

# SIEDLER-ZEITUNG

## In dieser Ausgabe:

SIEDLER treffen SIEDLER . . . . . 2  
Die SIEDLER-Reise . . . . . 2  
Leserbriefe . . . . . 3

## 1/98

**Neueste Nachrichten aus Catan**  
Die Mitgliederzeitung des KOSMOS-SIEDLER-CLUBS

Neue SIEDLER-Szenarios . . . . . 4  
Fragen und Antworten . . . . . 6  
SIEDLER-Geschichten . . . . . 8  
Die nächste Ausgabe der SIEDLER-ZEITUNG erscheint im Sommer '98

## Städte und Ritter

Abschluß der mittelalterlichen SIEDLER-Saga



Die dem Basis-Brettspiel angegliederte STÄDTE & RITTER-Erweiterung verknüpft das ebenso konstruktive wie kommunikative Spielelement des Brettspiels DIE SIEDLER VON CATAN mit der atmosphärischen Dichte des SIEDLER-Kartenspiels. Eine besondere Rolle kommt dabei den Städten zu.

Mit der SIEDLER-Brettspiel-Erweiterung STÄDTE & RITTER beschließt Klaus Teuber seine im Mittelalter spielende Saga der SIEDLER VON CATAN, die die Spiele-Landschaft in Deutschland seit 1995 gründlich verändert haben. – Die SIEDLER haben es nicht nur geschafft, seit mittlerweile mehr als zwei Jahren ihre Spitzen- **Fortsetzung auf Seite 7**

Liebe Clubmitglieder, der SIEDLER-Club hat Geburtstag! Nachdem Sandkasten und Grundschule hinter uns liegen, starten wir nun in die aufregende Teeniezeit! Vielen Dank, daß Sie sich im ersten Jahr so tatkräftig an unseren Aktionen beteiligt haben; wir freuen uns schon auf das nächste Clubjahr mit Ihnen!

Zum Wiegenfest möchten wir allen Mitgliedern ein Geschenk machen: Viele von Ihnen haben uns wissen lassen, daß ein Mitgliedsbeitrag in Höhe von 20 DM pro Jahr schwer erschwinglich ist. Das ist für uns ein Grund zum Handeln: Also, ab sofort kostet der Mitgliedsbeitrag im ersten Clubjahr 20 DM, in jedem Folgejahr nur noch 10 DM! Gleichzeitig verändern wir den Jahresrhythmus: Das Clubjahr beginnt in Zukunft jeweils im Januar.

Da das Clubjahr '98 bereits begonnen hat, möchten wir Sie bitten, unter Angabe Ihrer Adresse und Mitgliedsnummer einen Zehnmarkschein oder einen Verrechnungsscheck über diesen Betrag im Briefumschlag an den KOSMOS SIEDLER-Club, Stichwort Clubjahr '98, Postfach 10 60 11, 70049 Stuttgart zu schicken. Wir versenden keine Rechnungen oder Mahnungen. Wenn wir Ihren Mitgliedsbeitrag '98 bis Ende April nicht erhalten haben, gehen wir davon aus, daß Sie kündigen möchten.

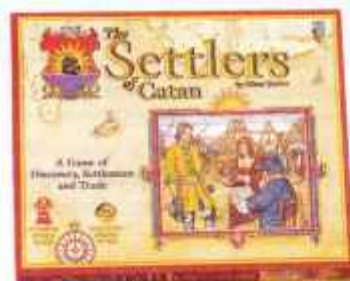
Doch dann verpassen Sie einiges: Ab 1998 erscheint die SIEDLER-Zeitung dreimal jährlich, die regionalen SIEDLER-Treffen und Turniere werden weiter ausgebaut, und bei einer Wochenendreise in den Harz haben Sie Gelegenheit, den SIEDLER-Autor persönlich kennenzulernen. Momentan entwirft Klaus Teuber für den Club exklusive Sammler-Objekte, die in das SIEDLER-Spiel integriert werden können. Wenn Sie seine „Räuber von Teuber“ lieben, können Sie sich schon jetzt auf deren Kumpels freuen!

Nach all diesen Neuigkeiten wünsche ich Ihnen gute Unterhaltung.

Ihre Katja Hoffmanns

EDITORIAL

## Game of the Year



### USA: THE SETTLERS OF CATAN – Board Game of the Year

Wer gedacht hatte, daß die SIEDLER VON CATAN schon alles auch nur Denkbare an Auszeichnungen erreicht hätten, der muß sich nun eines Besseren belehren lassen. Die SIEDLER schafften das ganz besondere Kunststück, als „nicht-amerikanisches“ Spiel in den USA zum „Board Game of the Year“ gewählt zu werden. Der amerikanische SIEDLER-Lizenznehmer „Mayfair Games“ **Fortsetzung auf Seite 5**





## SIEDLER TREFFEN SIEDLER

### Der SIEDLER-Club-Home-Service

Was sind wohl die auffälligsten Attribute eines waschechten Siedlers?

Sie sind verspielt, kreativ, ausdauernd und fair. Stimmt's? Aber das ist längst nicht alles! Nein, Sie gehören vor allem zu den kontaktfreudigen und gesellige Menschen, die sich gerne zusammenfinden, um ihrer Lieblingsbeschäftigung zu frönen - dem SIEDLER-Spiel.

Unsere SIEDLER-Kontakt-Börse fand daher eine Riesen-Resonanz. Wenn wir all Ihre Adressen in der SIEDLER-Zeitung veröffentlichen wollten, würde das Jahre dauern. Doch wir haben uns eine neue Lösung ausgedacht:

Suchen Sie Spiel-Kameraden in Ihrem Heimatort? Dann schicken Sie uns einen frankierten und adressierten Rückumschlag. Sie

erhalten von uns die nach Postleitzahlen sortierte Adressliste und können direkt von zu Hause neue SIEDLER-Freunde finden!

### Regionale SIEDLER-Treffen und Turniere

#### Berlin

Turnierstrategen aufgepaßt! Am Samstag, 23. Mai steigt in Berlin ab 10.30 Uhr bei Serious Games in der Bundesallee 83 ein SIEDLER-Kartenspiel-Turnier. Wer sich im Zweikampf messen möchte, ruft bitte Matthias Nagy unter 030/851 2593 an - eine Anmeldung ist empfehlenswert.

#### Schweinfurt

Ein Brettspiel-Turnier findet am Samstag, 21. März ab 17 Uhr im Jugendhaus Schweinfurt (Franz-Schubert-Straße) statt. Auch hier

bittet Kai Spörlein um telefonische Voranmeldung. Er ist abends ab 18 Uhr unter der Telefonnummer 097 21/588 52 zu erreichen.

#### Stuttgart

DJ Dave alias Michael Lustig lädt ins Bonnie & Clyde ein. Jeder der Lust hat, ist an den Sonntagen, 5. April und 3. Mai von 16 bis 22 Uhr in der Neckarstraße/Ecke Heinrich-Baumann-Straße herzlich willkommen.

**KOSMOS-SIEDLER-CLUB**  
in Zahlen:

Mitgliederzahl: 2.600

jüngstes Mitglied: 10 Monate  
ältestes Mitglied: 69 Jahre

## SIEDLER-Club-Wochenende mit Klaus Teuber

Wollten Sie nicht schon immer Klaus Teuber persönlich kennenlernen und mit ihm eine Partie SIEDLER VON CATAN spielen?

**H**alten Sie sich fest - denn das ist jetzt tatsächlich möglich! Exklusiv für Mitglieder des KOSMOS SIEDLER-Clubs hat der Spieleautor das Wochenende vom 30. Oktober bis 1. November 1998 reserviert, um sich im idyllisch gelegenen Clausthal-Zellerfeld mit seinen treuesten Fans zu treffen.

Clausthal-Zellerfeld, die kleinste Universitätsstadt der westlichen Welt und heilklimatischer Kurort im Harz, liegt genau in der Mitte Deutschlands, so daß Sie unseren Veranstaltungsort von überall aus gut erreichen können.

Klaus Teuber und der SIEDLER-Club erwarten Sie Freitagabend ab 18 Uhr im komfortablen Parkhotel Calvör, wo die Spieltische nach einem kleinen Empfang eröffnet werden. Bis Sonntagmittag können Sie dann um die Wette siedeln, dem Erfinder Catans über die Schulter schauen und Tips und Tricks für die eigene SIEDLER-Strategie austauschen.

Der Komplettpreis des SIEDLER-Wochenendes vom Freitag, 30. Oktober, bis Sonntag, 1. November 1998, beträgt inklusive zwei Übernachtungen und Vollpension 249 DM. Da das Parkhotel nur über ein begrenztes Kontingent an Einzelzimmern verfügt, vergeben wir nach Eingangsdatum ihrer Anmeldung die Einzelzimmer. Wer alleine anreist, teilt das Doppelzimmer mit einem anderen SIEDLER gleichen Geschlechts.

Verbindliche Anmeldungen schicken Sie bitte mit einem Verrechnungsscheck unter Angabe Einzel-/Doppelzimmer, Raucher/Nichtraucher an den:

**KOSMOS SIEDLER-Club**

Stichwort SIEDLER-Wochenende

Postfach 1060 11 · 70049 Stuttgart.

Es können bis zu 60 Spieler an dem Wochenende teilnehmen; bei Mehranmeldungen berücksichtigen wir das Eingangsdatum. Falls bis zum 30. August 1998 nicht genügend Anmeldungen vorliegen, müssen wir die SIEDLER-Reise leider absagen.

Klaus Teuber und ein Wochenende voller SIEDLER-Vergnügen erwarten Sie!



# LESERBRIEFE – SIEDLER SCHREIBEN



## Warnung vor deutschen Spiel-Zügen

Tips und Tricks für reiselustige Siedler

Meine Freunde und ich sind wahre SIEDLER-Fans: Immer wenn wir uns treffen, sind die kleinen Stoffsäckchen mit dabei. Selbst bei Wanderungen im tiefsten Winter findet sich in unseren Rucksäcken neben Zelt, Kocher und warmer Kleidung immer noch Platz für SIEDLER-Spiele.

Letzten Sommer brachen ein Freund und ich in die Pyrenäen auf, um dort Gipfel zu erklimmen. Frei nach dem Motto „Was im Winter erfreut, kann im Sommer nicht schaden!“ entschlossen wir uns, nicht ohne unser Lieblingsspiel zu reisen. Auf dem Weg nach Frankreich machten wir in Freiburg Station und kauften die damals brandneue SIEDLER-Kartenspiel-Version. Wir waren von der ersten Spielminute an begeistert und siedelten zu jeder Gelegenheit: bei Sonnenschein vor dem Zelt, bei Regen im Zelt, unterwegs in Berghütten, am Strand und im Zug – der Verlierer mußte spülen.

Vor dem Siedeln in Zügen muß jedoch gewarnt werden: Französische Züge sind, abgesehen vom Platzmangel auf den Klapp-tischen, recht gut besiedelbar. Ausbau- und Ereigniskarten können hervorragend in die Lüftungsschlitze am Fenster geklemmt werden. Diese sind verwinkelt, so daß die Karten nicht zwischen die Wände fallen. Doch trotz europäischer Harmonisierung darf man diese Klemmtechnik auf gar keinen Fall in deutschen Zügen anwenden. Hierzulande sind die Lüftungsschlitze unten offen! Nach kurzer Zeit war uns bitterlich klar, daß wir einen fatalen Fehler begangen hatten. Der Eurocity von Paris nach Karlsruhe zeigte sich uner-sättlich: Er schluckte nicht nur Ritter Otto den Berserker, sondern auch elf weitere Ausbaukarten. Alle Rettungsversuche scheiterten, und somit wurden die 18 Stunden Zugfahrt sehr traurig und langweilig.

*Jörg Schmittwilken aus Neuenkirchen*

## Eine Seefahrt, die ist lustig

Freiluft-Siedler für die heißen Monate

Die letzten Sommer haben uns gelehrt: Auch in Deutschland kann es sehr heiß werden. Da möchte man am liebsten alles im Freien tun – auch siedeln! Doch Vorsicht: der Wind, der Wind, das himmlische Kind! Wie ein kleiner Tornado kann ein laues Lüftchen bei einer gepflegten Partie SIEDLER verheerende Spielschäden anrichten!

Doch SIEDLER-Fans sind bekanntlich kreativ. Um die Sommermonate spielerisch genießen zu können, fertigte Matthias



Schmidt aus Paderborn im letzten Jahr ein Garten-Seefahrer-Spiel aus Holz. Da kann nichts mehr wegfliegen:

„Insgesamt habe ich ca. 7 m<sup>2</sup> Fichtenleimholz, 2 m<sup>2</sup> Hartholzfaserplatten, etliche Meter Kantholz und 4 Liter Kunstharzlack verbraucht. Die über 500 Einzelteile haben ein Gewicht von ca. 50 Kilogramm. Durch das Stecksystem der Sechseckfelder hält das Spiel gut zusammen und kleinere Bodenunebenheiten werden ausgeglichen. Das Spiel entstand in ungefähr 200 Arbeitsstunden. Im Herbst 1997 war es dann endlich soweit. Alle Freunde, mit denen ich das Spiel ausprobiert habe, sind begeistert und drängen auf weitere Partien. Hoffentlich wird der nächste Sommer wieder heiß und trocken!“

Wenn Sie nun auch Lust bekommen haben, sich für die nächste Hitzewelle zu rüsten, dann schreiben Sie an den SIEDLER-Club. Matthias Schmidt verrät bestimmt gerne Tips und Tricks, die für die Umsetzung nützlich sind.

## Catan aus Marzipan

Auch ein Kaplan hat so seine Vorlieben! Rainer-Matthias Müller beispielsweise liebt die SIEDLER VON CATAN. Aus diesem Grunde haben ihm gute Freunde zur Priesterweihe eine ganz besondere Überraschung bereitet: Hm, lecker – Catan-Marzipan-Tortel!



## Anmerkung der Redaktion:

Sie erleben doch bestimmt auch lustige oder bemerkenswerte Dinge rund um unser SIEDLER-Spiel. Oder vielleicht möchten Sie uns einfach nur mitteilen, wie Ihnen unsere Zeitung gefällt, ob wir etwas verbessern können, oder was Sie toll finden.

Bitte schreiben Sie uns, wir freuen uns über jeden Beitrag.

## Wer hat Lust und Zeit, Szenarios zu testen?

Vorbereitungen zum SIEDLER-Buch kommen in die heiße Phase.

Eine alte Lebens- und damit auch Spielerweisheit lautet: „Die Geschmäcker sind verschieden.“ Und nicht nur dies: auch das, was Menschen zum Spielen reizt, zeigt sich oft in erstaunlich unterschiedlichen Facetten. Wir würden uns daher freuen, Szenarios, die wir im Hinblick auf das im Oktober erscheinende „SIEDLER-Buch“ in die engere Wahl gezogen haben, über eine etwas breitere Teststrecke zu schicken. Im Klartext: Wer Lust hat, neue SIEDLER-Szenarios zu testen, der möge sich bitte so bald wie möglich mit dem SIEDLER-Club schriftlich in Verbindung setzen. Wir sind interessiert an Eurer Meinung zum Spielreiz des Szenarios allgemein, aber auch an Euren Vorschlägen zu etwaig notwendigen Regelergänzungen.

Wichtig wäre neben Eurer Kompetenz zur Beurteilung von SIEDLER-Szenarios aber auch die Möglichkeit, diese Beurteilungen möglichst rasch zu Papier zu bringen und sie an uns zurückzuschicken.



## Ereignis-Szenarios für das Turnier-Set

### Spielmaterial

Für alle Spielvarianten werden jeweils zwei Basis-Kartenspiele und zwei Turnier-Sets benötigt.

### Vorbereitungsphase

Gespielt wird nach den Regeln des Turnier-Sets mit einer Ausnahme: Während der Vorbereitungsphase muß „Die Bildung des Ereignisstapels“ vorgezogen werden. Die Spieler wählen ein spezielles Szenario und bilden den Ereigniskartenstapel gemeinsam aus beiden Kartenspielen und Turnier-Sets. Hieraus ergibt sich folgender Ablauf bei der Spielvorbereitung:

- 1.) Auswahl des Szenarios
- 2.) Bildung des Ereigniskartenstapels
- 3.) Zusammenstellung des eigenen Kartendecks
- 4.) Auswahl der Handkarten
- 5.) Startaufstellung
- 6.) Bestimmung des Startspielers



### Jahreswechsel

Der Ereigniskartenstapel wird neu gemischt.

### Szenario 1: Das längste Jahr

32 Ereigniskarten + 1 „Jahreswechsel“

**Zusammensetzung des Ereigniskartenstapels:** Nachdem aus den Ereigniskarten beide „Jahreswechsel“ aussortiert sind, können die restlichen 32 Karten gemischt werden. Von diesem Stapel nimmt man die oberen 6 Karten ab und mischt unter diese einen „Jahreswechsel“. Diese 7 Karten legt man unter den großen Stapel mit den übrigen Ereigniskarten.

**Spielende:** Das Spiel endet, sobald 12 Siegpunkte erreicht sind bzw. die Karte „Jahreswechsel“ aufgedeckt wird. Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einer Pattsituation gewinnt derjenige, der die Ritterfigur besitzt.



### Bürgerkrieg

Jeder Spieler muß eine Ritterkarte oder Pong zurück auf die Hand nehmen. Der Gegner bestimmt, welche Karte das ist. Schutz: Kirche

### Szenario 2: Krieg auf Catan

13 Ereigniskarten / 12 Siegpunkte

#### Ereigniskartenstapel:

- 2 x Seuche
- 4 x Bürgerkrieg
- 3 x Überfall
- 3 x Konflikt
- 1 x Jahreswechsel



### Fortschritt

Jeder Spieler erhält für jedes Kloster, jede Bibliothek und jede Universität einen beliebigen Rohstoff dazu.

### Szenario 3: Triumph der Wissenschaft

13 Ereigniskarten / 12 Siegpunkte

#### Ereigniskartenstapel:

- 2 x Baumeister
- 6 x Fortschritt
- 1 x Konflikt
- 1 x Überfall
- 1 x Bürgerkrieg
- 1 x Seuche
- 1 x Jahreswechsel

### Szenario 4: Goldene Zeiten

13 Ereigniskarten / 12 Siegpunkte

#### Ereigniskartenstapel:

- 4 x Ertragreiches Jahr
- 4 x Fortschritt
- 1 x Bürgerkrieg
- 1 x Seuche
- 1 x Überfall
- 1 x Konflikt
- 1 x Jahreswechsel



### Ertragreiches Jahr

Jede Landschaft, die an ein Lager grenzt, erhält einen Rohstoff dazu.

### Szenario 5: Finstere Zeiten

13 Ereigniskarten / 12 Siegpunkte

#### Ereigniskartenstapel:

- 4 x Seuche
- 3 x Überfall
- 2 x Bürgerkrieg
- 1 x Konflikt
- 1 x Ertragreiches Jahr
- 1 x Fortschritt
- 1 x Jahreswechsel



### Seuche

Jede Landschaft, die an eine Stadt grenzt, verliert 1 Rohstoff.  
Schutz: Rathaus oder Wasserversorgung



### Szenario 6: Ungewisse Zukunft

13 Ereigniskarten / 12 Siegpunkte

#### Ereigniskartenstapel:

Aus allen Ereigniskarten werden die „Jahreswechsel“ aussortiert. Die restlichen 32 Karten werden gemischt. Von diesem Stapel werden die 12 obersten Karten abgenommen und zusammen mit einer Karte „Jahreswechsel“ erneut gemischt. Diese 13 Karten bilden den Ereigniskartenstapel; die restlichen Karten werden nicht benötigt.

### Szenario 7: Die vier Jahreszeiten

32 Ereigniskarten / 12 Siegpunkte

#### Ereigniskartenstapel:

Aus allen 32 Ereigniskarten (ohne „Jahreswechsel“) bildet man 4 getrennte Stapel für Frühling, Sommer, Herbst und Winter, die in Reihenfolge der Jahreszeiten durchgespielt werden. Beide Spieler dürfen, bevor sie ihr Deck zusammenstellen, alle Stapel einsehen. Danach wird jeder der vier Stapel getrennt gemischt; am Ende des Jahres gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

#### Beispiel für die 4 Jahreszeiten:

##### Stapel Frühling /

8 Karten:  
2 x Fortschritt  
2 x Baumeister  
1 x Ertragreiches Jahr  
2 x Konflikt  
1 x Überfall

##### Stapel Sommer /

8 Karten:  
2 x Fortschritt  
2 x Ertragreiches Jahr  
3 x Seuche  
1 x Überfall

##### Stapel Herbst /

8 Karten:  
1 x Fortschritt  
3 x Ertragreiches Jahr  
2 x Seuche  
2 x Bürgerkrieg

##### Stapel Winter /

8 Karten  
1 x Fortschritt  
1 x Seuche  
2 x Bürgerkrieg  
2 x Konflikt  
2 x Überfall

### Varianten zu den Szenarios 2-6:

Der Ereigniskartenstapel wird insgesamt 3x durchgespielt. Man bildet ihn zunächst ohne den „Jahreswechsel“. Der Stapel wird zu Beginn und nach jedem kompletten Durchgang neu gemischt. Vor dem dritten Durchgang fügt man den „Jahreswechsel“ hinzu. Das Spiel endet, sobald 12 Siegpunkte erreicht sind, oder sobald die Karte „Jahreswechsel“ aufgedeckt wird. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Für Spieler, die nicht genug bekommen:

### Das Maxi-Turnier über alle Szenarios

Man spielt alle Szenarios und notiert am Ende die jeweiligen Punktzahlen beider Spieler. Sieger ist, wer nach allen Partien die meisten Siegpunkte erreicht hat.

## DAS TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL

Fortsetzung von Seite 1 Game of the Year

feierte diesen Erfolg mit einer prächtigen, optisch komplett revidierten Neufassung der „Settlers of Catan“.

Die grafisch wunderbar gestaltete US-Fassung spielt jetzt eindeutig in der Zeit der frühen SIEDLER auf dem amerikanischen Kontinent. Statt Rittern tummeln sich nun „soldiers“ aus dem 18. Jahrhundert auf dem Spielplan. Die „University of Catan“ erscheint als typisches Holzgebäude mit einem kleinen Dachtürmchen, dessen Glocken zum Unterricht rufen, das „Governor's House“ erstrahlt im schönsten Südstaaten-Stil.

### JAPAN

Mit einer Begeisterung ohnegleichen stürzt sich nun auch Japan ins Abenteuer des Siedelns. Ein völlig vom SIEDLER-Fieber gepackter japanischer Spiele-Hersteller orderte Ende des vergangenen Jahres gleich 50.000 SIEDLER-Basis-Spiele – die übrigens komplett in Deutschland gefertigt wurden. Zur Internationalen Nürnberger Spielwarenmesse erschien der japanische SIEDLER-Verleger dann mit seiner ganzen Familie am KOSMOS-Stand und spielte dort stundenlang diverse Seefahrer-Szenarios und natürlich auch die neue Städte & Ritter-Erweiterung. Da ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis es zum japanischen SIEDLER-Basis-Spiel auch die Seefahrer- und die Städte & Ritter-Erweiterung geben wird.



## Das Wasser des Lebens Die Whisky-SIEDLER



Spiele-Sammler aufgepaßt – dies ist Ihre ultimativ letzte Chance! Der KOSMOS SIEDLER-Club hat sich die einzigen noch existierenden Exemplare des „Wasser des Lebens“ – besser bekannt als die Whisky-SIEDLER – in der charakteristisch goldfarbenen Blechdose gesichert! Nur über uns können Sie noch diese wunderschön adaptierte Version des SIEDLER-Spiels zum Preis von 49,90 DM plus 6 DM Versandpauschale erwerben. Möchten auch Sie den Original-Whisky-SIEDLER? Dann melden Sie sich einfach beim SIEDLER-Club, und schwuppdwupp sind Sie im schottischen Hochland!



# FRAGEN UND ANTWORTEN FÜR SIEDLER

## DAS TURNIER-SET ZUM KARTENSPIEL

Zu welchem Zeitpunkt der Spielvorbereitung werden die Wappenfarben und wann der Startspieler bestimmt?

Die Spielvorbereitung besteht im wesentlichen aus drei Punkten:

- 1.) Startaufstellung
- 2.) Zusammenstellung des Kartendecks
- 3.) Bildung des Ereigniskartenstapels

Die Wappenfarben werden vor Punkt 1. der Startspieler wird erst im Anschluß an Punkt 3 ausgelost.



**Darf ich Aktionskarten auch nach dem Bauen bzw. Tauschen ausspielen?**

Ja - Bauen, Tauschen und Aktionskarten Spielen sind in beliebiger Reihenfolge und auch mehrfach durcheinander bzw. hintereinander zulässig. Aktionskarten dürfen jedoch immer nur dann gespielt werden, wenn beide Spieler mindestens 3 Siegpunkte besitzen (Ausnahme: Kundschafter).



**Dürfen Ausbaupunkte (z.B. Kaperflotte), die man selbst aus seinem Fürstentum entfernt hat, zurück auf die Hand genommen und wieder ausgespielt werden?**

Nein, die Spielanleitung wird in der neuen Auflage diesbezüglich geändert:

Entfernte Ausbaupunkte (Gebäude oder Einheiten) dürfen nicht wieder auf die Hand, sondern müssen auf den Ablagestapel zurückgelegt werden.



**Wenn ich zwei Getreideflotten in meinem Fürstentum habe, darf ich dann Getreide statt 2:1 im Verhältnis 1:1 tauschen?**

Nein, zwei gleiche Flotten verbessern das Tauschverhältnis nicht.



**Darf man, wenn die Ausbaupunkte „Große Handelsflotte“ z.B. neben einer Getreidelandschaft liegt, die Getreide des ganzen Fürstentums im Verhältnis 2:1 tauschen?**

Nein, nur die Rohstoffe der benachbarten Landschaft dürfen im Verhältnis 2:1 getauscht werden. Selbst wenn links und rechts dieser Ausbaupunkte je ein Getreidefeld läge, dürften die Rohstoffe, die man tauschen möchte, immer nur von einer Landschaft stammen.

**Darf ich eine Kaperflotte einsetzen, wenn mein Gegner keine Flotte hat?**

Ja, denn erstens ist die Kaperflotte keine Aktionskarte und außerdem hat sie noch eine zweite Funktion (1 x Gold bei „Erfolgreiches Jahr“).



**• Darf ich zwei Kanonen in meinem Fürstentum aufstellen?**

**• Darf mein Gegner eine Kanone aufstellen, wenn ich bereits eine in meinem Fürstentum habe?**

**• Darf mein Gegner mittels Spion eine Kanone von meiner Hand stehlen und sie als dritte Kanone in seinem Fürstentum aufstellen?**

Ja, all dies ist zulässig. Die Einmaligkeit bezieht sich nur auf namentlich benannte Ritter. Zusätzliche Bemerkung: Auch Walther der Wüterich und Walther der Sänger sind zwei unterschiedliche Ritter.



**• Darf ich die Karte „Schwarzer Ritter“ ausspielen und ablegen, selbst wenn der Gegner keinen Ritter in seinem Fürstentum hat?**

**• Darf ich die Aktionskarte „Kundschafter“ ausspielen und ablegen, auch wenn ich keine Siedlung gebaut habe (z.B. wenn es keine Siedlungen mehr gibt)?**

**• Darf ich Aktionskarten ausspielen und ablegen, auch wenn ich die darauf befindlichen Aktionen nicht ausführen kann?**

Nein, generell gilt, eine Aktionskarte darf nur dann gespielt werden, wenn das auf der Karte angegebene Ziel vorhanden ist bzw. die Aktion auch durchgeführt werden kann.



**Wenn ich „Inquisition“ gespielt habe und mein Gegner alle seine Handkarten und seine Ausbaupunkte gemischt und vier neue Stapel gebildet hat, darf er dann seine neuen Handkarten auch alle von einem einzigen Stapel von oben ziehen?**

Ja, beim Ziehen der Handkarten von oben kann sich der Spieler bei jeder Handkarte neu entscheiden, von welchem Stapel er zieht.



**Darf der Spieler, der nicht Gastgeber ist, bei der Auswahl seiner 4 Ereigniskarten auch seine Karte „Jahreswechsel“ wählen, so daß der Stapel dann 2x „Jahreswechsel“ enthalten würde?**

Ja, er kann vier beliebige seiner Karten auswählen, also auch „Jahreswechsel“.



## KURZ UND KNAPP

### SIEDLER grüßen SIEDLER

Catan ist eine Insel im blauen, blauen Meer mit saftigen Weiden, hohen Gebirgszügen und endlosen Stränden. Fleißige Siedler haben dieses Eiland urbar gemacht und außer kleinen Grenzkonflikten versteht man sich blendend; die Siedler von Catan sind ein ruhiges, freundliches und sehr kommunikatives Volk. Doch genau das ist ein großes Problem! Denn auf Catan gab es bislang keine Briefe. Wie also, kann man mit seinem besten Freund auf der anderen Seite der Insel Kontakt halten, ohne ständig selbst weite Wege zurücklegen zu müssen?

Der SIEDLER-Club hat sich da etwas einfallen lassen: Die SIEDLER-Postkarte! Auf ihr erstrahlt die glutrote SIEDLER-Sonne. Wenn Sie Interesse haben, Ihre SIEDLER-Freunde von nun an mit der originalen SIEDLER-Karte zu grüßen, dann schicken Sie uns bitte 3 DM in Briefmarken sowie einen mit 2,20 DM frankierten und adressierten Rückumschlag unter dem Stichwort „SIEDLER-Postkarten“ zu. Sie erhalten postwendend 10 der schönen Motivkarten.

### Cheops-Szenario

Achtung! Achtung! Der Bastelbogen „Cheops-Szenario“ von Klaus Teuber ist nicht mehr erhältlich! Für alle diejenigen, die sich dieses aufregende SIEDLER-Abenteuer am ägyptischen Nil schon gesichert haben, folgt jetzt eine Regelverbesserung: „Auch der Pharao baut die Pyramidensteine erst dann, wenn die erste Siedlung am Pyramidenbauplatz errichtet wurde.“ Ohne diese Regel kann es passieren, daß das Spiel zu früh zu Ende ist.

### Impressum

SIEDLER-ZEITUNG – Neueste Nachrichten aus Catan  
Die Mitgliederzeitung des KOSMOS-SIEDLER-CLUBS  
Jahrgang 1 – Heft 3 – Februar 1998

Herausgeber: KOSMOS Verlag, Stuttgart

Verantwortliche Redakteure:

Fritz Gruber und Katja Hoffmanns

Redaktionelle Mitarbeit:

Horst-Rainer Rösner, Klaus Teuber, Reinhold Uebbing

Gestaltung: Atelier Reichert, Stuttgart

Anschrift: KOSMOS Verlag · SIEDLER-Club

Pfizerstr. 5-7 · 70184 Stuttgart

Tel. 0711/2191-416 · Fax 0711/2191-244

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.  
Das gilt auch für die Aufnahme in elektronische Datenbanken und Mailboxes sowie für Vervielfältigungen auf CD-ROM.

position in der Gunst des Publikums zu halten. In vielen Fällen gelang es ihnen auch, Menschen dazu zu bringen, sich überhaupt wieder näher mit Spielen zu beschäftigen. Zum Erstaunen vieler Fachleute folgte das Gros der Fans den SIEDLERn – mit der im Februar 1997 erschienenen SEEFÄHRER-Erweiterung – leicht noch eine Stufe höher auf der Komplexitätsskala.

Muß – darf? – man nun davon ausgehen, daß die mit der neuen Erweiterung STÄDTE & RITTER erreichte, nächsthöhere SIEDLER-Ebene wiederum zu einem Massenerfolg wird? – Klaus Teuber selbst meint, daß STÄDTE & RITTER eher geeignet sei für einen kleineren Kreis von Fans, für Spielerrunden, die sich für das Brettspiel schon immer einen etwas längeren Spielverlauf mit mehr taktischen und strategischen Möglichkeiten gewünscht haben.

Die durchweg enthusiastischen Reaktionen, sowohl der Spielekritik als auch des Handels, auf der Internationalen Nürnberger Spielwarenmesse im Februar 1998 lassen allerdings vermuten, daß sich STÄDTE & RITTER weit über den Status eines Insider-Spiels hinaus zu einem neuerlichen Höhepunkt der SIEDLER-Geschichte entwickeln werden.

Nachfolgend möchten wir nun versuchen, unseren Club-Mitgliedern einen kurzen Überblick über die wichtigsten Aspekte der neuen Erweiterung STÄDTE & RITTER zu geben.

### Stadtausbauten

Anders als beim herkömmlichen SIEDLER-Brettspiel gibt es nun nicht mehr notwendigerweise zwei Rohstoffe, wenn eine Stadt an einem Rohstofffeld liegt. Dies ist nur bei Lehm und Getreide weiterhin der Fall; sind aber Wolle-, Holz- oder Erzfelder betroffen, so erhalten die Spieler statt des zweiten Rohstoffes eine rohstoffspezifische Handelswarenkarte. Mit Hilfe dieser Handelswaren lassen sich die Städte auf drei völlig unterschiedlichen Gebieten nach und nach weiterentwickeln. Die Fortschritte der Stadtentwicklung in den einzelnen Bereichen zeigt ein neu hinzugekommener „Städte-Bauplan“ an. – Mit holzbedingten Handelswaren (Papier) läßt sich der kulturelle Fortschritt einer Stadt vorantreiben (Bibliothek, Universität etc.), mit wollebedingten Handelswaren (Tuch) wird der wirtschaftliche Aufschwung gefördert, mit erzbedingten (Geld) hingegen eher die politische Stärke. Je weiter die Entwicklung in einem der drei Bereiche fortgeschritten ist, desto größer die Chance, an die jeweils spezifischen Aktionskarten zu kommen. Der Einsatz dieser Aktionskarten (die grafisch und inhaltlich an das SIEDLER-Kar-

tenspiel anschließen!) wird in der Regel zum spielentscheidenden Faktor. – Gelingt es einem Spieler, eine der drei städtischen Ausbauebenen bis auf die vierte Stufe zu bringen, so erhöht er eine seiner Städte zur Metropole und sichert sich allein damit schon vier Siegpunkte.

### Die Ritter

Bewegliche Ritter gab es schon mal in einem frühen Stadium der SIEDLER-Entwicklung, beim ersten spielbaren Prototyp. Um die

reichen Abwehrkampf engagiert hat, erhält zum Lohn einen Siegpunkt.

### Die 3-Stunden-Terrine

In Testrunden dauerte das um STÄDTE & RITTER erweiterte Brettspiel meist so um die drei bis dreieinhalb Stunden. Die Erweiterung wird für drei bis vier Personen erscheinen; ähnlich wie bei der SEEFÄHRER-Erweiterung (mit der STÄDTE & RITTER auch kombiniert werden kann!) gibt es parallel aber auch eine günstige Ergänzung für das



Komplexität des Spiels zu mindern, verbannte Klaus Teuber sie dann irgendwann in die vom SIEDLER-Basispiel her bekannten Entwicklungskarten. Nun aber sind die Ritter wieder losgelassen. Aktiviert durch die passenden Rohstoffe können sie Handelsstraßen unterbrechen, fremde Ritter in Schach halten, den Räuber verjagen und, vor allem, den Barbaren, die mit ihrem Schiff die Küsten Catans unsicher machen, Einhalt gebieten.

### Die Barbaren

Es konnte nicht ausbleiben: Die kulturelle und wirtschaftliche Blüte Catans lockt jetzt immer häufiger Barbaren an, die mit ihren Flotten vor den Küsten der Insel kreuzen. – Kommt eine dieser Flotten nun bedrohlich nahe, so müssen die SIEDLER VON CATAN vernünftigerweise für einige Augenblicke ihre internen Konkurrenzkämpfe hintanstellen und eine gemeinsame Ritterstreitmacht zur Verteidigung Catans mobilisieren. Gelingt dies nur unzureichend, so droht dem einen oder anderen Siedler die Zerstörung einer seiner Städte. Derjenige, der sich mit seinen Rittern am stärksten in einem erfolg-

Spiel zu fünf und sechst. – Das Material für 5+6 gleich in das Basis-Set STÄDTE & RITTER mit einzuschließen wäre, wie gehabt, einfach deshalb nicht sinnvoll, weil rund zwei Drittel aller SIEDLER-Käufer nur zu dritt oder viert spielen und es diesem weit größeren Kundenkreis nicht zuzumuten ist, die Mehrkosten für das 5+6-Material mit in Kauf zu nehmen.

Interessant speziell für SIEDLER-Club-Mitglieder: Den speziellen SIEDLER-Spielfeld-Rahmen, der bislang nur SIEDLER-Club-Mitgliedern zugänglich war, gibt es jetzt auch für die Allgemeinheit, zumindest für diejenigen, die im Besitz einer STÄDTE & RITTER-Erweiterung sind. Der Rahmen, doppelt so breit wie der im Club-Paket enthaltene, war spieltechnisch erforderlich, um das See-Gebiet für das Barbarenschiff optisch perfekt mit ins Spielfeld einzubinden.

Und nun zum guten Schluß noch der Versuch einer Antwort zur Frage aller Fragen: Wann werden STÄDTE & RITTER erhältlich sein? – Wir denken, spätestens ab der ersten Aprilwoche 1998.

Viel Spaß! Wir sind gespannt auf Eure Reaktionen.

# SIEDLER-Gala in Wien

Zur Feier des 1millionsten SIEDLER-Basis-Spiels gingen 200.000 Schilling als Spende an Karlheinz Böhm's Initiative „Menschen für Menschen“

**M**it einer Spende von 200.000 Schilling krönte der KOSMOS Verlag Ende des vergangenen Jahres eine Gala-Veranstaltung zur Feier des 1millionsten SIEDLER-Basis-Spiels.

Ehrengast der Gala, die am 27.11.1997 auf dem Hundertwasser-Schiff in Wien stattfand, war der ehemalige Schauspieler und Gründer des in Äthiopien tätigen Hilfswerks „Menschen für Menschen“ Karlheinz Böhm. „Die Betätigungsfelder der Organisation ‚Menschen für Menschen‘ erscheinen uns wie eine Art Catan in der realen Welt“ sagte KOSMOS-Geschäftsführer Axel Meffert in seiner Rede.

Der eigens aus München nach Wien angereiste Verleger Dr. Herbert Fleissner betonte bei der Überreichung des Spendenschecks, wir alle stünden in der Schuld von Menschen wie Karlheinz Böhm, die ihr Leben, ihre Fähigkeiten und Energien ganz in den Dienst einer Sache wie „Menschen für Menschen“ stellen.

Die von Karlheinz Böhm 1981 gegründete Stiftung hat es sich zur Aufgabe gemacht,

Hilfsprojekte in einem der ärmsten Länder der Erde, Äthiopien, zu verwirklichen. Das Hauptaugenmerk gilt vor allem dem Aufbau einer Eigendynamik entwickelnden medizinischen, ökologischen und wirtschaftlichen Infrastruktur. „Das Erschließen und Kultivieren von Land ist ein zentrales Thema sowohl des Spiels DIE SIEDLER VON CATAN als auch der Organisation ‚Menschen für Menschen‘. Auch von daher“, so KOSMOS-Geschäftsführer Meffert, „sind wir sicher, daß unsere Spende in die richtigen Hände kommt.“

Die Wiener SIEDLER-Gala, zu der neben Vertretern des österreichischen Fernsehens, ORF, auch Journalisten nahezu aller großen österreichischen Tageszeitungen gekommen waren, wurde abgerundet durch Musik und Gesang mehrerer, der Stiftung „Menschen für Menschen“ nahestehender Künstler sowie einen Video-Film, der den Gala-Gästen Einblicke in die Arbeit der Organisation „Menschen für Menschen“ gab.

In seiner Dankesrede hob Karlheinz Böhm hervor, daß es mit der 200.000-Schilling-Spende möglich sein wird, eine große Zahl von Schul- und Ausbildungsplätzen für junge Menschen in den Projektgebieten des Hilfswerks zu schaffen bzw. zu sichern.

Mit der Spende zugunsten des Hilfswerks



Unser Bild zeigt Karlheinz Böhm bei der Spendenübergabe mit dem 1millionsten SIEDLER-Spiel

„Menschen für Menschen“ verfolgt der Stuttgarter KOSMOS Verlag seine Linie weiter, den besonderen Erfolg der SIEDLER-Spielefamilie mit caritativen Bestrebungen zu verknüpfen. Im Oktober des Jahres 1997 ging anlässlich des Finales der SIEDLER-Kartenspielmeisterschaft in Essen (Voraussetzungen dazu fanden in insgesamt 32 deutschen, schweizer und österreichischen Städten statt) eine Spende von 10.000 DM an die Nordkorea-Hungerhilfe des Deutschen Roten Kreuzes.



## Burg und Ritter führten zum Sieg

Beim großen 100.000-DM-SIEDLER-Kartenspieltournament verzichtete der Sieger auf den „Universitätsabschluss“.

**A**m 22. und 23. Oktober 1997 war es soweit gewesen: nach 32 großen Voraussetzungen in der Schweiz, Österreich und Deutschland trafen sich 64 Finalisten bei der SPIEL '97 auf der Messebrücke in Essen zum Showdown.

Schon am ersten Tag des zweitägigen Final-Marathons bestätigte sich der gute Eindruck, den Beobachter auch schon häufig während der Voraussetzungen machen konnten: SIEDLER-Spieler sind eine große Familie und stellen auch bei einem Turnier mit größeren Geldpreisen den Spaß, das gemeinschaftliche Spielerlebnis und die Fairness in der Vordergrund.

Nervenzitler kam vor allem dort auf, wo man mit ausgefallenen Deck-Ideen antrat und zitterte, ob man damit durchkommen würde. Eine der gewagtesten Varianten (Zu gewagt, wie sich dann später herausstellte!) war die eines Siedlers aus dem süddeutschen



Wolfhart Umlauf, Matthias Funck und Michael Rieneck zeigten strategisches Können und belegten die ersten drei Plätze

Raum. Er versuchte, möglichst schnell drei Städte mit möglichst vielen Stadtausbauten auf den Tisch zu bringen und vernachlässigte dabei bewußt in der ersten Phase des Spiels den weiteren Ausbau seines Fürstentums mit Straßen und Siedlungen. Häufig zu beobachten war auch der strategische Trick, sein Glück völlig ohne die Universität und die an sie gebundenen, verlockenden Ausbauten zu versuchen.

Aus dem Kreis dieser Turnier-Teilnehmer

rekrutierte sich schließlich auch der Sieger, Wolfhart Umlauf aus dem schwäbischen Sindelfingen. Sein Erfolgsrezept: Optimale Goldausbeute und vehementer Einsatz von Rittern. Gleich im Eröffnungszug zeigte Umlauf mit der Errichtung einer Burg was Sache sein soll. Wenig später hatte er der Burg noch zwei Ritter zugesellt und verfuhr konsequent nach seiner selbstaufgestellten Devise „Wenn man auf Ritter setzt, muß man immer zwei Ritter ausliegen haben.“ Wolfhart Umlauf gewann schließlich mit 12:4 und konnte sich am späten Freitag Nachmittag von Klaus Teuber strahlend zum Gewinn des Dreiländer-SIEDLER-Kartenspieltournament '97 gratulieren lassen.

Außer den Siegern konnte sich aber auch die Korea-Hilfe des Deutschen Roten Kreuzes freuen. Ihnen überreichte KOSMOS eine Spende in Höhe von 10.000 DM; ein Betrag, so die Sprecherin des DRK, von dem in dem von Hunger geplagten Nordkorea rund 1.000 Kinder einen Monat lang ernährt und ein Stück über den Winter gebracht werden konnten.