

# Ich bin dann mal weg

Mein erster Ausflug in die Scheibenwelt hatte mich nicht besonders begeistert. Nachdem ich gerade zuvor mit viel Spaß per Anhalter durch die Galaxis gereist war, ließ mich Terry Pratchetts fantastische Welt relativ kalt. Vielleicht hatte ich mit dem falschen Buch angefangen. Es folgten Jahre der Ignoranz. Dann wurde mir ein Schwager angeheiratet, der von der Scheibenwelt und ihren skurrilen Figuren schwärmte. Ich wollte mitreden können und unternahm einen zweiten Ausflug. Und diesmal zündete der Funke.

**A**nkh und Morpork waren ursprünglich zwei Orte, die von einem Fluss, dem Ankh, getrennt waren. Heute bilden sie gemeinsam die größte und bedeutendste Stadt der Scheibenwelt. Der Fluss ist so dreckig, dass man über seine Oberfläche gehen kann. Trotzdem soll man sein Wasser angeblich bedenkenlos trinken können, weil Krankheitserreger darin nicht lange überleben.

Aber der Fluss ist eigentlich völlig unwichtig, sehen wir uns die Stadt genauer an, die auf dem Spielplan abgebildet ist. 12 Stadtbezirke sind zu

unterscheiden, einen gut beleuchteten Spieltisch vorausgesetzt.

## ! Jedem sein Geheimauftrag

Beherrscht wird die Stadt von Lord Havlock Vetinari. Oder sie wurde es. Wie die Einleitung der Spielregel verrät, ist er gerade unauffindbar. Darum wird ein neues Oberhaupt gesucht. Wir Spieler sind scharf auf den Posten. Dafür müssen wir uns in einen Charakter der Scheibenwelt hineinversetzen. Jeder zieht verdeckt eine Persönlichkeitskarte, die dann seine Aufgabe definiert. Wer sie zu *Beginn* seines Zuges erfüllt hat, bekommt den Zuschlag. Gleichzeitig wollen wir natürlich verhindern, dass das einem Mitspieler gelingt. Es gibt nur sieben verschiedene Persönlichkeitskarten, von denen drei auch noch dieselbe Auf-

gabe zeigen. Man kann sich also gut merken, welche Ziele theoretisch möglich sind, man weiß nur nicht, wer konkret welche Aufgabe hat. Ob er eine bestimmte Anzahl Stadtbezirke infiltrieren oder sie kontrollieren muss, ein Vermögen anhäufen oder für Unruhe sorgen muss oder ganz einfach abwarten kann, bis das Kartendeck aufgebraucht ist.

Um unsere Aufgabe zu erfüllen, schicken wir unsere Handlanger in die Stadt und bauen dort Häuser. Aber nicht wie es uns beliebt. Wir brauchen dafür die passenden Aktionskarten. Genau 101 sind insgesamt vorhanden, und sie sind alle verschieden. Wer am Zug ist, spielt eine Karte aus und macht, was drauf steht – oder auch nicht. Fast alle Aktionen sind nämlich freiwillig. Ich kann also eine Karte ausspielen und die Aktion ignorieren, wenn sie mir nicht in den Kram passt. Meistens passt sie aber.

## ! Erdbeben und andere Widrigkeiten

So kann ich einen Handlanger in einen Stadtbezirk setzen, in dem ich schon vertreten bin, oder auch in einen benachbarten. Es spielt keine Rolle, ob dort schon fremde Handlanger stehen. Aber immer wenn ein Handlanger in einem Bezirk auftaucht, in dem schon ein anderer steht, gerät dieser Bezirk in Unruhe, was mit einem schwarzen Marker angezeigt wird. Wo Unruhe herrscht, kann ich kein Haus bauen. Zum Glück verschwinden diese Unruhemarken ebenso schnell, wie sie kommen, nämlich immer dann, wenn ein Handlanger den Bezirk verlässt – selbst wenn noch viele andere dort herumlungern. Klingt das lo-





gisch? Nein! Aber wer sagt, dass es in Ankh-Morpork logisch zugehen muss?

Ein Haus zu bauen ist eine weitere Aktionsmöglichkeit. Sie zu nutzen, kostet Geld; der Betrag ist auf dem Spielplan abzulesen. Die Bezirke sind unterschiedlich teuer, was Rückschlüsse auf das soziale Gefälle zulässt. Am kostspieligsten ist der Bau unter anderem in Mobilien, wo die Unsichtbare Universität ihren Sitz hat. Durch den Bau gelangt man in den Genuss von Vorteilen, die der Bezirk gewährt. Häufig sind sie pekuniärer Art und noch häufiger vergisst man während des Spiels, sie zu nutzen. Neben Handlangern zählen auch Gebäude mit, wenn festzustellen ist, wer einen Bezirk kontrolliert. Wer aber glaubt, Gebäude seien eine sichere Sache, kennt die Verhältnisse in Ankh-Morpork nicht. Da kann es schon mal ein Erdbeben geben, oder ein Feuer bricht



aus, oder ein Mitspieler reißt einem einfach das Haus ab, weil man ihm nicht die geforderte Summe bezahlen kann.

Weitere Aktionen, die durch Symbole auf den Karten dargestellt sind, erlauben es, fremde Handlanger zu verjagen oder eine weitere Karte auszuspielen, verhelfen zu Einnahmen, beseitigen Unruhemarken oder enthalten individuelle Anweisungen. All dies geschieht, wie schon gesagt, freiwillig. Allein das Symbol für ein Ereignis muss zwingend befolgt werden, weil es grundsätzlich unangenehme Auswirkungen hat, die niemand freiwillig auf sich nehmen würde. Fast alle Ereignisse kommen

erst in der zweiten Hälfte der Partie ins Spiel. Nur Rincewind patzt natürlich und will sein Ereignis früher wirken lassen.

## I Viel Pratchett – wenig Wallace

Ganz gleich, welche Aufgabe jeder Spieler zu erfüllen hat, der Weg dorthin ist fast immer derselbe: Handlanger und Gebäude in der Stadt verteilen, das Vermögen mehren und Unruhe stiften – und gleichzeitig verhindern, dass die Mitspieler ihre Ziele erreichen. Deshalb muss, selbst wer Kommander Mumm verkörpert und gewinnt, wenn der Kartenstapel durchgespielt ist, aktiv ins Geschehen auf dem Spielplan eingreifen. Sollte er nicht im Spiel sein, müssen am Ende Siegpunkte gezählt werden, was in unseren Partien bisher aber noch nie passiert ist.

Sind Sie ein Freund von Martin Wallace Spielen? Mögen Sie seine durchdachten Spielideen, das weitgehende Fehlen von Glückselementen, das clevere Ineinandergreifen verschiedener Mechanismen? Dann seien Sie gewarnt! SCHEIBENWELT zeigt: Martin Wallace kann auch anders. In Ankh-Morpork herrscht das blanke Chaos. Hier zählt nur der Augenblick. Mit jeder ausgespielten Karte kann sich das Blatt wenden. Planungssicherheit, ausgeklügelte Strategien? Mumpitz!

Wer Vergleiche zu Wallace' LONDON zieht, ist auf dem Holzweg. Zwar wird auch dort ein Kartenstapel einmal durchgespielt, werden Häuser in Bezirke gesetzt, gibt es Unbill, hier in Form von Unruhemarken, dort in Form von Armutspunkten. Aber das sind nur Äußerlichkeiten. Zwischen beiden Spielen liegen Welten. SCHEIBENWELT ANKH-MORPORK ist ein lockeres, kurzweiliges Spaßspiel, das schnell erklärt ist (es steht ja alles



### Für Fans und angehende solche

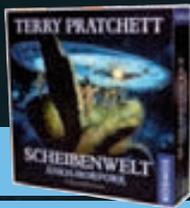
Schade, dass ein wenig wenig Hintergrund über die Scheibenwelt mitgeliefert wird. So haben wir uns selbst auf die Suche gemacht. Neben der obligatorischen Wikipedia gibt es ein eigenes Scheibenwelt-Wiki ([www.thediscworld.de](http://www.thediscworld.de)), das erschöpfende Auskünfte über sämtliche Haupt-, Neben- und Unterasspekte der Scheibenwelt gibt. Wer sich lieber in der Originalsprache informiert, dem sei das Discworld & Pratchett Wiki empfohlen ([wiki.ispace.org](http://wiki.ispace.org)). Wahre Fans werden Mitglied im Ankh-Morpork e.V. ([www.ankh-morpork.de](http://www.ankh-morpork.de)), der alle zwei Jahre die Scheibenwelt-Convention veranstaltet. Die diesjährige haben wir knapp verpasst, die nächste findet 2013 auf Burg Bilstein statt ([www.scheibenwelt-convention.de](http://www.scheibenwelt-convention.de)).



auf den Karten) und bei dem man einander herrlich ärgern kann.

Wallace hat den Charakter von Terry Pratchetts Scheibenwelt hervorragend eingefangen und integriert. Muss man die Romane kennen, um am Spiel seinen Spaß zu haben? Nein, muss man nicht. Aber es hilft! Allein die 130 eindrucksvoll illustrierten Karten lassen viele Personen in der Erinnerung wieder lebendig werden. Und sie machen Lust, sich wieder einmal in Pratchetts Universum hineinzuversetzen. Ich habe gerade ein paar noch fehlende Romane bestellt und bin dann mal weg ...

KMW



**Titel:** Scheibenwelt Ankh-Morpork  
**Verlag:** Kosmos  
**Autor:** Martin Wallace  
**Grafik:** Peter Dennis u. a.  
**Spieler:** 2-4  
**Alter:** ab ca. 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 60-75 Minuten  
**Preis:** ca. 35 €

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>8</b>
Nicola Balkenhol*	5
Udo Bartsch**	4
Christwart Conrad***	5
L. U. Dikus	6
Stefan Ducksch****	4
Oliver Grimm	6
Matthias Hardel*****	7
Roman Pelek*****	7
Edwin Ruschitzka*****	7
Harald Schrapers	8

*\* Den zugrundeliegenden Mechanismus mag ich ohne diese Scheibenwelt-Geschichte lieber, nämlich bei FLUXX.  
 \*\* Auf Destruktion angelegtes Sieghinderungs-spiel. Trifft meinen Nerv überhaupt nicht.  
 \*\*\* Sieghbedingungen interessant, aber leider unausgewogen. Sehr glückslastig. Der Reiz von LONDON wird bei weitem nicht erreicht. Die Vereinfachung auf zwei Kartentypen erleichtert den Zugang, hat aber ihren Preis.  
 \*\*\*\* Viel zu lang für ein Fun-Spiel, insbesondere für Nicht-Pratchett-Jünger.  
 \*\*\*\*\* Für Pratchett-Fans dank des Fun-Faktors Spielreiz 7  
 \*\*\*\*\* Wenn's läuft, macht's besonders Spaß. Wer das Spiel ernst nimmt, hat in jedem Fall verloren.  
 \*\*\*\*\* Ganz lustig, sofern man keinen typischen Wallace erwartet.*