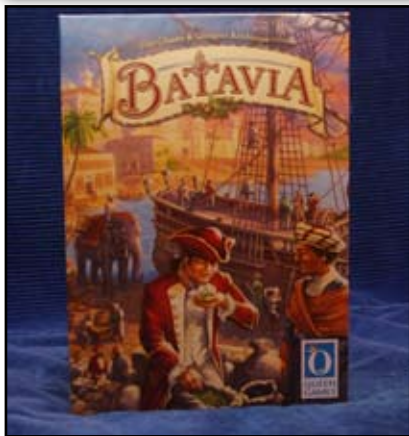


Batavia

Autoren:	Dan Glimne Grzegorz Rejchtman
Verlag:	Queen Games
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008



Es gibt Spiele, die sehen zwar hübsch aus, aber schon die erste Seite der Anleitung schreckt mit so vielen verschiedenen Teilen und Spielelementen ab, dass man mehr an Arbeit als an einen entspannenden Spieleabend denkt. Batavia ist so ein Spiel. Das Magazin Gelegenheitsspieler hat sich nicht abschrecken lassen und mutig weiter gelesen.

Wehe der Pirat kommt

Bei Batavia gilt es, mit seinem Schiff die ausliegenden Han-

delstationen so anzufahren, dass man bei möglichst vielen Handelsstationen die Mehrheit hat. Andernfalls ist man zum Ausbrennen verdammt und darf einzig einige Karten nachziehen. Um dieses zu erreichen sind recht bodenständige Spielmechanismen anzuwenden. Im ersten Schritt werden Schiffskarten an die Spieler versteigert. Diese sind notwendig, um seine Kaufmannsfigur auf dem Spielbrett auf neue Handelsstationen weiterzuziehen. Wer das höchste Gebot abgegeben hat, erhält die Karten. Im zweiten Schritt werden die Handkarten vor dem Spieler ausgelegt, so dass sich je nach Kartensorte meh-

tere unterschiedlich lange Reihen bilden. Das war es schon. Der Rest ist Spielmechanik. Die Kaufmannsfigur darf im Folgenden nur weitergezogen werden, wenn man bei einer Kartensorte die Mehrheit hat. Ab einer bestimmten Gesamtzahl an ausliegenden Karten kommt es zum Piratenüberfall, so dass mindestens eine Kartensorte komplett abgeräumt wird.

Wer aber das Glück oder Können hatte, seine Kaufmannsfigur weiterzuziehen, der erwirbt damit ein Handelsgut. Dies kann zum einen kurzfristig in Gold (gleich Siegpunkte) eingetauscht werden. Zum anderen bringt es bei der Endwertung Punkte, sofern man in einer Warenart die Mehrheit besitzt. Wer



am Ende die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

Ständiger Kampf um Mehrheiten

Das zentrale Element von *Batavia* ist der Kampf um Mehrheiten. Alles kommt darauf an, die Schiffskarten geschickt anzulegen. Dabei muss man die Reihen der Mitspieler gut im Auge behalten, um nicht plötzlich ohne Mehrheiten-Möglichkeit dazustehen. Erfahrungsgemäß lohnt es sich gerade bei Spielbeginn, Schiffskarten zu ersteigern, da gegen Ende die Gebote weit höher ausfallen. Leider kann man sich bei einer Mehrheit nicht ausruhen. Zum einen muss man von unterschiedlichen Schiffskarten die meisten einmal während des Spieles ausliegen haben, um auch bei den punkteträchtigen Warensorten die Oberhand zu bekommen. Zum anderen drohen recht schnell die Piratenüberfälle, die eine satte Mehrheit schnell auf Null sinken lassen.

(hk)



Fotos: hk




Fazit

Hat man die Regeln und Mechanismen von Batavia einmal verstanden, so spielt es sich recht einfach. Eigentlich ist es stets nur der Wechsel zwischen dem Ersteigern und Anlegen von Karten. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten, um an Siegpunkte zu kommen, was einem auch ein unterschiedliches taktisches Vorgehen erlaubt. Allerdings kann eine Partie nach 30 bis 60 Minuten schneller vorüber sein, als man erwartet, was einige taktische Überlegungen wieder zunichte macht. Da man stets um die unterschiedlichsten Mehrheiten mit den Mitspielern kämpft, ist ein eigenbrötlerisches Spielen nicht möglich. Die Züge der Mitspieler sollten gut beobachtet werden, was die Wartezeit zwischen den eigenen Aktionen gefühlt verkürzt. Für die Einarbeitung sollte man schon 20 Minuten einplanen. Aber die erste Partie kann dann durchaus schon Spaß machen. Ein nettes Spiel, dem zwar das letzte Quäntchen Leichtigkeit und Langzeitmotivation fehlt, das aber einige Partien lang unterhalten kann.



Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	mittel	