

Von allem etwas

Ein Streitwagen prescht heran, Fußsoldaten verschanzen sich mit ausgestreckten Speeren hinter ihren Schilden, wildes Wasser wogt. Was sollte PHALANXX bei diesem Cover anderes sein als ein Kriegsspiel? Ist es aber nicht. Es ist ein Ausbreitungsspiel, ein wenig ein Deckbauspiel und dazu ein Würfelspiel. Ziemlich viel für so einen kleinen Karton. Mal schauen, ob das da wirklich alles reinpasst.

Wie im Eigenverlag von Autor Bernd Eisenstein üblich, hat die Antike fürs Thema herhalten dürfen. Das Reich Alexanders des Großen bröckelt, und die Spieler versuchen, einen Teil

wird am Ende einen Punkt zählen, Oasen maximal zwei, während Städte mit bis zu drei Siegpunkten zu Buche schlagen. Hier beginnen bereits die Irritationen. Die Siegpunktsymbole der Orte sind identisch mit denen auf dem Stärkepfad rund um den Spielplan. Der Gebietsbesitz zählt allerdings am Schluss.

Das ist sehr wichtig, denn während der Partie spielen wir Karten mit Truppenteilen aus, die uns Stärkepunkte einbringen. Und je weiter wir auf der Stärkeanzeige vorankommen, umso eher können wir unsere Gegner angreifen und von lukrativen Stellen auf dem Plan vertreiben. Der passende Kauf und baldige Einsatz der sogenannten Epochenkarten sind das zentrale Element bei PHALANXX.

Virtuoser Gebrauch der Würfel

Das Werkzeug dazu ist der virtuose Gebrauch der Würfel. Drei verschiedenfarbige Sechsseiter liegen zu Spielbeginn auf unserer Aktionskarte. Vom rechten Nachbarn bekommen

wir nach dessen Zug drei weitere überreicht. Nach dem Würfeln bestimmt ihr Ergebnis zunächst das Geldeinkommen. Danach besagt die Augenzahl jedes einzelnen Würfels, was sich mit ihm anfangen lässt. Generell gilt: Mit hohen Werten dürfen wir weitere Epochenkarten von der Hand ausspielen und so unsere Stärke erhöhen. Oder wir breiten uns in ein benachbartes Gebiet auf dem Plan aus, was manchmal nicht friedlich vonstatten geht.

Wer nun also flott folgert, dass niedrige Augenzahlen schlecht sind, kennt noch nicht die komplette Schlitzohrigkeit des Eisensteinschen Würfelmechanismus. Natürlich ist es toll, Karten und Personal zu rekrutieren, indem wir einen Würfel mit gleich hoher oder höherer Augenzahl rechts neben einem anderen W6 auf unserer Aktionskarte einsetzen können. Doch manchmal sind auch kleine Zahlen ganz hübsch. Schieben wir diese – gegen Zahlung der Differenz der Augenzahl – von links in eine Zeile ein, so liegt dort fortan ein niedriger Würfel – und in den folgenden Runden müssen wir gar nicht mehr so hoch würfeln, um uns schnell auszubreiten. Pro Zeile gibt es nur eine Würfelaktion, und bei Zugende gehen die drei rechtsliegenden W6 an den linken Nachbarn weiter.

Dazu kommen die drei verschiedenen Farben der Würfel. Sie sind deshalb wichtig, weil das Ausspielen einer neuen Epochenkarte häufig auch noch zusätzlich das Vorhandensein bestimmter Würfel Farben auf der Aktionskarte verlangt. Wir sollten also beizeiten einen passenden Würfel mit identischer Augenzahl bei einem Mitspieler eintauschen, wogegen dieser sich nicht wehren kann. Wer mit seinem Würfel gar nichts anfangen kann, nimmt für diesen drei Geld. Und wer unbedingt eine bestimmte Zahl braucht, dreht sie sich einfach auf dem Würfel zurecht. Was allerdings einen Soldaten kostet.

All diese Optionen finden sich sprachneutral und rein über Icons gesteuert auf der Rückseite der Anleitung. Bislang konnte allerdings keiner meiner Mitspieler diese Übersicht unfallfrei entziffern.



Das ist schade, denn auch bei scheinbarer Ausweglosigkeit bietet das Kombinieren der Würfel in PHALANXX sehr viele Optionen. Mit etwas Übung gelingt dies recht ordentlich. Das ist für sich genommen originell und eine spielerische Bereicherung.

Dafür klemmt es etwas bei den Spielkarten. Was nicht nur daran liegt, dass die Grundfarben der Karten (orange und lila) nicht mit den Forderungen beim Ausspielen (gelb und rot) korrespondieren. Ein wesentliches Element bei der Schlussabrechnung ist, ob man auf den eigenen Karten „Ruhmesgruppen“ sammeln konnte. Die bestehen aus je einem Symbol Infanterie, Kavallerie und Bogenschütze und sind üppige fünf Punkte wert. Doch ist Voraussetzung für ihre Anerkennung am Ende, dass man während der gut einstündigen Partie mindestens einen Kampf gewinnen konnte und zudem eine gelbe und eine rote Karte in der eigenen Auslage vorzuweisen hat. An die ist allerdings nur schwer heranzukommen – und das macht manchmal den Unterschied aus.

Wer mit PHALANXX nicht glücklich wird, moniert zumeist, dass er nicht die passenden Karten ergattert konnte. Vor unserem Zug dürfen wir eine aus der offenen Auslage kaufen – für ein bis fünf Geld. Kaufen wir in den beiden teuersten Stu-

fen, dürfen wir zudem noch eine Handkarte mit der Auslage tauschen. Wer in der Auslage aber nichts Passendes findet, schaut in die Röhre. Denn das Ausspielen der Karten ist an bestimmte Bedingungen gebunden: Mindestaugenzahlen oder Farbkombinationen bei den drei Referenzwürfeln auf der linken Seite unserer Aktionskarte. Wer erkennbar nichts zu tun vermag, kann allenfalls den Gegnern etwas wegkaufen. Das ist unbefriedigend.

Das Ergebnis ist ein massives Ungleichgewicht: Wer einmal bei der Stärke in Rückstand gerät, weil er keine Karten auf den Tisch bringen kann, bekommt kein Bein auf den Boden. Er kann sich nicht ausbreiten und wird bald zum Opfer bei den Eroberungszügen der anderen. Diese werden für einen Angriff zwar mit einem vorübergehenden Verlust von drei Stärke bestraft, was allerdings nur in engen Partien an der Spitze eine Rolle spielt. In Viererrunden, so zeigt meine Erfahrung, schmiert immer einer komplett ab. Zum Glück dauert PHALANXX nur eine gute Stunde, sobald alle die Zugmöglichkeiten verstanden haben.

Reizvoll, wenn's mal eng wird

Dann entwickelt sich ein flüssiges Geschehen, das indes am Ende noch einmal recht seltsam ausgebremst wird. Unter die letzten sechs Karten wird anfangs das „Heldentum“ gemischt. Taucht diese Karte in der Auslage auf, ändern sich kurz vor Schluss die Angriffsregeln. Nun geht es nicht mehr nach Stärkepunkten, sondern um die Menge ausgespielter bunter Karten abzüglich der für einen Angriff um 90 Grad gedrehten Karten. Wer viel Krieg geführt hat, kann nun meist nicht mehr draufhauen, egal, wie stark er ist. Die Hoffnung, dass so nun ein Hintenliegender für die Ruhmesgruppen so wichtigen einzigen Sieg einfahren könnte, erfüllt sich jedoch meist nicht. Die Idee wirkt daher aufgesetzt und geht nach hinten los, weil sie im Finale eher bremst.

Die wirklich engen, packenden Partien sind rar gesät. Meist galoppieren bald ein oder zwei Entwicklungskünstler vorneweg. Doch wenn es mal eng wird, hat PHALANXX durchaus seinen Reiz. Manchmal liegt es nur an genau

einem Tempo, eine Karte auf den Tisch zu bekommen und danach angreifen zu können. Bis man dies erkennt und umsetzen kann, sind ein oder zwei Partien nötig. Die Soloversion beschreibt die Regel zu Recht damit, dass sie zum Kennenlernen taugt. Ein vollwertiger Ersatz ist sie nicht.

Etwas Erfahrung vorausgesetzt, können übrigens die Rückseiten der Aktionskarten verwendet werden, was jedem einen individuellen Startvorteil beschert.

Der Würfeinsatz und die Variabilität der Karten, sowohl bei ihrer Erfüllung als auch bei ihren Effekten,



machen den Reiz bei PHALANXX aus. Allerdings ist der Weg dorthin durch die mächtig strukturierte und formulierte Regel recht steinig. Es steckt viel drin in dem kleinen Karton. Vielleicht ein klein wenig zu viel. Deshalb suchen wir im Spiel etwas länger nach einer Struktur – genauso wie in der Anleitung. Klar ist: Wer Konfrontation gar nicht mag, der ist hier, wie bei allen Irongames, fehl am Platz.

Stefan Ducksch



Titel: Phalanxx
Verlag: Irongames
Autor: Bernd Eisenstein
Gräfi: Matthias Catrein
Spieler: 1-4
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 €

Kritiker Spielreiz
 Stefan Ducksch..... 6
 Wieland Herold..... 6
 Alan How..... 7

