



Carcassonne - Die Burg

PASST SCHON!

Geben Sie's zu: CARCASSONNE war zwar ein ganz nettes Spiel. Aber was da auf der Spielfläche entstand, diese schiefen und krummen Stadtgrenzen und merkwürdigen Ortsflecken, das konnte das Auge doch nicht so recht befriedigen. DIE BURG ist da gradliniger, rechtwinkliger, geordneter. Aber der Schein trügt. Aus städtebaulicher Sicht geht's auch hier chaotisch zu.

Wenn Sie das Ur-CARCASSONNE kennen, kennen Sie zumindest das Spielprinzip: Landschaftskarten werden aneinander gelegt, sodass eine

Spielfläche entsteht, auf der die Spieler ihre Gefolgsleute platzieren, um für Straßen, Städte, Klöster, Wiesen Siegpunkte zu kassieren. Ähnlich läuft es auch in DIE BURG. Allerdings gibt es hier eine abgegrenzte Spielfläche, so dass die Karten nicht beliebig ausufernd ausgelegt werden können. Und auch die Bauten sind andere.

Die Grenze wird durch die Burgmauer markiert, die zunächst wie ein Rahmen um die Spielfläche herumgelegt wird – kein regelmäßiger Rahmen, sondern einer mit vielen Winkeln, so dass der Weg auf der Burgmauer häufig um die Ecke verläuft. Gleich an mehreren Stellen ist die Burgmauer markiert: Hier befinden sich die Startfelder, wo die Landschaftskärtchen angelegt werden dürfen. Anders als beim Ur-CARCASSONNE, bei dem eine Karte beliebig ausgelegt und alle anderen an bereits liegende angelegt werden, kann sich die Spielfläche in der Burg von mehreren Punkten aus ausdehnen.

Und noch eine Änderung: Das einzige, was passend angefügt werden muss, sind die Wege. Eine Wiese (in DIE BURG heißt sie „Hof“) kann also auf der nächsten Karte jäh durch ein Haus beendet werden, an ein Haus kann ein Turm angesetzt werden. Hierdurch entsteht ein ziemliches Durcheinander von mehr oder weniger großen Haus- und Hof- und Turmflächen. Und trotzdem kann man oft genug die Kärtchen nicht so anlegen, wie man gern möchte, besonders, wenn die Bauplätze innerhalb der Burgmauern knapp werden.

Bekannte Probleme

Natürlich geht es auch in DIE BURG darum, möglichst frühzeitig lukrative Wege oder Flächen zu erkennen und mit Gefolgsleuten zu besetzen, um Punkte zu kassieren. Und auch hier sind die Gefolgsleute knapp, so dass es sich nicht empfiehlt, jedes ausgelegte Kärtchen blindlings mit einer Figur zu bestücken in der Hoffnung, dass sie früher oder später einen Siegpunkt bringen wird. Gerade mal sechs Figuren hat jeder Spieler für die Inbesitz-



nahme zur Verfügung. Erst wenn die Bauten, auf die die Gefolgsleute Ansprüche erheben, fertig gestellt sind, wenn also ihre Größe feststeht, erst dann kann abgerechnet und können die Figuren neu eingesetzt werden. Und auch in DIE BURG gilt, dass Gefolgsleute auf dem freien Feld bis zum Spielende dort stehen oder liegen bleiben, weil diese Flächen erst zum Schluss gewertet werden.

Die Zählleiste für die Siegpunkte findet sich auf der Burgmauer. Dort liegen in unregelmäßigen Abständen zusätzliche Plätt-





chen verdeckt aus, die sich in jedem Fall positiv auf die Wertung desjenigen auswirken, der sie aufnimmt, entweder schon während des Spiels oder erst bei der Schlusswertung. Und zur Schlusswertung kommen wir, wenn das letzte Landschaftskärtchen verbaut wurde. Zu diesem Zeitpunkt finden sich noch immer reichlich freie Plätze innerhalb der Burgmauern, auf die man Landschaftskärtchen legen könnte. Wenn denn noch welche da wären. Und passen müssten sie natürlich auch.

Damit das nun nicht so aussieht, als wäre man beim Spielmaterial etwas knauserig gewesen, hat man die Freiflächen in die Schlusswertung eingebaut. Wer während des Spiels das größte Haus gebaut hat, kann sich die größte Freifläche gutschreiben. Und

wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt natürlich.

Tat das Not?

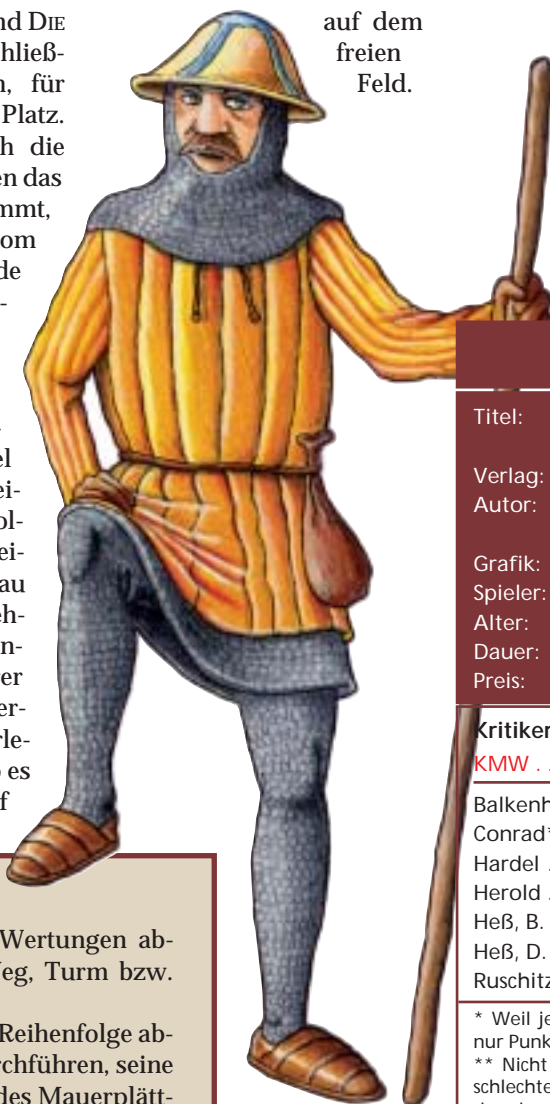
Das UT-CARCASSONNE ist ein Spitzenspiel. Nach wie vor! Die JÄGER UND SAMMLER waren immerhin ein starker zweiter Aufguss. Aber jetzt die gleichen Zutaten noch einmal zusammengerührt und neu abgeschmeckt, tat das Not? Brauche ich das Spiel, wenn ich die Urfassung schon habe? Klare Antwort: Ja!

Zugegeben, auch das erste CARCASSONNE spielt sich hervorragend zu zweit. Und DIE BURG kann man ausschließlich zu zweit spielen, für mehr Spieler ist kein Platz. Das schränkt natürlich die Gelegenheiten, zu denen das Spiel auf den Tisch kommt, etwas ein. Doch vom Spielreiz her sind beide Spiele für mich gleichwertig.

Die Plättchen auf der Burgmauer bringen für meinen Geschmack etwas zu viel Glück ins Spiel. Zum einen muss man ein solches Plättchen mit seinem Zählstein genau treffen, um es aufnehmen zu können. Zum anderen sind sie in ihrer Wirkung sehr unterschiedlich. Und so überlege ich mir natürlich, ob es sich lohnt, freiwillig auf

Siegpunkte zu verzichten, nur um ein Plättchen aufnehmen zu können, das mir einen zweiten Zug erlaubt (dessen Nutzen ja davon abhängt, welches Kärtchen ich aufnehme). Andererseits kann ein solches Plättchen mein größtes Haus noch vergrößern und damit vielleicht größer als das meines Gegners machen, was mir am Ende durchaus Bonuspunkte im zweistelligen Bereich einbringen kann. Oder ich erfahre kurz vor Spielende, dass mir auch unfertige Bauteile Punkte bringen.

Vom Spielgefühl her ist DIE BURG ähnlich, aber doch anders als CARCASSONNE auf dem freien Feld.



Titel: Carcassonne - Die Burg
Verlag: Hans im Glück
Autor: Reiner Knizia, K.-J. Wrede
Grafik: Ch. Tisch, die Basis
Spieler: 2
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 30 - 45 Minuten
Preis: ca. 16 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Balkenhol*	5
Conrad**	9
Hardel	8
Herold	6
Heß, B.	6
Heß, D.	7
Ruschitzka	7

* Weil jegliche Innovation fehlt, nur Punkte fürs Funktionieren.
 ** Nicht besser, aber auch nicht schlechter als das Ausgangsspiel, das ebenfalls zu zweit am stärksten ist.

Regelfrage

In welcher Reihenfolge darf bzw. muss ein Spieler Wertungen abwickeln, wenn er in einem Zug mehrere Gebiete (Weg, Turm bzw. Haus) wertet?

Antwort: Der Spieler darf die Wertungen in beliebiger Reihenfolge abwickeln. Er darf dann auch zunächst eine Wertung durchführen, seine Zählfigur auf der Mauer bewegen, ein evt. dort liegendes Mauerplättchen einsammeln und dann weitere Wertungen durchführen.