

Und der nächste Streich von „Hans im Glück“. Der Österreicher Bernd Brunnhofer beweist sein Gespür für gute Spiele, denn innerhalb von zwei Jahren kam mit „Goa“ bereits das vierte Spiel seines Verlages in unsere „Hall of Games“.

57



Ich bin ein portugiesischer Kaufmann, mein Name tut nichts zur Sache. Mit gerade mal 4 Schiffen, zwei Kolonisten und einer Handvoll Dukaten bis ich vor ein paar Monaten von meiner Heimatstadt Porto aufgebrochen, um hier auf Goa - einer Insel an der Westküste Indiens - mein Glück zu versuchen. Mein Ziel ist es, einen lukrativen Gewürzhandel über die Route Molukken - Malacca - Goa - Lissabon zu betreiben. Schließlich ist das 16. Jahrhundert angebrochen, und da will man für sich und seine Familie etwas Wohlstand schaffen.

Mein erster Weg führt mich in die Auktionshalle. Nur dort kann ich Plantagen ersteigern, ohne die es sehr schwierig ist, überhaupt an Gewürze ranzukommen. Der Ablauf einer Auktion ist ganz genau geregelt. Alle zu ersteigenden Objekte sind auf einer 5 x 5 Felder großen Übersichtstafel abgebildet. Einer von uns Kaufleuten - leider habe ich mit einigen meiner Landsleute als Mitbewerber zu tun - setzt seinen Versteigerungsmarker zusammen

mit einer "Flagge" (als Erstersteigerungsrecht) auf den Rand der Tafel oder - im weiteren Verlauf - auf ein freies Feld. Reihum setzt dann jeder von uns einen eigenen Marker auf ein angrenzendes Objekt, bis alle ihr Interesse an einem Stück bekundet haben. Schließlich werden die Objekte der Reihe nach versteigert. Wer nach einer einzigen Bietrunde das Höchstgebot abgibt, zahlt sein Gebot an den Kaufmann, dem die Versteigerungsmarke gehört. Nimmt sich dieser - als Letztbieter - das Objekt selbst, muss er die Dukaten an die Bank abgeben.



Bei den Plantagen finde ich fünf verschiedene Gewürzarten vor: Ingwer, Pfeffer, Zimt, Muskat und Gewürznel-

ken. Die meisten Plantagen können zwei Schiffsladungen tragen, es gibt aber auch kleinere, die nur 1 Schiffsladung hervorbringen. Der Zeitpunkt der Auktionen ist übrigens so günstig gewählt, dass alle Plantagen bereits abgeerntet sind, und man die vollen Lager sogleich mitersteigert. Auf meinem Lagerplan kann ich die ersteigerten Plantagen festhalten. Kleine Gewürzsäckchen in den Farben weiß (Ingwer), grün (Pfeffer), braun (Zimt), rot (Muskat) und schwarz (Nelken) verschaffen mir einen schnellen Überblick über die momentanen Lagerbestände.

Neben Plantagen kann ich außerdem noch viele andere nützliche Dinge erwerben. Neue Kolonisten beispielsweise, die ich für neue Kolonien (dazu später) benötige. Neue Schiffe, von denen kann man nie genug haben. Zusätzliche Arbeitskräfte, die mir helfen können, mehr Aktionen in einem Wirtschaftsjahr durchzuführen. Oder Verträge, die mir jedes Jahr einen Nutzen bringen, wie zum Beispiel ein Schiffsvertrag, bei dem mir jedes Jahr ein neues Schiff geliefert wird. Es gibt noch einige andere Sachen, auf die ich aber nicht näher eingehen werde, da ich mich nun auf die Jahresplanung konzentrieren muss.

So ein Arbeitsjahr ist einfach viel zu kurz. Es gäbe ja so viel zu tun, wenn man sich gegen die harte Konkurrenz durchsetzen will. Leider kann ich mit meinem Personalstand immer nur drei Aktionen pro Jahr durchführen. Und so muss ich ganz genau vorausplanen, ob ich eine **Ernte** einbringe (erhöht wieder meine Lagerbestände an Gewürzen), einen **Schiffsbau** veranlasse (Schiffe kann man immer brauchen, wie ich schon sagte) oder **Steuern** eintreibe (ohne Geld müsste ich bei Auktionen fast tatenlos zusehen). Interessant sind auch **Expeditionen**, die zwar immer vorteilhaft ist, deren Nutzen jedoch - das liegt ja in ihrer Natur - nicht vorhersehbar ist. Sehr wichtig sind auch **Koloniegründungen**, da sie mir neue Anbaufelder für Gewürze verschaffen. Für das Gelingen einer Koloniegründung sind aber ausreichend Kolonisten notwendig, und wie viele Kolonisten tatsächlich die Reise antreten wollen, kann man nicht im voraus wissen.

Als kleiner Gewürzhändler sind meine Fähigkeiten anfangs nicht allzu gut. Gerade mal ein Schiff können meine Männer bauen, ein einziges Gewürzfeld können sie abernten, etc. Auf meinem Entwicklungstableau, welches mir auf einen Blick verrät, wie gut etwa meine Ernte

sein wird oder wie viele Steuern ich einheben kann, sind zu Beginn alle Marker im niedrigsten Bereich. Eine weitere - und in den meisten Fällen sehr sinnvolle - Aktion ist es daher, die einzelnen Bereiche weiter zu entwickeln. Ein **Fortschritt** auf dem Entwicklungstableau ist jedoch



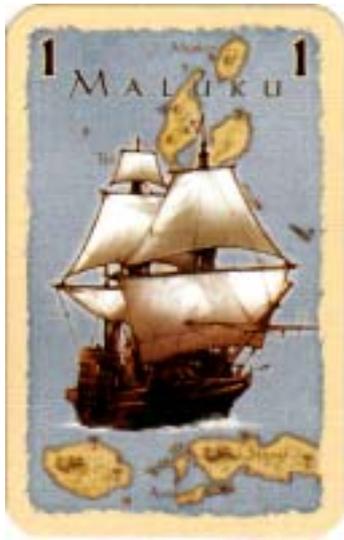
nicht gratis, sondern muss durch die Lieferung von bestimmten Gewürzen finanziert werden, wofür wir natürlich Schiffe brauchen. Für die ersten Verbesserung sind nur geringe Mengen nötig, so muss ich für die Erhöhung meiner Ernteerträge von 1 Gewürzfeld auf 2 Felder lediglich eine Schiffsladung Pfeffer abliefern. In Folge steigert sich allerdings die erforderliche Menge, sowohl an Gewürzen als auch an Schiffen. Welche und wie viele Gewürze/Schiffe ich für welchen Fortschritt zu entrichten habe, kann ich wiederum auf dem Entwicklungstableau ablesen.

Nach einem Arbeitsjahr, welches mit entsprechenden zusätzlichen Arbeitskräften noch produktiver werden kann (4 oder mehr Aktionen), folgt wieder eine Versteigerungsrunde. Danach wieder ein Arbeitsjahr, gefolgt von einer weiteren Versteigerung, etc. Nach vier Jahren wechselt - so hat man mir erzählt - das Angebot bei den Auktionen, und noch bessere Objekte sollen zu erstehen sein. Da heißt es für mich, bei den Auktionen geschickt zu bieten und den Gewürzhandel gut zu führen, denn nach Ablauf von acht Wirtschaftsjahren habe ich vor, der erfolgreichste Kaufmann westlich von Portugal zu sein!

"Goa" - das ist der Titel dieses Spiels, welches heuer bei "Hans im Glück" erschienen

ist. Wenn sich die obige Beschreibung etwas kompliziert anhört, dann ist das noch gar nichts gegen das Spiel selbst, denn zum besseren Verständnis habe ich einige Regeln und viele Details einfach weglassen. Im Wesentlichen gliedert sich eine Runde des Spiels in 2 Phasen. Während in der Versteigerungsphase die Spieler in enge Interaktion miteinander geraten (das Bieten kann ganz schön knif-



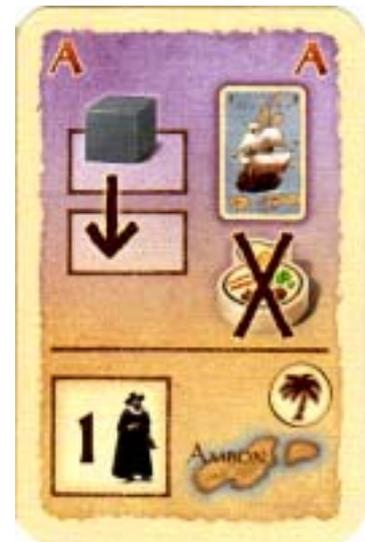


nach diesem Schema bewertet, wer also alle vier Kolonien gründen konnte, darf sich ebenfalls über 10 Punkte freuen. Und schließlich gibt es noch Siegpunkte für den Spieler mit dem meisten Bargeld, für nicht eingesetzte Expeditionskarten und für spezielle Plättchen (zum Beispiel "Missionen"). Es gewinnt natürlich der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

lig sein, denn jeder Marker hat seinen Nutzen, aber Geld ist knapp), spielen sie in der Aktionsphase eher für sich alleine, wobei jede einzelne Aktion gut durchdacht sein will.

Bei Spielende zählen vor allem die Fortschritte auf dem Entwicklungstableau. Je weiter man einen Bereich entwickelt hat, umso mehr Siegpunkte bringt er ein. Ein Fortschritt ist 1 Punkt wert, zwei Fortschritte bereits 3 und drei Fortschritte schon 6 Punkte. Hat man einen Bereich bis zur 4. und letzten Stufe entwickelt, sind das stolze 10 Punkte. Auch die Kolonien werden

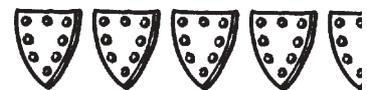
Mir persönlich hat "Goa" sehr gut gefallen, denn trotz seiner Komplexität greifen die einzelnen Spielelemente sehr gut ineinander. Bei den Auktionen kommt es darauf an, den Wert der einzelnen Plättchen gut abzuschätzen, denn wer hier geschickter agiert, spart sich einiges an wichtigen Aktionen. Die Aktionen selbst sollten gut aufeinander abgestimmt sein, und man sollte - besonders zum Spielschluss hin - möglichst viel im voraus planen. Mit zunehmender Spielerfahrung bekommt man mehr Überblick, Spielanfänger werden sich allerdings schwer tun, zumal die Spielregel nicht leicht verständlich



ist. Auch wird "Goa" sicher nicht für jedermanns Geschmack sein. Doch wer solche Herausforderungen an seine kleinen, grauen Zellen sucht, schöne, komplexe Versteigerungs- und Logistikspiele liebt, wird sicher immer wieder gerne "Goa" aus dem Spielregal holen.

Maely

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Goa
Art:	Wirtschafts- und Auktionsspiel
Autor:	Rüdiger Dorn
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Hans im Glück
Jahr:	2004
Dauer:	90 bis 120 Minuten
Preis:	ca. Euro 35,-
Auszeichnung:	3. Platz beim Deutschen Spielepreis 2004

