



# Agricola im Keydom



Mit KEY MARKET ist Richard Breeses Serie inzwischen auf sechs Titel angewachsen. Für diesen letzten zeichnet allerdings nicht Breese selbst verantwortlich, sondern einer seiner langjährigen Playtester. Wohl deshalb fügt sich Mitglied Nummer 6 so perfekt in die Key-Familie ein.



**D**iesmal geht es um Ackerbau und Viehzucht im Keydom, und wieder einmal spielen die Ländereien eine Rolle. Jeder von uns schickt Arbeiter auf die Felder, um zu ernten und die Erträge dann auf dem Markt zu verkaufen. Bei diesem Unterfangen bringt es mannigfaltige Vorteile, sich den zahlreichen Gilden anzuschließen. Wer nach zwei Jahren das höchste Ansehen (in Form von Siegpunkten) genießt, gewinnt.



Zwei Jahre, das sind zweimal vier Jahreszeiten, jede davon in drei Phasen unterteilt. Los geht es ausgerechnet im Winter, wenn es nichts zu ernten gibt. Ohnehin steht zu diesem Zeitpunkt gerade einmal ein Arbeiter auf dem Gelände und könnte aktiv werden. Sein Wirkungskreis besteht aus dreimal drei Felder umfassenden Tableaus, im Zentrum ein Dorf, drum herum die verschiedenen Nutzungsarten



in unterschiedlicher Zusammensetzung. Pro Spieler ist ein solches Tableau im Einsatz (zu zweit noch ein zusätzliches Mini-Exemplar). Da die Tafeln beidseitig bedruckt sind, ergeben sich zahlreiche Variationen für die Auslage.

## Jedem seine Scholle

Durch das Zusammenlegen entstehen Anbauflächen unterschiedlicher Größe, doch egal wie groß: Jede Fläche kann immer nur von einem Arbeiter beackert werden. Die einzelnen Felder bringen grundsätzlich unterschiedliche Erträge, schnell erkennbar durch ihre Form. Widrige Witterungsverhältnisse können die Ernte verderben; selbst Schaf- und Fischzucht sind davon betroffen. Dafür liefern Obst, Gemüse und Getreide auch mal überdurchschnittlich große Ernten. Überraschend kommen diese Unregelmäßigkeiten aber



nicht, jeder kann sich rechtzeitig darauf einstellen.

Die Startbedingungen sind für alle gleich: Jeder geht mit einem Komplett-Sortiment Erntegüter (Tiere eingerechnet) ins Spiel, hat einen Arbeiter eingesetzt, der ein weiteres Erntegut beschert und besitzt ein Bauernhaus sowie etwas Geld. Das Bauernhaus gibt es indes nicht kostenlos, es muss umgehend mit zwei Gütern bezahlt werden. Und schon haben wir unterschiedliche Ausgangssituationen.

Zu Beginn jeder Jahreszeit kümmern wir uns erstmal um die Landwirtschaft. Wir schicken, wenn nötig, Arbeiter zu anderen Feldern – was Geld kostet. Wir stellen einen neuen Arbeiter ein – was ebenfalls Geld kostet und umso teurer kommt, je mehr wir schon haben. Und wir ernten. Was, wie schon gesagt, im Winter nicht so wahnsinnig viel bringt, weil Fauna und Flora sich der „Ernte“ verweigern. Ein Jahr später mag das schon an-





ders aussehen, wenn wir uns der Unterstützung der entsprechenden Gilden versichert haben, doch dazu kommen wir noch.

Im Frühling, Sommer, Herbst aber fahren unsere Arbeiter die entsprechenden Erträge ein. Auf die übrigen Handlungsmöglichkeiten in der Landwirtschaftsphase kommen wir noch zu sprechen. Hier nur soviel: Jeder kann bis zu sechs Aktionen in einer vorgegebenen Reihenfolge durchführen.

Was machen wir mit der Ernte? Wir bringen sie auf den Markt, klar! Der Markttag ist die zweite Phase der Saison. Dabei entscheidet jetzt jeder im Geheimen, was er verkaufen will. Natürlich weiß man, was die anderen gerade geerntet haben. Aber weiß man auch, was sie aus vergangenen Jahreszeiten noch im Vorrat haben? Wohl kaum, denn dieser ist hinter einem Sichtschirm verborgen.

Nachdem alle ihre Pläne enthüllt haben, wird verkauft. Aber immer nur sortenweise und von jeder Sorte maximal zwei Teile. Weiteres wird man erst los, wenn die Reihe wieder an einen kommt. Und dann können die Preise schon ruiniert sein. Angezeigt werden sie auf einem Markttableau, das sehr simpel funktioniert. Je mehr Waren einer Sorte der Markt aufgenommen hat, desto weniger zahlt er für zukünftige Verkäufe. Ist der Preis niedrig genug, lohnt es sich auch

schon mal, auf dem Markt einzukaufen. Das aber ist eine Gildenaktion, und davon darf man nur eine einzige in dieser Phase ausführen. Da gilt es dann abzuwägen, ob die anderen Gildenaktionen nicht wichtiger sind.



Zum Beispiel einen Arbeiter als Lehrling in eine Gilde schicken. Oder ihn dort zum Gesellen oder Meister zu befördern. Das aber kostet, und zwar nicht Geld, sondern Güter. Also darf man nicht alle Ernteerträge zu Geld machen, sondern muss sie aufbewahren, um mit ihnen bezahlen zu können.



12 Gilden gibt es insgesamt, je nach Teilnehmerzahl machen aber nur fünf bis sieben mit. Zu einer Gilde zu gehören

gewährt unterschiedlichste Vorteile und hebt Beschränkungen auf. Dabei gilt das Prinzip: „Wer zuerst kommt ...“ Die Aufnahmefähigkeit der Gilden ist nämlich begrenzt. Für mehr als zwei Lehrlinge ist kein Platz. Erst wenn einer davon zum Gesellen befördert wurde, kann ein neuer nachrücken. Die Spielanleitung braucht drei Seiten, um zu erklären, welche Gilde auf welcher Stufe welche Vorzüge bietet. Wer KEY MARKET schon öfter gespielt hat, ist Neulingen gegenüber klar im Vorteil, wenn es darum geht zu beurteilen, welche Gilden besonders lohnenswert sind. Manche bieten auf jeder Ebene andere Vorzüge, bei anderen können sie kumulativ genutzt werden. Ihr Einfluss auf den Ausgang des Spiels ist gewaltig.

## I Luxusgüter aus dem Dorf

Noch nicht erwähnt wurden die Dörfer im Zentrum der Geländetableaus. Es ist nicht billig, sich dort anzusiedeln, dafür winken dort Luxusartikel. Luxus kann wie sonstige Güter auf dem Markt gehandelt werden, meist aber nutzt man ihn, um andere Ressourcen zu ersetzen, wenn in Naturalien be-



## Fast eine unendliche Geschichte

Die Produktion von KEY MARKET stand unter keinem guten Stern. Da es bei hölzernem Spielmaterial immer wieder Lieferengpässe gibt, hatte Produzent LudoFact einen neuen osteuropäischen Lieferanten beauftragt. Der aber erwies sich als unzuverlässig, nicht nur was die Qualität, sondern auch die Quantität betraf. So konnten auf der SPIEL '10 nicht alle vorbestellten Exemplare ausgeliefert werden. Es dauerte geschlagene zwei Monate, bis das fehlende Material endlich nachgeliefert war. Richard Breese hielt die wartenden Käufer in einer eigens eingerichteten Geeklist auf [boardgamegeek](http://boardgamegeek.com) ständig auf dem Laufenden. Bei Redaktionsschluss dieser Spielbox waren noch einige Restexemplare vorrätig. Für eine Neuauflage des Spiels bei einem anderen Verlag gibt es laut Breese derzeit keine Pläne.

zahlt wird, denn Luxusgüter zählen dabei doppelt.

Nicht nur die Gilden verlangen Naturalien. Sie werden auch gebraucht, um das Bauernhaus, mit dem wir das Spiel begonnen haben, in ein Gutshaus aufzuwerten. Das ermöglicht nicht nur bessere Verkäufe auf dem Markt, es ist auch Voraussetzung dafür, Arbeiter in den Ruhestand zu schicken. Dort bringen sie bei Spielende Siegpunkte. Das Gleiche gilt für Arbeiter in den Gilden, wobei die Punktausbeute dort von der Stufe abhängt, die sie erreicht haben. Nur die Arbeiter auf den Feldern, die für Ernteerträge sorgen, bringen keine Siegpunkte. Im Gegenteil, sie verlangen am Ende jeder Jahreszeit ihren Lohn, und der muss in barer Münze bezahlt werden.

Wer nach zwei Jahren seine Arbeiter am wirkungsvollsten eingesetzt und die meisten Siegpunkte angesammelt hat, gewinnt.

KEY MARKET ist ein klassisches Personaleinsatzspiel. Klassisch heißt: Erwarten Sie nichts, was Sie nicht in der einen oder anderen Form bereits kennen. Aber die Details sind perfekt aufeinander abgestimmt, und jede Aktion will wohlüberlegt sein. Lassen wir die Privilegien durch die Gilden mal außen vor, kann in jeder Jahreszeit nur ein Arbeiter auf die Felder geschickt werden. Dort ist, der restriktiven, etwas abstrakt wirkenden Einsatzregeln wegen, ohnehin nur wenig Platz. Jeder Arbeiter hat um sich herum eine Tabuzone, in der er keinen anderen gleicher Farbe duldet; nur selten schafft es jemand deshalb, mehr als vier Figuren einzusetzen.

Nach dem ersten Jahr folgt wieder ein wenig produktiver Winter, in dem



mancher Arbeiter nur tatenlos in der Landschaft steht und Geld kostet.

Man kann ihn, auch zusammen mit seinen Kollegen, kostenfrei entlassen und spart sich so die Gehaltszahlung. Aber lohnt sich das oder wird die Neueinstellung unterm Strich teurer, rechnet man auch den Zeitfaktor ein?

## I Wenig Zufallsfaktoren

Auch der Zugang zu den Gilden ist auf einen Lehrling pro Jahreszeit beschränkt. In Gilden Karriere zu machen, ist immerhin zwei Mal pro Jahr möglich, was man allerdings nur nutzen wird, wenn es keine wichtigere Gildenaktion gibt, wie beispielsweise jemanden in den Ruhestand zu versetzen. Wir stehen also wieder einmal vor dem Dilemma, mehr tun zu wollen, als wir dürfen bzw. uns leisten können. Und es gibt noch ein weiteres: Machen wir unsere Ressourcen auf dem Markt zu Geld oder behalten wir sie, weil wir auch damit bezahlen müssen? Egal, was wir tun, es ist immer zu wenig da – von beidem.

Zufallsfaktoren gibt es bei KEY MARKET nur wenige, und die sind so rechtzeitig bekannt, dass sie niemanden aus heiterem Himmel treffen. Einerseits zählt hierzu die Ausgangssituation, der variable Spielplan. Andererseits die in der deutschen Regel etwas umständlich bezeichneten „jahreszeitabhängigen Produktionsmodifikatoren (JPM)“. Damit gemeint sind die unterschiedlichen Erträge bei der Ernte.

Das Spielmaterial hat die bewährte, von Richard Breese gewohnte Qualität. Neben den Tableaus für die Ländereien gibt es ein Brett, auf dem die Jahreszeiten abgearbeitet werden und ein weiteres für die Marktpreise, wie



immer stimmungsvoll gestaltet von Richards Schwester Juliet. Nach Spielende dreht man die Bretter um und kann auf den Rückseiten die Siegpunkte festhalten. Die Gildenkarten

sind aus demselben dicken Karton wie die übrigen Materialien und beidseitig bedruckt (deutsch und englisch). Allein die Qualität der hölzernen landwirtschaftlichen Güter, seit AGRICOLA auch Vegimeeples genannt, kann nicht mithalten. Die Schuld liegt hier beim Lieferanten (siehe Kasten).

Auch an der Spielanleitung gibt es nichts auszusetzen. Sie ist sehr detailliert und lässt keine Fragen offen. Das gilt auch für die akribische deutsche Übersetzung. Fazit: Ein sehr gutes Spiel, das bei uns immer wieder auf den Tisch kommen wird, am liebsten in voller Besetzung zu viert.

KMW



**Titel:** Key Market  
**Verlag:** R&D Games  
**Autor:** David Brain  
**Grafik:** Juliet Breese  
**Spieler:** 2–4  
**Alter:** ab ca. 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 90–150 Minuten  
**Preis:** ca. 39 €

Kritiker	Spielreiz
KMW.....	9
Stuart W. Dagger.....	8
Oliver Grimm.....	7
Alan How.....	8
Christian Klein.....	6

