

Multifunktionale Pyramidenquader

„Die berühmte Stufenpyramide von Sakkara, Ägypten, ist die letzte Ruhestätte des Königs Djoser (27. Jhdt. v. Chr.). Er arbeitete als erster ägyptischer König erfolgreich mit Stein als Werkstoff. Seinen Ersten Minister, Freund und Baumeister Imhotep, betraute er mit der Errichtung seines Tempels für die Ewigkeit. Mit diesem Werk begründete er die lange Tradition ägyptischer Pyramiden, den Monumenten, die als steinerne Sinnbilder ewigen Lebens noch heute zu faszinieren wissen.“

Mit diesen Worten begann die Anleitung eines Spiels, das spielbox-Mitarbeiter Roman Pelek vor mehr als sechs Jahren gemeinsam mit seiner Frau Claudia entwickelt hatte.

Natürlich geht's auch hier um den Bau von Stufenpyramiden. Jeder Spieler baut seine eigene, und wer das als Erster schafft, gewinnt. Die Baumaterialien liegen auf einem quadratischen Plan herum,

Um die Kärtchen einzusammeln, hat jeder Spieler zwei Arbeiterfiguren als Handlanger. Das Spielprinzip ist denkbar schlicht: Wer am Zug ist, zieht eine Figur ein Feld weiter, sammelt ein Kärtchen vom erreichten Feld auf und stellt es auf seinen Kärtchenständer. Klingt nicht gerade aufregend. Aber warten Sie es ab.

Jede Menge Hieroglyphen

Wie die Pyramide auszusehen hat, ist genau vorgeschrieben. Auf den Kärtchen sind Hieroglyphen abgebildet, 16 verschiedene! Zum Glück sind sie farblich gruppiert, sodass schneller erkennbar ist, welche Hieroglyphenkärtchen auf welcher Ebene der Pyramide zu verbauen sind. Allerdings müssen Sie zusätzlich weitere Kärtchen ausspielen, bevor Sie mit dem Bau einer Ebene beginnen. Und dann gibt es auch noch Kärtchen, die nur verbaut werden dürfen, wenn zusätzlich ein Sonderkärtchen gespielt wird. Weil sich das kein Mensch merken kann, ist es als Übersicht auf den Rand des Spielplans aufgedruckt.

Ein gutes Drittel der Kärtchen ist nicht nur als Baumaterial für die Pyramide zu gebrauchen, sondern in Kombination mit anderen Kärtchen auch als Zauberspruch einsetzbar. Und mit diesen Mufu-Kärtchen (Mufu = Multifunktion) wird die Sammelei nun recht dynamisch, denn durch einen einzigen Zauberspruch kann man gleich bis zu acht Kärtchen vom Spielplan aufnehmen, und das zusätzlich zum normalen Spielzug.

Der Platz auf dem Kärtchenständer ist begrenzt. Erfreulicherweise müssen wir diese Beschränkung aber erst am Ende unseres Zuges beachten. So kann man selbst bei Platzmangel noch Kärtchen einsammeln und herbeizaubern, was dann zu einer großen Auswahl an Aktionsmöglichkeiten führt, zumal die Kärtchen sofort nach dem Aufnehmen eingesetzt werden können.

Gezaubert werden kann nicht nur zum eigenen Nutzen, sondern auch zum Schaden des Gegners. So lassen sich ihm beispielsweise per Zauberspruch ganz gezielt Kärtchen wieder abjagen.

Nur im Nebensatz erwähnt habe ich bisher die Sonderkärtchen, die weiteren



Ihr „Sakkara“ gibt es bis heute nur zum Selbstbau (die Bauanleitung finden Sie im Spielarchiv auf www.spielbox.de). Die Einleitung passt aber auch zum neuen SAKKARA, mit dem wir uns in dieser Rezension beschäftigen wollen. Manfred Grabmeier hat es sich ausgedacht, es ist sein zweites veröffentlichtes Spiel.

wo sie vor Beginn des Spiels nach dem Zufallsprinzip verteilt wurden, mal eins, mal zwei Kärtchen auf einem Feld, nicht verdeckt, sondern offen. Wir sehen also, was es wo zu holen gibt.



Regelauslegung auf Latein

Wir haben uns gefragt: Dürfen Kärtchen, die in der Pyramide verbaut sind, noch einmal aufgenommen und als Sonderkärtchen (Treppe) oder zum Zaubern (Mond) verwendet werden?

Die Spielanleitung schweigt sich darüber aus. Wir meinen: Nein. Für die Pyramide gilt: Was liegt, bleibt dort bis zum Spielende liegen. Frei nach dem Prinzip: Quod lumen, lumen (Was Licht, Licht).

Handlungsspielraum bieten. Leider muss man ihre Funktion in den Regeln nachschlagen. Schade, dass ihre Bedeutung nicht ebenfalls auf dem Spielplanrand abgelesen werden kann, ebenso wie die Zaubersprüche und die Baustufen der Pyramiden. Hätte man die Baustufen nicht doppelt abgebildet, wäre Platz vorhanden gewesen.

Wo bleiben eigentlich die eingesetzten Kärtchen? Die Bausteine für die Pyrami-

den und die Berechtigungskärtchen dafür legt jeder vor sich auf den Tisch. Sonderkärtchen und solche, die zum Zaubern eingesetzt werden, stapeln wir vor uns auf. Der Mitspieler setzt diesen Stapel anschließend wieder auf den Spielplan. Dort sind die Stapel dann für unsere Arbeiterfiguren unter Umständen nur noch über eine Treppe – ein weiteres Sonderkärtchen – erreichbar, denn beim Vorwärtsrücken dürfen sie nicht auf beliebig hohe Stapel klettern. Auf diese Weise kann man dem Gegner mitunter sehr wirkungsvoll den Weg verbauen.

Kein einfacher Einstieg

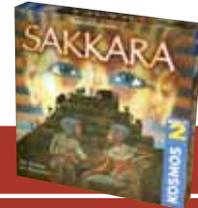
SAKKARA verlangt einem beim Einstieg einiges ab. Die Vielzahl unterschiedlicher Kärtchen, ihre mehrfache Bedeutung, die vielen Kombinationsmöglichkeiten, das muss erst einmal kommuniziert und aufgenommen werden. Den Spielreiz erkennt man erst, wenn man die ersten Spielzüge hinter sich gebracht und einige Kärtchen angesammelt hat, mit denen sich dann agieren lässt. Dann offenbart sich, dass wir es hier nicht mit einem eher langweiligen Kärtchensammel- und vorsichtshinlegen-Spiel zu tun haben, sondern dass man auch trefflich gegen seinen Mitspieler agieren kann.

Hilfreich wäre die Information, wie viele Exemplare von jedem Kärtchen im Spiel sind, um zu wissen, wie viele Kärtchen man horten muss, um den Gegner ernsthaft zu behindern. Deshalb haben wir sie für Sie nachgezählt. Dass man gezielt gegeneinander spielen kann, bedeutet natürlich auch, dass SAKKARA nicht un-

bedingt ein Spiel für auf Harmonie bedachte Paare ist.

Was Gestaltung und Material betrifft, lässt sich am Spiel nichts aussetzen, aber auch nichts besonders hervorheben. Und was den Spielreiz betrifft, so reicht er aus, um nach einer verlorenen Partie gleich noch mal eine Revanche zu spielen.

KMW



Titel: Sakkara
Verlag: Kosmos
Autor: Manfred Grabmeier
Grafik: C. Stephan, M. Suzuki, M. Hoffmann
Spieler: 2
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 30-40 Minuten
Preis: ca. 16 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Nicola Balkenhol.	6
Udo Bartsch.	5
Christwart Conrad.	7
Matthias Hardel*.	8
Wieland Herold.	7
Roman Pelek.	6
Edwin Ruschitzka.	5
Joseph Weigand**.	6

* Erstaunlich dynamische Zugfolgen möglich. Besonders reizvoll, wenn konstruktive und destruktive Charaktere miteinander ringen.

** Optimierungsaufgabe mit geringem gegnerischen Störfeuer.

Die Kärtchenverteilung

	4		6		5		2
	8		4		5		1
	10		5		6		1
	6		5		6		1

Neue Spannung aus der Spielemanufaktur:



Clemens Gerhards KG
 www.gerhards-holzwaren.de | ☎ 0 26 23 - 25 21

Anzeige



Autor: Frank Stark

Zoom

Strategie im Doppelpack. Mit zwei Spielen auf einem Brett.

Sim Serim

Für Feen und Magier, die „um die Ecke“ denken.



Autor: Heinrich Glumpler

spielbox



35