

Mit der Zeit kamen die „Ritter der Knobelrunde“ dann doch auf den Geschmack und einige Spiele von Reiner Knizia schafften den Sprung in unsere „Hall of Games“. Das 30. Spiel in unserer Ruhmeshalle besticht auch durch die gelungene optische Gestaltung und ist das erste Werk eines neuen Spieleverlages....

30



Die Essener Spielmesse im Herbst 1998 erlebte die Geburt eines neuen Spieleverlages. Na ja, nicht wirklich ein neuer Verlag, vielmehr ein neuer "label" bei den "Ravensburgern". Wieso dies?, werden sich nun einige Spieler fragen. Wurde nicht gerade mal sechs Monate zuvor stolz die Unternehmensstrategie mit den drei Bereichen Ravensburger Spiele, F.X.Schmid-Spiele und FX-Spiele präsentiert? Die Antwort ist für so manchen Branchenkenner, daß die Ravensburger endlich wieder einmal die höchste Auszeichnung des deutschen Spielmarktes, das "Spiel des Jahres" erobern wollen. Also wurde "alea" gegründet, am Chiemsee angesiedelt und dem Verantwortlichen Stefan Brück alle künstlerische Freiheit gegeben.

Das Ergebnis der intensiven Arbeit kann sich sehen lassen. Mit Reiner Knizia wurde ein Spieleautor genommen,

dem die Krönung bis jetzt zwar versagt blieb, der nichtsdestotrotz jedoch fast ein Garant für gute Spiele ist. "Ra" führt uns ins alte Ägypten mit seiner faszinierenden zweitausendjährigen Vergangenheit. Jeder der 3 bis 5 Spieler übernimmt eine Dynastie und versucht, das Geschick des Landes auf bestmögliche Art zu leiten, um dafür Ehrenpunkte zu bekommen. Das heißt im Klartext: möglichst viele Pharaonen stellen, Monumente errichten, die Fruchtbarkeit des Nils nutzen und natürlich auch auf das Volk und die Götter schauen.

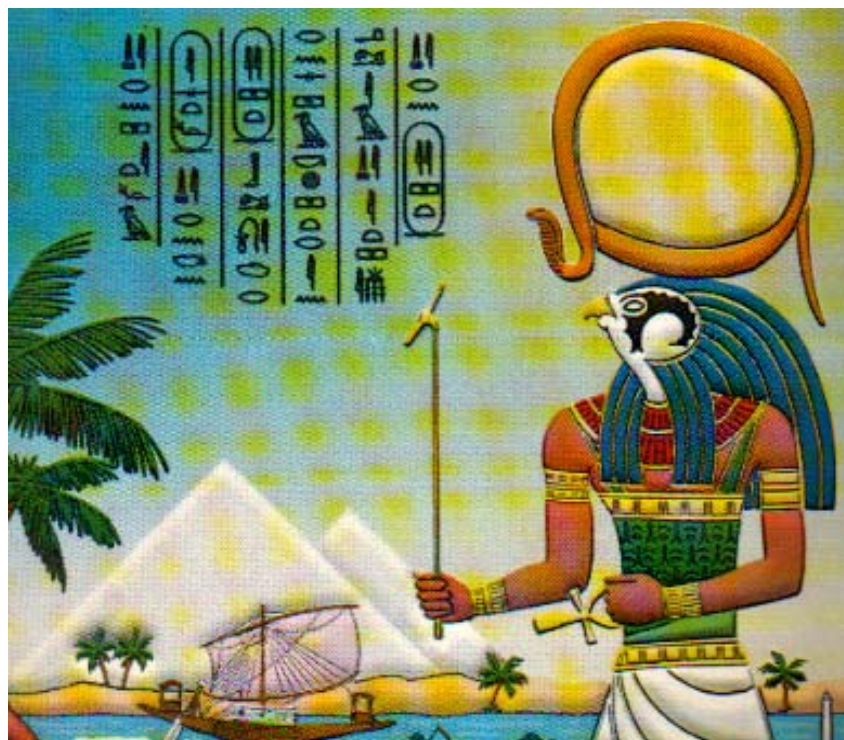
Wer jetzt eine komplexe Geschichtssimulation erwartet, sieht sich getäuscht. Die erwähnten Elemente - Götter, Pharaonen, Nil, Monumente und dergleichen - sind nämlich allesamt auf 180 Plättchen abgebildet. Das Spiel ist nicht mit wenigen Worten erklärt, darum möchte ich zuerst auf den Spielmechanismus eingehen, wie man die Plättchen erwirbt. Reihum decken die Spieler ein Plättchen nach dem anderen auf und legen es zur "Spiel-Reihe" auf den Spielplan. Das geht solange, bis ei-

ner von drei Fällen auftritt: Ein "Ra"-Plättchen (zeigt den ägyptischen Sonnengott) wird aufgedeckt, oder das insgesamt 8. Plättchen liegt in der Spielreihe, oder ein Spieler entschließt sich von selbst (aus welcher taktischen Überlegung auch immer), statt des Ziehens eines neuen Plättchens vielmehr "Ra" zu rufen. Dann kommt es zu einer Bietrunde um alle ausliegenden Plättchen.

Nun sind die Plättchen natürlich nicht umsonst zu haben. Da aber keinerlei Spielgeld in der Schachtel aufzufinden ist, muß wohl etwas anderes als "Zahlungsmittel" dienen. Und richtig: Als Einsatz zum Erwerb der Plättchen haben die Spieler Sonnensteine, je nach Spieleranzahl drei oder vier Stück. Jede Sonne trägt eine andere Zahl von 1 bis 16, die Verteilung zwischen den Spielern ist so festgelegt, daß die Spieler mit den höchsten Einzelwerten zum Ausgleich dafür die niedrigere Gesamtsumme zu Beginn



kriegen. Die 1er-Sonne liegt anfangs auf dem Spielplan. Die Bietrunde geht einmal reihum, wer die höchste Sonne eingesetzt hat, bekommt alle Plättchen der Spielreihe sowie die Sonne auf dem Spielplan. Der eigene eingesetzte Sonnenstein kommt dafür neu auf den Spielplan und steht seinerseits bei der nächsten Bietrunde mit im Angebot. Der auf diese Weise mitersteigerte Sonnenstein wird vorerst umgedreht und kann erst in der nächsten Epoche herangezogen werden.



Jetzt ist natürlich Plättchen nicht gleich Plättchen. Nehmen wir daher die verschiedensten Arten genauer unter die Lupe. Die Funktion der "Ra"-Plättchen habe ich schon erklärt, so nebenbei dient der Sonnengott auch dazu, das Ende einer der drei Epochen anzuzeigen, aber dazu etwas später. "Pharaonen" sammeln kann sich auszahlen, denn wer am Ende einer Epoche die meisten "Pharaonen"-Plättchen vor sich liegen hat, bekommt satte 5 Punkte. Wer in einer Epoche jedoch die wenigsten Pharaonen gestellt hat, verliert zwei Ruhmespunkte. Eroberte "Pharaonen"-Plättchen bleiben am Ende einer Epoche bei den Spielern. Ganz anders

werden die "Zivilisations"-Plättchen gehandhabt. Wer nicht zumindestens ein solches Plättchen ersteigern konnte, verliert gleich 5 Punkte. Positive Punkte gibt es nur ab drei verschiedenen "Zivilisations"-Plättchen, was nicht so einfach ist, da diese Plättchen nach jeder Epoche aus dem Spiel kommen. Sehr ertragreich können "Nil"-Plättchen sein, aber nur, wenn man mindestens auch über ein "Überschwemmungs"-Plättchen verfügt. Aber gerade diese "Überschwemmungs"-Plättchen wandern nach jeder Epoche aus dem Spiel, wohingegen die "Nil"-Plättchen bei den Spielern verbleiben. "Monumente" sammeln zählt sich nur für das Spielende aus, also für die dritte Epoche. In den beiden ersten Wertungen

zählen sie nämlich gar nichts, dafür am Schluß umso mehr. Und zwar wird dann sowohl der Besitz vieler verschiedener, als auch der Besitz mehrerer gleicher (ab 3 Stück) Monumente belohnt. Logischerweise bleiben die Monumente nach jeder Epoche vor den Spielern liegen. "Götter" fungieren als eine Art Joker. Ein Spieler kann ein "Götter"-Plättchen, wenn er an der Reihe ist, einsetzen, um ein beliebiges Plättchen der Auslage dafür zu erhalten. Und schließlich gibt es noch "Gold"-Plättchen, die nur einmalig drei Ruhmespunkte bringen.



Um das Ganze noch um eine Nuance kniffliger zu machen, existieren noch zu den meisten Plättchenarten negative Ereignisse. So muß beispielsweise, wer ein "Erdbeben" erhält, zwei seiner Monumente zerstören. Eine "Dürre" wiederum sorgt dafür, daß 2 eigene "Nil"-Plättchen, vor-

zugsweise Überschwemmungen, verloren gehen. Alles in allem genug für einen abwechslungsreichen Spielverlauf. Nach Ablauf einer Epoche (tritt ein, wenn eine bestimmte Anzahl "Ra"-Plättchen aufgedeckt wurden oder jeder Spieler seine drei Sonnensteine eingesetzt hat), zeigt sich dann, wer die besten Plättchen ersteigert hat. Jeder Spieler erhält Ruhmespunkte für seine Plättchen nach den oben angeführten Kriterien. Dann werden alle Sonnensteine wieder umgedreht und die nächste Epoche auf dieselbe Weise durchgespielt. Für die dritte und letzte Epoche wird auch noch der Spieler mit den insgesamt höchsten Sonnensteinen belohnt und der Spieler mit der niedrigsten Summe erhält noch Minuspunkte. Wer dann die meisten Ruhmespunkte gesammelt hat, hat die erfolgreichste Dynastie durch die 2000-jährige Geschichte Ägyptens geführt.

"Ra" ist nicht - wie einige fälschlich behaupten - ein Versteigerungsspiel, sondern ein taktisches Bietspiel, da ja sowohl Angebot (Sonnensteine) als auch Nachfrage (Plättchen) aller Spieler offen



liegen und somit in taktische Überlegungen eingeschlossen werden können. Mir gefällt die ausgewogene Mischung von Glück und Taktik, die für ein sehr kurzweiliges Spiel sorgt. Bis jetzt konnte sich keiner meiner Mitspieler dem hohen Spielreiz von "Ra" entziehen. Es braucht zwar eine Weile, bis man den raffinierten Bietsmechanismus kapiert und die unterschiedlichen Arten von Plättchen durchschaut, aber dann spielt es sich sehr flüssig, auch dank der hilfreichen, graphischen Übersichtstafeln auf dem Spielplan.

Zum Spielmaterial muß man sagen, daß ich selten ein graphisch so schön gestaltetes Spiel gesehen habe. Grafiker Franz Vohwinkel hat sich da selbst übertroffen. Sonst jedoch merkt man, daß "alea" das Hauptaugenmerk auf einen hohen Spielreiz und nicht auf aufwendiges Spielmaterial gelegt hat. Die Konkurrenz im

eigenen Hause - nämlich die Ravensburger Neuheit "Tikal" - bietet wesentlich umfangreicheres und hochwertigeres Spielmaterial. Dafür ist der Preis für "Ra" relativ niedrig gehalten, und auch aus diesem Grund kann ich "Ra" nur wärmstens weiterempfehlen. Man kann sich keinen gelungenen Einstieg für eine neue Marke vorstellen.

Tikal

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Ra
Art:	Taktisches Bietspiel
Autor:	Reiner Knizia
Spieler:	für 3 bis 5 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	alea Spiele
Jahr:	1999
Dauer:	45 bis 60 Minuten
Preis:	ca. Euro 24,-