



China

IM DETAIL VERFEINERT

Es ist schon bemerkenswert, welche verlorenglaubten Schätze der kleine Verlag in Dreieich für die Spielwelt konserviert. TIKAL, TORRES, HASE UND IGLER, DAS SPIEL, SAMURAI, RASENDE ROBOTER. Und jetzt KARDINAL & KÖNIG. Kaum war es bei Goldsieber aus dem Katalog gestrichen, taucht es bei ABACUSSPIELE wieder auf, allerdings in neuer Verkleidung.

In spielbox 3/00 haben wir KARDINAL & KÖNIG vorgestellt. Für alle, die nicht zurückschleudern wollen, ein kurzer Abriss des Spielablaufs: Der Spielplan, früher Europa, jetzt China, ist unterteilt in neun Provinzen. Auf diese verteilen sich rund 50 Orte, die durch ein dünnes Straßennetz miteinander verbunden sind.

Nichts geht ohne Karte

Die möglichen Aktionen eines Spielers werden von Karten kontrolliert. Sie bezeichnen meistens zwei Provinzen, manchmal auch nur eine. In einer der Provinzen, deren Karte man ausspielt, darf man einen Spielstein setzen. War die Provinz nicht mehr völlig leer, als man zum Zug kam, darf man dort auch noch einen zweiten Stein setzen, vorausgesetzt, man hat die passende Karte.

Spielsteine gibt es in zwei Sorten. Häuser kommen auf

Ortsfelder, wobei jeder Ort nur ein Haus aufnehmen kann. Für Abgesandte gibt es ein Drachenfeld in jeder Provinz. Dort können mehrere Figuren, auch von verschiedenen Spielern, stehen. Ein Limit ergibt sich durch die meisten Häuser einer Farbe in dieser Provinz; ihre Anzahl bestimmt, wie viele Abgesandte eingesetzt werden dürfen.

Welchen Sinn und Zweck hat das Setzen der Steine? Zum einen geht es um Mehrheiten in den Provinzen. Wer die meisten Häuser gebaut hat, bekommt so viele Punkte, wie insgesamt Häuser in der Provinz stehen. Doch auch die anderen gehen nicht leer aus, sofern sie wenigstens ein Haus gebaut haben. Jeder bekommt immer so viele Punkte wie der vor ihm rangierende Spieler Häuser hat.

Auch unter Abgesandten die Mehrheit zu haben, zahlt sich aus, jedenfalls, wenn ei-

nem das in benachbarten Provinzen gelingt. Dann bringt jeder Abgesandte in beiden Provinzen einen Punkt, egal, welche Farbe er hat. Wer keine Mehrheit hat, geht bei dieser Bündniswertung leer aus. Zum Glück hilft allerdings schon ein Gleichstand mit dem Führenden, denn mehrere Spieler können gemeinsam von einer Mehrheit profitieren.

Die dritte Art zu punkten betrifft wieder den Häuserbau, diesmal provinzübergreifend. Dazu muss man vier oder mehr Häuser in ununterbrochener Folge an einer Straße stehen haben.

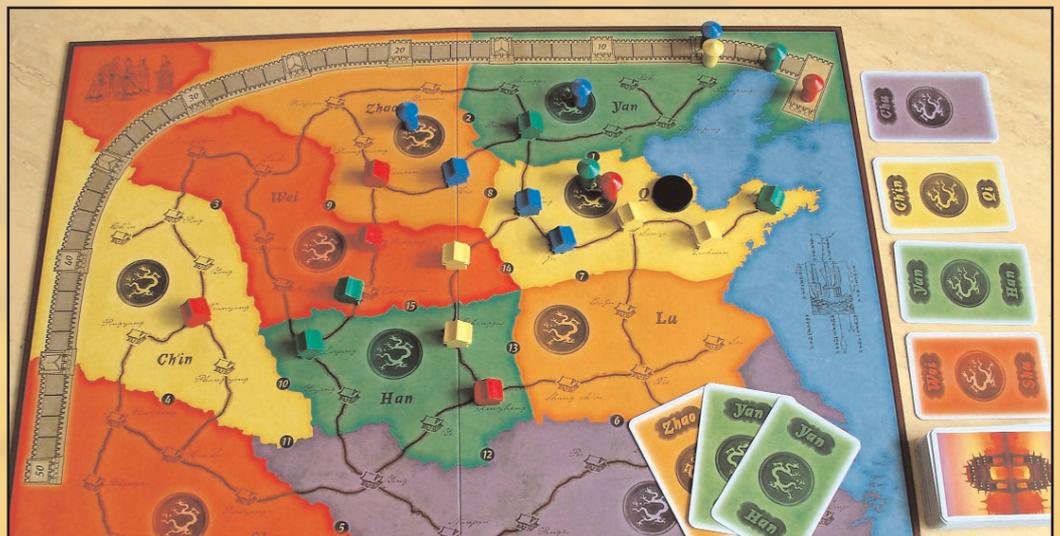
Wer KARDINAL & KÖNIG kennt, wird bisher keinen Unterschied zu CHINA festgestellt haben. Tatsächlich wurde auch nur an Details geschraubt. Und das ist gut so, denn das ursprüngliche Spiel war damals schon eins der besten seines Jahrgangs. Die Regeln sind überschaubar und erschließen sich

schnell. Es gibt auch nicht viel zu ergründen, wenn man am Zug ist. Es gilt eigentlich nur, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Setze ich ein Haus oder einen Abgesandten? Was wirkt sich günstiger auf die Siegpunkte aus? Dummerweise kann man nicht überall gleichzeitig sein: fremde Mehrheiten verhindern, eigene aufbauen, Häuser entlang einer Straße blockieren, Bündnispunkte vorbereiten. Jeder würde nur zu gern mehr Aktionen machen, wenn er am Zug ist. Die Kunst liegt in der Beschränkung auf das Richtige.

Was ist neu?

Worin unterscheidet sich die Neuauflage denn nun vom früheren Spiel?

Die erste Änderung betrifft die Wertung der Provinzen (früher Klosterwer-





ung genannt). In CHINA wird eine Provinz gewertet, sobald alle ihre Orte besetzt sind, oder – falls das nicht passiert – bei Spielende. Es gibt keine Zwischenwertung mehr, jede Provinz bringt während des gesamten

durch das Straßennetz voneinander, wirken sich also nur auf die Straßenwertung aus. Auf dem 3-Spieler-Plan sind die Straßen nicht so stark miteinander vernetzt, beispielsweise fehlen hier Kreuzungen mit vier Straßen

satzmodul für KARDINAL & KÖNIG veröffentlicht wurde.

Die fünfte Änderung betrifft die Gestaltung des Spiels. In diesem Bereich hat der Verlag bislang schon besonderes Geschick bewiesen. Bereits die Neuauflage von HASE UND IGEL sah besser aus als das Original. Und auch CHINA ist deutlich schöner geraten, was interessant ist, da der verantwortliche Redakteur damals wie heute Joe Nikisch ist. Doch gestaltet wurde die Neuauflage vom Autor, Michael Schacht, selbst. Durch die Umsiedlung des Schauplatzes wurde auch der Spielplan übersichtlicher; auf dem Europa-Plan brauchte man noch Hilfslinien, um alle Bündnisse zwischen benachbarten Regionen anzuzeigen. Ein netter Einfall ist übrigens, die Chinesische Mauer als Zählleiste zu benutzen. Und das Schachtelcover könnte man glatt an die Wand hängen.

auf gutes Spielmaterial legt, wird zugreifen, denn Häuser und Abgesandte sind deutlich schöner als früher. Wem es dagegen „nur“ auf den Spielreiz ankommt, der kann auf die Neuanschaffung verzichten, dafür ist das neue Spiel dem alten dann doch zu ähnlich. Außerdem lassen sich die ersten beiden Änderungen, Provinzwertung und offene Kartenauslage, ohne weiteres auch in KARDINAL & KÖNIG realisieren. Und selbst die Variante mit den Befestigungen kann man damit spielen, wenn man dafür die Zählsteine benutzt. Sollte Ihnen allerdings KARDINAL & KÖNIG bisher entgangen sein, wird es Zeit, dass Sie jetzt endlich zugreifen. KMW



Spiels nur noch einmal Punkte. Damit erhalten die Straßen- und die Bündniswertung mehr Gewicht.

Die zweite Änderung betrifft die Karten. Um das Kartenglück zu verringern, konnte man früher nicht nur vom verdeckten Stapel, sondern stattdessen eine von zwei offen ausliegenden Karten nachziehen. Neuerdings liegen sogar vier Karten offen aus.

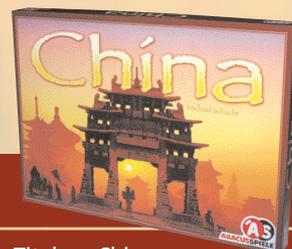
Die dritte Änderung war aufwändiger: Das Spielbrett wurde doppelseitig bedruckt. Der eine Spielplan ist für drei oder vier, der andere für vier oder fünf Mitwirkende vorgesehen. Sie unterscheiden sich allerdings nur

völlig. Das erschwert ein wenig den Bau von Häuserketten.

Die vierte Änderung ist eine Variante, die neu hinzugekommen ist. Jeder Spieler bekommt zusätzlich eine Befestigung, die er quasi als Fundament für ein Haus auf den Spielplan bringen kann und auf dem er dann auch umgehend bauen sollte, um den Vorteil nutzen zu können: Sowohl bei der Provinzwertung, an der dieses unterkellerte Haus beteiligt ist, gibt es die doppelte Punktzahl. Die Idee dieser Variante stammt aus DER VATIKAN, das 2001 als Zu-

Braucht man's?

Kommen wir zu der entscheidenden Frage: Braucht man CHINA, wenn man KARDINAL & KÖNIG schon hat? Sinologen und Sammler werden diese Frage selbstverständlich bejahen. Auch wer Wert



Titel: China
Verlag: ABACUSSPIELE
Autor: Michael Schacht
Grafik: Michael Schacht
Spieler: 3 – 5
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
KMW*	9
Conrad	7
Hardel**	9
Herold	8
Heß, B.	7
Heß, D.	6
Knopf***	7
Ruschitzka****	7
Weigand	7

* Dieselbe Note wie für KARDINAL & KÖNIG.
 ** Kein Gramm Fett zu viel.
 *** Und dabei hat mir KARDINAL & KÖNIG gar nicht so besonders gefallen...
 **** Viel mehr Drive kommt durch die Regeländerungen nicht ins Spiel.



China für Zwei: Das Duell

Für KARDINAL & KÖNIG gab es eine Erweiterung, mit der man das Spiel auch zu zweit spielen konnte, DAS DUELL. Michael Schacht hat DAS DUELL nun für CHINA umgearbeitet. Von der Website www.spiele-aus-timbuktu.de können die zusätzlichen Karten und Regeln heruntergeladen werden. Dort stellt der Autor auch eine grafisch aufbereitete Version der Kurzspielregel bereit. Außerdem plaudert er ein wenig aus dem Nähkästchen und verrät, warum KARDINAL & KÖNIG ins kaiserliche China umgezogen ist.