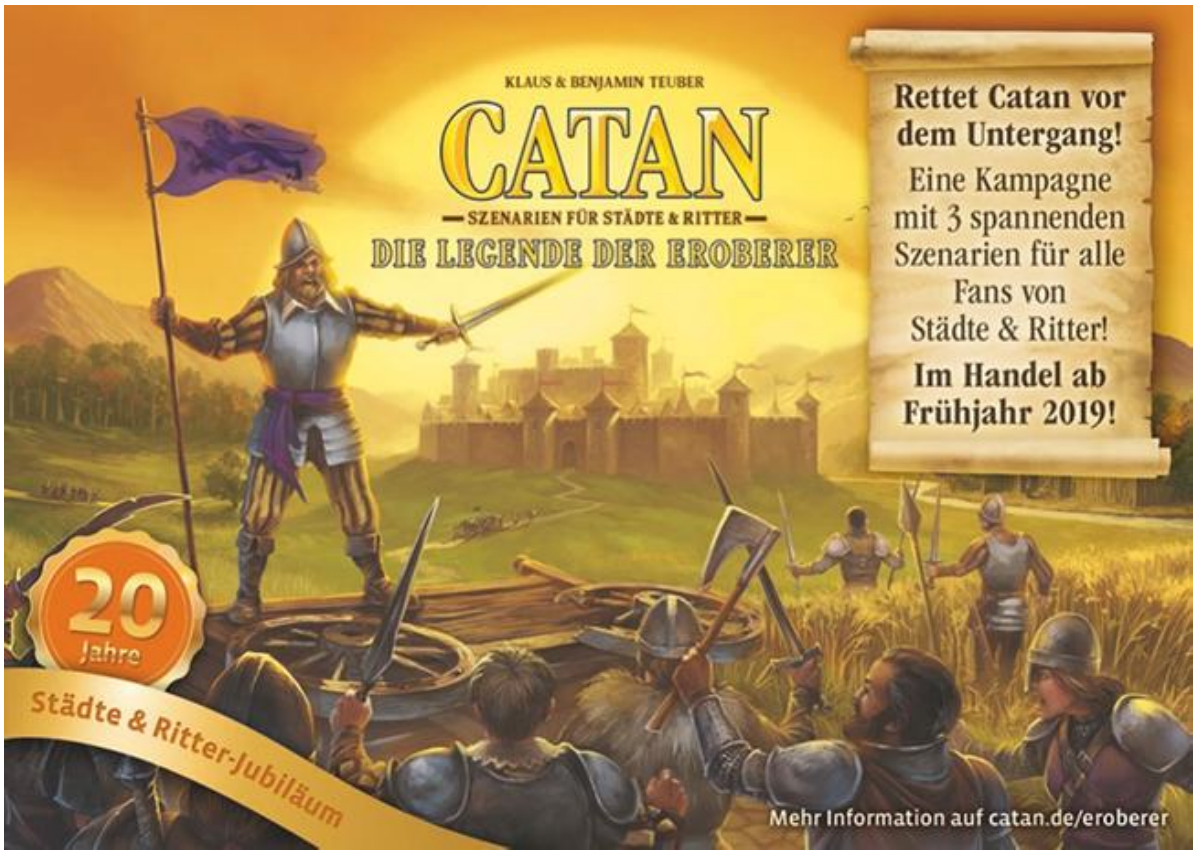
CATAN - Die Legende der Eroberer

Liebe Städte & Ritter Fans!

Wer von euch in der vergangenen Woche die Messe „Spiel 2018“ in Essen besuchte und bei uns am Catan Stand vorbeischaute, wird vielleicht auf der Rückseite unserer Autogrammkarte die Ankündigung von „CATAN – Die Legende der Eroberer“ gesehen haben.



Im Herbst 1998 erschien die Erweiterung „Städte und Ritter“ in Deutschland. Das ist mittlerweile 20 Jahre her. Seitdem erfreut sich „Städte & Ritter“ bei fortgeschrittenen Catan Spielern großer Beliebtheit und ist bis heute ununterbrochen im Angebot von Spielwarenläden oder Onlineshops. Wir hielten es für angemessen, diesen großen Erfolg

mit einem Jubiläumsspiel - einer Erweiterung zu „Städte & Ritter“ - zu würdigen und mit euch zu feiern.

Das Jubiläumsspiel trägt den Titel „ CATAN – Die Legende der Eroberer“ und wird voraussichtlich im Mai 2019 erhältlich sein. Leider erfolgt die Veröffentlichung somit ein paar Monate nach dem Jubiläumstermin in diesem Herbst, was der langen Entwicklungszeit und dem nicht unbeträchtlichen Umfang des Spiels geschuldet ist.

Vor über drei Jahren begannen mein Sohn Benjamin und ich mit der Entwicklung des Spiels. Eigentlich sind es drei Spiele bzw. 3 aufeinander folgende Szenarien, die wir in eine begleitende Geschichte eingebunden haben.

Die Geschichte von „Städte & Ritter“ spielt in den ersten 100 Jahren nach der Entdeckung Catans durch Seefahrer der Alten Welt (nach der Zeitrechnung der Alten Welt geschah dies um 1420 n. Chr.) Der Handel und der Wissensaustausch mit den Ländern der Alten Welt ließ Catan erblühen. Bald entstanden Aquädukte, Handelshäuser und eine erste Universität. Der Reichtum Catans lockte aber auch Barbaren an, die Landstriche und Städte Catans plünderten. Dank ihrer Ritter konnten die Cataner die Barbaren in ihre Schranken weisen.

Die Geschichte von „ CATAN – Die Legende der Eroberer“ folgt auf die Geschichte von „Städte & Ritter“. Ein mächtiges Land der Alten Welt bedroht die Freiheit und Unabhängigkeit Catans. Der Norden Catans wird von einem großen Heer dieses Landes erobert. Die Cataner haben den Eroberern kaum etwas entgegen zu setzen. Doch als der Untergang ganz Catans unausweichlich erscheint, kommt den Catanern eine andere Macht der alten Welt zu Hilfe…

Die Spieler versuchen in drei Kapiteln bzw. Szenarien als Befehlshaber und Befehlshaberinnen der Catanischen Truppen, gemeinsam die Eroberung ganz Catans aufzuhalten und die Eroberer wieder von ihrer Insel zu vertreiben.

Die Story zu "CATAN - Die Legende der Eroberer"

Kapitel 1

1. Teil

Einleitung

Wir schreiben das Jahr 670 nach der Ankunft der ersten Siedler auf Catan. Eine Flotte, bestehend aus vielen mit Kriegsleuten beladenen Karavellen, war auf ihrem Weg nach Catan gesichtet worden.

Thora

Thora starrte aus dem Fenster. Dunkle, regenschwangere Wolken trieben über die Landschaft und hüllten sie in ein tristes Grau. Grell zuckte ein Blitz zur Erde, bald gefolgt von einem tiefen Grollen. Ein düsteres Schauspiel, so düster wie Thoras Gedanken, die sich verzweifelt um die Frage drehten, wie es dazu kommen konnte, dass ihre geliebte Heimat Catan am Abgrund stand.

Thora erinnerte sich an die schriftlichen Überlieferungen, die sie in ihrer Jugend gelesen hatte.

Nach der Ankunft ihrer Vorfahren auf Catan hatte das Schicksal – jeweils im Abstand von vielen Jahrzehnten - noch andere Seefahrer aus der alten Welt auf ihre Insel verschlagen. Meist waren es schwere Stürme, die stolze Seefahrer zu hilflosen Schiffbrüchigen degradierte und sich derer an den catanischen Küsten entledigten. Andere Seefahrer hatten sich auf Grund mangelnder Navigationsmittel schlichtweg verirrt und erreichten mit großem Glück halbverdurstet und abgemagert die rettenden Gestade Catans.

Nicht immer waren die Neuankömmlinge den Inselbewohnern wohlgesonnen, mussten sich aber letztlich mit ihren Gastgebern arrangieren. Denn den meisten der unglücklichen Seefahrer erschien es aussichtslos, mit ihren wenigen, heil gebliebenen Langschiffen die weite, gefahrvolle Rückreise in ihre Heimat lebend zu überstehen.

Thora erinnerte sich noch gut an manche Abende ihrer Kindheit, an denen die Großmutter ihr und ihren Geschwistern, mit lebhaften Gesten untermalt, spannende Geschichten erzählte. Eine davon handelte von einem Tag, an dem die Großmutter selbst noch ein Kind war. „An diesem Tag“, erzählte die Großmutter damals, „fuhren Schiffe in den Hafen unserer Hauptstadt ein, wie sie zuvor noch kein Cataner gesehen hatte. Es waren mächtige, dickbäuchige Schiffe. Bis zu vier riesige Masten trugen Segel, die locker ein ganzes Gehöft hätten überdecken können.“

Thora schmunzelte. Natürlich hatte ihre Großmutter damals heftig übertrieben. Aber die Karavellen, wie die fremden Seefahrer ihre Schiffe nannten, waren absolut hochseetauglich und trugen die Besatzung weitaus weniger gefahrvoll zurück in ihre Heimat als die bisher den Catanern bekannten Langschiffe.

Damals, vor inzwischen fast 100 Jahren war Catan von der alten Welt entdeckt worden und wurde seitdem regelmäßig von ihren Seefahrern besucht.

Ein Blitz schlug in einen Turm des Ratsgebäudes ein und der fast gleichzeitig dröhnende Donnerhall ließ Thora erzittern. War das ein schlechtes Omen für die Zukunft?

Thora beruhigte sich.

Sie musste sich eingestehen, dass der beständige Kontakt mit der alten Welt den Catanern in den ersten Jahrzehnten nach der Entdeckung ihrer Insel nicht zum Nachteil gereicht hatte. Der Handel mit der alten Welt ließ Catan erblühen. Nicht nur Handelswaren und Rohstoffe wechselten gewinnbringend ihre Besitzer, auch ein reger Wissensaustauch fand statt. So entstanden auf Catan bald Aquädukte, die frisches Wasser in die Städte brachte; Zünfte und Handelshäuser belebten die catanische Wirtschaft und erst vor ein paar Jahren war in der Hauptstadt Catans die erste Universität der Insel errichtet worden.

Der Reichtum Catans lockte jedoch nicht nur friedliebende Händler an. Auch gierige Abenteurer kamen. Anfangs plünderten sie in kleinen Gruppen catanische Landstriche und kehrten mit fetter Beute auf ihre Schiffe zurück. Dabei gingen sie brutal und gewissenlos vor, was ihnen bei den Catanern den Schimpfnamen „Barbaren“ einbrachte.

Als die Barbaren immer zahlreicher und dreister wurden und sogar eine Stadt plünderten und brandschatzen, beschloss der Catanische Rat, ein stehendes Heer aufzustellen und die Flotte zu verstärken. Es gelang den Catanern schließlich, die marodierenden Horden in ihre Schranken zu verweisen; die Überfälle der Barbaren waren seitdem weit weniger erfolgreich.

Doch jetzt ist alles anders, dachte Thora. Ein neues Kapitel der catanischen Geschichte hatte begonnen. Es war kein verheißungsvolles Kapitel …

2. Teil

Ägis legte ihrer Schwester die Hand auf die Schulter. „Es waren zu viele, Thora. Die Karavellen der Eroberer hatten Kanonen an Bord. Nach dem ersten Beschuss gab ich den Befehl zum Rückzug. Ich wollte nicht riskieren, dass wir alle unsere Schiffe verlieren.“

„Ich weiß.“ Thora drehte sich zu Ägis um. Ägis war nicht nur ihre Schwester, sondern auch die Kommandantin der Catanischen Flotte. „Vorhin kam ein Bote aus dem Norden. Er informierte den Rat, dass die Flotte des Feindes an der Nordwestküste gelandet ist. Die Eroberer haben damit begonnen, ein befestigtes Lager zu errichten.“ Thora zögerte, bevor sie das drohende Unheil in Worte kleidete: „ Diesmal sind es keine Barbarenhorden, die unser Land plündern wollen; diesmal kommen mächtige Feinde mit einer Armee.“ Fast flüsternd fuhr sie fort: „Dieses Mal, Aegis, geht es nicht um Scharmützel mit Barbaren, dieses Mal geht es um unser Überleben und unsere Freiheit.“

Ägis pflichtete ihrer älteren Schwester bei. Wie sie war Thora in ihren besten Jahren und von ähnlich durchtrainierter Statur. Silberstreifen, die ihr braunes Haar durchzogen und erste Falten verliehen ihrer angenehmen Erscheinung Reife und Autorität.

Als Thora vom Rat zur Oberbefehlshaberin der catanischen Streitmacht und zur alleinigen Herrscherin auf Zeit gewählt worden war, hatte sie ihre Ratsherren-Kleidung abgelegt und gegen Hosen, Stiefel und eine gegürtete, schmucklose Tunika getauscht. Sie wollte nicht anders gekleidet sein als die Cataner, die sie in den Kampf gegen die Eroberer schicken musste.

Es klopfte an der Tür und Kriegsherr Roven betrat die Amtsstube der Oberbefehlshaberin. Hinter ihm, verdeckt durch die massige Statur Rovens, huschte eine schmächtige Frau mit weizenblonden Haaren und hübschen Gesichtszügen in die Stube und stellte sich selbstbewusst neben Roven auf. Trotz des Ernstes der Lage musste Thora über das ungleiche Paar schmunzeln. Neben dem um zwei Köpfe größeren, und dreifach so breiten, muskelbepackten, dunkelhäutigen Kriegsherrn wirkte Lea, die oberste Heilerin Catans, zart wie eine Elfe.

Roven räusperte sich und verkündete mit sonorer Stimme, die seiner imposanten Erscheinung gerecht wurde: „Die Truppen sind abmarschbreit, Thora.“ Er seufzte: „Lea ließ es sich leider nicht nehmen, selbst den Heiler-Trupp anzuführen.“ Dabei schielte er mit einer Miene, in der sich gleichermaßen Ärger und Besorgnis spiegelten, zu seiner zierlichen Frau hinunter.

„Komm schon, Großer. Nun mach dir mal keine Sorgen um mich. Ich weiß schon auf mich aufzupassen.“ Lea legte ihre zierliche Hand in die Pranke des Kriegsherrn und schenkte ihm ein aufmunterndes Lächeln.

Thora war der angesehenen Heilerin dankbar. Die Fußtruppen, die Roven in den Nordwesten Catans führte, sowie die Männer und Frauen, die er im Norden zu rekrutieren gedachte, würden Leas heilkundige Hilfe bei den Kämpfen bitter benötigen.

„Haltet euch an meinen Befehl, Roven. Er lautet nicht, die Eroberer aus dem Nordwesten unserer Insel zu vertreiben. Ihr wisst wie ich, das kann euch gegen die

Übermacht der Invasoren nicht gelingen. Haltet sie nur so lange wie möglich auf und zieht euch rechtzeitig nach Osten zurück, bevor unseren Truppen größere Verluste drohen. Wir müssen Zeit gewinnen, um unsere Verteidigung zu organisieren.“

Roven nickte kurz. „Wir werden versuchen, einzelne Gruppen der Eroberer in Fallen zu locken und mit Hinterhalten zu überraschen.“ Sichtlich verschnupft fuhr er fort: „Übrigens liegt auch mir sehr viel daran, das Leben der mir anvertrauten Cataner nicht sinnlos aufs Spiel zu setzen.“

Roven deutete vor Thora und Aegis eine Verbeugung an. Mit strammen Schritten und ohne ein weiteres Wort verließ er mit Lea im Schlepptau die Amtsstube der Oberbefehlshaberin.

„Ich glaube, du hast ihn in seiner Ehre gekränkt, Thora. Roven handelt zwar manchmal etwas impulsiv, aber du kannst dich darauf verlassen, dass er deine Befehle befolgt.“

„Ich hoffe es, Aegis“, seufzte Thora. „Gerne hätte ich ihm Dagur zur Seite gestellt. Dagur ist besonnen und klug und könnte mäßigend auf Roven einwirken. Aber wir brauchen ihn mit seiner Reiterei hier, falls es den Eroberern einfällt, auch noch unsere Südküste anzugreifen.“

Thora ging wieder zum Fenster und blickte resigniert in die verregnete Landschaft. „Wir werden die Feinde wahrscheinlich nicht aufhalten können, unsere Insel zu erobern und uns die Unabhängigkeit zu rauben. Es sei denn, es geschieht ein Wunder …“

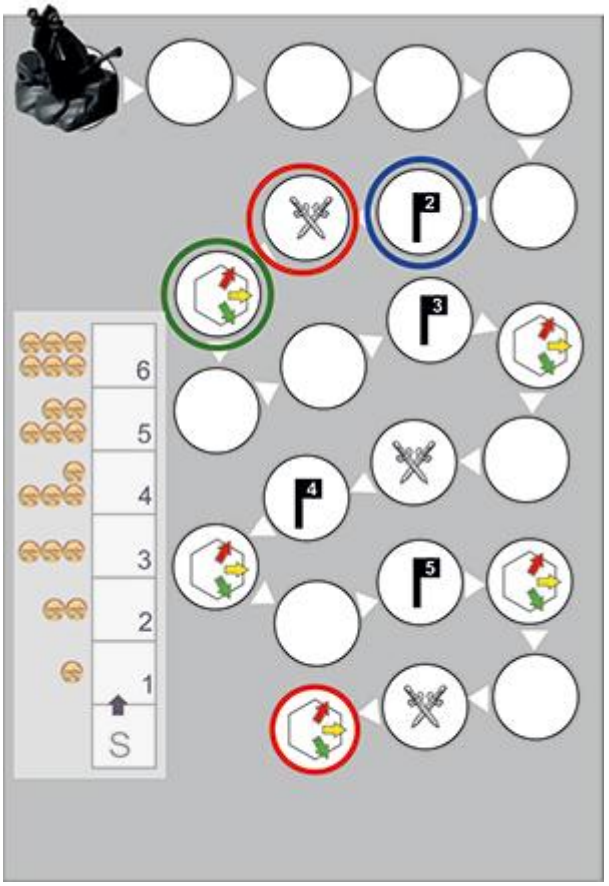
3. Teil

Vor euch liegt der Nordwesten Catans. Beachtet bitte, dass der Rahmen mit der Siegpunktleiste noch **Prototyp-Material** ist *(alle Bilder können per Klick vergrößert werden)*.

Jeder von euch hat bereits 2 Siedlungen und eine Stadt gebaut. Ihr wisst, bald werden die ersten Eroberer auf den Meerfeldern mit den schwarzen Fahnen landen. Die Invasoren werden nicht lange fackeln und landeinwärts vorrücken, um den Nordwesten Catans zu erobern. Das wird Ihnen nicht schwer fallen, denn die Eroberer sind in der Übermacht. Es ist eure gemeinsame Aufgabe, den Feinden möglichst lange Stand zu halten und zu verhindern, dass sie im Spiel zu viert mehr als 10 Felder mit Zahlenchips erobern. Jeder erhält eine Kapitelkarte (Prototyp-Material) auf der die Bedingungen für den Sieg eines Spielers oder die Niederlage für alle beschrieben sind.

Sicher fragt ihr euch, wann die Eroberer eurem beschaulichen Siederleben ein Ende bereiten werden.

Keine Sorge, ihr habt erst einmal Zeit, euch im Nordwesten Catans mit Straßen, Siedlungen, Städten auszubreiten und neue Einheiten Ritter aufzustellen bzw. diese aufzuwerten. Und das solltet ihr unbedingt tun. Denn je mehr Ritter ihr habt, je stärker sie sind, je besser ihr zusammenarbeitet und eure Ritter koordiniert, umso größer sind eure Chancen, den Eroberern die Stirn zu bieten.



Wann die Eroberer kommen, bestimmt die Tafel des ersten Kapitels (Prototyp-Material). Wie bei Städte & Ritter zieht ihr das Barbarenschiff ein Feld weiter, wenn ihr mit dem Ereigniswürfel ein Schiff gewürfelt habt. Zieht ihr es auf ein Feld mit den gekreuzten Schwertern (roter Kreis in der Abbildung), kommt es gemäß der euch bekannten Städte & Ritter Regel „Das Heer der Barbaren bekämpfen“ zum Kampf. Während die Eroberer danach trachten, Catan zu erobern, wollen die Barbaren wie gewohnt nur eure Städte plündern und schnelle Beute machen. Leider werden wir es euch nicht ersparen, dass ihr euch in der „Legende der Eroberer“ zwei Feinden stellen müsst: Den Barbaren und den Eroberern. Aber wir sind überzeugt, ihr schafft das.

Die Eroberer landen in 4 Wellen auf Catan und werden bei jeder Welle stärker. Zieht ihr das Barbarenschiff auf ein Feld mit einer schwarzen Fahne (blauer Kreis), landen die Eroberer und ihr müsst auf jedes Ankunftsfeld, das mit einer schwarzen Fahne gekennzeichnet ist, einen Eroberer aufstellen. Bei der ersten schwarzen Fahne mit der „2“ stellt ihr Eroberer mit der Stärke „2“ auf. Bei der nächsten schwarzen Fahne mit der „3“ landen Eroberer mit der Stärke „3“ usw.

Natürlich bleiben die Eroberer nicht gemütlich auf ihren Landepositionen stehen. Wenn ihr das Barbarenschiff auf ein Ereignisfeld „Eroberer ziehen vor“ (grüner Kreis) zieht, bewegt ihr jeden Eroberer ein Feld weiter. In welche Richtung ihr ihn zieht, bestimmt ihr mit dem Richtungswürfel und dem Richtungsfeld. In der Abbildung wurde für den linken Eroberer ein gelber Pfeil gewürfelt. Gemäß des Richtungsfeldes würde der Eroberer geradeaus gezogen werden. In der Reihenfolge von links nach rechts würden auch die anderen Eroberer entsprechend der Würfelergebnisse in die rote, gelbe und grüne Richtung gezogen werden.

Wird ein Eroberer auf ein Feld mit einem Zahlenchip gezogen, erobert er das Feld; der Zahlenchip wird umgedreht. Wird er auf ein Feld gezogen, an dem einer oder mehrere eurer Ritter stehen, kommt es zum Kampf. Wie ein Kampf abläuft, erzähle ich euch im nächsten Teil.

4. Teil

Die Eroberer greifen an – Der Kampf

Im letzten Blog habe ich euch erklärt, wie die Zugrichtung der Eroberer ermittelt wird. In der folgenden Abbildung *(Bilder des Prototyps - alle Abbildungen können per Klick vergrößert werden)* wurden die Eroberer nach dem Ereignis „Eroberer rücken vor“ in die bereits ermittelte Zugrichtung gezogen.

Der linke Eroberer ist auf einem Feld gelandet, an das zwei Ritter des blauen Spielers grenzen. Der Eroberer verfügt über 2 Stärkepunkte. Die beiden Ritter haben jeder 1 Stärkepunkt und verfügen somit in der Summe ebenfalls über 2 Stärkepunkte. Es herrscht ein Patt. Hätte der Eroberer mehr Stärkepunkt als die Ritter gehabt, hätte er die beiden Ritter geschlagen. Diese hätten dann von ihrem Besitzer zu seinem Vorrat zurückgenommen werden müssen. Hätten die Ritter zusammen mehr Stärkepunkte als der Eroberer gehabt, hätte der Eroberer den Kampf verloren und wäre vom Spielfeld entfernt worden.

Wenn der blaue Spieler in einem seiner nächsten Züge einen seiner Ritter aufwertet, wird das Patt aufgehoben und der Eroberer geschlagen.

Der gelbe Spieler hat seinen Ritter aufgewertet und es wäre zu einem Patt gekommen, wenn der linke Eroberer von seinem Ankunft-Feld in der rote Pfeilrichtung auf das mit einem roten „x“ gekennzeichnete Feld gezogen worden wäre.

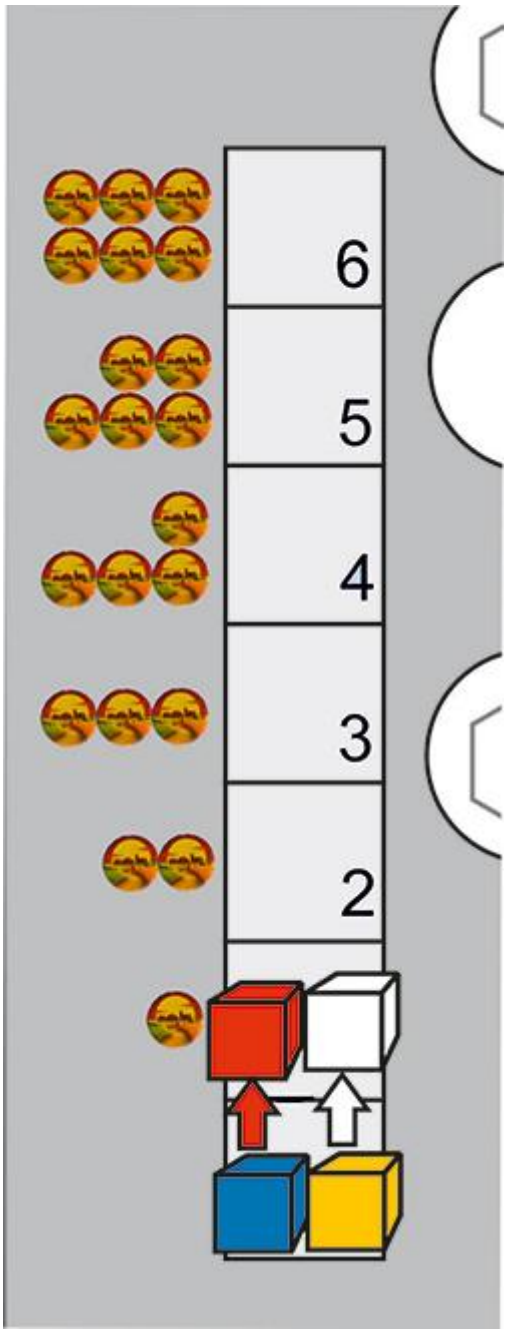
Der Zug der nächsten beiden Eroberer löst keine Konflikte mit Rittern aus. Der Zug des rechten Eroberers ebenfalls nicht, da der weiße Spieler klugerweise in den Runden zuvor eine Straße gebaut und seinen Ritter um eine

Kreuzung nach hinten versetzt hatte. An dieser Position kann er später zusammen mit dem roten Spieler den Wald mit dem Zahlenchip „12“ gut verteidigen.

Schauen wir uns in der folgenden Abbildung an, was auf dem abgebildeten Ausschnitt des Spielfeldes passieren könnte, nachdem die Eroberer mit der Stärke „3“ angekommen sind und das Barbarenschiff auf das Ereignisfeld „Eroberer rücken vor“ gezogen wurde.

Für den rechten Eroberer mit der Stärke „3“ wurde der gelbe Pfeil gewürfelt. Entsprechend der Position des gelben Pfeil auf dem Richtungsfeld wird der Eroberer von seinem Ankunft Feld geradeaus auf das Feld gezogen, an das zwei rote Ritter mit der Gesamtstärke „3“ grenzen. Es kommt zu einem Patt.

Für den nächsten Eroberer links wird ein roter Pfeil gewürfelt. Da das Feld in dieser Richtung vom rechten Eroberer blockiert ist, wird der Eroberer auf das nächste freie Feld im Uhrzeigersinn (in der Richtung des gelben Pfeils) gezogen. Er landet auf dem Feld, in dessen Nachbarschaft zwei Ritter mit der Gesamtstärke „3“ stehen. Der Eroberer ist schwächer und wird sofort entfernt. Zur Belohnung für ihren Sieg dürfen sowohl der rote als auch der weiße Spieler ihren Markierungsstein auf der Heldenleiste 1 Feld weiter ziehen. Jeder dieser Spieler hat somit einen Siegpunkt mehr.



Insgesamt kann jeder Spieler im ersten Kapitel bis zu 6 Siegpunkten alleine durch den erfolgreichen Kampf gegen die Eroberer erhalten. Ihr ahnt sicher, dass ihr ohne zumindest ein paar dieser Siegpunkte kaum 13 Siegpunkte erreichen könnt – zumal in diesem Kapitel keine Metropolen gebaut werden dürfen. Wer hätte auch Zeit, sich mit dem Bau einer Universität oder dem Rat Catans den schönen Künsten zu widmen, wenn der Feind schon vor der Tür steht bzw. schon mit der Tür ins Haus gefallen ist? Der Stadtausbau endet daher in diesem Kapitel mit der dritten Stufe.

Im ersten wie auch im zweiten Kapitel ersetzen neue Politikkarten eure gewohnten Fortschrittskarten „Politik“. Mit den neuen Karten könnt ihr euch - im Sinne einer guten Zusammenarbeit - gegenseitig nicht mehr so sehr ärgern und habt einen besseren Stand gegen die Eroberer. Nachfolgend zeige ich euch eine Auswahl der neuen Politikkarten. Bitte beachtet, dass es sich um Karten des **Prototyps** handelt. Leider sind die richtigen Karten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Blogbeitrages noch nicht fertig gewesen.

Kapitel 2

1. Teil

Einleitung

Unter dem Befehl von Kriegsherr Roven war es den Catanern gelungen, den Vormarsch des feindlichen Heeres zu verzögern. Rechtzeitig, bevor die Verluste der catanischen Truppen zu groß zu werden drohten, zog sich Roven mit einem Großteil der Bevölkerung des Nordwestens in den nordöstlichen Teil der Insel zurück.

Captain Wyler

Thora war bereit, den Captain zu empfangen. Eine Wache führte einen drahtigen, älteren Seemann in ihre Amtsstube, dessen wettergegerbtes Gesicht von vielen, auf See verbrachten Jahren zeugte.

„Ich grüße euch, Captain Wyler. Ich hoffe, ihr hattet eine gute Überfahrt und seid mit euren Handelsgeschäften zufrieden."

Captain Wyler musterte die aufrecht und stolz vor ihm stehende catanische Herrscherin mit einem verschmitzten Lächeln: „Oh, Handelsgeschäfte? Na sicher, deswegen bin ich ja hier. Aber diesmal geht es um etwas mehr. Ich handle im Auftrag meines Königs, der euch grüßen lässt und euch ein ganz besonderes Geschäft vorschlagen möchte."

Thora spitzte die Ohren. Captain Wyler kam aus einem Land der alten Welt, mit dem Catan seither gute Handelsbeziehungen unterhielt. Wenn der König dieses Landes ein Geschäft vorschlug, könnte das vielleicht hilfreich im Kampf gegen die Eroberer sein. Es schien, als hätte der Captain die Gedanken Thoras erraten.

„Mein König will euch im Kampf gegen eure Feinde unterstützen. Als Zeichen seiner Freundschaft und seines guten Willens schenkt er euch drei mit Kanonen bewaffnete Karavellen. Sie liegen unten im Hafen. Ihr könnt sie jederzeit mit euren Leuten bemannen. In den Bäuchen der Schiffe werdet ihr weitere Kanonen, Rüstungen, Armbrüste und Langbogen finden, mit denen es euren Kämpfern gelingen sollte, den Vormarsch eurer Feinde zu stoppen."

Thora konnte ihr Glück kaum fassen. Handelte es sich hier um das Wunder, auf das sie gehofft hatte?

„Captain Wyler, das klingt sehr großzügig von euch. Ihr spracht aber von einem Geschäft. Also, wo ist der Haken? Und warum schickt euer König nicht gleich Truppen, die uns im Kampf unterstützen, wenn er offensichtlich so sehr an unserer Unabhängigkeit interessiert ist?"

Wyler sah Thora aufrichtig in die Augen.

„Unser König kann nicht offen für euch Partei ergreifen, weil er derzeit keinen Krieg mit dem Land riskieren möchte, das eure Insel zu erobern trachtet. Aber er will auch nicht, dass Catan in die Hände eines seiner größten Konkurrenten in der alten Welt fällt. Und zu eurer zweiten Frage: Natürlich handelt unser König nicht uneigennützig. Sonst wäre er nicht König. Er verlangt für die Schiffe und Waffen eine adäquate Menge Bernstein und Wein, der auf den Hängen eurer schönen Insel so vortrefflich reift. Die Mengen können unsere Unterhändler aushandeln. Wenn ihr bei meinem nächsten Besuch die vereinbarten Mengen beschafft habt, werden wir euch mit weiteren, hochwertigen Waffen und Rüstungen beliefern."

Thora ließ sich das Angebot durch den Kopf gehen. Bernstein wurde an vielen Orten Catans gefunden und hatte auf der Insel keinen besonders hohen Wert. Selbst weniger begüterte Familien konnten sich Bernsteinschmuck leisten. Unter den gegebenen Umständen waren die Menschen sicher bereit, ihren Bernsteinschmuck für ihre Unabhängigkeit zu opfern und eine Zeitlang auf den Genuss catanischen Weins zu verzichten.

„Wenn ihr keine unverschämt hohen Mengen Bernstein und Wein verlangt, sind wir uns handelseinig. Bevor ihr jedoch geht, beantwortet mir noch eine Frage: Warum steht Catan plötzlich so sehr im Interesse der Länder der alten Welt?"

„Könnt ihr euch das nicht denken, werte Thora? Zum einen ist Catan eine reiche Insel, zum anderen liegt sie genau zwischen der alten und der vor über 20 Jahren entdeckten, neuen Welt im Westen. Eure Feinde brauchen eure Insel als Stützpunkt für ihre Fahrten zwischen beiden Welten. Mein König ist sich übrigens sicher, dass ihr ihm auf Grund seiner Freundlichkeit einen Stützpunkt gewähren werdet."

Thora hatte die versteckte Drohung verstanden. Dieser König handelte gewiss nicht uneigennützig. Aber solange sie die Unabhängigkeit Catans retten konnte, war ihr jedes Zugeständnis recht.

2. Teil

Captain Wyler verabschiedete sich und Thora ließ nach ihrem Mann rufen, der sich derzeit in der Stadt aufhielt. Dagur ließ nicht lange auf sich warten.

Als der breitschultrige Reiterführer Thora begrüßte, sprachen Respekt und hohe Wertschätzung aus seinen Augen. Nach einer innigen Umarmung berichtete Thora ihrem Mann von ihrem Gespräch mit Captain Wyler.

Dagur war ein eher praktisch veranlagter Mann, der sich lieber im Freien auf einem Pferderücken austobte als sich in einer dunklen Amtsstube mit Staatsgeschäften zu befassen. Dennoch hatte er interessiert zugehört. „Das sind wirklich gute Nachrichten, Thora. Auch wenn es mir scheint, wir dienten den Mächten der alten Welt als Spielball, bekommen wir vielleicht eine Chance, unsere Freiheit verteidigen zu können."

Mit einem schiefen Grinsen, das Thora so sehr an ihm liebte, wechselte Dagur das Thema. „Ich habe übrigens mit einem unserer Spione gesprochen. Er berichtete mir, dass die Eroberer derzeit nicht vorhaben, in den Süden vorzustoßen, sondern zuvor unsere Truppen im Nordosten ausschalten wollen. Ich schlage dir daher vor, dass ich mit einem Teil meiner Reiterei nach Norden reite, um unsere Leute dort zu unterstützen."

„Ich hoffe der Spion ist verlässlich." Thora zögerte einen Augenblick, als schien sie alle ihrer Optionen gegeneinander abzuwägen. „Gut, dann werde ich mit dir reiten und den Süden der Obhut meines Stellvertreters übergeben. Ich glaube, unsere Truppen erwarten es von mir, dass ich mich als Oberbefehlshaberin an ihre Spitze stelle."

Wenige Tage später hatte Thora alle notwendigen Schritte in die Wege geleitet. Sie hatte ihren Stellvertreter in die laufenden Staatsgeschäfte eingewiesen und ihn mit der Verteidigung des Südens betraut.

Die drei von Captain Wyler zur Verfügung gestellten Schiffe waren auf ihrem Weg in den Nordosten Catans, um die Verteidiger mit Waffen und Rüstungen zu versorgen. Zusammen mit Dagur und einem Teil seiner Reiterei brach Thora ebenfalls in den Nordosten auf. Dort musste sie den Vormarsch der Feinde stoppen.

Die Abbildung zeigt den Nordosten Catans nach der Gründungsphase. Beachtet bitte, dass der Rahmen mit der Siegpunktleiste noch Prototyp-Material ist. Auch werden die Wüstenfelder an der Küste im fertigen Spiel durch Sumpffelder ersetzt werden. So viel Wüste gibt es nun auch wieder nicht auf Catan. ;-)

Wie in Kapitel 1 hat jeder von euch zu Spielbeginn bereits 2 Siedlungen und eine Stadt gebaut. Jede Stadt besitzt außerdem eine Stadtmauer und auch ein kostenloser, einfacher Ritter ist euch schon zu Diensten. Diese Verstärkung braucht ihr auch, denn die Invasoren dringen nach der Eroberung der catanischen Nordwestküste Catans (Kapitel 1) mit noch stärkeren Truppen weiter in den Nordosten vor. Diesmal erscheinen sie auf den mit schwarzen Fahnen gekennzeichneten Feldern des Rahmens, wenn das Barbarenschiff auf das entsprechende Ereignisfeld der Karte von Kapitel 2 gezogen wurde. Das Vorrücken der Eroberer und der Kampf mit euren Rittern verlaufen nach den gleichen Regeln, die ich in Kapitel 1 beschrieben habe. Lasst euch nicht von den ausliegenden Wein- und Bernsteinchips irritieren. Deren Bedeutung erkläre ich euch in einem späteren Blog.

Bild zeigt Material des Prototyps

Auch im zweiten Kapitel müsst ihr gemeinsam verhindern, dass die Invasoren mehr als eine bestimmte Anzahl Felder erobern. Im Spiel zu viert dürfen sie nicht mehr als 4 und im Spiel zu dritt nicht mehr als 3 Felder mit Zahlenchips erobern. „Ui“, werdet ihr wahrscheinlich jetzt denken, „das sind ja viel weniger Felder, die von den Feinden erobert werden dürfen als im ersten Kapitel. Wie sollen wir das schaffen, wenn die Eroberer noch stärker geworden sind?“

Erinnert euch an Captain Wyler in der vorangegangenen Story zu Kapitel 2, der Karavellen mit Kanonen und Waffen mitbrachte. Auch Streitrösser befanden sich im Laderaum seiner Karavellen. Letztere befördern eure Ritter zu Hohen Rittern und ein mit einer Kanone bestückter Ritter wird zum Kanonier. Mit diesen beiden neuen Einheiten könnt ihr den Eroberern besser die Stirn bieten.

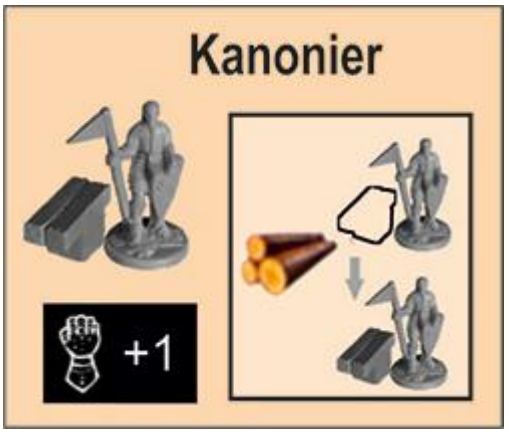
Bitte beachtet, dass die abgebildeten Kärtchen noch Material des Prototyps sind.

Die Kanone und der Kanonier

Jeder Spieler hat eine Kanonenfigur in seinem Vorrat. Um eure Kanone einsetzen zu können, müsst ihr zuvor eine Kanonengießerei bauen. Die Kanonengießerei ist auf der Vorderseite eines

Kärtchens dargestellt. Hier steht auch, was ihr Bau kostet: 1 Holz und 1 Erz.

Habt ihr die Kanonengießerei gebaut, dreht ihr das Kärtchen auf seine Rückseite „Kanonier“ und stellt eure Kanone neben einen eurer Ritter. Damit habt ihr diesen Ritter zu einem Kanonier aufgewertet. Die Kanone und der Ritter bilden als Kanonier eine Einheit und werden gemeinsam gezogen. Die Kanone verleiht dem Ritter einen zusätzlichen Stärkepunkt. So wird beispielsweise ein mächtiger Ritter mit einer Kanone zu einem Kanonier mit der Stärke „4“.



Sollte es sich im Spiel als taktisch klug erweisen, dürft ihr die Kanone von einem eurer Ritter entfernen und zu einem anderen eurer Ritter stellen und diesen so zum Kanonier befördern. Dieser Wechsel kostet euch allerdings 1 Holz.

Das Streitross und der Hohe Ritter

Jeder Spieler hat eine Streitrossfigur in seinem Vorrat. Um euer Streitross einsetzen zu können, müsst ihr ein Gestüt bauen. Das Gestüt ist auf der Vorderseite eines Kärtchens dargestellt. Hier steht auch, was sein Bau kostet: 1 Holz und 1 Getreide.

Habt ihr das Gestüt gebaut, dreht ihr das Kärtchen auf seine Rückseite „Hoher Ritter“ und stellt euer Streitross neben einen eurer Ritter. Damit habt ihr diesen Ritter zu einem Hohen Ritter aufgewertet. Das Streitross und der Ritter bilden als Hoher Ritter eine Einheit und werden gemeinsam gezogen. Einen aktivierten Hohen Ritter dürft ihr auf eine beliebige, freie Kreuzung des Spielfeldes versetzen. Das kann beispielsweise sehr hilfreich sein, wenn ihr ein Patt zwischen einem Eroberer und den ihn umgebenden Rittern aufheben wollt.

Habt ihr den Hohen Ritter auf eine Kreuzung gezogen, an die eine eurer Straßen grenzt, dürft ihr ihn auf dieser Kreuzung stehen lassen. Grenzt keine eurer Straßen an diese Kreuzung, müsst ihr ihn sofort wieder auf die Kreuzung zurücksetzen, von der ihr ihn versetzt habt. Daraus folgt, dass es nur dann Sinn ergibt, einen hohen Ritter zu deaktivieren und auf eine Kreuzung ohne Straßenanschluss zu versetzen, wenn ihr

dadurch einen Eroberer alleine oder gemeinsam mit den Rittern der Mitspieler besiegen könnt.

Wie die Kanone könnt ihr auch das Streitross von einem eurer Ritter zu einem anderen eurer Ritter versetzen. Das Versetzen des Streitrosses kostet euch 1 Getreide.

Manche Strategen unter euch werden vielleicht Gefallen an dem Gedanken finden, einen Ritter mit Streitross und Kanone auszustatten und ihn so zu einer Art übermächtigen „Hohen Kanonier“ zu machen. Das ist aber nicht erlaubt; beide Figuren dürfen nicht zusammen zu einem Ritter gesetzt werden. Es ist auch schwer vorstellbar, dass ein Ritter zu Pferde eine Kanone in den Armen hält und mit dieser um sich schießt …

Nächsten Freitag erfahrt ihr mehr darüber, was ihr mit den auf dem Spielfeld ausliegenden Wein- und Bernsteinchips anstellen könnt.

Die Weinchips

Zu Beginn des Spiels liegen auf jedem Hügel- und jedem Ackerlandfeld 2, 3, 4 oder 5 Weinchips aus. Wenn ihr eine Stadt an einem Feld mit Weinchips stehen habt, erhaltet ihr jedes Mal, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird, 1 Rohstoff des Feldes und 1 Weinchip. Besitzt ihr beispielsweise eine Stadt an einem Hügellandfeld und wird die Zahl dieses Feldes gewürfelt, erhaltet ihr für eure Stadt 1 Lehm und 1 Weinchip. Der Vorrat an Weinchips auf den Feldern wird nicht aufgefüllt. Gibt es keine Weinchips mehr auf einem Feld, erhaltet ihr für eine Stadt wieder wie gewohnt 2 Lehm bzw. 2 Getreide.

Die Bernsteinchips

Zu Beginn des Spiels liegen auf einigen Kreuzungen 1 oder 2 Bernsteinchips aus. Wenn ihr zu Beginn des Spiels eine Siedlung auf solch einer Kreuzung gründet, dürft ihr euch den oder die Bernsteinchips nehmen und als Vorrat vor euch ablegen. Im weiteren Spielverlauf erhaltet ihr den oder die auf einer Kreuzung liegenden Bernsteinchips, wenn ihr eine Straße zu dieser Kreuzung baut.

Die Tafel zu Kapitel 2

Die Bedeutung der Ereignisfelder „Eroberer landen“ (schwarze Flagge), „Eroberer rücken vor“ (Richtungsfeld mit Pfeilen) und „Das Heer der Barbaren bekämpfen“ (gekreuzte Schwerter) habe ich euch schon im 4. Teil dieser Blogreihe erklärt. Neu sind die Ereignisfelder „Hilfe des Südens“, die in der Abbildung mit einem blauen Kreis

markiert sind. Wird das Barbarenschiff auf eines dieser Felder gezogen, dann erhält jeder Spieler je nach Abbildung entweder 1 Wein- oder 1 Bernsteinchip.

Neu ist auch das Ereignisfeld mit der grünen Flagge von Captain Wyler, der euch zu Hilfe kommt: Wird das Barbarenschiff auf das Ereignisfeld „Wylers Hilfe“ gezogen, darf jeder Spieler bis zu 2 Kampfkarten kaufen. Kampfkarten sind Fortschrittskarten und liegen als Stapel neben den anderen 3 Fortschrittskartenstapeln aus. Jede Kampfkarte kostet 1 Wein- und 1 Bernsteinchip. Je mehr Bernsteine ihr sammelt und je mehr Wein ihr erntet, umso mehr Kampfkarten könnt ihr kaufen und mit ihnen den Eroberern Paroli bieten. Wein- und Bernsteinchips dienen alleine dem Kauf von Kampfkarten. Ihr dürft zwar untereinander mit ihnen handeln, ihr dürft sie aber nicht wie die Rohstoffe im Verhältnis 3:1 gegen Rohstoffe des Vorrats tauschen.

Da es nun eine Sorte Fortschrittskarten mehr gibt, dürft ihr in den Kapiteln 2 und 3 bis zu 5 Fortschrittskarten sammeln. Erst wenn ihr eine sechste Fortschrittskarte erhaltet, müsst ihr eine Fortschrittskarte abgeben. In meinem Blog am nächsten Freitag stelle ich euch die einzelnen Kampfkarten vor.

Die Kampfkarten sind Fortschrittskarten und es gelten für sie die gleichen Regeln wie für die anderen Fortschrittskarten der Erweiterung Städte & Ritter. Falls es nicht anders auf einer Kampfkarte steht, darf sie immer nur im eigenen Zug gespielt werden. Bitte beachtet, dass die abgebildeten Karten Exemplare des **Prototyps** sind.

Die Kampfkarten im Einzelnen:

Kapitel 3

1. Teil

Einleitung

Die Eroberer stießen bei ihrem Marsch zur größten Stadt im Nordosten Catans auf erbitterten Widerstand. Den Catanern kam zu Gute, dass ihnen das Gelände ihrer Heimat vertraut war und sie geeignete Stellen kannten, den Weg der Eindringlinge mit Hindernissen effektiv zu blockieren.

Waren die Eroberer damit beschäftigt, eine Blockade zu entfernen, traten catanische Bogenschützen aus einem nahen Wald hervor, belegten die Feinde mit einem Pfeilhagel und zogen sich gleich danach in den schützenden Wald zurück. Dagur und seine Reiterei verfolgten die Jagd- und Plünderungstrupps der Eroberer, die Proviant für ihr Heer besorgten. Nur wenige feindliche Trupps kehrten unversehrt zu ihrem Heer zurück.

Als die Feinde nur noch einen Tag von der Stadt entfernt waren, die sie zu erobern gedachten, setzte Thora ihren zwischenzeitlich gefassten Plan in die Tat um. Sie verstärkte die Mauern der Stadt mit Bogenschützen und versteckte sich mit ihrem Heer hinter einem nahe gelegenen bewaldeten Hügel. Thora hoffte, dass die Eroberer die gelegentlichen Angriffe ihrer Bogenschützen und Dagurs Attacken auf die Plünderungstrupps nur als Taten von verzweifelten Partisanen einschätzen und sie kein größeres Heer in der Nähe vermuteten.

Als die Eroberer vor der Stadt eintrafen, bauten sie zunächst ein provisorisches Lager auf. Am nächsten Morgen griffen sie an. Zunächst setzten sie ihre Kanonen ein und schossen die Mauern der Stadt brüchig. Als sie danach gegen die halbzerstörten Mauern der Stadt anrannten, brachten ihnen die Bogenschützen auf den heil gebliebenen Mauern empfindliche Verluste bei. Doch das hielt die Eroberer nicht auf. Schon hatten einige ihrer Krieger das Gebiet der Stadt erreicht, als Thora endlich den Befehl zum Angriff gab.

Fast gleichzeitig schossen die von Captain Wyler gelieferten Kanonen auf das Lager der Eroberer, fiel Dagur mit seiner Reiterei dem Feind in den Rücken und setzten sich Rovens Fußtruppen in Bewegung. Nach dem Vorbild ihrer Ahnen hatten sie sich in einer Schildreihe formiert.

Die Eroberer waren verwirrt und liefen zunächst planlos hin und her. Viele fielen unter dem Pfeilhagel der Bogenschützen auf der Mauer, die inzwischen nicht mehr das Angriffsziel der Eroberer war. Die Attacke Thoras ließ den feindlichen Kriegern keine andere Wahl, als sich neu zu formieren und sich den catanischen Angreifern in ihrem Rücken zum Kampf zu stellen. Die Schlacht um Catan hatte begonnen …

Nach der Schlacht

Thora fühlte sich zutiefst erschöpft. Müde zog sie ihren Helm ab. Dagur brachte sein Pferd neben ihrem zum Stehen und fasste ihre Hand.

„Wir haben gesiegt Thora! Die dreckigen Hunde haben sich zurückgezogen und lecken ihre Wunden.“ Dagur sah seiner Frau erwartungsvoll in die Augen. Erstaunt bemerkte er, dass sie nicht frohlockten, sondern ihn traurig anblickten. Dagur verstand nicht.

„Thora, hörst du nicht, wir haben den Kampf für uns entschieden! Das war hauptsächlich dein Verdienst. Unsere catanische Flagge, die du führtest, wogte mal hier mal dort über der Schlacht, war aber immer präsent. Du hast unseren Männern und Frauen Mut gemacht, über sich selbst hinauszuwachsen und ihre Freiheit zu verteidigen. Freust du dich denn gar nicht über unseren Sieg?“

Thoras Stimme klang müde: „Ja, wir haben gesiegt, Dagur. Aber zu welchem Preis? Viele, viel zu viele Cataner fanden den Tod. Ich habe so viele sterben gesehen. Auch Roven, der mich mit ausgewählten, tapferen Männern auf dem Schlachtfeld verteidigte, starb, als er sich in einen Lanzenstoß warf, der mir galt. “

Dagur verstand. Er drückte Thoras Hand. „Thora, jeder Cataner wusste, dass er sein Leben bei diesem Kampf verlieren konnte. Den meisten war der Tod lieber als das Schicksal, zukünftig als Sklaven ihr Leben fristen zu müssen, in ein fremdes Land verschleppt zu werden, fern von der Heimat, fern von seinen Lieben, deren Zukunft auch ungewiss war.“

„Du hast wohl Recht, Dagur. Doch haben wir jedem Cataner die Wahl über sein Schicksal gelassen?“

Thora trieb ihrem Pferd die Hacken in die Flanken und ritt zum Lazarett, in dem Lea mit ihren Heilerinnen die vielen Verwundeten versorgte. Thora stieg ab und ging auf Lea zu, die mit ihren kundigen Händen eine Frau verband, die ihren Schwertarm verloren hatte.

„Es tut mir sehr Leid um Roven, Lea.“ Die Angesprochene blickte Thora mit leeren, verweinten Augen an, nickte kurz, ohne ihre Arbeit zu unterbrechen.

Dagur war Thora hinterhergeritten und glitt neben ihr aus dem Sattel. Eine Weile standen beide schweigend beieinander. „Thora, wir dürfen jetzt nicht zögern. Wir sollten die geflüchteten Eindringlinge möglichst schnell verfolgen und ins Meer treiben. Dorthin, von wo sie hergekommen sind.“

„Unsere Kämpferinnen und Kämpfer sind erschöpft, Dagur. Viele sind verletzt. Die geflüchteten Feinde - es sind noch viele - werden sich in ihre Festungen zurückziehen,

die sie eilig überall im Norden mit Holzpalisaden errichtet haben. Wir verfügen nicht über genügend Kämpfer, um sie von dort zu vertreiben. Nein, wir müssen vorerst das noch freie Land halten und die Menschen vor Plünderungen der Eroberer schützen. Ich werde in den Süden reiten und neue Kämpfer rekrutieren. Übernimm du solange das Oberkommando hier, bis ich mit den neuen Kämpfern zurück bin.“

2. Teil

Captain Wylers Geheimis

Vier Wochen später steuerte Captain Wyler ein weiteres Mal seine Schiffe in den Hafen von Suederlund. Tief lagen die Karavellen im Wasser, beladen mit neuen Waffen, Rüstungen und Kanonen. Auch führte er sieben weitere Karavellen mit sich, die er der sichtlich hocherfreuten Flottenkommandantin Aegis im Hafen zur Verstärkung ihrer Flotte übergab.

Thora begrüßte den Captain. Ihr Blick ruhte auf den sieben neuen Karavellen, die im Hafen ankerten: „Es scheint, als wäre euer König sehr zufrieden mit unserer letzten Lieferung Bernstein und Wein gewesen."

„In der Tat, verehrte Thora. Zudem war er hocherfreut, dass ihr dem Vormarsch der Eroberer Einhalt geboten habt. Betrachtet die sieben Schiffe als Geschenk des Königs, mit dem er euch und den tapferen Catanern Anerkennung und Respekt zollen möchte."

„Richtet eurem König meinen Dank aus. Aber ich vermute, so ganz uneigennützig war sein überaus großzügiges Geschenk wohl nicht, oder?"

Captain Wyler schmunzelte. „Oh, Ihr scheint meinen König inzwischen recht gut zu kennen."

Captain Wylers Gesicht wurde ernst. „Eure Feinde rüsten neue Truppen aus. Sie sollen sich mit ihren Landsleuten, die sich im Norden eurer Insel in ihren Festungen verschanzt haben, vereinen. Nach wie vor ist es das Ziel Eurer Feinde, Eure ganze Insel zu erobern. Sollte es Euch nicht gelingen, die Festungen Eurer Feinde zu zerstören, bevor die neuen Truppen eintreffen, werdet Ihr kaum eine Chance haben, Eure Unabhängigkeit zu bewahren. Den dann vereinten feindlichen Truppen werdet Ihr hoffnungslos unterlegen sein. Dann helfen Euch auch die Waffen und Rüstungen nicht, die wir Euch geliefert haben."

„Wie viel Zeit bleibt uns noch?"

„Unsere Spione berichten, dass die Flotte Eurer Feinde wohl in 4 Wochen aufbrechen wird."

Thora überlegte. Die Ausbildung der neuen Rekruten würde sie verkürzen müssen. Spätestens in einer Woche musste sie mit ihnen nach Norden aufbrechen um gemeinsam

mit dem dort unter Dagurs Befehl stehenden Heer die Festungen der Eroberer zu zerstören.

Captain Wyler hüstelte und unterbrach Thoras Gedanken. „Werte Thora, eure Lage ist ernst. Trotz eures Sieges. Ich schätze euch und daher verrate ich euch jetzt ein Geheimnis. Die Vorstellung meines Königs, sein größter Konkurrent in der alten Welt könnte eure schöne Insel erobern und sie seinem Reich einverleiben, bereitet ihm schlaflose Nächte. Eure Insel ist, wie ich bereits erwähnte, ein wichtiger strategischer Punkt auf der Reise in die reichen Länder der neuen Welt im Westen. Ich bin überzeugt, mein König hätte versucht, Eure Insel zu erobern, wäre ihm sein Konkurrent nicht zuvorgekommen. So aber, da er keinen offenen Krieg mit Eurem Feind riskieren möchte, unterstützt er Euch geheim gegen ihn. Nun versteht Ihr sicher auch sein großzügiges Geschenk. Nutzt Eure inzwischen nicht unbedeutende Flotte weise. Ihr solltet sie nicht offen gegen Eure Feinde einsetzen. Ich rate euch abzuwarten, bis die feindliche Flotte an der Nordküste gelandet ist und ein Hauptteil der Besatzungen von Bord gegangen ist. Dann sollte Eure Schwester Aegis leichte Hand haben, die Schiffe Eurer Feinde zu kapern.“

„Ich danke Euch für Euer Vertrauen, Captain Wyler. Wir werden das Geschenk eures Königs zu nutzen wissen.“

Zwei Wochen später kehrte Thora mit bestens ausgerüsteten Truppen zu Dagur zurück. Die Stürmung der feindlichen Festungen begann.

Die Abbildung zeigt den Norden Catans vor der Gründungsphase. Das Spielfeld wurde überwiegend mit den finalen Figuren und Feldern aufgebaut. Zunächst gründet jeder von euch eine Siedlung auf einer mit einem Siedlungsplättchen markierten Kreuzung (blauer Kreis) und setzt eine Straße an.

Eure zweite Siedlung gründet ihr im Süden, unterhalb der roten Linie, ebenfalls mit einer angesetzten Straße. Danach darf jeder noch eine beliebige seiner Siedlungen in eine Stadt umwandeln.

Die Regeln für das Einsammeln der ausliegenden Bernstein- und Weinchips sind die gleichen wie in Kapitel 2. Ebenso wie in Kapitel 2 könnt ihr für je 1 Wein und 1 Bernstein 1 Fortschrittskarte „Kampf“ erwerben.

In Kapitel 3 gelten weitestgehend wieder die Originalregeln von Städte und Ritter. Das bedeutet:

- Ihr spielt mit den ursprünglichen Politikkarten von Städte und Ritter
- Ihr dürft Metropolen bauen
- Der Räuber spielt mit
- Ihr beginnt das Spiel mit einer Stadt und einer Siedlung

Ihr habt die Eroberer in Kapitel 2 geschlagen und an ihrem Vormarsch gehindert. Eure Feinde haben sich im Norden Catans in ihre Festungen zurückgezogen und warten auf Verstärkung.

Eure Aufgabe ist es, die Festungen einzunehmen, bevor die Verstärkung der Eroberer eintrifft.

Die Verstärkung trifft ein, sobald das Barbarenschiff auf der Tafel von Kapitel 3 auf ein Feld mit roten Würfeln gezogen wird und der rote Würfel des Ertragswurfs auf diesem Feld abgebildet ist. Die Verstärkung trifft spätestens dann ein, wenn das Barbarenschiff auf das letzte, mit einem roten Rand markierte Feld gezogen wird. Nun kommt es darauf an, wie viele Festungen ihr insgesamt erobert habt:

Gibt es im Spiel zu dritt 3 oder mehr und im Spiel zu viert 4 oder mehr nicht eingenommene Festungen auf dem Spielfeld, habt ihr alle den Kampf gegen die Eroberer verloren.

Gibt es weniger Festungen, die auf dem Spielfeld verblieben sind, gewinnt derjenige von euch, der die meisten Siegpunkte besitzt. Bei einem Gleichstand entscheiden die erreichten Siegpunkte auf der Heldenleiste über den Sieg.

Das Spiel ist vorher zu Ende, wenn es einem von euch gelingt, 18 Siegpunkte zu sammeln und damit das Spiel gewinnt.

Die Symbole auf der finalen Tafel von Kapitel 3 unterscheiden sich von den Kapiteltafeln des Prototyps, die ich euch in den vorangegangenen Blogs präsentiert habe. Es ist aber unschwer zu erkennen, welches Symbol für welches Ereignis steht: Die Axt steht für einen Barbarenüberfall, die rote Karte erlaubt den Kauf von bis zu 2 Kampfkarten und je nach Symbol wird jedem von euch 1 Wein, 1 Bernstein oder eine Straße geschenkt, die ihr oberhalb der roten Linie einsetzen müsst.

Das Symbol mit den 6 Schwertern steht für einen Ausfall der Eroberer aus ihren Festungen. Über die Folgen eines Ausfalls und wie ihr die Festungen erobern könnt, erkläre ich euch in meinem nächsten Blog.

Die Regeln des Kampfes gegen die Eroberer unterscheiden sich von den Regeln der beiden vorangegangenen Kapitel. Die Eroberer werden nicht über das Spielfeld gezogen; sie verharren in Ihren Festungen. Ihr müsst die Festungen belagern, um sie zu erobern.

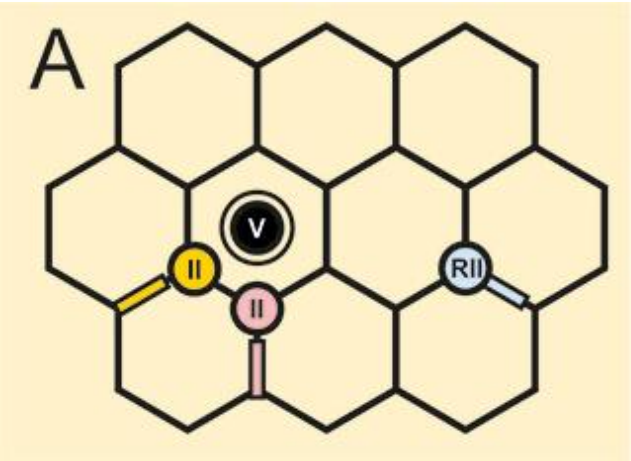
Zunächst zieht ihr eure Einheiten (Ritter, Kanoniere und Hohe Ritter) auf eine freie Kreuzung eines Feldes, auf dem eine Festung steht. Für Ritter und Kanoniere gilt natürlich, dass ihr sie entlang eurer Straßen ziehen müsst. Anders als in Kapitel 1 und 2 kommt es noch nicht zwangsläufig zum Kampf, wenn ihr eine Einheit auf solch eine Kreuzung zieht. Zum Kampf kommt es nur in zwei Fällen:

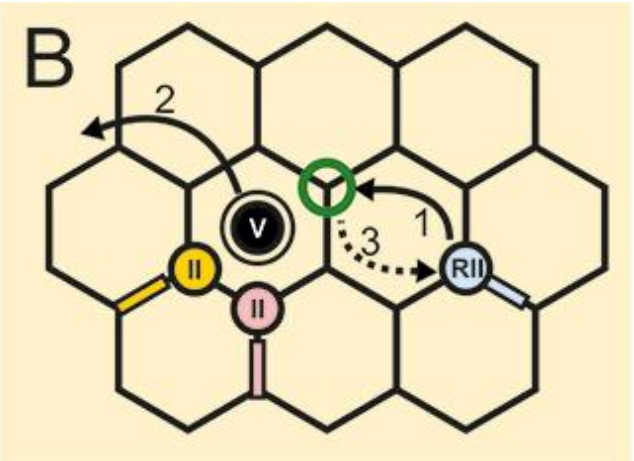
1. Die Einnahme einer Festung

Steht eine Einheit oder stehen mehrere eurer Einheiten auf Kreuzungen eines Feldes mit einer Festung und ist die Stärke dieser Einheit bzw. ist die Gesamtstärke eurer Einheiten größer ist als die Stärke des Eroberers, nehmt ihr die Festung ein. Eure Einheiten müssen nicht aktiviert sein, um eine Festung einzunehmen.

Beispiel: (A) Der Eroberer in der Festung besitzt die Stärke „V“. Er wird von 2 Einheiten der Spieler Rot und Orange mit der Gesamtstärke „IV“ belagert.

(B) Spieler Blau zieht seinen Hohen Ritter mit der Stärke „II“ (RII) auf die mit dem grünen Kreis markierte Kreuzung (1). Die Festung mit dem Eroberer wird eingenommen und entfernt (2). Spieler Blau muss seinen Hohen Ritter danach sofort auf dessen Ausgangskreuzung zurücksetzen (3).





Nach der Einnahme einer Festung führt ihr nacheinander die folgenden Schritte durch:

1. War ein Spieler mit seinem Hohen Ritter an einer Eroberung beteiligt und steht sein Hoher Ritter nicht auf einer Kreuzung, an die eine seiner Straßen grenzt, muss er den Hohen Ritter auf seine Ausgangskreuzung zurückziehen
2. Jeder Spieler, der mit einer oder mit mehreren seiner Einheiten an der Einnahme der Festung beteiligt war, darf mit seinem Markierungssteinen auf der Heldenleiste 1 Feld vorrücken.

3. Auf der Unterseite jeder Festung ist eine Belohnung abgebildet. Diese Belohnung (Wein, Bernstein oder kostenlose Straße) erhält jeder Spieler, der mit mindestens einer seiner Einheiten an der Einnahme der Festung beteiligt war. Zuerst nimmt sich der Spieler am Zug seine Belohnung. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Danach wird die Festung zusammen mit dem zugehörigen Eroberer entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

2. Ausfall der Eroberer

Wird das Barbarenschiff auf ein Feld „Ausfall der Eroberer“ gezogen, unternehmen die Eroberer (symbolisiert durch die Eroberer-Figur in der Festung) einen Ausfall aus ihren Festungen. In diesem Fall werden alle Einheiten der Spieler entfernt, die an einem Feld mit einer Festung stehen.

Im dritten Kapitel könnt ihr zunächst gefahrlos eine Einheit auf eine Kreuzung an einem Feld mit einer Festung ziehen, auch wenn die Einheit (alleine oder mit anderen Einheiten zusammen) schwächer oder gleichstark wie der Eroberer in der Festung ist. Wenn das Barbarenschiff allerdings auf ein Feld „Ausfall der Eroberer“ gezogen wird, sind alle eure Einheiten, die auf Kreuzungen eines Feldes mit einer Festung stehen, verloren. Um solch einen herben Verlust zu verhindern, solltet ihr - wenn ein Ausfall droht - entweder vorher schon genügend starke Einheiten zu einer Festung schicken, um sie einzunehmen oder mit einem Mitspieler verabreden, dass dieser in einem nachfolgenden Zug rechtzeitig Verstärkung schickt.

Epilog

Thora und Dagur gelang es, rechtzeitig alle Festungen der Eroberer zu zerstören. Dabei kam den Catanern eine längere Dürreperiode zu Hilfe, die das Holz der Palisaden ausgetrocknet und sehr empfänglich für catanische Brandpfeile gemacht hatte. Die Kanonen taten ein Übriges.

Als die zur Verstärkung gesandten Eroberer eintrafen und ins Inselinnere vordrangen, suchten sie vergebens nach ihren Kriegskameraden, mit denen sie sich zu einem großen Heer hatten vereinen wollten.

Dagur stellte den Eroberern eine Falle, die vielen feindlichen Kriegern den Tod brachte. Danach sammelten sich die Eroberer neu und verschanzten sich notdürftig in einer zerstörten Festung, in der noch einige Palisaden heil geblieben waren. Dort überbrachte ihnen ein Bote die Nachricht, dass es den catanischen Karavellen - von deren Existenz die Eroberer bisher nichts gewusst hatten - gelungen war, ihre Schiffe zu kapern. Vom Rückweg in die Heimat abgeschnitten ergaben sich die Eroberer, die zumeist bezahlte Söldner ohne große moralische Bindung an ihren König waren.

Aegis stellte Schiffe bereit, die die Söldner in der Nähe ihres Heimatlandes absetzen sollten. Thora gab dem Anführer der Söldner eine Botschaft für seinen König mit. Es handelte sich um das Angebot eines Friedensvertrages. Bei Abschluss des Friedensvertrages würde Catan es den in die neue Welt fahrenden Schiffen des Königs erlauben, catanische Häfen aufsuchen, um dort Proviant aufzunehmen oder bei aufkommenden Stürmen Schutz zu suchen. Der König, der wahrscheinlich in den Ländern der neuen Welt im Westen alle Hände voll zu tun hatte, unterschieb den Friedensvertrag.

Die feindlichen Krieger, die von den Catanern aus ihren Festungen getrieben worden waren, wurden zu dreijähriger Strafarbeit verurteilt. Zusammen mit den Catanern bauten sie die von ihnen zerstörten Städte und Siedlungen wieder auf. Während dieser Zeit knüpften viele der Fremden freundschaftliche Beziehungen zu den Catanern. Nach Ableistung ihrer Strafe blieben daher die meisten Männer der ehemaligen Feinde auf Catan und gründeten eine Existenz. Die Cataner hießen sie nach ihrer abgeleisteten Strafe als Ihresgleichen willkommen.

Der König von Captain Wylers mächtigem Heimatland berief sich auf Thoras Erlaubnis und errichtete einen Stützpunkt an der Südküste Catans, der in den folgenden Jahren zu einem großen Hafen heranwuchs. Als Gegenleistung stellte der König das weiterhin unabhängige und freie Catan unter seinen Schutz.

Nachdem der Friede wiederhergestellt war, wurden Thora vom Catanischen Rat verfassungsgemäß die Titel „Herrscherin auf Zeit“ und „Oberbefehlshaberin der Catanischen Streitmacht“ aberkannt. Wenig später gab Thora auch den Vorsitz des Catanischen Rates ab und zog sich zusammen mit ihrem Mann Dagur auf ihr Landgut im Herzen von Catan zurück.

Irgendwann überwand die Heilerin Lea ihre Trauer über den Tod ihres Mannes Roven. Sie wurde eine geachtete Lehrerin für Medizin an der catanischen Universität.

Hier endet die Geschichte Catans, wie wir sie beim Spielen des Basisspiels und seiner Erweiterungen erleben. Wäre Catan nicht fiktiv, sondern wäre sie eine reale Insel im Gebiet der Azoren, mitten im Atlantik, von der Größe her vergleichbar mit Irland, könnte man die Frage stellen, welche Rolle Catan heute in der Weltgemeinschaft einnehmen würde. Die Antwort auf diese Frage, liebe Leser, überlasse ich Ihrer Fantasie.

CATAN