

Blühende Landschaften

In den Club der Millionäre kommt man nicht so ohne weiteres rein, lamentierte schon Udo Lindenberg in seiner markanten Lyrik. Aber man muss nicht unbedingt Erbschleicher, Schwerverbrecher oder Erfinder sein, wie er unterstellte. Wobei letzteres für Spieleerfinder ohnehin eher selten gilt. Vielleicht hat aber Rüdiger Dorn davon geträumt, als er dieses Szenario für sein neues Ravensburger Spiel skizzierte.

In Diamonds Club treffen sich illustre Figuren, die ihre Fantastillionen dem Edelsteinhandel verdanken. Wie so oft, wenn Leute ihr Hab und Gut untereinander vergleichen, hält sich jeder für den Größten, Besten, Schönsten, Erfolgreichsten. Um das ein für alle Mal zu klären, findet ein Wettkampf statt, bei dem die Beteiligten prächtige Parks gestalten sollen. Damit haben wir unsere Hintergrundgeschichte und können uns ins Spielgeschehen stürzen.

Zunächst allerdings gibt es jede Menge zu sortieren: Drei verschiedene

Sorten von Ausrüstungsplättchen in jeweils vier Varianten wollen separat gestapelt werden, gleiches gilt für unterschiedliche Bauwerke und Tierarten, die die Parks bereichern werden. Wenn wir die 161 Plättchen auf 19 Stapelchen verteilt haben, sind noch Geld und Edelsteine bereitzulegen. Und dann hat jeder Spieler auch noch seine eigenen Spielsteine und einen eigenen Spielplan. Der ist überschaubar und zeigt eine noch brach liegende Parklandschaft.

Bei der Gestaltung des Parks kommt es nicht auf Kreativität an. Vielmehr gilt es, ihn mit Elementen, die das Auge erfreuen, vollzupflastern, seien es nun Springbrunnen, Pavillons, Orangerien, Rosengärten oder einfach nur Bäume



den wurde bereits eingekauft, dann wird's teurer. Gut für den, der eher am Zug ist, denn je länger die Marktphase dauert, desto schwieriger wird es, bezahlbare Objekte zu finden.

Einkaufen dürfen wir, solange wir wollen und Geld haben. Wobei es nicht immer ratsam ist, alles auszugeben, denn wer die meisten Münzen übrigbehält, bekommt einen Diamanten geschenkt. Und Diamanten sind Joker, die jeden der anderen farbigen Klunker ersetzen können.

Wir kaufen auf dem Markt also Plättchen ein, die wir nach der Marktphase in Edelsteine umtauschen können. Mit den Edelsteinen wiederum kaufen wir anschließend Bauwerkplättchen, die wir in unseren Park legen. Wie schon auf dem Markt gilt auch hier: Wer zuerst kauft, zahlt am wenigsten, jeder weitere Käufer muss einen Edelstein drauflegen. Die Spielreihenfolge ist also wichtig, und deshalb kann man auch auf dem Markt Geld dafür ausgeben. Zu diesem Zweck gibt es einen Startspieleranzeiger, auf dem wir unsere Position durch den Besuch bestimmter Marktstände verbessern können. Wobei dieser Anzeiger manchen verwirrt: Zu Beginn jeder Runde ist Startspieler, wer am linken Ende steht, später dann, wer sich am weitesten nach rechts vorgearbeitet hat. Die Logik dahinter: Der aktuelle Startspieler hat es am schwersten, wieder Startspieler zu werden.

Es gibt noch weitere Einkaufsmöglichkeiten auf dem Markt. Ich kann in mein

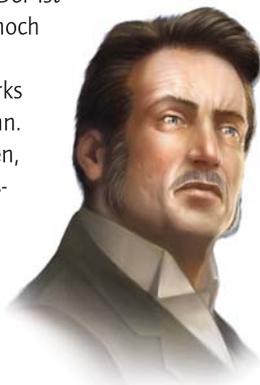


und Getier. Das meiste davon ist nicht kostenlos zu haben, sondern muss mit Edelsteinen bezahlt werden. Und die müssen wir erstmal beschaffen.

Zu Beginn jeder Spielrunde wird ein Markt aufgebaut, der aus bis zu 48 „Marktständen“ besteht, je mehr Personen mitspielen, desto größer ist er. Dazu werden doppelseitig bedruckte Pappstreifen gemischt und dann nebeneinander in einem Spielrahmen ausgelegt. In jeder Runde wechselt auf diese Weise das Angebot. Und das besteht beispielsweise aus Minen, Schürfrechten und Schiffen. Alle drei Positionen braucht man, um Edelsteine zu kassieren, die Mine nennt die Art (Farbe), die anderen beiden die Anzahl der Steine.

! Nachbarmünzen meiden!

Der Einkauf ist einfach geregelt: Reihum besucht jeder Spieler einen Marktstand, legt Geld hinein und nimmt sich das Plättchen, das dort angeboten wird. Jeder Stand kann nur einmal genutzt werden, und der Preis beträgt bei allen nur eine Münze – es sei denn, an den benachbarten Stän-





ganz persönliches Vermögen, in Technik und in Umwelt – wenn wir es mal so nennen wollen – investieren. Letzteres wertet jeden Baum, den ich für meinen Park anschaffe, auf. Die anderen Investitionen beschern zusätzliche Edelsteine oder erhöhen den finanziellen Spielraum, der mir jede Runde zur Verfügung steht.

Für diese drei Eigenschaften sind auf den Spielerplänen neben dem Park Skalen angebracht, auf denen der jeweilige Stand markiert wird. Jeder ist jederzeit über die Verhältnisse des anderen informiert, auch über seine Barmittel und seine eingesammelten Plättchen und Edelsteine.

Welche Bauwerke ich in meinen Park setze, bleibt mir überlassen, mal abgesehen von drei vorgegebenen Pflichtbauten. Jedes Bauwerk bringt Siegpunkte, und alle bringen gleich viel. Für manche Kombina-

tionen liegen Bonuskärtchen bereit, die erhält, wer die Kombination als Erster fertigstellt. Dieser Bonus verhilft zu weiteren Siegpunkten. Bäume sind zunächst nur halb so viel wert wie Bauwerke. Doch sind sie günstiger zu erwerben als Bauwerke und durch Investition in die Umwelt lässt sich ihr Wert stufenweise verdreifachen. Und dann muss noch das Getier erwähnt werden, das im Park angesiedelt werden kann. Das bringt zwar nur wenig Punkte, kostet aber auch keine Edelsteine. Und wer von jeder Sorte ein Tier anschafft, bekommt eine Extraprämie.

I ... zunächst ein wenig ratlos

Will niemand mehr bauen, endet eine Spielrunde, und wir müssen aufräumen, Spielsteine und Münzen einsammeln und neu verteilen und die Marktfläche neu auslegen. Das Ende naht, wenn ein Spieler seinen Park komplett bebaut hat.

Damit ist er aber nicht unbedingt Gewinner, denn darüber entscheiden die angesammelten Siegpunkte.

Um die zu ermitteln, braucht man Zettel und Papier. Oder man lädt sich aus dem Internet eine Kopiervorlage herunter, die gleichzeitig Gedächtnisstütze ist,

damit man keine Punkte vergisst. Ein kleiner Block war im Preis für das Spielmaterial leider nicht mehr drin. Dennoch ist das Spiel opulent ausgestattet, da wollen wir jetzt nicht meckern.

Wer neu in den Diamonds Club kommt, steht zunächst ein wenig ratlos vor den vielen Möglichkeiten, die ihm der Markt bietet. Was soll ich einkaufen, was bringt mir am Ende die meisten Punkte? Die Entscheidung hängt nicht zuletzt davon ab, welche Marktstände gerade ausliegen, wobei das besonders beim Spiel zu zweit von Bedeutung ist: Durch die reduzierte Marktgröße stehen hier nicht immer alle Angebote zur Verfügung, und wenn eine bestimmte Edelsteinfarbe gleich mehrere Runden hintereinander fehlt, ist das hinderlich.

Das entfällt aber beim Spiel zu viert. Hier geht es darum, günstig einzukaufen, also möglichst immer





nur eine Münze zu zahlen. Alles auf dem Markt ist wichtig, alles kann man gut gebrauchen – die anderen Spieler aber auch! Konkret die Pläne der Mitspieler durchkreuzen kann man nicht, man kann ihnen nur manche Plättchen vor der Nase wegschnappen, wobei sie diese oft an anderer Stelle auf dem Markt dennoch kaufen können, dafür aber dann teurer bezahlen müssen.



I Keine Glückssache

Am Ende kann sich niemand damit herausreden, dass er kein Glück im Spiel hatte. Das einzige Zufallselement ist die Marktauslage, und die ist für alle Spieler gleich. Es hängt allein von eigenen Ent-

scheidungen und den Aktionen der Mitspieler ab, wie erfolgreich ich meinen Park aufbaue, wie viele Punkte ich damit sammeln kann. Das Endergebnis fällt meist äußerst knapp aus, oft gab es in unseren Partien ein Patt, das dann durch die verbliebenen Edelsteine aufgelöst wurde.

Die Frage, ob es eine sichere Gewinnstrategie gibt, möchte ich noch nicht beantworten müssen. Die Siegpunkte sind sehr ausgewogen auf die verschiedenen Parkeinrichtungen verteilt. Wer auf Bauwerke setzt, hat die Chance, seine Siegpunkte durch Bonuskarten anzureichern. Das entfällt bei der Baumstrategie, denn für das Pflanzen von Bäumen gibt es keine Bonuskarten. Wer aber den Wert der Bäume auf den Höchstwert treibt, kann damit Erfolg haben, wenn er seinen Park in einen Wald verwandelt, und das gelang in unseren Partien mehrfach.

Ist das Spiel familientauglich? Ja, wenn sich die Familie mehr zutraut als etwa KELTS. Es gibt eine ganze Menge Kleinigkeiten zu erklären, bevor man in die Partie einsteigen kann, und in der Marktphase, dem Hauptteil des Spiels, ist Entsch-

heidungsfreude gefragt. Und noch einmal ja, weil es keine gegenseitigen Fiesitäten gibt, der Spielablauf ist konfliktfrei. Allerdings braucht die Familie auch Durchhaltevermögen, denn die ausgewiesene Spieldauer haben wir regelmäßig überschritten.

DIAMONDS CLUB ist eine Herbstneuheit, die man sich auf der SPIEL in Essen genauer anschauen sollte, besonders, wenn man häufig in Viererrunden spielt.

KMW



Titel: Diamonds Club
Verlag: Ravensburger
Autor: Rüdiger Dorn
Grafik: Franz Vohwinkel
Spieler: 2-4 (zu zweit: ↘)
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60-75 Minuten
Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Nicola Balkenhol	8
Christwart Conrad	8
Matthias Hardel*	7
Wieland Herold	8
Edwin Ruschitzka	7

* Abgespecktes Goa; deshab wesentlich leichter zugänglich.