

Caylus Magna Carta

Autor:	William Attia
Verlag:	Huch & Friends / Ystari
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-75 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2007



Caylus – Das Reisekartenspiel... das wäre wahrscheinlich 2006 der Treppenwitz der Spieleszene gewesen. War Caylus doch 2006 von der Spiel-des-Jahres Jury im letzten Jahr mit dem Sonderpreis „Komplexes Spiel“ ausgezeichnet worden und besaß ein massives Spielbrett. Nun hat Ystari den Witz Realität werden lassen. Soll man darüber weinen oder lachen?

Straßenbau und Einschleimen beim König
Zentrales Element von Caylus

M a g a - na Carta sind die Gebäude in Kartenform. Jeder Spieler hat diese zur Verfügung und kann sie im Tausch gegen gesammelte Rohstoffe an einen Straßenzug anlegen. Ab da stehen sie allen Mitspielern zur Verfügung, die ihren Arbeiter darin platzieren können. Dies bringt vor allem Rohstoffträge. Allerdings meist nicht nur für den Besitzer des Arbeiters, sondern auch den des Gebäudes. So will es gut überlegt sein, ob der eigene Vorteil es wert ist, auch Mitspielern frische Rohstoffe zu verschaffen. Doch die Rohstoffe dienen nicht nur dem Gebäudebau, sondern bringen in der richtigen Kombination Prestigepunkte beim König. Hiervon gibt es nur eine endliche Zahl. Ist diese aufgebraucht, so endet das Spiel. Wer die meisten Punkte durch Prestige, Gebäude und

Rohstoffe besitzt, gewinnt das Spiel.

Pass auf, der Vogt kommt

Die Regeln von Caylus Magna Carta gliedern sich in Einstiegsregeln und die Standardregeln auf. Mit den Standardregeln kommen nicht nur ein paar weitere Gebäudearten und Modifikationen ihrer Errichtung hinzu, sondern vor allem der Vogt. Dieser treibt auf der Straße sein Unwesen und wird u.a. von den Spielern bewegt. Was sich an Gebäuden hinter dem Vogt befindet, hat bei der Ausschüttung der Rohstoffe leider Pech gehabt. So ist er durchaus ein mächtiges Instrument, um die Mitspieler spürbar zu schädigen.

Spätestens in der zweiten Runde merkt man, dass auch das Geld knapp ist. Doch ohne dieses keine neuen Gebäudekarten, keine Arbeiter und damit auch keine der wichtigen neuen Rohstoffe. Zum Glück gibt es jede Runde Nachschub.



Doch der will geschickt eingesetzt werden. Wer zu früh alles ausgibt, ist eventuell nur eingeschränkt dabei, wenn die wirklich lukrativen Gebäude in einer Runde besetzt werden können. Andererseits sind die ersten Prestigeplättchen von

den Punkten her die lukrativsten, so dass es sich lohnen kann, gleich von Anfang an auf die volle Rohstoffausbeute zu gehen.

Auch sollte man stets den Rest der Prestigeplättchen im Auge behalten. Caylus Magna Car-

ta ist kein langwieriges Spiel. Nach ca. 45 Minuten ist in der Regel Schluss. Gut, wer dann seine Rohstoffe in die wirklich wertvollen Gebäude umgemünzt hat.

(hk)



Fazit HK

Caylus Magna Carta fängt das Caylus-Gefühl gut ein. Es fehlt einem nichts. Wie auch bei anderen Genre-Vertretern wie Puerto Rico bzw. dessen Kartenspielvariante San Juan bietet es zahlreiche Stellschraube, an denen der Spieler seine ganz persönliche Strategie anlehnen kann. Das liegt vor allem daran, dass fast alles, was man tut, Punkte bringen kann. Angenehmer Nebeneffekt ist, dass man beim Spielen stets das Gefühl hat, voran zu kommen.

Die einzelnen Spielzüge mögen zunächst recht eintönig wirken. San Juan wirkt diesbezüglich abwechslungsreicher. Doch gerade im geschickten Zusammenspiel der Gebäude eröffnet Caylus Magna Carta auch zahlreiche Möglichkeiten für eigene Ideen. Ein schönes Spiel, das vom Zugang nicht schwerer ist, als ein Siedler von Catan und damit auch dem etwas anspruchsvolleren Gelegenheitspieler empfohlen werden kann.

Fazit CTK

„Caylus light“, kann das funktionieren? Es kann, und man fragt sich, warum das Brettspiel so viel Ballast mit sich schleppt. „An der Frage, ob tausend Zugmöglichkeiten denn auch tausendfachen Spaß bringen, scheiden sich die Geister“ hatte ich damals in der Rezension zum Brettspiel geschrieben. Und tatsächlich bringt Magna Carta das Caylus Spielgefühl so angenehm auf den Punkt, dass ich das Brettspiel kaum vermisse. Natürlich geht's komplizierter, taktischer und ohne Zufallsmoment. Aber dass es auch einfacher geht, zeigte schon die Brettspielvariante mit der vereinfachten Gunst. Magna Carta treibt diese Vereinfachung auf die Spitze, ohne einen Fußbreit vom „Caylus-Gefühl“ preiszugeben. Kleiner, billiger, verständlicher, kurzweiliger. Herz, was willst du mehr?

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiel-podcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	gut	