

Catan entdeckt die Eisenbahn

„Och nööö, nich' schon wieder SIEDLER!“ „Aber diesmal geht's darum, Eisenbahnen zu bauen und Waren zu transportieren.“ „Och nööö, nich' schon wieder ein Eisenbahnspiel!“ „Hier wird gespielt, was auf den Tisch kommt!“

Als Rezensent muss man manchmal all seine Überredungskünste aufbieten, will man ein neues Spiel ausprobieren. Wobei „neu“ relativ ist. Die Veröffentlichung von Erweiterungen, Ergänzungen und Varianten hält einerseits das Interesse an einem Spiel am Leben, erzeugt aber andererseits ein gewisses Sättigungsgefühl. Das gilt nicht nur für DIE SIEDLER VON CATAN. Es gilt auch für CARCASSONNE und Konsorten. Selbst das noch relativ frische DOMINION leidet schon unter Abnutzungserscheinungen.

DIE SIEDLER VON CATAN wird in den USA von Mayfair vertrieben. Der Verlag hat sich in der Vergangenheit durch zahlreiche Eisenbahnspiele, genaugenommen überwiegend Eisenbahnspiele hervorgetan. Mit SETTLERS OF AMERICA haben beide Produktlinien zusammengefunden.

Zunächst ist altbekannt, was Siedler in Amerika so treiben. Wer an der Reihe ist, würfelt aus, welche Hexfelder Rohstoffe produzieren. Holz, Erz und Getreide gibt es auch hier. Doch auf der Weide stehen Rinder statt Schafe. Und Lehm musste Kohle weichen. Wer bei der Rohstoffverteilung leer ausgeht, erhält gar nicht catanüblich eine Münze als Entschädigung. Natürlich gibt es auch den unvermeidlichen Räuber, der sich hier dem Szenario entsprechend Outlaw nennt.

Neues gibt's dann in der Aktionsphase zu entdecken. Und dazu werfen wir einen Blick auf den thematischen

Hintergrund. Wir stehen am Beginn des 19. Jahrhunderts. Die amerikanischen Siedler zieht's gen Westen. Der Spielplan zeigt die USA in ihren heutigen Grenzen, eingeteilt in die catanischen Hexfelder. Auf den meisten ist der zu würfelnde Ertragswert aufgedruckt, einige im Osten der USA werden mit Ertragsplättchen belegt, sind also variabel, einige im Westen bleiben vorerst leer. Im Osten befinden sich auch die Felder, auf denen wir gleich zu Beginn unsere Startstädte – für jeden Spieler drei – errichten. Anders als beim Ur-CATAN kann nicht auf jeder Kreuzung eine Stadt gegründet werden (Siedlungen gibt es nicht), die Positionen sind vorgezeichnet, wir brauchen uns deshalb auch keine Gedanken um die Abstandsregel zu machen.

I Planwagen zeugen

Unsere Rohstoffe können wir einsetzen, um Siedler zu zeugen. Die kommen in Form kleiner Planwagen ins Spiel, werden in eine eigene Stadt gesetzt und können dann durch den Einsatz von Getreide entlang der Wege weiterziehen. Nicht weit meist, denn ihr Leben ist oft nur von kurzer Dauer; denn wenn sie ihren Zug auf einem leeren Stadtfeld beenden, gründen sie eine solche, und das ganz ohne den Einsatz von Rohstoffen.

Wo bleiben die Eisenbahnen? Die brauchen zunächst mal Schienen, und die kennen wir schon aus dem Grundspiel, nur heißen sie dort Stra-

ßen; bei den Settlers sind sie als Gleispaar gestaltet. Das Schienennetz muss in einer eigenen Stadt beginnen, braucht aber – anders als in anderen Eisenbahnspielen – nicht zusammenhängend zu sein. Ich kann also in jeder eigenen Stadt ein neues Netz beginnen. Natürlich kostet auch der Schienenbau Rohstoffe. Um den Bau in den unendlichen Weiten des Westens attraktiv zu machen, fällt immer mal wieder ein Bonusgleis ab, wenn wir bestimmte Strecken beschienen.

Liegen die Schienen, können die Eisenbahnen zum Einsatz kommen. Die Kosten für ihre Fortbewegung sind genauso hoch wie bei den Planwagen, nur brauchen sie halt Kohle statt Getreide. Und sie fahren auch nicht von Kreuzung zu Kreuzung, sondern von Schiene zu Schiene, bewegen sich also zwischen den Kreuzungen und Städten. Tangieren sie dabei eine fremde Stadt, dürfen sie dort ein Warenklötzchen ausliefern. Und damit kommen wir zu einem weiteren Spielelement, das ich für sehr clever ausgeklügelt halte und das mir ausgesprochen gut gefällt.

Die Städte, die jeder Spieler errichten kann – kleine Holzhäuschen – stehen auf einer Art Drehscheibe kreisförmig auf dem Spielplan. Bei jedem Haus liegt ein Warenklötzchen. Erst wenn ich mit einem Siedler eine neue Stadt gegründet und das Haus von der Drehscheibe herunter-





genommen habe, wird das Warenklötzchen frei, und ich kann es mit meiner Eisenbahn transportieren – aber nur in eine bereits gegründete Stadt eines Mitspielers und auch nur, wenn dort nicht schon ein anderer seine Ware angeliefert hat.

Warenklötzchen sind Siegpunkte; wer alle seine Klötzchen ausgeliefert hat, ist Sieger. Das Dilemma: Ich kann nicht gewinnen, wenn ich nicht alle meine Städte auf dem Spielplan gegründet habe. Mit jeder Stadt biete ich aber meinen Mitspielern eine weitere Gelegenheit, ihre Waren loszuwerden und ihrerseits dem Spielziel näherzukommen. Das ist wunderschön ausgedacht. Und nebenbei: Niemand muss seine Zeit darauf verschwenden, Siegpunkte zu zählen.

I Blühende Landschaften im Westen, der Osten verarmt

Schön ausgedacht sind auch die Folgen der Eroberung des Westens. Wie erwähnt, werden zum Spielstart manche Felder im

Osten der USA mit Ertragsplättchen belegt. Im Westen dagegen bleiben Felder frei. Wird nun am Rand eines solchen Feldes eine Stadt gegründet, dann wird das östlichste Ertragsplättchen entfernt und hier abgelegt. Auf diese Weise verlieren Städte im Osten im Lauf des Spiels ihre Erträge, ohne dabei jedoch völlig zu veröden.

Unterschlagen habe ich Ihnen bisher die Entwicklungskarten. Auch sie sind natürlich an das historische Ambiente angepasst und warten mit den unterschiedlichsten Vorteilen auf.

Kommen wir aber nochmal auf Ur-CATAN zurück. Ich muss zugeben, dass es heute, nach 15 Jahren, nicht mehr auf meinen Spielstisch kommt. Trotzdem konnte ich den SETTLERS OF AMERICA sehr viel abgewinnen. Warum? Zunächst

mal wurde die permanente Rohstoffknappheit durch Gold kompensiert. Und eine Münze gibt es nicht nur, wenn ich beim Auswürfeln der Rohstoffe leer ausgehe. Wenn ein Stadtfeld – egal ob bebaut oder nicht – an eine andere Stadt angeschlossen wird, gibt es für jeden beteiligten Gleisbauer ebenfalls Gold. Küstenstädte bringen ihren Gründungsvätern Gold. Und wenn fremde Bahnen über meine Gleise fahren, bekomme ich ebenfalls Gold – leider nur eine Pauschale und nicht für jedes Gleisstück. Dieses Gold ermöglicht es

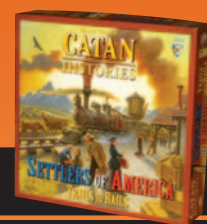
mir, fehlende Rohstoffe zu erwerben und gleicht fehlendes Würfelglück bei den Rohstoffträgen immer wieder aus.

Meine Begeisterung, die Sie hoffentlich bis hierher erkannt haben, muss ich jetzt aber doch etwas herunterfahren. Und das gleich aus mehreren Gründen. Der Gravierendste: Zu viert funktioniert das Spiel perfekt. Da existiert kein Leerlauf, das Spiel entwickelt sich zügig, es mangelt nicht an Städten, die beliefert werden können, alles ist gut aufeinander abgestimmt. Ganz anders zu dritt. Zum einen stehen da drei Städte

eines nicht vorhandenen vierten Spielers etwas unbeteiligt in der Landschaft herum. Zum anderen müssen die drei aktiven Spieler mehr Städte gründen und mehr Warenklötzchen ausliefern, das zieht sich dann; der fehlende vierte Mann macht sich unangenehm bemerkbar. Tun Sie sich einen Gefallen und spielen Sie niemals zu dritt.

Der zweite Grund: Das Spielmaterial. Auch wenn die Holzfraktion jubelt, dass hier kein Kunststoff verwendet wurde: Einen stimmigen Gesamteindruck bietet das Material nicht. Die Holzloks müssen neben die Schienen gesetzt werden, weil sie nicht draufpassen. Und wenn dann womöglich zwei Loks neben demselben Gleis stehen und in der benachbarten Stadt auch gerade noch ein Planwagen wartet, dann wird das Ganze sehr fummelig. Etwas geschludert wurde auch bei den Übersichtskarten, die jeder Spieler bekommt; vergleichen Sie sie einfach mal mit den Übersichten, die auf den Spielplan gedruckt wurden; auf den Karten wurde schlicht die letzte Position vergessen.

SETTLERS OF AMERICA ist in Deutschland nur über den Catan-Shop (www.catan-shop.de) zu beziehen. Die deutschen Spielregeln bekommen Sie nur als Download, und wenn Sie wollen, können Sie dort auch Aufkleber mit deutschen Texten für die Entwicklungskarten herunterladen. Der Shop untertreibt übrigens bei der Spieldauer. Die Schachtel nennt zwei Stunden, das ist realistisch. *KMW*



Titel: Settlers of America
Verlag: Mayfair Games
Autor: Klaus Teuber
Grafik: M. Zug, H. Lieske u. a.
Spieler: 3–4 (zu dritt: ↘)
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 120 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Matthias Hardel.....	8

