



Magna Grecia

GELB FÜR ALLE



Jeder hat seine Lieblingsfarbe.

Ich beispielsweise spiele immer mit Gelb. Außer wenn Axel mitspielt. Axel spielt auch immer mit Gelb. Wählt ein anderer die Farbe, bekommt Axel schlechte Laune. MAGNA GRECIA stellt alle Spieler mit der Lieblingsfarbe Gelb zufrieden. Es gibt

Hellgelb, Mittelgelb, Dunkelgelb und Rötlichgelb. Und das Ganze auf einem gelben Spielplan.

Aber zunächst ein kurzer Ausflug in die Geschichte. MAGNA GRECIA spielt nicht, wie der Name vermuten lässt, in Griechenland, sondern im südlichen Teil Italiens, das vor unserer Zeitrechnung von griechischen Händlern besiedelt wurde und eine wirtschaftliche Blütezeit erlebte. Google liefert dazu zahlreiche Informationsquellen, vorwiegend in italienischer Sprache.

Inmitten vom nirgendwo

Die auf dem Spielplan abgebildete Landschaft erlaubt keine genaue Lokalisierung des Spielgeschehens. Sie ist überzogen mit einem Sech-

eckraster und zeigt zahlreiche namenlose Dörfer, noch ohne Verkehrsverbindungen. Einige Orte am Rand der Spielfläche sind besonders gekennzeichnet: Von hier aus nimmt die Entwicklung der Region ihren Anfang. Ebenfalls mit im Spiel ist eine Handvoll der damals so beliebten Orakel. Sie werden beliebig auf einige Dörfer verteilt, in jeder Partie eine neue Ausgangssituation.

Wer am Zug ist, kümmert sich um die Infrastruktur. Er baut Straßen, gründet Städte oder erweitert sie und richtet Marktplätze ein. Dafür legt man sechseckige Plättchen oder Klötzchen auf den Spielplan, jeweils in der eigenen Spielerfarbe, so dass immer zu erkennen ist, wer was gebaut hat. Dies alles dient natürlich dem Zweck, den eigenen Reichtum zu mehren, der auf einer Zählleiste am Rand des Spielplans angezeigt wird. Allerdings ist das gar nicht so einfach, denn dabei haben viele Faktoren – und auch die Mitspieler – ihre Hand im Spiel.

Wie viel gebaut werden darf, verrät ein kleines Aktionskärtchen. Es gilt für alle Spieler in der Runde und legt gleichzeitig die Spielerreihenfolge fest. 12 dieser Kärtchen werden vor Spielbeginn nach einem ausgeklügelten System zusam-

mengemischt, das sicherstellt, dass die Reihenfolge in jeder Runde wechselt.

Gemeinerweise darf man niemals alle Aktionen ausführen, sondern muss auf wenig-

stens eine verzichten. Und noch gemeinerer Weise sind die Vorräte an Baumaterialien sehr begrenzt, und das Auffüllen des Vorrats zählt ebenfalls als Aktion. So kann ich beispielsweise Straßen und Städte bauen, bekomme dann aber keinen Nachschub an Baumaterial. Möchte ich meine Vorräte auffüllen, muss ich entweder auf Straßen- oder Städtebau verzichten. Verzichte ich freiwillig sogar auf zwei Aktionen, habe ich für die dritte mehr Material zur Verfügung. Es gibt also von Runde zu Runde aufs Neue Entscheidungen zu treffen. Wobei ich natürlich stets, um den Mitspielern Paroli zu bieten, mehr auf dem Spielplan unternehmen müsste, als ich darf.

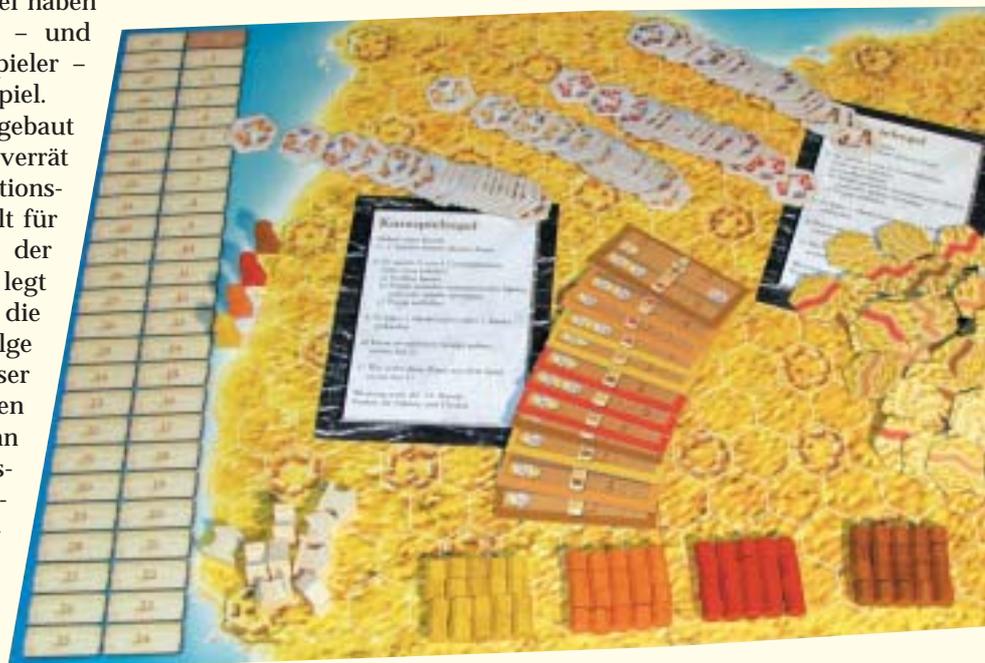
Wo gebaut wird, gibt es Vorschriften. Das gilt auch für MAGNA GRECIA. Die Bauregeln belegen mehrere Seiten der Anleitung, sind aber gar nicht so kompliziert,

wie es den Anschein hat (siehe auch unsere „Spielhilfe“).

Und wo gebaut wird, entstehen Kosten. Bei MAGNA GRECIA ist das unterschiedlich. Der Straßenbau ist kostenlos, der Städtebau hingegen kostenpflichtig, die Marktplätze mal so, mal so. Natürlich startet man ins Spiel mit viel zu wenig Geld auf der Zählleiste. Die einzige Möglichkeit, seine Mittel aufzubessern, ist, Märkte wieder zu verkaufen. Sie steigern im Verlauf des Spiels ihren Wert, und deshalb verkauft man sie ungern, denn bis zum Spielende, dem Zeitpunkt der großen Abrechnung, könnten sie ihren Wert ja noch weiter steigern.

Die große Abrechnung

Nach 12 Runden sind die Aktionskarten aufgebraucht, und die Bauerei hat ein Ende. Jetzt werden die Einnahmen gutgeschrieben. Und die Punkte für unsere Zählleiste einzusammeln erfordert unsere ganze Aufmerksamkeit. Straßen und Städte sind für sich genommen nichts wert, beeinflussen aber den Wert der Märkte





Magna Grecia in Stichworten

Stadtteile (jedes kostet 1 Punkt)

- zur Gründung (auf grünes Dorf oder auf Dorf an eigener Straße) – max. eine Gründung je Zug des Spielers
- zur Erweiterung (angrenzend an eigene Stadt)

niemals:

- neben gegnerischer Stadt
- neben/auf Orakel
- neben Dorf (es sei denn, Dorf wird im selben Zug zur Stadt)

Straßenteile (kostenlos)

- an eigene Straße
- an eigene oder fremde Stadt
- an Dorf/Orakel, sofern dies bereits an eigener Straße liegt
- Straßen können fremde Straßen abschneiden – was liegt, bleibt liegen!

Märkte (zählt nicht als Aktion)

- einer kostenlos bei Stadtgründung in eigene Stadt
- max. einer bei Ende des Zuges in Dorf oder gegnerische Stadt (Kosten: 1 Punkt je Stadtteil (bzw. 1 Punkt für das Dorf) plus 1 Punkt je fremder, nicht verkaufter Markt) – alternativ: Markt verkaufen.
- Limit: 1 eigener Markt pro Ort (Stadt/Dorf)
- Aktiv sind eigene Märkte in eigener Stadt und in deren Nachbarort (ganz gleich, welche Farbe die verbindende Straße hat).
- Jeder aktive Markt zählt 1 Punkt je direkt angeschlossenen Ort (Stadt/Dorf) und Orakel (bei Spielende oder Verkauf).

Orakel

- wird beherrscht von erster, angeschlossener Stadt (Pfeil auf Straße richten)
- bei Anschluss einer weiteren Stadt wendet sich das Orakel dieser nur zu, wenn sie bedeutender ist, d. h. mit mehr Orten (inkl. Orakel) direkt verbunden ist.
- Das Orakel bringt dem Besitzer der beherrschenden Stadt 4 Punkte.

Punkte

- gibt es bei Spielende nur für Märkte und Orakel.

und auch der Orakel, die wir bisher nur mal kurz erwähnt haben.

Ein Markt bringt seinem Eigentümer nur dann etwas ein, wenn er in einer eigenen Stadt steht oder mit ihr verbunden ist. Sein Wert hängt dann von der Anzahl der Örtlichkeiten ab, deren Straßen zum Markt führen. Ein Orakel dagegen hat einen festen Punktwert, und den gewährt es dem Spieler, der in der Nachbarschaft die bedeutendste Stadt geschlossen hat. Wobei sich die Bedeutung wie-

der aus der Anzahl der angeschlossenen Ortschaften ergibt. Das kann sich im Verlauf des Spiels durchaus mehrmals ändern, je nachdem, wie geschickt die Straßen- und Städtebauer anstellen.

Angesichts des immer dichter werdenden Netzwerks aus verwinkelten Straßen und der sich ausdehnenden Städte fällt es nicht leicht zu entscheiden, wo und wie man möglichst gewinnbringend baut. Und da kommen wir dann auch wieder auf die Farbgebung zurück, denn gelbe Straßen inmitten gelber Landschaften sind nicht gerade hilfreich, wenn man den Überblick behalten will. Vermutlich tragen diese Gestal-

tungsfehler auch eine Mitschuld daran, dass MAGNA GRECIA nicht den Sprung auf die Auswahlliste beim diesjährigen Spiel des Jahres geschafft hat. Denn spielerisch hat uns das Spiel überzeugt, ja, sogar begeistert. Wobei natürlich auch der persönliche Spielgeschmack eine Rolle spielt. Ich mag dieses Austüfteln vermeintlich optimaler Strategien (auch wenn sie dann nicht funktionieren), die unmittelbare Auswirkung gegnerischer Spielzüge auf meine eigenen, den Dilemmafaktor, immer nur begrenzte Aktionsmöglichkeiten zu haben und nicht alles spielen zu können, was ich möchte.

Überflüssige Kurzregel

Allerdings, vor den Einstieg ins Spiel haben die Verlagsredakteure die Spielregel gesetzt, und die ist länglich geraten, sehr bemüht, alles zu erklären, was erklärt werden muss, dabei aber arg unübersichtlich. Erfreulich die zahlreichen Beispiele – doch muss man sich intensiv hinein vertiefen, um das alles zu verstehen und im Kopf zu behalten. Dabei ist MAGNA GRECIA kein kompliziertes Spiel – wenn man's dann endlich im Kopf hat. Amüsiert hat uns die beigelegte „Kurzspielregel“ – ein Exemplar für jeden Spieler –, doppelseitig bedruckt und mit identischem Text auf Vorder- und Rückseite („Sie brauchen nicht umzublättern“). Was hier zusammengefasst ist, erschließt sich dem Regelleser gleich bei der ersten Lektüre, das braucht er nie wieder nachzulesen. Was wir dagegen vermissen, ist eine Übersicht über Baukosten, Bauregeln und Punktwerte. Wir haben

diese auf einer eigenen Spielhilfe zusammengefasst. Sie können sie fotokopieren und auf eine Seite der „Kurzspielregel“ kleben.

Noch ein Wort zur Spielbarkeit zu zweit: Die Regel bietet für die kleine Besetzung keine Besonderheiten an. Das Spiel funktioniert, entwickelt sich aber langsamer als zu dritt oder viert. Und wenn die beiden Spieler nicht ein bisschen konfliktfreudig sind und jeder nur seine eigene Region bebaut, kann es lange Zeit sogar recht langweilig verlaufen. Aber das war sicher nicht, was die Autoren im Sinn hatten, als sie diese deutsch-italienische Coproduktion entwickelten.

Zu dritt und viert gespielt bekommt MAGNA GRECIA von mir eine uneingeschränkte Kaufempfehlung, erst recht angesichts des moderaten Preises. *KMW*



Titel: Magna Grecia
Verlag: Clementoni
Autor: Leo Colovini, Michael Schacht
Spieler: 2 – 4
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 60 – 75 Min.
Preis: ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Conrad*	8
Heß, B.	5
Heß, D.	6
Knopf	7
Pelek**	7
Ruschitzka	4
Weigand	7

* Regel und Grafik schwach.
 ** Schlecht unterscheidbare Spielerfarben.