

Kleinverlage sind sozusagen das Salz in der Suppe in der Spieleszene. Und auch die Knobelritter schätzen nicht nur Spiele von den Marktführern, was sich natürlich in ihrer „Hall of Games“ niederschlägt. Und so gelang diese Spiel von Jean du Poel in unsere Ruhmeshalle....

23



Fragen Sie einmal den Mann auf der Straße nach der bekanntesten Filmszene. Ich bin mir ziemlich sicher, daß 90 % aller Befragten das Wagenrennen aus dem Film "Ben Hur" nennen werden. Das packende Quadrigen-Rennen im Circus von Antiochia mit dem erbitterten Zweikampf vom Juden Ben Hur gegen seinen ehemaligen Freund, den römischen Tribun Messala, ist noch immer einer der Höhepunkte der Filmgeschichte. Wen wundert's da noch, daß auch ein Spiel den berühmten Titel "Ben Hur" trägt.

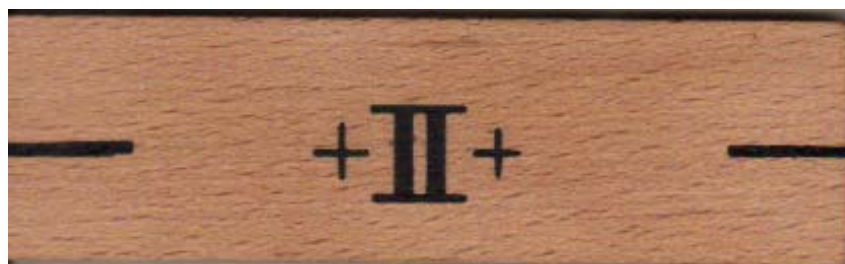
In dem bei "fagus" erschienenen Spiel wird dieses Wagenrennen von zwei bis sechs Spielern simuliert. Das Spielmaterial ist wirklich von allerbesten Güte: Ein großer Kunstlederplan, der das zu umrundende Oval zeigt; die unterschiedlichsten Karten und Kärtchen aus dickem Papier;

fünf verschieden lange Streckenmesser aus Holz; zwei Würfel und - vor allem - sechs wunderschöne, große Streitwagen aus Holz. Alles vom Autor Jean du Poel, seines Zeichens Diplomdesigner, selbst gestaltet. Da will man sofort eintauchen in diese Spielwelt. Also hurtig einen Wagenlenker auswählt (Ben Hur, Messala oder den nicht minder gefährlichen Byzantiner, Athener, Sidonier oder Korinther?), die Quadriga an den Start gestellt und los geht's mit einer Trompetenfanzare.

Bewegt werden die Streitwagen jedoch nicht mit den Würfeln, sondern mit Hilfe der "Tempo"-Karten. Die Karten können fünf verschiedene Werte aufweisen: +I+, II, +II+, III oder +III+, welche wir auch auf den fünf verschieden langen Streckenmessern finden. Um den Vorgang der Bewegung zu verstehen, ist es sinnvoll, ein Beispiel zu zeigen. Also: Wir spielen die Kar-

te "II" und nehmen uns den entsprechenden Streckenmesser. Dieses Holzplättchen setzen wir nun genau vor unseren Streitwagen. Dadurch, daß der Sockel, auf dem unser Streitwagen steht, auf beiden Seiten abgeschrägt ist, kann man das Plättchen nach Belieben bis zu 30 Grad nach links oder rechts ausrichten. Danach nimmt man den Streitwagen und setzt ihn vorne an. Auch hier erlaubt die Abschrägung des Sockels eine Richtungsänderung bis maximal 30 Grad. Wir haben uns nun, weil der Streckenmesser "II" gleich lang ist wie unser Streitwagen, um genau 2 Längen vorwärtsbewegt, dies erklärt auch die römische "2". Das "+" wie bei "+III+" bedeutet noch eine halbe Länge zusätzlich, in diesem Falle dreieinhalb Längen.

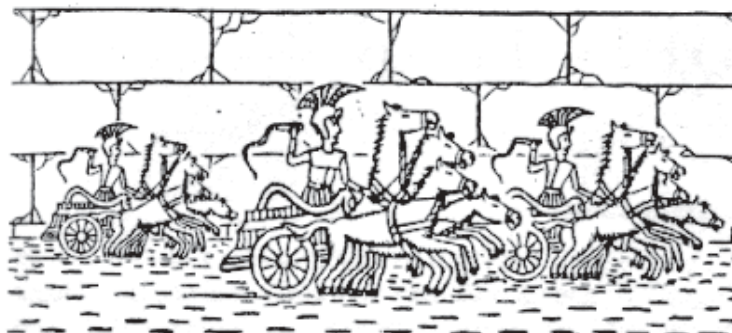
Dieses relativ freie Bewegen seiner Figuren auf dem Plan ist das eigentlich Innovative des Spiels. Es gibt keine vorgegebenen Felder oder Punkte! Das Wörtchen "relativ" soll uns allerdings sagen, daß es dennoch gewisse Einschränkungen gibt, denn na-



türlich müssen die Quadrigen im Circus Runden drehen und dürfen dabei auch weder die äußere, noch die innere Begrenzung berühren. Es handelt sich - wie wir aus dem Film wissen - schließlich um massive, hohe Wände, und wer dort in so hohem Temporeinfahrt.... Bumm! Erschwert wird die Aufgabe nicht nur durch die engen Kurven, sondern auch dadurch, daß man nicht vorher probieren darf, ob man mit einem gewählten Streckenmesser auch tatsächlich noch die "Kurve kratzt".

Und damit noch nicht genug, hat man zudem noch mit den nicht zimperlichen Mitstreitern um den Sieg zu kämpfen. Wer gesehen hat, mit welchen Gemeinheiten Messala da Ben Hur zugesetzt hat, mit Peitschen, Rempeln und sogar dem Ansägen der Radspeichen, der kann sich vorstellen, daß es im Spiel

schen" und "Rempeln" werden dabei mit den Würfeln ausgeführt. Wer die höhere Zahl würfelt (Tempo-Karten mit Hufeisen können das Würfelergebnis modifizieren), gewinnt. Beim Peitschen muß

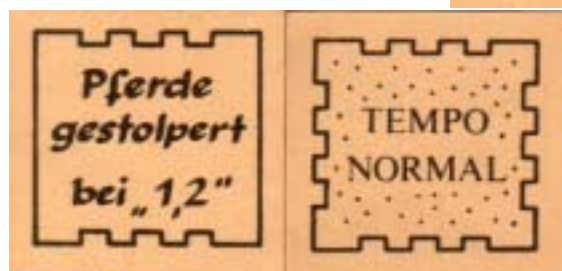


der Unterlegene sein Gefährt beim nächsten Zug lediglich Richtung nächste Mauer hinziehen. Beim Rempeln hingegen kann die unterlegene Figur sogar einige Längen nach hinten fallen. Hier ist auch ein kleiner Kritikpunkt anzumerken, denn es gibt keine Regel,

Kurvenradius unterschätzt hat, mit seinem Gespann an der Wand, ein ander Mal muß ein Wagen wegen allzuvieler Defekte mitten im Rennen aufgegeben. Wie dies? Normalerweise kann man nach dem Ausspielen einer Karte eine neue Kartenachziehen. Dabei kann man sich von einem der beiden Stapel "Tempo normal" oder "Tempo riskant" bedienen, ihre Bedeutung

erklärt sich wohl von selbst. Unglücklicherweise verdienen nicht alle Karten die Bezeichnung "Tempo-Karten". Es sind vielmehr "Unfall"-Karten, kleine unvorhergesehene Zwischenfälle, die jedem Rennen seine besondere Würze verleihen. Ihre Auswirkung ist

zwar immer gleich, aber die witzigen Texte des Autors Jean du Poel verdienen eine Erwähnung. Einige Beispiele gefällig? "Talisman vergessen", "Hufeisen abgekriegt" oder "Zuviel Promille". Man wirft dann einen Würfel, würfelt man eine der angegebenen Zahlen, passiert der "Unfall". Das heißt 1 x Aussetzen und -schlimmer noch - man darf keine Karte mehr nachziehen. Hat man keine Karten mehr,.... eh schon wissen!



die es verhindert, daß auf diese Weise ein Spieler gleich mehrmals "gerempelt" wird, und dadurch eventuell von vorne nach ganz hinten durchgereicht wird.

ebenfalls nicht gerade friedlich zugeht. "Gepeischt" wird, wenn sich zwei Streitwagen berühren. "Gerempelt" wird hingegen, wenn einer der Spieler mit seiner Quadriga unbedingt am Vordermann vorbeiziehen will (direkt über dessen Streitwagen). "Peit-

Bei all diesem Unbill ist es kaum verwunderlich, daß der eine oder andere Wagenlenker das Ziel gar nicht erreicht. Mal klebt einer, der allzu rasant die Kurve geschnitten hat oder einfach den

Man sollte es nicht glauben, aber nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden (ein weiterer Vorteil des Spiels ist die frei wählbare

Spieldauer) erreicht tatsächlich eine Quadriga das Ziel, welche selbstverständlich vielumjubelt und mit Lorbeeren überhäuft wird. Aber vielleicht war das ja nur eines einer ganzen Serie von Rennen, so nach einem Meisterschaftsprinzip, aber das können sich die Spieler jederzeit selbst ausmachen. Spannend ist so ein "Ben Hur"-Wagenrennen allemal, ob kurze Strecke oder längere, ob nur ein Rennen oder gleich mehrere.

Außerdem ist das Ganze äußerst stimmungsvoll und mit viel Liebe zum Detail und vor allem hochwertigem Material



umgesetzt. In unserem Spielklub wird "Ben Hur" daher seit vielen Jahren immer wieder gerne ausgepackt.

Und doch muß ich eine Kritik anbringen: Die Spielregel. Sie ist - wie bei fast allen Spielen des Oldenburger Diplomdesigners - sehr unvoll-

ständig und kompliziert, ja ich würde sagen, so holprig wie das Oval im Circus von Antiocha. Aber was soll's: Damit muß man bei Kleinverlagen rechnen, da bleibt wenigstens mehr Platz für eigene Regel-Interpretationen.

Tracy

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Ben Hur
Art:	taktisches Rennspiel
Autor:	Jean du Poel
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	fagus Spiele
Jahr:	19??
Dauer:	1 bis 2 Stunden
Preis:	nicht mehr erhältlich

