

# Zum Glück nicht allzu nett

Legespiele haben manchmal einen eher zweifelhaften Ruf: glücksabhängig, schnell, nett. Also vielleicht was für die Familie, aber doch nicht für den Profi. Das Puzzeln und Legen mag so mancher auch deshalb nicht, weil man eine bessere Position für das eigene Plättchen durchaus übersehen kann. Und weil alle meist recht friedlich miteinander spielen.

**P**ANDORIA ist da anders: Nirgends lockt ein friedliches Kloster oder ruht sich ein Bauer gemütlich auf einer Wiese aus. Hier sind eingesetzte Figuren alles andere als sicher. Alle basteln zwar gemeinsam an einem größeren Gebiet, doch vielleicht gelingt es uns, die Konkurrenten rauszukicken, bevor es zur Wertung kommt. Das ist nicht nur alles andere als nett, sondern ganz schön konfrontativ. So gesehen, ein echtes Kennerspiel.

Das signalisiert zudem die angegebene Dauer von 90 Minuten. PANDORIA ist nichts für zwischendurch. Auch wenn sich nach den ersten Zügen so mancher Neueinsteiger fragt, warum das Ganze eigentlich so lange dauern soll. Schließlich werden bis zum Ende je nach Teilnehmerzahl lediglich 36 bis 44 Doppelpflichtchen auf den Plan gepackt, was annähernd die Gesamtzahl der Züge bedeutet.

In PANDORIA gibt es vier Geländetypen: Wald, Gebirge, Hügel und Städte. Sie schütten bei einer Wertung Holz, Edelsteine, Geld und Siegpunkte aus. Gewertet wird in dem Augenblick, in dem ein Gebiet vollständig abgeschlossen ist, weil es von anderen Landschaften umgeben ist oder vom Spielfeldrand begrenzt wird. Dann erhält jede unmittelbar benachbart zu dem Gebiet platzierte Figur einen Ertrag. Und sie bleibt für mögliche weitere Wertungen an ihrem Platz.

## ! Mit bitteren Rückschlägen ist zu rechnen

Ausgelöst wird dies, wenn jemand ein neues Plättchen auf den Plan legt und anschließend eine eigene Figur darauf platziert. Hat er durch das Anlegen ein Gebiet umschlossen, geht der Wertung eine nette Geste voraus: Es werden alle Figuren, die in der nun umschlossenen Parzelle stehen, vom Plan genommen und dem Besitzer zurückgegeben. Solch

ein Rückschlag ist bitter, zumal wir unseren Anführer, der bei einer Wertung doppelt zählt, nur einsetzen dürfen, wenn wir bereits alle übrigen Mannen auf dem Plan haben.

Aber genau das ist die Kernidee von PANDORIA: Räum' die Konkurrenten ab, bevor sie ernten können! Da der Punktestand sichtbar ist, kann man sich hier gut gegen den Führenden verschwören, solange es einem selbst Zählbares bringt. Kritisch wird es, wenn die lieben Kollegen unser komplettes Personal abräumen, bevor wir wieder am Zug sind. Nein, nett geht definitiv anders.

Von daher ist generell zu überlegen, mit wie vielen Personen PANDORIA überhaupt in Angriff genommen werden sollte. Zu zweit oder dritt ist die Halbwertzeit unserer Männer auf dem Plan gut bis akzeptabel, zu viert hingegen kritisch. In voller Besetzung wird deshalb beim Anlegen lange nachgedacht, und die Gesamtdauer kann aus dem Ruder laufen. Dagegen hilft die glänzend funktionierende Teamvariante, bei der die einander Gegenübersitzenden gemeinsam spielen und punkten, ohne sich jedoch absprechen zu dürfen. Zu viert spiele ich nur noch so, und dass dies ohne große Zusatzregeln geht, ist die größte Stärke von PANDORIA.

Ein Zug ist so einfach strukturiert, dass jeder sich darauf konzentrieren kann, die optimale Position für das Doppelpflichtchen zu finden. Oder vielleicht ja doch alternativ für eine der beiden Burgen, die auch dann nicht abgeräumt werden, wenn sie umzingelt sind und somit mehr Punktesicherheit bieten. Wir sollten stets im Blick behalten, jenseits der wertvollen Siegpunkte auch Nachschub in den drei Grundressourcen zu bekommen. Sonst kommen wir hier nicht weit.

Mit Geld lassen sich Karten kaufen, wenn wir eine Wertung ausgelöst haben. Diese Karten können wir später aktivieren. Was wahlweise mit Edelsteinen geht, sofern wir die Karte als einmaligen Zauber nutzen wollen. Alternativ geben wir Holz aus und errichten ein Gebäude, was einen permanenten Vorteil



mit sich bringt wie etwa mehr Material bei Wertungen. Diese Karten platzieren wir nach dem Legen unseres Plättchens, aber vor einer Wertung, an unserem Tableau.

Das ist deshalb wichtig, weil jeder nur eine begrenzte Zahl an Ressourcen pro Sorte lagern darf. Läuft das Lager bei mehr als zehn Stück über, gibt es pro drei Ressourcen zu viel sofort einen Siegpunkt. Was sich bei geschicktem Vorgehen durchaus als eine veritable Punktemaschine nutzen lässt. Zudem liefern manche Gebäude Zusatzpunkte. Hört sich jetzt wieder einfach und nett an, hat aber einen gewaltigen Haken.

Wer an keine Edelsteine herankommt, kann nicht zaubern. Ohne Holz keine Gebäude und vor allem keine Monumente, die drei bis sechs Punkte wert sind, allerdings über bereits errichteten Gebäuden gebaut werden müssen. Und ohne Geld keine neuen Karten und damit keine der wichtigen Sonderaktionen. Wenn die Gegner wach sind und uns vor Wertungen rechtzeitig herauskickern, tut dies richtig weh.

PANDORIA bietet ohne viele Regeln zahlreiche Möglichkeiten, den Mitmenschen das Leben schwer zu machen. Wer sein Doppelplättchen so platziert, dass eine Ein-Feld-Lücke entsteht, verhindert so, dass benachbarte Landschaften mal eben abgeschlossen werden. Diese Lücken sind nur noch durch eigene Burgen zu stopfen (sofern noch vorhanden) oder durch Zauberkarten, die uns Einzelplättchen platzieren lassen. Am Spielfeldrand gibt es zudem Außenpfade, die dafür sorgen, dass angeschlossene Gebiete nicht gewertet werden.

Daraus ergibt sich einerseits, dass so manche Figur nutzlos in der Gegend herumsteht.

Wir können uns darüber ärgern und sie in unserem Zug unter Tempoverlust zurückholen, anstatt eine weitere einzusetzen. Alternativ kann man sich über dieses „Problem“ aber auch freuen, denn so bleibt das eigene Material auf dem Plan. Und die Chance, endlich den eigenen Anführer platzieren zu können, rückt näher.

### I Schlank und elegant

Das Beeindruckende ist, wie rund PANDORIA läuft. Der eigene Zug hat maximal fünf Schritte, symbolisch klar auf den Tableaus dargestellt. Alles andere ergibt sich aus dem, was wir unterwegs entdecken und daraus machen: andere abklemmen, Figuren nach Hause schicken, Gebiete neutralisieren. Zum Glück ist PANDORIA nicht allzu nett. Variabel wird es durch die Gebäude und Zauberkarten, deren Funktionen anfangs noch im Regelheft nachgeschlagen werden müssen. Bald sind sie aber verinnerlicht.

PANDORIA ist konzeptionell schlank und elegant, erzeugt aber dennoch so viel Komplexität, dass ich intensiv beschäftigt bin. Die hübsche Optik sollte nicht über das knallharte Spielerlebnis hinwegtäuschen, ebenso wie die großartige, etwas verträumte Schachtelgrafik von Lukas Siegmon. Für noch mehr Abwechslung sorgen die B-Seiten der Tableaus, auf denen die Elfen, Zwerge, Halblinge, Magier und Menschen ihre individuellen Sonderfähigkeiten zum Tragen bringen. Und natürlich gibt es bereits weitere Charaktere, die beim Verlag erhältlich sind.

Eines hat mir allerdings nicht so gut gefallen, weshalb ich bei der Vergabe meiner Spielreize sehr lange mit mir gerungen habe: das Ende. Wenn beim Nachziehen kein Doppelplättchen mehr da ist, wird die laufende Runde noch beendet. Deutlich vorher ahnt man aber bereits, dass ausgebaute Gebiete nicht mehr abgeschlossen und gewertet werden können. Manchmal fehlt dafür einfach nur das passende Plättchen. Beim Nachziehen benötigen wir eben auch Glück. Ich habe immer wieder erlebt, dass der Führende aus diesem Grund in den letzten Runden nicht mehr einzuholen war. Das drückte schon etwas die Stimmung am Tisch. Aber wenn alle aufpassen, es richtig knapp ist und am Ende vielleicht nur übriggebliebene Ressourcen über den Sieg entscheiden, dann ist PANDORIA sehr reizvoll.

Stefan Ducksch



**Titel:** Pandoria  
**Verlag:** Irongames  
**Autor:** Jeffrey D. Allers, Bernd Eisenstein  
**Grafik:** Lukas Siegmon, Christian Opperer  
**Spieler:** 2-4  
**Alter:** ab ca. 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 90 Minuten  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 45 €

Kritiker	Spielreiz
Stefan Ducksch*	7
Matthias Hardel	7
Alan How	8
Gerald Rüscher**	7

\* Fürs Teamspiel zu viert Note 8.  
 \*\* Sehr reizvolles Teamspiel.