

Nach dem fulminanten Auftakt von Goldsieber Spiele mit einigen spielerischen Perlen zwischen 1995 und 1997 wurde es eine Zeitlang ruhig. Die Gestaltung - meist von Franz Vohwinkel - blieb zwar erstklassig, die Spiele konnten das hohe Niveau jedoch nicht halten. Erst 2000/2001 kamen wieder wirklich gute Spiele ins Programm. Nun ist Goldsieber bei Noris gelandet, hoffentlich wird dort nicht auf anspruchsvolle Spiele vergessen....

36



"Das Amulett". So kurz und prägnant lautet der Titel des Spiels. Da es bei diesem neuesten Spiel von Goldsieber darum geht, sein Amulett als erster mit magischen Edelsteinen zu vervollständigen, ist der Name eigentlich schon vorbestimmt gewesen. Schauen wir uns deshalb einmal an, wie die Spieler - allem Anschein nach mächtige Zauberer - es anstellen, an die begehrten Juwelen zu gelangen.

Jeder der drei bis sechs Magier verfügt also über ein solches Amulett. Nett anzusehen mit reichen Verzierungen und seltsamen Gravuren. Aber was natürlich vorerst fehlt, sind die Edelsteine. Diese befinden sich auf dem Spielplan, der verschiedene Landschaften zeigt. Blaue Gewässer, grüne Wälder, sandfarbene Steppen und schneebedeckte Gebirge wechseln sich ab, in der Mitte steht eine Stadt mit 4 Stadtteilen. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich das bunte Gemisch von Land-

schaften als eine Art Sechseck-Raster mit symmetrischem Muster. Jede Landschaft trägt noch ein Symbol, das anzeigt, welches Metall man für Edelsteine dort eintauschen muss. In einigen Gebieten stehen zudem noch Pyramiden. Zu deren Bedeutung und jener der großen Mauer, die im Norden verläuft, komme ich später zurück.

Ach ja, die Edelsteine. 10 verschiedene Sorten gibt es. Rote, gelbe, grüne, hell- und dunkelblaue, weiße, orange, und was weiß ich noch alles. Sie werden zu Spielbeginn schön auf dem Spielplan verteilt, und zwar so, dass in alle Gebiete zwei Stück kommen, in die vier Stadtteile sogar drei Stück. Das ist jetzt die Ausgangssituation. Die Magier müssen die Edelsteine nur mehr einklauben.

Gratis sind die Edelsteine jedoch nicht zu haben. Die Magier müssen dafür mit Metallen bezahlen. Vier ver-

schiedene Metalle gibt es, und jedes Metall wird in einem anderen Gebiet als Zahlungsmittel akzeptiert. So braucht man in Wäldern Silber (Argentum), in den Wassergebieten sind Goldkarten (Aurum) notwendig, in den Bergregionen muss man mit Eisen (Ferrum) bezahlen und in den Steppen wird nach Kupfer (Aes) verlangt. Nur in den Städten werden alle Metallkarten angenommen. Da aber im Normalfall in jedem Gebiet nur ein einziger Edelstein zu haben ist, hat nur der Meistbietende die Chance, sich einen der Edelsteine dieses Gebietes zu nehmen und damit sein Amulett zu schmücken.

Jeder Magier hat zu Spielbeginn nur je eine Karte jedes Metalls. Berechtigte Fra-



ge nun: Wie kommt man zu mehr Metallkarten? Durch Zaubern natürlich, denn wozu hat man schließlich Zaubern studiert und als Zauberlehrling jahrelang Kröteneier und Fledermauskot gesammelt und fleißig Zaubersprüche gebüffelt?!

Die Zaubersprüche sorgen - neben allerlei positiven Effekten - für den richtigen Nachschub an Metallkarten. Allerdings bringt nicht jeder Zauberspruch gleich viel Metallkarten. Miteinigigen Zaubersprüche kann man drei oder vier Metallkarten pro Runde einheimsen (z.B.: mit "Kupferner Überfluss" kriegt man 3 Kupfer-Karten), die meisten jedoch bringen nur eine Metallkarte, einige wenige sogar überhaupt keine. Dafür haben die Metallkarten mit geringem Nachschub mehr oder weniger brauchbare besondere Eigenschaften.

Auf alle Zaubersprüche detailliert einzugehen würde den Rahmen dieser Spielbeschreibung sprengen, aber einige der unterschiedlichen Wirkungen möchte ich erwähnen. Da gibt es Sprüche, die einen Einfluss auf Edelsteinversteigerung haben. Andere sorgen dafür, dass bestimmte Metalle als "Joker" herangezogen werden können. Wieder andere Zauberkarten bringen zusätzliche Metallkarten, wenn man bestimmte Edelsteine in seinem Besitz hat. Mit einigen Zaubersprüchen be-

sitzt man Vorteile in Gebieten mit Pyramiden oder an der Großen Mauer. Kurz und gut: die 33 Zauberspruchkarten sorgen wirklich für viel Abwechslung im Spielgeschehen. Es versteht sich da-



her von selbst, dass die Zaubersprüche sehr gefragt sind.

Es ist nur schade, dass die Wirkung eines Zauberspruchs nicht ewig anhält. Jeder Magier verfügt über 10 Energiesteine, seine gesamte Zauberkraft sozusagen. Wenn es darum geht, einen Zauberspruch zu erwerben, wird mit Energiesteinen geboten. Wer am meisten bietet, legt die gebotene Anzahl Energiesteine auf die Zauberspruchkarte. Am Ende jeder Runde wandern dann von jedem Spruch ein oder zwei Energie zurück in den eigenen Vorrat. Befindet sich auf einem Spruch kein Energiestein mehr, ist der Spruch aufgebraucht und wird abgelegt.

So, da hätten wir also alle Teile des Spiels zusammen. Das Ganze ist eigentlich ganz logisch aufgebaut: Mit Zaubers-

prüchen kommt man zu Metallen. Mit Metallen bezahlt man Edelsteine. Und mit den Edelsteinen besetzt man sein Amulett. Es ist vielleicht noch notwendig, auf den genauen Spielverlauf einzugehen. Jede

Runde gliedert sich in 4 Phasen: In der **Zauberspruchphase** werden so viele neue Zaubersprüche versteigert, wie Spieler mitspielen. In der **Metallphase** erhalten die Spieler Metallkarten entsprechend ihrer Zauberspruchkarten. In der **Edelsteinphase** wird ein Spielstein von Gebiet zu Gebiet bewegt. In

jedem Gebiet erhält der Spieler, der die meisten passenden Metallkarten bietet, einen Edelstein. Und in der **Energiephase** werden von jedem Zauberspruch ein oder zwei Energiesteine entfernt.

Viel mehr gibt es da nicht zu erklären. Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler ent-



weder 7 farblich verschiedene oder 8 beliebige Edelsteine besitzt. Wie viel Zeit dies in etwa in Anspruch nimmt, hängt von der Spielerzahl ab, ist aber meiner Erfahrung nach doch kürzer als ich anfangs befürchtet habe. So haben wir zu dritt lediglich eine dreiviertel Stunde gespielt, zu viert eine gute Stunde. Für ein derart komplex wirkendes Spiel eigentlich nicht lange. In voller Besetzung dauert's dann schon länger, bei sechs Spielern kann's auch mal zwei Stunden ausmachen.



Die Spielregeln zu "Das Amulett" mögen vielleicht zu Beginn etwas erschrecken, die Mühe lohnt sich aber auf jeden Fall. Es ist sehr interaktiv und die Zauberkarten sorgen für viel Abwechslung. Ein Vorteil für Einsteiger ist, dass man nicht alle Zauberkarten auf einmal erklären muss, sondern erst wenn sie auftauchen.

In unseren ersten Partien störte uns allerdings ein

wenig die Glücksabhängigkeit durch die Anfangsverteilung der Zauberkarten. Erfahrene "Amulett"-Spielern können aber - und ich empfehle es auch dringend - die Variante spielen, dass man zu Spielbeginn nicht zwei fixe Zaubersprüche erhält, auf die man je zwei Energiesteine legt, sondern aus vier Zauberspruchkarten zwei wählen darf, die man auch beliebig mit Energiesteinen belegt.

Abschließend noch einige Worte zum Material. Es ist schön und funktionell. Das Design erfolgte - wie bei den meisten Goldsieber-Spielen, von Franz Vohwinkel. Er hat die Karten sehr schön gestaltet, besonders die Zauberspruchkarten sind ausgesprochen hübsch und erinnern ein wenig an Magic-Karten. Der Spielplan hingegen ist etwas bunt geraten, da habe ich schon wesentlich bessere von Vohwinkel gesehen.

"Das Amulett" ist meiner Meinung nach wieder eines jener Spiele, die man öfters spielen muss, um es zu genießen, aber auch gerne bereit ist, dies zu tun.....

Tracy

**Game News-
Wertung**



Info-Box

Titel:	Das Amulett
Art:	Versteigerungs- und Sammelspiel
Autoren:	Alan R. Moon & Aaron Weissblum
Spieler:	für 3 bis 6 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Goldsieber Spiele
Jahr:	2001
Dauer:	60 bis 90 Minuten
Preis:	ca. Euro 26,--

