

Tipps für Ihren Triumph in „Goldenen Zeiten“

Gesammelt und notiert von P. G. Bartschat und Dr. Reiner Düren

Diese Tipps bauen auf den Tipps für die 'Fürsten von Catan' und der Erweiterung 'Finstere Zeiten' auf. Das meiste, was Sie dort an allgemeinen Tipps für die Themenspiele und das Duell der Fürsten finden, gilt auch beim Spiel mit den neuen Sets. Wir gehen daher hier nur auf die Besonderheiten der neuen Sets ein. Die Tipps zu den 'Fürsten' finden Sie hier: <http://www.catan.de/de/download/?FvC-Spieletipps.pdf>

Zeit der Entdecker

Viele Siegpunkte in diesem Set werden mit den Meerkarten gemacht. Spiele mit der 'Zeit der Entdecker' sind meist ein Wettlauf um die Nutzung der Vorteile und das Erreichen der Siegpunkte, die die Meerkarten bieten.

- Zu Spielbeginn ist es am wichtigsten, einige Segelpunkte zu bekommen, um früh mit dem Aufdecken der Meerkarten beginnen zu können. Die nützlichste Karte ist am Anfang die *Werft*: Sie bietet neben 1 Segelpunkt und 1 Kanonenpunkt auch das ganze Spiel hindurch eine Tauschfunktion. Sie liegt auf dem offenen Ausbaustapel und kann ohne Vorbedingungen direkt zu Spielbeginn gebaut werden.
- Denken Sie bei der Auswahl Ihrer Start-Handkarten daran, dass Sie Holz, Lehm und Wolle für die *Werft* brauchen. Eine Karte, die nur Erz und Getreide kostet – wie *Austin* oder *Harald* – kann eine nützliche Ergänzung zur *Werft* sein, um Ihnen zu Rohstoffen durch das Ereignis *Fest* zu verhelfen.
- Weitere Segelpunkte bekommen Sie zu Spielbeginn durch die *Segelmacherei*. Es gibt insgesamt 3 davon, von denen Sie mindestens 1 bauen sollten. Mit *Werft* und *Segelmacherei* können Sie bereits 4 Meerkarten erreichen.
- Um nicht blind ins Ungewisse zu segeln, lohnt es sich, den *Kartographen* einzusetzen. Mit ihm sollten Sie, nachdem Sie die ersten Meerkarten aufgedeckt haben, die beiden am weitesten entfernt liegenden Meerkarten ansehen; danach entscheiden Sie, welche davon Sie am besten näher an Ihren *Entdeckerhafen* verschieben, um sie schnell erreichen zu können. Tauschen Sie so eine attraktive, aber weit entfernt Karte, mit einer unattraktiven – z.B. einem bereits aufgedeckten *Wrack* – das Ihnen näher liegt.
- Für den ersten Kampf gegen einen Piraten kann *Lars, der Seeheld* sehr nützlich sein. Finden Sie diese Karte beim Nachziehen, dann halten Sie sie auf der Hand. Es lohnt sich, *Lars* auch mehrere Runden lang auf der Hand zu halten: Irgendwann stoßen Sie bestimmt auf einen Piraten, der sonst noch zu stark für Sie wäre.
- Expandieren sollten Sie in diesem Themenspiel erst, wenn Sie ihre beiden Siedlungen ausgebaut haben. Meist reicht eine einzige zusätzliche Siedlung, weil Sie auf den Meerkarten schneller Siegpunkte erhalten als über die Expansion.
- Bauen Sie Ihre erste Stadt auf jeden Fall neben dem *Entdeckerhafen*: Nur dort können Sie später die *Entdeckermetropole* bauen, die Ihnen 2 Siegpunkte auf einmal bringt.
- Wenn Sie eine Mission zur *Insel des vergessenen Stamms* machen, wird das in der Hälfte aller Fälle dazu führen, dass der Ereigniswürfel nochmals geworfen wird. Prüfen Sie vorher, wem das mehr Vorteile bringen würde: Meist profitiert der Spieler von einem Ereignis, der den Handelsvorteil und die meisten Geschickpunkte sowie womöglich noch eine Zollbrücke besitzt. Wenn Ihr Mitspieler von mehr Ereignissen profitieren würde als Sie, segeln Sie besser woanders hin.
- Denken Sie daran, dass die 3. Stufe jeder Insel und jedes Piraten – die Stufe mit dem Siegpunkt – jeweils nur von einem der beiden Spieler erreicht werden kann. Achten Sie hier also auf den Fortschritt Ihres Mitspielers bei diesen Karten.

Zeit der Weisen

Der taktische Schwerpunkt dieses Sets besteht in der Möglichkeit, den Ereigniswürfel zu beeinflussen und Ereigniskarten zu entfernen oder ihr Kommen zu verzögern. Um das sinnvoll nutzen zu können, sollten Sie schon etwas Erfahrung mit anderen Themen-Sets gewonnen haben, in denen die Spieler meist den Ereignissen ausgeliefert sind und sich nur auf die Folgen vorbereiten konnten.

- Wenn Sie Ihre Startkarten verbaut haben – das können ruhig die 'üblichen Verdächtigen' sein, die Sie in den anderen Themenspielen kennengelernt haben – sollten Sie sofort Karten von den Weisen-Stapeln nachziehen oder diese nach Weisen und/oder Hainen durchsuchen. Insbesondere der *Hain der Freiheit* kann Ihnen helfen, schneller an die weiteren Weisen und Haine zu kommen.

- Wenn Sie expandieren, sollten Sie – wenn möglich – mit einem *Kundschafter* Landschaften mit derselben Ertragszahl wählen und dann an diese Landschaften *Weise* anlegen. So können Sie mit der Aktionskarte *Brigitta* besser für Eulennachschub sorgen.
- Solange Sie noch keinen *Getreidespeicher* gebaut haben, sollten Sie nach Möglichkeit immer 1 Getreide zurückbehalten, da Sie sonst bei der Ereigniskarte *Hungersnot* 2 Rohstoffe verlieren.
- Wenn Ihr Mitspieler von den Ereignissen Fest und Handel profitiert, sollten Sie nach dem *Hain der Wachsamkeit* Ausschau halten. Damit können Sie diese Ereignisse verhindern. Profitieren Sie selbst aber von diesen Ereignissen, ist der *Hain der Gerechtigkeit* Ihr nützlichstes Instrument, damit diese Ereignisse auch stattfinden.
- Rohstoffe lassen sich nur mit der *Akademie der Weisen* direkt in Eulen umwandeln. Sie sollten also mindestens eine davon bauen um weniger abhängig vom Ertragswürfel zu werden.
- In diesem Set gibt es nur eine Angriffs-Aktionskarte, die *Weise Abwehr*. In den meisten Fällen wird Ihnen der Einsatz dieser Karte im Themenspiel nichts bringen: Nutzen Sie die Karte daher lieber, um 2 Eulen bei der Aufwertung des *Manifest des humanen Handelns* einzusparen.

Zeit des Wohlstands

Die 'Zufriedenheitspunkte', die es in diesem Set gibt, können Sie nicht nur vor schädigen den Ereignissen schützen, sondern eröffnen Ihnen auch mehr Möglichkeiten für Aktionen, bei denen man etwas 'um die Ecke denken' muss. Sehen Sie sich vor dem ersten Spiel alle Karten des Themen-Sets genau darauf hin an, welche Vorteile Sie durch die Abgabe von Zufriedenheitspunkten damit erreichen können.

- Da es in diesem Set die Möglichkeit gibt die Erträge von Ackerländern und Weiden zu verbessern, sollten Sie diese beiden Landschaften zu Beginn des Spiels nach außen legen.
- Gerade am Anfang des Spiels kann die Ereigniskarte *Aufstand* Sie erheblich zurückwerfen, wenn Sie eines Ihrer Startgebäude verlieren. Daher ist es ratsam, hier eher mit Einheiten als Gebäuden zu beginnen.
- Suchen sie so früh wie möglich in den Themenstapeln nach einer *Dorfschule* oder der Aktionskarte *Armenspeisung*; dafür sollten Sie aber weder Getreide noch Holz opfern, sondern eher Gold oder Erz. Da die Volksstimmung, auf der Sie die Zufriedenheitspunkte sammeln, von Anfang an ausliegt, können Sie so schnell an Zufriedenheitspunkte kommen.
- Auch die *Wanderbühne* kann ihnen helfen, an Sterne zu kommen. Sie sollten dann aber auf die *Landsknechte* und den *Marktfleck* verzichten um die Bewegungsfreiheit der Künstler nicht einzuschränken.
- Von Ihren Zufriedenheitspunkten sollten Sie am Ende Ihres Zuges immer 1 als Reserve zurückbehalten, um sich vor der Ereigniskarte *Aufstand* schützen zu können.
- Mit einem *Diebesversteck*, das Sie um die Landschaften Ihres Mitspielers herumwandern lassen, können Sie Ihrem Mitspieler den einen oder anderen Rohstoff abnehmen, den Sie für ein Bauvorhaben verwenden können.
- Nach dem Bau der ersten Stadt sollten Sie zunächst den *Fürsten* oder die *Fürstin* bauen um mit *Kunstwerken* weitere Sterne zu sammeln. Danach empfiehlt es sich eine *Bauhütte* zu errichten.
- Die *Bauhütte* bringt Ihnen nicht nur im Spielverlauf weitere Zufriedenheitspunkte, sie hilft Ihnen auch, die mit 6 Rohstoffen recht teure *Wasserversorgung* für nur 5 Rohstoffe zu bauen. Die *Wasserversorgung* unterstützt die Erträge auf benachbarten Acker- und Weidelandschaften; Sie sollten daher für sie einen passenden Bauplatz in einer Stadt freihalten.
- Vergessen Sie niemals, Ihre Sterne auch zu nutzen! Wenn Sie Ihren Zug mit 3 Sternen auf Ihrer *Volksstimmung* beenden, können Sie beim Ereignis Handel keinen weiteren Stern über Ihre *Dorfschule* oder beim Fest keinen Stern über Ihre *Bauhütte* erhalten. Wenn Sie die Sterne nicht direkt zum Bauen nutzen können, nehmen Sie sich zumindest für 2 Sterne einen Rohstoff, der Ihnen für ein Bau vorhaben fehlt.

Ihr erstes 'Duell der Fürsten'-Spiel in den Goldenen Zeiten

Mit der Möglichkeit, 3 aus 9 Sets zu verwenden, wird das 'Duell der Fürsten' noch abwechslungsreicher und dynamischer, als nur mit den 3 Sets der Basispackung und den 3 Sets der 'Finsteren Zeiten'. Die Regeln geben bei der Auswahl der Sets zwar immer ein Zufalls-Element vor, aber natürlich können Sie sich in Absprache mit Ihrem Mitspieler entscheiden, sich einfach auf drei Sets zu einigen: Wenn es ein Set gibt, das Sie beide nicht mögen, wird Sie ja – außer bei einem offiziellen Turnier oder bei fest programmierten

Regeln im Online-Spiel – niemand zwingen wollen, das zu benutzen.

- Als neuer Duellspieler sollten Sie sich auf jeden Fall die Karten der Themen-Sets, die verwendet werden, vor Spielbeginn noch einmal durchsehen: Da im 'Duell' nur ein Teil der Karten aus jedem Set verwendet wird, könnten Sie sonst aus Ihrer Erfahrung im Themenspiel heraus auf das Auftauchen einer Karte warten, die gar nicht im Spiel ist. Eine Übersicht aller Duell-Karten finden Sie hier: <http://www.catan.de/de/download/?FvC-Duell-Karten-einschl-FZ-GZ.pdf>
- Wenn 3 thematisch sehr unterschiedliche Sets im Spiel sind, ist es oft von Vorteil, sich nur auf eines der Sets zu konzentrieren, um dessen Möglichkeiten ganz ausschöpfen zu können. Allerdings bilden die starken Meerkarten im Duellspiel mit der 'Zeit der Entdecker' hier eine Ausnahme. Die Meerkarten können im Duell recht dominant sein, weil damit Siegpunkte meist schneller zu generieren sind als durch Expansion und Stadtausbauten. Selbst, wenn Sie sich überwiegend auf ein anderes Set konzentrieren wollen, sollten Sie sich mindestens 2 Segelpunkte sichern, um 4 der 6 im Duell verwendeten Meerkarten nutzen zu können.
- Die Karten aus der 'Zeit der Barbaren' bieten im Duell das stärkste Gegengewicht zur 'Zeit der Entdecker'. Wenn Sie hauptsächlich die Meerkarten nutzen, während Ihr Mitspieler sich auf die Barbaren konzentriert, kann es sich für Sie lohnen, die einzige im Duell verwendete *Triumphkarte* aus dem Barbaren-Set auf Ihrer Hand zu 'bunkern': So können Sie die Karte Ihrem Mitspieler vorenthalten. Umgekehrt gilt natürlich, dass Sie sich als 'Barbaren'-Spieler diese Karte frühzeitig sichern sollten.
- Die Ereigniskarte Aufstand kann für den Spieler, der keine Zufriedenheitspunkte zur Abwehr sammeln kann, im Duell eine permanente Bedrohung sein; vor allem dann, wenn durch die Zufalls-Auswahl der Ereigniskarten beide Aufstände im Ereignisstapel sind. Es startet zwar auch im Duell mit der 'Zeit des Wohlstands' jeder Spieler mit einer Volksstimmung, im Duell gibt es aber weniger Möglichkeiten an Sterne zu kommen. Wenn dann auch noch das Set 'Zeit der Wirren' im Spiel ist, sind auch Ihre Einheiten mit Handels- oder Stärkepunkten von Unruhen bedroht. Den besten Schutz dagegen können Sie – wenn Ihr Mitspieler Sterne auf der Volksstimmung besitzt – erreichen, wenn die 'Zeit der Weisen' im Spiel ist, und Sie über deren Funktionen den Ereigniskarten-Stapel manipulieren. Andernfalls sollten Sie versuchen, sich eher auf Expansion und Einheiten als auf Gebäude zu konzentrieren, und Siegpunkt-bringende Gebäude erst möglichst spät im Spiel zu bauen. Andernfalls bleibt Ihnen nur die – recht teure – Möglichkeit, billige, aber nicht unbedingt nötige Gebäude zu bauen, um diese bei einem Aufstand anstelle der teuren Gebäude abzureißen.

Abschließend noch vier spezielle Tipps, die Sie davor bewahren sollen, sich selbst beim Spiel mit der 'Zeit der Entdecker' die Chance zum Auslegen von Landschaftsausbauten zu verbauen. Dabei konkurrieren nämlich die Landschaftsausbauten anderer Sets um Bauplätze mit den Landschaftsausbauten, die nur beim Entdeckerhafen errichtet werden dürfen:

- Beim Spiel mit der 'Zeit der Entdecker' und der 'Zeit der Handelsherren' denken Sie daran, dass es in den Duell-Karten der 'Handelsherren' die nützliche *Residenz des Papierhandelsherren* gibt, die an einer Waldlandschaft liegen muss. Sie sollten daher keine Waldlandschaft an den *Entdeckerhafen* legen: Durch die *Werft* und die *Anlegestelle* können Sie sich sonst selbst den Bauplatz für die *Residenz* verbauen.
- Wenn die Sets 'Zeit der Entdecker' und 'Zeit der Weisen' im Spiel sind, sollten Sie auf die Lage der Landschaften zu Beginn des Spiels besonders achten. Da von den Weisen nur *Frederich*, *Peter* und *Piet* sowie einmal die *Erste Weise* dabei sind, und da an die Landschaften am *Entdeckerhafen* die *Anlegestelle* und/oder die *Werft* gelegt werden sollten, platzieren Sie auf der Seite mit dem *Entdeckerhafen* weder Gebirge noch Hügel noch Wald.
- Wenn die Sets 'Zeit der Entdecker' und 'Zeit der Intrigen' im Spiel sind, sollten Sie kein Ackerland am *Entdeckerhafen* platzieren, da die *Klosterbrauerei* an Ackerland gelegt wird.
- Für das Spiel mit 'Zeit der Entdecker' und 'Zeit der Barbaren' sollten Sie den Platz für eine *Grenzfestung* freihalten.

13.10.2012