

PEGASUS: IMPERIAL SETTLERS von Ignacy Trzewiczek für 1 - 4 Siedler

SCHAFTE, SCHAFTE, HÄUSLE BAUE

7. Mai; Wir haben es geschafft, unser Steinbruch steht und wird uns in den nächsten Jahren mit Steinen versorgen, jenseits des Berges haben es die Barbaren gerade mal zu einem Lager gebracht, in dem sie noch mehr hungrige Mäuler produzieren. Unsere Dominanz über dieses Gebiet wird kaum zu nehmen sein.

Der Spieler übernimmt eine von vier Fraktionen (Römer, Japaner, Ägypter oder Barbaren), und baut aus einem Set allgemeiner und Völkerkarten eine immer größer werdende Siedlung nach dem Schema Karten ziehen, Ertrag machen und Aktionen setzen. Die Karten, die meist Gebäudekomplexe wie Steinbruch oder beispielsweise die Sphinx zeigen, werden über Rohstoffkosten zum Einsatz gebracht, um damit ihre Fähigkeiten nutzbar zu machen. Alternativ können diese als Handelsabkommen (mit eher einseitigem Charakter) eingesetzt werden, um ein sicheres Einkommen zu erzeugen, oder aber zerstört werden, um so Ressourcen zu gewinnen – ungewöhnlich, aber nicht unlogisch. Nur mächtigere, aber auch teurere Fraktionskarten können generell (mit Ausnahme der japanischen Gebäude) nicht mehr zerstört werden, bringen dafür jedoch am Ende des Spiels Punkte in der Endabrechnung.

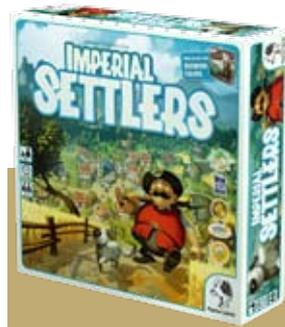
In Produktions-, Fähigkeits- und Aktionsorte sind die Karten eingeteilt. Erstere produzieren die Rohstoffe, zu denen neben Stein, Holz und Nahrung auch Arbeiter, Schwerter und Karten zählen. Fähigkeiten er-

zeugen hauptsächlich Siegpunkte, wenn irgendwelche Ereignisse eintreten, wie das Zerstören von Orten. Am Vielfältigsten sind die Aktionsorte, die sowohl Rohstoffe, Siegpunkte, aber auch Wechselwirkungen mit den anderen Spielern erzeugen. Da die Völkerkarten sehr unterschiedlich sind, sollte man für jede Fraktion mit anderer Taktik durchs Spiel gehen.

ROHSTOFFE SIND NICHT HALTBAR

Besonders wichtig zu erwähnen ist, dass alle Rohstoffe am Ende jeder Runde entfernt werden, ein Sammeln selbiger ist also nicht möglich, was die Spieler dazu zwingt, genau zu kalkulieren und zu planen. Dadurch mögliche Leerläufe werden umgangen, indem jeder Spieler immer nur eine Aktion macht, bevor der nächste dran ist.

Die Interaktion in *Imperial Settlers* besteht hauptsächlich im Zerstören gegnerischer Gebäude. Dies erzeugt Ressourcen, ist aber nicht unbedingt schlecht für den Angegriffenen, denn erstens erhält er Holz aus den Trümmern und außerdem braucht man für die meisten Fraktionsgebäude ein Fundament – ein zerstörtes Gebäude ist hierfür ideal, denn ansonsten müsste man selbst eines „überbauen“ was natürlich das Ende der „liebgewonnenen“ Funktionen dessen bedeuten würde. Keine leichte Entscheidung, weshalb Kostengünstige Gebäude wie „Ruine“ sehr beliebt



FAZIT

9/16*

RENÉ EICHINGER

Imperial Settlers ist ein anspruchsvolles, strategisches Aufbau- und Kartenlegespiel ab Teenager-Alter, das durch eine Vielfalt an Möglichkeiten und sehr unterschiedlichen Spielverlauf abhängig von der Fraktion überzeugt. Zwar wird nicht allen die Browsergameartige Grafik gefallen, und auch, dass Römer gegen Japaner antreten und die Sets nicht sonderlich ausbalanciert wirken, mag einen etwas fahlen Beigeschmack verursachen, doch am Ende dominiert der ausgezeichnete Gesamteindruck!

* für Leute, die hinter einem guten Spielkonzept auch ein stimmiges Thema suchen.

sind – wer will schon teuer aufbauen, nur um darauf aufbauen zu können. Ein Dilemma, das durchaus in der Realität seine Parallelen findet. Am Ende entscheiden die erzielten Siegpunkte über den „besten“ Siedler, der durchaus seinen Sieg der Fraktionswahl und der Kartenfolge seines Stapels zu verdanken haben wird, wenngleich ohne cleveres Agieren auch kaum Erfolg möglich ist. Faszinierend ist das kurzweilige Siedlungsentwickeln jedenfalls und der modulare Aufbau ermöglicht eine schnelle Aufstockung – erste Erweiterung bereits verfügbar, die keine weitere Fraktion, dafür zusätzliche Karten für die bestehenden Völker enthält. ... und weitere werden folgen!

