

# Burgenbau

## Steckbrief

- Gruppengröße** : ab 10 Personen (und 5 Mitarbeitern)  
**Altersgruppe** : ab 9 Jahre  
**Material** : Baustoffkarten, Joker-Karten, Los-Karten, Spielplan, Gebäude oder Farbstifte  
**Kurzbeschreibung** : Geländespiel mit hohem Strategieanteil (angelehnt an »Kathedrale« und »Siedler von Catan«)

## Zum Spiel / Die Situation

Dieses Spiel ist im wesentlichen eine Kombination aus dem Brettspiel »KATHEDRALE« und Teilen von »DIE SIEDLER VON CATAN«.

Die Verbindung mit typischen Elementen aus Waldspielen macht es unheimlich interessant für Jung-scharfreizeiten.

Aufgepasst: Dieses Spiel ist etwas kompliziert, aber nicht aufgeben, wenn's beim ersten Mal durchlesen nicht so ganz einleuchtet. Mehrmals durchlesen lohnt sich!

Wir befinden uns im Mittelalter und eine Burg soll gebaut werden.

Die Burgmauer (der Spielplanrand) steht schon,

nur gibt es noch keine Gebäude innerhalb der Mauer außer dem sogenannten "neutralen Gebäude".

Doch das wird sich bald ändern ...

## Das Spiel

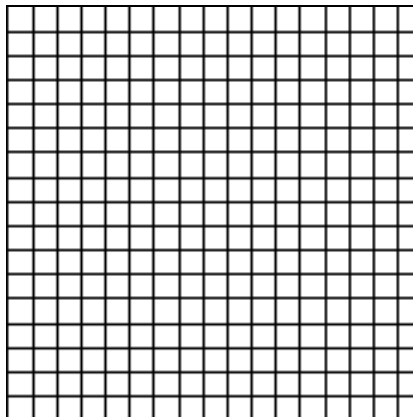
In einem Waldstück gibt es:

- 6 Gruppen: 5 Adelsgruppen und eine Räubergruppe
- 3 durch den Wald laufende Baustoffkarten-Posten, die jeweils eine andere Art von Baustoffkarten ausgeben
- 1 Burgberg-Station, an der der Spielplan ausliegt (hier ist der Spielleiter)

## Der Spielplan

sieht folgendermaßen aus:

(17 x 17 = 289 Felder)



Darauf werden die Gebäude der Gruppen platziert. Zu Beginn befindet sich ein neutrales Gebäude irgendwo (mit Vorteil in der Mitte) des Spielfeldes, welches der Spielleiter platziert und das keiner Gruppe gehört.

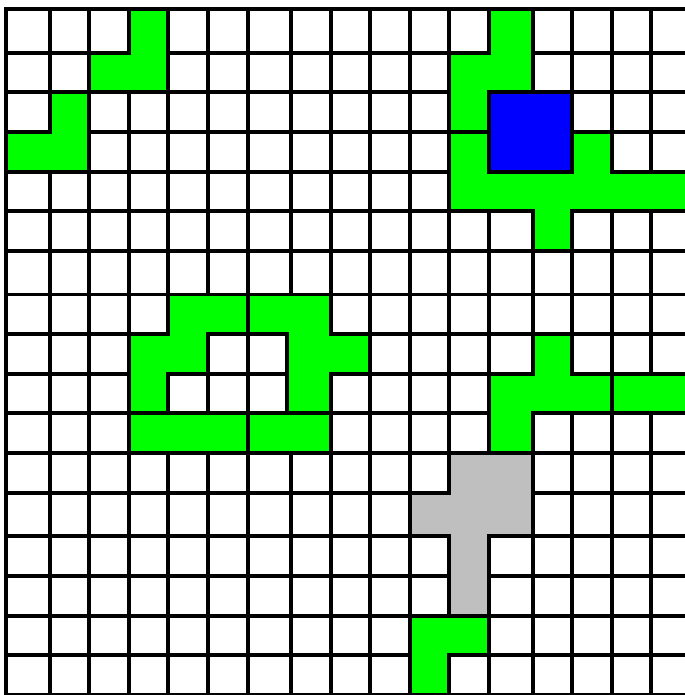
## Das Ziel

Da innerhalb der Mauer nur begrenzt Platz ist, geht es darum, möglichst viel Platz für sich zu „reservieren“ und am Schluss möglichst viele – am besten alle – Gebäude aus seinem Vorrat gebaut zu haben.

### Wie reserviert man Platz für sich?

- Wenn eine Gruppe ihre eigenen Gebäude so aneinander baut, dass es eine geschlossene Ummauerung eines Platzes gibt und sich kein fremdes Gebäude in dem ummauerten Platz befindet, so ist der umschlossene Platz für die betreffende Gruppe reserviert.  
Reserviert heißt: es darf keine andere Gruppe mehr auf diesen Platz bauen außer die betreffende Gruppe selbst.
- Befindet sich maximal 1 fremdes Gebäude in dem umschlossenen Platz, so wird es herausgenommen und in den Vorrat der fremden Gruppe zurückgelegt. Es wird dann behandelt als sei es nie gebaut worden. Das gilt auch für das neutrale Gebäude, wobei dieses allerdings nicht mehr gesetzt werden kann, weil es ja keinem gehört.
- Befindet sich mehr als 1 fremdes Gebäude in dem umschlossenen Platz, so ist es keine Reservierung!!
- Außerdem darf man die Burgmauer - also den Spielplanrand - mitbenutzen als Ummauerung (siehe Abbildung).

Zum besseren Verständnis:



*links oben:*

hier wurde die Burgmauer (der Spielplanrand) mitbenutzt, aber Umschließungsmauer noch nicht fertig: Die Gebäude müssen sich Wand-an-Wand berühren, nicht nur Eck-an-Eck.

*rechts oben:*

hier wurde auch die Burgmauer (der Spielplanrand) mitbenutzt, Umschließungsmauer ist fertig, 1 fremdes (hier blau) Gebäude ist innerhalb der Umschließungsmauer: es wird herausgenommen und in den Vorrat der betreffenden Gruppe zurückgelegt, der Platz innerhalb der Umschließungsmauer ist nun für die Gruppe grün reserviert.

*mitte:*

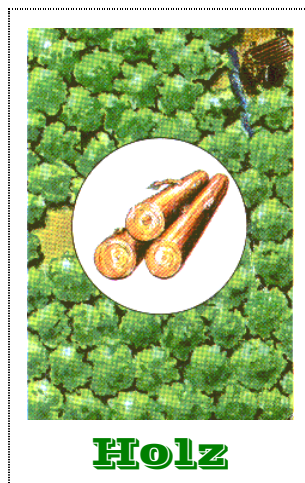
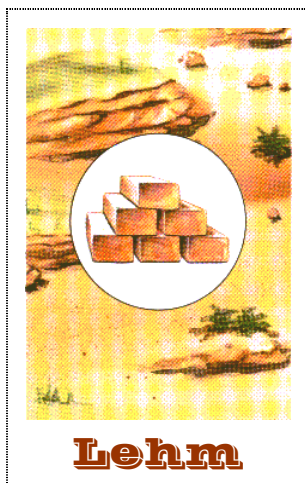
Umschließungsmauer ist fertig, der Platz innerhalb der Umschließungsmauer ist nun für die Gruppe grün reserviert.

*rechts unten:*

Umschließungsmauer ist nicht fertig, weil das neutrale bzw. fremde Gebäude nicht in der Umschließungsmauer mitbenutzt werden darf.

### Doch wie baut man überhaupt?

Die Spieler suchen die Baustoffkarten-Posten auf und sammeln die Karten, die sie dort erhalten. Haben die Spieler genügend Karten, um Häuser bauen zu können (siehe Tabelle), so gehen sie zur Burgberg-Station, wo die Kombinationen abgegeben werden und das bzw. die entsprechenden Häuser aus dem Vorrat auf den Spielplan gebaut werden.



Gebäude	abzugebende Baustoffkarten, um aus seinem Vorrat zu bauen	Vorrat an Gebäuden pro Gruppe
	Lehm oder Holz	4
	Lehm + Holz	1
	2 Lehm + 2 Erz	1
	Lehm + Holz + 2 Erz	1
	Lehm + Holz + 3 Erz	1
	Lehm + 3 Holz + Erz	1

Gebäude	abzugebende Baustoffkarten, um aus seinem Vorrat zu bauen	Vorrat an Gebäuden pro Gruppe
	2 Lehm + Erz oder 2 Holz + Erz	2
	2 Lehm + 2 Erz	1
	2 Lehm + 2 Holz + Erz	1
	2 Lehm + 2 Holz + Erz	1
	wird am Anfang vom Spielleiter irgendwo auf das Spielfeld gesetzt (am besten in die Mitte)	es gibt insgesamt nur ein einziges, das keiner Gruppe gehört = <b>neutrales Gebäude</b>

## Handeln

Die Gruppen sind immer geschlossen als ganze Gruppe unterwegs. Unterwegs im Wald dürfen die Gruppen untereinander Karten handeln (betrifft die 5 Adelsgruppen). Zum Handeln wird angehalten. Wenn zwei Gruppen handeln, bleiben andere Gruppen fern (das gilt nicht für den Räuber!).

## Die Räubergruppe

Die Räuber-Gruppe wird behandelt, wie jede andere Gruppe, nur bekommt sie ihre Baustoffkarten **nicht** bei den Posten, sondern durch Berauben der andern Gruppen. Dazu muss der Räuber einer Gruppe auflauern (niemals in unmittelbarer Nähe der Posten und der Burgberg-Station), die Gruppe jagen und jemanden aus der Gruppe abschlagen. Dann muss die Gruppe dem Räuber **alle** ihre Karten geben.

## Joker

Die Jokerkarten liegen im Wald versteckt und ersetzen jeweils eine beliebige Baustoffkarte (Joker kann man evtl. auch weglassen).



## Baustoffkartenposten

Es gibt drei Posten, je durch einen Leiter verkörpert. Sie laufen durch das Spielgelände.

Jeder Posten gibt eine andere Art von Baustoffkarten aus (es gibt Lehm, Holz und Erz). Wenn eine Gruppe kommt, lösen sie die Anzahl der Baustoffkarten aus, die die Gruppe bekommt und geben der Gruppe die betreffende Anzahl an Karten. Eine Gruppe darf nicht zweimal unmittelbar nacheinander den selben Posten anlaufen.

Der Posten lost aus, indem er eine Karte aus einem Beutel zieht, in dem sich 6 Karten befinden, die von 1 bis 6 durchnummeriert sind (weil man im Wald ja nicht würfeln kann).

## Das neutrale Gebäude

Das neutrale Gebäude (siehe Tabelle oben) wird von jeder Gruppe als fremdes Gebäude behandelt. Es wird am Anfang vom Spielleiter gesetzt.

## Spielbeginn

Spielleiter setzt neutrales Gebäude. Die Räubergruppe darf als erste in den Wald. Die anderen Gruppen gehen kurz darauf gemeinsam los.

## Spielende

Das Spiel kann zeitlich begrenzt werden oder das Spielende ist da, wenn keiner mehr bauen kann.

## Wertung

Bebautes oder reserviertes Feld = jeweils 1 Punkt

Übriges Gebäude = x Minuspunkte (x ist die Anzahl der Felder, die das Haus überdecken würde)

## Grundregeln

Verbünden verboten.

Es ist verboten, dass zwei Gruppen gemeinsam durch den Wald ziehen.

Die Mitglieder einer Gruppe, bleiben zusammen.

Ist eine Gruppe an einem Posten oder an einer Station, so warten andere Gruppen in einiger Entfernung.

## **Vorbereitung des Spielmaterials**

### **Spielplan und Gebäude basteln**

Man nimmt Karton, zeichnet die Felder (siehe Abbildungen oben) ein und macht in der Mitte von jedem Feld ein Loch. Aus Pappe schneidet man die Gebäude aus.

Überall, wo in den Abbildungen ein X ist, dort wird ein Reissnagel durchgesteckt.

Nun wird auf die Gebäude farbiges Papier (für jede Gruppe andere Farbe, neutrales Gebäude eigene Farbe) aufgeklebt, so dass die Reissnägel halten; die Reissnägel und die Löcher im Spielplan sind dazu da, dass die Gebäude nicht verrutschen (sonst gibt es ein Chaos).

Dieser relativ große Aufwand lohnt sich für den Genuss einer ungetrübten Spielfreude.

Alternativ kann man auch die Gebäude in verschiedenen Farben eintragen.

### **Baustoffkarten**

Von den Baustoffkarten werden ziemlich viele gebraucht, diese können auch nur aus Papier sein.

Von jeder Sorte ca. 180, also: 180 Lehm-Baustoffkarten, 180 Holz-Baustoffkarten, 180 Erz-Baustoffkarten; von den Jokern braucht man ca. 20 Stück.

## **Material**

pro Baustoffkartenposten jeweils:

- 2 Beutel (für Baustoffkarten und für die Los-Karten)
- Baustoff-Karten (je ca. 180) und Joker-Karten (ca. 20)
- Los-Karten (6 Karten, durchnummeriert von 1 bis 6)
- evtl. 1 Spielanleitung
- in der Nacht: Taschenlampe

Spielleiter, d.h. Burgberg-Station:

- Spielplan
- die Gebäude-Vorräte (siehe Abbildung) oder Farbstifte zum Eintragen der Gebäude
- Spielanleitung
- in der Nacht: Taschenlampe

pro Gruppe jeweils:

- Spielanleitung
- wenn in der Nacht, dann mind. 1 Taschenlampe