

Die Brüder „Entdecker“ und „Die Siedler von Catan“

17. April 2002

Seitdem ich als Kind ein Buch über die Geschichte der Entdeckungen geschenkt bekam, hat mich dieses Thema nicht mehr losgelassen.



Besonders die Entdeckung und Kolonisierung Amerikas, die Entdeckerfahrten der Wikinger und die Erforschung des Pazifiks faszinierten mich. Als ich dann begann, Spiele zu entwickeln, keimte in mir der Wunsch, diese meine romantischen Vorstellungen im Spiel lebendig werden zu lassen.

Mit einem Schiff in sternklarer Nacht ins Unbekannte aufzubrechen, nach langer Seefahrt endlich neues Land zu erreichen, fremdartiger Flora und Fauna zu begegnen, die ersten Häuser einer Siedlung zu errichten, weiteres Land im

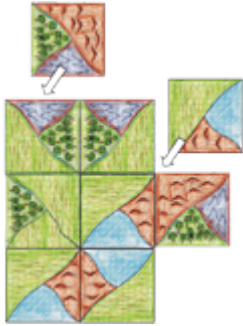
Inneren zu erkunden und zu kultivieren. Ein wunderbares Thema für ein Spiel.

1991 machte ich mir die folgenden ersten Notizen:

- Eine Insel sollte zunächst teilweise entdeckt werden.
- In entdeckten Gebieten sollten Städte gegründet werden, von denen aus weitere Entdeckungen möglich sein sollten.
- Der Spielplan sollte variabel sein.
- Die Insel sollte zum Zeitpunkt ihrer Entdeckung unbesiedelt sein.
- Der Handel sollte der Motor des Spieles sein und nicht der Krieg.

Besonders der letzte Punkt war mir wichtig. Nicht nur wegen der moralischen Frage. Kriege kosten Kraft. Es geht ewig hin und her, bis Sieger wie Verlierer am Ende sind. Meist lacht sich dann ein Dritter ins Fäustchen. Auch kriegerische Spiele für mehr als zwei Personen können diese Gefahr in sich bergen: Es werden unsinnige, überflüssige Züge gemacht, das Spiel dauert zu lange und endet oft sehr zufällig.

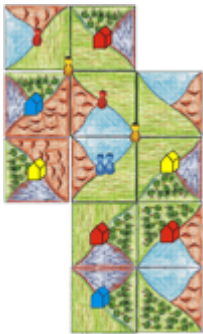
Bis dahin hatte ich also noch nicht viel in der Hand, zu wenig, um ein Spiel zu basteln. So dachte ich immer mal wieder darüber nach und hoffte, eines Tages eine zündende Idee zu haben. Die kam dann knapp zwei Jahre später. Meist kommen mir die besten Ideen, wenn ich, geleitet durch eine vage Vorstellung, einfach mit der Herstellung des Spielmaterials beginne.



Erste Landschaftskärtchen

Wenn man spielerisch Land entdecken möchte, muss sich das zu entdeckende Gebiet bei jeder Partie anders und neu entwickeln. Mit dieser eigentlich banalen Erkenntnis entwarf ich viereckige Landschaftskärtchen. Jedes Kärtchen zeigte drei von sechs möglichen Landschaften: Meer, Gebirge, Wald, Hügelland, Weide oder Ackerland. Aneinander gelegt bildeten die einzelnen Landschaften größere oder kleinere Gebiete.

Zu Beginn wurde ein erstes Landschaftskärtchen offen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hatte fünf Kundschafter. Von diesem Kärtchen aus wurde das Land mit Kundschaftern weiter erforscht, indem Kärtchen aufgedeckt und passend an bereits vorhandene gelegt wurden. Die Landschaft breitete sich natürlich chaotisch aus, es gab Lücken und hier und da drohte ein Kundschafter in den Abgrund jenseits des Tischrands zu fallen.

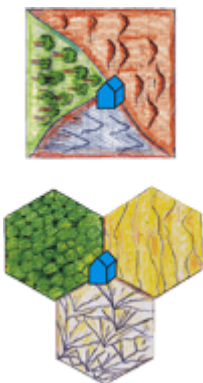


Versammelte man drei Kundschafter auf einem Kreuzungspunkt zwischen drei Landschaften, wurden die Kundschafter in eine Siedlung umgewandelt. Diese produzierte dann Rohstoffe entsprechend der anliegenden drei Landschaften. Wenn die Landschaften ergiebig waren, gab es bald neue Kundschafter, die mit kaum zu zügelnder Entdeckerlust über den Tischrand zu springen drohten.

Ziel war es, die Mehrheit in Gebieten gleicher Landschaften zu erhalten. Also beispielsweise die meisten Siedlungen rund um ein Waldgebiet zu besitzen. Je größer das Gebiet war, desto mehr Punkte gab es dafür.

Dieser erste Ansatz befriedigte mich aber irgendwie nicht. Ich hatte das Gefühl, als hätte ich als Koch zu viel des Guten in die Suppe gerührt. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich das Spiel zwar nur mit mir selbst gespielt, aber ich merkte auch schon so: Es war „nicht Fisch, nicht Fleisch“ ...

Nach ein paar Monaten rang ich mich deshalb zu dem Entschluss durch, Entdecken und Siedeln voneinander zu trennen. Ich begann mit dem Besiedlungsspiel.



Siedlungen wurden beim ersten Prototypen immer auf Punkte zwischen drei Landschaften gegründet. Ohne das Entdeckerelement war es nun nicht mehr notwendig, verschieden große Felder einzelner Landschaftstypen entstehen zu lassen, also ersetzte ich die quadratischen Kärtchen durch Sechseckfelder. Diese erfüllten die gleiche Funktion bei der Siedlungsgründung und hatten den Vorteil, dass die Wege zwischen den Kreuzungen für die Bebauung mit Straßen immer gleich lang waren. Daher sorgten von nun an Straßen für die Ausbreitung und nicht mehr Kundschafter.



Die Form der heutigen Insel entstand schon im ersten Ansatz. Sie bot Platz für jeden, aber nicht genug, um ein sorgloses, konkurrenzloses Siedeln zu erlauben.

Wenig später kam dann auch der Einfall, die Einkünfte aus Gebieten über zugeordnete Plättchen zu regeln, die mit den Summen aus dem Wurf zweier Würfel beschriftet waren. Dadurch hatte ich auf einfache Weise ertragreiche Gebiete (häufige Würfelzahl 6, 8) bis hin zu wenig ertragreichen Gebieten (2, 12) geschaffen. Dennoch blieb der Reiz der Ungewissheit: Auch eine häufige „8“ kann längere Zeit nicht gewürfelt werden, was übertragen bedeutet, das beispielsweise auch ein fruchtbares Weizenland eine längere Dürreperiode erleiden kann.

Ein Problem hatte ich längere Zeit mit der Unart der Spieler, ihre Rohstoffe zu sammeln, statt sie im Handel mit den Mitspielern zu tauschen. Da landete glücklicherweise der Räuber an der catanischen Küste. Seitdem war jeder bedacht, bloß nicht mehr als 7



Rohstoffe auf der Hand zu halten. Der Handel florierte! Mitte 1993 bastelte ich den ersten Prototyp und nannte das Spiel zunächst „Kolonisation“. Die Insel wurde schon genauso aufgebaut wie heute. Anders war noch, dass man kleine Ritterfiguren kaufen und mit ihnen strategisch wichtige Schnittpunkte sperren konnte. Zugunsten eines einfacheren Spiels verbannte ich die Ritter auf Entwicklungskarten.

Gleichzeitig arbeitete ich an meinem Entdeckerspiel weiter. Hier war mein Hauptanliegen das Entdecken und nicht das Besiedeln eines Gebietes, also benötigte ich keine unterschiedlichen Landschaften mehr. Ich beschränkte mich auf Kärtchen, auf denen Land und Meer in unterschiedlicher Verteilung dargestellt war. Mit diesen Kärtchen war es möglich, bei jedem Spiel eine völlig neue Inselwelt zu entdecken. Ziel aller Entdeckerlust war damals wie auch heute, auf komplett entdeckten Inseln die wertvollsten Einheiten zu besitzen. Je größer die Insel wurde, umso mehr Punkte waren zu holen.

Entdeckerkarten des ersten Prototypen



Doch noch war das Spiel nicht ganz rund. Überall auf dem Plan wurden Teile von Inseln entdeckt und Einheiten abgesetzt, aber keiner machte sich die Mühe, eine Insel bis zum Ende zu entdecken. Darunter litt die Spannung während des Spiels. Durch einen einfachen, aber wirkungsvollen Kniff löste ich das Problem: Ich schränkte die Anzahl der wertvollen Einheiten, die den Spielern zur Verfügung standen, auf eine Siedlung und zwei Stützpunkte ein.

Hatte ein Spieler diese Einheiten auf entdeckte Landkärtchen gesetzt, erhielt er sie erst nach der vollendeten Entdeckung der zugehörigen Insel zurück. Nun waren die Spieler gezwungen, Inseln vollständig zu entdecken, bevor sie sich erneut in unbekannte Gewässer wagen konnten.

Nun lebte das Spiel endlich und ich war zufrieden. Entdecker erschien im Jahre 1996 im Verlag Goldsieber. Fünf Jahre später, im Jahr 2001, erschien das Spiel dann als „Die neuen Entdecker“ bei Kosmos. Ich hatte den Vertragswechsel genutzt und das Spiel stark überarbeitet. Unter anderem reduzierte ich den Glücksfaktor, indem ich den Spielern erlaubte, Expeditionen besser auszurüsten, wenn das entsprechende Kleingeld dafür vorhanden ist: Gegen Abgabe von Gold kann man ein garantiert passendes Kärtchen kaufen und anlegen.



Außerdem beschränkt sich das Entdecken nun nicht nur auf das Land - mit den Kundschaftern können in den Tiefen des Urwalds wertvolle Schätze der neuen Welt gehoben werden. Auch das bringt Entdeckerpunkte und eröffnet den Spielern eine zusätzliche Strategieebene. Durch all diese Änderungen wurden die Entdecker für mich zu einem ebenbürtigen, älteren Bruder CATANs, der uns erleben lässt, wie die Siedler dazu kamen, ihre ersten Siedlungen zu gründen.

Klaus Teuber