

DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK

von M. Štachová & M. Štach

für 1-4 Entdecker & Archäologen (CzechGamesEdition/Heidelbär)

ORTE ENTDECKEN ODER FORSCHUNGSLEISTE RAUF? BEIDES!

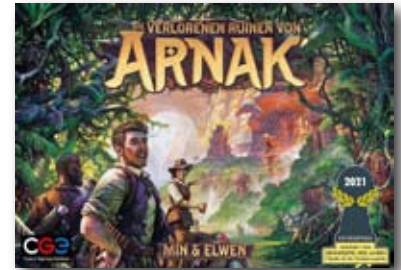
Auf der bisher unerforschten Insel Arnak wurden Spuren hochentwickelter, längst vergangener Zivilisationen entdeckt. Ihr wurdet beauftragt, eine Expedition dorthin zu leiten, um deren Geheimnisse zu lüften und uralte Artefakte zu finden.

Der große, beidseitig bedruckte Spielplan (leichter und schwieriger) lässt uns über Arnak blicken und feststellen, dass an fünf Orten nahe der Küste bereits Zeltlager errichtet wurden und unseren Archäologen Gelegenheit bieten, bereits absehbare Funde wie Steintafeln (im Spieler-Jargon bald Kekse genannt), Pfeilspitzen, Gold, Juwelen oder Kompass, die im Laufe des Spiels für die Inselerkundung benötigte Zeit und Energie darstellen, zu bergen. In einem fantastischeren Setting hätten wir das eher mit magischer Energie oder unbekanntem Treibstoff benannt, die es benötigt, um in dieser fremden Welt voranzukommen, rein spieltechnisch gesehen sind alles Rohstoffe, die später als Zahlungsmittel für Gegenstände und Artefakte, sowie Erkundungstouren fungieren, aber auch das Fortkommen an der Forschungsleiste bestimmen und Kämpfe entscheiden. Um solche zu erlangen, muss man einen seiner Archäologen entsprechend platzieren, eine von vielen Aktionsmöglichkeiten, die alle Karten-getrieben via Deckbuilding passieren. Gold, das primär für den Kauf neuer Gegenstände benötigt wird, und Kompass finden sich immerhin in unserem Start-Deck, aber Kekse – pardon – Steintafeln, die später für das Auslösen von Artefakt-Aktionen benötigt werden, sowie die meist für die bevorstehenden Auseinandersetzungen mit Wächtern an den zu entdeckenden Orten erforderlichen Pfeilspitzen und Juwelen gibt's vorerst nur dort. Also nicht gezögert, denn im Zelt ist nur Platz für maximal zwei. Andererseits gibt es vielleicht einen interessanten Gegenstand wie eine Kelle für mein Deck zu erwerben, die mir ermöglicht, Kompass in Juwelen zu verwandeln, oder eine Laterne, die ganz

ohne Archäologen einzusetzen ein Zeltlager nutzen lässt. Außerdem ist es vielleicht ganz gut, auf der Forschungsleiste vorzurücken, wo dem Vordersten Boni winken und zudem Gehilfen angeheuert werden könnten. Doch eigentlich wollen wir ja neue Orte entdecken und die lukrativen, Rohstoff-Kombinationen bringenden zufällig gezogenen Schätze bergen. Viele Optionen bieten sich uns und es gilt einzuschätzen, welche davon langfristig die vielversprechendste ist. Ob der Plan aufgeht, zeigt sich allerdings erst nachher, denn Schätze können genau das gerade nötige, oder aber auch momentan kaum Einsetzbares bringen, Deck-verbessernde Aktionskarten in den nur fünf Runden, die es zu spielen gibt, möglicherweise zu selten gezogen bzw. effektiv anwendbar sein und Wächter mit individuell leicht oder schwierig verfügbaren Rohstoffen bezwungen werden. Vorhersehbar ist das nicht, jedoch die Chancen, erfolgreich zu sein, lassen sich steigern: Wer geschickt plant, wird beim Sieg-Ausmachen dabei sein, aber den Letztentscheid ... den trifft Fortuna, mitunter sogar durch die anfängliche Startspielerauswahl.

So ist das Leben

Nichtsdestotrotz begeistert der Entdeckungs- und Forschungs-Run, der jedes Mal anders läuft, was dem positiven Aspekt vom zufälligen Ziehen von Schätzen, Wächtern, Ge-



genständen, Artefakten, Gehilfen und Boni geschuldet ist. *C'est la vie.* 😊

FAZIT ▶ 9/6*

Thomas Bareder

Die verlorenen Ruinen von Arnak ist ein anspruchsvolles Entwicklungs- und Entdeckungsspiel, das auf einer Kombination von Deckbuilding und Worker-Placement basiert. Aufgrund der vielen Regel-Details und komplexen Verzahnungen primär für Experten geeignet, widerspricht dem die doch große Zahl von Glücksfaktoren ebenso, wie die sich potentiell Spiel-entscheidend auswirkende Interaktion. Jedoch werden spontan-intuitiv agierende Gelegenheitsspieler gegenüber routinierten Expertenspielern kaum gewinnen können. Demgegenüber steht aber ein sehr großer (Wieder)Spielreiz. Der Weg ist das Ziel!

* Glücksfaktor-Averse/ Interaktion

