



CATAN - Das Duell



Teil 13 - Zeit der Entdecker

30. Mai 2012

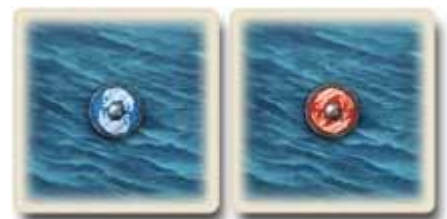
In der fiktiven Geschichte Catans spielt die Zeit der Entdecker kurz vor der Zeit der Barbaren. Ca. 30 Jahre nachdem Catan von Seefahrern des europäischen Festlands entdeckt worden war, übernahmen die Cataner die Karavellen der fremden Seefahrer und erkundeten Gebiete weitab ihrer Heimat. Auf ihren Entdeckungsfahrten stießen sie auf Inseln mit geheimnisvollen Bewohnern und auf Piraten, die naturgemäß ihre Entdeckerfreude trübten.

Das Themenset „Zeit der Entdecker“ weicht etwas von dem Schema der anderen Themensets ab. Die Spieler konkurrieren bei den Entdeckungen um Siegpunkte und Vorteile. Hätte nur ein Spieler die Möglichkeit zu entdecken, hätte er zu große Vorteile, und ohne die Konkurrenz verlöre das Set auch an Spielreiz. Das Themenset eignet sich daher zwar sehr gut für den Duellmodus, leider aber nicht für das freie Turnierspiel. Möglich wäre es natürlich, dass sich beide Spieler zu Beginn ihres Turnierspiels darauf einigen, mit den Karten von „Zeit der Entdecker“ zu spielen.

Da es doch einige neue Regeln für das Spiel mit „Zeit der Entdecker“ gibt, gebe ich Ihnen, lieber Leser, am besten ein paar Einblicke in eine Spielpartie. Zunächst bauen mein Mitspieler und ich unsere Fürstentümer auf.

Der Aufbau des Fürstentums

In „Zeit der Entdecker“ wird mit den **Meerkarten** eine neue Kartenart eingeführt. Jeder erhält einen Satz mit 10 Meerkarten. Die Vorderseiten sind bei beiden Kartensätzen identisch. Nur die Rückseiten unterscheiden sich. Die Kartenrückseiten des einen



Satzes sind mit blauen, die Rückseiten der Karten des anderen Satzes mit roten Schilden gekennzeichnet.

Ich spiele mit den roten Schilden, also nehme ich mir die entsprechend markierten Meerkarten. Mein Mitspieler erhält die Karten mit den blauen Schilden. Nachdem wir unsere Fürstentümer wie gewohnt aufgebaut haben, platziere ich auf meinem linken Straßenbauplatz den **Entdeckerhafen** – mein Mitspieler platziert ihn auf seinem rechten Straßenbauplatz.



Dann mischen wir verdeckt unsere restlichen Meerkarten und legen sie ebenfalls verdeckt in einem 3×3-Raster an der Seite aus, an der wir auch unsere Entdeckerhäfen platziert haben. Wenn mit „Zeit der Entdecker“ gespielt wird, kann ein Fürstentum somit nur in eine Richtung expandieren.

Jeder nimmt sich nun noch drei Holzscheiben. Die Vorderseite jeder Scheibe ist mit einem Schiffssymbol illustriert, die Rückseite ist blank. Eine Holzscheibe platziere ich mit ihrer Schiffsseite nach oben auf einem Feld des Entdeckerhafens, die beiden anderen kommen mit ihrer blanken Seite nach oben auf die beiden anderen Felder. Damit ist die Vorbereitung abgeschlossen.



Aktionen mit einem Entdeckerschiff

Meine mit ihrer Schiffsseite nach oben ausliegende Holzscheibe steht für ein Entdeckerschiff, mit dem ich in der Aktionsphase meines Zugs genau eine Aktion durchführen kann. Solch eine Aktion kann beispielsweise sein, dass ich eine Meerkarte entdecke.

Ich könnte zwei weitere Entdeckerschiffe bauen, indem ich pro Schiff je 1 Holz und 1 Wolle bezahle – sprich, ich könnte die beiden anderen Holzscheiben ebenfalls auf ihre Schiffsseite drehen. Aber das ergibt in dieser frühen Phase des Spiels noch keinen Sinn.

Viel wichtiger ist es jetzt, dass ich Gebäude mit Segelpunkten in meinem Fürstentum auslege. Denn ohne Segelpunkte kann ich mit meinen Entdeckerschiffen keine Meerkarten entdecken.

Die Segelpunkte

Jede Meerkarte ist zwischen 1 und 4 Schritten von meinem Entdeckerhafen entfernt. Die Entfernung bestimme ich, indem ich – ausgehend von meinem Entdeckerhafen – die Schritte bis zu einer Meerkarte zähle. Dabei darf ich nur von einem Kärtchen zu einem direkt benachbarten zählen – also nicht in diagonaler Richtung.



In der Abbildung gibt die Zahl auf einer Meerkarte die Entfernung zu meinem Entdeckerhafen an. Um mit meinen Entdeckerschiffen eine Meerkarte zu erreichen, muss ich Gebäude mit mindestens so vielen Segelpunkten gebaut haben, wie die Meerkarte entfernt ist.

Um die Meerkarte mit der Zahl 1 zu erreichen, benötige ich also mindestens einen Segelpunkt. Glücklicherweise liegt im offenen Nachziehstapel die **Werft**, die mit einem Segelpunkt ausgestattet ist und die ich dann auch sogleich baue.

Nun wird entdeckt! Ich decke die Meerkarte auf, die einen Schritt von meinem Entdeckerhafen entfernt liegt. Ich stoße auf ein **Wrack**, das mir einen beliebigen Rohstoff einbringt.



In einem meiner nächsten Züge baue ich die **Segelmacherei**. Die fleißigen Weber verhelfen mir zu einem zweiten Segelpunkt, so dass ich nun jede der drei Meerkarten entdecken kann, die zwei Schritte von meinem Entdeckerhafen entfernt ausliegt. Ich decke die Meerkarte unterhalb des Wracks auf. Die Karte hätte ich lieber liegen lassen

sollen, denn nun steht der Pirat **Cimmarone** leibhaftig vor mir und verlangt 1 Gold. Die Alternative heißt Kampf.

Wenn ich mich für den Kampf entscheide, sprechen die Kanonen bzw. muss ich mit einem Würfel würfeln und die Anzahl der gewürfelten Augen zu der Anzahl meiner Kanonenpunkte addieren. Gewinnen kann ich nur, wenn die so gebildete Summe eine höhere Zahl ergibt als die Anzahl der Kanonenpunkte von Cimmarone. Da Cimmarone über 6 Kanonenpunkte verfügt und ich nur über den einen Kanonenpunkt meiner Werft, müsste ich schon eine „6“ würfeln, um zu gewinnen. Da zahle ich doch lieber den Obolus, denn bei einer Niederlage würde ich mein Entdeckerschiff verlieren bzw. müsste ich die Holzscheibe auf ihre blanke Seite drehen.

Um zukünftig besser gerüstet zu sein für den Kampf gegen die Piraten, baue ich in meinem nächsten Zug eine **Waffenschmiede**, die mir zusätzlich zu einem Stärkepunkt noch einen weiteren Kanonenpunkt schenkt. Außerdem zahle ich 1 Holz und 1 Wolle und lasse ein zweites Entdeckerschiff vom Stapel, indem ich eine Holzscheibe auf ihre Schiffsseite drehe.

Mit einem Entdeckerschiff gehe ich auf Entdeckerfahrt und drehe die Karte, die über dem Wrack liegt, um. Ich habe die **Insel der Händler** entdeckt und werde von einem ihrer Vertreter freundlich begrüßt. Als Begrüßungsgeschenk wird es mir erlaubt, sofort einen beliebigen meiner Rohstoffe gegen zwei beliebige andere zu tauschen. Dieses Geschenk ist mir sehr willkommen.

Ich lege meine Schiffs-Holzscheibe auf die Karte der Händlerinsel, um anzuzeigen, dass ich dort mit diesem Schiff eine Aktion ausgeführt habe.

Ich darf nur einmal in meinem Zug entdecken und jede Meerkarte auch nur mit einem Entdeckerschiff belegen – somit darf ich kein zweites Entdeckerschiff zur Insel der Händler schicken. Daher unternehme ich mit meinem zweiten Entdeckerschiff eine Mission zu Cimmarone



und lege die Schiffs-Holzscheibe auf seine Karte. Mit nur zwei Kanonenpunkten fühle ich mich immer noch ein bisschen schwach für einen Kampf. Aber in Form einer Aktionskarte steht mir **Lars, der Seeheld** zur Seite. Mit Lars gibt es keine Probleme. Cimmarone gibt sich sofort geschlagen. Als Zeichen für seine Niederlage drehe ich die Karte um eine Stufe höher. Jetzt zeigt die Kartenseite zu mir, auf der das Symbol für einen beliebigen Rohstoff abgebildet ist. Das Symbol zeigt an, dass ich mir einmalig als Beute einen beliebigen Rohstoff nehmen darf.



Am Ende meines Zugs setze ich alle Schiffs-Holzscheiben wieder zurück auf den Entdeckerhafen.



In meinem nächsten Zug entdecke ich die Karte links neben dem Wrack. Es ist wieder ein Pirat – diesmal heißt er **Haidao Chang** und er will natürlich auch ein Gold.

Da mir das Gold ausgegangen ist, bleibt mir nur der Kampf. Leider unterliege ich und muss die Schiffs-Holzscheibe, die ich auf die Piratenkarte gesetzt habe, auf ihre blanke Seite drehen.



Mein zweites Entdeckerschiff schicke ich auf eine Mission zur Insel der Händler. Nein, nicht etwa um mich bei den freundlichen Leuten über den Verlust meines Entdeckerschiffs auszuweinen, sondern um ihnen 2 Wolle zu schenken. Das mache ich natürlich nicht ganz uneigennützig. Schließlich darf ich dafür die Karte der Händler eine Stufe höher auf die Seite mit dem Handelspunkt drehen, was mein Handelspunkte-Konto dauerhaft um einen Handelspunkt erhöht.

Danach spiele ich noch die Karte **Volle Breitseite**. Ich verlange, dass mein Mitspieler eines seiner Entdeckerschiffe versenkt und denke mir, geteiltes Leid ist halbes Leid.

Die dritte Stufe aller Piraten- und auch aller Inselkarten ist mit einem Siegpunkt markiert. Wir erinnern uns, dass in beiden Fürstentümern die gleichen Meerkarten ausliegen. Also wird auch mein Mitspieler irgendwann das Volk der Händlerinsel mit

Wolle beschenken oder sich einem Kampf gegen Haidao Chang oder Cimmarone stellen. Ist er erfolgreich, darf auch er die entsprechende Karte eine Stufe höher drehen.

Aber: Nur einer von uns beiden darf eine Karte mit einem Siegpunkt, wie beispielsweise die Insel der Händler oder Cimmarone, auf ihre dritte Stufe drehen und so den Siegpunkt ergattern. Hat ein Spieler eine Meerkarte in seinem Fürstentum auf die dritte Stufe gedreht, darf der Mitspieler die gleiche Karte in seinem Fürstentum dann nur noch bis auf die zweite Stufe drehen.

Diese Konkurrenz um die Siegpunkte auf den Meerkarten macht das Spiel mit den Karten aus „Zeit der Entdecker“ interessant und spannend. Darum funktionieren sie gut im Themenspiel und im Duell, aber weniger gut im freien Turnierspiel, wenn nur ein Spieler mit den Karten aus „Zeit der Entdecker“ spielt.

Ein paar Züge später habe ich mein Fürstentum weiter ausgebaut. Ein **Astronom** hat sich in einer meiner beiden Städte niedergelassen. Damit liegen in meinem Fürstentum Karten aus, auf denen insgesamt 4 Segelpunkte abgebildet sind. Mit 4 Segelpunkten kann ich jetzt jede der ausliegenden Meerkarten mit meinen Schiffen erreichen. Zudem darf ich nun – wenn ich 1 Gold zahle – 2 Entdeckungen pro Zug durchführen.

Bevor ich aber jetzt blind weiter entdecke und dabei eventuell auf einen noch stärkeren Piraten treffe, spiele ich die Aktionskarte **Kartograph**. Ich schaue mir die Vorderseiten von zwei meiner verdeckt liegende Meerkarten an und tausche dann noch die Position von zwei beliebigen Meerkarten in meinem Fürstentum

Inzwischen besitze ich 3 Entdeckerschiffe. Mit dem ersten entdecke ich die **Insel der Gelehrten**. Das Begrüßungsgeschenk der Gelehrten ist die Erlaubnis, mir bis zu zwei Karten aus einem beliebigen Nachziehstapel auszusuchen. Wenn ich ihnen in einem meiner nächsten Züge Holz schenke, darf ich die Insel der Gelehrten für jeweils 2 Holz eine Stufe höher drehen.

Nun darf ich zwar nicht mehr entdecken, aber ich darf meine beiden noch nicht eingesetzten Entdeckerschiffe auf Missionen schicken. Mit einem fordere ich meinen alten Freund Haidao Chang zu einem Kampf heraus, den ich auch gewinne. Gut so, denn das beschert mir knapp



vor meinem Mitspieler den Siegpunkt der Karte. Mit dem letzten, noch nicht eingesetzten Entdeckerschiff, besuche ich die Insel der Händler. Ich schenke ihnen 2 Wolle und drehe die Karte auf die dritte Stufe. Wieder ein Siegpunkt, den mein Mitspieler nicht mehr gewinnen kann. Dafür hat er die Insel der Gelehrten bereits auf die zweite Stufe gedreht und hat damit bei dieser Karte die Nase vorne.

Mein Mitspieler verfolgt mehr die Strategie, die Piraten zu bekämpfen und daraus Nutzen zu ziehen. Bei der Entdeckung der Piratin **Jean** zog er zunächst den Kürzeren. Daraufhin baute er die **Geschützgießerei** und mit etwas Glück gelang es ihm, Cimmarone endgültig zu besiegen, den Siegpunkt einzuheimsen und die Karte von Jean immerhin auf die zweite Stufe zu drehen.

Zwei Züge später baue ich zunächst die **Anlegestelle**, die mir den Handel mit den Inselvölkern erleichtern soll. Dann schicke ich zwei meiner Entdeckerschiffe auf Missionen. Das eine platziere ich auf der **Insel der Barden**, die ich ein paar Züge zuvor entdeckte und die mir zur Begrüßung die Möglichkeit schenken, aus der Hand meines Mitspielers eine Aktionskarte oder Einheit zu ziehen. Die Barden verhelfen mir zu mehr Geschick- und Handelspunkten, wenn ich Ihnen Getreide schenke. Statt ihnen 2 Getreide zu geben, begnügen sie sich Dank meiner Anlegestelle auch mit einem Getreide und einem Gold.

Das andere Schiff schicke ich zur Insel der Gelehrten. Ich bezahle 2 Holz und drehe die Karte auf die zweite Stufe. Vielleicht kann ich mir in meinem nächsten Zug doch noch den Siegpunkt der Gelehrten holen, bevor es mein Mitspieler tut.

Wir nähern uns dem Ende des Spiels. Ich bin am Zug, würfle und muss eine Ereigniskarte aufdecken. Es ist die Karte **Erfolgreichster Entdecker**. Dieser Titel gebührt leider meinem Mitspieler, da er alle Karten entdeckt hat und ich Jean bisher unentdeckt gelassen hatte. Und das nicht ohne Grund, denn mit meinen zwei Kanonenpunkten habe ich keine Chance gegen ihre 8



Kanonenpunkte. Also darf mein Mitspieler seine Kartenhand um zwei Karten erweitern.

Vier Züge zuvor hatte ich die **Insel des vergessenen Stamms** entdeckt. Das ist eine teuflische Insel. Nachdem ich in jedem meiner drei vorangegangenen Züge eine „1“ gewürfelt hatte, die meine Entdeckerschiffe an einem Riff zerschellen ließ, überlegte ich mir ernsthaft, diese Karte wieder aus dem Themenspiel zu entfernen. Aber andererseits hätte ich das Risiko ja auch nicht eingehen müssen. Und beim Entdecken spielt das Glück nun mal keine kleine Rolle.

Nun habe ich jedenfalls nur noch 1 Entdeckerschiff und leider keine Rohstoffe, ein weiteres zu bauen. Ich setze das Schiff auf die Insel der Gelehrten, gebe 1 Holz und 1 Gold ab, drehe die Karte um eine Stufe weiter und habe meinem Mitspieler doch noch den Siegpunkt weggeschnappt.

Dann setze ich den **Navigator** ein, der es mir erlaubt, mein Entdeckerschiff ein zweites Mal zu nutzen. Ich kann es nicht lassen, mein Glück herauszufordern und setze mein Entdeckerschiff auf die Insel des vergessenen Stamms. Dieses Mal würfle ich eine „5“. Das ist doch mal erfreulich! Ich darf die Karte 1 Stufe höher drehen und erhalte den Schatz, der auf der zu mir gerichteten Seite abgebildet ist: zwei beliebige Rohstoffe.

Damit baue ich gleich wieder ein Schiff und beende meinen Zug mit 11 Siegpunkten.

Mein Mitspieler ist an der Reihe. Er würfelt und muss eine Ereigniskarte aufdecken. Er deckt die Karte **Freundschaft der Völker** auf. Dieses Ereignis beschert mir drei Rohstoffe und meinem Mitspieler zwei. Nun ist mein Gegenüber nicht mehr aufzuhalten. Er setzt die Karte **Botschafter** ein, und fordert das Begrüßungsgeschenk der Händler ein zweites Mal ein. Er tauscht 1 Gold gegen 2 Lehm und hat alle Rohstoffe beisammen, seine Stadt neben dem Entdeckerhafen zur **Entdeckermetropole** auszubauen. Damit gewinnt er das Spiel knapp vor mir. Tja wenn mich das Riff der Insel



des vergessenen Stamms nicht so viele Schiffe gekostet hätte, wäre das Spiel bestimmt anders verlaufen, oder?

Das Themenset Zeit der Entdecker lässt sich sehr gut im Duell mit anderen Themensets kombinieren. Beide Spieler legen dann einen um 3 Karten reduzierten Satz Meerkarten an ihr Fürstentum an.

In unseren Tests hat sich allerdings gezeigt, dass man möglichst früh auf Entdeckungsfahrt gehen sollte. Wenn der Mitspieler einen zu großen Vorsprung zur See erreicht hat, wird es schwer, ihm seinen Sieg mit Hilfe der Karten der anderen beiden Sets noch streitig zu machen.

Ende des 13. Blogbeitrages zum Themenset „Zeit der Entdecker“. Der 14. Blogbeitrag ist dem Themenspiel „Zeit der Weisen“ gewidmet.

Klaus Teuber

