



CATAN - Das Duell



Teil 1 - Die Geburt des Kartenspiels

23. Januar 2010

Das Kartenspiel „Die Siedler von Catan“ wurde im Herbst 2010 in einer sowohl inhaltlich als auch grafisch überarbeiteten Version unter dem Titel „Die Fürsten von Catan“ neu aufgelegt und 2015 in "CATAN - Das Duell" umbenannt.

In diesem und den folgenden Blogs werde ich über die Hintergründe der Überarbeitung berichten und nach und nach die neuen Illustrationen der Karten vorstellen. Damit Sie, lieber Leser, die Gründe für die Neuerstellung des Spiels besser verstehen, werde ich etwas weiter ausholen und daher zunächst ein wenig über die Entstehung des Kartenspiels erzählen.

Das CATAN Brettspiel wurde im Februar 1995, damals noch als "Die Siedler von Catan", auf der Spielwarenmesse in Nürnberg vorgestellt und im gleichen Jahr zum Spiel des Jahres 1995 gekürt. Schon bald folgte eine Ergänzung für 5 und 6 Spieler, damit auch im größeren Kreis gesiedelt werden konnte. Was jedoch viele Spieler vermissten, war eine Version für zwei Spieler. Sicher, auch das Brettspiel lässt sich mit einigen Regeländerungen zu zweit spielen – allerdings kommt dabei nicht der volle Spielspaß auf, den man beim Handeln und mit wechselnden Koalitionen im Mehrpersonenspiel erlebt.

So reifte in mir schon Ende 1995 der Wunsch, eine eigenständige, auf den Grundideen des Brettspiels beruhende Kartenspiel-Version „Die Siedler von Catan“ für zwei Spieler zu entwickeln. Warum Karten? Nun, die Holzhäuschen und Holzstäbchen des Brettspiels eigneten sich vielleicht zur Anregung der Phantasie, gaben aber – abgesehen von den Entwicklungskarten – ansonsten wenig preis von dem Leben der Siedler, Ritter und Räuber auf Catan.

Ein reines Spiel mit Karten hingegen bot die Möglichkeit, einen Blick auf und zwischen die Häuser der Siedlungen und Städte werfen zu können und die Bewohner Catans bei

ihrem Tagewerk zu beobachten. Ich war fasziniert von der Möglichkeit, Catan sozusagen durch die Lupe betrachten zu können.



Eine Auswahl von Karten des ersten Prototyps.

Mit der Entwicklung begann ich im Herbst 1995. Anders als im Brettspiel verzichtete ich auf eine räumliche Konkurrenz der Spieler beim Ausbau ihrer Siedlungsstruktur. Jeder sollte sein eigenes kleines Reich – ein Fürstentum – erhalten, das er nach Belieben ausbauen konnte. Die Konkurrenz entstand mehr über den strategischen und taktischen Einsatz von Karten. Wie baue ich mein Fürstentum am besten aus, dass ich schneller zu Rohstoffen komme als mein Mitspieler? Verfolge ich lieber eine expansionistische Strategie mit dem Bau von Straßen und Siedlungen oder setze ich mehr auf Konzentration und lege den Schwerpunkt auf den Ausbau meiner Städte mit siegpunktträchtigen Gebäuden? Bevorzuge ich eine Handelsstrategie, mit der ich meinem Mitspieler Rohstoffe abluksen kann oder stärke ich meine Rittermacht, um meinem lieben Nachbarfürsten ins Handwerk zu pfuschen?

Den Aufbau eines Fürstentums gestaltete ich recht einfach: Straßenkarten wechselten sich mit Siedlungskarten ab. Die Landschaftskarten über den Straßen sorgten mit aufgemalten Würfelzahlen – wie vom Brettspiel gewohnt – für die Zufuhr von Rohstoffen. Mit den Rohstoffen konnte man sein Fürstentum mit neuen Straßen und Siedlungen vergrößern, Siedlungen zu Städten ausbauen oder die Siedlungen und Städte mit Gebäuden, Rittern und Handelsschiffen ausbauen. Ausbaukarten legte man über- und unterhalb von Siedlungen oder Städten aus. Wie im Brettspiel bestand der Ablauf eines Zuges aus Ernten, Handeln und Bauen. Zugegeben, das Handeln kam ein wenig zu kurz, denn anders als im Brettspiel ist es im Kartenspiel kaum sinnvoll, miteinander zu handeln.

So war das von Anfang an. Bis zum Ende der Entwicklung sollte sich zwar noch einiges an den Baukosten und der Funktion einzelner Karten ändern, die Grundstruktur des Spiels änderte sich nicht mehr. Die größte Änderung war formaler Natur. Anfangs benutzte ich rechteckige Karten – also ein normales Kartenformat. Da die Landschaften aber gedreht werden mussten, um den Bestand an Rohstoffen zu verändern, drängte sich geradezu das quadratische Format auf, das ich schon ab dem zweiten Prototypen verwendete.



Eine Auswahl von Karten des zweiten Prototyps.

Die Illustrationen der Karten wurden von Franz Vohwinkel geschaffen, der zuvor schon einige meiner Spiele zu meiner großen Zufriedenheit optisch gestaltet hatte.

Im September 1996 erschien das Kartenspiel zur „Spiel '96“ in Essen. Der Erfolg überraschte uns alle. Noch im gleichen Jahr – also nur in drei Monaten – verkaufte der Kosmos-Verlag 87.000 Kartenspiele. Ein Jahr später, im Jahr 1997 waren es gar 290.000. Letztendlich waren es bis 2010 knapp 1,5 Millionen Exemplare, die alleine in Deutschland vom Grundspiel über die Ladentheke gingen.

Auch bei Kritikern und ambitionierten Spielern kam das catanische Zweierspiel gut an. Es schaffte den Sprung in die Auswahlliste zum Spiel des Jahres 1997 und belegte im gleichen Jahr den zweiten Platz beim Deutschen Spielepreis.



Das Covermotiv der ersten Ausgabe (1996)



Das Covermotiv der zweiten Ausgabe (2006)

Was heute selbstverständlich ist, war Mitte der 90er Jahre fast noch ein Novum: Eine Erweiterung für ein erfolgreiches Spiel. Für das Brettspiel war 1997 bereits die Seefahrer-Erweiterung erschienen. Im gleichen Jahr erhielt auch das Kartenspiel mit dem „Turnier-Set zum Kartenspiel“ erweiterte Spielmöglichkeiten.

In meinem nächsten Blog werde ich schildern, wie es zu den Erweiterungen zum Kartenspiel kam.

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".