

Ich kaufe ein



Spiele mit religiösen Themen sind nicht gerade der Renner. Trotzdem gab es in diesem Jahr auf den Spieltagen gleich drei Neuheiten, in deren Mittelpunkt der Klerus stand. Neben MONASTERY und DER NAME DER ROSE auch noch das holländische CONCLAVE – womöglich ein neuer Trend.

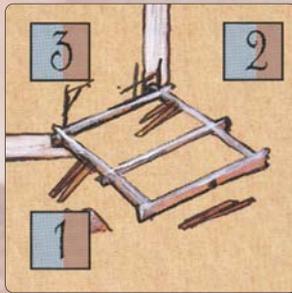
Grüne, quadratische Plättchen mit Wegen und Gebäuden. Was spielt man damit? Richtig, CARCASSONNE! Oder jetzt auch MONASTERY. Und die Ragnar Brothers, die Letzteres herausgebracht haben, zeigen uns, dass ein solches Legespiel auch sehr viel komplizierter ablaufen kann als CARCASSONNE.

Wir bauen gemeinsam ein mittelalterliches Kloster auf. Die Abtei ist bereits fertiggestellt und liegt in der Größe einer Postkarte auf dem Tisch. Weitere Klosterbauten warten in Form besagter Legeplättchen verborgen in einem schwarzen Beutel. Jeder von uns stellt einen Mönch in die Abtei, und gemeinsam mit diesem unterwerfen wir uns nun dem streng geregelten Tagesablauf im Kloster, der durch einen Stundenzeiger auf einer einfachen Pappscheibe angezeigt wird.

Der Tag beginnt mit der Mette, dem Morgengebet. Wir ernennen zunächst ei-

nen aus unserer Mitte zum Abt – in anderen Spielen wird diese Rolle auch Startspieler genannt. Jeder von uns zieht drei Plättchen aus dem Beutel und verbirgt sie vor der Augen seiner Mitmönche hinter einem Sichtschirm.

Auf das Gebet folgt eine Stunde, in der wir uns den Studien widmen, zwei weitere, in denen wir handwerkliche Arbeiten verrichten. Ganz gleich, ob Studien oder Arbeit, der Ablauf ist der gleiche: Wir legen eines unserer Plättchen aus, vergrößern



bern also das Klosterareal und wandeln mit unserem Mönch umher. Und am Ende der Stunde erhalten wir eine Belohnung für unsere Arbeit. Dann ist es erneut Zeit für ein Gebet, die Sext, in der wir diesmal nur zwei Plättchen aus dem Beutel ziehen, unsere Aufgabe für den

nächsten Tagesabschnitt. Wenn die Stunde zur Vesper schlägt, dann ist der Tag schon fast vorüber, ein letztes Plättchen will eingesetzt werden, und bevor die

Nacht hereinbricht, finden wir uns alle wieder in der Abtei ein, um uns auf den nächsten Tag vorzubereiten.

Klingt einfach. Aber die Details habe ich geflissentlich verschwiegen. Das fängt bei den Plättchen an, für deren Auslage diverse Regeln und Beschränkungen zu beachten sind. Die Rückseite jedes Plättchens zeigt, dass es sich noch im Bau befindet, und mit dieser Seite muss es ausgelegt werden. Natürlich passend, Wege dürfen also nicht in einer Sackgasse enden. Ein benachbartes Plättchen muss auch bereits fertiggestellt sein oder wenigstens in der laufenden Runde noch vollendet werden. Und dann ist auch noch zu beachten, dass Studier- und Arbeitsbereiche niemals nebeneinander liegen dürfen. Die Bücherei neben dem Schweinestall, das geht nun mal nicht.

Ein Vaterunser als Belohnung

Um die Baustelle fertigzustellen, brauchen wir die Mönche vor Ort, wie viele, zeigen kleine Zahlenkästchen auf den Plättchen an. Sind alle Kästchen besetzt, wird das Plättchen auf die Vorderseite gedreht. Jeder Mönch, der daran mitgewirkt hat, erhält als Belohnung Punkte in Höhe der Angabe im Kästchen. Diese Punktzahl wird erfreulicherweise nicht auf einer Skala angezeigt, wie wir das schon tausendmal gesehen haben. Vielmehr muss dafür das Vaterunser erhalten, zumindest ein Teil davon in lateinischer Sprache: „LIBERA NOS QUAESUMUS AB

OMNIBUS MALIS AMEN“ (Erlöse uns, wir bitten Dich, von allem Übel, Amen). Dieser – für das Spiel modifizierte – Satz lässt sich in vier gleiche Teile aufsplitten. Jeder Teil besteht aus neun Buchstaben – als Schriftband vor dem Sichtschirm der Spieler. Alle 36 Buchstaben liegen auf einer Vorratstafel bereit und können von dort gekauft werden, um das Schriftband damit zu füllen. Der erste Buchstabe in QUAESUMUS kostet beispielsweise einen Punkt, der letzte neun. Bezahlt wird mit der Belohnung, die unsere Mönche gerade im Kloster erhalten haben.





Skurri! Auf jeden Fall! Ob sich dadurch jemand in seinen religiösen Gefühlen verletzt fühlt? Ich hoffe nicht.

In jeder Zeile der Buchstaben-Vorrats-tafel ist noch ein Feld frei; dort warten weitere Mönchsfiguren auf ihren Einsatz. Sie werden wie die Buchstaben gekauft, um dann im Kloster ihren Aufgaben nachzugehen, und die bestehen natürlich darin, weitere Punkte zu erwirtschaften, um weitere Buchstaben oder Mönche zu kaufen.

Dass Mönche Punkte als Belohnung bekommen, wenn sie bei der Fertigstellung eines Plättchens mitwirken, haben wir schon erfahren. Sie punkten aber auch, wenn sie sich zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort aufhalten. Soll

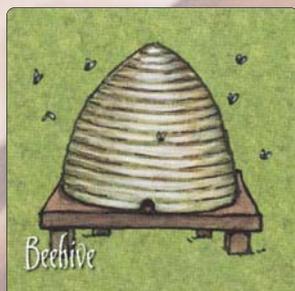
jedoch überqueren, müssen aber auf nicht vollbesetzten Plättchen



anhalten, wenn diese noch im Bau sind. Wenn letztere vollbesetzt sind, dürfen sie sie nicht verlassen, im Umkehrschluss aber dann, wenn sie nicht voll besetzt sind. Klingt verwirrend, ist es auch. Die Logik dahinter muss man erst einmal erfassen. Die Spielanleitung schildert das alles in Prosa, tabellarische Übersichten und Spielhilfen sucht man vergeblich. Immerhin gibt es auf der Website der Ragnar Brothers (www.ragnarbrothers.co.uk) ein „Monastery Reference Sheet“, das aber mehr Gedächtnisstütze als Spielhilfe ist.

Das Leben im Kloster ist gekennzeichnet von Entbehrungen. MONASTERY bildet dieses Leben sehr genau nach. So entbehren wir eine anschauliche Spielanleitung. Die vorhandene ist sehr kompakt formuliert, geizt mit Beispielen und macht den Einstieg nicht gerade leicht. Diese Einsicht scheint auch dem Verlag gekommen sein, und so findet sich auf der Website der Anfang einer Musterpartie zum Nachspielen. Danach wird manches klarer und verblüfft muss man feststellen: Die Anleitung lässt tatsächlich kein Detail aus, man muss sie aber sehr genau und aufmerksam lesen und alle Einzelheiten in den richtigen Zusammenhang bringen.

Ich schulde Ihnen noch eine Erklärung, worum es im Spiel überhaupt geht. Wir bauen also an unserem Kloster weiter, indem wir Plättchen auslegen (von denen es noch zahlreiche Spezialplättchen mit



besonderen

Funktionen gibt, deren Erklärung ich Ihnen jetzt erspare), und wir lassen unsere Mönche über die Auslage wandern, damit sie Belohnungspunkte erhalten, die wir in Buchstaben für unseren Gebetsschnipsel umsetzen. Da die Buchstaben im Lauf der Partie immer teurer werden, behalten wir immer häufiger Belohnungspunkte über, die wir dann in Segen-Chips umsetzen können – noch so ein blasphemisches Spielelement.

Das Spiel endet, wenn der Zeiger auf der Stundentafel zum zweiten Mal die Nachtstunde anzeigt, das ist spätestens



die 20. Spielrunde. Es endet vorzeitig, wenn alle Buchstaben des Gebetes gekauft wurden oder das Kloster aufgrund der ausgeklügelten Legeregeln nicht weiter ausgebaut werden kann. Für jeden Spieler werden dann seine Segen-Chips und die Buchstaben des Gebetsteils in Siegpunkte, die hier Testamentspunkte genannt werden, umgesetzt. Wer mit seinem Gebet am weitesten fortgeschritten ist, gewinnt also.

Kommt MONASTERY zum ersten Mal auf den Tisch, wird die Partie bestimmt von Verboten. „Nein, da darfst Du das Plättchen nicht hinlegen ... nein, auch dort nicht ... Dein Mönch muss aber hier stehen bleiben und darf nicht weiterziehen ...“ Spielspaß sieht anders aus. Doch wir Mönche sind duldsam und beißen die Zähne zusammen. Beim zweiten Versuch ist alles besser. Was sich nicht ändert, ist der Einfluss Fortunae. Es hängt vom Zufall ab, welche Plättchen wir aus dem – etwas zu klein geratenen – Beutel ziehen. Besonders bei Spielbeginn ist es mehr als ärgerlich, wenn ein Spieler nur Plättchen zieht, die er nicht an der Abtei anlegen kann. Oder solche, für deren Fertigstellung er vier oder fünf Mönche braucht.



heißen: zur Studierstunde in einem Studengebäude wie beispielsweise dem Kapitelsaal, zur Arbeitsstunde in Mühle oder Werkstatt. Und es gibt auch Gebäude, die beiden Zwecken dienen.

! Auf die Knie, Mönch!

Doch das ist mit nur einem Punkt ein vergleichsweise geringer Lohn für einen Mönch. Mehr bringt es ihm, wenn er ins Gebet versinkt, und das kann er an jedem Ort, wenn's nicht gerade eine Baustelle ist, vorausgesetzt, er hält sich dort allein auf, um die nötige Kontemplation zu erlangen. Bis zu fünf Punkte Belohnung kann er sich auf diese Weise verdienen, muss allerdings im Gebet bleiben, bis die Glocke zur nächsten Betstunde ruft.

Spielfigurentechnisch ist das Versinken ins Gebet überzeugend gelöst: Die Mönche kommen als speziell gestaltete Pöpel daher, die sowohl stehen als auch in demütiger Haltung auf die Knie sinken können – dass sie gern auch noch vornüber kippen und den Boden küssen, findet in der Spielregel keinen Niederschlag.

Auch die Bewegung der Mönche ist detailliert geregelt. Sie dürfen auf vollbesetzten Plättchen nicht stehenbleiben, sie



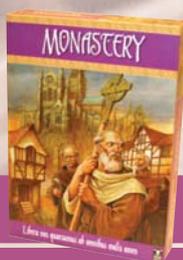
Die Chance auf eine Belohnung ist dann gering. Und ohne Belohnung kommt kein weiterer Mönch ins Spiel.



Um diesen Pechfaktor zu reduzieren, gibt es inzwischen – auch auf der Homepage der Ragnar Brothers – verschiedene Vorschläge für die erste Betstunde. Zum Beispiel: Jeder Spieler zieht sechs Plättchen aus dem Beutel, sucht sich davon drei aus und legt die anderen wieder zurück. Oder

auch ganz ohne Zufall: Jeder Spieler erhält ein Wegeplättchen, ein graues Gebäude mit dem Wert 2 und ein „Field“.

MONASTERY lebt vor allem von seinem Thema und von der originellen Punktwertung. Lässt man das beiseite, bleibt ein Legespiel übrig, das durchaus ein paar reizvolle, auch kooperative Aspekte bietet. Wie bringe ich andere Mönche dazu, mir bei der Fertigstellung von Plättchen zu helfen, die ich allein nicht bauen kann? Besonders zu viert kommt es immer wieder zu solchen Situationen, und die Spielregel bietet für diese Spielerzahl auch noch eine Team-Variante an. Zu zweit hält sich der Spielreiz in Grenzen, auch weil das Kloster nur zur Hälfte aufgebaut ist, wenn das Spiel endet. *KMW*



Titel: **Monastery**
 Verlag: **Ragnar Brothers**
 Autor: **Steve Kendall**
 Grafik: **Colin Jones**
 Spieler: **2-4 (zu zweit: ↘)**
 Alter: **ab ca. 14 Jahren**
 Dauer: **90-120 Minuten**
 Preis: **ca. 40 €**

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Christwart Conrad	6
Matthias Hardel*	6

* *Einmal mehr wird deutlich, wie gut Wredes Carcassonne doch ist.*