

Klaus Teuber ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren überhaupt. Und bei den „Rittern der Knobelpfunde“ auch einer der beliebtesten. Nicht lange nach seinem Jahrhundertspiel „Die Siedler von Catan“ kam mit „Galopp Royal“ ein weiteres seiner Spiele in unsere „Hall of Games“.

10

Galopp Royal

„Und hier melden wir uns vom 1. Internationalen Galopperderby von Versailles. Auch heute haben sich einige interessante Gespanne eingefunden beim „Prix de Louis d'Or“. Drei bis fünf Teilnehmer werden an den Start gehen, insgesamt stehen 6 Rennen, mit immer größerer Renndistanz, dafür aber auch steigendem Preisgeld auf dem Programm. Ja, meine sehr geehrten Damen und Herren, es kann gleich losgehen. Um Mißverständnissen vorzubeugen, möchte ich Sie hinweisen, daß keine Pferdegespanne auf den Parcours geschickt werden, sondern Sänften! Und die einzelnen Trägermannschaften werden zuerst ersteigert. Ein Moment voll knisternder Spannung, wer wird wohl die beste Truppe für seine Sänfte erwerben können? Dabei kennen die Teilnehmer nur immer einen einzelnen Träger aus einer Vierermannschaft. Ah, ich sehe, alle Gespanne sind bereit, und mit dem Startschuß bewegen sich die Sänften Richtung Ziel.

Halt, was ist denn das? Ein vermutlich verwirrter Träger hat die falsche Richtung eingeschlagen, ein anderes Team, aufgrund von drei Nieten als krasser Außenseiter vermutet, hat sich kraft eines überaus starken Kerls überlegen an die Spitze gesetzt. Tja, das liegt wohl daran, daß nur jeweils einer der vier Träger in einer Runde der Leistungsträger ist, wer das ist, be-



stimmt der Zufall. Da setzen einige dann - wie sagt man so schön? - auf's falsche Pferd.

Achtung, jetzt wird es spannend, die ersten Sänften erreichen das mit einem Tri-

umphbogen gekennzeichnete Ziel. Wie Sie sicher wissen, erhalten die ersten drei wertvolle Prämien in Form von „Louis d'Or“. Und wir kommen gar nicht zur Ruhe, denn schon werden wieder die Träger fürs nächste Rennen versteigert! Und wir sind natürlich auch wieder live dabei! Vorerst aber noch etwas Werbung. Bleiben Sie dran.....“

Aus dieser Live-Übertragung sind schon die wesentlichen Spielelemente von „Galopp Royal“ herauszuhören: Die Mannschaften müssen zuerst ersteigert werden, dabei kommt schon eine gehörige Portion Bluff ins Spiel. Da kann es leicht passieren, daß man selbst den Preis in die Höhe getrieben hat, und dann ungewollt für teures Geld die Mannschaft voller Nieten erhält. Andererseits darf man Spitzenteams auch nicht zu billig für die Mitspieler überlassen. Die Rennen selbst werden durch einen vierseitigen Würfel (hier „Dreispitz“ genannt) geregelt. Die erwürfelte Zahl bezeichnet den Träger, der momentan im Einsatz ist. Man darf seine Sänfte entsprechend seiner Stärke vorwärtsziehen. Bei den Trägern gibt es die Werte 1, 2, 3 und 5, aber auch -2. Beson-



ders attraktiv ist das "Schlitzohr", das es erlaubt, sowohl eine eigene Sänfte 2 Felder Richtung Ziel, als auch eine fremde nach hinten zu bewegen.

Die ersten drei im Ziel kassieren dann Prämien. Der Letzte hat den Vorteil, von jeder Mannschaft einen Träger entfernen zu dürfen (gute bei den Gegnern, einen schlechten bei der eigenen Sänfte). Dies und auch noch weitere Versteigerungen zwischen den Rennen sorgen dafür, daß bei jedem Rennen andere Mannschaften an den Start gehen.

Klaus Teuber schafft es immer wieder, auch auf einfachen Mechanismen beruhende Spiele zu einem Erlebnis zu machen. Normalerweise würde man an einem Wettrennen mit Würfeln einfach vorbeisehen, doch die Art und Weise, wie der Starautor die Elemente Versteigerung und Wettlauf verknüpfte, hat was in sich. Spieleprofis und Berufsstrategen sind ohnehin nicht die Zielgruppe von "Galopp Royal" und all jenen, die an flotten, heiteren Familienspielen ihre Freude haben, kann man dieses Spiel aus dem Premierensprogramm von

Goldsieber-Spiele nur empfehlen.

Noch ein paar Worte zum Material: Die Schachtelgröße ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig und meiner Meinung nach auch wieder viel zu groß, aber immerhin sind alle vier Spiele von Goldsieber-Spiele im selben Format. Das Spielmaterial ist zum Großteil aus Pappe (Plan, Sänften auf Plastiksockeln, Ablagekarten und "Louis d'Or"), doch der bewährte Comicstil von Franz Vohwinkel bringt auch eine lustige Stimmung rüber.

Info-Box

Titel:	Galopp Royal
Art:	Versteigerungs- und Würfelspiel
Autor:	Klaus Teuber
Spieler:	für 3 bis 6 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Goldsieber Spiele
Jahr:	1995
Dauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	leider nicht mehr erhältlich

Teuber

Game News-
Wertung

