenn drei thematisch sehr unterschiedliche Sets im Spiel sind, ist es oft von Vorteil, sich nur auf eines der drei zu konzentrieren, um dessen Möglichkeiten ganz ausschöpfen zu können.

26.10.2011 / aktualisiert am 05.05.2014