

Und wieder Klaus Teuber. Mit diesem Spiel hat es die gesamte „Trilogie“ („Entdecker“, „Die Siedler von Catan“ und „Löwenherz“ bilden ja eine thematische Einheit) in unsere „Hall of Games“ geschafft. Zwar ist das alte „Löwenherz“ nicht mehr erhältlich, dafür hat Kosmos eine Überarbeitung („Der König kehrt zurück“) im Programm.



Ein neues "großes" Spiel bei Goldsieber, noch dazu von Klaus Teuber, da braucht man mich wirklich nicht zweimal fragen. Das lasse ich mir nicht entgehen, darüber eine Rezension zu schreiben! Also wurde schnell "Löwenherz" - so der Name des Werkes - bei einem Spielehändler bestellt (wichtigere Spielekritiker oder solche, die sich als solche ausgeben, brauchen hingegen für ein Rezensionsexemplar nichts auslegen). Ein paar Tage später dann der Augenblick, den ich ein bißchen wie Weihnachten empfinde: Das Auspacken der Spieleschachtel. Sogleich wird das Spielmaterial ausgebreitet und begutachtet:

Aha, ein variabler Spielplan. Sechs quadratische Planteile, die in einen fixen Rahmen nach Belieben gesetzt werden können! Einige Burgen und Ritter (eher Wappen mit Schwertern) als Spielfiguren in vier Farben, zwar in

Plastik, dafür aber schön anzusehen. Jede Menge schwarze Plastikgrenzen, vier Machtsteine und viele unterschiedliche Karten, auf deren Funktion ich aber erst später eingehen werde: Das Material macht jedenfalls einen optisch guten Eindruck.

Ob das Spiel dann aber auch das Spielerherz höher schlägen läßt, dazu müssen wir erst mal den Spielablauf prüfen. Ein praktische Spiel-



übersicht gibt erste Aufschlüsse. Es gilt, möglichst große Gebiete um seine Burgen abzustecken, für die man Punkte erhält und entsprechend weit auf der Machtliste vorrückt. Die Spielübersicht schlägt für Anfänger eine Startaufstellung vor, Fortgeschrittene können dann die Planteile beliebig zusammensetzen und auch die Burgen jedesmal neu aufstellen. Die zum Punktegewinn notwendigen Gebietsveränderungen werden durch Aktionen, welche sich auf den Aktionskarten befinden, geregelt.

Für jede Runde wird eine Aktionskarte aufgedeckt, auf ihr stehen jeweils 3 Aktionen zur Auswahl. Vom Startspieler ausgehend der Reihe nach bekundet jeder Spieler durch das Ausspielen einer Entscheidungskarte sein Interesse an einer bestimmten Aktion. Doch nicht auf jeder Aktionskarte sind dieselben Aktionen abgedruckt. Fünf verschiedene Aktionen gibt es, die sich da in unterschiedlicher Verteilung auf den Karten befinden. Die Aktion "Grenzen setzen" erlaubt es, die abgebildete Anzahl von Grenzen (eins bis drei) auf dem Spielplan einzusetzen. Bei der Aktion mit dem Wappen-Symbol darf man entweder einen Ritter auf dem Plan unterbringen oder ein ei-

genes Gebiet um bis zu 2 Felder erweitern. Stärker noch ist die Aktion mit den zwei Wappen: Zwei Ritter einsetzen oder einen Ritter setzen und ein Gebiet erweitern. Bei der Aktion "Politikkarte ziehen" kann man sich aus einem von 2 "Politikkarten"-Stapeln eine Karte auswählen. Und beim "Goldsack" erhält man Geld von der Bank.

Vier Spieler, drei Aktionen nur zur Auswahl*! Als einigermaßen guter Mathematiker fällt mir auf, daß da einer leer ausgeht. Und wirklich ist es so, daß sich Spieler für dieselbe Aktion entscheiden können, zwangsläufig zwei Spieler sogar müssen. Beim "Goldsack" ist dies nicht so tragisch, hier wird der entsprechende Betrag brüderlich geteilt. Doch die anderen Aktionen können lediglich von einem Spieler durchgeführt werden! Da heißt es vorerst einmal miteinander verhandeln, bis einer dem anderen das Handeln überläßt. Freilich nicht ohne sich vorher noch diese edle Geste mit einigen Dukaten entlohnen zu lassen. Wenn es allerdings zu keiner Einigung



zwischen den Spielern kommt, findet ein Duell statt. Hierbei nehmen die Kontrahenten eine beliebige Anzahl Dukaten in die Hand. Wer mehr eingesetzt hat, gewinnt und muß dafür das Geld an die Bank abgeben.

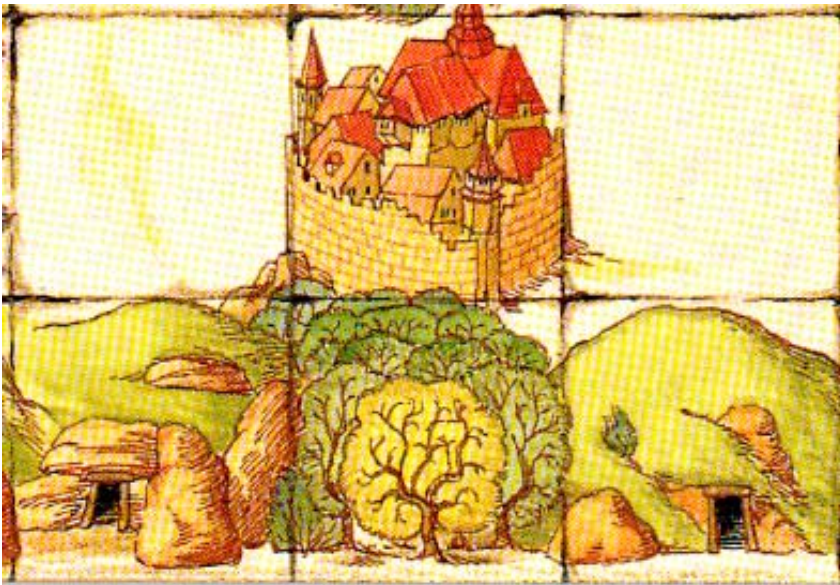
Die drei Aktionen werden der Reihe nach abgehandelt: Dukaten werden kassiert, Politikkarten werden gezogen, Grenzen werden gesetzt, Ritter werden aufgestellt und Gebiete werden erweitert. Für all dies gibt es natürlich bestimmte Vorschriften und Regeln. Machtpunkte, die für den Sieg notwendig sind, erhält man immer bei einer Wertung. Diese kann einerseits passieren, wenn durch Grenzsetzung ein Gebiet mit nur einer Burg entsteht (das nennt man Gebietsgründung). Dann gibt es Punkte für den Besitzer der Burg je nach Größe des Gebietes. Andererseits haben auch die Gebietserweiterungen Einfluß auf die Machtpunkte: Der "Eroberer" erhält Pluspunkte, ein eventuell Geschädigter verliert entsprechend Punkte auf der Machtleiste. Besonders wichtig für die Wertungen sind die auf dem ganzen Spielplan verstreuten Städte, für die es je saftige 5 Bonuspunkte gibt!

Die Aktionskarten kommen übrigens in fünf verschiedenen Stapeln vor, die nacheinander durchgespielt werden. Bei der Verteilung der Aktionen wurde sinnvollerwei-



se darauf geachtet, daß anfangs mehr "Grenzen"-Karten vorkommen, im späteren Spielverlauf immer häufiger "Wappen"-Karten. Im letzten Stapel befindet sich dann auch die Karte "Der König ist tot", die das Spiel beendet. Derjenige, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Machtpunkte hat, gewinnt und erweist sich als der würdige Thronfolger.

Soweit die Theorie, die sich sehr verlockend anhört. Doch nur die Praxis bringt Stärken und Schwächen eines Spiels richtig zum Vorschein. Spielrunden zusammenzubringen erwies sich als überhaupt kein Problem. Manchmal muß man seine Mitspieler zu ihrem Glück zwingen,



aber die guten Referenzen (Teuber und Goldsieber) haben auch sie neugierig gemacht. Um es kurz zu fassen: Schwächen konnten wir in all unseren Partien keine feststellen! "Löwenherz" ist bis ins Detail durchdacht, stimmig, interaktiv und vielschichtig. Dem Fachmann kommen zwar viele Spielelemente aus Topspielen der letzten Jahre bekannt vor. Die Art und Weise, wie Meisterkoch Klaus Teuber die Zutaten zusam-

mengerührt und das Gericht gewürzt hat, überzeugt aber in jeder Hinsicht. Dem Spieler werden sowohl kurzfristige Entscheidungen (durch die gerade verfügbaren Aktionen) als auch längerfristige strategische Überlegungen abverlangt. Das Setzen der Grenzen erinnert mich sogar ein bißchen an "Go" oder "Twixt".

"Löwenherz" ist somit ein weiterer Vertreter der neuen Generation anspruchsvol-

ler Spiele und mein persönlicher Favorit für den Spielejahrgang 1997. "Die Siedler von Catan" haben einen Trend eingeleitet, die breite Öffentlichkeit hat ihn aufgegriffen und scheint jetzt gute, komplexe Spiele richtiggehend zu verlangen. Als langjähriger Spieler kann man diese Entwicklung nur begrüßen.

Mealy

*Bei 3 Spielern darf der Startspieler 2 Aktionen wählen, zwei Spieler sollten meiner Meinung nach ein anderes Spiel wählen.

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	Löwenherz
Art:	Verhandlungs- und Positionsspiel
Autor:	Klaus Teuber
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Goldsieber Spiele
Jahr:	1997
Dauer:	75 bis 120 Minuten
Preis:	nicht mehr erhältlich
Kosmos-Ausgabe:	ca. Euro 25,-

Der König ist tot!

