

Recht viele Spiele von Österreichern haben wir in unserer „Hall of Games“ ja noch nicht. Lediglich zwei Spiele, welche von Clubmitgliedern entwickelt wurden, haben es in die Ruhmeshalle geschafft. Das folgende Spiel ist nun das Dritte im Bunde. Es wurde von unserem Landsmann Peter Prinz zuerst in seinem eigenen Kleinverlag herausgebracht, bevor es ein großer Verlag entdeckte...

69



2005, schon ausführlich darüber berichtet habe. Das stimmt aber nur zum Teil, denn es handelte sich dabei um das Spiel aus dem Eigenverlag des Spieleautors Peter Prinz. Selbst wenn das Spiel in der

der tauchen Gerüchte über diverse Quellen oder wichtige Hilfsmittel auf, denen man nachgehen sollte.

So sollen gerade in diversen Pariser Büchereien wertvolle Informationen über das Zwischenstromland aufgetaucht sein. In Wien wiederum sollen sich irgendwie alte Schriften befinden, die Hinweise auf mögliche Stätten altägyptischer Pharaonengräber liefern könnten. Außerdem soll ein Besuch der Londoner Museen recht lohnend sein, denn da erfährt man nun vielerlei über alte Kulturen im Allgemeinen. All dies kommt auf sogenannten Forscherkarten vor, von denen stets vier offen ausliegen. Jede Karte gibt an, in welcher der sechs europäi-

Wenn Du, ja genau DU, der vielleicht einzige Leser der "Game News", die klubinterne "Hall of Games" ein wenig interessiert verfolgt hast, wird Dir wohl aufgefallen sein, dass das nächste Spiel, welches den Aufstieg in diese Ruhmeshalle schafft, wahrscheinlich "Jenseits von Theben" sein wird. Du weißt ja schon, was daraus resultiert: nähere Vorstellung des Spiel, um den selbst auferlegten Informationsauftrag zu erfüllen, um auf die spielerischen Perlen des Jahrgangs hinzuweisen, blablabla...

Neuerscheinung bei Queen Games nur wenige Änderungen erfuhr, so hat es doch erst diese Fassung geschafft, die Knobelritter derart zu begeistern, dass sie es unbedingt in der "Hall of Games" sehen wollen.

Und so mache ich mich pflichtbewusst - nur für Dich! - ein zweites Mal daran, archäologische Ausgrabungen durchzuführen, eine im wahrsten Sinne des Wortes knochenharte Arbeit. Doch so schnell geht das auch wieder nicht, man kann nicht einfach die Schaufel irgendwo in den Sand stecken und zum Buddeln beginnen. Da sind schon gewisse Vorkenntnisse notwendig. Zuerst gilt es, die größten Bibliotheken der wichtigsten europäischen Hauptstädte zu durchforsten, und sich auf diese Weise Wissen anzueignen. Immer wie-

Jetzt vernehme ich jedoch schon Deinen Einwand. Als aufmerksamer und verantwortungsbewusster Leser willst Du mich darauf hinweisen, dass ich vor mehr als zwei Jahren, genauer gesagt in der Ausgabe Nr. 156 der Game News vom 21. Juli



schen Hauptstädte (London, Paris, Rom, Wien, Berlin oder Moskau) und für welche der fünf antiken Kulturen (Kreta, Griechenland, Ägypten, Palästina oder Mesopotamien) man das entsprechende Wissen bekommt. Doch forschen, kramen, stöbern braucht Zeit, und so ist auf jeder Karte auch vermerkt, wie viele Wochen es braucht, um an das Wissen zu kommen.



Die Zeit spielt nämlich eine große Rolle. Ich bin ja schließlich nicht der einzige Archäologe auf Erden, weshalb es umso wichtiger ist, schneller als meine Kollegen beim Sammeln von Wissen und somit früher und besser gerüstet an den Ausgrabungsstätten zu sein. Die Zeit, die ich zum Schmökern in Bibliotheken und Museen auf der Suche nach Hinweisen bringe, wird genauso auf einer Zeitleiste (in Wochen) festgehalten, wie jene, die ich zum Reisen und später auch zum Buddeln benötige.

Unter den Forscherkarten tauchen jedoch auch noch andere interessante Sa-

chen auf, die mich in meinen Bemühungen unterstützen können. So kann ich Assistenten anwerben, die wertvolles Spezialwissen für alle Ausgrabungen mitbringen. Grabungsteams können angeheuert werden, die mit ihren Schaufeln mehr Sand beiseite schaffen können. Ein Automobil hilft, die Fahrtzeit bei längeren Strecken um eine Woche zu reduzieren, ein Zepelin bringt mich sogar sofort - ohne Zeitaufwand - an einen beliebigen Ort, es kann dafür aber nur ein einziges Mal verwendet werden.

Sobald ich der Meinung bin, mir ausreichend Wissen für eine erfolgreiche Ausgrabung angeeignet zu haben, begeben sich an eine Ausgrabungsstätte. Dort kommt das sogenannte "Chronokel" zum Einsatz. Auf dieser Scheibe stelle ich ein, wie viel Wissen ich für die entsprechende Kultur - Spezialwissen plus eventuelles Allgemeinwissen - angehäuft habe. Die Scheibe zeigt mir dann, wie oft ich buddeln darf, abhängig von der Anzahl der Wochen, die ich zu investieren gewillt bin. Je länger ich an der Ausgrabungsstätte verweile, umso mehr Plättchen darf ich aus dem Stoffbeutel ziehen darf. Die Fundstücke darf ich behalten, wertlosen Schutt (Nieten) werfe ich nach dem Graben wieder in den Beutel zurück. Daraus ergibt sich, dass die Chancen auf Erfolg höher sind, je früher man anfängt. Auf jeden Fall erlischt mit einer Ausgrabung die Grabungslizenz für diese Stätte,

erst im darauffolgenden Jahr erhält man wieder gültige Grabungserlaubnisse.



Die Fundstücke bringen mir die begehrten Siegpunkte, wobei es zwar in jeder Ausgrabungsstätte 36 Punkte zu holen gibt, die Verteilung unter den jeweils 13 Fundstücken aber überall verschieden ist. Daneben kann ich auch durch Vorträge bei Kongressen in diversen Städten und durch die Teilnahme an Ausstellungen Siegpunkte sammeln. Während Kongresse einfach gesammelt werden und dann je nach Anzahl Siegpunkte bringen, sind für Ausstellungen, welche zudem eine zeitliche Begrenzung haben, bestimmte Fundstücke erforderlich. Bei Spielende zählt auch noch das größte Fachwissen jedes Grabungsgebietes Siegpunkte. Nach Ablauf des Jahres 1903 endet die Partie, und bin ich derjenige mit den meisten Siegpunkten, kann ich mich verdientermaßen als den weltweit besten Archäologen bezeichnen.



Der Spielspaß ist gegenüber der alten Version gleich geblieben. Zwar spielt durch die zufällig auftretenden Forscherkarten und das glücksabhängige Wühlen im Stoffbeutel Fortuna eine entscheidende Rolle, trotzdem ist "Jenseits von Theben" überaus reizvoll. Als besonders gelungen habe ich vor zwei Jahren schon die innovative Zeitregelung empfunden. Warum stehen aber erst jetzt die Knobelritter so drauf? Zum einen ist es gelungen, einzelne Spielelemente noch besser zu machen, das Spiel noch etwas abzurunden. So gibt es unter anderem Verbesserungen bei den ehemals komplizierten Ausstellungen, in der Kartenzusammenstellung (der unbeliebte "Weise Mann" wurde

durch die hilfreichen "Hinweise aus der Bevölkerung" ersetzt, etc.), im Wegfall einer umständlichen Sonderwertung am Schluss, usw.

Vor allem aber - und daran merkt man, wie auch das Auge "mitspielt" - ist "Jenseits von Theben" von Queen Games nun ein richtiger optischer Leckerbissen. Nicht nur die Grafik ist jetzt absolut professionell und attraktiv, das praktische "Chronokel" und die deutlich besser zu Ausgrabungen passenden Grabbelsäckchen führten auch zu einer Verbesserung in der Handhabung. Insgesamt ein

tolles Spiel, das zurecht zum "Spiel des Jahres 2007" nominiert wurde.

Wally

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Jenseits von Theben
Art:	Sammelspiel
Autor:	Peter Prinz
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Queen Games
Jahr:	2007
Dauer:	60 bis 90 Minuten
Preis:	ca. Euro 29,--
Auszeichnung:	Nominiert zum „Spiel des Jahres 2007“

