



CATAN - Das Duell



Teil 9 - Zeit der Intrigen

7. Juli 2011

Das Thema dieses Sets ist der Streit zwischen den Anhängern Odins und den Christen.



Die zentralen Ereignisse des Sets sind die beiden Karten „**Glaubensstreit**“. Ereignet sich ein Glaubensstreit, verlieren beide Spieler ihre Handkarten.

Kirchen und **Tempel**, die Karten des offenen Nachziehstapels, mindern den Verlust. Mit einem Tempel und seinen Folgekarten stärkt man zudem den Zugriff auf die eigenen Nachziehstapel und eine Kirche eröffnet die Möglichkeiten, gegnerische Helden abzuwerben und zusätzliches Gold zu erwirtschaften. Und wer sowohl Kirche als auch Tempel gebaut hat, kann das Große Thing errichten und den Glaubensstreit beenden.



Bisher war es nur möglich, Siedlungen, Städte und Landschaften auszubauen. In der Erweiterung gibt es nun erstmalig Karten, die auch auf freie Straßen gelegt werden können.

Im Set „Zeit der Intrigen“ ist dies die Karte „Wirtshaus zur Roten Laterne“. Da die Karte nicht auf einen freien Bauplatz sondern auf eine Straße gelegt wird, sprechen wir vom

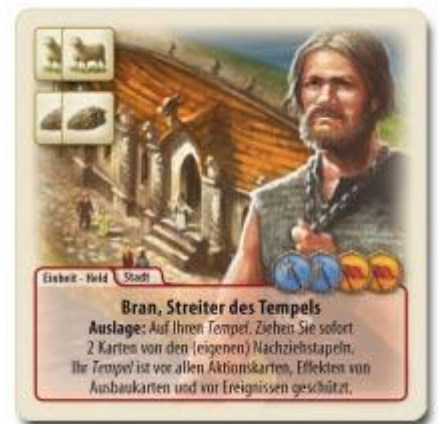
Ergänzen einer Straße. Die Funktion einer „ergänzten“ Straße bleibt erhalten, sie erhält lediglich zusätzliche Funktionen bzw. Eigenschaften. Daher zeigt die Illustration jeder Straßenergänzung auch weiterhin eine Straße.



Eine große Rolle in diesem Set spielen auch die beiden Helden **Judith, Hüterin der Kirche** und **Bran, Streiter des Tempels**.

Wie schon im Basisspiel das Rathaus auf das Gemeindehaus gelegt und dessen Funktion damit erweitert wurde, wird Judith auf einer Kirche platziert. Judith

schützt die Kirche vor allen Aktionen und Ereignissen. Dabei bleiben die Funktionen der Kirche als solche erhalten. Der Siegpunkt der Kirche ist auf der Karte von Judith mit abgebildet (einer ist von Judith, einer ist von der Kirche). Gleiches gilt für Bran und den Tempel.



Doch lassen wir Judith und Bran, die Vertreter der beiden Glaubensrichtungen, ein wenig miteinander plaudern und dabei die übrigen Karten des Sets vorstellen.

Judith: *Eine schöne Insel, dieses Catan. Aber meine Kirche macht das Land erst vollkommen.*

Bran: *Bald werden hier Kirchen wie Pilze aus dem Boden sprießen. Dem sollte ich mit einem Tempel Odins Einhalt gebieten.*

Judith: *Wage es nicht, du Gottloser!*

Bran: *Gottlos? Wer? Ich? Ich glaube an Götter! Odin, Loki, Freyja, Thor ...*

Judith: *Es gibt aber nur einen Gott! Meinen! Und der hat immerhin Himmel, Erde und die Menschen erschaffen.*

Bran: *Ui, warst du dabei? Ich jedenfalls nicht. Trotzdem weiß ich, dass es Odin war, der die ersten beiden Menschen Ask und Embla erschuf.*

Judith: *Lächerlich! Erstens hießen die ersten Menschen Adam und Eva und zweitens frage ich dich, wie ein Kriegsgott Leben erschaffen können soll? Deiner hetzt die Menschen in den Tod, meiner ist für die Menschen gestorben.*

Bran: *Odin säuft mit allen Kriegern in Walhall, die mit seinem Namen auf den Lippen im Kampf fallen. Was kann ein Krieger Besseres erwarten als solch ein Paradies? Wenn du etwas näher zu mir rückst, holde Judith, erzähle ich dir gerne mehr über Odin und Walhall.*



Judith: *Bevor du mir hier den Hof machst, solltest du dich mal waschen oder besser gleich taufen und bekehren lassen. Vielleicht kann mein **Bischof** das in die Wege leiten.*

Bran: *Bekehren nennst du das, wenn dein Bischof mir mein Gold aus den Rippen schneiden will? Ich schicke ihn lieber zur **Opferstätte**,*

dort kann er sich auf dem Opferstein nützlich machen.



Judith: *Das wirst du schön bleiben lassen, du ungehobelter Klotz!*

Bran: *Na gut, als vertrauensbildende Maßnahme lasse ich deinen Bischof laufen. Dann werde ich jetzt die **Nornenpriesterin** um Hilfe bitten.*

Judith: *Was ist denn das wieder für ein heidnischer Unfug?*



Bran: *Die Nornen sind weise Frauen, die an der Wurzel der Weltenesche neben einem Brunnen wohnen und unser*

*Schicksal bestimmen. Soeben haben sie mir den **Priester Odins** auf die Hand gespielt. Ich mache dich mal mit ihm bekannt. Aber pass auf! Möglicherweise bist du danach etwas durcheinander.*



Judith: *Himmel, stinkt der aus dem Hals. Mir schwinden gleich die Sinne. Was wollte ich doch gleich?*

Bran: *Mich bekehren?*



Judith: *Richtig, ich wollte dir meinen **Missionar** auf den Hals hetzen. Aber; wo ist er denn? Himmel, es kann doch nicht sein, dass sich mein Diener Gottes von deinem grässlichen Priester in die Flucht schlagen lässt?*

Bran: *Warum nicht? Auch Odins Wege sind manchmal unergründlich.*

Wenig später ...

Judith: *Ah, da ist er ja wieder, der Herr Missionar. Wenn es ihm gelingt, einen deiner Helden auf die Weide des Herrn zu führen, kann er seinen Schnitzer wieder gut machen.*



Bran: *Vegetarische Kost für Odins Krieger? Ein guter Witz! Aber bevor meine Helden einer so hübschen Kirchenhüterin vielleicht doch auf den Kirchenleim gehen, lasse ich **Gottfried** ein bisschen intrigieren.*

Judith: *Überstrapaziere nicht meine Geduld!*

Bran: *Ich kann nicht anders, der Missionar ist jetzt auf meiner Seite.*

Judith: *Pah, ohne Kirche nützt er dir nichts.*

Bran: *Dann baue ich halt eine.*

Judith: *Und was sagt dein Gott zur Konkurrenz?*

Bran: *Odin ist nicht eitel, sondern eher pragmatisch wie ich. Solange er der Stärkere ist, kümmern ihn andere Götter wenig. Außerdem verliert dieser dumme Glaubensstreit seine Zähne, wenn die paar Christen in meinem Fürstentum auch einen Ort zum Beten haben.*

Judith: *Du kommst dir wohl sehr schlau vor?*

Bran: *Ich bin schlau, denn jetzt missioniert dein ehemaliger Missionar bei dir und beschert mir **Reiner, den Müller**.*

Judith: *Auf die treulose Seele verzichte ich gerne. Glücklicherweise steht der **Meister der Bruderschaft** auf meiner Seite und vergoldet mir den Verlust.*



Bran: *Hilft er dir, weil er an deinen Gott glaubt?*

Judith: *Nein.*

Bran: *Dann glaubt er an Odin?*

Judith: *Nein.*

Bran: *Glaubt er überhaupt an etwas?*



Judith: *Keine Ahnung. Er faselt dauernd etwas von Toleranz und Aufklärung.*

Bran: *Dein Meisterbruder scheint mir nicht von dieser Welt zu sein.*

Judith: *Mag sein, kümmert mich aber auch nicht. Ich baue jetzt für meine loyalen Helden eine **Brauerei** und lade sie zum Abendmahl zu Brot und Bier ein.*

Bran: *Sollte da nicht Wein gereicht werden?*

Judith: *Nein, Bier. Das war ein Übersetzungsfehler von irgendwelchen unwissenden Mönchen.*



Bran: *Aha. Falls du ein klares, wohlschmeckendes Elixier für dein Bier benötigst, könnte ich dir ein paar Fässer Wasser aus der **Quelle Odins** zukommen lassen.*

Judith: *Mit deinem heidnischen Wasser kannst du von mir aus deine Schweine tränken. In mein Bier kommt mir so etwas nicht.*



Bran: *Schade, ich dachte du würdest mir im Gegenzug verraten, welcher begnadete Steinmetz das Kreuz in den Felsen deines Wallfahrtsorts gemeißelt hat. Wenn ich sehe, wie du mit deinen Buden Tand vergoldest, könnte ich direkt neidisch werden. War es vielleicht Michael, der Baumeister?*

Judith: *Nein, es gibt keinen Steinmetz und der Baumeister war mir nur bei der Errichtung*

meiner prachtvollen Kirche zu Diensten. Das Kreuz hat mein Gott höchstpersönlich mit einem mächtigen Blitz in den Stein gebrannt. Ein großes Wunder, das dein Odin wohl kaum hinkommt.



Bran: *Das glauben doch wohl nur deine dummen Untertanen. Weißt du was, ich schenke dir das Wirtshaus zur Roten Laterne! Und gratis gibt es ein paar feine Damen dazu. Die werden nicht lange brauchen, um den Namen deines Steinmetzes aus deinen Helden heraus zu kitzeln.*

Judith: *Wenn sich einer meiner Helden in diesem unseligen Haus blicken lässt, erhält er zum Abendmahl nur noch hartes Brot. Apropos Brot. Das wird dank dieses untreuen Müllers gerade knapp. Und du scheinst ihn weidlich nutzen zu können. Ich glaube, ich muss meinem Bischof einen Sitz bauen.*



Bran: *Was hat dein Bischofssitz mit dem Müller zu tun?*

Judith: *Nun, der Bischof hat mir als Gegenleistung für seinen Sitz versprochen, dem Müller die Exkommunikation anzudrohen, wenn dieser nicht als Einsiedler in die Wüste geht. Als Buße für seine Untreue kann er dort Gestein zu Sand mahlen. Wenn ich den Müller nicht haben kann, sollst du ihn auch nicht haben. Auge um Auge, Zahn um Zahn ...*

Bran: *Odin hat übrigens auch ein Auge verloren. Seine Zähne hat er wohl noch. Die haben doch einiges gemeinsam unsere Götter. Und damit wir doch auch, oder?*



Judith: *Unsinn, mein Gott hat kein Auge verloren. Der dumme Spruch ist mir eben nur so rausgerutscht. Mein Gott will die Versöhnung. Wir sollen unseren Feinden die linke Wange hinhalten, wenn er uns auf die rechte schlägt.*

Bran: *Interessant. Dann tun wir doch etwas für unsere Versöhnung. Als erstes stoßen wir auf eine **gute Nachbarschaft** an oder zumindest auf eine bessere!*

Judith: *Meinetwegen. Schließlich steht in der Bibel, ich soll auch meine Feinde lieben.*



Bran: *Und dann baue ich für uns das **Große Thing**.*

Judith: *Und was sollen wir damit?*

Bran: *Unsere Streitigkeiten beilegen. Miteinander reden. Außerdem gibt es dort hinter den Felsen ein paar sehr romantische Plätze für frisch Verliebte ...*

Judith: *Was soll das denn heißen?*

Bran: *Dass wir nicht immer nur miteinander streiten sollten. Was wirst du denn als gute Christin tun, wenn ich dich jetzt auf die rechte Wange küsse?*

Judith: *Ich werde dir wohl die linke Wange hinhalten müssen ...*

Etwas später...

Judith: *Vom Mund steht aber nichts in der Bibel!*

Bran: *Woher willst du das wissen? Vielleicht Erinnerst du dich jetzt ...*

Die Erweiterung „Finstere & Goldene Zeiten“ bereichert das Duell um sechs neue Themensets. Mit den vielen Möglichkeiten, die Sets miteinander zu kombinieren, gestaltet sich das Duell noch abwechslungsreicher und bietet immer wieder neue Herausforderungen. Auch der Turniermodus ist mit den neuen Karten sinnvoll spielbar.

Im nächsten Blogbeitrag stelle ich das zweite Set der Erweiterung „Zeit der Handelsherren“ vor.

Klaus Teuber

The logo for the board game Catan, featuring the word "CATAN" in a bold, serif font with a thin black arch above the letters.