



Dschunke

# STAPELN UND KASSIEREN

Was erwarten Sie, wenn Sie zum „angesehensten Handelsherrn Asiens“ aufsteigen wollen? Große weltumspannende Handelsgeschäfte? Daneben getippt! Es genügt, wenn Sie in einem winzigkleinen, namenlosen asiatischen Hafen den größten Reibach machen. Immer wieder schön, wenn Hintergrundgeschichten zu gefallen wissen – und sei es nur durch ihre unfreiwillige Komik.

Fünf Dschunken drängeln sich zwischen den hölzernen Anlegestegen. An Bord befinden sich Stapel von Kisten nicht definierten Inhalts sowie Handelswaren in Säcken. Dazwischen springen noch Kaufleute und deren Gehilfen umher, um ihre Geschäfte abzuwickeln.

Am Anfang scheint das alles unübersichtlich und zusammenhanglos. Erst allmählich zeichnet sich ab, wie wir in diesem Spiel zu Geld kommen können. Denn darum geht es wieder mal: um den Mammon, den schnöden. Doch dies ist nicht einfach nur ein weiteres in der zahllosen Reihe der Wirtschaftsspiele. Die Regeln, nach denen hier gehandelt und Geld verdient wird, sind ungewöhnlich.

Die Dschunken, die da im Hafen liegen und den überwiegenden Teil des Spielplans

einnehmen, haben jeweils zwei Laderäume. Im einen verstauen wir unsere Kistenstapel und hoffen, diese irgendwann einmal zu Geld machen zu können. Die Kistenstapel gehören zu unserer Grundausstattung, wir brauchen sie also nicht zu produzieren oder zu kaufen.

Im anderen Laderaum lagern Warenkarten, die wir uns nehmen können – natürlich ebenfalls zum Zweck, sie zu Geld zu machen. Allerdings können wir auf den Dschunken nicht agieren, wie es uns gerade gefällt, sondern müssen uns nach dem Personal richten, das einer recht sturen und eingefahrenen Routine folgt.

## Routiniert

Da gibt es zunächst mal drei Kaufleute. Jeder ist für eine ganz spezielle Aktion auf der Dschunke

verantwortlich, auf der er sich gerade aufhält. Der eine Kaufmann erlaubt es, Kisten aufzuladen, der zweite zahlt die Erlöse für die aufgeladenen Kisten, der dritte erlaubt es, Warenkarten vom Schiff zu nehmen.

## Diener nur eines Herrn

Jeder der drei besetzt eine andere Dschunke, alle wandern Runde für Runde von Boot zu Boot. Und wenn einer dieser Kaufleute von einem der Spieler beschäftigt wird, dann kann ihn kein anderer in derselben Runde in Anspruch nehmen. Das bedeutet also: Lädt ein Spieler beispielsweise Kisten auf eine Dschunke, so ist diese Aktion für alle anderen Spieler während dieser

Runde tabu.

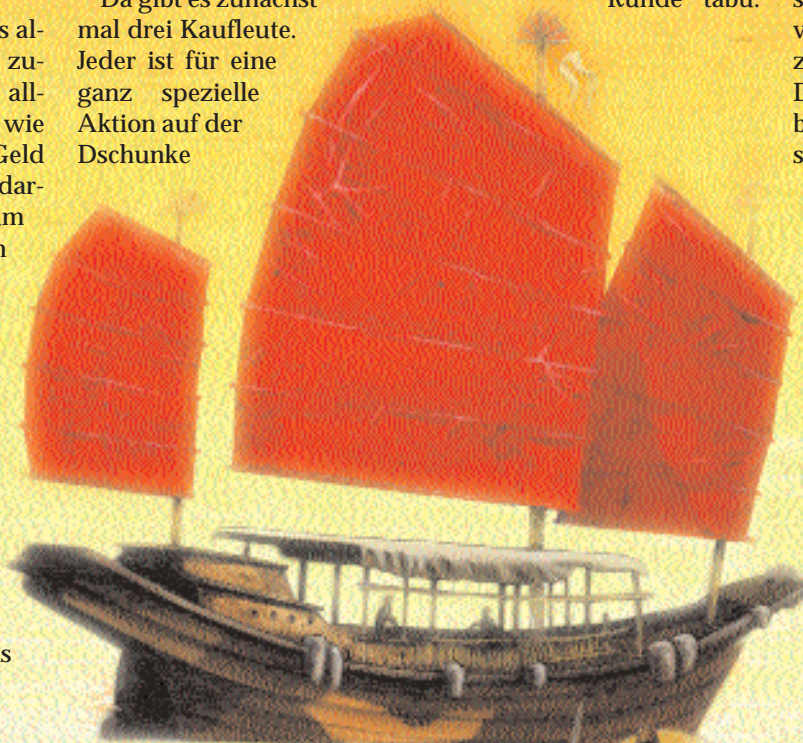
Schön, wenn man Startspieler ist, dann hat man die freie Auswahl.

Drei Kaufleute, fünf Dschunken? Da sind zwei Dschunken also in jeder Runde unbesetzt. Hier können die Gehilfen aktiv werden, die grundsätzlich dieselben Fähigkeiten besitzen wie die Kaufleute. Und da einer dieser Leute mehr im Spiel ist, als Spieler am Tisch sitzen, hat auch der letzte Spieler in der Runde immer noch den Hauch einer Wahl zwischen zwei Alternativen. Dass diese Auswahl nicht unbedingt zu befriedigen weiß, ist eine andere Geschichte.

## Wozu das alles?

Was bringt uns nun die Kistenpackerei ein? Die Kisten werden immer in Einheiten zu drei Stück auf die Dschunken geladen und dabei jengamäßig gestapelt, also jeweils drei längs, drei quer im Wechsel. Macht ein Spieler seine Ladung zu Geld, erhält er pro sichtbarer Kiste einen Erlös. Sichtbar sind nur Kisten, die oben auf dem Stapel liegen, alles, was verdeckt liegt, bringt nichts mehr ein, ist also sozusagen eine verlorene Investition.

Nimmt sich jemand Warenkarten von der Dschunke, gilt auch dafür der Kistentarif. Wir dürfen uns also so





viele Karten nehmen wie Kisten sichtbar sind. Quasi eine Art Tauschgeschäft. Die ansonsten ganz passable Hintergrundgeschichte erhält übrigens an dieser Stelle einen Knacks, weil mir immer eine gewisse Mindestsumme an Geld oder Karten garantiert wird. So kann ich auch auf einer Dschunke Geld oder Karten kassieren, auf der ich keine Kisten geladen habe. Aber das nur am Rande.

## Poker mit Handelswaren

Die Warenkarten brauchen wir, um in der zweiten Hälfte der Spielrunde mithalten zu können, wenn gepokert wird. Auch dieses Ritual ist recht eigentümlich. Alle spielen verdeckt Karten einer Warensorte aus. Wer die meisten ausspielt, kassiert den aktuellen Marktpreis dieser Ware. Entscheidet sich jeder für eine andere Warensorte, sind sie alle konkurrenzlos und erhalten schon mit nur einer Karte den Zuschlag. Dummerweise weiß man das natürlich nicht vorher. Sobald zwei oder mehr Spieler Karten derselben Sorte bieten, kas-

siert nur, wer die meisten geboten hat. Die anderen gehen leer aus, verlieren aber trotzdem ihre Karten.

Auf diese Weise wird Ware für Ware abgerechnet. Die Auszahlungstarife werden von Runde zu Runde aufs Neue fest-

gelegt. Und es spielt keine Rolle, wie viele Karten ich ausgespielt habe, ausgezahlt wird nur ein Fixpreis. Wobei es nicht nur um Geld geht. Manchmal winkt auch eine Sonderkarte als Prämie.

## Sonderkarten

Diese Sonderkarten sind ein weiteres Spielelement, das wir in unsere Überlegungen einbeziehen müssen. Sie bieten die unterschiedlichsten Vorteile. Beispielsweise erlauben sie, in jeder Spielrunde zusätzliche Warenkarten von den Dschunken zu nehmen, bieten zusätzliche Erlöse für geladene Kisten oder versprechen Prämien, wenn bestimmte Dschunken bei Spielende eine bestimmte Mindestzahl sichtbarer Kisten enthalten.

Die Sonderkarten liegen in vier Stapeln auf dem Spielplan. Wer eine Karte zieht, darf sie sich aus einem der Stapel aussuchen. Zweimal während des Spiels haben alle Spieler unabhängig vom Warenpoker Gelegenheit, sich mit Sonderkarten zu versorgen. Auf diese Weise hat jeder Spieler eine Chance, diese Karten zu nutzen, auch wenn er beim Warenpoker um Sonderkarten immer wieder unterliegt.

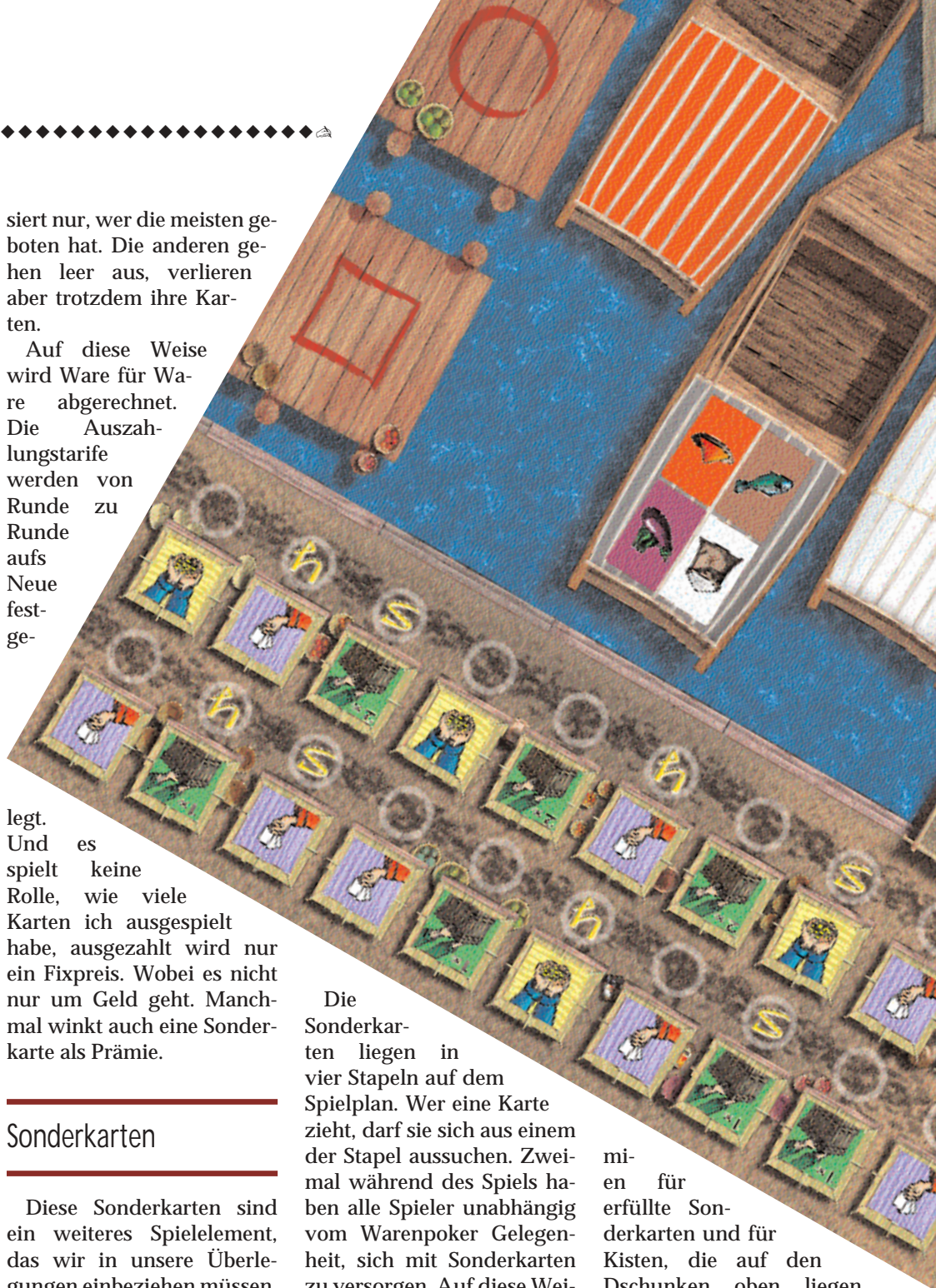
## Kurz und knapp

Nach nur zehn Runden hat es mit der Schacherei sein Bewenden, und der reichste Spieler ist Sieger – wobei nicht nur das Geld zählt, das wir erwirtschaftet haben. Zusätzlich gibt es noch Prä-

mien für erfüllte Sonderkarten und für Kisten, die auf den Dschunken oben liegen. Wer auf allen fünf Dschunken vertreten ist, kassiert auf diese Weise einen so fetten Bonus, das ihm das durchaus den Sieg bringen kann. Und die anderen fragen sich: Was habe ich nur falsch gemacht?

## Kaum Zufallseinfluss

Zunächst mal: Am Glück oder Pech kann es nicht liegen. Abgesehen von den Marktpreisen und den Reak-







tionen der Mitspieler ist alles vorhersehbar, planbar. Ich weiß genau, welche Aktionen ich wann auf welcher Dschunke durchführen kann. Ich weiß allerdings nicht, ob mir ein Mitspieler einen Strich durch die Planung macht, weil er vor mir an der Reihe ist. Startspieler zu sein ist ein unschätzbare Vorteil.

Langfristige Siegstrategien gibt es nicht. Allein schon, weil das Spiel bereits nach zehn Runden zu Ende ist. Da sind ein paar Zusatzaktionen durch Sonderkarten schon recht hilfreich. Vorausgesetzt, ich finde diese Karten rechtzeitig in den Stapeln.

Andererseits ist es nicht sinnvoll, sich allein auf die Karten zu konzentrieren, wenn dadurch die Ladung an Bord der Dschunken ver-

nachlässigt wird. So wird jeder Spieler wohl eine eigene Strategie verfolgen. Zumindest in unseren Runden ergab sich auch nach mehreren Partien kein sicheres Rezept.

### Bonuspunkte für Originalität

Gäbe es noch Wertungspunkte für Originalität, würde Michael Schacht mit seiner Dschunke Bonuspunkte kassieren. Wenn auch manches nur einfallsreiche Variationen bekannter Spielideen sind. Und manches ein wenig konstruiert wirkt. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch.

Einige Bemerkungen zur Spielregel sind allerdings angebracht: Bei Queen Games sind die Spielregeln nor-

malerweise perfekt. Nicht so bei Dschunke, wo leider Lücken beklagt werden müssen. So fehlt die Aussage, ob der zweite Gehilfe auf derselben Dschunke tätig werden darf wie der erste. Und: Dürfen nur frei (also oben) liegende Ladungs-

streifen mittels Sonderkarte von einer Dschunke zur anderen bewegt werden? (Beides haben wir so gespielt, und es ist laut Verlag auch so gemeint.)

Das Ausspielen von Karten für den Warenpoker ist vieldeutig geregelt. Einerseits dürfen nur Karten einer (noch nicht abgerechneten) Sorte ausgespielt werden, die in jedem Fall abzugeben sind. Andererseits dürfen zum Bluffen aber doch mehrere Sorten gleichzeitig ausgespielt werden, die man dann zurück auf die Hand nimmt. Da legt sich die Stirn in Grübelfalten. Umso mehr, als man mit in der Hand verdeckten Karten gar nicht bluffen kann. *KMW*

## DSCHUNKE

**Autor:** Michael Schacht  
**Grafik:** Christof Tisch, Jörg Asselborn  
**Verlag:** Queen Games  
**Preis:** ca. 30 EUR  
**Spieler:** 3 – 4  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten

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

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	6	8	7	7
Conrad	9	9	7	7
D. Heß	6	7	6	6
Herold	7	6	6	9
Knopf	7	8	7	8
Ruschitzka	8	7	7	9
Weigand	9	7	7	8