



Celtica

DRUIDEN AUF SAMMELTOUR

Manche Spiele überwältigen schon beim Auspacken. Der Spielplan von CELTICA sieht beeindruckend aus, eine zerklüftete, düstere Landschaft mit Dörfern, Festungen, Ruinen, Kultstätten, durchzogen von reißenden Flüssen, umsäumt von felsigen Ufern, großartig! Die Spielanleitung will uns glauben machen, dass es sich um Irland handelt. Nehmen wir das mal so hin.

Ein keltischer Held soll hier einst seine Getreuen mit Amuletten belohnt haben. Die wurden jedoch von den Wikingern zerstört. Wir, die Spieler, sollen die Einzelteile nun wieder einsammeln. Für diese Aufgabe steht uns eine Handvoll Druiden zur Verfügung, große hölzerne Figuren, die zu Beginn des Spiels am Startplatz aufgestellt werden. Vor ihnen liegt ein gewundener Weg, der sie an 17 Stationen vorbei in einem großen Bogen zum Zielfeld im Zentrum des Plans führen wird.

Jeder für jeden

Keiner von uns bekommt seinen persönlichen Druiden. Deshalb ist die Gruppe der Spielfiguren auch immer gleich stark, ganz gleich, zu wievielt wir am Tisch sitzen. Um die Druiden agieren zu lassen, bekommen wir zu Beginn Karten auf die Hand. Jeder Druiden hat seinen eigen-

en Kartensatz. Allerdings wurden die Sätze vor Spielbeginn gemischt, und so entscheidet das Schicksal, auf welche Druiden wir wie viel Einfluss nehmen können.

Das Spielprinzip ist schlicht. Wer am Zug ist, spielt beliebig viele Karten für einen einzelnen Druiden aus und lässt ihn entsprechend viele Felder vorrücken. Da die Karten keine Werte zeigen, gilt einfach ihre Stückzahl. Das Feld, das der Druiden erreicht, entscheidet, was geschieht: Entweder sammeln wir Einzelteile der verlorenen Amulette ein, oder wir verlieren bereits eingesammelte Teile wieder, oder wir dürfen eine Druidenkarte vom Stapel ziehen. Die drei Alternativen sind relativ gleichmäßig über den Spielplan verteilt.

Beim Einsammeln gibt das erreichte Spielfeld vor, wie viele Teile wir aufnehmen dürfen. Welche es sind, können wir uns aussuchen; dazu liegt ein Sortiment von neun Einzelteilen offen aus und wird stets neu aufgefüllt. Das Verlieren bereits eingesammelter Teile ist auf der einen Seite natürlich negativ, bringt uns auf der anderen Seite aber als Entschädigung eine Erfahrungskarte, über die wir noch zu reden haben. Und das Aufnehmen einer Druidenkarte vom Stapel ist optional, wir dürfen auch

gen oder unpassende Teile zu tauschen.

Die Abrechnung naht, sobald der erste Druiden das Zielfeld erreicht.

Doch erst wenn alle Spieler ihre Druidenkarten aus der Hand ausgespielt haben, ist das Spiel endgültig aus. Am Ende werden nicht einfach die eingesammelten Einzelteile gezählt. Vielmehr müssen sie zu kompletten Amuletten zusammengesetzt werden – jedes Amulett besteht aus neun unterschiedlichen Teilen. Wer die meisten kompletten Amulette sammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand zählt die Größe der unvollständigen Amulette.



da-
rauf ver-

zichten – auch wenn dies zunächst mal der einzige Weg ist, um neue Druidenkarten auf die Hand zu bekommen. Für die ausgespielten Karten werden nämlich keine Ersatzkarten nachgezogen. Erst wenn niemand mehr Druidenkarten auf der Hand hat, werden an alle neue Karten ausgegeben. Das bedeutet, früher oder später müssen wir alle unsere Druidenkarten ausspielen.

Erfahrungskarten, die es als Entschädigung für verlorene Teile gibt, wirken ebenso wie Druidenkarten und können mit diesen zusammen oder auch separat eingesetzt werden. Ihr Vorteil: Sie müssen nicht ausgespielt werden, man kann sie auf der Hand behalten und für den richtigen Zeitpunkt aufheben. Oder man nutzt sie am Ende des Spiels, um Amulette zu vervollständigen

Einfach gestrickt

Seit 1999 können wir uns fast jedes Jahr über ein neues großes K-und-K Spiel freuen, ein Spiel vom Autorenteam Michael Kiesling und Wolfgang Kramer. Wer angesichts der Aufmachung ein ähnliches Kaliber erwartet, wie die beiden es seinerzeit mit TIKAL, JAVA und MEXICA geschaffen hatten, sei allerdings gewarnt. CELTICA ist sehr viel einfacher gestrickt. Eine Gruppe von Druiden ist unterwegs, aber die wandern nur von Ort zu Ort und sind für ihren Job, Gegenstände aufzusam-

meln, eigentlich überqualifiziert. Auf dem wunderschönen Spielplan gibt es keine Abenteuer zu erleben, Zaubersprüche auszulösen, Wettkämpfe zu bestehen, Kampfhandlungen auszutragen.

Auch den Spielern wird nicht übermäßig viel abverlangt. Es gilt, das Beste aus den zugelosten Karten zu machen. Dabei liegt die Taktik auf der Hand. Steht ein Druiden, von dem ich nur eine Karte habe, vor einem Ruinenfeld, das mich eingesammelte Teile kostet, dann warte ich ab und hoffe, dass einer meiner Mitspieler diesen Druiden zieht. Meine Chance dafür ist beim Spiel zu fünf größer als beim Spiel zu zweit. Vielleicht hat ja jemand zwei Druidenkarten und zieht die Figur auf das übernächste Feld, wo es etwas zu sammeln gibt. Auf solche Felder ziehe ich selbst natürlich auch immer dann, wenn es sich machen lässt, denn je mehr Amulette ich besitze, desto besser ist es klarerweise.

Da ich erst dann neue Druidenkarten auf die Hand bekomme, wenn ich die vorhandenen ausgespielt habe, habe ich nur die Wahl, in welcher Reihenfolge und Stückelung ich die Karten ausspiele. Die einzige wirkliche Steuerungsmöglichkeit bieten die Erfahrungskarten, da ich sie (fast) nach Belieben einsetzen kann. Allerdings

werden auch sie blind vom Stapel gezogen, sodass ich nicht unbedingt die passenden auf die Hand bekomme.

Falsche Erwartungen

Eine ganze Menge Glück ist also mit von der Partie, wenn wir im Keltenland auf der Suche nach den Amuletten sind. Das muss kein Manko sein. Doch leider gaukelt der Verlag dem Käufer auf der Schachtel vor, dass hier viel Strategie im Spiel sei (vier von fünf Punkten), das ist um drei Punkte zu hoch gegriffen. Damit werden falsche Erwartungen geweckt, schade. CELTICA ist eher ein kurzweiliges Familienspiel, das schnell erklärt und in einer halben Stunde durchgespielt ist, eine kleine Spielidee, die in eine große Schachtel gepackt wurde. Und das ist vielleicht das Problem des Spiels.

Unsere erste Spielgruppe, Vielspieler, war nur beim Auspacken von CELTICA begeistert – über den Spielplan und die Karten. Nach der Partie enttäuschte Gesichter, die Daumen zeigten nach unten. „Das ist ja ein reines Glücksspiel, da wird man gespielt.“ Zwei Tage später eine andere Gruppe, ebenfalls Vielspieler. Nach der Partie einhelliges Lob. „Schönes, schnelles



In einer verlassenen Halle trifft sich eine Gangsterbande, um die Beute des letzten Bankraubs aufzuteilen.



Damit es dabei auch ganz bestimmt gerecht zugeht, hat jeder seine Kram mitgebracht.



Esgewinnt, wer am Ende den dicksten Anteil kassiert – aber nur, wenn er auch noch am Leben ist...

Eine Portion rabenschwarzer Humor, jede Menge Bluff und wilde Action machen Cash'n Guns zu einem mörderisch gelungenen Spielspass.

Weitere Infos unter www.rprod.com

Cash'n Guns gibt es im mülligen Spiele-Fachhandel



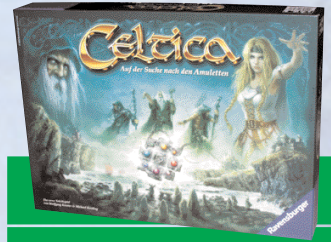
HEIDELBERGER SPIELEVERLAG
www.heidelbergerspieleverlag.de





dagegen für den fehlenden Stoffbeutel, in den man die Einzelteile der Amulette hätte werfen können, um sich vor dem Spiel das Stapeln der 90 Plättchen mit der Rückseite nach oben zu ersparen.

Und wie sieht's mit der Spielbarkeit bei wechselnden Spielerzahlen aus? Beim Spiel zu fünft kann es schon mal passieren, dass jemand zum Schluss kein komplettes Amulett vorweisen kann. Beim Spiel zu zweit profitiert jeder einzelne mehr von den Aktionen der Druiden, kann mehr Erfahrungskarten sammeln und einsetzen, bekommt auch öfter eine neue Kartenhand voll Druidenkarten. Das Spiel funktioniert mit allen Spielerzahlen ähnlich, ist also auch sehr gut zu zweit geeignet, wobei sich am Glücksfaktor nichts ändert.



Titel: Celtica
Verlag: Ravensburger
Autor: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Grafik: Eckhard Freytag
Spieler: 2 – 5
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 30 – 45 Minuten
Preis: ca. 25 €

Spiel! Das werde ich mir auch zulegen. Lass' uns gleich noch mal spielen!" Was macht man als Rezensent aus solchen Diskrepanzen bei den Resonanzen?

Wolfgang Kramer selbst bezeichnet CELTICA auf seiner Website als „gute Mischung aus Glück, Taktik, Bluff und Zockerelementen“ und trifft damit ins Schwarze. Es spielt sich eher so kurzweilig wie VERFLIXXT vom selben Autorenteam, verzichtet allerdings auf des-

sen Gemeinheiten und hat einen einfacheren Ablauf. Unter dieser Prämisse weiß CELTICA zu gefallen. Wer allerdings – auch angesichts der Aufmachung – ein strategisches Schwergewicht erwartet, muss enttäuscht werden.

Noch ein Wort zum Spielmaterial. Über den Spielplan waren wir ja schon voll des Lobes. Das Lob können wir auch auf die Druiden- und die Erfahrungskarten ausdehnen. Punkttabzug gibt es

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Conrad	5
Hardel	6
Herold	6
Heß, B.	4
Heß, D.	5
Knopf*	4
Pelek**	6
Ruschitzka***	4

* Gut, dass es schön aussieht – für den Spielreiz gäb's maximal Note 3: Selten so gestaunt über bloßes Gespieltwerden.
 ** Der rechte Pfiff fehlt leider.
 *** Ein sehr glücksbetontes und damit willkürliches Spiel ohne Höhepunkte. Allenfalls etwas für Wenigspieler. Gelungene Grafik.

Keythedral plus

VERSPIELTES

Im Original ein gesuchtes Sammlerstück, wurde KEYTHEDRAL von Richard Breese bei Pro Ludo wieder herausgebracht. Den ersten 500 Exemplaren der neuen Edition hatte der Verlag acht zusätzliche Bauplättchen beigelegt. Dieses vom Autor entwickelte Zusatzmaterial wird nur erfahrenen KEYTHEDRAL-Spielern empfoh-

len. Für die Bauplättchen benötigt man eine eher ungewöhnliche Ressourcen-Kombination, welche die Wertung mit unvorhergesehenen Ergebnissen verzerren können – eine echte Herausforderung für den Fan.

Wer eines dieser Bauplättchen-Sets gewinnen möchte, muss folgende Frage beantworten: Wofür stehen die ro-



ten Ressource-Würfel im Spiel KEYTHEDRAL? Schicken Sie bitte die Lösung auf einer Postkarte mit dem Stichwort

„Keythedral“ bis zum 6. März 2006 an die spielbox. Es werden zehn Exemplare verlost.