



## Burgbau

Autor: Matthias Fischer  
Gruppengröße: ab 24 Personen (6 Gruppen)  
Altersgruppe: ab 12/14 Jahre  
Material: 1 Spielplan, 6 Sätze Gebäudekarten, Baustoffkarten (ca. 180x A, 180x B, 180x C),  
6 Säckchen  
Beschreibung: Action Geländespiel an 'Siedler von Catan' orientiert, mit hohem Strategie Anteil

### Zum Spiel:

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 Jugendfreizeiten.

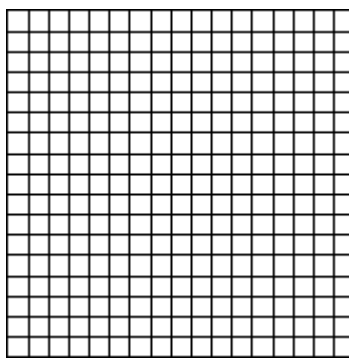
### Situation:

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 sog. "neutralen Gebäude". Doch das wird sich bald ändern...

### Es gibt:

- 6 Gruppen: 5 Adelsgruppen und eine Räubergruppe.
- 1 Waldstück
- 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)

### Spielplan:



### 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 aneinanderbaut, 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.

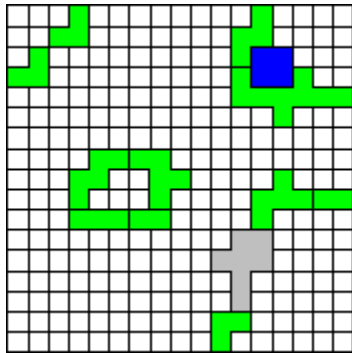
Es wird dann behandelt als sei es nie gebaut worden.

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 (s. Abb.).

### 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?

Man sucht die Baustoffkarten-Posten und sammelt die Karten, die man dort bekommt. Hat man genug Karten, um Häuser bauen zu können (siehe Tabelle), so geht man zur Burgberg-Station, wo die Kombinationen abgegeben werden und das bzw. die entsprechenden Häuser aus dem Vorrat auf den Spielplan gebaut werden.

Baustoffkarte


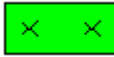

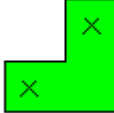
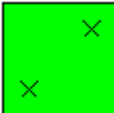
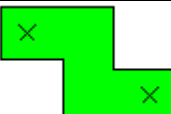
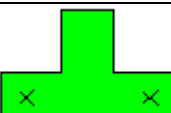
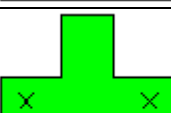
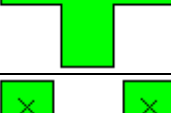



Baustoffkarte

Baustoffkarte

A

B

C

Gebäude	abzugebende Baustoffkarten, um aus seinem Vorrat zu bauen	Vorrat an Gebäuden pro Gruppe
	A oder B	4
	A+B	1
	A + B + C	1
	2A + C oder 2B + C	2
	2A + 2C	1
	2A + 2C	1
	A + B + 2C	1
	A + B + 3C	1
	2A + 2B + C	1
	2A + 2B + C	1
	A + 3B + C	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:**

Unterwegs im Wald, darf man mit anderen Gruppen Karten handeln. 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 von Gruppen. Dazu muss der Räuber eine 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.

Variante: Damit die Räubergruppe eine Adelsgruppe berauben kann, müssen 2 Mitglieder der Räubergruppe nahezu gleichzeitig jemanden aus der Adelsgruppe abschlagen (Erweist sich als gut, wenn die Räuber einen guten Sprinter haben).

### **Joker (s. Abb.):**

Liegen im Wald versteckt und ersetzen jeweils eine beliebige Baustoffkarte (Joker kann man evt. auch weglassen).

### **Baustoffkartenposten:**

Es gibt drei Posten, die durch den Wald laufen. Jeder Posten gibt eine andere Art von Baustoffkarten aus (es gibt A, B und C). 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 denselben 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).

Schiedsrichter

### **Das neutrale Gebäude:**

(s. Tabelle oben) Wird von jeder Gruppe als fremdes Gebäude behandelt.

Wird am Anfang vom Spielleiter gesetzt.

### **Spielbeginn:**

- Spielleiter setzt neutrales Gebäude
- Räuber darf als erster in den Wald
- die anderen Gruppen gehen kurz darauf gemeinsam los

### **Spielende:**

Zeitlich begrenzt oder 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.

### **Material für die Posten:**

jeweils:

- 2 Beutel:
- 1 für die Baustoffkarten
- 1 für die Los-Karten
- Baustoff-Karten
- Los-Karten
- evt. 1 Spielanleitung
- in der Nacht: Taschenlampe

### **Material für den Spielleiter, d.h. Burgberg-Station:**

- 1 Spielplan
- die Gebäude-Vorräte (s. Abb.)
- 1 Spielanleitung

### **Material für die Gruppen:**

jeweils:

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

### **Spielplan und Gebäude basteln:**

- man nimmt Karton, zeichnet die Felder (s. Abb.) ein und macht in der Mitte von jedem Feld ein Loch.
- man nimmt Pappe, schneidet die Gebäude aus (s. Abb.). Überall, wo in den Abbildungen ein X ist, dort wird ein Reisinägel durchgesteckt.
- nun wird auf die Gebäude farbiges Papier (für jede Gruppe andere Farbe, neutrales Gebäude eigene Farbe) aufgeklebt, so dass die Reisinägel halten; die Reisinägel und die Löcher im Spielplan sind dazu da, dass die Gebäude nicht verrutschen (sonst gibt es ein CHAOS).
- da man von den Baustoffkarten ziemlich viele braucht, sollten diese nur aus Papier sein.  
(ca. 180 von jeder Sorte, sprich von A, B und C)
- von den Jokern braucht man ca. 20 Stk.
- von den Loskarten natürlich pro Posten 6 Stk. von 1 bis 6 durchnummeriert