

Mit beeindruckender Regelmäßigkeit schafft es der Verlag „Hans im Glück“, immer wieder Spiele in unsere „Hall of Games“ zu bringen. Und so verwundert es niemanden mehr, dass es auch „Thurn und Taxis“ geschafft hat, zumal es ja auch zum „Spiel des Jahres 2006“ gekürt worden ist.

63



Subj.: Rezension zu "Thurn und Taxis"

1. Gegenstand der Verhandlung

Bei "Thurn und Taxis" handelt es sich um ein Brettspiel aus dem Münchner Verlag "Hans im Glück". Das Spielmaterial umfasst einen stabilen Spielplan, mehrere Spielkarten (Stammhaus-, Kutschen- und Stadtkarten), kleinere Bonusplättchen, Holzhäuser, praktische Kurzregeln, eine Spielregel sowie ein Begleitblatt, welches interessante Informationen zum Thema des Spiels liefert. An dieser Stelle ist vor allem die wunderschöne Gestaltung hervorzuheben, die vom aufstrebenden Spieleillustrator Michael Menzel mit viel Liebe zum Detail getätigt wurde, so weist jede Stadt auf dem Spielplan ein charakteristisches Gebäude auf (z.B. für Salzburg die Festung "Hohensalzburg").

2. Die Vorgeschichte

Passend zur historischen Vorlage der Familie Thurn und Taxis, welche im süddeut-

schen Raum und in den benachbarten Ländern zur Mitte des 17. Jahrhunderts ein bedeutendes Postkutschenetz aufgebaut hat, lassen die Spieleautoren Karen und Andreas Seyfarth die Spieler ebenfalls Strecken errichten, mit dem Ziel, durch den Bau vieler Streckenposten und dem Aufrüsten der Kutschen möglichst viele Siegpunkte zu erhalten.

3. Der Tathergang

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt dabei folgende Aktionen in fixer Reihenfolge aus: Er **muss** zuerst eine Stadtkarte nachziehen, wobei er entweder eine von sechs offen ausliegenden Karten nehmen oder eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen kann. Anschließend **muss** er eine seiner Handkarten auslegen. Damit eröffnet er eine neue Strecke oder verlängert seine bereits ausliegende Strecke um eine Stadt. Bei Letzterem ist er an einige, logisch nachvollziehbare Regeln gebunden. So darf er nur Stadtkarten ausspielen, die mit der

ersten oder letzten Stadt seiner Reihe durch eine Straße verbunden sind, er legt die passende Stadtkarte also vorne oder hinten an. Außerdem darf er keine Stadtkarte zwischen bereits ausliegende Städte einschieben, sowie keine Stadtkarte ausspielen, die bereits in der aktuellen Reihe enthalten ist.

Abschließend **kann** man seine ausliegende Strecke werten, vorausgesetzt sie besteht aus mindestens 3 Stadtkarten. In diesem Fall setzt man auf die entsprechenden Städte einen Streckenposten in Form eines kleinen Holzhäuschens. Umfasst die Strecke zudem mindestens so viele Stadtkarten, wie die Ziffer der nächst größeren Kutsche hoch ist, erhält man zudem noch eine neue Kutsche, wobei es allerdings nicht möglich ist, eine Kutschengröße zu überspringen.



4. Das Tatmotiv

Ziel dieser ganzen Streckenbautätigkeit sind natürlich Siegpunkte. Diese bekommt ein Spieler für seine Kutschen, wobei nur die jeweils größte Kutsche zählt. Eine einfache 3er-Kutsche bringt nur 2 Punkte, eine 4er-Kutsche bereits 3 Punkte, die größtmögliche Kutsche - eine 7er - ist dann immerhin 10 Punkte wert.



Wesentlich mehr Punkte sind jedoch mit Bonusplättchen zu erzielen. Diese erhält man einerseits, wenn man Strecken bestimmter Länge baut. Der Vorrat ist allerdings beschränkt und die Punktezahl nimmt auch stetig ab, weshalb hier schnellere Spieler belohnt werden. Wer beispielsweise als erster eine 7er-Strecke wertet, wird mit 4 Punkten belohnt, der nächste Spieler (es kann auch derselbe sein) muss sich mit 3 Punkten zufrieden geben, usw.



Bonusplättchen gibt es für einen Spieler auch, wenn er alle Städte eines Landes

bzw. zweier zusammengehöriger Länder besetzt. Und auch hier gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst, denn die ersten Bonusplättchen sind immer mehr wert als nachfolgende. Je nach Größe des Landes sind hierbei bis zu 6 Punkte möglich.

Wer als erster alle seine 20 Streckenposten verbauen oder eine 7er-Kutsche erwerben konnte, bekommt noch einen Extra-Siegpunkt. Die Runde wird jedoch noch zu Ende gespielt, sodass jeder gleich oft dran ist. Dann ermittelt jeder Spieler seine Siegpunkte aus seinen Bonusplättchen und seiner größten Kutschenkarte und zieht sich 1 Punkt für jedes nicht eingesetzte Häuschen ab. Wer schließlich die meisten Siegpunkte aufweist, gewinnt das Spiel.

5. Die Komplizen

Einmal pro Spielzug kann ein Spieler zur Unterstützung einer Aktion die Hilfe einer von vier verschiedenen Amtspersonen beanspruchen. Der "Postmeister" sorgt für mehr Kartennachschub, da er das Ziehen einer zusätzlichen Karte aus der Auslage bzw. vom verdeckten Stapel erlaubt. Der "Amtmann" ermöglicht das Austauschen der kompletten Auslage. Mit dem "Postillon" kann man beim Streckenbau eine zweite, zur Strecke passende Stadtkarte auslegen. Und mit Hilfe des "Wagners" erhält man die nächst größere Kutsche auch

dann, wenn die Zahl der Streckenkarten um bis zu 2 geringer als nötig ist. Der richtige Einsatz dieser Amtspersonen kann sehr entscheidend sein und sollte in die eigenen Überlegungen gut eingeplant werden.

6. Das Urteil

"Thurn und Taxis" weiß durchaus zu gefallen. Es besitzt die richtige Mischung aus Kartenglück und Vorausplanung, weist nicht allzu schwierige Spielregeln auf und hat eine tolle Aufmachung. Trotzdem hätte man sich von Andreas Seyfarth - immerhin Autor der Topspiele "Manhattan" (Spiel des Jahres 1994) und "Puerto Rico" (Deutscher Spielepreis 2002) mehr erwarten können, richtige Begeisterung stellt sich dabei nicht ein.



Persönlicher Nachtrag von Rezensent Franky B.:

Manchmal ist es eine Bürde, wenn man wie ich so viele Spiele kennt. Bei einer Neuerscheinung werden dann die Spielregeln etwas schlampig durchgelesen, weil man das

Spielprinzip "eh schon so in etwa kennt". Bei "Thurn und Taxis" haben wir erst nach drei Partien bemerkt, dass wir es falsch gespielt haben. Es ist nur ein winzig kleiner Regelpassus, den wir übersehen haben, der aber eine große Auswirkung hat. Beim Einsetzen der >Streckenposten wird nämlich nicht automatisch in alle Städte der gewerteten Strecke ein Häuschen gestellt. Vielmehr muss man wählen, ob man entweder in **jedes** Land der aktuellen Strecke in jeweils **eine** Stadt, oder ob man in **einem** Land dieser Strecke in **jede** besuchte Stadt Häuser einsetzen will.



Genau diese Regel bewirkt, dass man noch viel vorausschauender planen muss. Des Öfteren steht man vor der kniffligen Frage, welche Häuschen man am besten platzieren soll. Der Kampf um die begehrten Bonusplättchen ist somit um einiges schwieriger geworden. Überhaupt ist empfehlenswert, bei allen eigenen Aktionen auch die Möglichkeiten der Mitspieler genauestens zu beobachten. Das gilt nicht nur beim Häuschensetzen, sondern auch beim Kartenaufnehmen (einem Konkurrenten eine bedeutende Stadtkarte wegzuschnappen, kann diesen mitunter ganz schön schmerzen) und

beim Timing einer Streckenwertung. Aufpassen heißt es auch zum Schluss, denn erfüllt ein Spieler eine der beiden Bedingungen für das Spielende, kommen nur mehr die Spieler bis zum Startspieler an die Reihe, damit jeder gleich oft dran ist. Bei uns ist es schon passiert, dass ein Spieler gar nicht viel Wert auf lange Strecken gelegt hat, sondern mit Hilfe des "Wagner" sehr schnell eine 7er-Kutsche erlangt und damit das Spiel beendet hat, bevor andere Spieler lukrative Strecken werten konnten.

hat es Andreas Seyfarth nun doch wieder geschafft, uns ein absolutes Spitzenspiel zu präsentieren. Die Auszeichnung zum "Spiel des Jahres 2006" ist damit auf jeden Fall gerechtfertigt, zumal es sich bei "Thurn und Taxis" noch dazu um eines der schönsten Spiele der letzten Jahre handelt.

Game News-Wertung



Mit diesem kleinen Regelkniff

Info-Box

Titel:	Thurn und Taxis
Art:	„Eisenbahnspiel“
Spielauteurs:	Karen & Andreas „Leo“ Seyfarth
Spielerzahl:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Hans im Glück
Jahr:	2006
Dauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. Euro 19,-
Variante:	Der Kurier des Fürsten (in der Zeitschrift „Spielbox“)
Auszeichnungen:	„Spiel des Jahres“ 2006 2. Platz Deutscher Spielepreis

