

Shogun

Autor:	Dirk Henn
Verlag:	Queen Games
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 90-120 Minuten
Preis:	ca. 32 Euro
Erschienen:	2006/2007



Bei einigen Spielen ist das Würfeln eine leidige Aufgabe. Bei einigen Spielen ist das Würfeln der eigentliche Spielzweck. Und bei einigen Spielen ist das Würfeln eine wahre Freude. Bei Shogun ist das Highlight der Würfelturm. Ohne diesen wäre es wohl nur ein gutes Spiel geworden.

Etwas bleibt immer hängen
Die Regeln von Shogun stammen praktisch vollständig von seinem Vorgänger „Wallenstein“. Wem das nichts sagt, der dürfte zumindest an Risi-

ko erinnert werden. Gilt es doch mit Armeen Provinzen auf einer Landkarte zu erobern. Doch das wird Shogun nicht gerecht.

Zentral-Japan soll besiedelt werden. Je mehr Provinzen mit lukrativen

Gebäuden ein Spieler besetzt hat, umso mehr Siegpunkte erhält er. Zehn mögliche Aktionen stehen jedem Spieler dafür zur Verfügung. Armeen können aufgestellt und bewegt, Gebäude gebaut und Steuern wie auch Reis eingezogen werden. Angrenzende Provinzen können angegriffen werden, wenn man sich ausdehnen möchte. Verdeckt wählen alle Spieler aus, für welche eigene Provinz welche Aktion durchgeführt wird. Entscheidend kann

jedoch die Reihenfolge sein, in der diese Aktionen bei allen Spielern abgearbeitet werden. Dies bestimmt sowohl eine nur teilweise einsehbare offene Kartenauslage, wie auch eine Versteigerung.

Das Highlight sind die Kämpfe. Die Spielwürfel der Kontrahenten, die deren Armeen repräsentieren, werden in einen Würfelturm geworfen. Das Besondere an diesem ist, dass einige der Würfel in dessen Verstreungen hängen bleiben können. Andererseits können schon in ihm vorhandene Holzwürfel mitgerissen werden. Handelt es sich um die Farbe eines der Kämpfer, kann so durchaus auch mal ein vermeintlich unterlegener Spieler einen Kampf gewinnen. Sieger von Shogun ist schließlich, wer nach einer Zwischenwertung und einer Endwertung die meisten Punkte hat.



Verstärkung aus der Schale

Nicht aus den Augen sollte man die Reisversorgung lassen. Wer bei den Wertungen nicht genügend Reis vorweisen kann, bei dem kommt es zu Aufständen.

folge seiner Aktionen erwischt und ersteigert hat. Ärgerlich, wenn ein Provinz angegriffen wird, bevor sie sich verstärken konnte.

(hk)



Es folgt ein Kampf der Armeen gegen die Bauern. Kann der Spieler sich nicht gegen diese durchsetzen, sind Provinz und Armeen futsch. Dies kann einen vermeintlich in Führung liegenden Spieler schnell ins Hintertreffen geraten. Aber auch beim Einziehen von Reis und Steuern drohen Aufstände, wenn man dies in einer Provinz ein zweites Mal versucht.

Bei den Kämpfen lohnt es sich, die vorherigen Aktionen mit dem Würfelturm beobachtet zu haben. Insbesondere wenn einige eigene Armeen in dessen Schale oder Inneren schlummern, kann dieses eine nützliche Verstärkung im Kampf sein. Wichtig ist jedoch, dass man dann die richtige Reihen-



Fazit

Es ist schwer, der Anleitung von Shogun zu folgen. Man hat das Gefühl, dass diese das Spiel komplizierter als nötig macht. Natürlich ist es auch kein Spiel für zwischendurch. 120 Minuten sollte man schon für eine Partie einplanen, ggf. sogar am Anfang länger. Hat man aber erst einmal die Mechanismen durchschaut, geht es flüssig von der Hand. Die Wartezeiten halten sich dabei in Grenzen, da die meiste Zeit die Spieler gleichzeitig ihre Aktionen planen.

Insbesondere die Kämpfe sind es, die einen bei der Stange halten. Der eigentlich simple Aufbau des Würfelturms erreicht es, dass auch wagemutige Spieler in aussichtsloser Lage einen Kampf probieren können. Es ist weit faszinierender auf verborgen gehoffte bunte Holzwürfel zu hoffen, als auf den simplen Wurf eines Sechseiters.

So ist Shogun ein sehr gutes Spiel geworden, das mit seinen eigentlich nur zehn möglichen Aktionen sehr viel Raum für Strategien und Spannung lässt. Es funktioniert in allen Konstellationen gleich gut und liefert seine Erweiterung gleich mit. Dreht man das Spielbrett um, findet man eine geänderte Japan-Karte, die Raum für anders gelagerte Partien lässt.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: hoch
Preis/Material: mittel

