DIE ZEIT

Die Siedler von Catan

"Spielen ist genauso wichtig wie lesen"

Warum lieben Milliardäre das Brettspiel "Catan"? Und brauchte es echt eine Klimawandel-Erweiterung? Auf eine Partie mit Benjamin Teuber, Entwickler und Sohn des Erfinders

Interview: Jannis Carmesin und Luisa Thomé
Aus der ZEIT Nr. 28/2025 Aktualisiert am 6. Juli 2025, 16:34 Uhr

Benjamin Teuber, 41 Jahre alt, öffnet die Tür zu seiner hellen Frankfurter Neubauwohnung. "Ich bin Benni", er lächelt, ein Händedruck. "Beim Spielen duzt man sich." So soll es sein. Luisa. Jannis. Schön, dich kennenzulernen.

Benjamin Teuber führt seit 2012 mit seinem älteren Bruder Guido Teuber die Catan GmbH, die die Welt rund um die fiktive Insel Catan vermarktet und weiterentwickelt. Ihr Vater Klaus Teuber ist der bekannteste Spieleentwickler Deutschlands. Sein "Siedler von Catan" wurde vor 30 Jahren "Spiel des Jahres". Darin besiedeln die Spieler die Insel Catan, sammeln und tauschen Rohstoffe und bauen damit Straßen, Siedlungen und Städte. Inzwischen gehört das Brettspiel zu den erfolgreichsten der Welt, es tauchte in TV-Serien wie "Big Bang Theory" und "South Park" auf.

Wir wollen bei einer Partie mit dem Sohn des Erfinders verstehen, wie das ist: quasi in ein Brettspiel hineingeboren worden zu sein.

Wir spielen "Energien", eine neue Version des Originals. Teuber hat das Spiel mit seinem Vater entwickelt und nach dessen Tod im Frühjahr 2023 fertiggestellt. Man baut darin neben dem üblichen Spiel ein Energiesystem auf, mit fossilen und (teureren) erneuerbaren Kraftwerken. Der gemeinsame ökologische Fußabdruck verändert sich, je nachdem, wie nachhaltig das Kollektiv vorgeht. Bauen die Spieler zu viele Kohlekraftwerke, werden Umweltkatastrophen ausgelöst, und das Spiel endet vorzeitig.

Teuber führt in seine Wohnung, an den Esstisch, auf dem er das Feld schon aufgebaut hat, vor den großen Fenstern mit Blick auf den Main.

Luisa Thomé: Bevor wir anfangen: Auf welchen Spielertyp müssen wir uns bei dir einstellen?

Benjamin Teuber: Früher hätte ich gesagt: ehrgeizig. Ich habe gespielt, um zu gewinnen. Seit ich die Spiele selbst entwickle, konzentriere ich mich viel mehr auf die Mechanik des Spiels und schaue, ob es Spaß macht. Mein Vater hat genau das früher gerne als Entschuldigung angeführt, wenn er verloren hat. Ich habe dann mit einem Augenzwinkern erwidert: Du spielst einfach nicht clever genug. Heute könnt ihr euch aber auf einen entspannten Spieler einstellen.

Thomé: Aber du wärst jetzt auch nicht traurig, wenn du dein eigenes Spiel gewinnst, oder?

Teuber: Als Erfinder dieses Spiels gibt es für mich einfach keine perfekte Positionierung. Deswegen spiele ich nicht gerne mit Fans, geschweige denn mit den Champions bei den *Catan*-Weltmeisterschaften. Zu gewinnen, ist sehr unsympathisch. Aber Letzter zu werden, ist auch ein bisschen peinlich. Deswegen bin ich eigentlich immer ganz gerne Zweiter.

Benjamin Teuber hat Psychologie studiert und dann als Unternehmensberater gearbeitet, bevor er in die Catan GmbH einstieg. Am Tisch serviert er nun Kaffee und bunte Knusper-Puffreiskugeln. Die hätten bei den Teubers schon in seiner Kindheit zum "Siedlern" dazugehört. Nach alter Familientradition füllt er die Kugeln in drei Gläser, aus denen sie in den Mund geschüttet werden – damit beim Spielen die Hände nicht verkleben. Zu Spielbeginn wählt er die gelben Steine.

Thomé: Warum die gelben?

Teuber: Das war die Lieblingsfarbe meines Vaters. Ich habe sie ihm als Kind abgeschwatzt.

Jannis Carmesin: Wurde bei den Teubers früher so viel gespielt, wie man sich das vorstellt?

Teuber: Wir haben jeden Sonntag gespielt, wenn mein Vater nicht arbeiten musste. Und auf Familienfesten. Und zu Weihnachten. Stundenlang. Aber auch Videospiele haben eine wichtige Rolle gespielt. Erst der Gameboy, später dann *Civilization* auf dem PC. Wenn meine Mutter für ein Wochenende weg war, haben mein Vater und ich teilweise acht Stunden vor dem Computer gesessen, zusammen gespielt und vorgekochte Nudeln gegessen. Ich glaube, mein Vater hat meiner Mutter von diesen Exzessen nichts erzählt.

Thomé: Und wie ist das heute in deiner eigenen Familie?

Teuber: Meine Frau ist keine besonders leidenschaftliche Spielerin, sie kannte *Catan* überhaupt nicht, als wir uns kennenlernten. Was ich toll fand! Mittlerweile spielt sie *Catan* online, sicherlich schon tausend Partien. Ich weiß gar nicht, ob ich noch eine Chance gegen sie hätte. Meine Tochter ist drei, wir spielen *Tempo, kleine Schnecke.*

Teuber: Spielen schärft wahnsinnig viel. Verlieren lernen, neu zu starten, sich zu fragen: Wie macht man es beim nächsten Mal besser? Man lernt logisches Denken, man lernt, Gefühle zu haben und zu steuern. Man lernt, miteinander umzugehen. Ich glaube, Spielen ist genauso wichtig wie Lesen.

In seinem Standardwerk "Homo ludens" beschreibt der Kulturhistoriker Johan Huizinga den Menschen als spielendes Wesen. Er zeigt auf, dass viele kulturelle Phänomene – Recht, Krieg, Wissenschaft, Religion oder Kunst – spielerische

Strukturen enthalten, und schlussfolgert: Das Spielen sei nicht eine Ausprägungsform, sondern der Ursprung jeder Kultur. Keine Freizeitbeschäftigung, sondern eine Art schöpferischer Urinstinkt. Der Mensch könne nicht anders, als zu spielen.

Thomé: Dein Vater war gelernter Zahntechniker, mit eigenem, eher schlecht laufendem Labor. Spiele entwickelte er nach Feierabend. Habt ihr die zu Hause dann getestet?

Teuber: Unzählige! Da waren teilweise auch ganz grauenhafte Sachen dabei, das ist oft so, wenn man ein Spiel zum ersten Mal auf den Tisch bringt. Auch Spiele, die wir zusammen entwickelt haben. Wo wir dachten: Das wird gut. Und dann haben wir es gespielt, und nach einer Stunde hat meine Mutter gesagt: Ich hab noch drei Waschmaschinen, ich habe jetzt keine Zeit. Geht da noch mal dran.

Carmesin: Wir haben gelesen, dass du als Fünfjähriger dein erstes eigenes Spiel entwickelt hast.

Teuber: Ja, das besitze ich sogar noch. Ein klassisches Laufspiel mit Papierschnipseln. Du läufst irgendwo rum, gehst zwei Felder vor, dann zwei zurück. Keine große Finesse.

Ich treffe Bill Gates demnächst. Dann spielen wir mal.

Das Spiel beginnt. Thomé und Carmesin setzen zuerst. Als Teuber sieht, dass beide die vielversprechendsten Rohstofffelder belegen, stöhnt er kurz auf. Noch vor dem ersten Spielzug hat Teuber sein Glas Puffreis zu einem Viertel geleert.

Carmesin: Hast du schon eine Strategie?

Teuber: Nein, das ist zu abhängig vom Spielverlauf. *Catan* ist eigentlich ein bisschen wie das Leben: Manchmal bekommst du schlechte Karten. Aber du musst trotzdem das Beste aus deinen Möglichkeiten machen.

Thomé baut direkt in der ersten Runde ein Kohlekraftwerk.

Carmesin: Da haben wir unsere Umweltverschmutzerin ja gefunden.

Thomé: Na ja, man muss ja am Anfang erst mal gucken, wo man bleibt, ne?

Dann setzt auch Teuber ein Kohlekraftwerk. Mit jedem neu gebauten fossilen Kraftwerk wächst die Wahrscheinlichkeit auf eine Umweltkatastrophe. Und der gemeinsame ökologische Fußabdruck.

Carmesin: Dein Vater hat vor knapp 20 Jahren in einem Interview gesagt, Menschen hätten in Spielen keine Lust auf Themen wie Klimawandel oder Globalisierung. Sie wollten entspannen. Jetzt sitzen wir hier und spielen ein Spiel, das sich um den Klimawandel dreht.

Teuber: *(lacht)* Das hat mein Vater gesagt?

Carmesin: Ja, 2007 in der *Berliner Zeitung*. Was hat sich seitdem geändert?

Teuber: Die Welt vermutlich. Wir haben für das Spiel mit vielen Klimaexperten gesprochen, mit Forschern und Wissenschaftlern. Ich wollte ein *Catan* erschaffen, das dem Zeitgeist entspricht. So wie damals mein Vater mit *Catan* einen Zeitgeist getroffen hat.

Thomé: Aber ein bisschen Gesellschaftserziehung steckt in dem Spiel schon drin, oder? Man muss den Planeten erhalten. Und zwar als Kollektiv. Und beim Weltuntergang gewinnt der größte Öko.

Teuber: Ein Spiel sollte nie mit dem erhobenen Zeigefinger sagen: So muss es gemacht werden. Deswegen kannst du dieses Spiel auch mit fossiler Energie gewinnen. Wenn wir das alle machen, wird es nicht klappen. Aber wenn es einer tut und gleichzeitig die anderen so manipuliert, dass sie seine dreckige Energie ausgleichen, klappt es. So ist es ja auch in der echten Welt.

Kurz darauf wird im Spiel die erste Umweltkatastrophe ausgelöst. Luftverschmutzung! Für die nächste Runde sind mehrere Rohstofffelder von Teuber und Thomé blockiert. Thomé baut eine Siedlung und ein weiteres fossiles Kraftwerk. Der ökologische Fußabdruck der Gruppe wächst.

Thomé: *Catan* ist im Silicon Valley sehr beliebt. Reid Hoffman, der Gründer von LinkedIn, hat es mal zum "Brettspiel für Unternehmer" erklärt: Man müsse ständig seine Strategie anpassen, es sei wie in einem Start-up.

Teuber: Er hat sogar mal eine Silicon-Valley-Edition entworfen. Es gab 300 Exemplare. Ich habe kürzlich mit ihm gesprochen, und er meinte: Ich treffe Bill Gates demnächst. Dann spielen wir mal. Ich habe zu ihm gesagt: Wenn ihr euch trefft, flieg ich rüber und komm dazu. Mal schauen, was daraus wird.

Carmesin: Und was lernen Multimilliardäre beim Siedlern?

Teuber: Anders als bei *Monopoly* bist du bei *Catan* ohne Zusammenarbeit mit anderen chancenlos – und wenn es nur durch den Tausch von Rohstoffen ist. Es ist das sozialere Spiel. Das fasziniert auch Reid Hoffman, hat er mir erzählt. Wenn er in Einstellungstests sieht: Jeder seiner Bewerber kommt mit summa cum laude aus Yale oder Harvard und ist fachlich topqualifiziert, dann braucht er sich die Bewerbungsunterlagen nicht großartig anzuschauen. Er sagte mir, er spiele dann lieber *Catan* mit ihnen. Weil er die Menschen kennenlernen will.

Als Carmesin eine Sieben würfelt, darf er den sogenannten Umweltinspektor versetzen und ein Rohstofffeld blockieren. Er wählt ein erfolgreiches Feld des Spieleentwicklers und zieht eine Karte von dessen Hand.

Teuber: Da entscheidest du dich, nur gegen mich zu gehen? Und nicht direkt gegen uns beide, hier zum Beispiel?

Teuber zeigt auf ein Feld, das sowohl Thomé als auch ihn selbst blockieren würde.

Carmesin: Ich wollte hier mal einen anderen Ton setzen.

Carmesin klaut Teuber eine Lehm-Karte. Thomé führt.

Thomé: *Catan* kommt sogar in einem Enthüllungsbuch aus dem Silicon Valley vor: *Careless People* über den Facebook-Konzern Meta, geschrieben von der Ex-Managerin Sarah Wynn-Williams. Darin berichtet sie, wie Meta-Chef Mark Zuckerberg mit ihr und anderen Angestellten *Siedler* gespielt habe – und dass diese ihn ihrer Meinung nach gewinnen ließen. Einmal, nachdem sie Zuckerberg besiegt und er ihr Schummelei vorgeworfen hatte, habe sie ihm seinen strategischen Fehler vor Augen geführt: Zuckerberg fokussiere sich so sehr darauf, jedes kleine Scharmützel zu gewinnen, dass er den Krieg im Ganzen vergesse. Zuckerberg müsse endlich lernen, eine Kleinigkeit aufzugeben, um am Ende als Sieger hervorzugehen – er dürfe nicht immer alles auf einmal wollen. Sie schließt da also von seiner Art zu siedeln auf sein Wesen insgesamt.

Teuber: Im Spielen stecken so viele Emotionen, dass sie sich schlecht unterdrücken lassen. Ich habe euch beide auch schon gut kennengelernt, glaube ich. Dass Jannis mir hier zum Beispiel den Inspektor draufgesetzt hat ...

Carmesin: Der Stachel sitzt tief.

Teuber: Ich fand es cool. Aber wenn wir jetzt verheiratet wären, dann würde ich mich vielleicht fragen: Hat der ein Problem mit mir, über das er nicht spricht?

Thomé: Deine These tut mir schon weh.

Teuber: Dass man beim Spielen viel über Menschen erfährt? Wieso?

Thomé: Weil es Freunde gibt, die sagen, dass ich eine relativ gemeine und unerträgliche Spielerin sei.

"Etwas wie 'Catan' erschafft man nur einmal im Leben"

Carmesin fragt Teuber nach einem Rohstoff-Tauschgeschäft – aber der lehnt ab. Als Thomé anbietet, denselben Tausch einzugehen, lehnt Carmesin das ab.

Thomé: Alter, wirklich?

Teuber leert sein erstes Glas Puffreis und füllt es wieder auf. "Will noch jemand?" Wir lehnen ab. Auf der Bank neben dem Tisch liegt ein Buch, auf dem Cover ein Foto von Benjamins Vater Klaus Teuber. Der Titel: "Mein Weg nach Catan". Mit seinem ersten veröffentlichten Spiel, "Barbarossa und die Rätselmeister" gewann er 1988 das "Spiel des Jahres". Erst sieben Jahre später traute er sich – durch den Erfolg von "Catan" –, das Entwickeln zu seinem Hauptberuf zu machen. Schnell stieg Klaus Teuber zum wichtigsten deutschen Spielemacher auf. ChatGPT vergleicht seine Bedeutung für die Spielebranche mit jener von Johann Sebastian Bach, Miles Davis

oder Kraftwerk für die Musikwelt.

Thomé: Dein Vater war einer der berühmtesten Spielemacher der Welt.

Teuber: Uns haben über die Jahre viele Menschen geschrieben: Ich will auch etwas erschaffen wie *Catan* und davon meine Familie versorgen. Aber dafür braucht man wahnsinnig viel Kreativität, Geduld und auch Glück. Mein Vater hat ein fantastisch gutes Spiel gemacht, aber er hatte auch Glück, es kam einfach zur richtigen Zeit. Das haben nicht alle direkt gesehen. Mehrere große Verlage haben das Spiel abgelehnt. Jetzt fragen uns immer wieder Leute, wann wir mal wieder so ein Spiel wie *Catan* rausbringen. Aber etwas wie *Catan* erschafft man nur einmal im Leben.

Benjamin Teuber trägt an der rechten Hand einen goldenen Ring, darauf das Siegel der Familie Teuber. Es ist der gleiche Ring, den sein Vater auf dem Foto auf seiner Biografie trägt. Klaus Teuber ist vor zwei Jahren im Alter von 70 Jahren nach kurzer schwerer Krankheit gestorben.

Thomé: Gerade hat in Stuttgart die *Catan*-WM stattgefunden, es wurde über mehrere Wochen gespielt, mit insgesamt 90 Teilnehmern aus 60 Nationen. Gewonnen hat ein Kanadier vor einem Italiener und einem Mexikaner. Du hast anstelle deines Vaters bei der WM die Eröffnungsrede gehalten. Was ging dir durch den Kopf?

Teuber: Ich dachte: Papa, die wollen dich jetzt hören, nicht mich. Wir haben ein Video gezeigt, wie er die Eröffnungsrede für die WM in Malta 2022 hielt. Da sind mir fast die Tränen gekommen. Er hat gefehlt. Nicht nur mir. Solche Veranstaltungen sind extrem anstrengend. Wenn alle Leute kondolieren, auch jetzt noch, zwei Jahre später. Für diese Leute war Papa ein Held. Nach seinem Tod ist mir das noch einmal bewusst geworden, als es sogar in den *Tagesthemen* gemeldet wurde. Da war ich selber überrascht. Da haben wir noch mal gemerkt, was er den Leuten bedeutet hat und was er für das Spielen gemacht hat.

Teuber macht eine kurze Pause. Das Spiel stoppt.

Teuber: Jetzt muss ich aufhören, darüber zu reden, das ist zu emotional gerade.

Carmesin: Ihr habt da etwas sehr Erfolgreiches aufgebaut. Du bist mit deinem Bruder zusammen Geschäftsführer der Catan GmbH. Weltweit wurden mehr als 45 Millionen *Catan*-Spiele verkauft. Das ist mehr als Michael Jacksons Album *Bad.*

Teuber: Beachtlicher Vergleich, den ich noch nie gehört habe.

Thomé: Es ist kaum herauszufinden, wie viel Umsatz *Catan* macht, eure Pressestelle rückt die Zahlen nicht raus. Redet ihr nicht gerne über euren Erfolg?

Teuber: Ja, das ist mir vielleicht etwas unangenehm. Ich dränge mich damit nicht gerne in den Vordergrund. Letztes Jahr habe ich auf der Spielemesse in Essen eine Autogrammstunde gegeben. Ich hatte lange gezögert. Weil ich Angst hatte, dass niemand kommt. Am Ende war es eine wunderschöne Erfahrung. Viele kamen über die Jahre zu den Autogrammstunden meines Vaters. Und freuten sich, dass ich weitermache. Das hat mich tief gerührt.

Im Spiel ist durch zu viele gebaute Städte und fossile Kraftwerke der ökologische Fußabdruck mittlerweile so stark angewachsen, dass sich die Umweltkatastrophen häufen. Catan steht an der Schwelle zum Untergang.

Teuber: Wir sind schon ziemlich hardcore unterwegs gerade.

Teuber lächelt. Sein persönlicher ökologischer Fußabdruck ist aktuell am besten. Endet das Spiel vorzeitig, wäre er momentan der Sieger.

Thomé: Man könnte ja meinen, Brettspiele sterben aus, aber das Gegenteil ist der Fall. *Brettspiele sind derzeit so beliebt wie lange nicht. Zwischen 2014 und 2024 hat sich der Umsatz von Gesellschaftsspielen in Deutschland laut dem Interessenverband Spieleverlage e. V. beinahe verdoppelt, auf weit mehr als 700 Millionen Euro.* Woran liegt das?

Teuber: Ich glaube, dass die Leute immer genervter sind von diesem ganzen Bildschirmgucken. Und Spielen ist Eskapismus. Im besten Fall vergisst du alles um dich herum, nimmst dein Handy überhaupt nicht mehr zur Hand. Ein Spiel schafft zwei, drei Stunden Ruhe von der Welt.

Carmesin: Außer man spielt ein Klimawandel-Spiel ...

---

*Teuber macht den letzten Spielzug. Die Klimakrise ist nicht mehr in den Gri*ff *zu bekommen, das Spiel endet, er siegt dennoch, weil er am stärksten in grüne Kraftwerke investiert hat.*

Carmesin: War ja klar, dass der Erfinder gewinnt.

Teuber leert sein zweites Glas mit Puffreis, er lächelt.

Teuber: Ich wäre doch auch lieber Zweiter geworden.

Korrekturhinweis: Klaus Teuber ist vor zwei Jahren im Alter von 70 Jahren nach kurzer schwerer Krankheit gestorben. Und: Anders als in der Ursprungsversion behauptet, ist nicht "Bad", sondern "Thriller" das erfolgreichste Album von Michael Jackson. Wir haben das korrigiert.

ⓘ
Dieser Artikel entstand in Zusammenarbeit mit unserem Ressort X [https://www.zeit.de/ x/index]. Teil von ZEIT am Wochenende [https://www.zeit.de/we], Ausgabe 27/2025.
Der SAZ wurde der Artikel mit freundlicher Genehmigung der ZEIT bis Februar 2026 zur Veröffentlichung auf ihrer Website zur Verfügung gestellt.