



Fjorde

BAUERNWERTUNG PLUS

Spiele für Zwei findet man eher selten bei Hans im Glück. Genau genommen dauerte es zwanzig Jahre, bis das erste reine 2-Personen-Spiel im Verlagsprogramm auftauchte: CARCASSONNE – DIE BURG. Jetzt, zwei Jahre später, folgt mit FJORDE der nächste Titel. Sollte da vielleicht in aller Stille eine neue Serie entstehen?

Wesentlicher Bestandteil des Spiels ist ein Stapel Landschaftsplättchen.

Wer am Zug ist, nimmt sich ein solches und legt es passend an die bereits ausliegenden an.

Passend heißt: nur gleichartige Landschaften dürfen nebeneinander liegen. Also beispielsweise Wiese an Wiese. Kommt Ihnen bekannt vor? Reingelegt! Es ist keine neue CARCASSONNE-Variante. Auch wenn die Schachtel die gleiche Größe hat wie die bisherigen CARCASSONNE-Erweiterungen. Zum einen spricht schon der Titel des Spiels dagegen. Zum anderen die Form der Landschaftsplättchen. Sie sind nicht quadratisch, sondern sechseckig. Also noch mal von vorn:

Eine Landschaft aus Fjorden, Felsen und Wiesen, hier Ackerland genannt, wurde in sechseckige Plättchen zerlegt. Die erste Phase des Spiels besteht darin, dass die beiden Spieler abwechselnd Plättchen für Plättchen auslegen und so den Spielplan entstehen lassen, auf dem sie anschließend weiterspielen.

Während dieser Phase, „Entdeckung“ genannt, darf jeder auf einem gerade ausgelegten Stück Ackerland eine kleine Holzhütte bauen. Diese Holzhütte – jeder hat mehrere davon – stellt einen Bauernhof dar. Solche Bauernhöfe sind dann besonders wertvoll, wenn sie über ausgedehnte Ländereien verfügen. Die bekommen sie aber erst in der zweiten Phase des Spiels, nachdem die Landschaft fertiggestellt ist.

Mitunter ein Zufallsprodukt

Bis dahin wird Plättchen an Plättchen gelegt. Da ein neues immer mit mindestens zwei Kanten passend angelegt werden muss, passiert es gelegentlich, dass genau das nicht möglich ist. Das bedeutet auch, dass man nicht unbedingt die große Auswahl hat, wo man neu aufgedeckte Plättchen anlegt. Häufig bestimmt der Zufall, in welche Richtung sich eine Landschaft entwickelt. Und passt ein Plättchen überhaupt nicht, wird es offen beiseite gelegt und kann später noch verbaut werden, muss aber nicht. Auf diese Weise entsteht in jedem Spiel eine andere, mehr oder weniger zerklüftete Landschaft, die dennoch überschaubar bleibt, da sie sich über maximal 40 Felder erstreckt. Meist ist sie kleiner, weil man nicht alle Plättchen anlegen konnte.

In der zweiten Phase des Spiels, der „Landnahme“, werden die Grünflächen erobert. Ausgehend von ihren Hütten legen beide Spieler abwechselnd Besitzmarker auf Ackerfelder. Diese Marker können nicht beliebig platziert, sondern müssen an eigene Steine – Hütten oder andere Marker – angeschlossen werden. Felsen sind natürlich Hindernisse und können nicht überwunden werden.

So breiten sich Ketten von Spielsteinen aus, und beide Spieler versuchen, Gebiete so einzuschließen, dass gegnerische Spielsteine nicht mehr eindringen können. Das erinnert auf den ersten Blick ein wenig an vieles. Zum Beispiel an das Einschließen von Gebieten beim Go, zum Beispiel an die Karawanen in DURCH DIE WÜSTE, zum Beispiel an die Ameisenstraßen in SISIMIZI. Und doch bleibt FJORDE meilenweit von diesen Spielen entfernt. Denn hier bewegt man sich nur auf einem eng begrenzten Raum. Da lässt sich nichts großflächig planen. Vieles hängt davon ab, wo die Hütten in der Aufbauphase platziert wurden und wie sich die Landschaft um sie herum entwickelt hat.





tens eine halbe Stunde möchte ich schon spielen, wenn ich 17 Euro für ein Spiel ausbebe, oder?

Doch zurück zum Spiel: Die Positionierung der Holzhütten in der Aufbauphase spielt eine wesentliche Rolle für den Ausgang der Partie. Auf keinen Fall darf man allzu lange mit dem Hüttenbau warten – vielleicht in der Hoffnung auf eine optimale Position. Wir erleben in einer Partie, dass gleich mehrere

Am Ende entscheidet das akquirierte Ackerland über den Ausgang der Partie. Aber was heißt am Ende? Nach einer Runde ist das Spiel noch nicht vorbei. Nach dem Willen von Autor und Verlag wird das Spielmaterial abgeräumt und wieder von vorn gespielt. Und danach ein drittes Mal.

Durch diesen kleinen Trick erhöht sich die Spieldauer auf 30 Minuten. Und wenig-

Plättchen hintereinander nicht passend angelegt werden konnten. Plötzlich waren nur noch drei Plättchen übrig – und immer noch vier Hütten zu verbauen. Da man auf die Entwicklung der Landschaft in der Aufbauphase ohnehin nicht so viel Einfluss hat, gilt es, das Beste aus der aktuellen Situation zu machen.

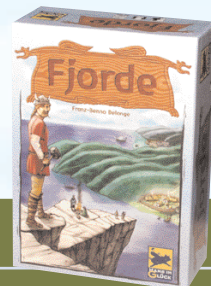
Wenn die Landschaft „steht“ und die Besitzmarker

platziert werden, ist alles fast schon vorüber. Jetzt geht es nur noch darum, als Erster Schlüsselpositionen einzunehmen und Gebiete vor dem Mitspieler zu verriegeln. Wenn beide Spieler ihre Hütten in der Aufbauphase clever platziert haben, gelingen auf diese Weise meist nur sehr kleine Landgewinne, sodass Sieger und Verlierer am Ende einer Partie mit ihrem Punktergebnis dicht beieinander liegen.

Fjorde ausdrücklich verboten

Unterm Strich ist FJORDE eine kleine, eher harmlose Spielerei für Zwei, die leider in einer nicht sonderlich attraktiven Schachtel verpackt ist. Man fragt sich auch, wie das Spiel zu seinem Titel kam, denn fjordisch sieht die Landschaft nicht gerade aus, es ist eher eine Insel, die da entsteht, zumal die Spielregel die Entstehung von Fjorden ausdrücklich unterbindet. Aber

vielleicht war das auch nur ein weiterer Lapsus, denn sie vergisst auch zu erwähnen, dass die Landschaftsplättchen zu Beginn verdeckt ausliegen; das erfährt man eher beiläufig in der Mitte der Spielanleitung. Doch als eingefleischter CARCASSONNE-Spieler hat man das natürlich von vornherein unterstellt. **KMW**



Titel: Fjorde
Verlag: Hans im Glück
Autor: F.-B. Delonge
Grafik: Jörg Asselborn, Christof Tisch
Spieler: 2
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 18 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Conrad*	7
Herold	7
Heß, B.	7
Heß, D.	6
Knopf	7
Weigand	7

* 1. Phase: „CARCASSONNE light“, 2. Phase: leider recht kurz.

