



# CATAN - Das Duell



## Teil 8 - Zeit des Fortschritts

17. September 2010

### Einleitung

Das Themenspiel „Zeit des Fortschritts“ wird mit dem gleichnamigen Themenset und den Basiskarten gespielt, die ich im 5. Teil meiner Blogreihe für CATAN - Das Duell vorgestellt habe. In der fiktiven Geschichte Catans spielt das Set im 15. Jahrhundert. Mit der Entdeckung der Atlantikinsel durch portugiesische Seefahrer beginnt ein reger kultureller Austausch zwischen Catan und dem europäischen Festland. Im Norden und im Süden der Insel entsteht jeweils eine Universität. Die portugiesischen Seefahrer bringen jedoch nicht nur neue wissenschaftliche Erkenntnisse nach Catan. Sie bringen auch Seuchen.

Aus Zeitgründen erspare ich mir diesmal eine Rahmengeschichte, mit der ich in den vergangenen zwei Blogbeiträgen die Karten der Themensets „Zeit des Goldes“ und „Zeit der Wirren“ vorgestellt habe.

### Die Universität

Im Mittelpunkt dieses Sets steht die *Universität*. Sie liegt im offenen Nachziehstapel aus und kann – vorausgesetzt man hat vorher ein Kloster (Basisset) oder eine *Bibliothek*errichtet – direkt gebaut werden, ohne sie vorher auf die Hand nehmen zu müssen.



Da die Bibliothek nur 4 Rohstoffe kostet, einen Siegpunkt einbringt und man nach ihrem Bau eine Karte aus einem Nachziehstapel aussuchen darf, ist sie als Bedingungsgebäude für die Universität eine attraktive Alternative zum Kloster.



Die Universität erlaubt den Einsatz einer Reihe von nützlichen Karten. So bescheren die beiden Aktionskarten *Dreifelderwirtschaft* dem Spieler willkommene zusätzliche Getreideernten und die beiden Karten *Flözbau* erhöhen die Erzvorräte.



Die beiden *Geschützmeister* bieten sich an, um den Stärkevorteil vom Mitspieler zu übernehmen oder ihn zu sichern.



Eine weitere Errungenschaft der Universität ist der *Baukran*. Mit seiner Hilfe kostet jeder Stadtausbau, dessen Baukosten 4 Rohstoffe übersteigen, einen beliebigen Rohstoff weniger. Es ist sicher von Vorteil, den Baukran zu besitzen, wenn man das mit 7 Rohstoffen teuerste Gebäude dieses Sets bauen möchte, das *Parlament*. Aber es lohnt, denn mit den zwei Siegpunkten des Parlaments kann man schnell aufholen oder gar überraschend gewinnen.

## Die Seuchen

Zum Set gehören 5 Ereigniskarten. Neben den beiden schon aus dem Basisset bekannten Karten Erfindung liegen dem Set drei Karten *Seuche* bei. Eine Seuche bewirkt, dass jede an eine Stadt angrenzende Landschaft einen Rohstoff verliert. Diese können einen Spieler, der sorglos auf Stadtbau setzt, empfindlich schaden.



Aber es gibt ein Gegenmittel: Das *Badhaus*. Die Landschaften einer Stadt, in der ein Badhaus gebaut wurde, sind vor Seuchen geschützt. Damit nicht nur eine Stadt vor Seuchen geschützt werden kann, stehen den Spielern 3 Badhäuser zu Verfügung. Sollte das Kind in den Brunnen gefallen sein, spricht die Seuche eine oder mehrere Städte eines Spielers heimgesucht haben, tröstet eine *Apotheke* ein wenig über den Verlust der Rohstoffe hinweg. Nach einer Seuche spendet sie ihrem Besitzer einen beliebigen Rohstoff – unabhängig davon, ob dieser von der Seuche betroffen war oder nicht.



Wo ein *Badhaus* steht, ist auch ein *Medicus* nicht fern. Und so enthält das Set zwei dieser Aktionskarten. In Verbindung mit dem *Badhaus* bewirkt der *Medicus* bei den Siedlern eine Steigerung ihrer Schaffenskraft, was sich als zusätzlicher Rohstoff in den beiden einem *Badhaus* benachbarten Landschaften niederschlägt.

### Sonstige Karten

In einem Set, dessen Thema der Fortschritt ist, sollte ein *Rathaus* nicht fehlen. Es gewährt seinem Besitzer den Vorteil, beim Tauschen einer Handkarte am Ende seines Zuges kostenlos eine Karte aussuchen zu dürfen. Vielleicht fragen Sie sich jetzt, ob das *Gemeindehaus* dann nicht überflüssig wird. Ja, das wird es. Daher wird das *Rathaus* auch direkt auf das *Gemeindehaus* gebaut und verbraucht somit keinen neuen Bauplatz.



Ein *Rathaus* ist mitunter auch eine Stätte der Diplomatie. Daher liegt es nahe, dass es als Bedingung für das Spielen der Aktionskarte *Guido, der Gesandte* dient. Guido ermöglicht es, eine Karte aus dem Ablagestapel zu fischen. Das kann sehr nützlich sein, wenn man sich beispielsweise die Dreifelderwirtschaft erneut zu Nutze machen möchte. Den gleichen Effekt hat auch die Aktionskarte *Gustav, der Bibliothekar*. Es versteht sich, dass man für das Spielen von *Gustav* kein *Rathaus*, sondern eine *Bibliothek*

benötigt. Beide Aktionskarten lassen sich auch bedingungslos spielen, wenn man weniger Siegpunkte als der Mitspieler besitzt.



Bedingungslos lässt sich auch *Benjamin, der fahrende Scholar* einsetzen. Mit Benjamins Hilfe erhält man in jeder Landschaft, deren Zahl man zu Beginn des Zuges gewürfelt hat, nochmals den Rohstoff dieser Landschaft.

Bei „Zeit des Fortschritts“ geht es friedlicher zwischen den Spielern zu als im Set „Zeit der Wirren“. Die Bedrohung kommt in Form der Seuchen von Außen und man sollte versuchen, sein Fürstentum rechtzeitig mit Badhäusern vor Rohstoffverlusten zu schützen. Die Universität und die an sie geknüpften Karten sind nicht mehr so stark wie im alten Kartenspiel, haben aber immer noch genügend Gewicht, eine Partie entscheiden zu können.

## Das Duell

Wer alle drei Themenspiele gespielt hat und die Karten gut kennt, findet im "Duell der Fürsten" eine neue Herausforderung. Im Duell kommen alle Themensets zum Zuge, allerdings in abgespeckter Form. Mancher Leser meiner Blogbeiträge wird sich sicher gefragt haben, was die komischen kleinen Halbmonde auf manchen Karten zu bedeuten haben. Nun, ist eine Karte mit einem Mond gekennzeichnet, dann geht sie beim Duell „schlafen“, wird also aussortiert. Das bedeutet, wir spielen ein Duell zwar mit allen Basiskarten aber nur ungefähr mit der Hälfte der Karten jedes Themensets.

Das hat zur Folge, dass in jedem Set auch die Schlüsselkarten nur einmal vertreten sind: Im Set „Zeit des Goldes“ gibt es nur eine Händlergilde, im Set „Zeit der Wirren“ nur eine Spelunke und im Set „Zeit des Fortschritts“ nur eine Universität. Man muss sich also früh entscheiden, in welche strategische Richtung man spielen möchte oder taktieren und die Richtung ändern, wenn der Mitspieler einem ein Schlüsselgebäude weggeschnappt hat. Hat der Mitspieler beispielsweise die Händlergilde auf der Hand oder gar gebaut, kann man versuchen mit der Spelunke oder der Universität und ihren zugehörigen Karten zu kontern.

"Duell der Fürsten" bietet ein breites strategisches und taktisches Spektrum, dessen Spielreiz durchaus an den des Turniermodus heranreicht. Der Duellmodus hat aber gegenüber dem Turniermodus den großen Vorteil, dass man kein zweites Spiel benötigt, da alle benötigten Karten in der Schachtel des Spiels „CATAN - Das Duell“ vorhanden sind. Und für alle Spieler, die nicht so gerne eigene Decks zusammenstellen, hat es den Vorteil, dass man ohne lange Vorbereitungszeit sofort losspielen kann und dennoch die Auswahl aus allen Karten hat.

Damit will ich aber nicht sagen, dass der Turniermodus gestorben ist. Er erwacht mit der Erweiterung "Finstere & Goldene Zeiten" zu neuem Leben.

Es war ein langer Weg bis zur Fertigstellung der überarbeiteten Version "Die Fürsten von Catan" des alten Kartenspiels, ein Weg den Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren und Sebastian Rapp mit mir gegangen sind. Es war ein spannender Weg mit vielen Testspielen und anregenden, manchmal tiefgründigen und nicht selten auch humorvollen und erheiternden Diskussionen. Es war ein schöner Weg, für den ich mich bei den Dreien ganz herzlich bedanke. Mein besonderer Dank gilt Michael Menzel, der CATAN seine wundervollen Illustrationen geschenkt und dem damaligen Slogan „Catan wird lebendig“ seine Berechtigung verliehen hat.

In meinem nächsten Blogbeitrag werde ich über das erste der sechs Themensets berichten, das den Namen „Zeit der Intrigen“ trägt.

**PS:**

Ein Bild von Peter Gustav Bartschat diente dem Illustrator Michael Menzel als Vorlage für die Karte „Gustav, der Bibliothekar“. Peter Gustav Bartschat hatte zusammen mit Dr. Reiner Düren die Encyclopædia Catanica verfasst, zwei lesenswerte Kriminalromane veröffentlicht und ist Autor des Buches „Im Zeichen des Sechsecks“, das anlässlich des 10-jährigen Jubiläums von „Die Siedler von Catan“ erschien.

Als Vorlage für „Guido, der Gesandte“ und „Benjamin, der fahrende Scholar“ dienten Bilder meiner beiden Söhne Guido und Benjamin.

*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.