

Barbacan

Das spanisch-maurische Belagerungsspiel

Dieses Spiel kommt aus dem alt-spanischen, wo „barbacana“ soviel wie Fort oder Festung bedeutet. Dem Spielprinzip ist sofort zu entnehmen, daß es sich um ein Belagerungsspiel handelt. Alten Quellen zufolge verdanken wir es den Mauren und die verwirrende Schönheit des ornamentartigen Spielfeldes scheint das gleichsam zu bestätigen. Natürlich handelt es sich bei dem Spielfeld nicht nur um ein hübsches Ornament, sondern es stellt ein genau durchdachtes System von Festungen dar.

Das Besondere an Barbacan ist die Tatsache, daß es – im Gegensatz zu anderen Belagerungsspielen – keine Verteidiger gibt. Die von verschiedenen Heeren angegriffene Festung verteidigt sich sozusagen selber. Dabei sind alle angreifenden Heerscharen gleichzeitig bestrebt, in das Innere der Burg einzudringen und gleichzeitig die gegnerischen Heere daran zu hindern. Aufmerksam beobachten, taktische Entscheidungen und kämpferisches Geschick entscheiden dieses Spiel.

Zum Spiel gehören:

47 Spielsteine in 6 verschiedenen Farben und 1 bl. Ersatzstein, 1 Spielplan und 2 bis 6 Spieler.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld selbst stellt eine Festung mit mehreren Verteidigungsringen dar. Wenn man sich den Plan genau anschaut, wird man sehen, daß die Punktmarkierungen in vier um den Mittelpunkt angeordneten Kreisen verlaufen. Zwischen dem zweiten und dritten Kreis ist eine dickere Linie eingezeichnet, die die äußere Begrenzung der Festung darstellt. An der äußersten Kreislinie sind 25 Startpunkte eingezeichnet. Auf diese Startpunkte setzen die einzelnen Spieler ihre Kampfsteine und zwar immer abwechselnd auf einen Punkt nach eigener Wahl. Es muß beim Besetzen der Startpunkte also keine bestimmte Reihenfolge eingehalten werden. Die Anzahl der Kampfsteine richtet sich nach der Zahl der Mitspieler. Spielen zwei Personen, bekommt der eine Spieler zwölf grüne, der andere zwölf rote Kampfsteine.

Bei drei Spielern bekommt der erste acht rote, der zweite acht grüne, der dritte acht blaue. Vier Spieler nehmen je sechs und zwar die roten, grünen, blauen und gelben Kampfsteine. Fünf Spieler spielen je mit fünf roten, grünen, blauen gelben und orangenen Steinen. Sechs Personen nehmen je vier Kampfsteine aller sechs Farben. Dann wird gelöst, wer den ersten Stein setzt.

Das Ziehen

Gezogen wird auf den vorgezeichneten Linien des Spielplans und zwar immer nur von Punkt zu Punkt. Es besteht Zugzwang! Schlagen oder Überspringen von gegnerischen Kampfsteinen ist nicht gestattet. Man bekämpft den anderen Spieler nicht, man versucht nur, vor ihm in der Festung zu sein. Da der zweite Ring vor der Festungsumwallung nur noch dreizehn Punkte hat (im Gegensatz zu den äußeren 25) müssen schon bald eine Reihe von Kampfsteinen in Wartestellung gehen. Doch geht diese Wartezeit sehr schnell vorbei, wenn die ersten Steine, über die Umwallung hinweg, in das Innere der Festung eindringen. Denn hier beginnt erst der eigentliche Wettkampf. Alle Linien des zweiten Ringes führen ausnahmslos auf die Vierecke, so daß einer, der ein solches Viereck besetzt, gleichzeitig einen anderen Stein blockiert. So könnte also die Situation entstehen, daß eine Partei die Mehrheit der Vierecke besetzt und die anderen Spieler so ausschließt. Das verhindert aber eine wichtige Regel:

Wenn ein Kampfstein ein Viereck verläßt, darf er im weiteren Spielverlauf nicht mehr auf irgendeinen Viereckpunkt ziehen.

Spielende

Wer zuerst alle Kampfsteine in der Festung hat, ist Sieger. Wenn die Mehrheit der Mitspieler es wünscht, kann auch der zweite oder dritte Sieger ermittelt werden.

Ein Spiel von

