

# CATAN-NEWS

## In dieser Ausgabe:

Sternenfahrers Freuden	2
Catan zu zweit	2
Gewinnspiel	3
Auflösung Gewinnspiel 1/2000	3
Spiele-Tipp von Wolfgang Lüdtkke	3
Neues Szenario: Kaffee auf Catan	4

# 2/2000

## Neueste Nachrichten aus Catan

Vermischtes	6
Elektronische Seite	6
Leserbrief	6
Catan online	7
Das Mega-Event: Nürnberg im Catan-Fieber	7
Impressum	6

Art.-Nr. 975079

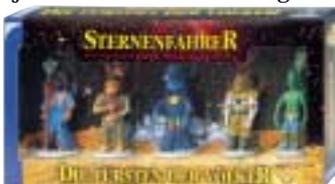
## Begegnung der dritten Art

Neben Spielspaß pur bieten „Die Sternenfahrer von Catan“ auch optisch ein Vergnügen besonderer Art. Reich gesegnet sind die Cataner mit ihren Mutterschiffen, Raumbahnen, Kolonien und den Handelsposten. A propos Handelsposten: Mit wem handeln die Cataner eigentlich? Bislang kannten die Catan-Fans nur die Namen und die Köpfe der Repräsentanten der fünf außercatanischen Völker. Und bestimmt hat sich manch einer gefragt, ob zu diesen sympathischen Gesichtern auch



Körper gehören. Gehen sie wie die Cataner auf zwei Beinen? Haben sie zwei Arme? Wie sind sie gekleidet? Nun, all diese Fragen können wir beantworten: Ja, sie besitzen Körper. Und damit sich jedermann selbst davon überzeugen kann, haben wir die fünf Abgesandten modellieren und von Hand bemalen lassen.

So warten neuestens die Vertreter der fünf Völker darauf, die Freundschaftsplättchen im Spiel zu ersetzen und den optischen Genuss der Sternenfahrer noch zu vergrößern. Schließlich spielt das Auge mit. Und eigentlich mag man sie nach beendeter Sternenfahrt gar nicht wieder in die Schachtel packen. Warum sollte man auch, die fünf Jungs machen auch auf dem Schreibtisch eine gute Figur, vorausgesetzt man findet einen Platz, an dem sie auch zur Geltung kommen. Die nächste Besiedelung des Welt-raums lässt ja hoffentlich nicht so lange auf sich warten, dass sie dort S t a u b ansetzen würden...



## Lesenswert: Das Buch zu „Die Siedler von Catan“

Ganze 15 Szenarien und zahlreiche Varianten, dazu neues Spielmaterial in Hülle und Fülle, Strategietipps und -hinweise – alles in allem 200 Seiten Les- und Spielvergnügen. Dass Catan einmal mehr als nur ein Spiel sein würde, das hätte sich im Erscheinungsjahr der

wickelt. 15 Szenarien samt Materialien enthält das Catan-Buch, allesamt in zahlreichen Testpartien erprobt – eine Garantie für unzählige Stunden Spielspaß. Außerdem enthält das Buch noch viele Varianten, die leichte (aber interessante) Veränderungen in den Spielablauf bringen und einige Artikel mit



„Siedler von Catan“ 1995 bestimmt niemand träumen lassen! Natürlich war einiges auch damals schon klar: Klaus Teuber hatte ein hervorragendes Spiel entwickelt, das auf jeden Fall das Zeug zum Spiel des Jahres und vielleicht gar zum Klassiker hatte. Nicht abzusehen war aber, dass sich bald ganz Deutschland in einem regelrechten Catan-Fieber befinden sollte, dass die Fans einerseits den Autor und den Verlag um Erweiterungen bitten würden, andererseits auch selbst Szenarien entwickeln würden, um so die catanische Welt zu erweitern. Doch genau dies geschah! Was also liegt näher, als die besten Szenarien in Buchform zu veröffentlichen und das benötigte Spielzubehör gleich mitzuliefern? In wochenlangem Kleinarbeit haben Klaus Teuber und das TM-Team Szenarien gesichtet, getestet, überarbeitet und auch einige komplett neu ent-

wickelt. 15 Szenarien samt Materialien enthält das Catan-Buch, allesamt in zahlreichen Testpartien erprobt – eine Garantie für unzählige Stunden Spielspaß. Außerdem enthält das Buch noch viele Varianten, die leichte (aber interessante) Veränderungen in den Spielablauf bringen und einige Artikel mit



Die Siedler von Catan  
Das Buch  
Herausgeber  
Klaus Teuber  
Kosmos Verlag  
ISBN 3-440-07709-8  
Erhältlich im  
Spielwarenhandel und  
bei Ihrem Buchhändler  
Preis: DM 69,90

Jedenfalls sieht man auf den ersten Blick, hier ist sowohl für den weitgereisten Catan-Experten, wie für den gelegentlichen Siedler auf Catan allerhand geboten. Ein absolutes Muss für Kenner, Könner, Liebhaber und alle, die es werden wollen.

# Sternenfahrers Freuden

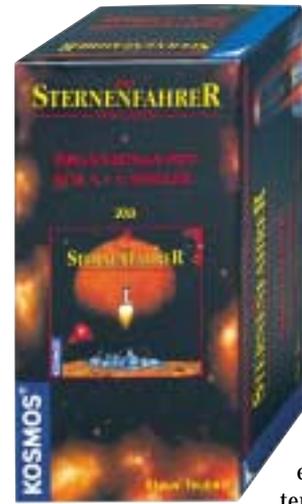
## Die Sternenfahrer von Catan zu fünft und zu sechst

Die „Catanischen Kolonien“ sind Ihnen ein Begriff? Sie hatten schon Ihren Spaß mit Weltraumpiraten, gerissenen Händlern und fremden Völkern? Dann können Sie jetzt die Fahrt zu den Sternen auch zu fünft und zu sechst unternehmen - und viele neue Abenteuer erleben!

Aber wie soll das gehen? Wurden weitere besiedelbare Planeten entdeckt? Sind zusätzliche Catanische Startkolonien aufgetaucht? Wird der Spielplan dadurch noch größer? Nun, Letzteres ist zum Glück nicht der Fall, man kann die Sternenfahrer also auch weiterhin auf einem normalen Tisch spielen und braucht den Kauf eines neuen zumindest deswegen nicht in Erwägung zu ziehen. Ansonsten tut sich aber allerhand:

Drei neue Planetensysteme sind entdeckt worden, die mittels Folie auf den Spielplan geklebt werden. Darüber hinaus ließ sich auch das Wandernde Volk von der grundsätzlichen Freundlichkeit der Cataner überzeugen und gab etwas mehr von seinen Geheimnissen preis: Man höre und staune - auch das Wandernde Volk nennt einen Heimatplaneten sein Eigen! Somit können die Sternenfahrer nun auch um die Freundschaft des Wandernden Volkes ringen und Vorteile aus dem Handel mit den Wanderern ziehen. Auch das Heimatsystem des Wandernden Volkes wird als Folie auf den Spielplan geklebt.

Ein weiterer Pluspunkt dieser Ergänzung ist, dass die zusätzlichen Planeten und das



Wandernde Volk nicht nur auf den Einsatz bei 5 oder 6 Spielern beschränkt sein müssen. Auch Partien mit weniger Spielern erhalten durch die neuen Möglichkeiten ganz neue

Dimensionen.

In diesem Sinne: Vollen Schub, am dritten Planeten rechts und nicht in die neuen Systeme rauschen!

# Catan zu zweit - bringt mehr Farbe ins Spiel

Kaum war im Jahre 1996 das Catan-Kartenspiel erschienen, wurde auch schon der Ruf nach neuen Karten laut. Diesem Wunsch wurde in den folgenden Jahren auch Rechnung getragen, und so liegen seit dem Frühjahr 1999 insgesamt fünf unterschiedliche Themensets als Erweiterung bereit. Jedes dieser Themensets enthält zahlreiche neue Karten, sowie ein jeweils eigenes thematisches Konzept. Beispielsweise drehen sich bei „Handel und Wandel“ die meisten Karten um neue und verbesserte Möglichkeiten des friedlichen Handelns, während bei „Politik und Intrige“ verstärkt auf das Fürstentum des Mitspielers eingewirkt werden kann. Zwei Spielvarianten bieten die Themensets an: Zum einen gibt es die Turniervariante, bei der jeder Spieler aus allen seinen verfügbaren Karten ein Kartenset (Deck genannt) zusammenstellt, auf dessen Inhalt im Spiel nur er allein Zugriff hat, während der Mitspieler seinerseits ausschließlich auf seine eigenen Karten zurückgreift. Zum anderen gibt es aber eine weit häufiger gespielte Variante, welche weniger Vorbereitungszeit für die Spieler erfordert. Diese Variante wird „erweitertes Grundspiel“ genannt und mit einem Basisset und einem Themenset gespielt. Grundsätzlich wird das erweiterte Grundspiel nach denselben Regeln gespielt wie das Basisset. Es gibt lediglich mehr Karten (nämlich die Karten aus dem entsprechenden Themenset), auf die man zugreifen kann.



Immer wieder erreichen uns nun Anfragen, ob es möglich sei, das „erweiterte Grundspiel“ auch mit mehr als einem Themenset zu spielen und ob Klaus Teuber hierfür eine Regel entworfen hätte.

Die Antwort ist ganz einfach: Natürlich kann man das „erweiterte Grundspiel“ auch mit Karten aus verschiedenen Themensets spielen, offizielle Regeln gibt es hierfür aber nicht. Deswegen möchten wir Ihnen an dieser Stelle hierzu einige Hinweise und Anregungen geben.

Grundsätzlich ist es zunächst natürlich so, dass die Karten der einzelnen Themensets aufeinander abgestimmt sind und sich einige wechselseitig bedingen oder beeinflussen. Will man also mit Karten aus verschiedenen Sets spielen, so sollte man unbedingt darauf

achten, dass keine unspielbaren oder nutzlosen Karten in den Stapeln sind. Genauso wichtig ist darüber hinaus die Verfügbarkeit der Schlüsselkarten der verwendeten Sets für beide Spieler. Diese sollten sämtlich beiseite gelegt werden und auf keinen Fall in die Stapel gemischt werden.

Welche Karten Sie im Einzelnen verwenden, das bleibt Ihnen überlassen. Dringend möchten wir Ihnen aber empfehlen, die Zahl der verwendeten Karten einzuschränken. Auch hier gilt: Quantität ist nicht gleich Qualität und der Spielspaß erhöht sich nicht zwangsläufig dadurch, dass man die Karten sämtlicher Themensets gut durchmischt und sich überraschen lässt, was man als Nächstes zieht. Besser ist es, gemeinsam mit dem Mitspieler die Karten auszuwählen, die beiden besonders

gut gefallen. Wir würden Ihnen raten, mit maximal 40 Karten aus den fünf Themensets zusätzlich zu den Karten des Basissets zu spielen. Je nachdem aus

welchen Themensets Sie die Karten auswählen, können Sie diese natürlich getrennt von den Karten des Basissets stapeln oder auch mit diesen vermischen. Nur eines gilt immer: Weniger ist mehr, einige wenige „neue“ Karten können für Überraschung und Spannung sorgen, zu viele Extrakarten verhindern allenfalls, dass man die richtige Karte zum richtigen Zeitpunkt findet.

Wir hoffen, Ihnen hiermit die eine oder andere Anregung für zahllose weitere spannende Kartenspiel-Partien gegeben zu haben.



# GEWINNSPIEL – SPIELE ZU GEWINNEN

## Määäh!

Schafe sind nützliche Tiere, das weiß nicht nur jedes Kind, auch die Freunde Catans sind sich dessen voll und ganz bewusst. Nicht umsonst stellen Schafe einen der begehrten fünf Rohstoffe in „Die Siedler von Catan“ dar. Schafe liefern Wolle, Fleisch und etwas Milch, den Seefahrern unter den Inselbewohnern darüber hinaus noch das Material für ihre Segel. Und bei den Siedlern von Nürnberg wird aus Schafen sogar Papier hergestellt. Papier? Na, mag sich manch

einer denken, da gingen dem Autor wohl die Ideen aus. Doch weit gefehlt! Denn tatsächlich ist im ausgehenden Mittelalter die Verbindung „Schaf – Papier“ gar nicht weit hergeholt. Nur warum? Genau das wüssten wir gerne von Ihnen. Wenn Sie wissen, wie man Schafe seinerzeit zu Papier „verarbeitet“ hat, schreiben Sie dies auf eine Postkarte und schicken Sie diese



an den Kosmos Verlag, Redaktion Catan News, Kennwort Gewinnspiel, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart oder schicken Sie uns eine Email mit dem Betreff „Kennwort: Gewinnspiel“ an [siedler@kosmos.de](mailto:siedler@kosmos.de). Einsendeschluss ist der 31. Januar 2001. Unter allen Einsendungen mit der richtigen Lösung verlosen wir: 3x das neu erschienene Buch zu den Siedlern von Catan, 5x die Sternenfahrer-Figuren und 5x Blitz & Donner. Viel Erfolg!



## DER SPIELE-TIPP von Wolfgang Lüdtkke

### Blitz und Donner

Auf dem Olymp herrscht Aufruhr. Einmal zuviel konnte Göttervater Zeus es nicht lassen und hat sich an eine junge irdische Schönheit herangemacht. Seine Gemahlin Hera bebte vor Zorn und lässt sogleich Zeus' Geliebte Io entführen und von ihrem Getreuen Argus bewachen. Im Gegenzug setzt nun Zeus Argus gefangen und alles daran, seine Io zu befreien. Natürlich lässt auch Hera ihren Argus nicht im Stich. Und schon sind wir mitten in einer Schlacht der Giganten, in der beide Kontrahenten ganze Heerscharen griechischer Sagengestalten aufmarschieren lassen, um ihre Gefangenen zu befreien.

Mit Pegasus, dem geflügelten Ross, spioniert man die gegnerischen Reihen aus. Hat man die Schwäche des Gegners erkannt, folgt sogleich der Angriff durch einen potenten Verbündeten. Eine Harpyie stürzt sich von Hera gelenkt aus luftiger Höhe auf einen armen Helden. Doch natürlich lässt Zeus diese Attacke nicht unbeantwortet. Er lässt einen Zentaur herangaloppieren und sich auf die Harpyie stürzen. Den fürchterlichen Zweikampf überstehen beide nicht. Kaum hat sich die Erde von diesem Duell erholt, folgt auch schon der nächste Angriff. Zeus schickt einen Zyklopen in die Schlacht, der schreckliche Verwüstungen in Heras Reihen anrichtet – bis er von Nemesis, der Göttin der Vergeltung, jäh gestoppt und besiegt wird.



Auf beiden Seiten werden neue Mitstreiter rekrutiert und der Kampf geht weiter. Medusa taucht schützend vor Zeus' Truppen auf. Nur mit Hilfe einer tapferen Amazone kann Hera dieser Gefahr begegnen. Da erklingt der verführerische Gesang der Sirenen, wodurch gegnerische Streiter auf die andere Seite gelockt werden. Pandora stolpert auf das Schlachtfeld. In ihren Armen hält sie eine Büchse, in der alles Übel der Welt verborgen ist. Wehe diese wird geöffnet. Hades – der Gott des Todes – entlässt Gefallene wieder

ins Reich der Lebenden und ab und zu erscheint das streitbare Ehepaar Hera und Zeus selbst auf der Bildfläche und greift persönlich ins Geschehen ein. All diese sagenhaften Charaktere und noch einige mehr finden sich in der kleinen quadratischen Schachtel in der Kosmos-Reihe „Spiele für Zwei“. Die Spieler haben das Gefühl, mitten im göttlichen Zwist dabei zu sein. Jeder hat einen gleichen Kartensatz zur Verfügung, jedoch keinen Einfluss darauf, wann er welche Karte auf die Hand bekommt. Es gilt also stets, das Beste aus seinen Möglichkeiten zu machen. Da die Karten verdeckt gelegt werden, ist Bluffen angesagt, aber auch vorsichtiges Taktieren. Spannung ist von Anfang an da, und überraschende Momente gibt es zuhauf – nicht zuletzt durch die zahlreichen mythischen Karten, die besondere Aktionen erlauben. Wer schon „Caesar & Cleopatra“ begeistert spielt, wird auch „Blitz und Donner“ lieben – vor allem, wenn es auch mal etwas weniger geordnet zugehen darf.

### Auflösung des Gewinnspiels der letzten Ausgabe 1/2000

Wir hatten in unserer letzten Ausgabe der Catan-News nach einer sagenumwobenen und umstrittenen Person gesucht, die, wie es auch auf Catan schon mal vorkommt, Intrigen schmiedet und auf unlautere Weise von der wirtschaftlichen Blüte eines Landes profitiert. Mittels eines Steckbriefes haben viele Leser der Catan-News das Personenrätsel gelöst. In unserem Steckbrief haben wir Klaus Störtebeker als einen vornehmen Herrn aus Mecklenburg beschrieben. Störtebeker stammte aus mecklenburgischem Adel. Sein Leben verlief jedoch recht unadelig - er gelangte als Seeräuber zu trauriger Berühmtheit. Als Kaperfahrer machte er sich auf der „Möwe“, so der Name seines Schiffes, einen gefürchteten Namen. Wo auch immer seine Flagge mit dem schwarzen Stierskopf auf weißem Grund auftauchte, ergab sich jeder Kapitän sogleich.

Als Schrecken mit schwarzem Stierskopf bekannt, machte sich Störtebeker zum Freund und Feind der Kaufmannszunft zugleich. Die ehrenwerten Kaufleute hielten große Reden gegen die Kaperei, machten aber unbewusst Geschäfte mit den erbeuteten Waren Störtebekers.

Leider können wir heute nicht mehr genau sagen, wie Störtebeker zu seinem Namen kam. Übertragen bedeutet er „Stürzt den Becher“, doch wieso Störtebeker ihn trug, darum ranken sich Legenden. So wird einmal erzählt, Störtebeker habe einen Becher Wein, der groß wie ein Stiefel gewesen sei, auf einen Zug leeren müssen, um zum Piraten ernannt zu werden. Eine andere Geschichte berichtet, er selbst habe bei einer Feier den Spruch „Stürzt den Becher“ getan und daraufhin ein Öl-Fass voll Wein auf einen Zug geleert. Wie dem auch sei, zu einer sagenumwobenen Person gehört wahrscheinlich auch ein Name, der selbst viele Geschichten erzählt...



## Szenario „Kaffee für Catan“

### Szenario für drei oder vier Spieler

#### Spielübersicht

Die Spieler gründen Ihre Siedlungen auf den beiden großen Inseln und breiten sich dort aus.

In der Mitte des Szenarios liegen vier von Eingeborenen bewohnte Inseln. Auf diesen kleinen Inseln dürfen die Spieler keine Siedlungen gründen, sie gehören alleine dem dort lebenden Volk. Die Eingeborenen bauen Kaffee auf ihren Inseln an, ein Getränk, das die Bewohner Catans bisher nicht kannten, aber schnell zu schätzen lernten.

Um den begehrten Kaffee zu erhalten, müssen die Spieler mit den Eingeborenen handeln. Hierzu bauen sie Schiffslinien, die ihre Siedlungen auf den großen Inseln mit den Dörfern der kleinen Insel verbinden.

Wer Kaffee erhandelt, erhält dafür Siegpunkte.

#### Aufbau des Szenarios:

Siehe Abbildung

Zusätzlich benötigtes Material:

- 50 Kaffeebohnen oder zur Not auch Chips, Münzen, Knöpfe, von diesen werden jeweils 5 in jedes Eingeborenendorf gelegt, die übrigen 10 werden als allgemeiner Vorrat beiseite gelegt.

- 4 Urwaldfelder mit eingezeichneten Eingeborenendörfern, die in der Mitte des Szenarios ausgelegt werden (Anlage)

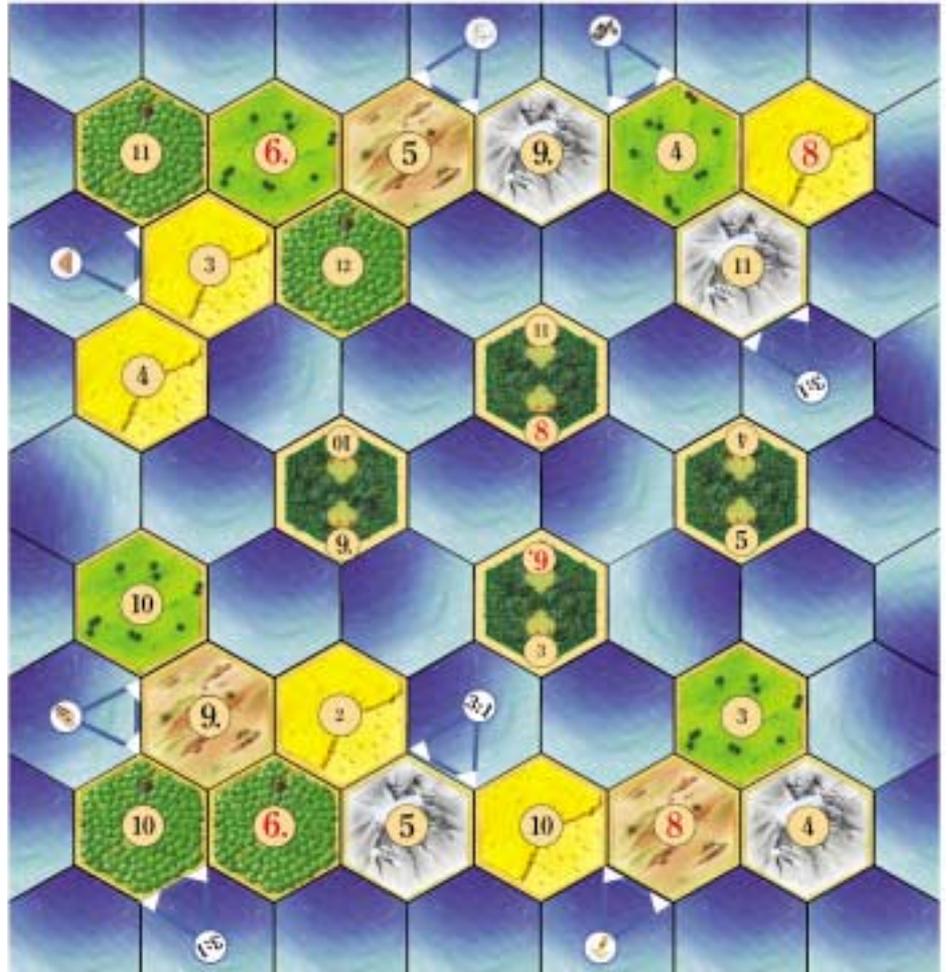
#### Regeländerungen:

Dieses Szenario wird, abgesehen von den unten beschriebenen Regeländerungen, nach den Regeln der Seefahrer-Erweiterung gespielt.

#### 1. Der Kaffeehandel

Sobald ein Spieler eine Schiffslinie zwischen einer seiner Siedlungen und einem Dorf der Eingeborenen (Schiffslinie erreicht Eckpunkt mit einem Eingeborenendorf) geschaffen hat, unterhält er eine Handelsverbindung zu diesem Dorf. Er erhält sofort eine Kaffeebohne vom Vorrat des Dorfes und im weiteren Spielverlauf jedesmal eine vom Vorrat des Dorfes, wenn die Zahl des Eingeborenendorfes gewürfelt wird, zu dem er eine Schiffslinie unterhält - natürlich nur solange der Vorrat reicht.

Haben zwei oder mehr Spieler ein Eingeborenendorf angeschlossen, bekommt jeder von diesen eine Kaffeebohne, wenn die Zahl des Dorfes gewürfelt wird. Sollten im Dorf nicht



Szenario: Kaffee für Catan    Spieler: 3-4    Dauer: ca. 60 Min.

Material: Basisspiel + Seefahrer-Erweiterung

Zusätzlich erforderlich: 4 Urwald-Felder, 50 Kaffeebohnen (Chips, Münzen etc.)

Hexfelder	Meer	Wüste	Gold	Weizen	Lehm	Erz	Holz	Wolle	Ges.		
	15	0	0	5	3	4	4	4	35+4		
Zahlenplättchen	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	1	2	3	2	2	2	2	3	2	1	20

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

mehr genügend Kaffeebohnen lagern, um alle Spieler auszuzahlen, so werden die fehlenden Bohnen aus dem allgemeinen Vorrat (neben dem Spielplan) entnommen. Lagern in einem Dorf keine Kaffeebohnen mehr und wird die Zahl des Dorfes gewürfelt, so erhält natürlich niemand mehr Bohnen aus diesem Dorf und auch nicht vom allgemeinen Vorrat.

Jeweils zwei Kaffeebohnen zählen einen Siegpunkt. (Es gibt keine halben Siegpunkte, eine einzelne Kaffeebohne ist also 0 Siegpunkte wert, 3 Kaffeebohnen bringen 1 Siegpunkt usw.)

Achtung: Die Urwaldfelder gehören den Eingeborenen. Die Spieler dürfen hier keine Siedlungen gründen.

**2. Schiffe versetzen**

Das vorderste Schiff einer offenen Schiffslinie darf versetzt werden. Sobald jedoch eine geschlossene Schiffslinie zwischen einer Siedlung und einem Eingeborenendorf entstanden ist, darf aus dieser Schiffslinie kein Schiff mehr versetzt werden.

Auch von einer geschlossenen Schiffslinie darf weitergebaut werden, man kann also auch ein Eingeborenendorf mit einem Eingeborenendorf verbinden. Genauso ist es auch erlaubt, von einer offenen oder geschlossenen Schiffslinie „abzuzweigen“.

**3. „7“ gewürfelt**

Beim Wurf einer „7“ gelten die Regeln der Seeräuber-Variante (vgl. Seefahrer-Erweiterung) mit folgenden Ausnahmen:

**Der Räuber:** Dieser darf erst versetzt werden, wenn mindestens ein Spieler über 3 Siegpunkte verfügt. Mit dem Räuber entwendet man wie gewohnt einem betroffenen Spieler einen Rohstoff.

**Der Pirat:** Ein Spieler darf erst dann den Piraten anstelle des Räubers versetzen, wenn er selber mindestens ein Eingeborenendorf mit einer Schiffslinie angeschlossen hat.

● Der Spieler, der den Piraten gesetzt hat, darf von einem der Spieler, dessen Schiff an dieses Feld grenzt, wahlweise ein Rohstoffkarte ziehen oder sich eine Kaffeebohne nehmen.

● Schiffe, die an das mit dem Piraten besetzte Meerfeld grenzen, dürfen nicht versetzt werden. Auch darf kein Schiff auf die Kanten dieses Feldes gebaut werden.

**4. Längste Handelsstraße:**

Die Längste Handelsstraße entfällt in diesem Szenario. (Die Größte Rittermacht gibt es aber!)

**5. Handels- und Bauphase**

Es kann in beliebiger Reihenfolge mit den Mitspielern / der Bank Handel getrieben und gebaut werden.

**6. Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 Siegpunkte besitzt oder sofort wenn sich nur noch in drei Eingeborenensiedlungen Kaffeebohnen befinden. Im zweiten Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand entscheidet der Besitz an Kaffeebohnen.

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

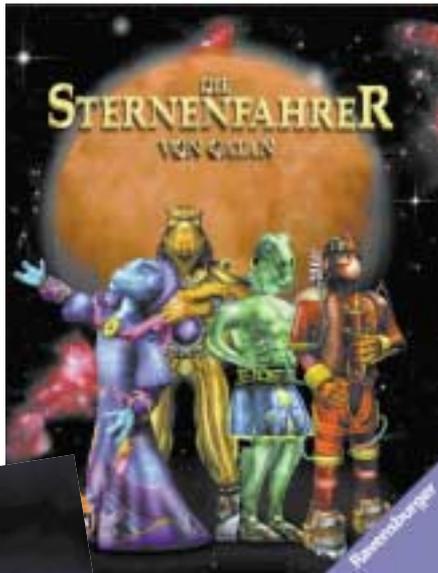




## ELEKTRONISCHE SEITE

# Catan greift auch am PC nach den Sternen „Die Sternenfahrer von Catan“

Nach den Siedlern von Catan erobern nun auch die Sternenfahrer die virtuelle Welt. Nach der sehr erfolgreichen Umsetzung des Siedler-von-Catan-Brettspiels nahm sich Ravensburger Interactive des bislang jüngsten Spiels aus der Catan-Familie an: Den „Sternenfahrern von Catan“.



Dabei verließen sie den Rahmen der „klassischen“ Brettspieladaption und schufen ein eigenständiges Spiel, das die Spieler ein actiongeladenes Echtzeit-Strategiespiel in einer 3D-Welt erleben lässt.

Natürlich werden wie im Brettspiel Kolonieschiffe ins All gesandt, Planeten entdeckt, erforscht und besiedelt. Es finden Begegnungen mit fremden Völkern statt, mit denen Handel

getrieben werden kann, die vielleicht aber auch weniger freundlich gesonnen sein mögen. Hinzu kommen zahlreiche weitere Elemente, die es zu entdecken gilt, sowie 15 Missionen, die jede für sich immer wieder neu spielbar sind. Gespielt werden kann solo, mit bis zu vier Mitspielern oder via Netzwerk.

Mehr Informationen gibt es im Internet unter <http://sternenfahrer.ravensburger.de>  
Up we go!



## VERMISCHTES

### Neue Historische Szenarien

Angeregt durch die vielen begeisterten Kommentare und die zahlreichen Anfragen wurden von Klaus Teuber zwei neue Historische Szenarien entwickelt. Dieses Mal schlägt es die catanischen Siedler ins alte Troja und an die Chinesische Mauer. Wie man in diesen lange vergangenen Epochen „siedelte“ erfahren Sie im Frühjahr 2001, denn da werden die neuen Historischen Szenarien erscheinen. Wie diese Themen letztendlich umgesetzt werden, wollen wir natürlich noch nicht im Detail verraten – vielleicht kann man aber soviel schon sagen: Beim Kampf um Troja ergreifen die Spieler entweder für die griechische oder die trojanische Seite Partei. Die Chinesische Mauer hingegen wird gemeinsam von allen Spielern errichtet, um einfallende Mongolen abzuwehren. In der nächsten Ausgabe der Catan-News informieren wir Sie genauestens über trojanische Pferde und chinesische Maurer.

### Catan-Wochenende

Beinahe schon traditionell ist es, das novemberliche Catan-Treffen im Sauerland. Wenn draußen die Zeit des tristen Herbstwetters angebrochen ist, versammelt man sich bekanntermaßen umso lieber in der warmen Stube, um sich in einer oder mehreren Runden den „Siedlern von Catan“ zu widmen. Und am ersten Wochenende im November geschieht dies nicht nur in den eigenen vier Wänden, sondern in großer Runde mit zahlreichen Gleichgesinnten, sternförmig zusammengekommen aus ganz Deutschland und dem nahen Ausland. Etwa hundert Catan-Fans werden auch in diesem Jahr wieder erwartet, um sich ein Wochenende lang ihrem liebsten Hobby zu widmen. Ein ausführlicher Bericht mit vielen Bildern wird dann kurz nach der Veranstaltung auf unserer Homepage [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de) zu finden sein.



## LESERBRIEF

Liebe Catan-Redaktion,

auch im tiefsten Afrika gibt es einige hartgesottene Siedler-Fans. Leider zurzeit noch sehr wenige, so dass wir meistens nur das Kartenspiel spielen. Durch Zufall bin ich überhaupt auf Ihre Homepage geraten - wie es so oft im Internet ist, suchte ich eigentlich etwas ganz anderes.

Das Preisrätsel reizte mich sofort, und flugs baute ich die Aufgabe mit den „echten“ Karten nach und fing zu knobeln an.

Mein Schwager hat uns vor einigen Jahren das Siedlerspiel geschenkt und kommt uns regelmäßig hier in Tansania besuchen - was immer mit heftigen Siedlerturnieren verbunden ist.

Viele Grüße aus Dar es Salaam  
Annette Hermannsen (per E-Mail)

### Impressum

CATAN-NEWS – Neueste Nachrichten aus Catan  
Jahrgang 4 – Heft 2 – Oktober 2000

Herausgeber: Kosmos Verlag  
Verantwortl. Redakteur: Sebastian Rapp  
Beiträge: Daniela Hestner, Wolfgang Lüdtko, Sebastian Rapp, Klaus Teuber, Alexandra Wankum

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

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

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

# Catan online

Als ich das erste Mal den Catan-Chat besuchte, um mir Spielpartner für Catan-Online zu suchen, war ich ziemlich gespannt und auch ein wenig aufgeregt. Immerhin war es das erste Mal, dass ich mich auf ein Online-Spiel einließ.

Um mich anmelden zu können, musste ich mir zuerst einen Namen aussuchen. Ich entschied mich für Atan, das klang weise und ich konnte ihn mir gut merken. Mit meinem richtigen Namen wollte ich lieber nicht auf Catan spielen. Ich befürchtete, zu oft den Räuber vor die Nase gesetzt zu bekommen.

Im Chat-Raum angelangt, traf ich auf Tania und sogleich begann ein nettes Gespräch. Gespräch heißt beim chatten: Man tippt wie man spricht. Rechtschreibfehler oder Groß- und Kleinschreibung spielen keine Rolle. Hauptsache man versteht, was der andere geschrieben hat. Natürlich ist man neugierig. „Wie alt bist Du? Wo wohnst Du? Bist Du zum ersten Mal hier?“

Dann kamen Rolf und Ron, die ebenfalls Lust auf ein Spiel hatten. „Wer macht auf?“ Tania bot sich an, das Spiel zu eröffnen und gab uns ihre IP-Nummer. Die IP-Nummer ist eine mehrstellige Zahl, mit der man sich bei dem Computer des eröffnenden Spielers anmeldet. Ich gab die Nummer ein und landete auch tatsächlich in der sogenannten „Lobby“ von Tania. Die Lobby ist die Vorstufe zum Spiel. Hier können den Spielern die Wunschfarben zugeordnet werden und man kann noch ein wenig miteinander schwätzen.

Und dann ging's los! Tania hatte ein Groß-Catan Szenario ausgesucht. Ich war von Anfang an fasziniert. Hinter den Charakteren, die sonst computergesteuert daher plapper-

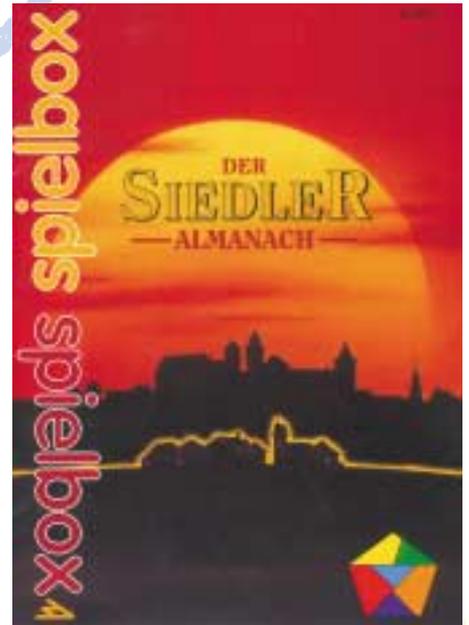
ten, steckten jetzt richtige Menschen. Und anstelle vorgefertigter Sprüche tauchten in kleinen Sprechblasen die Kommentare meiner Mitspieler auf: „Jetzt eine Sieben!“, meinte Ron, als Tania mit 12 Rohstoffen den Bestand seiner längsten Handelsstraße bedrohte. „Na warte, der nächste Räuber gehört Dir“, schimpfte Rolf, als Ron ihm mit dem schwarzen Unhold sein bestes Feld besetzte und auch noch eine Karte stahl. Zwischendurch fragte mich Tania nach meiner Schuhgröße, was allgemeine Heiterkeit auslöste.

Ich weiß nicht mehr ob ich meine erste Partie online damals gewann. Aber diesem ersten Spiel folgten viele nach. Ich war erstaunt, wie gut ich die Menschen, die ich nie persönlich kennengelernt hatte, inzwischen einschätzen konnte. Ich hatte bald ein Gefühl dafür, wer eher zurückhaltend, leicht beleidigt, impulsiv oder lebenslustig war. Obwohl anfangs eher skeptisch, musste ich mir eingestehen, dass mir Catan online genauso viel Spaß machte wie direkt am Brett.

Und nächste Woche treffen wir uns in Kassel. Dann werde ich Tania, Rolf, Ron und all die anderen persönlich kennenlernen und mir mit ihnen beim herkömmlichen Brettspiel den Räuber um die Ohren hauen.

Wenn Sie das Computerspiel „Catan, die erste Insel“ und ein gutes Modem besitzen, steht einem Online-Spiel nichts im Wege. Weitere Informationen finden Sie unter [www.catan-spiele.de](http://www.catan-spiele.de) oder [www.catanonline.de](http://www.catanonline.de). Vielleicht treffen wir uns dort einmal!

Klaus Teuber



Dieser Artikel erschien original im Siedler Almanach, einer Sonderausgabe der Spielbox. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Spielbox.

Den kompletten 52-Seiten starken Siedler Almanach können Sie unter folgender Adresse bestellen:

Spielbox  
w. nostheide verlag gmbh  
Bahnhofstr. 22,  
96177 Memmelsdorf  
Tel.: 0951 / 40666-0

Fügen Sie Ihrer Bestellung bitte DM 7.- als Scheck oder bar bei, aus dem Ausland DM 10.-, ÖS 70.- oder SF 10.-

## Das Mega-Event

# Nürnberg im Catan-Fieber

Nürnberg hatte gerufen – und aus ganz Deutschland, Österreich, der Schweiz, ja selbst aus Italien waren die Catan-Fans nach Franken gereist: Drei Tage lang stand die Stadt vom 7.-9. Juli ganz im Zeichen der Siedler von Catan! Geschätzte 1000 Catan-Begeisterte waren angereist, mehr als die Hälfte von ihnen mit der erklärten Absicht, in einem der beiden Turniere den Titel „Deutscher Meister 2000“ oder „Meistersiedler von Nürnberg“ zu erringen.

Doch bevor am Sonntagnachmittag die Sieger geehrt werden konnten, mussten in etlichen hundert Einzelpartien Straßen und Zollbalken verlegt, Städte und Handwerks-

betriebe errichtet und Holz gegen Lehm, Getreide gegen Erz gehandelt werden.

Aber der Reihe nach:

Schon am Donnerstag öffnete die Messe ihre Pforten, was insbesondere diejenigen nutzten, die einen weiten Anreiseweg auf sich genommen hatten. Noch waren die Verpflegungsstände geschlossen und die Turniergegend verwaist, doch am Kosmos-Stand konnte man bereits Spiele ausleihen und bei Ravensburger die neue Version von „Catan – Die erste Insel“ an der Playstation testen. Noch war es kein Problem, einen freien Tisch für eine letzte (oder vorletzte? vorvor-

letzte??) Testpartie zu ergattern, aber der Blick über die ersten aufgebauten Partien vermittelte bereits am Vorabend des eigentlichen Veranstaltungsbeginns einen Vorgeschmack auf das, was für die kommenden drei Tage zu erwarten war.

Und da die Messehalle auch über Nacht geöffnet war, schloss sich an so manche Partie gleich die nächste an. Wen doch die Müdigkeit übermannte, der zog sich ins eigens eingerichtete Siedler-Camp zu ein paar (kurzen) Ruhestunden zurück.

Am Freitag füllte sich die Halle dann, die Teilnehmer an der Deutschen „Siedler-von-

Catan“-Meisterschaft brachten die Formalitäten hinter sich und fanden sich in der Turnierhalle ein, in der bald auch schon die erste Runde eingeläutet wurde. Wer dort nicht beteiligt war, konnte in der anderen Halle das Spieleangebot von Kosmos und Ravensburger Interactive nutzen. Auch für Kinder aller Alterskategorien war einiges geboten.

Bis zum Abend wurden die Hallen immer voller, denn nach und nach trafen auch die Teilnehmer des mit bis zu 950 Teilnehmern weitaus größer dimensionierten „Meistersiedler“-Turniers ein. Wer nun dachte,

hen. Ein halbes Dutzend Kneipen und Gaststätten in der Nürnberger Altstadt hatten sich zur sogenannten „Siedler-Meile“ zusammengeschlossen und für die hungrigen und durstigen Catan-Freunde Plätze reserviert. Bei manchen gab es gar ein besonderes Catan-Mahl. Natürlich konnte auch dort gespielt werden, Hauptattraktionen waren indes die wandernden, mittelalterlich gewandeten Gaukler und Musiker, die von Wirtshaus zu Wirtshaus zogen und mit viel Applaus empfangen wurden, wo auch immer sie auftauchten. Auch die meisten Gäste beschränkten



Hochstimmung auf der „Siedler-Meile“

„gesperrt“, wo sie sich in aller Ruhe und Abgeschlossenheit unter den wachsenden Augen eines Schiedsrichters auf ihre Spielzüge konzentrieren konnten. Diese wurden per Kamera in die Vorhalle

übertragen und am Großspiel mit viel Liebe zum Detail nachgestellt. So wurde den Zuschauern einiges fürs Auge geboten – mit Sicherheit auch dies ein einmaliges Erlebnis: Wie oft kommt es schon vor, dass ein Brettspiel weit über hundert begeisterte Zuschauer findet, die jede Aktion mit Spannung und Interesse verfolgen?

Anderthalb Stunden später stand denn der Meistersiedler von Nürnberg fest und empfing den Siegerpreis (das „Siedler-von-Nürnberg“-Auto für ein Jahr) aus den Händen von Klaus Teuber. Im Anschluss wurden die Deutschen Meister geehrt und auf das Wohl der Sieger wie auf den Erfolg der Veranstaltung ein Glas Sekt geleert.

Und kaum war alles vorüber, wurde auch schon bedauert, dass es ein Mega-Event dieser Größenordnung wohl so schnell nicht wieder geben wird.

Unser Dank gilt ganz besonders der NürnbergMesse und dem Spielezentrum Herne, ohne deren großes Engagement dies alles gar nicht möglich gewesen wäre.



Kein Catan-Event ohne Klaus Teuber

nach einem Tag konzentrierten Spielens hätten die meisten eine Pause nötig, der lag völlig falsch. In der Nacht vom Freitag zum Samstag wurde erst so richtig losgelegt. Teilweise riesige Inseln wurden da besiedelt, aber auch die übrigen mitgebrachten oder ausgeliehenen Spiele wurden bis in die frühen Morgenstunden eifrig gespielt.

So war es kaum verwunderlich, dass manch einer am Samstagmorgen doch recht verschlafen an den Spieltisch geschlichen kam. Doch kaum waren die ersten Siedlungen auf dem Brett und die ersten Rohstoffe verteilt, war alle Müdigkeit verflogen. 650 Anwärter auf den Titel „Meistersiedler von Nürnberg“ waren angetreten, unter ihnen auch die meisten derer, die sich nicht für das Finale der 12 Besten für die Deutsche Meisterschaft hatten qualifizieren können, welches am Samstagnachmittag parallel zu den Vorrunden der „Siedler von Nürnberg“ stattfand.

Vier Runden waren von allen Teilnehmern zu absolvieren, danach waren noch 256 Titelaspiranten im Rennen.

Bevor diese sich aber am Sonntag erneut an die Spieltische begeben konnten, war noch eine weitere spielerische Nacht zu überste-

sich nicht auf eine einzige Lokalität – in bester Catan-Manier ‚siedelten‘ die meisten mehrmals ‚um‘ und so begegnete man sich unterwegs in der schönen Nürnberger Altstadt immer wieder.

Am nächsten Morgen waren alle aber wieder in den bereits vertrauten Messehallen, wo zum Endspurt geblasen wurde. Runde um Runde lichtete sich das Feld, bis schließlich am frühen Nachmittag die vier Finalteilnehmer feststanden. Dieses wurde nun nicht mehr in aller Öffentlichkeit ausgetragen, vielmehr wurden die Finalisten in einen abgesonderten Raum



Nicht zu übersehen: Das Nürnberg-Siedler-Großspiel



Konzentration total: Noch sind alle im Rennen



Bei der Scheckübergabe strahlen die Spendenempfänger