



Conquest

IMMER WIEDER NEU

Nur wenige der Spiele, die auf dem Markt waren, als die Erstausgabe der Spiel-Box erschien, sind heute noch erhältlich, sieht man mal von den Allzeit-Klassikern ab. CONQUEST steht heute zwar nicht mehr in den Läden, aber sein Erfinder produziert es im Eigenverlag und kommt jedes Jahr zur SPIEL nach Essen, um neue Mitspieler zu gewinnen.

Wir begegneten einander zum ersten Mal 1983. Donald Benge hatte mich gebeten, ihn zum Buchholz-Verlag zu begleiten. Dort war sein Spiel CONQUEST vier Jahre zuvor in einer deutschen Ausgabe als Bütelhorn-Spiel erschienen. Benge hatte nicht nur die Spielidee, sondern auch die Spielfiguren geliefert. Weil seine Rechnung nicht bezahlt wurde, nutzte er einen Deutschlandbesuch, um seine Forderungen einzutreiben. „Entweder bekomme ich mein Geld oder ich nehme meine Figuren wieder mit“, sagte Benge, als wir zum Firmensitz in Sarstedt fuhren. Dort war allerdings niemand für ihn zu sprechen: Die Büros waren verwaist und vom Konkursverwalter versiegelt worden, der Verlag war pleite. Wer zu spät kommt...

Die erste Ausgabe von CONQUEST gab es 1972 im A4-Briefum-

schlag. Darin steckten der zweifach gefaltete Spielplan und ein Stanzbogen mit den Plättchen für beide Spieler. 1974 folgte die erste „richtige“ Version mit Metallfiguren; die Formen waren preiswert, die Produktion aber zeitraubend und teuer. Erst 1978 gab es die Ausgabe mit Kunststofffiguren – günstig zu produzieren, wenn man erst die teuren Formwerkzeuge hatte. Und mit diesen Figuren kam das Spiel dann auch zum Buchholz-Verlag.

Kein Glück mit deutschen Verlagen

Nach dessen Ende landete CONQUEST wie viele andere

Bütelhorn-Spiele im Programm von Hexagames. Dort schien zunächst alles gut zu laufen. Mit CONQUEST GOLD war sogar eine neue Ausgabe für zwei und vier Spieler zu haben, mit separaten Spielplänen und zusätzlichen Spielfiguren. Donald Benge war über diese Ausgabe jedoch alles andere als glücklich. Die neuen Figuren hatte er ausdrücklich nur für das Zwei-Personen-Spiel entwickelt. Der Verlag bestand jedoch darauf, sie auch ins Viererspiel zu integrieren, obwohl der Spielplan dafür gar nicht vorgesehen war. Dies blieb nicht der einzige Ärger. Es gab auch wieder Probleme mit der Bezahlung. Der letzte Scheck platzte, und auch die Hexa-

games-Episode hatte für Benge kein Happyend.

Die Suche nach einem neuen Verlag für CONQUEST blieb bis heute ergebnislos. Und so hegt und pflegt Donald Benge das einzige Spiel, das er jemals erdacht hat, und produziert es in Eigenregie – sehr zur Freude seiner Anhänger. Die *Conquest Review*, in der Benge seine Mitspieler mit Nachrichten aus der Szene und neuen Aufgaben versorgte, gibt es zwar nicht mehr, doch dafür haben deutsche Spieler eine neue Website eingerichtet: www.grand-conquest.de. Die Seite war bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch nicht ganz fertig, aber immer noch erheblich aktueller als Benges eigene Seite (www.webstart.net/conquest).

A propos Aufgaben. Fast allen CONQUEST-Ausgaben liegen Puzzle-Books bei. Hier werden Lösungen für gestellte Spielsituationen gesucht. Die Aufgaben erinnern an Schachprobleme, und das nicht von ungefähr, denn Donald Benge ist leidenschaftlicher Schachspieler. In seiner Schachvariante QUEST-CHESS hatte er die CONQUEST-Spielregeln auf ein konventionelles Schachspiel übertragen und damit eine faszinierende neue Spielart geschaffen, die unter den Tausenden von Schachvarianten dieser Welt wirklich einzigartig ist. Eine Online-Version kann man unter play.chessvariants.org/erf/QuestChs.html spielen.

Auch die neueste Ausgabe des Spiels, die gerade in Warschau produziert wird, enthält wieder ein Puzzle-Book. Benge arbeitet gerade an den neuen Aufgaben. Mit Plastikfiguren wird das Spiel 45 EUR kosten (für zwei und vier Spieler), der Preis für die Version mit Metallfiguren hängt von den Kosten

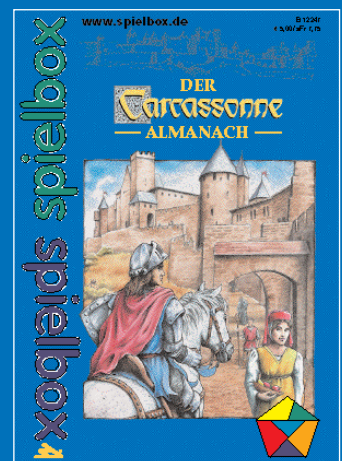


Donald Benge auf der SPIEL '05

Der Carcassonne Almanach

Das Spiel Carcassonne hat mittlerweile Kultstatus erlangt. Die Spielbox hat sich in den letzten Jahren in vielen Beiträgen mit der Carcassonne-Familie beschäftigt. Alle Beiträge zu Carcassonne und seinen Erweiterungen (Rezensionen, Hintergrundberichte, Interview, Regeln zur Katharer-Erweiterung uvm.) liegen nun zusammengefasst in einem einzigartigen Almanach vor.

Der Almanach ist im August 2005 auf Deutsch und Englisch erschienen und präsentiert auf 24 Seiten alles rund um das Kultspiel.



Zur Zeit sind noch einige Exemplare zu haben, die sie auf unserer Website, spielbox.de, bestellen können. Dort finden Sie ein entsprechendes Formular. Natürlich können Sie sich auch per email an barbara@nostheide.de oder per Telefon 0951/40666-25 Ihr Exemplare sichern.

Der Almanach kostet in Deutschland 5 Euro plus 1 Euro Versand, im europäischen Ausland plus 1,80 Euro und außerhalb Europas plus 3 Euro. Jahresabonnenten zahlen nur 2,50 Euro plus Versand. Der reduzierte Preis gilt nicht bei Schnupperabos.

Bestellmöglichkeiten:

Formular auf www.spielbox.de
Email an barbara@nostheide.de
Telefon: 09 51/40 666-25.

20 Punkte und kein Glück

CONQUEST ist ein lupenreines Strategiespiel ohne jeden Zufallsfaktor. Es wird auf einer fiktiven Landschaft gespielt, die beim Zwei-Personen-Spiel aus zwei großen und zwei kleinen Inseln besteht. Die Figuren bewegen sich über ein unregelmäßiges Wegenetz. Jede Figur hat eine maximale Zugweite, jeder Spieler 20 Bewegungspunkte, die er beliebig auf seine Figuren verteilt.

Der besondere Kniff, der dieses Spiel so reizvoll macht: Soldaten (Zugweite 2) können beispielsweise Elefanten (Zugweite 6) besteigen, die wiederum mit ihren maximal 2 Begleitern eine – auch gegnerische – Galeone (Zugweite 8) betreten können. Am Ende des Zuges haben die nur wenig mobilen Soldaten auf diese Weise eine bemerkenswerte Strecke zurückgelegt.

Ein zweiter Kniff: Geschlagen wird wie beim Schach. Der Geschlagene darf aber mit einer anderen Figur sofort und au-

ßer der Reihe zurückgeschlagen. Kann oder will er das nicht, regeneriert die schlagende Figur und bekommt sofort noch einmal ihre volle Bewegungsmöglichkeit.

Das Spiel endet mit der Vernichtung der gegnerischen Landfiguren oder der vollständigen Einnahme der gegnerischen Hauptstadt.

Zunächst bestand der Figurensatz jedes Spielers aus 26 Figuren: Soldaten, Reiter, Streitwagen, Elefanten und unterschiedlich schnelle Schiffe. In CONQUEST GOLD kamen Belagerungsgerät und Katapulte hinzu, in der neuesten Fassung, GRAND CONQUEST, Zugbrücken und Kamele. Letztere können auch querfeldein laufen und geraten außer Kontrolle, wenn sie unberitten sind. Neu ist auch, dass manche Figuren erst im Verlauf der Partie ins Spiel gebracht werden können. Und das ist bestimmt noch nicht das Ende in der Entwicklung von CONQUEST.



Conquest-Original von 1972

für die Holzkiste ab, in der sie verpackt sind (125 bis 150 EUR). Wer nicht so lange warten will, kann das Spiel über die deutsche CONQUEST-Seite auch in einer Papphülle beziehen.

Fechten und blasen

Wer sich mit Donald Benge unterhält, muss sich ein wenig Zeit nehmen. Er erzählt gern von den berühmten Benge-Trompeten, die sein Vater erfunden hat (Herb Alpert hat auf einer gespielt). Er erzählt auch von den Turnieren, die er als leidenschaftlicher Fechter austrägt (er ist heute Mitglied des amerikanischen Seniorenteams; 1984 war er bei den Fechtwettkämpfen der Olympiade in Los Angeles Kampfrichter). Und er lässt Sie nicht wieder gehen, bevor er mit Ihnen eine Partie CONQUEST gespielt und erzählt hat, wie vielseitig und wunderbar dieses Spiel ist. Womit er gar nicht mal so Unrecht hat. KMW