

Mangas auf Stimmenfang

An der japanischen Eliteschule Kankyō Gakuen haben sich die unterschiedlichsten Gruppierungen gebildet und in Klubs zusammengefasst. „Alpha & Omega“, bei anderen eher als „Klub der Eierköpfe“ bekannt, vereint Informatiker und Naturwissenschaftler. Ursprünglich von ausländischen Schülern gegründet wurde „Alcantara“, ein Klub, dem heute auch japanische Schüler angehören und der trotz oder vielleicht gerade wegen seines elitären Gehabes sehr populär ist. Die „Super Stars“ machen ihrem Namen alle Ehre und geben sich aufgetakelt und durchgestylt. Die Interessen des „KulturQlub“ sind eher breit gefächert, liegen aber bei genauerem Hinsehen – der Name verrät es – im kulturellen Bereich. „Stärke und Ehre“ schließlich ist ein Klub, der aus einer Kendo-Gruppe hervorging; Kendo geht auf den japanischen Schwertkampf zurück, der auch die geistige Ausbildung förderte.

Jeder dieser Klubs steht unter der Obhut einer Lehrerin oder eines Lehrers, womit wir dann auch das Kollegium der Bildungseinrichtung kennenlernen. Und dann gibt es noch eine sechste Gruppierung, die sich keiner der anderen Vereinigungen anschließt, weil sie sich nicht unterordnen wollen; nennen wir sie die „Individualisten“.

Mit dem Beginn des neuen Schuljahres stehen die Wahlen zum Amt des Schulsprechers an. Jede Gruppierung schickt ihren Kandidaten ins Rennen, und diese Kandidaten sind wir, die Spieler. Eigentlich soll ausgelost werden, wer mit welchem Bewerber an den Start geht. Aber beim Blick auf die individuellen Konterfeis lassen wir lieber Sym- oder Antipathien entscheiden. Die Fähigkeiten der angehenden Schulpolitiker unterscheiden sich nur in persönlichen Talenten, und welche uns da im Spiel von Nutzen sein werden, wissen wir zum jetzigen Zeitpunkt sowieso noch nicht.

Eine Woche, fünf Schultage oder auch Spielrunden genannt, haben wir Zeit, um Stimmen für unsere Wahl einzuwerben. Dazu müssen wir erfolgreich auf Veranstaltungen auftreten. Und das erfordert ein Team, andere Schüler, die uns helfen, die nötigen Ta-

lente, aber auch Geld und Popularitätswerte einzusammeln.

Zu Beginn einer Runde erfahren wir, welche Veranstaltungen auf dem Programm stehen. Von einem gemischten Stapel werden vier Karten aufgelegt. Sie zeigen, wie viel ein erfolgreicher Auftritt auf der jeweiligen Veranstaltung bringt und was wir dafür an Popularität, Geld und Einfluss auf das Lehrerkollegium ersich-



auch, was wir für einen erfolgreichen Auftritt brauchen – wiederum Geld oder Popularität oder Talente. Letztere haben die Form kleiner Plättchen und gelten für unterschiedliche Bereiche wie Sport, Politik oder

Theater.

Steht das Veranstaltungsprogramm fest, entscheiden wir der Reihe nach, wo wir uns beteiligen. Und das können immer nur zwei der vier Programmpunkte sein. Damit legen wir auch fest, welche Komponenten wir in dieser Spielrunde einsammeln müssen. Und genau darum werden wir uns jetzt kümmern.

Schule als Marktplatz

Der Spielplan zeigt im Wesentlichen drei Bereiche: Neben dem Veranstaltungsbereich ist dies ein Supermarkt, in dem immer vier Gegenstände angeboten werden, sowie die Schule – quasi auch ein Marktplatz, auf dem vier Schüler zur Auswahl stehen.

Um im Supermarkt einzukaufen, brauchen wir Yen; ein kleines, viel zu geringes Startkapital ist zu Beginn vorhanden.

Um Schüler anzuwerben, sind Herzen gefragt, die zweite Wäh-



rung im Spiel, auch Popularitätsmarker genannt.

Alle 48 Schüler – wie die Gegenstände quadratische Kärtchen aus dickem Karton – sind mit ihrem individuellen Portrait im Anime-Stil abgebildet. Ihre Kosten hängen von den Talenten ab, über die sie verfügen, und die können vielfältig sein. Zusätzlich bringen sie Geld oder Herzen in die Kasse, oder sie sorgen für Wahlstimmen, manche sofort und nur einmal, manche in jeder Runde. Ähnlich verhält es sich mit den Gegenständen. Das Besondere bei ihnen: Viele sind mehr wert, wenn ich Schüler eines bestimmten Klubs angeworben habe.

Talente sind vergänglich

Greifen wir den Faden wieder auf: Um die Komponenten für eine erfolgreiche Veranstaltung einzusammeln, gibt's mehrere Möglichkeiten, von denen ich beliebig viele beliebig häufig nutzen kann, wenn ich am Zug bin. Damit befinden wir uns in der wichtigsten Phase einer Spielrunde. Neben dem Kauf von Gegenständen und dem Anwerben von Schülern kann ich die Talente eines Schülers einsetzen und mir die entsprechenden Plättchen aus dem Vorrat nehmen.

Der ist damit allerdings erstmal ausgeblutet und kann nur von der Chemielehrerin wieder aktiviert werden (der Chemielehrerin? Wir wollen mal unterstellen, dass dabei keine Drogen im Spiel sind ...) Ich kann auch die Begabung meines Kandidaten in die Waagschale werfen, der einmal pro Runde überschüssige Talente gegen dringender benötigte eintauschen kann. Ich kann passen, was aber nicht für die Ewigkeit gilt, denn ich darf wieder in die Runde einsteigen. Und ich kann einen Lehrer ins Spiel bringen. Weshalb wir uns auch mal kurz mit dieser Spezies beschäftigen müs-

sen.

Jeder Lehrer hat zwei Fähigkeiten, von denen immer nur eine zum Tragen kommt, wenn die entsprechende Karte ausgespielt wird. Der Sportlehrer spielsweise kann Gegenstände aus dem Supermarkt oder Schüler aus der Schule werfen. Das hört sich brutal an, und er sieht auch so aus, hat aber den guten Zweck, unpassende Karten aus der Auslage loszuwerden. Andere Lehrer können bereits angeworbene Karten tauschen, Talente re- oder deaktivieren, gegen Kollegen opponieren und deren Karte unwirksam machen oder auch einfach nur Strafen verhängen, die ins Geld oder ans Herz (die Popularität) gehen.

Die Aktionsphase läuft so lange, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben. Dann finden die Veranstaltungen statt. Deren Reihenfolge wichtig ist; denn was ich in einer Veranstaltung als Belohnung bekomme, kann ich sofort einsetzen, um eine andere Veranstaltung erfolgreich zu gestalten. Über die Reihenfolge entscheidet der „Spielleiter“, und das ist – abgesehen von der ersten Runde – derjenige, der bis dahin die schlechtesten Wahlchancen hat.

Nur wer alle Voraussetzungen der Veranstaltungen erfüllt, kommt in den Genuss der wichtigen Wahlstimmen, muss sie sich allerdings teilen, wenn er Konkurrenten hat. Wer nur einen Teil der Bedingungen erfüllt, profitiert immerhin von Belohnungen.

Am Ende der Runde wird aufgeräumt. Dabei gibt's weitere Stimmen einzufangen für die meisten Schüler, Talente, Gegenstände usw. Talente und Lehrer kann man bis auf ein kleines Kontingent nicht in die nächste Runde hinüberretten, das egalisiert ein wenig die Chancen.

Der letzte Tag, die letzte Spielrunde, stellt höhere Anforderungen, denn für die Veranstaltungen werden besonders viele und verschiedene Talente benötigt. Da die Talentmarker knapp sind, besonders beim Spiel zu viert, setzt sofort ein Ansturm ein. Doch auch jetzt dürfen die Schüler nicht vernachlässigt werden, denn am Ende des Spiels



Pannenhilfe

Leider trüben ein paar Produktionspannen den guten Gesamteindruck:

Die Plastik-Standfüße sind unbrauchbar, weil zu eng. Legen Sie die Spielfiguren direkt auf den Plan; für die Stimmenanzeige verwenden Sie statt dessen die kleinen Kandidatenmarken.

Es liegen nur 6, nicht 8 Yen- und Popularitätsmarken im Spiel.

Bei zwei orangen und zwei blauen Veranstaltungskarten wurden die Rückseiten vertauscht. Mischen Sie die Karten unter dem Tisch, falls jemand in Ihrer Runde ein so gutes Gedächtnis hat, dass er weiß, welche Veranstaltungen betroffen sind.

Wegen Farbschwankungen lassen sich einige Schüler während der Partie nicht eindeutig ihren Klubs zuordnen. Bei Bedarf sortieren Sie die Karten vor dem Spiel (zu jedem Klub gehören 8 Schüler) und markieren sie zusätzlich, z. B. mit den Initialen der Klubs.

Auf Seite 6 der Regel muss es in Zeile 6 richtig heißen: „... wenn er einen gelben Schüler hat, bringt ihm der Gegenstand zwei Yen; hat er zwei Schüler – drei Yen.“

Dass auf sechs der Gegenstandskarten jeweils zwei unterschiedliche Talente abgebildet sind, ist kein Druckfehler, sondern Absicht! (Danke an Marcin Szrama von Spiellust.net für die Klarstellung und Dolmetscherdienste!).

sind noch Wahlstimmen von den eingangs erwähnten Klubs zu erwarten, von denen man die meisten Mitglieder anwerben konnte. Neuer Schulsprecher wird natürlich, wer die meisten Stimmen auf sich vereinigen konnte.

Kein Fehlkauf!

Ich gebe zu, ich habe SAIGO NO KANE auf der SPIEL '08 hauptsächlich meiner Tochter wegen gekauft, weil sie Japanologie studiert und sich für alles interessiert, was mit Japan zu tun hat. Mich selbst haben das Cover und das Thema eher wenig angesprochen. Schulsprecherwahl? Diese



kreischenden Teenies? Nein, das ist nicht mein Ding! Gespielt werden musste es aber trotzdem, und da gab's dann wieder mal die Erkenntnis, wie falsch so ein erster Eindruck doch sein kann.



SAIGO NO KANE ist alles andere als ein Teenie- oder auch Familienspiel, und wenn es thematisch um die Präsidentenwahl in einem südamerikanischen Fantasiestaat ginge, würde man es auch nicht so falsch einschätzen. Aber dann wäre es auch nur ein Spiel unter vielen. Der polnische Autor und Verleger Marcin Podsiadło ist Manga-Fan. Er war Vorsitzender des ersten Manga-Klubs in Polen und entwickelte ein Universum, das ursprünglich für ein Sammelkartenspiel gedacht war. Deshalb sind alle Schülerkarten individuell gestaltet, deshalb werden ausführlich die Klubs der Schule mit ihren Eigenarten und Besonderheiten vorgestellt. Hier wurde kein Thema aufgesetzt; das Thema war zuerst da, und dann kam das Brettspiel. Und das Ergebnis ist bemerkenswert.

Jede Runde gilt es, eine Vielzahl von Entscheidungen zu treffen, aus vielen Möglichkeiten die besten auszuwählen. Natürlich ist vieles davon nur eine besondere Form von Ressourcenmanagement, aber an dieser Stelle trägt tatsächlich das Thema das Spiel. Dass die Ressourcen, hier im Speziellen die Talente, knapp sind, ist gewollt. In einer Dreierunde macht sich das weniger bemerkbar als zu viert. Auch Glück ist von Bedeutung, keine Frage. Wenn es dumm läuft, bieten sich frühzeitig nur hochkarätige Schüler an, also solche, die viele Herzen fordern, wenn man sie anwirbt, und die muss man erst einmal haben. Aber diese Gegebenheiten treffen keinen einzelnen, sondern alle Beteiligten. Und die sind eine ganze Weile mit dem Spiel beschäftigt. Der Verlag veranschlagt 60 bis 90 Minuten, diesen Zeitraum haben wir aber schon gesprengt. Nur zu zweit bewältigen wir das Spiel innerhalb der Vorgabe.

Das Spielmaterial ist reichhaltig und stimmungsvoll, wenn die Fehler sind, wenn die Fehler sind, wenn die Fehler sind, hätte ich mich nicht



hinreißen lassen.

KMW



Titel: Saigo no Kane
Verlag: Wolf Fang
Autor: Marcin Podsiadło
Grafik: Joanna Krótka, Agnieszka Mirośław, Tomasz Tworek
Spieler: 2-4 (zu zweit: →)
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 120 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW:	8
Matthias Hardel:	7