



Sie hab'n a Schloss baut

Caylus Magna Carta, 2-4 Sp., Harald Schatzl

Zu „Puerto Rico“ (2002), dem laut einer globalen Spiele-Hitparade bestem Spiel aller Zeiten, ist 2004 eine Kartenspielvariante namens „San Juan“ erschienen. Platz 2 in dieser Bestenliste belegt „Euphrat und Tigris“ (Neuaufgabe 2007), zu dem vor zwei Jahren ebenfalls ein Kartenspiel-Ableger herausgekommen ist. Nun ist auch das Brettspiel „Caylus“ (2005 – immerhin Platz Vier) diesen Beispielen gefolgt.

Das Spiel lässt sich aber natürlich auch ohne diese „Ranking-News“ – und das sei schon vorab verraten – sehr gut spielen. Hintergrundgeschichte ist der mittelalterliche Bau eines Schlosses samt der Gebäude an der Zufahrtsstraße im französischen Ort Caylus.

Die Grundlagen des Frühkapitalismus

Für das Bauen von Gebäuden oder am Schloss muss jeweils mit einer vorgegebenen Kombination von Rohstoffen bezahlt werden. Diese stehen als kleine Holzwürfel in vier Farben zur Verfügung, denen jeweils ein passender Rohstoff zugeordnet ist. Rohstoffwürfel erhalten die Spieler dadurch, dass sie ihre Arbeiter auf bereits errichtete Gebäude stellen. Damit dieser Mechanismus funktionieren kann, fängt man mit einem kleinen Anfangskapital aus Geld und Rohstoffwürfeln an. Außerdem liegen entsprechend der Spieleranzahl bereits bis zu vier „neutrale“ Gebäude aus. Weiters hat jeder Spieler abgesehen von der Spielerfarbe idente 12 Karten verdeckt vor sich liegen, von denen er zu Beginn drei Karten zieht. Diese Karten stellen die Gebäude dar, die im Spielverlauf errichtet werden können.

Zu Beginn jeder Spielrunde erhalten die Spieler zunächst ein kleines Einkommen. Mit Geld können zum einen

weitere Karten gekauft werden oder auch alle Handkarten mit dem eigenen Nachziehstapel ausgetauscht werden. Diese zweite Möglichkeit klingt vielleicht zufälliger als sie ist: Habe ich etwa bereits zwei Karten gebaut und fünf in der Hand, kann ich mir genau ausrechnen, welche fünf Karten noch im Nachziehstapel liegen müssen. Auch die vier Arbeiter wollen bezahlt werden, damit sie ans Werk gehen und auf ein Gebäude gestellt werden können. Das Errichten von Gebäude(karte)n kostet zwar kein Geld, aber eben die jeweils auf der Karte aufgedruckte Kombination an Rohstoffen, die in einer der früheren Runden erwirtschaftet werden mussten. Alle diese Aktionsmöglichkeiten laufen in derselben Spielphase abwechselnd in Spielerreihenfolge ab.

Neben den Gebäuden, die Rohstoffe liefern, gibt es insbesondere auch welche, die Geld bringen oder bei denen man Geld in Rohstoffe oder umgekehrt tauschen kann. Hervorzuheben ist noch der „Notar“: Wird die-

ser von einem meiner Arbeiter „zum Essen eingeladen“, darf ich eine meiner zuvor errichteten Gebäudekarten umdrehen. Auf der Rückseite erscheint dann ein Wohnhaus, das mir jede Runde zusätzliches Einkommen verschafft. Die zweite – und wesentliche – Funktion eines Wohnhauses ist die Möglichkeit, später ein „Prestigegebäude“ zu bauen. Diese Prestigegebäude stehen allen Spielern zur Verfügung und müssen auf eigenen Wohnhäusern errichtet werden; das somit überbaute Wohnhaus bringt dann natürlich kein Extraeinkommen mehr ein. Warum sollte man das also tun? Prestigegebäude sind im Hinblick auf die

Siegpunkte (die hier Prestigepunkte heißen) für den Spielgewinn weit wertvoller als das schöne Wohnhaus; eigene Gebäude

bringen jeweils nur ein bis drei Siegpunkte, Prestigegebäude von sechs bis 14! Und auch Prestigegebäude sind knapp: Hier gilt gleichfalls, dass sich nur der Erste freuen darf.

