

CATAN-NEWS

In dieser Ausgabe:

Fahrt zu den Sternen.....	2
Gewinnspiel.....	3
Auflösung: Gewinnspiel 2/99.....	3
Spiele-Tipp von Klaus Teuber.....	3
Neues Szenario „Die Catanischen Wunder“.....	4/5
Catan-Wochenende m. Klaus Teuber...	6

1/2000

Neueste Nachrichten aus Catan

Die Meister-Siedler von Nürnberg.....	6
Leserbrief.....	6
Ein Fürstentum zum Ausbau.....	6
Die Cataner segeln um die Welt.....	7
Die Catan-Seiten im Netz.....	7
Catan besiedeln mit der Playstation...	7
Vermischtes.....	7
Vier Gänge Menü auf Catan.....	8
Impressum.....	5

Art.-Nr. 975079

Catan feiert 5-jähriges Jubiläum

Im Jahr 1995 erschien ein Brettspiel auf dem deutschen Spielemarkt, welches nicht nur die Juroren des begehrten Preises „Spiel des Jahres“ einstimmig überzeugte, sondern gleich die ganze Nation. „Die Siedler von Catan“, bei dem es immer wieder neue und unbekannte Welten zu erschließen gilt, hat nicht nur eingefleischte Spieler, sondern auch Gelegenheitsspieler und sogar bisherige Nichtspieler begeistert. „Deutschland im Siedler-Fieber“, „Ein Klassiker ist geboren“ und ähnliche Schlagzeilen gingen durch die Presse. Nach 5 Jahren Catan haben sich die Prognosen zum Erfolg des Spiels bewahrheitet: Tatsächlich hat kein anderes Brettspiel in so kurzer Zeit einen solch großen Beliebtheitsgrad erreichen können. Und nicht nur das Catan-Basispiel, auch die Spielerweiterungen „Seefahrer“ und „Städte & Ritter“ fanden großen Anklang. Im Jahre 5 nach der Geburt Catans fragen viele nach dem Erfolgsrezept des Autors Klaus Teuber. Das folgende Interview hat Mark Ehrich anlässlich des 5-jährigen Jubiläums der „Siedler von Catan“ mit Klaus Teuber geführt. Es ist auch auf seiner Homepage <http://www.siedeln.de> zu finden.

Die Presse ist voll des Lobes:

„Die Siedler von Catan“ erzielen aber nicht nur sensationelle Verkaufserfolge, sie haben auch die deutsche Spielelandschaft nachhaltig verändert. Hunderttausende von Menschen haben sie wieder zum Spielen gebracht.

Main Post

Deutschland, einig Siedler-Land. Stammt dieser Spruch von einer Werbeagentur, würde man ihr branchenübliche Dicktuerei vor - es ist aber keine Werbung, sondern die Wahrheit.

Süddeutsche Zeitung

In der Welt von Catan verfliegt die Zeit - ein größeres Kompliment kann einem Spiel kaum gemacht werden.

FAZ



Interview mit dem Erfolgsautor Klaus Teuber zu 5 Jahren Catan

Was spielen Sie neben „Siedler von Catan“ am liebsten (Brettspiel und/oder PC)?

Ich spiele seit über 30 Jahren mit Freunden Doppelkopf. Zwei sind Juristen, einer Lehrer und ein anderer ist Sozialpädagoge. Wenn wir uns treffen, ist es, als wäre die Zeit stehen geblieben. Wir frotzeln, lachen und haben unseren Spaß genauso wie die Jungs, die vor dreißig Jahren für eine Doppelkopfrunde den Unterricht schwänzten.

Hat sich der kommerzielle Erfolg auf Ihr Leben ausgewirkt?

Früher habe ich mein Geld als Chef eines Dentallabors verdient, tagsüber Kronen und Brücken modelliert und abends zur Entspannung Spiele entwickelt.

Heute verdiene ich mein Geld mit der Entwicklung von Spielen und modelliere abends zur Entspannung Figuren oder Landschaften.

In meinem Leben hat sich sonst wenig geändert.

Wie sieht der Tagesablauf eines Spieleautors aus?

Um 8 Uhr beginne ich meist mit meiner Arbeit und beantworte erst mal eingegangene E-Mails. Viel Zeit nimmt die Betreuung und Weiterentwicklung der Catan-Welt in Anspruch. Dazu gehören nicht nur Szenarien oder ein neues Regelkonzept, sondern auch die Konzeption der Catan-Computer-spiele und da z.B. die Darstellung der künstlichen Intelligenz mit Hilfe von

Excel Tabellen, für die ich fast ein halbes Jahr benötigt habe.

Einen Großteil meiner Zeit beansprucht auch die redaktionelle Bearbeitung neuer Spiele für Kosmos mit meinen Freunden von TM-Spiele.

Wie lange haben Sie gebraucht, um dieses Spiel zu kreieren? Ich meine damit von der ersten Idee bis hin zur letzten Überarbeitung.

Das waren knapp 4 Jahre. Das klingt nach einer langen Zeit. Aber die brauche ich immer für ein komplexes Spiel. Ich packe am Anfang immer zu viele Ideen in ein Spiel. So gab es beispielsweise bei der ersten Catan Version schon bewegliche Ritter und die Landschaften mussten erst „entdeckt“ werden. Alles in Allem zu viel für ein ausgewogenes Spiel. Ein Spiel braucht Zeit, um auf das Wesentliche reduziert und zur Reife gebracht werden zu können. Ich muss ein Spiel auch mal ein halbes Jahr liegen lassen können, um neue Ideen zu sammeln und Sackgassen zu erkennen.

Fortsetzung auf Seite 2

Wie gestalten Sie Ihre Freizeit, gibt es geheime Hobbies?

Ich halte mich fit mit Schwimmen, Radfahren oder Joggen. Ansonsten lese ich gern, liebe klassische Musik und modelliere mit Freude an der dreidimensionalen Catan-Welt. Und das ungezwungene Spiel (keine Tests) im vertrauten Kreis ist nach wie vor eine meiner liebsten Beschäftigungen.

In diesem Jahr wird das Jubiläum „5 Jahre Catan“ gefeiert. Haben Sie bereits im Erscheinungsjahr 1995 mit diesem großen Erfolg gerechnet?

Nein, ich dachte das Spiel sei zu komplex für eine große Zielgruppe. Ich war dann doch sehr überrascht, dass sich das Spiel innerhalb weniger Jahre so durchgesetzt hat.

Worauf beruht Ihrer Meinung nach dieser Erfolg?

Das Spiel ist konstruktiv, es gibt keinen Krieg auf Catan.

Das Spiel ist kooperativ und interaktiv. Es gibt keine langen Wartezeiten. Auch wenn man nicht an der Reihe ist, ist man in das Spiel eingebunden.

Das Spiel ist variabel, man findet bei jedem neuen Spiel eine andere Ausgangslage vor. Das Siedeln auf Catan ist bei Frauen und Männern gleichermaßen beliebt.

Welche Bedeutung hat das Glücksmoment für Sie in einem Spiel?

Glück im Spiel ist für mich wie das Salz in der Suppe. Auf die richtige Prise kommt es an. Man stelle sich ein Leben ohne Glück vor, ein Leben, in dem ich alles strategisch planen könnte. Das wäre mir auf Dauer zu langweilig. Im Spiel möchte ich erleben, ich möchte Abenteuer. Für mich ist ein gutes Spiel wie ein kleines Leben, in dem ich mir im Gegensatz zum

richtigen Leben Fehler erlauben kann und mir auch mal eine Pech- oder Glückssträhne gönnen darf. Aber man sollte dem Glück nicht ausgeliefert sein. Man sollte Pech ausgleichen können, so wie es ein Freund auf Catan zu tun pflegt: Er jammert ständig über sein Pech, so dass man kulanter mit ihm handelt und er nur selten mit dem Räuber belästigt wird. Meist gewinnt er am Ende dann ganz überraschend.

Glauben Sie, dass die Catan-Spiele das Zeug zum Klassiker, ähnlich wie „Mensch ärgere dich nicht“ etc. haben und wir 2045 das Jubiläum „50 Jahre Catan“ feiern?

Ja, ich glaube daran, dass Catan ein Klassiker werden könnte. So wie „Mensch ärgere dich nicht“ oder „Monopoly“ hat das Spiel ein zeitloses Thema und ist nicht an Trends gebunden.

Könnten Sie sich eine Art „Siedler von Catan-Bundesliga“ vorstellen, in der sich z.B. die Bestplatziertesten direkt für die Catan-Meisterschaften qualifizieren können?

Sicher, es ist nur eine Frage, ob es genügend Interessenten gibt. Und dann muss das Ganze auch noch jemand organisieren.

Sehen Sie eine Gefahr, dass Computerspiele die klassischen Gesellschaftsspiele verdrängen könnten?

Nein, ich arbeite ja in beiden Bereichen. Mir gefällt auch das eine oder andere Computerspiel. So habe ich zuletzt mit viel Spaß „Pharao“ gespielt. Doch ein Computerspiel ersetzt mir nicht das klassische Brett- oder Kartenspiel. Es ist ja gerade das unwägbare menschliche Verhalten, das Gelächter und die Ärgertalten auf der Stirn meines Kontrahenten, die ein Brettspiel zum Erlebnis werden lassen. Ein Computerspiel ist dann eine schöne Alternative, wenn man Lust auf ein Spiel hat

und keine Mitspieler zur Verfügung stehen. Mehr als eine Alternative bietet das Computerspiel im Netz. Hier kann ich mit Partnern spielen, die in weit entfernten Städten wohnen.

Welches ist das beeindruckendste Spielprinzip, das Sie kennen?

Die Spielprinzipien klassischer Spiele wie Skat, Schach, Go oder Mancala. Beeindruckend finde ich, dass die Regeln dieser Spiele, so wie Märchen von Generation zu Generation weitergegeben, im Laufe der Zeit verfeinert wurden und heute als Erbe unserer Vorfahren unser Leben bereichern. Beeindruckend finde ich, dass sich die Prinzipien dieser Spiele über Jahrhunderte behauptet haben und sie es auch heute noch mit jedem modernen Spiel aufnehmen können.

Wird es in Zukunft Erweiterungen zu „Sternenfahrer“ (z.B. eine Erweiterung für 5-6 Spieler) oder noch mehr Erweiterungen zu den Catan-Spielen geben? Und wenn ja, wann?

Nach dem großen Verkaufserfolg der Sternenfahrer wird es eine Ergänzung für 5 und 6 Spieler geben. Ich war zunächst skeptisch und dachte, das Spiel würde zu sechs vielleicht zu hektisch und unübersichtlich. Aber unsere ersten Testpartien verliefen sehr gut und fast alle waren der Meinung, dass es zu sechs noch mehr Spaß als zu viert macht.

Mit großer Wahrscheinlichkeit wird es nächstes Jahr zwei neue historische Szenarien geben und im Herbst das lang angekündigte Catan-Spiele-Buch mit den besten Szenarien von Catanern für Cataner.

Was darüber hinaus kommen wird, kann ich heute noch nicht sagen. Auf jeden Fall wird es keine Spiele in der Welt Catans geben, die ich, meine Familie, meine Kollegen von TM und Kosmos nicht überzeugend finden.

Die Fahrt zu den Sternen



Im Herbst 1999 sind von der vertrauten heimatlichen Insel „Die Sternenfahrer von Catan“ ins Weltall gestartet (wir hatten in den letzten beiden Ausgaben der Catan-News ausführlich darüber berichtet). Auf ihrer Reise ins All stoßen die Sternenfahrer nicht nur auf neue Planeten und Rohstoffe, sondern auch auf wunderliche Außerirdische, die dem Spiel eine ganz neue und originelle Note geben. „Die Sternenfahrer von Catan“ haben einen großen Erfolg zu verzeichnen. Mittlerweile sind längst 100.000 Exemplare des materialaufwändigen Spiels über den Ladentisch gewandert. Auch die Presse hat sich einstimmig lobend geäußert, wie diese Kostproben zeigen:

Nun hat Klaus Teuber seiner Siedler-Serie die Krone aufgesetzt. „Die Sternenfahrer von Catan“ lässt keine Wünsche offen. Für knapp 80 Mark erhält man ein spannendes Spiel in toller Aufmachung mit über 200 soliden Einzelteilen. Das neue Teuber-Spiel macht es der Konkurrenz um das Spiel des Jahres schwer, mitzuhalten.

Weser Kurier

Der Ausflug zu den Sternen, eine schwergewichtige Materialschlacht, hat sich gelohnt. Das bekannte Prinzip des Handelns à la „Catan“ eröffnet im All nochmals ganz neue Möglichkeiten. So werden außerirdische Völker und Zufallsbegegnungen inszeniert, die eine echte Pionierstimmung aufkommen lassen.

Frankfurter Allgemeine Zeitung

Wer die Basis-Version kennt, wird sich schnell im neuen Spiel zurecht finden, das gewohntes Siedler-Niveau erreicht.

Stern



GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

Steckbrief

Unter die arbeitsamen und rechtschaffenen Siedler Catans mischen sich oft Unholde, die Verwüstung anrichten, Intrigen schmieden oder auf unlautere Weise von der wirtschaftlichen Blüte Catans profitieren wollen.

Wir suchen eine solche sagenumwobene und umstrittene Person, und haben hier auch ein paar sachdienliche Hinweise:



Der Gesuchte

- ist ein vornehmer Herr aus Mecklenburg
- ist Freund und zugleich Feind der Kaufmannszunft
- ist flink wie eine „Möwe“
- ist der Schrecken mit schwarzem Stierkopf
- stürzt den Becher wie kein Zweiter

Wie wird die gesuchte Person genannt? Wenn Sie es wissen, dann schreiben Sie den Namen auf eine Postkarte und senden Sie diese an den Kosmos Verlag, Redaktion Catan News, Kennwort Gewinnspiel, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart. Einsendeschluss ist der 15.9.2000. Unter den Einsendern mit der richtigen Lösung werden die Gewinne verlost.

Zu gewinnen sind 5 x „Die Sternenfahrer von Catan“ als 1. Preise, 5 x „La Città“ (Brettspiel, Neuheit bei Kosmos) als 2. Preise und 5 x „Das Riff“ (Kartenspiel für 2 Personen, Neuheit bei Kosmos) als 3. Preise.



DER SPIELE-TIPP

von Klaus Teuber

La Città

Als italienischer Fürst des 16. Jahrhunderts dürfen Sie einige Städte in der lieblichen Landschaft der Toscana gründen. Für Ihre erste Stadt wählen Sie ein nettes Plätzchen inmitten von fettem Ackerland. Damit haben Sie vorerst die Ernährung Ihrer Untertanen gesichert. Doch so eine Stadt muss ihren Bürgern schon noch ein bisschen mehr bieten. Gesund sollen sie bleiben, die lieben Stadtbewohner. Also bauen Sie ihnen einen Brunnen und ein Badhaus. Gebildet sollen sie sein, also errichten Sie eine Klosterschule und zur Sicherheit auch noch eine Universität.

Zufrieden lehnen Sie sich zurück und erwarten Hymnen des Lobes. Doch was ist das? Ihren verwöhnten Untertanen sind Bildung und Gesundheit schnurz! Die Stimme des Volkes schreit nach Kultur.

Hat doch tatsächlich eine Mitspielerin zwei benachbarte Städte gebaut, in denen es vor kulturellen Meisterleistungen wie Statuen und Palazzi nur so wimmelt. Und was macht ein Teil Ihrer treulosen Untertanen? Lechzend nach Kultur ziehen sie in die Städte Ihrer Konkurrentin.

Grimmig reißen Sie das Badhaus wieder ab, da zu seinem Unterhalt leider die Arbeitskräfte fehlen. Na ja, wenigsten haben

Sie kein Ernährungsproblem. Das hat jetzt ihre Konkurrentin, die nun erst einmal Bauernhöfe aus dem Boden stampfen muss, um die hungrigen Mäuler ihrer Neubürger stopfen zu können.

Noch ist nicht aller Tage Abend, sagen Sie sich. In den folgenden Runden gründen Sie neue Städte, und mit dem richtigen Fingerspitzengefühl für die Wünsche des verwöhnten Volkes werden Sie die Städte ihrer Gegner zu bedeutungslosen Provinznestern schrumpfen lassen ...

Auch wer am Ende nicht den Sieg davon trägt, weil er nicht über die bevölkerungsreichsten und prächtigsten Städte verfügt, kommt dennoch auf seine Kosten. Denn La Città fesselt von der ersten Minute an und zwei Stunden Spielzeit vergehen wie im Fluge. Das ist ein Spiel, für das ich gerne mal eine Catan-Partie sausen lasse.



Auflösung des Gewinnspiels der letzten Ausgabe 2/99

Wir hatten im Oktober 1999 nach dem Namen einer bestimmten Insel gefragt, die Klaus Teuber bei der Erschaffung Catans vor Augen hatte. Hier ist die Erläuterung zu den verschlüsselten Hinweisen der letzten Ausgabe.

Die gesuchte Insel ist **Island**, welches im **9. Jahrhundert** von den ersten Siedlern erreicht wurde. Des Siedlers beste Freunde, das **Fünfgangpferd** und der **schwarze Tod**, sind das Islandpferd und der Branntwein. Aufgrund des schwarzen Etiketts - früher mit Abbildungen von Sarg, Totenschädel und gekreuzten Knochen versehen - nennen die Isländer ihren **Brennivin** den **Svar-ta Daudi**.

Die kleine Insel hat außerdem große Literatur hervorgebracht. Der Literaturnobelpreisträger von 1955, Halldór Laxness, beschreibt unter anderem im **Fischkonzert** die verlorene Idylle seiner isländischen Heimat.

In Islands Telefonbüchern **treten Männlein und Weiblein getrennt auf**, da das Buch nicht nach Nachnamen, sondern nach Vornamen geordnet ist. Es existieren keine eigentlichen Nachnamen: so heißt z.B. Gunnar, der Sohn von Petúr, Gunnar Petúrson.

Der jetzige **Präsident** des Inselvolkes, Olafur Ragnar Grimsson, der sein Volk um Nachsicht aufgrund schwerer Verliebtheit gebeten hat, handelte sich damit leider eine öffentliche Abfuhr von seiner Angebeteten ein.



Szenario „Die Catanischen Wunder“

Für drei oder vier Spieler - Dauer ca. 60 Minuten

1. Die Geschichte

Schon lange hat es keine Barbarenüberfälle mehr auf Catan gegeben. Auch Piraten haben diesen Teil der catanischen Welt schon lange nicht mehr heimgesucht. Wohlstand und Friede herrschen auf der Insel. So beschließen die Fürsten aus Dankbarkeit, ihre Insel mit großartigen Bauwerken zu verschönern. Bald entsteht daraus ein Wettstreit. Wer wird als Erster ein Catanisches Wunder vollendet haben?

2. Benötigtes Material

- Spielmaterial des Basisspiels und der Seefahrer-Erweiterung
- 5 Wunder-Karten (ausschneiden und eventuell auf Pappe kleben)
- 4 Chips oder Münzen

3. Spielvorbereitung

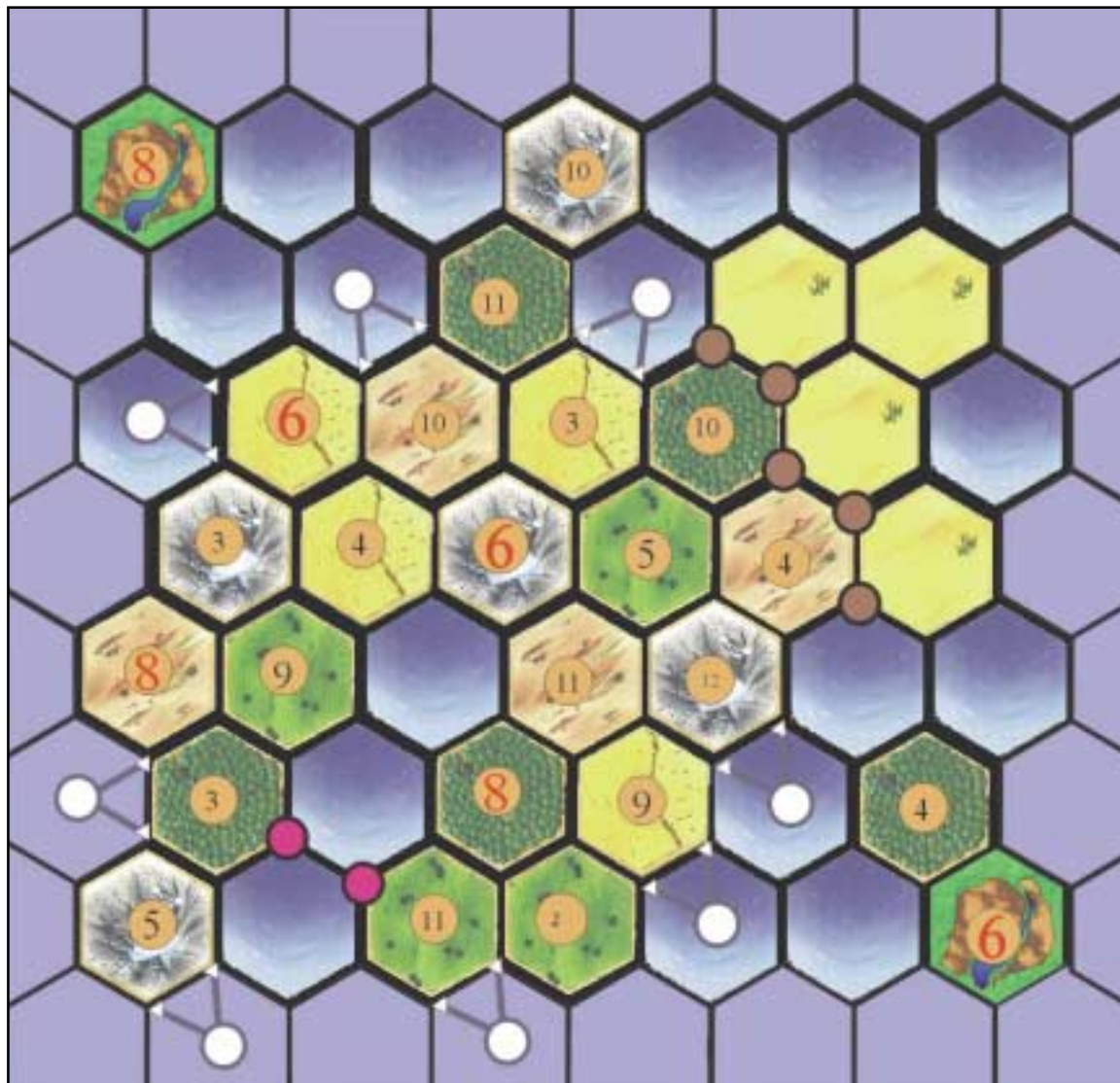
Das Szenario wird aufgebaut wie rechts abgebildet:

Die Spielvorbereitung und die Gründungsphase verläuft nach den Regeln des Basisspiels bzw. der Seefahrer-Erweiterung. Auf den kleinen Inseln und den mit farbigen Punkten markierten Kreuzungen dürfen in der Gründungsphase keine Siedlungen errichtet werden. Jeder Spieler erhält zusätzlich einen Chip. Die Wunder-Karten werden vorerst neben dem Spielplan bereitgelegt.

4. Allgemeine Regeländerungen

Es gelten die Regeln der Seefahrer-Erweiterung bzw. des Basisspiels mit folgenden Details:

- Gründet ein Spieler im Laufe des Spieles eine Siedlung auf einer kleinen Insel, gibt es einen Sondersiegpunkt.
- Der Pirat spielt in diesem Szenario nicht mit. Der Räuber startet auf einem beliebigen Wüstenfeld.



Szenario: Die Catanischen Wunder Spieler: 3-4 Dauer: ca. 60 Min.

Material: Basisspiel + Seefahrer-Erweiterung

Zusätzlich erforderlich: 5 Wunder-Karten, 4 Chips oder Münzen

Hexfelder	Meer	Wüste	Gold	Weizen	Lehm	Erz	Holz	Wolle	Ges.
	18	4	2	4	4	5	5	4	46

Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	1	3	3	2	3	3	2	3	3	1	24

Anzahl der Hafentplättchen: 8 (5 x Spezialhäfen und 3 x 3:1 Häfen)



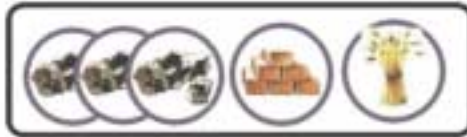
Große Brücke



Bedingung:
Siedlung an der Meerenge
(violetter Punkt)



Kathedrale



Bedingung:
1 Stadt und
mindestens 6 Siegpunkte



Großes Theater



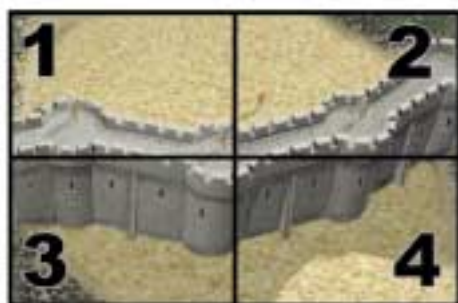
Bedingung:
2 Städte



Koloss



Bedingung:
Hafenstadt und Handels-
straße mit 5 Straßen/Schiffen



Große Mauer



Bedingung:
Siedlung am Ödland
(brauner Punkt)

Variante:

Es kann auch mit folgender Siegbedingung gespielt werden:
Es gewinnt der Spieler, der in seinem Spielzug ein Weltwunder vollendet oder 11 Siegpunkte erreicht.

Natürlich können Sie, wenn Sie das Szenario öfter spielen wollen, innerhalb der vorgegebenen Landmasse die Landschaften und Zahlenplättchen variieren. Sie sollten nur die Landschaften und Zahlenplättchen, die an die mit violetten bzw. braunen Kreisen gekennzeichneten Kreuzungen grenzen, nicht verändern.

Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan
Jahrgang 4 – Heft 1 – Mai 2000

Herausgeber: Kosmos Verlag
Verantwortliche Redakteurin:
Annette Stanger

Beiträge: Klaus Teuber, Annette Stanger,
Daniela Hestner, Mark Ehrlich

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: Kosmos Verlag Catan-News
Pfizerstr. 5-7 · 70184 Stuttgart
Tel. 0711/2191-416
E-Mail: siedler@kosmos.de
<http://www.diesiedlervoncatan.de>

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlanges. Das gilt auch für die Aufnahme in elektronische Datenbanken und Mailboxen sowie für die Vervielfältigung auf CD-Rom.

Schneiden Sie die nebenstehenden Karten aus und kleben Sie sie auf Pappe.



5. Der Bau der Catanischen Wunder

- Ein Spieler kann mit dem Bau eines Catanischen Wunders erst beginnen, wenn eine vom jeweiligen Wunder abhängige Bedingung erfüllt ist. So kann ein Spieler beispielsweise nur dann mit dem Bau des Kolosses beginnen, wenn er über eine Hafenstadt verfügt und eine Handelsstraße mit mindestens 5 aneinander liegenden, unverzweigten Straßen oder Schiffen gebaut hat.
- Jedes Wunder gliedert sich in vier Stufen. Jede Stufe kostet die auf der entsprechenden Wunder-Karte angegebenen Rohstoffe.
- Hat ein Spieler die Bedingung für ein Wunder erfüllt, legt er die entsprechende Wunder-Karte vor sich ab. Nun muss er dieses Wunder auch bauen. Die Mitspieler können dieses Wunder nicht mehr bauen. Sie müssen sich für ein anderes Wunder entscheiden.
- Sobald ein Spieler die Rohstoffe für die erste Stufe seines Weltwunders abgegeben hat, legt er zur Kennzeichnung, dass die erste Stufe gebaut wurde, einen Chip auf das Feld „1“ der Wunder-Karte. Hat er die zweite Stufe vollendet, schiebt er den Chip auf das Feld „2“ usw..
- Falls ein Spieler über genügend Rohstoffe verfügt, kann er während seines Zuges auch mehrere Stufen seines Weltwunders bauen.

Spielende

Ein Spieler gewinnt,

- wenn er sein Weltwunder vollendet (4. Stufe) oder
- wenn er 10 Siegpunkte besitzt und eine höhere Stufe beim Bau seines Weltwunders als seine Mitspieler erreicht hat.

Catan-Wochenende mit Klaus Teuber

Auch in diesem Jahr ist wieder ein Wochenende geplant, an dem Sie mit dem Catan-Autor persönlich spielen können.

Für das Wochenende vom frühen Abend des **3. November** bis zum Nachmittag des **5. November 2000** möchten wir Sie zu einer ganz besonderen Reise ins Sauerland einladen. Dort wird sich eine Gruppe begeisterter Cataner zusammentun, um sich tagelang mit dem „König von Catan“ zu messen. Wir werden alle Spiele der Catan-Familie und noch unveröffentlichte Szenarien bereithalten.

Als Höhepunkt der Veranstaltung ermitteln wir in einem Catan-Turnier die geschicktesten Spieler. Aber auch andere Spiele des Kosmos Verlags stehen zum Testspiel bereit.

Das Faerber Luig Hotel in Bilstein-Lenne-stadt bietet ein angenehmes Ambiente und auch ein vielfältiges Freizeitangebot für diejenigen, die eine Spielauszeit wünschen. Die Selbstkosten für 2 Übernachtungen mit Vollpension betragen 269,00 DM pro Person im DZ und 279,00 DM im EZ. Bitte fordern Sie Ihre Anmeldeunterlagen schriftlich mit beigefügtem adressierten Rückumschlag an bei:

KOSMOS Redaktion Catan-News

Kennwort Catan-Wochenende

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Es können bis zu 100 Personen an dem Wochenende teilnehmen, bei Mehranmeldungen berücksichtigen wir das Eingangsdatum. Falls bis zum 1.10.2000 nicht genügend Anmeldungen vorliegen sollten, müssen wir die Reise leider absagen.

Auf ein spielerisches Wochenende im Sauerland freut sich die Redaktion der Catan-News.



LESER-BRIEF

Hallo Siedler,

wer hat das nicht schon erlebt, dass sich einer immer benachteiligt fühlt: „Mit mir tauscht niemand“, „Meine Zahlen kommen nie“, „Immer sind alle gegen mich“ etc.

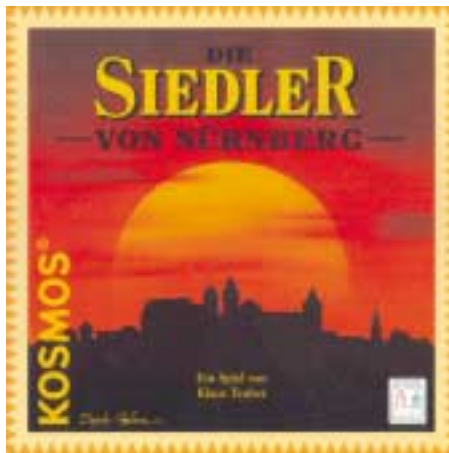
Für diesen Fall haben wir den „Jammerlappen“ eingeführt. Jammert einer zu viel und zu laut, bekommt er von seinen Mitspielern den Jammerlappen (wir nehmen, was immer gerade zur Hand ist, z.B. Spüllappen aus der Küche) und diesen muss er sich über's Haupt legen. Der Lappen wechselt, sobald ein anderer zu jammern beginnt.

Dies bringt bei uns immer eine Mordsgaudi. Viel Spaß mit dem (nicht ganz ernst gemeinten) Siedler-Tipp.

Viele Grüße

Eckart Hener aus Ravensburg

Die Meister-Siedler von Nürnberg



Vom 7. bis zum 9. Juli 2000

Die stolze Stadt Nürnberg, die ihren mittelalterlichen Charme bewahrt hat, feiert in diesem Jahr ihr 950-jähriges Bestehen. „Die Siedler von Catan“, die inhaltlich im Mittelalter angesiedelt sind, feiern ihr 5-jähriges Jubiläum.

Mitarbeiter der NürnbergMesse hatten als Catan-Fans nun die Idee, die beiden Jubiläen zu verbinden und das mittelalterliche Catan in der berühmten Handelsstadt

des Mittelalters zu feiern. Vor diesem Hintergrund ist die historische Variante „Die Siedler von Nürnberg“ entstanden. (Nur bei der NürnbergMesse oder Vedes-Händlern zu beziehen).

950 SiedlerInnen kommen vom 7. bis zum 9. Juli 2000 aus Deutschland, Österreich und Italien zu dem Jubiläum nach Nürnberg. Sie fechten in den Hallen der NürnbergMesse das Turnier um den „Meister-Siedler von Nürnberg“ aus. Dort findet am selben Wochenende auch das Finale der 3. Allgemeinen-Deutschen-Siedler-Meisterschaft statt. Es werden rund 1.500 Menschen erwartet, die als Abgesandte Catans nach Nürnberg pilgern. Sie reisen zu einem bisher noch nicht da gewesenen Brettspiel-Event, bei dem abends ein Rahmenprogramm mit mittelalterlicher Live-Musik und anderen Darbietungen für die richtige Stimmung sorgt.

Organisator und Veranstalter des riesigen Catan-Spektakels in Nürnberg sind das Spielezentrum Herne und die NürnbergMesse. Mehr Informationen zu den Veranstaltungen finden Sie auf deren Internetseiten <http://www.siedler.nuernbergmesse.de> und <http://www.herne.de.spielezentrum>.

Ein Fürstentum zum Ausbau

Oft ist es nicht einfach, spontan mehr als einen Spielpartner zu aktivieren. Aus diesem Grund werden die *Spiele für zwei* des Kosmos Verlags immer beliebter.

Angefangen hat der Erfolg dieser Reihe mit dem „Siedler von Catan“ Kartenspiel. Bei dieser Form Catans bekommen zwei Spieler jeweils ein Fürstentum zur Verfügung gestellt, das sie nach Belieben ausbauen können. Die Spielspannung des Kartspiels hat sich schnell herumgesprochen. Mittlerweile ist dieses Spiel für 2 Personen über 900.000 mal verkauft worden.

Viele der begeisterten Kartenspieler verlang-

ten bald nach einer weiteren Herausforderung. Daraufhin sind die thematischen Karten-Sets „Wissenschaft und Fortschritt“ und „Ritter und Händler“ entstanden. Beiden Sets sind zusätzlich Turnierregeln beigefügt, für diejenigen, die sich in Spiele-Turnieren mit ihrem Gegner messen möchten.

Das „Siedler von Catan“-Kartenspiel hat die Phantasie so vieler Spieler angeregt, dass anhand eines Kreativwettbewerbs noch drei weitere Themenschwerpunkte entstanden sind. Das Themen-Set „Politik und Intrige“ ist etwas für hartgesottene Kämpfer, während „Zauberer und Drachen“ in die Welt des Phantastischen entführt. „Handel und Wandel“ verstrickt die Fürstentümer in einen wirtschaftlichen Wettbewerb.

Alle Themen-Sets sind als Erweiterung des Catan-Kartenspiels im Handel erhältlich.



Die Siedler von Catan segeln um die Welt

In 24 Stunden um die Welt, um eine Welt aus lauter sechseckigen Feldern, liebevoll und möglichst originalgetreu zusammengebaut. Vier Schüler aus Vreden, Bernd Hofschlag, Joris Pfahler, Sebastian Schmaloeer und Jonas Sonnenschein hatten sich im Herbst 1999 diese Reise vorgenommen; nicht nur um ins Guinness-Buch der Rekorde zu kommen, sondern weil sie die „Siedler von Catan“ ganz besonders gerne spielen.

Nachdem die vier aus mehreren Hexfeldern schon Italien, Großbritannien und Skandinavien nachgebaut hatten, kam ihnen der Gedanke, mit den sechseckigen Spielkarten eine Weltkarte zu schaffen, ein riesiges Spielfeld, auf dem man sehr lange spielen kann. Alles sollte so perfekt wie möglich aussehen. Mit Hilfe eines Tageslichtprojektors fertigten sie eine Schablone mit den Umrisen der Kontinente an. Problematischer wurde jedoch das Organisieren so vieler Hexfelder. Vor allem an Wasser-, Wüsten- und Waldfeldern mangelte es, da die Erdoberfläche bekanntlich zum Großteil aus Wasser

besteht und die Wald- und Tundraflächen in Asien und Kanada größer waren, als die vier Schüler bedacht hatten. Die geographischen Besonderheiten und die besonderen Rohstoffvorkommen der unterschiedlichen Kontinente wurden alle berücksichtigt. Bei Freunden und beim Kosmos Verlag organisierten sich die vier Weltensiedler letztendlich genügend Felder, um die neue Welt zu erschaffen. Selbstentworfenen Eiswüsten und Gold- und Vulkanfelder aus dem Internet (<http://www.diesiedlervoncatan.de>) gaben dem Ganzen den letzten Schliff.

Da dieses riesige Catan natürlich viel Platz in Anspruch nahm, stellte ihnen der Schulleiter des Georgianums, das drei der Vredener Catan-Fans besuchen, einen Schulraum zur Verfügung.

Am ersten Tag der Herbstferien um 14:30 Uhr ging es los. Die fertige Weltkarte aus 1.300 Hexfeldern lag auf dem Boden des Klassenraums ausgebreitet. Decken, Verpflegung, Kaffee und Cola hatten die Eltern der vier Spieler herbeigeschafft, Freunde hatten

sich zur Unterstützung versammelt und sogar die Presse war zugegen. Siegbedingung war - neben den üblichen Regeln - auf jedem Kontinent eine Siedlung zu gründen, was nicht ganz einfach war, weil sich die gegnerischen Schifflinien ja bekanntlich nicht kreuzen dürfen. Drei Runden spielten die Weltensiedler und siedelten einen halben Tag und die ganze Nacht. Anstrengend war es und die Müdigkeit war natürlich auch nicht zu unterschätzen. Deshalb mussten in der langen Catan-Nacht einige Meutereien niedergeschlagen werden. Auf dem Spielplan fanden jedoch sehr interessante Formationen statt.

Nach 19 Stunden war die Weltumsegelung beendet. Wegen zu großer Müdigkeit wurde zwar das selbstgesteckte Ziel von 24 Stunden Dauerspielen nicht erreicht, aber selbst der stattlichste Seebär braucht beim Weltensegeln und -siedeln mal eine Seemannsmütze voll Schlaf. Wir gratulieren daher den vieren zu ihrer kreativen Idee und der Ausdauer bei deren Durchführung.



ELEKTRONISCHE SEITE

Die Catan-Seiten im Netz

Auf unserer Homepage <http://www.diesiedlervoncatan.de> finden Sie alle aktuellen News rund um die „Siedler von Catan“ und die im Handel erschienenen Spiele-Erweiterungen „Seefahrer“ und „Städte und Ritter“ sowie Informationen zu den „Siedlern von Nürnberg“ und den historischen Szenarien „Alexander der Große & Cheops“. Selbstverständlich werden auch die „Sternenfahrer von Catan“ und das Catan-Kartenspiel dort ausführlich präsentiert. Da sich der variable Spielplan der Catan-Familie hervorragend zur Gestaltung vieler verschiedener Szenarien und Variationen eignet, stellen wir viele neue Ideen und Tipps auf unseren Internetseiten vor. Einige der neuen Szenarien sind von Klaus Teuber selbst erdacht, aber auch andere Catan-Fans haben sich von der Vielfalt der Insel inspirieren lassen. Die Szenarien wurden von der Catan-Redaktion geprüft. Sie sind alle mit dem Spielmaterial der „Siedler von Catan“ und eventuell einer der Erweiterungen spielbar.

Wer die letzten Ausgaben der Catan-News im Handel nicht bekommen hat, kann sie sich als PDF-Datei von unserer Homepage herunterladen und ausdrucken.

Auch die Websites <http://www.siedeln.de> und <http://www.catanien.de> sind einen Besuch wert. Dort werden ebenfalls interessante Szenarien vorgestellt und bewertet.

Catan besiedeln mit der Playstation



Nach dem großen Erfolg der CD-ROM „Catan – die erste Insel“ bringt Ravensburger Interactive im Juni die Playstationvariante des Spiele-Bestsellers „Die Siedler von Catan“ auf den Markt. Das Konsolenspiel lässt sich solo oder mit bis zu vier Catanfans spielen. Falls keine Mitspieler parat sind, schickt das Spiel virtuelle 3D-Charaktere mit künstlicher Intelligenz ins Rennen. Die virtuellen Gegner sind voller Charakter und Spielwitz, von der kühlen Strategin bis zum rachsüchtigen Choleriker. Sie agieren taktisch schlau und sind sprachlich so fit, dass sie die echten Spieler nicht nur mit frechen Kommentaren zum Schwitzen bringen.

Die Grafik ist nicht mehr so detailreich, dafür

Das Buch „Die Siedler von Catan“

Im Herbst 2000 wird das langersehnte Buch zu den „Siedlern von Catan“ erscheinen. Die von Klaus Teuber und der Catan-Redaktion in liebevoller Kleinarbeit zusammengestellte Sammlung von Spielszenarien und Varianten rund um Catan ist ein Muss für alle Catan-Fans. Zusätzliches Spielmaterial ist dem Buch beigelegt. In der Ausgabe 2/2000 der Catan-News werden wir mehr über diese Neuerscheinung aus Catan berichten.

Catan de Luxe in der 3. Dimension

Im Frühjahr 2001 wird voraussichtlich die Insel Catan endlich in der 3. Dimension besiedelbar sein. Die Hexfelder sind nach einem von Klaus Teuber hergestellten Modell gegossen und wunderschön bemalt. Diese Luxusvariante Catans ist das ideale Geschenk für eingefleischte Spielerseelen. Auch die 3-D Insel werden wir in den nächsten Ausgaben der Catan-News näher beschreiben.

läuft der Handel schneller – so wie sich Playstationspieler das wünschen. Catan-Autor Klaus Teuber hat intensiv an der Künstlichen Intelligenz der Playstationversion gefeilt, den Titel getestet und ist mit der Spielstärke sehr zufrieden.

Speis' und Trank auf Catan

Vier-Gänge-Menü auf Catan für vier Spieler

Es wird nicht nur gesiedelt auf Catan, sondern auch fulminant gegessen und getrunken. Annegret und Willi Keinhorst und Martina und Ali Yetim, begeisterte Cataner und

FeinschmeckerInnen aus Duisburg haben zu diesem Zweck ein virtuoses catanisches Menü kreiert. Wer dieses Gericht bei einer Einladung zu

einem Catan-Spiele-Abend serviert, schafft damit eine originelle und atmosphärische Einstimmung auf das Spiel und erntet sicherlich die Begeisterung der Gäste.

Vorspeise:

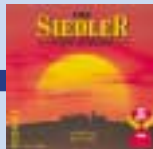
Dreifelder-Salat „Erfolgreiches Jahr“



Sprießkorngetreide mit Rohkost, Nusssoße und Sonnenblumenkernen

Zwischenspeise:

Sonnen-Sorbet



Gefrorener Saft von Zitrusfrüchten (Apfelsinen, Zitronen, Limonen) mit Sekt aufgefüllt

Hauptgericht:

Weideertrag an Erfinder-Kartoffeln mit grünen Holz-Scheiten

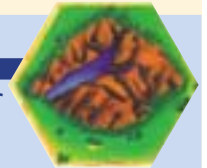


Salzwiesen-Lammkeule im Römertopf mit Folien-Kartoffeln, Wald- und Wiesen-Kräutern und grünen Bohnen im Speckmantel



Nachspeise:

Münzgießerei oder Flüssiges Gold



Weinschaumcreme (Zabaglione) mit Weißwein

Zu den Kartoffeln

● 100-150 g Joghurt, 200-250 g Doppelrahmfrischkäse mit 3 Bund Kräutern, Salz, Pfeffer und etwas Zitrone abschmecken und glatt rühren.

Als Beilage zum Lamm empfehlen sich Bohnen im Speckmantel.

Nachspeise:

Münzgießerei oder Flüssiges Gold

● Wasser für Wasserbad in einem größeren Topf erhitzen. 4 Eigelb, 2 Eier und 150 g Puderzucker mit einem Handrührgerät schaumig rühren.

● Die Schüssel mit der Masse in ein warmes Wasserbad stellen, nach und nach Weißwein zugießen unditerrühren, bis die Creme schaumig wird.

● Nun sofort in 4 Gläser füllen.

Einkaufsliste für 4 Personen

Vorspeise:

100 g Sprießkornweizen, -gerste, -hafer (im Bio-Laden oder Reformhaus); 100 g Feldsalat; 4-5 Möhren; 1 Kohlrabi; 1 Apfel; 4 mittelgroße Champignons; 300-350 g Saure Sahne, Dickmilch oder Joghurt; 1 Bund Kräuter; 50 g Wal- oder Haselnüsse; 50 g Sonnenblumenkerne

Zwischenspeise:

ca. 0,4 l Saft von Zitrusfrüchten (z.B. Apfelsinen, Zitronen, Limonen); 1 Pikkolo Sekt

Hauptspeise:

1,2-1,5 kg Lammkeule; 1-2 Knoblauchzehen; 150 g Butter; 0,5-1 kg grüne Bohnen; 200-250 g Doppelrahmfrischkäse; 10-15 mittelgroße Kartoffeln; 3 Bund Kräuter (Schnittlauch, Petersilie, Dill); 3 Zitronen; Salz, Pfeffer

Nachspeise:

6 Eier; 150 g Puderzucker; 0,1 l Weißwein; Zucker (1/2 Tasse)

Zusätzlich: Alufolie, Strohhalme

Vorspeise:

Dreifelder-Salat „Erfolgreiches Jahr“ (2 Tage Vorbereitungszeit)

● Je 100 g Sprießkornweizen, -hafer, -gerste über Nacht in reichlich kaltem Wasser quellen lassen. Das Wasser am nächsten Tag abgießen, die Körner abspülen und in einem Sieb abgedeckt eine weitere Nacht auskeimen lassen. Körner 2 x pro Tag gut ausspülen.

● Den Feldsalat putzen und gut waschen. Die Möhren putzen und über einen Gurkenhobel in dünne Scheiben schneiden. Den Kohlrabi schälen, in feine Stifte schneiden und ca. 10 Min. in der Nusssoße marinieren. Den Apfel in schmale Schnitze schneiden und mit etwas Zitronensaft beträufeln. Die Champignons putzen und in dünne Scheiben schneiden. Alle Rohkostzutaten auf einer Platte anrichten.

● Sonnenblumenkerne in einer Pfanne rösten und über die Rohkost streuen.

Nusssoße:

● 200 g saure Sahne, Dickmilch oder Joghurt mit 50 g Wal- oder Haselnüssen (grob gehackt) mischen und mit etwas Zitronensaft, Salz, Pfeffer und ca. 3-4 EL gehackten Kräutern verrühren. Als Dip für die Rohkost bereitstellen.

Zwischenspeise:

Sonnen-Sorbet

● Zirka 0,4 l Saft von Zitrusfrüchten mit Zucker (nach Geschmack) abschmecken, mit Sekt aufgießen und in einer Schüssel für mindestens 2-3 Stunden ins Gefrierfach stellen.

● Wenn der Salat aufgetischt wird, die Schüssel aus dem Tiefkühlfach holen und ca. 10-15 Min. antauen lassen.

● Dann mit einem Pürierstab zu einer halbgefrorenen Masse pürieren. (Vorsicht: Höhere Form mit Spritzschutz bzw. Küchenmaschine benutzen!)

● Nun sofort in (Sekt-)Gläser füllen und mit langem Löffel und evtl. Strohalm servieren.

Hauptgericht:

Weideertrag an Erfinder-Kartoffeln

Weideertrag:

● Backofen vorheizen (200° C)
● Die Lammkeule (ca. 1,2-1,5 kg) waschen, trockentupfen, vom Fett befreien und mit Saft von 1-2 Zitronen einreiben.

● Knoblauchzehen schälen und in Stifte schneiden. Die Knoblauchstifte in Salz und Pfeffer wälzen und in die Lammkeule kleine Spalten mit einem spitzen Messer schneiden.

● Die Knoblauchstifte in die Einschnitte stecken und die Lammkeule in einen Römertopf legen.

● Zirka 100 g Butter und 1/2 Tasse Wasser über das Fleisch gießen und bei geschlossenem Topf auf mittlerer Schiene ca. 1,5-2 Stunden lang braten.

● Das Fleisch zwischendurch mit Bratensaft begießen; die letzten 15-20 Minuten ohne Deckel garen.

Beilage: Erfinder-Kartoffeln

● Die Kartoffeln unter fließendem Wasser abbürsten, trockentupfen und in Alufolie wickeln.

● Zirka 50 Minuten zur Lammkeule in den Ofen legen.