



Die Magier von Pangea

AMULETT GESUCHT

Als namenloser Zauberer hat man's heutzutage schwer, beachtet zu werden. Die Konkurrenz der Harry Potters oder Gandalfs ist übermächtig. Höchste Zeit also, den bislang unbekanntem Magiern von Pangea ein wenig Aufmerksamkeit zu widmen.

Die Welt Pangeas ist quadratisch parzelliert. Einen Teil der Oberfläche bedeckt ein Ozean, der andere, größere Teil wird von Kärtchen unterschiedlicher Landschaftstypen eingenommen. Die Verteilung wird blind ausgelost, die Welt, unsere Spielfläche, sieht deshalb in jedem Spiel ein wenig anders aus.

Auf den Landflächen leben kleine, emsige Völker. Jedes hat seinen eigenen Magier, der in einem großen, hölzernen Turm haust. Wo dieser Turm steht, darf sich der Spieler, der das Volk übernimmt, vor Beginn des Spiels aussuchen. Diese Entscheidung will überlegt sein. Im Turm kommen neue Figuren des Volkes zur Welt.

Jedes Volk kann nur in speziellen Landschaften Rohstoffe produzieren. Produziert wird aber nur, wenn das Gelände nicht überfüllt ist. Und dann sind da auch noch die Amulette zu bedenken, die in den Turm gebracht werden sollen.

Ist der vermeintlich ideale Standort für den Turm gefunden, werden dort gleich noch drei Angehörige des ei-

genen Volkes in die Welt gesetzt, und das Spiel kann beginnen.

Wer am Zug ist, darf zunächst ein wenig zaubern. Der Umfang hängt von den Fähigkeiten des Magiers ab. Und die stehen in direktem Zusammenhang mit den Amuletten, die sein Volk ihm in den Turm gebracht hat. Da diese Amulette erst im Verlauf des Spiels eintreffen, sind die magischen Fähigkeiten zu Beginn der Partie noch recht dürftig.

Zaubern heißt beispielsweise, dass sich die Landschaft verändert. Dazu wird eine Landparzelle mit allem, was sich gerade darauf befindet, auf ein benachbartes Ozeanfeld verschoben. Da die kleinen Völker immer nur ein Feld weit laufen können, bedeutet eine solche Landverschiebung meist ärgerliche Umwege, weil jetzt plötzlich von einem Ozean getrennt wird, was eben noch aneinander grenzte.

Dreidimensional

Bei dieser Gelegenheit offenbart sich übrigens, dass die Welt Pangeas dreidimensional ist. Was rechts vom Spielbrett heruntergeschoben wird, taucht links wieder auf, was oben verschwindet, findet sich unten wieder. Pangea ist keine Scheibe, sondern eine Kugel.

Das Hauptanliegen jedes Spielers ist, sein Volk Amulette sammeln zu lassen und

in seinen Turm zu bringen. Nicht nur, weil das die Zauberkraft seines Magiers stärkt, sondern auch, weil es nötig ist um zu gewinnen. Jeder Landschaftstyp hält ein anderes Amulett bereit. Um es in Besitz zu nehmen, muss es dort einem fremden Volk abgekauft werden. Sofern denn gerade jemand anwesend ist.

Bezahlt wird mit Rohstoffen, die aber zunächst mal beschafft werden müssen. Alle Völker sind recht emsig und produzieren fleißig. Allerdings hat jedes einzelne Mitglied eines Volkes seine spezielle Landschaft, in der es produktiv ist. In anderen steht es eher nutzlos herum. Listigerweise haben die Landschaften alle ihre Kapazitätsgrenzen. Werden die überschritten, weil sich hier gerade zu viele Völker aufhalten, dann fällt die Produktion aus.

Um zu gewinnen muss ein Spieler alle Amulette in seinen Turm geschleppt haben.

Das ist die beste aller Siegbedingungen. Es geht auch etwas „billiger“; fehlende Amulette werden dann mit Rohstoffen kompensiert. Sollten mehrere Spieler die Siegbedingung gleichzeitig erfüllen (die Spielrunde wird in jedem Fall noch zu Ende gespielt), gewinnt, wer mehr Amulette einsammeln konnte.

Unscheinbar

DIE MAGIER VON PANGEA kommen eher unscheinbar daher und verstecken sich in einer kleinen, kompakten Schachtel. Der Spielplan passt nur hinein, weil er in sechs Teile zerlegt wurde. Aber sonst wurde nicht gespart. Für jedes der fünf Völker gibt's ein eigenes Leinensäckchen, aus dem die Plättchen gezogen werden, wenn ein neues Volk ins Spiel gebracht wird. Und die kleinen Kerle, die da über den Spielplan wuseln, sind auch noch nett anzusehen und erinnern an Tom Whams Spielfiguren (KINGS & THINGS).

A propos Wuseln: Jeder Spieler hat eine ganze Menge zu bedenken, wenn er an der Reihe ist. Da gilt es, sich für magische Aktionen zu

DIE MAGIER VON PANGEA

Autor: Ralf Burkert
Grafik: Elena Obermüller
Verlag: Queen Games
Preis: ca. 25 EUR
Spieler: 2 - 4
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten

Abstrakt ○○○●○ Thema
 Glück ○○○○● Können
 Einfach ○●○○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	8	6	7	7
Heß, D.	7	7	7	8
Herold	8	7	7	6
Heß, B.	8	8	6	7
Ruschitzka	8	8	8	7
Weigand	9	7	8	7

