

Peloponnes Card Game

Nach einigen Erfolgen bei Abacus, Kosmos und alea startete der Berliner Spielautor Bernd Eisenstein seinen Eigenverlag Irongames 2009 mit dem Zivilisationsspiel **Peloponnes**. Seine Vorliebe für antike Themen behielt er auch in allen weiteren Veröffentlichungen bei. In einer älteren Besprechung habe ich ihn einmal als den Heinrich Schliemann unter den Spielautoren bezeichnet, der mit viel Fantasie antike Themen, die in Karthago, Rom



oder Palmyra angesiedelt sind, ausgräbt. Nach sechs weiteren Spielentwicklungen und unendlich vielen Erweiterungen kommt er zurück auf die Insel des Pelops rund um Sparta und Olympia.

Er folgt dem Trend der Zeit und dampft seine große Spielschachtel aus dem Jahr 2009 ein. Wie Stefan Feld, der aus **Die Burgen von Burgund** ein Kartenspiel machte, entsteht so bei Eisenstein das **Peloponnes Card Game**.

Vieles erkennt man wieder, manches ist notwendig vereinfacht, zentral bleibt die Kärtchenverteilung über einen einfachen, aber raffinierten Bietmecha-

nismus. Jeder startet von einem Stadtstaat aus, der durchaus unterschiedliche Bedingungen mitbringt. So ist die Einnahmtruhe der Polis in Argos nur mit drei Münzkarten gefüllt, während die Bewohner von Arcadia auf sieben Geldkarten zurückgreifen können. Auch die Bevölkerung schwankt zwischen Werten von eins bis fünf. Manche Regionen wie Messene verfügen schon über einen regen Getreideausbau, Arcadia geht hier ganz leer aus.

Geld wird benötigt, um in nur acht Runden den eigenen Stadtstaat zu erweitern. Dafür liegen anfangs sechs Machtkarten aus, die Gebäude- oder Landschaftskarten sein können. Für die Karten müssen reihum Mindestgebote abgegeben werden, die aber auch über dem Limit liegen dürfen. Das ist sinnvoll, da es nur eine Bietrunde gibt. Der Startspieler muss daher immer damit rechnen, überboten zu werden. Er darf sein Gebot nicht erhöhen, kann aber auf andere Karten ausweichen. Wer leer ausgeht, erhält immerhin drei Geldkarten zum Trost. Für das Errichten von Gebäuden benötigen die Spieler mit Holz und Stein zusätzliche Rohstoffe, anfangs können die Bauten aber auch über Beliehen werden. Landschaftskarten bringen ohne weitere Kosten Erträge in unterschiedlichen Rohstoffbereichen. Die Geldkarten sind multifunktional einsetzbar, da sie gleichzeitig als Rohstoffreserve dienen. Ähnliches gilt für eine Art Jokerkarte, die Luxusproduktion des Stadtstaates widerspiegelt. Immer wenn beim Errichten eines Gebäudes Rohstoffe ungenutzt bleiben, steigt der Level der Luxusproduktion, wobei dieser jederzeit in Rohstoffe oder Geld zurückgetauscht werden darf.

Beim Einkauf ist auf eine vernünftige Bilanz von Bevölkerungsentwicklung, Ernährungsressourcen und Siegpunkten, die die Karten in unterschiedlicher Wertigkeit besitzen, zu achten. Nach jeder Runde gibt es Kartennachschub, der sich am Bevölkerungsstand orientiert. Außerdem müssen die Spieler den Schutz vor Katastrophen im Blick behalten, denn die jeweils ersten beiden zu versteigernden Machtkarten bringen alle Stadtstaaten näher an den Ausbruch einer Katastrophe. Da kann die Pest wüten, ein Erdbeben oder ein Unwetter Gebäude und Landschaften zerstören, Dürre sich auf die Getreideproduktion auswirken und der allgemeine Verfall die Luxusproduk-

tion einschränken. Wer sich nicht mit speziellen Karten oder einer Triple-Sammlung von entsprechenden Symbolen schützen kann, muss die Konsequenzen tragen, was vor allem auch den Verlust von Siegpunkten zur Folge hat. Das gilt auch für die dreimal vorkommende Versorgungsphase der Bevölkerung. Für jeden Bürger ist ein Getreidefeld oder eine entsprechende Karte nötig. Wer das nicht schafft, verliert hier sogar Machtkarten ganz. Das ist immer bitter, da man sein Reich ja um nur maximal acht Karten erweitern darf. In jeder Versorgungsphase müssen beliehene Gebäude ausgelöst werden. Auch hier gilt, dass immer noch fehlende Rohstoffe zum Verlust des Gebäudes führen.

Das Ende tritt nach der achten Runde ein und alle Bewohner müssen noch einmal versorgt werden, erst danach werden die Bewohnerzahlen mit den erworbenen Siegpunkten verglichen. Der niedrigere Wert geht in die Vergleichsbilanz bei der Feststellung des Siegers ein.

Das **Peloponnes Card Game** ist leicht zugänglich, besitzt im Spiel zu viert eine überschaubare Spieldauer von einer Dreiviertelstunde, zu zweit kann es sogar in 20 bis 30 Minuten absolviert werden. Die Grafik geht in Ordnung, auch das Material ist solide. Eine Spielhilfe zur Erläuterung aller Piktogramme und für die Konsequenzen der Katastrophen wäre wünschenswert gewesen.

Mit maximal acht Erweiterungskarten ist es ein überschaubares Zivilisationsaufbauspiel. Das Spielgefühl erinnert daher auch weniger an Aufbau als an Vorsorge. Da ist auf Getreide- und Bevölkerungsbilanz zu achten, da versucht man sich vor den Schäden der Katastrophen zu schützen, denn jeder Kartenverlust oder jede Einschränkung einer Karte ist richtig teuer. Hilfreich bleibt aber der multifunktionale Einsatz der Karten, der vor allem bei der Versorgung weiterhilft. Daher ist ständiger Kartennachschub über eine hohe Bevölkerung letztlich oft entscheidend für den Spielsieg. Auch wenn dann meist in den ersten sechs Runden nicht für eine ausgeglichene Bilanz der beiden Siegbedingungen gesorgt wer-



den kann, können in den letzten zwei Runden Gebäudeeinkäufe mit vier bzw. fünf Siegpunkten, das noch verändern. Das richtige Austarieren bringt Spannung bis zum Ende und führt oft zu äußerst knappen Siegen. Im Vergleich zu **Peloponnes** treten nicht mehr automatisch alle Katastrophen ein, Restriktionen bei der Ablage der Karten entfallen. Bernd Eisenstein hat seinen großen Spielersting sehr elegant vereinfacht und meiner Meinung nach deutlich verbessert. Wieland Herold



Peloponnes Card Game
Bernd Eisenstein
Irongames
2 - 5 Spieler,
ab etwa 10 Jahren
etwa 20 bis 60 Min.
irongames.de