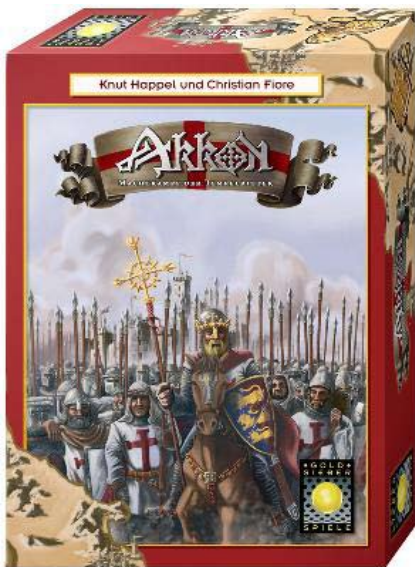


Akkon - Machtkampf der Tempelritter

Autoren: Knut Happel / Christian Fiore
Verlag: Goldsieber
Spieler: 2 bis 5 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 45-90 Minuten
Preis: ca. 15 Euro
Erschienen: 2007



Geld, Glaube, Macht und Ansehen - das sind die Ziele im neuen Spiel von Christian Fiore und Knut Happel. Als Würdenträger eines Tempelordens streben die Spieler nach Einfluss, die Macht im Orden zu übernehmen. Eine arg konstruierte Hintergrundgeschichte, die allerdings irgendwie zum spröden Spiel passt.

Auf Bieten und Blechen

In Akkon dreht sich alles um

sechs Städte und die dort ausliegenden Stadtkarten. Diese Karten ermöglichen es den Spielern, ihre Einflusspunkte in vier Kategorien zu erhöhen. Um in den Besitz der Karten zu gelangen, bieten die Spieler zu Beginn

einer Runde verdeckt: Auf die sechs Städte werden von den Spielern Holzklötze gesetzt, deren Unterseite verschiedene Stärkewerte tragen. Will niemand mehr neue Steine einsetzen, wird die Auslage umgedreht und die Karten gehen an ihre neuen Besitzer. Sofern die Spieler noch eigene Holzklötze übrig haben, können diese nun verwendet werden, um die eine oder andere Stadtkarte zu aktivieren. Ein einfaches Ausspielen der Karten reicht nicht, es muss auch eine bestimmte Anzahl an Holzklötzen ausgespielt werden, wobei die Stärkewerte der Steine selbst hier nicht zählen, sondern nur die Anzahl der Steine. Hier liegt der eigentliche Reiz von Akkon: Wer in der Bietphase viele Stadtkarten einsackt, weil er viel geboten hat, kann in der folgenden Kartenphase kaum noch etwas aktivieren. Dummerweise nützen einem Karten auf der Hand fast gar nichts - Punkte gibt's nur

beim Aktivieren.

Die Karten selbst bringen die Spieler in jeweils einer Kategorie (Geld, Glaube, Macht oder Ansehen) ein paar Schritte nach vorne. Manche Karten erlauben sogar, zusätzlich den entsprechenden Wert eines Mitspielers zu reduzieren. Speziell mit diesen Karten kann man Mitspieler leicht endgültig abhängen, da die absolute Punktdifferenz zwischen zwei Mitspielern auf diese Weise rasch anwachsen kann.

Am Ende zählen die Spieler ihren jeweils höchsten und jeweils niedrigsten Wert zusammen. Wer hier führt, hat gewonnen. Ein einzelner schwacher Wert kann also das Gesamtergebnis leicht ruinieren.

Wo bitte geht's zum Spiel?

Das Erstaunliche an Akkon ist, dass es dort endet, wo andere Spiele anfangen. Oft ist das Bieten auf Ressourcen der Ausgangspunkt einer Spielrunde, in der dann die ersteigerten Ressourcen gewinnbringend eingesetzt werden. Bei Akkon hingegen beschränkt sich dieses Einsetzen auf das Aktivieren von ein bis zwei Karten und das Verschieben ebenso vieler Wertungsmarker. Ich hab' jetzt drei Punkte mehr Macht. Aha... Dann wird schon wieder auf neue Karten

geboten. Irgendwie ist das ein bisschen wenig für die Länge eines Spielfilmes - und soviel Zeit sollte man für Akkon einplanen. Der Spielablauf gerät - vor allem bei zunehmender Erfahrung - arg repetitiv, denn das Spiel entwickelt sich nicht.

vier Kategorien.

Will man die Spieldauer etwas abkürzen, schlägt die Anleitung vor, pro Stadt je zwei bestimmte Karten aus dem Stapel zu entfernen. Dumm nur, dass die in der Anleitung bezeichneten

Dabei ist die graubraun-dominierte Grafik vielleicht noch Geschmackssache, wenngleich sich in unseren Runden niemand fand, der die Optik einladend fand. Ein ziemlich peinlicher Patzer allerdings sind die Spielsteine, oder genauer:

Deren Aufkleber. Schwarze Schrift auf schwarzen Holzsteinen ist irgendwie, na ja, doof ist untertrieben.

(ctk)



Es tauchen immer dieselben Karten in anderen Zusammenstellungen auf und das einzige sich verändernde Element sind die Punktestände in den

Karten in einer der Städte gar nicht vorhanden sind.

Derlei handwerkliche Mängel ziehen sich durchs ganze Spiel.

Werbung



Fazit

Ein simples Bietspiel um Aktionskarten. Das Thema ist völlig aufgesetzt und bietet keinerlei Verzahnung mit dem Spiel. Statt der Tempelritter, die in Jerusalem um den Chfessessel streiten, könnte genauso gut ein Rudel Eichhörnchen nach verschiedenen Nussorten fischen. Und dann zieht sich das Spiel wie Kaugummi, wo der Geschmack bekanntlich auch nach wenigen Minuten raus ist. Kauen Sie da mal 90 Minuten drauf rum...



Wertung:

Gesamtwertung: geht so

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel



Webseite des Spiels:

<http://www.das-format.de/goldsieberseite/index.php?action=spieleansicht&id=5>

Download der Anleitung:

<http://www.das-format.de/goldsieberseite/upload/618-1211Anleitung.pdf>