



Quixx – Mehr als eine Hand voll Spiele vom Nürnberger-Spielkarten-Verlag

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Was zum Teufel ist Quixx? Am Anfang war das noch ein Würfelspiel, das zum Spiel des Jahres 2013 nominiert wurde und nur wenige Spiele standen auf der Nominierungsliste. Die Jury des renommierten Kritikerpreises wählte zwar das kooperative Kartenspiel „Hanabi“, nur einer kann gewinnen, doch das Spiel von Steffen Benndorf aus dem Nürnberger-Spielkarten-Verlag (NSV) fand Beachtung, Zuspruch beim Publikum sowie der Jury. Mit Fug und Recht wurde Quixx, das mit wenig Zubehör auskommt, einen Platz auf der Nominierungsliste gegönnt.

Sechs Würfel (zwei weiße sowie ein gelber, grüner, blauer und roter Würfel) und ein Spielblock sind schon alles, was die zwei bis fünf Spieler ab acht Jahren für eine 15-minütige Runde benötigen. Einer würfelt, alle kreuzen, denn „jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel möglichst viele Zahlen in den vier Farbreihen anzukreuzen. Je mehr Kreuze in einer Farbreihe sind, desto mehr Punkte gibt es dafür. Wer zum Schluß insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt“, verrät die Spielanleitung. Das ist schön schlicht, idiotensicher, echt einfach. Doch Vorsicht ist geboten, denn man darf nur rechts von bereits bestehenden Kreuzen neue Kreuze machen. Wer meint, aufs Kreuzemachen verzichten zu können, der ist falsch

gewickelt, denn Nichtkreuzer kassieren Strafpunkte. Richtig, die Nerven der Zocker sind gefragt.

NSV bewirbt das Würfelspiel Qwixx mit dem Hinweis, dass ein „Würfel-Klassiker“ folgendes brauche: „einfache Regeln, niedrigen Preis, großen Spielspaß“. Außerdem muss niemand eine Runde aussetzen sondern alle sind zu jeder Zeit am Geschehen beteiligt. Keine Frage: Qwixx erfüllt alle formulierten Ansprüche.

Und weil der Mensch ein Mensch ist, braucht ein Teil davon größere Würfel (18 mm) und einen größeren Spielblock (A6), weswegen „der preisgekrönte Würfel-Klassiker“ auch in XL zu erwerben ist.

Da NSV im Unternehmensnamen das Namenwort Spielkarte in Mehrzahl trägt, wundert es wenig, dass Qwixx auch als Kartenspiel zu kaufen ist. Das Kartenspiel ist in der gleich großen kleinen Schachtel, „genauso einfach, genauso spannend“ (NSV). Beim Ankreuzen auf gibt es allerdings einen Unterschied zu Qwixx Classic. Wenn eine Farbreihe für einen Spieler geschlossen ist, ist sie „nur für diesen Spieler“ abgeschlossen“. Anders gesagt: Alle anderen Spieler dürfen in dieser Farbreihe weiter kreuzen. Statt Würfel kommen Karten (elf Jokerkarten und 44 normale Karten in Rot, Gelb, Grün und Blau) zum Einsatz. Zudem können Spieler „besser planen und gleich mehrere Kreuze auf einmal machen“ (NSV). Alles klar?!

Qwixx gemixt bietet zwei neue Varianten zum Würfelspiel. An den Regeln ändert sich nichts, „aber die Zahlen und Farben sind gemixt“, was laut NSV „Abwechslung garantiert“. Gut.

Besser noch scheint Qwixx DeLuxe. Kurz: Eine Würfelunterlage aus Filz wird geboten sowie vier Filzstiften und vier abwischbaren Tableaus für unbegrenzt viele Partien. Wer's in der wirklichen Welt braucht.

Für Onliner gibt es Qwixx als Solo-Spiel von Reinhard Staube auch als App. Dazu gibt es den Hinweis: „Die App ist die

offizielle Umsetzung des Originalspiels – als Solo-Version auf Highscore. In Abstimmung mit dem Autor wurde die Anzahl der Würfe auf 25 begrenzt. Durch diesen Kniff bleibt der wunderbare Kribbelfaktor des Originalspiels erhalten. Die App enthält ferner die Bonusversion ‚Unlimited‘, damit sind noch höhere Ergebnisse machbar.“ Von uns gibt es die Kritik, dass einerseits Mitspieler fehlen und andererseits Werbung nicht fehlt. Schade.

Bibliographische Angaben

Qwixx (Classic), Autor: Steffen Benndorf, Grafik: Oliver und Sandra Freudenreich, Würfelspiel, Zeit: rund 15 Minuten, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Alter: ab acht Jahren, Verlag: NSV, Web: www.nsv.de, Bestell-Nummer: 4015, Artikel-Nummer: 08819908015, Preis: ca. 5 Euro

Qwixx XL, Anzahl der Spieler: zwei bis vier

Qwixx, Das Kartenspiel, Autoren: Steffen Benndorf, Reinhard Staupe, Zeit: rund 15 Minuten, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Alter: ab acht Jahren, Verlag: NSV, Bestell-Nummer: 4027, Artikel-Nummer: 08819908021, Preis: ca. 5 Euro

Qwixx gemixt, Autor: Steffen Benndorf, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Alter: ab acht Jahren, Verlag: NSV, Bestell-Nummer: 4033, Preis: ca. 4 Euro

Qwixx DeLuxe, Autor: Steffen Benndorf, Alter; ab acht Jahren, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Spieldauer: ca. eine Viertelstunde, Verlag: NSV, Bestell-Nummer: 4024, Artikel-Nummer: 08819908915, Preis: ca. 15 Euro

Qwixx, Solo-Spiel, Autor: Reinhard Staupe, App, Preis: 0,99 Euro im Google Play Store



„Grosse Krabbelei“ bietet als Reise- und Logikspiel einen großzügigen und geistreichen Zeitvertreib

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das klappt. Sowohl das Buch zum Aufklappen wie auch der Versuch, die Kinder auf den hinteren Plätzen richtig zu beschäftigen, damit der Erwachsene vorne nicht falsch fährt.

Etwas größer als eine quadratische Tafel Schokoladen ist das Ringbuch mit dem Titel Grosse Krabbelei vom Spieleverlag Jumbo für die Reise genau das Richtige, um Schul- und nicht pflegeleichte Kinder sowie Beifahrer über die von Udo Jürgens hinaus besungenen Sechundsechzigjährigen magnetisch in den Bann zu ziehen mit einer Kurzweiligkeit, die sich aufgrund verschiedener Schwierigkeitsstufen in die Länge ziehen kann.

Weil sich die Regeln, Aufgaben und Lösungen alle im Ringbuch befestigt befinden und die vier vor allem in Lila und Grün gehaltenen verschieden geformten Puzzleteile magnetisch auf der hinteren inneren Buchdeckelseite des bunten Buch backen, sollte die vier Spielsteine eigentlich nicht verloren gehen.

Das einerseits einfache Spiel für einen Spieler bietet Dank 48 Aufgaben, die tendenziell immer schwieriger werden, dadurch andererseits kniffligen Spielespaß für Kluge. Wer bei Grosse

Krabbelei statt kniffeln schummeln möchte, der kann mit der Möglichkeit „Suchen und Finden“ alle Aufgaben lösen, denn für „Starter“, „Junior“, „Expert“ und „Master“ bietet Jumbo im Desaster-Fall eine Lösung für jede Aufgabe an.

Laut Jumbo geht derjenige als Gewinner hervor, „der es schafft, die vier magnetischen Puzzleteile so auf das Spielbrett zu legen, sodass nur die in der jeweiligen Aufgabe abgebildeten Tiere auf dem Spielplan sichtbar bleiben.“ Neun Öffnungen bleiben immer frei, die eine grosse Krabbelei von Ameisen, Käfern und so weiter. Was der Wurm soll, der nicht krabbelt sondern kriecht, bleibt bei den vielen Lösungen im Ringbuch ein Geheimnis.

Das gute „Smart-Games“-Spiel ist nicht nur ein schlauer Spaß, der laut Jumbo neben „logischem Denkvermögen“ und „strategisches Planen“ auch „optische und räumliche Vorstellungskraft“ fördere, sondern quadratisch, handlich und vor allem erscheint es in Bezug auf den Effekt äußerst preiswert, auch wenn das Material des „Made-in-China“-Spiels nicht besonders teuer ist.

Bibliographische Angaben

Grosse Krabbelei, Logikspiel auf Puzzle-Art mit vier Schwierigkeitsstufen, Alter: von 7 bis 99 Jahre, Material: 100% Pappe, Spieldesign: Raf Peeters, Illustrationen: Hans Bloemmen, Verlag: Jumbo, Made in China, EAN: 710126176306, Preis: 9,90 Euro inklusive Mehrwertsteuer und exklusive Versandkosten.



Carcassonne – Der Turm (4. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Auch die vierte Erweiterung mit dem Titel „Der Turm“ ist nur mit dem Basisspiels Carcassonne spielbar. Zusätzlich ist der Turm-Teil mit weiteren Erweiterungen spielbar. Doch mit dieser vierten Folge an Erweiterungen zum Hauptspiel geht es erstmals hoch hinaus. Die Türme, die im Grunde ein Doppelturm sind, dienen als Regal. In ihnen werden die Landschaftskarten, darunter die 18 neuen Landschaftskarten, die vorher unter alle weiteren Karten gemischt wurden, gestapelt. Der Turm dient also als Kartenspender. Von oben wie von unten kann aus ihm gezogen werden.

Hinzu kommen 30 Türmchen aus Holz. Da Carcassonne mit zwei bis sechs Spielern gespielt werden kann, werden diese Türme entsprechen aufgeteilt. Zwei Spieler bekommen 10 Türme, drei Spieler neun Türme, vier Spieler sieben Türme, fünf Spieler sechs Türme und sechs Spieler fünf Türme.

Wie immer zieht ein Spieler eine Karte, diesmal aus dem Spender, und legt sie nach den bekannten Spielregeln des Basisspiels an. Auch die 18 neuen Karten werden wie alle anderen angelegt. Jedoch bieten sich dem Spieler nun vier Möglichkeiten. Er stellt einen seiner Gefolgsfiguren auf die ausgelegte Karte oder er setzt einen seiner Türme auf einen beliebigen Turmplatz, der bereits aus- und angelegt wurde. Der Spieler kann auch seinen Turm nehmen und ihn auf einen anderen

Turm, der bereits auf einer Turmkarte ausgelegt wurde, stellen. Stellt er eine Figur auf einen Turm, was als vierte Möglichkeit in Betracht kommt, beendet er damit den Turmbau auf dieser Landschaftskarte mit Turm. Toll.

Gefolgsleute anderer Spieler können übrigens gefangen genommen werden und zwar von dem Spieler, der erstens dran ist und zweitens einen Turm auf eine Karte setzt. Wen er gefangen nehmen kann, erklärt die neue Regel. Auch der Gefangenenaustausch wird gut geregelt. Wenn sich zwei Spieler gegenseitig Gefolgsleute gefangen nehmen, dann werden diese sofort ausgetauscht. Gefangene Gefolgsleute, die man nicht austauschen kann, kann man rauskaufen, indem man selber auf der Wertung drei Felder zurückzieht und der andere Spieler drei Felder vorrückt.

Mit Der Turm wird Carcassonne ein wenig wilder, der Mitspieler zum Gegner, der Gefangene machen kann. Die Erweiterung ist flugs ins Basisspiel einbaubar und die neuen Regeln prägen sich schnell ein. Geneigte Kenner von Carcassonne müssen den Turm kaufen und Gefangene nehmen.

* * *

Carcassonne, Der Turm (4. Erweiterung), Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus, Spielalter: ab 8 Jahren, Spieldauer: 30 bis 45 Minuten, Spielanzahl: 2 bis 5/6 Spieler, Verlag: Hans im Glück, Web: www.hans-im-glueck.de, München, 2006, mehr Infos unter <http://www.carcassonne-spiel.com/carcassonne-erweiterungen/der-turm/>



Ein Raumfalke im Kinderzimmer oder Die Space Hawk von Ravensburger

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Unendliche Weiten und endlich ein Schiff, um diesen Raum, den Weltraum, in dem nichts ist – und noch nicht einmal das -, zu durchkreuzen. Er ist, leicht gesagt, leer. Von Kinderzimmern in kapitalistischen Gesellschaften kann man das kaum behaupten.

Dort hinein sollen Konsumenten noch mehr Materie und zwar das Raumschiff Space Hawk von Ravensburger bingen. Auch das geht leicht: kaufen.

Und nun zur Sache: Das neue Hybrid-Spiel namens Space Hawk ist „ein digitales, elektronisches Spiel, welches inhaltlich und technisch um eine physische, haptische Komponente erweitert wurde“. Auf Tiptoi folgt bei Ravensburger Snaptoy. So und nicht anders wird die neue Produktlinie genannt. Mit Space Hawk (Deutsch: Raumfalke. Raumrabe wäre nicht nur lustiger sondern auch passender gewesen) stößt Ravensburger weiter in den „Grenzbereich zwischen klassischem und digitalen Spiel“ vor, so Daniel Volk in einem Vortrag an der TU München München Anfang des Jahres.

Weitere Produkte, welche „die Verbindung von Spielzeug und Smartphone oder iPod touch ..., von mobilen Game-Inhalten und haptischem Spielmaterial“ bieten, sollen folgen.

Selbst Space Hawk ist eine Serie mit Folgen. Damit liegen die Macher toll im Trend. Das Basisspiel bietet ein für Kinderhände großes Raumschiff (über 40 cm Länge) aus Plaste und Elaste, in das ein Smartphone eingelegt und eingeklickt wird. Vorher muss die Space Hawk-App runtergeladen und installiert sein, damit die Space Hawk „zum Leben“ erweckt werden kann. Die Abenteuer mit Captain Jenner (bitte lachen) und seiner Crew. Die wird gebildet von „einer smarten außerirdischen Wissenschaftlerin namens Dr. Tara Hawking (bitte laut lachen) einem Team von manchmal unberechenbaren Einsatz-Robotern (Drobbies genannt) und dem weisen M.E.N.T.O.R.“. Als Roboter dienen Würfel.

Die App ist 600 MG groß, kostenlos und kann im App Store oder bei Google play heruntergeladen werden. Ohne notwendige Technik ist das Teil für deutlich unter 50 Euro viel nutzloser. Die Software benötigt übrigens Unterstützung ab iOS7 und ab Android 4.0, um funktionieren zu können.

Kind und Captain bewegen sich im Kinderzimmer. Die Bewegung wird registriert und dadurch das Schiff im Raum gesteuert. „Ferne“ und „fremde“ Planeten können im Kosmos angeflogen und erkundet werden“, verspricht die Werbung. Oberste Aufgabe ist nicht weniger, als die Galaxie zu retten „vor dem Untergang“. Mit „gefährlichen Monstern und geheimnisvollen Schätzen“ bekommt das spielende Kind als Kapitän in Kontakt und zu tun.

Die Space Hawk kann übrigens in drei Modi verändert werden, um Missionen zu erfüllen. Flug-, Aktions- und Schwebemodus kennt das Kind nach kurzer Zeit. Für die drei Würfeln, die beklebt werden müssen, um zu helfen, und die fünf Spielpläne, die im Raum verteilt werden können und „Spielwelten“ darstellen, braucht nicht nur das Kind sondern auch die Kegel länger. Vierter Modus ist, keine Frage, der Landemodus, ohne den man nicht auf die Raumstation Polaris-3 gelangt.

Zum Starterset gehört die Episode „Das dunkle Herz“. Weitere Episoden sind „Jagd auf die Sternenfresser“, „Der Schatz der

Schatten“ und „Rettung im sterbendem Licht“ und müssen jeweils einzeln dazugekauft werden. Ravensburger gibt den unverbindlichen Preis für die Episoden mit jeweils 19,99 Euro an.

Wer Stubenhocker ist und wie Captain Future oder (besser noch) wie Stephen Hawking werden will, für den ist Space Hawk womöglich was. Für andere wohl auch. Einfach ausprobieren.

* * *

Space Hawk, Alter: ab 8 Jahre, zum Starterset gehören: das Raumschiff, die kostenlose App, Spielmaterial wie drei Würfel und die Episode „Das dunkle Herz“, hergestellt in Tschechien, Entwicklung: Ravensburger digital GmbH, Ravensburger Spieleverlag, Web: www.ravensburger.de, Oktober 2015, mehr Infos unter <http://www.spacehawk.de/>, EAN: 4005556275816, unverbindliche Preisempfehlung: 44,99 Euro



Carcassonne – Wirtshäuser und Kathedralen (1. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Schon aus geistiger Haltung heraus ziehe ich den Besuch von Wirtshäusern dem von Kathedralen vor. Zudem ziere ich mich nicht bei der Fleischeslust, beim Fressen und Saufen, bei Wein, Weib und Gesang. Keine Frage: In guten Wirtshäusern können Kunden Gäste

sein. Kathedralen hingegen sind was für Kinderficker und Orte, an denen Bischöfe ihren Sitz haben und ihre Würde vor sich hertragen, weshalb Kathedralkirchen auch Bischofskirchen genannt werden und in der Regel Protzbauten sind, weil Reichtum und Religion zwei Seiten einer miesen Medaille sind.

Gleichwohl waren Kathedralen wie Wirtshäuser Zentren des gesellschaftlichen Lebens, Huren und Herren trafen sich hier wie dort, und weil die Gesellschaft der Ort konfligierender Interessen ist, war in Wirtshäusern und Kathedralen immer etwas los: kulturell, wirtschaftlich und politisch, wobei im Laufe des langen Mittelalters nach und nach in den Rathäusern der Part der Politik gespielt wurde. Auch in Wirtshäusern spielt die Politik nicht mehr wirklich, aber mehr als nur scheinbar belanglose Stammtischreden werden schon gehalten.

Beim Spieleverlag Hans im Glück, dem wir die erste Erweiterung zum Basisspiel Carcassonne verdanken, meint man, dass „mit den Kathedrale ... die Städte noch größer“ werden und „mehr Ansehen“ gewinnen würden. Die einen sagen so, die anderen...

„Ein schönes Wirtshaus am Straßenrand macht“ auch nicht nur „den Weg beliebter“ für einen Reisenden, sondern auch für Gefolgsleute aus der Gegend. Geselligkeiten und „Gefahren“ bergen jedoch auch Kathedralen.

Diese erste Carcassonne-Erweiterung „Wirtshaus und Kathedralen“, die einst nur als „Die Erweiterung“ bezeichnet wurde, bietet den Carcassonnisten zudem „das komplette Material für den 6. Spieler und 6 Punktekarten für die komfortable Wertung“. Der kleine Karton beinhaltet insgesamt 18 neue Landschaftskarten, 6 Punktekarten, 8 Gefolgsleute in Grau und 6 große Gefolgsleute sowie einen Handzettel mit Hinweisen.

Hans im Glück schreibt zur ersten Erweiterung: „Auf zwei Landschaftskarten ist eine Kathedrale abgebildet. Diese wird an eine Stadt angelegt und kann diese erheblich wertvoller

machen als die normale Stadt. Wird die Stadt allerdings bis zum Ende nicht fertiggestellt ist sie wertlos. Ebenso die Karten mit Wirtshaus am Straßenrand: wird eine Straße mit Wirtshaus geschlossen zählt sie doppelt. Bleibt sie offen zählt sie nichts.“ So ist das Carcassonne-Leben.

Im Grunde bleiben alle Regeln von Carcassonne (Basisspiel) gleich.

* * *

Carcassonne – Wirtshäuser und Kathedralen (1. Erweiterung), ab 8 Jahren, für 2 bis 6 Spieler, Spieldauer: 45 Minuten, Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus, Verlag: Hans im Glück

Mehr Infos unter:
<http://www.hans-im-glueck.de/carcassonne/erweiterungen/wirtshauser-und-kathedralen>



Carcassonne – Das Basisspiel

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Für die meisten Spieleliebhaber ist Carcassonne (gesprochen: Karkassonn) eines der besten Strategie-Spiele aller Zeiten, für den Verlag Hans im Glück das Brot-und-Butter-Geschäft, denn Carcassonne ist – keine Frage – eines der am besten verkauften Strategie-Spiele aller Zeiten.

Das mag daran liegen, dass die Regeln des Legespiels, die der freischaffende Spieleerfinder Klaus-Jürgen Wrede als Autor schrieb, einfach aber gut sind. Das von Doris Matthäus illustrierte Spiel Carcassonne erschien im Oktober 2000 im Münchner Verlag Hans im Glück und wurde wohl auch aus diesem Grund ein Jahr später mit dem Kritikerpreis Spiel des Jahres und dem Deutschen Spielepreis ausgezeichnet. Weitere Auszeichnungen auch in anderen Ländern folgten.

Das nach der französischen Festungsstadt Carcassonne benannte Spiel wurde millionenfach verkauft. Immer mehr Menschen setzten ihre Gefolgsleute, in Kennerkreisen auch Meeple (sprich: Miepl) genannt. Im Basisspiel befinden sich 40 Gefolgsleute als Spielfiguren in fünf Farben als Ritter, Wegelagerer, Mönche und Bauern.

Carcassonne, das „aus der Zeit der Römer und Ritter“ bekannt und berühmt ist, wird mit 72 Landschaftskarten Zug um Zug aufgebaut, so dass Straßen, Städte und Klöster entstehen und Wiesen wachsen. Wie gelegt, gesetzt und gewertet wird, wird in den achtseitigen Spielregeln erklärt.

In einer neuen Edition, die laut Verlagsangaben „komplett neu gestaltet“ wurde, befinden sich neben „überarbeiteten“ Regeln, „um den Zugang noch einfacher zu gestalten“n die beiden Mini-Erweiterungen „Der Fluss“ und „Der Abt“. Keine Frage Carcassonne und Hans im Glück leben von den Erweiterungen. Doch wir wollen beim Grundspiel bleiben und in der Stadt, die „für den Kampf der Ketzer gegen die mittelalterliche Kirchenpolitik“ steht. Das Legen, Setzen und Werten läuft so lange rund und im Kreis der Mitspieler herum, bis „keine Landschaftskarten mehr übrig sind“. Doch eine Endabrechnung folgt noch. Erst dann steht der Spieler mit den meisten Punkten als Sieger fest. Gut gedehnt und viel gesprochen verbringen zwei, drei bis eine Hand voll Leute eine ganze Stunde mit dem Spiel.

Keine Frage, die Regeln von Carcassonne sind relativ schnell

erlernt. Durch die vielen Möglichkeiten des Anlegens der Karten ergeben sich in gewisser Weise immer wieder neue Spielsituationen. Trotz Konkurrenz bauen alle Spieler letztendlich an einer Landschaft, bei der die Bauern und Wiesen Weitblick erfordern. Doch auch eine Stadt will vollendet werden und sie wird fertig, „wenn alle Stadtteile vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und die Stadtfläche keine Lücke aufweist“, während ein Kloster „von acht Landschaftskarten umgeben“ sein muß. Erst dann erhält der Spieler, der einen Mönch im Kloster hat, seine Punkte.

Wir freuen uns schon auf die erste echte Erweiterung mit Wirtshäusern und Kathedralen. Doch dazu mehr in einem weiteren Beitrag über Carcassonne.

* * *

Carcassonne – Basisspiel (mittlerweile in der vierten Auflage), ab 8 Jahren, für 2 bis 5 Spieler, Spieldauer: 45 Minuten, Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus, Verlag: Hans im Glück



Carcassonne – Graf, König und Konsorten (6. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Aus drei mach eins oder wie der Spieleverlag Hans im Glück schreibt: „Auf vielfachen

Wunsch werden in dieser Erweiterung zu Carcassonne (Spiel des Jahres 2001) drei der begehrten Mini-Erweiterungen zusammengefasst. Zusätzlich sind vier ganz neue Karten dabei, die es sonst noch nirgends gab.“

Die Rede ist von der 6. Erweiterung unter der Autorenschaft von Klaus-Jürgen Wrede und die Kritik daran ist eine von und für Kenner, die schon vier Minierweiterungen, unter anderem Der Graf von Carcassonne, Der Fluss II und König & Späher, im handlichen Würfelboxformat ihr Eigentum nennen. Doch für alle anderen, die das nicht haben, ist die 6. Erweiterung mit dem Titel Graf, König und Konsorten ein Karton, der es in sich hat. Zum Material zählen eine Holzfiguren in Lila, das ist der Graf, sowie jede Menge Karten, zwölf Stadtkarten, die allesamt die Stadt Carcassonne bilden, zwölf Flußkarten, eine Karte König und eine Karte Raubritter sowie fünf Landschaftskarten und fünf Karten Kultstätten.

Diese Kultstätten sind des Plus zu den drei Minierweiterungen im Würfelformat. Den Kauf der benannten Boxen kann man sich sparen, wenn man die 6. Erweiterung in Händen hält, zumal die Verwendung der 6. Erweiterung sich mit Der Graf von Carcassonne und Der Fluß II beißt. Und zu Situationen, in denen nicht mehr vernünftig angelegt werden kann, soll es doch nicht kommen.

Wie auch immer: Die fünf neuen Kultstätten-Karten werden unter die anderen Landschaftskarten gemischt und irgendwann gezogen und angelegt. Kultstätten werden wie Klöster „eingesetzt und gewertet“, steht auf der Spieleanleitung und auch: „Setzt der Spieler einen Gefolgsmann auf die Kultstätte, wird dieser Gefolgsmann Ketzer genannt. Eine Kultstätte mit einem Ketzer kann ein Kloster mit einem Mönch herausfordern – und umgekehrt. Doch darf eine Kultstätte „nicht direkt benachbart zu mehreren Klöstern angelegt werden – vice versa. Wie ein Kloster muss auch eine Kultstätte mit neun Landschaftskarten umbaut werden, um gewertet werden zu können und bringt dann neun Punkte.

Ich komme kurz zum Bekannten bei Graf, König und Konsorten und zuerst zum Fluss, der 2005 zum Basisspiel hinzukam. Diese Minierweiterung besteht aus zwölf Flusskarten von der Quelle, mit der begonnen wird, über die Gabelung, die der jüngste Spieler an die Quelle legt, bis zum See mit Vulkan. An die zwölf Flusskarten, die passend zu Beginn der Partie und im Grunde genommen beliebig angelegt werden (Kehrtwendung und Flussarme verbinden ist verboten), können alle Landschaftskarten beliebig aber passend angelegt werden. Die Startkarte aus dem Basisspiel wird also nicht benötigt. Das Wirtshaus, die Schweineherde und der Vulkan haben nur eine Bedeutung, wenn mit der entsprechenden Erweiterung gespielt wird, ansonsten ignorieren.

Geil ist der Graf, der in der Stadt Carcassonne zum Einsatz kommt (vgl. Der Graf von Carcassonne aus dem Jahr 2004). Alle zwölf Stadtkarten werden zu Beginn der Begegnung ausgelegt und der Graf auf das Schloss gestellt. Mit dem Schloss, dem Markt, der Schmiede und der Kathedrale gibt es vier Viertel. Dazu der Verlag: „Immer wenn ein Spieler einen Gefolgsmann in die Stadt Carcassonne stellt, darf er auch den Grafen in ein beliebiges der vier Stadtviertel stellen. Aus dem Viertel, in dem der Graf sich aufhält, dürfen keine Gefolgsleute abgezogen werden. Diese und noch ein paar Regeln mehr machen die Stadt Carcassonne mit dem Grafen zu einem peppigen Plus.

Die Möglichkeiten zum Anlegen beim Fluss und zum Abschließen von Gegenden werden verbessert.

Insgesamt bereichert diese 6. Erweiterung das Basisspiel (samt vorheriger fünf Erweiterungen) und macht alles noch konstruktiver, viel komplexer und weit spannender als bisher.

* * *

Carcassonne, Graf, König und Konsorten (6. Erweiterung),
Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus, Spielalter: ab 8 Jahren, Spieldauer: Basisspiel plus 15 Minuten, Spielanzahl: 2 bis 5/6 Spieler, Verlag: Hans im



Carcassonne – Händler und Baumeister (2. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Nach Wirtshäuser und Kathedralen, der ersten großen Erweiterung des Spiels Carcassonne, brachte der in München sitzende Verlag Hans im Glück die zweite echte Erweiterung des von Klaus-Jürgen Wrede entwickelten Legespiels, das Doris Matthäus illustrierte, raus. Leider liegt uns diese Erweiterung in der Kultur-Redaktion des Weltexpress erst seit wenigen Wochen vor. Doch seit Erhalt spielen wir mit 24 neuen Landschaftskarten (neun mit Wein, sechs mit Korn, fünf mit Tuch und vier ohne Waren), 20 Warenplättchen (neunmal Wein, sechsmal Korn, fünfmal Tuch), zwölf neuen Figuren aus Holz in den üblichen sechs Carcassonne-Farben sowie einen blauen Beutel aus Stoff fleißig und fröhlich.

Die Schweine und Baumeister werden zwar „wie die übrigen Gefolgsleute“ behandelt, wie der Verlag mitteilt, bereichern dennoch großartig das Grundspiel, denn Schweine, die Wiesen gesetzt werden, können „den Wert der Städte für die Bauern erhöhen“. Allerdings muss, wenn ein Spieler ein Schwein auf eine Wiese setzen will, dort bereits mindestens ein eigener Bauer stehen. Das Schwein bleibt bis zum Schluss, wo es

hingestellt wurde.

Baumeister werden statt auf Wiesen auf Straßen und in Städte gestellt. Sie verdoppeln die Spielzüge des den Baumeister einsetzenden Spielers.

Auf den Landschaftskarten der zweiten Erweiterung sind drei verschiedene Warensymbole (Wein, Korn und Tuch) aufgedruckt. „Der Spieler, der eine Stadt fertig stellt, wird Händler dieser Stadt und bekommt Warenplättchen, die am Ende Siegpunkte geben können“, lautet die Beschreibung der zusätzlichen Spielregeln, die auf zweiten Seiten im A5-Format, die Spielregeln des Basisspiels, die bestehen bleiben, ergänzt, zu den Plättchen. Weitere Landschaftskarten sind Brücken, die „keine Kreuzungen“ sind, worauf deutlich hingewiesen wird, aber die „Wiesenstücke sind allerdings getrennt“. Hinzu kommt ein Kloster, das eine Straße in drei Straßenabschnitte trennt und eine Karte, die eine Stadt in drei Stadtteile trennt.

Händler und Baumeister erweitert nicht nur Möglichkeiten sondern trennt Wiesen, Straßen und Städte. Die zweite Carcassonne-Erweiterung steigert zudem die Punktwertung. „Derjenige Spieler, der eine Stadt mit Waren fertigstellt“, heisst es bei Wikipedia, „bekommt die vorhandenen Warensymbole in Form von Warenplättchen ausgehändigt. Bei der Schlusswertung werden pro Warenkategorie zehn Punkte an denjenigen Spieler vergeben, der die meisten Warenplättchen dieser Kategorie besitzt. Haben mehrere Spieler gleich viele Warenplättchen einer Kategorie, bekommt jeder zehn Punkte.“

Auch die Schweine bringen in der Abrechnung mehr Punkte, wenn auch weniger als die Warenwirtschaft. Wikipedia: „Hat man bei der Schlusswertung die Mehrheit für diese Wiese, erhält man (mit Schwein, d.A.) einen zusätzlichen Punkt pro Stadt.“ Das Fazit bei Wikipedia lautet: „Charakteristisch für diese Erweiterung ist die Möglichkeit, eine Stadt oder eine Straße des Gegners zu schließen, um die Waren der Stadt zu ergattern oder um den gegnerischen Baumeister aus dem Spiel zu bringen.“

Das, eine Zunahme der Spieldauer trotz der Neuerung mit den Doppelzügen, die muntere Kombinierbarkeit mit anderen Erweiterungen zum Basisspiel und vor allem ein Mehr an Taktik, weswegen die Strategie wohl überlegt sein sollte (eventuell lohnt es sich, Städte von Mitspielern fertigzubauen, um an die Warenplättchen zu kommen, die Punkte bringen), bietet die zweite Erweiterung namens Händler und Baumeister im Mutterland der Meeple.

* * *

Carcassonne, Händler und Baumeister, 2. Erweiterung, Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Cover und Illustration: Doris Matthäus, Alter: ab acht Jahren, Spieldauer: Basisspiel plus 15 Minuten, Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler, Verlag: Hans im Glück, München, Web: www.hans-im-glueck.de, Artikel-Nr.: 48135, Vertrieb: Schmidt Spiele, Berlin



Carcassonne – Abtei und Bürgermeister (5. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Weiter, immer weiter. Die fünfte Erweiterung des manche Menschen wuschig machenden Spiels Carcassonne von Klaus-Jürgen Wrede weilt unter uns und trägt den Titel Abtei und Bürgermeister. Der Verlag Hans im

Glück merkt in seiner Spieleanleitung dazu an, dass „mit dieser Erweiterung ... die Spieler neue Möglichkeiten“ erhielten, „ihren Einfluss in der Gegend um Carcassonne zu festigen. Nun transportieren fahrende Händler ihre Waren in umliegende Städte und Klöster. Die Städte im Umland wachsen zu stattlicher Größe an und wählen ihre eigenen Bürgermeister. Einfache Bauern werden wohlhabend und bauen Gutshöfe, die Kirche versucht, ihren Einfluss durch die Gründung von Abteien zu festigen.“

Wenn man nicht alles wörtlich nimmt, Städte wählen nicht sondern wahlberechtigte Bürger und das waren wahrlich nicht alle Bewohner einer Stadt. Die Bedeutung der Städte wächst und somit auch Macht und Herrschaft der Bürger, die einen neuen Stand bilden. Der Feudalismus, basierend auf Bauern, die in der Regel als Leibeigene von Landesherren an seine Kriegerkaste mitsamt Land verliehen wurden. Das Feudum ist ein zum Lehen transformiertes Beneficium. Der Bauer darf die Scholle, die er bestellt, nicht verlassen. Der Lehnsherr wiederum ist Vasall des Landesherrn. Doch der Feudalismus wandelt sich zum Kapitalismus, weil Macht und Herrschaft der Städte wachsen und das Verhältnis von Stadt und Land sich zugunsten der Städte und somit der Bürger verändert.

Auch die Organisationen der Christen wurden verändert, die römisch-katholische Kirche. Neben offenen Orten der Christen entstanden geschlossene Orten (claustrum) nur für Mitglieder. Aus Claustum (für verschlossener Ort) wurde Kloster. In den Klöstern wurden besonders fanatische Christen konzentriert. Klöster waren oft ummauerte Anlagen mit Kult-, Wohn- und Wirtschaftsgebäude. Je größer sie wurden, wobei vor allem die Anzahl von Mönchen und Nonnen entscheidend war, desto eher wurde aus einem Kloster eine Abtei, der ein Abt oder eine Äbtissin vorsteht. Wiederum besonders bedeutende Abteien wurden zu Erzabteien. Die Abteien, die im Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation direkt dem Kaiser unterstanden, waren Reichsabteien. Deren Äbte und Äbtissinnen beziehungsweise

Pröpste und Prioren, die also direkt dem Kaiser unterstanden, waren Reichsprälaten und saßen im Reichstag. In diesem Reichstag saßen auch die Vertreter der Reichsstädte.

Ende des 15. Jahrhunderts schnupperten die Bürgermeister der Städte noch am Reichstag, aber Mitte des 16. Jahrhunderts forderten sie ihren Sitz. Übrigens existieren in deutschen Landen, die nach dem letzten Großkrieg in Europa noch übrig geblieben sind Städtetage. In der Bundesrepublik Deutschland (BRD) ein Deutscher Städtetag, in der Republik Österreich ein Österreichischer Städtetag sowie in der Schweiz ein Städtetag, während aus dem Reichstag in der BRD ein Bundesrat und Bundestag geworden ist, auch wenn der Bundestag wieder im Berliner Reichstag veranstaltet wird. In der Republik Österreich werden ein Nationalrat und ebenfalls ein Bundesrat veranstaltet. Die Schweizerische Eidgenossenschaft unterscheidet ebenfalls zwischen Nationalrat und Ständerat unterscheidet. Grob ähnelt sich vieles in deutschen Landen, einiges unterscheidet sich aber auch.

In gewisser Weise kann man mit Abtei und Bürgermeister den Beginn dieser Entwicklung spielen. Das hat leider wenig mit der wirklichen Geschichte zu tun, die immerhin ein Hintergrundrauschen gibt, aber viel mit Freude am Entwickeln. Dazu dient das Spielmaterial. Das besteht aus zwölf neuen Landschaftskarten plus sechs überwiegend in Orange gehaltene Landschaftskarten, die Abteien sind. Als Holzfiguren kommen sechs Gutshöfe, sechs Wagen und sechs Bürgermeister hinzu.

Hans im Glück teilt mit, dass jeder Spieler drei neue Holzfiguren und eine Abteil-Karte bekommt. Wer seine Abteil-Karte einsetzen und auslegen möchte, der darf keine Landschaftskarte ziehen. „Die Abtei kann überall dort eingesetzt werden, wo noch genau eine Landschaftskarte hineinpasst. Sie kann also nur in ein ‚Loch‘ gelegt werden.“ Der Vorteil der Abtei ist also, „ein Loch in der Auslage zu schließen und damit alles Umliegende abzuschließen. Die Abtei auf dem Plättchen kann natürlich auch mit einem Gefolgsman

besetzt werden und zählt bei der Wertung wie ein Kloster. Der Bürgermeister ist zwar auch ein Gefolgsmann, er darf aber nur in der Stadt eingesetzt werden und nur dort, wo „noch kein Ritter beziehungsweise Bürgermeister steht“.

„Bei einer Wertung hat er eine Stärke entsprechend den Anzahl der Wappen, die in der Stadt sind“, teilt Hans im Glück mit und auch, dass „der Gutshof ... auf eine Wiese eingesetzt wird anstatt eines Gefolgsmannes“. Allerdings müssen sich vier Landschaftskarten „berühren“, „von denen eine soeben gelegt wurde“. Bauern dürfen auf der Wiese schon stehen, das stört also nicht. Der Gutshof, einmal positioniert, bleibt dort bis zum Ende des Spiels. Er bringt „neue Möglichkeiten die Wiese zu werten“.

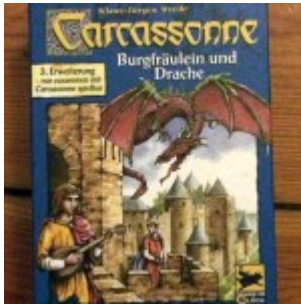
Bleibt noch zu erklären, was der Wagen soll. Er „ist ein Gefolgsmann, der nach der Wertung nicht vom Feld genommen werden muss, sondern gleich weiterziehen kann in ein offenes Bauwerk“, sagt Hans im Glück. Der Wagen „darf auf eine Straße, eine Stadt oder ein Kloster gesetzt werden“, aber „nie auf eine Wiese“, lesen wir in den vierseitigen Regeln im A5-Format, „auf dem noch keine andere Figur steht“.

Neue Landschaftskarten sorgen bei den einen Spielern für Verwirrung, bei den anderen für noch mehr Möglichkeiten und Abwechslung. Straßen können endlich in der Wiese enden oder Dank eines Kreisverkehrs in drei Richtungen weiterführen. Straßen können auch Städte berühren, was wichtig ist, weil Wiesen in Abschnitte unterteilt und also begrenzt werden. Merkwürdig bis kompliziert erscheint es, wenn eine Stadt „zwei separate Stadtteile“ zeigt und eine davon in einer Wiese endet. Wahnsinn. Dem Feudalismus macht man damit aber nicht den Garaus.

* * *

Carcassonne, Abtei und Bürgermeister, 5. Erweiterung (nur zusammen mit dem Basisspiel Carcassonne spielbar), Autor:

Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus,
Alter: ab 8 Jahre, Spieler: 2 bis 5/6, Spieldauer: Grundspiel
plus 15 Minuten, Verlag: Hans im Glück, München, Web:
www.hans-im-glueck.de, Artikel-Nummer: 48177, Nr. 4 001504
481773



Carcassonne – Burgfräulein und Drache (3. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Burgfräulein klingt toll. Doch im Großen und Ganzen war das Dasein eines Burgfräuleins ein Topf mit Scheiße. Kaum waren die Mädchen geschlechtsreif, wurden sie versprochen und verlobt, anders formuliert: sie wurden verraten und verkauft – mit Verlaub: wie ein Stück Vieh.

Keine Frage: Frauen waren hierzulande damals wenig wert, weniger auf jeden Fall als Männer. Daher galten Mädchen und Frauen so lange als Last, bis sie verkauft, verlobt oder verheiratet wurden und neben einer wirtschaftlichen auch eine politische Aufgabe erfüllten. Heute ist das Schlechte, von dem ich schreibe, in vielen Ländern der Welt noch gut zu beobachten.

Die Regel war auch, dass sich der niedere Adel mit dem Verkauf von Mädchen an den höheren Adel über Wasser hielt. Auf der

Burg diene das Fräulein der Herrin, wenn sie nicht für den Herrn die Beine breit machen musste. Meist war das Leben der Burgfräuleins nicht viel besser als das der Leibeigenen. Weil oft die Schönsten der Schönen für die Burg gekauft wurden, mussten sie außerhalb der horizontalen körperlichen Arbeit keine schwere Arbeit verrichten. Sie lernten leichte Tätigkeiten wie weben, spinnen, nähen und stricken und verrichteten diese von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. Der Burgherrin dienten sie zudem als Gesellschafterin, als Zofe.

Manche Burgherrin führte sich auf wie ein Drache. Damit schließt sich der Kreis und die dritte Erweiterung für Carcassonne hat einen Namen. „Magisch und märchenhaft“ ist das, wie aufs Burgfräulein bezogen formuliert, wahrlich nicht.

Burgfräulein und Drache ist nur mit dem Grundspiel aber auch mit der zweiten Erweiterung namens Händler und Baumeister spielbar.

30 neue Plättchen (zwölf Drachen, sechs Vulkane, sechs Burgfräuleins und sechs Zaubergänge) in den üblichen Farben und Formen bereichern das Basisspiel und „werden im Laufe des Spiels nach den üblichen Regeln angelegt“, wie die übersichtliche, zweiseitige Kurzanleitung im A5-Format verrät. Toll ist die Landschaftskarte, die eine Straße mit einem Tunnel unter einer Stadt zeigt. „Die Straße wird durch den Tunnel nicht unterbrochen“, klärt der Spieleverlag Hans im Glück auf. Das bedeutet, dass die Wiesen links und rechts der Straße als eine Wiese zählen, aber nicht die Wiese am anderen Ende des Tunnels. Dass ein Kloster in einer Stadt stehen kann, das ist auch neu.

Sechs Karten mit Feuer speienden Vulkanen werden „wie gewohnt“ angelegt. Aber kein Gefolgsman darf darauf gesetzt jedoch der Drache gelandet werden. Neben einem großen Drachen aus Holz in Dunkelrot liegt eine kleine Fee aus Holz und in Weiß im Karton. Der Drache ist auf zwölf Karten zu erkennen und wenn eine Drachenkarte aufgedeckt wird, dann „legt der Spieler sie

wie gewohnt an und darf einen Gefolgsmann darauf setzen“. Jetzt zieht der Drache und das ist spannend, weil „beginnend beim Spieler, der am Zug ist“ alle Mitspieler der Reihe nach „den Drachen genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht bewegen“ dürfen beziehungsweise müssen. Spielen nicht sechs Spieler, zieht der Drache trotzdem sechs Karten weit, ausgenommen eine Sackgasse gebietet Halt. Daraus gibt es in dieser Runde nämlich kein Entkommen, weil der Drache „keine Karte zweimal betreten“ darf. Und noch eine Ausnahme: „Die Karte mit der Fee“ ist „tabu“. Das spannende wie ärgerliche beim Drachenflug ist, dass jede Karte, die der Drache „betritt“ und „auf der ein Gefolgsmann steht“, der Gefolgsmann die Karte verlassen und zum Spieler zurückkehren muss. Mit dem Raubzug des Drachen steigt der Ärger-Faktor erheblich. Außerdem kann in einer verloren geglaubten Stadt sich der vermeintlich Unterlegene am Ende doch noch durchsetzen und punkten. Drache und auch Fee können sicher geglaubte Punkte entführen.

Wir wollen an dieser Stelle nicht die gesamten neuen Regeln runterbeten, welche die Regeln des Basisspiels ergänzen, aber zur dritten Erweiterung noch anmerken, dass auch Zaubergänge die Carcassonne-Gegend bereichern. Wer einen Zaubergang anlegt, darf seinen Gefolgsmann „auf diese oder eine beliebige bereits ausliegende Karte“ setzen.

Keine Frage: . Durch die Erweiterung steigen Spieldauer und Spielspaß – vor allem, wenn man in großer Gruppe spielt und nicht zu zweit.

* * *

Carcassonne, Burgfäulein und Drache, 3. Erweiterung, Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus, Alter: ab 8 Jahre, Spieler: 2 bis 5/6, Spieldauer: Grundspiel + 20 Minuten, Verlag: Hans im Glück, Nr. 4 001504 481452