



# Eine Frage des Timings

Wir werden wieder einmal in exotische Gegenden entführt, nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich. Edo war ursprünglich ein Fischerdorf, bevor ein frisch ernannter Shogun es im Jahr 1603 zu seinem Regierungssitz deklarierte. Auf die damit verbundenen Machtkämpfe brauchen wir hier nicht im Detail einzugehen. Sie lassen sich in Kurzform auf dem Titelblatt der Spielanleitung nachlesen. Hier nur so viel zum Einordnen: Als das Shogunat nach 265 Jahren endete, wurde aus Edo Tokio.

**A**ls Spieler wollen wir das Gebiet um Edo und den Ort selbst besiedeln, denn das verschafft uns Macht. Zum Besiedeln brauchen wir Personal, Rohstoffe sowie Geld und müssen uns Gedanken darüber machen, wie wir die verschiedenen Aktionen aufeinander abstimmen; die Autoren des Spiels, Louis und Stefan Malz, lassen uns ziemlich freie Hand.

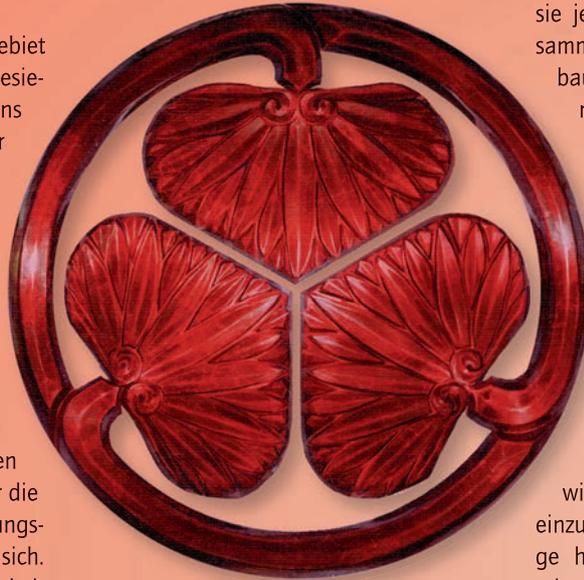
Der Spielplan hat zwei Seiten. Auf welcher gespielt wird, hängt von der Teilnehmerzahl ab. Beide Seiten zeigen ein identisches Wegenetz, nur die Verteilung der Felder auf den Kreuzungspunkten unterscheidet sich. Neben Edo im Zentrum und einigen umliegenden Ortschaften gibt es Felder, auf denen unterschiedliche Ressourcen eingesammelt werden können, und andere, auf denen neue Figuren die Spielfläche betreten.



## I Du darfst ...

Bis hierher klingt das alles nicht sonderlich originell. Den besonderen Kniff bekommt das Ganze aber durch die Planung der Züge und Aktionen. Dafür hat jeder von uns drei sog. Erlaubniskarten zur Verfügung – ein eigenwilliges Synonym für Aktionskarten. Sie sind quadratisch und diagonal in vier Segmente unterteilt, jedes ermöglicht eine Aktion. Sinnigerweise kann ich immer nur ein Viertel pro Spielzug nutzen – und da fangen meine Probleme an.

Der Ablauf sieht pro Runde zunächst eine Planungsphase vor. Jeder von uns entscheidet für sich selbst und geheim, welche drei Aktionen er in der kommenden Runde unternehmen will, und



ordnet sie in die passende Reihenfolge. Praktisch gelöst ist das durch ein kleines Steckbrett, in das die Erlaubniskarten gestellt werden, mit dem aktiven Viertel nach unten. Das allein reicht jedoch noch nicht. Ich brauche auch Beamte (sic!), um die Aktion zu autorisieren. Dafür stehen kleine Holzfiguren bereit. Wenn ich mir beispielsweise einen Sack Reis holen will, muss ich dafür einen Beamten abstellen. Ich kann diese Aktion (und einige andere) sogar bis zu dreimal wiederholen, vorausgesetzt, ich stelle entsprechend viele Beamte dafür bereit. Dummerweise habe ich insgesamt

nur fünf zur Verfügung. Und von denen muss ich auch noch welche auf den Spielplan abordnen.

## I Wer zu spät kommt ...

Es gibt nämlich Aktionen, für die ich nicht nur einen Beamten auf dem Steckbrett einsetzen muss, sondern zusätzlich jemanden auf dem Spielfeld, also quasi vor Ort brauche. Dafür werden die gleichen Holzfiguren verwendet, nur werden sie jetzt Samurai genannt. Ein Samurai sammelt für mich Ressourcen ein oder baut ein Haus oder treibt Handel, je nachdem, wohin ich ihn schicke. Das Einsammeln der Rohstoffe hat allerdings seine Tücken. Steht die Figur allein an einer Ausgabestelle für Reis, Holz oder Steine, erhält sie das volle Kontingent (3 Einheiten). Mit jedem weiteren Samurai an diesem Platz, ganz gleich ob eigener oder fremder, reduziert sich die Ausgabemenge – bis hin zu Null.

Hier wird die Spielerreihenfolge wichtig. Plane ich, mehrere Säcke Reis einzusammeln und sitze in der Reihenfolge hinten, kann es mir passieren, dass die Mitspieler gerade denselben Plan haben und ich nicht mehr die benötigte Menge bekomme. Mein Samurai kann dann aber noch auf ein alternatives Feld ausweichen, muss allerdings jeden Schritt bezahlen. Beim Spiel zu zweit gibt es die Ausweichmöglichkeit übrigens nicht. Wenigstens brauche ich mir keine Gedanken um den Kaufpreis zu machen, die Rohstoffe gibt es kostenlos.

Wie eingangs erwähnt, geht es um Macht, und die erlangen wir, indem wir





die Städte besiedeln, also Häuser errichten. Wie man die Rohstoffe dafür bekommt, wissen wir nun. Es fehlt aber noch Geld. Zunächst zehren wir vom Startkapital oder verschaffen es uns durch Aktionen. Und am Ende einer Runde zahlen uns die Städte, in denen unsere Häuser stehen, Einnahmen. Wobei auch hier nur eine feste Summe zur Verfügung steht, die wir ggf. mit anderen teilen müssen, je nachdem, wer welchen Einfluss im Ort hat. Welche Stadt wie viel zahlt, wird vor Beginn des Spiels durch Kärtchen festgelegt, wechselt also von Partie zu Partie.

Ein Haus bringt uns einen Machtpunkt. Da wir nur sieben Häuser haben, von denen eins bereits gratis und ohne Anrechnung zu Beginn aufgestellt wird, erhalten wir durch den Bau aller Gebäude gerade mal die Hälfte der Punkte, die wir brauchen, um das Spiel zu beenden. Größer ist die Punktausbeute bei Festungen, für die allerdings bestimmte Bedingungen eingehalten werden müssen. Und dann lungert auf dem Spielplan auch noch eine

Händlerfigur herum, die Tauschgeschäfte anbietet und auch Machtpunkte verschachert.

Welche Geschäfte der Händler gerade anbietet, verrät er auf einer Tauschtafel, die für eine Runde gilt. Und wir erfahren auch, was es in der nächsten Runde zu handeln gibt.

### I Qual der Wahl

Wir können also sehr viel unternehmen – vorausgesetzt, wir haben das entsprechend geplant. Insgesamt stehen uns Runde für Runde 12 verschiedene Aktionen auf den drei Karten zur Verfügung, aber wie schon gesagt können wir auf jeder Karte immer nur eine von vier nutzen. Und fatalerweise sind sie suboptimal

verteilt. In derselben Runde Steine und Holz oder Geld sammeln, um damit ein Haus zu bauen, ist nicht möglich.

Doch immerhin lassen sich Vorräte anlegen. Andere Aktionen brauchen wir, um Figuren auf den Plan zu schicken oder die Zahl unserer Beamten durch neutrale Kräfte zu verstärken. Es lassen sich sogar neue Aktionstafeln kaufen. Nicht, dass sich dadurch unsere Möglichkeiten pro Runde erhöhten. Aber die Aktionen werden deutlich lukrativer.

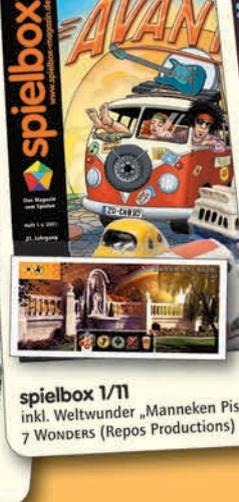
Am Ende gibt es zusätzlich für die durch Bauen oder Handel erworbenen Machtpunkte noch welche für die Samurai auf dem Spielplan und größere Geldmengen. Erwartungsgemäß gewinnt, wer die meisten Punkte eingespielt hat – vorausgesetzt, er oder sie hat auch in Edo ein Haus gebaut! Daran werden keine besonderen Anforderungen gestellt. Man

### Autorentagebuch und FAQ

Auf ihrer eigenen Seite ([www.malz-spiele.de](http://www.malz-spiele.de)) haben die Autoren eine kleine FAQ-Liste veröffentlicht, um letzte Regelunklarheiten auszuräumen. Wer noch mehr wissen möchte, findet auf [www.boardgamegeek.com/blogpost/9269](http://www.boardgamegeek.com/blogpost/9269) ein Autorentagebuch, in dem Louis und Stefan Malz über die Entwicklung ihres Spiels erzählen.

Bestellen Sie online:  
[www.spielbox-shop.de](http://www.spielbox-shop.de)

Infos über weitere Beilagen finden  
Sie ebenfalls im Online-Shop



**spielbox<sup>®</sup>  
macht  
mehr aus  
Ihren Spielen!**



kann es aber durch Schusseligkeit vergessen.

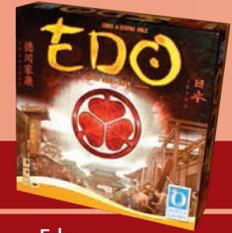
Das Ende im Auge zu behalten, ist wichtig. Während der Partie sind oft nur wenige Samurai auf dem Spielplan im Einsatz. Schließlich müssen sie auch mit Reis ernährt werden. Am Ende aber zählt jeder dort einen Siegpunkt. Und mehr als einen bringt man höchstens mit einer Sonderkarte pro Runde aufs Brett.

Welche Strategien zum Erfolg führen, hängt auch von der Spielweise der Konkurrenten ab. Es gibt sehr mächtige Sondererlaubniskarten, deren Erwerb sich lohnt – sofern sie denn im Angebot auftauchen. Sind viele Samurai unterwegs,

wird die Beschaffung von Rohstoffen mühsamer. Das alles ist gut durchdacht. Quadratische Karten, die unterschiedlich ausgerichtet werden, sind nicht neu. Bisher zeigten sie aber nur unterschiedliche Vorräte oder Stärken an (SIEDLER-KARTENSPIEL bzw. DIE FÜRSTEN VON CATAN, FINALE, TOOR), noch nie wurden sie so verwendet wie hier.

Das Spiel weiß durch viele Kleinigkeiten zu gefallen, auch gestalterischer Art. Beispielsweise können bei bestimmten Teilnehmerzahlen nicht alle Ressourcenerfelder genutzt werden und werden deshalb abgedeckt. Die Abdeckplättchen passen sich perfekt der Landschaft des Spielplans an – ganz gleich, wo sie liegen.

Die neutralen Figuren könnten etwas ausgeprägter sein, und die weißen Rundhölzer, die Reis darstellen sollen, sind schlecht gewählt. Das ist aber auch schon alles mit der Kritik. Edo verdient es gespielt zu werden. *KMW*



**Titel:** Edo  
**Verlag:** Queen Games  
**Autor:** Louis und Stefan Malz  
**Grafik:** C. Stephan, M. Fiedler  
**Spieler:** 2–4  
**Alter:** ab ca. 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten  
**Preis:** ca. 45 €

### Kein feiner Zug

Ein „Edo“ lernte ich bereits 2009 als Prototyp beim Spieletreff im Sauerland kennen. Zwar spielte es auch in Tokio, hatte aber völlig andere Regeln und stammte von anderen Autoren. Bei Queen Games kannte man diesen Prototyp und war offenbar sehr angetan – zumindest vom Titel. Vater und Sohn Malz hatten ihr Spiel ursprünglich „Altiplano“ genannt. Unter diesem Namen hatten sie auch beim Hippodice Autorenwettbewerb 2010 den Preis für das beste abendfüllende Spiel erhalten. Bei Queen suchte man nach einem neuen Thema und erinnerte sich an „Edo“. Was die Autoren dieses Prototyps in die missliche Lage brachte, ihr Spiel umbenennen zu müssen. Es erscheint jetzt bei eggertspiele unter dem Namen EDO, einer älteren Schreibweise für Edo.

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>8</b>
Udo Bartsch.....	6
Stuart W. Dagger.....	8
L. U. Dikus.....	8
Stefan Ducksch .....	8
Wieland Herold .....	7

