

STADTSTAATEN DER ANTIKE

PELOPONNES

Zivilisation im Schnelldurchlauf

Der Autor Bernd Eisenstein hält Peloponnes für sein bisher bestes Spiel. Das sagt er auch frei heraus. Einfach so. Da aber diverse Verlage, denen er das Spiel vorstellte, nicht so ganz seine Meinung teilten, brachte er es recht kurz entschlossen selbst heraus. Einfach so. Im Eigenverlag Irongames, ziemlich professionell produziert und mit der für Kleinstverlage so typischen Mischung aus Herzblut und Angst. Und ja, es ist wirklich sein bisher bestes Spiel.

Peloponnes hat einen ganz eigenen, faszinierenden Rhythmus. Der Kern des Spiels, ein recht eigenwilliger, vielschichtiger, aber nachsichtiger Bietmechanismus, wechselt sich mit Hin-und-her-Schieberei am eigenen Tableau ab. That's it. Und das Ganze acht Runden lang. Das klingt jetzt beim ersten Lesen vielleicht nicht sonderlich spannend, aber wer Spieler beobachtet wird feststellen, dass sich diese zwei Kernphasen deutlich am Verhalten erkennen lassen: Da platziert ein Spieler ein Gebot an Münzen vor einem Plättchen, alle warten mit gespannten Blicken, wohin wohl gesetzt wird, ob der Spieler ein Landschafts- oder Gebäudeplättchen will und wie viel er dafür bereit ist auszugeben. Ist die Wahl getroffen, blicken alle ganz schnell auf den eigenen Vorrat an Geld, das eigene Tableau, rechnen herum, verdrehen die Augen und murmeln vor sich hin. Dann entscheidet sich der nächste Spieler. Will er ein Plättchen haben vor dem bereits ein Gebot liegt, muss er dieses überbieten. Macht er das, schnauft der vorhergehende Spieler und nimmt sein Gebot zurück (und erhält sogar eine kleine Entschädigung) oder verschiebt es auf ein anderes Plättchen. Und wieder verändert sich die Situation für alle und alle

schauen auf ihr Tableau... und rechnen... und murmeln. Das ist durchaus neu. Und das geht solange, bis alle Gebote sitzen oder eben zurückgenommen wurden. Man muss also, wenn man früh an die Reihe kommt, vorplanen. Was will ich, was könnte mein Mitspieler wollen und wie viel muss ich bieten, damit ich, falls ich überboten werde, noch bei einem anderen Plättchen unterkomme

Klemens Franz

Peloponnes ist ein sehr kompaktes Zivilisationsspiel mit spannendem Biet-Mechanismus und guter Regelunterstützung auf der Homepage.

- wer verschoben wird, darf sein Gebot nämlich nicht erhöhen. Wer also nirgends mehr unterkommt, hat Pech und muss sein Gebot zurücknehmen. Da kann man sich natürlich ärgern, muss man aber nicht, weil man ja eine Entschädigung (eine Münze) bekommt und geht in der nächsten Runde wahrscheinlich mit mehr Geld als seine Mitspieler ins Rennen. Das war die eine Phase. Die nächste Phase, die Hin-und-her-Schieberei, läuft quasi parallel ab. Alle Spieler nehmen das ersteigerte Plättchen und bauen es in der eigenen Auslage an. Neue Landschaften müssen an bereits ausliegende Landschaften vom Ressourcen-Typ passen bzw. sich überschneiden. Ersteigerte Gebäude müssen mit Ressourcen gebaut, oder mit einer Münze markiert und später aufgelöst werden. Ist die eigene Auslage erweitert gibt's, je nach Gebäude neue Bevölkerung oder neue Ressourcen-Quellen. Und eben diese „Einnahmen“ werden am Tableau markiert. Das Volk liefert Geld und Ressourcen-Überproduktion liefert Luxusgüter (=Joker-Ressourcen). Zum

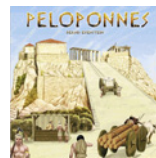
MIT FREUNDEN

krönenden Abschluss einer Runde werden noch zwei Katastrophen-Chips aufgedeckt. Liegen drei gleiche aus, tritt die Katastrophe ein und kürzt uns Ressourcen, vernichtet Gebäude oder Landschaften und lauter so schlimme Dinge. Dagegen schützt nur das richtige Gebäude. Das aber leider gerade eben der nette Mitspieler ersteigert hat. Das wäre alles nicht so schlimm, wenn man nicht dreimal sein Volk ernähren und die Gebäude, die man mit einer Münze markiert hat, auslösen (=bezahlen) müsste.

Man merkt es: Peloponnes ist schnell. Peloponnes ist ungerecht. Peloponnes ist ziemlich glücksabhängig. Aber Peloponnes ist auch so kurzweilig, hat diesen gewissen Rhythmus, der es uns erlaubt, das alles nicht so schwer zu nehmen, sondern das Spiel einfach zu genießen. Es geht so flott, es bleibt kaum Zeit um zu verschlafen. Wir beobachten, wie unsere Kartenauslage und damit unsere Zivilisation wächst, wie langsam alles in Fahrt kommt. Und dann ist Schluss. Nach der achten Runde sollten wir unser Volk noch einmal ernähren und allfällige Gebäude auslösen. Und dann kommt auch noch Knizia vorbei: Es gibt nämlich zwei Wertungsbereiche. Einmal Bevölkerungsanzahl mal drei und einmal Plättchenwerte plus ein Punkt pro drei Münzen. Der Bereich in dem wir weniger Punkte haben, zählt. Bei Gleichstand der andere. Bei nochmaligem Gleichstand die Luxusgüter.

Man kann Peloponnes sicher auch planerisch und grüblerisch spielen, hin und her rechnen und versuchen möglichst die Balance zu halten. Das sollte man eigentlich auch, aber dann kommt wieder so ein Plättchen in die Auslage... eigentlich braucht man es nicht, aber die Sonderfunktion wär' ganz praktisch. Und günstig ist es auch. Die Plättchen liegen nämlich in 2 Reihen aus, von denen die zweite um drei Münzen teurer ist. Aber hier kann man nicht mehr verschoben werden. Das Gebot sitzt also. Hmpf!

Es sind überraschend viele Entscheidungen



DUNGEON LORDSweiter von Seite 13

zu treffen und Dinge zu berücksichtigen, aber am besten spielt sich Peloponnes aus dem Bauch heraus. Nein: Ich spiele Spiele am liebsten aus dem Bauch heraus, weil es dann flott und knackig bleibt. Ein Zivilisationsspiel, das pro Spieler nur 15 Minuten in Anspruch nimmt und dennoch stimmig, schlüssig und nicht zu banal ist. Das gibt's nicht oft. Das Fazit für das Erstlingswerk des neuen Verlages ist also ausgesprochen positiv. Matthias Catrein hat als Illustrator eine seiner besten Arbeiten abgeliefert und dass es das beste Spiel von Bernd Eisenstein ist, wussten wir ja schon. Die bereits erhältliche (kleine) Erweiterung macht Peloponnes auch für 6 Spieler spielbar und führt zusätzlich (eigentlich unnötige, aber dann doch reizvolle) Wasserplättchen ein. Ach ja: Soloregeln mit steigendem Schwierigkeitsgrad gibt es auch. Eine kleine Anmerkung zum Schluss: Die Regel verschweigt uns das eine oder andere Detail. Umfangreichere FAQs gibt's auf der Homepage des Verlages und auch ein kleines Errata-Zettel liegt dem Spiel bei. Wichtigstes Detail ist der Umstand, dass man, wenn man sein Gebot verschieben muss a) auch in die (teurere) Eroberungsreihe verschieben darf und b) nur dorthin verschieben darf, wo das eigene Gebot ausreichend ist - nachträgliches Erhöhen ist nämlich verboten.

Klemens Franz

ÜBERBLICK

Autor: Bernd Eisenstein**Grafik:** Matthias Catrein**Vertrieb A:** beim Verlag**Preis:** ca. 30,00 Euro**Verlag:** Irongames 2009www.irongames.de

SPIELER

2-4

ALTER

10+

DAUER

60+

BEWERTUNG

Biet-, Aufbau- und Entwicklungsspiel

Mit Freunden

Bieten, Zivilisation entwickeln

Zufall **Wissen/Gedächtnis** **Planung** **Kreativität** **Kommunikation** **Geschicklichkeit** **Action** **Kommentar**

Erstes Spiel des Verlags

Schöne Gestaltung

Schnelles, kompaktes Spiel

Mechanismen etwas unfair und glücksabhängig

Regel lässt manche Fragen offen

Vergleichbar mit

Industria, Phoenicia

Atmosphäre

weder 4 Schaden beim ersten Helden oder 2 Schaden bei beliebigen Helden. Geister können entweder alleine oder noch besser zusätzlich zu Monstern eingesetzt werden. Es kann nämlich in jedem Tunnelteil immer nur ein Monster und beliebig viele Geister kämpfen, in jeder Kammer max. 2 Monster und beliebig viele Geister. Der Drache verursacht mit seinem Feueratem gleich 2 Schaden bei jedem Helden. Außerdem kann diese Runde der Priester nicht heilen. Der Dämon haut mit Schaden 7 einem beliebigen Helden sein Hackl ins Kreuz, dass killt jeden Helden. Zu erwähnen wären dann noch der Vampir und der Golem, die nach ihrem Angriff ggf. in den nächsten Kampfrunden nochmal verwendet werden können. Denn alle anderen eingesetzten Monster sind nach ihrem Angriff so erschöpft, dass sie wie Dornröschen in eine tiefe Ohnmacht fallen und erst in der Kampfunde des zweiten Jahres zur Verfügung stehen (diese Luschen halten aber auch wirklich nichts mehr aus, wo sind nur die gescheiterten Monster hingekommen?).

Die Fallen wirkungsvoll eingesetzt und vom Dieb nicht entschärft fügen den Helden auch einigen Schaden zu. Erwähnt sei die obligatorische Feuerwand, die jedem Held einen Schaden zufügt, dem letzten 1 zusätzlichen oder auch der verfluchte Ring, der ein Gold kostet und um den sich die Helden streiten, wobei jeder einen Schaden nimmt. Besonders dramatisch ist das vergiftete Essen, welches einem Helden sofort das Lebenslicht ausbläst (der Arme kann ja auch nicht kämpfen, wenn er sich die Seele aus dem Leib kotzt). Besonders gefällt mir der Kamikazekobold, der wie der Name schon sagt, einen Kobold kostet (pfeif drauf, die gibt's eh' zur Genüge) und gleich 3 Schaden beim ersten und einen Schaden bei den anderen Helden verursacht. Es kann immer nur eine Falle eingesetzt werden und in einer Kammer muss noch ein Gold eingesetzt werden, damit die gierigen Helden auch in die Falle tappen. Es gibt eine Vielzahl von Fallenkarten, fast alle unterschiedlich und z.T. mit sehr humorvollen Texten darauf.

Nach dem Kampf folgt ggf. noch die Heilung durch die Priester (na das hat mir noch gefehlt, dass die angeschlagenen Helden jetzt wieder gesunden) und ganz wichtig die sogenannte Erschöpfung die beginnend beim vorangehenden Helden zwischen 0 und 3 Schaden verursacht. Sollte nach der Erschöpfung noch mindestens ein Held leben, wird ein Dungeonteil überrannt und umgedreht. Dieser kann im zweiten Jahr nicht mehr zum Goldschürfen bzw. zum Kammerausbau verwendet werden. Außerdem fährt der Lord mit seinem Marker auf dem Bösometer eines Richtung gute Seite (warum ist er auch so unfähig, und lässt die Helden ihm einen Dungeonteil wegnehmen). Da es vier

Kampfrunden gibt, kann man also in jedem Jahr max. 4 Dungeonteile verlieren, etwaig noch lebende Helden haben dann genug gekämpft und verziehen sich wieder in die Taverne, um ein paar Bierchen zu kippen.

Das zweite Jahr verläuft mit minimalen Änderungen im Ablauf und den bereits erwähnten anderen Plättchen für das zweite Jahr praktisch identisch ab.

Und warum prügeln wir ca. 2 bis 3 Stunden auf die Helden ein, natürlich für Siegpunkte, was sonst. Es gibt diverse Wertungskategorien, so gibt es für jedes Monster (keine Geister) 1 Punkt, jede uneroberte Kammer und für jeden gefangenen Helden 2 Punkte. Minuspunkte gibt es für eroberte Dungeonteile und zuvor unbezahlte Steuern für seine Dungeonplättchen. Auch div. Spezialkammern bringen unterschiedlich viele Punkte. Dann gibt es noch Punkte für diverse Titel. Für den Bösesten, den mit den meisten Kammern, Tunnel, Kobolde und den wenigsten eroberten Dungeonplättchen.

Auf die Paladine, sozusagen Super-Helden, die mehrere Fähigkeiten auf einmal haben und in den Dungeon des bösesten Lords (sofern Bösometer-Markierung überschritten) kommen und sich sogar noch vor den Krieger drängen, bin ich noch nicht gar nicht eingegangen, dies würde aber hier den Rahmen sprengen, auch dafür gibt's natürlich Siegpunkte.

Fazit: Wie immer bei den anspruchsvollen Spielen von Vlaada hat die Anleitung einiges an Umfang zu bieten, diesmal sind es 24 kleinbedruckte Seiten; also lasst uns schnell die Anleitung lesen, damit wir in 5 Minuten beginnen können, spielt es auch bei Dungeon Lords nicht. Auch diesmal sind viele Witzchen, z.T. aus der Rollenspielwelt im Spiel und in der Regel zu finden. Wer ein mit Glückselementen behaftetes humorvolles Wirtschaftsspiel, das in dieser Form (wer war in einem Wirtschaftsspiel schon mal Dungeonlord? Niemand!) noch nicht dagewesen ist, sucht und mit knapp 3 Stunden Spielzeit kein Problem hat, ist mit Dungeon Lords auf jeden Fall richtig bedient. Die erste Erweiterung kündigt sich bereits in der Schachtel an. Da sind einige mysteriöse Plättchen zu finden, die am Anfang ziemlich verwirren, bis man endlich in der Regel gelesen hat, dass diese bereits für die Erweiterung bestimmt sind. Eine Big Box wie bei Galaxy-Trucker wird es vermutlich nicht geben, denn ich wüsste nicht, was man an diesem Spiel noch verbessern, bzw. ganz groß erweitern kann, aber warten wir's ab, noch sind wir nicht im Jahr 2012 (der Maya Kalender lässt grüßen), Essen 2010 kommt bestimmt. Ach ja eines noch, für 2 bzw. 3 Spieler gibt's Sonderregeln, ein Solospiel gibt es nicht.

Markus.Wawra@spielen.at