



# CATAN - Das Duell



## Teil 2 - Das Kartenspiel wird erweitert

*29. Januar 2010*

Im Jahr 1997 erschien mit dem „Turnier-Set zum Kartenspiel“ die erste Erweiterung für das Kartenspiel. Inspiriert dazu wurde ich von „Magic, the Gathering“, das Mitte der 90er Jahre ein Kultspiel in Deutschland war. Obwohl die Regeln beider Spiele völlig unterschiedlich sind, haben sie eine Gemeinsamkeit: Sie lassen sich mit neuen Karten erweitern.

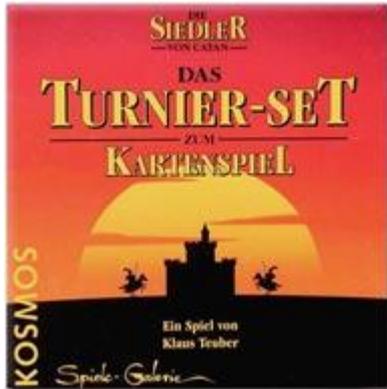
Mir gefiel das Prinzip von Magic, bei dem jeder Spieler aus einer Auswahl von Karten sein eigenes Kartendeck zusammenstellt und damit gegen seinen Mitspieler antritt. Beim Turnier-Set, das ich vor allem für ambitionierte Spieler entwickeln wollte, übernahm ich dieses Prinzip: Die Spieler füllen ihre Kartenhand nicht mehr mit Karten von gemeinsamen Kartenstapeln auf, sondern von eigenen Stapeln, die sie vor dem eigentlichen Spiel aus den Karten des Grundspiels und den Karten des Turnier-Sets zusammenstellen.

Mit den eigenen Kartenstapeln war es nun wesentlich effektiver, eine bestimmte Strategie zu verfolgen. Um eine befriedigende Auswahl an Karten für die jeweilige Strategie zu garantieren, benötigte allerdings jeder Spieler ein Basisspiel und ein Turnier-Set.

Das Sammelkartenprinzip von Magic übernahm ich nicht. Wer bei Magic und allen später nachfolgenden Sammelkartenspielen zu neuen Karten kommen möchte, muss kleine Erweiterungen, so genannte „Booster Packs“, kaufen, die zufällig einsortierte Karten enthalten. In diesen kleinen Erweiterungen findet man seltene und weniger seltene Karten. Wer nun mit seltenen, sprich guten Karten antreten möchte, muss schon einige Booster Packs kaufen, um an diese heran zu kommen.

Sicher, mit einem Sammelkartenspiel lässt sich eine Menge Geld verdienen, aber ich fand das Prinzip für CATAN unpassend und fürchtete mich auch ein wenig vor dem

Zwang, mir ständig weitere Karten ausdenken zu müssen, um die kleinen Booster-Packs mit neuen Karten zu füllen.



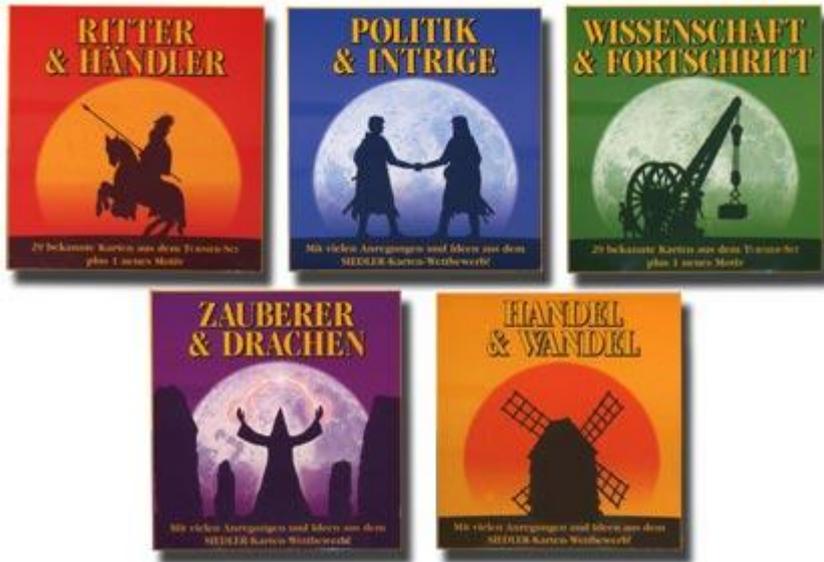
*Das Turnier-Set zum Kartenspiel*

So wurde das CATAN Kartenspiel kein Sammelkartenspiel. Dennoch war das Turniervergnügen nicht ganz billig. Schließlich brauchte jeder Spieler ein eigenes Grundspiel und ein eigenes Turnierset. Obwohl ein entsprechender Hinweis groß auf der Rückseite der Schachtel des Turnier-Sets stand, überlasen ihn viele Käufer und waren verständlicherweise enttäuscht, mit dem Turnier-Set in Verbindung mit einem Grundspiel alleine nichts anfangen zu können.

Unzufriedene Spieler sind für jeden Spieleautoren ein Gräuel und auch der Kosmos-Verlag war nicht glücklich über die Beschwerden, die täglich im Haus eingingen. So überlegte ich mir eine Variante, die das Spiel des Turnier-Sets mit nur einem Grundspiel ermöglichte: Das Erweiterte Grundspiel war geboren. Schon in der zweiten Auflage wurde diese Variante in die Regel des Turnier-Sets übernommen. Zu einer dritten Auflage kam es dann nicht mehr, da das Turnier-Set konsequenterweise von einzelnen Themensets abgelöst wurde.

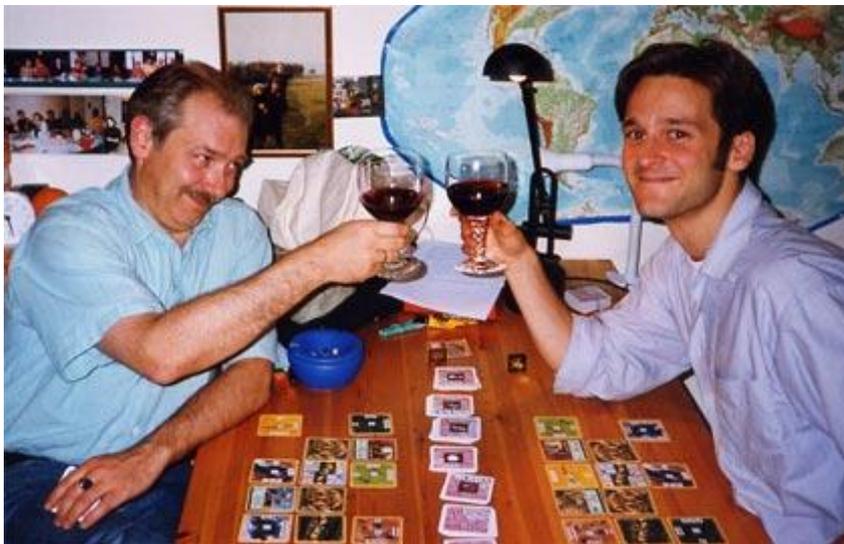
Mit jedem Themenset war ein Erweitertes Grundspiel – also das Grundspiel mit zusätzlichen themenbezogenen Karten – möglich. Gleichzeitig bot jedes Themenset den ambitionierten Spielern beim Turnierspiel die Möglichkeit, mit zusätzlichen Karten neue Strategien bzw. Kartendecks zu entwickeln.

Die Themensets, die im Oktober 1998 erschienen und das Turnier-Set ablösten, hießen Zauberer & Drachen, Politik & Intrige, Handel & Wandel, Wissenschaft & Fortschritt und Ritter & Händler. Sie bestanden aus den Karten des Turnier-Sets und auch aus neuen Karten, deren Grundideen dem Kosmos-Verlag auf Grund eines Ideenwettbewerbs zugeschickt worden waren.



*Die Themensets (1998)*

Dieser Ideenwettbewerb mauserte sich zu einem Mammutprojekt für mich und beschäftigte mich fast ein Dreivierteljahr. Bei den über 1.000 eingesendeten Karten waren originelle Ideen dabei. Nun galt es, diese Ideen mit den bereits vorhandenen Karten und eigenen Ideen zu themenbezogenen Sets zusammen zu schmieden.



*Testen ist gar nicht so eine trockene Angelegenheit. - Beim Testen mit meinem älteren Sohn Guido (1998)*

Als die Prototypen der neuen Themen-Sets standen, testete ich sie hauptsächlich innerhalb meiner Familie und mit Mitarbeitern des Kosmos-Verlags. Zur Seite standen mir damals auch Brigitte und Wolfgang Ditt, die ebenfalls die neuen Sets ausprobierten und mir wertvolle Tipps und Anregungen gaben. Wie das bei Tests so ist, traten Unzulänglichkeiten zu Tage. Karten wurden verworfen oder modifiziert und wechselten

in andere Themensets. Es wurde erneut getestet, verworfen und modifiziert und erneut getestet ...

Als die Themensets endlich fertig waren, stieß ich einen Seufzer aus, der wohl auch außerhalb der Mauern unseres Hauses gehört worden war. Ich war erleichtert, die Arbeit abgeschlossen zu haben, aber auch zufrieden mit den neuen Themensets und hoffte, die Spieler draußen würden es auch sein.

Da die Themensets sich sehr gut verkauften, ging ich davon aus, dass sie gefielen. Im Jahr 2001 wurde von der Firma USM zusammen mit dem Entwickler TriNoDe ein PC-Version des Kartenspiels- inklusive einer kleinen Erweiterung namens „Turnierkarten 2002“ – veröffentlicht und gleichzeitig eine Internet-Plattform geschaffen, die es ermöglichte, sich beim Turnierspiel online mit anderen zu messen. Ich spielte dort auch hin und wieder und stellte bald fest, dass es doch einige Karten gab, die zu stark waren und andere, die so gut wie nie beim Spielen eingesetzt wurden.

Obwohl ich ursprünglich eigentlich nicht vorhatte, eine weitere Erweiterung für das Kartenspiel zu entwickeln, ließen mich die Mängel beim Zusammenspiel der Karten im Turniermodus nicht so recht in Ruhe.



*Barbaren & Handelsherren (2003)*

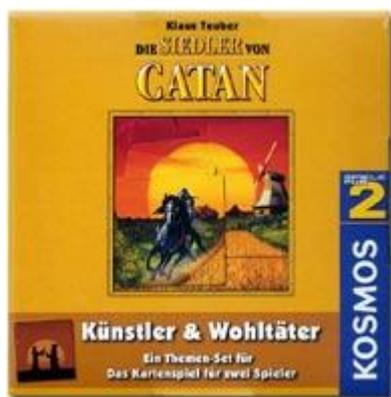
Im Jahr 2003 erschien daher das sechste Themenset. Es hieß Barbaren & Handelsherren. Zum einen wollte ich mit diesem Set thematisch die Idee aus der Brettspiel-Erweiterung Städte & Ritter aufgreifen, in der sich die Spieler gemeinsam gegen einfallende Barbaren verteidigen. Zum anderen gab es in den alten Sets, wie schon erwähnt, einige Karten die beim Turnierspiel übermächtige Decks ermöglichten und andere, die keine Rolle spielten. Das neue Themenset sollte, verbunden mit einer kleinen Reform der alten Karten, das Potenzial zu starker Deck-Strategien reduzieren und die Vielfalt der strategischen Ausrichtungen von Decks stärken.

Nachdem ich einen ersten Prototypen erstellt hatte, bat ich einige erfahrene Turnierspieler, die ich beim Spielen im Internet oder auf den CATAN Wochenenden in Birstein kennen gelernt hatte, um Hilfe beim Testen. Ich traute mir inzwischen nicht

mehr zu, bei der Vielzahl der bestehenden Karten und deren Einsatzmöglichkeiten im Turnierspiel alle Eventualitäten im Blick zu haben bzw. alle eventuellen Unzulänglichkeiten der Karten zu erkennen.

Nach einem halben Jahr intensiver Zusammenarbeit hatte mein ehemaliger Prototyp sein Gesicht gewandelt. Die Grundidee war zwar erhalten geblieben, aber einige meiner Karten waren beerdigt worden und an ihrer Stelle waren Kartenideen meiner Testpartner in das Set eingeflossen – Kartenideen wie zum Beispiel die Schreibstube, auf die die Kartenspielgemeinde heute kaum noch verzichten kann. Aus einem Testteam war ein Entwicklungsteam geworden.

Mittlerweile sanken die jährlichen Verkaufszahlen des Kartenspiels beträchtlich. Sebastian Rapp, der zu dieser Zeit für CATAN bei Kosmos verantwortlich war, und ich waren uns einig, dass das Turnierspiel zwar die Krönung des Kartenspiels war – aber ungeachtet davon doch nur recht wenige Spieler erreichte. Daher lag der Schwerpunkt des nächsten neuen Sets, das unter dem Namen „Künstler & Wohltäter“ im Jahr 2007 erschien, auf dem erweiterten Grundspiel.



*Künstler & Wohltäter (2007)*

Auch bei diesem Set legte ich dem bewährten Entwicklungsteam von 2003 einen Prototypen vor, bei dem thematisch die Zufriedenheit der Untertanen im Mittelpunkt stand. Wieder folgte eine sehr konstruktive Entwicklungsphase an deren Ende ein Set geboren wurde, das zwar auch für Turnierspieler interessante Karten enthielt, aber hauptsächlich für die Spieler geeignet war, denen das Turnierspiel zu aufwändig war und die sich eine spannende Erweiterung für ihr Grundspiel wünschten. Tatsächlich erhielt das Set sehr gute Kritiken und wurde von vielen Spielern als das beste Themenset für das Erweiterte Grundspiel gewertet.

Einen Rückgang der Verkaufszahlen konnte das neue Themenset jedoch leider auch nicht aufhalten. Anders als das Brettspiel, das von Jahr zu Jahr ziemlich konstante Verkaufszahlen aufweist, sank der Absatz des Kartenspiels jedes Jahr beträchtlich. Es war abzusehen, dass sich der Kosmos Verlag über kurz oder lang gezwungen sehen

würde, das Kartenspiel aus dem Programm zu nehmen. So stand Ende des Jahres 2008 die Frage im Raum, wie es weitergehen solle. Zwei Möglichkeiten wurden diskutiert. Entweder man ließ das Kartenspiel sterben oder man belebte es neu.

Ich war mir mit Kosmos einig, dass eine Neubelebung nicht nur grafischer Natur sein durfte, sondern das Spiel auch inhaltlich überarbeitet werden musste. Es gab sicher Gründe, warum es das Kartenspiel immer schwerer hatte, neue Freunde zu gewinnen.

**In meinem nächsten Blog werde ich diese Gründe nennen und meine Überlegungen schildern, die den Boden für die Überarbeitung des Kartenspiels bereiteten.**

*Klaus Teuber*

The logo for the board game Catan, featuring the word "CATAN" in a bold, serif font with a curved line arching over the letters "A" and "T".