



# CATAN - Das Duell

## Teil 3 - Die Reform des Kartenspiels

*4. Februar 2010*

Als in der zweiten Hälfte des Jahres 2008 die Zukunft des Kartenspiels wegen der stark nachlassenden Verkaufszahlen in Frage stand, machte ich mir Gedanken, was man verbessern konnte, um eine Neustellung des Kartenspiels zu begründen.

In den vergangenen Jahren hatte ich das Kartenspiel öfter verschenkt – vorzugsweise an Paare, die eher selten spielten und wenn dann meist zu zweit. Aufgrund der Rückmeldungen der Beschenkten konnte ich mir ein Bild machen, wo es beim Kartenspiel hakte und wo man ansetzen musste, um es zu verbessern. Ich kam zu folgenden Schlussfolgerungen:

1. **Für Anfänger dauert das Kartenspiel zu lang**

Eine erste Spielpartie kann durchaus 2 Stunden dauern. Damit ist für viele der Spielabend schon vorbei und eine zweite Partie hat wenige Chancen. Wenn man das Spiel beherrscht, kann es immer noch bis zu 90 Minuten dauern, was einigen auch schon zu lange ist.

Ziel: Die Spieldauer im Allgemeinen und im Besonderen für Anfänger kürzen.

2. **Hohe Komplexität durch Kartenvielfalt**

Wer das Kartenspiel zum ersten Mal spielt, sieht sich einer großen Menge von Karten gegenüber, deren Funktionen sich ihm oft erst in der zweiten oder dritten Partie erschließen.

Ziel: Anfänger sollten zunächst mit weniger Karten konfrontiert werden.

3. **Spielblockaden**

Viele Karten dürfen im ersten Spieldrittel nicht gespielt werden. So können anfangs Stadtausbauten und die meisten Aktionskarten nicht eingesetzt

werden. Dadurch wird der Spielfluss zäher. Wer beispielsweise als Anfänger nur rote Stadtausbauten und unspielbare Aktionskarten auf die Hand bekommt, ist weniger motiviert weiterzuspielen.

Ziel: Anfänger sollten alle Karten von Anfang an spielen können und alle Karten sollten sofort sinnvoll nutzbar sein.

#### 4. **Ärgerpotential**

Es gibt einige destruktive Karten wie den Feuerteufel, den Schwarzer Ritter und den Bürgerkrieg, die gerade bei der ersten Partie, wenn die Spieler das Zusammenspiel der Karten noch nicht kennen, zu unliebsamen Überraschungen und zu Ärger führen können.

Ziel: Für Anfänger sollte es keine zu heftigen „Ärgerkarten“ geben.

#### 5. **Umfangreiche Regel**

Manche Regeldetails sind nicht intuitiv wie beispielsweise die Bedingung für den Handelsvorteil. Um den Handelsvorteil zu erhalten, muss man mehr Handelspunkte besitzen und eine Stadt gebaut haben. Die Stadtbedingung nehmen viele nicht wahr.

Manche Regeln sind unnötig wie beispielsweise die Regeln, wie man mit dem Mitspieler handelt. In der Praxis handeln erfahrene Spieler beim Kartenspiel nicht miteinander.

Ziel: Unnötiger Regelballast sollte entfernt werden

Jeder Punkt dieser Aufzählung mindert den Spielspaß schon bei der ersten Partie. Wenn das Kartenspiel sinnvoll reformiert werden sollte, musste ich Wege finden, es anfängerfreundlicher zu gestalten – ohne ihm dabei den Spielreiz zu nehmen. Ich wusste, das würde nicht einfach werden.

Ich entwickelte ein erstes Konzept auf der Grundidee, in einer Spielschachtel ein einfaches Einführungsspiel für Anfänger und drei Themenspiele für Fortgeschrittene anzubieten. Hierfür benötigte ich ca. 180 Karten. Bei der Auswahl der Karten berücksichtigte ich zunächst nur die Karten des Basisspiels und des alten Turnier-Sets.

### **Das Einführungsspiel**

Für das Einführungsspiel wählte ich Aktionskarten ohne Bedingung und keine Stadtausbauten. Damit waren alle Karten von Spielbeginn an ohne Einschränkungen spielbar.

Die vier Ausbau-Kartenstapel bestückte ich mit 36 Karten (gegenüber 62 Karten im alten Grundspiel). Jeder Stapel umfasste damit nur 9 Karten, was für Anfänger ausreichend übersichtlich sein sollte.

Als Siegbedingung legte ich 7 Siegpunkte fest. Ich versprach mir davon eine wesentlich kürzere Spieldauer. Damit lag ich richtig. Bei den späteren Tests dauerte das Einführungsspiel meist zwischen 25 und 30 Minuten.

Nach zwei oder drei Einführungsspielen sollten die Spieler ausreichend mit den grundlegenden Karten und Regeln des Kartenspiels vertraut und somit für das eigentliche Spiel mit mehr Karten und einer höheren Siegbedingung bereit sein. Das „eigentliche Spiel“ sollte nach meinen Vorstellungen nun aber nicht mehr ein Spiel sein, sondern drei gleichberechtigt nebeneinander stehende Spiele, die sich thematisch und strategisch deutlich voneinander unterschieden.

## **Die Themenspiele**

So traten an die Stelle des alten Grundspiels und der erweiterten Grundspiele die Themenspiele. Aus den Karten, die ich nicht für das Einführungsspiel verwendet hatte und einigen ganz neuen Karten formte ich drei thematisch unterschiedliche Themensets, die zum damaligen Stand der Entwicklung „Zeit des Goldes“, „Zeit der Helden“ und „Zeit des Fortschritts“ hießen.

Bei der Kartenauswahl verzichtete ich auf Karten, die sich im alten Kartenspiel als unattraktiv erwiesen hatten. Ich modifizierte bestehende Karten oder entwickelte auch neue, um einen schnelleren Spielfluss zu erreichen und das jeweils gewählte Thema zu stärken. So fielen beispielsweise einige mächtige Ritter dem Rotstift zum Opfer.

Jedes Themenset stattete ich mit 24 Karten für die Ausbaustapel und ein paar Ereigniskarten aus. Ein Themenspiel wurde mit den Karten des Einführungsspiels und den Karten des jeweiligen Themensets gespielt. Fünf Kartenstapel bildeten für beide Spieler den Vorrat an Ausbau- und Aktionskarten. Sowohl die drei Stapel mit den Karten des Einführungsspiels als auch die beiden Stapel mit den Karten des jeweiligen Themensets enthielten je 12 Karten.

Mit insgesamt 60 Karten in den Ausbaustapeln hatte ein Themenspiel damit immer noch 2 Karten weniger als das alte Grundspiel mit seinen 62 Karten und wesentlich weniger als das alte erweiterte Grundspiel mit 85 und mehr Karten. An diesen Zahlen hat sich bis zum damaligen Entwicklungsstand nichts geändert.

Bei den Tests, die später folgten, stellte sich heraus, dass ein Themenspiel meist zwischen 45 und 60 Minuten dauerte. Selbst das aggressivere Themenspiel „Zeit der Helden“ dauerte oft nicht mehr als eine Stunde. Dies lag daran, dass die Karten zielgerichteter waren und während der Entwicklung auch noch einige beschleunigende Spielelemente eingebaut wurden.

## **Die Entwicklung**

Ich hatte das Gefühl, meine Ziele erreicht zu haben und stellte mein Konzept Ende 2008 dem Kosmos-Verlag vor. Der Verlag akzeptierte es und so waren die Weichen für die Neustellung des Kartenspiels gestellt. Auch unserem damaligen amerikanischen Catan-Partner gefiel das Konzept, so dass die Zukunft des Kartenspiels auch für die englischsprachigen Ländern neu gestaltet werden konnte. Ich war glücklich darüber, das Kartenspiel mit meiner Erfahrung der letzten 12 Jahre sozusagen neu entwickeln zu dürfen.

Der Relaunch sollte in zwei Etappen ablaufen. Das Kartenspiel sollte damals als „Die Fürsten von Catan“ mit Einführungsspiel und drei Themensets im Herbst 2010 erscheinen, eine Erweiterung mit allen übrigen Themensets wurde für 2011 geplant.

Sebastian Rapp, der zu dieser Zeit beim Kosmos-Verlag angestellt war und ich waren uns einig, dass wir uns für die Redaktionsarbeit verstärken sollten. Wir fragten Dr. Reiner Düren und Peter Gustav Bartschat – beide erfahrene Kartenspieler der ersten Stunde – ob sie unserem Team beitreten wollten. Ich war sehr froh, dass sie wollten. Denn bei einer längeren Zusammenarbeit ist nicht nur Sachverstand gefragt, auch die Chemie zwischen den Beteiligten muss stimmen.

So bastelte ich auf Grundlage meines Konzepts 7 Prototypen. Drei schickte ich an meine Team-Kollegen, eines erhielt der Illustrator Michael Menzel, der dem Kartenspiel grafisch ein neues Gesicht verleihen sollte und je eines erhielten Arnd Beenen und Sebastian Mellin. Während Arnd das Spiel für eine Umsetzung in der damaligen Catan-Onlinewelt konzipierte, war es die Aufgabe von Sebastian, die Umsetzung dann zu programmieren.

Das Jahr 2009 stand ganz im Zeichen der Entwicklung. Jedes Mal, wenn einer von uns das Spiel getestet und einen Testbericht verfasst hatte, diskutierten wir in unserem Forum über die Schwächen und Stärken einzelner Karten. Karten wurden modifiziert, einige auch gestrichen und durch neue ersetzt. Die geänderten Karten schickte ich dann für die neuen Tests an meine Teamkollegen.

Sicher werden sich jetzt einige fragen: „Und was ist mit dem Turnierspiel?“. Nun, das Turnierspiel war bei der Entwicklung zwar nicht unsere erste Präferenz, aber wir haben es immer im Auge behalten. Es ist natürlich möglich, das Turnierspiel mit den Karten der Grundbox zu spielen. Seinen vollen Reiz wird es aber sicher erst entfalten, wenn die Erweiterung mit weiteren Karten im Jahr 2011 auf den Markt kommt.



*Zwei Fürsten beim Testduell am Catan Wochenende 2009 in Bilstein (Foto von Roland Hülsmann)*

Während der Entwicklung entstand eine neue Spielform, die man durchaus als Vorstufe des Turnierspiels bezeichnen kann. Wir haben sie „Das Duell der Fürsten“ genannt. Mehr Informationen zum Duell der Fürsten folgen in einem meiner nächsten Blogs.

**In meinem nächsten Blog werde ich mehr über den "catanischen Baustil" berichten und auch einige Illustrationen zeigen.**



*Kartenspielreform: Straße und Siedlung*

Vorab stelle ich Ihnen, lieber Leser, die neue Straße und Siedlung vor, die das Grundgerüst des Kartenspiels bilden. Wundern Sie sich bitte nicht über die siegpunktlose Siedlung in diesem Prototypen. Der Siegpunkt kommt selbstverständlich noch drauf.

*Klaus Teuber*

**CATAN**