

Handelsfürsten - Herren der Meere

Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 13 Euro
Erschienen:	2007



Es gibt Spiele, die sehen so altbacken aus, da möchte man als Rezensent das Textexemplar gerne an Kollegen weiterreichen. Schade, wenn diese dann schon ausgelastet sind. Schön, wenn sich das hässliche Entlein als echtes Kleinod herausstellt.

Ein echter Knizia

„Handelsfürsten-Herren der Meere“ kommt in kleiner Kartenspiel-Verpackung daher. Karten sind enthalten, daneben jedoch auch einige Holzsteine und Papp-Goldmünzen.

Jeder Spieler hat Schiffe zur Verfügung, die er mit Holzsteinen als Waren „beladen“ kann. Gleichzeitig gibt es eine Kartenauslage, die den aktuellen Bedarf an Waren bestimmt.

Wer dort Karten von seiner Hand ablegt, löst automatisch eine Wertung aus. Gold gibt es dann für alle, die die gleiche Ware geladen haben. Waren können bei einem Spielzug jedoch auch ausgetauscht werden, wie auch neue Schiffe oder Sonderkarten vom Gold gekauft werden können. Wer am Ende nach Verbrauch aller Nachziehkarten das meiste Gold hat, gewinnt. Sempel, aber durchaus im Zusammenspiel der Mechanismen fordernd. Wie man es von einem Mathematiker wie Knizia als Autor erwartet.

Zwei bis vier

Das Austauschen von Waren auf den Schiffen kommt stets vor dem Ausspielen der entsprechenden Karten. So kann es sich lohnen, erst bestimmte

Waren zu beladen, um dann im gleichen Zug die entsprechenden Karten auszuspielen und Goldstücke einzusammeln. Dabei sollte man jedoch stets auch die Schiffe der Mitspieler im Blick haben. Denn was nutzt einem ein Goldgewinn, wenn auch alle anderen Spieler diese Ware geladen haben und genauso viel, oder vielleicht sogar mehr Gold einheimsen. Auch die Sonderkarten und Zusatzschiffe sollten nicht aus dem Auge verloren werden. Mögen sie auch zunächst viel Gold kosten, können sie je nach Taktik den entscheidenden Vorteil vor den Mitspielern bedeuten. Je früher man sie erwirbt, um so länger ist ihre Wirkung. Aber auch den Nachziehstapel sollte man stets im Auge behalten. Denn das Spielende kommt manchmal schneller, als einem recht ist. Dabei hilft es, den genauen Wert des eigenen Goldvorrats durch Umdrehen der entsprechenden Plättchen zu



verbergen, um den Mitspielern die Option zu erschweren, gezielt das Ende durch das optionale Nachziehen der letzten Karte herbeizuführen.

(hk)



Fazit

Handelsfürsten ist ein nettes kleines Spiel, das insbesondere zu zweit viel Spaß macht. Dabei dauert eine Runde selten länger als 15 bis 20 Minuten. Auch die Regeln hat man innerhalb von 5-10 Minuten erarbeitet. Mit mehr Personen werden die taktischen Möglichkeiten jedoch eingeschränkt. Zu wenig hat man noch das Gefühl, das Spiel im Griff zu haben. Man kann dann kaum gezielt handeln, da insbesondere in Vollbesetzung mit vier Spielern viel zu viel Zeit vergeht, bis man wieder die Möglichkeit hat, diese dem Spielgeschehen anzupassen. So ist Handelsfürsten ein klasse 2-Personen Spiel, das gerade wegen seines geringen Platzbedarfs ein ideales Reisespiel ist.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert (2 Personen)
 ordentlich (3-4 Personen)

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: gut

