



CATAN - Das Duell

Teil 5 - Das Einführungsspiel

18. Mai 2010

In den Kommentaren diverser Foren wurde damals mehrfach die Befürchtung geäußert, dem überarbeiteten Kartenspiel würde zu Gunsten einer einfacheren Spielbarkeit und größerer „Massentauglichkeit“ die Spieltiefe genommen.

Ich konnte aber alle beruhigen, die um die Komplexität der neuen Version bangten. Die Turnierversion sollte es weiterhin geben und damit auch die Möglichkeit, aus einer Vielfalt von Karten sein eigenes Deck zusammen zu stellen.

Vielleicht hatte ich es in meinen vorangegangenen Blogs nicht deutlich genug formuliert: Die Vereinfachung besteht hauptsächlich darin, dass das Erlernen der Regel erleichtert wird. Ein wichtiger Baustein im neuen Regelwerk ist daher das „Einführungsspiel“. Es dauert nur 20 bis 30 Minuten und macht mit den Grundregeln des Spiels vertraut. Es ersetzt nicht das alte Grundspiel. Zwar ist auch schon die Einführung ein spannender Wettlauf um 7 Siegpunkte aber die vielfältigen Möglichkeiten des Kartenspiels werden hier noch nicht ausgeschöpft.

So sollten die Spieler nach 2 oder 3 Einführungsspielen bereit für die drei ebenfalls im Spiel enthaltenen Themensets mit ihren zusätzlichen Regeln sein.

Ein Themenspiel wird mit den Karten des Einführungsspiels und mit den Karten eines Themensets bestritten. Betreffend der Komplexität und der Spieltiefe entspricht ein Themenspiel dem alten Basisspiel. Aber jedes der drei Themenspiele ist deutlich themenbezogener und hat auch eine kürzere Spieldauer.

Aber mehr dazu in meinen nachfolgenden Blogs. Heute möchte ich Ihnen, lieber Leser, das Einführungsspiel vorstellen. Es trägt den Titel „Die ersten Cataner“ und man sieht es

den Kartenmotiven an, dass es die ersten Cataner wohl noch nicht so weit gebracht haben.

Wie im alten Basisspiel liegen die Stapel mit den Zentralkarten Siedlung, Straße, Stadt, Landschaft und den Ereigniskarten zwischen den Spielern aus. Dazu kommen 3 Stapel mit je 12 Ausbaukarten. Die Illustration der neuen Zentralkarten hatte ich schon in meinem letzten Blogbeitrag im Abschnitt „Der catanische Nebel“ vorgestellt. Und hier nun die neuen Karten sowie die Regeländerungen, die für das Einführungsspiel aber auch für die Themenspiele gelten:

Die Landschaften

Auf den Landschaften haben wir die Zahlen neu verteilt. Früher konnte es passieren, dass gleiche Zahlen auf Wald- und Hügellandschaften den Spieler mit dem schwarzen Wappen schnell mit Straßen und Siedlungen expandieren ließen, während beim Mitspieler die Wolle- und Goldlandschaften aus allen Nähten platzten. Mit der neuen Verteilung geht alles etwas gerechter zu. Die Lehm- und die Holzzahlen korrespondieren nun mit den Getreide- und den Erzzahlen. Und noch eine gute Nachricht für alle Goldfans: Wegen der gesteigerten Nachfrage nach Gold haben wir den Landschaftskartenstapel mit einer vierten Goldlandschaft verstärkt.



Die Ausbaukarten – Gebäude

Funktionell unverändert – aber teilweise mit neuen Namen – wurden die „Verdopplerkarten“ wie die Eisengießerei, die Getreidemühle, die Ziegelbrennerei, das Holzfällerlager und die Webstube aus dem alten Basisspiel übernommen.



Aus der alten Zollstation wurde eine Zollbrücke. Lange haben wir darüber diskutiert, ob die Karte ihren Handelspunkt behalten soll. Schließlich hat sich die Zolllobby durchgesetzt und erfolgreich ihren Handelspunkt verteidigt. Nicht so erfolgreich waren hingegen die Lagerverwalter. Alles Flehen half nichts – der Handelspunkt wurde ihren Lagern aberkannt. Wie immer hielten sich die Mönche dezent im Hintergrund und so gingen sie aus der Reform unbeschadet hervor. Nach ein paar Vaterunsern konnten sie sogar einen kleinen Vorteil für ihr Kloster ergattern. Dazu mehr bei der Vorstellung der Ereigniskarte „Ertragreiches Jahr“.



Bei den Ausbaukarten des Einführungsspiels gibt es keine Stadtausbauten und somit auch kein Rathaus, das die Fürsten privilegiert, sich mit nur einem Rohstoff eine Karte aus einem Ausbaustapel aussuchen zu dürfen. Diese Funktion übernimmt nun das Gemeindehaus, das die Strukturen einer dörflichen Gemeinschaft ordnet und es so dem Fürsten einfacher macht, seine Pläne durchzusetzen.

Neu ist die Funktion des Marktes. Mich hatte es schon immer gestört, wenn mein Mitspieler vor mir seine dritte Siedlung errichtet hatte und ich mit meinen Rohstoffeinkünften hinterher hinkte. Wer in der neuen Version einen Markt baut, bekommt immer dann einen zusätzlichen Rohstoff, wenn eine Zahl gewürfelt wurde, von der der Mitspieler mehr besitzt. Auswählen darf man sich einen Rohstoff, den auch der Mitspieler erhalten hat.

Der Markt stärkt die Konzentrationsstrategie. Man hat mehr Zeit, sein Fürstentum auszubauen, bevor man mit Siedlungen und Straßen expandiert. Er wirkt auch einer frühen Führung eines Spielers entgegen, der sich mit einem Siedlungsvorsprung und entsprechendem Würfelglück eventuell uneinholbar absetzen kann.



Die Ausbaukarten – Einheiten – Handelsschiffe

Aus Handelsflotten wurden – dem bescheidenen Anfang der Besiedlung Catans Rechnung getragen – Handelsschiffe. Wie gehabt gibt es für jeden Rohstoff ein Handelsschiff. Auch die Große Handelsflotte ist noch mit von der Partie, heißt jetzt aber „Großes Handelsschiff“.



Die Ausbaukarten – Einheiten – Helden

Bisher war es so, dass die männliche Zunft in Form von teilweise bis über den Kopf geharnischter, schwer bewaffneter Ritter ein starkes Übergewicht im Kartenspiel hatte. Dieses Übergewicht entspricht nicht der Realität, denn am Aufbau einer Gemeinschaft waren und sind immer Frauen und Männer gleichermaßen beteiligt. Wir haben die Kennzeichnung Ritter daher gegen den Begriff Held ausgetauscht, der für beide Geschlechter gilt. Die Stärke bleibt dabei unangetastet – wobei wir unter Stärke nicht nur die reine Muskelkraft, sondern auch die geistige Flexibilität und den mit ihr verbundenen Einfluss auf die Stärke einer Gemeinschaft verstehen. Die Turnierpunkte wurden durch Geschickpunkte ersetzt. Als Geschick definieren wir alle Fähigkeiten, in Wettkämpfen zu bestehen oder seine Mitmenschen zu erfreuen. Neben dem Geschick,

sich in einem Schaukampf durchzusetzen, stehen gleichberechtigt Talente wie das mitreißende Erzählen einer Geschichte, ein bezaubernder Gesang oder das Spiel auf der Harfe. Eine Harfe ist somit auch zum Symbol für das Geschick und das Ereignis „Fest“ geworden.



Die Ausbaukarten – Aktionskarten

Die Aktionskarten des Einführungsspiels sind alle ohne Bedingungen spielbar. Hinter dem Kaufmannszug verbirgt sich die alte Karawane, der Alchimist wurde von der

Seherin Brigitta verdrängt und die eher neuzeitliche Landreform heißt jetzt Umzug. Unverändert geblieben ist der Kundschafter.

Neu ist die Karte Goldschmied. Der Goldschmied gibt für drei Gold zwei beliebige Rohstoffe ab.



Vielleicht sorgen Sie sich jetzt um die „bösen“ Aktionskarten des alten Grundspiels wie Spion, Feuerteufel oder Raubzug. Keine Sorge, lieber Leser, die Reform hat ihre Kinder nicht gefressen. Die Unholde gibt es weiterhin in den Themensets. Allerdings tarnen sie sich dort mit neuen Namen.

Die Ereigniskarten

Bei der Erfindung hat sich nur der Name geändert, sie hieß früher Fortschritt.

Das Ertragreiche Jahr versorgt nun nicht nur die Landschaften, die Lagerstätten benachbart sind, mit einem zusätzlichen Rohstoff, sondern auch die benachbarten Landschaften eines Klosters.

Der Bruderzwist (ehemals Konflikt) und die Fehde (ehemals Überfall) sorgen auch schon im Einführungsspiel dafür, dass der Spieler mit dem Stärkevorteil seinem Mitspieler das Spielerleben etwas schwerer machen kann. Da es von jeder dieser Karten aber nur eine gibt, hält sich der Schaden in Grenzen.



Das Julfest entspricht dem alten Jahreswechsel – allerdings mit zwei wichtigen Änderungen:

1. Wird das Julfest gezogen, wird der Kartenstapel gemischt und sofort eine neue Karte gezogen.
2. Das Mischen des Kartenstapels: Alle Karten mit Ausnahme des Julfestes werden verdeckt gemischt. Drei Karten werden verdeckt abgelegt. Darauf

kommt das Julfest und darauf kommen wiederum verdeckt die restlichen Ereigniskarten.

Durch diese Regeländerungen wird der Ereigniskartenstapel berechenbarer und es kommt nicht mehr vor, dass wiederholt die Karte Julfest gezogen wird und kein Ereignis eintritt.



Zwei neue konstruktive Ereigniskarten sorgen dafür, dass das Spiel noch etwas schneller wird:

Besucht der Fahrende Händler die Fürstentümer, darf jeder Spieler für ein Gold einen beliebigen Rohstoff kaufen. Und das bis zu zweimal. Wohl dem, der dann sein Gold nicht schon vorher verprasst hat und einen lukrativen Handel abschließen kann.

Bei der Wettfahrt der Handelsschiffe erhält der Spieler mit den meisten Handelsschiffen einen beliebigen Rohstoff.



Auch zwei Neuerungen beim ehemaligen Würfelereignis „Ritterturnier“ gibt es. Erstens heißt das Turnier jetzt Fest, da inzwischen ja nicht nur mit Waffen gestritten sondern

auch gesungen und musiziert wird. Zweitens erhalten zunächst beide Spieler einen beliebigen Rohstoff, wenn das Fest gewürfelt wird. Nur wenn ein Fürst mit seinen Helden über mehr Geschickspunkte als sein Mitspieler verfügt, erhält er alleine einen beliebigen Rohstoff.

Ertrag und Ereignis

Auch wenn die alte Regel vorschrieb, zuerst das Ergebnis des Ereignis- und dann das Ergebnis des Ertragswürfels auszuführen, hielt sich kaum einer daran. Deshalb haben wir uns in der neuen Fürstenversion am intuitiven Verhalten orientiert und die Reihenfolge umgekehrt. Zuerst nehmen sich die Spieler ihre Erträge und dann wird das Ereignis ausgeführt. Die einzige Ausnahme: Wird der Räuberüberfall gewürfelt, schlägt der Räuber zu, bevor die Erträge ausgeschüttet werden. Damit das keiner übersieht, wird die Keule rot eingefärbt.

Der Handelsvorteil und der Stärkevorteil

„Was, ich muss über meine 3 Handelspunkte hinaus eine Stadt gebaut haben, um den Mühlenstein zu bekommen? Dann habe ich das jahrelang falsch gespielt.“

Wie oft habe ich diesen Satz in den vergangenen Jahren gehört oder gelesen. Scheinbar war die Bedingung mit der Stadt nur schwer verständlich oder ging beim Regellesen nur zu gern durch das eine Auge hinein und durch das andere wieder hinaus. Wie einsichtige Politiker haben wir uns daher der Realität gebeugt und die Stadtbedingung gestrichen. Dafür haben wir die Handelspunkte etwas ausgedünnt und damit das Erlangen von 3 Handelspunkten erschwert.

Angepasst an diese Regel erringt ein Spieler erst dann den Stärkevorteil, wenn er Helden mit insgesamt 3 Stärkepunkten ausliegen hat.

Kartenhand ergänzen und Karte austauschen

Die Änderung: Im ersten Schritt reguliert ein Spieler seine Kartenhand auf die erlaubte Handkartenzahl, indem er Karten nachzieht oder Karten abwirft.

Danach darf er im zweiten Schritt eine Karte tauschen. Hierzu legt er eine Karte ab und sucht sich dann entweder gegen Abgabe von einem oder von zwei Rohstoffen eine Karte aus einem Stapel aus oder er zieht kostenlos die oberste Karte eines Stapels.

Fazit

Das Einführungsspiel ist bestimmt kein spielerisches Schwergewicht. Es besitzt weniger und auch einfachere Regeln als das frühere Kartenspiel. Zudem sind die

Angriffs-Aktionskarten ausgespart. Insgesamt bietet es Anfängern damit einen wesentlich einfacheren und auch frustfreieren Einstieg in die Welt des catanischen Kartenspiels als dies beim alten Kartenspiel der Fall war. Und wer nach der Einführung mehr möchte, kann beim eher friedlichen Themenspiel „Zeit des Fortschritts“ die Vorzüge der Universität kennen lernen oder seinem Spielpartner in „Zeit der Wirren“ Verräter und Feuerteufel um die Ohren hauen oder ihn mit der Beutefahrt oder einem Raubzug um seine Rohstoffe erleichtern.

In meinem nächsten Blog werde ich die Karten und Regeln des ersten Themenspiels „Zeit des Goldes“ vorstellen.

Klaus Teuber

