

WELT AHOI!

Magister iur., Magister phil., Magister rer. soc. oec., das kennt man ja. Für die „weniger Fleißigen“ bietet sich etwa der Magister (FH) an. Und für all jene, die es nicht einmal geschafft haben, am Standesamt oder – wie Magistra (FH) Föhr Monika – in der sonntäglichen Radio-Satire-Sendung auf Ö1 zu promovieren, gibt es jetzt *Magister Navis*.

Wie jedoch die Lateiner unter uns wissen: *magister navis* bedeutet Kapitän. Und als Kapitäne sollen wir im 18. Jahrhundert von Europa aus die Welt entdecken, besiedeln und ausbeuten. Sehr schön liegt zunächst der Spielplan vor uns: Mehrere, sich einander überlappende Landkarten, auf denen neben Europa auch die zukünftigen Kolonien abgebildet sind. Alles wird mit rund 100 Plättchen belegt, die es von uns einzusammeln gilt, damit wir auf der jeweils eigenen Fortschrittstabelle – in vier Bereichen – weiterkommen. Natürlich will man am liebsten alle Bereiche bis zum Maximum weiterentwickeln, dieses Dilemma ist aber Teil des Spielreizes.

Jede Runde beginnt zunächst mit dem Bau eines Gebäude(plättchen)s, das ebenfalls die eigene Entwicklung vorantreiben kann, vor allem aber der Erweiterung der Aktionsmöglichkeiten dient. Und nach der „Zuwanderung“ von Bevölkerung(s-Chips) werden bereits die Aktionen

durchgeführt: Je nach Gusto entweder flott und dynamisch oder tüftelig und grüblerisch, zumal die Spielmechanismen ohne Glückselemente auskommen und alle Informationen offen auf dem Tisch liegen. In den Spielrunden eins bis drei geht es jedenfalls noch erstaunlich schnell voran, ab der vierten Runde bieten sich jedoch mehrere Aktionen und Entscheidungsmöglichkeiten an, die sich bis zur siebten und letzten Spielrunde noch verstärken.

MAN VERSTEHT SEHR SCHLECHT!

Etwas unangenehm fällt leider die Spielanleitung auf, die den klar strukturierten Ablauf einer Runde unnötig kompliziert erklärt (auf Seite 11 hat sich außerdem als Übersetzungsfehler ein „eventuell“ hinein geschummelt; und die auf Seite 4 versprochenen Extraplättchen würden auch nicht schaden). Und hat man sich am schönen Spielplan satt gesehen, lassen sich auch einige



FAZIT

8-1*

HARALD SCHATZL

Ein hübsch gestaltetes, im Grunde rein abstraktes Positions-, Sammel- und Entwicklungsspiel ohne Glücksanteil – vor allem im letzten Spieldrittel kann es deswegen zu Tüftelanfällen kommen. *Magister Navis* lässt sich jedoch auch flott spielen und bietet bei viel Interaktion und Spieltiefe immer wieder die Möglichkeit, andere Strategien auszuprobieren – dennoch nicht nur für Vielspieler (bzw. bloß als Geschenk zur Sponsion) geeignet.

* fehlerhafte Spielregel

Unstimmigkeiten zur Hintergrundgeschichte finden. Grundsätzlich unterstützen aber sowohl der Plan als auch das sonstige Spielmaterial sehr gut das Verständnis für die Spielmechanismen.

Ist ein Mitspieler mit dem Regelwerk vertraut, lässt sich das Spiel auch gut Familien- und Gelegenheitsspielern vermitteln. Bereits bei der ersten Partie hat man im Wesentlichen lauter kleine Erfolgserlebnisse. Mit jeder weiteren wird man dann immer mehr Feinheiten und strategische Möglichkeiten im Zusammenspiel der Spielmechanismen entdecken, dennoch auch immer wieder alte oder neue Fehler begehen.

