

Strategie für Kingsburg (DM-Version)

von Klaus-Jürgen Fleischer

Wesentlich ist, die richtigen Gebäude in der richtigen Reihenfolge zu bauen. Der folgende Plan ist nach Jahren aufgeteilt, und das sollte in den meisten Fällen klappen. Wenn nicht, muss eines der Gebäude dann jeweils ein Jahr später gebaut werden. Wenn es gut läuft, zieht man in der dritten oder vierten Runde bereits ein Gebäude vor.

1. Jahr:

Kneipe, Wachturm, Palisaden

In der Regel schafft man es, im 1. Jahr diese drei Gebäude zu bauen. Wichtig ist, die Kneipe spätestens im Sommer zu bauen, um den +2-Marker zu bekommen. Sollte man es nicht schaffen, alle drei Gebäude zu bauen, so kann man am ehesten auf den Wachturm verzichten, da die Palisaden +2 gegen die Zombies bringen.

Königliche Hilfe in Phase 1: Möglichst Holz nehmen, weil das am meisten gebraucht wird.

Soldaten im Winter: 1 (2 falls kein Wachturm gebaut wurde); das gibt mindestens ein Unentschieden.

2. Jahr:

Markt, Barrikade, Kran

Gut ist es, den Markt bereits im Frühjahr zu bauen wegen der 1-Punkt-Beeinflussung bei den Beratern. Wenn das nicht klappt, dann spätestens im Sommer (dann unter Umständen auf den Bau eines Gebäudes im Frühjahr verzichten, aber nur, wenn man nicht einmal 1 Holz für die Barrikade entbehren kann).

Soldaten im Winter: 3 (gibt mit Wachturm und Palisaden mindestens ein Unentschieden und nur bei den Barbaren keinen Sieg)

3. Jahr:

Rathaus, Botschaft

Diese beiden Gebäude sind sehr stark, weil sie Zusatzpunkte bringen. Das Rathaus eignet sich sehr gut, nicht benötigte +2-Marker umzuwandeln (aber immer eine Reserve behalten). Mit der Botschaft bekommt man direkt zusätzliche Siegpunkte.

Soldaten im Winter: 4 (gibt mit Wachturm und Palisaden mindestens ein Unentschieden und nur bei den Dämonen keinen Sieg)

4. Jahr:

Ställe, Steinwall

Sobald man die Ställe hat, macht es Sinn Soldaten auf der 5 oder 10 anzuheuern. In diesem Jahr braucht man welche. Am besten finde ich eine 10 (+3 Soldaten); dann weiß man, was kommt, und kann sich optimal darauf einstellen. Mit dem Steinwall hat man eine Grundverteidigung von 3.

Soldaten im Winter: Unentschieden sicherstellen. Das ist dank des Steinwalls ein Sieg.

5. Jahr:

Festung, Standbild (evt. plus Kapelle und/oder Schmiede)

Wiederum ist es wichtig, zusätzliche Soldaten auf der 5 oder 10 anzuheuern. Ansonsten geht es nur noch um die Optimierung der Siegpunkte.

Soldaten im Winter: Unentschieden sicherstellen. Das ist dank des Steinwalls ein Sieg.

Die Strategie funktioniert im allgemeinen auch dann noch, wenn man schlecht würfelt; dann bekommt man nur ein paar Punkte weniger als üblich. Die einzige wirkliche Gefahr ist, dass man in den Runden 4 und 5 nicht auf eine 5 oder 10 kommt und einem damit Soldaten für den Winter fehlen. Das sollte man daher frühzeitig (aber möglichst nach dem Bau der Ställe) sicherstellen.

Genauso wichtig wie die richtigen Gebäude in der richtigen Reihenfolge zu bauen, ist es, die Würfel auf die Berater optimal zu setzen. Man mache sich klar, dass jede Ware, jeder +2-Marker (über das Rathaus) und jeder Soldat in etwa ein Siegpunkt wert ist (ein Soldat nach dem Bau der Ställe mehr). Dabei sollte man in den ersten Jahren versuchen, möglichst viele Waren zu erhalten, um den zügigen Bau der Gebäude sicherzustellen, aber möglichst nicht auf Kosten der Siegpunkte. Zwei Beispiele (nach dem Bau des Marktes):

Nehmen wir an, wir haben 1,4,6 gewürfelt. Jetzt könnte man auf die Idee kommen, mit +2-Marker und Zusatzpunkt aus dem Markt die 14 zu wählen. Wir verlieren dabei einen Siegpunkt und einen +2-Marker, was zusammen mit den drei Waren auf der 14 ein Plus von nur einem Siegpunkt ergibt. Dagegen bringt ein Einsetzen auf der 12 (mit dem Zusatzpunkt des Marktes) bereits drei Siegpunkte. Und sollte es uns gelingen, die 1 auf die 1, die 4 auf die 4 und die 6 auf die 7 zu platzieren, so ist das insgesamt 4 Siegpunkte wert.

Auch aus sehr schlechten Würfeln kann man oft noch viel herausholen; z.B. 1,2,3. Man setzt zunächst die 2 auf die 2. Für den zweiten Durchgang kann man 3,4,5 und 7 (mit +2-Marker) wählen, was in jedem Fall insgesamt 2 Siegpunkte wert ist. Mit ein bisschen Glück kann man aber sogar noch die 1 aufsparen und auf die 1 setzen, was einem insgesamt drei Siegpunkte einbringt.

Man sieht also: So sehr abhängig von großen Würfelwürfen ist man gar nicht; man muss nur in jedem Fall das Optimale aus den Würfeln herausholen.

Ein Wort noch zu anderen Strategien: Ich habe bisher nur eine einzige gesehen, die unter Umständen in der Lage ist, die oben dargestellte Strategie zu schlagen: Jahr 1 und 2 wie gehabt, Bau des Bauernhofes und der Gilde der Kaufleute in Runde 3. Damit habe ich dann immer vier Würfel und ein zusätzliches Gold pro Produktionsphase zur Verfügung. Dann muss man bauen, was das Zeug hält, um die Waren in Siegpunkte umzuwandeln. Wenn man es schafft, bis zur Kathedrale zu kommen, wird man das Spiel wahrscheinlich gewinnen. Aber dafür braucht man das ganze Spiel über exzellente Würfelwürfe, und die Strategie bricht schnell in sich zusammen, wenn man diese nicht hat. Ich habe nur einmal einen überragenden Sieg mit dieser Strategie gesehen, und das war in der normalen Version (Soldaten des Königs werden per Würfelwurf bestimmt). Ich möchte mich nicht auf ein solches Vabanque-Spiel einlassen.