

Ohne Trauschein läuft hier gar nichts

Bei der Vergabe der Rezensionen beweist unser ehrenwerter Chefredakteur immer wieder besonderes Feingefühl. Diesmal lässt er einen Schwiegervater in spe über ein Spiel schreiben, in dem geschäftstüchtige Familien ihre Töchter und Söhne verheiraten, damit die Schwiegerkinder in den Familienbetrieb einsteigen und sich um die Expansion kümmern. Liebesbande sind das nicht gerade.

Die Rollen der Brautschauer übernehmen die Spieler, die ebenfalls allein von wirtschaftlichen Interessen getrieben werden. Sie starten nur mit einem kleinen Taschengeld ins Spiel, und bevor sie mit letzterem überhaupt beginnen können, wartet jede Menge Arbeit auf sie. 120 Kamele wollen aufgestellt werden, 50 Verbindungsplättchen sortiert und gestapelt, 33 Rohstoffplättchen auf dem Spielplan verteilt werden. Und dann sind da noch die Söhne und Töchter der Kaufmannsfamilien bereitzulegen.

Zehn Familien bewohnen ein Gebiet, das sich von Konstantinopel bis ins westliche Indien erstreckt. Der jeweilige Heimatort ist auf dem Spielplan markiert, das Familienvermögen wird am Rand der Spielfläche aufgestapelt. Es besteht anfangs lediglich aus Kamelen, Geld sucht man zunächst vergebens. Erst eine Heirat

werden. Die Spielanleitung verspricht, dass wir zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten wählen können. Tatsächlich gilt das aber nicht für den ersten Zug. Erstmal heißt es für jeden: Such' Dir ein Opfer zum Heiraten. Ohne Eheschließung läuft hier gar nichts.

I Die Lage bestimmt den Brautpreis

Die Sippe, in die wir einheiraten, lässt sich den Bund mehr oder minder teuer bezahlen. Der Tarif hängt nicht von der Schönheit der Beteiligten ab, sondern vom Wohnsitz: Wer im Spielplanzentrum sitzt, verlangt mehr Geld. Als Hochzeitsgeschenk erhalten wir Optionen auf Rohstoffe. Drei werden uns angeboten, wie viele wir davon behalten, bleibt uns überlassen. Eine allerdings müssen wir auf jeden Fall annehmen, um nicht als unhöflich zu gelten.

Erklären wir's genauer. Die Optionen haben die Form von Karten, und sie entsprechen den Rohstoffplättchen, die vor Beginn auf dem Spielplan verteilt wurden. Bei einer Hochzeit zieht man drei Karten vom Stapel und entscheidet dann, welche man behält. Mindestens eine muss es, aber auch alle drei dürfen es sein. Erreicht man während des Spiels einen Rohstoff auf dem Plan, von dem man die Karte auf der Hand hält, sind das sichere Siegpunkte.

Wer in eine Familie einge-

heiratet hat, darf fortan deren Kamele ausführen (war es

das, was Du Dir von der Ehe erträumt hast?).

Womit wir bei der zweiten Aktionsmöglichkeit angelangt wären, welche die Spielregel anbietet. Entweder Du heiratest oder Du führst Kamele aus. Kamele aber nur von einer Familie, an die Dich familiäre Bande binden. Doch zum Glück kann es nicht nur eine(n) geben! Wir fröhnen hier der Polygamie! O tempora, o mores!

„Kamele ausführen“ heißt: Wir nehmen ein Kamel einer Familie, mit der wir verheiratet sind, und setzen es auf ein Feld neben dem Heimatwohnsitz. Wir können auch noch ein zweites Kamel auf das nächste Feld setzen, doch kostet das Geld, das die Familie aus ihrem Vermögen, das sie durch die Hochzeit erlangt hat, bezahlen muss. Auf diese Weise wachsen allmählich Karawanenstraßen durch die Wüste. Wären es keine Kamele, könnte man auch meinen, wir legen Schienen für eine Eisenbahn ...

Eines der Ziele, das eine Karawane ansteuert, sind die Rohstoffe, die wir als Karten auf der Hand halten. Das ergibt einen Sinn, denn das bringt uns die erwähnten Siegpunkte. Zwei Karten haben wir bereits vor Beginn mit auf den Weg bekommen – und damit auch gleich eine Entscheidungshilfe, in welche Sippe wir ein-

heiraten sollten: in eine, deren Wohnsitz in der Nähe dieser Rohstofffundstellen liegt. Weitere Karten gibt's bei jeder Hochzeit. Allein der Zufall entscheidet, welche Rohstoffe uns dabei in die Hände fallen. Alle Karten auf der Hand zu behalten, in der Hoffnung später einmal ei-

füllt die Familienkasse.

Jede Familie hat zwei Nachkommen, die nach Belieben und Geschmack das männliche oder weibliche Geschlecht annehmen können: Die Plättchen sind beidseitig bedruckt, die eine Seite zeigt einen Sohn, die andere eine Tochter.

Nachdem wir alles auf dem Plan aufgestellt haben, können wir endlich aktiv



nen Nutzen draus zu ziehen, empfiehlt sich aber nicht, denn es gibt ein Handkartenlimit. Wer das erreicht hat, darf bei einer Hochzeit keine Karten mehr aufnehmen. Und wer keine mehr aufneh-

(mit dem wir uns weitere Bräute kaufen könnten). Und zweitens ist jeder Dinar – so heißt die Währung im Spiel – einen Siegpunkt wert, wenn wir ihn nicht wieder ausgeben.



men darf, darf auch keine – auch keine älteren Karten – mehr abwerfen.

I Kamel sucht Anschluss

Rohstoffunde sind aber nicht die einzigen Ziele, wir suchen auch gern Anschluss an andere Karawanen. Nicht, weil wir um deren Töchter oder Söhne buhlen wollen, sondern viel schöner: Es bringt erstens Geld in unsere persönliche Kasse

Von dieser neuen Verbindung profitieren alle Mitglieder der betroffenen Familien. Wenn eine arabische Karawane auf eine ägyptische trifft, profitieren davon alle Töchter und Söhne der Ägypter und der Araber, respektive die Spieler, die mit ihnen verheiratet sind. Die Araber bekommen etwas mehr, weil sie in diesem Beispiel den Anschluss herbeigeführt haben. Da jede Familie zwei Nachkommen hat, jeder Spieler aber nur einmal in eine Familie einheiraten darf, bedeutet das: Wir sind nicht die einzigen, die von solchen Aktionen profitieren, wir spielen auch immer unseren Nebenbuhlern in die Tasche.

Die Verbindungen zwischen den Karawanen steuern gleichzeitig die Spieldauer. Sobald jede Karawane einmal Anschluss gefun-

den hat, ist das Spiel sofort zu Ende, alternativ auch dann, wenn sich eine Familie an fünf andere gekoppelt hat. Wer zum ersten Mal spielt, stellt fest, dass das überraschend

schnell gehen kann. Aber will man dann wirklich schon das Spiel beenden?

Das ergibt nur einen Sinn, wenn man glaubt, mehr Siegpunkte als die anderen zu haben. Ein Teil davon liegt offen, ein





nicht unerheblicher Teil aber ergibt sich erst, wenn die Rohstoffkarten abgerechnet werden. Eine solche Karte kann bis zu acht Punkte bringen – oder auch null, wenn man nicht aufgepasst hat.

SAMARKAND stammt von Harry Wu, dem diesmal ein Coautor zur Seite stand (David V.H. Peters). Harry Wu zeichnete schon verantwortlich für CHICAGO EXPRESS, ein

Eisenbahnspiel, das sich in nur einer Stunde bewältigen lässt. Auch SAMARKAND war im Ursprung ein Eisenbahnspiel. Das ist noch deutlicher im amerikanischen Original AGE OF SCHEME erkennbar, auch wenn dort ebenfalls bereits die Schienen durch Kamele ersetzt worden waren und nicht in Aktien von Eisenbahngesellschaften investiert wurde, sondern in Söhne und Töchter von Kaufmannsfamilien.

I Erfolgreiche Umarbeitung

Als Queen Games das Spiel übernahm, verlangte man Änderungen, um es „familientauglich“ zu machen (siehe Kasten). Das Team von Winsome Games brauchte

hierfür mehr als ein Jahr und legte dann ein Spiel für 3 bis 5 Personen vor. Die 2er-Variante steuerte Wolfgang Panning bei, der in der Anleitung aber ungenannt bleibt. „Familientauglich“ heißt offenbar: Ein bisschen Glück muss rein. Es hat die Form von Rohstoffkarten und kommt erfreulicherweise nur dezent zum Tragen; der Zufall ist nicht allmächtig oder spielentscheidend.

Wer die Machart von Winsome Spielen kennt, ist überrascht, wie hier umgearbeitet wurde. Es gibt keine Skalen oder dergleichen. Alles, was man einsammelt, verwandelt sich in Siegpunkte. Das Material ist reichhaltig und gut durchdacht, ebenso wie das Spiel clever konstruiert ist. Es hat uns in jeder Besetzung Spaß gemacht, und das gilt ausdrücklich auch für Partien zu zweit, die ohne die Krücke eines zusätzlichen Geisterspielers auskommen. Auf der Schachtel ist eine Dauer von 45 Minuten genannt, oft genug läuft es aber auf weniger hinaus. Ebenfalls erfreulich: Das unverbrauchte Thema. *KMW*



Titel: Samarkand
Verlag: Queen Games
Autor: David Peters, Harry Wu
Grafik: Jo Hartwig
Spieler: 2–5 (zu zweit: →)
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. 33 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Udo Bartsch	5
Christwart Conrad	8
L. U. Dikus	7
Matthias Hardel	7
Wieland Herold	7
Edwin Ruschitzka	8
Harald Schrapers*	7

* Die nummerierten Orte sorgen leider für eine unübersichtliche Landkarte – geographische Bezeichnungen könnte man sich besser merken.

Samarkand vs. Age of Scheme: Routes to Riches

„This is a gamer’s game without any auctions or random elements“. So ist es in der Spielregel des amerikanischen Originals zu lesen. Gleich im nächsten Absatz schreibt Winsome-Verleger John Bohrer, dass das Spiel an einen anderen Verlag lizenziert wurde, der aber Änderungswünsche hat: Unter anderem werden Zufallselemente verlangt, die Spieldauer soll verkürzt, und es soll viel weniger gerechnet werden.

Der augenfälligste Unterschied: Der Spielplan von AGE OF SCHEME, der dieselbe Region abdeckt, ist in Sechsecke unterteilt, die sechs verschiedene Geländearten kennen, jede verlangt andere Kosten, wenn ein Kamel hineingesetzt wird. Städte in drei verschiedenen Größen erhöhen das Einkommen einer Familie, wenn ihre Karawane sie erreicht. Rohstoffe – das Zufallselement in SAMARKAND – gibt es dafür nicht. Jede Familie (es gibt nur sechs) hat vier Kinder zu verheiraten und individuelle Eigenschaften, die sich auf die Kamelkosten auswirken. Ein weiterer wichtiger Unterschied sind die Kosten für eine Heirat. Ein Spieler entscheidet selbst, wie viel er zahlt, es gibt nur eine Untergrenze. Wer wenig zahlt, ist schlecht beraten, der Familie geht dann nämlich schnell das Geld aus, das sie für die Karawanen braucht. Andererseits darf er den Preis auch nicht zu hoch setzen, sonst verheiratet sich kein weiterer Spieler mit dieser Familie, und sie bekommt kein frisches Geld in ihre Kasse.

Es gibt zu viele Unterschiede zwischen beiden Spielen, um sie hier alle aufzuzählen. Das wäre auch müßig: Die Regeln von AGE OF SCHEME lassen sich nicht auf SAMARKAND übertragen. Das ist zwar bedauerlich, aber SAMARKAND hat eine andere Zielgruppe. Es ist aber auch bedauerlich, weil AGE OF SCHEME ein wirklich hervorragendes Spiel war. Nur 143 Exemplare sind im Umlauf, eine Neuauflage wird es nicht geben. Und dass ein Besitzer sich von seinem Exemplar trennt, ist mehr als unwahrscheinlich.

