

FEUERLAND/STONEMAIER GAMES: LIBERTALIA: AUF DEN WINDEN VON GALECREST

ALLES, WAS SEGEL HAT, FLIEGT!?

... das Piratenschiff fliegt? Und als Piraten schlagen sich anthropomorphe Tierwesen herum (bzw. „he Rum“)? Früher hätt’s des net geben! Nämlich vor zehn Jahren, als Piraten noch richtige Piraten waren und deren Segelschiffe auf den Weltmeeren gekreuzt sind (wie es sich wohl auch geziemt).



Auch mit der adaptierten Neuauflage sollen wir im Rahmen von drei „Reisen“ – mit jeweils vier bis sechs „Tagen“ bzw. Runden – die meisten Dublonen an uns raffen. Dafür dienen uns Handkarten bzw. deren jeweilige Funktionen; von diesen gibt es zwar 40 verschiedene, pro Partie sind jedoch insgesamt nur 18 (zufällige) verfügbar. Der Clou: Für alle dieselben 18! Ich weiß also, welche Karten die anderen haben müssen; diese wissen das natürlich auch von mir – und schon kann das zähneknirschende und -fletschende Herumüberlegen und piratenschlaue Taktieren hinsichtlich des „besten“ Zeitpunktes für das (geheime) Auspielen jeder Karte losgehen.

„YO-HO-HO!“

Beim Aufdecken der Karten gibt es dann häufig ein erfreutes „Yo-ho-ho“ oder ein enttäushtes „aber hallo“. Zumeist wandern die Piraten danach in die jeweils eigenen Auslagen, sofern nicht der eine oder die andere wegen der Karte eines „lieben“ Mitspielers von der Klippe ins Seemannsgrab springen musste – oder aufgrund der jede Runde verteilten Beutemarker: Auch diese sind das Ziel unserer Bemühungen, einige davon sollten aber lieber den Mitspielern zufallen, andere können sich wiederum eben letal auswirken (natürlich gleichfalls besser bei der Crew der anderen).

Vieles könnte also überlegt und bedacht werden, doch werden die eigenen Pläne auch (Meeres-)fruchten? Ab der zweiten Reise könnte einem zwanghaften Memorieren vielleicht sogar besser allmählich

entsagt werden, zumal die jeweiligen Kartenhände dann nur mehr teilweise ident sind. Außerdem lassen sich die Wechselwirkungen der diversen Effekte immer weniger überblicken (insbesondere für Rumdurchlöcherter Piratenhirne), dies umso mehr ab vier Mitspielern (mit welchen das spielerische Konzept am besten zur Geltung kommt).

Der stets gleichgeregelter Ablauf jeder Runde bzw. der exakte Zeitpunkt hinsichtlich des Auslösens der diversen Karteneffekte mag zunächst zwar noch etwas verwirren, ist aber sehr bald verstanden und verinnerlicht. Ärgerlich wirkt jedoch das Fehlen eines Beiheftes mit weiteren Erläuterungen zu den einzelnen Kartenfunktionen.

Die beste Innovation ist die neue und beeinflussbare „Ruhmesleiste“, mit welcher die Frage der Priorität (beim Auspielen gleicher Karten) gelöst wird. Daneben bietet auch der deutlich höhere Variantenreichtum – zum einen mehr Karten, zum anderen die Möglichkeit, die Bedeutung der Beuteplättchen zu ändern – jedes Mal eine sehr vergnügliche Spielestunde.

FAZIT 9/8*
HARALD SCHATZL

Libertalia: Auf den Winden von Galecrest ist ein grundsätzlich nicht übertrieben kompliziertes, taktisches – jedoch durchaus auch weniger steuerbares bis sogar chaotisches – Sammel-, Bluff- und Ärgerspiel für alle ab Teenager-Alter, ausreichend Frustrationstoleranz sowie die Bereitschaft zum (mehrfachen) Lesen und Verstehen der Kartentexte unbedingt vorausgesetzt; das Spielmaterial ist – abgesehen von der eigentümlichen Grafik – wirklich sehr gelungen und wertig umgesetzt.
* ein bis drei Mitspieler

