

Der Goldene Kompass (Spiel zum Buch)

Autoren: Inka und Markus Brand
Verlag: Kosmos
Spieler: 2 bis 4
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 60-75 Minuten
Preis: ca. 30 Euro
Erschienen: 2007



Manchmal gelingt es auch großen Verlagen, seine Kunden zu verwirren. „Der Goldene Kompass“ ist eines der erfolgreichsten Fantasy-Romane der letzten Zeit, so erfolgreich, dass Weihnachten 2007 eine groß angekündigte Verfilmung in die Kinos kam. Was liegt da näher, als praktisch zeitgleich zwei Gesellschaftsspiele zu diesem Stoff zu veröffentlichen? Eines beruht dabei auf dem Buch, das andere auf dem Film. Beides erschienen im Kosmos-Verlag. Und eines dieser Spiele ist gut, das andere nicht. Wir

habens viele Handkarten nachziehen. Hinzu kommt, dass ab einer bestimmten Stelle zum Voranschreiten nur noch Karten in den Farben verwendet werden dürfen, die zu den vor einem liegenden Mitspielern gehören. Je mehr Spieler zu Beginn des eigenen Zuges vor einem sind, um so mehr Auswahl hat man. Andererseits dürfen Mitspieler kostenfrei

haben die Buch-Version des Spiels getestet.

Die Letzten werden die Ersten sein Ziel des Spieles ist das Erreichen des letzten

Feldes des Spielfeldes, wobei zusätzlich einige Aufgaben ihrer Lösung harren. Für die Bewegung werden Handkarten abgeworfen, die die Schrittweite vorgeben. Das Besondere ist dabei, dass ein hemmungsloses Vorpreschen eher kontraproduktiv ist. Denn nur wer hinten liegt, darf beson-

übersprungen werden.

Ein weiteres zentrales Element des Spiels sind die Begegnungen. Werden bestimmte Felder auf dem Spielbrett punktgenau erreicht, steigen die entsprechenden Erfahrungswerte. Erreichen diese in durch Aufgabenkarten vorgegebenen Kategorien bestimmte Werte, so wird die Begegnungskarte erfüllt. Dies bringt nicht nur Vorteile im weiteren Spielverlauf, sondern ist auch eine der Siegbedingungen.

Warten und Starten

Schnell merkt man im Spiel, dass die Handkarten mit den hohen Bewegungswerten eher hinderlich als vorteilhaft sind. So ist es ratsam, sich zunächst zurückzuhalten und in kleinen Schritten die notwendigen Erfahrungswerte auszubauen, um so zügig die Begegnungsaufgaben zu erfüllen. Insbesondere sollte man im weiteren Spielverlauf darauf acht geben, dass man Karten in den Farben der Mitspieler auf der Hand hält, die



mit hoher Wahrscheinlichkeit bis zum eigenen Zug an einem vorbeiziehen werden. Sind jedoch alle Siegbedingungen erfüllt, heisst es sich sputen. Denn dann kommt es auf den ersten im Ziel an. Dabei sollte nicht übersehen werden, dass die Schlussphase besonders Kartenintensiv ist. Denn dann darf pro Karte nur ein Feld vorwärts gegangen werden. Gut, wenn man Gegner noch kostenfrei überspringen kann.
(hk)



Fazit

Bei vielen Spielen ist die Regel, dass hinten liegende Spieler Vorteile bekommen, reine Schikane, um das Spiel lange Zeit spannend zu halten. Hier jedoch ist es Prinzip und damit ein netter neuer Spielmechanismus, der auch funktioniert. Das sich Zügeln will erst einmal gelernt sein. Dabei ist „Der Goldene Kompass“ nicht kompliziert. Innerhalb von 10 bis 15 Minuten sollten alle das Spielprinzip durchdrungen haben. Auch ist durch die aufwändige graphische Gestaltung das Buchthema gut eingefangen. Wer Buch oder Film kennt, wird vieles wieder erkennen. Das Spiel funktioniert insbesondere in Vollbesetzung mit vier Spielern sehr gut. Mit weniger Spielern wird die taktische Einbindung der Kontrahenten etwas eingeschränkt. Spaß macht es aber trotzdem.



Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	mittel	