

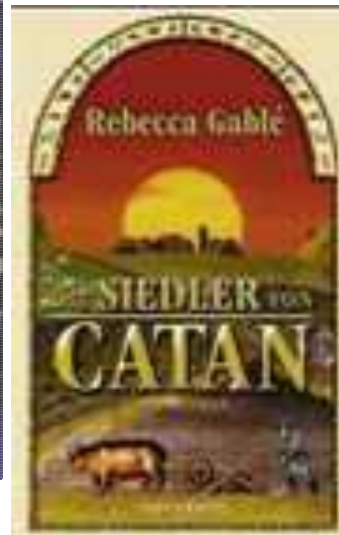
Das gesammelte Wissen zu Klaus Teubers

DIE SIEDLER VON  
**CATAN**

Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren

**ENCYCLOPÆDIA CATANICA – BAND III:**

# **ABENTEUER CATAN**



## ENCYCLOPÆDIA CATANICA BAND III: ABENTEUER CATAN



1. Auflage, Juli 2005

Herausgegeben in Zusammenarbeit von

**Catan GmbH**  
Schulgasse 43  
D-64380 Rossdorf  
Germany

**Franck-Kosmos  
Verlags GmbH & Co. KG**  
Pfizerstraße 5 – 7  
D-70184 Stuttgart  
Germany

**Siedeln.De**  
Dipl.Ing. Marc Ehrich  
Poelchaukamp 7  
D-22301 Hamburg  
Germany

Verantwortlich für den Inhalt

**Peter Gustav Bartschat**  
Ziegeleistraße 22 F  
D-86199 Augsburg  
Germany

Recherche und Redaktion

**Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren**

Text

**Peter Gustav Bartschat**

Beratende Mitarbeit

**Klaus Teuber, Sebastian Rapp**

Beiträge und Beratung

**Arnd Beenen, Xavi Bühlmann, Dr. Katharina Fenner, Gustaf Galke, Andreas Göbel, Fritz Gruber, Martha Igelspacher, Thilo Knoblich, Eric Paul, Claudia Schlee, Marc Schulz, Dietmar Stadler, Peter Steinert, Jochen Steininger, Gero Zahn**

Abbildungen und Copyrights

203.D.b – Grafik von Gustaf Galke nach einem Entwurf von Dr. Reiner Düren

203.H.c – Ausschnitt aus dem Spielplan CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER

299.A.e – Karte zum Szenario DIE WELT CATAN von Guido Kleinke; überarbeitete Karte für die Neuauflage des Brettspiels

alle Fotos: Peter Gustav Bartschat

CATAN und DIE SIEDLER VON CATAN:

© **Klaus Teuber & Catan GmbH**, Schulgasse 43, D-64380 Rossdorf

Grafiken und Abbildung des Spielmaterials der SIEDLER VON CATAN-Spiele:

© **Franck-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG** Pfizerstraße 5 – 7, D-70184 Stuttgart

Das Umschlagbild des Romans DIE SIEDLER VON CATAN von Rebecca Gablé:

© **Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG**, Scheidtbachstraße 23 – 31, D-51469 Bergisch Gladbach

Handlung, Text, Personen, Personen- und Ortsnamen des Romans DIE SIEDLER VON CATAN:

© **Rebecca Gablé**

## **I. Kurz-Inhaltsverzeichnis von Vol. III – ABENTEUER CATAN**

I.

I. Kurz-Inhaltsverzeichnis	Seite	3
II. Schmökern oder suchen?	Seite	4
III. Wie finde ich mich hier zurecht?	Seite	4
IV. Eine Frage – drei Antworten	Seite	4
V. Ihr habt ein paar von euren Nummern verloren!	Seite	5
VI. Internet-Tipps der Redaktion	Seite	6
201. Allgemeines über ABENTEUER CATAN	Seite	7
202. Catan in der Literatur	Seite	9
203. CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER	Seite	14
204. CANDAMIR – Charaktere I: Charaktertafeln	Seite	37
205. CANDAMIR – Charaktere II: Charakterkarten	Seite	43
206. CANDAMIR – Charaktere III: Charakterfähigkeiten	Seite	44
207. CANDAMIR – Charaktere IV: Charaktereditor	Seite	54
208. Strategie und Taktik bei CANDAMIR	Seite	56
299. Trivia zu ABENTEUER CATAN	Seite	60
300. Anhang	Seite	73
Systematisches Inhaltsverzeichnis	Seite	82
Alphabetisches Inhaltsverzeichnis	Seite	83

## II. Schmökern oder suchen?

II.

Beides können Sie hier nach Herzenslust tun:

Die Artikel sind nach Sachgebieten sortiert, Sie finden Fragen zu ähnlichen Bereichen also immer zusammen. Außerdem gibt es bei vielen Artikeln Querverweise zu anderen Artikeln, mit denen Sie Ihr Wissen vertiefen können.

Zunächst einmal gibt es ein nach Themen sortierteres **Kurz-Inhaltsverzeichnis**, das Ihnen zeigt, wie die Artikel in der ENCYCLOPAEDIA CATANICA sortiert sind. Sie haben eben vorbeiblättert: Es steht eine Seite weiter vorne.

Wenn Sie etwas Bestimmtes suchen, fangen Sie hier – anders als bei Detektivgeschichten – von hinten an zu lesen: Da steht nämlich ein **alphabetisches Inhaltsverzeichnis**, das Sie am schnellsten zu einem bestimmten Artikel führt.

Und vor dem alphabetischen Inhaltsverzeichnis steht ein **systematisches Inhaltsverzeichnis**, das Ihnen zeigt, wie die ENCYCLOPÆDIA CATANICA aufgebaut ist. Falls Sie sich für solche Dinge interessieren. Müssen Sie aber nicht.

## III. Wie finde ich mich hier zurecht?

III.

Jeder Beitrag der ENCYCLOPÆDIA CATANICA ist mit einer 3-teiligen Kennung versehen. Diese Kennung steht in einer gesonderten Spalte rechts neben dem Text. Wenn Sie sich entschließen, sich die Textdatei auszudrucken und in einen Ordner zu heften, haben Sie diese Spalte beim Durchblättern leicht im Blick und finden so schneller einen bestimmten Artikel, dessen Nummer Sie im Inhaltsverzeichnis oder in einem Hinweis eines anderen Artikels gelesen haben.

Die Ziffer am Anfang gibt das Kapitel an, also den Oberbegriff, zu dem der Beitrag gehört. Kapitel 206 (geschrieben: **206.**) behandelt zum Beispiel die Charakterfähigkeiten in CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER.

Der Großbuchstabe (bei umfangreichen Kapiteln können es auch zwei Großbuchstaben sein), der darauf folgt, bezeichnet einen Abschnitt innerhalb des Kapitels, also einen Teilaspekt. Kapitel 206, Abschnitt BA (geschrieben: **206.BA.**) beschäftigt sich zum Beispiel mit der einzelnen Charakterfähigkeit "verhexen".

Der Kleinbuchstabe, der an letzter Stelle steht, bezeichnet einen einzelnen Artikel, die Beantwortung einer konkreten Frage also. Kapitel 206, Abschnitt BA, Artikel a (geschrieben: **206.BA.a**) beantwortet zum Beispiel die Frage, was passiert, wenn zwei Spieler gleichzeitig einem dritten Spieler "Verhext!" zurufen.

Alle Artikel sind numerisch und alphabetisch geordnet, als ob sie Wörter wären. **203.G.a** kommt also vor **203.G.b**, **204.G.b** kommt vor **204.H.a** und **206.BA.a** kommt vor **207.A.a**.

Wenn Sie sich die Acrobat-Version auf Ihren Rechner geladen haben, können Sie außerdem die "Inhaltsverzeichnis"-Funktion aktivieren: Dann erhalten Sie links auf dem Bildschirm eine zusätzliche Navigationsspalte, mit deren Hilfe Sie Kapitel und Abschnitte (keine einzelnen Artikel) direkt anspringen können.

## IV. Eine Frage – drei Antworten

IV.

Sie werden feststellen, dass es auf einige Fragen mehrere Antworten gibt: Manchmal sogar drei. Das liegt daran, dass wir das Ausmaß Ihres Interesses für bestimmte Fragen vorher nicht kennen können.

Wollen Sie einfach nur wissen, ob Sie einen bestimmten Spielzug machen dürfen oder nicht? Reicht Ihnen ein einfaches "Ja." Oder "Nein."? Bei Fragen, die sich knapp und eindeutig beantworten lassen, finden Sie gleich am Anfang eine "Kurze Antwort für Pragmatiker"<sup>1</sup>. Die können Sie sich ansehen und dann weiter spielen.

Interessieren Sie sich für die Konsequenzen, die sich aus einem bestimmten Spielzug ergeben können, oder möchten Sie wissen, wie man eine Frage, die in der Spielanleitung nicht ausdrücklich behandelt wird, anhand bekannter Regeln beantworten kann? Dann ist die "Lange Antwort für Adepten"<sup>2</sup> die richtige für Sie, weil Sie dort weiterführende Erläuterungen und Interpretationen finden.

Möchten Sie sich über Alternativen zu einem Spielzug informieren, an die Sie von sich aus noch gar nicht gedacht haben, oder Hintergrundinformationen bekommen, die nicht in unmittelbarem Zusammenhang mit ihrem konkreten Spielzug stehen? Dann finden Sie darüber etwas in der "Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten".

## **V. Ihr habt ein paar von euren Nummern verloren!**

V.

Wir freuen uns, dass Sie so aufmerksam hingesehen haben.

In der Tat ist die Nummerierung nicht fortlaufend, und es gibt da ein paar Lücken: Auf Kapitel 207. folgt zum Beispiel Kapitel 299..

Diese Lücken haben wir gelassen, weil wir an die Zukunft glauben. Die Zukunft ist Das Unentdeckte Land, mit sieben Siegeln ist sie uns verschlossen, und doch glauben wir, eins zu wissen – nein, zwei:

1. Es wird neue catanische Spiele geben.
2. Sie werden uns nach Dingen fragen, bei denen wir niemals in Erwägung gezogen hätten, dass man danach fragen kann.

Damit Sie nie von uns zu hören kriegen: "Das können wir Ihnen leider nicht beantworten, weil uns die Nummern ausgegangen sind." haben wir ein bisschen Platz gelassen, so dass wir später das einfügen können, was Sie in zukünftigen Auflagen der ENCYCLOPÆDIA CATANICA lesen möchten.

---

<sup>1</sup> Ein Pragmatiker ist jemand, der sich sein Urteil überwiegend anhand der Nützlichkeit der Dinge bildet.

<sup>2</sup> Ein Adept ist jemand, der in alle Geheimnisse einer Kunst oder Wissenschaft eingeweiht ist. Ursprünglich bezeichnete das Wort speziell Kenner der Alchimie.

## VI. Internet-Tipps der Redaktion

VI.

Immer auf dem Laufenden bei Regelfragen sind Sie mit der aktuellen Datenbank der **ENCYCLOPÆDIA CATANICA online**:  
<http://www.siedeln.de/faq/index.php>

Die Redaktion beantwortet Ihre Fragen zu Regeln und Geschichte der Spiele aus dem Catan-Universum auch im Forum von **SIEDELN.DE**:  
<http://www.siedeln.de/phpBB/index.php>

Die FAQ-Seiten des Autors Klaus Teuber:  
FAQ auf deutsch: <http://www.klausteuber.de/de/kontakt.html>  
FAQ in English: <http://www.klausteuber.com/en/kontakt.html>

Die FAQ Seite des Kosmos-Verlag zum Download:  
<http://195.212.44.26/siedler/catan-server.nsf/alle/FAQ-Download?opendocument>

SUAE QUISQUE FORTUNAE FABER.  
(APPIUS)

<b>201. Allgemeines zu ABENTEUER CATAN</b>	201.
<b>201.A. Die Charakteristika von Abenteuer Catan</b>	201.A.
<b>201.A.a. Warum gibt es einen eigenen Reihentitel für ABENTEUER CATAN?</b>	201.A.a.
War DIE SIEDLER VON CATAN nicht mehr gut genug, oder nicht passend für CANDAMIR, dass extra ein neuer Oberbegriff erfunden werden musste, mag man sich fragen.	
Das "traditionelle" Siedler-Spiel, beginnend mit der ersten Grundspiel-Packung über alle Erweiterungen und Ergänzungen, einschließlich aller "Verwandten", die nach Nürnberg oder gar bis in den Weltraum ausgewandert sind, handelt von der Rivalität ganzer sozialer Gemeinschaften: Der Spieler führt ein Fürstentum, ein Staatswesen, eine Gruppe von Kolonialplaneten oder mindestens einen steinzeitlichen Stamm, der Spiellogik folgend oft über mehrere Generationen hinweg. Sein Augenmerk liegt dabei auf Innen- und Außenpolitik, Infrastruktur und Diplomatie; je nach Komplexität des Spiels oder Szenarios möglicherweise mit unterschiedlichen Schwerpunkten.	
Eins aber ist alle dem gemeinsam: Auf Einzelschicksale wird von der Höhe des Throns herab oder aus dem herrschaftlichen Kontor heraus keine Rücksicht genommen: Bisweilen überlassen Sie als Fürst in bester Cesare Borgia-Manier nicht nur die Städte Ihrer Nachbarn der Schleifung durch die Barbaren, sondern Sie gehen sogar soweit, hin und wieder eine eigene Stadt zu opfern, wenn Sie sich längerfristig einen Vorteil davon erhoffen.	
Hören Sie die Schmerzensschreie, die die Geschundenen und Erniedrigten ausstoßen, die sich auf Ihren Schutz verlassen hatten? Nein, die hören Sie nicht: Sie sehen nur Modelle von Niederlassungen, Transportwegen und Truppenkontingenten auf Ihrer "Generalstabkarte".	
Das ist anders, wenn Sie CANDAMIR spielen: Sie werden praktisch persönlich auf die Insel Catan versetzt, und was Ihrer Spielfigur widerfährt, das widerfährt Ihnen; zum Glück – gerade was Begegnungen mit räuberischen Tieren und Menschen anbelangt – auf eine sehr abstrakte Weise. Es gibt allerdings Spieler – und hier geht die Redaktion der ENCYCLOÆDIA CATANICA bereitwillig mit gutem Beispiel voran – die den Einsatz von Met in mutigem Selbstversuch nachvollzogen haben: Experimentelle Ludologie in ihrer edelsten Form.	
Bei CANDAMIR erleben Sie Catan, statt es zu lenken: Der Verlauf der Handelsstraße ist für Sie nicht mehr so interessant, wie die Frage, ob Sie ein paar Stiefel auftreiben können, um weniger Schmerzen an den Füßen zu haben; nicht, auf welchem Gelände der Räuber lauert, interessiert Sie, sondern die Frage, ob Sie ihm durch geschickte Argumentation oder eine flink geführte Klinge entgehen können.	

Catan ist größer in CANDAMIR, und Sie sind kleiner: Ein neues, anderes Erlebnis abseits der Orte, die im "Baedeker Reiseführer Catan" stehen, das einen eigenen Serientitel und einen eigenen Band in der ENCYCLOPÆDIA CATANICA verdient hat.

### **201.A.b. Seit wann gibt es das ABENTEUER CATAN?**

201.A.b.

Die Bezeichnung wurde offiziell erstmals im September 2004 von Klaus Teuber auf seiner Homepage verwendet.

Neben der bisherigen Web-Adresse <http://www.klausteuber.de/> kann man seitdem über <http://www.abenteuercatan.de/> auch direkt den Teil ansteuern, der sich mit Rebecca Gablés Roman über die Besiedlung Catans und dem Spiel CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER beschäftigt.

Die Wurzeln der Sicht auf das Wohl und Wehe der catanischen Abenteurer wird der interessierte Leser in Rebecca Gablés Roman DIE SIEDLER VON CATAN finden.

Vielleicht lassen sich die Wurzeln sogar noch weiter zurück verfolgen: Bis in Klaus Teubers Spiel ABENTEUER MENSCHHEIT aus dem Jahr 2002, das sich – bei allem "typisch catanischen" Procedere – doch in einem auffälligen Punkt von seinen "Schwesterspielen" unterschied: Siegpunkte gab es dort nicht für die Errichtung oder den Ausbau von Bauwerken, sondern für das Erreichen bestimmter, nicht leicht zugänglicher Orte sowie für Entdeckungen.



## 202. Catan in der Literatur

202.

### 202.A. Allgemeines über Catan in der Literatur

202.A.

#### 202.A.a. Buchveröffentlichungen über die Siedler von Catan

202.A.a.

- Im Jahr 2000 erschien im Kosmos Verlag DIE SIEDLER VON CATAN – DAS BUCH ZUM SPIELEN.

Es bestand aus dem eigentlichen Buch, das überwiegend Szenarien und Varianten zum Spiel mit der Grundpackung und der SEEFÄHRER-ERWEITERUNG enthielt. Daneben gab es einige Kapitel über die Geschichte des Spiels und über das Kartenspiel. Das Buch befindet sich in einem Schubert zusammen mit einem flachen Karton voller Spielmaterial, mit dem man die zum Teil recht komplexen Szenarien spielen kann.

Von der Umsetzung und Ausstattung her handelt es sich eher um eine Erweiterungs-Packung zum Brettspiel, daher behandelt die ENCYCLOPÆDIA CATANICA das Buch im Band 1, dem Brettspiel-Band, in den Kapiteln 12. und 13.

- Die erste "richtige" Veröffentlichung, die sich mit dem Spiel beschäftigte, ohne selbst Teil des Spiels zu sein, brachte noch im Juli desselben Jahres die Redaktion der Zeitschrift spielbox heraus:

Anlässlich des aufwändigen Jubiläumsturniers "Die Meistersiedler von Nürnberg" im Messezentrum Nürnberg (7. – 9. Juli 2000) erschien als Sonderheft der spielbox der SIEDLER-ALMANACH. Mehr dazu im Abschnitt 202.A.b.

- 2003 erschien ein Roman, den Rebecca Gablé nach Motiven des Brettspiels geschrieben hatte. Da es sich um einen Abenteuerroman handelt, der überwiegend auf der Insel Catan spielt, sind die Artikel über ihn in diesem 3. Band der ENCYCLOPÆDIA CATANICA genau richtig am Platz, und zwar im folgenden Abschnitt 202.B.
- Jetzt hätten wir's doch fast vergessen: Natürlich gibt es noch seit 2004 die ENCYCLOPÆDIA CATANICA, also das Werk in dem Sie grade lesen. Ist es überhaupt statthaft, dass wir uns in uns selbst mit uns selbst beschäftigen? Wir sagen einfach mal "ja" und tun das ausführlich in Abschnitt 300.B.

#### 202.A.b. DER SIEDLER-ALMANACH

202.A.B

Im Jahre 2000 feierte die Stadt Nürnberg ihr 950-jähriges Stadtjubiläum. Für Nürnberg als Stadt der Spielwarenmesse und Heimat des Spielzeugmuseums passten da spielerische Feierlichkeiten gut ins Bild. Für Feierlichkeiten, wie sie Nico Triebner, Manager der Nürnberger Messe vorschwebten, gab es allerdings kein Vorbild.

Bereits 1998 hatten Nico Triebner und Fritz Gruber, Klaus Teubers Partner bei der TM-Spiele GmbH und zugleich Leiter der Abteilung Öffentlichkeitsarbeit beim Kosmos Verlag, über die Veröffentlichung eines eigenen Spiels zum Stadtjubiläum gesprochen. Später sprachen sie gemeinsam Klaus Teuber auf die Idee eines weiteren "Historischen Szenarios" mit Bezug zu Nürnberg für die SIEDLER VON CATAN an. Daraus entstanden dann die 1999 erschienenen SIEDLER VON

NÜRNBERG, ein eigenständiges Brettspiel, das Elemente der Nürnberger Geschichte in Spätmittelalter und Renaissance unter Anwendung catanischer Regелеlemente nachspielen lässt. Im Jubiläumsjahr 2000 selbst fand dann in Nürnberg ein großes Catan-Brettspieltturnier mit dem neuen Spiel statt.

Anlässlich dieser Gelegenheit brachte die Zeitschrift *spielbox* als Sonderheft den *SIEDLER-ALMANACH* heraus. Der Titel spielt auf das Spielanleitungs-Konzept der ersten Brettspiel-Ausgaben an, eine großformatige, aber knappe Regel mit einem kleinen Heft, das "Almanach" heißt, zu kombinieren, in dem man beim Spiel Detailfragen nachschlagen kann.

Der *SIEDLER-ALMANACH* der *spielbox* besteht überwiegend aus den gesammelten Rezensionen und redaktionellen Berichten die seit 1995 über Klaus Teuber und die Siedler-Spiele erschienen waren.

Ergänzt wird der Inhalt um einige neue Beiträge, die sich überwiegend mit Nürnberg-spezifischen Themen beschäftigen; daneben gibt es noch einen recht interessanten Artikel von Peter Janshoff, Organisator und Ausrichter der jährlichen Catan-Turniere, über seine Arbeit und seine Erlebnisse.

Mit dem Abstand einiger Jahre gelesen sieht man manches doch mit anderen Augen, so Edwin Ruschitzkas Artikel vom Februar 1997, in dem er die damals ganz neue *SEEFÄHRER-ERWEITERUNG* als "den krönenden Abschluss" der "Spielesammlung rund um Catan" bespricht.

Anderes bleibt für später dazugestoßene Spieler heute weitgehend unverstänlich, speziell die allgemeine Empörung darüber, dass Klaus Teuber dem *KARTENSPIEL FÜR ZWEI PERSONEN* als Erweiterung *DAS TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL* folgen ließ, durch die das strategisch recht anspruchsvolle Turnierspiel, das vielen Kennern des Spiels heute als die catanische Königsdisziplin gilt, ermöglicht wurde.

Nun: Hinterher ist man immer klüger, und wer weiß schon, was man in ein paar Jahren über das sagen wird, was wir hier und heute für Sie schreiben.

**202.B. Rebecca Gablé: DIE SIEDLER VON CATAN**

202.B.

siehe auch -> [299.A.](#)**202.B.a. Was hat es mit dem Catan-Roman auf sich?**

202.B.a.

Das ist – um es mal in einer populären Floskel auszudrücken – ein "richtiger" Roman. Es ist sogar so sehr ein "richtiger" Roman, dass man ihn ohne jede Kenntnis des Spiels als historischen Abenteuer-Roman, der auf einer fiktiven Insel angesiedelt ist, lesen kann.

Rebecca Gablé war schon früh Klaus Teubers "Wunschkandidatin", wenn er an eine literarische Bearbeitung seines Spiels dachte.

Sie schrieb in der Tradition ihrer anderen historischen Romane eine Geschichte über richtige, überzeugende Charaktere – Charaktere mit Ecken und Kanten, unter denen man den "klassischen Helden" kaum finden wird – die als Auswanderer auf eine abgelegene Insel verschlagen werden und dort mit dem, was sie mitgebracht haben und sich selbst schaffen können, eine neue Kultur aufbauen müssen.

Mehr Informationen über Rebecca Gablé finden Sie auf ihrer Homepage <http://www.rebeccagable.de/> – dort gibt es auch eine umfangreiche Sektion über den Catan-Roman unter <http://www.catan-roman.de/>

Und für den Fall, dass Sie Lust bekommen haben, sich den Roman zu kaufen, und für den weiteren Fall, dass Ihr Buchhändler sagt: "Catan? Das ist diese neue Diät, oder?" geben wir Ihnen hier noch die bibliographischen Daten, die Sie ihm dann vorlesen können – sofern Sie daran gedacht haben, sie sich zu notieren:

Gablé, Rebecca: Die Siedler von Catan. Roman.

Verlag Ehrenwirth: Bergisch-Gladbach 2003, ISBN 3-431-03019-X.

**202.B.b. Was hat der Catan-Roman mit dem Spiel zu tun?**

202.B.b

Ah, Sie haben aufgepasst und sind im vorigen Artikel bei dem Satz "Es ist sogar so sehr ein 'richtiger' Roman, dass man ihn ohne jede Kenntnis des Spiels als historischen Abenteuer-Roman, der auf einer fiktiven Insel angesiedelt ist, lesen kann." hellhörig geworden.

Einfach nur der Namen "Catan", aufgefropft auf eine Geschichte, die eigentlich gar nichts damit zu tun hat?

Keineswegs! Vielmehr wird der erfahrene Catan-Spieler eine Fülle von Anspielungen auf Spielmaterial und Regeln finden, wird die spezielle Bedeutung von Schafen erläutert bekommen, den Grund erfahren, weshalb der Räuber in der Wüste lebt und die Fürstentümer auf Catan sich gegenseitig die Butter auf dem Brot nicht gönnen, aber doch die Selbstdisziplin besitzen, keinen totalen Krieg gegeneinander vom Zaun zu brechen – und mancherlei mehr, auf das wir nicht näher eingehen werden, weil Sie ja den Spaß haben sollen, diese Dinge zu entdecken.

Übrigens: Nicht alle Szenen sind für schwächliche Gemüter geeignet, daher empfiehlt die Redaktion der ENCYCLOPAEDIA CATANICA Rebecca Gablés DIE SIEDLER VON CATAN zur Lektüre ab zwölf<sup>3</sup>, dann aber auf jeden Fall!

### **202.B.c. Wann spielt der Catan-Roman?**

202.B.c.

Eine konkrete Jahreszahl erfahren wir aus dem Roman selbst nicht, allerdings gibt es verschiedene Hinweise, durch die sich der Zeitraum eingrenzen lässt.

Der Roman beginnt in der kleinen skandinavischen Ortschaft Elasund, deren Einwohner zum Teil bereits einschlägige Erfahrung als Plünderer benachbarter oder auch ferner Gestade gesammelt haben, die also – zumindest im Nebenberuf – "Wikinger" (Plünderer) sind, wenn sie sich selbst natürlich auch nicht so bezeichnen.

Die Kultur, in der sie leben, ist überwiegend heidnisch – wir würden heute auch sagen "odinistisch" – geprägt. Allerdings gibt es bereits christliche Missionare in Skandinavien, die zum Teil beachtliche Erfolge errungen haben, zum Teil aber auch für den festen Entschluss, andere Menschen von einem neuen Glauben zu überzeugen, obwohl die mit ihrem bisherigen Glauben durchaus zufrieden waren, mit dem Leben bezahlt hatten.

Man erzählt sich Geschichten über große Entdeckungen, märchenhafte Reichtümer und fruchtbare Länder weit im Süden – und vielleicht sogar im Westen.

Wir befinden uns also in der Zeit der Wikinger, die mit ihren Langschiffen jahrelange Fahrten unternahmen und die Plünderung als eine Art besonders günstigen Handels betrachteten. Die Besiedlung Nordfrankreichs durch die Skandinavier scheint noch nicht stattgefunden zu haben, oder ist in unserem Dorf zumindest unbekannt.

Das alles deutet auf einen Zeitraum zwischen 800 und 1000 n. Chr. hin.

Auf ihrer Homepage gibt Rebecca Gablé als zusätzliche Information "etwa das Jahr 850" an: Wenn jemand weiß, wann der Roman spielt, dann sicherlich die Autorin, und darum soll deren Auskunft auch die unsere sein.

### **202.B.d. Personenregister**

202.B.d.

Im Roman begegnen Ihnen ein Menge Personen, die miteinander verwandt oder befreundet sind, und die teilweise vertraut klingende, teilweise für unsere Ohren eher exotische Namen haben.

Wenn Sie das Abenteuer des Romans noch vor sich haben, werden Sie möglicherweise das Personenregister auf der folgenden Seite hilfreich finden: Sie können es sich separat ausdrucken und beim Lesen zur Orientierung verwenden.

---

<sup>3</sup> Jahren, nicht Uhr! (Ja, wir können Ihre Gedanken lesen.)

**Personenregister zu Rebecca Gablé: DIE SIEDLER VON CATAN**

Name	Beziehung zu Candamir	Beziehung zu anderen Personen	Name	Beziehung zu Candamir	Beziehung zu anderen Personen
Alma		Osmunds Amme	Hylde		Siwards Schwieger-tochter
Ansgar		Berses Sohn, Sigurds Bruder	Inga		Osmunds 2. Frau, Siwards Tochter
Asi		Haralds Frau	Irmgardis		Siglinds Tochter
Asta	Schwester		Ivar		
Austin (eigentlich: Byrferth)	Sklave		Jared		Olafs Sohn
Bent	Vetter	Sigismunds Sohn	Lars		Olafs Sohn
Berse			Leif		Olafs Sohn
Birte		Osmunds Magd	Margild		Eilhards Enkelin, Jareds Frau
Brigitta		Haflads Mutter	Nils	Sohn	
Britta		Siwards Frau	Nori	Sklave	
Candamir			Olaf		Osmunds Onkel
Candamir der Jüngere	Neffe	Astas Sohn	Ole		Gundas Sohn
Cnut		König der "Kalten Inseln", Siglinds Mann	Osmund	Ziehbruder	Olafs Neffe
Cudrun		Rorics Amme	Oswin		
Eilhard			Ota		Olafs Tochter
Einar		Olafs Sohn	Roric		Osmunds Sohn
Freydis		Noris Frau, Eilhards Magd	Rutild		Ingas Tochter
Fulc	Neffe	Astas Sohn	Sigismund	Oheim	
Gisla		Osmunds 1. Frau	Siglind	Gefährtin	Cnuts Frau
Godwin		Haralds Sohn	Sigrun		Olafs Tochter
Gunda	Magd und Geliebte		Sigurd		Berses Sohn, Ansgars Bruder
Gunnar		Olafs Sohn	Siward		Osmunds 2. Schwieger-vater, Ingas Vater
Hacon	Bruder		Siward		Ingas Sohn
Haflad		Osmunds 1. Schwieger-vater, Gislas Vater	Siwold		Siwards Sohn
Haldir		Eilhards Sohn	Solvig	Amme	
Harald	Schwager, Freund		Sven	Slave	
Heide	Magd		Thorbjörn		Einhardts Sohn
Heidlind		Siglinds Tochter	Tjorv	Sklave	
Heidrun		Siglinds Tochter	Tjorvig		Haralds Sklavin
Hergild	Nichte	Astas Tochter	Turgot Turgotsson		
			Turonländer		Olafs Sklave
			Wiland		Siwards Sohn

## **203. CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER**

203.

### **203.A. Allgemeines über CANDAMIR**

203.A.

#### **203.A.a. Wird irgendwann zu CANDAMIR eine Ergänzung für fünf bis sechs Spieler kommen?**

203.A.a

Eine offizielle Erweiterung hat Klaus Teuber schon 2004, im Jahr des Erscheinens der Erstauflage von CANDAMIR, in einem Interview mit dem Online-Magazin "Spiel-E-Zine" ausgeschlossen:

"Eine Art Erweiterung für CANDAMIR wird es nicht geben. Erweiterungen mache ich nur dann, wenn sie sinnvoll sind und zusammen mit dem Grundspiel wirklich mehr Spielerlebnis und vor allem neues Spielerlebnis bieten. Bei CANDAMIR sind die Möglichkeiten hierzu – besonders wegen der Nähe zum Roman - von vorne herein ziemlich klar definiert. Natürlich könnte man einen Pack neue Charakterkarten als Erweiterung zusammen mit ein paar neuen Abenteuerkarten anbieten. Aber das machen wir lieber kostenlos übers Internet."

(Das Spiel-E-Zine finden Sie unter folgenden Web-Adresse im Internet: <http://www.reich-der-spiele.de/Spielezine.php>)

Jochen Steininger hat im Dezember 2004 eine inoffizielle 5 – 6-Personen-Erweiterung zu CANDAMIR konzipiert. Einen Eindruck davon sowie Anregungen zum Basteln können Sie in der entsprechenden Diskussion im Forum von Siedeln.de gewinnen:

<http://www.siedeln.de/phpBB/topic,5550,-candamir-fuer-5-6-spieler.html>

**203.B. Material**

203.B.

**203.B.a Das Material von CANDAMIR im Bild**

203.B.a

**203.B.b. Das Materialverzeichnis von CANDAMIR**

203.B.b

Spielmaterial aus Pappe, geliefert auf einem Stanzbogen; die Teile sind nach dem Kauf noch herauszulösen:

- 48 Zielkärtchen (sechseckige, doppelseitig bedruckte Kärtchen, die auf der Vorderseite ein Landschaftsmotiv mit einer Ziffer tragen, auf der Rückseite Symbole für Rohstoffe, Tiere, Ausrüstungsgegenstände und/oder gewonnene Erfahrung):
  - 16 x Grasland (8 x Ziffer 2, 4x Ziffer 3, 4 x Ziffer 4)
  - 16 x Wald (8 x Ziffer 2, 4 x Ziffer 3, 4 x Ziffer 4)
  - 16 x Gebirge (8 x Ziffer 2, 4 x Ziffer 3, 4 x Ziffer 4)
- 12 Plättchen "Tränke" (quadratische, doppelseitig bedruckte Plättchen, die auf einer Seite das Symbol "1 Trank" und auf der anderen Seite "2 Tränke" haben)
  - 4 x Brigittas Trank (roter, bauchiger Krug ohne Henkel)
  - 4 x Heiltrank (gelber Henkelkrug)
  - 4 x Met (Trinkhorn mit Metall-Ständer)
- 4 Konditionsmarker (runde Plättchen mit weißem Herz auf schwarzem Grund, Vorder- und Rückseite identisch)
- 16 Erfahrungsplättchen (quadratische, doppelseitig bedruckte Plättchen mit weißer Ziffer auf blau-lila Grund)
  - 12 x eine Seite Ziffer 1, andere Seite Ziffer 2
  - 4 x eine Seite Ziffer 3, andere Seite Ziffer 4
- 8 Ausrüstungsplättchen (quadratische Plättchen mit blauer Ziffer 2 auf rosa Grund, Vorder- und Rückseite identisch)
- 1 Karte "Wegekarten mischen" (Platte im Format der Wegekarten [siehe unten: "großformatige Spielkarten"] mit Symbol "Karten mischende Hände", Vorder- und Rückseite identisch)

## Sonstiges Spielmaterial aus Pappe:

- 1 Spielplan  
Der Spielplan zeigt rechts einen Teil der Landschaft Catans mit Wald, Grasland, Gebirge und einem Fluss, einem Dorf und drei einzeln stehenden Gebäuden. Die Felder im Außenbereich des Plans – mit Ausnahme derjenigen, auf denen Gebäude eingezeichnet sind – tragen zusätzlich eine Ziffer 1, 2 oder 3.  
Links ist eine "Ausschnittvergrößerung" des Dorfes mit verschiedenen Markierungs-Leisten und –Feldern sowie Symbolen für im Spiel anfallende Baukosten zu sehen.
- 4 Charaktertafeln  
rechteckige, längliche Tafeln, die zur Markierung der Eigenschaften des jeweils gespielten Charakters dienen und Symbole zur Erinnerung an bestimmte Spielregeln enthalten.

## Spielmaterial aus Holz, verpackt in eine Zipp-Tüte:

- 4 Spielfiguren (laufende Männekes)  
je 1 blau, orange, rot und weiß
- 4 Zielsteine (runde Scheiben)  
je 1 blau, orange, rot und weiß
- 40 Siegpunktsteine (kleine Würfel)  
je 10 blau, orange, rot und weiß
- 1 Würfel (weiß mit schwarzen "Augen")

## Großformatige Spielkarten, eingeschweißt in durchsichtige Folie:

- 22 Abenteuerkarten (Details: -> 203.B.c)
- 8 Charakterkarten (Details: -> 203.B.d)
- 29 Wegekarten

## Kleinformatige Spielkarten, eingeschweißt in durchsichtige Folie:

- 35 Rohstoffkarten (Vorderseite: Rohstoff-Symbol vor dem Hintergrund der passenden Landschafts-Grafik; Rückseite: blasse Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers des SIEDLER VON CATAN-Basisspiels in der Neuauflage 2003)
  - 15 x Erz
  - 15 x Holz
  - 15 x Fell
- 35 Naturalienkarten (Vorderseite: Naturalien-Symbol; Rückseite: fett gedruckte Schwarz-weiß-Abbildung des Schachtel-Covers des SIEDLER VON CATAN-Basisspiels in der Neuauflage 2003)
  - 15 x Honig
  - 15 x Kräuter
  - 15 x Pilze



## Sonstiges Material:

- 2 Kartenhalter aus schwarzem Kunststoff: Oben offene Aufbewahrungs-Boxen; jede kann drei Karten-Päckchen aufnehmen: Passend für 3 Stapel Rohstoffkarten und 3 Stapel Naturalienkarten
- 1 Spielanleitung (8 Seiten, durchgehend farbig illustriert)
- 1 Zipptüte (zusätzlich zu der Tüte mit dem Holzmaterial)
- 1 Schachtel-Einsatz zum Sortieren des Spielmaterials

Diese Liste wurde durch Autopsie einer im Oktober 2004 im Spielwaren-Einzelhandel gekauften Packung der 1. Auflage erstellt.

**203.B.c. Das Material von CANDAMIR: Die Abenteuerkarten**

203.B.c

Die 22 Abenteuerkarten zeigen auf der Vorderseite jeweils eine Illustration, einen erläuternden Text sowie Symbole, die sich auf die abzulegenden Proben und eventuellen Belohnungen beziehen. Einige der Abenteuer basieren auf Episoden aus Rebecca Gablés Roman DIE SIEDLER VON CATAN.

Die Rückseite ist braun und zeigt die Abbildung eines Rundschildes sowie eines Kurzschwertes. Außerdem befindet sich dort die Ziffer 1, 2 oder 3, die die Gruppe bzw. den Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Abenteuers angibt.

- Gruppe 1 (8 Karten)
  - Haflads Drohung
  - Haralds Schwert
  - Das Julfest<sup>4</sup>
  - Ein junger Räuber
  - Schlangengift für Inga<sup>5</sup>
  - Siglinds Bitte
  - Die verstoßene Magd
  - Die Wette
- Gruppe 2 (8 Karten)
  - Hergilds Befreiung
  - Hilf Austin!
  - Holzfäller in Not
  - Honig für Osmund
  - Ein Kraut für Inga
  - Odins Land
  - Ein Opfer für Odin
  - Der Räuberüberfall
- Gruppe 3 (6 Karten)
  - Bekehrung
  - Hochzeit

<sup>4</sup> Mehr über das Julfest erfahren Sie im Artikel -> [299.B.f.](#)

<sup>5</sup> Mehr über die Schlage erfahren Sie im Artikel -> [299.B.b.](#)

- Der Menschenfresser
- Der Silberwolf
- Weiße Raben<sup>6</sup>
- Wettstreit der Holzfäller

Regelfragen zu den Abenteuerkarten ->203.G.

### 203.B.d. Das Material von CANDAMIR: Die Charakterkarten

203.B.d.

Das Spiel CANDAMIR enthält acht vorgefertigte Charakterkarten, von denen jede numerische Grundwerte<sup>7</sup> in den vier Eigenschaften Charisma, Kampftalent, Geschick und Stärke hat. Diese Grundwerte können im Laufe des Spiels erhöht werden.

Außerdem hat jeder Charakter noch zwei unveränderliche Fähigkeiten<sup>8</sup>.

Die Namen der Charaktere tauchen auch im Roman DIE SIEDLER VON CATAN auf. Ob es sich dabei genau um die selben Personen handelt, ist allerdings in einigen Fällen zweifelhaft, denn im Roman werden einige von ihnen erst im Laufe der Besiedlung Catans geboren und sind am Ende des Romans noch Kinder.

Obwohl es nicht ausdrücklich erwähnt wird, deutet verschiedenes daraufhin, dass das Spiel etwa in den ersten zwei Jahren nach der Ankunft auf Catan angesiedelt ist, während die Romanhandlung insgesamt einen größeren Zeitraum beschreibt. Da aber im Roman bei weitem nicht alle Siedler namentlich erwähnt werden, kann es sich dabei durchaus um Beteiligte der Besiedlung Catans handeln, die in der Romanhandlung keine größere Rolle spielten, denn in vielen Familien wurden Kinder nach ihren Eltern, Großeltern oder anderen Verwandten benannt.

Jeweils ein männlicher und ein weiblicher Charakter weisen dieselbe Kombination von Eigenschafts-Grundwerten und Fähigkeiten auf:

- Ansgar und Rutild  
Eigenschaften: Charisma 1, Kampftalent 1, Geschick 0, Stärke 1  
Fähigkeiten: Reiten und Rohstoffhandel
- Britta und Leif  
Eigenschaften: Charisma 1, Kampftalent 0, Geschick 2, Stärke 1  
Fähigkeiten: Klettern und Ingas Freund
- Einar und Gisla  
Eigenschaften: Charisma 2, Kampftalent 1, Geschick 1, Stärke 0  
Fähigkeiten: Schwimmen und Kundschafter
- Gudrun und Ole  
Eigenschaften: Charisma 0, Kampftalent 2, Geschick 1, Stärke 1  
Fähigkeiten: Waldläufer und Naturkunde

<sup>6</sup> Mehr über die weißen Raben erfahren Sie im Artikel -> 299.B.g.

<sup>7</sup> Die Summe dieser Grundwerte ist bewusst unterschiedlich gewählt, um die sich unterschiedlich stark auswirkenden Fähigkeiten auszugleichen.

<sup>8</sup> Im Spiel für Fortgeschrittene mit individuell entwickelten Charakteren kann man seinem Charakter bis zu drei Fähigkeiten zuweisen.

**203.B.e. Wie räume ich das CANDAMIR-Material in die Schachtel?**

203.B.e.

*"Der Schachteleinsatz bei CANDAMIR ist ja derselbe wie in der früheren Ausgabe von STÄDTE & RITTER. Das Material kann da doch gar nicht reinpassen!"*

Kurzes Einräumen für Pragmatiker:

**Die Methode Gustav**

- Werfen Sie den Tiefzieheinsatz weg.
- Legen Sie den Spielplan, die Spielanleitung und Charaktertafeln unten in die Schachtel.
- Verpacken Sie den Rest des Materials in beliebiger Sortierung in beliebig viele Zipptüten und legen ihn darauf.
- Fertig.



Geeignet zur Lagerung und zum Transport  
in jeder beliebigen Position

Langes Einräumen für Adepten:

**Die Methode Reiner**

- In die vier gleich großen Fächer legen Sie die für die vier Spieler bestimmten Materialien (Holzmaterial in Spielerfarbe, Tränke und Marker).
- In die drei gleich großen Fächer legen Sie Zielkärtchen für zwei, drei und vier Spieler. Sie sortieren sie dort sofort ein, wenn ein Spieler sie vom Feld nimmt, weil er sein Ziel erreicht hat.
- In das langgestreckte Feld mit dem angedeuteten Sechseck-Rand legen Sie die Abenteuer-, Wege- und Charakter-Karten in den beiden mitgelieferten Zipptüten.
- In das rechteckige Feld stellen Sie übereinander die beiden Kartenhalter mit den darin befindlichen Rohstoff- und Naturalien-Karten.
- Zuoberst legen Sie den Spielplan, die Spielanleitung und die Charaktertafeln.
- Auch fertig – und außerdem sofort wieder spielbereit.



Empfohlen zur Lagerung und zum Transport  
in waagerechter Position

### 203.B.f. Warum gibt es nur 7 Rinder, wenn die Dorfbewohner 8 Rinder wünschen?

203.B.f.

*"Jared und Osmund haben auf ihren Wunschlisten je 4 Rinder, das macht zusammen 8 Rinder. Aber unter allen Zielkärtchen gibt es nur 7 Rinder.*

*Welchen Sinn hat es, dass ein Rinder-Siegpunkt nicht besetzt werden kann?"*

Die große Frage der catanischen Viehzucht: Wo ist das achte Rind geblieben? Ist es vielleicht zu weit gelaufen und grast außerhalb der Karte, unerreichbar selbst für die beweglichsten unserer Helden?

Keineswegs: Es befindet sich bereits im Dorf und wird grade festlich geschmückt, bekommt vielleicht einen Blütenkranz um seinen Stiernacken, gar bunte Bänder um den Schwanz geflochten. Es ist nämlich ein Geschenk der Dorfbewohner zur Hochzeit.

Und wer will da heiraten?

Kein anderer als Sie, jawohl, genau Sie! Dazu müssen Sie allerdings zunächst die Abenteuerkarte "Hochzeit" in die Finger bekommen, 1 Met<sup>9</sup> abgeben und eine Würfelprobe des Wertes "9" auf Ihr Charisma bestehen.

Dann dürfen Sie einen Ihrer Siegpunktsteine auf ein freies Rinderfeld einer Wunschliste setzen, ohne dass Sie vorher einen Rinderchip in der Hand gehalten haben müssten. Damit Sie das können, muss natürlich immer 1 Rinderfeld frei sein – und darum gibt es 1 Rinder-Zielkärtchen weniger als Rinderfelder.

<sup>9</sup> Möglicherweise ist es eine alte catanische Tradition, jemanden, den man um sein Ja-Wort bitten möchte, vorher betrunken zu machen. Wir raten Ihnen im Hinblick auf die Übernahme dieses Verhaltensmusters in zwischenmenschliche Beziehungen außerhalb Catans ausdrücklich zur Vorsicht.

## 203.D. Spielablauf I: Allgemeines

203.D.

### 203.D.a. Die Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers innerhalb seines Zuges

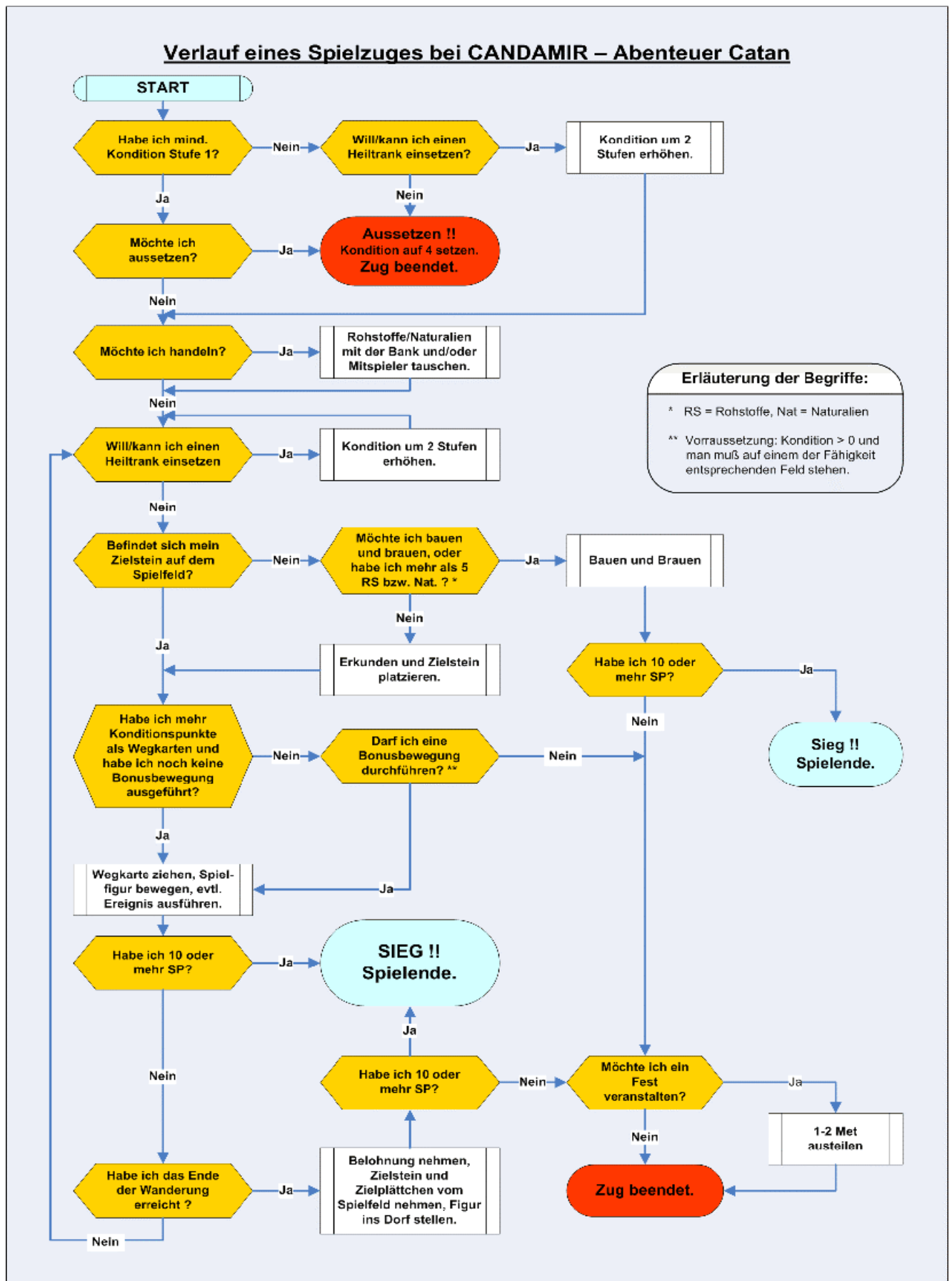
203.D.a.

Zur Verdeutlichung betrachten wir die folgende Grafik. Wir beginnen bei **Start** und folgen den Pfeilen. Kommen wir auf ein **gelbes** Feld stehen uns 2 Wege offen, je nachdem wie die Frage beantwortet wird. Auf einem **weißen** Feld wird die dort beschriebene Tätigkeit ausgeführt.

Irgendwann endet der Zug dann entweder auf einem **roten** Feld und der nächste Spieler kommt an die Reihe oder auf einem **hellblauen** Feld womit das Spielende erreicht ist

Bitte beachten Sie folgende Details:

- Haben Sie mehr als 5 Rohstoffe oder mehr als 5 Naturalien, dürfen Sie, um auf Wanderschaft gehen zu können, so viele davon ablegen (in den allgemeinen Vorrat) dass Sie nur noch jeweils 5 haben
- Sie dürfen die "Bonusbewegungs-Schleife" nur 1 x pro Zug durchlaufen.



**203.D.c. Ist die Aufnahme von Rohstoffen und Naturalien Pflicht?**

203.D.c.

*"Wenn ich Rohstoffe oder Naturalien bekomme, muss ich die mitnehmen?"*

*Meine Tragekapazität mit dem 3. Pilz oder dem 4. Bärenfell zu verstopfen kann mir ja bei der Erreichung meiner Ziele eher hinderlich sein, und ablegen darf ich ja während meiner Wanderung nichts."*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sie dürfen jedes Mal selbst entscheiden, ob Sie eine Belohnung in Form von Rohstoffen oder Naturalien annehmen oder nicht.

Lange Antwort für Adepten:

Die Formulierung in der Spielanleitung der 1. Auflage von CANDAMIR deutet in der Tat auf eine unumgängliche Pflicht zur Aufnahme der Rohstoffe und Naturalien hin.

In diesem Fall führt die buchstabengetreue Auslegung aber von der Idee des Autors weg.

Ein am Wegesrand wachsender Pilz sollte keinen magischen Zwang auf einen Charakter ausüben, diesen auch zu pflücken, wo er doch vorher in dem festen Willen ausgezogen war, etwas Honig zu finden. Und wer sich auf dem Weg in den Wald diesen freikämpfen muss, weil sich ein Bär in den Weg stellt, dem sollte nicht zwanghaft danach das Messer in die Hand rutschen, um jenem das Fell über die Ohren zu ziehen.

Klaus Teuber und die Catan-Redaktion des Kosmos Verlags haben daher im Dezember 2004 folgende Änderungen des Regeltextes beschlossen:

Wer mit seiner Spielfigur in Richtung einer Naturalie gezogen ist, darf sich eine entsprechende Naturalienkarte nehmen, also entweder Honig, Pilz oder Kraut.

(Ersetzt den bisherigen Text der 1. Auflage der CANDAMIR-Spielanleitung auf Seite 5, linke Spalte, 1. Satz unter der Überschrift "Naturalien finden")

Erfolg: Wurde eine Kampfprobe gegen einen Bären erfolgreich bestanden, so darf sich der Spieler 0-2 Felle nehmen. Eine erfolgreiche Geschicklichkeitsprobe gegen einen Wolf bringt ihm 1 Fell ein, so er dieses denn haben möchte, und wer Candamir erfolgreich beim Baumfällen hilft (Stärkeprobe), wird mit 1 Holz belohnt, vorausgesetzt, der Spieler ist bereit, dieses zurück ins Dorf zu schleppen."

(Ersetzt den bisherigen Text der 1. Auflage der CANDAMIR-Spielanleitung auf Seite 5, linke Spalte, die ersten beiden Sätze unter der Überschrift "Erfolg und Misserfolg bei einer Probe")

Und so ward es entschieden

- auf dass zukünftig niemand mehr den Bärenkampf meiden muss, weil er zu kampfstark ist und vom Sieg mehr Nachteile befürchtet als von der Niederlage
- auf dass niemand vor der Frage stehe, ob man einen Kampf auch freiwillig verlieren kann, weil man durchaus einen übrigen Heiltrank hat, nicht aber zwei Felle schleppen will

- und auf dass nimmer die Frage zu klären sei, ob man Naturkunde zwangsweise einsetzen muss, wenn man sie hat, und, wenn ja, ob es denn wenigstens vor dem Zug möglich sei, diese für den gesamten Zug zu deaktivieren, weil in den verbleibenden Restkarten nur noch eingeklammerte Pilze, aber kein eingeklammerter Honig zu finden sei!

**203.D.d. Bekomme ich bei einer erfolgreichen Probe auf meinem Zielkärtchen beide Belohnungen, auch, wenn mein Handkartenlimit überschritten wird?** 203.D.d.

*"Es gibt ja die Beschränkung, dass man während seiner Wanderung nicht mehr als 5 Karten jeder Art haben darf. Andererseits bekommt man die Rohstoffe seines Zielkärtchens auf jeden Fall, auch, wenn dadurch das Handkartenlimit überschritten wird.*

*Was passiert jetzt, wenn ich mit ausgeschöpftem Handkartenlimit beim Erreichen des Zielkärtchens gleichzeitig noch ein Ereignis oder Abenteuer bestehe? Bekomme ich dann beide Belohnungen?*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die abenteuerlichen Begegnungen mit den Bewohnern der catanischen Wildnis – seien sie pflanzlicher, tierischer oder menschlicher Natur – finden im Sinne des Spiels zwischen zwei Feldern statt, während die Ausbeute der Zielkärtchen auf einem Feld erhältlich ist.

Sie bestehen das Abenteuer daher niemals gleichzeitig mit dem Erreichen des Zielkärtchens, sondern Sie bestehen erst das Abenteuer, und dann kommen Sie auf Ihrem Zielkärtchen an.

Dass Sie Ihre Spielfigur gleich von einem Feld aufs andere setzen und nicht erst zwischen zwei Felder, dient nur der Vereinfachung des "spielerischen Verwaltungskrams", um Sie nicht damit aufzuhalten, die Figur bei jeder einzelnen Aktion zweimal bewegen zu müssen. Weil Sie ja das nächste Feld immer erreichen (auch, wenn Sie bei einer Probe scheitern), bringt das auch keine weiteren Probleme mit sich.

Wenn wir uns einmal den konkreten Fall ansehen, dass Sie mit fünf Rohstoffkarten im Gepäck eine Bärenbegegnung erfolgreich absolvieren, die Sie in der selben Bewegung auf Ihren Zielstein führt, unter dem Sie ein Zielkärtchen mit zwei Fellen vorfinden werden<sup>10</sup>, dann passiert "in Zeitlupe" folgendes:

- Sie decken eine Wegekarte auf und sehen, dass der letzte Schritt zu Ihrem Zielstein von einem Bären versperrt wird.
- Sie entschließen sich, es mit Meister Petz aufzunehmen und setzen Ihre Figur auf Ihren Zielstein.
- Sie legen die Würfelprobe für den Kampf mit dem Bären ab und gewinnen.
- Sie verzichten zähneknirschend auf den Erwerb der zwei Karten Fell, die es sonst für erfolgreiche Bärenbeseitigung gibt, weil das Ihr Handkartenlimit überschreiten würde.

<sup>10</sup> Wir haben das Beispiel bewusst so konstruiert, dass wir es "Die zwei Zwei-Felle-Fälle" nennen können.



- Sie setzen Ihre Figur auf das Dorffeld zurück.
- Sie nehmen Ihren Zielstein und das darunter liegende Zielkärtchen an sich.
- Sie nehmen die durch Erreichen des Zielkärtchens erworbenen zwei Felle an sich, auch wenn jetzt Ihr Handkartenlimit überschritten wird: Was Sie durch ein Zielkärtchen erwerben, steht Ihnen immer zu<sup>11</sup>.

Ihre Wanderung war in dem Augenblick beendet, in dem Sie Ihre Figur nach Erreichen des Zielsteins wieder ins Dorf gestellt haben – daher können Sie sich jetzt im Dorf auch mit mehr Karten aufhalten.

Sobald Sie aber weiter wandern, greift das Handkartenlimit sofort wieder. Also sollten Sie einige Ihrer Handkarten im Dorf loswerden – möglichst gewinnbringend durch den Erwerb von Siegpunkten.

### **203.D.e. Was passiert mit den Zielkärtchen nach erfolgreicher Wanderung?**

203.D.e.

*"Verbleiben sie dann auf dem Spielbrett, oder kommen sie aus dem Spiel?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sie kommen aus dem Spiel.

Lange Antwort für Adepten:

Jedes Zielkärtchen wird nach dem Erreichen und Auswerten in die Schachtel gelegt. Ansonsten wäre es ja möglich, unendlich viele Tiere aufzudecken und damit die entsprechenden Siegpunkte schnell und leicht abzuarbeiten.

Es ist auch bewusst so, dass beim Spiel zu Zweit und zu Dritt nicht genügend Tiere für das Belegen aller Felder vorhanden sind.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Wenn Sie sich das Sortieren vor dem Spiel ersparen möchten, sollten Sie die Zielplättchen sofort nach dem Entfernen vom Spielplan entsprechend der auf der einen Seite abgedruckten Zahl in eines der drei quadratischen Fächer der Spiel-schachtel einsortieren. Dann haben Sie für zwei oder drei Spieler immer gleich die benötigten Zielkärtchen beisammen.

---

<sup>11</sup> Warum das so ist – bzw. so sein könnte, wenn Sie nicht ein Holzmännchen über ein Pappbrett bewegen würden, sondern sich selbst durch Catan – erfahren Sie im Abschnitt **-299.B.d – Tarifliche und nebenberufliche Einkünfte auf Catan.**

**203.E. Spielablauf II: Wanderungen und Wegekarten**

203.E.

**203.E.a. Darf ich während einer Wanderung handeln?**

203.E.a.

*"Darf ich handeln, wenn ich mein Ziel noch nicht erreicht habe, also noch unterwegs bin?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja – wenn Sie meinen: Am Anfang des Zuges, wenn der letzte Zug mitten in der Landschaft geendet hat.

Nein – wenn Sie meinen: Mitten im Zug zwischen dem Aufdecken von zwei Wegekarten.

Lange Antwort für Adepten:

Sie dürfen bei CANDAMIR sozusagen "laufend" handeln.

Das gestattet Ihnen die Regel

Wer an der Reihe ist, darf zunächst handeln.

(Quelle: Spielanleitung zu CANDAMIR, Seite 3, linke Spalte unten)

Alle Dinge, die sich auf die alternativen Aktionen "Wandern" und "Bauen und Brauen" beziehen oder durch diese eingeschränkt werden können, entscheiden sich erst nach dem Handeln.

Sie dürfen somit am Anfang jedes Zuges handeln (vorausgesetzt, dass Sie nicht aussetzen müssen, denn dann dürfen Sie nichts tun, auch nicht handeln), unabhängig davon, auf welcher Position Ihre Spielfigur den letzten Zug beendet hat.

**203.E.b. Darf ich Bewegungen verfallen lassen?**

203.E.b.

*"Muss ich alle möglichen Wegekarten ausspielen und weiterziehen?"*

*Oder kann ich nach Erreichen des Zielsteins und Rückkehr ins Dorf dort bis zur nächsten Runde warten?"*

Hier gilt es zwei Fälle zu unterscheiden:

1. Fall: Sie befinden sich auf Ihrer Wanderung durch Catan und haben Ihren Zielstein noch nicht erreicht.

In diesem Fall ist Ihre durch Kondition und eventuelle Bonusbewegungen mögliche Zugweite für Sie verpflichtend. Sie müssen also immer so weit ziehen, wie Sie können. Auch die Nutzung Ihrer Bonusbewegung ist Pflicht, wenn Sie zum entsprechenden Zeitpunkt auf der entsprechenden Landschaft stehen.

2. Fall: Sie erreichen während Ihrer Wanderung Ihren Zielstein.

Sofort nach Erreichen Ihres Zielsteins werden Sie in Dorf "gebeamt" und erhalten dort Ihre Belohnung. Damit endet Ihr Zug, gleichgültig, wie es um Ihre Kondition und Ihren Bonus bestellt ist.

Sie haben also weder im ersten noch im zweiten Fall eine Wahl: Im ersten Fall müssen Sie laufen, bis Sie außer Puste sind, im zweiten Fall müssen Sie im Dorf bleiben, selbst wenn die Wanderlust Sie noch so sehr juckt.

**203.E.c. Warum sind auf den Wegekarten manchmal große und manchmal kleine Abbildungen der Naturalien und Fragezeichen zu sehen?** 203.E.c.

Aus ästhetischen Gründen: Die unterschiedlichen Größen erzeugen eine räumliche Perspektive.

**203.E.d. Was mache ich, wenn mir bei Beginn meiner Wanderung der Weg versperrt ist?** 203.E.d.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Dann spielen Sie grade etwas anderes als CANDAMIR.

Lange Antwort für Adepten:

Ihr Weg kann bei CANDAMIR niemals vollständig versperrt sein: Auf jeder Wegekarte gibt es mindestens zwei Richtungen, in die Sie gehen können, ohne Abenteuer oder Begegnungen bestehen zu müssen.

Allenfalls, wenn Sie sich selbst in eine Ecke des Spielplans manövriert haben, könnte es passieren, dass die begegnungs- und abenteuerlosen Richtungen durch den Rand des Spielfelds blockiert sind. Es gibt drei Karten, bei denen das der Fall sein kann:

- Wenn Sie (immer von Ihnen aus gesehen) in der linken unteren Ecke stehen, ist das die Karte mit der Schlange (Stärke 6) nach oben und der Schlange (Stärke 5) nach rechts.
- Wenn Sie in der rechten unteren Ecke stehen, die Karte mit dem Wolf (Stärke 6) nach links und dem Abenteuer nach oben.
- Wenn Sie in der rechten oberen Ecke stehen, die Karte mit Candamir (Stärke 6) nach links und der Schlage (Stärke 5) nach unten.

Dann heißt es: Mut beweisen – immerhin haben Sie bei jeder dieser Karten auch ohne Bonus die Chance, die Würfelproben zu bestehen – und vielleicht daraus lernen, dass Sie sich besser nicht in die Ecke drängen lassen sollten.

Im Dorf allerdings, das ja nicht mal in der Nähe einer Ecke liegt, haben Sie immer beide offenen Wege zur Auswahl. Denken Sie daran, dass eine andere Spielfigur kein Hindernis darstellt: Mehrere Spielfiguren dürfen zusammen auf demselben Feld stehen.

**203.E.e. Darf ich mich bei meiner Wanderung auch nur mit meiner Bonusbewegung fortbewegen, wenn ich keine Kondition mehr habe?** 203.E.e.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

-> 206.AD.c

**203.F. Spielablauf III: Zielsteine und Zielkärtchen**

203.F.

**203.F.a. Darf ich meinen Zielstein vor dem Erreichen umsetzen, weil ich andere Dinge eher brauche?**

203.F.a.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Gesetzt ist gesetzt!

Könnten Sie nach Beginn Ihrer Wanderung einfach jedes beliebige Plättchen aufnehmen, wäre der ganze Vorgang mit dem Platzieren Ihres Zielsteins ja überflüssig.

**203.F.b. Bekomme ich mein Zielkärtchen auch als Belohnung, wenn ich die Probe bei Betreten des Feldes nicht bestehe?**

203.F.b.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Sie ziehen Ihre Figur zunächst immer in die Richtung, die Sie ausgewählt hatten, danach erst führen Sie die dort geforderte Tätigkeit aus (Naturalie nehmen oder Probe ablegen).

Wenn Sie die Probe nicht bestehen, bleiben Sie auf dem Feld stehen. Nun wollen Sie, wenn es sich um Ihr Zielkärtchen handelt, ja ohnehin nicht weiterziehen. Sie haben also – unabhängig davon, ob Sie Ihre Probe bestehen oder nicht – das Ziel Ihrer Wanderung erreicht, und das mit allen Konsequenzen, die es mit sich bringt, das Ziel seiner Wanderung zu erreichen. Insbesondere bestehen diese Konsequenzen für Sie daraus, dass Sie ins Dorf "gebeamt" werden (selbst, wenn Ihnen dabei noch Candamirs Ruf "Schwächling!" in den Ohren klingt) und dort Ihr Zielkärtchen erhalten (zur spielinternen Logik der Ereignisfolge "erst 'beamten', dann Kärtchen erhalten" vgl. -> [299.B.d.](#)).

**203.F.c. Dürfen mehrere Zielsteine zugleich auf demselben Lager stehen?**

203.F.c.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Der Regeltext begrenzt die Anzahl der Zielsteine auf demselben Feld ausdrücklich nur für Zielkärtchen:

Ein Spieler darf jedes Zielkärtchen erkunden und mit seinem Zielstein besetzen – mit einer Ausnahme: Kärtchen, die mit einem fremden Zielstein besetzt sind, sind tabu.

(Quelle: Spielanleitung zu Candamir, 1. Aufl. 2004, Seite 3, rechte Spalte, Abschnitt 1) B. "Ziel der Wanderung bestimmen")

Auf jedem Lager dürfen also mehrere Zielsteine gleichzeitig stehen; in dieser Hinsicht gibt es keine Konkurrenz.

**203.G. Spielablauf IV: Abenteuer**

203.G.

Verzeichnis aller Abenteuerkarten -&gt;203.B.c

**203.G.a. Was passiert mit nicht bestandenen Abenteuerkarten?**

203.G.a.

*"Kommen nicht bestandene Abenteuer auf einen Ablagestapel? Und wird der, wenn alle Abenteuer aufgebraucht sind, gemischt, damit man immer genug Abenteuer im Spiel hat?"*

Nicht bestandene Abenteuerkarten bleiben liegen und der Spieler, der das Abenteuer nicht bestanden hat, oder seine Mitspieler können später erneut versuchen, das Abenteuer zu bestehen.

Es gibt also keinen Ablagestapel für nicht bestandene Abenteuer.

**203.G.b. Was bedeuten die Zahlen auf den Rückseiten der Abenteuerkarten?**

203.G.b.

*"Sind das die Siegpunkte, die man für ein bestandenes Abenteuer bekommt?"*

Die Zahlen auf den Kartenrückseiten dienen ausschließlich als Sortierhilfen: Sortieren Sie die Abenteuerkarten so, dass zuoberst im verdeckten Stapel alle Karten mit einer "1" liegen, in der Mitte alle mit einer "2" und unten alle mit einer "3".

Der Vorgang ist am Anfang der Spielanleitung – Seite 1, rechte Spalte unten – genauer beschrieben.

Sinn der Sache: Die Abenteuer werden mit steigender Zahl immer schwerer; die schwersten Abenteuer sollen also erst dann ins Spiel kommen, wenn die Spieler bereits Zeit zur "Aufrüstung" ihrer Spiel-Charaktere gehabt haben.

**203.G.c. Was tun, wenn die Abenteuerkarten zuende sind?**

203.G.c.

*"Wir hatten die Situation, dass alle Abenteuer bestanden waren, also keine Karten mehr auslagen) und noch niemand 10 Siegpunkte zusammen hatte. Wenn jetzt auf meiner aufgedeckten Bewegungskarte ein Fragezeichen steht, darf ich dann in diese Richtung gehen, ohne ein Abenteuer zu bestehen, oder ist der Weg für mich blockiert, da ich kein Abenteuer mehr bestehen kann?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sie dürfen in Richtung Fragezeichen gehen, aber Sie erleben kein Abenteuer.

Lange Antwort für Adepten:

Eigentlich wäre das Spiel in dieser Situation dafür verantwortlich, Ihnen eine Aufgabe zu stellen. Hat sich das Spiel nicht rechtzeitig mit genug Aufgaben bevorratet, weil es Ihre und Ihrer Mitspieler Abenteuerlust unterschätzt hat, dann kann das nicht Ihr Nachteil sein.

**203.H. Siegpunkte**

203.H.

**203.H.a. Muss in einer Wunschliste erst die oberste Zeile komplett gefüllt sein, bevor ich Siegpunktsteine in die darunter liegenden Zeilen legen kann?**

203.H.a.

Nein, jede Spalte kann unabhängig von den anderen von oben nach unten gefüllt werden.

**203.H.b. Muss ich jeden Siegpunktstein sofort platzieren?**

203.H.b.

*"Muss ich ein Tier sofort, nachdem ich ins Dorf zurückgekehrt bin, abgeben, also das entsprechende Feld mit einem Siegpunktstein markieren?"*

*Geschieht das automatisch oder nur in der Phase "Bauen und Brauen"?*

*Wenn ich ein Tier einsetze, dann kann dies Folgen für die Nutzungsmöglichkeit von Met haben, denn führt die Abgabe eines Tieres dazu, dass ich die meisten Siegpunkte habe, dann kann ich keinen Met mehr einsetzen. Eine andere Möglichkeit wäre also, dass ich mehrere Tiere sammle und dann auf einmal abgebe, sodass ich sofort den Sieg erringen kann."*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Siegpunktsteine werden ausnahmslos sofort gesetzt.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn Sie auf Ihrer Wanderung durch das Bestehen von Abenteuern oder am Ende Ihrer Wanderung durch das Aufdecken von Zielplättchen mit Rindern oder Ziegen Siegpunkte erhalten, setzen Sie sofort einen Siegpunktstein auf das entsprechende Feld. Das geschieht also noch während des Zuges, in dem Sie auf Wanderschaft sind, nicht erst in einer späteren "Bauen und Brauen"-Phase.

Dabei müssen Sie in Kauf nehmen, dass Sie als Konsequenz in Führung gehen und somit keinen Met mehr einsetzen können – sowie in den folgenden Zügen öfter mal von Ihren Mitspielern zu einem Besäufnis eingeladen werden. Das ist ja der Sinn der Sache: Es soll eine Möglichkeit geben, den führenden Spieler zu bremsen, und durch eine "Sammeln"-Option von nicht-offensichtlichen Siegpunkten würden die Mitspieler dieser Möglichkeit beraubt.

Daher gibt es eine solche Möglichkeit, Siegpunkte auf "Vorrat" zu lagern, auch nicht.

**203.H.c. Wo setze ich den Sondersiegpunktstein "Held von Catan" hin?**

203.H.c.

Auf dieses Feld:



"Sagen Sie mal 'Aaa'!"

**203.H.d. Wenn ich mein drittes Abenteuer bestanden habe: Bekomme ich den Sondersiegpunkt "Held von Catan" sofort oder erst nach Rückkehr ins Dorf?** 203.H.d.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Sofort.

Lange Antwort für Adepten:

Sie bekommen nicht nur den Sondersiegpunktstein für den Held von Catan sofort, sondern dürfen auch den Siegpunktstein für das Rind sofort setzen, wenn Sie das Abenteuer "Hochzeit" bestehen.

Wenn Sie damit die Mehrheit bei Jared oder Osmund bekommen, dann dürfen Sie sogar diesen Sondersiegpunktstein sofort setzen, auch wenn man eigentlich davon ausgehen sollte, dass eine Hochzeit im Dorf und nicht während einer Wanderung stattfindet.

Sie können also im günstigsten Fall durch dieses Abenteuer drei Siegpunkte auf einmal bekommen – und zwar alle sofort.

**203.H.e. Wem steht ein Sondersiegpunkt zu, wenn mehrere Spieler die Bedingung dafür erfüllen?** 203.H.e.

*"Zwei Spieler haben je 4 Siegpunktsteine bei Osmund platziert. Wer erhält den Sondersiegpunkt für 'Osmunds Schafe'?"*

*Zwei Spieler haben die gleiche Anzahl von Abenteuern bestanden, wer erhält den Sondersiegpunkt als 'Held von Catan'?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Bei Gleichstand steht der Sondersiegpunkt dem Spieler zu, der als Erster diesen Punktstand erreicht hatte.

Lange Antwort für Adepten:

Derjenige, der eine vorgegebene Bedingung als Erster erfüllt, hat Anspruch auf den entsprechenden Sondersiegpunkt.

Erst, wenn ein nachfolgender Spieler in der entsprechenden Disziplin mehr leistet als der bisherige Besitzer, wechselt der Sondersiegpunkt.

Im oben genannten 4:4-Beispiel bei Lieferungen an Osmund hat also derjenige Spieler Anspruch auf den Sondersiegpunkt, der als Erster die 4. Lieferung bei Osmund abgab. Erst wenn einer seiner Mitspieler dann als erster die 5. Lieferung abgibt, wechselt der Sondersiegpunkt.

Der Anspruch auf den Sondersiegpunkt als Held von Catan wird genau so ermittelt:

Wer als Erster 3 Abenteuer bestanden hat, erhält den Sondersiegpunkt dafür, und er behält ihn so lange, bis ein anderer Spieler mehr Abenteuer bestanden hat.

So ein Sondersiegpunkt kann im Laufe eines Spieles mehrfach wechseln: Es kommt also nicht nur darauf an, ihn zu bekommen, sondern auch, ihn zu sichern, in dem man seine Leistung durch die Mitspieler nicht übertrumpfen lässt.

(Falls Sie DIE SIEDLER VON CATAN kennen und spielen, ist Ihnen diese Regel auch vom Anspruch auf die Karte "Längste Handelsstraße" vertraut; auf das ihr zugrunde liegende Prinzip treffen Sie in mehreren catanischen Spielen.)



**203.H.f. Was bedeuten die Belohnungen "Saatgut", "Schaf", "Hausausbaustufe"?**

203.H.f.

Die Belohnung bei Candamir, Jared und Osmund besteht darin, dass die in den jeweiligen Wunschlisten platzierten Siegpunktsteine zusätzlich zu ihrem Wert als Siegpunkte noch "Saatgut", "Schafe" bzw. "Haus-Ausbaustufen" repräsentieren. Die Abrechnung verläuft so:

Derjenige der als erster mindestens drei Einheiten Saatgut erhalten hat – also als erster auf Jareds Wunschliste drei Steine platzieren konnte – bekommt noch einen Sondersiegpunkt. Diesen stellt er ganz unten auf das Tableau bei der entsprechenden Abbildung "Saatgut". Verlieren kann er ihn nur, wenn ein anderer Spieler bei Jared mehr Siegpunktsteine platziert.

Die Sondersiegpunkte für "Schaf" und "Haus-Ausbaustufe" werden im Hinblick auf die bei Osmund und Candamir platzierten Siegpunktsteine genau so behandelt.

Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler gleichzeitig mehrere Sondersiegpunktsteine besitzt. (Allerdings nicht alle – aber vielleicht möchten Sie ja allein nachrechnen, wieso nicht.)

Wenn Sie DIE SIEDLER VON CATAN spielen, kennen Sie dieses Prinzip von der Bewertung der Längsten Handelsstraße: Es gehört sozusagen zur catanischen Verfassung und findet in mehreren Spielen des Catan-Universums so Verwendung.

Im Unterschied zu Candamir, Jared und Osmund vergibt Brigitta übrigens nur direkte Belohnungen in Form von Met und ihren speziellen Tränken. Wer bei Brigitta die meisten Siegpunktsteine platziert, bekommt daher keinen zusätzlichen Sondersiegpunkt. Wenn Sie das ungerecht finden, können Sie Ihren Kummer immerhin mit Brigittas Met ersäufen.

**203.I. Siegbedingungen**

203.I.

**203.I.a. Kann ich ein Spiel mit mehr als 10 Siegpunkte beenden?**

203.I.a.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Sie können in einem Zug durchaus mehr als einen Siegpunkt machen. Wenn Sie also in Ihrem letzten Zug über 10 Siegpunkte hinauskommen, dann stehen Ihnen die zusätzlichen Siegpunkte auch zu: Das ist bei CANDAMIR nicht anders als bei den anderen catanischen Brettspielen.

Für ein einzelnes Spiel ist diese Frage sicherlich nicht so bedeutend; bei einem Turnier kann das unter Umständen anders sein. Bitte beachten Sie allerdings bei einem Turnier, dass es dem Veranstalter immer frei steht, innerhalb des Turniers Regeln abzuändern – und das kann auch die Gültigkeit von Siegpunkten betreffen.

**203.J. Regeländerungen**

203.J.

**203.J.a. Begriffsbestimmung: Regeländerung**

203.J.a.

Als "Regeländerung" bezeichnen wir im folgenden jede Bearbeitung der Regeln und ihrer Formulierung, die alle der folgenden drei Kriterien erfüllt:

- Der Autor und die Redaktion des Verlages müssen übereinstimmen, dass sie Gültigkeit besitzt.
- Die Änderung muss vorgenommen worden sein, nachdem die Erstauflage des Spiels veröffentlicht wurde.
- Die Spieler müssen sich in einer frei zugänglichen Quelle<sup>12</sup> über diese Änderung informieren können.

Es kann viele Ursachen für nachträglich vorgenommene Regeländerungen geben. Neben der Möglichkeit, dass die erste Fassung einer Regel in einem einzelnen Punkt als Kompromiss zwischen den unterschiedlichen Vorstellungen von Autor und Redaktion beschlossen wurde und nachträglich einer von beiden erkennt, dass der jeweils andere doch eigentlich die bessere Idee hatte, gibt es natürlich noch den Effekt, dass zehntausend Spieler in hunderttausend Spielen in Situationen geraten und auf Ideen kommen, die zwanzig Testspieler in hundert Partien nicht vorhersehen konnten.

Daher ist es im Sinne der Spieler konsequent gehandelt, wenn Verlag und Autor den Spielern, die ein Spiel bereits in einer früheren Auflage besitzen, ein nachträgliches "Tuning" ermöglichen. Meist wird sich dieses "Tuning" lediglich auf die Auflösung bestimmter und sehr spezieller Spielsituationen beziehen; eine Regeländerung kann aber durchaus bis zur Herstellung zusätzlichen Spielmaterials gehen, das Spieler einzeln erhalten können, um ihr Spiel an die neue Version anzupassen.

Keine Regeländerung in diesem Sinne sind alternative Spielweisen, für die sich Spieler anstelle der Grundregel freiwillig entscheiden können; Änderungen dieser Art nennt man Hausregeln (-> [300.A.d.](#)), Varianten (-> [300.A.e.](#)) oder Szenarien (-> [300.A.f.](#)).

Die folgenden Artikel behandeln die Regeländerungen, die an CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER nachträglich vorgenommen wurden, in chronologischer Reihenfolge. Falls Sie eine frühere Auflage der Spielanleitung besitzen, ist unsere Empfehlung, sich in der Anleitung eine entsprechende Notiz zu machen.

**203.J.b. Freiwillige Aufnahme von Rohstoffen und Naturalien**

203.J.b.

Die Formulierung des Regeltextes in der Erstauflage der Spielanleitung ließ den Schluss zu, dass die Spieler während ihrer Wanderung alle Rohstoffe und Naturalien, die sie an sich nehmen können, auch an sich nehmen müssen. Tatsächlich war der Erwerb dieser Belohnungen aber als freiwillige Option gedacht.

<sup>12</sup> Eine frei zugängliche Quelle in diesem Sinne kann eine spätere Neuauflage des Regelhefts, eine Veröffentlichung in einer Special Interest-Publikation (z.B. der Spielbox), auf der Homepage von Autor und/oder Verlag sowie in einer von diesen für die Veröffentlichung von Mitteilungen autorisierten anderen Publikation (z.B. der ENCYCLOPÆDIA CATANICA) sein.

Seit Dezember 2004 gilt daher ein geänderter Text, der die Freiwilligkeit der Aufnahme von Rohstoffen und Materialien klarstellt.

Die Änderung wurde zuerst am 14.12.2004 durch den Kosmos-Redakteur Sebastian Rapp im CANDAMIR-Forum von Siedeln.de, unmittelbar darauf in der Datenbank der ENCYCLOPÆDIA CATANICA veröffentlicht.

Details dazu: -> [203.D.c.](#)

## 204. Charaktere I: Charaktertafeln 204.

### 204.B. Allgemeines über die Ausrüstung 204.B.

#### 204.B.a. Begriffsbestimmung: Ausrüstung 204.B.a.

Im CANDAMIR-Brettspiel gibt es vier verschiedene Ausrüstungsgegenstände, von denen jeder zweimal im Spiel vorkommt. Mit Hilfe seiner Ausrüstung kann ein Charakter seine Eigenschaften (-> [205.B.](#)) verbessern; auf seine Fähigkeiten (-> [206.AA.](#)) wirkt sich seine Ausrüstung nicht aus.

- Bärenkette – verbessert das Charisma
- Bogen – verbessert das Geschick
- Schild – verbessert den Kampf
- Stiefel (letztere treten traditionell immer paarweise auf und werden daher auch als "Paar Stiefel" bezeichnet) – verbessert die Stärke<sup>13</sup>

#### 204.B.b. Darf ich einen Gegenstand doppelt besitzen? 204.B.b.

*"Wenn ich zum Beispiel zum zweiten Mal ein Paar Stiefel gefunden habe, darf ich das 2er Plättchen dann beliebig platzieren?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Können Sie sich vorstellen, dass Errol Flynn mit gewohnter Eleganz die Klagen mit Basil Rathbone kreuzen könnte, wenn er neben seinem Schwert auch noch mit zwei Schilden hantieren müsste?

Oder ziehen Sie zwei Paar Schuhe übereinander, wenn Sie zum Einkaufen gehen?

Oder tragen Sie zwei Halsk... zugegeben: Das wäre immerhin möglich.

Die Anhäufung von Privatbesitz bei catanischen Abenteurern regelt die Spielanleitung jedenfalls so:

Erwirbt ein Spieler ein Zielkärtchen, dessen Ausrüstungsgegenstand er bereits besitzt, erhält er als Ersatz einen Erfahrungspunkt und darf damit eine seiner

Charaktereigenschaften erhöhen. Niemand darf einen Ausrüstungsgegenstand doppelt besitzen.

(Quelle: Spielanleitung zu CANDAMIR, Seite 4, linke Spalte Mitte)

Statt zweier Punkte für eine vorgegebene Eigenschaft bekommen Sie also einen Punkt auf eine beliebige Eigenschaft. Hätte schlimmer kommen können.

---

<sup>13</sup> Sollten Sie sich fragen, wie das funktioniert: Wir verraten es Ihnen im Artikel -> [299.B.e.](#)

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Mit Ausrüstungsgegenständen dürfen Sie genau so handeln, wie mit Rohstoffen, Naturalien und Tränken.

Wenn Sie also vorher wissen, dass Sie in Ihrem Zug ein Zielplättchen mit einem Gegenstand erreichen werden, den Sie bereits besitzen, können Sie durchaus in Erwägung ziehen, am Anfang Ihres Zuges den Gegenstand, der in diesem Augenblick auf Ihrer Charaktertafel liegt, zum Tausch anzubieten.

**204.G. Erfahrung**

204.G.

**204.G.a. Begriffsbestimmung: Erfahrung**

204.G.a.

Im CANDAMIR-Brettspiel kann man durch Erfahrung seine angeborenen Eigenschaften verbessern. Erfahrung liegt auf Catan einfach so in der Gegend herum und versteckt sich auf der Unterseite von Zielkärtchen. Man kann sie aufheben und benutzen. Viel anders als im wirklichen Leben ist das eigentlich gar nicht.

Wenn Ihre persönliche Erfahrung mit der "Erfahrung" Ihnen einen anderen Eindruck vermittelt hat – etwa, dass sie sich eher auf Erlerntes statt auf Angeborenes auswirkt – wollen wir Ihnen auch das gern glauben und Sie können sich dann vorstellen, dass "Erfahrung" hier sinngemäß so viel bedeutet wie "Entwicklung".

**204.G.b. Darf ich die Erfahrungsplättchen meines Charakters umsetzen?**

204.G.b.

*"Darf ich das 3/4-Erfahrungsplättchen mit einem 1/2-Plättchen tauschen, wenn bei einer Probe zum Beispiel Kampf wichtiger ist als Charisma?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie dürfen das 3/4-Erfahrungsplättchen ohnehin nur gegen ein 1/2-Erfahrungsplättchen auswechseln, wenn es sich noch nicht auf der Charaktertafel befunden hatte und Sie in einer Eigenschaft erstmals die entsprechende Menge an Erfahrung erworben haben. Da bleibt es dann bis zum Ende des Spiels liegen.

Ein Tausch der Erfahrung zwischen zwei Charakter-Eigenschaften ist also nicht möglich.

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Sie können allerdings Ausrüstungsgegenstände mit anderen Spielern handeln und dadurch Ihre Eigenschaftswerte erhöhen.

**204.H. Kondition**

204.H.

**204.H.a. Wann genau erhalte ich meine Kondition zurück, wenn ich aussetze?**

204.H.a.

*"Wenn meine Kondition auf 0 oder -1 gesunken ist, ich keinen Heiltrank besitze und daher aussetzen muss, wann wird meine Kondition wieder aufgefüllt?"*

*Sofort, nachdem ich ausgesetzt habe? Oder sobald ich wieder am Zug bin?*

*Bei ersterem könnten mich zwei Mitspieler mit vier Met nämlich sofort wieder auf Kondition 0 zurückwerfen, wodurch ich nächste Runde erneut aussetzen müsste.*

*Dadurch könnte ich über mehrere Runden hinweg komplett spielunfähig gemacht werden."*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ihre Kondition wird beim Aussetzen sofort wieder auf "4" gesetzt.

Lange Antwort für Adepten:

Tatsächlich kann es vorkommen, dass Sie durch konzertierte Aktionen Ihrer Mitspieler wieder auf eine Kondition von "null" herunter fallen. Dies kostet aber auch Ihre Mitspieler Naturalien, die sie dann nicht in Brigittas oder Heil-Tränke investieren können.

Es müssten auch zwei oder drei Spieler gleichzeitig die passenden Rohstoffe haben und/oder zu ungünstigen Zeitpunkten – also ohne weitere Tränke brauen oder etwas bauen zu können – Met brauen.

Zudem sind solche Allianzen immer nur von kurzer Dauer und gewährleisten, dass das Spiel nicht einseitig zu Gunsten eines Spielers verläuft, der bei den Würfelproben vielleicht etwas mehr Glück hatte.



**204.J. Heiltrank**

204.J.

**204.J.a. Darf ich mehrmals pro Zug Heiltränke einsetzen?**

204.J.a.

*"Ich kann zwar zunächst nur 2 Heiltränke haben, die ich zum Beispiel zu Beginn meines Zuges einsetze. Es gibt aber zwei Abenteuer bei denen ich weitere Heiltränke bekommen kann. Darf ich diese auch sofort wieder einsetzen, wenn ich zuvor Kondition verloren habe?"*

Ja, Sie dürfen Ihre Heiltränke einsetzen wann und sooft Sie wollen, ganz gleichgültig, unter welchen (regelkonformen) Umständen Sie in deren Besitz gelangt sind.

**204.K. Met**

204.K.

**204.K.a. Darf ich mit einer Kondition von "0" oder "-1" Met einsetzen?**

204.K.a.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Wenn Sie keine Kondition und keinen Heiltrank mehr haben, müssen Sie aussetzen und dürfen in dieser Runde gar nichts tun. Selbst für ein Saufgelage müssen Sie mindestens eine Kondition von "1" haben.

## 205. Charaktere II: Charakterkarten

205.

### 205.B. Allgemeines über Eigenschaften

205.B.

#### 205.B.a. Begriffsbestimmung: Eigenschaft

205.B.a.

Bei CANDAMIR gibt es genau vier Eigenschaften:

- Charisma
- Geschick
- Kampf (auch "Kampfkraft" oder "Kampftalent" genannt)
- Stärke

Das Wort "Eigenschaften" bezeichnet im Deutschen "die Summe aller Merkmale".

Im Sinne des CANDAMIR-Regelwerks sind Eigenschaften speziell jene Merkmale, die einem Menschen angeboren sind und sich im Laufe seines Lebens weiter entwickeln können. Die Fähigkeiten eines Spielcharakters in Candamir können sich durch seine Ausrüstung (-> 204.B.) und Erfahrung (-> 204.G.) verbessern.

Wenn Ihre persönliche Erfahrung Ihnen sagen sollte, dass der Erfolg beim Kampf eher erlernt als angeboren ist, dann wollen wir Ihnen das gern glauben und gestatten Ihnen ausdrücklich, das Wort "Kampf" auf Ihrem privaten Spielmaterial durchzustreichen und statt dessen "Mut", "Heißblütigkeit", "Jähzorn", "Gewaltbereitschaft" oder was immer Ihnen angemessen erscheint dort hin zu schreiben. Hauptsache, Sie wissen, was wir meinen, wenn wir hier "Kampf" schreiben.

## **206. Charaktere III: Fähigkeiten** 206.

### **206.AA. Allgemeines über Fähigkeiten** 206.AA.

#### **206.AA.a. Begriffsbestimmung: Fähigkeit** 206.AA.a.

Im CANDAMIR-Brettspiel gibt es acht Fähigkeiten (auch "individuelle Charakterfähigkeiten" oder "Sonderfähigkeiten" genannt):

- Ingas Freund
- Klettern
- Kundschafter
- Naturkunde
- Reiten
- Rohstoffhandel
- Schwimmen
- Waldläufer

Wenn Sie mit Hilfe des Charakter-Editors Ihre eigene Charakterkarte erstellen, dann können Sie dabei sogar auf einen Fundus von derzeit ca. dreißig verschiedenen Fähigkeiten zurückgreifen.

Im deutschen bezeichnet das Wort "Fähigkeit" eine ererbte oder erlernte Voraussetzung, um bestimmte Handlungen ausführen zu können.

Im Sinne des CANDAMIR-Regelwerks sind Fähigkeiten etwas, das Ihre Spielfigur bereits vor Spielbeginn erlernt oder geleistet hat und das ihr nun hilft, bestimmte Dinge überhaupt oder besser zu tun, als der catanische Durchschnittsbürger.

Das geht von eher einfachen Handlungen wie Schwimmen über komplexe soziale Beziehungen wie der Freund eines Individuums oder einer ganzen Berufsgruppe zu sein bis hin zu zwielichtigen Tätigkeiten wie Diebeskunst.

## 206.AD. Bonusbewegungen

206.AD.

### 206.AD.a. Wie werden Felder mit zwei Landschaftsmerkmalen bei den Bonusbewegungen behandelt?

206.AD.a.

*"Ist ein Feld mit 2/3 Weide und 1/3 Wald ein Weidefeld, ein Waldfeld oder keins von beiden?"*

Wir wollen Felder mit mehreren Landschaftsmerkmalen oder – funktionen im Folgenden als Hybridfelder<sup>14</sup> bezeichnen

Hier gilt es drei Fälle zu unterscheiden:

- **Echte Hybridfelder: Felder am Flussufer**

Felder am Flussufer gehören immer zwei Landschaftsformen gleichzeitig an, und somit können hier auch zwei verschiedene Boni genutzt werden (mit der Einschränkung, dass es in jedem konkreten Spielzug nur eine Bonusbewegung geben darf: Ein berittener Schwimmer kann sich also aussuchen, welcher seiner beiden Eigenschaften er sein schnelleres Fortkommen verdanken möchte).

Welches Feld am Flussufer liegt, ist durch die Zeichnung auf Seite 2 der Spielanleitung für jeden Einzelfall definiert.

- **Unechte Hybridfelder: Felder im Grenzbereich Wald-Grasland und Grasland-Gebirge.**

Hier gilt: Das Feld gehört zu der Landschaft, zu der das darauf liegende (bzw. das bei geringer Spielerzahl potenziell darauf liegende) Zielplättchen gehört. Das Zielplättchen wiederum ist immer eindeutig durch die Hintergrundfarbe des Kreises bestimmt, zu dem seine Ziffer gehört.

In Zeile 2, Spalte 4 besteht die Landschaftsgrafik aus ca. 1/5 Wald und 4/5 Grasland. Die "3" im Kreis für das Zielplättchen hat die Hintergrundfarbe für Grasland-Zielplättchen: Somit zählt das Feld als Grasland.

Zwei Felder im Grenzbereich Wald-Grasland, die Elemente beider Landschaftsformen, aber nicht zugleich Markierung für Zielplättchen enthalten, liegen in den Zeilen 3 und 5, jeweils Spalte 4. Bei beiden ist eine Landschaftsform so dominant, dass die Zugehörigkeit eindeutig erkennbar ist. Ähnlich verhält es sich mit zwei Feldern am Rand des Gebirges, wobei dort die dominierende Landschaft noch stärker überwiegt.

Wenn Sie in der Lage sind, in der realen Welt festzustellen, ob Sie sich grade in einem Wald, auf einer Wiese oder auf einem Berg befinden, dann sollten Sie auf Catan damit auch keine Probleme bekommen.

- **Feld mit Hybrid-Funktion: Das Dorf**

Das Dorf kann – je nachdem, in welcher Situation Sie sich darin befinden – im Hinblick auf seine Landschaftszugehörigkeit unterschiedlich behandelt werden.

- Wenn Sie nach Erreichen Ihres Zielplättchens ins Dorf "zurück gebeamt" worden sind, gehört es zu keiner der drei catanischen Landschaften, sondern ist ein pures Dorf, in dem Sie entweder die Dorffunktionen zum "bauen

<sup>14</sup> Vom lateinischen HYBRIDA = Mischling, Bastard

und brauen" nutzen oder das Sie für Ihre nächste Wanderung verlassen können. Verlassen Sie das Dorf, befinden Sie sich anschließend auf einem der angrenzenden Felder und dann natürlich in der diesem Feld entsprechenden Landschaft.

- Wenn Sie das Dorffeld im Laufe einer Wanderschaft – also ohne dass Sie Ihr Zielplättchen unmittelbar zuvor erreicht haben – betreten (auf der Flucht vor der catanischen Fauna sowie vor harter Holzfällerarbeit geht der Wandersmann bisweilen verschlungene Wege), zählt das Dorf als Grasland am Flussufer, bietet Ihnen die dort gültigen Boni, erlaubt Ihnen aber nicht die Nutzung der Dorffunktionen.

**206.AD.b. Darf ich zwei Bonusbewegungen durchführen, wenn ich zwei verschiedene Bonus-Fähigkeiten habe?** 206.AD.b.

*"Wenn ich eine Charakterkarte selber erstelle und ihr 2 Bonusbewegungsfähigkeiten gebe – etwa Schwimmen und Waldläufer – dann darf ich, wenn mein Zug auf dem Fluss oder dem Wald endet, ein weiteres Feld gehen.*

*Wenn ich nun aber mit meiner Bonusbewegung auf dem jeweilig anderem meinen Zug beende, darf ich dann noch ein zweites Feld extra gehen?*

*Zum Beispiel: Meine Bewegung endet auf einem Flussfeld im Wald, ich darf aber mit der Fähigkeit Schwimmen meine Bewegung um genau ein Feld fortsetzen; damit gehe ich nach oben (bei Waldflusslauf ist oberhalb immer noch Wald). Jetzt endet meine erste Bonusbewegung auf einem Waldfeld. Darf ich also nun mit Waldläufer noch eine weitere Bonusbewegung machen?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Der Text der Bonusbewegungen lautet "Hat ein Spieler seine reguläre Wanderung beendet und steht er mit seiner Figur auf einem XYZ-Feld, erhält er eine Bonusbewegung."

Das schließt eine doppelte Bonusbewegung aus, denn erstens kann die nur am Ende der regulären Wanderung durchgeführt werden, und zweitens ist sie auf "eine" begrenzt.

**206.AD.c. Darf ich mich bei meiner Wanderung auch nur mit meiner Bonusbewegung fortbewegen, wenn ich keine Kondition mehr habe?** 206.AD.c.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie dürfen Bonus-Bewegungen nur durchführen, wenn Sie noch mindestens einen Konditionspunkt haben. Ohne Kondition müssen Sie eine Runde aussetzen oder ein Fläschchen Heiltrank leeren.

**206.AG. Einfluss**

206.AG.

**206.AG.a. Darf ich mir zum Ende jedes Zuges ein Abenteuer reservieren?**

206.AG.a.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Jedem Spieler steht immer nur ein reserviertes Abenteuer zu.

Um sich ein anderes Abenteuer reservieren zu können, müssen Sie das Abenteuer Ihrer ersten Wahl erst mal bestehen.

**206.AG.b. Darf ich mir ein Abenteuer reservieren, das ich gar nicht bestehen kann?**

206.AG.b.

*"Es gibt z.B. Abenteuer, für die braucht man Met oder Naturalien oder eine bestimmte Stärke. Wenn ich diese für mich reserviere, könnte ich diese für andere Spieler, die das Abenteuer leicht bestehen könnten, blockieren. Darf ich das machen?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie dürfen sich nur Abenteuer reservieren, die Sie bei entsprechendem Würfelglück und/oder dem Vorhandensein von anderen Voraussetzungen (Brigittas Trank, Met, Naturalien) bestehen könnten.

Das bedeutet insbesondere auch: Benötigen Sie für das Bestehen Brigittas Trank, Met oder Naturalien, dann dürfen Sie diese solange nicht für andere Dinge verbrauchen, wie das Abenteuer noch unbestanden ist.

Wäre das Reservieren von nicht-bestehbaren Abenteuern erlaubt, könnte ein Spieler Abenteuer, die seine Mitspieler bestehen könnten, auf Dauer blockieren, indem er die dafür notwendigen Eigenschaften einfach nicht ausbaut. Das wäre dem Spielfluss eher hinderlich, und daher schließt die Regel diese Möglichkeit aus.

**206.AG.c. Dürfen alle drei offenen Abenteuer gleichzeitig reserviert sein?**

206.AG.c.

*"Dürfen sich drei verschiedene Spieler, die alle über 'Einfluss' verfügen, gleichzeitig drei verschiedene Abenteuer reservieren? In diesem Fall könnte doch der vierte Spieler überhaupt kein Abenteuer mehr bestehen."*

Ja; in diesem seltenen Fall hat der vierte Spieler Pech gehabt.

**206.AG.d. Darf ich mir die oberste verdeckte Karte reservieren, wenn ich Einfluss und Intuition besitze?**

206.AG.d.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sie dürfen mit der Eigenschaft "Einfluss" ausschließlich offene Abenteuer reservieren.

Hier soll die Regel eine mögliche Konfliktsache zwischen den Spielern im Vorfeld ausschließen: Sie dürfen ja nur Abenteuer reservieren, die Sie auch bestehen können (-> 206.AG.b). Da bei einer verdeckten Karte für Ihre Mitspieler nicht erkennbar ist, ob Sie diese Regel beachten, wurde die Möglichkeit von vorn herein ausgeschlossen.



**206.AM. Ingas Freund**

206.AM.

**206.AM.a. Wirkt die Fähigkeit "Ingas Freund" auch beim Abenteuer "Schlangengift für Inga"?**

206.AM.a.

*"Bekomme ich mit der Fähigkeit 'Ingas Freund' auch die zusätzliche Naturalie für einen siegreichen Schlangenkampf, wenn ich das Abenteuer 'Schlangengift für Inga' bestehe?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein ...

Lange Antwort für Adepten:

... denn dort erhalten Sie ja schon eine Belohnung, die wertvoller ist als eine Naturalie.

Auch wenn es auf den ersten Blick eine Analogie zu den Fähigkeiten "Bärentöter" und "Wolfsjäger" gibt, bei denen die für Begegnungen geltende Fähigkeit auch für die Abenteuer "Der Menschenfresser" bzw. "Silberwolf" gelten, müssen Sie in diesem Fall doch ohne die zusätzliche Naturalie auskommen.

Stellen Sie sich einfach vor, dass Inga selbst alles braucht, was sich aus der Schlange herauspressen lässt, und dass Sie daher Ihre Beute vollständig abliefern müssen. Und sie möchten sicherlich nicht für irgend so ein langweiliges Gestrüpp Ingas Freundschaft aufs Spiel setzen, nicht wahr<sup>15</sup>?

Bonus-Information, obwohl Sie gar nicht danach gefragt hatten:

Vielleicht können wir Sie noch ein bisschen damit trösten, dass es – wenn Sie sich als Schlangenbeschwörer selbstständig machen möchten – immerhin eine andere Fähigkeit gibt, die Sie auch bei Ihren Abenteuern nützlich finden werden: "Giftwiderstand" wirkt gleichermaßen bei Begegnungen und Abenteuern.

Da die Fähigkeit "Ingas Freund" zudem im Charakter-Editor mit 5 Punkten im Vergleich zu den anderen genannten Fähigkeiten relativ preiswert ist, liegt hier auch keine Ungleichbehandlung vor.

**206.AM.b. Bekomme ich auch eine Naturalie, wenn einer meiner Mitspieler eine Schlange besiegt?**

206.AM.b.

*"Wenn ich die Fähigkeit 'Ingas Freund' besitze, bekomme ich jedesmal eine Naturalie, wenn eine Schlange besiegt wird."*

*Ist hierbei egal, ob ich die Schlange selbst besiege, oder ob sie von einem meiner Mitspieler besiegt wird?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

<sup>15</sup> Sollten Sie das dennoch in Erwägung ziehen, rät die Redaktion Ihnen dringend an, sich vor Ihrer endgültigen Entscheidung im Roman DIE SIEDLER VON CATAN über die möglichen Konsequenzen zu informieren.

Lange Antwort für Adepten:

Nehmen Sie sich etwa auch einen Siegpunkt, wenn einer Ihrer Mitspieler eine Aufgabe erfüllt hat?

Nein, natürlich nicht: Auf Catan müssen Sie sich schon selbst für Ihr Einkommen abrackern!

**206.AN. Intuition**

206.AN.

**206.AN.a. Darf ich mir die oberste verdeckte Karte reservieren, wenn ich Einfluss und Intuition besitze?** 206.AN.a.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

-> **206.AG.d.****206.AN.b. Darf ich mit Intuition das oberste verdeckte Abenteuer wählen, wenn ich keine Chance habe, es zu bestehen?** 206.AN.b.

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Die Spielanleitung sagt dazu:

Ein Spieler darf seine Spielfigur grundsätzlich nur in Richtung eines Ereignisses oder Fragezeichens ziehen, wenn er eine Chance hat, die geforderte Probe zu bestehen.  
(Quelle: Spielanleitung zu CANDAMIR, Seite 5, rechte Spalte unten)

Mit Intuition dürfen Sie sich zwar vor dem Zug die oberste verdeckte Karte vom Abenteuer-Stapel ansehen; die anderen Regeln werden dadurch aber nicht außer Kraft gesetzt. Es gilt also weiterhin, dass Sie sich nur dann einem Abenteuer stellen dürfen, wenn Sie eine Chance haben, die Probe zu bestehen.

**206.AS. Kräuterkunde IV**

206.AS.

**206.AS.a. Kann ich mir mit "Kräuterkunde IV" während der Wanderung einen Heiltrank brauen, um mein Lager für neue Naturalien frei zu machen?** 206.AS.a.

*"Ich habe die Fähigkeit Kräuterkunde IV, d.h. ich darf einmal während meines Zuges einen Heiltrank brauen. Jetzt habe ich 5 Naturalien, und meine nächste Wegkarte enthält einen Pilz, den ich aber nicht aufnehmen dürfte. Ich könnte aber mit den bereits vorhandenen Naturalien einen Heiltrank brauen, dann hätte ich nur noch 3 und könnte den Pilz nehmen. Ist das erlaubt?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Ja.

Lange Antwort für Adepten:

Solange Sie während Ihrer Wanderung noch mehr als Kondition "0" haben, dürfen Sie mit dieser Fähigkeit jederzeit – aber nur einmal in jedem Zug – einen Heiltrank brauen.

Dabei dürfen Sie alle Konsequenzen, die das für Sie hat, nutzen, und das ist neben dem Besitz eines Heiltranks zum Beispiel auch eine Verringerung Ihres Lagerbestands an Naturalien.

**206.AS.b. Darf ich mir mit "Kräuterkunde IV" noch einen Heiltrank brauen, wenn ich mein Zielfeld schon erreicht habe?** 206.AS.b.

*"Ich erreiche mit 5 Naturalien mein Zielplättchen, darf ich dann – wenn ich das vorher nicht getan habe – noch einen Heiltrank brauen oder bin ich dann nicht mehr auf Wanderschaft?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Sobald Sie ihr Zielplättchen erreicht haben, stellen Sie Ihre Figur ins Dorf zurück – und damit befinden Sie sich nicht mehr auf Wanderschaft.

Einen Heiltrank können Sie dann im nächsten Zug brauen. Entweder ganz regulär in der Phase "Bauen und brauen" oder mit Ihrer Fähigkeit "Kräuterkunde IV", wenn Sie sich erneut auf Wanderschaft begeben.

## **206.BA. Verhexen**

206.BA.

### **206.BA.a. Kann man doppelt verhext werden?**

206.BA.a.

*"Wenn zwei Spieler die Fähigkeit "Verhexen" haben und beide "verhext" rufen, werden dann dem Spieler, der die Probe bestehen muss, 2 Punkte abgezogen?"*

Kurze Antwort für Pragmatiker:

Nein.

Lange Antwort für Adepten:

Es ist egal, wie viele Spieler "Verhext" rufen: Verhext ist das Opfer nur einmal. "Doppelt verhext" gibt es nicht, also muss auch nur ein Punkt abgezogen werden.

- 207. Charaktere IV: Charaktereditor** 207.
- 207.A. Allgemeines zum CANDAMIR Charaktereditor** 207.A.
- 207.A.a. Welcher Karton ist für die Karten der Charaktere geeignet?** 207.A.a.
- Reiner benutzt dafür Foto Glossy Inkjet Paper, sofort trocknend (210 g/m<sup>2</sup>, 5760 dpi), das für alle Inkjet-Drucker geeignet ist. Die Karten haben etwa die Dicke der Original-Charakterkarten und zufriedenstellende Qualität.
- 207.A.b. Wo kann ich mir Anregungen für die Erstellung eigener Charaktere holen?** 207.A.b.
- Im Forum von Siedeln.de gibt es einen eigenen Ordner mit Diskussionen über Candamir – Die ersten Siedler. Eine umfangreichere Diskussion speziell über selbst erstellte Charakterkarten finden Sie unter folgendem direkten Link:
- <http://www.siedeln.de/phpBB/topic,5237,-candamir-charakter-karten.html>
- 207.A.c. Was ist die optimale Bildgröße für die Charakterkarten?** 207.A.c.
- Grundsätzlich können Sie jede Bildgröße verwenden, da das Bild automatisch entsprechend angepasst wird.
- Die optimale Größe, die den vorgegebenen Rahmen vollständig ausfüllt, ist 152 x 110 Pixel. Die Darstellung ist umso besser, je weniger die Vorlage verkleinert oder vergrößert werden muss, um auf diese Größe zu kommen.
- Die besten Ergebnisse bekommen Sie, wenn Sie ein Original mit einem Bildbearbeitungsprogramm auf die entsprechende Größe "zuschneiden". Dabei sollten Sie bedenken, dass das Seitenverhältnis nicht exakt dem des Kleinbildformats (36 x 24) entspricht: Bei Bildern im Querformat kann es am unteren Rand einen freien Bereich geben, bei Bildern im Hochformat am linken und rechten Rand.
- 207.A.d. Welche Schriftart benutzt der Editor?** 207.A.d.
- TimesNewRoman, eine Standard-Schriftart, die z.B. mit Windows geliefert wird und die alle handelsüblichen Drucker wiedergeben können ...
- ... nur ausgerechnet Ihrer nicht, denn wenn sie keine Probleme mit dem Ausdruck hätten, würden Sie hier ja nicht nach der Antwort auf diese Frage suchen.
- Was tun?
- Vielleicht versuchen, ob Sie sich einen aktuellen Druckertreiber herunterladen und installieren können.
- Oder den Hersteller Ihres Druckers anmailen und fragen, was Sie tun müssen, damit der eine Allerweltsschriftart wie TimesNewRoman ausdrucken kann. Wenn Sie dann eine Antwort auf koreanisch bekommen ... können wir Ihnen die leider auch nicht übersetzen.

**207.C. Der Offline-Editor**

207.C.

**207.C.a. Kann ich den Offline-Editor auch mit einem Mac nutzen?**

207.C.a.

Nein, als Mac-Besitzer müssen Sie sich mit der Nutzung des Online-Editors bescheiden.

**207.C.b. Wie verlasse ich die Seitenansicht?**

207.C.b.

Die Seitenansicht können Sie – wenn sie wieder in den Editor zurück wollen – durch drücken der ESC-Taste verlassen. Durch Anklicken des "X"-Buttons verlassen Sie den Editor; bedenken Sie bitte, dass zuvor nicht abgespeicherte Charakterkarten dabei verloren gehen.

- 208. Strategie und Taktik bei CANDAMIR** 208.
- 208.A. Tipps von Klaus Teuber** 208.A.
- Die Tipps in diesem Abschnitt wurden erstmals 2004 auf der Webseite von Klaus Teuber veröffentlicht: [http://www.klausteuber.de/de/index.php?page=candamir\\_tipps.html&timezone=1](http://www.klausteuber.de/de/index.php?page=candamir_tipps.html&timezone=1)
- 208.A.a. Augen zu und durch!** 208.A.a.
- Wenn Sie sich mit Ihrer Figur in Richtung Ihres Ziels bewegen, sollten Sie in der Regel versuchen, so schnell wie möglich dort anzukommen.
- Nun können auf dem direkten Weg zu Ihrem Ziel natürlich wilde Tiere lauern. Sind Sie zu vorsichtig, riskieren Sie zwar keinen Konditionsverlust, müssen aber Umwege in Kauf nehmen. Dadurch kommen Sie weniger schnell zu Rohstoffen oder Erfahrung als Ihre Mitspieler. Also lieber mal "Augen zu und durch".
- Letztlich ist der Verlust von Kondition infolge eines Schlangenbisses oder einer Ohrfeige von einer Bärenpatze nicht so tragisch. Die Kondition lässt sich durch selbstgebraute Heiltränke wieder aufbessern.
- Im schlimmsten Fall setzen Sie eine Runde aus und besitzen, wenn Sie erneut an der Reihe sind, wieder die höchste Konditionsstufe.
- 208.A.b. Gönnen Sie sich eine Kur!** 208.A.b.
- Wenn Sie nur noch Kondition "1" oder "2" besitzen, kein Heiltrank zur Verfügung steht, und Ihr Ziel weiter entfernt liegt, ist es oft effektiver, freiwillig auszusetzen und im nächsten Zug mit "aufgefüllter" Kondition weiter zu wandern.
- 208.A.c. Entdecken Sie die Schätze am Wegesrand!** 208.A.c.
- Bisweilen können sich auch Umwege lohnen. Wenn Sie beispielsweise mit Kondition 4 vor Ihrem Ziel stehen, und auf das Zielfeld ziehen, verschenken Sie 3 Züge.
- Besonders dann, wenn Ihr Charakter stärker geworden ist, lohnt sich ein Umweg zum Ziel. Bestimmt finden Sie noch die eine oder andere Naturalie oder können sich einem lukrativen Abenteuer stellen.
- 208.A.d. Seien Sie wählerisch!** 208.A.d.
- Wenn Sie 3 oder 4 Naturalien besitzen, überlegen Sie sich, welche Tränke Sie brauen möchten. Sammeln Sie dann auf Ihrer Wanderung nur noch die Naturalie(n), die Sie zum Brauen dieser Tränke benötigen. Wenn Sie beispielsweise 3 Karten "Kraut" besitzen, nehmen Sie kein viertes Kraut auf (vgl. -> 203.D.c). Warten Sie dann lieber auf Honig oder einen Pilz.



**208.A.e. Wenn du das sagst, lächle, Fremder!**<sup>16</sup>

208.A.e.

Unterschätzen Sie nicht die Charaktereigenschaft "Charisma"!

Zwar lassen sich die wilden Tiere nicht von Charisma beeindrucken und auch Candamir lässt das schönste Lächeln kalt (es sei denn, Sie hießen Siglind).

Aber für das Bestehen der auf Karten beschriebenen Abenteuer ist in vielen Fällen ein guter Charismawert unverzichtbar. Wer viele Abenteuer besteht, erhält mehr Rohstoffe, Erfahrung und Tränke als seine Mitspieler und hat gute Chancen, den Sondersiegpunkt "Held Catans" zu erringen.

**208.A.f. Erledigen Sie Ihre Hausarbeit in einem Aufwasch!**

208.A.f.

Bauen oder Brauen Sie nur, wenn Sie genügend Rohstoffe bzw. Zutaten besitzen, um mehrere Waren und/oder Tränke auf einmal herzustellen. Wenn Sie jedes Mal im Dorf bleiben, um eine Ware herzustellen oder einen Trank zu brauen, verlieren Sie zu viel Zeit.

---

<sup>16</sup> Gary Cooper in "Der Mann aus Virginia" (The Virginian), Regie: Victor Fleming, USA 1929

**208.B. Tipps der Redaktion**

208.B.

**208.B.a. Beweisen Sie Mut zur Lücke!**

208.B.a.

Es ist sinnvoller, vorhandene Stärken weiter auszubauen und dafür andere zu vernachlässigen, anstatt alle Eigenschaften ein bisschen zu entwickeln. Wenn Sie z.B. die Charaktereigenschaft "Kampf" mittels Ausrüstung, Erfahrung und Grundwert auf 5 oder 6 ausbauen, können Sie Felle durch Bärenkämpfe erhalten und müssen dann nur noch in den Wald bzw. ins Gebirge, um die anderen beiden Rohstoffe zu bekommen.

Die Felle sammeln Sie dann auf dem Weg dorthin ein, indem Sie möglichst vielen Bären die ihren über die Ohren ziehen.

**208.B.b. Wildern Sie bei Ihren Mitspielern!**

208.B.b.

Wenn Ihre Mitspieler Bonusbewegungen in einer Landschaft haben, räumen Sie die am schnellsten zu erreichenden Plättchen dort ab, damit Ihre Mitspieler mit geschwächter Kondition diese nicht mittels ihrer Bonusbewegung erreichen können.

**208.B.c. Seien Sie großzügig mit Ihren Tauschangeboten!**

208.B.c.

Es ist günstiger, mit einem leeren Rucksack statt mit einem halb vollen erneut auf Wanderschaft zu gehen. Wenn Sie also durch ein für ihren Mitspieler günstiges Angebot noch einen Rohstoff erhalten den sie für eine Truhe, ein Schwert oder ein Pergamentfenster benötigen, dann können Sie ihre nächste Wanderung ohne Ballast beginnen.

**208.B.d. Bieten Sie ihren Mitspielern an ihnen Ballast abzunehmen!**

208.B.d.

Wenn sich einer Ihrer Mitspieler mit vollem Rucksack zu Beginn seines Zuges in der Pampa befindet, im Wald herumirrt oder im Gebirge kraxelt, bieten Sie ihm an ihn etwas von seiner überflüssigen Last zu befreien. Denn was nützt ihm ein erfolgreich bestandenes Abenteuer wenn er den gewonnen Rohstoff nicht mehr aufnehmen kann. Machen Sie ihm klar, dass er wenn er ihnen 2 für einen Rohstoff gibt, er dadurch nur gewinnen kann. Natürlich erzählen Sie ihm nicht, dass auch Sie gewinnen wollen.

**208.B.e. Mischen Sie sich nicht in fremde Angelegenheiten!**

205.B.e.

Wenn zwei Spieler sich z.B. bei Osmund um den Schaf-Sondersiegpunkt streiten, dann versuchen Sie nicht, dort auch noch mitzumischen. Wenn der Vorsprung der anderen schon groß ist, werden Sie kaum noch eine Chance haben. Erfüllen Sie dann lieber die Wünsche von Brigitta, Candamir oder Jared.

**208.B.f. Zementieren Sie nicht die Sondersiegpunkte anderer Spieler!**

208.B.f.

Wenn zwei Spieler bei Candamir oder Jared – die jeder nur 8 Wünsche haben – schon je 3 Siegpunktsteine platziert haben, dann sollten Sie dort nicht auch noch 2 Siegpunktsteine platzieren: Denn dann hätte der Spieler, der dort zuerst 3

Siegpunktsteine platziert hatte den Sondersiegpunkt sicher. Lassen Sie ihn seinen Sondersiegpunkt allein verteidigen.

**299. Trivia zu ABENTEUER CATAN**

299.

**299.A. Allgemeine Trivia**

299.A.

**299.A.a. Wo liegt Catan?**

299.A.a.

Catan ist eine fiktive Insel. "Fiktiv" heißt "erdichtet", "ausgedacht". Das bedeutet: Es gibt auf unserer alten Kugel keine Insel namens "Catan", und es gibt auch keine Insel, die anders heißt, und in Buch und Spiel sozusagen von Catan "gedoubelt" wird.

Und doch ... manchmal juckt es einen in allen Fingern und man fragt sich: "Wo wäre bloß Catan, wenn es Catan gäbe?<sup>17</sup>"

In Rebecca Gablés Roman ( -> **202.B.** ) wird auf den ersten gut 200 Seiten die Vorbereitung und Durchführung einer Reise nach Catan erzählt, und daher werden wir – trotz aller gezielten Mehrdeutigkeit und Auslassungen – am ehesten in diesen Passagen fündig, wenn wir uns auf die Suche nach topographischen Indizien machen, um die Position Catans zu identifizieren.

Lassen Sie uns also gemeinsam die Auswanderer aus Elasund auf Ihrer Reise von Skandinavien nach Catan begleiten, aber anders als im Roman, in dem die Personen und ihre Schicksale uns früh in Bann ziehen, wollen wir das in diesem Artikel sozusagen von oben herab machen, um zu sehen, welchen Weg sie nehmen.

Sollten Sie bereits Block und Bleistift bereit gelegt haben, weil Sie in Erwägung ziehen, segelnd den Spuren der Elasunder zu folgen, lassen Sie sich vor der letzten Etappe warnen: Man muss sich dabei nämlich auf Hoher See von einem Sturm packen und tage-, ja, wochenlang durchschütteln und von Brechern peitschen lassen.

Hören wir uns zunächst an, welche Reispläne die Auswanderer schmieden:

**299.A.b. Wo wollten die Auswanderer hin?**

299.A.b.

Als die Bewohner der skandinavischen Ortschaft Elasund sich, von feindlichen Überfällen und Missernten gebeutelt, entschließen, in freundlichere Gefilde auszuwandern, wählen sie sich eine Insel zum Ziel, von der ihnen der Fernkaufmann Olaf erzählt, weil es ihn auf einer früheren Reise bereits einmal dorthin verschlagen hatte. Diese Insel nennen sie nach dem Mann, durch den sie Kunde von der verlockenden Insel erhalten haben, "Olafsland"; von Catan ist zunächst keine Rede, und Catan ist auch definitiv nicht gemeint.

Über den Weg nach Olafsland, den die Auswanderer zu nehmen planen, erfahren wir im Roman aus Olafs Vorschlag – heute würden wir "Projektpräsentation" dazu sagen – folgendes:

<sup>17</sup> Nicht, dass es hinterher heißt, wir hätten Sie unnötig aufgehalten: Sie können sich auch gleich Artikel **299.A.e.** ansehen. Wenn Sie unsere mit detektivischem Spürsinn betriebenen topographischen, ozeanlogischen und klimatischen Ermittlungen nicht lesen möchten: Selbst schuld!

Wir fahren erst einmal zu den Kalten Inseln nordöstlich vom Schottenland. [...]

Dann nordwestlich um Britannien herum. [...] Von dort schnurgerade nach Süden, etwa zwei Tage, bis wir das westliche Horn des fränkischen Landes sighten. Da verlassen wir die Küste und halten nach Südwesten. [...]

Den Südwestkurs halten wir etwa vier Tage. Dann sollten wir auf den Sturm treffen.

(Quelle: Rebecca Gablé: DIE SIEDLER VON CATAN, Ehrenwirth Verlag, S. 145 – für detaillierte bibliographische Angaben ->202.B.a )

Und was passiert dann, wenn einen der Sturm erwischt und man's überlebt? Das hat uns und unseren Abenteuern bereits eine Weile vorher Olafs Neffe Osmund erzählt:

Auch Olaf weiß nicht genau, wo dieses Land, diese Insel liegt. Er hat sie zufällig gefunden, als ein Sturm ihn vom Kurs abgebracht hat. Ein mächtiger Sturm, der zwölf Tage dauerte. [...] Der Weg dorthin ist also vollständig unbekannt. Nur wenn wir den Sturm wiederfinden, können wir auch die Insel finden. [...]

Sie liegt irgendwo südwestlich des Frankenlandes. [...] Das heißt, die Winter sind kurz und mild. Die Erde ist fruchtbar – man kann zweimal im Jahr ernten. [...]

Aber das Volk dort ist friedfertig und nicht sehr zahlreich. Die einzigen Waffen, die sie haben, sind die, welche sie zum Jagen und Fischen benutzen. Es wäre ein Kinderspiel, ihnen ihr Land zu nehmen und sie zu versklaven.

(a.a.O. S. 66 – 67)

Das klingt alles ganz vielversprechend – außer für die Eingeborenen.

Bis zum "Horn des fränkischen Landes" können wir den Kurs der Elasunder Flottille noch mit Leichtigkeit rekonstruieren: Das fränkische Land ist das heutige Frankreich, das im 9. Jahrhundert tatsächlich noch das "Reich der Franken war. Wenn wir das Jahr 850 als Zeitpunkt der Reise annehmen wollen, dann saß auf dem Thron dieses Reiches grade Lothar I., ein Enkel Karls des Großen.

Mit dem "Horn" ist der westlichste Punkt Frankreichs, der sich auf eine Landzunge bis zum 5. Grad westlicher Länge erstreckt, gemeint. Diese Landschaft heißt heute Bretagne. Wenn man, wie Olaf plante von Norden kommend zwischen England und Irland hindurch südwärts segelt, trifft man genau auf dieses "Horn".

Fährt man von dort aus südwestlich, knallt man nicht etwa gegen Spanien – wie es auf einigen Landkarten aussieht – sondern passiert den nordwestlichsten Punkt Spaniens auf Hoher See außer Sichtweite.

Jetzt kommt der Sturm ins Spiel:

Die vorherrschenden Winde im Frühjahr auf dem Atlantik sind die nordöstlichen Passatwinde. Ein nordöstlicher Wind ist ein Wind, der von Nordosten kommt: Er treibt die Schiffe also nach Südwesten – praktisch in genauer Verlängerung des eingeschlagenen Kurses.

Südwestlich, weit draußen im Ozean, befinden sich die Azoren. Die Azoren liegen zwischen dem 36. und dem 39. Grad nördlicher Breite: Also in derselben Klimazone wie Mallorca und Sizilien. Die Erwartungen an ein mildes Klima würden dort

durchaus erfüllt – gesetzt den Fall, man kommt im Frühjahr dorthin, was Olaf anscheinend so gegangen war.

Dennoch kommen die Azoren als das angesteuerte Olafsland nicht infrage: Sie waren im 9. Jh. noch unbewohnt. Erst im 15. Jh. wurden sie von Portugiesen besiedelt. Die Portugiesen fanden die Inseln unbewohnt vor; dort hätte Olaf also keine Einwohner antreffen können. (Wir wollen die Azoren dennoch nicht vergessen, denn sie werden gleich noch eine größere Rolle spielen; sozusagen als Inselkette in einer Indizienkette.)

Suchen wir nach einer Inselgruppe im Atlantik, die im 9. Jahrhundert bereits bewohnt, deren Existenz aber nicht bekannt war (außer bei den Einwohnern, aber die lässt man bei solchen Überlegungen gern weg), werden wir weiter südlich fündig:

Wenn der Sturm Olafs Schiff stärker nach Süden abgetrieben hätte, als nach der vorherrschenden Windrichtung eigentlich zu erwarten, hätte er auf den Kanaren landen können, eine Inselgruppe vor der Westküste Afrikas, zwischen dem 27. und 30. Grad nördlicher Breite. Die Kanaren wurden bereits einige Jahrhunderte vor Christi Geburt besiedelt, wahrscheinlich die Nachfahren von zwischen dem 5. und 1. Jh. v. Chr. eingewanderten iberischen Kelten. Da es zwischen den Inselbewohnern und dem Kontinent über Jahrhunderte keine Kontakte gab, wäre dort auch die technologische Rückständigkeit zu erwarten, die es so einladend macht, den Einwohnern ihr Land zu nehmen und sie zu versklaven.

Topographisch käme noch Madeira infrage, doch das war – abgesehen von einer nur vorübergehend bestehenden Siedlung der Phönizier im 6. Jh. v. Chr. – bis zu seiner Wiederentdeckung im 14. Jh. unbewohnt.

Unser Olafsland haben wir also vermutlich in den Kanaren gefunden. Fehlt uns immer noch Catan.

### **299.A.c. Wo kamen die Auswanderer an?**

299.A.c.

Sie kennen das, wenn Sie häufiger mit der Bundesbahn fahren: Wenn Sie einen wichtigen Termin haben, bleibt Ihr Zug mitten auf der Strecke stehen und das einzige, was Sie jemals über den Grund erfahren werden, ist eine krächzende Lautsprecherdurchsage, in der der Begriff "Störung im Betriebsablauf" vorkommt.

Schimpfen Sie nicht mit dem Schaffner, wenn Ihnen das passiert, sondern denken Sie daran, dass diese Kombination von Widrigkeiten im Verkehrswesen eine lange Tradition hat: Was heute für ICEs gilt, galt schon im 9. Jahrhundert für Stürme, speziell für die, auf die man glaubte, sich irgendwie verlassen zu können.

Die Elsas kamen niemals zu den Kanaren, weil sie sozusagen den falschen Sturm erwischten. Sie gerieten zunächst in einen Sturm, der sie auf den Atlantik hinaus trieb, und dann...

[...] mitten in der achten Nacht hörte der Sturm einfach auf.

(a.a.O. S. 199)

Zwölf Tage – wir erinnern uns – hätten es sturmfahrplanmäßig sein müssen. Anschließend stecken sie mehrere Tage in einer Flaute fest, dann werden sie von einem zweiten, noch viel stärkeren Sturm gepackt und schließlich unsanft bei einer unbewohnten Insel abgesetzt, der sie später den Namen Catan geben.

Da soll sich noch jemand merken können, wo sie sind! Die Kanaren sind es nicht, denn die sind ja bewohnt, die Azoren könnten es sein, denn die waren unbewohnt.

Allerdings waren sie im 15. Jahrhundert, als sie durch eine portugiesische Hochsee-Expedition entdeckt wurden, immer noch unbewohnt. Wenn wir optimistisch annehmen wollen, dass die Cataner nicht zwischen dem 9. und 15. Jh. komplett ausgestorben sind, kann Catan also keine Azoren-Insel sein.

Wenn wir weiterhin annehmen, dass beide Stürme der vorherrschenden Windrichtung folgten, und die Elasunder sind nicht auf den Azoren gelandet (das ist jetzt schon ein Satz wie aus einem VHS-Kurs in Aussage-Logik), dann muss während der mehrtägigen Flaute etwas passiert sein, das die Lage der Flottille verändert hat.

Ein Segelschiff liegt bei Flaute ja nicht wirklich still, sondern es bewegt sich zusammen mit der Strömung, in der es sich befindet. Auf der Ostseite des Atlantik bewegt sich das Wasser entlang der sogenannten "thermohalinen Strömung", einer Strömung erwärmten Oberflächenwassers, parallel zu den Küsten Afrikas und Spaniens nach Norden, bis es in der Höhe Irlands auf den in östlicher Richtung verlaufenden Golfstrom trifft.

Diese thermohaline Strömung hätte also mehrere Tage lang die Flottille nach Norden driften lassen, und das in die ungefähre Richtung auf Irland zu, bevor der zweite Sturm sie wieder auf die See hinaus trieb, vermutlich ein ganzes Stück nördlich an den Azoren vorbei.

Nun ist nördlich der Azoren immer noch eine Menge Atlantik übrig, und viel klüger macht uns das noch nicht im Hinblick auf die Lage Catans. Denn Catan könnte doch praktisch überall im Nordatlantik sein, oder? Genau: Oder!

### **299.A.d. Catan und der mittelatlantische Rücken**

299.A.d.

Wie kommen Inseln eigentlich dahin, wo sie sind? Und warum haben sie diese Neigung, sich zu Gruppen oder Ketten zusammenzufinden?

Da Inseln sich nicht auf dem Ozean herumtreiben und mal hier, mal da vor Anker gehen, werden sie wohl bis zum Meeresgrund reichen. Man kann sich Inseln gut als die Gipfel von Untersee-Gebirgen vorstellen, die über den Wasserspiegel hinausragen. Und da die ganz normalen alltäglichen Gebirge – die, die die ganze Zeit über Wasser sind, also – einen Berg neben dem anderen vorzuzeigen haben, ist das bei Untersee-Gebirgen auch nicht anders.

Wenn wir einen Blick auf die Landkarte werfen, finden wir mitten im Atlantik vom Norden bis zum Süden mehrere Inseln und Inselgruppen, die – mit etwas Fantasie – ein quer über den Globus reichendes Doppel-S formen.

Jetzt lassen wir für Sie mal kurz das Wasser aus dem Atlantik, damit Sie sich das genauer ansehen können ... Moment bitte ... erledigt! Und was sehen wir?

Richtig: Ein Doppel-S-förmiges Gebirge, dass sich etwa auf halbem Wege zwischen Europa und Afrika zur rechten und Amerika zu linken von der Arktis bis kurz vor die Antarktis zieht. Dieses Gebirge heißt ... na? .. genau: Mittelatlantischer Rücken. Ein bisschen hier und ein bisschen da von ihm schaut oben aus dem Wasser raus (jedenfalls gleich wieder, wenn wir das Wasser wieder eingelassen haben) und bildet diverse Inseln und Inselgruppen wie zum Beispiel Island (bekannt durch seine Ponys und die Tatsache, dass dort Odinismus immer noch eine an-

erkannte Religion ist) im Norden, den Azoren (bekannt durch das gleichnamige Hoch aus dem Wetterbericht sowie durch diesen Artikel) ziemlich in der Mitte und St. Helena (bekannt durch den unfreiwilligen Touristen Napoleon Bonaparte) im Süden.

Östlich und westlich davon gibt's nur ... Wasser. Wir sehen also: Catan, fiktiv oder nicht, wird nicht irgendwo liegen, sondern sich vermutlich den geographischen Gegebenheiten beugen und durch einen Gipfel oder eine Gruppe von Gipfeln des nordatlantischen Rückens gebildet werden.

Werfen wir also alle Indizien in einen Topf, fügen nach Geschmack Spekulation sowie eine Prise Dreistigkeit hinzu, rühren kräftig um, lassen es für die Dauer dieses Artikels auf kleiner Flamme köcheln, dann erhalten wir ...

... Catan als eine Insel oder Inselgruppe des nördlichen mittelatlantischen Rückens zwischen dem 40. und 50. Grad nördlicher Breite und dem 15. und 30. Grad westlicher Länge. So groß ist das Gebiet schon gar nicht mehr. Das könnte man mit dem Paddelboot absuchen. Wenn man fünfzehnhundert Jahre Zeit hätte.

### 299.A.e. Catan und der Rest der Welt

299.A.e.

Letzte Gewissheit verschafft uns ein Blick auf eine detaillierte Weltkarte:



Ein Hexagon weit westlich von der Getreide-8 oder der Weideland-5 sollte Catan zu finden sein (bei Bedarf Lupe verwenden).

### 299.A.f. Maße, Dimensionen und Perspektiven

299.A.f.

Wie alle Gruppen von Menschen verwenden auch die Cataner verschiedene Maßangaben, um ihren Mitsiedlern Beobachtungen mitzuteilen oder bestimmte Dinge konkret zu beschreiben. Die Cataner verwenden ihrer Zeit und ihrem Wissen ent-



sprechend vormetrische Maße<sup>18</sup>, die sich häufig auf die menschlichen Extremitäten beziehen und mit deren Hilfe Distanzen definiert werden.

Im Roman DIE SIEDLER VON CATAN werden folgende Maße erwähnt:

- Spann
- Fuß
- Elle
- Klafter
- Meile

So, wie verschiedene Menschen verschieden groß sind, so gab es auch zwischen verschiedenen Völkern Unterschiede zwischen den Maßen, selbst wenn dieselben Wörter zu deren Bezeichnung verwendet wurden.

Selbst innerhalb einer Gemeinschaft gab es unterschiedliche Auslegungen. Ein Beispiel dafür finden Sie im Roman, wenn es um die Größe einer 10 Spann breiten Truhe geht, die Godwin, Candamirs Gehilfe, für Siwold angefertigt hat, und deren Breite Siwold nicht akzeptiert. Siglind erklärt den Grund der Auseinandersetzung so:

Vermutlich sind deine Hände größer als seine.

(a.a.O. S. 396 ff.)

Womit wir zum Ursprung des "Spanns" kommen: Maß des Abstandes zwischen Spitze von Daumen und kleinem Finger bei Spreizung der Hand.

Zu den Maßen "Fuß" und "Elle" muss man wohl wenig erklären, dagegen ist der "Klafter" heute wohl nur noch Menschen bekannt, die mit Holzmaterial arbeiten, wo der Begriff noch verwendet wird. Ein Klafter ist die Spannweite der Arme eines ausgewachsenen Mannes, etwa drei Ellen, bzw. sechs bis zehn Fuß; in heutigen metrischen Einheiten 1,7 bis 2,9 Meter.

Noch komplizierter wird es bei der "Meile", da es dort zum einen die "Landmeile", zum anderen die "nautische Meile" gibt; in heutigen metrischen Maßen entspricht 1 Meile – je nach Land – 1,0667 km (Russland) bis 10,6884 km (Schweden bis zum 19. Jh.). Noch heute gelten in Norwegen und Schweden 10 km als 1 Meile.

Auch die Meile lässt sich auf ein körperliches Maß zurückführen: 1.000 Doppelschritte der römischen Armee entsprachen einer römischen Meile, nach heutigen Maßen 1,482 km.

Die verschiedenen Meilen sind dann auch im Zug der Einführung des metrischen System im 19. Jh. nach und nach verschwunden, lediglich die Briten halten an ihren traditionellen Maßen fest. Aber wie sagte schon der Franzose Obelix: "Ils sont fous, ces Anglais."

Welche Meile nun in Rebecca Gablés Roman gemeint ist, erschließt sich nicht auf den ersten Blick. Da wir vom skandinavischen Ursprung der Siedler wissen, liegt es nahe, die skandinavische Meile von ca. 10 km zugrunde zu legen. An verschie-

---

<sup>18</sup> Die Maßeinheit "Meter" (vom griechischen "métron" = "Maß") wurde 1795 von der französischen Nationalversammlung als für Frankreich verbindlicher Standard festgelegt. Im Laufe des 19. Jh. wurde sie von den meisten europäischen Ländern übernommen. Maßsysteme, die vor 1795 in Gebrauch waren, bezeichnet man als "vormetrische Maße".

denen Stellen des Romans gibt es allerdings Hinweise, die auf eine kürzere Meile schließen lassen:

Auf Seite 270 wird die Breite des Flusses am späteren Dorf-Standort mit etwa einer Achtelmeile angegeben, und Candamir und Osmund überqueren den Fluss schwimmend. Ausgehend von einer römischen Meile wären das 185 m, bei einer angelsächsischen Meile ca. 200 m und bei der skandinavischen Meile beachtliche 1,4 km. Das scheint eher auf die Verwendung der römischen oder angelsächsischen Meile hinzuweisen.

Bei einer Breite zwischen 185 m und 200 m sollte es auch möglich sein, den Fluss mit seetüchtigen Schiffen zu befahren, wie im Roman mehrfach erwähnt.

Aber selbst bei dieser "kleinen" Meile ergibt sich eine perspektivische Abweichung zwischen Buch und Spiel: Auf dem CANDAMIR-Spielplan ist auf dem Feld in Spalte 2, Zeile 4 eine Brücke aus Baumstämmen abgebildet. Eine solche Brücke wäre über einen Fluss von 185 m oder mehr nicht zu bauen, denn kein Baum der Welt erreicht eine Höhe von mehr als 130 m, da darüber hinaus der osmotische Druck<sup>19</sup> nicht ausreicht, um die Schwerkraft zu überwinden.

---

<sup>19</sup> Osmose nennt man einen Vorgang, bei dem eine Flüssigkeit eine Scheidewand nur in einer Richtung durchdringen kann. Diese Scheidewand kann zum Beispiel die Zellwand einer Pflanze sein: Bäume transportieren Grundwasser per Osmose von den Wurzeln bis zu ihren Kronen. Der Druck der Osmose muss dabei stärker sein, als der in Gegenrichtung wirkenden Druck der Schwerkraft.

**299.B. Trivia zu CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER**

299.B.

**299.B.a. Die Schwerter auf den Rückseiten der Abenteuer-Karten**

299.B.a.

Das abgebildete Schwert hat ein Gefäß mit Parierspangen und einem Griffbügel. Schwerter dieser Bauart kamen erst im 15. Jh. auf; während die Handlung des dem Spiel zugrunde liegenden Romans im 9. Jh. angesiedelt ist.

**299.B.b. Die Schlange, deren Gift Inga bekommen soll**

299.B.b.

Die auf der Abenteuerkarte "Schlangengift für Inga" abgebildete Schlange ist eine Königsnatter (*Lampropeltis*), eine harmlose Schlangenart, die den sogenannten "Mimikryeffekt" ausnutzt, auf den ersten Blick der giftigen Korallenschlange (*Micrurus corallinus*) zu ähneln.

Königsnattern leben im Wüstenklima Texas' und Mexikos: Ihr Auftauchen auf Catan muss im Zusammenhang mit einer interessanten, noch nicht erzählten Episode catanischer Geschichte stehen.

Wie Sie es schaffen, der Königsnatter Gift abzuzapfen, das Sie anschließend an Inga übergeben können ... das überlassen wir Ihrer Fantasie.

**299.B.c. Die CANDAMIR-Ellipse**

299.B.c.

Vielleicht haben Sie sich in einer stillen Stunde schon mal etwa folgendes gedacht:

*"Das 'Zurückbeamen' ins Dorf nach erfolgter Wanderung erscheint mir unlogisch. Warum darf ich das eigentlich machen?"*

Und die naheliegende Antwort "Weil es so in der Spielanleitung steht." erschien Ihnen unbefriedigend.

Hier finden Sie endlich die Antwort auf diese quälende Frage, die Ihnen vielleicht nächtelang den Schlaf geraubt hat, denn hier kommt die ultimative Lange Antwort für Adepten mit ausführlicher Erklärung der spielhistorisch bedeutenden Einführung der ...

**CANDAMIR-Ellipse**

Eine Ellipse<sup>20</sup> - literarisch, nicht mathematisch - ist die Auslassung eines durch den Leser, Zuhörer oder Zuschauer aufgrund seiner Erfahrung oder persönlichen Schlüsse frei ergänzbaren Teils.

"Was nun?" ist eine Ellipse, weil der vollständige Satz: "Was machen wir nun?" heißt.

"Sah ein Knab' ein Röslein steh'n" ist eine Ellipse, weil das einleitende "Es" fehlt.

Ellipsen finden wir nicht nur in einzelnen Sätzen, sondern auch in umfangreichen Werken wie

- Romanen: In DER GRAF VON MONTE CHRISTO<sup>21</sup> springt die Erzählung von dem Augenblick, da Edmond Dantes den Schatz findet, zu seinem mehrere Jahre

<sup>20</sup> ELLIPSIS (lateinisch) = Ersparung

später liegenden Auftauchen als "Graf" in Italien, wo er die Bekanntschaft des Sohnes eines seiner alten Feinde macht.

- Theaterstücken: In CYRANO DE BERGERAC<sup>22</sup> wird nicht erzählt, wie Cyrano nach dem Kampf gegen die Spanier, in dem sein Freund Christian fiel, und seinem Besuch bei Christians Witwe Roxanne seine alte Tatkraft und Originalität verliert.
- Filmen: PAPILLON<sup>23</sup> lässt die sieben Jahre Einzelhaft nach Henri Charrieres zweitem Fluchtversuch aus<sup>24</sup>.

Fehlt diesen Erzählungen etwas? In dem Sinne, dass es ein "Fehler" ist, diese Handlungsteile nicht genau so detailliert zu schildern, wie die davor und danach liegenden Ereignisse?

Unserer Meinung nach nicht, denn was in den ausgelassenen Zeiträumen passierte, ist eine logische Konsequenz des vorher Erzählten und entspricht weitestgehend dem, was man an weiterer Entwicklung zu diesem Zeitpunkt der Handlung erwarten sollte; zusätzliche Informationen gewinnt man aus der Situation, in der sich die handelnden Figuren befinden, wenn die Handlung wieder einsetzt, und gegebenenfalls auch aus eingestreuten "Rückblenden".

"Tatsächlich wäre es anderenfalls in all diesen Beispielen so, dass der Autor sein Publikum durch eine Handlungspassage führen würde, in der nichts interessantes passiert, weil die Weichen für die entsprechende Episode bereits gestellt sind. Eine richtig eingesetzte Ellipse ist also eine kreative Art, Spannung zu wahren, in dem man etwas nicht erzählt.

Bei CANDAMIR ist das "Beamen" vom Zielstein zurück ins Dorf so eine Ellipse: Der Spielcharakter hat ein Teilziel seiner Aufgabe erfüllt, seine Taschen sind (falls er sich nicht unerwartet dusselig angestellt hat) voll mit Rohstoffen und Naturalien - jetzt muss er ins Dorf zurück, um sie da zu investieren.

Es würde sich auf seinem Rückweg aber kaum noch etwas für das Spiel relevantes ereignen: Vermutlich würde er nur Kämpfe annehmen, die er sicher gewinnt, weil sich das Eingehen eines Risikos ohne Möglichkeit, die Belohnung noch zu verstauen, nicht mehr lohnt.

Wir hätten also nach jedem Zielstein-Besuch im Durchschnitt drei zusätzliche Züge zu absolvieren, die die "Handlung" des Spiels nicht voran bringen und auch an der Rangfolge der Spieler schwerlich etwas ändern könnten: Es müssten ja alle diese Züge absolvieren ... das Spiel würde also durch das "Ausspielen" dieser Passage nur länger und zäher.

Da ist Klaus Teubers Entscheidung, diesen in der Fantasie der Spieler frei ergänzbaren Rückweg durch eine "spielerische Ellipse" auszusparen, doch allemal für das Tempo und die Kurzweiligkeit des Spiels besser.

---

<sup>21</sup> Alexandre Dumas père: Le comte de Monte-Cristo (Der Graf von Monte Christo), Roman, Erstausgabe Frankreich 1846

<sup>22</sup> Edmond Rostand: Cyrano de Bergerac. Versdrama, Erstausgabe Frankreich 1897

<sup>23</sup> Papillon, USA 1973, Regie: Franklin Shaffner, Buch: Dalton Trumbo u.a. nach einem autobiographischen Roman von Henri Charriere

<sup>24</sup> In Henri Charrieres Buch-Vorlage ist auch diese zweite Einzelhaft ausführlich geschildert; viele Leser neigen dazu, diese lange Passage zu überblättern.

**299.B.d. Tarifliche und nebenberufliche Einkünfte auf Catan**

299.B.d.

Vielleicht haben Sie sich schon einmal gefragt, was Sie eigentlich von Beruf sind.

Wir denken jetzt natürlich nicht an Bäcker oder Politesse, Atomphysiker oder Fernsehrichterin – denn wir gehen davon aus, dass Sie im allgemeinen schon wissen werden, wo Sie hinmüssen, wenn Sie morgens aus dem Haus gehen – sondern wir denken an Ihre Aufgabe als Abenteurer auf Catan, konkret unter den in CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER geschilderten Bedingungen.

Immer wieder treibt es Sie aus dem Dorf hinaus, um nach Rindvieh oder innen-architektonischen Bauteilen zu suchen, und manchmal schleppen Sie noch zusätzlich Schmuck- und Kleidungsstücke, klebrigen Bio-Süßstoff oder die Außenseite toter Tiere an.

Sie sind, um es kurz zu machen, nicht anderes als ein Spediteur in schein-selbstständigem Arbeitsverhältnis. Das heißt: Nach außen hin können Sie zwar tun und lassen, was sie wollen, tatsächlich aber sind Sie davon abhängig, dass Sie Aufträge von nur vier Personen erhalten. Da bleibt nicht viel Spielraum für Tarifverhandlungen: Sie müssen nehmen, was Ihnen für die Erfüllung eines Auftrags geboten wird, und dann zusehen, dass Sie damit zurecht kommen.

Welcher Art diese Aufgaben sind? In den meisten Fällen bleibt ein diskretes Mäntelchen darüber gedeckt: Sie treiben sich eine Weile in der Gegend herum, kommen anschließend wieder heim, und die Dorfbevölkerung nimmt zur Kenntnis, dass Sie jetzt nicht nur bei einem der Honoratioren einen (Siegpunkt-)Stein im Brett haben, sondern darüber hinaus auch noch mit einem wenig gebrauchten Kompositbogen neuester Konstruktion ausgestattet sind.

Ob Sie tatsächlich nur den Auftrag hatten, den Erzauern im Gebirge ein wenig unter die Arme zu greifen – wie Sie und Ihr Auftraggeber einmütig erzählen – oder ob mehr dahinter steckte: Sie werden es nicht verraten, und wir wollen hier nicht weiter in Sie dringen.

Natürlich bestimmt der mächtigere von zwei Vertragspartnern immer die Bedingungen. Wenn Sie also einen Arbeitsvertrag eingehen, dann müssen Sie zunächst in Vorleistung treten; das heißt: Sie müssen sich am Anfang allein abrackern und bekommen die Belohnung erst hinterher, wenn Sie sich nach erfolgreichem Abschluss des Auftrags wieder im Chefbüro melden.

Was wir damit sagen wollen? Nun, wir wollen Ihnen erklären, warum Sie zum Beispiel zwei Felle, die Sie sich unterwegs erkämpft haben, nicht mitnehmen dürfen, wenn ihr Handkarten-Limit dadurch überschritten wird – zwei Felle unter Ihrem Zielplättchen aber trotzdem erhalten (-> **203.D.d**): Das, was Ihnen durch das Erreichen des Zielplättchen zusteht, ist nämlich nichts anderes als die Belohnung, die Sie von Jared, Siglind oder wer immer auch Ihr Auftraggeber sein mag, nach Ihrer Rückkehr erhalten. Und weil Sie die Belohnung tatsächlich erst kriegen, wenn Sie wieder im Dorf sind und bei Ihrem Auftraggeber vorstellig werden, kann sie auch unterwegs Ihr Handkarten-Limit nicht belasten.

Anders verhält es sich mit Kräutern, Fellen oder was Sie sonst unterwegs durch Proben, Abenteuer oder auf andere Weise erlangen: Diese Dinge gehören nicht zu Ihrer vereinbarten Belohnung. Sie haben unterwegs die Möglichkeit genutzt, ein paar kleine, nebenberufliche Einkünfte zu erzielen, und diese Einkünfte müssen Sie dann halt die ganze Zeit mit sich herumschleppen.

Sollte Ihnen dabei der Stoßseufzer entschlüpfen: "Hoffentlich wird bald der baumstammlose Zahlungsverkehr erfunden!", dürfen Sie auf unser Mitgefühl zählen.

### **299.B.e. Warum erhöht das Tragen von Stiefeln die Stärke?**

299.B.e.

Haben Sie sich im Artikel -> [204.B.a.](#) gefragt, weshalb das Tragen von Stiefeln ausgerechnet die Stärke erhöht?

Sie würden es vielleicht verständlicher finden, wenn das Kampftalent sich verbessert (weil man seine Gegner dann kräftiger in den Hintern treten kann) oder das Charisma (durch den bewussten Verzicht darauf, die Stiefel in Gegenwart anderer Menschen auszuziehen). Vielleicht haben Sie gar die Hypothese entwickelt, dass die Stiefel aus dem Leder einer einheimischen catanischen Tierart, dem Steroidhörnchen, gefertigt werden, das bei Hautkontakt den Muskelaufbau fördert.

Tatsächlich spielt diese Beziehung auf eine Episode in Rebecca Gablés Roman DIE SIEDLER VON CATAN an. Candamir, eine der Hauptpersonen des Romans und Titelheld des Spiels, ist der Spezialist für Körperkraft. Das kommt auch dadurch zum Ausdruck, dass im Spiel eine Kraftprobe abzulegen ist, wenn man Herrn Candamir begegnet und von ihm freundlich zum Holzfällen eingeladen wird.

Im Roman verliert Candamir bei der recht rau ablaufenden Landung auf Catan seine Stiefel, und das scheint ihn in seinem Innersten viel mehr zu treffen, als alle anderen unleidlichen Umstände um ihn herum. Er tyrannisiert die Leute seiner nächsten Umgebung und gibt keine Ruhe, bis er sich endlich ein paar neue Stiefel beschafft hat – was auf Kosten von Arbeiten geht, die zu diesem Zeitpunkt erheblich dringender gewesen wären.

Candamirs Fixierung auf den Besitz von Stiefeln wird im Spiel durch diese Regel abgebildet: Wenn für den stärksten Mann des Romans Stiefel so wichtig sind, dann nützen sie auch der Stärke der Spieler, die in die Welt dieses Romans eintauchen.

### **299.B.f. Das Julfest**

299.B.f.

Die Abenteuerkarte "Das Julfest" spielt auf eine Episode aus Rebecca Gablés Roman DIE SIEDLER VON CATAN an (Seite 339 ff).

Das Julfest, auch Mittwinter genannt, wurde am kürzesten Tag des Jahrs gefeiert, also um den 23. Dezember herum. Das Julfest hat für Odinisten etwa dieselbe Bedeutung wie das Weihnachtsfest für Christen; und in der Tat wurden bei der Christianisierung Europas einige traditionelle Brauchtümer vom Julfest auf das Weihnachtsfest übertragen.

In den skandinavischen Sprachen und in Teilen Frieslands wird Weihnachten auch heute noch "Jul" oder "Jül" genannt.

Das Julfest, das im Roman ausführlich geschildert wird, und das Julfest im Spiel CANDAMIR können allerdings nicht genau dasselbe sein: Das Julfest des Romans findet im letzten Winter im Heimatort der Siedler, Elasund in Skandinavien, statt. CANDAMIR aber spielt ausschließlich auf der Insel Catan.

Wer sich dem Abenteuer auf dieser Karte stellt, der feiert also ein chronologisch späteres, aber in derselben Tradition stehendes Julfest auf Catan. Konsequenterweise zeigt die Illustration auch nicht die tief verschneite Fjordlandschaft, in der

die Romanszene spielt, sondern eine Umgebung, wie man sie im milden und schneearmen catanischen Winter anzutreffen erwarten kann.

### 299.B.g. Raben und Hörnerhelme

299.B.g.

Die Abenteuerkarte "Weiße Raben" spielt auf eine Episode aus Rebecca Gablés Roman Die Siedler von Catan an (Seite 237 ff.): Kurz nach der Landung beobachten die Siedler eine große Schar weißer Raben, die sich am Strand niederlassen. Daher stammt ihre Überzeugung, auf einer legendären Insel gelandet zu sein, die Göttervater Odin mit eigener Hand geschaffen hat.

Raben spielten in der germanischen und skandinavischen Mythologie im Zusammenhang mit Odin tatsächlich eine große Rolle: Der skandinavische Odin und der germanische Wotan hatten als Begleiter jeweils zwei Raben; im Falle von Odins Raben sind auch die Namen überliefert: Hugin und Munin (nach anderen Quellen: Mugin). Odin sandte diese Raben als Boten oder Kundschafter aus.

Wenn Sie in der Welt der Spiele etwas bewandert sind, kennen Sie vielleicht Thorsten Gimmmlers Spiel ODINS RABEN<sup>25</sup>, das die Reise der beiden Raben zum Thema eines Zweipersonenspiels macht:



Hörnerhelm und Raben:  
Was soll man davon halten?

Fanden sie einen Mann, der als Held in den Tod gegangen war und den sie für wert befanden, in die Walhalla aufgenommen zu werden, kreisten sie solange über dessen Kopf, bis die diensthabende Walküre des Wegs kam und dem Helden seinen neuen Aufenthaltsort anwies.

Auf skandinavischen Grabsteinen sind Männer, die im Kampf gefallen waren, daher oft mit zwei stilisierten Raben über dem Kopf abgebildet. Das führte im 18. Jahrhundert bei Malern von historischen und historisierenden Gemälden zu dem Missverständnis, die abgebildete Toten hätten eine Helmzier ähnlich einem Paar Hörner getragen. So entstanden Abbildungen von Wikingern mit Hörnerhelmen, die sich als Klischee bis auf den heutigen Tag erhalten haben.

Typisch für historische skandinavische Helme sind allerdings keineswegs Hörner, sondern ein spezieller Augenschutz, der sich in Form zweier halbkreisförmiger Bügel auf der Vorderseite des Helms nach unten erstreckt und ein Brillen-

<sup>25</sup> Thorsten Gimmler: ODINS RABEN. WETTFLUG FÜR ZWEI SCHRÄGE VÖGEL. Grafik: Andreas Steinert. Kosmos Verlag GmbH; Stuttgart 2002

ähnliches Aussehen hat; daher nennt man diese Form des Helms auch "Brillenhelm".



## 300. Anhang

300.

### 300.A. Spiele und Spielregeln

300.A.

#### 300.A.a. Muss ich mich beim Spielen immer genau an die Regeln halten?

300A.a.

Das beantworten wir mit einem entschiedenen "Kommt drauf an."

Es kommt nämlich drauf an, wie Ihre Motivation und Zielsetzung ist.

Wenn Sie sich ein Spiel gekauft haben, dann ist das zunächst einmal Ihr Spiel und Sie können damit tun, was immer Sie wollen. Sie können es zum Beispiel gar nicht spielen, sondern verschenken – in diesem Fall halten Sie sich ja auch nicht an die Spielregeln; und dagegen wird kaum jemand etwas einzuwenden haben, am wenigsten der Beschenkte.

Wenn Sie ein Spiel, wie wir eben gesehen haben, gar nicht spielen können, dann können Sie es auch guten Gewissens spielen, ohne sich an die Spielregeln zu halten: Sie stellen zum Beispiel die Männekes aus CANDAMIR in Reih´ und Glied auf den Wohnzimmerschrank, bauen aus den kleinen Sechsecken mit den Zahlen ein Türmchen und verstecken die Spielkarten im Katzenkorb.

Na, hat´s Spaß gemacht?

Pädagogen nennen das "Freies Spielen" und finden es irgendwie total konstruktiv, ey.

Und wer sind wir schon, dass wir einer Gruppe entschlossener Pädagogen widersprechen würden? Richtig: Wir sind Spieler und widersprechen noch entschlossener.

#### 300.A.b. Warum müssen Spiele auch immer Regeln haben!

300.A.b.

Kann man vielleicht noch mehr mit dem Spiel machen als immer nur dieses ziellose herumschieben, auftürmen und Umschmeißen des Material, fragen Sie sich vielleicht? Etwas, das Wochen, Monate, vielleicht sogar Jahre lang Spaß macht? Etwas, das Spaß macht und Spannung mit sich bringt, und das man vielleicht sogar – hier zögern Sie einen Augenblick, weil der Gedanke vielleicht doch zu unerfüllbar erscheint – gemeinsam mit seinen Freunden machen kann? Hat sich da schon mal jemand Gedanken drüber gemacht?

Ja, hat jemand. Sein Name ist Klaus Teuber<sup>26</sup> und er hat das Heft mit den Spielregeln geschrieben, in dem steht, auf welche Weise man mit dem Spielmaterial Spaß haben kann. Dazu muss man sich allerdings darauf einlassen, vorübergehend bestimmte Rituale zu befolgen: Zum Beispiel, es vom Ergebnis eines Würfels abhängig zu machen, ob man einem Wolf das Fell über die Ohren ziehen kann oder statt dessen zähneknirschend seinen Konditions-Zähler herabsetzen muss..

<sup>26</sup> Ein Name, den Sie sich merken sollten – vorausgesetzt, Sie möchten sich von Günther Jauch mit mehr als 125.000 € in der Tasche verabschieden. Oder Sie möchten sich bei Gelegenheit ein Zweitspiel zulegen.

Denken Sie, dass Sie durch die Spielregeln manchmal in Ihrer Handlungsfreiheit eingeschränkt werden? Nur zu: Stellen Sie einfach mitten im Spiel Ihre zehn Siegpunktsteine auf den Spielplan und rufen Sie laut "Gewonnen!" ... aber ob Ihnen das Spielen so mehr Spaß macht?

"Spielen" bedeutet, im Rahmen von Regeln freundschaftlich miteinander im Wettstreit zu liegen, und damit das funktioniert, sollte eine gemeinsam spielende Gruppe für die Dauer eines Spiels die Gültigkeit von Regeln akzeptieren.

Manche Leute machen sich lange Gedanken darüber, wie solche Regeln mit dem Material zusammenwirken müssen, um unterhaltsam, spannend, Spaß erzeugend zu sein. Einer davon ist Klaus Teuber, Autor (unter anderem) der SIEDLER VON CATAN und von CANDAMIR.

Wenn Sie das Spiel nach seinen Regeln spielen möchten, dann sollten Sie sich an die Spielregeln und die hier gegebenen Erklärungen halten.

Aber ob Sie das wollen, das entscheiden Sie ganz für sich allein.

Ach, wo Sie grade sagen "allein":

Wenn Sie mit anderen Menschen zusammen spielen (das soll ja durchaus vorkommen, und wir möchten es Ihnen sogar ausdrücklich ans Herz legen – und hoffentlich finden Sie die Spielkarten noch vollzählig im Katzenkorb wieder!), dann können Sie eine Menge Zeit sparen, wenn Sie gleich nach den jedermann bekannten Regeln beginnen können. Andernfalls müsste erst jeder versuchen, jeden anderen davon zu überzeugen, dass seine Art zu spielen die beste ist und dass seine Regelinterpretationen allen anderen vorzuziehen sind. Das kann dann schon mal ein paar Stündchen dauern. Oder den Rest der Freundschaft lang.

### **300.A.c. Darf ich Regeln weglassen oder hinzufügen, wenn ich das möchte?**

300.A.c.

"Ja!" Sagen wir, und wir fügen unsererseits auch etwas hinzu, nämlich: "Nur Geduld!"

Wenn ein Spiel mal nicht so recht funktionieren will – und viele Menschen glauben das zuverlässig daran erkennen zu können, dass sie nicht gewonnen haben – dann sollten Sie nicht gleich im ersten Atemzug den Autor und seine Spielregel verdächtigen. Vielleicht haben Sie einfach eine Regel übersehen oder missverstanden. Es lohnt sich praktisch immer, nach dem ersten Spiel das Regelheft nochmals mit anderen Augen – den Augen desjenigen, der dann schon einigermaßen weiß, worum es geht – durchzulesen.

Die Chancen stehen gut, dass Sie das eine oder andere Detail finden werden, dass Ihnen beim ersten Mal durch die Lappen gegangen ist. Das ist keine Schande: Für regelmäßige Spieler wie die Redakteure der ENCYCLOPÆDIA CANTANICA, die wir ja fast schon "gelernte Regelleser" sind, ist das vielmehr eine völlig alltägliche Erfahrung.

Änderungen von vorgegebenen Regeln teilt man grob in drei Kategorien ein, die wir uns in den folgenden Artikeln etwas genauer ansehen wollen: Da gibt es Hausregeln -> [300.A.d](#), Varianten -> [303.A.e](#) und Szenarien [303.A.f](#).

**300.A.d. Hausregeln**

300.A.d.

Unter einer Hausregel versteht man eine Regeländerung, die nur innerhalb einer überschaubaren Gruppe von Spielern – einer Familie oder einem Freundeskreis – bekannt ist und Anwendung findet.

Häufig entstehen solche Hausregeln durch Missverständnisse des eigentlichen Regeltextes, von denen man manchmal erst im Kontakt mit anderen Spielern erfährt, die man nachträglich, weil man sich so schön daran gewöhnt hat, aber nicht mehr korrigieren möchte.

Dann gibt's da noch die Regeln, die man ändert, weil man einen penetranten Quängeler in der Runde hat: Klein-Helmut schmeißt immer trotzig die Karten auf den Boden, wenn er bei CANDAMIR seine Kondition reduzieren muss: Also geben die Eltern nach und entschließen sich, dass alle Spieler immer die volle Kondition haben sollen, was immer ihnen auch widerfahren mag. Oder Tante Manuela will nicht mehr mitspielen, weil ihr bei den SIEDLERN VON CATAN der Räuber so oft die Hälfte ihrer Rohstoffkarten wegnimmt. Also lassen Sie den Räuber aus dem Spiel und jeder darf jederzeit so viele Karten halten, wie er nur mag.

Funktioniert das Spiel jetzt besser? Anscheinend nicht, denn jetzt beklagen sich Klein-Helmut und Tante Manuela unisono, dass die Spiele so langweilig sind. Nun, denken Sie vielleicht, daran kann ja eigentlich nur der Autor schuld sein.

Früher oder später werden Sie vielleicht selbst die Beobachtung machen, dass Sie bei Ihrer persönlichen Hausregel gar nicht an alles gedacht haben: Dass Sie also in eine Spiel-Situation geraten, über die in der eigentlichen Spielregel nichts steht (weil man gemäß der Regel gar nicht in diese Situation geraten kann), und die Sie vorher nicht bedacht haben (weil Sie vorher noch nie in eine solche Situation geraten waren).

Sie merken schon: Wir stehen Hausregeln mit einer gewissen Skepsis gegenüber; der Art von Hausregeln jedenfalls, die dadurch zustande kommen, dass man die eigentlichen Regeln nicht richtig anwenden kann oder mag und lieber mitten im ersten Spiel den Weg des geringsten Widerstandes geht, statt die fünfzehn Minuten zu investieren, die man braucht, um eine durchschnittlich lange Spielanleitung einfach ein zweites Mal aufmerksam durchzulesen.

Unsere dringende Empfehlung ist daher: Basteln Sie erst dann an den vom Autor vorgegebenen Regeln herum, wenn Sie die offiziellen Regeln wirklich verstanden haben und sicher anwenden können. Erst dann können Sie abschätzen, welche Konsequenzen es für Spiel, Spaß und Spannung haben wird, wenn man DIE SIEDLER VON CATAN ohne Räuber spielt.

Und wenn Sie mal bei einem offiziellen Turnier mitmachen möchten, dann werden Veranstalter und Teilnehmer davon ausgehen, dass Sie den offiziellen Regeln konform spielen können und wollen: Spätestens dann werden Sie mit einer individuellen Regelinterpretation kaum weiter kommen, wie eloquent Sie sie vielleicht auch vorzutragen verstehen.

**300.A.e. Varianten**

300.A.e.

Eine Variante ist eine Regel-Änderung oder –Ergänzung, mit der ein bestimmter Aspekt des Spiels gestärkt werden oder ein neuer hinzugefügt werden soll.

Varianten erhöhen häufig die Komplexität des Spiels und stellen höhere Anforderungen an die Aufmerksamkeit der Spieler – liefern dafür aber auch mehr Spannung und Spaß.

Wenn Sie DIE SIEDLER VON CATAN mit der SEEFÄHRER-ERWEITERUNG spielen, dann haben Sie einen Piraten auf dem Feld, mit dem man einem Mitspieler einen Rohstoff abnehmen und den Bau seiner Schiffslinien blockieren kann. Eine populäre Idee ist es, diesen Piraten – dessen Verwendung im Vergleich zum Räuber meist weniger attraktiv erscheint – mit zusätzlichen Funktionen zu versehen. Die Variante "Handelsblockade" zum Beispiel erlaubt es, einen Mitspieler an der Nutzung seines Tauschhafens zu hindern, wenn man dort den Piraten hinstellt. Das wäre eine Stärkung des Piraten, der infolge dieser Zusatzoption oft häufiger ins Spiel kommt.

Ein völlig neuer Aspekt kann zum Beispiel durch eine neue Art von Sechseck-Feld in Spiel gebracht werden. Viele Spieler haben ihr Herz für den Vulkan entdeckt: Ein Sechseck-Feld, das, wenn seine Ertragszahl gewürfelt wird, den Ansiedlern einen beliebigen Rohstoff liefert, aber anschließend – per Zufallswurf – einen "Lavastrom" in eine bestimmte Richtung schickt und dort stehende Siedlungen vernichtet. So kommt mit einer zusätzlichen Chance auch ein zusätzliches Risiko ins Spiel, das viele Spieler zu schätzen wissen.

Typisch für Varianten ist, dass Sie den Spielverlauf insgesamt nicht verändern; bei der Entwicklung einer Variante gilt es natürlich zu bedenken, wie sie mit vorhandenen Regeln zusammenwirkt. Der Vulkan kann zum Beispiel – wenn's mal ganz dumm kommt – dazu führen, dass ein Spieler alle Siedlungen verliert und nicht mehr mitspielen kann. Für einen solchen Fall sollten Sie überlegen, wie Sie damit umgehen wollen, denn frühzeitiges Ausscheiden ist ja nicht grade das, was man sich unter "mehr Spaß haben" vorzustellen pflegt.

### 300.A.f. Szenarien

300.A.f.

Unter einem Szenario<sup>27</sup> versteht man ursprünglich die Sammlung der Bühnen-Anweisungen in einem Theaterstück (also nicht die Dialoge der Schauspieler, sondern die Anweisungen, die für Bühnenbildner und –techniker relevant sind); heute wird der Begriff um Anweisungen zur Kameraführung erweitert auch für Filmdrehbücher verwendet.

Bei Spielen sind Szenarien so etwas wie "Spiel-Drehbücher" mit deren Hilfe man historische oder fiktive Ereignisse spielend nacherleben kann.

Sie kennen sicher die alte Leier, dass bei einer Verfilmung immer das Buch besser war und ...

... entschuldigen Sie bitte, aber den müssen wir Ihnen einfach jetzt erzählen:

Zwei Ziegen dringen in den Vorführraum eines Kinos ein. Eine von ihnen frisst die Filmrolle von "Vom Winde verweht".

"Wie hat's geschmeckt?", fragt die andere.

"Das Buch war besser!"

<sup>27</sup> SCAENA (lateinisch) Schauplatz, Theater, Bühne

Zurück zum Thema: Wie sich die Geschichte in einem Buch verändert, wenn ein Szenario für einen Film daraus gemacht wird, so verändert sich oft auch ein Spiel, wenn es zu einem Szenario bearbeitet wird. Sie können sich das so vorstellen, dass unter Verwendung desselben Materials und einiger grundlegender Regeln ein neues Spiel entsteht.

Die Spiele der SIEDLER VON CATAN-Familie laden wegen des "Baukastensystems" bei Regeln und Material in besonderem Maße zur Umsetzung eigener Ideen ein.

In der Erweiterungspackung DAS BUCH ZUM SPIELEN ( -> 202.A.a ) zum Beispiel wurden überwiegend Varianten und Szenarien veröffentlicht, die ursprünglich aus Spielerkreisen stammten und nach redaktioneller Bearbeitung sozusagen die offiziellen catanischen Weihen erhielten.

Viel mehr über das BUCH ZUM SPIELEN und auch über das spezielle Thema der HISTORISCHEN SZENARIEN finden Sie im ersten Band der ENCYCLOPÆDIA CATANICA,

### **300.A.g. Hausregeln werden Varianten, Varianten werden offiziell – manchmal, jedenfalls**

300.A.g.

Fühlen Sie sich also ruhig frei, zu experimentieren, sobald Sie sicher sein können, genug Erfahrung mit einem Spiel zu besitzen: Schon manche Idee, fand sich, als sie erwachsen geworden war, in der Szenarien-Datenbank von Siedeln.de oder in einer Veröffentlichung des Kosmos Verlags wieder.

Wenn Sie sich mit Ihren Mitspielern auf die Anwendung einer Variante oder eines Szenarios geeinigt haben, sollten Sie im Kopf behalten, dass die dann – zumindest für die Dauer des laufenden Spiels – die gültigen Regeln definiert.

Ach ja, das Wichtigste sollten wir nicht vergessen: Genießen Sie den Spaß des Spiels, nehmen Sie eine Niederlage nicht so ernst ... und unseretwegen schieben Sie's halt auf den Autor, auf die Regeln oder auf uns, wenn Sie Letzter geworden sind.

## **300.B. Die ENCYCLOPÆDIA CATANICA**

300.B.

### **300.B.a. Wie entstand die ENCYCLOPÆDIA CATANICA?**

300.B.a.

Im Juni 2003 sprach Marc Ehrich, der Webmaster von Siedeln.de, Peter Gustav Bartschat auf die Idee an, eine eigene FAQ-Seite zu Regel-Fragen zu erstellen, die immer wieder im Forum von Siedeln.de auftauchten.

Gustav begann daraufhin mit der Arbeit an einem ersten Skript, das die Fragen und Antworten zu Brett- und Kartenspielregeln erfasste. Recht schnell stellte sich dabei heraus, dass eine frühe Grundsatz-Entscheidung erforderlich war: Sollte es eine "typische" FAQ-Datenbank mit knappen, stichwortartigen Antworten werden - oder sollte das Ergebnis den eigenen Siedeln.de-Forums-Stil widerspiegeln, in dem Moderatoren wie Gustav und Dr. Reiner Düren in den letzten Jahren Regel-Fragen mit Sachkunde, aber auch mit Augenzwinkern und mit manchen Exkursen über Gott und die Welt beantwortet hatten?

Als Reiner seine Mitarbeit an dem Projekt zusagte, war das eigentlich schon gar keine Frage mehr: Der Siedeln.de-Stil musste es sein. Und das bedeutete: Eine Menge Umfang.

Nach den Vorarbeiten von einigen Monaten ging im September 2003 die erste Testversion online – zunächst nur mit Artikeln über das Kartenspiel für zwei Personen. Etwa zu dieser Zeit erhielt das Projekt seinen endgültigen Namen. Bisher hatten die Beteiligten es immer nur "Das FAQ-Projekt" genannt – bis zu dem Tag, an dem Gustav sich mal daran machte alle Artikel auszudrucken und in einen Ordner zu heften ... da gingen sie leider nicht rein ... und in zwei auch nicht. Als er dann mit drei schweren Ordnern unter dem Arm nach Hause wankte, war eins klar: Das war nicht bloß ein Projekt, das war eine Encyclopädie. So entstand der Name ENCYCLOPÆDIA CATANICA.

Um die Korrektheit der Antworten sicher zu stellen, nahmen Gustav und Reiner Kontakt zum Autor Klaus Teuber und zu Sebastian Rapp von der Catan-Redaktion des Kosmos Verlags auf. Aus ersten Mails mit verzwickten Regelfragen und deren Klärung entstand schnell eine auf gegenseitiger Sympathie beruhende, enge Zusammenarbeit, ohne die die eigene Mischung aus inhaltlicher Zuverlässigkeit und Unterhaltungswert, die die ENCYCLOPÆDIA CATANICA heute auszeichnet, nicht möglich gewesen wäre.

Am 11. Februar 2004, nach geradezu traditionellen neun Monaten Reifezeit, ging die Datenbank dann offiziell mit ca. 200 Artikeln zum Brett- und Kartenspiel online.

Bald stellte sich heraus, dass viele Spieler, die nicht regelmäßig online sind, sich eine Version wünschten, die sie auf ihren Rechner laden oder sich ausdrucken konnten. So begannen schon im März 2004 die ersten Arbeiten an einer "Schwester-Version" der Datenbank. In freundschaftlicher Konkurrenz interessierten sich sowohl Klaus Teuber als auch Marc Ehrich dafür, die Download-Version anzubieten.

Bei der guten Zusammenarbeit war es dann naheliegend, dass die Beteiligten gemeinsam entschieden, dass Klaus Teuber die Download-Version auf seine Homepage bekam, während die Datenbank ihr Heim bei Siedeln.de behielt.

Seit dem 12. Juli 2004 gibt es die ENCYCLOPÆDIA CATANICA auch als Download-Version in zwei Bänden ... und bis heute, da Sie in diesem Band lesen, sind es also schon drei geworden.

Innerhalb des ersten Jahres ihrer Existenz sind die Artikel von den ursprünglichen 200 auf über 600 angewachsen. Inzwischen geht der Inhalt der ENCYCLOPÆDIA CATANICA über reine Regelfragen weit hinaus: Hier finden Sie Historisches, Philosophisches, Unterhaltsames und Informatives ... wenn es nur in irgend einem Zusammenhang mit Catan und seinen Siedlern steht.

### 300.B.b. Wer hat die ENCYCLOPÆDIA CATANICA geschrieben?

300.B.b.

"Hunderte von Spielern" ist die Antwort, die den Redakteuren auf diese Frage immer als erste einfällt: Jeder, der im Forum von Siedeln.de oder einem anderen Forum eine Frage von catanischer Relevanz stellte, jeder, mit dem wir daheim oder auf Turnierveranstaltungen am Tisch saßen und der plötzlich die Idee zu einem unorthodoxen Zug hatte, jeder, der jemals einen Leserbrief schrieb, in dem er der Allgemeinheit etwas über die catanischen Spiele mitzuteilen hatte (und soweit dieser zu unserer Kenntnis gelangte), hat seinen Teil zu diesem Werk beigetragen.

DIE SIEDLER VON CATAN brauchen ihre Spieler genau so wie ihren Autor, und die ENCYCLOPÆDIA CATANICA braucht Spieler, die Fragen stellen so wie die Redakteure, die sie beantworten. Aus verständlichen Gründen<sup>28</sup> müssen wir uns bei der Aufzählung auf diejenigen beschränken, deren schriftliche Äußerungen oder tatkräftige Unterstützung direkt in die ENCYCLOPÆDIA CATANICA Eingang gefunden und ihr "Gesicht" mit geprägt haben.

**Dipl. Ing. Marc Ehrich**, Webmaster von Siedeln.de, hatte die Idee, stellt den Webpace für die Datenbank zur Verfügung und ist verantwortlich für die optische Gestaltung.

**Peter Gustav Bartschat**, Redakteur der ENCYCLOPÆDIA CATANICA, schrieb in der Entstehungszeit das erste Skript für die Datenbank, arbeitet weiter an der Aktualisierung der Datenbank mit und schreibt die Download-Version.

**Dr. Reiner Düren**, Redakteur der ENCYCLOPÆDIA CATANICA, machte in der Entstehungszeit umfangreiche Recherchen nach Regelfragen, trug zusammen mit Gustav die ersten Artikel in die Datenbank ein und erledigt heute die Hauptarbeit bei der ständigen Aktualisierung der Datenbank.

Der Autor **Klaus Teuber** steht immer bereit, auf exotische Regelprobleme zu antworten und gibt bereitwillig Auskunft zu allen Fragen, die mit der Entstehungsgeschichte und Regeländerungen zu tun haben. Viele Artikel, die auf die innere Logik des Regelwerks Bezug nehmen, stammen unmittelbar von ihm oder entstanden unter Verwendung seiner Texte. Er stellt außerdem den Webpace für die Download-Version der ENCYCLOPÆDIA CATANICA zur Verfügung.

**Sebastian Rapp**, Redakteur beim Kosmos-Verlag, ist ein aufmerksamer und konstruktiver Kritiker der Regel-Erklärungen und unterstützt bei allen Fragen, die mit

---

<sup>28</sup> Haben Sie mal die Extended Version von HERR DER RINGE auf DVD gesehen? Mit dem Abspann? Wo alle Mitglieder des Tolkien-Fan-Clubs namentlich genannt werden? Während ungefähr zwölf Orchesterstücke komplett gespielt werden? Dann finden sie die Gründe bestimmt verständlich.

der verlegerischen Seite des Spiels zu tun haben. Viele Artikel, die auf Material- und Marketing-Fragen Bezug nehmen, stammen von ihm.

Einzelne Beiträge stammen von oder entstanden in Zusammenarbeit mit **Xavi Bühlmann**, **Dr. Katharina Fenner**, **Gustaf Galke**, **Andreas Göbel**, **Thilo Knoblich**, **Erik Paul**, **Claudia Schlee**, **Marc Schulz**, **Dietmar Stadler**, **Peter Steinert** und **Jochen Steininger**.

Für Unterstützung und Beratung danken die Redakteure **Arnd Beenen** (Catan GmbH, Producer), **Rebecca Gablé** (Autorin des Romans DIE SIEDLER VON CATAN), **Fritz Gruber** (Kosmos Verlag, Leiter Presseabteilung), **Martha Igelspacher** (Kosmos Verlag, Catan-Redaktion) und **Gero Zahn** (Webmaster von Klausteuber.de).

### **300.B.c. Enthalten die Artikel die offiziellen Regelauslegungen des Autors und des Verlags?**

300.B.c.

In dem Ausmaß, in dem grundsätzlich fehlbare Menschen einer Sache überhaupt sicher sein können, ist unsere Antwort: "Ja."

Die meisten Fragen wurden in den verschiedenen Spieler-Foren gestellt, von der Redaktion (Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren) gesammelt und für die ENCYCLOPÆDIA CATANICA bearbeitet.

Ein Teil der Fragen ging auch nach der Veröffentlichung der Datenbank von interessierten Spielern neu ein.

Einige mögliche, teilweise "exotische" Spezialfälle fielen den Redakteuren während der Arbeit auf: Erstaunlicherweise spielt man manchmal ganz anders, wenn ein Teil des Gehirns sich immer mit der Vorstellung beschäftigt, dass einem diese oder jene Frage gestellt werden könnte. Auch diese noch gar nicht gestellten Fragen haben wir aufgenommen.

Bei der Beantwortung sind wir daher so vorgegangen:

Sofern sich die Antworten eindeutig aus den offiziell veröffentlichten Regeltexten ableiten lassen, haben wir sie ohne direkte Nachfrage bei Autor und Kosmos-Verlag aufgenommen.

In Zweifelsfällen haben wir Klaus Teuber und/oder Sebastian Rapp vom Kosmos-Verlag vorab um eine Stellungnahme gebeten. Einige Antworten stammen direkt von einem der beiden oder wurden auf der Grundlage von deren Auskünften von uns formuliert.

In regelmäßigen Abständen erhalten zudem Klaus Teuber und Sebastian Rapp ein Skript mit allen Aktualisierungen zur Information.

Sie können sich also sicher sein, dass es sich bei den hier gegebenen Antworten um die offiziellen Regelauslegungen handelt.

Besondere Aufmerksamkeit widmen wir den Fällen, in denen Regeln im Nachhinein geändert oder präzisiert werden. Durch die enge Zusammenarbeit zwischen der Redaktion der ENCYCLOPÆDIA CATANICA mit Klaus Teuber und der Catan-Redaktion des Kosmos Verlags können wir diese gelegentlichen Änderungen in unseren Artikeln berücksichtigen; außerdem informieren wir in Beiträgen in den Foren von Siedeln.de und der CatanOnlineWelt schnellstmöglich die Spieler darüber.



Unsere Empfehlung an Sie über die Verwendung der ENCYCLOPÆDIA CATANICA ist, dass Sie bei Meinungsverschiedenheiten in Ihrer Spielgruppe die hier zugänglichen Regelinterpretationen anerkennen. Sie ersparen sich mindestens den Schritt, mit dem man die Meinungsverschiedenheit verlässt und den Streit betritt.

## Systematisches Inhaltsverzeichnis

Sie finden hier den Aufbau des dritten Bandes der ENCYCLOPÆDIA CATANICA im Detail mit allen Kapiteln und Abschnitten.

Alle Themenbereiche sind hier so geordnet, wie Sie in der ENCYCLOPÆDIA hintereinander stehen.

### **201. Allgemeines über ABENTEUER CATAN**

201.A. Die Charakteristica von ABENTEUER CATAN

### **202. Catan in der Literatur**

202.A. Allgemeines über Catan in der Literatur

202.B. Rebecca Gablé: DIE SIEDLER VON CATAN

### **203. CANDAMIR – DIE ERSTEN SIEDLER**

203.A. Allgemeines über CANDAMIR

203.B. Material

203.D Spielablauf I: Allgemeines

203.E. Spielablauf II: Wanderungen und Wegekarten

203.F. Spielablauf III: Zielsteine und Zielkärtchen

203.G. Spielablauf IV: Abenteuer

203.H. Siegpunkte

203.I. Siegbedingungen

203.J. Regeländerungen

### **204.Charaktere I: Charaktertafeln**

204.B. Allgemeines über Ausrüstung

204.G. Erfahrung

204.H. Kondition

204.J. Heiltrank

204.K. Met

### **205. Charaktere II: Charakterkarten**

205.B. Allgemeines über Eigenschaften

### **206. Charaktere III: Charakterfähigkeiten**

206.AA Allgemeines über Fähigkeiten

206.AD. Bonusbewegungen (Klettern, Reiten, Schwimmen, Waldläufer)

206.AG. Einfluss

206.AM. Ingas Freund

206.AN. Intuition

206.AS. Kräuterkunde IV

206.BA. Verhexen

### **207. Charaktere IV: Charaktereditor**

207.A. Allgemeines zum CANDAMIR Charakter-Editor

207.C. Der Offline-Editor

208. Strategie und Taktik bei CANDAMIR

208.A. Tipps von Klaus Teuber

208.B. Tipps der Redaktion

### **299. Trivia zu Abenteuer Catan**

299.A. Allgemeine Trivia

299.B. Trivia zu CANDAMIR

### **300. Anhang**

300.A. Spiele und Spielregeln

300.B. Die ENCYCLOPÆDIA CATANICA

**Alphabetisches Inhaltsverzeichnis**

Sie finden hier Suchbegriffe, die Ihnen das gezielte Auffinden eines bestimmten Themas erleichtern sollen.

Die Wörter "Der", "Die", "Das", "Ein" und "Eine" wurden, wenn sie das erste Wort eines Titels oder Begriffs waren, bei der Sortierung nicht berücksichtigt. Zum Beispiel finden Sie "DE SIEDLER VON CATAN" beim Buchstaben "S".

ä wurde alphabetisch als "ae" eingeordnet, ö als "oe", ü als "ue" und ß als "ss".

ABENTEUER CATAN – 201.A.b.	? – 203.E.c.
ABENTEUER MENSCHHEIT – 201.A.b	Fuß -> Maße
Abenteuerkarten – 203.B.c, 203.G., auch -> Einfluss	Gablé, Rebecca – 202.B.a.
Ablagestapel – 203.G.a.	geographische Lage von Catan – 202.B.d
Adept – IV.	Gruber, Fritz – 202.A.b.
Änderungen -> Regeländerungen	Handel – 203.E.a
Ausdrucken (Charakterkarten) – 207.A.a	Handkarten-Limit – 203.D.c, 203.D.d
Ausrüstung – 204.B.	Haus-Ausbaustufe – 203.H.f
Aussetzen – 204.H.a	Hausregel – 300.A.d
Bauen und brauen – 208.A.f	Heiltrank – 204.J., auch -> Kräuterkunde IV
Bonusbewegung – 203.E.e, 206.AD.	Held von Catan – 203.H.c, 203.H.d
BUCH ZUM SPIELEN, DAS – 202.A.a	Hörner (auf Wikingerhelmen) – 299.B.g.
CANDAMIR-Ellipse – 299.B.c	Hybridfeld – 206.AD.a.
Charaktereditor – 207.	Ingas Freund – 206.AM.
Charaktereigenschaften -> Eigenschaften	Intuition – 206.AN.
Charakterfähigkeiten -> Fähigkeiten	Julfest – 299.B.f.
Charakterkarten – 203.B.d, 205.	Katzenkorb – 300.A.a
Charaktertafeln – 204.	Klafter -> Maße
Charisma – 208.A.e	Königsnatter – 299.B.b
Dorf – 206.AD.a	Kondition – 204.H., 206.AD.c, 208.A.b, auch -> Heiltrank, Met
Editor -> Charaktereditor	Kräuterkunde IV – 206.AS.
Eigenschaften – 205.B.	Lager – 203.F.c.
Einfluss – 206.AG., 206.AN.a	Landschaftsmerkmal – 206.AD.a
einpacken -> Schachtel	Mac – 207.C.a
Elle -> Maße	Maße – 299.A.f.
Ellipse -> CANDAMIR-Ellipse	Material – 203.B.
Entscheidungsmöglichkeiten – 203.D.a	Materialverzeichnis – 203.B.b
Erfahrung – 204.G.	Meile -> Maße
Erfahrungsplättchen – 204.G.b.	Met – 204.K.
Erweiterung – 203.A.a.	Naturalien – 203.D.c, 208.A.d
Fähigkeiten – 206.	Obelix – 299.A.f.
Flussufer – 206.AD.a	Optionen -> Entscheidungsmöglichkeiten

- Personenregister – 202.B.d.  
 Pragmatiker – IV.  
 Raben – 299.B.g.  
 Regeländerungen – 203.J.  
 reservieren (Abenteuer) -> Einfluss  
 Rinder – 203.B.f  
 Rohstoffe – 203.D.c  
 Ruschitzka, Edwin – 202.A.b  
 Saatgut – 203.H.f  
 Schachtel – 203.B.e  
 Schafe – 203.H.f  
 Schlangengift für Inga -> 206.AM.a, 299.B.b  
 Schwert – 299.B.a  
 Seitenansicht – 207.C.b  
 SIEDLER VON CATAN, DIE (Roman) – 202.B.  
 SIEDLER VON NÜRNBERG, DIE – 202.A.b.  
 SIEDLER-ALMANACH, DER – 202.A.b  
 Siegbedingungen – 203.I.  
 Siegpunkte – 203.H.  
 Sondersiegpunkte – 203.H.e, 203.H.f  
 Spann -> Maße  
 Spielzug – 203.D.b  
 Stiefel – 299.B.e.  
 Strategie und Taktik – 208.  
 Szenario – 300.A.f  
 Taktik -> Strategie und Taktik  
 Tipps -> Strategie und Taktik  
 Tragekapazität -> Handkarten-Limit  
 Triebner, Nico – 202.A.b  
 Umsetzen (Erfahrungsplättchen) – 204.G.b  
 umsetzen (Zielstein) – 203.F.a  
 Variante – 300.A.e  
 verfallen lassen (Bewegung) – 203.E.b  
 verfallen lassen (Rohstoffe und Naturalien) –  
 203.D.c  
 verhexen – 206.BA.  
 verpacken -> Schachtel  
 Wanderungen – 203.E.  
 Weg versperrt – 203.E.d  
 Wegekarten -> Wanderungen  
 Wikinger – 202.B.c.  
 Wunschliste – 203.H.a  
 Zielkärtchen – 203.D.d, 203.D.e, 203.F.  
 Zielsteine – 203.F.