



Gods

NUNMEHR SPIELFERTIG

„Obwohl es keine Beschwerdebriefe hagelte, brachten die handwerklichen Anforderungen bestimmt den einen oder anderen Bastelbegeisterten zur Verzweiflung“, schreibt Michael Schacht auf seiner Website. Und er meint damit sein Spiel Gods, das er 2001 als Bau-satzspiel veröffentlicht

hatte. 72 Sechsecke, 50 Dreiecke sowie 80 rechteckige und quadratische Marken unterschiedlicher Größe mussten ausgeschnitten werden, bevor man an eine Partie denken konnte. Die Neuauflage gibt es jetzt mit zusätzlichen Materialien leicht verändert, aber spielfertig in einer Schachtel.

Thematisch geht es um nichts Geringeres als die Erschaffung der Welt, welche in Einzelteilen angeliefert wird. Sechseckige Kartontafeln warten darauf, von den Göttern zusammengesetzt zu werden. Und da die Götter recht eigennützig denken, errichten sie auf der noch leeren Spielfläche zunächst mal einen Tempel –

jeder Gott baut seinen eigenen, direkt neben die Tempel seiner Mitgötter. Diese Tempelgruppe bildet die Keimzelle der neuen Welt, mit anderen Worten: die Startaufstellung.

Auch Tempel sind sechseckige Kartontafeln. Was darauf abgebildet ist, sieht allerdings nicht wie Tempel aus, sondern eher wie Götzenbilder. Aber daran gewöhnt man sich. Jeder Spieler ver-

Kräfte tanken

Wer an der Reihe ist, sammelt zunächst mal neue Kräfte für seinen anstehenden Spielzug. So etwas nennt man auch gern Aktionspunkte. Da sie nicht verfallen, falls nicht voll ausgenutzt, müssen sie protokolliert werden. Dafür hat jeder sein eigenes Zählbrett. Die Kräfte werden gebraucht, um die Welt weiter auszubauen. Womit dies geschieht, bestimmen zwei Sechsecktafeln, die blind aus dem Säckchen gezogen werden. Sie werden – eine nach der anderen – auf die Spielfläche an andere Tafeln an-



gelegt, jedenfalls in den meisten Fällen.

Wankelmütiges Volk

Götter sind bestrebt, ihre Anhängerschaft zu vergrößern. Und genau darum geht es in diesem Spiel. Als Spieler wird man also missionarisch tätig und versucht, möglichst viele Völkerstämme zu sich zu bekehren. Die Tafel eines neuen Völkerstamms wird deshalb entweder an eine Tempeltafel des eigenen Gottes angelegt oder an eine andere Stammesta- fel, die bereits dem eigenen Gott hörig ist. Der neue Stamm übernimmt diese Religion; angezeigt wird die religiöse Zugehörigkeit durch ein farbiges Holzklötzchen.

Die Stämme sind allerdings recht wankelmütig. Wird in unmittelbarer Nachbarschaft ein neuer Tempel eines anderen Gottes errichtet, laufen die Stämme sofort zur neuen Religion über. Allzu oft kann sich ein einzelner Stamm allerdings nicht neu orientieren. Zum einen muss dazu noch wenigstens eine Kante an der Sechsecktafel frei sein. Zum anderen kostet eine solche Bekehrung Kraft. Eine Stammesta- fel anzulegen, erfordert so viele Kraftpunkte, wie Sechsecktafeln an sie angrenzen, mindestens also einen. Tempel- tafeln dagegen kosten das Dreifache. Einen Tempel so effektiv zu platzieren, dass gleich mehrere Völker bekehrt werden, kann nur seine Kräfte geschont, also Aktionspunkte aufgespart hat.

Neben Tempeln und Völkerstämmen liegen noch weitere Sechsecktafeln im Säckchen. Beispielsweise Ödländer, die man gern so auslegt, dass gegnerische

Tempel abgeschottet oder Stämme der eigenen Religion halbwegs geschützt werden. Wirbelstürme erlauben es, Ödländer neu zu platzieren. Ohne den seltenen Wirbelsturm kostet eine solche Aktion Aktionspunkte. Wobei Ödländer ohnehin die einzigen Tafeln sind, die umgelegt werden dürfen; ansonsten gilt: Was liegt, das liegt.

Von den Völkerstämmen sind vier verschiedene im Spiel. Gelingt es einem Spieler, drei Einheiten desselben Stammes zu seiner Religion zu bekehren, hat er damit ein Volk gegründet und erhält Siegpunkte. Die können allerdings wieder verlorengehen, wenn ein Volk zerfällt, weil einer der Stämme konvertiert.

Zu viert zu lang

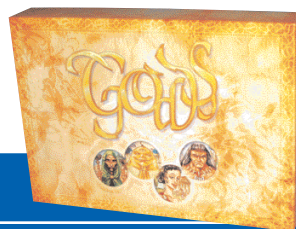
Das Spiel endet, sobald ein Gott mehrere Völker mit seiner Religion vorzeigen kann, ein Spieler also eine bestimmte Zahl an Siegpunkten erreicht hat. Beim Spiel zu viert kann das schon mal dauern. Zum einen ist hier die Konkurrenz recht groß. Vier Götter müssen sich vier Volksstämme teilen. Tempel- und Stammesta- feln sind gleich häufig im Spiel. Bis ich wieder an der Reihe bin, haben drei andere Götter die Chance, unter den Schäfchen meiner Glaubensgemeinschaft zu wildern. Zum anderen ist die Chance recht groß, fremde Tempel aus dem Säckchen zu ziehen, und die ins Spiel zu bringen, hat man nun wirklich kein Interesse. In der zweiten Hälfte des Spiels kann sich die Erschaffung der Welt schon mal recht zäh gestalten, zumindest unter dem Gesichts-

punkt, Siegpunkte zu erzielen.

Anders sieht es beim Spiel zu dritt aus, noch besser beim Spiel zu zweit. Während die Anzahl der übrigen Tafeln unverändert bleibt, sind weniger Götter und damit auch weniger Tempel im Spiel. Damit reduzieren sich das religiöse Gezerre um die Stämme und auch der Glücksfaktor, was dem Spiel gut bekommt.

Gods ist nach der Eisenbahntrilogie das vierte Spiel, das Michael Schacht in seinem Eigenverlag „professionell“ aufgemacht anbietet, und das erste in größerem Format. Die Auflage ist auf 666 Exemplare limitiert. Das Spielmaterial ist ordentlich, die Grafik allerdings nicht jedermanns Geschmack; bei den meisten Göttern wundert man sich eher, dass sie Anhänger unter den Völkerstämmen finden. Doch die thematische Verpackung passt ausgezeichnet zu diesem an sich abstrakten Spiel.

KMW



Titel: Gods
Verlag: Spiele aus Timbuktu
Autor: Michael Schacht
Grafik: Hans-Jörg Brehm
Spieler: 2 – 4
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. 20 €

Kritiker	Spielreiz
KMW*	7
Hardel**	7
Herold	7
Heß, B.	6
Heß, D.	6

* Für das Spiel zu viert nur Spielreiz 5.
 ** Optimal zu dritt.

Bluffspiel mit Tieren, die Keiner mag...

3. KAKERLAKENPOKER-RÄTSEL: WER IST ARVI?...
 ...UND WAS HAT ARVI MIT MIR ZU TUN?

NACHT MIT MAGIER

Bluffspiel mit Tieren, die Keiner mag...

3. KAKERLAKENPOKER-RÄTSEL: WER IST ARVI?...
 ...UND WAS HAT ARVI MIT MIR ZU TUN?

NACHT MIT MAGIER