

# Meine Scholle – deine Scholle

Die Landschaften sind vertraut. Vor fünf Jahren lagen sie zuletzt auf dem Spieltisch, damals in achteckige Parzellen zerschnitten. Nebeneinander ausgelegt bildeten sie ein blassbuntes Areal, dessen Rohstoffe die Grundlage für den Aufbau einer „Keythedral“ bildeten. Diesmal bekommt jeder Spieler sein eigenes farbenfrohes Landschaftsbild im A4-Format auf den Tisch. Wenn wir uns an der naiven Malerei von Juliet Breese sattgesehen haben, drehen wir die Plateaus auf die Rückseiten, denn dort befindet sich der eigentliche Spielplan, eher farblos gehalten, doch das ist gut so.

**K** EY HARVEST ist bereits der fünfte Titel in Richard Breeses Key-Serie, die 1995 mit KEYWOOD, damals noch in kleiner Stückzahl und nur im Eigenverlag herausgegeben, ihren Anfang nahm. Schauplatz ist stets das imaginäre Keydom mit der Stadt Keytown in seiner Mitte. Diesmal geht es um die Ländereien des Keydoms, und diesmal hat Breese mit ABACUSSPIELE und Rio Grande Games zwei Mit-Herausgeber im Boot.

Die Ländereien des Keydom wurden vom Grundbuchamt in sechseckige Flurstücke unterteilt, entsprechend sind die Spielpläne mit einem Sechseckraster überzogen. Und da von vornherein feststeht, welches Flurstück an welcher Stelle welche Feldfrucht hervorbringt, sind die Felder durchnummeriert. Da es aber für jede Parzelle nur ein einziges Plättchen gibt und jeder von uns es auf seinem Geländeplan ablegen kann, ist abzusehen, dass wir uns darum prügeln werden.

## ! Angebot im Grundbuchamt

Das Grundbuchamt hat die Flurstücke vor Spielbeginn eingesackt: Die Plättchen liegen in einem Leinenbeutel. Sechs werden herausgezogen und offen ausgelegt, wofür es noch ein separates Stadt-Tableau gibt, das unter anderem das Grundbuchamt beherbergt.

Wer am Zug ist, kann aus vier Aktionen zwei auswählen. Beispielsweise kann er sich bis zu zwei Flurstücke aus dem Grundbuchamt aussuchen und aufnehmen. Das kostet zwar nichts, ist aber auch

nicht mehr als eine Option, denn auf dem Spielplan ablegen darf man diese Ackererschollen noch nicht. Zunächst kommen sie in eine Art Zwischenlager, auf ein kleines zusätzliches Tableau. Von dort dürfen sie dann auf den Spielplan übertragen werden, gemeinerweise aber nicht im selben Zug. Dadurch erhalten die Mitspieler die Gelegenheit, sich diese zwischengelagerten Flurstücke unter den Nagel zu reißen. Immerhin gibt es dafür eine Entschädigung, und die soll genauer betrachtet werden.

Hole ich mir ein Flurstück aus dem Grundbuchamt, sichere ich es mit einem Gebot. Das besteht aus Erntesteinen in

beliebiger Zusammensetzung und Stückzahl, beispielsweise 2x Weizen und 1x Gemüse. Diese Ernte stammt aus meinem eigenen Vorrat. Lege ich die Scholle später auf meinen Spielplan, bin ich das Gebotene endgültig los. Nimmt mir aber ein anderer Spieler das Plättchen ab, muss er mir das Gebot in der von mir festgelegten Stückelung „bezahlen“, und ich bekomme mein Ursprungsgebot zurück. Es liegt auf der Hand, dass die Festlegung des Gebots einiges an Überlegung erfordert. Gern würde man dabei die Vorräte der Mitspieler einkalkulieren, doch das ist schwierig, denn die Erntesteine liegen hinter einem Sichtschirm verborgen.

## ! Erntezeit

Flurstücke aus dem Grundbuchamt oder aus dem Zwischenlager zu holen, sind zwei der möglichen Aktionen. Die dritte ist das Einbringen der Ernte. Womit dann auch die Frage beantwortet wäre, wie ich überhaupt an Erntesteine komme. Sobald ich eine Scholle auf meinen Spielplan lege, ist sie auch schon reif zum Abernten. Allerdings bringt mir jedes Feld nur einmal eine Frucht in Form eines







Erntesteine in meinen Vorrat, danach ist der Boden ausgelaugt – jedenfalls im Normalfall. Zum Glück existieren diverse Möglichkeiten, zusätzlich zu ernten. Durch eine einzige Aktion können gleich mehrere Felder abgeerntet werden, vorausgesetzt, sie liegen nebeneinander – ein Grund sich anzuschauen, welche Flurstücke die Mitspieler in ihren Zwischenlagern deponiert haben.

Einen Arbeiter einzusetzen, ist die vierte und letzte Aktion. Jedem Spieler stehen die gleichen sechs Landwirtschaftsspezialisten zur Verfügung. Sie entwickeln ihre (meist positiven) Fähigkeiten in dem Augenblick, da man sie einsetzt, was aber benachbart zu ausgelegten Flurstücken geschehen muss. Noch sechs weitere, wertvollere Arbeiter, die sich die Spieler allerdings teilen müssen, warten auf dem Stadt-Tableau.

Nach ihrem Einsatz stehen die Arbeiter nur noch tatenlos auf dem Spielplan herum. Erst zum Spielende machen sie sich wieder nützlich, weil sie Punkte bringen. Na gut, man kann sie vorher auch wieder abräumen und erneut einsetzen, um ihre Fähigkeit zu nutzen. Aber das würde zwei Aktionen kosten und sich auf zwei Spielzüge erstrecken, ist also nicht besonders wirtschaftlich.

Cleverer ist es, wenn der Arbeiter an einem Platz steht, auf den ein Flurstück passt. Dann darf er versetzt und ausgenutzt werden, ohne dass das eine Aktion kostet.

So entsteht also nach und nach auf jedem Spielerplan eine Landschaft aus agrarwirtschaftlichen Nutzfeldern, deren Erträge für den weiteren An- und Ausbau verwendet werden. Und wozu das alles? Natürlich um Siegpunkte zu gewinnen. Die werden erst zum Spielende vergeben und setzen sich aus mehreren Faktoren zusammen. Der interessanteste: Für jeden Spieler werden die zusammenhängenden Flurstücke gewertet; in der größten Gruppe bringt jedes Plättchen einen Punkt, in der zweitgrößten zwei! Idealerweise hat man also zwei gleichgroße Gebiete beackert.

Ach ja, wann ist das Spiel eigentlich zu Ende? Nein, nicht wenn alle Flurstücke ausgelegt sind. Ein bisschen Ungewissheit brauchen wir schon, um die Spannung zu erhöhen. Dafür befinden sich unter den Flurstücken, die aus dem Beutel gezogen werden, auch noch eine Handvoll Ereignisplättchen. Dem Zufallsfaktor, der dadurch ins Spiel kommt, sind aber enge Grenzen gesetzt. Zum einen wirken die Geschehnisse auf alle Spieler, zum anderen sind die wenigsten obligatorisch; die meisten kann man ignorieren, was man aber nicht macht, weil sie eher nützlich sind.

Sobald das zehnte Ereignisplättchen aus dem Beutel gezogen ist, beginnt die Endphase des Spiels. Auch hier hat Richard Breese aber Regularien eingebaut, die ein vorzeitiges Ende verhindern. Wenn zu einem bestimmten Zeitpunkt auf irgendeinem Spielerplan weniger Plättchen liegen als Ereignisse gezogen wurden, werden Ereignisplättchen wieder zurück in den Beutel geworfen, die Partie wird also verlängert.

### ! Schau genau!

Die Anleitung braucht 12 Seiten mit sehr viel Text, um zu erklären, wie KEY HARVEST gespielt wird. Das klingt nach einem komplizierten Spiel, doch ist KEY HARVEST alles andere als das. Tatsächlich braucht man das Regelheft nach der ersten Lektüre nur, um Detailfragen zu klären, und die sind akribisch und in allen Einzelheiten erläutert. Der Spielablauf selbst ist logisch und unproblematisch. Leider kann er sich ein wenig in die Länge ziehen.

Dass Brettspielbrüter durch ihre Grübeleien beinahe jede Spieldauerangabe ad absurdum führen können,

ist hinlänglich bekannt. Bei KEY HARVEST allerdings kann man nicht auf das genaue Beobachten der Mitspieler, ihrer Auslagen, ihrer Zwischenlager verzichten. Welche Plättchen brauchen die anderen, um ihre Agrarflächen zu vergrößern, welche Plättchen aus ihren Zwischenlagern kann ich brauchen? Es genügt nicht, nur das eigene Ziel vor Augen zu haben, man muss schon auch schauen, wie man den anderen schaden kann. Zu viert gibt es da sehr viel zu schauen, fatalerweise macht das Spiel zu viert aber auch am meisten Spaß. Zu zweit verläuft die Partie, sagen wir mal: friedlicher.

Dennoch ist KEY HARVEST eine Empfehlung wert. Man merkt dem Spiel an, dass es ausgiebig getestet worden ist, da sind keine Hausregeln zum Ausbessern von Regelschwächen nötig (Kompliment auch für die gute Regelübersetzung). Wo Zufall im Spiel ist, sind ihm enge Grenzen gesetzt, sodass die Partie nicht aus dem Ruder laufen kann. Das fängt schon bei der zu Beginn ausgelosten Verteilung der ersten Flurstücke an.

Ebay-Spekulanten werden sich grämen, denn erstmals ist ein Key-Spiel als Originalausgabe auch nach den Spieltagen noch in ausreichender Stückzahl verfügbar. Wer es in Essen verpasst hat, braucht also keine Mondpreise zu zahlen. *KMW*



Titel: Key Harvest  
 Verlag: R & D Games\*  
 Autor: Richard Breese  
 Grafik: Juliet Breese  
 Spieler: 2-4 (zu zweit: ↘)  
 Alter: ab ca. 10 Jahren  
 Dauer: ca. 90-120 Minuten  
 Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>8</b>
Matthias Hardel .....	7
Christian Klein .....	7

\* Vertrieb: ABACUSSPIELE