

Unterhaltsames Vergnügen am Spielbrett

GESELLSCHAFT Tipps und Bewertungen zu einigen ausgewählten Spielen und ihren Varianten

Heute stehen Titel mit hohem Wiederspielwert im Blickpunkt.

OSTFRIESLAND – Gesellschaftsspiele dienen dem vergnüglichen und unterhaltsamen Zeitvertreib. Sie waren bereits den Griechen der Antike bekannt. So saßen dort die Männer beim Gelage und spielten. In der Neuzeit prägte vor allem Amerika die Welt der Brettspiele. In den 1980er-Jahren wurde Deutschland bekannt als Hersteller einer neuen Art von Brettspielen, welche Familienfreundlichkeit zum Ziel hatten.

Heute gibt unser Fachmann Uwe Wibben aus Aurich Tipps und beurteilt Spiele und ihre Varianten. Einige hier vorgestellten Spiele sind bereits vor ein paar Jahren erschienen. Alle sind jedoch noch lieferbar und zählen zu den Titeln, die einen hohen Wiederspielwert haben und daher in keiner Spielesammlung fehlen sollten. Sie gehören außerdem zu den Spielen, die in der Spielrunde um Wibben, welche die vorgestellten Spiele stets ausgiebig testet, immer wieder mal auf den Spieltisch kommen und sehr gern gespielt werden.

Palais Royal

Autor: Xavier Georges; Verlag: Hans im Glück; für zwei bis vier Spieler ab zwölf Jahren; Preis: zirka 25 Euro.

Der Spielplan ist in zwei Bereiche unterteilt, dem Schlosspark und in den Bereich des Schlosses, dem Palais Royal, der aus neun verschiedenen Räumen besteht. Im Schlosspark tummeln sich die Adligen in Form von Plättchen. Um sie geht es in diesem Spiel. Die Spieler, die sie anwerben, erhalten Vergünstigungen, die während des Spiels wirksam werden. Außerdem bringt jeder Adlige Punkte für die Wertung, die es nur am Schluss des Spiels, wenn 24 der 36 Adligen im Schlosspark angeworben wurden, stattdingt.

In den neun Räumen des Schlosses erhalten die Spieler alles, was sie für die Anwerbung der Adligen benötigen.

Jeder Raum im Schloss bringt den Spielern bestimmte Vorteile oder Einnahmen, hier können die Spieler ihre Figuren einsetzen um zum Beispiel festzulegen, wie viele Schritte sie im Schloss zur Verfügung haben (Treppenhaus), ob sie überhaupt die Aktion „Anwerben“ durchführen können (Schreibstube), wie viele türkise Siegel (Zimmer von Madame de Pompadour) sie für die Anwerbung von Adligen nutzen können oder die Anzahl Goldmünzen (Münzerei), die sie bekommen. Meist steht eine Figur für einen Schritt, ein Siegel oder eine Goldmünze – Mehrheiten in den einzelnen Räumen bringen zusätzlich einen Bonus.

Jeder Adlige im Schlosspark zeigt an, was es dem Spieler kostet ihn anzuwerben (Siegel und/oder Gold) und wie viele Siegel er am Spielende einbringt. Deshalb muss eine Anwerbung gut geplant werden.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, handelt die neun Räume des Schlosses in einer festgesetzten Reihenfolge ab. Da er für die meisten Aktionen einige oder alle seiner Diener aus den Räumen abziehen muss, ändern sich die Mehrheitsverhältnisse für den nächsten Spieler. Dieser führt dann seinen Zug durch, bewegt eventuell einige seiner Diener im Schloss in angrenzende Räume oder bringt neue hinzu, führt seine Aktionen durch (zieht

UNSER FACHMANN FÜR SPIELE: UWE WIBBEN

Uwe Wibben, geboren 1958 in Celle, lebt seit über 30 Jahren in Ostfriesland. Nachdem er zuerst den Beruf des Orthopädie-Mechanikers lernte, schloss er eine Ausbildung zum Krankenpfleger an. In diesem Beruf ist er heute noch tätig. 1985 entwickelte er während einer Nachtwache ein neuartiges dreidimensionales Strategiespiel, das viel Anerkennung und

Aufmerksamkeit auf sich zog. Seitdem sind ihm Brett- und Kartenspiele ein ständiger Begleiter. Er hat auch für die Region Ostfriesland Brettspiele entwickelt, darunter das „Ostfriesische Teespiel“ und ein Spiel mit dem Titel „Störtebeker – Auf Kaperfahrt“.

Seit 1992 ist er für den KURIER als freier Mitarbeiter in Sachen Spiel und Buch unterwegs.

Uwe Wibben ist verheiratet und hat drei Töchter. Seine Hobbys sind Lesen, Kampfsport und klassische Jazz- und Rockmusik – und das Spielen in geselliger Runde.



Uwe Wibben

danach eventuell wieder Figuren ab) und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Fazit: Diese sich ständig ändernden Ausgangspositionen machen das Spiel zu einer großen Herausforderung und bieten einen ungewöhnlichen Spielablauf.

Samarkand

Autor: David V.H. Peters und Harry Wu; Verlag: Queen Games; für zwei bis fünf Spieler ab acht Jahren; Preis: zirka 35 Euro.

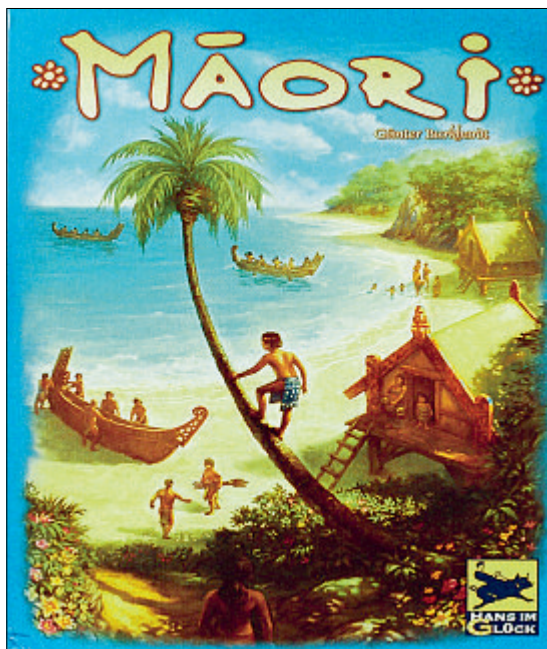
Reiche Kaufmannsfamilien ziehen mit ihren Karawanen von Ort zu Ort um gute Geschäfte zu machen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Händlern, die in diese Familien einheiraten um deren Geschäfte mit zu bestimmen. Die Spieler dürfen in mehrere Familien einheiraten, aber pro Familie nur einmal. Als Händler hat man halt eine große Familie...

Auf dem Spielplan hat jeder der zehn Kaufmannsfamilien einen Startpunkt, eine Stadt vor der aus ihre Kamele starten um Verbindungen mit anderen Familien herzustellen oder aber um Karawanen zu bilden, die Waren vom Spielplan einzusammeln. Die Waren wurden zu Beginn auf dem Plan verteilt und können während der Partie Gewinne einbringen (wenn man die dazugehörige Warenkarte besitzt) oder am Spielende Siegpunkte.

Die Spieler können die Handelswege einer Familie verlängern und deren Bewegungsrichtung mitbestimmen, wenn sie ein Familienplättchen der entsprechenden Familie besitzen – spricht eingehiratet haben. Dazu nimmt sich der aktive Spieler ein Kamel aus dem Vorrat der betreffenden Familie und setzt es, angrenzend zu einem Kamel der gleichen Farbe, das sich bereits auf dem Spielplan befindet, auf den Spielplan.

Es können auch Verbindungen zwischen zwei Kaufmannsfamilien eingegangen werden, ohne Heirat. Dann kann jedoch nicht die Expansionsrichtung (durch Kamele) der Familie gesteuert werden. Die Verbindung bringt allerdings Siegpunkte für die Schlusswertung.

Fazit: Ein Spiel mit einer interessanten Aufgabenstellung und ein schöner interaktiver Spielablauf, da die Spielzüge der Spieler immer auch die anderen am Spieltisch, die nicht gerade am Zug sind, mit betreffen. Ordentliches Spielmaterial, klar strukturierte Spielregel, stimmig in der Grafik – ein typisches Qualitätsprodukt aus dem Hause Queen Games.



Mit Maori lässt sich ein Spielabend wundervoll beginnen.

Maori

Autor: Günter Burkhardt; Verlag: Hans im Glück; für zwei bis fünf Spieler ab acht Jahren; Preis: zirka 19 Euro.

Jeder Spieler hat ein Tableau, auf dem er versucht, eine möglichst wertvolle Inselwelt auszuliegen. Dazu sammelt er Plättchen aus der gemeinsamen Auslage, die in der Mitte, zwischen den Spielern, ausgelegt wird. Diese Auslage umrundet er mit Hilfe seines Schiffsfigur. Auf den Tableau der Spieler entstehen so Inseln, die mit Palmen, Hütten und Blumenkränze geschmückt sind. Je nach Kombination werden dafür in der Endabrechnung unterschiedlich viele Siegpunkte verteilt.

Der Spielzug eines Spielers ist denkbar einfach: Schiffsfigur um die Auslage herum bewegen, dann ein Plättchen auf eigene Tableau legen. Beendet ist eine Partie Maori, wenn ein Spieler sein Tableau komplett mit Inselplättchen belegt hat.

Fazit: Dieses einfache Spiel bezieht seinen Reiz aus der optisch schönen Inselwelt, die entsteht, es ist schnell gelernt, darüber hinaus sehr spannend, recht kurzweilig (zirka 30 Minuten) und besitzt einen hohen Wiederspielwert. Der ideale Beginn eines Spielabends.

Navegador

Autor: Mac Gerdt; Verlag: PD-Verlag, 21258 Heidenau; für zwei bis fünf Spieler ab acht Jahren; Preis: zirka 36 Euro.

Die Spieler beteiligen sich als geschäftstüchtige Handlungsdynastien am Aufbau des weltumspannenden portugiesischen Kolonialreiches. Hierbei müssen sie zunächst in unbekannte Seeregionen vorstoßen. Der Spieler, der eine neue Region als erster mit seinen Schiffen erreicht, wird mit Prämien und Siegpunkten belohnt, verliert aber auch eines seiner Schiffe.

Andere Errungenschaften

wie Kolonien, Faktoreien, Werften und Kirchen bringen ebenfalls Siegpunkte und einige wichtige Vorteile während des Spiels. So sind Werften nützlich um günstig Schiffe zu bauen und auf Entdeckungsfahrt zu gehen. Faktoreien ermöglichen die Verarbeitung von Waren aus den Kolonien und dem Kasieren des damit verbundenen Gewinns. Kirchen werden gebraucht um Arbeiter anzuwerben, die wiederum gebraucht werden, um Kolonien einzurichten und Gebäude zu bauen.

Der Spielplan zeigt eine Weltkarte aus dem 15. Jahrhundert als Amerika noch nicht entdeckt, Australien und die Arktis noch nicht erkundet waren. Die Karte ist in 13 Seeregionen aufgeteilt. Die Spieler starten, jeder mit zwei Schiffen ausgestattet, alle gemeinsam im portugiesischen Seegebiet.

Wenn die letzte Seeregion entdeckt ist oder das letzte Gebäude aus dem Vorrat gebaut wurde, gewinnt der Spieler, der nach der Endabrechnung die meisten Siegpunkte vorweisen kann.

So vielseitig die Möglichkeiten in diesem Spiel auch sind, stets bleibt das Geschehen auf dem Spielbrett übersichtlich. Dafür sorgen klar strukturierte Tabellen für Gebäudebau und Warenhandel und klar formulierte, leicht verständlich Regeln.

Welche Aktions- und Zugmöglichkeiten die Spieler aktuell durchführen können, bestimmt ein so genanntes Rondell, das in acht Abschnitte unterteilt ist. Auf dem Rondell platziert jeder Spieler einen Spielstein, der fortan in jedem Zug jeweils ein bis drei Schritte im Uhrzeigersinn weiterzieht. Das Feld auf dem der Spielstein stehenbleibt, bestimmt die Aktion, die ein Spieler durchführen darf. So kann er auf dem Markt tätig werden, Schiffe kaufen und zur See fahren, Arbeiter anwerben, eine Kolonie gründen oder ein Gebäude bauen.

Fazit: Dieses Spiel ist sehr spannend, mit viel Atmosphäre für das Entdecken neuer Seengebiete und schön gestaltet. Auch das Rondell (das der Autor nicht zum ersten Mal verwendet) ist eine schöne übersichtliche Spielidee um den nächsten eigenen Zug zu planen, während die anderen Spieler an der Reihe sind.

Sudoku Moyo

Autor: Günter Cornett; Verlag: Intellego Holzspiele, Gräfenberg; für ein oder zwei Spieler ab zwölf Jahren; Preis: zirka 96 Euro.

Es ist immer wieder eine Freude mit schönem Spielmaterial in Verbindung zu kommen.

Die Sudoku-Grundregeln: Das quadratische Spielfeld besitzt neun mal neun Spielfelder. Diese 81 Felder sind aufgeteilt in neun Teilbereiche – erneut drei mal drei. Jeder Teilbereich ist ebenfalls quadratisch und besitzt neun Einzelfelder. Es gibt 81 Zahlensteine mit den Ziffern eins bis neun – jede Zahl ist also jeweils neunmal vorhanden.

Beim Setzen auf den Spielplan darf in jedem Teilbereich, jeder Zeile und jeder Spalte jede Ziffer nur einmal vorkommen. Zum Schluss sollte das Spielbrett mit allen 81 Zahlen belegt sein ohne obige Regel zu verletzen.

Der Autor Günter Cornett hat sich nun überlegt, wie man Sudoku, das eigentlich ein Solospiel ist, auch für zwei Spieler spielbar machen kann. Herausgekommen ist eine durchaus interessante Variante.

Zwei Spieler können sich nun, miteinander oder gegeneinander, auf einem Spielplan an der selben Sudoku-Aufgabe versuchen. Natürlich eignet sich das Material auch für den Solo-Spieler, und es kann jede Aufgabe aus Zeitungen oder Büchern nachgestellt und gespielt werden. Die Übersicht ist mit Sudoku Moyo natürlich viel besser und es kann ohne Gefahr auch einmal einige Zeit unbeaufsichtigt stehen.

Fazit: Sudoku Moyo ist ein haptischer Genuss und wunderschön gefertigt, die Spielsteine liegen angenehm in der Hand, die Ziffern auf den Steinen sind sauber geprägt und bedruckt, das Spielbrett ist professionell gearbeitet. Schlicht das perfekte Spiel und ein ideales Geschenk.

Die Tore der Welt

Autoren: Michael Rieneck und Stefan Stadler; Buchvorlage: Ken Follett; Verlag: Kosmos; Spiele für zwei bis vier Spieler ab 12 Jahren; Preis zirka 25 Euro.

Im Kosmos Verlag erscheinen regelmäßig Brettspieladaptionen zu bekannten und erfolgreichen Buchtiteln. Mit „Die Tore der Welt“ und dem nachfolgenden Spiel „Die Säulen der Erde“ zu Ken Folletts gleichnamigen Romanen sind dem Verlag zwei Volltreffer gelungen.

Das Autorenteam, Michael Rieneck und Stefan Stadler, haben Spiele entwickelt, in denen sich die Geschichte Folletts um den Kathedralenbau in Kingsbrigden in England des 12. Jahrhunderts auch deutlich wiederfindet. Darüber hinaus sind beides Spiele mit tollen Mechanismen, hohem Anspruch, schönen Ideen und gutem Spielmaterial ausgestattet.

Beide Spiele sind jedoch schnell zu verstehen und auch bereits in der ersten Partie gut zu durchschauen. Vor allem beim neueren Titel „Die Tore der Welt“ liegen für alle Spieler alle Situationen und Möglichkeiten sichtbar auf dem Tisch – sie müssen nur das Beste aus der aktuellen Situation für sich herausholen. Hier liegen dann auch die Schwierigkeiten und Entscheidungen vor die jeder Spieler immer wieder aufs Neue während einer Partie gestellt wird – und die Empfehlung auf der Spielschachtel, dass beide Spiele erst für Spieler ab zwölf Jahren geeignet sind.

Davon sollte sich jedoch niemand abschrecken lassen, ist doch nach kurzer Eingewöhnungsphase alles schnell verstanden und stets übersichtlich.

Die Säulen der Erde

Das Spiel führt die Spieler in die Welt des ersten Teils von Ken Folletts Geschichte um die kleine Ortschaft Kingsbrigden. Der Spielplan zeigt die Umgebung des Ortes mit dem Bau der Kathedrale als Mittelpunkt. Gemeinsam bauen die Spieler an der Kathedrale, heuern Handwerker an, sammeln Baumaterialien, die sie für den Bau zur Verfügung stellen, oder gewinnbringend verkaufen. Am Ende jeder Runde gibt es Siegpunkte für Handwerker, die für den Bau der Kathedrale von den Spielern zur Verfügung gestellt werden. Dann wird ein Teil der Kathedrale errichtet. So entsteht während der Partie ein schönes Bauwerk aus Holz auf dem Spielplan. Nach Fertigstellung der Kathedrale ist auch das Spiel vorbei. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Bestimmender Mechanismus des Spiels sind Ereigniskarten, die einerseits auf Handlungen des Romans Bezug nehmen, darüber hinaus aber einen interessanten und schönen Kniff der Autoren sind, die Spieler immer wieder vor ein Entscheidungsdilemma zu stellen.

Der aktive Spieler nimmt die quadratische Ereigniskarte auf und legt sie offen auf den Spielplan, auf das Feld „Ratsversammlung“. Jede der vier Ecken weist nun auf einen Spieler und zeigt bestimmte Symbole. Diese Symbole werden in Einnahmen für die Spieler umgesetzt. So erhalten die Spieler zu Beginn jeder Runde Siegpunkte, Rohstoffe, medizinisches Wissen, Frömmigkeit oder Loyalität für den König in Form von Spielsteinen oder Plättchen. Für den aktiven Spieler gibt es noch zusätzlich eine Gunst des Königs.

Auch die zwölf Aktionskarten jedes Spielers müssen sinnvoll genutzt werden, denn in jedem der vier Spielabschnitte (ein Abschnitt besteht aus sechs Runden) kann nur die Hälfte der Karten genutzt werden. Mit Hilfe der Aktionskarten können Ressourcen eingelagert, Gebäude gebaut, Waren verkauft, Bauvorhaben unterstützt und medizinisches Wissen gesammelt werden. Außerdem kann man sich mittels der Aktionskarten den Einfluss der Kirche (durch Frömmigkeit) und die Gunst des Königs (durch Loyalität) sichern. Am Ende jedes Spielabschnitts müssen die Spieler Pflichtaufgaben leisten, die aus drei Elementen bestehen: Steuern für den König, Getreide für die Bevölkerung und der Nachweis ein angemessenes frommes Leben geführt zu haben.

Alles ist irgendwie wichtig, aber nicht alles steht den Spielern jederzeit zur Verfügung. Das Richtige zum richtigen Zeitpunkt angesammelt zu haben, das ist die Kunst. Die Tore der Welt hält also viele Schrauben für die Spieler bereit und viele Elemente greifen sinnvoll und wirksam ineinander. Alles ist aufs Trefflichste aufeinander abgestimmt und miteinander verzahnt. Das Spiel ist eine tolle Autorenleistung und eine wirklich schöne Anlehnung an die Romanvorlage.

Fazit: Spielplan und Karten sind stimmungsvoll gestaltet, das weitere Spielmaterial wie Häuser und Ressourcen aus Holz, die Spielregel vorbildlich und verständlich. Ein echtes Top-Spiel.

➔ www.intellego-holzspiele.de
www.hans-im-glueck.de
www.pd-verlag.de/spiele
www.kosmos.de
www.queen-games.de