Rezensionen von Buchtips.net

Rebecca Gablé: Die Siedler von Catan

Buchinfos

Verlag:	Ehrenwirth Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	historischer Roman
ISBN-13:	978-3-431-03019-8 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	4,05 Euro (Stand: 22. August 2025)

Leidenschaftliche Catan-Spieler murmeln noch im Halbschlaf "Ich würde so gern noch ein Schiff kaufen, aber ich habe kein Holz dafür". Ihr Leben findet in variierenden Szenarien mit und ohne Meer statt. Wozu sollten sie ein Buch zum Spiel brauchen? Doch im Jahr 08 nach Entwicklung des Brettspiels "Siedler von Catan" eröffnet sich eine neue Dimension: Die Autorin von "Das Lächeln der Fortuna", "Das zweite Köngreich" und "Der König der purpurnern Stadt" hat in Zusammenarbeit mit Klaus Teuber einen spannenden historischen Siedler-Roman geschrieben.

Eine kleine Siedlung aus 12 Langhäusern, zur Wikingerzeit irgendwo im hohen Norden: Bei einem Überfall der räuberischen Turonländer werden Frauen und Vieh geraubt. Ohne Vorräte kann das Dorf den nächsten Winter kaum überleben. Schon vor dem Überfall war das Land knapp gewesen und die Erträge karg. Not, Kälte, Stürme und ständige Überfälle hatten die Menschen zermürbt. Die beiden jungen Männer Candamir und Osmund überzeugen ihre Nachbarn, dass sie besser die Siedlung aufgeben und alle zusammen neues Land suchen und besiedeln sollten. Mit neun für die Hochseefahrt umgerüsteten Schiffen, Vieh und Saatgut brechen sie im Frühjahr auf ins Ungewisse. Einige der Männer waren schon früher "südlich des Frankenlandes" vom Sturm auf eine unbewohnte, fruchtbare Insel verschlagen worden, die sie jetzt wieder finden wollen. Nach langer, gefährlicher Reise, auf der 14 Menschen ertrinken und einige ihren Besitz verlieren, erreichen 250 Personen Catan. Sie erkennen in der Vulkan-Insel, die von Odin für die Albentochter Tamuri geschaffen sein soll, das Land ihrer Legenden und Lieder.

Außer Saatgut brauchen die Siedler Erz und Salz, Werkzeuge und Handwerkstechniken. Es muss bald geklärt werden, wie diejenigen ihren Lebensunterhalt verdienen können, die ihr Saatgut unterwegs eingebüßt haben. Als unterwegs das Wasser knapp wurde, hatte eine Meuterei gegen den Anführer Olaf gezeigt, dass auch innerlich ein Neuanfang nötig ist. Die gewohnten Regeln und Gesetze müssen verändert werden. Einige Siedler fragen sich, ob man auf der neuen Insel immer noch Sklaven und Blutrache braucht. Wenn die ehemaligen Sklaven frei und gleichberechtigt wären, könnten ihre handwerklichen Fähigkeiten viel besser zum Wohle aller genutzt werden.

Der Schmied macht den praktischen Vorschlag, dass Candamir Häuser für alle bauen soll, während die anderen die Felder bestellen und ihn mit Lebensmitteln beliefern. Ausgerechnet eine Frau ist die einzige, die weiß wie man Dächer deckt. Austin, Candamirs angelsächsischer Sklave, wird als Heilkundiger dringend gebraucht, doch seine Verehrung "des Zimmermannsgottes" spaltet die Gemeinschaft. Dass der wohlhabende Olaf andere für sich arbeiten lassen kann, lässt weitere Konflikte eskalieren. Mit fortschreitender Handlung verschwanden die Szenarien des Brettspiels immer weiter aus meiner Fantasie. Die Siedler des Buches sind im richtigen Alter, um sich zu verlieben und Familien zu gründen. Die Beziehungen innerhalb der Gemeinschaft zwischen Eltern und Kindern, alten und neuen Feinden, zwischen Herren und Sklaven/Sklavinnen, Gläubigen und Skeptikern ist ebenso überzeugend wie fesselnd geschildert. Die Rolle der Frauen als Partnerinnen, Mütter und Heilkundige nimmt erfreulich breiten Raum ein, so dass mein Wikinger-Bild von den raubenden Horden zurecht gerückt wurde.

In ihrem Nachwort berichtet die Autorin, wie sie schon bei der Recherche ihre Kenntnisse über Wikinger neu ordnen musste. Sie betont, dass die Quellen zum Teil widersprüchliche Auslegungen zulassen, dass die Handlung ausgedacht und die Personen fiktiv sind. In einem Interview beschrieb Gablé die Faszination, die historische Romane auf die Leser ausüben: "Nichts ist so sicher wie die Vergangenheit. Die Fakten liegen vor, die Zeit erscheint uns so einfach und unschuldig, dass wir gern ein paar Stunden dahin flüchten möchten." Wenn Sie Lust auf das Buch bekommen haben und das Spiel noch nicht kennen: Probieren Sie es aus!

Spannende Lektüre für lange Winterabende und auch optisch durch Karten und Illustrationen ein Genuss.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Helga Buss
[01. Dezember 2003]