

HANS IM GLÜCK: CARCASSONNE GOLDRAUSCH von Klaus-Jürgen Wrede für 2 - 5 Goldschürfer

DIE GIER NACH GOLD

Carcassonne around the world startete letztes Jahr mit einem Ausflug in die Südsee, wo wir dicht bewaldete Inseln entstehen ließen und durch hölzerne Laufstege über flache Lagunen miteinander verbanden. Das war wohl etwas zu paradiesisch und eher für die Zeit nach einem erfolgreichen Goldfund gedacht. Nun kommt es umgekehrt: wir gehen unter Tage und schürfen nach Gold oder bauen an der Eisenbahn – nein, nicht um sie zu überfallen.

Vier Cowboys und ein Zelt stehen uns zu Verfügung um fleißig Punkte zu scheffeln. Als Farmer, Händler, Eisenbahner und Goldgräber können diese agieren und wie gewohnt immer nur auf dem gerade gelegten Plättchen. Der Spielablauf ist also wie gewohnt: Plättchen ziehen – legen und eben Cowboy setzen. Erweitert werden Gebirge, Eisenbahnen und die Prärie. Auf letzterer finden sich Indianersiedlungen und Wildpferde, die den Cowboy-Farmer punkten lassen, jedoch erst am Ende des Spiels. Die Eisenbahn erweitern ermöglicht dem Cowboy-Eisenbahner bei Streckenabschluss entsprechend deren Länge zu punkten – nettes kleines, taktisch relevantes Detail: ein Zug auf den Gleisen verdoppelt, zwei heben's wieder auf. Westernstädte hängen ebenso am Eisenbahnnetz und freuen den Cowboy-Händler. Allerdings erst, wenn alle Eisenbahnstrecken dort fertig sind, was lange dauern kann und den Cowboy bindet, aber dann kassieren sie groß ab. Bleiben die Gebirge mit ihren viel versprechenden Nuggetsymbolen, die Cowboy-Goldgräber und auch das unbekannte Zelt auf den Plan rufen. Gebirgsenerweiterungen erlauben die

Goldgräber-Platzierung und müssen in jedem Fall mit Schürfplättchen bestückt werden, die null bis fünf(!) Siegpunkte bringen.

WIE KOMME ICH RAN AN DIE NUGGETS?

Der Gebirgsabschluss bringt dem Goldgräber beides: Gebirgsplättchen-Punkte und alle Schürfplättchen des Gebirges. Und da auch das den Cowboy meist länger bindet läuft man Gefahr, recht bald keine Cowboys mehr übrig zu haben. Zum Glück gibt's das Zelt, besser gesagt das Goldgräberzelt. Und das stellt eine Besonderheit dar, denn es muss nicht aufs zuletzt gelegte Plättchen platziert werden. Ein Gebirge muss es sein, andere Zelte oder Cowboys dürfen bereits vertreten sein. Schürfplättchen sind konkret unser Ziel. Doch nur wenn nicht anderorts (Cowboy) eingesetzt wird, darf geschürft werden. Und dennoch entpuppt sich dies als stetige Einnahmequelle, die gleichzeitig – geschickt platziert – dem Goldgräber-Konkurrenten die Nuggets unterm Hintern weg-



FAZIT

9

THOMAS BAREDER

Das eigenständige *Carcassonne Goldrausch* ist ein unkompliziertes, attraktiv gestaltetes Legespiel für die ganze Familie, dem es gelingt die Eigenheiten des Wilden Westens (Eisenbahnbau, Wildpferdefang) bzw. der Zeit des Goldrausches (Goldschürfen) so einzufangen und umzusetzen, dass diese den Original-Spielgedanken nicht konterkarieren und trotzdem eine spürbare Veränderung und Eigenheit zu bewirken. So kann die Weltreise weitergehen! Auch gut zu zweit spielbar!

rupft. Zum Glück zieht dieser kein Schießseisen, denn Carcassonne und Waffen, nein, das passt wirklich nicht. Das Zelt jedenfalls schafft gerade im Zusammenhang mit den anderen Punkteoptionen einen schönen Ausgleich, rundet das Möglichkeiten-Spektrum ab und unterstreicht gekonnt den Gold-Fokus, der natürlich auch eine Glückskomponente mit sich bringt!

