

KOSMOS

PRESSEINFORMATION

25 Jahre CATAN

Das erfolgreichste Strategie-Brettspiel der Welt feiert heuer Jubiläum



CATAN ist eines der erfolgreichsten Spiele der Welt. In 25 Jahren wurde das Spiel inklusive seiner zahlreichen Erweiterungen mehr als 30 Millionen Mal verkauft, in über 40 Sprachen übersetzt und in über 70 Ländern verlegt. Rund um das faszinierende Spiel hat sich seither eine weltweite CATAN Fangemeinde gebildet. Über Generationen hinweg wird mit ungebrochener Begeisterung gesiedelt, gehandelt und gebaut. Neben dem Brettspiel, den Erweiterungen und Sondereditionen bieten

Kartenspiele, Computerspiele und Apps weiteren Spielespaß.

Neue Dimension des Gesellschaftsspiels

Einfache Spielregeln, Spannung und Würfelglück. Diese drei Eigenschaften zeichnen die meisten erfolgreichen Gesellschaftsspiele aus – auch CATAN. Autor Klaus Teuber hat das Spiel aber um eine neue Dimension erweitert: Das Spielfeld lässt sich mit den typischen Hexagonen, den Landschaftsfeldern, bei jedem Spiel neu gestalten. Damit entstehen auch für Vielspieler immer wieder andere, unbekannte Spielsituationen. Aber es ist nicht nur das variable Spielfeld, das CATAN so anders, so erfolgreich macht. „Es ist ein sehr kommunikatives und friedliches Spiel. Man zerstört nicht, sondern baut auf und muss andere Spieler überzeugen können“, sagt Klaus Teuber. Mit „Die Siedler von Catan“ hat er vor 25 Jahren eine neue Form des Gesellschaftsspiels geschaffen, die für andere Autoren und Verlage beispielgebend wurde.

Kreative Spielidee

Obwohl davor schon zwei seiner Spiele zum „Spiel des Jahres“ gekürt wurden, entwarf Klaus Teuber, damals noch Geschäftsführer eines Dentallabors, CATAN nicht auf dem Reißbrett. Vielmehr erzählte er mit seiner im engsten Familienkreis entstandenen Spielidee die Geschichte einer Insel, die in der Wikingerzeit, etwa 850 nach Christus, zu besiedeln ist. Aus einer Spieletrilogie mit dem Arbeitstitel „Kolonisation“ entwickelte sich in kurzer Zeit das monothematische Brettspiel „Die Siedler“. Da kurz vor der Markteinführung 1995 ein namensgleiches Computerspiel erschienen war, wurde der Titel in „Die Siedler von Catan“ erweitert. Der Name Catan wurde aus einer Auswahl

von zehn Phantasienamen aus phonetischen Gründen gewählt. Dass dieser auch international zu verwenden ist, schien bei einer Erstauflage von 3.000 Exemplaren noch nicht bedeutsam.

Neues Regelkonzept, neue Verpackungsform

Der Kosmos Verlag wagte sich mit einem bis dahin am Markt unbekanntem quadratischen Verpackungsformat und einem neuen Regelkonzept auf den Markt.

Statt eines herkömmlichen Regelhefts erklärt eine dreiteilige Spielanleitung während des Spiels die Regeln. Der Wagemut wurde belohnt. Bereits bei der Spielwarenmesse 1995 war die Erstauflage verkauft und nach der Auszeichnung als „Spiel des Jahres“ erreichte „Die Siedler von Catan“ bis dato unbekannte Verkaufszahlen für ein Gesellschaftsspiel dieser Art. Dass die Spielidee kein „One-Hit-Wonder“ bleibt, sondern viel Potenzial birgt, wurde Klaus Teuber und dem Kosmos Verlag schnell bewusst. Die CATAN Spielefamilie wurde behutsam und in engem Austausch mit der weltweiten CATAN Community weiterentwickelt. „Wir haben nicht die Merchandising-Maschine zur Ertragsmaximierung angeworfen, sondern immer die kreative Spielidee in den Mittelpunkt gestellt“, erklärt Heiko Windfelder, Mitglied der Geschäftsleitung und Programmleiter Spielware bei Kosmos.



Die CATAN Spielefamilie wurde behutsam und in engem Austausch mit der weltweiten CATAN Community weiterentwickelt. „Wir haben nicht die Merchandising-Maschine zur Ertragsmaximierung angeworfen, sondern immer die kreative Spielidee in den Mittelpunkt gestellt“, erklärt Heiko Windfelder, Mitglied der Geschäftsleitung und Programmleiter Spielware bei Kosmos.

Gekommen, um zu bleiben

Daraus sind in den vergangenen 25 Jahren Varianten, Editionen und Szenarien entstanden, mit dem sich das Basisspiel erweitern lässt, aber auch Spielvarianten für zwei Spieler oder Kartenspiele. Sammlerwert hat das 2000 erschienene „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spiel“ mit Spielmaterial, Szenarien und Varianten, die auf Anregung der Fans entstanden sind.



Die stark emotionale Bindung der Fans drückt sich auch bei Landes-, Europa- und Weltmeisterschaften deutlich aus.

Früh entdeckt haben die Verantwortlichen auch das Potenzial virtueller Spielwelten. Bereits 1997 ist ein erstes Computerspiel erschienen. Längst gibt es Varianten für Spielekonsolen und Apps für Smartphones und Tablets.

Zum 20. Geburtstag wurde die Benennung der CATAN Familie systematisiert, das Grundspiel heißt seit 2015 „CATAN – Das Spiel“. Autor Klaus Teuber führt heute mit seinen Söhnen Benjamin und Guido Teuber die Catan

GmbH. Er ist zuständig für die Entwicklung neuer Spiele, die er gemeinsam mit seinem Sohn Benjamin entwickelt, und die inhaltliche Pflege der von der Catan GmbH lizenzierten Spiele.

CATAN – Wissenswertes und Kurioses

CATAN goes Hollywood

Seit einigen Jahren wird CATAN in Hollywood und im Silicon Valley immer beliebter. Mark Zuckerberg spielt es, Reid Hoffmann (Mitbegründer von LinkedIn) verwendet es in Vorstellungsgesprächen, Kirsten Bell und Dax Shepard spielen lieber eine Runde CATAN statt auf Partys zu gehen, Mila Kunis liebt es und Elizabeth Banks auch.

CATAN in aller Welt

CATAN hat nicht nur in Deutschland und Österreich große Verbreitung gefunden. Die meisten Spiele wurden im Verhältnis zur Bevölkerung in den Niederlanden verkauft. Selbst in Island, den geografischen Koordinaten der Spielinsel Catan sehr nahe, ist das Spiel verlegt worden. In Japan wurde es zum Erfolg, nachdem die Größe des Spielplans den in diesem Land deutlich kleineren Wohnzimmertischen angepasst wurde.

CATAN – Insel der aufgehenden Sonne?

Jeder kennt das Bild der großen Sonne vor rotem Hintergrund – doch geht sie eigentlich auf oder unter? So genau weiß das selbst Klaus Teuber nicht. Geprägt hat das Erscheinungsbild übrigens Reiner Müller, ehemaliger Spieleredakteur bei Kosmos. Inspiriert wurde er von einem Werbeplakat zum Musical „Miss Saigon“, an dem er in Stuttgart oft vorbei fuhr.

Weltrekord im CATAN Spielen

Am 10. Oktober 2015 stellten CATAN Fans auf der Brettspielmesse in Essen einen Weltrekord auf: 1.040 Spieler spielten gemeinsam CATAN an einem fast 500 Meter langen Spielbrett. Die jüngsten „Spieler“ waren dabei gerade mal einige Monate alt.

CATAN Charity

Zum 20-jährigen Jubiläum von CATAN reiste ein Catan-Team im Jahr 2015 in vier motorisierten Rikschas über 3.000 km quer durch Indien – und das in nur zwei Wochen bei einer Durchschnittsgeschwindigkeit von etwa 50 km/h. Mit der Aktion sammelten sie Spenden für einen wohltätigen Zweck.

CATAN für Blinde und Sehbehinderte

Ein Team von Studierenden der Technischen Universität Hamburg entwarf im Zuge eines interdisziplinären Bachelor-Projekts gemeinsam mit dem Zentrum für Lehre und Lernen und dem Blinden und Sehbehindertenverein Hamburg e.V. ein CATAN,

das auch von Nicht-Sehenden gespielt werden kann. Visuelle Elemente wurden dabei vor allem durch haptische Elemente ersetzt.

Excel und CATAN – ein ungewöhnliches Paar

Die Geschichte des ersten professionell hergestellten CATAN-PC-Spiels begann mit Excel. Klaus Teuber hatte damit eine komplette KI (Künstliche Intelligenz) für CATAN geschrieben. Heute spielen Fans online über unterschiedliche Endgeräte im „CATAN Universe“– wann und wo sie wollen. Manchmal treten sie dabei gegen Klaus Teuber höchstpersönlich an, ohne es zu wissen - wenn dieser unter Pseudonym einer Partie CATAN einfach nicht widerstehen kann.

Linktipps: <https://www.kosmos.de>; www.catan.de

Wien, 2. März 2020

Anfragen bitte an: PR-Büro Halik, Isabella Jarisch

Sparkassaplatz 5a/2, 2000 Stockerau, Tel.: 02266/674 77-16, i.jarisch@halik.at