



Deutschland – ein Menzel-Märchen

„Schon wieder Catan, muss das sein?“ Meine Mitspieler sehen etwas genervt aus. Es sind dieselben, die noch letzte Woche begeistert die (gefühlte) 127. Variante (ich habe aufgehört, zu zählen) von AGE OF STEAM gespielt haben. Manchmal wünsche ich mir, Klaus Teuber hätte in Catan Gleisstrecken verlegt, statt Straßen gebaut, Haltestellen statt Siedlungen eingerichtet, Bahnhöfe anstelle von Städten. Dann müsste ich mir diese Nörgelei sicher nicht anhören.

Die DEUTSCHLAND-EDITION der SIEDLER VON CATAN erscheint nicht ohne Grund gerade jetzt, denn im kommenden Jahr feiert die Bundesrepublik ihren 60. Geburtstag. Aus diesem Anlass wurde das catalanische Spielgeschehen auf deutschen Boden umgesiedelt. Das ging natürlich nicht ohne operative Eingriffe. So müssen wir das Land nicht erst aus Sechsecken zusammenbauen. Ist auch besser so, sonst würde es womöglich die Alpen an die Ostseeküste verschlagen.

I Catan allerorten

Dass Catan auf einem fertigen Plan gespielt wird, ist aber nicht wirklich neu. Bereits vor 9 Jahren erschien DIE SIEDLER VON NÜRNBERG. Später folgten Szenarien, die oft durch private Initiativen entstanden (zum Beispiel SAGGSSEN GADAN zum Jubiläum des Deutschen Spielermuseums). Und im vergangenen Jahr startete mit DIE SIEDLER VON HESSEN eine Serie, die Catan nach und nach in alle Bundesländer bringen soll.

Die DEUTSCHLAND-EDITION ist aber mehr als nur „noch ein Szenario“. Das zeigt schon ein Blick auf den Spielplan, dessen Gestaltung Michael Menzel anvertraut wurde. Er löste die strenge Sechseck-Struktur auf und gab jedem Feld ein individuelles Aussehen. Durch einen Kunstgriff erhielt er größere künstlerische Freiheit für die Gestaltung der einzelnen Felder: Die Zuordnung zu den unterschiedlichen Rohstoffarten erfolgt jetzt durch die Hintergrundfarbe der eingekreisten Ertragszahlen. Darauf musste man einen Blindfisch wie mich allerdings erst aufmerksam machen, weil ich bis dahin gelegentlich zu den falschen Rohstoffkarten griff. In der Spielanleitung findet sich ein solcher Hinweis nicht.

Der Ablauf ist vertraut und darf deshalb hier nur grob wiedergegeben werden. Zunächst



würfelt ein

Spieler aus, welche Felder Erträge bringen, dann kann er Rohstoffkarten mit den Mitspielern tauschen und schließlich bauen. Anstelle der Siedlungen werden hier allerdings Rathäuser errichtet, und die können nicht auf beliebigen Kreuzungspunkten stehen, sondern nur auf vorgegebenen Stadtfeldern. Da diese vorgedruckt sind, braucht man sich die Abstandsregel nicht zu merken. Mit drei Rathäusern startet je-

der ins Spiel (eins mehr als im Ur-CATAN), das sorgt gleich zu Beginn für bessere Rohstofferträge. Für Anfänger sind die Startorte – gleichmäßig über die Landkarte verteilt – vorgegeben.

Im Original-CATAN konnten die Siedlungen zu Städten weiterentwickelt werden, was die Erträge der angrenzenden Felder verdoppelte. Den Rathäusern bietet sich diese Möglichkeit nicht. Statt dessen können an zwölf besonders gekennzeichneten Orten Baudenkmäler errichtet werden, 12 bekannte Wahrzeichen, vom Bremer Roland über die Wartburg bis zur Münchner Frauenkirche. Sie bleiben neutral, verschaffen demjenigen, der sie ins Spiel bringt also keine Erträge, aber immerhin wie die Rathäuser einen Siegpunkt; zudem sind sie im Bau einen Rohstoff billiger als jene. Und sie bieten dem Erbauer eine einmalige Prämie in Form einer zusätzlichen Straße, Rohstoff- oder Entwicklungskarten.

Apropos Entwicklungskarten: Sie wurden ebenfalls neu gestaltet und an die D-Edition angepasst. Genauso wie der Räuber, der nun in der Gestalt von Götz von Berlichingen die Mitspieler ärgert.

I Mehr Tempo

Über DIE SIEDLER VON CATAN noch viele Worte zu verlieren, ist müßig. Jeder weiß, wie gespielt wird. Deshalb kann man auch anfangen, ohne zuvor einen Blick in die Regel zu werfen. Das ist das Merkmal von Klassikern. Lass uns doch einfach mal loslegen, das kennt ja jeder. Die paar neu-





en Details lesen wir während des Spiels nach. Und trotzdem ist die DEUTSCHLAND-EDITION anders. Sie spielt sich deutlich schneller; 60-90 Minuten Spieldauer laut Schachtel. Meist sind solche Angaben untertrieben, hier nicht. Nach knapp anderthalb Stunden haben wir tatsächlich einen Sieger, manchmal auch schon früher. Liegt's daran, dass wir alle CATAN schon kennen? Nein, ich glaube, Klaus Teuber hat erfolgreich an den Einstellungen geschraubt. Siedlungen zu Städten weiterzuentwickeln war aufwändig und kostete Zeit, die deutschen Wahrzeichen sind preiswerter zu haben, die Siegpunkte lassen sich schneller einsammeln.

Sprechen wir noch etwas mehr über die Aufmachung. Michael Menzels märchenhaft gestaltete Spielpläne sind sein Markenzeichen. Er hat nicht zum ersten Mal

Hand an Catan gelegt. Im vergangenen Jahr begann er mit der Umgestaltung der Landschaften in der Catan Onlinewelt. Und auch das brandneue Computerspiel „Catan – Städte und Ritter“ trägt seine Handschrift. Für die Rathäuser in den Spielerfarben stand der malerische Fachwerkbau aus Klaus Teubers Heimatstadt Modell. Und die beeindruckenden Baudenkmäler, Bronze eingefärbt, lassen erst, wenn man sie in die Hand nimmt, erkennen, dass sie doch nur aus Kunststoff gefertigt wurden.

Diese Ausstattung hat ihren Preis. Doch zum Glück liegen Straßenpreise oft deutlich unter empfohlenen Verkaufspreisen, und selbst der Catan-Shop bleibt einen Zehner unter der Preisempfehlung. Das erleichtert die Entscheidung, sich auch diese Spielart aus Klaus Teubers Catan-Kosmos zuzulegen. Und vielleicht bringt die Eindeutschung Catans sogar neue SIEDLER-Freunde an den Spieltisch.

KMW



Titel: Die Siedler von Catan - Deutschland-Edition
Verlag: Kosmos
Autor: Klaus Teuber
Grafik: Michael Menzel
Spieler: 3-4
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 60-90 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Udo Bartsch*	6
Christwart Conrad**.....	6
L. U. Dikus.....	7
Matthias Hardelel***	8
Wieland Herold	6
Edwin Ruschitzka.....	7

**Für sich allein genommen spielenswert. Hat aber nichts, was das Originalspiel nicht auch hätte.*

*** So lernt man die abgespeckten Bestandteile der Urausgabe richtig zu schätzen. Hexraster an manchen Stellen unnötig schwer erkennbar.*

**** Wahrzeichenprämien sorgen für erfreuliche Dynamik. Das beste Catan seit langem.*

Anzeige