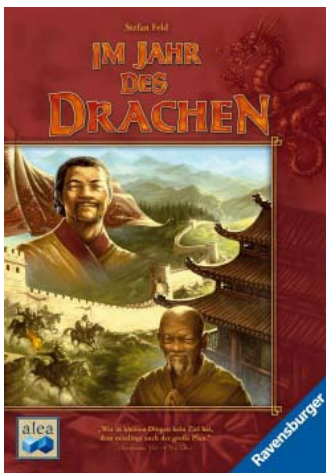


## Im Jahr des Drachen

<b>Autor:</b>	Stefan Feld
<b>Verlag:</b>	Alea / Ravensburger
<b>Spieler:</b>	2 bis 5
<b>Alter:</b>	ab 12 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 50-100 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 30 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**Stefan Feld hat den Hat-trick geschafft: Mit Im Jahr des Drachen erscheint sein drittes Spiel in Folge in der großen Alea-Reihe. Und ähnlich wie in Notre Dame geht es auch diesmal darum, das Beste aus immer viel zu wenig zu machen.**

**Eigentlich ist alles ganz einfach.**

Die Spieler verkörpern chinesische Provinzfürsten, die ihre Ländereien wohlbehalten durch das plagenreiche „Jahr des Drachen“ retten wollen. Eine Spielrunde entspricht einem Monat,

und am Ende eines Monats tritt ein zumeist negatives Ereignis ein. Da brechen Hungersnöte oder Krankheiten aus oder die Mongolen greifen an.

Eine Runde besteht aus

der Wahl einer von von sieben Aktionen. Mit diesen Aktionen kann bspw. Reis produziert oder der eigene Palast ausgebaut werden. Danach darf man eine Person an den eigenen Hof rekrutieren, die ab der nächsten Runde eine Aktion verstärkt. Haben alle Spieler ihre Aktion gemacht und eine Person an den Hof geholt, tritt das Monatsereignis ein. Jedes Ereignis hat bestimmte Bedingungen, die erfüllt sein müssen. Die Hungersnot erfordert zum Beispiel für jeden eigenen Palast einen Sack Reis. Fehlt es an Reis, müssen Personen aus den den eigenen Diensten entlassen werden, was für die kommenden Runden ein herber Verlust sein kann.

Der generelle Spielablauf ist also leicht durchschaut. Aber auch im alten China lauert der Teufel im Detail. So ist zuerst einmal das Ausführen einer Aktion nicht ganz so beliebig wie

es scheint. Die sieben Aktionskärtchen werden zu Beginn jeder Runde in Gruppen gebündelt, eine Gruppe pro Mitspieler. Der Startspieler kann nun eine der Gruppen wählen und daraus eine Aktion durchführen. Will einer der nachfolgenden Spieler eine Aktion derselben Gruppe ausführen, muss er dafür Geld bezahlen. Wer kein Geld mehr hat, ist also auf eine noch unbenutzte Gruppe angewiesen oder kann aussetzen. Es ist also von großem Vorteil, Startspieler zu sein. Dieses Amt wird dynamisch vergeben, nämlich über eine Punkteleiste. Im Jahr des Drachen verfügt über zwei sog. Kramerleisten, eine klassische Siegpunktanzeige am Spielfeldrand und eine zweite, so genannte Personenpunkteleiste im Zentrum des Brettes. Personenpunkte erhält man für jede Person, die man im Laufe des Spiels an den eigenen Hof holt. Der Haken: Je effektiver die Person bei der Unterstützung von Aktionen ist, desto weniger Personenpunkte gibt es. Viele Personenpunkte hingegen, die das Amt des Startspielers ermöglichen, erhält man mit den weniger leistungsfähigen Personen.

**Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln...**

Mit abendländischer Mythologie kommt man nicht durchs Jahr des Drachen. Der Mangel

ist hier ein Dauerzustand und kann einem mitunter schon mal aufs Gemüt schlagen. Selbst als Startspieler mit der freien Auswahl der Aktion sind selten alle Interessen unter einen Hut zu bekommen. Da müssen Reisäcke und Feuerwerksraketen produziert und Heiler für die drohende Krankheit verpflichtet werden. Nebenbei muss noch ein satter Tribut an den Kaiser gezahlt werden, und wer das

nicht kann, muss Leute entlassen. Genau eine Aktion ist dafür generell zu wenig, so dass schmerzliche Kompromisse an der Tagesordnung sind. Im Drachengjahr kann man eben nie so wie man will, daran muss man sich gewöhnen. Der

Verlust von Personen muss stets mit einkalkuliert werden, denn es dürfte unmöglich sein, sämtliche Ereignisse vollständig zu parieren – zumindest, solange Mitspieler am Tisch sind, die einem stets die Suppe versalzen. Der Schlüssel sind die Personenplättchen und deren Wertigkeiten, denn die leistungsfähigen Personen nützen kaum für die Startspielerposition. Um den eigenen Fürstenhof wenigstens einigermaßen über

die Runden zu bringen, greift man also zu den leistungsfähigen Personenplättchen – und ehe man sich's versieht, ist das Amt des Startspielers in unerreichbarer Ferne. Der Startspieler hat dann die komfortable Position zu entscheiden, welche Aktionen er für die Mitspieler verteuert. Besonders perfide ist es, wenn ein nachfolgender Spieler kein Geld mehr hat.



Wer als Startspieler genüsslich die Aktionsgruppe belegt, in der auch die Steuereinkünften liegen, zwingt den mittellosen Mitspieler zu lästigen Kompromissen oder gar zum Aussetzen. Geld verdienen kann dieser dann nämlich nicht.

(ctk)

## Fazit

*Im Jahr des Drachen funktioniert. Dies muss man vorweg schicken, denn spielmechanisch ist an Stefan Felds neuem Werk nicht auszusetzen. Alles ist logisch aufeinander aufgebaut, der Spielablauf ergibt sich nach wenigen Zügen von selbst. Schnell werden die Abhängigkeiten der Elemente klar und man ahnt, was man gern tun würde. Aber es klang bereits mehrfach an: Die Kompromisse, die es zu machen gilt, sind alles andere als spaßig. Und für Spieler, die im gesamten Verlauf des Spiels auf keinen grünen Zweig kommen, kann das ganze schon in Frust ausarten, hat man doch streckenweise den Eindruck, vom Spielmechanismus gnadenlos behindert zu werden. Insbesondere die Verteilung der Aktionen in einzelne Gruppen ist mitunter heikel. Bisweilen ergibt es sich nämlich, dass eine für nachfolgende Spieler wichtige Aktion in derselben Gruppe liegt wie die für den Startspieler wichtige Karte. Dieser kann dann „seine“ Aktion durchführen und die andere so automatisch verteuern, ohne selbst eine Einbuße zu haben. Er muss sich also nicht entscheiden, konstruktiv für sich oder destruktiv gegen andere zu spielen, er kann beides tun. Dieses „en passant ans Bein Pinkeln“ macht Im Jahr des Drachen manchmal zu einer frustvollen Erfahrung. Dazu kommt ein wenig erbauliches Spielgefühl. Eigentlich rettet man sich von Runde zu Runde von einer Katastrophe zur nächsten. Wer Aufbauspiele mag, bei denen eine Spiellandschaft wächst und gedeiht, ist bei Im Jahr des Drachen fehl am Platze. Es steht alles stets zur Disposition, und ob man Paläste oder Personen halten kann ist oft eine Frage des gegnerischen Zugs. Sieht man von diesen atmosphärischen Störungen ab, liegt mit Im Jahr des Drachen ein vertracktes Mängelverwaltungsspiel vor, in dem es gilt, das Beste aus nicht viel zu machen. Die Mitspieler im Auge zu behalten und ihre Züge vorauszuahnen ist essentiell. Was bleibt ist ein anspruchsvolles, vielschichtiges Optimierungsspiel, in dessen planerischen Tiefen man sich gewiss verlieren kann. Aber irgendwie fühlt sich Im Jahr des Drachen an wie das eigene Konto am Monatsende – leer. Und da macht das Mängelverwalten ja auch irgendwie keinen Spaß.*

### Wertung:

Gesamtwertung: geht so bis ordentlich

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel

