

Tantalus und Dionysus

Der Berliner Bernd Eisenstein könnte gut und gerne als Heinrich Schliemann unter den Spieleautoren durchgehen, gräbt er doch mit viel Fantasie antike Themen aus, die auf der Peloponnes, in Karthago oder in Rom angesiedelt sind. Kreativ wortschöpferisch wirft er dabei vieles in einen Topf: da entsteht eben ein Pergamemnon oder eben der Panthalos. Wikipedia gibt nichts her, und das schadet Eisenstein nicht, denn wer googelt, stößt immer nur auf ihn.

Panthalos, der Unterwelt-Titan von Eisensteins Gnaden scheint Qualen zu verheißeln. Die Covergrafik von Matthias Catrein zeigt jedenfalls ein feuerspeiendes Monstrum, das sich bedrohlich über winzigen griechischen Reden aufbaut. Gegenwehr scheint sinnlos. Dabei läuft, was sich in der Schachtel findet, eher friedfertig ab, und auch das Spielfeld steht mit seiner antiken Alltagsszene im krassen Gegensatz zum Cover. Statt Kampf ums Überleben ist Workerplacement angesagt.

Wir starten mit einem Anführer und ein paar Gefolgsleuten – alles herkömmliche sechsseitige Würfel mit einer anfänglichen Augenzahl von 9, was für ihre Erfahrung steht. Jeder zieht eine Ware aus dem Beutel, die sogleich auf ihre veredelte Seite gewendet wird. Außerdem erhalten alle u. a. zwei Titanenplättchen mit einem Zahlenwert und einer Zuordnung zu einem der vier Elemente (Luft, Wasser, Erde, Feuer) sowie ein paar Holzscheiben.

Spazieren wir doch einfach einmal im Uhrzeigersinn durch Eisensteinstadt und sehen uns die Optionen an, welche sich bieten. Es beginnt unten links (Thermae), wo sich die Gefolgsleute nach getaner Arbeit für eine Runde erholen, pragmatisch gesagt aussetzen müssen. Darüber befindet ein wesentlicher Bereich (Polis), der für dauerhafte Einnahmen sorgt, denn ein dort platzierter Würfel hinterlässt eine Holzscheibe, die in den Folgerunden Unterstützungs- und Titanenplättchen, aber auch Holzscheiben und Waren generiert. Nur ein Feld der Polis bietet Platz für eine 1, alle anderen verlangen einen hohen Wert. Schon hier wird klar, dass die Erfahrung der Gefolgsleute von erheblicher Bedeutung ist – beispielsweise auf dem Marktplatz (Agora).

In jeder Spielrunde liegen auf dem Marktplatz vier Waren aus, von denen

maximal zwei pro Person genommen werden dürfen. Wer sich auf eine beschränkt, dreht einen seiner Würfel hoch. Da drei Würfel dort hingelegt werden können, kann es auf dem „billigsten“ Platz vorkommen, ohne Ware Richtung Therme abziehen zu müssen.

Gehen wir weiter, erreichen wir das Trainingscamp (Phalanx). Hier sind zwei Unterstützungsplättchen sowie ebenfalls Erfahrungszuwachs im Angebot.

Im benachbarten Viertel (Art) können Handwerker angeworben werden. Sie haben Plättchenform und können für die Veredlung bestimmter Waren eingesetzt werden. Einige erlauben stattdessen, Würfel hochzudrehen. Um Handwerker zum Arbeiten zu bewegen, müssen eine oder zwei Holzscheiben abgegeben werden.

Keine Eingeweideschau

Mit Waren wollen die fünf in der Spielplanmitte im Hafen (Port) liegenden Schiffe beladen werden. Wobei jedes Warensymbol (die veredelte Seite einer Ware zeigt immer zwei Symbole) einen Siegpunkt bringt. Ausschließlich veredelten Produkten vorbehalten, kann zusätzlich unterhalb des Hafens die Nachfrage des Händlers (Merkator) bedient werden. Das bringt deutlich mehr Siegpunkte und weitere Boni wie Erfahrungsgewinn, Holzscheiben oder Plättchen.

Zurück auf den Außenfeldern kommen wir zur einem Orakel (Oraculum), bei dem nicht

der Vogelflug oder die Eingeweideschau Mehrdeutiges produziert, sondern zweifelsfrei festgelegt wird, wer in der nächsten Runde Startspieler ist und zusätzlich noch einen Holzchip erhält.

Es folgt das Anwerbebüro (Foro). Sprachschöpferisch noch weniger gelungen als die anderen, hat dieser kleine Platz es in sich. Wer dort zwei Würfel einsetzt, bekommt einen neuen Würfel dazu oder kann einen Hilfsanführer kreieren. Dessen Figur darf überall hingestellt werden und muss sich am Rundenende nicht in der Therme ausruhen.

Im Titanenlager (Titanus) gibt es für je zwei Würfelpunkte Titanenplättchen, auf dem Getreidefeld (Agro) nebenan eine Scheibe pro Auge des eingesetzten Würfels Nachschub an Holzscheiben.

Welcher Titan aus der Unterwelt die friedliche Polis bedroht, offenbart das Tor zu Tartaros (Krypt). Ein offenes Unheilplättchen zeigt eines der vier Elemente und einen Stärkewert, der sich auch noch pro Runde um einen festgelegten

Betrag erhöht. Wer am Rundenende entsprechende Titanen- oder Unterstützungsplättchen abgeben kann, erhält bis zu sechs Siegpunkte. Wer das nicht will oder kann, der opfert eine Holzscheibe, die auf dem Krypt-Feld abgelegt wird. Jede Scheibe dort führt zu drei Minuspunkten, wenn eine vorgegebene Scheibenzahl zusammengekommen ist und damit das Spielende mit dem Sieg der Titanen auslöst. Werden nicht alle vorhandenen Plätze gefüllt, ist nach der achten Runde Schluss.

Duelle als wesentliches Spielelement

Wodurch auch immer das Ende eingetreten sein mag, ist sicherlich mehrfach der wesentliche Ort der Stadt genutzt worden: die Kampfbahn (Arena). Auch wenn der Ablauf derselbe wie beim Krypt-Feld ist, sind auf der Kampfbahn statt unterweltlicher Titanen Mitspieler das Ziel. Wer dort einen Würfel platziert hat, sucht sich einen Mitspieler als Duellgegner aus. Das Element, um welches es geht, ist durch den

Platz vorgegeben, auf dem der Anführer des Verteidigers steht. Wer gewinnt, erhält vier Siegpunkte oder, wenn er eine Holzscheibe auf dem Feld Krypt platziert, sogar acht.

Die typische Qual der Wahl von Personaleinsatzspielen ist auch hier zu spüren, zumal anfangs nur wenige Platzierungsoptionen bestehen. Will man sie mehr, ist Erfahrungszuwachs unverzichtbar. Aber auch zusätzliche Würfel steigern den Handlungsspielraum. Zwänge entstehen aus dem Bedürfnis, erworbene Rohstoffe und Handwerker zu koordinieren, um Waren zu veredeln und das Händlerfeld nutzen zu können. Da fast unvermeidlich viele Plätze besetzt sind, auf die man es abgesehen hatte, ist man immer unzufrieden und muss zusehen, so gut es geht auf die Mitspieler zu reagieren.

Auch wer sich nur friedlich entwickeln möchte, kann dem turnusgemäßen Kampf gegen die Titanen der Unterwelt nicht ausweichen, wenn nicht jede Runde Scheiben und Siegpunkte geopfert werden sollen. Auch da sich garantiert irgendwelche Mitspieler in die Arena verirren, braucht jeder Titanen- und Unterstützungsplättchen für die Kämpfe. Ein großer Plättchenturm wirkt oft so abschreckend wie einst die Titanraketen im Kalten Krieg. Wer zusätzlich den Anführer in die Elementebereiche setzt, in denen er sich kräftig zur Wehr setzen kann, der ist gefeit gegen die anderen. Dann hat man den Rücken frei, sich auf den Handel zu konzentrieren und sich gute Handwerker zu beschaffen – vielleicht sogar identische, denn diese kosten nur eine einmalige Aktivierung bei doppeltem Ertrag. Für zwei oder drei Waren gibt es beim Händler schließlich mehr Punkte als für siegreiche Duelle.

Wer sich vor dem Gang zum Händler den beiden vorbereitenden Schritten Rohstoffverwerb und Veredelung nicht unterziehen will, der ist mit Figurenvermehrung und Kampf gut beraten. Am besten ist es, als Startspieler in die Duelle am Rundenende zu gehen; denn für den Angreifer gibt es dabei ein zusätzliches Titanenplättchen, und wer als Erster aufs Arena-Feld gesetzt hat, darf auch als Erster zuschlagen. Da niemand doppelt angegriffen werden darf, ist das sehr wichtig.

Das Cover trägt ebenso wenig zum Spielreiz bei wie die rudimentäre Spielplangrafik und die nicht immer eindeutige Symbolsprache; das ginge auch atmosphärischer. Nicht alles ist ganz klar geregelt; deutlich größere Verlage machen aber oft mehr Fehler.

Angesichts der geringen Auflage eines Kleinverlags fallen die vorhandenen Defizite meines Erachtens nur marginal ins Gewicht. Entscheidend ist vielmehr: Das Spiel ist gut, in meinen Augen ist PANTHALOS Bernd Eisensteins bisher stärkstes. Es besticht durch eine interessante Balance von friedlichem und aggressivem Vorgehen, zwischen vorzeitigem Sieg der Unterwelt und normalem Ende. Nicht zu komplex, da es von einer einfachen Grundstruktur des Arbeitereinsatzes ausgeht, ist es gut vernetzt und kommt mit einer überschaubaren Dauer von etwa anderthalb Stunden aus. Eisenstein beschert uns keine Tantalus-Qualen, eher dionysisches Vergnügen.

Wieland Herold



Titel: Panthalos
Verlag: Irongames
Autor: Bernd Eisenstein
Grafik: Matthias Catrein
Spieler: 2-4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60-90 Minuten
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 39 €

Kritiker	Spielreiz
Wieland Herold	7
Stuart W. Dagger	7
Stefan Ducksch	7

