

Recht viele „Spiele des Jahres“ haben es ja nicht in unsere „Hall of Games“ geschafft, was sich sogar noch jetzt fortsetzt. Aber das folgende Spiel hat es sich wirklich verdient, es bekam ja auch gleichzeitig den „Deutschen Spielepreis 1996“

18

El Grande

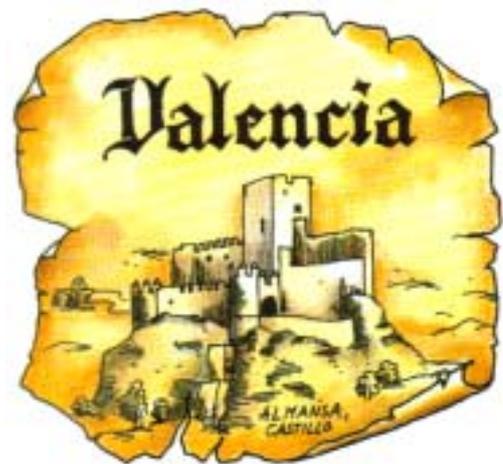
Am Beginn jeden Jahres spielt jeder Adlige reihum eine Machtkarte zwischen 1 und 13 aus. Die Machtkarten repräsentieren den Einfluß der Adligen für das laufende Jahr, wobei keine Zahl im

selben Jahr zweimal gewählt werden darf. Mit den Machtkarten werden Caballeros aus der Provinz an den eigenen Hof geholt, wobei gilt: Je höher die Machtkarte, umso weniger Caballeros können rekrutiert werden. Gleichzeitig dienen die Machtkarten dazu,

"Eure Majestät,

Nachdem ich nun mehrere Monate auf der iberischen Halbinsel verbrachte, bin ich nun in der Lage, Euch einen umfassenden Bericht über die politischen Verhältnisse Eures Verbündeten -Spanien- zu liefern. In meinen Studien kam ich zu Ergebnissen, die Eure Majestät sehr verwundern werden. Die eigentliche Kontrolle von Hispanien wird demnach nicht vom Monarchen, sondern von drei bis fünf Adligen, den "Granden" ausgeübt. In einem neunjährigen Zyklus wird dabei jeweils der mächtigste Grande ermittelt, derjenige also, der den meisten Einfluß auf die neun Regionen Spaniens (Galicien, Baskenland, Aragon, Katalonien, Alt-kastilien, Neukastilien, Sevilla, Granada und Valencia) hat. Dazu verschickt jeder der Granden im Laufe der Jahre seine Caballeros in die einzelnen Regionen und versucht mit allen möglichen Aktionen die Macht-verhältnisse zu seinen Gunsten zu verändern.

Eure Majestät wird sich nun fragen, wie dies ohne Wissen des Königs ablaufen kann. Nun, ich konnte einmal in einer kleinen Kammer des Escorials die Granden bei ihrem Intrigantenspiel beobachten. In nachstehendem Bericht werdet Ihr die List und Tücke erfahren, mit der die Edelmänner am Hofe des Königs um die Macht in Spanien rittern. Sie sitzen um einen Tisch, haben einen großen Plan in der Mitte ausgebreitet, der Spanien mit den Regionen zeigt. Ihre zuerst zugelosten Stammsitze werden durch größere Holzwürfel auf der Karte dargestellt, ihre treuen Anhänger - die Caballeros - durch kleinere Würfel derselben Farbe. Anfangs hat jeder nur zwei Caballeros in seiner Stammregion. Wie die Adligen nun ihre Caballeros in die anderen Regionen entsenden, möchte ich Eurer Majestät nun kurz schildern.



festzulegen, in welcher Reihenfolge die Granden Aktionen durchführen können. Jedes Jahr stehen dabei allen Adligen 5 Aktionen offen zur Auswahl, dargestellt mit den Werten 1 bis 5. Jede Aktionskarte erlaubt eine Sonderaktion, die mehr oder weniger

Einfluß auf die Machtverhältnisse in den Regionen haben kann. So können mit solchen Sonderaktionen eigene und/oder fremde Caballeros beliebig auf dem Plan verteilt, ganze Regionen leergefegt, der Könige in andere Regionen versetzt, Caballeros wieder in die Provinzen zurückgeschickt, Vetorechte gegen Aktionen der Konkurrenten erworben und Sonderwertungen hervorgerufen werden, und noch vieles mehr. Außerdem wird mit der gewählten Aktionskarte festgelegt, wieviel Caballeros man vom Hof aus in die einzelnen Regionen auf dem Spielplan entsenden kann, also je nach Wert einen bis fünf. Diese Caballeros dürfen übrigens nur in Regionen rund um die derzeitige Königsregion (in der Königsregion ist jedwede Veränderung strengstens untersagt) oder ins Castillo eingesetzt werden.



Eure Majestät können sich vorstellen, vor welchem Dilemma da die Edelmänner manchmal sitzen, da sie ja einerseits immer neue Caballeros anwerben sollten (niedri-



ge Machtkarten notwendig), andererseits aber nicht die besten Aktionen (höhere Machtkarten erforderlich) verpassen möchten.

Es wird Eure Majestät nun interessieren, wie nun ermittelt wird, wer die meiste Macht im Lande ausübt. Dazu erfolgt alle drei Jahre eine Wertung. In jeder Region erhalten die Adligen Punkte für die anwesenden Caballeros, entsprechend den Wertungstafeln. So erhält zum Beispiel der Grande, der die Mehrheit in Neukastilien hat, 7 Punkte. Der Zweitplatzierte bekommt noch 4 Punkte und der Drittplatzierte muß sich mit 2 Punkten zufriedengeben. In anderen Regionen sind die Punkte anders verteilt, z.B.: Galicien 4/2/0. Zusätzlich gibt es noch Boni, wenn man in seiner Stammregion oder in der Königsregion die meisten Caballeros hält.

Ein Wort noch zum Castillo. Dieses wird durch einen hohen Turm mit Öffnung an der Oberseite dargestellt und ist als eine Region besonderer Art anzusehen.

Zum Einen wird das Castillo wie eine Region gewertet, wengleich hier der Ausgang erst beim Aufdecken des hohen Turms ersichtlich ist. Zum Anderen können aber danach die Caballeros geheim in andere Regionen versetzt werden und dort die Mehrheitsverhältnisse vor der Wertung noch gehörig ändern.

Für unser schönes Land kann und will ich als Euer treuer Untertan so eine Art der Staatsführung nicht empfehlen, es dürfte klar sein, daß nur eine echte Monarchie dem Wohl eines Volkes wirklich dienen kann. Doch das von mir beobachtete Machtspiel um dem Tisch hat mich trotzdem sehr fasziniert. Alle Personen waren ständig ins Ge-



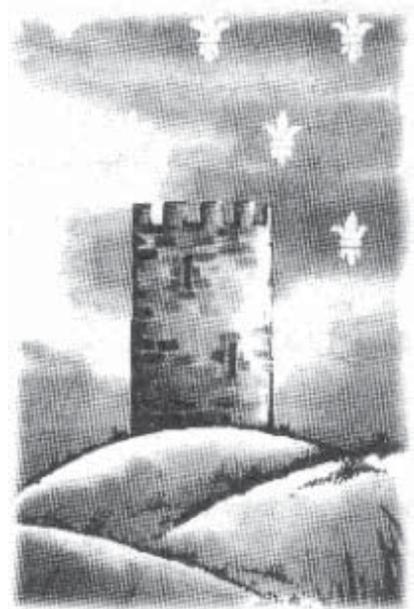
schehen einbezogen und es war sehr abwechslungsreich, wozu sicherlich die immer wieder neuen Aktionskarten beitragen. Zudem waren die verwendeten Hilfsmittel von hoher Qualität. Es sieht schon sehr edel aus, wenn die Intriganten um den Tisch sitzen und die farbigen Holzwürfel auf dem schön bemalten Plan verschieben oder in das hohe Castillo aus Holz werfen.

Ich habe Euch heimlich ein Exemplar aus Hispanien

mitgebracht, ich kann mir vorstellen, daß es zur bloßen Unterhaltung an unserem Hofe auch großen Anklang finden wird.

Euer ergebener Diener
Paco Bavero"

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	El Grande
Art:	Positions- und Wertungsspiel
Autoren:	Wolfgang Kramer und Richard Ulrich
Spieler:	für 3 bis 5 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Hans im Glück
Jahr:	1995
Dauer:	75 bis 120 Minuten
Preis:	ca. Euro 29,--
Erweiterungen:	„König & Intrigant“, „Player's Edition“, „Grandissimo“, „Großinquisitor & Kolonien“

