

Die „Ritter der Knobelrunde“ sind nur sehr selten mit der Jury einig, in dem sie ein „Spiel des Jahres“ in ihre „Hall of Games“ aufnehmen. Interessanterweise schafft es - mit Ausnahme von „Bluff“ - nur dann ein lorbeerbekrantes Spiel, wenn es gleichzeitig auch den Deutschen Spielepreis erhielt, so wie folgendes Spiel.....

35

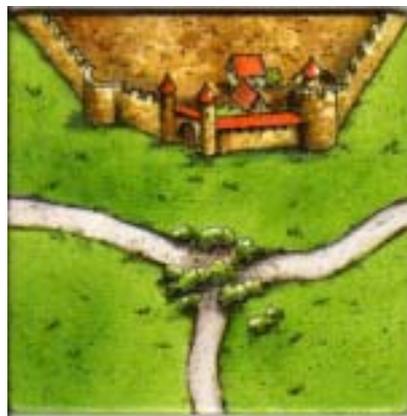


"Die südfranzösische Stadt Carcassonne ist berühmt für ihre einzigartige Befestigungskunst aus der Zeit der Römer und der Ritter."

So fängt die Beschreibung des neuesten Spiels aus dem Hause "Hans im Glück" an. Ob diese ausgedehnten Stadtmauern und die vielen Befestigungsanlagen dem Spieleautor Klaus-Jürgen Wrede als Inspiration gedient haben? Oder ob der Name der Stadt nur für eine fertige Spielidee erhalten musste? Wer weiß das schon....

Egal, der Titel "Carcassonne" passt jedenfalls ganz gut zu diesem Legespiel. Denn durch das Legen quadratischer Plättchen entsteht mit der Zeit eine mediävale Landschaft mit mehr oder weniger großen, mit Stadtmauern befestigten Städten, umgeben von grünen Wiesen, die ihrerseits wieder von Wegen durchzogen sind. Hier und dort findet sich auch das eine oder andere Kloster.

Zwei bis fünf Spieler können sich an dem Spiel beteiligen. Der Ablauf ist dabei so, wie von anderen Legespielen gewohnt: Wer an der Reihe ist, zieht eine der verdeckt gemischten Landschaftskarten und legt es mit mindestens einer Seite an die Auslage an. Dabei zu lediglich zu beachten, dass alle Wiesenstücke, Straßenabschnitte und Stadtteile fortgesetzt werden müssen. Oder in anderen Worten: Sich berührende Seiten zweier Plättchen müssen zusammenpassen.



Plättchen ziehen, auslegen und auf diese Weise Städte, Straßen, Wiesen und Klöster bauen. So weit, so ein-

fach. Aber was haben die Spieler davon? Die beiliegende Wertungstafel lässt darauf schließen, dass sie im Laufe des Spiels Punkte holen können. Und wirklich: Für die Punkte haben die Spieler sogenannte Gefolgsleute. Jedesmal wenn ein Spieler ein Landschaftskärtchen legt, darf er auf dieses Kärtchen einen Gefolgsmann einsetzen. Und zwar ganz nach Belieben auf die Straße, die Wiese, die Stadt oder das Kloster, natürlich sofern auf den Plättchen vorhanden. Die Gefolgsleute werden praktisch - passend zum mittelalterlichen Ambiente - als Wegelagerer, Bauer, Ritter oder als Mönch genützt. Einzige Einschränkung: In den durch die neue Karte verbundenen Stadtteilen, Wiesenstücken und Straßenabschnitten darf kein anderer Gefolgsmann stehen.

Sobald Straßen, Städte und Klöster fertiggestellt wurden, werden diese gewertet und der oder die Spieler, die dort Gefolgsleute haben, kön-

nen sich endlich Punkte gutschreiben. Eine Straße, welche an beiden Seiten begrenzt ist, bringt dem Spieler mit den meisten Wegelagerern so viele Punkte, wie die Straße lang ist (Anzahl der Karten). Eine Stadt, deren Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die auch keine Lücke aufweist, bringt dem Spieler mit den meisten Rittern 2 Punkte für jeden Stadtteil, jedes Wappen zählt zwei Extrapunkte. Ein Kloster, dessen Klostergebäude von acht Landschaftskarten umgeben ist, bringt dem Besitzer des Mönches sofort neun Punkte.



Doch eine solche Wertung bringt nicht nur Punkte. Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster gewertet wurde, erhalten die Spieler ihre dort eingesetzten Gefolgsleute Wegelagerer, Ritter oder Mönch zurück. Das ist wichtig, denn jeder Spieler besitzt nur sieben Figuren, und wenn man schon alle auf den Kärtchen liegen hat, kann man keinen neuen Gefolgsmann mehr einsetzen.



Mit den Wiesen ist das eine ganz andere Sache. Da diese erst zum Ende des Spiels abgerechnet werden, bleiben

Bauern das ganze Spiel über auf den Wiesen stehen und kehren nicht zu ihren Besitzern zurück. Bei der Schlußwertung können Bauern auf den Wiesen dann noch kräftig Punkte abkassieren für die Versorgung der Städte. Vier Punkte gibt's bei jeder fertiggestellten Stadt für den Spieler, der die meisten Bauern auf den umliegenden Wiesen stehen hat. Alle nicht fertigen Straße, Städte und Klöster werden auch noch abgerechnet, hier jedoch nur mehr mit einem einzigen Punkt für jeden Teilabschnitt. Wer schließlich auf der Wertungstafel am weitesten vorne liegt, gewinnt das Spiel.

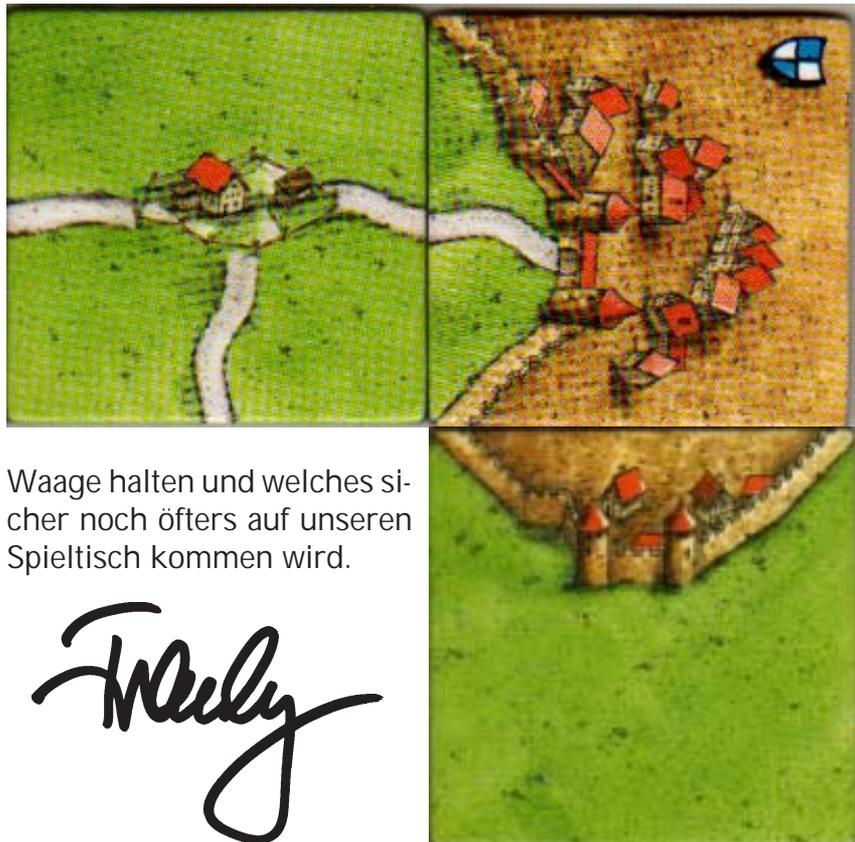
Es gilt also, nicht nur die Landschaftskarten möglichst sinnvoll zu legen, sondern sich auch zu entscheiden, ob und wo man einen Gefolgsmann einsetzt, damit er viele Punkte einbringt. Der Einsatz von Bauern ist besonders sorgfältig

abzuwägen. Sie können bei der Schlußwertung sehr lukrativ sein, dafür sind sie das ganze Spiel über blockiert. Städte, vor allem solche mit Wappen, sind ebenfalls punkteträchtig, vorausgesetzt, sie können vollendet werden. Daher ist es nicht unbedingt sinnvoll, riesige Städte zu bauen. Durch übermäßige Gier handelt man sich eher noch Konkurrenten um die Herrschaft über die Stadt ein.

Der Glücksfaktor durch das zufällige Ziehen der Plättchen ist naturgemäß recht hoch, aber durch die Fülle an Entscheidungen, die man beim Legen und Einsetzen der Gefolgsleute hat, ist man dem Schicksal nicht hilflos ausgeliefert. Kurzfristiges Taktieren und längerfristiges Vorausplanen gehen Hand in Hand. Beim allmählichen Entstehen einer Landschaft und beim Platzieren von Spielfiguren zwecks Punkte, überhaupt

vom ganzen Spielgefühl her erinnert "Carcassonne" stark an "Entdecker" von Klaus Teuber. Doch während es dort nur Wasser und Land gab, sind hier durch die Unterteilung in Wiese, Stadt, Straße und Kloster neue interessante Aspekte dazugekommen, die sich einem zum Teil erst bei wiederholtem Spiel eröffnen. Die Spieldauer von einer guten halben Stunde sorgt dafür, daß man auch mehrere Partien spielen kann.

Grafisch ist "Carcassonne" eher bieder geraten, und das trotz Doris Matthäus, aber es ist insgesamt ein sehr kurzweiliges Spiel, bei dem sich Glück und Taktik schön die



Waage halten und welches sicher noch öfters auf unseren Spieltisch kommen wird.

Wrede

Info-Box

Titel:	Carcassonne
Art:	Legespiel
Autor:	Klaus-Jürgen Wrede
Spieler:	für 2 bis 5 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Hans im Glück Spiele
Jahr:	2000
Dauer:	30 bis 45 Minuten
Preis:	ca. Euro 15,-
Auszeichnungen:	„Spiel des Jahres“ 2001 Deutscher Spielepreis 2001
Erweiterungen:	„Der Fluss“ 2001 „Erweiterung“ 2002

Game News-
Wertung

