



[home](#)  
[Carcassonne](#)  
[Familie](#)  
[Autor](#)  
[Regelfragen](#)  
[Varianten](#)  
[FAQ](#)  
[Online spielen](#)  
[Links](#)  
[Service](#)  
[Impressum](#)



## Vereinfachungen

Wir werden häufig gefragt, ob es denn irgendwann eine Kinderversion von Carcassonne geben wird. Tatsächlich habe wir schon einmal an einer derartigen Umsetzung gearbeitet, kamen aber zu dem Schluss, dass das Unsinn ist. Carcassonne lässt sich an einigen Stellen problemlos 'abspecken' ohne dass der Spielreiz dabei verlorengeht. Auf diese Weise kann das Spiel auch mit den ganz Kleinen gespielt werden. Durch die Möglichkeit der individuellen Anpassung sind Kinder nicht, wie es häufig bei reinen Kinderspielen vorkommt, unterfordert. Das Spiel wächst mit dem Spieler.

Hier einige Beispiele

- 🔴 Carcassonne als Puzzle**  
 Zugegebenermaßen eine extreme Vereinfachung. Dabei wird vollständig auf die Figuren verzichtet. Das mag sehr banal klingen, eignet sich jedoch für sehr kleine Kinder und hilft die räumliche Wahrnehmung zu schulen. Carcassonne wird in dieser Form teilweise auch in therapeutischen Bereichen eingesetzt. Gewertet wird -wenn überhaupt- beim Abschliessen einer Stadt oder eines Weges, wobei einfach jedes Kärtchen des gerade abgeschlossenen Gebietes einen Punkt bringt.
- 🔴 Bauern weglassen**  
 Der zweifellos komplizierteste Teil am Spiel, die Wertung der Bauern, kann einfach ersatzlos gestrichen werden. Carcassonne funktioniert auch ohne diese Regeln einwandfrei. Besonders Anfängern könnte dies helfen einen schnelleren Einstieg in das Spiel zu finden. Einzig möglicher Nachteil ist, dass die Eltern dann ständig verlieren. ;)
- 🔴 Kathedralen und Wirtshäuser**  
 Die teilweise völlige Entwertung von Städten und Strassen durch die Teile der ersten Erweiterung könnte zu Spielfrust bei Kindern führen. Um das zu umgehen können Kathedrale und Wirtshäuser einfach als Zusatzpunkt, nicht als Multiplikator, verwendet werden.
- 🔴 Mehr Gefolgsleute als 'Vereinfachung'** können wir definitiv **nicht empfehlen**  
 Die Verknappung der Figuren ist ein bewusst eingebautes Element, um den Spielreiz zu fördern. Aus pädagogischer Sicht, werden hierdurch die Folgen von Verschwendung spielerisch verdeutlicht. Dieses Element herauszunehmen führt nach unserer Erfahrung einfach nur dazu, dass das Spiel langweiliger wird.

Gr  
 Ver  
 zus  
 Lar  
 Spi  
 Jäç  
 Dei  
 Cai

© 2005

Hans im Glück Verlag