

HANS IM GLÜCK: **HADARA** von Benjamin Schwer für 2 - 5 Hochkultur-Entwickler

## VON DER SIEDLUNG ZUR BLÜHENDEN HOCHKULTUR!

*Kulturelle Errungenschaften in Form von zunehmend lukrativeren, symbolischen Büsten gilt es zu bauen. Doch Kultur allein wird deiner Zivilisation nicht ausreichend angestrebten Ruhm und Ehre bringen, militärische Macht ist ebenso gefragt wie ausreichendes Einkommen, alles muss schließlich finanziert werden – und ohne Nahrung verhungert das Volk!*

Eine gut abgestimmte Entwicklung dieser Bereiche – dargestellt durch Leisten auf den individuell leicht unterschiedlichen Spieler-Tableaus – ist unsere Aufgabe als Architekt einer hoch entwickelten Zivilisation. Über drei Epochen (Durchgänge) hinweg erwerben wir zunehmend mächtiger, aber (leider) auch teurer werdende, in fünf Kategorien gruppierte Epochen-Karten, die unser Fortkommen auf den Entwicklungsleisten vorantreiben.

Das passiert mittels clever-einfachem, den Glücksfaktor minimierendem Mechanismus, der alle Spieler zuerst parallel für sich, in einer zweiten Phase spannend-interaktiv je Epoche maximal zehn Karten sammeln lässt. Da zeigt beispielsweise eine blaue Karte einen Tempel, der für drei Münzen Kultur und Nahrung steigert, eine rote Karte einen Krieger, der die militärische Macht und Einkommen gleichsam erhöht oder eine der speziellen violetten, nicht an eine bestimmte Leisten-Farbe angelehnte Karte bringt, clever eingesetzt, mitunter eine sehr effektive Zusatz-Fähigkeit oder die Steigerung einer der Bereiche.

Für zehn Karten reicht das Budget jedoch fast nie, meist müssen zwei bis drei der gewählten Karten für die Aufstockung der Staatskassen – die alternative Einsatz-Option jeder Karte - herhalten. Also die Einkommensleiste vorrangig, vor allem mit gelben Karten forcieren und dabei auch noch vom je Karte größer werdenden Rabatt auf gleichfarbige profitieren? Nun ja, dann hat man vielleicht am Ende das höchste Einkommen, doch mangelt's dann

vielleicht an nur über Fortschritt auf der Militär-Leiste erreichbaren, mitunter saftige Punkte und/oder Entwicklung in anderen Bereichen bringende Kolonien. Auch mag dann der in ähnlicher Weise an den Fortschritt der Kultur-Leiste geknüpfte Büsten-Bau gelitten haben, wo uns die Wahl zwischen zusätzlichen Siegpunkten oder weiteren Entwicklungspunkten gelassen wird - was wohlüberlegt sein will, gibt es doch eine gewisse Spiel-taktische Ausrichtung vor (und den anderen preis). Oder ist gar die Landwirtschaft unterdimensioniert und es herrscht Nahrungsmangel: Dann müssen am Ende der Epoche die teuer erworbenen Karten abgelegt werden – Boni tschüss -, was eine fatale Abwärtsspirale meist nach sich zieht, nur knausrigen Chef-Strategen als (kleine) taktische Option vorbehalten bleiben sollte.

### GOLD ODER SILBER?

Am Epochen-Ende steht der Siegel-Kauf an – ein mehrfaches Dilemma: Einerseits verspricht der Kauf zahlreiche Punkte am Ende des Spiels, doch werden die ausgegebenen Münzen beim folgenden Karten-Kauf schmerzlich vermisst. Zudem legt man sich mit dem Kauf taktisch ein wenig fest, ob man eher einen Bereich vorrangig (Silber) oder alle möglichst gleich weit entwickeln will (Gold) – das interessiert auch die Kontrahenten. Wartet man aber bis zum Ende der dritten Epoche damit, hat sich der Siegel-Preis auf's Fünffache erhöht – reicht dann das Einkommen? Unmittelbar nach der



FAZIT

9 / 8<sup>+</sup> + 1<sup>\*\*</sup>

THOMAS BAREDER

*Hadara* ist ein komplexes Sammel-, Entwicklungs- und Mangel-Spiel mit verhältnismäßig ungewöhnlich einfachem und übersichtlichem Zugang bei sehr moderater Spieldauer für Spielerfahrene Familien, Vielspieler und Freundesgruppen. Innovativ-gefälliger Karten-Wahl-Mechanismus, der entscheidend Glücksfaktor mindernd wirkt, dazu sehr gut abgestimmt und jede (!) Karte unterschiedlich und ansprechend gestaltet – Top!

\* zu zweit bzw. bei Null-Glücksfaktor-Präferenz

\*\* bemerkenswert einfacher Zugang

letzten Siegelkaufoption erfolgt die alles entscheidende Schlusswertung, deren Ausgang aufgrund der sechs verschiedenen Punkte treibenden Faktoren meist nicht offensichtlich ist. Klar jedoch: Einäugige finden nur unter Blinden zum Korn!

