

Jenseits von Theben

Autor: Peter Prinz
Verlag: Queen Games
Spieler: 2-4
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 30 Euro
Erschienen: 2007



Zeit ist wertvoll. Die Generation „Augsburger Puppenkiste“ weiß dieses spätestens seit dem Buch „Momo“ von Michael Ende. Wer spielen will, muss sich die Zeit dafür nehmen. Dass Zeit aber auch eine Spielwährung sein kann, zeigt das neue Werk von Queen Games: „Jenseits von Theben“.

Ich habe doch keine Zeit...

„Jenseits von Theben“ versetzt die Spieler zurück an

den Anfang des 20. Jahrhunderts, wo archäologische Ausgrabungen noch Goldgräberstimmung in Europa auslösten. Waren es bei Space Dealer Sanduhren, die für Spielzüge eingesetzt werden mussten, so geht

es hier etwas gemächlicher zu. Je nach Spielerzahl dauert die Jagd nach Punkten zwischen zwei und drei Spieljahren. Diese auf Wochengröße heruntergebrochene Zeit können die Spieler beliebig auf ihre Spielzüge verteilen. Aktionen kosten dabei unterschiedlich viele Wochen. An der Reihe ist stets der Spieler, der am weitesten in der Zeit zurück hängt. Um an Siegpunkte zu gelangen, haben die Spieler die Wahl zwischen dem Sammeln von Forscherkarten, Durchführen von Ausgrabungen und das Abhalten von Ausstellungen und Kongressen. Bewegungen auf dem Spielbrett kosten dabei genau so Wochen-Einheiten wie fast alles andere auch. Insbesondere die Ausgrabungen können sich hinzie-

hen. Dabei hat man selber die Wahl. Längere Ausgrabungen versprechen mehr gefundene Artefakte. Allerdings muss das nicht so sein. Denn der Archäologe muss hierzu beherzt die Ausgrabungsgegenstände aus einem Sack ziehen. Leider sind auch ein paar Nieten dabei, die fieserweise stets wieder zurück in den Sack wandern. Je später man eine Ausgrabungsstelle somit mit Spaten und Assistenten behelligt, um so geringer die Chance auf den punktereichen Fang. Haben alle Spieler die Spielzeit komplett durchlaufen, wird abgerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kartensammeln

Wer erfolgreiche Ausgrabungen durchführen möchte, benötigt zunächst ein wenig Ausrüstung und Wissen. Diese können durch den Besuch von den großen europäischen Metropolen in Form von ausliegenden



Karten abgeholt werden, sofern sie dort gerade vorhanden sind. Leider kosten die Karten je nach Nützlichkeit auch wieder einige Wochen Spielzeit. Gerade am Anfang kann es sich jedoch lohnen, sich einen gewissen Grundstock anzulegen, auf den man dann im folgenden Spielverlauf zurückgreifen kann. Allerdings sollte man auch nicht zu spät mit dem Graben anfangen, will man sich nicht zu sehr die Chance auf gute Funde durch die Mitspieler nehmen lassen. Dabei sollte man stets im Hinterkopf haben, dass man

pro Spieljahr in jedem Ort nur einmal buddeln darf. Auch Ausstellungen können recht lukrativ sein. Hierfür benötigt man jedoch eine jeweils passende Zusammenstellung an Ausgrabungsgegenständen. Wer hierauf setzt, sollte somit an verschiedenen Stellen graben, dafür aber dann eher kürzer.

hk



Fazit

„Jenseits von Theben“ ist nicht umsonst auf der Auswahlliste zum Spiel des Jahres 2007 gelandet. Die Hatz nach Ausgrabungsgegenständen ist abwechslungsreich und lässt viel Platz für eigene Strategien. Die acht-seitige Anleitung sollte nicht allzu sehr abschrecken. Enthält sie doch zahlreiche Beispiele und Bilder. 30 Minuten Einarbeitungszeit sollten jedoch eingeplant werden, das erste Spiel kann dann aber schon in die Vollen gehen. Die echte Spielzeit ist mit 60 Minuten noch übersichtlich und das Spiel funktioniert sowohl mit 2, 3 und 4 Spielern gleich gut. Die Strategie ändert sich jedoch jeweils, insbesondere durch die unterschiedliche Zeit und die erweiterten Ausgrabungsmöglichkeiten bei weniger Spielern. Auch wenn „Jenseits von Theben“ ohne Würfel auskommt, ist das Glücksmoment beim Ziehen der Artefakte aus dem Sack nicht zu vernachlässigen. Hat man gerade viel Zeit in die Ausgrabung gesteckt und zieht dann fast nur Niete, geht das an die Substanz. So mögen sich die echten Archäologen vor 100 Jahren gefühlt haben, als sie bei ihren Ausgrabungen nur auf Lehm und Sand stießen. So ist „Jenseits von Theben“ ein Spiel mit hohem Unterhaltungswert, aber nichts für Glücksspiel-Hasser.

Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel

