

# In 80 Spielen um die Welt

**HANS IM GLÜCK: AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO** von Daniele Tascini & Simone Luciani

## MEEPLES ALLER SPIELE, AUF ZUM MASCHINENSTURM!

Schon seit fast zwei Jahrzehnten lassen sich Spielfiguren auf diversen (Produktions-)Feldern einsetzen, um für uns Geld, Holz, Stein oder sonstige Ressourcen zu erzeugen und diese auf anderen Feldern in Siegpunkte umzuwandeln. Das machen sie gerne auch unentgeltlich bzw. meist sogar ohne dafür überhaupt etwas zu essen zu bekommen. Hauptsache, sie haben einen sicheren Arbeitsplatz – doch selbst dieser ist zunehmend gefährdet!

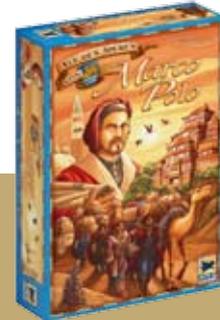
Es dürfte mit *Kingsburg* angefangen haben (aktuell als *Kingsport Festival* mit düsterem Thema): Die Arbeiter wurden, einfach so, durch Würfel ersetzt. Auch *Bora Bora* (siehe Ausgabe fg 1/13) hat für einen „Würfel-Placement“-Mechanismus die Arbeiter in die Südseewüste geschickt und jetzt ist es sogar schon im sonst so gemütlichen Wien soweit (siehe Seite 17). Der Grund für diese meeple-feindliche Technisierung des Spiele-Alltags liegt darin, dass eine Spielfigur leider nur binär funktioniert, sie ist entweder aktiv oder nicht. Ein Würfel hingegen stellt noch fünf weitere Informationsmöglichkeiten zur Verfügung und erschafft auf diese Weise bislang noch viel zu wenig ausgereizte taktisch-strategische Entscheidungsdilemmata.

So auch hier: Ein Arbeiter würde mir nur ein Kamel bringen können, ein Würfel jedoch – je nach Augenzahl – sogar bis zu sechs! Oder hole ich mir mit meinem Sechser-Würfel doch lieber Pfeffer, Seide, Gold oder etwas ganz anderes? Zwar sind die Einsatzfelder nicht exklusiv, doch müssen die später Kommenden ihren Würfelwert in Münzen bezahlen (was bei einem Sechser natürlich mehr schmerzt als bei einem Einsen). Als zweite Währung fungieren Kamele: Diese runden die beinharten Würfel-Kanten dadurch ab, dass sie ein Neuwürfeln, ein Verändern der Augenzahl oder gar den Erwerb eines weiteren Würfels erlauben.

Neben dem bekannten und bewährten Umtausch der Waren in Geld, Siegpunkte und anderes Erfreuliches stellt hier natürlich auch das Reisen eine wichtige Quelle für uns dar. Reisen ist zwar teuer – wie teuer will man zunächst gar nicht glauben – dafür wird man u.a. mit regelmäßigem Fixeinkommen und mit mächtigeren Würfel-Einsatz-Feldern belohnt; diese dürfen jedoch nur einmal pro Runde genutzt werden. Aufgrund von 31 verschiedenen Ortskarten liegt in jeder Partie ein beinahe völlig neuer Spielplan vor uns aus, weswegen man sich für die fünf Runden auch besser eine jeweils angepasste Strategie überlegen sollte.

### NICCOLO POLO LO VOGLIO

Zusätzliche Varianz bieten die acht (extrem) unterschiedlichen Start-Charaktere, bei denen es sich trefflich streiten lässt, ob die jeweiligen Sondereigenschaften ausgewogen



FAZIT

9

HARALD SCHATZL

*Auf den Spuren von Marco Polo* ist ein taktisch-strategisches Reise- und Ressourcenmanagement-Spiel (mit Würfel-Einsatz-Mechanismus) für Vielspieler. Das Regelwerk ist zwar etwas länger, doch vorbildlich formuliert, die Symbolik gut verständlich und erleichtert den (Wieder-)Einstieg. Auch die – insbesondere grafische – Gestaltung des Spielmaterials ist gelungen.

sind oder nicht. Oft erscheint die „unschlagbare“ Personenkarte des Mitspielers im Eigengebrauch dann aber doch mehr wie eine zu „weichegekochte Pasta“ und man möchte beim nächsten Mal (unterstützt durch jemand ganz anderen) endlich alles richtig „al dente“ machen.

