

Mit seinen Spielen hat Bernd Eisenstein schon ein Gutteil der Welt der Antike bereist, von der PELOPONNES (2009) über CARTHAGO (2010) und Rom (PAX, 2011) bis in den Nahen Osten (PERGAMENNON, 2011, sowie jetzt auch PALMYRA). Die aktuelle Neuheit des Berliner Autors hat eine dreijährige Genese hinter sich, die vorrangig vom Abspecken geprägt war. Das Resultat ist nun ein schlankes Legespiel, das trotz seiner einfachen Struktur vielfältige Entscheidungen verlangt.

Im 1. nachchristlichen Jahrhundert waren die Ambitionen des Römischen Reichs noch längst nicht befriedigt. Deshalb verfügte der Kaiser, dass der Machtbereich vergrößert werde, was der Metropole am Tiber zusätzlichen Reichtum verschaffen sollte. Es geht also um Land- und Gelderwerb, was sich im Spiel sehr schön vernetzt wiederfindet. Beim Material wollte Eisenstein weg von einer streng quadratischen Auslage à la CARCASSONNE; ihm behagte aber auch die Alternative eines Sechseckrasters nicht. Er entschied sich stattdessen für große, diagonal aneinanderzulegende Achtecke mit je vier langen und vier kurzen Kanten. Die unweigerlich entstehenden Lücken werden mit kleineren quadratischen Plättchen gefüllt.

Ob Acht- oder Viereck, immer ist eine von drei Landschaftsformen zu erkennen, manchmal von einem Symbol (Wachturm, Oase oder Karawane) ergänzt.

Je nach Teilnehmerzahl bilden drei bis neun Felder die Provinzhauptstadt Palmyra. Hier startet jeder mit einem Legionär zur Landnahme und einem Censor zum Geldeintreiben. Zugweise und Abrechnung sind für beide Figurentypen identisch. Wer an der Reihe ist, legt ein Plättchen benachbart zu einer seiner Figuren an und zieht dann entweder die Censor- oder die Legionärsfigur darauf. Unter Verzicht aufs Plättchenlegen können alternativ beide eigenen Figuren versetzt werden.

Bei einem Plättchen mit Symbol darf nach dem ersten maximal ein weiteres reines Landschaftsplättchen angelegt werden; zeigt keines ein Symbol, darf die Auslage im selben Zug um bis zu vier Plättchen erweitert werden, wobei jedesmal die ursprünglich gewählte Figur gezogen wird.

Übereinstimmungen mit angrenzenden Plättchen gleicher Landschaftsform bringen einem jeweils ein neues Plättchen oder eine Münze ein, gleiche Symbole die doppelte Menge. Da ausschließlich Bares über den Sieg entscheidet, würde man am liebsten nur den Censor bewegen. Doch startet jeder mit nur je einem quadratischen und einem achteckigen Plättchen, womit man nicht weit kommt. Zudem ist es empfehlenswert, sich mit dem Legionär eine ordentliche Auswahl an Landschaftsplättchen zu verschaffen, um für alle Situationen gerüstet zu sein und vor allem von identischen Symbolen profitieren zu können.

Obwohl Knappheit bei der Kärtchenauswahl die Optionen massiv verringert, sollten die Spieler nicht nur Karten bunkern, um am Ende den großen Reibach zu machen. Zumal es Eisenstein einem durch eine nette Regelung zusätzlich schmackhaft macht, den Censor frühzeitig in die Spur zu schicken. Immer wenn die Censorfigur bewegt wird, darf man ein Landschaftsplättchen aus dem eigenen Vorrat auf die Rückseite wenden, wodurch eine Münze zum Vorschein kommt. Treibt der Censor bei seiner nächsten Aktion mehr Münzen ein, als man Plättchen auf der Münzseite besitzt, erhält man die Münzen auf den Plättchen als zusätzlichen Tribut. Jeder ist deshalb natürlich bestrebt, diese Prämie möglichst hochzutreiben.

Muss eine Figur versetzt werden, weil alle Nachbarfelder bereits belegt sind, erleidet man einen Tempoverlust, der einem lediglich durch ein zu ziehendes Landschaftsplättchen versüßt wird. Diese Option lässt sich allerdings auch taktisch nutzen, um Censor oder Legionär in lukrative Gebiete zu führen.

Zu viert oder zu fünft ist nicht nur das Gerangel um die besten Plätze besonders ausgeprägt. Auch kommt dann die Ärgerkomponente besonders zum Tragen, derzufolge von Figuren besetzte Felder nicht zählen, also weder Plättchennachschub noch Geld einbringen.

Eine Partie endet, sobald entweder einer der beiden Plättchenstapel nicht mehr genügend Nachschub bereithält oder alles Geld im Gesamtwert von 120 Münzen ausgegeben ist.

PALMYRA ist leicht zugänglich und schnell, bietet aber Raum für taktische Winkelzüge. Zu zweit oder zu dritt dauert eine Partie nur etwa eine halbe Stunde, in größerer Besetzung knapp doppelt so lange. In welcher Konstellation



auch immer gespielt wird, neigt das Ganze zu einem behäbigen Start, da die anfänglichen Optionen eher überschaubar sind. Mit der Ausdehnung der Provinz Palmyra nimmt die Dynamik dann aber allmählich zu.

Im Expertenspiel werden die Optionen durch eine Kaiserfigur erweitert. Zum Preis einer Münze erlaubt diese, die Funktion von Censor und Legion zu tauschen und sorgt für erhöhte Einnahmen. Angesichts solch vorzüglichen Preis-Leistungs-Verhältnisses versteht sich fast von selbst, dass der Kaiser oft abgeworben wird.

Fürs Kennenlernen ausgesprochen gut geeignet ist die angebotene Solo-Variante, in der es in vier aufeinanderfolgenden Durchgängen darum geht, immer mehr Münzen zu sammeln.

Eisenstein hat seine private antike Welt wieder einmal um ein gutes Spiel bereichert. Das Material ist solide, die grafische Umsetzung durch Klemens Franz einwandfrei; an der Regel könnte der Autor hingegen noch etwas feilen. PALMYRA

macht besonders in kleinerer Besetzung Spaß. Die Abmagerungskur, die Eisenstein seinem Prototyp verordnet hatte, ist diesem vorzüglich bekommen; ich hatte nicht den Eindruck, dass dem Spiel etwas fehlt. *Wieland Herold*

PALMYRA (Iron Games) von Bernd Eisenstein; für 1–5 Personen, ab ca. 10 Jahren; Spieldauer ca. 30–45 Minuten; Preis: ca. 24 €.