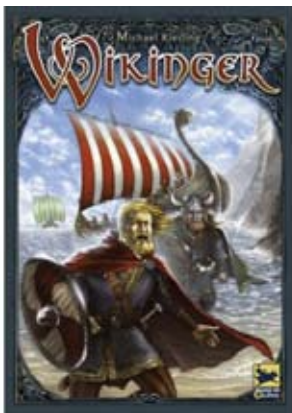


Wikinger

Autor:	Michael Kiesling
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 4 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



Kiesling? Den Namen hat man schon mal gehört. Zumeist wird das im Zusammenhang mit Wolfgang Kramer gewesen sein. Weit über 20 Spiele haben die beiden zusammen entwickelt. Die bange Frage, ob der arme Michael es denn auch allein schaffen kann, darf vorweg schon mal beantwortet werden. Ja, und wie.

Wikinger tragen Helme mit Hörnern, trinken Met und wohnen in Haithabu. Außerdem haben eigentlich sie Amerika entdeckt und mit Schweinen gewürfelt. Na ja, das mit den Schweinen war 1984 ein Spiel von MB. Diesmal, fast ein Viertel-

jahrhundert später, schickt der Hans im Glück-Verlag die Nordmänner auf den Spielemarkt. Und statt zu würfeln legt man Plättchen. Aber der Reihe nach. Kieslings Wikinger entdecken Inseln. Diese werden von den verschieden-

ten „Berufsgruppen“ besiedelt, die den Spielern später Punkte einbringen. Soweit der grobe Umriss. Aber was zuerst wie ein Carcassonne-Verschnitt klingt, hat es faustdick hinter den Ohren.

Ich dreh' am Rad

Zentrales Spielelement ist ein großes „Preisrad“. Um dieses Rad herum liegen zwölf Landschaftsplättchen und zwölf verschiedenfarbige Wikingerfiguren. Die Plättchen zeigen entweder Inselanfänge, Mittel- oder Endstücke. Außerdem gibt es feindliche Wikingerschiffe (die Spieler sind natürlich die guten!), die in der eigenen Auslage später für Verdienstausschlagen sorgen. Das Rad zeigt für jedes Plättchen einen Preis zwischen 0 und 11 Goldstücken an. Die Spieler müssen nun reihum ein „Plättchen-Wikinger-Paket“ gegen Gold kaufen. Die Null ist dabei allerdings erstmal tabu.

Winkel-Züge

Die Plättchen müssen nach Möglichkeit in der eigenen Auslage abgelegt werden. Die Spieler haben dazu einen „Anlagewinkel“, der sechs mögliche Reihen für die Plättchen vorgibt: Fünf Reihen für Inseln, eine Reihe für feindliche Schiffe. Die Inselreihen sind jeweils einer Figurensorte zugeordnet. Da gibt es Krieger, Adlige, Goldschmiede, Späher und Fischer. Legt man ein Plättchen in eine solche Reihe und die zugehörige Figur passt farblich, so kann man das neue Plättchen sofort besetzen. Es ist aber auch erlaubt, eine Insel in einer anderen Reihe fortzuführen, dann landet die zugehörige Figur erstmal am Festland. Beim Anlegen der Inselplättchen müssen diese korrekt fortgeführt oder abgeschlossen werden, was im späteren Spielverlauf dazu führen kann, dass ein erworbenes Plättchen nicht anzulegen ist und so aus dem Spiel geht.

Schnell wird klar, dass nicht jeder jedes Plättchen gebrauchen kann. Denn eigentlich möchte man schon die Figuren gleich auf die Insel stellen. Da braucht der eine ein Endstück mit gelber Figur, der andere ein Mittelstück, aber mit schwarzem Krieger. Sobald die Figur auf dem Feld „0“ die letzte ihrer Farbe ist, darf das dortige Plättchen mit der Figur kosten-

frei genommen werden. So entsteht schnell ein Pokern um die vorletzte Figur einer Farbe. Wer sie kauft, ermöglicht dem nachfolgenden Spieler ein Gratis-Schnäppchen. Sobald die Null genommen wurde, wird die Preisscheibe weiter gedreht, bis wieder eine Plättchen-Wikinger-Kombination an der Null liegt. Alle anderen Preise sinken auf diese Weise.

Geld her!

Sind alle Plättchen verkauft, gibt es Geld für eigene Goldschmiede. In jeder zweiten Runde folgt dann eine große Wertung, in der zuerst die am Festland wartenden Figuren ins Spiel gebracht werden können. Dann erhalten die Spieler Punkte für besetzte Inselfelder. Böse Schiffe, die man erhalten hat, werden in der obersten Reihe der eigenen Auslage angelegt. Von hier aus bedrohen sie die direkt unter ihnen liegenden Felder, was bedeutet, dass eventuell dort stehende Figuren keine Punkte einbringen. Hat man jedoch einen Krieger zwischen Schiff und eigene Leute gesetzt, gilt das Schiff als abgewehrt und bringt Siegpunkte oder Bargeld ein.

Nach sechs solcher Runden bzw. einer knappen Stunde ist das Spiel vorüber und nach einer Schlusswertung steht der

Sieger fest. Hier kommt es dann nicht nur auf die besetzten Felder an, sondern es gibt auch Punkte für vollendete Inseln sowie die größte zusammenhängende Landmasse.

Wie spielt es sich?

Der Einstieg fällt – nicht zuletzt durch die gute Anleitung – für ein Spiel dieser (mittleren) Komplexität angenehm leicht.



Das Preisrad bietet erstaunlich viel Ärger- und Grübelpotential. Das Prinzip der stetigen Verbilligung leuchtet allen Spielern schon während der ersten Partie ein. Schnell gehen dann Überlegungen los nach dem Muster „Wenn ich den gelben nehme, dann nimmt Erwin den Roten und Sieglinde den zweiten Roten“. Dumm nur, wenn Erwin dann nicht das kauft, was er soll. Auch das geschickte Anlegen der Inselplättchen will gelernt sein. Aber auch hier hat man schnell den Bogen raus, wie man sich mit einem Plättchen möglichst viele neue Anlegungsmöglichkeiten schaffen

kann. Wie man es von diversen Kiesling/Kramer-Kooperationen bereits kennt, legt Michael Kiesling auch bei Wikinger eine kleine Erweiterung gleich mit in die Schachtel. 25 Sonderplättchen bilden die Grundlage für eine Variante, in der der Vorteil des Startspielers ausgeglichen und die Verschiffung an Land gebliebener Wikinger massiv erschwert wird. Durch

eine Versteigerung des Startspielerpostens kommt einiges an Bewegung ins Spiel. Anfänger können den Wert dieser Position jedoch kaum einschätzen, so dass die Variante sich an erfahrene Spieler richtet. Aber auch die familientaugliche Grundversion des Spiels bietet mehr als genug Spielspaß. Durch die Kombination aus Preis poker und Legespiel bietet Wikinger genügend Raum für alle Spielertypen. Es lässt sich sowohl intuitiv „aus dem Bauch“ heraus spielen wie auch als taktisches Feilschen um das ideale Plättchen. Dabei verzeiht die Grundversion auch den ein oder anderen Fehler, insbesondere durch die moderate Bootsmann-Regelung, durch die in der Regel kein Wikinger bei Rundenende an Land bleiben muss.

(ctk)

Fazit

Gelungene Spielregeln, eine hübsche, aber unaufdringliche Grafik, ein innovativer Preismechanismus und ein Rad mit einer nicht zu unterschätzenden haptischen Qualität, gepaart mit einem stimmigen Spielablauf mit kurzen Wartezeiten.

Der Wiederspielreiz ist beträchtlich. Das liegt vor allem daran, dass die Spieler den Ablauf schnell überblicken und verinnerlichen können. Das Spiel zu meistern ist allerdings nicht so einfach – und das macht seinen Reiz aus.



Wertung:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel



Werbung

