

# Erweiterung POLITIK und HANDEL

(nach einem Spielaspekt von „Die Siedler von Nürnberg“)

von Rainer Schönauer

## Vorbemerkung

Der Ausgangspunkt für die nachfolgende „Erweiterung“ war folgender: Mein erstes Siedlerspiel war nicht „Die Siedler von Catan“, sondern „Die Siedler von Nürnberg“. Diese interessante Spielvariante gefiel mir sehr, nur konnte ich mich mit dem festen Spielbrett (betrifft Rohstoffverteilung) nach einiger Zeit nicht mehr anfreunden, da man doch ziemlich schnell herausgefunden hat, wo man am besten siedeln sollte. Und so habe ich mir dann „Die Siedler von Catan“ zugelegt und spiele auch fast nur noch das. Aber eine Idee bei „Die Siedler von Nürnberg“ hat mich immer begeistert und lange gefangen gehalten, bis ich vor kurzem die Zeit und die Muse hatte, diesen Aspekt auch in „Die Siedler von Catan“ einzubauen. Die Möglichkeit in der Handelsstadt Nürnberg Waren herzustellen (Rüstungen, Papier, Tand...) und diese für Gold zu verkaufen, fand ich so interessant, dass ich sie etwas verändert auch für bei „Die Siedler von Catan“ entwickelt habe. Zusätzlich gewinnen die sonst eher gemiedenen Küstenregionen bei „Die Siedler von Catan“ an Bedeutung.

## Geschichte

*Seit die ersten Siedler mit ihren Schiffen an der Küste Catans anlegten, sind schon einige Jahre vergangen. Die Siedlungen und Dörfer haben sich mittlerweile in Städte verwandelt. Rathäuser, Kirchen und Bibliotheken haben sich entwickelt, Marktzentren sind entstanden. Catan besitzt reiche Rohstoffvorkommen, der Boden der Insel ist fruchtbar und der Handel floriert. Catans Ruf verbreitet sich über die Meere hinaus und lockt fremde Kaufleute auf die Insel. Das Handwerk siedelt sich an und die Zünfte beginnen zahlreiche Waren herzustellen, die bald über den Bedarf der Inselbewohner hinausgehen und exportiert werden können. Immer mehr Schiffe legen an den Häfen an und kaufen Waffen, Tand und Rohstoffe. Mit dem Gold der Händler wird Catan immer reicher und reicher. Um die Geschicke der Insel zu leiten bilden sich inselweite Räte, in denen die angesehensten Bürger vertreten sind und die Politik nach ihren Vorstellungen zu lenken versuchen.*

## Erklärung der neuen Karten

Wer die „Siedler von Nürnberg“ kennt, dem werden auch die meisten Karten recht bekannt vorkommen. Für alle anderen eine kurze Erklärung:

- **Übersichtskarte:** Diese zeigt an, welche Waren produziert werden können, welche Rohstoffe man zur Herstellung benötigt, für wieviel Goldstücke man die Waren verkaufen kann und welchen Zoll man gegebenenfalls an einen anderen Spieler zahlen muss.
- **Schiffskarten:** Die drei Schiffskarten zeigen drei verschiedene Händler: Waffenhändler, Tandhändler und Rohstoffhändler. Die Symbole auf den Karten geben an, welche Waren der jeweilige Händler ankauft.
- **Ratskarten:** Die drei Ratskarten symbolisieren die drei Räte auf Catan: Großrat, Gerichtsrat und Handelsrat. Die Zahl in der oberen linken Ecke gibt an wieviele Siegpunkte der Spieler erhält, der in diesem Rat vertreten ist.
- **Prestigeplättchen:** Prestigeplättchen symbolisieren das Ansehen eines Spielers auf Catan. Der Spieler mit dem meisten Ansehen, ist auch im höchsten Rat (Großrat) vertreten.

## Vorbereitung

- Der Bogen mit den neuen Karten (siehe Seite 4) wird ausgedruckt (am besten auf Photopapier), die Karten werden ausgeschnitten und auf etwas dickeren Karton geklebt.
- Benötigt werden außerdem Spielchips, die als Goldmünzen dienen. Wer „Die Siedler von Nürnberg“ hat, kann sich von dort das Gold ausborgen.

## Spielbeginn

- Gold, Prestigeplättchen, Ratskarten und die Übersichtskarte werden neben den Spielplan bereitgelegt. Bei drei Spielern wird die Ratskarte „Gerichtsrat“ nicht benötigt.
- Wie zu Beginn jedes Siedlerspiels wird ein Startspieler bestimmt und die Spieler platzieren ihre ersten beiden Siedlungen (oder Siedlung und Stadt ja nachdem ob mit Erweiterung „Ritter und Städte“ gespielt wird oder nicht). Daraufhin zieht jeder Spieler (außer dem Startspieler), beginnend mit dem linken Nachbar des Startspielers verdeckt eine Schiffskarte und legt sie offen auf ein freies Wasserfeld (d.h. Wasserfeld ohne Tauschhafen). Bei drei Spielern darf auch der Startspieler eine Schiffskarte legen.
- Der Startspieler beginnt mit dem Spielen.
- Jeder Spieler muss ab jetzt vor oder am Ende seines Zuges eine der Schiffskarten um **ein** freies Wasserfeld im Uhrzeigersinn weiterbewegen. Andere Schiffskarten dürfen nicht übersprungen werden. Liegt vor einer Schiffskarte eine andere, kann sie nicht bewegt werden; man muss sich für ein „freies“ Schiff entscheiden. Das Bewegen eines Schiffes „aus Versehen“ zu vergessen ist erlaubt, wenn kein Spieler daran Anstoß nimmt. Wird man aber spätestens am Ende seines Zuges daraufhingewiesen ein Handelsschiff zu versetzen, so muss man dies auch tun.
- Gespielt wird bis 13 Siegpunkte!

## Waren an Händler verkaufen

- Der Spieler, der am Zug ist, kann neben den bekannten Möglichkeiten (Tauschen, Handeln, Bauen...) nun auch Waren produzieren und sie an die entsprechenden Händler verkaufen. Dazu muss folgendes beachtet werden:
  - Der Spieler muss die nötigen Rohstoffe besitzen, um die gewünschte Ware produzieren zu können und
  - Der zugehörige Warenhändler muss auf einem Wasserfeld stehen, an dessen Küsteneckpunkten eine Siedlung oder Stadt gebaut wurde.
- Es gibt keine gesonderten Karten für die Waren Rüstung, Helm, Zirkel, Tand und Papier. Wer Waren produzieren und verkaufen will, der gibt einfach die notwendigen Rohstoffe ab und erhält die entsprechende Anzahl an Goldmünzen (in der Spalte GEWINN verzeichnet).
- Will man Rohstoffe an den „Rohstoffhändler“ verkaufen, kann man entscheiden, ob man einen, zwei, drei oder vier gleiche Rohstoffe (Lehm, Holz, Getreide, Wolle) verkauft. Dieser Menge entsprechend erhält man auch 1, 3, 6 oder 8 Goldmünzen (siehe Übersichtskarte)
- ZOLL: Die Übersichtskarte enthält auch eine Spalte mit der Überschrift „ZOLL“. Liegt ein Händlerschiff auf einem Wasserfeld an dessen Küste man keine eigene Siedlung oder Stadt besitzt, aber einer der Gegenspieler, so kann man dem Handelsschiff trotzdem die entsprechenden Waren verkaufen. Man muss aber dem gegnerischen Spieler über dessen Siedlung oder Stadt man Waren an den Händler verkauft hat, die

auf der Übersichtskarten angegebene Zahl an Goldmünzen als Zoll geben. Der Zoll beträgt im Normalfall die Hälfte des Gewinns aus.

- Der gegnerische Spieler kann das Verkaufen über seine Stadt nicht verweigern!
- Über eine Siedlung darf man nur eine Ware, über eine Stadt maximal zwei Waren verkaufen.

### **Was mit dem verdienten Gold machen?**

Mit den Goldstücken, die man beim Verkauf von Waren verdient, kann man zwei Sachen machen:

- Goldstücke können immer im Verhältnis 3 : 1 gegen Rohstoffe getauscht werden. Dazu ist es nicht nötig eine Siedlung oder Stadt an einem Tauschhafen zu besitzen. Das Tauschverhältnis von Rohstoffen in Gold liegt im Normalfall bei 4 : 1. Erst mit einer Siedlung oder Stadt am 3:1-Tauschhafen verbessert sich das Tauschverhältnis auf 3 : 1.

- Wichtiger als das Kaufen von Rohstoffen ist der Erwerb von PRESTIGE. Jeder Staat braucht Finanzmittel und je mehr man dem Staat (auf Catan freiwillig) gibt, desto angesehener ist man. Ansehen verhilft aber zu wichtigen Posten in den Räten von Catan, die die Geschicke der Insel leiten. Der mächtigste Rat ist der „Großrat“, gefolgt vom „Gerichtsrat“ und schließlich vom „Handelsrat“. Das Ansehen eines Spielers wird durch die Prestigechips symbolisiert. Diese kann man für je 4 Goldstücke erwerben. Der erste Spieler, der 3 Chips gekauft hat wird Mitglied im höchsten Rat, dem „Großrat“ und erhält dafür 4 Siegpunkte. Wer als zweiter drei Prestigechips gesammelt hat, wird Mitglied im „Gerichtsrat“ mit 3 Siegpunkten usw. Besitzt ein Spieler durch Kauf von Prestigechips mehr Prestigechips als ein anderer, so tauscht er mit diesem seine Ratskarte und steigt in einen höheren Rat auf.

*Beispiel: Spieler A besitzt 5 Prestigechips und ist der angesehenste Spieler und damit Mitglied im „Großrat“. Spieler B hat nur 4 Prestigechips und ist damit Mitglied im „Gerichtsrat“. Es gelingt Spieler B sich 2 weitere Prestigechips zu kaufen und besitzt jetzt 6 Chips. Nun ist er der angesehenste Spieler. Deswegen tauscht er seine Ratskarte mit der von Spieler A und ist nun Mitglied im „Großrat“.*

- Vor Spielbeginn sollte man vereinbaren, ob man mit einem festen Prestigechip-Ende spielen will oder nicht. Ein festes Ende bedeutet, dass dem Spieler, der 12 Prestigechips besitzt, die Ratskarte nicht mehr weggenommen werden kann. Bei keinem festen Prestigechip-Ende können die Ratskarten so lange wechseln, bis im Extremfall gar keine Prestigechips mehr vorhanden sind (was bei einer Prestigechipmenge von 80 aber kaum vorkommen wird).
- Jeder Spieler kann nur eine Ratskarte besitzen.
- Beim Spiel zu dritt werden nur der „Großrat“ (4 Siegpunkte) und der „Handelsrat“ (2 Siegpunkte) verwendet.

### **Taktische Aspekte der Erweiterung**

Die Ratskarten sind aufgrund ihrer vielen Siegpunkte sehr wertvoll. Die Küstenregionen nehmen dadurch stark an Bedeutung zu. Man sollte deswegen darauf achten, dass man nicht nur im Binnenland Siedlungen und Städte gründet, sondern auch an der Küste vertreten ist. Wer sich mögliche Verbindungen zum Meer durch Straßen anderer Spieler abschneiden lässt, wird wohl kaum eine Möglichkeit haben sich Ansehen (Prestige) zu erkaufen und somit in den Räten vertreten zu sein. Dadurch wird es schwer werden mit anderen Spielern mitzuhalten.

**Tipp:** Gründen Sie schon zu Beginn an der Küste oder zumindest in der Nähe der Küste eine Siedlung, so dass Sie eine Verbindung zum Meer haben.

