

## Key Harvest

<b>Autor:</b>	Richard Breese
<b>Verlag:</b>	Abacusspiele
<b>Spieler:</b>	2 bis 4
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 90 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 33 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**Einen Preis gibt es, den Richard Breese für sein neues Spiel „Key Harvest“ garantiert nicht erhalten wird: „Sonderpreis Schönes Spiel“. Vielleicht war sich Breese allerdings auch nur der sonstigen Qualitäten seines Werkes bewusst.**

**Land kaufen, Ernte einfahren**  
Der Herrscher des Spiel-Landes Keydom hat ein Grundbuchamt eingerichtet und möchte darüber einen Teil seines Reiches an seine Untertanen (die Spieler) veräußern. Im Grundbuchamt stehen daher immer sechs Flurstücke gegen Gebot zur Verfügung. Wer ein solches Flurstück erworben hat, kann dort fortan Ernten einbringen

und so neues Kapital für weitere Felder bekommen. Dazu steht jedem Spieler eine kleine Gruppe von Arbeitern zur Verfügung, die nicht nur Felder ernten, sondern auch bereits geerntete Flurstücke „wiederaufbereiten“ können. Aber die Arbeiter lassen sich nicht beliebig einsetzen. Je lukrativer ihre Fähigkeiten, desto mehr Feldplättchen müssen an einen Arbeiter angrenzen. Im Grundbuchamt stehen zudem besonders tatkräftige Burschen zur Verfügung, die jedoch auch ganz besonders hohe Anforderungen an den umliegenden Acker stellen.

Um an ein Flurstück zu kommen, reicht es nicht, einfach nur eine gewisse Anzahl von Feldfrüchten zu zahlen. Vielmehr legt man das gewünschte Ackerplättchen aus dem Grundbuchamt zu sich und setzt einen Preis fest. Dann muss man eine Runde warten. Die Mitspieler haben nun die Möglichkeit,

das Plättchen zum festgelegten Preis vom „Auktionator“ abzukufen. Den Kaufpreis erhält dieser in die eigene Tasche. Will hingegen kein anderer Spieler im Verlauf der Runde das Plättchen kaufen, muss der Spieler den von ihm festgelegten Preis ans Grundbuchamt zahlen und hat das Plättchen selbst erworben.

Dieser Mechanismus birgt interessante Spielaspekte. Es ist nämlich möglich (und erlaubt), ein Ackerplättchen zu sich zu nehmen, das man selbst eigentlich nicht unbedingt braucht – dafür aber ein Mitspieler um so mehr. Kauft der es einem ab, ist man schnell wieder liquid. Hat man den Preis überzogen, geht der Schuss mitunter nach hinten los – der Mitspieler winkt ab und man muss viel Früchte für ein lästiges Plättchen zahlen.

Sobald ein Ackerplättchen aus dem Grundbuchamt genommen wurde, wird Ersatz verdeckt aus





einem Beutel gezogen. Darin befinden sich neben den verschiedenen Ackersegmenten auch Ereignisplättchen, die bei Erscheinen für alle Spieler gelten. Liegen zehn dieser Ereignisse offen aus, ist das Spiel vorüber. Durch diese Endbedingung kann eine Partie Key Harvest mitunter recht schnell vorbei sein – oder auch nicht, je nachdem, wann die Ereignisplättchen gezogen werden.

**Wie spielt es sich?**

Key Harvest ist ein trickreiches Legespiel, bei dem jeder Spieler auf einem eigenen Spielplan agiert. Durch die jeweils eigenen Auslagen neigen vor allem Anfänger zum isolierten „vor-sich-Hinspielen“. Schnell merkt man jedoch, dass gerade der Blick auf die Äcker der Konkurrenz wichtig ist. 56 Segmente besitzt der Ackerplan, da ist Konzentration unabdingbar, will man den Überblick über die ausliegenden und verfügbaren Flurstücke nicht verlieren. Gerade bei vier Spielern gerät Key Harvest hier zum an-

strengenden Konzentrationsmarathon. Zu zweit hingegen sind die konflikträchtigen Stellen auf dem Spielplan leichter zu überblicken, so dass mehr Zeit für das eigentlich Spiel bleibt. Hier fällt vor allem der

Preismechanismus auf. Dem Gegner wertvolle Ackerplättchen für teure Rohstoffe zum Kauf anzubie-

ten, kann sehr unterhaltsam sein – wenn man den Bogen nicht überspannt. Aber auch als eher kontemplatives Legespiel mit konfliktscheuen Mitspielern macht Key Harvest eine gute Figur. Die Anleitung führt gut ins Spiel ein, eignet sich aber nicht zum Nachschlagen einzelner Aspekte. Eine kurze Regelzusammenfassung wäre hier praktisch gewesen. Immerhin liegen für alle Mitspieler Kärtchen bei, die die Zugmöglichkeiten auflisten.

(ctk)



## Fazit

*Erfrischend anders spielt sich der neue Streich der Key-Serie von Richard Breese. Vom Preismechanismus bis zur eigenwilligen Endabrechnung überzeugt Key Harvest mit pfiffigen kleinen Wendungen bekannter Elemente. Der Einstieg ist nicht ganz einfach, das eigentliche Spiel aber letztlich schon. Wer selten spielt, sollte sich Key Harvest am besten von jemandem erklären lassen. Alle anderen sollten es einfach kaufen.*



### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: hoch

Preis/Material: schlecht



### Spielregel:

<http://www.abacusspiele.de/neuseite/index.php?m=spiele&action=download&pdf=89>