

IELLO: KITARA von Eric B. Vogel für 2 - 4 kommunistische Könige

ATTACKEN IM ANTIKEN AFRIKA!

Das vorgeschichtliche Afrika: Da und dort werden sogar berittene Nashörner gesichtet! Und besonders wunderbar: Es gibt auch „Mischwesen“ aus Mensch und Raubkatze – quasi das Pendant zu den Zentauren Griechenlands (da verwundert es nicht, dass diese als Stammesherrscher fungieren). Wichtig für unsere kleinen Königreiche ist der Besitz von ausreichend Savannenfeldern (bzw. die Nutzung der dortigen Rinderherden). Zu sehr bzw. zu lange sollten wir uns daran jedoch nicht erfreuen, sehr bald werden unsere Krieger nämlich vertrieben werden. Das ist aber nicht wirklich schlimm, die Rinderherden gehören hier nämlich allen – nur eben nicht zum gleichen Zeitpunkt. Außerdem gestalten sich die Kämpfe erfreulich unblutig – quasi ein spielmechanisches black lives matter

– vielmehr sammeln (und stärken) sich die zurückziehenden Einheiten des Verteidigers für die nächsten eigenen Attacken. Neben der Sicherung der Grundversorgung dienen Angriffe auch dem Siegpunkte Sammeln: Zum einen mithilfe von Rhino-Reitern in der eigenen Truppe, zum anderen durch das Besetzen von Waldgebieten mit Herrschertieren. Der Ablauf eines (Feld-)Zuges ist stets gleich und einfach gehalten: Eine Karte aus der Auslage nehmen – u.a. für weitere Einheiten und Bewegungsschritte – danach ausbreiten, Punkte kassieren und zuletzt die Ernährung kontrollieren. Erstaunlicherweise bieten auch diese (eher geringen) Aktionsmöglichkeiten durchaus Raum für taktische Überlegungen. Der flotte Ablauf kann bloß beim Vorab-Durchrechnen des kompletten Zuges verzögert werden



FAZIT
8/6*

HARALD SCHATZL

Kitara ist ein taktisches Ausbreitungs-, Positions- und – jedoch relativ „friedliches“ – Eroberungsspiel (mit relevantem Glücksanteil) für Kenner-, Gelegenheits- und Familienspieler (ab Teenager-Alter) mit hübschem Spielmaterial und geringem Regelaufwand. Gelungen! * zu zweit

(um letztlich nicht vielleicht eine Savanne schmerzlich vermissen zu müssen).

SYNAPSES GAMES: COATL von P. Brassard & E. Dubois-Roy für 1 - 4 Hohepriester/innen

QUETZALCOATL → SYNKRETISTISCHE GOTTHEIT DER AZTEKEN. AHA.

Im schwülen Südamerika gilt es, das Wohlbefinden der Götter zu erbringen, um als neuer aztekischer Hohepriester eingesetzt zu werden. Dazu muss man nicht den liebsten Verwandten opfern (wobei das nicht ausdrücklich verboten ist), sondern die elegantesten Coatl-Skulpturen erschaffen. Ein Coatl ist eine gefiederte Schlange – im Spiel durch bunte Körpersegmente dargestellt, die es jeden Zug von der Vorrats-tafel zu sammeln gilt. Platziert auf dem eigenen Tableau, soll man aus diesen später eigene Coatls bauen, vielleicht sogar gleich abschließen, denn Bauen kostet eine Aktion. Dabei sollte man auch darauf achten, eine der offen ausliegenden Tempelkarten-Bedingungen, wie Länge des Coatls oder Anzahl von Steinen einer Farbe, zu erfüllen – das bringt Extra-Punkte. Die eigentlichen Punkte erzielt man mit Vorgabengetreuer Coatl-Bauweise in Bezug

auf sogenannte Prophezeiungskarten, die sich auf die Körpersegmente und ihre Reihenfolge beziehen. Beispiel gefällig? Du musst im Coatl ein rotes neben einem blauen Segment haben – und das im Optimalfall gleich dreimal nebeneinander, denn dann gibt es satte 5 Punkte. Verzichtet man darauf, Segmente zu nehmen – vielleicht liegen eh gerade keine passenden – und wartet mit dem Einbauen noch zu, kann man solche Karten ziehen. Wer das clever hinbekommt, mit etwas taktischer Planung an die Sache herangeht und kaum Aktionen verschwendet, hat gute Chancen, das haptisch und optisch sehr ansprechende Wett-Coatl-Bauen für sich zu entscheiden, das endet, sobald einer das dritte Coatl erschaffen hat.



FAZIT
9+1*

R. W. LANGER

Das Spielgefühl von *Coatl*, das ein fröhlich südamerikanisch angehauchtes Bild am Spieletisch bietet, erinnert ein wenig an *Azul*, nur ist es weniger abstrakt. Und das ist gut so! Das schöne Spielmaterial (mit Abstrichen wegen der dünnen Karten) und die klugen Mechanismen laden den ambitionierten Familienspieler immer wieder zu einer Partie ein. * Zusätzliche Varianten (inkl. solo) dabei.