

## Gloria Picktoria

<b>Autoren:</b>	Alan R. Moon & Mick Ado
<b>Verlag:</b>	Zoch
<b>Spieler:</b>	2-5
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30-45 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 10 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**Sammelkartenspiele sind normalerweise eine teure Angelegenheit. Man kauft zig Boosterpacks und hat am Ende ein halbwegs brauchbares Kartenspiel – wenn man Glück hat. Gloria Picktoria nennt sich auch „Sammelspiel“. Zum Glück muss man hier keine Boosterpacks sammeln. Man sammelt Fuchschwänze und „goldene Kackehäufchen“ (in der Vitrine, versteht sich). Und das beste: Direkt nach dem Kauf hat man ein feines Kartenspiel. Komplett.**

### Sammeln, bis der Hahn kommt

Die Hühner im neuen Zoch-Spiel erwarten Besuch aus Übersee. Dschingis Hahn(!) versetzt den Hühnerhof in Aufruhr. Um den hohen Besuch zu beeindrucken, legen die Hühner Sammlungen an. Neben den erwähnten goldenen Kackehäufchen sammeln die Hühner Platinfußringe, Fuchszahnketten, Statuen, Hüte, Masken und Würmer. Soweit die schräge Hintergrundgeschichte.

Sammlungen bestehen bei Gloria Picktoria aus Karten gleicher Farbe. Wer bei einer Wertung die größte Sammlung hat (sprich: die meisten Karten dieser Farbe), bekommt dafür Punkte. Der Zweitplatzierte bekommt einen Trost-

punkt, alle anderen gehen leer aus.

Dreh-undAngelpunkt des Spiels sind zehn Wertungskarten mit dem Konterfei des Dschingis-Hahn. Diese Karten werden zu Beginn in den Nachziehstapel gemischt. Wurde im Verlauf des Spiels eine bestimmte Anzahl dieser Hahn-Karten gezogen, kommt es unmittelbar zu einer von insgesamt drei Wertungen. Man weiß also nie genau, wann eine Wertung im Spiel eintritt.

Der Spieler am Zug hat die Wahl, Handkarten vor sich abzulegen, um bestehende Sammlungen zu vergrößern oder neue anzulegen. Er kann auch Karten nachziehen. Dies birgt aber stets das Risiko, dabei eine neue Wertungskarte aufzudecken. Ist das Höchstmaß für die aktuelle Runde noch nicht erreicht, mag dies ungefährlich sein. Spätestens jedoch, wenn nur noch ein Dschingis-Hahn zum Auslösen der Wertung fehlt, überlegen es



sich die Spieler genau, ob man nicht doch auf das Kartennehmen verzichtet.

Insgesamt darf jeder Spieler in seinem Zug drei Aktionen ausführen. Dazu zählt das Aufnehmen oder Ablegen von Karten,

aber auch das Versetzen des Fuchses: Dieser macht als Blockadestein eine komplette Farbreihe eines Spielers vorübergehend wertlos. Den Fuchs darf man am Ende des eigenen Zuges kostenlos an den nächsten Spieler weitergeben. Will

man ihn hingegen während des eigenen Zuges loswerden (weil man vermutet, gleich selbst eine Wertung auszulösen), kostet das zwei der drei verfügbaren Aktionen und kommt so fast einem Aussetzen gleich.

ctk

## Fazit

*Ein kurzweiliges und spaßiges Sammelspiel. Die Regeln sind leicht und schnell verstanden, so dass auch Kinder ihren Spaß haben. Nichtzuletzt punktet das Spiel mit drolligen Illustrationen. Die Ungewissheit, wann eine Wertung ausgelöst wird, ist ein wesentlicher Faktor bei Gloria Picktoria. Man kann pokern und Karten aufnehmen, ohne erst den Fuchs zu versetzen. Man kann aber auch auf Nummer sicher gehen und ihn erst weiterreichen. Aber das kostet Aktionspunkte. In unseren Testspielen hat sich der Fuchs allerdings alsbald als lästig erwiesen. Oft wurde er irgendwann auf eine ohnehin aussichtslos kleine Sammlung gestellt – und blieb dort. Der Spannung, wann die Wertung kommt, tut dies keinen wirklichen Abbruch.*

*Gloria Picktoria ist eine Neuauflage von „Reibach & Co“ aus dem Jahre 1996. Dort gab es noch keinen Blockadestein (sprich: Fuchs) und in der Tat spielt sich auch Gloria Picktoria ganz gut, wenn man Reineke einfach in der Schachtel lässt.*

*Das Kartenspiel funktioniert in allen Besetzungen, sogar zu zweit hat man seinen Spaß. Allerdings kann die Auslage der einzelnen Spieler bisweilen recht groß werden. Wer also einen gesunden Sammeltrieb verspürt und einen vernünftigen Tisch hat, sollte Gloria Picktoria auf jeden Fall ausprobieren.*

### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel

