

# PALIO

NICCIO, LEOCOINO ODER AQUILA?

8+

Der Palio die Siena wird im Juli und August jeden Jahres ausgetragen. Er ist ein Rennen der Stadtbezirke, genannt Contraden, jeweils 10 dürfen teilnehmen. Die Contraden haben eigene Farben, Wappen und Fahnen, die Jockeys werden von den Contraden bezahlt. Das Spiel simuliert das Rennen einschließlich der Vorauswahl der Pferde und

deren deren Zulassung. Die Spieler kontrollieren je eine Contrade und verwalten Startbudgets mit sieben Bewegungskarten im Wert von 3-6. Die Pferde in drei Stärken werden den Contraden zugelost. Ein Jockey wird mit einer Bewegungskarte seines Werts bezahlt und man kann Bewegungskarten auch für Allianzen ausgeben. Dann



wird der Startaufstellung in einem Mossa genannten Verfahren festgelegt. Im Rennen werden die Pferde mit den Karten bewegt, danach zieht man auf drei Karten nach, mit den Chips kann man beschleunigen oder bremsen, man kann gegnerische Jockeys oder Pferde attackieren oder Joker ausspielen um Bewegungskarten auszutauschen, bei Gleichstand zuerst zu ziehen, einem gegnerischen Angriff auszuweichen oder den Start zu annullieren. Auch im Rennen setzt sich die Simulation fort, Pferde und Reiter drängeln, der Reiter kann auch fallen und verlorengehen, das erste Pferd, das mit dem Kopfschmuck der Contrade das Ziel passiert, gewinnt. Klingt aufwändig, ist aber ein simples Spiel mit stimmigem Material und enorm viel Hintergrundinformation zum Palio di Siena, in dieser Neuauflage hat der Autor die Regeln verändert, es gibt nur mehr einen Würfel und auch nur 5 statt 6 Spieler. Alles in allem eine gelungene, empfehlenswerte Simulation eines der berühmtesten Pferderennen der Welt! ☑

## INFORMATION

SPIELER: 2-5

ALTER: 8+

DAUER: 45+

**Autor:** Massimo Pesce

**Grafik:** Paolo Vallerga u.a.

**Preis:** ca. 30 Euro

**Verlag:** Massimo Pesce 2012

[massimopescegames.blogspot.com](http://massimopescegames.blogspot.com)

## BEWERTUNG

Pferderenn-Simulation  
Für Familien  
Version: multi  
Regeln: de en fr it  
Text im Spiel: nein

**Kommentar:**  
Wunderschöne historische Simulation \* Attraktives Material \* Komplexer Ablauf mit einfachen Regeln simuliert

**Vergleichbar:**  
Palio, andere Pferderennen mit Bewegung der Pferde durch Karten

**Andere Ausgabe:**  
Erstauflage 2008



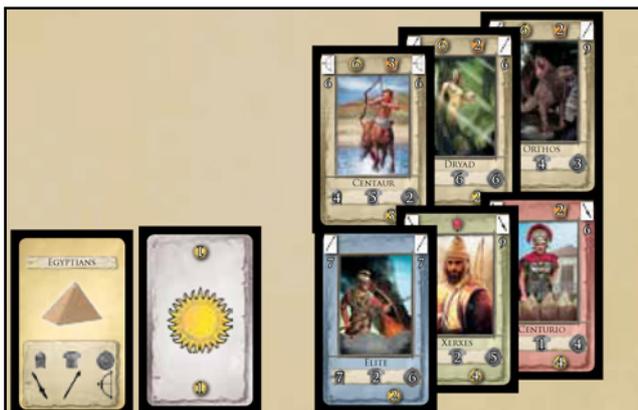
# PERGAMEMNON

KONFLIKTE DER ANTIKE

2

Römer, Ägypter, Hellenen, Karthager und Perser in direkter Konfrontation mit Sonderfähigkeiten! Man hat Völkerkarte und Städtekarte seines Volks sowie Armeekarten als Zugstapel, man beginnt mit drei Karten. Von 4x so vielen Kreaturen-Karten wie Mitspieler wird die Hälfte offen ausgelegt. Man heuert entweder eine Kreatur an oder greift einen

anderen Spieler an. Zum Anheuern einer Kreatur muss man das nötige Charisma mit einer Handkarte + mindestens einer erbeuteten gegnerischen Charisma-Karte bezahlen; die genutzte gegnerische Karte geht aus dem Spiel, die Charisma-Karte in den Vorrat, die restlichen Karten auf den Abwurfstapel. Im Gefecht muss die verwendete Waffe mit



der entsprechenden Abwehr im mindestens gleichen Wert pariert werden; bei geringerem Wert können auch Unterstützungskarten gespielt werden, aktiv unterstützt wird die letzte eigene Karte. Der Gewinner des Gefechts erbeutet die eingesetzten Karten des Verlierers, die Völkerkarte des Verlierers wird inaktiv, bei Gewinn des Verteidigers bekommt dieser eine Charisma-Karte. Bei Unentschieden wird die Völkerkarte des Angreifers inaktiv, der Verteidiger erhält eine Charisma-Karte. Ist nur das Volk des aktiven Spielers aktiv oder alle Völker inaktiv, werden alle Völker wieder aktiviert. Gibt es weniger Kreaturen-Karten als Spieler oder ein Spieler kann nicht mehr auf drei Karten nachziehen, gewinnt man mit den meisten Punkten auf seinen Karten.

Ein kampfbetontes Spiel - ohne gegnerische Karte kann man keine Kreatur kaufen -, das durch mehrfache Nachteile für den Verlierer - inaktive Stadt mit -1 auf weitere Karten sowie Zugverlust sehr schnell kippen kann. ☑

## INFORMATION

SPIELER: 2-5

ALTER: 10+

DAUER: 45+

**Autor:** Bernd Eisenstein

**Grafik:** Matthias Catrein

**Preis:** ca. 13 Euro

**Verlag:** Irongames 2011

[www.irongames.de](http://www.irongames.de)

## BEWERTUNG

Deckbauspiel  
Mit Freunden  
Version: multi  
Regeln: de en fr, auch jp kr  
Text im Spiel: nein

**Kommentar:**  
Variante des Deckbau-Prinzips \* Kein Text auf den Karten, nur Symbole \* Kampfbetont, nicht immer ausgewogen \* Regeln nicht optimal strukturiert

**Vergleichbar:**  
Dominion, Thunderstone und andere Deckbauspiele bzw. Sammelkartenspiele

**Andere Ausgabe:**  
Derzeit keine

