



CATAN - Das Duell



Teil 11 - Zeit der Barbaren

6. September 2011

In der fiktiven Geschichte liegt Catan im Gebiet der heutigen Azoren und besitzt eine Größe, die alle Inseln der Gruppe umfasst. Es wurde um 850 v. Ch. von einem nordischen Seefahrervolk erstmals besiedelt.

In der wahren Geschichte wurden die Azoren in den Jahren 1427 und 1432 von portugiesischen Seefahrern entdeckt und in Besitz genommen.

So ist es naheliegend, dass Catan in der fiktiven Geschichte Anfang des 15. Jahrhunderts von portugiesischen Seefahrern (wieder) entdeckt wird und einige Jahrzehnte später sich dann Konquistadoren aus allen Ländern der alten Welt nach Catan aufmachen, um als barbarische Eroberer das in ihren Augen wertvollste Gut der Insel zu rauben: Gold.

„**Barbarenüberfall!**“ gellte der Ruf auf dem Dorfplatz und schreckte die Bewohner einer kleinen Küstensiedlung aus dem Schlaf. In der Mitte des Platzes stand **Siward, der Späher** und berichtete mit hektischen roten Flecken auf den Wangen von drei Schiffen, die an der Küste gelandet waren und aus denen sich Soldaten mit seltsam geformten Eisenhüten ergossen.



„Keine Panik, Leute!“, beruhigte der Dorfvorsteher die verstörten Siedler, die nur notdürftig bekleidet zum Dorfplatz geeilt kamen. „Die Barbaren werden sich nicht mit unserem kleinen Dorf aufhalten. Die interessiert die Stadt mit ihren reichen Händlern und Handwerkern.“

Damit hat der Dorfvorsteher Recht. Denn die Barbaren werden nur solchen Fürstentümern gefährlich, die über mindestens eine Stadt verfügen. Und das auch nur dann, wenn der Fürst nicht über genügend Einheiten verfügt, um die Eindringlinge abzuwehren.

Um den Barbaren bei einem Ereignis „Barbarenüberfall“ zu widerstehen, muss ein Fürst bzw. ein Spieler mindestens so viele Einheiten aufgestellt haben, wie er Siegpunkte von Städten, Metropolen und Stadtausbauten besitzt. Dabei zählen alle Einheiten, egal ob Schiffe, Helden oder Charaktere ohne Heldenstatus. Besitzt er weniger Einheiten, verliert er 2 Rohstoffe. Besitzt er mehr Einheiten und mindestens eine Stadt, erhält er 2 beliebige Rohstoffe.

Insgesamt gibt es drei Ereignisse „Barbarenüberfall“. Diese wären aber nach den normalen Regeln ziemlich zahnlos, so dass sich kein Fürst genötigt sehen würde, größere Vorkehrungen gegen den Überfall der Barbaren zu treffen. Da aber der Barbarenüberfall das Thema des Sets ist, wurde für das Themenspiel die Regel für die Vorbereitung des Ereigniskarten-Stapels etwas modifiziert:

Die 3 Ereignisse Barbarenüberfall und die Karte Julfest werden zunächst beiseite gelegt. Dann werden die übrigen Ereigniskarten und das Ereignis Rückzug der Barbaren gemischt und 3 Karten verdeckt abgelegt. Darauf wird die Karte Julfest gelegt. Die übrigen 6 Ereigniskarten und die 3 Karten Barbarenüberfall werden zusammen gemischt und verdeckt auf den restlichen Stapel – also auf die Karte Julfest – gelegt. Wird im Spielverlauf ein Barbarenüberfall gezogen, so wird die Karte nicht, wie sonst üblich, unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben, sondern unter die 4 obersten Karten des Ereigniskarten-Stapels.

Dadurch kommen die Barbaren recht häufig und zwingen die Fürsten dazu, sich auf die Überfälle einzustellen. Schauen wir, wie sich unser Fürst auf den Überfall der Barbaren vorbereitet.



Breitbeinig stand der Fürst auf dem Turm seiner **Grenzfestung** und sein Blick ruhte missmutig auf dem **Barbarenstützpunkt**, der wie eine hässliche Eiterbeule sein schönes Land verunzierte. Die Barbaren schienen sich zu formieren und den Angriff auf sein Fürstentum vorzubereiten.

„Osmund“, brüllte der Fürst. „Sind wir gewappnet?“

„Wir waren es, mein Fürst. Leider hat **Marie, die Schildmaid** unserem Candamir so schöne Augen gemacht, dass dieser ins gegnerische Fürstentum zur Fürstin übergelaufen ist.“

„Treuloser Hund! Odins Raben sollen ihn holen! Was nun?“

Wir befinden uns in einer schwierigen Situation, mein Fürst. Unsere Probleme wären mit einem Schlag gelöst, wenn es uns gelänge, **Arnd, den Strategen**, auf unsere Seite zu ziehen.“

„Dann heure ihn an, Osmund. Oder was hindert dich daran?“

„Arnd fordert ein neues Schwert für seine Dienste. Doch leider fehlt uns das Erz dazu.“

„Was?“, donnerte der Fürst. „An einem lumpigen Erz soll sich das Schicksal meines Fürstentums entscheiden? Entweder dir fällt jetzt gleich eine Lösung ein oder ich verkaufe dich als Sklaven an die Räuber!“

Osmund zögerte einen Augenblick. „Ich hätte da eine Idee, mein Fürst. Allerdings bräuchte ich dazu etwas Gold.“

„Ich habe nur einen Klumpen Gold. Wie willst du denn damit so schnell Erz auftreiben? Ach, du willst doch nicht etwa im **Wirtshaus zum Weißen Raben** die Würfel rollen lassen?“

Doch genau das tat Osmund. Und er hatte Glück. Er gewann nicht nur einen fetten Erzbrocken für Arnds



Schwert sondern holte auch das Gold des Fürsten zurück. So war der Fürst in der Lage, bei einem Fest – echte Cataner lassen sich auch von einem drohenden Barbarenüberfall die Festlaune nicht verderben – **Wolfgang, den Gaukler** auf seine Seite zu ziehen. Auch wenn der Gaukler mehr mit der Laute als mit dem Schwert umzugehen wusste, verstärkte er doch die Abwehrreihe der Cataner und so fehlte dem Fürst nur noch eine Einheit, um die barbarischen Horden nicht nur aufzuhalten, sondern sogar schlagen zu können.



Und wie ergeht es zur gleichen Zeit der Fürstin im benachbarten Fürstentum?



„Ich hasse Feste!“, zeterte die Fürstin und strich sich fahrig eine vorwitzige Locke aus dem Gesicht. „Nun haben wir auch noch den Gaukler an den Fürsten verloren. **Burggraf**, nun tut doch endlich etwas!“

Der kurzsichtige Burggraf spähte angestrengt aus dem Fenster des Turmzimmers der **Burg**. „Ihr macht euch zu viele Sorgen, Herrin. Ich sehe weit und breit keine Barbaren.“



„Aber sie kommen, Burggraf! Siward, der Späher des Fürsten, soll sie gesichtet haben. Und warum sonst verstärkt der Fürst so hektisch die Reihen seiner Einheiten?“

Der Burggraf seufzte. „Wir haben doch erst kürzlich eine **Karavelle** gebaut, mit der wir dank eines **Umzugs** die Schlagkraft unserer Flotte verstärkten und haben die **Grenzfestung** mit einer weiteren Einheit bemannt. Mehr können wir im Moment mit unserem leeren Rohstoffsäckel nicht leisten, Herrin.“



Die Fürstin rollte mit den Augen: „Ich kann euer monotones *mehr können wir nicht* und *leere Rohstoffsäcke* nicht länger ertragen, Burggraf. Habt ihr wirklich nur einen so beschränkten Wortschatz? Geht mir aus den Augen und schickt mir **Baroc, den Barbaren**.“

Gebeugt, doch insgeheim froh, den Launen der Fürstin entfliehen zu können, verließ der Burggraf den Raum und bald darauf betrat ein stattlicher, in Eisen gerüsteter Krieger das Turmzimmer.

„Fürstin, zu Euren Diensten!“

Die Fürstin hatte Gefallen an dem listenreichen Barbaren gefunden, den Sie mit Gold und einem verführerischen Lächeln hatte überreden können, die Seite zu wechseln.

„Mein lieber Baroc“, grüßte die Fürstin den Krieger wohlwollend, „du kennst mein Problem. Ich vertraue deiner Findigkeit, meinen Rohstoffbeutel zu füllen.“

„Nun, Fürstin, zunächst war es ein Fehler das **Zeughaus** zu bauen. Die dort gelagerten Waffen sind für Eure Feinde ein begehrtes Beutegut und so werden sie verstärkt versuchen, in Eure Stadt einzufallen. Besser hättet ihr die Rohstoffe in die **Geheime Bruderschaft** investiert. Die geheimen Brüder haben Verbindungen zu den Barbaren und können die Folgen einer eventuellen Niederlage mildern.“

Die lieblich geschwungenen Lippen der Fürstin zogen sich zu einem abweisenden Strich zusammen. Kritik vertrug die Fürstin überhaupt nicht.

„Aber es liegt mir fern, Euch zu belehren. Immerhin habt Ihr eine **Vogtei**. Nutzt sie und es werden Euch neue Möglichkeiten offen stehen.“

So rief die Fürstin nach dem Vogt. Dieser riet ihr, einen **Wettstreit der Helden** zu veranstalten.

„Eine gute Idee!“, frohlockte die Fürstin. „Hat nicht Candamir, dank meiner lieben Marie, kürzlich die Seiten gewechselt? Dann soll er sich gleich mal bewähren und gegen einen Helden des Fürsten antreten.“



So geschah es. Natürlich gewann Candamir das Kräfteressen und verschaffte so der Fürstin die nötigen Rohstoffe, um ihre Grenzfestung mit einer weiteren Einheit zu verstärken.

Werfen wir nun wieder einen Blick in das Reich des Fürsten:

„Für was füttere ich dich hier eigentlich durch“, tobte der Fürst. Damit du mir fortwährend Schande bereitest? Wenn du mir nicht sofort wieder die Wolle beschaffst, die ich beim Wettkampf an die Fürstin verloren habe, werde ich dich ...“

„... als Sklaven an die Räuber verkaufen.“, unterbrach ihn Osmund ungerührt.“ Und ich weiß auch schon, wen ich dann berauben werde, dachte Osmund grimmig.

„Mein Fürst, schlägt der Fürstin ein **Bündnis gegen die Barbaren** vor. Das wird Eure Untertanen zuversichtlich stimmen und sie werden nicht murren, wenn Ihr eine Sondersteuer erhebt.“

So kam der Fürst gerade noch rechtzeitig zu einer weiteren Einheit für seine Grenzfestung, denn nur wenig später griffen die Barbaren die beiden Fürstentümer an. Die catanischen Einheiten hatten, wie erwartet, keine große Mühe, die Eindringlinge zurückzuschlagen. Und die Fürstin setzte noch einen drauf. Sie befahl **Siegfried, dem Bezwingen der Barbaren**, den besiegten Eindringlingen nachzusetzen, was dieser dann so erfolgreich tat, dass der **Rückzug der Barbaren** wenig geordnet verlief. Ja es schien, als liefen die Barbaren vor dem leibhaftigen Teufel davon.

Wenn ein Spieler den Barbarenüberfall erfolgreich besteht, darf er auch seine **Triumphkarte** um eine Stufe hochdrehen, anstatt sich zwei Rohstoffe zu nehmen. Die



Triumphkarte ist eine Zählkarte, die ein Spieler automatisch auslegt, sobald er seine erste Stadt gebaut hat. Praktischerweise legt man sie auf einen freien Platz über oder unter einer beliebigen Landschaft. Sie kann von dort jederzeit wieder entfernt und an einer anderen Stelle platziert werden, falls der Platz für einen Landschaftsausbau benötigt wird.

In meinem nächsten Blog werde ich das Themenset „Zeit des Wohlstandes“ vorstellen.

Klaus Teuber

