



Magellan

IM SECHSERPACK

Er wurde wohl nur zufällig Namensgeber des Spiels. In der amerikanischen Ausgabe übernahm Pizarro diese Rolle. Polo schied wegen des gleichnamigen Automodells aus, da Gama klingt nach Einlegesohlen, Cook nach einem Spiel für Gourmets und Kolumbus hat sich in seinem Jubiläumsjahr verbraucht. Also Magellan.

Alle sechs Figuren haben sich als Entdecker einen Namen gemacht. Deshalb versuchen wir, die Spieler, diese fähigen Männer anzuheuern, um sie erneut in die weite Welt zu schicken, damit sie neue Länder finden und uns sagenhafte Reichtümer bescheren. Das jedenfalls erzählt uns die Spielanleitung – und übertreibt dabei ein wenig. Denn es geht allein ums Anheuern, das Entdecken bleibt anderen Spielern vorbehalten.

Sklavenhandel

Die Entdecker kommen in bunter Mischung, einer nach dem anderen und immer aufs Neue auf den Markt, um von uns angeworben zu werden. Wer das meiste bietet, erhält den Zuschlag. Sklavenhandel mit Prominenten.

Sparen wir uns die Drumherum-Geschichte. Jeder Teilnehmer erhält vor Spiel-

beginn dasselbe Kapital in Form von Geldkarten. Ein zweiter Kartensatz zeigt die Entdecker, jeder ist sechsmal im Spiel. Davon brauchen wir fürs Erste aber nur die Hälfte, also drei Karten jedes Entdeckers.

Vom gemischten Stapel wird eine Karte aufgedeckt, und die Auktion beginnt. Wie in jeder Auktion erhält der Höchstbietende den Zuschlag und damit die Entdeckerkarte. Weniger ge-



bräuchlich, aber auch nicht unbekannt: Wer das Geld nicht passend hat, muss überzahlen, denn Wechselgeld gibt es nicht zurück.

Der Spielplan hat die Funktion einer Statusanzeige. Hier ist für jeden Entdecker eine Sektion vorgesehen. Wer einen Entdecker ersteigert hat, setzt ein kleines Holzschiffchen – viele halten das Schiffchen auch für ein Krönchen – in die Sektion dieses Entdeckers. Das war's dann auch schon, und wir kommen zur Versteigerung

der nächsten Entdeckerkarte.

Nach 18 Runden ist die erste Phase beendet. Wir bekommen ein wenig Geld auf die Hand – natürlich viel zu wenig, außerdem blind vom Geldkartenstapel gezogen, also ungerecht verteilt – und machen uns an die zweite Phase. Jetzt sind von jedem Entdecker nur noch zwei Karten zu ersteigern, in der dritten und letzten Phase ist es dann nur noch eine Karte.

Auktion für Auserwählte

Gemeinerweise darf man jetzt nur noch mitbieten, wenn man den Entdecker, der gerade im Angebot ist, in einer früheren Phase schon einmal ersteigert hat. Wer also im ersten Durchgang keinen Marco Polo abbekommen hat, muss in der zweiten Phase schweigen, wenn



Marco Polo wieder zur Auktion ausgerufen wird. Da in der zweiten Phase nicht mehr alle Spieler und in der dritten noch weniger mitsteigern dürfen, bedeutet das auch, dass diese Durchgänge sehr viel schneller ablaufen.

Dank der Schiffchen auf dem Spielplan ist sehr schnell abzulesen, wer bieten darf. Die Sektoren für jeden Entdecker sind den Phasen entsprechend unterteilt. Ersteigert man einen Entdecker in der zweiten Phase, rückt man sein Schiffchen vom ersten in das zweite Feld dieses Sektors vor.

Entdecker mit Eigenheiten

Ziel des Spiels ist nicht, möglichst viele Entdecker zu

MAGELLAN

Autor: Tom Lehmann
Grafik: Franz Vohwinkel
Verlag: Hans im Glück
Preis: ca. 15 €
Spieler: 3 – 6
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

Abstrakt ○●○○○ Thema
 Glück ○○○●○ Können
 Einfach ○●○○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	6	7	7	7
Balkenhol	5	8	8	5
Conrad	5	7	8	6
Herold	7	7	7	8
Heß, D.	6	7	7	7
Ruschitzka	8	7	8	5



ersteigern, sondern möglichst viele Siegpunkte anzuhäufen. Dabei sollte man sich die individuellen Fähigkeiten der Entdecker zunutze machen. Und jetzt müssen wir in diesem bisher so simplen Versteigerungsspielchen doch mal genauer hinschauen. Nicht nur, dass die Entdecker unterschiedlich viele Siegpunkte bringen – von Null bis Siebenundzwanzig ist alles vertreten. Die Anzahl der Punkte hängt auch davon ab, in welcher Phase sie ersteigert werden. Die Verteilung ist nicht immer systematisch. James Cook beispielsweise bringt mit jeder Spielphase mehr

Siegpunkte, Pizarro dagegen schwächelt in der zweiten Phase und ist dann keinen Siegpunkt wert.

Raum für eigene Ideen

Es reicht aber nicht, auf die Siegpunkte zu schauen, denn die Entdecker haben noch weitere Fähigkeiten. Einige von ihnen bringen zusätzliche Geldeinnahmen, die für die Auktionen dringend gebraucht werden. Oder sie bieten Sonderregeln, die die normalen Gepflogenheiten außer Kraft setzen. Auch dies variiert je nach der Phase, in der sich das Spiel gerade befindet. Mehr noch: Der zweiteilige Spielplan ist beidseitig bedruckt, Vorder- und Rückseite zeigen unterschiedliche Eigenschaften der Entdecker, so dass man das Spiel variieren kann.

Siegpunkte, Geldbonus und Sonderregeln erscheinen recht willkürlich ausgedacht. Hier wäre sogar Raum, um eigene Ideen ins Spiel zu bringen und neue

Varianten zu entwickeln. Welche Entdecker die lukrativsten sind, mag jeder Spieler für sich selbst herausfinden.

Drei bis sechs Spieler können theoretisch mitwirken. Das Spiel zu dritt stellt sich allerdings nicht so wahnsinnig aufregend dar. Jeder Spieler kann in der ersten Phase sechsmal einen Entdecker ersteigern – und das gelingt auch problemlos, wenn nur drei Personen spielen. Spannender wird's mit mehr Konkurrenz. Bei voller Besetzung allerdings erhält der einzelne nur im Schnitt drei Mal den Zuschlag und darf dann bei mindestens der Hälfte der

Auktionen in der zweiten Phase nicht mehr mitbieten – etwas viel Leerlauf. Die Idealbesetzung scheint uns bei vier oder fünf Spielern zu liegen.

Sein Geld wert

Wenn Sie Versteigerungsspiele mögen – das ist Voraussetzung, denn hier geht's um nichts anderes – ist MAGELLAN keine schlechte Wahl. Dass das Thema arg aufgesetzt wirkt, muss man in Kauf nehmen. Dank des günstigen Kaufpreises ist das Spiel sein Geld jedoch wert. *KMW*

Regelklarstellung

Die Spielanleitung lässt fast keine Fragen offen, wenn auch die Übersicht ein wenig unter dem knappen Platz leidet und manches erst nach intensivem Studium der Beispiele deutlich wird.

Allein die besonderen Fähigkeiten des Kolumbus

sind missverständlich. Die in der ersten Phase ersteigerten Kolumbus-Karten (und nur diese) geben ihrem Besitzer ein Vetorecht. Dieses Vetorecht kann auch in einer späteren Phase des Spiels eingesetzt werden, ist also nicht auf Phase 1 beschränkt.