

Gold und Edelsteine statt Milch und Honig

Es war einmal ein fernes Land in einer fernen Zeit, da lag der Reichtum auf der Straße. Man brauchte sich nur danach zu bücken und ihn aufzuheben. Solche Geschichten gehören heutzutage natürlich in den Bereich der Fiktion. Aber warum soll man nicht in Zeiten der Krise mal von solch goldenen Zeiten träumen?

Michael Schacht hat sich das reichtümliche Tal Valdora ausgedacht, und zu Beginn des Spiels lässt er uns einen Beutel voller Edelsteine darüber entleeren. Da auch Gold als Edelstein im Sinne der Spielregel gilt, sprechen wir der Einfachheit von Klunkern. 78 davon werden blindlings auf 13 Straßenfeldern verteilt. Sie wieder einzusammeln wird unsere Aufgabe für die nächste Stunde sein.

Wir, die Spieler, sind Abenteurer, die mit einer Spielfigur und einer kargen Ausrüstung ins Tal eingedrungen sind. Wie sich schnell zeigt, ist es dann doch nicht so einfach, das aufzulesen, was auf der Straße liegt. Wir brauchen die nötige Ausrüstung, um die Beute auch transportieren zu können. Davon haben wir zu Beginn nur eine Goldwaschpfanne im Gepäck, und die ist, wie der Name schon sagt, ausschließlich für Gold geeignet, nichts anderes. Zum Glück gibt es Städte im Tal, in denen wir



uns weitere Ausrüstung besorgen können. Damit kommen wir zum ersten originellen Element des Spiels.

Blättern im Katalog

Fünf Städte sind in Valdora angesiedelt, in zwei von ihnen werden Ausrüstungsgegenstände angeboten, die auf jeweils einem Kartensatz abgebildet sind. Die Karten liegen aber nicht einfach als

Stapel auf dem Plan, sondern auf einer hölzernen Ablage, und können wie ein aufgeschlagenes Buch durchgeblättert werden. Entsprechend sind die Karten wie Buchseiten gestaltet, beidseitig bedruckt und zeigen vorn wie hinten denselben Gegenstand. Was gerade aufgeschlagen ist, kann gekauft werden (bezahlt wird mit Gold); wer nichts Passendes findet, blättert um. Einmal weiterblättern ist kostenlos, weitere Seiten anzusehen, kostet Silberlinge.

Die Karten mit der Ausrüstung legen wir vor uns ab, jede Karte kann genau einen Klunker aufnehmen, meistens sogar nur eine bestimmte Sorte. Gewisse Karten transportieren alles, doch kostet das zusätzliche Silberlinge. Aber wohin nun mit den gesammelten Preziosen?

Über Valdora verteilt liegen die Hütten mehrerer Auftraggeber, die sich für die Klunker interessieren. Sie einfach dort abzuliefern, wäre aber zu schlicht, wir brauchen dafür eine entsprechende Auftragskarte. Diese Aufträge liegen in gleicher Weise wie die Ausrüstungskarten als „Auftragsbücher“ in zwei weiteren Städten im Tal. Auch sie werden durchgeblättert, um einen passenden Auftrag zu finden. Auch sie sind käuflich zu erwerben, aber nicht gegen Gold, sondern gegen Silberlinge.

Damit haben wir die wesentlichen Zutaten für den Spielablauf beisammen. Wer am Zug ist, muss mit seinem Abenteurer auf jeden Fall weiterziehen, und zwar so weit, wie er möchte, nur die Städte setzen der Bewegungsfreiheit Grenzen. Verfügt man aber über den entsprechenden Proviant, darf man auch durch eine Stadt hindurchziehen.



Nach der Bewegung folgt eine Aktion, und die hängt von dem Feld ab, auf dem die Figur stehenbleibt. Liegen auf einem Straßenfeld Klunker herum, darf sie aufnehmen, wer freie Transportkapazitäten hat. In der Hütte eines Auftraggebers werden Aufträge erfüllt, wenn möglich. Städte erlauben den Kauf von Ausrüstungsgegenständen, Auftragskarten oder Proviant. Und schließlich sind da noch die Silberminen, in denen wir unsere Geldbörse wieder mit Silberlingen füllen. Die brauchen wir ja, um die Bücher in den Städten umzublättern und Aufträge zu erwerben, aber auch um anderen Spielern Begrüßungsgeld zu zahlen, wenn man auf einem Feld mit einer anderen Figur anhält.

Handwerker zur Belohnung

Schauen wir uns die Aufträge nun etwas genauer an, denn davon gibt es mehrere Arten. Im einfachsten Fall liefere ich einen aufgesammelten Klunker ab und kassiere dafür drei Siegpunkte. Im komplizierteren Fall müssen es drei Klunker in unterschiedlichen Kombinationen sein, die fünfmal so viele Punkte bringen. In jedem Fall gewährt mir derjenige, dessen Auftrag ich erfülle, einen Handwerker als zusätzliche Belohnung, ein kleines quadratisches Plättchen. Zwei dieser Plättchen sind nötig, um eine Werkstatt zu bauen, die weitere Siegpunkte bringt. Da es sich bei den Werkstätten um Einzelstücke handelt, ist Eile geboten; nur der schnellste Spieler kommt in ihren Genuss.

Für manche Werkstätten sind sogar mehr als zwei Handwerker erforderlich – und ausgerechnet die bringen keine Siegpunkte. Warum sollte ich sie dann bauen? Weil ich immer dann Bonuspunkte kassiere, wenn ich einen Auftrag erledige, für den ich bereits eine Werkstatt errichtet habe!

Die Handwerkerplättchen, die in Stapeln ringförmig neben dem Spielplan ausliegen, steuern ganz nebenbei auch die Spieldauer. Ist ein Stapel





leergeräumt, von dem ein Spieler einen Handwerker bekommen müsste, geht er nicht leer aus, sondern bekommt den nächsten im Uhrzeigersinn. Fragen Sie an dieser Stelle bitte nicht nach der Schlüssigkeit der Hintergrundgeschichte, mit der das Spiel unterlegt ist, ich käme in Erklärungsnot.

Gehen die Handwerkerplättchen zur Neige, naht das Ende. Die abschließende Endwertung erfolgt in typischer Schacht-Manier. Neben den erfüllten Aufträgen,

deren Wert einfach auf der Karte abzulesen ist, zählt das erste Handwerkerplättchen in jeder Farbe zehn Punkte. Die weiteren zählen nichts, sind aber unverzichtbar, um eine Werkstatt zu bauen. Diese wiederum bringt zwar nur fünf Punkte (die meisten jedenfalls), wird aber richtig lukrativ, wenn weitere Aufträge in ihrer Farbe erfüllt werden, denn mit jedem farblich passenden Auftrag wächst das Konto um zehn Punkte.



Betuliche Anfangsphase

Das hört sich so an, als hätte ich bei VALDORA alle Hände voll zu tun, um meine Aufträge zu erfüllen. Doch zunächst geht es eher betulich zu. Jeder startet praktisch mittellos ins Spiel, gerade mal mit einer Goldpfanne und wenigen Münzen ausgestattet. Also gilt es zunächst einmal, Gold zu sammeln, um weitere Transportmittel kaufen zu können. Doch schnell merkt man, dass dringend auch



Geld in die Kasse muss, um die Kartenbücher durchblättern zu dürfen, denn nicht jeder Ausrüstungsgegenstand ist willkommen, zumal man kein Teil mehrfach besitzen darf – was leicht vergessen wird. Erst wenn ich drei, vier Ausrüstungskarten habe, wird die Sache dynamischer: Ich kann auf einem Straßenfeld gleich mehrere Klunker einsammeln und sollte jetzt auch mehrere Aufträge in Reserve haben (bis zu drei sind möglich). Und damit wird's auch Zeit, ein Auge auf die Mitspieler zu werfen.

Zwar können die Ausstattungskarten auch beim Spiel zu fünft niemals knapp werden. Und auch die Klunker gehen nicht aus (was als Auftrag abgeliefert wird, kommt auf eine große Wiese und kann von bestimmten Feldern aus neu aufgesammelt werden). Anders sieht es aber bei den Auftragskarten aus. Ihre Auswahl ist begrenzt, denn was erledigt ist, gelangt nicht ins Spiel zurück. Also setzt ein Wettstreit um die Aufträge und ihre Erledigung ein. Darin erschöpft sich auch das Agieren der Spieler untereinander. Wer gern fies zu seinen Mitbewerbern ist, ist hier im falschen Spiel.

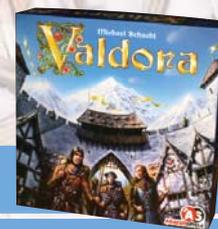
Grundsätzlich hat der Autor VALDORA für drei bis fünf Teilnehmer angelegt. Beim Spiel zu dritt kommen einige Handwerkerplättchen aus dem Spiel. Wenn man in jeder Farbe (!) ein weiteres Handwerkerplättchen entfernt, lässt sich sogar zu zweit spielen. Allerdings kommen sich die beiden Spieler dabei nicht so sehr ins Gehege, wie das vier oder fünf Spieler tun.

An der Gestaltung von Spielen gibt es

heutzutage erfreulicherweise kaum noch etwas auszusetzen. Franz Vohwinkel hat illustriert. Sein Cover hätte mich allerdings eher erwarten lassen, dass es darum geht, einen Gipfel zu erstürmen. Die Ausrüstungs- und Auftragskarten sind sehr filigran gestaltet und verlangen entsprechende Aufmerksamkeit, um sie zu sortieren, weniger die Kartenart als die Zuordnung zu den Städten und dann noch Vorder- und Rückseite.

Die angegebene Spieldauer ist realistisch, wenn alle Beteiligten das Spiel kennen. Tatsächlich kann ich vorausplanen, was ich im nächsten Zug unternehmen will, und die Aktion selbst ist dann ruckzuck erledigt. Kein Spiel mit Wartezeiten also, auch kein Spiel, das Grübeleien fördert, während man am Zug ist. Und das ist gut so.

KMW



Titel: Valdora
Verlag: ABACUSSPIELE
Autor: Michael Schacht
Grafik: Franz Vohwinkel
Spieler: 3-5 (zu zweit: ↘)
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 35 €

Kritiker	Spielreiz
KMW.....	7
L. U. Dikus.....	8
Matthias Hardel.....	7
Edwin Ruschitzka.....	8