ISSN: 1862-3670

Ausgabe Sommer 2009
Nr. 16

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Mit Rezensionen zu

Alea iacta est
Cartagena
Deukalion
Europa
Fits
Freibeuter d. Karibik
Giants
Die Goldene Stadt
Hexer von Salem
Kunststück
Wandel der Zeiten
Labyrinth-Das Duell
Nicht zu fassen
Race for the Galaxy
alea Schatzkiste
Im Schutze der Burg
SvC: Deutschland

und vieles mehr

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

treue Leser haben es bemerkt. Diese Ausgabe des Magazin Gelegenheitsspielers kam mit durchaus nennenswerter Verzögerung heraus. Wir geloben Besserung und sind stets bemüht, unsere internen Abläufe entsprechend zu verbessern. So ist fest eine weitere Ausgabe des Magazins eingeplant, die auch schon die Neuheiten aus Essen 2009 aufarbeiten soll und auf das Weihnachtsgeschäft vorbereitet.
Wer aktueller auf dem Laufenden gehalten werden möchte, welche neuen Spiele sich lohnen, dem sei nochmals der Spiele-Podcast auf www.spiele-podcast.de ans Herz gelegt. Neben aktuellen Rezensionen werden wir auch dieses Jahr wieder direkt im Anschluss an unseren Besuch in Essen von unseren Eindrücken berichten.
Bleiben Sie uns gewogen. Wir sehen uns vom 22. bis 25. Oktober auf der Spiel ´09.

Ihre Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Unser Jahrbuch 2008/2009 ist im Buchhandel erhältlich. Mehr dazu auf Seite 3.

Das Wertungssystem:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert (6), empfehlenswert (5), ordentlich (4), geht so (3), für Fans (2), Finger weg (1)

Einstiegshürde: niedrig (grün), mittel (gelb), hoch (rot)

Preis/Material-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

Inhalt:

Spiele-Jahrbuch	03
Bestenliste	05
Spiel des Jahres	07
Kinderspiel des Jahres	09
Alea iacta est	11
Cartagena – Die Goldinsel	15
Cartagena - Die Meuterei	18
Deukalion	22
Dominion	26
Europa	30
Fits	33
Freibeuter der Karibik (Yvio)	36
Giants	39
Die Goldene Stadt	43
Der Hexer von Salem	48
Kunststück	51
Im Wandel der Zeiten	53
Labyrinth - Das Duell	58
Nicht zu fassen	60
Race for the Galaxy	63
Erweiterung Sankt Petersburg	66
10 Jahre alea: Schatzkiste	68
Im Schutze der Burg	71
Siedler von Catan: Deutschland	75
Impressum	83

Spiele-Jahrbuch 2008/2009 erschienen

Erschienen: April 2009

Henry Krasemann und
Christian Krause (Hrsg.)

172 Seiten (großteils farbig), Paperback
17,99 EUR

ISBN:978-3837-093-377

Als was mag der Jahrgang 2008 in die Spiele-Geschichtsbücher eingehen? Ein langweiliges Jahr ohne Höhepunkte? Mit einem Spiel des Jahres, das nach Meinung einiger „nur“ eine aufgeblasene 4-Personen-Variante eines sehr guten Zweierspiels ist? Mit Neuauflagen alter Preisträger? Alles auch keine schlechten Spiele. Doch der Einfallsreichtum der Spieleerfinder zeigt sich eher bei anderen Neuerscheinungen, wie Dominion, Stone Age oder Gambit 7. Dies gilt ebenso für einige komplexe und fordernde Spiele wie Senji oder Planet Steam. Auch Kinder haben wieder einige herausragende Spiele entwickelt bekommen. Didi Dotter und Fladderadatsch sind nur zwei von ihnen.

Nein, 2008 war kein schlechter Jahrgang. Dies zeigen auch die zahlreichen hohen Wertungen, die die Redaktion vom Magazin Gelegenheitsspieler vergeben hat. Doch es gab auch ein paar Totalausfälle. Dass Sie beim Spiele-Einkauf die richtige Entscheidung treffen, dabei soll Ihnen dieses Buch helfen.

Wir präsentieren die wichtigsten Gesellschaftsspiele des Jahres übersichtlich und mit kritischen Texten. Das Farbsystem erlaubt den schnellen Überblick: Welches Spiel ist für Gelegenheitsspieler, welches für Vielspieler geeignet.

Spiele-Jahrbuch 2007/2008 noch im Handel

Erschienen: April 2008

Henry Krasemann und
Christian Krause (Hrsg.)

172 Seiten (großteils farbig), Paperback
16,99 EUR
ISBN:978-3-8370-5931-1

Nach dem Erfolg des ersten Jahrbuchs des Magazins Gelegenheitsspieler wird hiermit die Reihe weiter fortgesetzt. Auch dieses Mal präsentieren wir die wichtigsten Gesellschaftsspiele des vergangenen Jahres übersichtlich und größtenteils in Farbe. Jedes Spiel wurde von der Gelegenheitsspieleler-Redaktion kritisch bewertet. Das Farbsystem erlaubt den schnellen Überblick: Welches Spiel ist für Gelegenheitsspieler, welches für Vielspieler geeignet. Wer sich ein neues Gesellschaftsspiel kaufen möchte, sei es ein Brettspiel, Partyspiel oder auch Kartenspiel, findet hier eine ausführliche Orientierungshilfe.

Für jeden sollte etwas dabei sein: Partyspiele wie Linq, Time‘s up, Graffiti oder Fangfrisch - Brettspiele wie Zooloretto, Wikinger, Cuba, Hamburgum, ANNO 1701 oder Portobello Market - pfiffige Kartenspiele wie Bungee oder Handelsfürsten - oder Kinderspiele wie Rettet den Märchenschatz oder Burg Appenzell. Weit über 60 Spiele warten darauf, in diesem Buch entdeckt zu werden.

Spiele-Jahrbuch 2006/2007 noch im Handel

Das Magazin Gelegenheitsspieler ging 2007 in sein drittes Jahr. Zahlreiche Rückmeldungen der Leser haben gezeigt, dass ein großer Bedarf an einer gedruckten Version der zahlreichen Rezensionen besteht. Daher haben wir das Jahrbuch herauszugeben, das die wichtigsten Gesellschaftsspiele aus und für 2006/2007 übersichtlich und größtenteils in Farbe präsentiert. Wer sich ein neues Gesellschaftsspiel kaufen möchte - sei es ein Brettspiel oder auch Kartenspiel - findet hier ausführliche Informationen: Kritische Besprechungen der aktuellen Spiele 2006/2007 weisen den Weg.

Für jeden sollte etwas dabei sein. Seien es Partyspiele wie „Was‘n das?“ oder „Pow Wow“. Seien es Brettspiele wie „Die Säulen der Erde“ oder „Die Baumeister von Arkadia“. Oder einfach nur pfiffige Kartenspiele wie „Sitting Ducks“ oder „Kreuz & Quer“. Auch elektronische Spiele werden behandelt.

Erschienen: April 2007

Henry Krasemann und
Christian Krause (Hrsg.)

156 Seiten (großteils farbig), Paperback
16,99 EUR
ISBN: 978-3-8334-9461-1

Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

Spiel des Jahres, Deutscher Spiele Preis, Essener Feder, Goldener Pöppel... die Zahl der Ranglisten von Gesellschaftsspielen ist groß. Auch das Magazin Gelegenheitsspieler möchte nun seinen Lesern alle zwei Monate fünf Bestenlisten zur Hilfe beim Spielekauf bieten. Dabei orientieren wir uns vor allem an einem Kriterium: dass die empfohlenen Spiele besonders gut für Gelegenheitsspieler geeignet sind.

Spiele, die es bei uns in die Bestenliste für Gelegenheitsspieler schaffen wollen, müssen insbesondere einen leichten Zugang bieten. Das Erarbeiten der Regeln muss zügig möglich sein und auch eine erste Spielpartie schon Spaß bereiten. Die Spieldauer und die Spieltiefe sind nicht entscheidend. Auch wer nur gelegentlich spielt, möchte vielleicht dann aber auch mehrere Stunden beschäftigt sein und mitdenken. Wenn aber zunächst lange Anleitungen gelesen werden müssen und Spielmechanismen erst nach öfterem Probieren klar werden, schreckt dieses Viele ab. Auch solche Spiele haben ihre Daseinsberechtigung und begeistern Spieler gerade durch ihre Komplexität. Daher widmen wir diesen Spielen eine eigene Bestenliste und Rezensionsrubrik.

Auch ein Gelegenheitsspieler hat vielleicht mal Lust, länger in eine Spielewelt zu versinken.

Vielleicht vermissen Sie zahlreiche Spieleklassiker wie Schach, Mühle, Skat oder auch Mensch-Ärgere-Dich-Nicht. Doch diese Spiele sind den meisten bekannt und wahrscheinlich in Form von Spielesammlungen zahlreich vorhanden. Uns geht es zu zeigen, was sich auf dem Markt der modernen Gesellschaftsspiele tut und dass es eine Welt neben Siedler von Catan und Carcassonne gibt.

Weitere Informationen über die Spiele finden Sie in den vergangenen Ausgaben vom Gelegenheitsspieler, auf unserer Partnerseite www.spieltage.de und über die Rezensionssuchmaschine www.luding.org.

Vermissen Sie Ihr Lieblingsspiel? Dann schreiben Sie uns an

redaktion@gelegenheitsspieler.de.

Top Mehrpersonenspiel

Dominion (Hans im Glück)
Fauna (Huch & Friends)
Zooloretto (Abacus Spiele)
Siedler von Catan (Kosmos)
Carcassonne (Hans im Glück)
Himalaya (Tilsit)
Blue Moon City (Kosmos)
Thurn und Taxis (Hans im Glück)
Zug um Zug Europa (Days of Wonder)
Der Palast von Alhambra (Queen Games)
Manila (Zoch)
Robo Rally (Wizard of the Coast/Amigo)
Wikinger (Hans im Glück)

Top 2 Personen Spiele

Die Säulen der Erde (Kosmos)
Auf die Palme (Winning Moves)
Blokus Duo (Winning Moves)
Kahuna (Kosmos)
Halali (Kosmos)
Einfach Genial (Kosmos)
Thurn und Taxis (Hans im Glück)
Da Vinci Code (Winning Moves)
Dvonn (Don & Co)
Dungeon Twister (ProLudo)

Top Partyspiele

Cash´n Guns (Repos Production)
Was´n das? (Ravensburger)
Frauen und Männer (Kosmos)
Tabu (Hasbro / MB)
Outburst (Parker)
Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)
Cranium (Jumbo)
Graffiti (HUCH)

Top anspruchsvolle Spiele

Senji (Asmodée Editions)
Euphrat & Tigris (Pegasus Spiele)
Caylus / Caylus Magna Carta(Ystari Games)
Puerto Rico (Alea)
Louis XIV (Alea)
Raja (Phalanx)
Funkenschlag (2F)
Der Herr der Ringe Brettspiel (Phalanx)
Schatten über Camelot (Days of Wonder)

Top Kartenspiele

Geschenkt... ist noch zu teuer (Amigo)
Bungee (Amigo)
Kakerlakenpoker (Drei Magier)
San Juan (Alea)
Blue Moon (Kosmos)
Bohnanza (Amigo)
6 nimmt (Amigo)
Attribut (Lookout Games)
Ohne Furcht und Adel (Hans im Glück)

Spiel des Jahres 2009

Spiel des Jahres 2009 wurde für viele nicht ganz unerwartet „Dominion“ von Donald X. Vaccarino im Verlag Hans im Glück (Vertrieb Schmidt Spiele)

Die Jury begründet Ihre Wahl wie folgt:

Was ist das denn für ein Spiel? Man hat frühzeitig die Hand voller Siegpunktkarten, flucht aber darob leise vor sich hin und nimmt sich vor: „Beim nächsten Spiel können mir die verdammten Siegpunkte erst mal gestohlen bleiben, sonst gewinne ich dieses Spiel ja nie!“ Die bloße Tatsache, dass solch ein innerer Monolog zustande kommen kann und der darin gefasste Vorsatz auch noch sinnvoll ist, legt nahe, dass es sich hier um ein durch und durch ungewöhnliches Spiel handeln muss. Die Jury „Spiel des Jahres“ zählt „Dominion“ sogar zum erlauchten Kreis derjenigen Preisträger, die nicht einfach „nur“ von wirklich herausragender Qualität sind, sondern die Kultur des klassischen Gesellschaftsspiels durch ein wahrhaft innovatives, unverbrauchtes Spielsystem bereichern.

Sage und schreibe 500 Aktions-, Geld- und Siegpunktkarten stecken in der mit einem sehr zweckdienlichen Sortierfachsystem ausgestatteten Schachtel von „Dominion“. Doch keine Angst: Von der überwältigenden Kartenzahl kommt in jeder Partie nur eine kleine, immer wieder neu zusammengestellte Auswahl zum Einsatz. Jedes Spiel verläuft anders; Taktik und Strategie wechseln von Partie zu Partie. Namentlich die enorme Vielfalt unterschiedlicher Aktionskarten bringt Farbe in dieses thematisch im Mittelalter angesiedelte Spiel.

Zwar müssen Dominion-Spieler tendenziell bestrebt sein, ihr Portfolio an verschiedenen Aktionskarten ständig zu erweitern, denn mit der Anzahl und klugen Auswahl dieser Aktionskarten wächst der eigene Handlungsspielraum. Letztlich ist die alles entscheidende Frage aber stets: Wann endlich ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um sich mit Siegpunktkarten zu belasten? Und Siegpunkte können vor allem in der Aufbau- und Entwicklungsphase dieses Spiels eine wahre Plage sein.

Als Grundausstattung erhält jeder Spieler zu Beginn 10 Karten. Darunter sieben Karten mit Kleingeld und auch gleich schon mal drei Karten, die jeweils einen Siegpunkt zählen. In der Mitte des Tisches liegen weitere Stapel von Karten, die man im Laufe des Spiels erwerben kann.

Ein Spielzug ist denkbar einfach: Vom eigenen Kartenstapel die obersten fünf auf die Hand nehmen, Karten ausspielen, neue Karten kaufen, ausgespielte und restliche Handkarten auf die Seite legen. Ist der eigene, verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, werden alle ab bzw. zur Seite gelegten eigenen Karten gemischt und bilden den neuen verdeckten Nachziehstapel. Man sieht also: Neuerworbene Karten bereichern nach und nach die eigene Karten- und Aktionsauswahl, und in aller Regel gehen ausgespielte Karten nicht verloren. So wächst der eigene Kartenstapel stetig an – was durchaus nicht zwangsläufig zu begrüßen ist, sondern unter Umständen auch sehr lästig und hinderlich sein kann. Dieser Mechanismus ist die eigentliche große spielerische Innovation, die „Dominion“ bietet. So ist es beispielsweise überhaupt nicht gut, allzu viele Karten mit kleinen Siegpunktwerten in seinem Kartenstapel mit sich herum zu schleppen. Klar, am Ende geht es um nichts anderes als darum, möglichst viele Sieg-

punkte auf der Hand zu haben, andererseits behindern einen die Dinger während des Spiels nur. Mit Siegpunktkarten lässt sich nämlich spieltechnisch überhaupt nichts anfangen. Sie sind halt da. Jetzt stelle man sich vor, man zieht vom eigenen Kartenstapel die obligaten fünf Karten auf die Hand und vier davon sind Siegpunktkarten; es befindet sich also gerade mal eine Karte darunter, mit der man in diesem Zug etwas anfangen kann – sehr lustig! Kluge Spieler versuchen solche Situationen dadurch zu vermeiden, dass sie sich statt vieler geringwertiger Siegpunktkarten einige wenige hochwertige unter den Nagel reißen. Natürlich ist das schwieriger, aber es lohnt sich.

Die Fülle des Spielmaterials und der Spielmöglichkeiten bei „Dominion“ sollte nicht den Blick darauf verstellen, dass es sich hier um ein Spiel mit sehr klaren, einfach zu erfassenden Strukturen handelt. Die reizvolle Technik, sich vor jeder Partie mit viel Witz und Geschick sein eigenes kleines Kartendeck zusammen zu stellen, ist Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen seit mehr als zehn Jahren von einschlägigen und weltweit beliebten Sammelkartenspielen her vertraut. – Der Einstieg in das innovative Spielsystem von „Dominion“ ist also nicht schwer, und es steht zu erwarten, dass „Dominion“ in Zukunft nicht nur frischen Wind über hunderttausende von Spieltischen hierzulande wehen lassen wird, sondern dass es auch eine neue Quelle der Inspiration für deutsche und internationale Spieleautoren sein wird.

(Quelle Text / Fotos: Spiel des Jahres e.V.)

P.S.: Zur Feier des Tages haben wir die Gelegenheitsspieler-Rezension von Dominion noch einmal in diese Ausgabe übernommen (S. 26).

von links: Dale Yu, Valerie Putman (Co-Entwickler), Bernd Brunnhofer (Verlags-Chef Hans im Glück), Fritz Gruber (PR-Beauftragter Spiel des Jahres), Jay Tummelson (Verlags-Chef Rio Grande Games), Bernhard Löhlein (Sprecher Spiel des Jahres)

Kinderspiel des Jahres 2009

Kinderspiel des Jahres 2009 wurde „Das magische Labyrinth“ von Dirk Baumann im Verlag Drei Magier Spiele.

Die Jury begründet Ihre Wahl wie folgt:

Das magische Labyrinth übt auf Kinder ebenso wie auf Erwachsene eine magnetische Anziehungskraft aus. „Zauberlehrlinge“ werden auf der Suche nach magischen Zeichen über einen Spielplan gezogen. Ein unterirdisches Labyrinth lässt die mit Kugeln magnetisch verbundenen Spielfiguren immer wieder wie gegen eine unsichtbare Wand laufen. Es bedarf großer Aufmerksamkeit und eines guten Gedächtnisses, um die im Untergrund lauernden Hindernisse zu umgehen und sich seinen Weg durch das magische Labyrinth zu bahnen. Das Spiel zeichnet sich durch eine raffiniert ausgetüftelte Spielmechanik und hohen Aufforderungscharakter aus.
Schon der Aufbau des magischen Labyrinths kann als kleines konstruktives Spiel begriffen werden. Dazu nimmt man den quadratischen Spielplan aus der Schachtel und steckt 24 kleine Mauerteile (aus stabilem Holz) in die dafür vorgesehenen Aussparungen des rasterförmig angelegten Labyrintheinsatzes. Wird nun der Spielplan wieder auf den mit Mauerteilen gespickten Schachteleinsatz gelegt, stehen die Spieler auch schon vor der großen und reizvollen Herausforderung eines unterirdischen, den (Ein-) Blicken entzogenen Labyrinths.
Die „Zauberlehrlinge“ bzw. magnetischen Spielfiguren werden auf ihren Startplatz in einer von unten her zugänglichen Ecke des Spielplans gesetzt.

Anschließend schiebt man an dieser Ecke unter den Spielplan Metallkugeln ein, und zwar so viele, dass jede Spielfigur gleichsam „durch den Spielplan hindurch“ eine Kugel mit magnetischer Kraft festhält. Nun wird noch ein „magisches Symbol“ aus einem Säckchen gezogen und auf einen bestimmten Platz des Spielfeldes gelegt. Ziel eines jeden Spielers ist es, mit seinem Zauberlehrling als erster dieses magische Symbol zu erreichen. Das ist scheinbar ganz leicht, denn weit und breit ist nichts zu sehen, was einen auf seinem Weg dorthin aufhalten könnte.
Wer an der Reihe ist würfelt und zieht mit seiner Figur entsprechend viele Felder. Das ist die Theorie. In der Praxis aber ist es höchst wahrscheinlich, dass der gezogene Zauberlehrling plötzlich im wahrsten Sinne des Wortes wie gegen eine unsichtbare Wand läuft. Das magische Labyrinth im Untergrund hat dann eine seiner zahlreichen Tücken offenbart. Stößt eine Spielfigur gegen eine unterirdische Wand, verliert sie ihre Metallkugel und muss zurück auf den Startplatz, von wo aus im nächsten Zug ein neuer Versuch, ungehindert vorwärts zu kommen, gestartet werden kann. Für einen von Erfolg gekrönten Marsch über den Spielplan ist es unerlässlich, sich genau zu merken, an welchen Stellen man selbst – und natürlich auch andere! – schon mal gescheitert, d.h. auf unsichtbare Hindernisse gestoßen ist. Auf diese Weise sind alle Mitspieler immer voll mit von der Partie, weil die genaue Beobachtung dessen, was den anderen Spielern widerfährt, wertvolle Erkenntnisse für den eigenen Zug bringt. Schafft ein Zauberlehrling es in seinem Zug, alle Hindernisse zu umgehen und die ihm unterirdisch anhaftende Kugel nicht zu verlieren, darf er, wenn er wieder an der Reihe ist, von dem einmal erreichten

Platz aus weiter ziehen.
Sobald ein Spieler mit seiner Figur das gesuchte Symbol auf dem Spielplan erreicht hat, erhält er den entsprechenden Chip und ein neuer wird aufgedeckt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Symbole ergattern konnte.
Die sehr übersichtlich gestaltete Spielregel ist schnell gelesen und lässt keine Fragen offen; ganz nebenbei ist sie grafisch auch noch ausgesprochen schön gestaltet. Um spontan mit von der Partie zu sein, bedarf es für Neulinge nur weniger Worte – schon haben sie alles verstanden und können vollwertig mitspielen. Kenner des Spiels genießen keinerlei Vorteile, hier ist einzig und allein Erinnerungsvermögen gefragt. Flexibel ist „Das magische Labyrinth“ übrigens nicht nur wegen der bei jedem Spiel neu und anders platzierbaren Mauerstücke, sondern auch hinsichtlich seines Schwierigkeitsgrades. Denn wie oft man gegen verborgene Mauern rennt, hängt zum Teil auch davon ab, wie viele Mauern vor dem Spiel ins Labyrinth gesetzt werden. Spielen jüngere Kinder mit, kann man getrost 6 bis 7 Mauern weglassen, wohingegen beim Spiel ausschließlich mit Erwachsenen am besten alle Mauern zum Einsatz kommen.
Spiel ausschließlich mit Erwachsenen? Ja, das gibt es durchaus. „Das magische Labyrinth“ vermag nämlich nicht nur Kinder zu faszinieren; es erweckt auch in Erwachsenen den Ehrgeiz, die eigene Figur möglichst geschickt zwischen den verborgenen Mauern hindurch zu manövrieren.

(Quelle Text: Spiel des Jahres e.V. / Quelle Foto)

von links: Dirk Baumann (Autor), Axel Kaldenhoven (Geschäftsführer Schmidt Spiele), Wieland Herold (Koordinator der Jury Kinderspiel des Jahres)

Alea iacta est

Autor:	Jeffrey D. Allers Bernd Eisenstein
Grafik:	C. Stephan P. Rennwanz
Verlag:	alea (Ravensburger)
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	45-60 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 3 Minuten
Erklärung:	ca. 5 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2009

Alea, lat. für Würfel, ist das Label des Ravensburger Verlages für anspruchsvolle Spiele. Nun waren Würfel bislang nur in Form der hölzernen Kuben in alea-Spielen enthalten, die zumeist die Stelle von Waren und Spielmarkern einnehmen. In „Alea Iacta Est“ darf nun endlich zünftig gewürfelt werden.

Angesichts des hohen Glücksanteils waren Würfelspiele bislang wohl nicht anspruchsvoll genug. Auch ansonsten hatten es Würfelspiele auf dem Spielemarkt in der Vergangenheit eher schwer. Das mag daran liegen, dass sie meist eher abstrakt und einfach bleiben und neben Würfeln maximal noch einen Zählblock benötigen.

Mittlerweile liegen Würfelspiele aber voll im Trend. So haben zuletzt eine ganze Reihe von Brettspielen einen Würfelableger erhalten (Der Palast von Alhambra, Die Siedler von Catan, Im Wandel der Zeiten, u.v.a.m.).

Kniffel deLuxe oder Yahtzee verkitscht?!?

Das Spielprinzip ist, wie man es bei einem Würfelspiel landläufig erwartet, leicht verständlich. Bei der Abfassung der Anleitung schien man sich da aber nicht so sicher. Auf acht (!) Seiten wurde der Spielablauf zerlegt. Und dabei wird leider erst nur erklärt, welche Würfel-Paarungen wo abgelegt werden können, weshalb man dazu verleitet ist, lediglich ein thematisch aufgemotztes Kniffel-Spiel zu erwarten. Erst spät erfährt man, wozu man seine immerhin 8 Würfel während eines Spielzuges in Reihen, Straßen oder Paarungen auf die ausliegenden Wertungsfelder ablegen soll. Hier wurden Spielmechanik und Spielhintergrund unnötig voneinander getrennt. Einmal im Spiel tritt der Spielhintergrund nämlich durchaus

aus demselben heraus und gibt der römischen Würfelorgie ein ebensolches Gepräge. Ziel ist es nämlich, möglichst wertvolle Provinzen zu erwerben und diese durch Patrizier oder gar Patrizierehepaare zu verwalten.

Provinzen und Patrizier können mit Geboten im Forum Romanum und im Castrum ersteigert werden.

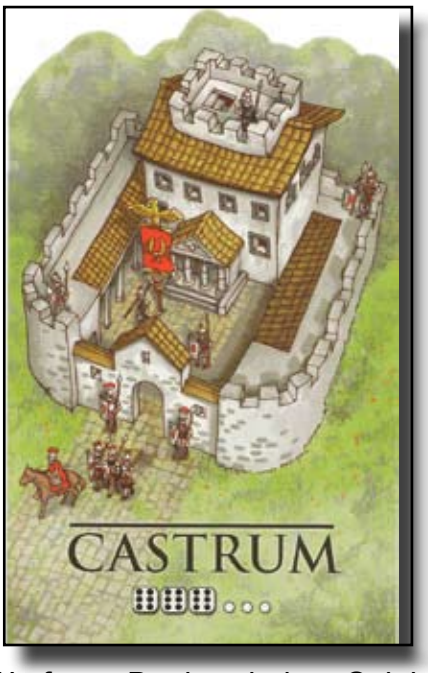
Und eigentlich kommen erst jetzt die Würfel ins Spiel. In jeder der Spielrunden würfeln die Spieler reihum und versuchen aus dem Ergebnis an der richtigen Stelle ein möglichst günstiges Gebot abzugeben. Hierfür wird eine passende Zahlenkombinationen aus dem Wurf auf den entsprechenden Ablagefeldern platziert. Während dabei die Zahl bestehender Gebote zunimmt, schmilzt die Zahl der den Spielern zur Verfügung stehenden Würfel, bis der erste der Spieler alle Würfel platziert und damit das Ende der Spielrunde eingeläutet hat. In der anschließenden Rundenwertung werden je nach Gebot Provinzen, Senatsaufträge, Patrizier und Münzen zugeteilt.
Um dabei im Forum Romanum an der Auswahl der Patrizier teilzunehmen, müssen Gebote so abgegeben werden, dass zwei Würfel die Summe 5 ergeben, wobei spätere Gebote die früheren verdrängen. Die logische Folgerung, hier erst spät zu setzen, ignoriert man leider häufig in der Hoffnung, endlich das ersehnte Patrzierehepaar vervollständigen zu können.
Provinzen dagegen werden nur den höchsten Geboten im Castrum zuteil, wobei dort nur gleiche Augenpaare abgelegt werden dürfen.

Damit es ein wenig komplexer wird, kommen noch Senat, Tempel und Latrine hinzu.

So können mit der Ablage von auf- bzw. absteigenden Würfelreihen im Senat Sonderaufträge errungen wer-den. Da die Symbolsprache der ent-sprechenden Karten völlig verunglückt ist, kann leider regelmäßig nur unter Zuhilfenahme der beigefügten Spielhilfe ermittelt werden, in welcher Art und Weise der Senatsauftrag erfüllt und damit weitere Punkte erzielt werden können (Z.B. gibt es Extrapunkte für jedes vollständige Patrizierehepaar in einer Provinz, aber auch zusätzliche Provinzen für gemischt farbige Patrizierehen).

Verdrängte oder nutzlose Würfel landen in der Latrine, wo gemäß der Devise „pecunia non olet“ jeder Würfel immerhin noch eine Münze bringt. Mit diesen können neue Würfelwürfe erkauft werden, wenn der erste Wurf nicht das erwünschte Gebot ermöglicht. (Weshalb der Verlag die Münzen umständlich repete!-Chips getauft hat) Allerdings - so prägt es sich nach mehreren Versuchen ein - bringt eine Wurfwiederholung selten den erwünschten Erfolg. Da sammelt man doch lieber diese Abfallprodukte und löst sie am Ende gegen je ½ Siegpunkt ein.

Schließlich bleibt noch der Tempel zu erwähnen, wo durch den Erwerb von Siegpunkt-Losen tatsächlich ausschließlich um Fortunas Gunst gebuhlt wird.
Trotz aller sonstigen Würfelei kommt nämlich allein hier der Glücksfaktor voll zum Tragen. Denn meistens eröffnet der



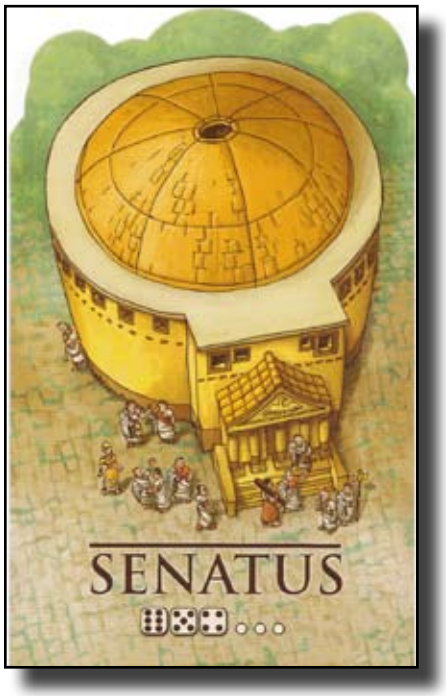
Wurf zu Beginn jedes Spielzugs eine ausreichende Anzahl an taktischen Aktionsmöglichkeiten, die es gilt, abhängig von den Geboten der Mitspieler bestmöglich zu verwerten. Dass die Auswahl der Provinzen, der Patrizier, der Lotterielose und Strategiekarten durch das Ausspielen bestimmter Würfelkombinationen gesteuert wird, tritt dabei spielbegleitend fast unmerklich in den Hintergrund.

Das Spiel geht je nach Spieleranzahl über 5 oder 6 solcher Runden. Damit das Ende niemanden unversehens ereilt, sollte die Rundenzahl sichtbar für alle mitgezählt werden. Ein Run-denzähler wurde dem Spiel allerdings nicht mitgegeben, obwohl der Spielekarton ansonsten vor lauter Material aus den Nähten platzt.

Im Anschluss an die letzte Spielrunde findet die Siegpunktewertung statt.

Insgesamt beruht die Spielmechanik von „Alea iacta est“ zwar auf Würfelpaarungen á la Kniffel. Das Spiel selbst hat mit diesen abstrakten Wurzeln aber nur wenig gemein.
Dienen die Würfelableger bekannter Spieleklassiker eher dazu, die Popularität eines Spielenamens in einem weiteren Verkaufssegment zu nutzen, ist Alea iacta est ein eigenständiges Spiel, das durch das passende historische Setting und den raschen Rundenablauf überzeugt.

Puristen, die ein zünftiges Skatspiel jeder Partie „Ohne Furcht und Adel“ vorziehen, werden zwar weiterhin lieber den Abstraktionsgrad eines Kniffelspiels bevorzugen. Doch seien wir ehrlich - auch Spiele, wie Risiko bestehen spielmechanisch aus einem bloßen Würfelspiel – einem sehr primitiven allzumahl. Doch eine Partie Risiko ohne die große Weltkarte und die vielen kleinen Truppenteile wäre nicht dasselbe. Die meisten Spiele leben eben nicht nur vom Spielmechanismus, sondern von der durch Hintergrund und Material ergänzten Gesamtatmosphäre. Und die ist bei „Alea iacta est“ durchweg gelungen. Sowohl thematisch als auch in der Farbgebung erinnert sie an den ebenso leichten Ravensburger-Klassiker „Ave Caesar“, dessen Neuauflage bei Pro Ludo durchaus auch als Alea-Edition hätte durchgehen können.



Alles in Allem ein leichtes schnelles Spiel für zwischendurch, dass immer wieder zu einer Revanche verlockt.
mp
Fotos: mp

Fazit

Alea Iacta Est ist eine gelungene Ergänzung der mittleren Alea-Editionen. Trotz 28 enthaltener Würfel sollte man kein abstraktes Würfelspiel erwarten. Vielmehr erhält man beim Kauf ein schnelles interaktives Auktionsspiel vor antikem Spielhintergrund. Durch kurze Spielzüge und gemeinsame Wertungsfelder sind alle Spieler durchgehend ins Spielgeschehen eingebunden. Ungeachtet der übertrieben ausführlichen 8-seitigen Spielregel ist die zugrunde liegende Spielmechanik schnell verinnerlicht. Regelmäßig nachschlagen muss man eigentlich nur die Bedeutung der Auftragskarten. Unterm Strich ein schnelles strategisches Würfelspiel, dass durch die an Asterix- und Obelix-Comics erinnernde Grafik atmosphärisch gelungen eingebettet ist.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Cartagena – Die Goldinsel

Autor:	Rüdiger Dorn
Verlag:	Winning Moves
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 19 Euro
Erschienen:	2008

Mit Mehrteilern ist das so eine Sache, insbesondere dann, wenn sie erst später hierzu werden. So ist Cartagena - Die Goldinsel nunmehr schon der dritte Teil der Cartagena-Reihe. Da jedoch die beiden Vorgänger eigentlich dasselbe Spiel waren, nur mit unterschiedlichem Spielplan, ist es nach neuer Zählweise erst der zweite Teil. Und der darf wiederum auf gar keinen Fall mit der ganz neuen Folge von Michael Rieneck verwechselt werden (Rezension in dieser Ausgabe). Losgelöst von aller Arithmetik musste der offizielle zweite Teil im Gelegenheitsspieler-Test zeigen, ob er an die Leichtigkeit der ersten Teile heranreicht und die Messlatte für den aktuellen Teil hoch legt.

Buddeln und reisen

Cartagena - Die Goldinsel setzt sich aus zwei Bereichen zusammen: dem Land und dem Meer. Auf dem Land schickt man den Kapitän mittels Handkarten auf die Reise. Je nachdem, auf welchem Feld er landet, kann er u. a. Piraten und Buddelrechte einsammeln. Nur mit diesen ausgestattet lohnt es sich wirklich, mit den gleichen Handkarten auf das Meer hinauszufahren. Dies wiederum ist wichtig, um Schätze zu heben. Denn diese bekommt man am Ende nur, wenn man Pirat und Buddelrecht auf der jeweiligen Insel abgelegt hat. Streitet man sich um einen Schatz, ist die Wertigkeit der Buddelrechte entscheidend.

Eine besonders fiese Komponente sind die Inselkarten. Denn zu Beginn des Spiels wird eine von Ihnen geheim gezogen. Diese bestimmt die Goldinsel, von der das Spiel seinen Namen hat. Nur wer auf dieser Insel ein Buddelrecht hinterlegt hat, kann überhaupt gewinnen. Um herauszubekommen, welche es ist, können die übrigen Inselkarten an verschiedenen Stellen im Spiel erworben und eingesehen werden. Hierzu sind die Sonderfunktionen der Karten wichtig, die das Spiel auch noch an anderer Stelle beeinflussen können.

Wer am Ende das meiste Gold erspielt hat, gewinnt.

Sammeln und spielen

Die Grundtaktik dürfte sein, zunächst auf dem Festland einen Vorrat an Piraten und Buddelrechten anzusammeln, um keine Zeit (bzw. Züge) beim Hin- und Hersegeln zu verlieren. Dabei ist zu beachten, dass die Anzahl der mitreisenden Piraten beschränkt ist. Allerdings können diese auch noch mittels Sonderfunktionen der Karten von anderen Inseln wieder eingesammelt werden.

Zentrale Aufgabe sollte es aber auch sein, möglichst viele Inselkarten zu sichten, um der Goldinsel auf die Spur zu kommen. Die Rechnung ist einfach: es gibt zwölf Inseln, aber nur sechs Buddelrechte können ausgelegt werden. Wer also auf Nummer Sicher gehen will, sollte zumindest sechs Inseln während des Spiels ausgeschlossen haben.

Sinnvoll kann auch gerade im ersten Drittel des Spiel sein, die Vulkaninsel unten links auf dem Spielbrett zu besuchen. Hier warten sogenannte Reliktkarten, die einem nicht nur

Gold, sondern auch einen spielerischen Vorteil verschaffen. Besonders beliebt dürfte die Möglichkeit sein, Piraten beliebiger Farbe beim Platzieren der Buddelrechte auf eine Insel setzen zu dürfen.

hk

Fotos: Winning Moves

Fazit

Cartagena - Die Goldinsel hat von der Spielmechanik nichts mit den Vorgängern zu tun und ist ein völlig eigenständiges und auch komplexeres Spiel. Hat man die Regeln innerhalb von ca. 20 Minuten verstanden (wobei der größte Teil auf dem Verstehen der Sonderfunktionen liegt), kann schon das erste Probespiel Spaß machen. Das Thema der Schatzsuche wird dabei gut eingefangen, auch wenn es wundert, dass sich Piraten um so etwas wie Buddelrechte scheren. Die Spielzeit ist mit ca. 30 bis 45 Minuten übersichtlich. Das Zusammenspiel aus Spielbrett und Karten erlaubt ein abwechslungsreiches Spiel, das Raum für verschiedene taktische Möglichkeiten lässt. Allerdings sind diese auch nicht so tiefgehend, dass sie wirklich über Jahre fesseln können. Aber für eine ganze Reihe unterhaltsame Partien ist „Die Goldinsel" durchaus gut und funktioniert sowohl mit zwei, als auch mit drei und vier Spielern gut. Eben ein nettes Spiel für Zwischendurch zu einem erschwinglichen Preis.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Cartagena - Die Meuterei

Autoren:	Michael Rieneck
Verlag:	Winning Moves
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 13 Euro
Erschienen:	2008

Cartagena - Die Meuterei- ist das vierte Spiel, das in der Piratenlinie erschienen ist. Nachdem die ersten Spiele von Leo Colovini und Rüdiger Dorn kreiert wurden, hat sich nun Michael Rieneck (Mit-Autor unter anderem von „Die Säulen der Erde“ und „Cuba“) dem Thema angenommen. Ob die Umsetzung erfolgreich ist, bleibt abzuwarten.

Worum geht es bei dem Spiel?

Von der Geschichte her knüpft das Spiel an den Vorgänger „Cartagena – Die Goldinsel“ an. Die Piraten befinden sich auf See und segeln von der Goldinsel aus weiter.

Die Spieler befinden sich an Bord des Piratenschiffes.

Im Mittelpunkt steht die anstehende Meuterei auf dem Schiff. Der Steuermann (Ramon Diaz) wird am Ende des Spieles einen Aufstand gegen den Kapitän Valverde anzetteln.

Die Spieler müssen sich während der Zeit auf See entscheiden, auf welcher Seite sie stehen. Denn nur ein Spieler, der sich für die siegreiche Seite entschieden hat, kann das Spiel letztendlich auch gewinnen.

Das Thema an sich hört sich schon mal interessant an. Bleibt zu hoffen, dass „Cartagena – Die Meuterei“ hält, was es verspricht.

Das Spiel verläuft in zwei Phasen: 1. die Zeit auf See und 2. die Meuterei.

Spielablauf während der Seephase:

Die Zeit, die die Spieler auf See verbringen, verläuft über mehrere Runden. Zu Beginn einer jeden Runde werden von einem Spieler eine Reihe sogenannter Piratenkarten verdeckt ausgelegt und zwar immer drei mehr, als Spieler vorhanden sind.

Die Karten symbolisieren die jeweiligen Kajütentüren, an die die Spieler anklopfen können.

Nun werden die Kajüten, beginnend mit dem Kartengeber, aufgesucht. Hierfür wird an die in Reihenfolge auslegenden Türen angeklopft. Anschließend wird die entsprechende Karte umgedreht und der Spieler am Zug muss sich entscheiden, ob er den Vorteil der Karte nutzen möchte oder nicht.

Es gibt insgesamt dreizehn Piratenkarten, die unterschiedliche Charaktere an Bord verkörpern. Jeder Charakter bringt für die Spieler einen anderen Vorteil mit sich.
Der Spieler, der an der Reihe ist, muss sich nun entscheiden, ob er die aufgedeckte Karte für sich nutzen möchte oder nicht. Sofern er dies nicht möchte, klopft er an die nächste Tür.
Dadurch sind für ihn die bereits aufgedeckten Karten passé. Er kann die Vorteile dieser Karten somit nicht mehr in Anspruch nehmen.

Jeder Spieler kann pro Runde genau eine Karte und den damit verbundenen Vorteil für sich

nutzen. Sobald sich ein Spieler für eine Karte entschieden hat, endet für ihn auch der jeweilige Spielzug.

Der Nächste in der Runde kann sich nun entscheiden, ob er den Vorteil einer bereits aufgedeckten Karte für sich nutzen möchte oder lieber noch eine weitere Kajütentür „öffnet“.

Wurde eine Piratenkarte genutzt, wird sie für diese Runde aus dem Spiel genommen. Somit kann in einer Runde kein Vorteil zweimal in Anspruch genommen werden.

Haben alle Spieler eine Karte gewählt, ist die Spielrunde zu Ende. Nun wird das kleine Modellpiratenschiff auf dem Spielplan genau um so viele Felder nach vorn gezogen, wie noch geschlossene Kajütentüren (=nicht umgedrehte Piratenkarten) vorhanden sind.

Anschließend wechselt die Position des „Startspielers“. Dieser mischt die Piratenkarten neu und legt verdeckt die entsprechende Anzahl Karten vor sich aus (Anzahl siehe Anfang der Beschreibung). Damit beginnt dann die nächste Runde.

Für das Ende der „Seephase“ gibt es zwei Möglichkeiten:

Entweder zieht das kleine Piratenschiff auf oder über das Feld „Meuterei“ am Ende der Bewegungsfelder auf dem Spielplan oder der Vorrat an den weiteren im Spiel vorhandenen Karten (Kampfkarten, Goldkarten) und Goldmünzen ist aufgebraucht.

Die Zeit auf See verläuft ziemlich ereignislos und wirkt eher monoton. Im Prinzip geht es darum, möglichst viele Kampfkarten für die anstehende Meuterei zu sammeln und die Gesinnung festzulegen. Die richtigen Taktiker kommen hier nicht auf ihre Kosten.
Das ständige Auslegen und Umdrehen der Piratenkarten ist nicht gerade spannend und wird mit der Zeit etwas langweilig.

Im Anschluss an die Zeit auf See beginnt die zweite Phase des Spieles. Es darf gemeutert werden !

Hoffentlich kommt hier etwas mehr Pep ins Spiel.

An der Meuterei können nur die Spieler teilnehmen, die während des Spieles ihre Gesinnung festgelegt haben. Jeder muss sich für eine Seite entschieden haben: entweder für Kapitän Valverde oder für den Steuermann Roman Diaz.

Die Festlegung der Gesinnung ist Inhalt von zwei der vorhandenen Piratenkarten, die die Spieler im Spielverlauf wählen können.

Die Meuterei läuft wie folgt ab: zur Durchführung stehen insgesamt fünf Matrosenpärchen zur Verfügung. Die kleinen Figuren haben an der Unterseite (für die Mitspieler nicht sichtbar) Zahlen von eins bis zehn. Die Matrosen werden auf beiden Seiten des Decks an Bord des Schiffes, das auf dem Spielplan abgebildet ist, paarweise gegenüber aufgestellt.

Jeder Spieler nimmt nun seine im Spiel erworbenen Kampfkar-

ten auf die Hand (graue Karten unterstützen Ramon Diaz, rosafarbene den Kapitän Valverde). Jede Kampfkarte hat einen eigenen Wert, der zwischen eins und drei liegt, wobei nur wenige Karten mit dem Wert drei vorhanden sind.

Zu Beginn eines Duells wird die Ausgangsstärke der Matrosen festgestellt. Hierfür wird das erste Paar genommen und nachgeschaut, welche Zahl auf der Unterseite steht. Nun können die Spieler die beiden Piraten durch ihre Kampfkarten unterstützen. Dafür werden die Kampfkarten verdeckt auf den Tisch gelegt. Wenn alle Spieler jeweils eine Karte ausgespielt haben, wird der aktuelle Stand ermittelt.

Anschließend geht das Duell in die nächste Runde: jeder kann wieder eine seiner Karten legen. Ab der zweiten Runde können die Spieler dann auch aus dem laufenden Duell aussteigen.

Sind alle Spieler bei dem aktuellen Duell ausgestiegen, wird dieses abschließend ausgewertet. Die Seite mit der höchsten Punktzahl gewinnt das jeweilige Duell.

Bevor das nächste beginnt, werden die bereits gelegten Kampfkarten aus dem Spiel genommen. Diese können somit nicht mehr zum Einsatz kommen.

Nach diesem Prinzip laufen alle Duelle der fünf Matrosenpärchen ab.

Es gilt das Prinzip: best of three. Die Seite, die zuerst drei Siege für sich verbuchen kann, hat die Meuterei für sich entschieden.

Während der Meuterei müssen die Spieler darauf achten, dass sie für jedes der fünf auszutragenden Duelle mindestens eine Kampfkarte legen können. Hat ein Spieler nicht genügend Karten zur Hand, scheidet er bei dem Duell aus, bei dem er keine Karte mehr ausspielen kann.

Die Meuterei ist nicht besonders aufregend und abwechslungsreich gestaltet worden. Es werden lediglich die im Spiel gesammelten Kampfkarten ausgespielt. Hier kann man nun hoffen oder ein wenig taktieren, dass der oder die Mitspieler die eigene Seite auch unterstützen oder vom Kampfwert her schlechtere Karten ausspielen.

Nach dem feststeht, wer die Meuterei gewonnen hat (Kapitän Valverde oder der Steuermann Ramon Diaz) decken die Spieler ihre Gesinnungskarten auf.

Gewinnen kann natürlich nur ein Spieler, der auf die siegreiche Seite gesetzt hat. Haben mehrere Spieler dies getan, entscheidet das Gold, dass die Spieler mittels von Piratenkarten während der Seefahrt sammeln konnten.

Wie spielt sich „Die Meuterei“? Der Spaß an dem Spiel will irgendwie nicht so richtig aufkommen. Nach „Die Goldinsel“ waren die Erwartungen an den vierten Teil wohl doch etwas zu hoch. „Die Meuterei“ kann mit dem Vorgänger nicht mithalten.

Während der ersten Phase des Spieles geht es im Wesentlichen darum, Kampfkarten zu sammeln und die Gesinnung festzulegen. Dies wirkt mit der Zeit etwas einschläfernd.
In der zweiten Phase wird dann mit Hilfe der gesammelten Kampfkarten die Meuterei ausgetragen.

Das Spiel ist etwas eintönig und plätschert so vor sich hin.

Wahrer Ideenreichtum wird von den Spielern nicht verlangt.
mb
Fotos: Winning Moves

Fazit

Cartagena –Die Meuterei- ist ein einfaches Spiel, in das man auch nach einer längeren Auszeit schnell wieder hinein findet. Die Spielanleitung ist übersichtlich und gut zu lesen, die Einarbeitungszeit ist relativ kurz.
Das Spiel eignet sich gut für Gelegenheitsspieler.
Laut Verpackung ist das Spiel für zwei bis vier Spieler vorgesehen, es macht jedoch mit mehr als zwei Spielern mehr Spaß. Doch ob man nun zu zweit oder mit bis zu vier Spielern spielt, Begeisterung für das Spiel will in keinem Fall so recht aufkommen. Es fehlt „der letzte Pfiff“.
Mir persönlich hat aus der „Cartagena Reihe“ bisher „Die Goldinsel“ am besten gefallen. Dieses Spiel wäre nicht gerade einer meiner Favoriten, wenn ich mir eines für den Abend aussuchen würde.

Eher nach dem Motto: nice to have.

Wertung:

Gesamtwertung:	geht so
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Deukalion

Autoren:	Arno Steinwender & Wilfried Lepuschitz
Verlag:	Parker - Hasbro
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 33 Euro
Erschienen:	2008

Deukalion – ein Spiel bei dem die griechische Mythologie im Mittelpunkt steht.

Wer sich gerne einmal in die Vergangenheit entführen lässt, könnte bei dem Spiel gut aufgehoben sein.

Worum geht es bei dem Spiel?

Bei „Deukalion“ erfüllen die Spieler als griechische Helden Aufträge der Götter, bekämpfen die Seeschlange Hydra, fordern sich gegenseitig zu Duellen heraus und greifen Städte oder Siedlungen an.

Die Spielidee an sich hört sich schon mal sehr gut an. Die Frage ist, wie diese umgesetzt wurde.

Das eigentliche Spiel verläuft über mehrere Runden. Der aktive Spieler würfelt zunächst die fünf Würfel in der sogenannten Kylix (dies ist der Würfelbecher). Danach können alle anderen Mitspieler entsprechend der Augenzahl eines bestimmten Würfels segeln und anschließend auch noch Aktionen durchführen.

Diese Idee ist gut. Die einzelnen Spieler können somit nicht nur in dem jeweils eigenen Spielzug agieren. Dies gibt dem Spiel eine gute Dynamik.

Nachdem die Mitspieler gesegelt und gegebenenfalls ihre Aktionen durchgeführt haben, kann der Spieler am Zug folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Aktionskarten ziehen bzw. nehmen lassen
- Kämpfer aus der Unterwelt zurückholen
- Hydra ziehen
- Segeln und gegebenenfalls eine Siedlung gründen oder eine Stadt, einen Mitspieler oder eine Siedlung angreifen.

Hierfür stellt er die Kylix zunächst an den dafür vorgesehenen Platz auf den Spielplan. Je nach dem, wie der Spieler die Würfel den dort vorhandenen Feldern zuordnet, darf er jetzt segeln, die Hydra bewegen, eine bestimmte Anzahl von Kämpfern aus der Unterwelt zurückholen und Aktionskarten ziehen oder von den Mitspielern nehmen lassen.

Aktionskarten sind immer nützlich, denn sie bringen für die Spieler nur

Vorteile mit sich. So kann man z.B. einige Felder zusätzlich segeln oder einen Kampf noch mal austragen usw. Insofern sollte man schon darauf achten, dass im eigenen Zug nicht die anderen Spieler diese Karten erhalten.

Durch die Bewegung der Hydra kann man den anderen Spielern z.B. den Weg abschneiden. Sollte man die Seeschlange sogar auf ein Feld bewegen können, auf dem bereits das Schiff eines Mitspielers steht, muss dieser gegen die Hydra kämpfen. Auch ein netter Aspekt des Spiels.

Kämpfe gegen andere Spieler, gegen Siedlungen, Städte oder die Hydra werden immer mit Hilfe der Besatzung des eigenen Schiffes ausgetragen. Zu Beginn eines Spieles hat jeder Spieler zehn Kämpfer. Kommt es nun zu einem Kampf, nimmt der Spieler seine Figuren in die Hand und würfelt mit ihnen. Je nach Lage der Figuren nach dem Wurf bringt jeder Kämpfer eine bestimmte Punktzahl.

Figuren, die mit dem Kreuz nach oben zum Liegen kommen, zählen Null Punkte und müssen von dem jeweiligen Spieler in die Unterwelt gestellt werden. Sie stehen für die nächsten Kämpfe nicht mehr zur Verfügung, es sei denn, man kann sie vorher zurückholen.

Wie erhalten die Spieler Siegpunkte?

Siegpunkte kann man auf unterschiedliche Weise erhalten. Der lukrativste Weg ist jedoch das Erfüllen der sogenannten göttlichen Aufträge. Es liegen immer zwei Auftragskarten aus. Auf jeder Karte stehen zwei Aufträge zur Wahl. Welchen man erfüllt, kann jeder Spieler für sich entscheiden.

Hier muss man aber in jedem Fall ein Auge auf die Mitspieler haben um zu verhindern, dass diese einen Auftrag vor einem selbst erfüllen.

Je nach Schwierigkeit des Auftrages bringen diese Karten bis zu vier Siegpunkte.

Aber auch ein Spieler, der viel kämpft, ob nun freiwillig oder nicht, kann mit Hilfe seiner seiner Figuren, die in der Unterwelt stehen, Siegpunkte erzielen. Segelt dieser Spieler nun zur Styx um alle seine Krieger aus der Unterwelt zurückzuholen, erhält er zwei Siegpunkte, sofern er zu diesem Zeitpunkt der Spieler mit den meisten Kämpfern in der Unterwelt ist.

Einen Kampf zu verlieren, wird mitunter also auch noch belohnt.

Hier müssen die Spieler aufpassen, dass diese Funktion nicht zu häufig durch einen einzelnen Spieler genutzt wird. Insofern kann es schon mal sinnvoll sein, Krieger in der Unterwelt stehen zu lassen, wenn man sieht, dass ein Spieler auf dem Weg zur Styx ist.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn eine fest vorgegebenen Siegpunktzahl von einem Spieler erreicht wurde. Diese Zahl variiert je nach Spieleranzahl.

Wie spielt sich Deukalion ?

Es ist schwierig, in das Spiel hinein zu finden. Im Laufe des ersten Spieles tauchen viele Fragen auf, die mit Hilfe der Anleitung leider nicht geklärt werden können.

Dieses führt zu Unmut und Frust.

Erst nach dem Aufrufen der

Internet-Seite www.arnostein-wender.com und Ausdrucken der dort vorhandenen Spieltipps zu Deukalion wird langsam einiges klarer.
Dann kommt der sogenannte „Aha“ Effekt. Man stellt sich nur die Frage: warum denn nicht gleich so ?

Ab dann macht es auch Spaß, das Spiel zu spielen. Denn das Prinzip an sich ist eigentlich ganz einfach.

Es ist ein sehr ausgewogenes strategisches Spiel, bei dem aber auch Glückskomponenten vorhanden sind. Wobei diese nicht groß ins Gewicht fallen.

Positiv ist auch, dass so viele Interaktionsmöglichkeiten vorhanden sind. Man spielt miteinander gegeneinander: die Spieler können sich gegenseitig angreifen und berauben oder sich die Hydra auf den Hals hetzen. Hierbei muss man natürlich darauf achten, dass der andere dies auch vertragen kann und nicht verärgert den Tisch verlässt.
mb
Fotos: mb

Fazit

Die Spielanleitung ist nicht gut geschrieben. Es erfordert schon einiges an Ausdauer, dass man das Spiel nicht gleich aufgibt.
Es ist sehr schade, dass man sich erst Hilfe über das Internet verschaffen muss, um Deukalion zu verstehen und richtig spielen zu können. Die eigentliche Idee ist gut und sobald man die ersten Hürden überwunden hat, hat man auch Freude am Spiel. Das Spielprinzip ist dann wirklich simpel. Es eignet sich für Gelegenheitsspieler, sofern diese eine längere Einarbeitungszeit in Kauf nehmen. Das Spiel hat einige positive Aspekte. Da wären zum einen die vielen Interaktionsmöglichkeiten. Außerdem handelt es sich um ein taktisches Spiel, bei dem jedoch auch Glückskomponenten vorhanden sind. Es stellt eine gute Kombination beider Aspekte dar. Man vermisst also keinen der beiden. Deukalion lässt sich gut zu zweit, aber auch mit bis zu vier Spielern spielen. Es macht jedoch mit mehreren Helden mehr Spaß.
Die Gesamtbeurteilung ist etwas schwierig. Für die Anleitung kann man keine vier (ordentlich) vergeben. Am Ende überwog jedoch der Spaß am Spiel nach Lesen der Zusatzanleitung. Also: nicht verzagen, Spieltipps aus dem Internet gleich herunterladen und vor dem ersten Spiel zu Rate ziehen.

Das Spiel ist durchaus familientauglich.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Dominion

Autor:	Donald Vaccarino
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 25-45 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Sammelkartenspiele haben spätestens mit „Magic the Gathering“ ihren festen Platz in der Spielelandschaft und auch auf vielen Schulhöfen gefunden. Reiner Knizia hat 2004 mit Blue Moon einen mehr oder minder erfolgreichen Versuch unternommen, dieses Genre auch den „ernsthaften“ Brettspielern schmackhaft zu machen, die keine Lust hatten, sich ständig neue Kartensets zu kaufen. Die Krönung ist jedoch nunmehr mit Dominion erschienen. Es kommt in einer Schachtel wie ein großes Brettspiel daher und enthält doch nur Karten - ein Marketing-Gag oder doch jetzt schon der heiße Kandidat für das Spiel des Jahres 2009?

Deck mich

Alle Spieler starten zunächst mit den zehn gleichen Karten. Fünf davon dürfen auf die Hand genommen werden, der Rest ist Nachziehstapel. Zentrale Karten sind die Geldkarten, die es ermöglichen, wiederum andere Karten zu kaufen. Daneben kann man aber auch zuvor erworbene Aktionskarten ausspielen, die Auswirkungen auf den eigenen Zug und sogar auf die der Mitspieler haben. Und schließlich ist es auch möglich, mit den Geldkarten die Punktekarten zu kaufen. Diese sind für die Endabrechnung wichtig. Denn wer hiervon am meisten hat, der gewinnt die Partie. So läuft dann auch jede Runde grundsätzlich ähnlich ab: Aktionskarten auslegen, neue Karten mit den Geldkarten kaufen und alles auf den Ablagehaufen legen. Mehr ist es nicht. Doch die Besonderheit ist, dass alle abgelegten Karten, also selbst die Geldkarten nach einem Einkauf, nach Aufbrauch des Nachziehstapels schnell wieder in diesen wandern und damit auch erneut auf die Hand. So gilt es also besonders wertvolle Karten für die eigene Strategie mehrfach zu haben, um die Wahrscheinlichkeit ihres Nachziehens auf die Hand zu erhöhen.

Das Spiel endet, wenn eine be-

stimmte Punktekartesorte leergekauft wurde oder drei andere Kartensorten ausverkauft sind.

So viele Varianten

Was die Partien von Dominion so besonders macht, ist die jeweils unterschiedliche Zusammensetzung der möglichen Aktionskarten. Stets steht nur eine Auswahl zur Verfügung. Diese wird entweder zufällig bestimmt, oder entsprechend von Empfehlungen in der Anleitung aufgebaut. Einige Karten haben dabei Wechselwirkungen. Wird etwa die Karte „Miliz“ gespielt, so müssen zwar alle Mitspieler Karten ablegen, nicht jedoch diejenigen, die gerade in dieser Runde die Karte „Burggraben“ auf der Hand haben. Dabei existieren zahlreiche Strategien, die verfolgt werden können. So ist etwa der „Dieb“ zunächst in größerer Runde eine recht nervige Karte, kann sie doch wertvolle Geldkarten anderen Spielern abnehmen. Allerdings kann man sich auch hierauf einstellen und von nun an eher Karten kaufen, die nur mittelbar Geld in Form von einmaligem virtuellem Geld bringen und vom Dieb nicht abgenommen werden können.

Eine besondere Herausforderung ist es den richtigen Zeitpunkt zu finden, ab dem man die Punktekarten kauft. Auch diese wandern normal in den Nachziehstapel und damit immer mal wieder auf die Hand. Dort kann man jedoch mit ihnen nichts anfangen und hätte in der Regel lieber Geld- oder Aktionskarten an ihrer Stelle. Andererseits ist die Anzahl der Punktekarten limitiert. Zu spätes Einkaufen bringt einen so schnell ins Hintertreffen.

hk

Fotos: hk

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

Fazit hk

Dominion ist ein kurzweiliges und doch immer wieder aufs Neue forderndes Spiel, das einen mit seinen mannigfaltigen Möglichkeiten vergessen lässt, dass es eigentlich nur ein Kartenspiel ist. Gerade das Wechselspiel der einzelnen Aktionskarten lässt so viel Raum für verschiedene Strategien, dass es auch nach zahlreichen Partien nicht langweilig wird. Erstaunlich ist dabei, mit welch einfachem Zugmechanismus es auskommt. Am Anfang macht es Spaß, die Möglichkeiten der einzelnen Karten zu erkunden. Je erfahrener man wird, um so mehr kann man wiederum diese Möglichkeiten neu zusammensetzen und strategischer spielen.

Die Anleitung ist übersichtlich, so dass es auch ungeübten Spielern möglich sein sollte, die Regeln innerhalb von 20 Minuten selbst am Tisch zu erarbeiten. Auch wenn einem dann vielleicht noch nicht alle Zusammenhänge klar sein sollten, so macht gerade dieses zu erforschen den Reiz der ersten Partien aus. Dabei funktioniert Dominion sowohl mit zwei, drei als auch vier Spielern gleichermaßen gut. Gerade der Zweierspiel hat mit seiner schnellen Abfolge seinen ganz eigenen Reiz. Aber auch in der vollen Besetzung dürfte eine Partie selten länger als 30 Minuten dauern, was zu wiederholtem Spielen mit ggf. geänderter Aktionskartenzusammensetzung einlädt. Dann zeigt sich, wie unterschiedlich die Partien sein können.

Selbst nach zahlreichen Runden entdecke ich immer noch wieder neue Möglichkeiten und Varianten. So soll ein tolles Spiel sein. Dominion bekommt daher von mir uneingeschränkt die volle Punktzahl und ist damit für mich ein heißer Kandidat für den Preis des Spiel des Jahres. Sollte es auch nur ansatzweise erfolgreich sein, so dürfte die nächste Erweiterung nicht lange auf sich warten lassen. Erste Packs sind schon angekündigt. Dass es jedoch zu einem Euro-Grab wie so viele Sammelkartenspiele wird, ist nicht zu erwarten.

Wertung hk:

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Fazit ctk

Dominion ist schon seltsam. Da sitzt man vor einem Stapel Karten und freut sich ob der tausend Spielmöglichkeiten. Man spielt ein paar Runden und baut Decks und Kombos, und alles ist gut. Bis jemand am Tisch auf die Idee kommt, stumpfsinnig Geld zu kaufen. Er verzichtet auf jegliche Aktionskarten und kauft Geld. Sobald er genug große Geldkarten auf der Hand hat, kauft er Provinzen. Eine öde Partie. Blöderweise gewinnt er am Ende. An dieser Stelle muss man umdenken. Dominion ist kein Spiel der schönen Kombinationen. Schicke Folgen aus aufeinanderfolgenden Karten, ineinandergreifende Kartenkombinationen, all das ist Schnickschnack. Die reine Geldstrategie ist erstaunlich mächtig, und dagegen an kommt nur, wer einige wenige Aktionskarten in sein Deck aufnimmt. So zwei bis drei. Und da wird aus dem schönen Kartenspiel mit den tausend Kombinationen plötzlich etwas beinahe hässliches, etwas entsetzlich mechanisches. Der Entscheidungsbaum, was im eigenen Zug zu tun ist, begrenzt sich auf einfache Regeln:

1. Hast du 8 Geld auf der Hand, kauf' eine Provinz.
2. Hast du 6 Geld, kauf' Gold.
3. Hast du weniger, kauf' Silber oder eine Aktionskarte.

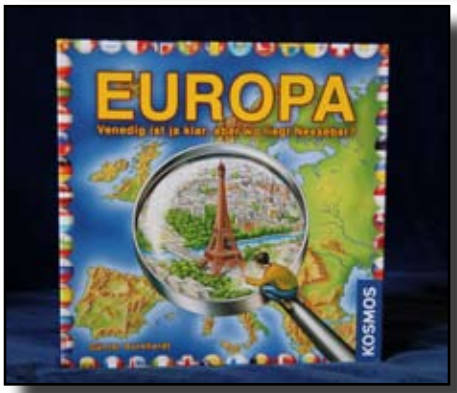
So hortet man Geldkarten, sporadisch unterbrochen von lustigen Aktionen wie „zieh' drei Karten nach" und zieht, mischt und zieht. Man sollte nicht erwarten, ein Königreich zu errichten, auch wenn der Karton von Dominion derartiges verheißt. Atmosphäre kann man Dominion nicht unbedingt anlasten, es ist eher ein leidlich verbrämtes Kartennachziehspiel. Nimm drei. Kauf' eine. Wie ein Lehensherr fühle ich mich da eher nicht. Warum der Kram trotzdem Spaß macht, ist mir ein Rätsel. Dominion ist enttäuschend, gleichzeitig interessant. Fünf Punkte muss ich dafür geben. Es bleiben gemischte Gefühle. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Wertung ctk:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Europa

Autor:	Günter Burkhardt
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2009



Gerade haben wir noch bei „Deutschland“ nach Minden gesucht, da schickt uns Kosmos schon auf die große Tour durch Europa. Am Spielprinzip hat sich nicht viel getan, aber die Lücken, die sich bei vielen Spielern hinsichtlich der Geographiekenntnisse auftun, dürften umso erschreckender sein.

Osten oder Westen?

Die Grundidee von Europa ist es, im Wettkampf mit bis zu 5 weiteren Spielern Ortschaften in Europa so genau wie möglich zu lokalisieren. Da dieses allein den Spaß einer Erdkundestunde mit unangekündigtem Test versprühen würde, hat man sich bei Kosmos noch ein paar Zusatzregeln einfallen lassen. Das Tippen auf den richtigen Ort erfolgt in vier Schritten. Zunächst ist nur die Entscheidung für Osten oder Westen auf der ausliegenden Landkarte zu treffen. Ist diese noch verpflichtend, so sind die folgenden drei Präzisierungen freiwillig. Es winken dann zwar mehr Punkte, doch droht auch bei nur einem falschen Tipp eine Null-Runde. Die Spielregeln tun viel dafür, dass zurückliegende Spieler schnell wieder Anschluss finden. So dürfen diese als erstes den zu suchenden Ort von der Auslage auswählen. Auch bekommt der Letzte einen Bonustipp. Und schließlich sorgen Barrieren dafür, dass das Feld ab und an zusammengezogen wird. Auch muss nicht derjenige gewinnen, der als erster das Ziel erreicht. So gibt es noch Bonuspunkte für besonders gute Tipps während des Spiels. Erst dann weiß man, wer der Europa-Meister ist.

Fast alles wie bei Deutschland

Wer „Deutschland - Finden Sie Minden“ kennt, dürfte sich sofort zu recht finden. Die Regeln haben nur kleinere Änderungen erfahren. Dies sind zum einen die Bonustipps für zurückliegende Spieler. Diese dürfen bei anderen Spielern Korrekturen oder Präzisierungen vornehmen und dafür Sonderpunkte erlangen. Gerade bei großen Runden kann dieses jedoch zeitaufwändig werden, will der Spieler alle ausliegenden Aufgaben mit den schon ausgelegten Tipps abgleichen, um die beste Setzmöglichkeit zu erkennen. Gerade in der ersten Runde, bei der viele Letzter sein können, kann es zur Beschleunigung sinnvoll sein, auf diese Regel zu verzichten.

Neu sind auch die Barrieren. Wer als erster auf diese trifft, muss das richtige Land zu einem Ort benennen. Diese Regel ist von Globalissimo, ebenfalls im Kosmos-Verlag erschienen, abgeguckt. Leider gibt es für denjenigen, der durch einen richtigen Tipp die Barriere aus dem Weg räumt, keinen Bonus, außer dem Gefühl, etwas Gutes für die Gruppe getan zu haben. Aber das ist ja auch etwas…

hk

Fotos: hk

Fazit

Wie schon „Deutschland - Finden Sie Minden“ ist Europa mehr als nur ein Finde-den-Ort-Spiel. Die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, wie wagemutig man beim Tippen der Koordinaten ist, hat ihren Reiz. Gleichzeitig macht das Spiel dadurch auch denjenigen Spaß, die von sich behaupten, mit Geographie nichts am Hut zu haben. Leider übertreiben es die neuen Regeln etwas mit der Gleichmacherei. Gerade die Bonusregel kann man auch ersatzlos streichen, ohne dass etwas fehlen würde.
Die Regeln sind einfach und schnell vermittelt. Nach 15 Minuten Regelstudium am Tisch sollte es losgehen können. Dabei funktioniert das Spiel mit allen Spielerzahlen ähnlich gut, da sich die Interaktion in Grenzen hält. Gerade Runden mit 5 oder 6 Spielern können sogar während der Auswertung etwas zäh werden.
Mag ich mich in Deutschland noch einigermaßen gut auskennen, habe ich schnell bei Europa gemerkt, was für Defizite ich doch bei einigen Ländern habe. Einige Ortschaften habe ich zum ersten Mal gehört. Dass diese dennoch nicht unwichtig sind, zeigen die Erläuterungen, die zu jedem Ort auf den Karten stehen. Somit gebe ich mich der festen Überzeugung hin, dass ich bei einer Partie Europa sogar etwas lerne. Es gibt Schlimmeres.

Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel
Preis/Material: mittel

Fits

Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	1 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2009

Tetris. Mehr muss man zu Fits eigentlich nicht sagen. Dass Rainer Knizia gern mal alte Ideen verwurstet, dürfte bekannt sein – allerdings stellt sich unwillkürlich die Frage, wie denn ein Computerspiel als Brettspiel funktionieren soll. Aber hey, es ist Knizia. Also funktioniert es auch.

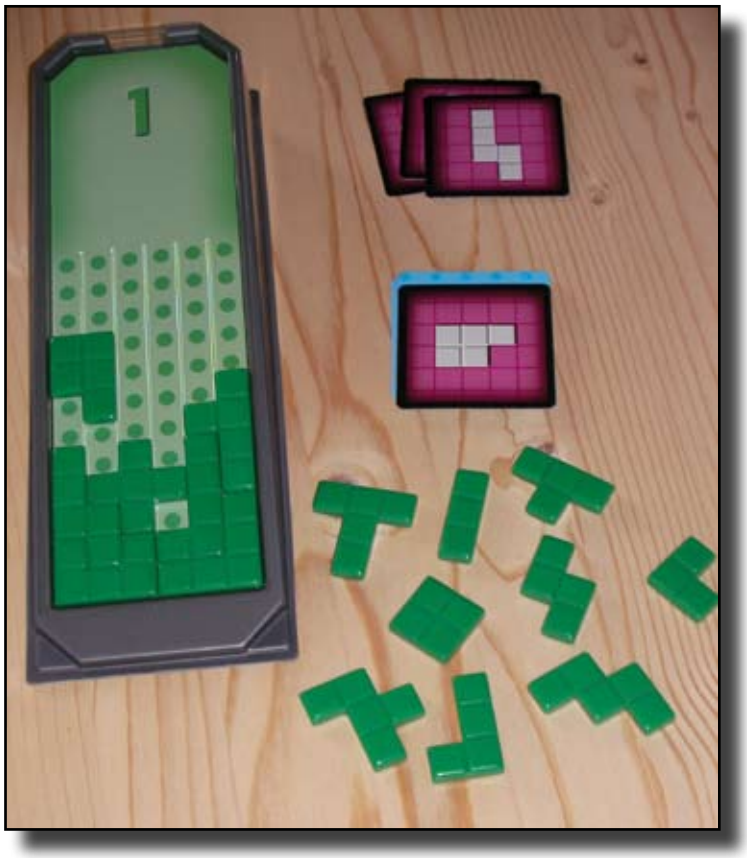
Es gilt, seltsam geformte Spielsteine auf einer vorgegebenen Fläche möglichst geschickt anzuordnen. Dabei dürfen neue Steine nur von oben nach unten geschoben werden. Treffen Sie auf ein Hindernis, bleiben sie liegen – auch mit einzelnen Lücken darunter. Soweit, so Tetris. Wer Fits in die Hand nimmt, denkt unweigerlich an diesen Klassiker der Computerspiele, dessen simple Spielidee in Sachen Geradlinigkeit vermutlich nur noch von Pong übertroffen wird. Allerdings ist die Ähnlichkeit weitreichender, als es auf den ersten Blick scheint. Tetris-Erfinder Alexei Paschitnow ließ sich seinerzeit vom Puzzle-Klassiker Pentomino inspirieren, verwendete für seine Computerversion jedoch keine Steine aus fünf, sondern nur aus vier Quadratsegmenten. Die vierteiligen Steine, auch Tetrominos genannt, gaben Tetris dann seinen Namen. Fits hingegen enthält 16 verschiedene Steine – Pentominos aus fünf Segmenten, Tetrominos aus vier Segmenten und Trominos aus drei Segmenten. Damit ist Fits um einiges Formenreicher als der Computerspielveteran. Die Steine erinnern eher an Ubongo.

Und einen weiteren großen Unterschied gibt es: Keine Hektik nämlich. Fits funktioniert gemächlich wie die Maßnahmen gegen den Klimawandel: Nichts überstürzt und weiter geht's erst, wenn alle anderen fertig sind. Jeder hat vor sich eine Spielfläche, auf der man Steine von oben nach unten schieben kann. Zu Beginn der Runde hat jeder Spieler einen anderen Startstein zugelost bekommen, so dass die Spielfelder unterschiedlich sind und beim Nachbarn abzugucken sinnlos wird. Ein Spieler deckt eine Karte auf, die einen der 16 verschiedenen Steine zeigt. Den legen dann alle gemeinsam auf ihre jeweilige Spielfläche und schieben ihn nach unten, bis er auf den Rand des Spielfeldes oder einen anderen Stein trifft. Dann wird eine Karte aufgedeckt, ein Stein eingelegt und so weiter. Anders als bei Tetris verschwinden volle Reihen bei Fits natürlich nicht, so dass sich das Feld mit der Zeit immer mehr füllt.
Wenn alle 16 Steine gespielt wurden, folgt die Auswertung, die je nach gewähltem Spielplan anders ausfällt: Ravensburger liefert vier verschiedene Spielplanvarianten mit, die allesamt unterschiedliche Aufgaben an die Spieler stellen. Der einfachste Plan enthält keine Sonderfelder, hier gibt es einfach Punktabzug für Lücken im Steinstapel. Die an-

deren drei Varianten erfordern jeweils unterschiedlich intendierte Lücken. Da müssen Bonusfelder offengelassen und Malus-Felder abgedeckt oder zusammenhängende Symbole freigelassen werden. Die Idee, verschiedene Spielpläne mit verschiedenen Herausforderungen mitzuliefern, ist an sich gut. Allerdings hat Ravensburger hier recht harmlose Varianten gewählt, deren spielerische Abwechslung sich dann doch eher in Grenzen hält. Bei Boardgamegeek.com finden sich daher bereits einige alternative Spielpläne, die deutlich fordernder sind.

ctk

Fotos: ctk



Fazit

Das Spielgefühl ähnelt stark dem von Take it Easy und Take it to the limit: Alle legen gemeinsam denselben Spielstein auf ihren Plänen ab und ärgern sich, dass er nicht passt. Die Verwandtschaft zu Tetris und Pentomino ist unübersehbar, die Spielidee als solches bestenfalls als banal zu bezeichnen. Ja, das alles ist in der einen oder anderen Form schon mal dagewesen. Take it easy ist einen Hauch schwieriger zu erklären, bietet aber mehr Planungsmöglichkeiten. Fits ist in seiner Eingängigkeit kaum zu schlagen, wirkt dabei aber stets etwas zu beschränkt – so wahnsinnig viele Möglichkeiten, einen Stein sinnvoll zu legen, gibt es dann eben doch nicht. Je nach Stein gibt es verschiedene Möglichkeiten, ihn zu platzieren. Theoretisch sind es 32 im besten Falle, beim einfachsten Stein hat man genau 5 Möglichkeiten –theoretisch. In der Praxis hingegen hat man in der Regel die Wahl zwischen zwei bis drei Positionen, die nicht blanker Unsinn wären. Fits zu spielen ist kaum schwieriger als beim Auspacken die Folie vom Karton zu reißen. Und das ist auch ein bisschen die Crux des Spiels: Es fordert seine Spieler nicht und erinnert unwillkürlich an eine Partie Bingo. Wer also mit Kindern oder stillenden Müttern mit Schlafmangel spielen möchte, ist mit Fits gut beraten. Take it easy oder auch Take it to he limit sind aber dann doch die intelligenteren Umsetzungen desselben Spielprinzips.

Wertung:

Gesamtwertung:	geht so
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	gut

Freibeuter der Karibik (Yvio)

Autor:	Alexander Pfister
Verlag:	Public Solution
Spieler:	1 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Preis:	ca. 40 Euro (inkl. Konsole ab 90 Euro)
Erschienen:	2009

Böse Zungen behaupten, klassische Gesellschaftsspiele seien Out. Die Jugend von heute wäre nur noch an Videospielen interessiert. Vielen Dank an Monopoly, Tabu und Siedler. War schön mit Euch, aber Wii, XBox und Nintendo DS sind die neuen Helden.

Doch so ganz gibt die Brettspielszene nicht auf. Erste Versuche, Elektronik auf den Spieltisch zu holen, waren mit King Arthur und Die Insel nur bedingt erfolgreich. DVD-Spiele waren auch nur etwas für das Weihnachtsgeschäft. Doch dann kam „Wer war's", wurde sogar Spiel des Jahres und zeigte selbst eingefleischten Brettspiele-Fans, dass Technik nicht nur Werk des Teufels sein muss.

Mit dem Yvio kommt nun der vermeintlich konsequente nächste Schritt. Eine Brettspiel-Konsole, geeignet für viele Spiele, die man wie Module dazu kaufen kann. Doch macht das auch Spaß?

Piraten mal nicht als Partei

Die Konsole (Yvio) wird mit Programm-Chip und einer Schablone Freibeuter-fähig gemacht und an vorgegebener Stelle auf das Spielbrett gestellt. Schaltet man das Gerät daraufhin ein, hat man die Wahl zwischen verschiedenen Spiel-Modi. Für die erste Partie bietet sich das Einführungsspiel an, bei dem so ziemlich alles ausführlich erklärt wird. Wer schon etwas mehr Erfahrung hat, der kann auch die Ansagen abkürzen und schwerere Level probieren.

Jeder Spieler verkörpert einen Seefahrer. Mit diesem kann er zwischen verschiedenen Inseln auf dem Spielbrett hin und her fahren. Dort können jeweils Waren aufgeladen und wieder verkauft werden. Mit dem Erlös wird das eigene Schiff und die Mannschaft ausgebaut. Dies bringt nicht nur wahlweise mehr Geschwindigkeit oder mehr Lagerraum, sondern hilft insbesondere beim Kampf gegen Piraten. Und auf diese trifft man alle naselang, insbesondere wenn man besonders wertvolle Waren geladen hat.

Einige dieser Zusatz-Einrichtungen beinhalten auch Sieg-

punkte. Wer hiervon als erster eine bestimmte Anzahl erreicht hat, der gewinnt das Spiel.

Die Hilfe der anderen

Ganz dem Trend des Jahres folgend besitzt Freibeuter der Karibik auch eine kooperative Komponente. So lauern die Piraten nicht nur auf den Handelsrouten, sondern belagern auch einzelne Inseln. Ist eine bestimmte Anzahl Inseln in der Macht der Piraten, so verlieren alle das Spiel, ungeachtet dessen, welche Punktestände zu verzeichnen sind. Es ist also durchaus geboten, hier zusammenzuarbeiten, will man die Partie regulär zu Ende bringen. Mit dem aktuellen Update der Software (ein Novum im Bereich der elektronisch gestützten Brettspiele) ist es sogar möglich, schwere Gegner, die nicht besiegt werden konnten, immerhin zu schwächen. Sich gegenseitig anzugreifen, geht übrigens auch.

Die Kämpfe sind ansonsten eine Mischung aus Glück und Ausstattung. Vor dem Kampf wird die Stärke des angreifenden Schiffs von der Konsole angezeigt. Dann hat man die Wahl zwischen zwei Arten des Angriffs oder aber die Flucht zu ergreifen. Durch das Glücksmoment ist aber auch ein Sieg gegen ein überlegenes Schiff nicht ausgeschlossen. Die Niederlage trotz Übermacht aber leider auch nicht.

Dank der Elektronik kommen auch noch weitere Überraschungen und Variationen in die Partie. Sowohl die Preise der Waren als auch der Ausrüstungsgegenstände variieren stark je nach dem z.B. wie lange der letzte Besuch eines Schiffs bei der Insel her ist. Mit den Händlern kann sogar wirklich gehandelt werden. Wer dies jedoch überreizt, steht oftmals mit leeren Händen da. Und wechselnde Ereignisse und Aufträge halten einen zusätzlich bei Laune. Mal soll eine Hungersnot bekämpft werden, mal ein Brief oder ein Passagier transportiert werden. Insbesondere die Brüder von Francis sind da recht umtriebig…

hk

Fotos: hk

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

Fazit

Freibeuter der Karibik macht fast alles richtig. Das Spiel ist abwechslungsreich und gerade die ersten Partien leben davon, dass man viel ausprobieren und erkunden kann. Hat man die Mechanismen vermeintlich durchschaut, so geht es daran, dieses Wissen auch auf höheren Schwierigkeitsstufen anzubringen. Gerade die Mischung aus kooperativen Elementen und dem Einzelkampf um Geld, Ausrüstung und Siegpunkte ist gelungen. Dabei wirkt die Konsole nicht aufgesetzt, sondern ergänzt das Spiel durch klare Ansagen, unterstützende Auswertungen und Zufallsereignisse. Nach einigen Spielminuten nimmt man die Yvio gar nicht mehr als vermeintlichen Fremdkörper auf dem Spieltisch wahr, sondern nutzt es ganz natürlich und selbstverständlich.

Auch die Erkennung der Schiffsbewegungen und das Auswählen funktionieren fast perfekt. Nur bei einer Partie kam es vor, dass eine Insel erst nach mehrfachen Versuchen ausgewählt werden konnte. Bei der nächsten Partie war dann alles wieder in Ordnung.

Was mich ein wenig gestört hat, waren die doch sehr zahlreichen Angriffe durch Piraten. Auch wenn man die Spieldurchsagen abkürzen kann, so nehmen sie gerade bei längeren Touren über das Spielbrett zu. Natürlich hätte ich auch kürzere Turns machen können, um das zu umgehen. Aber ohne Angriff geht es auch dann nicht ab.

Dies ist jedoch Leiden auf hohem Niveau. Die Freibeuter der Karibik haben meinen Mitspielern und mir viel Spaß bereitet. Dies gilt sowohl für die 4er als auch 3er und 2er Besetzung. Alleine geht es zwar auch, ist dann aber etwas eintönig. Abschreckend ist jedoch der Preis mit mindestens 90 Euro für Konsole und Spiel im Bundle. Auch in Anbetracht dessen, dass die recht kleine Herstellerfirma bisher bei weitem nicht die Möglichkeiten eines Kosmos oder Ravensburger hat und der Preis sicherlich gerechtfertigt ist, hängt für den Erfolg des Konzepts viel davon ab, ob noch weitere Spiele auf diesem Niveau (oder noch darüber) für die Konsole erscheinen.

Gerade für Gelegenheitsspieler ist dies eine gute Möglichkeit, auch mal etwas komplexere Spiele kennenzulernen. Das Einführungsspiel funktioniert sehr gut und erspart einem (fast) vollständig das Lesen einer Anleitung. Nur Kleinigkeiten mussten wir nachschlagen.

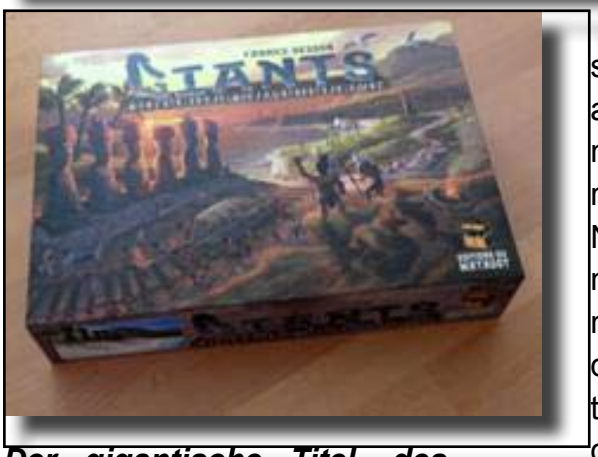
Sieht man von dem Preis ab, so ist Freibeuter der Karibik eine klare Empfehlung für alle, die gerne Brettspiele spielen.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	hoch

Giants

Autor:	Fabrice Besson
Grafik:	Miguel Coimbra
Verlag:	Matagot
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	90-120 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5 Minuten
Erklärung:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. 40 Euro
Erschienen:	2008



Der gigantische Titel, des französischen Spieleverlages Matagot, dürfte aufgrund seines ambitionierten Preises leider gerade diejenigen nicht erreichen, für die er wie gemacht erscheint - die Gelegenheitsspieler.
Ein Jammer, denn das rundum schöne, atmosphärisch dichte Spiel ist rasch erklärt und bleibt trotz hoher Interaktion der Mitspieler übersichtlich leicht. Und an der Überfülle an Material, Moai-Figuren, Würfeln, Markern, HOLZstämmchen, Sichtschirmen u.v.a.m. hat letztlich jeder Spaß…

Moai-Giganten
Im Mittelpunkt des Spiels stehen die majestätischen Steinstatuen der Osterinseln. Diese Moais sind im Laufe des Spiels aus dem Fels zu meißeln und an die Küste zu transportieren, wo sie den Blick gen Meer aufzurichten sind, womit das Spielprinzip bereits umrissen wäre.
Nicht nur für die polynesischen Ureinwohner war die Errichtung der Moais eine gigantische Aufgabe – auch die Spieler müssen sich gehörig zusammenraufen. Denn selbst wenn alle Stammesangehörigen gemein-sam einen Moai stemmen - ohne technische Hilfsmittel und die tatkräftige Mithilfe der übrigen Mitspieler kommen nur wenige Moais ans Ziel.

Das Leben der Ureinwohner
Stämme jedes Spielers verfügen zu Spielbeginn über einen Medizinmann, einen Häuptling und einen Arbeiter. Zusätzlich verfügt jeder Stamm über Ansehen im Wert eines Stammesmarkers.

Das Spiel selbst wird in drei Phasen gespielt:
1. Moai-Abbau,
2. Spieler-Aktionen &
3. Transport

Glück spielt dabei nur beim Auswürfeln von Anzahl und Größe der in der jeweiligen Runde im Steinbruch neu verfügbaren Moais eine Rolle. Dabei steigt nicht nur die Wertigkeit der Moais abhängig von ihrer Größe, sondern auch die im Steinbruch und beim späteren Transport benötigte Arbeitskraft von 1 bis 3. Im Übrigen gilt es vor Allem die Züge der anderen Spieler vorauszusehen und die eigene Strategie hieran anzupassen.

Das beginnt bereits in der **ersten Spielphase** beim Bieten um die im Steinbruch verfügbaren Moais.

Verdeckt wählt dazu jeder Spieler eine Anzahl Stammesmarker und Arbeiter aus, die im Steinbruch eingesetzt werden sollen. Da geeignete Moais nur

begrenzt verfügbar sind, gilt es durch den Einsatz der Stammesmarker die Reihenfolge der Auswahl der Moais zu beeinflussen. Gleichzeitig gilt es einzuschätzen, wie denn die eigene Auswahl aussehen wird, denn die im Steinbruch zum Einsatz kommende Arbeitskraft wird zeitgleich und ebenfalls verdeckt in Form der Arbeiter vorab festgelegt. Daher kann es dazu kommen, dass man trotz entsandter Arbeiter leer ausgeht – entweder, weil bereits alle Moai vergeben sind, oder weil die verbleibenden Moai mehr Arbeitskraft benötigen, als man für den Steinbruch zu entbehren bereit war. Denn beim Bieten ist immer zu bedenken, dass hierbei eingesetzter Einfluss und Arbeitskraft in der späteren Aktionsphase fehlen wird.

In der **anschließenden Aktionsphase** setzen die Spieler jeweils reihum die ihnen nun noch verbliebenen Stammesangehörigen und -marker für unterschiedliche Aktionen ein.
Einfache Arbeiter können dabei nur als Träger eingesetzt werden. Der Medizinmann kann dagegen alternativ auch den Wald betreten, um Transporthölzer zu schlagen, das Dorf besuchen, um neue Arbeiter zu rekrutieren, in der Lehmgrube Kopfbedeckungen für die Moais töpfern, die weitere Siegpunkte einbringen oder den Stammeseinfluss in seiner Hütte durch Erwerb eines weiteren Stammesmarkers erhöhen.

Zudem können die bereits beim Startgebot kennen gelernten Stammesmarker in der Aktionsphase dazu genutzt werden, Wissen in Form von Steintafelhälften zu erwerben. Gegen jeweils eine zusammengesetzte Steintafel kann dann auch der Häuptling die ansonsten dem Medizinmann vorbehaltenen Sonderaktionen durchführen. Ansonsten gilt der Häuptling immer als besonders kräftiger Arbeiter, der drei einfache Arbeiter ersetzt.
Abschließend wird transportiert. Moais und ihre Tonhüte wandern - getragen von den bereit gestellten eigenen (und fremden) Arbeitern - mit und ohne Transporthölzer über die Insel. Ziel sind entweder nahe gelegene, wenig Siegpunkte einbringende Standorte oder weiter entlegene, aber lukrativere.

Der Wert dieser Standorte ist jeweils unterhalb der markierten Stellplätze angegeben. Der erste angegebene Wert (1-10) ergibt multipliziert mit der Größe des Moai (1-3) die Siegpunkte dieses Standortes. Der zweite Wert (1-13) kann hinzuaddiert werden, wenn dem Moai eine Kopfbedeckung hinzugefügt wurde.
Schön dabei ist, dass die Produktionsstätten von Moai und Tonmützen an gegenüberliegenden Inselenden liegen, was die logistische Aufgabe durch sich kreuzende Transportwege anspruchsvoll werden lässt.

Nach der Transportphase sollten schließlich noch alle nicht ins Ziel gelangten Moais und Kopfbedeckungen mit einem Stammesmarker gekennzeichnet werden, da sie ansonsten in der nächsten Runde von jedem beliebigen Mitspieler abtransportiert werden können. Nachdem bis auf die Markierungssteine alle eingesetzten Stammesangehörigen und –marker wieder zum eigenen Vorrat genommen wurden, beginnt das Ganze wieder von vorn.

Abgerechnet wird, nachdem der erste Spieler abhängig von der Spielerzahl 5, 6 oder 7 Fundamente bebaut hat.

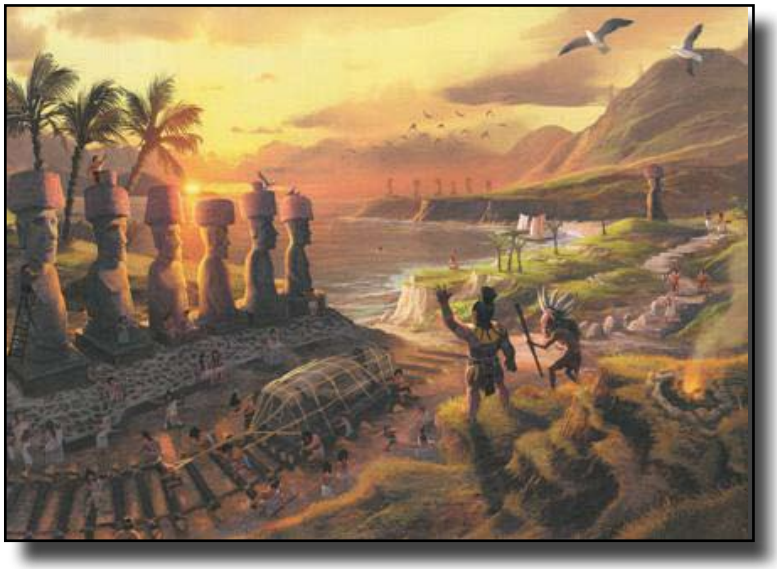
Kooperation und Sabotage
Mangels ausreichender Arbeiter sind gemeinsame Transportwege unausweichlich, um zu punkten. Und mit je mehr Mitspielern man kooperiert, desto besser werden die hierfür anfallenden Transportpunkte auf die Mitspieler verteilt – was zur Wahrung des eigenen Punktevorsprungs ja nicht schaden kann. Vorsichtig muss man dabei allerdings darauf achten, dass nur die Enden der eigenen Transportrouten fremdbestimmt sind. Denn die Verlockung ist zu groß, durch einen einzigen spontan verweigerten Leiharbeiter die zuvor mühsam über zehn angrenzende Felder aufgebaute Transportkette zu sabotieren.

Wer seine Mitspieler derart in Versuchung führt, um richtig satt zu punkten, der steht schnell im Regen. Und wenn ein Wortbruch zur Verhinderung langer Transportketten führt, bleibt Szenenapplaus der neiderblassten Mitspieler sicher nicht aus...
Lobenswert hervorzuheben ist, dass bei Giants viel Liebe in Details gesteckt wurde. Das Spielmaterial ist für jeden Spieler individuell ausgestaltet. Das beginnt bei den Sichtschirmen hinter denen die

Spieler ihre sieben Sachen sammeln und geht bis zur stammestypischen Mimik der Arbeiter, Medizinmänner und Häuptlinge.
mp
Fotos: mp

Fazit

Mit Giants ist es Matagot endlich gelungen, ein nicht nur optisch und erzählerisch herausragendes, sondern ein auch spielerisch ansprechendes Spiel auf den Markt zu bringen. Das Spiel hat Alles, was ein gutes Spiel haben sollte. Es spielt sich leicht, dauert eine bis zwei Stunden und ist ebenso kurzweilig wie voller Atmosphäre, zu der nicht zuletzt, die stimmungsvolle grafische Umsetzung und der reich gefüllte Materialvorrat beitragen. Die Regeln sind – weil gelungen in den erzählerischen Hintergrund eingebunden – leicht verständlich und dennoch ist aufgrund der hohen Interaktion der Spieler jedes Spiel anders. Dabei passt sich die Komplexität des Spiels unwillkürlich dem taktischen Abstraktionsgrad der Spielerunde an. Allerdings hat die Materialschlacht seinen Preis und so ist zu befürchten, dass in einem Spielejahr, in dem Publikumslieblinge, wie Dominion und Planet Steam bereits die Aufmerksamkeit des Fach- und Spielerpublikums auf sich gezogen haben, Giants zu Unrecht wenig Beachtung finden wird.



Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Die Goldene Stadt

Autor:	Michael Schacht
Verlag:	Kosmos
Spieler:	(2) 3 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2009

Der Autor des Spieles ist Spielbegeisterten unter anderem durch das Spiel des Jahres 2007 „Zooloretto“ bekannt.
Man darf gespannt sein, wie sich sein neues Spiel „Die Goldene Stadt“ spielt.

Worum geht es bei dem Spiel?
Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Handelsbriefe zu erwerben. Denn am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten Handelsbriefe erspielen konnte.
Der Spielplan zeigt eine Insel, in deren Mitte sich die sogenannte „Goldene Stadt“ befindet. Um die eigentliche Stadt herum gibt es dann noch diverse Vor- und Küstenorte, die auf unterschiedlichen Landschaftsarten (Wald, Gebirge, Wiese und Wüste) liegen.
Die einzelnen Orte und die eigentliche Stadt sind durch diverse Straßen miteinander verbunden.
Optisch macht das Spiel schon mal sehr viel her.
Für die Spieler gilt es nun, mittels ihrer Handelshäuser (je nach Spielerzahl hat jeder Spieler bis zu 18 dieser Häuser) die Insel zu besiedeln.
Da ist es ja wieder, dieses bekannte Wort „siedeln“. Mit dem renommierten Spiel „Die Siedler von Catan“ hat die „Die Goldene Stadt“ jedoch so gut wie nichts gemeinsam.

Für den Bau eines Hauses benötigen die Spieler Landschaftskarten.

Zu Beginn einer Partie hat jeder Spieler zwei dieser Landschaftskarten auf der Hand. Um ein Handelshaus auf der Insel bauen zu können benötigen die Spieler entweder:

a.) für einen Küstenort eine Landschaftskarte Küstenort oder
b.) für einen Vorort oder einen äußeren Stadtteil zwei gleiche Landschaftskarten der Art, die zu der Landschaft auf der gebaut werden soll passen. Für den Bau im inneren Stadtteil der „Goldenen Stadt“ wird zusätzlich noch eine sogenannte Schlüsselkarte benötigt.

Spielablauf:
Das Spiel verläuft über mehrere Runden, wobei jede Runde in sechs Phasen aufgeteilt ist. Hier sollte man sich jetzt nicht von der Menge der Phasen abschrecken lassen.

Das Spielprinzip an sich ist einfach und gut erklärt.

Die Phasen im Einzelnen:

1.) Wertungskarte aufdecken.
Über die Wertungskarten können die Spieler am Ende einer jeden Runde Handelsbriefe erhalten. Für jede Runde wird eine neue Karte aufgedeckt. Die Karten variieren untereinander. Hier können die Spieler

z.B. für bestimmte auf der Insel gebaute Handelshäuser Handelsbriefe erhalten.

2.) Landschaftskarten auslegen.
Je nach Spielerzahl wird nun eine bestimmte Anzahl von Landschaftskarten offen –jeweils paarweise nebeneinander ausgelegt.

3.) Biethand einsetzen.
Nun können die Spieler mittels ihrer in der jeweiligen Spielerfarbe vorhandenen „Biethand“ auf eines der ausliegenden Landschaftskartenpaare bieten.
Dies erfolgt reihum: der Spieler am Zug entscheidet sich für ein Paar und platziert seine „Biethand“ auf den beiden Karten.
Dann folgt der nächste Spieler. Dieser kann sich nun entscheiden, ob er auch gerne genau diese beiden Karten haben möchte oder zwei andere. Sofern er sich für die beiden bereits vom vorherigen Spieler ausgewählten Karten entscheidet, legt er seine „Biethand“ auf diese Karten, entfernt die „Biethand“ des Mitspielers und gibt sie ihm zurück. Zusätzlich muss er dann noch eine Münze an den allgemeinen Vorrat zahlen (jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles drei Münzen).
Die Auswahl eines unbesetzten Paares von Karten erfolgt grundsätzlich kostenlos.
Das Legen der „Biethände“ geht so lange weiter, bis jeder Spieler am Tisch zwei Karten für sich „entscheiden“ konnte.
Das Auswählen von bereits durch eine „Biethand“ belegter Karten wird jedes Mal um eine Münze teurer, unabhängig davon, ob es immer dieselben Karten sind, die ausgewählt werden oder andere. Es kommt nur darauf an, ob diese Karten bereits mit einer „Biethand“ belegt worden sind.
Am Ende der Bietphase nimmt jeder Spieler seine „Biethand“ zurück und die ausgewählten Landschaftskarten auf die Hand.
Die Ausstattung der Spieler mit Münzen während des Spieles ist also nicht ganz unwichtig. Je nach dem wie attraktiv das von einem Spieler ausgewählte Landschaftskartenpaar für andere Spieler ist, können diese Karten auch entsprechend teuer werden. Der Spieler, der dann das meiste Kapital hat, wird für die Entscheidung wer letzten Endes die Karten erhält, die Nase vorne behalten.

4.) Handelshäuser bauen.
Pro Runde kann jeder Spieler bis zu zwei Handelshäuser bauen.
Der Bau eines sogenannten Küstenortes mittels Abgabe einer Landschaftskarte „Küste“ ist immer möglich.
Für den weiteren Vorstoß ins Landesinnere gibt es folgende Voraussetzungen:

- Der ausgewählte Vorort oder Stadtteil muss über eine Straße mit dem bereits mit einem eigenen Handelshaus bebauten Küstenort verbunden sein.
- Die für den Bau erforderlichen Landschaftskarten sind vorhanden.
- Auf jedem Vorort oder Küstenort darf nur ein Haus stehen.

In den weiteren Runden kann der Spieler dann von einem eigenen Haus im Landesinneren ausgehend auf der Insel weiter vorstoßen. Hierbei darf er jedoch keine unbebauten oder mit einem fremden Haus bebauten

Orte überspringen. Der nächste zu bebauende Ort muss immer eine direkte Straßenanbindung zu einem Ort haben, der mit einem eigenen Handelshaus bebaut ist.
Jeder Ort, der bebaut werden kann, weist für die Spieler eine bestimmte einmalige Belohung aus, die der Spieler sofort nach der Bebauung erhält.

Durch das Setzen der Häuser auf bestimmte Orte können so z.B. die Schlüsselkarten erworben werden, die die Spieler

benötigen, um überhaupt ein Haus im inneren Stadtteil der Goldenen Stadt bauen zu können. Die Belohnung variiert von Ort zu Ort. Durch geschicktes Bauen können sich die Spieler untereinander die Wege abschneiden und vielleicht sogar einen Spieler an einer Stelle komplett bewegungsunfähig machen. Aus diesem Grunde sollten die Spieler an möglichst viele Ecken der Insel ihre Häuser setzen, um dann über einen anderen Weg an das gewünschte Ziel zu kommen. Meistens lohnt es sich auch noch mal einen zweiten Blick zu investieren. Gerade bei den ersten Spielen sieht man die Verbindungen der einzelnen Orte nicht unbedingt sofort und merkt erst hinterher, dass man schon längst am Ziel hätte sein können.

5.) Wertung
An die Bauphase schließt sich die Wertung an. Nun wird die in der ersten Phase ausgelegte Wertungskarte ausgewertet und die Spieler erhalten eventuell Handelsbriefe.

6.) Startspielerwechsel
Der dafür vorgesehene sogenannte Startspielerschlüssel wandert nun im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Nach der sechsten Phase ist eine Spielrunde zu Ende. Die nächste Runde beginnt dann wieder mit der ersten Phase.

Spielende:
Das Spiel endet, wenn entweder ein Spieler alle seine Handelshäuser auf dem Spielplan verbauen konnte (die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt) oder die letzte mögliche Wertungskarte ausgewertet wurde. Jetzt decken die Spieler ihre im Spiel erworbenen Bonuskarten auf und erhalten hierfür die entsprechende Anzahl an Handelsbriefen. Bonuskarten erhalten die Spieler im Spielverlauf über das Bebauen bestimmter Orte als Belohnung. Nun addieren die Spieler alle ihre Handelsbriefe. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Handelsbriefen.

Wie spielt sich „Die Goldene Stadt“?
Auf den ersten Blick hat man den Eindruck, dass das Spiel etwas umfangreicher sein könnte. Nach dem Durchlesen der Anleitung und dem ersten Spiel bestätigt sich dieser Eindruck jedoch nicht.

Das Spielprinzip an sich ist simpel. Dies ist jedoch kein Nachteil für das Spiel. Es ist durchaus auch mal ganz angenehm, Zeit mit einem Spiel zu verbringen, bei dem man nicht allzu viel nachdenken muss. Trotz des einfachen Spielprinzips ist „Die Goldene Stadt“ nicht langweilig. Die Spielidee ist gut umgesetzt. Es handelt sich um ein einfaches taktisches Spiel. Wobei die Betonung auf

„einfach“ liegt. Die richtigen Taktiker werden sich hier unterfordert fühlen. Hierfür geht das Spiel nicht genügend in die Tiefe. Glückskomponenten sind nicht vorhanden.

„Die Goldene Stadt“ ist ein gutes Spiel, das man gut und gerne einfach mal für zwischendurch rausholen kann. Der Angang und der Aufwand sind gering.
Tipp: unter www.michael-schacht.net bietet der Autor Zusätze unter anderem zu „Die Goldene Stadt“ an. Hier gibt es zur Zeit „Die große Dürre“ eine Variante, mit der man das Spiel auch zu zweit spielen kann. Des weiteren gibt es hier noch eine Zusatzvariante für zwei Spieler. Hierzu ist zu sagen, dass sich das Spiel auch gut zu zweit spielen lässt.
mb
Fotos: mb

Fazit

Von außen mag das Spiel etwas komplex aussehen. Hiervon sollte man sich jedoch nicht abschrecken lassen. Die Einarbeitungszeit ist relativ kurz. Das Spielprinzip an sich ist wirklich einfach. Die Spielanleitung ist sehr gut und verständlich geschrieben. Man kann nach dem ersten Durchlesen einfach drauf losspielen. Den eigentlichen Spielablauf und den Sinn des Spieles hat man schnell verstanden und verinnerlicht. Die richtigen Taktiker werden bei dem Spiel den Tiefgang und den Abwechslungsreichtum vermissen. Wer jedoch gerne einfach mal drauf los spielen möchte ohne dabei groß nachdenken zu müssen, ist mit diesem Spiel gut bedient und wird damit auch Freude haben. Das Spiel eignet sich gut für Gelegenheitsspieler. Positiv ist auch, dass man sich im Internet eine Erweiterung ausdrucken kann, mittels derer man das Spiel auch zu zweit spielen kann. Mit „Die Goldene Stadt“ ist Michael Schacht ein gutes Spiel gelungen, dass ich gerne auch mal wieder spielen werde.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Der Hexer von Salem

Autor:	Michael Rieneck
Verlag:	KOSMOS Verlag
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Die „Großen Alten“ stehen kurz vor der Wiedererweckung und der Horror zieht ein in das kleine Städtchen Arkham...

... nein, es geht nicht um den anstehenden Besuch der Großeltern. Bei den „Großen Alten“ handelt es sich um Dämonen wie Cthulhu oder Hastur.
In diesem kooperativem Spiel versuchen die Spieler gemeinsam zu verhindern, dass es einer dieser Dämonen nach Arkham schafft. Es gibt nur alles oder nichts, soll heißen, entweder gewinnen alle Spieler oder sie verlieren. Alle.

Klaatu, Verata, hüstel, hüstel
Die Spieler übernehmen die Rolle von Studenten des Okkulten. Sie versuchen in dem kleinen Städtchen Arkham herauszufinden, welcher der „Großen Alten“ versucht, auf die Erde zu kommen. Parallel dazu müssen Dimensionsportale geschlossen und Kreaturen bekämpft werden.
Bei diversen Aktionen kommt es dazu, dass der Spielstein des Bösen nach vorne versetzt wird. Erreicht dieser das Ende der Zählleiste, hat das Böse gewonnen. Eine Möglichkeit den Stein zurückzubewegen gibt es nicht.
Am Anfang eines jeden Zugs wird eine Monsterkarte aufgedeckt. Sollte es die zweite Kreatur einer Art auf dem Spielbrett sein, erleiden die Spieler Verluste.
Mit Hilfe von Ortskarten gehen die Spieler zwischen den verschiedenen Häusern des Ortes umher. Dort können sie mit den Kollegen, falls sich diese am selben Ort befinden, Gegenstände tauschen oder schenken. Als nächstes können dort befindliche Monster bekämpft und schließlich Gegenstände eingesetzt werden.
So gibt es z.B. magische Schaugläser, mit Hilfe derer man herausfinden kann, ob der Ort ein Dimensionsportal aufweist oder nicht. Sollte am Ende der ersten Spielphase noch ein Portal geöffnet sein, haben die Spieler verloren. Dann gibt es noch das Necronomicon (bestens allen Tanz der Teufel Fans bekannt). Mit diesem können die Großen Alten identifiziert werden. Erst wenn alle sechs gefunden wurden, besteht für die Spieler überhaupt die kleine Chance, das Spiel für sich zu entscheiden.
Jeder Spieler führt nacheinander einen kompletten Spielzug durch. Am Ende eines jeden Zuges wird noch eine Ereigniskarte aufgedeckt, die sich sowohl positiv als auch negativ auswirken kann.

Ich würde da nicht noch mal drunter schauen
oder
so unfair kann nur ein Spiel sein

Die Dimensionsportale können nur mit Artefakten geschlossen werden. Leider dürfen diese nicht getauscht werden. Auch ist es den Spielern untersagt, zu erzählen, ob es an einem Ort ein Portal gibt oder nicht. Gerade diese Besonderheit ließ eine erhebliche Unzufriedenheit aufkommen, der man

mit deutlichen Gesten (heftiges Kopfschütteln oder Nicken) oder stark pointierten Ausdrücke („ICH würde da nicht noch mal drunter schauen“) Abhilfe schuf.
Ein zusätzlicher Effekt ergibt sich, wenn die Figur des Hexers an Ort und Stelle ist, da dieser seinen Studenten natürlich versucht, unter die Arme zu greifen.
Alle Spieler starten mit einer Geistesstärke von sechs, die im Laufe des Spiels auf Null sinken kann. Sollte dies eintreten, hat der Spieler seinen Verstand verloren und scheidet aus dem aktiven Spielgeschehen aus. Nun müssen die restlichen Spieler versuchen, ohne ihn zu gewinnen.
cp
Fotos: cp / hk

Anmerkung: Extra zu diesem Spiel hat Wolfgang Hohlbein eine kleine Kurzgeschichte geschrieben, die dem Spiel beiliegt und die Ereignisse kurz vor dem Start des Spiels erläutert.

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

Fazit

Atmosphärisch schafft es das Spiel ausgezeichnet, die Spieler ins düstere amerikanische Städtchen Arkham zu Anfang des 20. Jahrhunderts zu entführen. Der Spielplan und die Karten sind exzellent gezeichnet und halten sich nah an die literarischen Vorgaben, die zum einen auf Hohlbeins Hexer aber dadurch natürlich auch auf dem Original von H.P. Lovecraft fußen.
Fans des Genres entdecken viele kleine Schätze.
Trotzdem wollte das Spiel in den ersten Testspielen nicht so recht funktionieren. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch und wenn plötzlich die zweite Hexe auftaucht und alle nicht bereits geschlossenen Dimensionsportale wieder neu verteilt werden, kommt es schnell zu Wutausbrüchen.
Auch war die „innere“ Logik des Spiels nicht nachzuvollziehen. Zum einen können alle Gegenstände getauscht werden, die Artefakte, die zum Schließen der Portale benötigt werden, aber nicht. Und zum anderen dürfen sich die Spieler bzgl. der anstehenden Schritte absprechen, auch wenn sie über die ganze Stadt verteilt sind, aber sich gegenseitig sagen, wo welcher Riss ist, ist verboten.
Wenn man sich hier im ersten/zweiten Testspiel ein bisschen über die Regeln hinwegsetzt, hat man eventuell eine kleine Chance, als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen. Der hohe Schwierigkeitsgrad ist aber auch ein klarer Anreiz, das Spiel wieder zu spielen, um vielleicht doch das Böse ein für alle Mal zu vernichten.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Kunststück - Krimi-Kartenspiel für clevere Kunstdiebe

Autorin:	Sonja Klein
Verlag:	Gmeiner-Verlag
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Preis:	ca. 11 Euro
Erschienen:	2009

Seinen Lebensunterhalt als Dieb zu verdienen und dabei in Freiheit zu bleiben, ist schon nicht einfach. Einem Kunstdieb wird zusätzlich einiges an Sachverstand abverlangt. Die meisten Ganovenspiele setzen auf das Katz- und Mausspiel mit der Polizei, bei Kunstück steht jedoch der Wettbewerb innerhalb der eigenen Zunft im Vordergrund.

Aufbau

Gezogen werden bei diesem Kartenspiel entweder Auftrags- oder Gemäldekarten. Dabei gilt es, für einen Auftrag die passenden Kunstwerke zu beschaffen - möglichst vor den Konkurrenten. Weil nur drei Karten verdeckt auf der Hand gehalten werden dürfen und alle anderen „geklauten" Gemälde entweder in einem für alle Spieler zugänglichen öffentlichen oder einem ebenfalls offen einsehbaren eigenen Versteck abgelegt werden müssen, das obendrein nur drei Gemälde fasst, herrscht relative Klarheit über die jeweilige „Marktsituation". Um die Konkurrenz abzuhängen, ist deshalb geschicktes Taktieren gefragt. Für richtigen Wirbel sorgt obendrein die Polizei: Während eines Spielzuges kann eine Razzia ausgelöst werden, bei der ein ganzes Versteck geräumt werden muss und somit Besitzverhältnisse neu geregelt werden. Das Spiel wird durch das Aufdecken einer untergemischten Großrazzia-Karte beendet. Gewinner ist der Spieler, der die wertvollsten Gemälde an Auftraggeber verschachern konnte.

hl

Fotos: hl / Gmeiner-Verlag

Fazit

Kunststück ist kein Spiel für zwischendurch: Nicht nur die Profession braucht einiges an Durchhaltevermögen, sondern auch das Lesen der Anleitung. Diese ist klar verständlich geschrieben, jedoch erschlägt die Fülle der Regeln und möglichen Spielaktionen. Die schiere Menge der bei der Spielvorbereitung auszulegenden Tischkarten ist ein zweite Herausforderung, bereits zu dritt ist damit ein geräumiger Esstisch gedeckt. Sind diese Hürden gemeistert, bietet das Spiel allerdings einen ausgewogenen Mix von Taktik und Glück und macht zumindest den Rezensenten zum Wiederholungstäter.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Im Wandel der Zeiten / Through the Ages

Autor:	Vlaada Chvatil
Grafik:	Richard Cortes
	Paul Niemeyer
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	Basisspiel 90-120 Min.
	Fortgeschritten 180-240
	Expertenspiel 240-480
Aufbauzeit:	ca. 10 Minuten
Erklärung:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30-40 Euro
Erschienen:	2008

Das Spiel hat zum Zeitpunkt der ersten deutschsprachigen Auflage bereits stürmische Zeiten hinter sich. Die rein englische Erstauflage des tschechischen Verlages Czech Board Games (CBG) wurde auf der Spielemesse in Essen 2006 als „Geheimtipp“ gehandelt. Trotz der Komplexität der 32seitigen englischen Anleitung war die Erstauflage daraufhin umgehend vergriffen. Der durch diesen Erfolg entstandene Lieferengpass verursachte daraufhin bei ebay Liebhaber-Preise von bis zu 150 Euro für ein Exemplar. Brachte die eilends grafisch überarbeitete 2. englischsprachige Auflage 2007 erste Entspannung an dieser Front, so dürfte der Bedarf des deutschen Spielemarkts mit der nunmehr vorliegenden gut übersetzten Ausgabe ausreichend bedient sein. Wir können uns also nun in aller Ruhe dem Spiel als solchen zuwenden und uns fragen, ob der Hype gerechtfertigt war.

Spielgenuss in drei Stufen

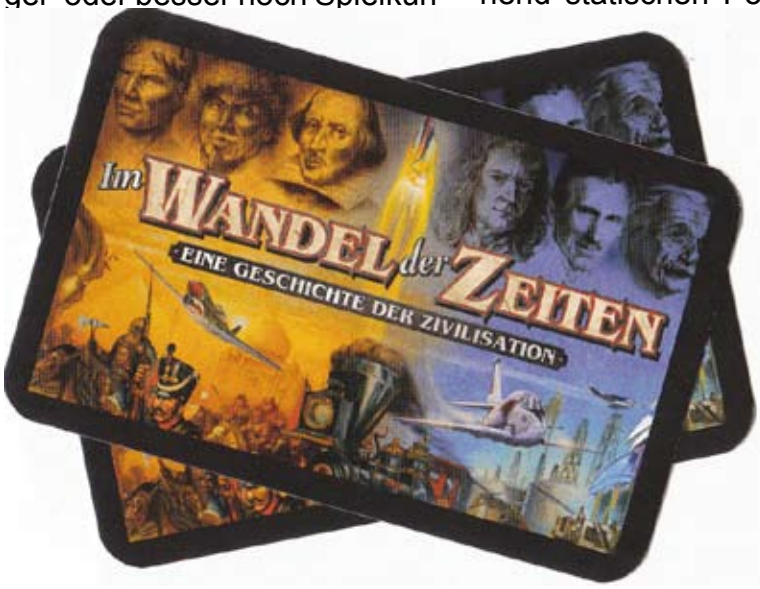
Im Wandel der Zeiten ist ein Entwicklungsspiel reinsten Wassers. Die Spieler starten mit einer antiken Zivilisation, deren Technologie und Errungenschaften es im Wandel der bis zu 3 folgenden Epochen zu entwickeln gilt.

Bevor sich dem Spieler im Expertenspiel erstmals der volle Spielgenuss über alle vier Epochen hinweg eröffnet, hat er in der Regel mit dem Basisspiel und dem Fortgeschrittenen-

Spiel bereits über zwei bzw. drei Epochen (Spiel-)Erfahrung gesammelt.
Eine garantiert kurzweilige Erarbeitung der spielerischen Tiefe - aber zugleich auch eine äußerst zeitaufwändige, denn bereits Basis- und Fortgeschrittenen-Spiel benötigen insbesondere für Genre-Neulinge mindestens ihre 2 bzw. 4 Stunden reiner Spielzeit.

Während sich das Basisspiel darauf beschränkt, behutsam in die grundlegenen Spielmechanismen einzuführen, bietet erst das Fortgeschrittenen-Spiel insbesondere durch die hinzutretende Interaktion der Spieler alle Elemente des Spiels in einer ausgewogenen Mischung aus Spielspaß und (verdoppelter) Spieldauer.

Da im Basisspiel der Spielspaß einer sich entwickelnden Zivilisation genau in dem Moment beginnt, in dem das Spiel endet, sollte – wer kann - unmittelbar mit dem Fortgeschrittenen-Spiel einsteigen. Dass setzt aber die Teilnahme zumindest eines Regel- oder besser noch Spielkundigen voraus. Das Expertenspiel dagegen fügt kaum neue Spielelemente hinzu. Vielmehr vertieft es durch eine weitere Epoche vor allem das Erlebnis der bekannten Spielmechanismen. Aufgrund der hiermit einhergehenden zusätzlichen Verlängerung der Spieldauer dürfte diese Variante eingefleischten Vielspielern vorbehalten bleiben, die die Auswirkungen ihres Zivilisationsaufbaus über einen Spieleabend hinaus in voller Pracht genießen wollen.

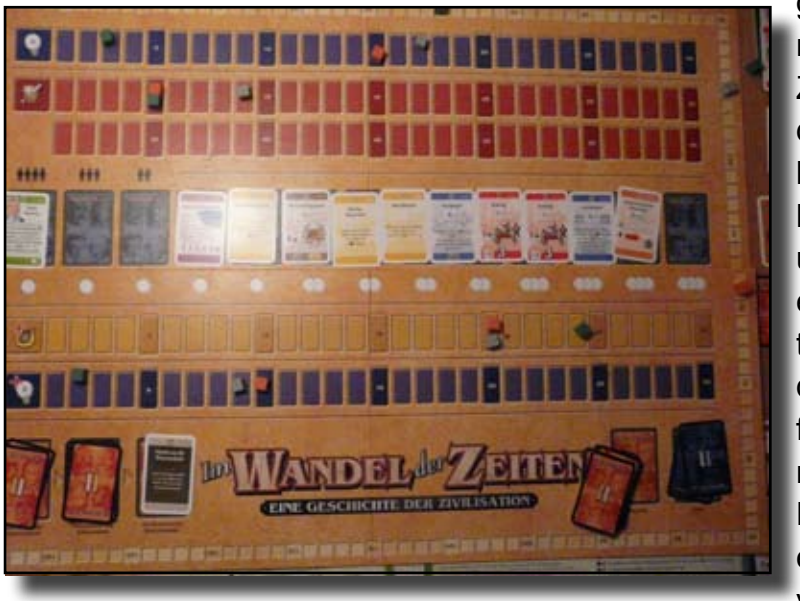


Wandeln auf den Spuren der Zeit

Doch wenden wir uns dem Spiel im Einzelnen zu.
Jeder Spieler verfügt über eine Ablage, auf der der Zustand einer Zivilisation abgebildet ist. Während die durch kleine Holz-Oktaeder dargestellte Bevölkerung (gelb) ebenso wie die Rohstoffe (blau) aus einem weitgehend statischen Pool bezogen werden, sind die vorgegebenen sechs Basistechnologien im Spielverlauf weiter zu entwickeln und zu ergänzen. Hierfür können gegen Einsatz der von der jeweiligen Regierungsform abhängigen Aktionspunkte neue Technologiekarten aus der allgemeinen Kartenauslage erworben und für rare Rohstoffe ins Spiel gebracht werden. Je neuer die Karten in der Auslage sind, desto mehr Aktionspunkte kosten sie dabei, so dass man zwar auf die Auswahl der folgenden Spieler zugreifen kann, sich dies aus Kostengründen aber gut überlegen muss.
Einmal ausliegende Technologien können durch Einsatz von Arbeitern aus dem Bevölkerungspool der Zivilisation u.a. zur Produktion der jeweils angegebenen Siegpunkte, wissenschaftlichen Erkenntnisse oder Güter sowie deren Lagerung genutzt werden. Technologischer Fortschritt ist dabei unerlässlich, denn Basistechnologien gewähren nur geringe Erträge. Erst durch Erweiterungen, die

z.B. die Produktions- und Lagerfähigkeit vergrößern, kann die Grundlage geschaffen werden, um kostspielige Gebäude auf neuestem technologischem Stand zu bauen und hiermit Prestige und damit Siegpunkte anzuhäufen. Dasselbe gilt für die Anzahl der je Zivilisation zur Verfügung stehenden zivilen und militärischen Aktionen. Diese ergeben sich aus der aktuellen Regierungsform, deren Karte ebenfalls auf der Auslage liegt. Zu Spielbeginn starten alle Spieler mit der aufgedruckten Anarchie, die vier zivile und zwei militärische Aktionen ermöglicht. Da diese Aktionen neben dem Erwerb und dem Einsatz neuer Technologien auch für die Anwerbung und den Einsatz von Arbeitern und militärischen Einheiten benötigt werden, stehen die Spieler ständig vor der Wahl zwischen Pest und Cholera – Soll ich nun lieber heraus-ragende neue Technologien erforschen und dafür auf den zur Produktionssteigerung dringend benötigten Einsatz neuer Arbeiter verzichten oder baue ich lieber militärische Einheiten, um Übergriffe der Mitspieler abzuwehren ?

Militärische Aggression, die ab dem Fortgeschrittenen-Spiel eine Rolle spielt, ist zwar aufgrund der hohen Rohstoffkosten selten lohnend. Wer allerdings seine Verteidigungsstärke vernachlässigt, kann schnell zum leichten Opfer werden. Und allzu große Hoffnung auf den Erwerb rohstoffreicher Koloniekarten braucht man sich wohl auch nicht mehr machen. Zudem werden militärisch schwache Zivilisationen durch einige Ereigniskarten zusätzlich bestraft. Daher gilt es fortwährend auf ein Kräftegleichgewicht zu achten.



Die zufällige Zusammensetzung der allgemeinen Kartenauslage und die persönliche Strategie der Spieler führt so rasch zu äußerst unterschiedlich ausgestalteten Zivilisationen. Zentrales Element und Motor des Spiels sind dabei die umfangreichen Kartensätze, die in jeder der Epochen für besondere militärische Ereignisse einerseits und allgemeine technologische Fortschritte andererseits zur Verfügung stehen.
Während die allgemeine Kartenauslage technologischer Entwicklungen dabei (außer in der Startrunde) nach jedem Spieler aus dem Kartenvorrat des jeweiligen Zeitalters neu aufgefüllt wird, bestimmen die Spieler die Zusammensetzung der zukünftigen (militärischen) Ereigniskarten durch Erwerb und gezielte Ablage entsprechender Karten selbst. Entscheidet sich ein Spieler für die Ablage eines neuen zukünftigen Ereignisses, so löst er zugleich ein zuvor abgelegtes Ereignis aus.

Das Spiel endet, sobald der Nachzugstapel Zivilisationskarten der jeweiligen Zielepoche vollends verbraucht ist. Da zu diesem Zeitpunkt im Basis- und im Fortgeschrittenenspiel anders als im Expertenspiel noch nicht alle Zivilisationsaspekte durch entsprechende Ereigniskarten bewertet wurden, werden in diesen Spielvarianten noch Sonderwertungen durchgeführt. Sind diese im Basisspiel fest vorgegeben, werden im Fortgeschrittenenspiel aus der Vielzahl von Sonderwertungskarten des dem Expertenspiel

vorbehaltenen III. Zeitalters vier gezogen, um in der Endwertung zum Tragen zu kommen. Diese Sonderwertungen sollte man gut im Auge behalten, denn in der Regel werden sie den Ausgang der Fortgeschrittenen-Partien entscheiden.

Auch die in jeder Epoche in den Aktionskarten angebotenen Sieg-punkte sollte man so möglich mitnehmen, denn sie stellen einen unschätzbaren Zivilisationsvorsprung dar.

Brain-Burner oder Brain-Teaser?

Dass es sich bei „Im Wandel der Zeiten“ in keiner Weise um ein Spiel für Gelegenheitsspieler handelt, dürfte mittlerweile klar sein. Tatsächlich hat in unseren Proberunden allein die Erklärung der Regeln des Fortgeschrittenen-Spiels regelmäßig eine gute ¾ Stunde benötigt. Dank der guten Übersichtstafeln muss man den Regelkanon zwar nicht auswendig lernen, aber ein kompletter Überblick muss schon sein und an Facetten geizt dass reine Entwicklungsspiel nun wirklich nicht. Es verwundert daher nicht, dass im Expertenspiel ein eigener Abschnitt für das freiwillige vorzeitige Ausscheiden einzelner Spieler gespendet wurde.

Durchhaltewillen vorausgesetzt, liegt dann aber gerade in der Vielfalt an strategischen Optionen der unbestreitbar große Reiz des Spiels. Durch die unvorhersehbare Kartenmischung und die individuellen Strategien der Mitspieler ist jedes Spiel anders und erfordert eine eigene Spielausrichtung. Zugleich ist das Spiel konsequent auf klare Spielstrukturen getrimmt.

Das kommt zwar leider auch in der eher spartanisch anmutenden Ausgestaltung der Spielbrettgrafik und des umfangreichen aber schlichten Spielmaterials zum Tragen, führt aber zu einer gelungenen Konzentration auf das Wesentliche. Und das ist der allmähliche Aufbau und die sorgsame Weiterentwicklung einer eigenen Zivilisation.

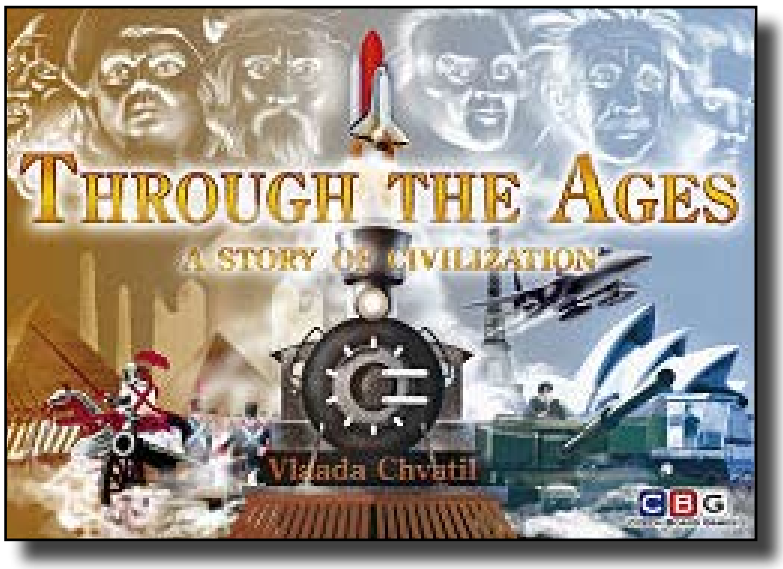
Ob die in der englischen Originalfassung noch verwandten Glastropfen stilvoller waren oder ob die Holzquader praktischer sind, ist wohl Geschmackssache und kann damit ebenso dahingestellt bleiben, wie die Frage, ob die überarbeitete Grafik des Spielekartons eine ästhetische Aufwertung bewirkte.

mp

Fotos: mp

Fazit

Definitiv kein Spiel für Gelegenheitsspieler. Bereits für die Regelerklärung des Fortgeschrittenen-Spiels benötigt man eine gute ¾ Stunde. Und wer die anschließenden vier Stunden Spielzeit für das Fortgeschrittenen-Spiel nicht aufbringen kann, sollte gleich die Finger vom Spiel lassen, denn das kürzere Basisspiel ist nur als Appetizer gedacht.
Ist man jedoch bereit, Zeit und Hirnschmalz in gehöriger Portion einzubringen, so findet man in „Im Wandel der Zeiten“ ein gut ausbalanciertes äußerst facettenreiches Entwicklungsspiel, bei dem die Zeit nahezu unbemerkt den Raum verlässt - allerdings nur um sich beleidigt an der Türschwelle auf die Lauer zu legen und sich nach vollendetem Spiel beleidigt umso eindringlicher in Erinnerung zu rufen….



Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Labyrinth - Das Duell

Autor:	Marco Teubner
Verlag:	**Ravensburger**
Spieler:	2
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 10 Minuten
Preis:	ca. 18 Euro
Erschienen:	2009

Der Spiele-Klassiker „Das verrrückte Labyrinth“ sorgt schon seit Generationen bei Alt und Jung für fröhliches Kopfzerbrechen. Nun hat Ravensburger mit „Labyrinth – Das Duell“ ein Spiel für zwei Nüsseknacker auf den Markt gebracht, das sich an das Original anlehnt, statt gründlichen Grübelns aber zackiges Tempo von den Spielern verlangt. Ob der Nachfolger mit dem Original mithalten kann?

Statt eines Spielbretts gibt es bei „Labyrinth – Das Duell“ gleich zwei: Für jeden Spieler eines. Jeder darf seine Gängekarten (Kurven, Geraden und T-Stücke, die später Gänge ergeben sollen) so auf dem Brett platzieren, wie er möchte. Ein Feld bleibt frei – so können die Karten auf dem Brett verschoben werden, um mit der Spielfigur an die am Rand platzierten Symbole zu gelangen, die es zu erjagen gilt. Wenn die zweite mit ebenjenen Symbolen bedruckte Zielkarte vom beiliegenden Stapel aufgedeckt ist (die erste bestimmt den Startort), kann die Hatz beginnen: Beide Spieler versuchen durch Verschieben der Steine auf ihrem Spielbrett als erster eine Verbindung von ihrem Standort zum ausliegenden Symbol zu finden. Wer fertig ist, schreit laut und darf die Karte sein eigen nennen. Wer als erster die Mehrzahl der zu erjagenden Karten sein eigen nennt, hat das Spiel für sich entschieden.

Für das räumliche Vorstellungsvermögen der Spieler ist „Labyrinth – das Duell“ eine echte Herausforderung: Was passiert mit den anderen Gängekarten und Verbindungen auf meinem Spielbrett, wenn ich hier oder dort schiebe? Wie bringe ich just jenes Verbindungsstück dahin, wo ich es brauche, ohne andere Verbindungen zu zerstören? All das gilt es in Sekundenschnelle zu entscheiden, denn der Gegner schläft nicht… Geschoben wird in entsprechender Eile – und deshalb hüpft im Eifer des Gefechts auch schon einmal eine Gängekarte über den Spielfeldrand. Das ist beim ersten Mal zwar noch lustig, beim nächsten und übernächsten Mal aber nicht mehr so sehr und qualitativ als Manko zu werten – so solide wie das Original-„Labyrinth“ ist das „Duell“ nicht. Auch spielt der Zufall eine größere Rolle: Weil es nur 15 Feldsteine und 16 Symbole gibt, liegt das Ziel nicht selten direkt vor der eigenen Haustür. Überhaupt ist eine Runde „Duell“ schneller gespielt, als der Minotaurus „Muh“ brüllt. Um auf eine halbe Stunde Spielzeit zu kommen, müssen einige Runden aneinander gehängt werden – der Sieger ist dann nach Sätzen zu bestimmen.

kh

Fotos: Ravensburger

Fazit

„Labyrinth – Das Duell“ ist ein spaßiger Pausenfüller, der Gehirn und Finger ganz schön auf Trab bringt. Die Spielidee des Vorbilds ist von Autor Marco Teubner intelligent variiert worden – Wiedererkennungseffekt und neue Elemente halten sich perfekt die Waage. Für Fans des Originals und Neueinsteiger ist das Spiel deshalb gleichermaßen gut geeignet. Abstriche sind lediglich bei der Qualität des Spielmaterials gemacht worden – das, finden wir, ist schade.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Nicht zu fassen

Autor:	Frédéric Moyersoen
Verlag:	Zoch
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 4 Jahren
Spieldauer:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2009

Es gibt Spiele, die kennt einfach jedes Kind. Da braucht man keine langen Regeln erklären, da wird einfach losgespielt. Ein solches Spiel ist Verstecken. Einzig sollte zumindest der Suchende schon bis 10 zählen können. Der Rest ergibt sich dann schon. Nicht jede Wohnung und jedes Wetter ist jedoch für eine spontane Partie Verstecken geeignet. Wie gut, dass da jetzt der Zoch-Verlag mit „nicht zu fassen“ einspringt.

Ab in die Standuhr

Typisch für den Zoch-Verlag geizt „nicht zu fassen“ nicht mit Ausstattungsmerkmalen. Neben einigen Holz-Geißlein und zahlreichen Papp-Möbeln ist sicherlich das Highlight ein Wolf als Stoffpuppe.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Wolfs. Dieser muss für einige Sekunden die Augen schließen. Währenddessen verstecken die übrigen Spieler ihre Holz-Geißlein in, unter oder neben den Papp-Möbeln. Der Wolf hat dann zwei Versuche zum Aufdecken der Möbelstücke. Findet er dabei Geißlein, kommen diese zu ihm. Wer nicht gefunden wurde erhält Holzsteine als Punktezähler. Gewinner ist, wer als erster sieben Holzsteine oder (im Fall des Wolfs) Geißlein gesammelt hat.

Oder doch besser unter den Waschzuber

Besondere Bereiche sind die Standuhr und der Waschzuber. Werden in Ersterem die Geißlein nicht entdeckt, so müssen zusätzlich entsprechend viele bereits vom Wolf gefangene Geißlein wieder auf freien Fuß gesetzt werden. Und wer sich erfolgreich unter dem Waschzuber verborgen hat, erhält sogar zwei Punkte.

Somit ist der Wolf gut beraten, gerade Waschzuber und Standuhr öfters in seine Jagd mit einzubeziehen. Nur hierauf zu konzentrieren dürfte jedoch nicht die siegführende Strategie sein, wenn dieses die Mitspieler mitbekommen und entsprechend andere Verstecke wählen. Auch die Anleitung gibt übrigens den Tipp, während der Versteckensphase als Wolf auf

die Geräusche zu hören. Nicht dass man wirklich zwischen den unterschiedlichen Möbelstücken akustische Unterschiede wahrnimmt. Aber manchmal gibt es doch ein verräterisches Geräusch…

hk

Fotos: hk

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

Fazit

„Nicht zu fassen“ ist simpel und gerade dadurch vor allem für jüngere Spieler spaßig. Die Regeln sind selbst für 4jährige gut zu erfassen. Viel Gestaltungsspielraum lässt eine Partie sicherlich nicht, aber das muss es auch nicht. Gerade die eingeschränkten Möglichkeiten des Wolfs machen den Reiz aus. Sicherlich hängt oft die Entscheidung des Wolf-Spielers eher vom Zufall ab, als von langen Überlegungen. Damit wird eine Partie aber auch schnell und ist ohne Längen. Selbst Erwachsene können daran durchaus Gefallen finden. Auch in reinen Erwachsenenrunden hatten wir durchaus kurzfristig unseren Spaß. Die nette Aufmachung tut das Ihrige hinzu. So spricht es eher Intuition an, als Wissen und Geschicklichkeit. Aber das war ja auch schon beim echten Versteckenspiel der Fall. Da hat auch keiner nach dem Warum gefragt. Wer gefunden wurde, hatte einfach Pech… bzw. er hatte das falsche Versteck gewählt.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Race for the Galaxy

Autor	Thomas Lehmann
Verlag:	Abacus
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

„Mehr. Und zwar von allem." So oder ähnlich muss es Tom Lehmann durch den Kopf gegangen sein, als er Race for the Galaxy entwickelte. Und zwar mehr als San Juan. Lehmanns aktuelles Weltraumspiel ist ähnlich strukturiert wie Andreas Seyfarths Karten-Klassiker, legt jedoch bei so ziemlich jedem Aspekt noch eine Schippe drauf. Oder zwei.

Liest man die Anleitung zu Race for the Galaxy, so beschleicht einen permanent das Gefühl, das alles irgendwie schon mal gesehen zu haben. Die mechanische Ähnlichkeit zu San Juan ist in der Tat frappierend, zumindest an der Oberfläche. Die Spieler versuchen, aus ihren Handkarten im Laufe des Spiels eine galaktische Zivilisation zu errichten. Wenn ein Spieler sein Imperium auf 12 Karten anwachsen lässt, endet das Spiel. Wenig überraschend ist dies dieselbe Spielende-Bedingung wie in San Juan. Handkarten sind gleichzeitig Währung und Ausbauten für das eigene Imperium. Will man eine Karte „bauen", legt man sie aus und „bezahlt", indem man eine bestimmte Zahl von Handkarten abwirft. Kennen wir auch aus San Juan. Aber wie baut man denn eigentlich? Hier kommen wir zum ersten Unterschied zwischen den beiden Spielen. In Race for the Galaxy besitzt jeder Spieler einen Satz von Aktionskarten. Zum Beginn einer Runde legen nun alle Spieler verdeckt die Aktion vor sich hin, die sie in dieser Runde gern durchführen würden. Eine gewählte Aktion wird dann für alle Spieler durchgeführt, wer die Aktion gewählt hat, bekommt einen Bonus. Das führt zu zwei interessanten Effekten. Zum einen können alle theoretisch dieselbe Aktion wählen, dann wird in dieser Runde auch nur genau eine Aktion durchgeführt, nichts weiter. Zum anderen ist eine Aktion nie blockiert. In San Juan wird eine Aktion immer vom Spieler am Zug für alle gewählt und so für den Rest der Runde blockiert. Das passiert in Race for the Galaxy so nicht. Schon aus diesem Detail ergibt sich ein deutlich anderes Spielgefühl und ändern sich die taktischen Überlegungen.

Auch die Karten sind deutlich anders. Wo San Juan-Karten mit klaren Angaben über Funktion, Sinn und Zweck informieren, hat Race for the Galaxy einen überbordenden Fundus verschiedener Karten, die obendrein mit Piktogrammen so etwas wie Verständlichkeit simulieren. Die Piktogramme sind mitnichten selbsterklärend, und wirklich stringent ist die Bebilderung auch nicht. Vermutlich stand hier der Wunsch Pate, das Spiel völlig sprachunabhängig zu gestalten, um Kosten

bei der Übersetzung zu sparen. Egal, was sich der Verlag dabei gedacht hat, für Einsteiger ist die Hieroglyphensprache eine mittlere Katastrophe.

Hat man sich durch die Anleitung und den Wust an Karten und Symbolen gekämpft, sollte man für die ersten Partien die Anleitung unbedingt in Reichweite haben. Spaß macht Race for the Galaxy nämlich erst, wenn man es ein paarmal gespielt hat. Die ersten Runden sind hauptsächlich von Fragezeichen geprägt. Danach erkennt man langsam, wie die Handkarten zu einer gewinnbringenden Kombination geschnürt werden können. Die Strategien sind so vielfältig wie die Karten, und selten gleichen sich zwei Partien. Siegpunkte können auf verschiedene Weise errungen werden: Einerseits durch die ausgespielten Karten der eigenen Zivilisation, die alle einen entsprechenden Siegpunktwert besitzen. Neu ist hingegen die Möglichkeit, neben diesen Karten-Siegpunkten auch Siegpunktchips zu bekommen, zum Beispiel für abgeworfene Güter. Die Zahl der Siegpunktchips ist in jeder Partie begrenzt, und der letzte dieser Chips läutet ebenfalls das Spielende ein.

Hier punktet Race for the Galaxy ganz klar gegenüber seinem Ahnen, denn in San Juan setzen sich doch irgendwann bestimmte erfolgsversprechende Strategien durch. Gemeinsam haben beide Spiele hingegen die spärliche Interaktion. Den Mitspielern mit der Wahl der Aktion in die Suppe zu spucken ist so ziemlich der einzige Aspekt, der etwas Miteinander enthält. Der Rest des Zuges läuft dann unbeeinflusst von Mitspielern ab. Das kann man mögen oder nicht, ein Party-Kracher ist Race for the Galaxy aber auf keinen Fall.

ctk

Fotos: Abacus

Fazit

Es ist schwer, Race for the Galaxy gerecht zu bewerten, zumal in einem Magazin für Gelegenheitsspieler. Für diese Zielgruppe ist Lehmanns Weltraumkartenspiel nämlich gar nichts. Wer versucht, sich dieses Spiel ohne Vorkenntnisse und Spielerfahrung anzueignen, wird scheitern. Dagegen steht die außerordentliche Vielfalt der Karten und der daraus entstehenden Möglichkeiten, sich „seine“ galaktische Zivilisation zu zimmern. Allein die Menge an Karten erlaubt es, dass man stets neue Kombinationen entdeckt, die den Ausbau der eigenen Welt effektiver machen. Hat man erst einmal die Bedeutung militärischer Stärke, den Wert von Alien-Technologie oder den Dreh mit den Verbrauchen-Boni raus, entfaltet Race for the Galaxy das Potential zu einem Dauerbrenner mit Langzeitmotivation Die katastrophale Zugänglichkeit des Spiels hingegen geht weitgehend auf Kosten der Redaktion: Mit einer unsinnigen Bildsprache und einer in dieser Hinsicht wenig hilfreichen Anleitung wird ohne Not eine Barriere errichtet. Hier sind wir im 21. Jh. Besseres gewohnt. Wer heute noch komplex mit kompliziert gleichsetzt, hat als Redaktion seine Hausaufgaben schlichtweg nicht gemacht. Wir haben also eine Perle vor uns, die zu heben keine angenehme Arbeit ist. Wer sich für das Spielprinzip interessiert, jedoch kein Wochenende zum Regelstudium erübrigen kann, sollte lieber zu San Juan greifen. Hier ist das Spielprinzip auf brillante kompakt Weise umgesetzt. Ohne Schnörkel und mit guter Anleitung. Beim Einstieg in Race for the Galaxy hilft das auf alle Fälle.

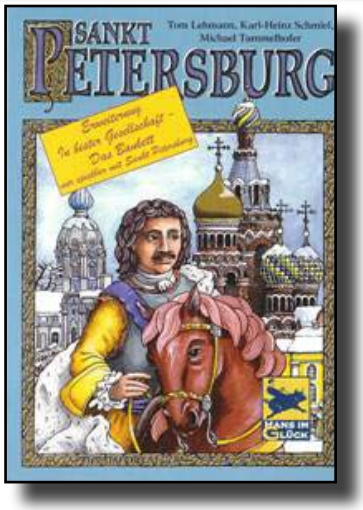
Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Erweiterung Sankt Petersburg

Autoren:	Tom Lehmann Karl-Heinz Schmiel Michael Tummelhofer
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 7-11 Euro
Erschienen:	2008

Achtung: nur mit dem Originalspiel spielbar



Erweiterungen sind bei marktgängigen Spielen keine Seltenheit. Die Siedler von Catan, Carcassonne und „Der Palast von Alhambra“ sind ohne ihre Schar von Ergänzungen kaum noch vorstellbar.
Also warum nicht auch eine Erweiterung zu St. Petersburg, denn das kleine und feine Aufbauspiel angesiedelt am Hofe Peter des Großen hat durchaus das Zeug zu mehr.

In der Erweiterungsbox findet sich das Zubehör für einen 5. Spieler – Standard bei vergleichbaren Aufbauspielen und somit nahezu unerlässlich.

Die beiden kleinen Erweiterungssets „Das Bankett“ und „In bester Gesellschaft“ bestehen aus zusätzlichen 12 bzw. 36 Handkarten, die im Stile des Grundspiels gehalten, ein wenig Abwechslung ins Spiel bringen, ohne den Spielfluss als solchen grundlegend zu verändern - nett.

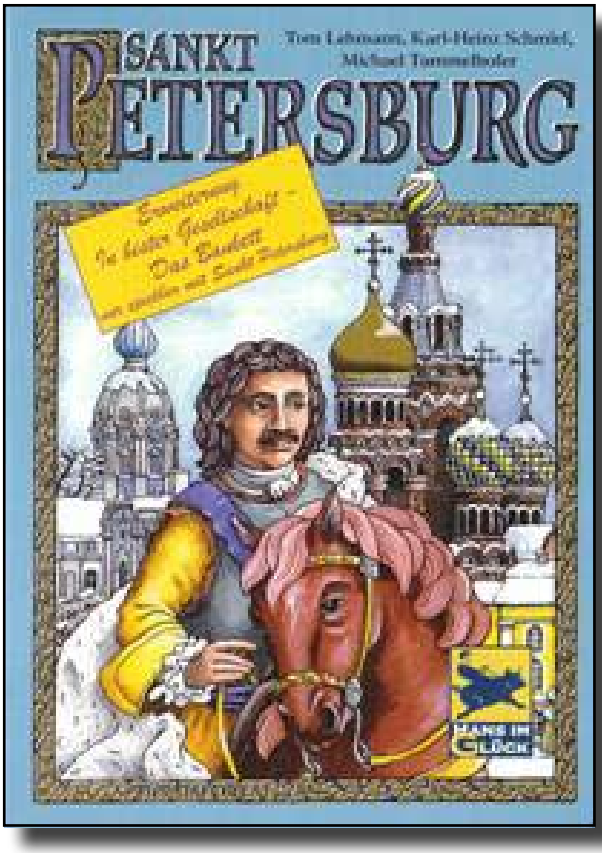
Ja, nett.
Und eigentlich sollte die Rezension hier auch enden, denn wer St. Petersburg mag, den wird die Erweiterung so oder so erfreuen, wer St. Petersburg nicht kennt, den wird sie kalt lassen.

Erwähnt werden sollte allerdings noch, dass die insgesamt 48 Handkarten und drei Holzfiguren mühelos in eine Spielkartenschachtel gepasst hätten – in einer 7x19x13,5 cm großen Erweiterungsbox erwartet man mehr, zumal die Erweiterung „Das Bankett“ bereits als Spielbox-Erweiterung (Heft 5/2004) veröffentlicht wurde.

mp
Fotos: mp

Fazit

Eine nette kleine Erweiterung für St. Petersburg-Liebhaber in einem überdimensionierten Spielkarton.



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel
Preis/Material: mittel

10 Jahre alea: Schatzkiste

Autoren:	Rüdiger Dorn, Stefan Feld, Andreas Pelikan, Andreas Seyfarth
Grafik:	Franz Vohwinkel, Harald Lieske
Verlag:	alea (Ravensburger)
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 9 Jahren
Preis:	ca. 19 Euro
Erschienen:	2009

Achtung: Erweiterungen jeweils nur mit den Originalspielen spielbar

Zum 10-jährigen Verlagsjubiläum hat alea eine Schatzkiste mit elf (!) Erweiterungen für sechs seiner Spiele gefüllt. Warum 11? Warum 6? Diese Fragen bleiben offen – Immerhin hat man sich bei der Auswahl der sechs Grundspiele offensichtlich an der Verfügbarkeit der Spiele orientiert. Denn alle sind noch im Handel erhältlich, obwohl die Mehrzahl der in der 10-jährigen Verlagsgeschichte bislang erschienenen 21 Spiele längst vergriffen ist. So können die Erweiterungen zugleich als Fliegenfänger für all diejenigen dienen, die noch nicht alle sechs haben… was angesichts der Qualität der ausgewählten Spiele niemandes Schaden sein dürfte.

Vor dem Kauf der Schatzkiste steht jedoch dann die Frage, ob es sich lohnt, eine Erweiterungssammlung zu kaufen, aus der man mangels Grundspiel nur ein bis zwei gebrauchen kann…

Enthalten sind Erweiterungen für:

Im Jahr des Drachen (2)
Louis XIV
Notre Dame
Puerto Rico (2)
San Juan (2)
Wie verhext ! (3)

Wie verhext!

Offensichtlich reizt das Kartenspiel besonders zu spielerischen Erweiterungen. So hatte bereits das österreichische Spielemuseum zur Spiel 08 mit „Der brodelnde Theriak“ eine kleine Erweiterung herausgebracht. Für die Schatzkiste wurden nun gleich drei weitere ersonnen.

Neben einer Materialerweiterung für einen „6. Spieler“ (mit 6 Raben als neuem, zusätzlichem Spielelement) finden sich 9 Pappmarker als „Die Amulette“, mit denen jeder einmalig ein weggenommenes Aktionsrecht zurückholen kann.

„Die magischen Fähigkeiten“, die jeweils bestimmte Rollenkarten aufwerten, erhöhen schließlich die Planbarkeit des Spiels durch 17 neue Fähigkeitskarten.

San Juan

Für das Kartenspiel San Juan sind die Erweiterungen „Die neuen Gebäude“ mit 31 neuen Gebäudekarten und einer Kathedralenmarke sowie „Die Ereignisse“ mit sechs Ereignis-

karten enthalten.

Ist die erste Erweiterung ganz im Stile des Grundspiels gehalten, bringt die zweite Erweiterung mit der Einführung von sechs Ereignis-karten eine neue taktische Dimension ins Spiel, denn der Besitzer einer solchen Karte kann das beschriebene positive wie negative Ereignis, dass zumeist alle Spieler gleichermaßen trifft, anstelle einer Rolle aktivieren.

Puerto Rico

Die große Schwester von San Juan wurde ebenfalls mit zwei Erweiterungen aufgepeppt. Auch hier umfasst die erste Erweiterung „Die neuen Gebäude“ nur neue Ausbauten, ohne das das Grundspiel verändert wurde. Für „Die Adligen“ kommen dagegen neben neuen Gebäuden zu den bekannten Arbeitern 20 kleine rote Holzmarker als Adlige ins Spiel, die alternativ vom Kolonistenschiff genommen je 1 Siegpunkt wert sind.

Notre Dame

Für Notre Dame wurde neun „Neue Personen“-Karten spendiert, die alternativ zu denen des Grundspiels untergemischt werden können.

Louis XIV.

„Der Günstling“ erweitert Louis XIV. um zahlreiche kleine taktische Details, die zusammengenommen fast ein neues Spiel entstehen lassen. Hierfür erhält jeder Spieler ein spezielles „Günstlings-Tableau“ und der Günstling in Abhängigkeit von Louis XIV auf die Tafel gelegt.

Im Jahr des Drachen

„Die chinesische Mauer“ ist ein neues Spiel- und Wertungselement, dass als erste Erweiterung sowohl besondere Vergünstigungen, als auch Punkte z.B. bei der Abwehr des Mongolensturms bringt. Hierfür erhalten alle Spieler je 6 Mauerteile in ihrer Spielfarbe, die als Spieleraktion über die Mauerbau-Karte ins Spiel gebracht werden.

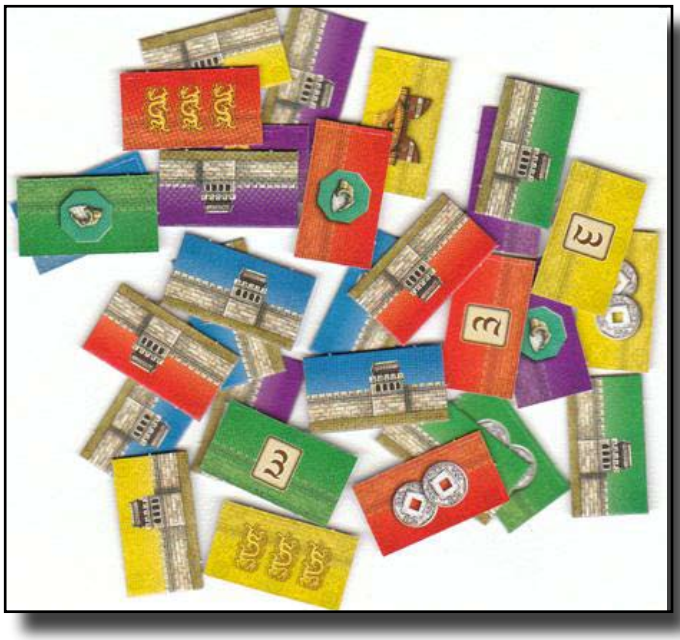
Die 2.Erweiterung bringt 10 kleine „Super-Ereignisse“, vom Tsunami bis zum Vulkanausbruch, die das Spiel reichlich durcheinander wirbeln.

mp

Fotos: mp

Fazit

Erweiterungen zu beliebten Spielen sind immer begehrt. Das Alea-Spiele gut und begehrt sind, sei hier einmal mehr behauptet. Ob dies allerdings genügt, um Erweiterungen für sechs Spiele gleich am Stück unter das Spielervolk zu bringen??
Immerhin verwandelt nicht jede der Erweiterungen das Grundspiel und führt es zu neuen Höhen. Einige sind sogar bloße Spielerei, aber … alle sind liebevoll auf die jeweiligen Spiele abgestimmt und ob groß oder klein hat man an ein jeder seinen Spaß.
Wer nur eines des Grundspiele sein eigen nennt und nur hierfür mit dem Gedanken an den Erwerb der Schatzkiste spielt, dem sei eher abgeraten - er wird auch ohne die Erweiterungen auskommen. **Denn wer den Inhalt des Schatzkistchens zu schätzen weiß, der wird eher früher als später alle Spiele spielen wollen.**



Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Im Schutze der Burg

Autoren:	Inka und Markus Brand
Verlag:	eggertspiele
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 35 Euro
Erschienen:	2008

Pünktlich zur Spiel08 in Essen ist ein neues Spiel aus dem Hause „eggertspiele“ erschienen.
Optisch macht es schon mal sehr viel her. Bleibt zu hoffen, dass das eigentliche Spiel auch begeistern kann.

Worum geht es bei dem Spiel?
Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Bauherren, die den Bau der auf dem Spielplan abgebildeten Burg vorantreiben. Hierfür benötigen die Spieler Rohstoffe und Taler.

Und los geht's...
Jeder Spieler hat einen identischen Satz Handkarten: seine sogenannten Personenkarten. Mit diesen Karten bestreitet er das Spiel. Zu Beginn einer jeden Runde entscheidet sich jeder Spieler für eine seiner Personenkarten und legt diese verdeckt vor sich ab (beim Spiel zu zweit werden zwei Karten ausgespielt).
Sobald jeder Spieler sich für eine seiner Handkarten entschieden hat, werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt. Nun gibt es eine gemäß Spielregeln festgelegte Reihenfolge, in der die gewählten Personenkarten zum Zug kommen. Diese Reihenfolge wird nun abgearbeitet und alle am Tisch erhalten für ihre gespielten Karten das entsprechende Ergebnis. Dies können z.B. Rohstoffe sein, die dann für den Bau an der Burg benötigt werden. Beim Auswählen der Karten gilt es für die Spieler klug zu taktieren, damit nicht die Konkurrenten aus der eigenen Karte mehr nutzen ziehen können als der Spieler selbst. Die jeweilige Spielrunde endet, sobald der letzte Spieler seine Karte umgesetzt hat.
Dann beginnt die nächste Runde, hierfür wechselt zunächst der Startspieler.

Die Personenkarten im Einzelnen:
Jeder Spieler hat insgesamt acht Karten zur Verfügung. Dies sind:

1. Der Bote
Für den Einsatz des Boten erhält der Spieler acht Taler von der Bank.

2. Der

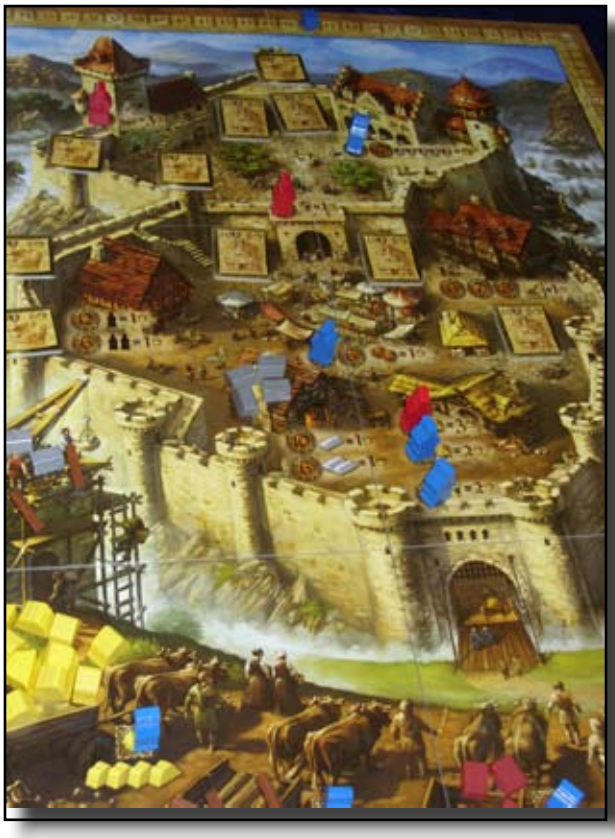
Händler
Dieser bringt für den Spieler selbst und für die Mitspieler Rohstoffe.

3. Der Maurer
Der Spieler erhält Rohstoffe einer Sorte vom sogenannten Wehrturm, kann
Bauwerke auf der Burg errichten und Gehilfen einsetzen. Für die beim Bau eingesetzten Rohstoffe erhält er entsprechend der Anzahl Taler von der Bank.

4. Der Steinmetz
Mit Hilfe des Steinmetzes kann der Spieler einem anderen Spieler, der in der gleichen Runde eine Arbeiterkarte gespielt hat, Rohstoffe abkaufen. Des Weiteren kann er für Siegpunkte Bauwerke errichten und Gehilfen einsetzen.

5. Die Arbeiter
Jeder Spieler hat drei verschiedene Arbeiterkarten, die ihm unterschiedliche Rohstoffe als Erträge einbringen. Mit Hilfe dieser Karten kann der Spieler ebenfalls bauen, er erhält dafür jedoch nur die Hälfte der Siegpunkte, die die Bauwerke mit sich bringen.

6. Der Baumeister
Im Spiel können von den Spielern nur die Karten benutzt werden, die sie noch auf der Hand haben. Bereits ausgespielte Karten bleiben so lange offen vor ihnen liegen, bis der Baumeister gespielt wird. Erst dann stehen den Beteiligten wieder alle Personenkarten für die nächste Runde zur Verfügung. Weitere Funktion des Baumeisters: er bringt dem Spieler Siegpunkte für Bauwerke, die in der Runde, in der er zum Einsatz kommt, von den anderen Spielern er-



richtet werden. Siegpunkte erhalten die Spieler somit über den Einsatz ihrer Arbeiterkarten, mit Hilfe des Steinmetzes und des Baumeisters. Des Weiteren gibt es noch die Schlusswertung. Mit Hilfe des Maurers und des Steinmetzes können die Spieler gegen Zahlung von Talern an die Bank sogenannte Gehilfen auf dem Spielplan platzieren. Diese bringen nur in der Schlusswertung Punkte.

Spielende
Das Spiel verläuft über eine festgelegte Anzahl von Runden: zwölf Runden bei zwei oder vier Spielern und fünfzehn Runden bei drei Spielern. Damit die Spieler die einzelnen Runden nicht zählen müssen, ist auf dem Spielplan ein Rundenzähler vorhanden.

Wie spielt sich „Im Schutze der Burg“?
Die Umsetzung der Spielidee ist wirklich gelungen. Es macht sehr viel Freude, „Im Schutze der Burg“ zu spielen.
Es gibt auch nicht nur eine Taktik, die zum Sieg verhilft. Beim nächsten Spiel kann es dann schon wieder ganz anders aussehen. Durch die Schlusswertung kann man im Spielverlauf schlecht einschätzen, wer letzten Endes die Nase vorne haben wird. So kann es vorkommen, dass ein Spieler während des Spieles hinten liegt und für sich den Sieg schon abhakt. Nach Durchführung der Schlusswertung kann man dann aber die eine oder andere Überraschung oder auch Enttäuschung erleben. Also: der Einsatz von Gehilfen lohnt sich und sollte nicht unterschätzt werden. Positiv ist, das zwischen den ein-

zelnen Spielzügen nicht all zu große Pausen entstehen. Dadurch, dass alle Spieler gleichzeitig ihre Karten auswählen und dann reihum ausspielen, kommt es nicht zu langen Wartezeiten während des Spieles. Die im Mittelpunkt des Spieles stehenden Personenkarten stellen keine Spielneuheit dar (siehe CUBA, auch bei dem Verlag eggertspiele erschienen). Die Idee ist jedoch sehr gut umgesetzt. Das Spiel lebt von diesen Karten. Die einzelnen Funktionen der Karten sind gut durchdacht. So müssen die Spieler auch mit im Blickwinkel behalten, welche Karten die Kontrahenten ausspielen könnten. Will ein Spieler z.B. in einer Runde bauen, so hofft er natürlich, dass kein anderer Spieler in dieser Runde seine „Baumeister“ Karte ausgewählt hat. Denn dann würde dieser Spieler für jedes Bauwerk, das der andere errichtet, fünf Siegpunkte abgreifen.

mb

Fotos: mb/hk

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

Fazit

Im Schutze der Burg ist ein reines Strategiespiel. Glückskomponenten sind nicht vorhanden. Die Anleitung ist gut und verständlich geschrieben. Sie ist aber auch etwas umfangreicher. Für das erste Spiel sollte schon etwas mehr Einarbeitungszeit (gute halbe bis dreiviertel Stunde) mit eingeplant werden. Das Spiel lässt sich gut zu zweit aber auch mit bis zu vier Spielern spielen. Interaktionsmöglichkeiten sind kaum vorhanden. Dies ist jedoch kein gravierender Nachteil für das Spiel. Das Spiel eignet sich gut für Gelegenheitsspieler, soweit sie die erste etwas längere Einarbeitungszeit in Kauf nehmen wollen. Positiv finde ich, dass das Spiel bereits eine Erweiterung mit sich bringt: der Spielplan ist beidseitig bedruckt. Auf der einen Seite ist die Burg im Sommer, auf der anderen im Winter zu sehen. Für die Wintervariante gibt es dann noch zusätzliche Karten mit unterschiedlichen Auswirkungen. Abschließend: ein Spiel mit hohem Spaßfaktor, das sehr zu empfehlen ist.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Die Siedler von Catan: Deutschland Edition

Autor:	Klaus Teuber
Verlag:	Kosmos
Spieler:	3 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 120 Minuten
Preis:	ca. 27-34 Euro
Erschienen:	2008

Siedler-Variationen gibt es wie Sand am Meer und mittlerweile dürften sie in deutschen Haushalten ebenso häufig anzutreffen sein, wie anno dazumal der Klassiker Deutschlandreise. Mit der Deutschland-Edition übernehmen die Siedler von Catan nun folgerichtig auch diesen historisch-pädagogischen Auftrag.
Die wunderschöne Spielgrafik und fein gearbeitete Baudenkmäler lassen dabei nahezu über die Frage hinwegsehen, wer zum Himmel auf eine große Siedler-Ausgabe mit einem festen Spielbrett gewartet hat…

Neuer Wein in alten Schläuchen?
Zu Beginn des Zum Siedler-Spielprinzip braucht wohl nur noch wenig gesagt werden. Um die für einen Sieg notwendigen Städte (und Straßen) zu bauen werden Rohstoffe benötigt, die jeweils denjenigen Spielern ausgeschüttet werden, deren bereits bestehende Städte sich an solchen Rohstofffeldern befinden, deren Ordnungszahl am Spielrundenanfang erwürfelt wurde.

So weit so gut, doch was bringt die Deutschland-Edition Neues?
Erst einmal wurde, wie bereits angedeutet auf die siedlertypischen achteckigen Landschaftsplättchen verzichtet. Wie bei der Sonderausgabe zum Jubiläum der Nürnberger Spielzeugmesse wurde stattdessen eine Kulturlandschaft im siedlertypischen Achteckmuster nachgebildet. Dass dabei die geographische Lage einiger Städte spieltauglich „optimiert“ wurde und zudem für die Nachbildung der deutschen Lande nur auf die vier typischen Siedlergegenden Wald, Gebirge, Schafweiden und Lehmgruben zurückgegriffen werden konnte, wird zukünftigen Geographielehrern noch einiges abverlangen.
Optisch ist dabei das sichtbar schönste Siedlerspiel heraus gekommen. Das umfasst das Spielbrett, die Anleitung, die Rohstoffkarten und nicht zuletzt den umfassenden Almanachen zum Spiel, der ganz nebenbei in Stadt- und Kulturgeschichte einführt.

Doch Schluss mit derlei Oberflächlichkeiten. Was macht denn nun die Deutschland-Edition spielmechanisch aus?!

Erleichtert das Spielbrett bereits den Spielaufbau, so wird dieser Trend zur Leichtigkeit durch die Reduzierung der zwei Stadtausbaustufen um eine fortgesetzt. Mangels zweiter Stadtausbaustufe steigt die Rohstofferzeugung durch gut gelegene Städte gegen Spielende nicht mehr so unverschämt an, was Standortvorteile einzelner Spieler Städte mindert, aber die Gesamtspieldauer erhöht.
Zur Abrundung (…und damit diese hübschen kleinen Baudenkmäler Verwendung finden können…) wird eine Alternative zum Stadtbau angeboten – der Bau von tatsächlich dreidimensionalen Prunkbauten. Diese bringen zwar nur einmalig bei der Erbauung Erträge, aber zählen dafür auf dem rasch überfüllten Spielplan als zusätzliche Siegpunkte.

Es spielt sich trotz dieser „Erweiterung“ leichter als noch im Basisspiel. Die Edition eignet sich daher auch als besonders üppig ausgestatteter Einstieg in die Siedlerwelt. Für eine Lockspeise ist allerdings die zumindest in allen unseren Runden deutlich längere Spieldauer kontraproduktiv, denn während junge Spieler bald ermüden, wächst uns Älteren dabei der Bart…

Siedler-Fans werden die Erweiterung der Siedler-Familie sicherlich trotzdem begrüßen, auch wenn das starre Brettspiel nicht mit den übrigen Editionen mit ihren variablen Komponenten kompatibel ist.
mp
Fotos: mp

Fazit

Die Deutschland-Edition ist der neueste Spross der Siedler-Familie. Auffallend ist das schöne Spielmaterial, das die Edition zu einer wahren Luxusausgabe macht. Spieltechnisch fußt die Edition auf dem Siedler-Basis-Spiel. Vereinfachend wirkt, dass die Deutschland-Ausgabe einen festen Spielplan besitzt und Städte nur eine Ausbaustufe haben. Dafür gibt es mit 12 prestigeträchtigen Baudenkmälern ein neues Spielelement.

Insbesondere die hinzugefügten Denkmäler machen das Spiel abwechslungsreicher und haptisch schöner - aber leider auch zeitintensiver. Kurz gesagt, die Deutschland-Edition ist schöner, einfacher und dauert länger. Drei Merkmale, die sich an unterschiedliche Zielgruppen richten, zusammen jedoch leider keiner ganz gerecht werden dürften… Aufgrund der großen Fangemeinde, dürfte der Absatz gleichwohl produktionskostendeckend werden.

Wertung

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Jörg Sprave (Hrsg.)
Dr. Ronald Henss Verlag
September 2008

ISBN 978-3-939937-05-0
ca. 148 Seiten
11,80 Euro (D)

Roman: Im Traum stehen alle Uhren still

Er sitzt in einer Disco in Kiel. Alles scheint wie immer. Doch etwas ist seltsam: Er hatte die Disco bereits vor Stunden verlassen. Und er ist nicht der Einzige, dem das auffällt.

So beginnt die Geschichte von Nemo und Dika, die bemerken, dass sie sich in ihren Träumen treffen können. Ihre Wünsche gehen in Erfüllung. Doch bald müssen sie feststellen, dass Traum und Realität nah beieinander liegen. Plötzlich geht es um viel mehr, als sie sich je erträumt hätten.

Im Traum stehen alle Uhren still

Erschienen: September 2008
Preis: 12,90, Seiten: 220
ISBN: 9-7838-370-58086

Spiele-Podcast.de

Spiele-Podcast bespricht die wichtigsten Neuigkeiten und Neuheiten auf dem Gebiet der Gesellschaftsspiele: Informationen über aktuelle Brett- und Kartenspiele in angenehmen Ton-Häppchen für den Weg zur Arbeit oder wo Sie sonst Podcasts hören. Die Folgen entstehen im Zusammenarbeit mit dem Magazin Gelegenheitsspieler. Neue Folgen vom Spiele-Podcast erscheinen ca. alle zwei Wochen.

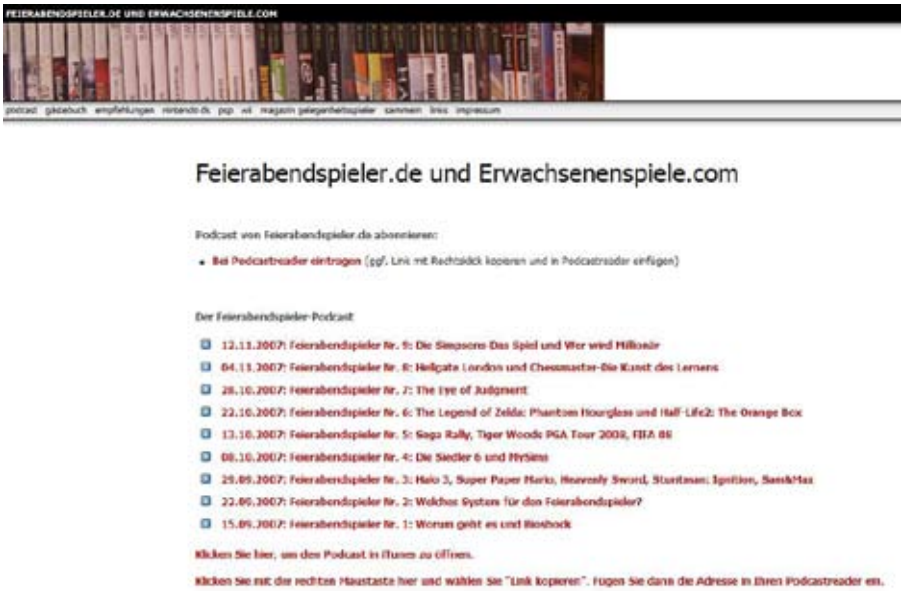
27.09.2009: KillerKarnickel (Pegasus)
19.09.2009: Army of Frogs (Huch & Friends)
03.09.2009: Deutschlandreise (Neuauflage)
24.08.2009: Zooloretto XXL Erweiterung
13.08.2009: Alles Trolli von Zoch
25.07.2009: Ghost Stories von Repos
12.07.2009: Erweiterung zu Keltis
29.06.2009: Freibeuter der Karibik (Yvio)
13.06.2009: Nicht zu fassen von Zoch
01.06.2009: Spiel des Jahres 2009
24.05.2009: Sushizock im Gockelwok von Zoch
05.04.2009: Funkenschlag von 2F-Spiele
23.01.2009: Dominion von Hans im Glück
14.01.2009: Gambit 7 von Days of Wonder
11.11.2008: Schatten über Camelot
24.10.2008: Spiel 08 in Essen
17.09.2008: Lost Cities und Keltis (Kosmos)
29.08.2008: Metropolys (Ystari)
14.07.2008: Spieleautor Michael Rieneck
13.06.2008: Chang Cheng (Huch)
24.05.2008: Jamaica (Game Works)
28.04.2008: Perry Rhodan
12.04.2008: Wie Verhext (Alea)
16.03.2008: Krallen und Fallen
25.02.2008: Giganten der Lüfte (Queen Games)
09.02.2008: Cuba (eggertspiele)
24.01.2008: Portobello Market
15.12.2007: Graffiti - Alle malen und einer rät
17.11.2007: Caylus Magna Carta
01.11.2007: Wer War's? von Ravensburger
19.10.2007: Spiel 07 in Essen
13.10.2007: Master Labyrinth (Ravensburger)
30.09.2007: Der Dieb von Bagdad
19.09.2007: Zooloretto
02.09.2007: Mr. Jack
13.08.2007: Würfelspiel Nichtlustig
28.07.2007: Geheime Welt Idhun
12.07.2007: HIVE - Schach mit Insekten
26.06.2007: Skybridge von Gigamic
13.06.2007: Tsuro
02.05.2007: Siedler von Catan- Das Würfelspiel
11.04.2007: Fangfrisch von Queen Games
26.03.2007: Space Dealer
20.03.2007: Kleopatra und die Baumeister
26.02.2007: Mensch Ärgere Dich nicht
26.02.2007: Test Sitting Ducks direkt am Tisch

Podcast von Feierabendspieler.de: Der Ableger vom Magazin Gelegenheitsspieler

Feierabendspieler.de hat die elektronischen Spiele im Blick. Es geht um Spiele auf PC, Konsolen wie Xbox, Playstation oder Wii bis hin zu Handhelds wie PSP, Nintendo DS und Gameboy. Und doch soll alles etwas anders sein, als bei den vielen anderen Spiele-Podcasts in der Welt. Das hat mit unserer Herkunft zu tun. Denn alles entsteht in Zusammenarbeit mit dem Magazin Gelegenheitsspieler. Auch wenn Gelegenheitsspieler oder „Casual Gaming“ fast zum Schimpfwort geworden ist, so wollen wir, wie der Name schon sagt, vor allem den erwachsenen Feierabendspieler ansprechen. Der spielt aber mehr als nur Moorhuhn, Mindsweeper und Sims. Und wie beim Magazin Gelegenheitsspieler Gesellschaftsspiele (wie auch dessen Podcast Spiele-Podcast.de) mit einfachem Zugang, schnellen Erfolgen und geringer Wiedereinstiegshürde im Mittelpunkt stehen, so soll dieser Podcast etwas Vergleichbares für den Feierabendspieler bieten. Strategie-Schwergewichte, die mehr Einarbeitungszeit verlangen, als so manches Uni-Studium, lassen wir links liegen. Ebenso den zweimillionsten Egoshooter mit dem Thema 2. Weltkrieg. Dabei können auch Egoshooter ihren Platz in diesem Podcast finden. Nämlich dann, wenn sie interessante und nicht zu platte Stories erzählen.

Kurz: es geht bei dem Podcast von Feierabendspieler.de um Spiele, die aktuell herausragen, erwachsenengerechte Entspannung für das Spiel zwischendurch versprechen und es auch mal vertragen, wenn einige Wochen gar nicht gespielt wird.

So soll auch dieser Podcast sein. Kurz, aber prägnant. Die zunächst wöchentlichen Folgen werden stets um die 5 Minuten lang sein. Keine langen Diskussionen und Witze. Dafür der schnelle Überblick, was sich im Spielebereich lohnt, von Ihnen näher angesehen zu werden.



Unseren Flyer finden Sie u.a. bei folgenden Spielehändlern:

Tim & Tina's Spielzeugladen
www.Der-Spielzeugladen.de

AllGames4you:
www.all-games.de

Möchten Sie unseren Flyer auch verteilen oder auslegen?
Dann schreiben Sie uns: redaktion@gelegenheitsspieler.de.

Magazin Gelegenheitsspieler
ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel
Telefon: 0431-6912217
Fax: 0431-6912216
E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

cp: Christian Poignée
ctk: Christian Krause
hk: Henry Krasemann
hl: Holger Lausen
kh: Kristina Hawlitzek
mb: Michaela Bismark
mp: Mirko Paschke

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint Herbst/Winter 2009.

Mit Rezensionen zu:
Im Reich der Wüstensöhne
Strozzi
Denkfitniss
Hab & Gut
Aber bitte mit Sahne
Galaxy Trucker
Zooloretto XXL
Tobago
u.v.a.

Wir danken den Verlagen und Herstellern für die Zusendung von Rezensionsexemplaren und die Bereitstellung von Bildmaterial.