

Antike Weltausstellung



Die Brettspiele aus dem französischen Hause Matagot sind schwere Kost. KHROSOS, das erste, war nicht eben leicht verdaulich und wurde erst mit einer neuen Spielregel vom Heidelberger Spieleverlag richtig genießbar. UTOPIA, vom selben Autorenteam, bringt satte 2 Kilo auf die Waage. Dafür ist die Zubereitung aber auf Anhieb gelungen.

Wir befinden uns in einem fiktiven Inselreich namens Utopia. Sein Herrscher hat die Fürsten verschiedener antiker Kulturen eingeladen, Monumente ihrer Heimatländer auf der Insel zu errichten. So erzählt die Hintergrundgeschichte. Das ist wie bei einer Weltausstellung: Jedes Land errichtet seine eigenen Pavillons. Wir, die Spieler, vertreten kein einzelnes Volk. Vielmehr sind wir eine Art Platzanweiser, schicken die Fürsten der Völker auf dem Spielplan umher, damit sie an den uns genehmen Stellen ihre Bauwerke errichten, auf dass wir Prestigepunkte einheimsen.

Das Reich Utopia besteht aus vier miteinander verbundenen Inseln, jede ist in mehrere Stadtviertel unterteilt.

Zu Beginn jeder Runde kommen neue Fürsten ins Spiel. Sie werden in Form kleiner Plättchen aus einem – leider arg zu klein geratenen – Stoffbeutel gezogen. Jedes Plättchen zeigt, welchem Volk der Fürst angehört und auf welcher Insel er platziert werden will.

Wo genau er eingesetzt wird, entscheiden wir Spieler im Anschluss, indem wir alle Neuankömmlinge – einen nach dem anderen – gegen eigene Plättchen austauschen und in einen Stadtteil unserer Wahl auf der besagten Insel setzen.

In der ersten Runde geschieht das Platzanweisen ohne viel Sinn und Verstand, denn erst anschließend erhalten

wir Aktionskarten auf die Hand. Allein diese erlauben es, gezielt einzelne Fürsten über den Plan zu bewegen oder auch neue einzusetzen. Wer an der Reihe ist, spielt so viele Karten aus, wie er kann und braucht, um „seine“ Fürsten auf dem Plan zu gruppieren. Immer wenn sich drei Fürsten eines Volkes im selben Viertel aufhalten, errichten sie dort einen Tempel ihres Heimatlands, um anzuzeigen, dass dieser Stadtteil ab sofort unter ihrer Kontrolle steht. Der Sockel des Gebäudes zeigt an, wem es gehört. Eine Belohnung kassiert der Bauherr dafür aber erst später.

Sofort mit Prestigepunkten honoriert werden Weltwunder. Hierfür sind aber auch gleich fünf Figuren erforderlich, und die müssen verschiedenen Völkern angehören. Wer den Bau eines Weltwunders initiiert hat, erhält auch später noch Prestigepunkte, wenn auf derselben Insel Tempel errichtet werden. Das klingt verlockend. Dass der Schein trügt, werden wir noch sehen.

Tempelgeschiebe

In einer Ecke des Spielplans stehen die Tempel der fünf beteiligten Völker auf einer Punkteskala. Zu Beginn des Spiels wurden sie dort in beliebiger Reihenfolge platziert. Diese Reihenfolge können wir mit den Aktionskarten verändern – eine weitere Möglichkeit, die Karten zu verwenden. Eine Karte erlaubt, dass wir den Tempel des entsprechenden Volkes um eine Stufe nach oben versetzen, deren zwei ihn auf die niedrigste Punktzahl zurücksetzen.

Nachdem alle Spieler ihre Karten ausgespielt haben, werden die Prestigepunkte anhand dieser Punkteskala verteilt. Dabei werden nur die Tempel gewertet, die Weltwundererbauer gehen jetzt leer aus.

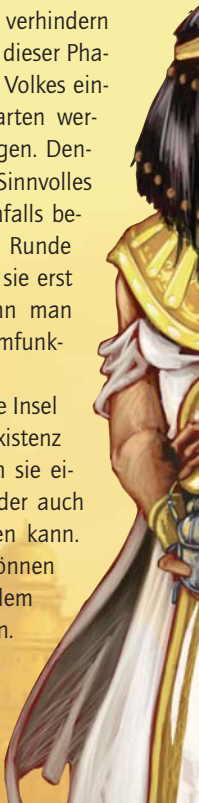
Am Ende der Partie gewinnt natürlich, wer die meisten Prestigepunkte sammeln konnte.



Wer wie viele Prestigepunkte hat, ist während der ganzen Partie auf dem Spielplan abzulesen, was nicht zuletzt deshalb wichtig ist, weil er entscheidet, in welcher Reihenfolge während einer Runde gezogen wird. Und die Reihenfolge wiederum entscheidet, wie viele neue Aktionskarten ein Spieler bekommt. Wer hinten liegt, erhält die meisten und hat damit mehr Handlungsmöglichkeiten als der Spieler an der Spitze. Ob er sie gut nutzen kann, hängt ein wenig vom Zufall ab.

Klar ist, dass jeder Spieler zu Beginn einer Runde drei neue Fürsten erhält. Die sucht er sich aus einem Gesamtangebot zufällig gezogener Plättchen heraus. Die Mitspieler werden tunlichst zu verhindern suchen, dass jemand schon in dieser Phase mehrere Fürsten desselben Volkes einsammelt. Auch die Aktionskarten werden zufällig vom Stapel gezogen. Dennoch kann man immer etwas Sinnvolles damit anfangen. Schlimmstenfalls behält man sie bis zur nächsten Runde auf der Hand und verwendet sie erst dann. Zweimal im Spiel kann man eine Karte auch zum Joker umfunktionieren.

Die Fürsten sind nicht an die Insel gebunden, auf der sie ihre Existenz beginnen. Per Karte erreichen sie einen benachbarten Stadtteil, der auch auf einer anderen Insel liegen kann. Dank mehrerer Hafenerfelder können auch größere Strecken auf dem Seeweg zurückgelegt werden.





Haben zwei Fürsten Start und Ziel gemein, genügt eine einzige Karte, um beide zu bewegen. Und schließlich können auch in der Kartenspielphase noch neue Fürsten ins Spiel gebracht werden. Die Aktionsmöglichkeiten sind also reichhaltig. Aber wie so oft hat man häufig nicht alle passenden Karten auf der Hand.

Hände weg von Weltwundern

Gemeinerweise kommen alle Fürsten, die an einem Bau beteiligt waren – egal ob Monument oder Weltwunder, wieder zurück in den Vorrat. Wir müssen also ständig neues Personal heranschaffen. Unter diesem Aspekt ist ein Weltwunder recht ressourcenfressend. Der Umstand, dass es nur vier Weltwunder gibt, lässt es dennoch begehrenswert erscheinen, die Aussicht auf späteren weiteren Prestigegewinn reizt zusätzlich. Tatsächlich ist aber nicht sicher, dass es zu diesem Gewinn kommt. In unseren Partien hat sich die Strategie, auf Weltwunder zu setzen, jedenfalls nicht bewährt.

Sicher dagegen ist, dass am Ende jeder Spielrunde die Tempel

Punkte bringen. Sie sind eine regelmäßige Einnahmequelle, deren Ergiebigkeit allerdings stark schwankt. Jeder Spieler kann die Wertigkeiten der Monumente während einer Spielrunde verändern. Und natürlich versucht jeder, seine eigenen Bauwerke auf- und die seiner Gegner abzuwerten. Eine Taktik, die dagegen hilft, ist zunächst, die gleichen Bauten wie die Mitspieler zu errichten, und später, möglichst unterschiedliche Monumente auf dem Plan zu haben. Das ändert aber nichts daran, dass der jeweils letzte Spieler einer Runde gewaltige Macht über die Punktvergabe hat. Das kann in der letzten Spielrunde zu einer Königsmachersituation führen.

Abgesehen davon ist UTOPIA ein Spiel, das uns ausgesprochen gut gefallen hat. Zwar finden sich keine mitreißend neuen Ideen, aber es bietet einen leichten Einstieg, ist kurzweilig, hat keinen Leerlauf und verlangt den Spielern einiges an Entscheidungen ab. Ein Teil des Spielspaßes ist sicherlich dem Spielmaterial geschuldet, den in Kunststoff ausgeformten Monumenten der fünf Völker und den Weltwundern.

Im Gegensatz zum Vorläufer KHRONOS ist die Spielanleitung diesmal perfekt formuliert, auch in der deutschen Übersetzung (den „Überraschungsgast“ einmal ausgenommen). Die Übersichtskarten, welche die Aktionsmöglichkeiten im Bild zusammenfassen, müssen allerdings genau studiert werden, um ihren Sinn zu begreifen. Online gibt es eine Erläuterung dazu: <http://utopia-das-spiel.over-blog.com/article-12758800.html>. Trotz Erläuterung kann man über die Darstellung des roten und gelben Beispiels auf der Übersichtskarte streiten. Nach unserem Empfinden zeigen die jeweiligen Pfeile in die falsche Richtung, einer der Autoren hat diese Darstellung auf Boardgamegeek aber verteidigt.

Ein Wort noch zum Überraschungsgast, ohne hier auf die Details dieser Regel einzugehen: Der Satz „Dieser Gast kommt aber nicht wieder in den Beutel, sondern in die Schachtel“ findet sich nur in der deutschen Regelfassung und ist eher irritierend. Er kann dazu führen, dass bestimmte



Völker von der Anfangsverteilung der Fürsten auf den Inseln ausgeschlossen werden. Sie sollten den Satz ignorieren, obwohl er fett gedruckt ist.

Zu zweit wird nach denselben Regeln gespielt, allerdings auf kleinerer Fläche. Da die Anzahl der Fürsten, die zu Beginn einer Runde aus dem Beutel gezogen wird, von der Teilnehmerzahl abhängt, hat man es mit einer geringeren Auswahl zu tun. Die Konkurrenz untereinander ist naturgemäß geringer, man kann weniger gestört seine Ziele verfolgen. Unterm Strich funktioniert UTOPIA zu zweit ganz passabel, persönlich ziehe ich aber eine größere Runde vor.

KMW



Titel: Utopia
Verlag: Editions Matagot
Autor: L. Vialla und A. Urbon
Grafik: Stéphane Poinstop
Spieler: 2-5 (zu zweit: →)
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW*	8
Matthias Hardel	8

* Pluspunkt fürs Material.

Vertrieb: Heidelberger Spieleverlag

