

Würde auch heutigen Maßstäben genügen

Über Valentin Siena wissen wir wenig. Gerade einmal zwei Spiele hat er in die Welt gesetzt, beide erschienen 1973 bei F. X. Schmid: TRICOLOR und PAGODE. Letzteres sei vom ostasiatischen Astrologenspiel Schuti abgeleitet. So behauptet es jedenfalls der Schachtelaufdruck. In den einschlägigen Werken der Spiele-Historiker (R. C. Bell, H. J. R. Murray) findet sich jedoch kein Beleg für diese Behauptung. Und die Notiz bei Boardgamegeek, PAGODE sei in Wirklichkeit das koreanische Spiel Padok, ist nicht ernst zu nehmen, denn Padok (bei Glonnegger „PaTok“) ist die koreanische Version von Go.

Vielleicht war der Hinweis auf den asiatischen Ursprung des Spiels ja nur ein Einfall der Marketingabteilung. Denn 1973, das war die Zeit, als die deutschen Hersteller zum ersten Mal versuchten, Erwachsene an den Spieltisch zu locken. Die Spiele waren edler als bisher gewohnt aufgemacht, kamen in repräsentativer Verpackung daher und konnten wie ein Buch hochkant in die Vitrine gestellt werden. 3M hatte es vorge-

Leider kann man niemanden mehr nach dem Ursprung des Spiels und nach seinem Autor, dessen Name vielleicht ein Pseudonym war, fragen. Der Verlag F. X. Schmid, seinerzeit in München ansässig, ist nicht mehr existent. Eugen Oker, der die Spielregeln bearbeitet hat und eigentlich Fritz Gebhardt hieß, starb 2006. Rudolf Ross, der für das Design verantwortlich zeichnete und selbst Spieleautor war (TRADE, SEESCHLACHT), starb 2004. Beschränken wir uns also auf eine Beschreibung des Spiels.

Zwei Spieler saßen sich gegenüber, zwischen ihnen das 81 Felder große Rasterbrett, auf dem sich die drei Farben Rot, Grün und Schwarz abwechselten. Rot und Grün waren gleichzeitig die Farben der beiden Spieler, und jeder hatte in seiner Farbe 14 „Spielstücke“ aus massivem, transparentem Kunststoff zur Verfügung: sieben Säulen und sieben Quader.

Zunächst wurden die Spielstücke auf das Brett gebracht, abwechselnd Stück für Stück auf leere Spielfelder platziert. Säulen blieben auf dem Brett, durften aber versetzt werden auf andere Felder derselben Farbe. Quader durften „abgebrochen“, das heißt wieder vom Brett zurück

in den Vorrat genommen werden. Eine solche Abbruchaktion konnte mehrere Steine umfassen.

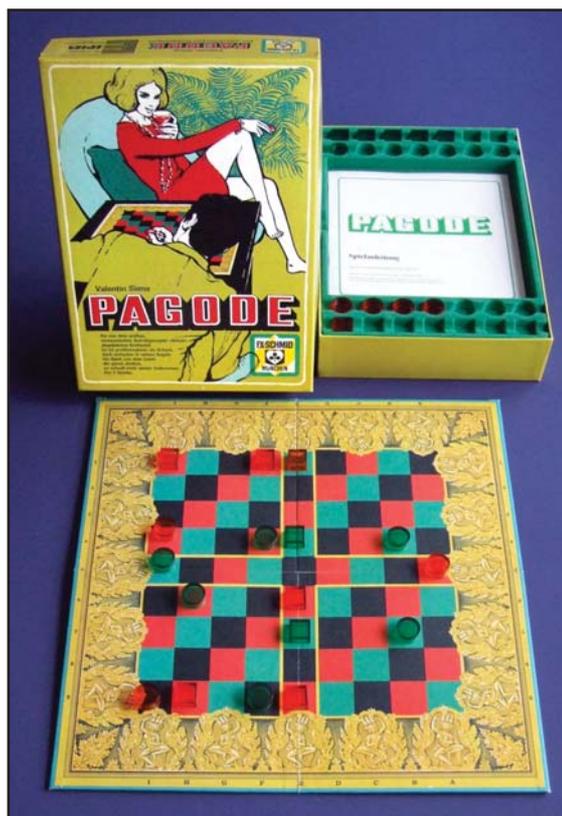
Ziel des Spiels war, sog. Gebäude zu errichten. Hütte, Haus und Burg bestanden aus vier Steinen, die im Viereck zueinander platziert waren, der Gebäudename stand für die Größe des Quadrats. Auch ein Turm war möglich, ein langgezogenes Rechteck, dessen Spielstücke am Spielplanrand positioniert waren. Die Krönung war schließlich die Pagode, ebenfalls ein Quadrat, aber als einziges diagonal angeordnet; die Ecken mussten auf den besonders markierten Mittelachsen des Spielplans liegen.

Wer ein Gebäude errichtet hatte, durfte es im nächsten Zug melden und seinen Wert ansagen. Nur Quader brachten Punkte, je größer das Gebäude, desto mehr und auf eigener Spielfeldfarbe doppelt so viel wie auf fremder. Der Gegner hatte dann nur noch einen Zug Zeit, ein wertvolleres Gebäude zu errichten, das ihm sofort den Sieg gebracht hätte.

Auch wenn mit Ausnahme der Pagode keine „schrägen“ Gebäude erlaubt waren, gestaltete sich das Spiel knifflig und verlangte Konzentration. Wer geschickt spielte, zwang dem Gegner Züge auf, die

er durchführen musste, um die Fertigstellung von Gebäuden zu verhindern. Auch durften keine Zäune oder Mauern entstehen (drei oder vier Spielstücke in einer Reihe). Die konnte der Gegner abreißen, ebenso wie eine Ruine (ein Gebäude nur aus Säulen). Ein solcher Abriss war im Gegensatz zum Abbruch ein herber Verlust, denn die Spielstücke galten als geschlagen und kamen vom Brett. Auch Einzelstücke konnten geschlagen werden. Die Technik ähnelte dem Schlagen beim Tablut, doch wurden bei PAGODE vier kreuzweise zueinander stehende Steine benötigt.

Eine Partie PAGODE konnte schon nach zehn Runden beendet sein, wie eine Musterpartie beweist, die in den Spielregeln abgedruckt ist. Diese und eine zweite Partie erläutert mit ausführlichen Kommentaren die taktischen Möglichkeiten des



Spiels. Der Spielreiz lag auch für heutige Maßstäbe im oberen Fünftel der spielbox-Skala, deutlich höher als das aktuelle QUATANA (Selecta), welches entfernt an PAGODE erinnert.

Ein Interview mit Eugen Oker haben wir übrigens in spielbox 2/95 abgedruckt, einen Nachruf auf Rudolf Ross in spielbox 2/05. KMW