

Wie beliebt französische Spiele momentan in der Spielszene sind, merkt man sogar in unserem kleinen Spieleklub. Innerhalb von nicht einmal zwei Jahren schaffte es nun mit folgendem Spiel bereits das vierte Spiel in unsere „Hall of Games“, das sind mehr als ein Drittel aller in diesem Zeitraum aufgestiegenen Spiele...

71



Momentan sind ja Spiele aus dem frankophonen Raum recht beliebt und auch äußerst erfolgreich, wofür hauptsächlich zwei französische Verlage verantwortlich zeichnen. Das Interessante an dieser Entwicklung ist, dass beide Verlage vollkommen verschiedene Wege gehen, welche aber unabhängig voneinander gut zu funktionieren scheinen. "Days of Wonder" setzt auf vorwiegend bekannte Spieleautoren, wie Alan R. Moon, Bruno Cathala, u.ä. Für die Gestaltung der Spiele werden Top-Grafiker engagiert. Und am Auffälligsten: Beim Spielmaterial werden keine Kosten gespart, weshalb man bei einigen Werken ("Schatten über Camelot", "Kleopatra und die Baumeister", "Battle Lore") von einer wahren Materialschlacht sprechen kann.

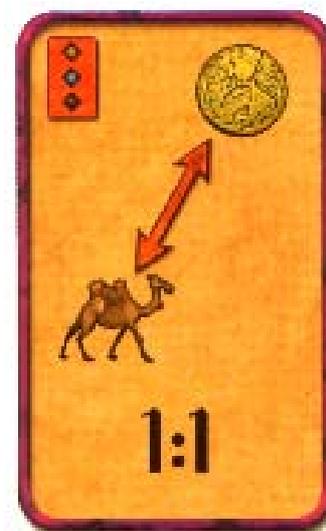
"Ystari Games" verfolgt eine gänzlich andere Philosophie, was ich anhand ihrer neuesten Erscheinung demonstrieren will. "Yspahan" heißt das Spiel. Wie in allen

anderen "Ystari"-Spielen kommen im Titel erneut die Buchstaben "Y" und "S" vor, was man schon eindeutig als originelles Markenzeichen des Verlages (ähnlich der exzessiven Nutzung des "F" bei 2F-Spiele) betrachten kann.

Der Autor Sébastien Pauchon ist hierzulande völlig unbekannt. Wieder gibt "Ystari" einem jungen, talentierten Nachwuchsautoren die Gelegenheit, sein Können zu zeigen. In einem Beiblatt des Spiels wird sogar für den internationalen Spielewettbewerb in Boulogne-Billancourt geworben. Der Verlag outet sich damit als engagierter Förderer der französischen Spielkultur.

Vom Optischen fällt "Yspahan" gegenüber den Werken von "Days of Wonder" hingegen deutlich ab. Das Spielmaterial ist zwar recht hübsch, aber doch größtenteils funktionell ausgerichtet: Ein ansprechender, wenn auch nicht übermäßig großer Spielplan, ein Würfel-Tableau

und ein Karawanen-Tableau, vier Spielertafeln, alles aus solider Pappe. Dazu jede Menge Holzwürfel in den vier Spielerfarben, welche die Waren darstellen sollen, gelbe Holzscheiben, die als Goldmünzen fungieren, sowie kleine, hölzerne Kamelfiguren und zwei normale Pöppel. Und schließlich noch ein paar Karten. Alles graphisch nicht schlecht, aber bei weitem nicht so aufwändig und durchgestylt.



Das Äußere soll aber nicht überbewertet werden, das Wichtigste ist immer noch, ob das Spiel selbst was taugt. Schauen wir uns deshalb einmal den Spielablauf an. "Yspahan" geht über 3 Wochen zu je sieben Tagen. An jedem Tag würfelt zuerst der jeweilige Startspieler die neun weißen Würfel und ord-

net sie auf dem Würfel-Tableau nach ihren Werten. Danach ist jeder Spieler genau einmal an der Reihe.

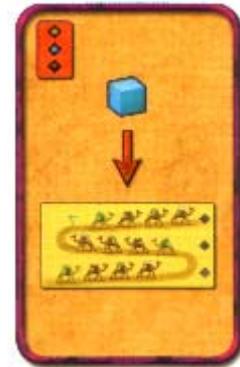
Die Würfelgruppe mit dem niedrigsten Wert (zum Beispiel alle 1er) wird stets auf das unterste Feld - das "Kamelfeld" - platziert. Die Würfelgruppe mit dem höchsten Wert kommt immer auf das oberste "Goldfeld". Die Felder dazwischen entsprechen den vier Stadtvierteln, die von unten nach oben mit den erwürfelten Würfelgruppen belegt werden. Aufgrund dieser Zuordnungsmethode wird die Wahrscheinlichkeit für die oberen Viertel immer geringer, dass sie auch "beliefert", also mit Würfeln bestückt werden.

Der Startspieler darf dann zuerst eine Würfelgruppe wählen und die entsprechende Aktion ausführen. Er darf zum Beispiel so viele Kamele aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, wie sich Würfel auf dem Kamelfeld befinden. Oder er nimmt sich so viele Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Würfel auf dem Goldfeld befinden. Oder er wählt ein

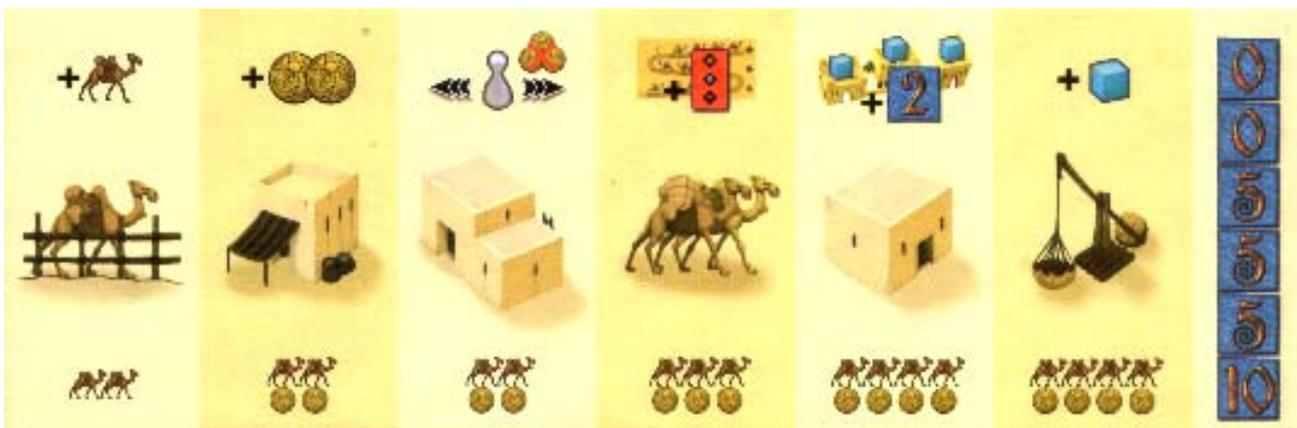
Stadtviertel aus und setzt dort so viele Steine in seiner Farbe - natürlich nach gewissen, nicht allzu komplizierten Regeln - in Läden des entsprechenden Viertels, wie sich Würfel in der gewählten Gruppe befinden. Ziel der Spieler dabei ist es, möglichst viele fertige Basare, das sind gleichfarbige Gruppen von Läden innerhalb eines Viertels, zu besetzen, denn nur ein vollendeter Basar bringt am Ende jeder Woche die angegebene Punktezahl.

Auf allen sechs Feldern des Würfel-Tableaus sind aber auch noch zwei alternative Aktionsmöglichkeiten angegeben. So kann die Aufseherfigur um so viele Felder auf der Straße bewegt werden, wie die Würfelzahl der gewählten Gruppe angibt. Landet der Aufseher neben einem Geschäft, wandert der darauf liegende Spielstein auf das Karawanen-Tableau, wofür der Spieler, dem der Spielstein gehört sofort die auf dem Kamel vermerkten Punkte (0 bis 2). erhält. Und schließlich steht es jedem Spieler noch frei, für eine Würfelgruppe statt den anderen Aktionen einfach eine Karte vom Stapel

zu ziehen, die im Laufe des Spiels eingesetzt werden kann. Ich möchte hier nicht näher auf die unterschiedlichen Karten eingehen, aber sie können zum Teil ziemliche Vorteile bringen.



Gleichgültig, welche Aktion er gewählt hat, kann ein Spieler anschließend noch ein Gebäude bauen. Für den Bau müssen Kamele und/oder Goldstücke abgegeben werden. Die Kosten der verschiedenen Gebäude sind auf der eigenen Gebäude-Tafel vermerkt, ebenso wie den Vorteil, den ein errichtetes Gebäude bringt. So kann mit dem passenden Gebäude der Nutzen einer gewählten Aktion gesteigert (beispielsweise erhält man mit einer Weide 1 Kamel mehr, wenn man die Aktion "Kamele nehmen" gewählt hat) oder etwa der Wert fertiger Basare erhöht werden



("Markt"). Neben dem Nutzen, mit dem man seine Taktik "feinabstimmen" kann, gibt es dafür auch Punkte. Ab dem 3. Gebäude ist jedes Gebäude 5 Punkte wert, das sechste und letzte bringt sogar 10 Punkte.

Nach dem letzten Tag der Woche kommt es zur Abrechnung, und jeder Spieler erhält Punkte für seine vollständig besetzten Basare. Auch die Karawane wird gewertet, wobei die Anzahl der Spielsteine in der Karawane je nach Position des letzten Spielsteins einfach, doppelt oder dreifach gerechnet wird. Die Steine auf der Karawane bleiben übrigens - im Gegensatz zu den Steinen auf den Basaren am Ende der Woche liegen und werden erst abgeräumt, wenn die Karawane komplett ist.

Nach ungefähr einer Stunde (erfahrene Spieler schaffen es in ziemlich genau 45 Minuten) endet das Spiel, und es dürfte euch wahrscheinlich nicht sehr überraschen,

dass der Spieler mit den meisten Punkten auf der Zählleiste der Gewinner ist. Von der Beschreibung allein wird offensichtlich, dass das Spiel trotz Thema eher abstrakt ist. Orientale Stimmung kommt nicht so richtig auf, und es ist offensichtlich, dass "Ystari Games" das Hauptaugenmerk auf Spielbarkeit und nicht auf Atmosphäre gelegt hat.



Mir persönlich gefällt "Yspahan" ausgezeichnet, das Spiel funktioniert perfekt und die einzelnen Elemente sind sehr gut aufeinander abgestimmt, was nur durch unzählige Testpartien erreicht werden kann. Für ein Würfelspiel steckt sehr viel Taktik im Spielgeschehen. Es gibt sogar verschiedene Strategien, die man verfolgen kann. Es braucht allerdings ein paar

Partien, bis man die Feinheiten des Spiels, sowie die vielen kleinen Details beherrscht, die ich allesamt ausgelassen habe, um die Spielkritik nicht unnötig kompliziert zu gestalten.

Der französische Verlag hat gezeigt, dass es mehr als nur einen Weg zum Erfolg gibt. Ob mit tollem Spielmaterial und damit verbundener dichter Spielatmosphäre, oder mit fein ausgeklügelten Spielmechanismen: Beides kommt bei den Spielern gut an, und wir können uns sicher noch auf weitere exzellente Spiele aus dem europäischen Westen freuen.



Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Yspahan
Art:	taktisches Würfelspiel
Autor:	Sébastien Pauchon
Spieler:	für 3 bis 4 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Ystari Games
Vertrieb:	Huch! & friends
Jahr:	2006
Dauer:	45 bis 60 Minuten
Preis:	ca. Euro 29,--
Auszeichnungen:	Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres“ 2007 4. Platz Deutscher Spielepreis

