

HANS IM GLÜCK: FIRST CLASS – DIE MODULE von Helmut Ohley für 2 - 4 Zug-Manager ZEHN KOMBIS ZUR WAHL – WELCHE SOLL'S SEIN?

In jeder Partie First Class gilt es, dem Basis-Material zwei Module hinzuzufügen. Fünf, die den Langzeit-Spielreiz hochhalten, stehen dabei zur Auswahl:



Die Aufträge So genannte Auftragskarten stehen hier im Mittelpunkt, deren Erfüllung Waggon-Aufwertungen, Siegpunkte, Gold, Lok- und Schaffner-Bewegungen oder Kombinationen dieser nach sich zieht. Nimmt man eine solche, noch bevor man die Bedingung erfüllt hat, ist man mitunter zwar etwas festgelegt in den darauf folgenden Zügen, definiert sich damit umgekehrt selbst ein wenig die Marschroute.

Berühmtheiten und Postkarten Doppelte Punkte in den Wertungsphasen versprechen die oberhalb von Waggonen bzw. Streckenkarten platzierten Personen- bzw. Postkarten, die Berühmtheiten bzw. bedeutende Städte symbolisieren. Kasziert man bereits saftige Boni oder konzentriert man sich vor allem auf die Aufwertung weniger Waggonen, spielt einem dieses Modul in die Hände.

Wer ist der Mörder? Da zum Orient Express ein Krimi gehört, wird bei diesem Modul zu Beginn verdeckt ermittelt.

Anhand der Zahl seiner Fingerabdrücke auf Beweisen gilt es, den Schuldigen zu fassen und ausscheiden zu lassen. Freiwillig genommen bringen Beweise aber mitunter nicht unerhebliche Vorteile, sodass man vor einem Dilemma steht. Erschwert wird dieses durch Optionen, Beweise wieder loswerden zu können, sowie die Tatsache, dass die Beweismarker nicht gleich viele Abdrücke, ja ganz selten sogar Siegpunkte bringen.

Passagiere und Gepäck Münzen bzw. Siegpunkte bringen die ober- bzw. unterhalb der Waggonen platzierten Karten, die vor allem wegen ihres kumulativen Effekts zum „Sammeln“ anspornen. Wer viel mit Geld anfangen kann, freut sich besonders!

Weichen und Mechaniker Auf den Bereich zwischen den Zügen zielen die meisten Karten diese Moduls, die neben unmittelbarem Profit Aufwertungen oder Siegpunkte bei Erfüllung der Bedingung nach sich ziehen. Clever eingesetzt mitunter doppelt effektiv, muss jedoch viel bedacht werden, damit die Rechnung aufgeht. Insgesamt sehr stimmig.

* Wem das nicht reicht, der darf sich an der Erweiterung Kaffee & Kuchen erfreuen – online beschrieben und zum Basteln unter der Verlagsseite:
http://www.hans-im-glueck.de/fileadmin/data_archive/Regeln/FirstClass_Mini_I_DE_EN.pdf

KOSMOS: REISE UM DIE ERDE von Burkhardt/Kramer für 2 - 4 verspielte Globetrotter

WIEN FEHLT!

Spielerisch die Welt zu entdecken, ist schon ein alter Sombrero, wie die Mexikaner sagen. Von Stadt zu Stadt und von Sehenswürdigkeit zu Sehenswürdigkeit führt die Reiseroute per Charterflug - wir sind im Urlaub!

... und bereisen beispielsweise Die große Sphinx in Kairo, die Golden Gate

Bridge in San Francisco und Troja in Istanbul. Troja ist in Istanbul? Nein, ist es nicht, sondern etwa 530km oder rund acht Autostunden entfernt.

Chichen Itza ist auch nicht grade ums Eck von Mexico City, sondern mehr als 1300km weg. Der für Geografie-Muffel ins Spiel eingebaute Lerneffekt ist damit nicht so richtig ernst zu nehmen. Leider ist auch spielerisch Schonkost bzw. ein Rückschritt in vergangene Jahrzehnte angesagt: Eines der drei Flugzeuge wird in eine mit einer Flugroute verbundene Stadt geflogen – und das war es schon. Ziel erreicht, Karte genommen – acht ergattert gewonnen! Kaum Abwechslung bietet auch die Variante mit Auftragskarten – wem jedoch der traditionelle Spielansatz liegt, wird das vielleicht begrüßen!

* Retro-Spiel Affine ** Wien fehlt

FAZIT

Wer gerne einer klareren Linie folgt, dem wären die Aufträge ebenso angeraten, wie das Boni-aufbauende *Passagiere und Gepäck*. Eindimensionaler, weshalb dieses Modul auch als Einstieg (mit)vorgeschlagen ist, präsentiert sich *Berühmtheiten und Postkarten*, während *Weichen und Mechaniker* die Komplexität etwas nach oben schraubt, Planer und Strategen tendenziell dabei bevorzugt. Völlig anders geartet stellt sich der originelle Bluff- und Zocker-Ansatz des „*Wer ist der Mörder?*“ Moduls dar, bringt es doch un- oder zumindest weniger planbare Elemente plus Zufall und einen Hauch Rollenspiel – aus mancher Sicht durchaus widersprüchlich - in das komplexe Planungsspiel. Lässt man sich darauf ein, bringt es ein etwas anderes Spielgefühl in die Partie, dem man sich allerdings stellen muss – schließlich scheidet aus, wer nach Indien überführt wird.

FAZIT

4 / 5* - 1**

JÖRG DOMBERGER

Reise um die Erde ist ein traditionell anmutendes, etwas in den 70igern stecken gebliebenes Lauf- und Logistikspiel ab 3. Schulstufe mit enttäuschend wenig und punktuell auch falschem Spielmaterial. Dem spielerischen Reisen fehlt zudem noch ein Fixpunkt: Wien. Das geht natürlich nicht – schließlich haben wir mit dem Riesenrad, dem Stephansdom, Schönbrunn, dem Hundertwasser-Haus und vielen anderen Locations genug Auswahl in Europas Nr. 3 an Städten (in Bezug auf Tourismus).

