

Das nächste Spiel in unserer „Hall of Games“ gehört zu jenen Spielen, die zwar keinen richtigen Durchmarsch hinlegten, aber seit fast drei Jahren beständig Punkte sammeln. Wenn man bedenkt, dass das Spiel nun auch schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, und nun wieder neu aufgelegt wird, kann man von einem Dauerbrenner sprechen....

19

# TARGUI

Brennend heißer Wüstensand.....

Die Wüste ist ja bekanntlich heiß und trocken, richtig wüst halt. Der Grund dafür ist der chronische Mangel an H<sup>2</sup>O. Nur an wenigen Stellen einer Wüste findet man das überlebensnotwendige Wasser, und aus diesem Grunde haben Wasserstellen und Oasen einen hohen Wert für die Wüstenbewohner. Im vorliegenden Spiel "Targui" geht es um die Sahara, wo sich die Beduinen, die Tuareg (im singular: "Targui") einen erbitterten Kampf um diese für sie wirtschaftlich wertvollen Gebiete der größten Wüste der Erde liefern.

طارقي

In dem Spiel des niederländischen Spieleherstellers Jumbo wird die Wüste durch quadratische Plättchen dargestellt. Auf ihnen finden sich neben den begehrten Oasen noch Sanddünen, Gebirge,

Hügel, Sandflächen, Salzmeere und eine große Saline. Insgesamt sind es 49 Plättchen, die - von der Saline abgesehen, welche genau im Zentrum platziert wird - zufällig verteilt zu einem 7 x 7 Felder großen Spielfeld aufgebaut werden. Die Salzmeere sind für das Spiel nicht von Bedeutung und können nicht betreten werden. Man kann sie daher höchstens je nach Standpunkt als geographisches Hindernis für eigene oder als natürliche Absicherung vor feindlichen Angriffen sehen. Alle anderen Gebiete haben einen strategischen und/oder einen wirtschaftlichen Wert. Der strategische Wert ist für Kämpfe wichtig, der wirtschaftliche Wert hingegen bringt während des Spiels nach jeder Runde Geld in Form von Gold- und Silbermünzen, mit denen man Kamele kaufen kann. Zum Spielende sind die wirtschaftlichen Werte für die Ermittlung des Siegers von Bedeutung. Sehen wir uns ein-

mal einige dieser Felder genauer an: Oasen bringen 3 strategische und 3 wirtschaftliche Punkte, Sandflächen und Gebirge haben nur einen strategischen Wert, Sanddünen und Hügel nur einen wirtschaftlichen Wert. Wie wichtig die Große Saline in der Mitte ist, zeigt sich in den Werten 5/5.

So liegt sie also nun vor uns, die Wüste. Bei jedem Spiel anders aufgebaut und noch gänzlich unbewohnt. Das wird sich aber gleich ändern, denn jetzt kommen die Beduinen ins Spiel. Jeder der zwei bis vier Spieler übernimmt einen Beduinenstamm und setzt seine dazugehörige Siedlung (Werte 4/4) in irgendein Feld eines Spielplansektors. Dann bekommt jeder noch eine Anzahl von Kame-

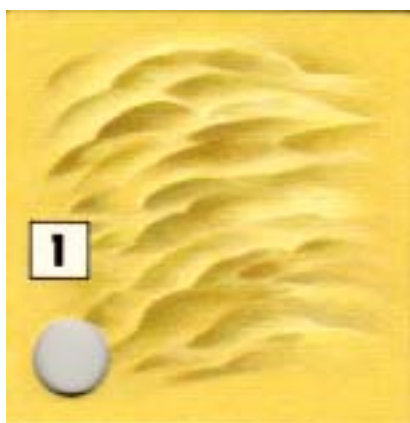


len, die er in seiner Siedlung unterbringt, sowie eine Handvoll Gold- und Silbermünzen. Von ihren Siedlungen aus machen sich die Tuareg in Folge auf den Weg zur Eroberung der Wüste. Wie im Klassiker "Risiko" werden dabei Einheiten auf benachbarte Felder gezogen. Befinden sich Kamele eines anderen Spieler auf dem Feld, kommt es zum Kampf, der genauso mit Würfeln ausgetragen wird. Im Detail schaut eine solche Schlacht so aus: Der Angreifer würfelt, zählt den strategischen Wert des Ausgangsfeldes hinzu und teilt die Summe durch 2 (abrunden). Der Gegner muß dann die ermittelte Zahl an Kamelen aus seinem Feld entfernen. Dann hat der Verteidiger das Rückschlagsrecht, bei dem genauso verfahren wird. Das geht so lange, bis entweder einer der beiden Kontrahenten keine Kamele mehr auf seinem Feld hat, oder der Angreifer den Angriff abbricht. Konnte ein Feld erobert werden, darf der siegreiche Angreifer beliebig viele Kamele des Ausgangsfeldes auf das neue Feld ziehen.



"Risiko". Zum einen haben die Einheiten für alle Spieler dieselbe Farbe. Jeder Targui hat braune Kamele, dargestellt durch hellbraune (1 Einheit) und dunkelbraune (5 Einheiten) Plastikhöcker. Um anzuzeigen, welchem Spieler ein Feld gehört, wird darauf ein Gebietsmarkierungsstein in der Farbe des jeweiligen Spielers platziert. Ein Gebiet gehört dann auf diese Weise selbst dann noch einem Spieler (und zählt zur Ermittlung des Wirtschaftserfolges mit), wenn sich darauf kein Kamel mehr, dafür aber sein Markierungsstein befindet.

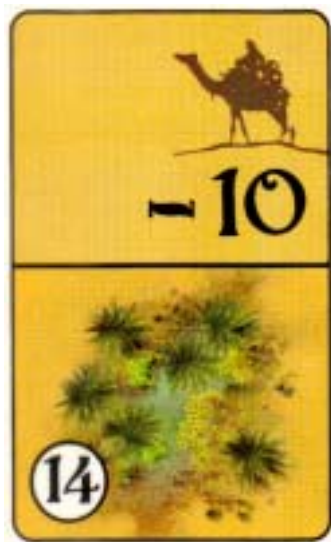
noch eine von 16 Schicksalskarten hinzugefügt, das sind Karten, die Auswirkungen auf bestimmte Gebiete oder Stämme haben. Der mehr oder weniger große Stapel wird gründlich gemischt. Die Karten werden schließlich einzeln aufgedeckt und der Besitzer der aufgedeckten Stammeskarte ist am Zug. Zwar ist pro Zug nur eine Aktion (Bewegung oder Angriff) und das Nachkaufen von beliebig vielen Kamelen möglich, aber durch das zufällige Aufdecken kann es schon vorkommen, daß ein Spieler öfters hintereinander an der Reihe ist. Durch den Würfelwurf kann aber auch die Dauer einer Runde stark unterschiedlich sein, denn mit einer "1" ist jeder schließlich nur einmal, mit einer "5" hingegen fünfmal dran, bevor es wieder Münzen gibt. Wird eine "6" gewürfelt, kommt allerdings jeder doch nur einmal dran, dafür aber mit einem Doppeltzug, also zwei Aktionen hintereinander.



Zweitens - und dies macht einen ganz eigenen Reiz aus - ist die Zugreihenfolge der Spieler weder im Uhrzeigersinn, noch in sonst irgendeiner Weise im vornherein festgelegt. Vielmehr wird die Zugreihenfolge auf originelle Weise bestimmt. Vor jeder Runde wird ein Würfel geworfen, dann gibt jeder Spieler entsprechend viele seiner Stammeskarten in seiner Farbe ab. Dem Stapel wird

Es gibt dennoch entscheidende Unterschiede zu

Das Spiel endet, wenn



entweder nur mehr ein einziger Beduinenstamm übriggeblieben ist, welcher klarerweise dann als Sieger feststeht. Oder aber wenn die Runde mit der letzten Schicksalskarte beendet wurde, wobei in diesem Fall - wie anfangs bereits erörtert - der Spieler mit den meisten wirtschaftlichen Erträgen gewinnt, also derjenige mit den

wertvollsten Gebieten. Die Spieldauer kann durch das Auswürfeln der Rundenlänge stark differieren. Was ich recht gut finde, ist, daß es möglich ist, die Spieldauer auf einfache Weise zu reduzieren, indem man mit weniger Schicksalskarten spielt. Mit zwei Stunden Spielzeit muß man aber auf jeden Fall rechnen. Bei vollem Spiel und würfelbedingt langen Runden kann es auch schon mal 5 oder 6 Stunden dauern, eine Zeit, die jedoch sehr unterhaltsam verbracht wird. Glück und Taktik sind gleichermaßen vonnöten, sodaß man von keinem echten Strategiespiel, wohl aber von einem gelungenen Erwachsenenspiel sprechen kann.

Das Material verdient noch eine lobende Erwähnung: Um Verrutschen und

Verschieben der Plättchen zu vermeiden, hat der Verlag für eine sehr saubere Lösung gesorgt, nämlich eine stabile Unterlage mit Aussparungen für die Plättchen. Die Plättchen selber sind schön dick und stabil mit einer Extrastanzung für die Markierungssteine. Auch wenn die Spielsteine selbst zwar nur aus Plastik sind und auch nicht sonderlich groß, so ist alles zusammen doch sehr funktionell und gut durchdacht.

*Targui*

Game News-  
Wertung



### Info-Box

<b>Titel:</b>	Targui
<b>Art:</b>	Eroberungsspiel
<b>Autoren:</b>	W. Dijkstra und B. van Dijk
<b>Spieler:</b>	für 2 bis 4 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 12 Jahren
<b>Verlag:</b>	Jumbo Spiele
<b>Jahr:</b>	1987
<b>Dauer:</b>	2 bis 6 Stunden
<b>Preis:</b>	leider nicht mehr erhältlich

