

Kleinganoven mit logistischen Aufgaben

Sie sind schon etwas merkwürdig veranlagt, die Diebe von Bagdad. Dass sie nur in Paläste einsteigen, die von den eigenen Leuten bewacht werden, kann man ja noch verstehen. Soll ja im wirklichen Leben gelegentlich auch vorkommen. Dass sie sich aber auch nur solche Paläste aussuchen, in denen mindestens ein fremder Wächter steht, soll wohl den Mut zum Risiko demonstrieren. Allerdings, wenn man's genau betrachtet, stellen die Wächter keine besondere Gefahr dar, denn geschnappt werden die Diebe nie.

Den Namen Bagdad in einem Spieltitlel unterzubringen funktioniert heutzutage nur, wenn man das Spiel in die Märchenwelt von 1001 Nacht verlegt. Und genau dort befinden wir uns. Sechs prächtige Paläste schmücken den Spielplan. Jeder Palast wird von einem neutralen Wächter gesichert, denn in den Palästen werden schließlich Schatzkisten gehortet. Und auf diese Truhen haben wir, die Spieler, es abgesehen. Jeder von uns hat ein Dutzend Diebe zur Verfügung, um die Beute abzutransportieren. Die hat nämlich ein ordentliches Gewicht, viel zu viel für einen Einzelnen. Vier Leute braucht man mindestens, um die Schätze fortzuschaffen.

Neben den Dieben haben wir

auch noch eigene Wächter, ihre Anzahl hängt von der Spielerzahl ab. Vor Beginn des Spiels verteilen wir sie auf die Paläste. Eigentlich ist der Begriff „Wächter“ falsch, denn sie bewachen nichts. Sie sind eher die Anführer der Diebe, denn sie sagen ihnen, wo es langgeht, wie wir noch sehen werden.

Zum Agieren bekommen wir Spielkarten auf die Hand, jede Karte zeigt einen der Paläste. Bin ich am Zug, kann ich einen Dieb in einen Palast schicken, sofern sich dort wenigstens ein eigener und ein fremder Wächter befinden. Jeder fremde Wächter kostet mich eine Palastkarte. Ich kann auch mit einem Wächter von einem Palast zum anderen ziehen. Wenn ich will, kann ich dabei einen meiner Diebe mitnehmen. Ob mit oder ohne Dieb, die Aktion kostet mich nur eine

Palastkarte, die einem der beiden Paläste (Start oder Ziel) entsprechen muss. Und schließlich kann ich noch einen neutralen Wächter umsetzen, was aber zwei Karten erfordert.

Das Schöne daran: Ich kann beliebig viele dieser Aktionen miteinander kombinieren, kann Aktionen auch mehrfach ausführen, sofern ich sie mit den entsprechenden Karten bezahlen kann. Die einzige Einschränkung: Maximal drei Diebe dürfen bewegt werden. Und das ist natürlich reine Schikane des Autors, denn ich brauche mindestens ja vier Diebe, um eine Schatztruhe abzutransportieren. Das macht einen Beutezug in einem einzigen Spielzug unmöglich.

Schnell wird klar: Ohne Wächter sind die Diebe hilflos. Die Wächter holen sie von draußen (aus dem Vorrat) ins Spiel, die Wächter dirigieren sie von einem Palast zum anderen. Allein können sich die Diebe nicht bewegen. Es geht also darum, die Wächter so zu positionieren, dass die Diebe unter Einsatz möglichst weniger Palastkarten effektiv ihre Arbeit verrichten können. Wer viele Karten auf der Hand hat, hat viele Kombinationsmöglichkeiten. Allerdings darf man am Ende der Runde immer nur drei Karten nachziehen und nicht so viele, wie man ausgespielt hat. Das macht das Öfftern auch einen Verzicht auf jegliche Aktion erforderlich. Denn dann darf man nicht nur die üblichen drei Karten nachziehen, sondern erhält zusätzlich noch eine Jokerkarte, die in jedem Palast eingesetzt werden kann.

Überraschende Regelschwächen

An dieser Stelle haben wir uns gefragt, ob die Kartenhand begrenzt ist. Die Regel schweigt sich darüber aus, wir haben uns für Nein entschieden. Überhaupt hat der Regelschreiber diesmal geschwächelt, was man sonst von Queen-Regeln nicht gewohnt ist. Dass ein Wächter, der zu einem anderen Palast versetzt wird, „von dort“ einen Dieb mitnehmen kann, ist schlicht falsch. Welche Karte dabei auszu-





spielen ist, muss man sich aus der vorherigen Regelpassage erschließen. Und dass die Bewegung nicht nur zwischen benachbarten Palästen erlaubt ist, auch wenn immer nur diese abgebildet sind, haben wir unterstellt, denn sonst wären die Aktionsmöglichkeiten zu sehr eingeschränkt.

Während sich die Diebe in beliebiger Anzahl in einem Palast tummeln können, ist der Platz für die Wächter begrenzt. Deshalb entscheidet auch die Spielerzahl über ihre Menge. Beim Spiel zu viert hat jeder gerade mal zwei Wächter zur Verfügung, was die Aktionsmöglichkeiten reduziert. Schließlich muss ich nicht nur an meine eigene Beute denken, sondern auch daran, meinen Mitspielern das Leben schwer zu machen. Da beim Einsatz neuer Diebe jeder fremde Wächter mit einer Karte „bezahlt“ werden muss, platziert man einen Wächter gern mal dort, wo auch Wächter der anderen Spieler stehen, um deren Kosten zu erhöhen. Oder

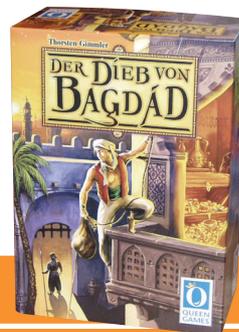
man zieht einen Wächter ab und nimmt dem Gegner so die Möglichkeit, seinen Dieb einzusetzen, weil nun keine fremden Wächter mehr im Palast stehen. Gerade wenn ich nur zwei Wächter im Einsatz habe, ist jeder einzelne besonders gefordert und kann schon mal auf seiner Tour durch mehrere Paläste ziehen, um mehrere Diebe zu aktivieren – eine kleine Aufgabenstellung aus dem Bereich der Logistik.

I Keine Abstriche für Zwei

Zu zweit spielt sich DER DIEB VON BAGDAD übrigens mindestens genauso gut wie zu dritt oder viert. Jeder Mitspieler weniger erhöht die Anzahl der eigenen Wächter und damit die Kombinationsmöglichkeiten, erhöht aber auch die Zahl der Schatztruhen, die ich brauche, um das Spiel zu gewinnen.

Die Spielregel sieht noch eine taktische Variante vor, bei der die Spieler auch die neutralen Wächter nach eigenem Gusto einsetzen. Wobei das nur Sinn ergibt, wenn man, anders als in der Regel vorgesehen, zuerst seine Karten aufnimmt und ansieht und erst danach die Wächter in Position bringt. Sonst ist die Platzierung ein reines Glücksspiel. Übrigens unterscheidet die Variantenregel nicht nach Spielerzahl. Wenn jeder Spieler zwei neutrale Wächter platziert, sind für meinen Geschmack beim Spiel zu zweit zu wenig Wächter im Spiel. Auch die Zahl der neutralen Wächter sollte deshalb von der Spielerzahl abhängig sein, analog zu den Wächtern in den Spielerfarben.

DER DIEB VON BAGDAD ist spielerisch leichte Kost und schnell erklärt. Das Kartenmanagement und die vielfältigen Möglichkeiten zu agieren machen es dennoch sehr reizvoll. Dass es mit jeder Spielerzahl gleich gut funktioniert, ist ein weiterer Pluspunkt. Unbedingt mal ausprobieren!
KMW



Titel: Der Dieb von Bagdad
Verlag: Queen Games
Autor: Thorsten Gimmler
Grafik: Michael Menzel
Spieler: 2-4
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. 22 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Christwart Conrad	6
Wieland Herold	6
Berthold Heß	8
Dorothea Heß	7
Edwin Ruschitzka	5
Joseph Weigand*	7

* Für Fans, die neue Kombinationen ausloten wollen!

Spielreizenoten reichen von 1 (schlechteste) bis 10 (beste)

VERSPIELTES

GIVE AWAY

Marktplatz

Das Spiel MAESTRO LEONARDO von dV Games (ABACUSSPIELE) liegt zur Zeit auf vielen Spieltischen und gilt als eines der besten Spiele der letzten Zeit. Mit dem „Codex Leonardo – II“ lässt es sich um einen Marktplatz erweitern. Dieser achte Bereich, in den Meister und Lehrlinge gesetzt werden dürfen, erlaubt es den dort vertretenen Spielern, Warenkarten aus der Hand kostenfrei zu tauschen.



Auf dem Pappbogen, aus dem der „Marktplatz“ ausgeschnitten werden muss, finden sich noch zwei zusätzliche Spielerweiterungen zu den letztjährigen dV Games-Neuheiten FREDERICUS und PALATINUS.

Wer einen dieser Erweiterungsbögen gewinnen möchte, muss folgende Frage beantworten: In welchem Spiel tauchten die MAESTRO LEONARDO-Figuren (normale Pöppel mit Hut) erstmals auf? Schicken Sie

bitte eine Postkarte mit dem Stichwort „Maestro Leonardo-Giveaway“ bis zum 10. 01. 2007 an die spielbox. Unter allen richtigen Einsendern werden fünf Bögen verlost.
pen