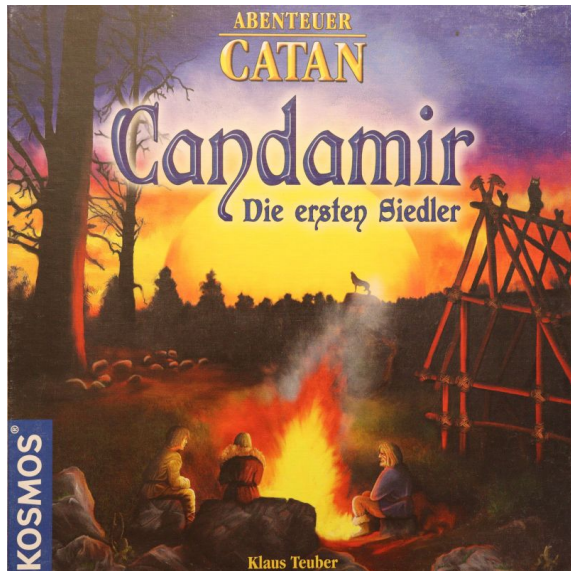


Candamir – Die ersten Siedler



Name	Candamir – Die ersten Siedler
Autor	Klaus Teuber
Grafik	Tanja Donner
Verlag	Kosmos, Mayfair Games
Erscheinungsjahr	2004
Genres	Strategiespiel, Rollenspiel
Spieler	2-4
Dauer	Ca. 90 Minuten
Altersgruppe	Ab 12 Jahren
Produktmasse ca.	29,5 x 29,5 x 7,3cm
Gewicht ca.	1348g
Auszeichnungen	Schweizer Spielepreis 2005 Strategiespiele: Platz 2

Mit Candamir erzählt uns Klaus Teuber die Vorgeschichte seiner Siedler von Catan. Die ersten Siedler gelangen zur Insel Catan. Nur wenige Schiffe widerstehen dem Sturm vor der Küste, sodass sich die Dorfgemeinschaft gegenseitig beim Aufbau des ersten Dorfes helfen muss. Jeder Spieler besitzt einen Charakter, der Stärken und Schwächen besitzt. Die Grundstärken können, mittels Erfahrungs- und Ausrüstungsplättchen, aufgewertet werden. Zu finden sind diese Plättchen auf den Rückseiten der Zielplättchen. Aber auch andere Dinge wie Rohstoffe oder Tiere sind auf den Zielplättchen zu finden. Die Zielplättchen erreicht man durch Wanderschaft. Vor dem Aufbruch darf man sich zwei Zielplättchen geheim ansehen, anschließend wählt man ein Ziel, das man mit dem Zielstein markiert. Mittels der Wegekarten nähert man sich dem Ziel, allerdings ist der Weg nicht immer frei. So warten Abenteuer auf die Spieler, in denen sie – durch Hilfe ihrer Erfahrung und etwas Würfelglück – ihr Geschick unter Beweis stellen müssen. So lange eine Figur auf Wanderschaft ist, darf sie den Siedlern keine Hilfe leisten, also kein Stück deren Wunschliste erfüllen. Für die Wünsche der Siedler benötigt man Rohstoffe oder Zielplättchen mit Tieren. Sollte man einmal nicht die gewünschten Rohstoffe besitzen, so kann man mit den Mitspielern handeln. Jeder erfüllte Wunsch zählt einen Siegpunkt. Außerdem gibt es Sondersiegpunkte für die Spieler, die den einzelnen Siedlern am meisten geholfen haben. Spielziel sind zehn Siegpunkte.