



KLAUS TEUBER

CATAN

DAS DUELL

Tipps für eure ersten Begegnungen mit CATAN - Das Duell

Das Einführungs-Spiel: Tipps für Neuankömmlinge auf CATAN

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

- ▶ Habt ihr vergessen, beim Drehen der Landschaften einen daneben liegenden Ertragsverstärker zu berücksichtigen? Legt einfach einen kleinen entbehrlichen Gegenstand (Münze, Erdnuss, Diamantring) auf diese Landschaften, um daran erinnert zu werden.
- ▶ Wartet nicht zu lange bis ihr einen Ertragsverstärker zwischen zwei gleiche Landschaften legen könnt. Also lieber die „Ziegelbrennerei“ nur neben ein Lehmfeld bauen als sie rundenlang auf der Hand zu halten. Mit dem „Umzug“ könnt ihr später nachbessern.
- ▶ Wenn ihr einen „Markt“ gebaut habt, solltet ihr erst mal nicht expandieren, sondern die vorhandenen Siedlungen zu Städten erweitern bzw. Ausbaukarten auslegen.
- ▶ Habt ihr die Wahl zwischen mehreren Handelsschiffen? Nehmt das, von dessen Rohstoff ihr am meisten bekommt, z.B. durch einen Ertragsverstärker.
- ▶ Wenn ihr schon zwei Ausbauten mit Handelspunkten oder Stärkepunkten gebaut habt, versucht, mindestens noch einen passenden dritten zu finden. Billiger bekommt ihr einen Siegpunkt durch Handels- oder Heldenstein nicht dazu.

- ▶ Eine Landschaft kann nur drei Rohstoffe aufnehmen. Könnt ihr am Ende eures Zuges mit den Rohstoffen einer vollen Landschaft nichts anfangen? Überlegt euch, diese in einen Rohstoff, den ihr nur selten bekommt, zu tauschen. Oder ihr benutzt Rohstoffe zum Aussuchen einer Karte. Bevor ihr euch entscheidet, prüft, welche Rohstoffe ihr für die Karten braucht, die ihr auf der Hand habt.
- ▶ Verachtet die „Kaufmannszüge“ nicht! Gerade im Einführungsspiel gehören sie zu den wichtigsten Karten.

Die Themen-Sets: Tipps für Cataner, die sich bereits eingelebt haben

Die drei Themen-Sets haben unterschiedliche Schwerpunkte. Denkt daran, welche Möglichkeiten das jeweilige Themen-Set bietet, und achtet darauf, diese zu nutzen. Spielt die Themen-Sets in der empfohlenen Reihenfolge. So werdet ihr stufenweise von einer geradlinigen Spielweise zu mehr Komplexität geführt. In allen Themen-Sets haben die offen liegenden Ausbaukarten eine wichtige Bedeutung. Diese Karten könnt ihr nur auf Bauplätze in Städten bauen.

- ▶ Baut zunächst nur eine Siedlung, danach spart ihr für eine Stadt.
- ▶ Baut eure erste Straße dort, wo ihr zu den Landschaften die passenden Ertragsverstärker auf der Hand habt oder wisst, in welchen Nachziehstapeln sie liegen.
- ▶ Sobald absehbar ist, dass ihr bald eine Stadt bauen werdet, zieht ihr beim Kartennachziehen oder -tauschen von den Themenstapeln.



KLAUS TEUBER

CATAN

DAS DUELL

- ▶ Karten, die ihr absehbar nicht in den nächsten zwei oder drei Runden nutzen könnt, werft ihr wieder ab. Vielleicht zieht ihr eine Karte, die euch wenig nutzt – aber eine Karte, die ihr nicht ausspielen könnt, nutzt euch gar nichts.
- ▶ Nur Stadtausbauten bringen euch direkte Siegpunkte. Baut daher eure erste Stadt auf die Siedlung mit den wenigsten Ausbauten.
- ▶ Wenn ihr eurem Mitspieler Rohstoffe abnehmt, achtet darauf, was er als nächstes brauchen würde, um eine Stadt oder eine der offen liegenden Ausbaukarten zu bauen. Insbesondere, wenn ihr selbst mit seinen Rohstoffen nichts anfangen könnt, ist das ein wichtiges Kriterium.
- ▶ Einige Gebäude bringen sofort nach dem Bau einen Vorteil durch neue Rohstoffe oder das Aussuchen einer Karte während eures Zuges. Nehmt euch ein bisschen Zeit zu durchdenken, zu welchem Zeitpunkt ihr den größten Vorteil davon habt.
- ▶ Habt ihr gegen Ende des Spieles keinen Platz für Karten mit Siegpunkten? Ihr dürft bereits ausgelegte Ausbaukarten abreißen und dadurch Platz für neue Karten schaffen. Karten ohne eigene Siegpunkte, die den Handels- oder Stärkevorteil nicht beeinflussen, sind gegen Ende des Spiels oft entbehrlich.
- ▶ Sucht als Start-Handkarten bevorzugt Karten mit Handelspunkten aus, um von Anfang an beim Wettstreit um den Handelsvorteil gut positioniert zu sein. Zudem könnt ihr mit mindestens drei Handelspunkten schon die beiden Karten „Händler“ aus den Themen-Stapeln einsetzen.
- ▶ Hier gibt es keine Ereignis- oder Aktionskarten, die sich gegen Helden richten, daher ist „Candamir“ besonders wertvoll. Häufig wird er allein den Stärkevorteil sichern.
- ▶ Gold bringt euch mehr Vorteile und verbesserte Tauschmöglichkeiten. Denkt daran, dass jedes Kaperschiff nicht nur ein Handelsschiff eures Mitspielers versenkt, sondern euch beim Ereignis „Reiche Ernte“ auch ein Gold zusätzlich liefert.

Zeit der Wirren

Dieses Themen-Set fordert eine aggressive Spielweise, wenn ihr seine Schwerpunkte nutzen wollt. Besprecht vorher mit eurem Mitspieler, ob ihr euch beide darauf einlassen wollt. Wer einen friedfertigen Wettstreit bevorzugt, für den sind die „Zeit des Goldes“ und die „Zeit des Fortschritts“ die besseren Themen-Sets. Aber ausprobieren solltet ihr es auf jeden Fall.



Zeit des Goldes

Hier liegt der Schwerpunkt auf Aktionskarten und Ausbauten, mit denen ihr auf Rohstoffe eures Mitspielers zugreifen könnt.

Zögert nicht, das zu nutzen, und versucht zu verhindern, dass euer Mitspieler euch diese Karten vor der Nase wegschnappt. Neben dem Bau der Händlergilde ist die Produktion und Verwertung von Gold wichtig. Mindestens eines von beiden solltet ihr möglichst früh im Spiel anstreben.



- ▶ Nehmt, wenn möglich, mindestens einen Helden zu euren Startkarten, den ihr im ersten Zug bauen könnt, um von Anfang an beim Wettstreit um den Stärkevorteil gut positioniert zu sein.
- ▶ Wenn ihr als erster die „Spelunke“ gebaut habt, dann seid gemein bei der Auswahl dessen, was ihr zerstören könnt. Nach dem Spiel ist reichlich Zeit, sich wieder mit dem schmolgenden Mitspieler auszusöhnen.
- ▶ Baut mindestens eine der Schutzkarten „Spähturm“ oder „Heinrich der Wächter“. Wenn



KLAUS TEUBER

CATAN

DAS DUELL

euer Mitspieler vor euch die „Spelunke“ baut, solltet ihr versuchen, „Irmgard“ zu bauen. Für diese Schutzkarten braucht ihr keine Stadt. Wer alle drei Karten früh bauen kann, wird mit etwas Glück auch ohne „Spelunke“ gegen einen aggressiven Mitspieler bestehen.

- ▶ Oft reichen drei Handelspunkte, um den Handelsvorteil zu erlangen. Längerfristig kann euch der Besitz des Handelsvorteils mehr nützen als euch die Angriffe eures Mitspielers schaden können.
- ▶ Gebt euer Gold nicht leichtfertig den „Fahrenden Händlern“. Ihr braucht in der „Zeit der Wirren“ eine Goldreserve, um beim Ereignis „Unruhen“ eure Helden und Schiffe vor Helldentod und nassem Grab zu bewahren.

Zeit des Fortschritts

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



- ▶ Beachtet, dass neben der „Universität“ auch „Guido der Gesandte“ und „Gustav der Bibliothekar“ zwei alternative Bedingungen haben. Es muss nur eine der Bedingungen erfüllt sein, damit ihr die Karte einsetzen könnt.
- ▶ Holt euch mit „Guido“ und „Gustav“ die besten Aktionskarten vom Ablagestapel zurück. Besonders nützlich sind hier „Dreifelderwirtschaft“ und „Flözbau“, aber auch der „Kaufmannszug“ aus dem Basis-Set.
- ▶ Drei der Ereigniskarten sind „Seuchen“. Da

diese immer im unpassenden Moment kommen, solltet ihr den Schaden begrenzen. Baut eure Städte nebeneinander, denn eine Landschaft zwischen zwei Städten verliert bei einer Seuche auch nur einen Rohstoff.

- ▶ Noch ein Seuchen-Tipp: Lagert Rohstoffe, die ihr durch Aktionen erhaltet, aber nicht sofort verbraucht, auf Landschaften, die nur an Siedlungen grenzen.
- ▶ Wenn ihr ein „Gemeindehaus“ gebaut habt, solltet ihr dort eure erste Stadt errichten, damit ihr das „Rathaus“ bauen könnt.
- ▶ Habt ihr ein „Badhaus“ und einen „Medicus“ auf der Hand? Überlegt, welche Rohstoffe ihr als nächstes braucht und baut das „Badhaus“ an eine passende Stelle.
- ▶ Das „Parlament“ ist vor allem als letztes Bauwerk interessant. Es bringt außer zwei Siegpunkten keinen weiteren Nutzen, aber zwei Siegpunkte sind für jemanden, der schon 10 hat, Nutzen genug.

Zeit für ein Danke

Vielen Dank an Dr. Reiner Düren und Peter Gustav Bartschat. Sie haben diese Tipps für euch zusammengetragen. Beide sind erfahrene Duell-Spieler seit der ersten Stunde und haben an der Überarbeitung des Kartenspiels aktiv mitgewirkt. Noch heute sind sie mit Klaus Teuber gut befreundet.

Hinweis

Diese Tipps könnt ihr auch bei „Die Fürsten von CATAN“ ins Spiel bringen. Die Spiele sind inhaltsgleich, sie unterscheiden sich im Erscheinungsjahr und in der Gestaltung der Spielbox.