



## Pandoria

Da liegt es also vor Ihnen: **Pandoria**. Eine Gruppe von Flüchtlingen, bestehend aus Menschen, Halblingen, Elfen, Zwergen und Magiern hat die Flucht geschafft, nachdem ihre alte Heimat, die

„Hidden Lands“, von einer Horde Goblins überrannt wurde. Doch außer einigen verstreut liegenden Seen und Landschaftsfragmenten, bestehend aus Wald, Gebirge, Hügel und einigen Häusern, ist nichts zu erkennen. Also voran ihr Wackeren, es wartet Arbeit auf euch.

Doch in Arbeit soll das neue Spiel von Bernd Eisenstein und Jeffrey D. Allers mit dem Namen **Pandoria** und erschienen bei Iron Games nicht ausarten. Nein, eher soll es zwei bis vier Spielern Freude bereiten. Um es vorwegzunehmen, das Ziel wurde erfüllt.

Fünf verschiedene Völker stehen zur Wahl und jedes Volk verfügt über eine spezielle Fähigkeit, die es von den anderen abhebt und die gut genutzt werden will, um am Ende der Partie als Sieger dazustehen. Außerdem beginnt jede Rasse mit unterschiedlich vielen Ressourcen. In drei Landschaften können diese gescheffelt werden, und zwar Gold (Hügel), Holz (Wald) und Kristalle (Berge). In den Städten dagegen gibt es direkt Siegpunkte zu ergattern. Das Ganze folgt einem festen Ablauf, der damit beginnt, dass ein Doppelpflichtchen mit zwei verschiedenen Landschaften auf den Spielplan gelegt wird. Mindestens ein bereits liegendes Pflichtchen muss hierbei berührt werden. Alternativ



dazu kann eine eigene Burg platziert werden, was jedoch mit Bedacht getan werden sollte, denn jede hat nur zwei Stück davon im eigenen Vorrat. Sie haben den Vorteil, dass sie nur ein Feld groß sind und sich darauf befindliche Figuren nicht verdrängt werden können, doch dazu später mehr. Sollte jetzt ein Gebiet vollständig abgeschlossen sein (Gebiet kann an keiner Stelle mehr erweitert werden), und darin befinden sich noch Spielfiguren, werden diese sofort entfernt. Ein Gebiet ist ein oder mehr zusammenhängende Felder, die alle die gleiche Ressource generieren. Als nächstes darf dann eine Figur auf eine der beiden Felder des gerade platzierten Pflichtchens gestellt werden. Alternativ darf eine Figur zurückgenommen werden, die sich bereits auf dem Spielplan befindet. Nun darf genau eine Karte gespielt werden. Diese bringen die entsprechende Würze in Spiel. Prinzipiell können die Karten auf zwei verschiedene Arten gespielt werden. Erwähnt werden sollte jetzt noch, dass jeder zu Spielbeginn bereit vier solche Karten bekommen hat. Wird eine Karte

als Zauberspruch gespielt, hat sie eine einmalige Wirkung und muss mit Kristallen bezahlt werden. Je effektiver der Zauberspruch ist, umso mehr Kristalle müssen dafür auch gelöhnt werden. Soll die Karte als Gebäude genutzt werden, ist der Kaufpreis hierfür in Holz zu entrichten. Ab sofort darf dieses Gebäude dann auch benutzt werden. Zumeist bringen sie Vorteile während des Spiels in Form von mehr Ressourcen oder reduzierten Baukosten.

In dieser Phase dürfen auch Monumente errichtet werden. Voraussetzung hierfür ist allerdings ein schon errichtetes Gebäude, das dann mit dem Monu-

ment überbaut wird. Die Kosten für ein solches Monument betragen immer acht Holz, allerdings wird der Kaufpreis des darunter liegenden Gebäudes mit angerechnet. Die Siegpunkte der Gebäude fallen aber nach unten ab, soll heißen, die Monumente, die früher gebaut wurden, bringen auch mehr Siegpunkte. Der Vorteil der Monumente sind natürlich die Siegpunkte, aber das Gebäude, auf dem sie errichtet wurden, steht ab sofort natürlich nicht mehr zur Verfügung. Als nächster Schritt steht jetzt gegebenenfalls eine Wertung an, und diese ist äußerst clever geregelt. Alle umschlossenen Gebiete werden ge-

wertet. Wie wir ja von Schritt eins noch kennen, kommen dort alle eingesetzten Figuren vom Plan. Maßgebend für die Höhe der Erträge sind die Figuren, die angrenzend zum abgeschlossenen Gebiet stehen. Die Ressourcen aller Felder im abgeschlossenen Gebiet werden mit der Zahl der benachbarten Figuren eines jeden Spielers multipliziert. Hier muss man genau aufpassen, denn auf einigen Pflichtchen sind zwei Ressourcen abgebildet, was nicht gleich zu erkennen ist. Jeder Spieler hat unter seinen Figuren auch einen Anführer. Ist dieser an einer Wertung beteiligt, zählt er doppelt. Das Problem dabei ist aber, dass dieser erst eingesetzt werden darf, wenn alle anderen eigenen Figuren schon auf dem Plan sind. Allerdings werden nur Städte mit 1:1 Siegpunkten gewertet. Sollten jetzt zum Beispiel Berge (Kristalle) zur Wertung kommen, wird etwas anders gewertet. Jeder der Mitspieler hat auf seinem Tableau für jede Ressource eine Zählleiste bis zum Wert zehn. Wenn jetzt durch den Ertrag die Ressourcen über diesen Wert steigen, wird der „überschüssige“ Wert durch drei geteilt. Diese Summe wird dann abgerundet und in Siegpunkte umgewandelt. Dieser Mechanismus ist wirklich clever gelöst. Der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, darf sich jetzt als Bonus noch eine Karte kaufen. Wie viel eine solche Karte kostet, ist in der Ressource Gold angegeben. Auch hier gilt, je teurer desto besser.

Dies waren die möglichen Aktionen, die auch immer in der genannten Reihenfolge abgehandelt werden müssen. Speziell bei den ersten Partien kann es vorkommen, dass man vor lauter Eifer vergisst, vor der Wertung eine Karte zu spielen. Schade, Pech gehabt und beim nächsten Mal besser aufpassen.

Die Fähigkeiten der einzelnen Völker scheinen gut austariert zu sein. Lediglich die Fähigkeit der Menschen scheint mir persönlich etwas zu stark zu sein, denn diese dürfen den Anführer zu einem beliebigen Zeitpunkt ins Spiel bringen und müssen nicht warten, bis alle anderen Figuren gesetzt sind.

Ein interessanter Aspekt sind auch noch die Außenfelder, die aus dem Spielplan heraus ins unendliche führen und auf denen auch die entsprechenden Ressourcen abgebildet sind. Eine solche Landschaft kann nie komplett werden.

Eine Partie **Pandoria** endet, wenn keine Landschaftspflichtchen mehr nachgezogen werden können. Nun gibt es nochmals für Ressourcen und nicht eingesetzte Karten Siegpunkte, was aber vermutlich nicht mehr viel am Endergebnis ändern wird, denn der Großteil der Punkte wird während des Spiels vergeben.

**Pandoria** besticht durch leicht zu erlernende Regeln, verfügt aber gleichzeitig über eine große Spieliefe und die Mitspieler müssen sich immer wieder auf neue Situationen einstellen. Auch zu zweit macht **Pandoria** viel Spaß und ist in dieser Spieleranzahl wohl am taktischsten zu spielen. Der Wertungsmodus hebt sich wohltuend vom Gewohnten ab und auch das Material ist über jeden Zweifel erhaben. Allerdings ist auch der Ärgerfaktor schon recht hoch, wenn man zum Beispiel Gebiete „verbaut“, indem man eine Lücke von einem Feld darin lässt, (wohl dem, der dann noch eine Burg zum Einsetzen hat) oder die Gebiete an die Außenpfade anschließt.

Alles in allem ist **Pandoria** ein absolut empfehlenswertes Spiel, auch wenn ein gewisser Glücksfaktor nicht zu verheimlichen ist.

Volker Sitzler

	<p><b>Pandoria</b> Bernd Eisenstein und Jeffrey D. Allers Iron Games</p> <p>2 - 4 Spieler ab 10 Jahre etwa 75 Minuten</p> <p>irongames.de</p>
--	---