

Frauen wollen immer nur das eine: Geschenke

Spielen bildet. Hätten Sie gewusst, dass Nofretete in Frankreich Néfertiti heißt? Herausgekommen ist das auch nur, weil jemand versäumt hat, die Überschrift der französischen Spielanleitung ins Deutsche zu übertragen. Aber das fällt wohl eher in die Kategorie „nutzloses Wissen“.

NOFRETETE schreibt die Geschichte fort, die mit dem im Frühjahr veröffentlichten Spiel SULEIKA begann. Suleika war auf der Suche nach dem Mann fürs Leben; wer ihr die meisten Teppiche bringe und das meiste Geld, sollte ihr Auserwählter sein. Nofretete hat ihren Auserwählten gefunden und geehlicht, er heißt Echnaton. Und dem steht nun der Hochzeitstag bevor, weshalb es gilt, Schmuck, Geschmeide und andere Kostbarkeiten für die Angebotete heranzuschaffen. Frauen wollen verwöhnt werden, daran ändert sich auch nach der Hochzeit nichts.

Zum Glück muss Echnaton die Geschenke nicht selbst auf den Märkten einkaufen – er hat ja uns, die Spieler, ägyptische Edelleute und begierig darauf, die Gunst Echnatons zu erringen.

So heißt es jedenfalls in der Spielanleitung. Aber auch wir brauchen uns nicht selbst die Hände schmutzig zu machen, gibt es doch dafür unsere Sklaven – pardon, Diener, kleine flachbrüstige¹⁾ hölzerne Pöppel, die wir zum Einkaufen schicken.

¹⁾ Nein, das ist nicht sexistisch zu verstehen. Es sind in der Tat keine gewöhnlichen, runden Pöppel, sondern flache, die aussehen, als habe man sie aus einem Brett ausgesägt.

! Eigenwillige Ladenschlussgesetze

Der Spielplan zeigt vier Orte zu beiden Seiten des Nils. Jeder Ort hat einen Markt, der in zwei Hälften unterteilt ist. Geöffnet ist immer nur eine Hälfte, bei einem Ort sind sogar beide Hälften geschlossen.

Welche Waren auf einem Markt feilgeboten wer-

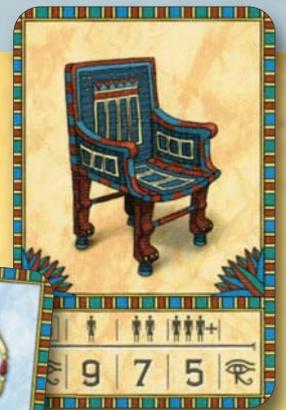
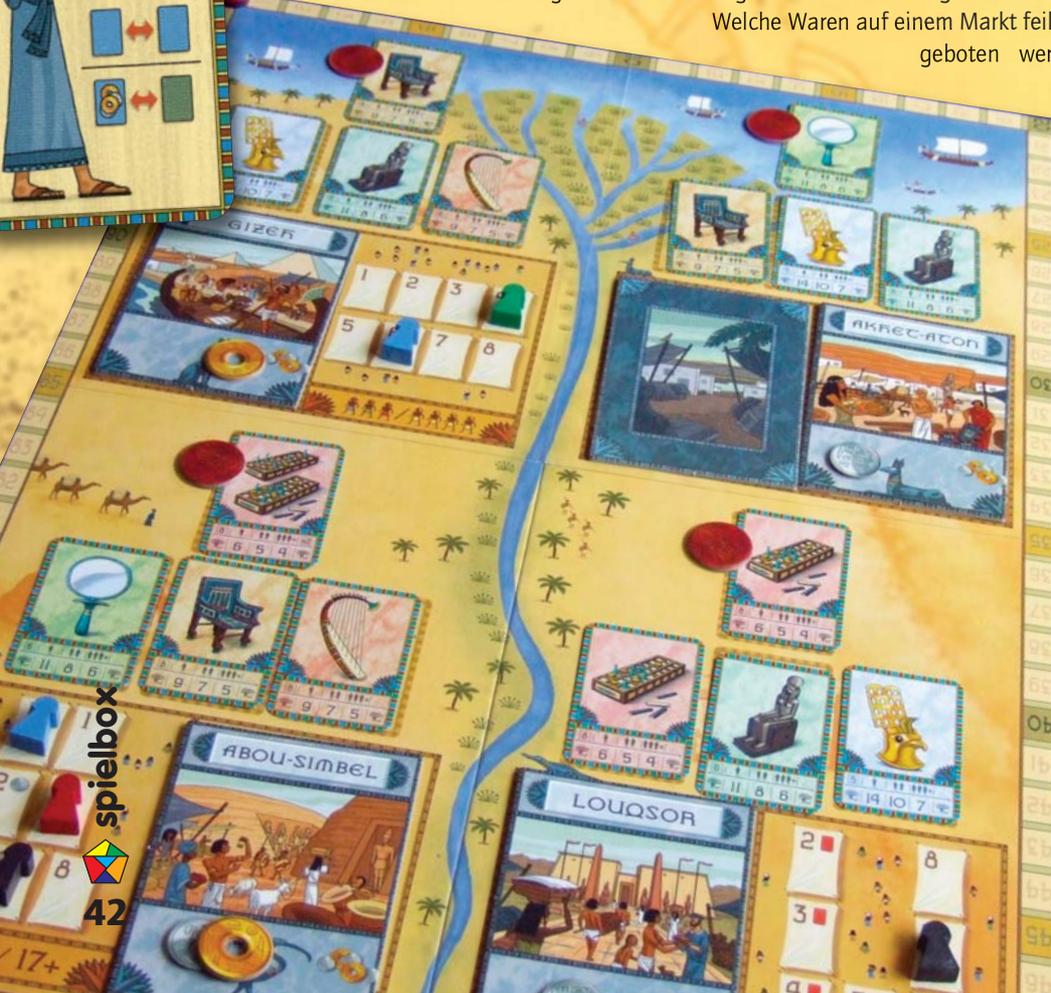
den, entscheidet ein gut gemischter Kartestapel. Eine Ware wird mit einem königlichen Siegel markiert, drei weitere Waren liegen gleichberechtigt nebeneinander.

Wer am Zug ist, schickt einen seiner Sklaven auf einen Markt, auf dem Waren, die er begehrt, angeboten werden. Was er zu zahlen bereit ist, zeigt er durch das Preisfeld an, auf dem er Platz nimmt. Rechtsgültig wird der Handel dadurch aber noch nicht, sondern das geschieht erst, wenn der Markt schließt. Die Kriterien dafür sind bizarr und von Markthälfte zu Markthälfte verschieden. Dabei kommt es u. a. auf die Anordnung der Preisfelder an, beispielsweise als Pyramide oder im Quadrat. Mancher Markt schließt, sobald in jeder Ebene der Pyramide ein Sklave platziert wurde, ein anderer, wenn drei Sklaven wie bei Tic-Tac-Toe in einer Reihe stehen. Gelegentlich entscheidet sogar der Würfel über die Schließung. Die Thematik erfährt an dieser Stelle einen bösen Bruch, das Spiel selbst leidet aber nicht darunter. Und es bleibt auch überschaubar, wann ein Markt schließt.

Nach Marktschluss wird der Handel abgewickelt. Kaufen (und zahlen) muss nur, wer den höchsten Betrag geboten hat. Er nimmt sich entweder die Karte mit dem Siegel oder sucht sich aus den übrigen Karten zwei aus. Die anderen Spieler haben die Wahl: Entweder sie kaufen eine der übrigen Karten oder sie nehmen sich die Hälfte des Geldes, das der Markt bis dahin eingenommen hat – eine Entscheidung, die nicht immer leicht fällt.

! Je seltener, desto wertvoller

Zeit, dass wir uns mal mit den Karten beschäftigen. Sie zeigen die Geschenke, die wir für Nofretetes Hochzeitstag einsammeln



sollen: Spiegel, Harfen, Statuetten, alles, was ein – antikes – Frauenherz erfreuen könnte. All diese Geschenke sind natürlich unterschiedlich wertvoll. Prekär nur, dass ihr Wert sinkt, wenn andere Spieler das gleiche Geschenk überbringen – durchaus schon mal auf die Hälfte. Und dieser Wert ist es, der in Prestigepunkte umgesetzt über Sieg oder Niederlage entscheidet. Aber da sind wir noch nicht.

Irgendeinen Sinn müssen ja auch die königlichen Siegel haben, warum sollte man sie sonst sammeln und auf den Kauf einer zusätzlichen Karte verzichten. Ein Siegel ermöglicht eine zusätzliche Aktion. Dazu werden Charaktere aktiviert, die in

Form eines separaten Kartensatzes am Rande des Spielplans auf ihren Einsatz warten. Ob Hohepriester, Schreiber, Schatzmeister oder Dieb, sie alle haben nur die Aufgabe, das eigene Prestige zu heben, auch schon während der Partie. Manche Figuren stehen nur einmal zur Verfügung und sind aus dem Spiel, sobald sie ihre Aufgabe erledigt haben. Andere können mehrfach genutzt werden, sodass dann nicht nur ein einzelner Spieler davon profitiert.

In ihren Auswirkungen sind diese Charakterkarten sehr unterschiedlich. So vermag der Schreiber – zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt – einem Spieler zu ei-

nem Riesenvorsprung auf der Prestigeskala zu verhelfen (der aber durchaus wieder einholbar ist). Der Schatzmeister dagegen sorgt nur für eine kurzfristige Aufbesserung des Geldvorrats. Und der Hohepriester kann einen Markt außer der Reihe schließen.

Immer wenn ein Markt die Rollgitter herunterlässt, öffnet dafür der bisher geschlossene.

Dabei ist sicher gestellt, dass die beiden Hälften

eines Marktes immer abwechselnd aktiv werden, damit auch alle Varianten für die Schließbedingungen nach und nach ins Spiel kommen. Das Ende naht, wenn Echnaton die Szene betritt. Er wurde zu Beginn in die letzten Karten des Geschenkestapels eingemischt, wann er auftaucht, ist also nicht exakt vorherzusagen.

Geld ist knapp

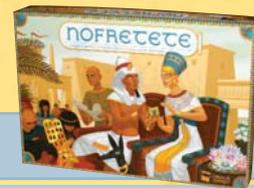
Worum es geht, liegt auf der Hand: Mit begrenzten Geldmitteln möglichst individuelle Geschenke erwerben. Die werden zwar zufällig auf die Märkte verteilt, das ist aber auch schon der einzige Zufallsfaktor im Spiel. Alles andere hängt von eigenen Entscheidungen und den Aktionen der Mitspieler ab. Um die Geschenke wird geboten, doch bekommt die Versteigerung hier ganz neue Aspekte. Wer das höchste Gebot abgibt, bekommt zwar Karten, die ihm Punkte bringen, hat aber

anschließend zu wenig Geld, um weiter mitzubieten. Die Geldmenge, die in Umlauf ist, bleibt stets dieselbe und verteilt sich immer wieder anders auf Spieler und Marktplätze; eine allgemeine Kasse gibt es nicht. Mit einer zweiten Figur unter dem Höchstgebot kann man sich die Hälfte des Geldes vom Marktplatz zu holen. Was sich dann hoffentlich lohnt, denn andere Spieler haben sicherlich dieselbe Idee und sind vielleicht eher an der Reihe. Und natürlich hat man zu wenig Figuren, um diese Taktik bei allen Märkten anzuwenden. Außerdem braucht man die Figuren noch, um einen Markt zum richtigen Zeitpunkt zu schließen.

Der Wettstreit der Spieler untereinander beschränkt sich nicht darauf, lukrative Geschenke zu sammeln und dabei erfolgreicher zu sein als die Konkurrenz. Durch einige der Personenkarten kann man einander auch direkt ins Handwerk pfeuschen, Mitspieler zum Zwangstausch verpflichten oder sie um Karten erleichtern.

Ein Wort noch zum Spielmaterial: Abgesehen von den primitiv gerateten Pöppeln und den Winzwürfeln gibt es nichts auszusetzen. Auch die Gestaltung und Symbolik ist gelungen. Trotzdem wirkt das Spiel nicht sonderlich einladend. Wir hatten Mitspieler, die aus ihrer Unlust mitzuspielen keinen Hehl machten, am Ende aber doch den Daumen nach oben hielten.

KMW



Titel: Nofretete
Verlag: Editions du Matagot
Autor: J. Bariot, Th. Cauet und G. Montiage
Grafik: Alexandre Roche
Spieler: 3-4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Udo Bartsch*	5
Christwart Conrad	8
L. U. Dikus	7
Wieland Herold	8

* Viel Petersilie, wenig Fleisch.

Zwei Regelklarstellungen

Wer die Königliche Dienerin einsetzt, nennt ein Geschenk, von dem alle Spieler eine Karte ablegen müssen, nachdem sie dafür Prestigepunkte kassiert haben. Wer ein solches Geschenk nicht hat, braucht auch keine Karte abzulegen. Darf aber der Spieler, der die Dienerin einsetzt, ein Geschenk nennen, das er selbst nicht besitzt?

Thomas Cauet, einer der Autoren, hat das bei boardgamegeek ausdrücklich bestätigt. Dabei ist aber abzuwägen, ob sich eine solche Spielweise lohnt. Denn der eigentliche Zweck der Karte besteht darin, den Mitspielern Einzelkarten abzunehmen, um so den Wert eines Geschenks, das man dann als einziger und vorzugsweise gleich mehrfach besitzt, zu steigern.

Hat ein Spieler das höchste Gebot auf einem Markt abgegeben, kann aber mangels Bargeld nicht zahlen, muss er eine bereits erworbene Karte abgeben, wenn er kann. Der Spieler mit dem nächsthöchsten Gebot wird dadurch aber nicht Höchstbieter; er hat also nicht die Wahl, die Karte mit Siegel oder zwei Karten zu nehmen. Er darf nur eine Karte kaufen oder die Hälfte des Geldes nehmen.

