

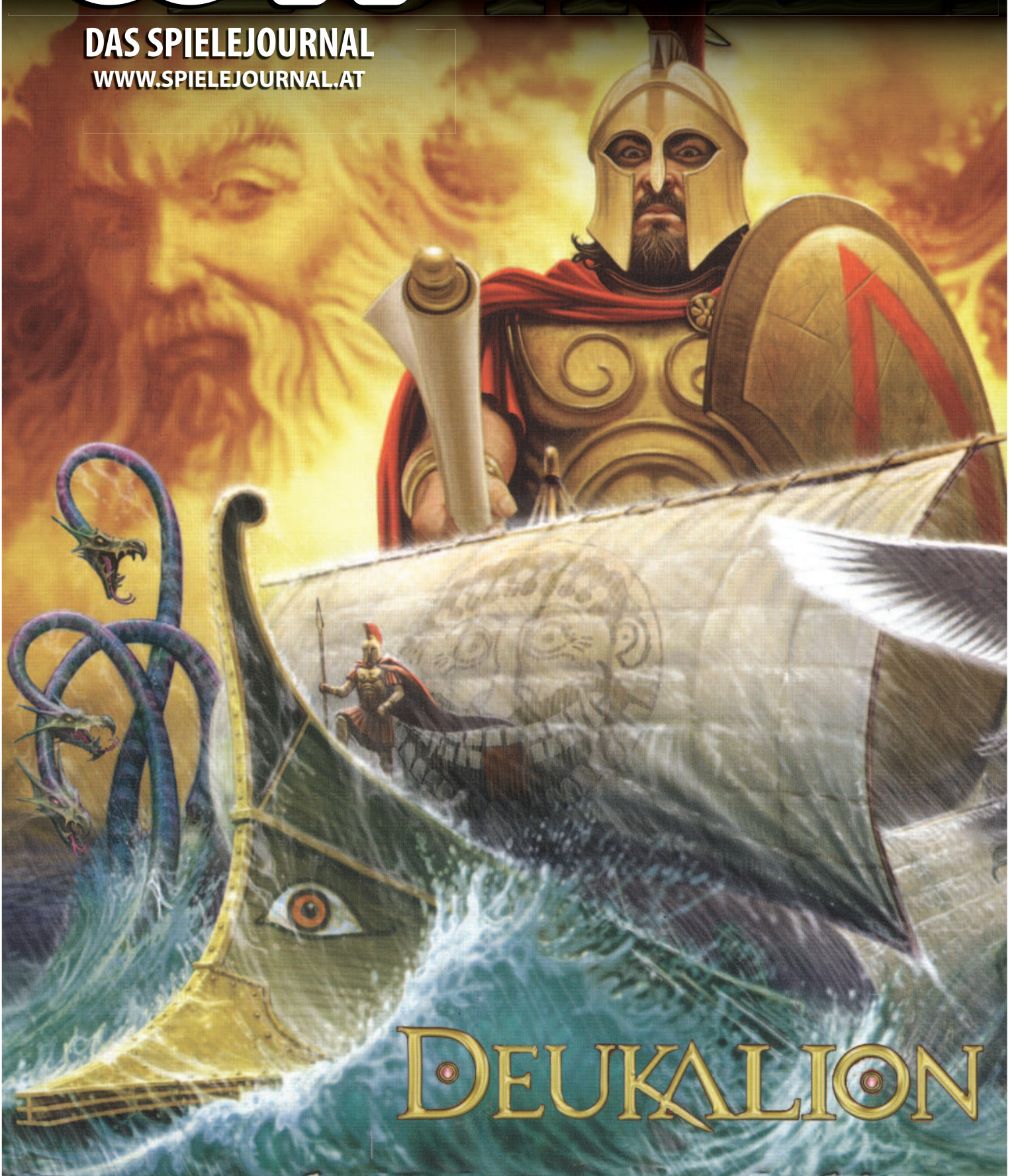
win

Heft 382 - Juni 2008

ISSN 0257-361X

32. Jahrgang

DAS SPIELEJOURNAL
WWW.SPIELEJOURNAL.AT



DEUKALION

IN DIESER AUSGABE WERDEN SIEBZIG SPIELE VORGESTELLT

VON ATHEN ZUM STYX

DEUKALION

Die spannenden Fahrten der griechischen Helden

Deukalion – die Assoziation Griechenland kommt bei diesem Namen sofort, allerdings habe ich zuerst an alles Mögliche gedacht, von einem mathematischen Begriff bis zu einem Tempel. Richtig wäre Held und König gewesen, Deukalion war König von Thessalien, baute den ersten Zeus-Tempel in Athen und soll der Sage nach eine ähnliche Rolle gespielt haben wie Noah. In diesem Spiel aber beschränkt er sich auf seine Rolle des Helden, zusammen mit Deukalion segeln die Helden Perseus, Herkules und Achilles zwischen den Inseln der antiken Ägeis und erfüllen Aufträge der Götter, bekämpfen die Seeschlange Hydra und erleben Konfrontationen mit den Mitspielern, von denen jeder einen dieser Helden verkörpert.

Diese Aufgaben finden sich in Form von Karten im Spiel, diese Karten nennen immer zwei Aufgaben und die bei Erfüllung fällige Belohnung, ein Auftrag wird jedem Spieler zu Beginn verdeckt zugeteilt, zwei Aufträge liegen immer offen aus und stehen den Spielern zur Verfügung. Neben dem Platz für diese Karten finden sich auf dem sehr at-

traktiven Plan noch die Unterwelt, Inseln mit Markierungen für Schätze, mögliche Siedlungen und den Angriffswerten für Schätze und Siedlungen.

Auffällig ist noch der mit „Kylix“ markierte Mittelteil, er ist für den Würfelbecher, die Kylix vorgesehen.

Als Helden beginnen wir unsere Abenteuer mit einer Ablage in Schiffsform für unsere 10 Kämpfer, dem so genannten Schiffs-Plan, einem Schiff und auch ein wenig Arbeit, denn wir bekleben erst einmal unsere Kämpfer mit einem kleinen Kreuzchen. Wer sich bei diesen Kämpfern übrigens an Carcassonne erinnert fühlt, hat absolut Recht, die Herrschaften stammen aus Carcassonne und durften mit spezieller Erlaubnis von Hans im Glück für Deukalion verwendet werden. Fußnote am Rande dazu, in den USA gibt es für sie bereits einen eigenen Namen, dort heißen sie Meeples.

Ausgerüstet mit Schiff, Männern, drei Aktionskarten und einer Auftragskarte können wir uns ins Geschehen stürzen, das da wäre würfeln, Schiff bewegen, Schätze bezahlen

und nehmen oder kämpfen und letztendlich Aufträge erfüllen, alles ausgehend von einem der fünf Positionen rund um Athen.

Klingt einfach und sehr bekannt? In den Grundzügen ja, aber im Detail sind die Mechanismen faszinierend und neu und sehr gut kombiniert. Fangen wir gleich einmal

Dagmar de Cassan

Thema und Mechanismen passen wunderbar zusammen, der durchsichtige Kylix in der Mitte des Plans symbolisiert die Hand der Götter im Geschehen auf den Meeren.

beim Würfeln an – Der Spieler am Zug wirft die fünf Würfel, die alle nur Werte von 1 bis 3 tragen, nicht einfach auf den Tisch und auch nicht mithilfe der Kylix auf den Tisch, sondern er schüttelt die Kylix, bis alle fünf Würfel ihren Platz gefunden haben, einer in der Mitte und vier sternförmig um den Mittelwürfel. Er nennt den Wert des Mittelwürfels und hat nun erst einmal Pause vom Heldentum, denn jetzt sind die Mitspieler dran – jeder von ihnen darf nun segeln, das heißt sein Schiff um maximal so viele Felder vorwärts bewegen wie der Mittelwürfel Punkte zeigt, und danach auch noch Siedlungen gründen oder erobern, Aufträge erfüllen, Städte oder andere Schiffe angreifen, all dies gehört zur Aktion Segeln. Ein Spieler darf auf diese Aktion Segeln komplett verzichten und stattdessen 2 Kämpfer aus der Unterwelt zurückholen.



DIE KYLIX

- Jeder Würfel sollte in eine der 5 Vertiefungen fallen. Falls nicht, bewegt die Kylix sanft, bis alle Würfel in einer Vertiefung liegen.
- Der mittlere Würfel zeigt die maximale Zugweite für die Schiffe der Mitspieler. Die 4 übrigen Würfel betreffen die 4 Aktionen, die der aktive Spieler durchführen kann: SEGELN, HYDRA ziehen, AKTIONSKARTE ziehen und KÄMPFER zurückholen.
- Nach den Zügen der Mitspieler stellt der aktive Spieler die Kylix ins Zentrum und führt folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge durch:

HYDRA

Der Würfel zeigt an, um wie viele Felder der aktive Spieler die Hydra ziehen darf.

Die Hydra darf horizontal und vertikal auf alle Wasserfelder gezogen werden (nicht diagonal). Ausnahme: Sie darf die Ankerfelder und die Styx-Felder nicht betreten. Der Spieler muss die maximale Zugweite der Hydra nicht ausnutzen (mehr Infos auf S. 15).

KARTE

Die gewürfelte Zahl bedeutet Folgendes:
Mehr Infos zu den Aktionskarten auf S. 12.

- 1 = Alle nicht-aktiven Spieler ziehen eine Aktionskarte.
- 2 = Niemand erhält eine Aktionskarte.
- 3 = Der aktive Spieler zieht eine Aktionskarte.

KÄMPFER

Der Würfel gibt an, wie viele Kämpfer der aktive Spieler höchstens aus der Unterwelt zurückholen darf.

SEGELN

Der Würfel zeigt an, wie viele Felder der aktive Spieler maximal segeln darf:
Das Schiff kann horizontal oder vertikal segeln, aber nicht diagonal (mehr Infos auf S. 10). Der Spieler muss die maximale Zugweite nicht ausnutzen.

Noch ein Hinweis: Für alle Spieler gilt, sie können, egal ob im aktiven oder nicht-aktiven Teil eines Zuges, jederzeit beliebig viele Aktionskarten spielen, auch sofort nach dem sie sie bekommen haben. Pegasus, Gunst des Hades und Goldenes Vlies sind permanente Karten, alle anderen werden nach dem Nutzen abgelegt. Diese Karten sind übrigens sehr gut gestaltet, die Wirkung jeder Karte wird auf der Karte genau erklärt. Damit sind wir zurück beim Spieler am Zug, er hat sich inzwischen überlegt, wie er die Kylix auf den Plan stellt und damit den Aktionen Hydra, Karten, Kämpfer und Segeln welche Werte zuordnet. Dann führt er die Aktionen entsprechend und in beliebiger Reihenfolge aus:
Für die Würfelwerte neben der Hydra-Markierung zieht er die Hydra entsprechend

weiter, waagrecht oder senkrecht auf alle Wasserfelder, nicht auf Ankerfelder und nicht die Styxfelder, und der Spieler muss nicht alle möglichen Schritte nutzen. Karten ist eine Aktion, die bei der Zuordnung der Kylix sehr oft die entscheidende Rolle spielt, denn für eine 1 bekommen alle anderen Spieler außer dem aktiven Spieler eine Aktions-Karte, bei einer 2 bekommt niemand eine Karte und bei einer 3 bekommt der aktive Spieler eine Karte. Der Würfelwert neben dem Symbol Kämpfer gibt an, wie viele Kämpfer der aktive Spieler aus der Unterwelt zurück auf seine Schiffs-Plan stellen darf. Und Segeln letztendlich bedeutet nun Bewegung für das Schiff des aktiven Spielers mit all den Aktionen, die vorher die anderen Spieler abwickeln durften. Das Schiff kann maximal die Anzahl der angezeigten Felder ziehen, wieder waagrecht oder senkrecht und nicht zwingend die maximale Zugweite. Trifft ein Schiff auf ein anderes Schiff, greift es dieses an, solche Angriffe können auch durch Auftragskarten gefordert werden, z.B. „besiege Herkules“. Anker-Felder dagegen sind ein sicherer Hafen und haben Platz für mehrere Schiffe, das Feld mit der Hydra darf nur zum Zweck eines Angriffs auf die Hydra zur Erfüllung eines Auftrags betreten werden. Styx-Felder haben eine spezielle Funktion, wer sein Schiff dorthin zieht, darf alle seine Kämpfer aus der Unterwelt holen, die auf dem Schiffs-Plan Platz haben. Wer die Mehrheit an Kämpfern

in der Unterwelt hat, wenn er auf dem Styx-Feld ankommt, um seine Kämpfer zurückzuholen, bekommt 2 Siegpunkte. Wir bewegen unser Schiff natürlich mit Hintergedanken, wir wollen entweder Schätze holen, die Hydra besiegen, Siedlungen gründen oder angreifen oder auch einen Mitspieler angreifen, entweder um einen Auftrag zu erfüllen oder ihm einen Schatz abzunehmen. Man zieht entsprechend auf das Feld mit einem Schiff, mit der Hydra oder neben einer Stadt oder Siedlung und kämpft. Wie? Man würfelt! Nein, nicht mit den Würfeln, sondern man nimmt alle Kämpfer vom Schiffs-Plan und wirft sie auf den Tisch. Alle jene die flach zu liegen kommen und das Kreuz zeigen, hat es erwischt und sie wandern in die Unterwelt, alle jene, die flach liegen und kein Kreuz zeigen, sind einen Punkt wert, und alle jene die irgendwie schief oder in Seitenlage oder stehend gelandet sind, sind ½ Punkt wert. Man summiert die Summe seiner Punkte und vergleicht sie je nach Anlass des Kampfes mit dem Wert neben dem Schatz oder der Siedlung oder dem vom Gegner erzielten Wert, die überlebenden Kämpfer gehen zurück auf den Schiffs-Plan. Wer mehr Punkte hat als der Gegner, gewinnt, bei Unentschieden der Verteidiger, der Gewinner bekommt vom Verlierer einen Schatz von dessen Schiffs-Plan oder zieht verdeckt eine Karte aus der Hand und muss das Schiff des Verlierers um drei Wasserfelder versetzen. Galt der Angriff einer Siedlung und die er-



zielten Punkte sind höher als der geforderte Wert, darf man eine Siedlung gründen und 1 oder 2 Kämpfer einsetzen, diese Kämpfer sind Siegpunkte für den Spieler. War die Stadt vorher im Besitz eines anderen Spielers, gehen dessen Kämpfer in die Unterwelt.

Hat man eine Stadt erfolgreich angegriffen, darf man sich einen Schatz nehmen und auf dem Schiffs-Plan deponieren – jeder Schatz dort reduziert die mögliche Maximalzahl Kämpfer, die man auf dem Schiff platzieren kann.

Wer die Hydra angreift, muss 5 oder mehr Punkte erreichen, damit ist der Auftrag erfüllt und die Hydra wird um drei Felder versetzt, wer verliert, wird vom rechten Mitspieler um 3 Felder versetzt. Wird die Hydra zu einem anderen Schiff bewegt, wehrt sich der Angegriffene mit allen Kämpfern vom Schiffs-Plan, für 5 oder mehr Punkte bekommt er eine Siegpunktkarte oder eine Auftragskarte „Besiege die Hydra“, wenn sie ausliegt.

Schätze vom Schiffs-Plan kann man in Athen abliefern und damit entsprechende Auftragskarten erfüllen. Erfüllte Auftragskarten werden immer abgelegt, die verdeckte aus der Hand wird nicht ersetzt, die offenen werden entsprechend vom Stapel ergänzt. Man kann auch Schätze ohne Auftrag nach Athen bringen, dies bringt eine Siegpunktkarte. Hat man mit erfüllten Aufträgen, gegründeten Siedlungen, Siegen gegen die Hydra, Mehrheiten in der Unterwelt und Schätzen ohne Auftrag nach Athen je nach Spieleranzahl 16 Siegpunkte bei zwei, 14 bei drei oder 12 Siegpunkte bei vier Spielern gesammelt, hat man sofort gewonnen.

Und nicht nur das Spiel, sondern viel Spaß beim Spielen. Gängige Komponenten wie Figur bewegen, Konfrontationen abwickeln, Aufträge erfüllen, wurden sehr gelungen in den Kontext der griechischen Heldensagen gesetzt, die Kylix als Analogie für das Eingreifen der Götter ist ein genialer Einfall und funktioniert auch sehr gut, obwohl oder gerade weil sich die Würfelwerte in so engem Rahmen bewegen – was will ich dringender – drei Felder weit ziehen, weil ich einen Auftrag erfüllen will und dafür in Kauf nehmen, dass die anderen Aktionskarten kriegen und ich nicht, oder doch lieber den Angriff verschieben, um hoffentlich eine nützliche Karte zu kriegen?

Das Würfeln der Kämpfer macht Spaß und funktioniert gut, Deukalion ist letztendlich trotz der Würfel auch ein Spiel um Ressourcenmanagement, lieber einen Schatz ohne Auftrag abliefern und dann direkt zum Styx um die Männer zurückzuholen als einen aussichtslosen Kampf mit Hydra oder Heldenkollegen riskieren. Besonders lobend erwähnen muss man auch die Grafik, mir gefällt die Schachtel ausgesprochen gut, auch Plan und Karten sind gut gelungen.

Die Spielregel erscheint auf den ersten Blick verwirrend, enthält aber alle Informationen, und wie ich beim Schreiben dieser Rezension selber bemerkt habe, ist es nicht so einfach, die verschachtelten Abläufe ohne Wiederholungen in eine sinnvolle Reihenfolge zu bekommen.

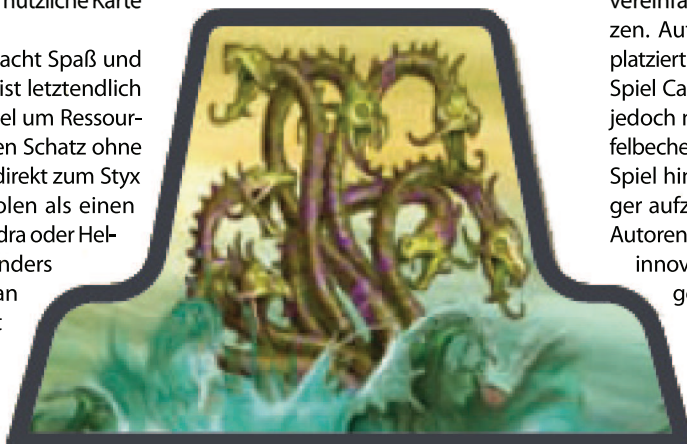
Ein gelungener Ausflug in die Welt der griechischen Heldensagen, ich hoffe ich habe allen Lust gemacht, Deukalion zu begleiten zu Hydra und Styx.

Dagmar.de.Cassan@spielen.at

Von Griechen, Wikingern und Piraten...

Anfang 2005 hatte Arno die Idee einen Würfelbecher zu gestalten bei dem es sowohl auf den Würfelwert, als auch auf die Anordnung der Würfel ankommt. Ein abstraktes Reaktionsspiel entstand, bei dem es darum ging, die gewürfelte Farbanordnung auf ausliegenden Karten zu finden. Das Spiel stellte sich recht bald als ziemlich langweilig und wenig innovativ heraus und wurde schleunigst verworfen.

Der Würfelbecher selbst sorgte aber für große Begeisterung. Wilfried hatte zu dieser Zeit bereits ein paar Ideen zu einem Piratenspiel gesammelt und Arnos Würfelbecher schien da wunderbar zum Ermitteln der Spieleraktionen hineinzupassen. Also machten sich die beiden Autoren ans Werk, einen spielbaren Prototypen herzustellen. Ein variabler Spielplan mit einigen Inseln entstand und jeder Spieler erhielt ein Schiffstableau, auf dem der Würfelbecher im eigenen Zug platziert werden konnte, um die Würfelwerte gewissen Aktionen zuzuordnen. Die Würfel des Würfelbechers zu dieser Zeit waren ganz normale 6-Seiter und die Aktionen waren segeln, feuern nach links und rechts, sowie der Rumpfschutz, um sich vor anderen Spielern zu schützen. Die einzelnen Aktionen konnten überdies noch mit Zusatzplättchen aufgerüstet werden, sodass man weiter segeln oder stärker feuern konnte. Der mittlere Würfel war zu diesem Zeitpunkt für Sonderaktionen gedacht. Diese Schiffstableaus stellten sich aber bereits nach kurzer Zeit als zu kompliziert heraus, also wurde das Konzept des Würfelbechers komplett verändert.



Nicht mehr einfache 6-Seiter füllten nun den Becher, sondern Würfel mit Segel- und Kanonensymbolen. Der aktive Spieler konnte nun mit dem Würfelbecher die gewürfelten Symbole den Himmelsrichtungen zuordnen. Man konnte also in einige Richtungen segeln oder angreifen – jedoch nicht beides in eine Richtung, da entweder ein Segel- oder ein Kanonensymbol in jede Richtung zeigten. Zu dieser Zeit hatten die Spieler nur die Aufgabe, Schätze zu erobern um diese ins Piratennest zu bringen. Die Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten spielten sich allerdings ein wenig seltsam. Beispielsweise konnte ein Wurf dazu führen, gar nicht segeln und dafür in alle Richtungen feuern zu können. Wenn ich aber nun mutterseelenallein auf offener See herumstehe und aus allen Rohren auf nichts feuern kann, was bringt mir das dann außer Frust? Das Himmelsrichtungskonzept wurde also verworfen...

Nun erschienen plötzlich ein Haufen Piratenspiele auf dem Markt, daher wurden aus den Piraten kurzerhand Wikingere! Kanonen weichten also Kriegern und auch der variable Spielplan erschien eigentlich als recht unnötig und wurde durch einen fixen Spielplan ersetzt. Anstatt des Piratennests war nun die mittelalterliche Stadt Haithabu Ausgangspunkt der spannenden Fahrten der Wikingere!

Bezüglich des Würfelbechers hieß es „back to the roots“ – der Becher wurde wieder mit normalen 6-Seitern gefüllt und diese konnte man dann gewissen Aktionen zuweisen. Diesmal waren die Aktionen aber nicht mehr auf einem Schiffstableau für jeden Spieler, sondern in der Mitte des Spielfelds eingezeichnet. Da man nun nicht mehr mit dem Würfelbecher bei sich selbst eigenbrötlerisch herumhantierte, sondern unmittelbar am Spielfeld, fühlten sich auch die Mitspieler eingebundener. Dies steigerte sich umso mehr, als der mittlere Würfel tatsächlich den Mitspielern zugeordnet wurde. Der „passive Spielzug“ war geboren! Da die Werte der normalen 6-Seiter jedoch zu hoch waren, wurden sie durch Würfel mit den Werten 1 bis 3 ersetzt.

Auch wenn das bisherige Schiffstableau ad acta gelegt war, erhielt jeder Spieler einen vereinfachten Schiffsplan mit 10 Ladeplätzen. Auf diesen wurden dann 10 Krieger platziert – die berühmten Figürchen aus dem Spiel Carcassonne! Die Kampfstärke wurde jedoch noch über ein Symbol für den Würfelbecher bestimmt und Walhalla wurde dem Spiel hinzugefügt, um die gefallenen Krieger aufzunehmen. Bei einem White Castle Autorenstammtisch wurde dann jedoch die innovative Idee des Würfels der Krieger geboren, die den Spielspaß noch gehörig in die Höhe trieb.

Auch die Möglichkeiten der Spieler, um zu Siegpunkten zu gelangen, wurden erweitert. Auftragskarten



Wilfried Lepuschitz (links) und Arno Steinwender (rechts)

mit vielseitigen Aufgaben wurden ins Spiel gebracht, Siedlungen konnten gegründet werden und ein Sieg über das Seeungeheuer Jormungand brachte ebenso Siegpunkte, wie eine Mehrheit gefallener Krieger in Walhalla. Auch Aktionskarten wurden dem Spiel hinzugefügt, um den Spielern noch umfassendere Zugmöglichkeiten zu bieten.

Der Würfelbecher wurde nach den Schicksalsgöttinnen der Wikinger, den Nornen, benannt und stellte sich rein mechanisch als eine große Herausforderung dar. Auch wenn es sich bloß um einen Prototypen handelte, der nicht in den Verkauf kam, sondern nur von Verlagsredakteuren gespielt werden würde, so müssten die Spielmechanismen reibungslos funktionieren. Die Konstruktion des Würfelbechers umfasste PET-Flaschen als Basis, Marmeladegläserdeckel mit einem wachsartigen Inlay bis zu verformten Blumensteckschwämmen, um die Vertiefungen für die Würfel zu schaffen. Nach vielen Mühen war ein einigermaßen gut funktionierender Prototyp des Würfelbechers fertig!

Ebenso wurden am gesamten Spiel über viele Wochen und Testpartien hinweg viele kleine Änderungen gemacht, um die Regeln und Spielmechanismen optimal auszubalancieren. Schlussendlich waren wir im Oktober 2006 mit dem Spiel „Erik der Rote“ zufrieden – gerade rechtzeitig für die bevorstehende Messe in Essen!

Ronald Hofstätter von der Spieleagentur White Castle übernahm die Arbeit, das Spiel den Verlagen vorzustellen. Im Laufe des Frühjahrs 2007 kristallisierte sich „Erik der Rote“ als einer der Favoriten bei Hasbro/Parker für das 3. Spiel der Serie „Autorenspiele“ heraus. Das endgültige „ja“ folgte dann im Sommer, doch aufgrund zahlreicher Wikingerspiele, musste

das Thema völlig überarbeitet werden.

Also wurden aus den Wikingern die alten griechischen Helden, aus Thor wurde Zeus, aus den „Nornen“ wurde die „Kylix“ und aus „Erik der Rote“ wurde „Deukalion“! Der Herbst 2007 bedeutete dann wieder einiges an Entwicklungsarbeit, da noch einige kleine Nacharbeiten bezüglich der Balance notwendig erschienen. Auf der Messe in Essen wurde uns von Hasbro/Parker dann bereits ein Prototyp übergeben, sodass wir uns bereits ein Bild von den zu erwartenden Grafiken machen konnten. Kurz vor Weihnachten waren dann sämtliche Entwicklungsarbeiten erledigt und wir konnten es kaum erwarten, das fertige Spiel einmal zu sehen, nachdem wir die finalen Grafiken bereits per Mail zugesendet bekamen. Diesbezüglich mussten wir uns jedoch bis zur Toy Fair in Nürnberg und somit bis Februar 2008 gedulden. Unsere Erwartungen wurden in Nürnberg aber mehr als übertroffen und wir somit freuten wir uns ab dieser Zeit darauf, endlich selbst Exemplare unseres Spiels zu Hause zu haben. Ein paar Wochen später wurde uns diese Freude dann erfüllt und wir konnten den Lohn unserer Arbeit in den Händen halten!

Aber ein Spiel wie „Deukalion“ zu erschaffen, bedarf nicht nur der eigenen Fähigkeiten als Autor und viel geduldiges Testen, sondern auch der Inputs und Hilfe vieler anderer begabter Personen. Bedanken möchten wir uns daher bei Ronald Hofstätter von White Castle und unseren Autorenkollegen, sowie auch beim Spielekreis Wien für all die zahlreichen Testpartien und das konstruktive Feedback, das uns beim Balancing des Spiels sehr weiter geholfen hat!

Beim Zeus, die Arbeit hat sich gelohnt!

Arno Steinwender & Wilfried Lepuschitz



ÜBERBLICK

Autor: Arno Steinwender und Wilfried Lepuschitz

Vertrieb: Hasbro

Preis: ca. 35,00 Euro

Verlag: Parker 2008

www.hasbro.at

SPIELER

2-4

ALTER

10+

DAUER

45

BEWERTUNG

Positions- und Sammelspiel

Familie und Freunde

Würfel einsetzen, Schätze sammeln

Strategie ●●●○○○○

Taktik ●●●●○○

Glück ●●●●○○

Interaktion ●●●●●○

Kommunikation ●●●○○○

Atmosphäre ●●●●●○

Kommentar

Neue attraktive Mechanismen

Hübsches Material

Sehr ansprechende Grafik

Vergleichbar

Kylix-Mechanismus neu, ansonsten andere

Positions- und Sammelspiele, Figuren

werfen ähnlich wie in Schweinerei