



# KERSTIN GEIGER / ANNE NAUJOKS

# CARCASSONNE

## EIN HAUSSPIEL

### **Kurzbeschreibung:**

Das Brettspiel „Carcassonne“ wird gespielt, aber in Kombination mit Rennen und Knobeln. Bevor es mit dem Spiel losgeht, suchen die Kinder die Teile im Haus und handeln anschließend.

### **Kategorie / Umfang:**

Spiel & Sport / 3 Seiten

### **Zeitraumen:**

Variante 1: ca. 30 Minuten

Variante 2: ca. 60 Minuten

### **Gruppengröße / Mitarbeitende:**

beliebig

### **Material:**

Carcassonne-Spielkarten, Spielfeld und Figuren. Alternativ ein Puzzlespiel (ca. 100 Teile)

### **Vorbereitungsaufwand:**

eher gering: Teile verstecken im Haus, mit der Anleitung vertraut machen

### **Erstveröffentlichung:**

Jungscharhelfer-Jahrbuch 5/2014, 195-196

# Vorbereitung

Leiht euch das Spiel „Carcassonne“ bei jemandem aus, wenn ihr es nicht selber habt. Vor der Jungscharstunde müsst ihr die Spielkarten im Haus verteilen. Ihr solltet sie eher nicht verstecken, wenn ihr alle Teile wiedersehen wollt! Macht euch gut mit der Spielanleitung vertraut, damit ihr nicht dauernd nachlesen müsst.



Foto: johny schorle / photocase.com

## Spielvariante 1: Suchen und Spielen

### Phase 1 – Suchen

Damit alle die gleiche Ausgangsposition haben, egal ob sie das Spiel bereits kennen oder nicht, erklärt ihr zunächst die Spielregeln. Besonders die einzelnen Karten sollten die Kinder kennen sowie die Möglichkeiten des Bauens (Kloster, Stadt, Wappen, Wiese usw.). Es werden verschiedene Gruppen gebildet, die gegeneinander spielen. Jede Gruppe läuft auf ein Startsignal hin los und sucht eine bestimmte Anzahl von Teilen. Wie viele das sind, ist abhängig von der Gruppengröße.

### Phase 2 – Spielen

Haben die Gruppen alle Teile gefunden, geht es los. Klärt noch einmal, ob die Spielregeln noch präsent sind. Die Gruppe mit dem jüngsten Kind beginnt.

Es muss immer angelegt werden. Die Kinder einer Gruppe können sich natürlich beraten, aber das sollte nicht zu lange dauern. Je nachdem, wie es läuft, könnt ihr die Beratungszeit auf eine halbe Minute begrenzen. Im Gegensatz zur regulären Spielanleitung haben die Kinder hier den Vorteil, aus ihren gefundenen Karten auszuwählen.

Eventuell könnt ihr auch einige Karten zurückbehalten und als Stapel für die letzten Spielrunden verdeckt auslegen. So bleibt es bis zum Schluss noch spannender.

# Spielvariante 2: Suchen, Herausfordern, Spielen

## Phase 1 – Suchen

---

Damit alle die gleiche Ausgangsposition haben, egal ob sie das Spiel bereits kennen oder nicht, erklärt ihr zunächst die Spielregeln. Besonders die einzelnen Karten sollten die Kinder kennen sowie die Möglichkeiten des Bauens (Kloster, Stadt, Wappen, Wiese usw.). Es werden verschiedene Gruppen gebildet, die gegeneinander spielen. Jede Gruppe läuft auf ein Startsignal hin los und sucht so viele Teile wie möglich. Es wurden jedoch nur 50 Teile im Haus verteilt. Die übrigen bleiben als Bonusstapel verdeckt beim Spieltisch liegen.

## Phase 2: Herausfordern, gewinnen und verlieren

---

Da die Gruppen unterschiedlich viele und unterschiedlich gute Karten gefunden haben, kann man nun seine Ausgangsposition noch einmal verbessern.

Dazu überlegen sich die Gruppen jeweils Wetten, mit denen sie die anderen Gruppen herausfordern wollen (z.B. „Wetten, dass Karl aus unserer Gruppe länger die Luft anhalten kann als einer von euch?“).

Jede Gruppe darf zwei- bis dreimal eine andere Gruppe herausfordern (je nach Gruppenanzahl könnt ihr hier variieren). Dabei muss jedes Mal eine andere Gruppe herausgefordert werden. Es geht reihum.

Jede Gruppe darf auch ablehnen, muss jedoch mindestens einmal eine Herausforderung annehmen.

Die Herausforderer bestimmen ihren Wetteinsatz: Eine bis drei Karten verlieren sie, wenn sie die Wette verlieren; wenn sie jedoch gewinnen, bekommen sie die gleiche Anzahl von der gegnerischen Gruppe. Man verliert oder gewinnt alles. Außerdem darf die Siegergruppe vom Bonusstapel zwei bis drei Bonuskarten (an Gruppenanzahl anpassen) ziehen.

## Phase 3 – Spielen

---

Nun wird gespielt nach den bekannten Spielregeln. Am Ende wird die Wertung zeigen, dass es manchmal zwar anfangs gut aussieht, aber alles auch noch bis zum Schluss eine Wendung bekommen kann.

# Spielvariante 3: Puzzle

Als Variante bietet sich an, ein Puzzlespiel zu verwenden. Das sollte aber maximal 100 Teile haben. Puzzleteile „verschwinden“ auch eher, also nehmt lieber ein altes Puzzlespiel, an dem nicht gerade euer Herz hängt.

Siegergruppe ist hier, wer das größte zusammenhängende Teil aus seinen gefundenen Puzzleteilen zusammenbauen kann.