

Und wieder kam es zu einem „Doppelpack“: Zwei Spiele schafften gleichzeitig den Aufstieg in unsere „Ruhmeshalle“. Und erstmals waren es auch zwei Spiele aus dem selben Verlag: Hans im Glück. Dieses hier ist auch außerhalb unseres Spielkreises prämiert worden, denn es gewann den Deutschen Spielepreis 2003!

48

AMUN-RE

"Hey, Ramses! Was machst du denn hier in Memphis? Hier will ich meine Pyramiden bauen, schließlich gibt es schon etwas Baumaterial vor Ort und die Nähe zum Nil gefällt mir! Ich biete daher mehr Gold als du. Versuch also auf einem anderen Bauplatz dein Glück!"

"Das war aber nicht sehr fein von dir, mein guter Tutanchamun. Aber was soll's, drüben in Berenike, wo momentan Nofretete beabsichtigt, ein paar Pyramiden zu errichten, könnte ich es auch versuchen. Zwar kann ich dort keine Bauern ansiedeln, weil das Land zu trocken ist, durch die Bodenschätze ist aber ein schönes periodisches Einkommen garantiert. Soll sich doch Nofretete woanders umsehen!"

"Tutanchamun, du Schuft von einem Pharao! Geht man so mit einer Dame um? Gut, zieh ich halt in die Provinz Damanhur, da stehen bereits zwei schöne Tempel. Ihr werdet schon sehen, was ihr davon habt!"

Historiker werden jetzt den Kopf schütteln. Nein, also

so kann das aber nun wirklich nicht gewesen sein. Die oben angeführten Dialoge sind absolut unglaublich. Und trotzdem: Im Laufe des Spiels "Amun-Re" kommen solche Situationen vor. Von einer stimmigen Spielgeschichte also keine Spur, wieder einmal müssen Ägypten und die alten Pharaonen als Szenario für ein Brettspiel erhalten. Lassen wir also die Story ganz beiseite und konzentrieren wir uns lieber darauf, wie das Spiel selbst funktioniert.

Auf dem Spielplan finden wir 15 Provinzen. Inwieweit



dies mit der historischen Realität übereinstimmt, kann ich nicht sagen, ist aber auch nicht wichtig (siehe oben). Spielerische Tatsache ist jedenfalls, dass keine Provinz der anderen gleicht. Da gibt es fruchtbarere und weniger fruchtbare Gebiete, ersichtlich an der Anzahl an Anbaugebieten. Provinzen mit und ohne Tempel, die Provinz Damanhur besitzt sogar deren zwei. Auch der Machteinfluss der Provinzen scheint nicht überall gleich zu sein, denn die Anzahl der erwerbbaaren Machtkarten variiert von null bis vier Stück. Einige Gebiete bringen jede Runde ein fixes Einkommen, andere Gebiete nur in bestimmten Fällen. Und schließlich gibt es bei einigen Provinzen einen Bonus bei ihrem Erwerb, in Form von Gratis-Bausteinen, von Gratis-Machtkarten oder von Gratis-Gold. Das Ganze wirkt anfangs etwas verwirrend, löblicherweise widmet die Spielregel allen Details des Spielplans eine ganze Seite.

Neben vielen Karten (Macht-, Provinz- und Goldkarten), einigen Plättchen (Provinzmarker und Bauern) und diversen Spielsteinen (Bausteine, Biet- und Zählsteine) finden wir jede Menge Pyramiden in der Schachtel, ein untrügliches Zeichen da-

für, dass es wohl darum geht, möglichst viele Pyramiden zu bauen. Um die eigene Dynastie zum Sieg zu führen, sind aber noch andere Kriterien wichtig, auf die ich später genauer eingehe.

Obwohl ich normalerweise nicht gerne Regelnach- erzählungen abgebe, werden wir zum besseren Verständnis des Spiels um eine genaue Betrachtung des Spiel- verlaufs nicht umhin- kommen. "Amun-Re" gliedert sich in zwei Spiel- hälften - das alte und das neue Königreich - die bei- de aus je drei Runden be- stehen. Jede Runde läuft in 5 bzw. 6 Phasen ab:

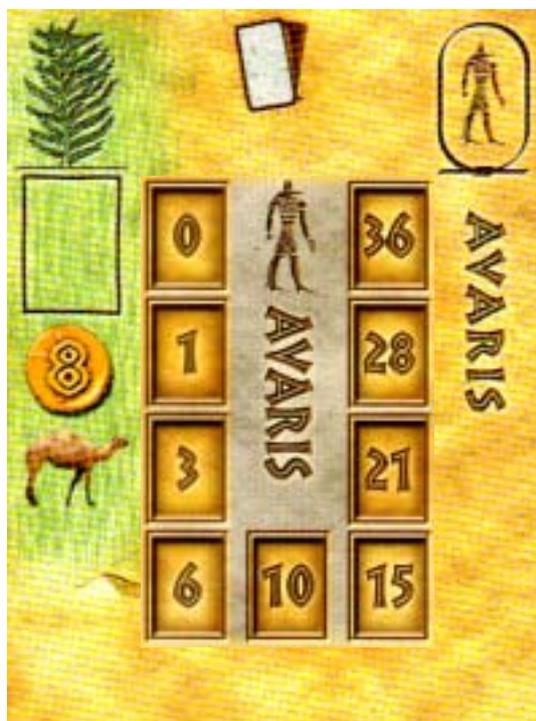
1. Aufdecken der Provinzkarten: Zuerst werden so viele Provinz- karten aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen, und auf dem Spielplan in die entsprechenden Provin- zen gelegt.

2. Erwerb der aufge- deckten Provinzen: Je- der Spieler erwirbt dann ge- nau eine der aufgedeckten Provinzkarten. Der Start- spieler darf zuerst eine Pro- vinz wählen und seinen Bietstein auf ein beliebiges Zahlenfeld der Provinzkarte legen. Die folgenden Spieler können der Reihe nach nun ihren Bietstein entweder auf ein beliebiges Zahlenfeld ei- ner freien Provinzkarte legen oder auf einer besetzten Karte das bisherige höchste Gebot erhöhen, in dem sie ihren Bietstein auf ein höheres

Zahlenfeld legen. Sobald auf jeder Provinzkarte genau ein Bietstein liegt, kann jeder Spie- ler seine Provinz in Besitz neh- men, in dem er den gebotenen Betrag an die Bank zahlt.

3. Aktionen der Spieler:

Vom Startspieler beginnend kann anschließend jeder Spie- ler Machtkarten kaufen, Bau- ern einsetzen und Bausteine erwerben. Je mehr man aller-



dings von einer Sorte nimmt, umso teurer wird es. Ein Bau- stein kostet beispielsweise nur 1 Gold, 2 Bausteine 3 Gold, 3 Bausteine bereits 6 Gold, usw. Während man bei den Bau- steinen nur von den eigenen finanziellen Möglichkeiten eingeschränkt ist, darf man nur so viele Bauern kaufen, wie in den eigenen Anbauge- bieten Platz finden. Machtkarten darf man nur so viele erwerben, wie diejenige eige- ne Provinz mit den meisten Machtkartensymbolen angibt

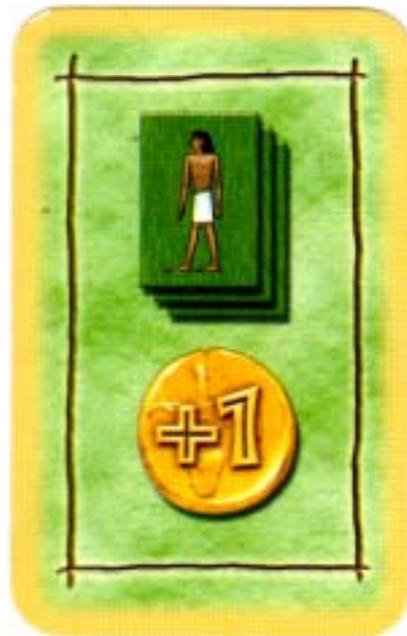
4. Opfer für Amun-Re: Je- der Spieler legt verdeckt be- liebige viele Gold-Karten vor sich ab. Nach dem Aufdecken aller Opferkarten wird die Ge- samtsumme berechnet und der Tempel auf das entspre- chende Feld geschoben. Wur- deviel geopfert, kann der Tem- pel auf Feld 3 oder gar 4 ste- hen. Wurde hingegen gegeizt und nur wenig spendiert, wird der Tempel nur auf Feld 1, maximal auf Feld 2 lan- den. Nun werden die groß- zügigsten Spender be- lohnt. Der Spieler, der das meiste Gold geboten hat, darf sich 3 Belohnungen (Machtkarten, Bauern und/oder Bausteine) neh- men, der zweitbeste Spen- der zwei. Alle anderen, die mindestens 1 Gold- stück hergegeben haben, dürfen sich noch eine Be- lohnung nehmen. Ein Spie- ler, der allerdings gar nichts geopfert hat und stattdessen mit der Karte "-3" drei Goldstücke aus dem Opferstock gestohlen hat, erhält natürlich nichts.

5. Ernte und Einnahmen: Jeder Spieler berechnet sich daraufhin die Einnahmen aus seinen Provinzen. Für jeden Bauern erhält er so viel Gold, wie die Position des Tempels angibt, also 2 Gold pro Bau- ern, wenn der Tempel auf Feld 2 steht. Einige Provinzen brin- gen jetzt noch ein Fixein- kommen, andere Provinzen - an einem "Kamel"-Sym- bol erkennbar - werfen nur dann ei- nen bestimmten Goldbetrag ab, wenn der Tempel auf Feld

1 oder 2 steht. Jeder Spieler erhält die berechnete Gesamtsumme von der Bank.

6. Wertung: Nur am Ende der 1. und 2. Spielhälfte wird anschließend eine Wertung durchgeführt. Jede Pyramide zählt dabei einen Punkt. Für jeden kompletten Satz von Pyramiden (je eine Pyramide in jeder eigenen Provinz) erhält man 3 Punkte. Auf jeder Seite des Nils ist die Provinz mit den meisten Pyramiden sogar 5 Punkte wert. Auch auf den Provinzen abgebildete Tempel bringen nun Punkte ein, und zwar entsprechend dem momentan gültigen Tempelfeld (1 bis 4). Und zuletzt können nun besondere Machtkarten eingelöst werden. Wird die darauf verlangte Aufgabe erfüllt (zum Beispiel wenn alle drei Provinzen im Besitz des Spielers am Oberlauf oder alle drei Provinzen am Unterlauf des Nils sind), kassiert man noch drei Extrapunkte. Am Ende der 2. Spielhälfte, also ganz zum Schluss, werden sogar noch die Spieler mit dem meisten Gold mit 6, 4 und 2 Punkte belohnt. Alle Punkte werden auf einer Punkteleiste vermerkt, und wer schluss-

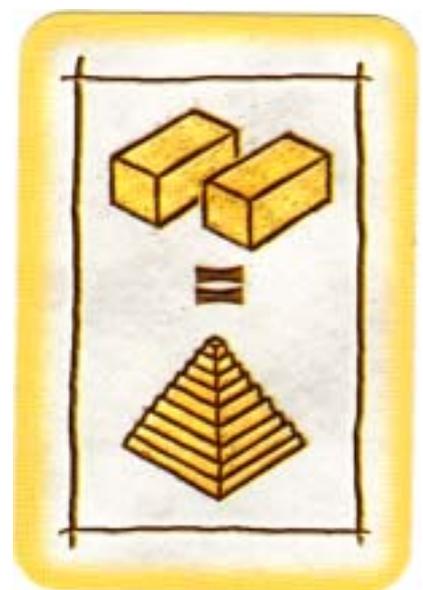
endlich die meisten Punkte erringen konnte, gewinnt das Spiel.



Wie wir bereits eingangs festgestellt haben, ist die Geschichte nicht gerade stimmig. Eigentlich ist "Amun-Re" eine reine Konstruktion. Aber was für eine! Vom perfekt funktionierenden Mechanismus, bei dem vor allem die gelungene Versteigerung hervorzuheben ist, bis zur Wertung, bei der - wie bei Knizia üblich - viele Dinge zu berücksichtigen sind, passt einfach alles. Das zufällige Auftauchen der Provinzkarten mit ihren unterschiedlichen Voraussetzun-

gen sowie die Machtkarten, die in verschiedenen Phasen des Spiels Vorteile bringen können, bringen reichlich Abwechslung ins Spiel. Langfristige Strategien sind zwar nicht möglich, aber das Spiel als solches ist sehr taktisch orientiert und garantiert für die volle Spieldauer Spannung und Kurzweil. Auch wenn einige Zufallsmomente vorhanden sind, ist "Amun-Re" sicher äußerst anspruchsvoll und dadurch vielleicht nicht für die breite Masse geeignet. Der "Vielspieler" kommt damit hingegen voll auf seine Rechnung. Der Beweis dafür ist der "Deutsche Spielepreis 2003", den sich das Spiel heuer wirklich verdient hat.

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Amun-Re
Art:	Versteigerungsspiel
Autor:	Rainer Knizia
Spieler:	für 3 bis 5 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Hans im Glück
Jahr:	2003
Dauer:	ca. 90 Minuten
Preis:	ca. Euro 30,-
Auszeichnung:	Deutscher Spielepreis 2003