



Terra Nova

SPIEL ~~DAHIER~~ MIT GRENZEN

Die Klammer ist entlarvend: „Reihum stellt jeder Spieler eine seiner Spielfiguren auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplans (auch auf ein Feld im See, wenn er möchte).“ Aha, wir haben es also wieder mit einem abstrakten Spiel zu tun, die Landschaft auf dem Spielplan ist nur Kulisse. Aber ist das wichtig? Nicht wirklich.

Wer den Spielplan auf dem Tisch ausbreitet, erinnert sich an CLANS, vier Jahre zuvor im selben Verlag erschienen. Unterschiedliche Geländertypen verteilen sich über

sieht sehr viel schöner aus. Und um das gleich vorwegzunehmen: Mit CLANS gibt es in spielerischer Hinsicht keinerlei Gemeinsamkeiten.

Nur zwei Alternativen...

Vor Spielbeginn verteilen alle Spieler ihre Figuren beliebig auf dem Spielplan, immer ab-

wechselnd eine nach der anderen. Ist man zu zweit, hat jeder mehr, zu viert jeder weniger Figuren zur Verfügung. Wie man optimal verteilt, weiß vor dem ersten Spiel niemand, darum spielen wir erst mal eine Probestartie.

Wer an der Reihe ist, führt drei Aktionen durch: Er zieht eine seiner Figuren geradeaus in eine der sechs „Himmelsrichtungen“ und beliebig weit über

freies Gelände. Danach setzt er einen Grenzstein oder er zieht erneut eine seiner Figuren. Danach setzt er einen Grenzstein oder er zieht erneut eine seiner Figuren. Das war jetzt kein Druckfehler, der zweite und dritte Teil des Zuges sind identisch, man hat immer die Wahl zwischen Figur und Grenzstein. Letzterer ist neutral und darf nur neben eine Figur gesetzt werden, die gezogen wurde.

Wir schicken also unsere Leute kreuz und



die Spielfläche. Bei TERRA NOVA ist die Landschaft von einem Sechseckraster überzogen und

quer durch die Gegend, um Demarkationslinien zu errichten. Und das soll natürlich dem eigenen Vorteil dienen. Immer wenn sich eine Grenze schließt, wird das eingeschlossene Land abgerechnet – vorausgesetzt, es besteht aus maximal drei Geländearten. Je weniger Arten das Land enthält, desto mehr Länderpunkte winken als Belohnung. Und die kassiert, wer die meisten Figuren im Land stehen hat. Alles logisch und beinahe selbsterklärend.

...und doch viele Möglichkeiten

Gemein ist, dass alle Figuren in der Enklave aus dem Spiel genommen werden. Aber auch das ist logisch, denn sie sind nutzlos geworden: Grenzen können ebenso wenig wie andere Figuren übersprungen werden. Damit reduziert sich unser Team im Lauf der Partie. Schön, wenn die Figuren, die aus dem Spiel genommen werden, Siegpunkte gebracht haben. Ärgerlich, wenn man in der Minderheit war und seine jetzt nutzlosen Leute nicht mehr rechtzeitig in Sicherheit bringen konnte.

Womit wir bei der Taktik sind. Und die wird in diesem Spiel ganz groß geschrieben. Einen Glückseinfluss sucht man vergeblich. Es sei denn, Sie betrachten es als Glück, wenn Sie einen spiel-

schwachen Gegner haben. Eigentlich gibt es pro Aktion ja nur zwei Handlungsalternativen: Figur ziehen oder Grenzstein setzen. Vielfältig wird es durch die vielen Figuren, die Möglichkeiten, die Aktionen zu kombinieren, und die verschiedenen „Kriegsschauplätze“, an denen gleichzeitig um Mehrheiten gekämpft wird. Da stellt man sich gegnerischen Figuren in den Weg, damit sie nicht noch kurz vor der Grenzschließung die Mehrheit in einem Land gewinnen (bei Gleichstand werden die Punkte geteilt). Lässt sich ein Land nicht mehr retten, versucht man den gegnerischen Punktgewinn möglichst klein zu halten. Da werden auch schon mal Figuren völlig eingeschlossen.

Spannend auch die Endphase. Die noch offene Spielfläche besteht meist aus gerade noch vier Geländearten. Die optimale Strategie hängt von der Anzahl der restlichen Figuren und ihrer Position ab. Die meisten zu haben bedeutet nicht automatisch auch den Gewinn der meisten Länderpunkte. Und wer gerade vorn liegt, kann versuchen, seine Gegner bewegungsunfähig zu machen, dann endet das Spiel ohne weitere Wertung. An dieser Stelle kann es grübelig werden, aber nur ein wenig, denn die Möglichkeiten sind überschaubar.

Für jede Spielerzahl geeignet

TERRA NOVA ist für zwei bis vier Teilnehmer ausgelegt und funktioniert mit jeder Personenzahl gleich gut, was man bei einem Taktikspiel nicht unbedingt erwarten kann. Zu viert geht die Planung kaum über den

aktuellen Zug hinaus, dafür teilt man sich öfter mal mit anderen die Siegpunkte. Zu zweit kann man langfristiger planen und hat mehr Figuren im Einsatz.

Die Regeln sind kurz und knapp, sonderlich viel zu erklären gibt es ja auch nicht. Dennoch hätte ich mir noch einen erklärenden Satz zur Punkteskala gewünscht, die nur gerade Punktzahlen zeigt; es hätte uns zeitraubende Diskussionen mit einem pingeligen Mitspieler erspart, der einfallsreiche Interpretationen dieser Punkteskala parat hatte. Das Material ist schön zweckmäßig und aus Holz, die Grafik (von Michael Menzel) großartig, ebenso wie das ganze Spiel. Obendrein ist der Preis niedrig, was will man mehr? Von mir eine uneingeschränkte Kaufempfehlung.

KMW

Anzeige
Drei Magier

kommt direkt
zu Creo



Titel: Terra Nova
Verlag: Winning Moves
Autor: Rosanna Leocata,
Gaetano Evola
Grafik: Michael Menzel
Spieler: 2 – 4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 18 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Conrad*	7/8
Hardel	7
Heß, B.**	5
Heß, D.	5
Ruschitzka***	8
Weigand****	6/7/8

* Zu zweit: 8.
** Arg trocken.
*** Einfache Regel, solides Taktikspiel und das mit nahezu null Glücksfaktor.
**** Zu viert/dritt/zweit.

