



CATAN - Das Duell



Teil 14 - Zeit der Weisen

25. Juli 2012

Das Themenset „**Zeit der Weisen**“ spielt im 16. Jahrhundert der fiktiven Geschichte Catans – also etwa zur gleichen Zeit wie das Set „Zeit des Wohlstands“.

Als ich das alte Kartenspiel vor über 15 Jahren entwickelte, dachte ich noch nicht daran, Catan eine Geschichte zu geben. Erst später, eigentlich mit der Entwicklung von „Städte & Ritter“, begann mich die Frage zu interessieren, wie die Besiedelung und weitere Entwicklung Catans hätte verlaufen können, wenn es Catan als große Insel mitten im Atlantik wirklich gegeben hätte.

Ich skizzierte die Geschichte, die im Kartenspiel und seinen Erweiterungen episodenhaft gestreift wird: teilweise bevor ich mit der Entwicklung von "Die Fürsten von Catan" begann, teilweise parallel mit der Entwicklung einzelner Sets. Zuletzt war das Set an der Reihe, das in der Tradition von „Zauberer und Drachen“ steht, einem Themenset des alten Kartenspiels für Zwei. Das zentrale Thema von „Zauberer & Drachen“ ist die Manipulation von Ereignissen mittels Zauberkräfte. Das passte nun natürlich gar nicht zu einer Geschichte, die sich an einer möglichen Realität orientieren sollte.

Wenn die Magie auf Catan keine Rolle mehr spielen durfte, mussten „Wunder“ in der realen Welt geschehen. Geht das? Nun, nehmen wir z. B. die Karte „Wahrsagung“ aus „Zauberer und Drachen“. Musste man vor ein paar Jahren Wahrsager sein, um vorauszusagen, dass viele Länder Europas große Probleme mit ihrer Schuldenlast bekommen würden? Auch den zweiten Weltkrieg vorherzusagen, bedurfte es keiner übernatürlichen Fähigkeit.

Die Probleme in der Zukunft haben ihre Wurzeln in der Gegenwart. Mit Wachsamkeit und weiser Voraussicht lassen sich Ereignisse in der Zukunft vorhersagen und durch frühzeitiges Handeln auch oft abwenden.

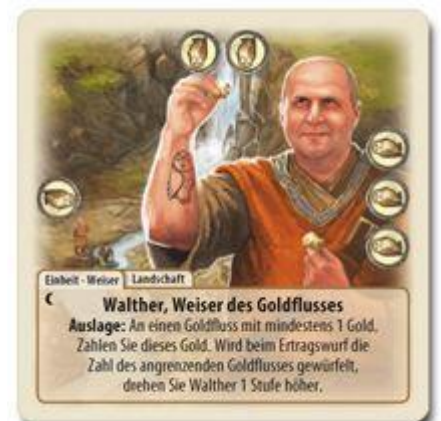
Diese Voraussicht ist eine Domäne der Weisen. Weisheit wird in allen Kulturkreisen etwas anders definiert. Letztlich befähigt sie einen Menschen dazu – losgelöst von seinen individuellen Bedürfnissen – Dinge klar zu sehen und zu beurteilen und dann so zu handeln, dass möglichst nicht die Menschlichkeit und die menschliche Würde verletzt wird. Unter dem Gesichtspunkt, dass Weisheit und Weitsicht die Zukunft anders gestalten als Dummheit und Beschränktheit, entstand aus dem Set „Zauberer und Drachen“ das neue Themenset „Zeit der Weisen“.

Doch wer sind nun diese Weisen auf Catan? Erinnern wir uns an die Geheime Bruderschaft aus „Zeit der Barbaren“, die half, gegen die Barbaren zu bestehen. Oder an den Meister der Bruderschaft, der in „Zeit der Intrigen“ versuchte, die Auswirkungen des Konflikts zwischen Christen und Odinisten zu mildern.

Die Geschichte der Weisen

In unserer fiktiven catanischen Geschichte gründeten Männer und Frauen, die fanatischen Glaubenspositionen ablehnend gegenüberstanden, die „Geheime Bruderschaft“. Geheim, weil die Bruderschaft viele Jahre lang im Verborgenen wirken musste. Doch ihr Einfluss wuchs und schließlich gelang der Bruderschaft die Versöhnung zwischen Christen und Odinisten und deren friedliche Koexistenz. Von der Bevölkerung hoch geachtet, musste die Bruderschaft nicht länger im Geheimen wirken und nannte sich fortan „Bund der Brüder und Schwestern“.

Der Bund wählte aus seinen Reihen den Rat der Weisen, der sich aus 6 weisen Brüdern und Schwestern, auch kurz Weise genannt, zusammensetzte. Diese Weisen mussten nicht zwangsläufig hochgebildet oder gelehrt sein, sie



mussten vor allem über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn, einen gesunden Menschenverstand und einen starken Willen zur Menschlichkeit verfügen.

Jeder der sechs der Weisen hatte einen bestimmten Bereich, in dem er wirkte. Jeder Bereich stand in Beziehung zu einer der sechs catanischen Landschaften.

So war zu der Zeit, in der dieses Set spielt, **Peter, Weiser des Waldes**, bemüht, die Vorgänge in der Natur zu verstehen und setzte sich dafür ein, die Bedürfnisse des Menschen mit der Erhaltung der Balance in der Natur in Einklang zu bringen.

Walther, Weiser des Goldflusses, sorgte im Bereich Handel und Gewerbe für Stabilität und Ausgleich.

Frederich, Weiser des Hügellandes, war der Mentor für Architektur und Kunst.

Piet, Weiser des Gebirges, kümmerte sich um das Wohl von Handwerkern und Arbeitern. **Barbara, Weise des Ackerlands** war für alle Belange der Nahrungsversorgung zuständig und **Michaela, Weise des Weidelands**, setzte sich für den Schutz der Schwachen ein, zu denen Kinder und Alte, aber auch Tiere gehörten.

Die 7. Weise war die „Erste Weise“. Gab es im Rat der Weisen Meinungsverschiedenheiten, hatte die Erste Weise zu schlichten. War eine Schlichtung nicht möglich, musste sie entscheiden. Zur Aufgabe der Ersten Weisen gehörte es auch, über die Integrität aller Ratsmitglieder zu wachen.

Die Erste Weise wurde durch ein geheimes Wahlverfahren aus den Reihen des Bundes bestimmt. Ihre Identität war nur ihrer Vorgängerin bekannt, die das Wahlverfahren leitete. Die Erste Weise trat stets verhüllt auf und war jeweils immer nur ein Jahr im Amt.

Alle Weisen gewannen durch die intensive Auseinandersetzung mit Problemen in ihrem Bereich Einsicht und Erkenntnis. Es war die Aufgabe der Weisen,



das **Manifest des humanen Handelns**, die Verfassung Catans, zu schützen und die Einhaltung seiner Gesetze zu überwachen. Modern ausgedrückt waren die Weisen somit eine Art Judikative.

Die Regeln für das Spiel mit den Weisen

Jeder Weiser bzw. jede Weise ist als Einheit mit dem Zusatz „Weiser“ und als Landschaftsausbau definiert. Bis auf die Erste Weise ist jeder Weiser einer bestimmten Landschaft zugeordnet und darf nur an diese Landschaft angelegt werden. Jeder der 6 Landschafts-Weisen besitzt einen Eigennamen, ist daher einmalig und darf im Turnierspiel nur einmal in einem der beiden Fürstentümer ausgelegt werden. Nur die Erste Weise besitzt keinen Eigennamen und darf an jeder Landschaft und in jedem Fürstentum einmal platziert werden. Für das Auslegen der Weisen gibt es ansonsten keine weiteren Bedingungen.

Einen Weisheitspunkt (Eule) erhalten die Weisen jedes Mal, wenn die Zahl ihrer angrenzenden Landschaft gewürfelt wird. Die Weisen-Karte wird dann um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Das war bei den Zauberern des alten Sets „Zauberer & Drachen“ anders. Für den Zuwachs einer Einheit Zauberkraft musste ein Rohstoff der angrenzenden Landschaft abgegeben werden.

Ui, werden vielleicht nun manche alten Turnierhasen denken. Kommen da nicht zu viele Weisheitspunkte ins Spiel, mit denen man Ereignisse manipulieren kann? Nein, aber es kommen ausreichend viele Weisheitspunkte ins Spiel, dass es Spaß macht, mit ihnen zu jonglieren.

Die Haine ersetzen die Zauberbücher des Vorgänger-Sets „Zauberer & Drachen“. Im Zentrum jedes Hains steht ein Findling, auf dem ein weiser Spruch eingemeißelt ist. Jeder Hain besitzt eine Funktion, die ein Spieler nutzen kann, wenn er eine bestimmte Menge Weisheitspunkte dafür einsetzt.

Haine werden als besondere Orte in Ortschaften ausgelegt. Schauen wir uns die Haine im Einzelnen an:

Hain der Freiheit

“Die Freiheit des Menschen liegt nicht darin, dass er tun kann, was er will, sondern, dass er nicht tun muss, was er nicht will.”

(Jean-Jacques Rousseau)



Dieser Hain war in unseren Tests der beliebteste. Es ist ja auch sehr hilfreich, die Freiheit zu besitzen, sich mitten im Zug eine Karte aussuchen und dann auch noch sofort einsetzen zu dürfen.

Hain der Brüderlichkeit

“Brüderlichkeit ist den Menschen von Natur aus eigen. Nichtbrüderlichkeit, Trennung, wird mit Fleiß anerzogen.”

(Leo N. Tolstoi)

Ist es nicht brüderlich, wenn auch dem Mitspieler ein kleiner Vorteil gewährt wird?



Hain der Gerechtigkeit

“Biegst du den Stab der Gerechtigkeit, dann nicht unter dem Gewicht des Geldes, sondern unter dem der Gnade.”

(Miguel de Cervantes y Saavedra)

Ist es nicht gerecht, dass ich den Handelsvorteil erzwingen kann, wenn ich ihn mir schon so hart erkämpft habe?



Hain des Friedens

“Mit dem Frieden ist es wie mit der Freiheit: So wie Freiheit immer auch die Freiheit des anderen ist, so ist Frieden auch immer der Frieden des anderen.”

(Franz Alt)

Auch ein erzwungener Friede ist ein Friede.



Hain der Wachsamkeit

“Vorsicht und Misstrauen sind gute Dinge, nur sind auch ihnen gegenüber Vorsicht und Misstrauen nötig.”

(Christian Morgenstern)



Wer in der Gegenwart wachsam ist, kann in der Zukunft unliebsame Ereignisse verhindern.

Hain der weisen Voraussicht

“Das Merkwürdigste an der Zukunft ist wohl die Vorstellung, dass man unsere Gegenwart später die ‘gute alte Zeit’ nennen wird.”

(John Steinbeck)

Mit weiser Voraussicht lassen sich Ereignisse nicht immer verhindern, manchmal aber wenigstens aufschieben.

Hain des Mutes

“Erst wenn die Mutigen klug und die Klugen mutig geworden sind, wird das zu spüren sein, was irrtümlicherweise schon oft festgestellt wurde: Ein Fortschritt der Menschheit.”

(Erich Kästner)

In einer humanen Zukunft sollte man den Mut haben, alte Zöpfe abzuschneiden und Fehden und Bruderzwisten den Nährboden zu entziehen.

Das sind starke Zitate. Dazu gesellen sich weise Frauen und Männer, das Manifest des humanen Handelns, Haine der Gerechtigkeit, des Friedens oder der Freiheit. Das klingt schon eine wenig zu viel des Guten. Sollte unser fiktives Catan das humanistische Gedankengut des 15. und 16. Jahrhunderts, in dessen Mittelpunkt die Würde des Menschen steht, als erste Nation, noch lange vor der französischen Revolution, umgesetzt haben? Sollte es auf Catan wirklich gelungen sein, die Menschen zu Toleranz zu bekehren, die unabdingbar für ein friedliches Miteinander zwischen den Religionen ist?

Ist das nicht Utopie, eine schöne Vision, eine Fiktion, ein Wunschtraum? Ja, sicher. Aber ein Spiel ist kein Alltag, nicht die Realität und wenn man in eine Spielwelt abtaucht, darf man in dieser auch mal träumen.



Zum Beispiel von goldenen Zeiten, in denen sich unbelehrbare Fanatiker nicht mehr die Köpfe wegen ihres Glaubens oder ihrer politischen Überzeugung einschlagen und in denen die Würde des Menschen geachtet wird.

Der Wert der Haine beruht hauptsächlich auf ihren wertvollen und immer wieder nutzbaren Funktionen. So wie in die Haine Weisheit hineinfließt, geben die Haine auch wieder etwas davon ab, wenn die Aktionskarte **Kraft der Haine** gespielt wird.

Wer beispielsweise 3 Haine in seinem Fürstentum ausliegen hat, erhält drei Weisheitspunkte, die er auf seine Weisen verteilen darf. Nicht zuletzt diese Möglichkeit rechtfertigt die Belegung wertvoller Ortschafts-Bauplätze mit Hainen.

Jeden Hain gibt es nur einmal. Es wird daher öfter vorkommen, dass einem der liebe Mitspieler einen Hain wegschnappt, den man gerne selbst in seinem Fürstentum ausgelegt hätte.

In diesem Zusammenhang empfiehlt sich **Cole, Paladin der Weisen**. Er ist sozusagen das ausführende Organ der Weisen, der für einen Ausgleich in beiden Fürstentümern sorgt. Wer Cole in seinem Fürstentum ausgelegt hat, darf fortan auch die Haine des Mitspielers nutzen. Zudem zählt Cole noch einen Siegpunkt und liefert 3 Stärkepunkte.

Als Sprachrohr der Weisen fungiert **Robert, Herold der Weisen**. Gerne spielt er das Zünglein an der Waage, wenn es bei einer Würfelprobe einen Gleichstand gibt. Wie Cole ist Robert ein Stadtausbau, zählt einen Siegpunkt und liefert immerhin noch 2 Stärkepunkte.

In goldenen Zeiten darf ein ordentliches **Gericht** nicht fehlen. War der unterlegene Handelspartner beim Ereignis „Handel“ bisher der Willkür seines Mitspielers ausgeliefert, da er einen Rohstoff abgeben musste, den dieser ihm vorschrieb, schafft der Bau des Gerichts Abhilfe. Mit diesem darf der unterlegene Spieler selbst entscheiden, welchen Rohstoff er abgibt.



Auch Weise müssen hin und wieder zur Fortbildung. Dafür ist die **Akademie der Weisen** bestens geeignet. Die Akademie erlaubt es ihrem Erbauer, gegen Abgabe eines beliebigen Rohstoffs einen seiner Weisen um einen Punkt weiser werden zu lassen.

Diesen Weisheitspunkt könnte man dann sofort einsetzen, um die Aktionskarte **Weise Voraussicht** zu spielen. Das ist eine mächtige Karte, denn mit ihr lässt sich ein unliebsames Ereignis für den Rest des Spiels ganz aus dem Ereignisstapel entfernen.

Bisher wurden die Weisheitspunkte eingesetzt, um Ereignisse zu manipulieren oder einen besseren Zugriff auf die Nachziehstapel zu erhalten. Sicher wird sich der eine oder andere Leser fragen, ob sich Weisheitspunkte nicht auch direkt zur Gewinnung von Rohstoffen einsetzen ließen.

Das ist eigentlich nicht Sinn der Weisheitspunkte, aber ein paar Möglichkeiten gibt es schon, mit Hilfe von Weisheit die Rohstoffproduktion anzukurbeln.

Wenn das Ereignis **Rat der Weisen** eintritt, trifft so viel Weisheit zusammen, dass dabei entweder zusätzliche Weisheit entsteht oder ein paar Rohstoffe dabei herauspringen.

Weise zu sein heißt ja nicht, Meinungsverschiedenheiten aus dem Wege zu gehen. Sicher wird es auch in goldenen Zeiten Probleme geben, die gelöst werden müssen. Und wenn dann gegensätzliche Ansichten aufeinander treffen und diese sachlich diskutiert werden, wird die Lösung nicht lange auf sich warten lassen. So auch im **Disput der Weisen**. Hier wird entweder der Weise mit den besseren Argumenten mit 2 Rohstoffen für die Förderung seiner Belange belohnt oder jede Partei erhält einen beliebigen Rohstoff.

Wer an seinem Manifest des humanen Handelns gearbeitet, bzw. das Manifest eine oder mehrere Stufen



hoch gedreht hat, profitiert über die Aktionskarte **Goldene Zeiten** von der Zufriedenheit der Bevölkerung: Für jeden Siegpunkt auf dem Manifest erhält er einen beliebigen Rohstoff.

Für drei Weisheitspunkte erlaubt die Aktionskarte **Weiser Ausgleich** wie von Zauberhand den sofortigen, kostenlosen Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt.

Im ganzen Set gibt es nur eine einzige Angriffs-Aktionskarte. Sie heißt **Weise Abwehr** und dient dazu, dem Mitspieler das Spielen von Angriffs-Aktionskarten zu erschweren. Da es im Themenspiel keine andere Angriffs-Aktionskarte gibt, ist es sinnvoller, sie für die Aufwertung des Manifests einzusetzen. Im Duell sieht das natürlich anders aus. Im Spiel mit drei Sets gibt es genügend Angriffs-Aktionskarten, die einen Einsatz der Karte „Weise Abwehr“ rechtfertigen.

Auch wenn auf Catan goldene Zeiten herrschten, gab es doch die eine oder andere Katastrophe. So verursachte der Beginn einer kleinen Eiszeit im ausgehenden Mittelalter auch auf Catan Missernten mit der Folge, dass eine **Hungersnot** eintreten konnte. Wenn der Spieler kein Getreide besitzt, die Hungersnot zu bekämpfen, verliert er durch die verminderte Produktivität 2 Rohstoffe. Besser ist es natürlich, mit dem Bau eines **Kornspeichers** vorzusorgen. Dieser sorgt nicht nur für das Ende der Hungersnöte, er erlaubt es auch, dem Mitspieler pro Zug ein Getreide aufzudrängen und dafür im Gegenzug einen beliebigen Rohstoff zu fordern.

Das Set „Zeit der Weisen“ ist gleichermaßen für das Duell als auch für das Turnierspiel geeignet.

2012 hatte ich die Reform des alten Kartenspiels abgeschlossen. Aus der Asche des Phönix - "Das



Kartenspiel für zwei Spieler"- war ein neuer Phönix - "Die Fürsten von CATAN" samt zwei Erweiterungen ("Finstere Zeiten" und "Goldene Zeiten") entstanden. 2015 folgte die Umbenennung in „CATAN - Das Duell“, der Inhalt blieb gleich. Die Erweiterungen wurden 2021 neu aufgelegt. Jetzt sind alle 6 Themensets in einer Erweiterung zu finden: ["CATAN - Erweiterung für das Duell -Finstere & Goldene Zeiten"](#).



Wir, die Mitglieder der Redaktion, glauben, dass die neue Version - besonders im Hinblick auf die Themensets - schöner und farbenprächtiger geworden ist und die in Teil 3 von mir gesetzten Ziele für die Reform erreicht wurden. Letztlich werden darüber aber Sie, liebe Spieler, entscheiden.

Ende meines Blogs Teil 14. Der nächste und vorerst letzte Blogbeitrag zu "CATAN - Das Duell" ist einer "Danksagung" gewidmet. .

Klaus Teuber