

FASZINATION ARCHÄOLOGIE

JENSEITS VON THEBEN

Artefakte - Ausstellungen - Kongresse

Der Titel *JENSEITS VON THEBEN* ruft bei mir Assoziationen zum John-Steinbeck-Klassiker „Jenseits von Eden“ wach. Vermutlich ist dies keine bewusste Anlehnung von Peter Prinz an den mit James Dean verfilmten Roman des amerikanischen Starautors. Das hätte der Österreicher mit seinem thematisch-ästhetischen Meisterwerk auch gar nicht nötig. War schon die erste, optisch eher ungeschliffene Version aus dem Jahr 2004 binnen Kurzem vergriffen (Grund: Qualität des Spielmechanismus), so verdient das 2007 bei Queen Games erschienene Update noch viel mehr ein starkes Lob. *Jenseits von Theben*, also südlich und östlich der bekannten Ausgrabungsstätte gelegen, suchen und erforschen die Hobbyarchäologen – in diese Rollen schlüpfen die Mitspieler – die berühmten Tells (Grabungshügel) von Mesopotamien, Kreta, Ägypten und Palästina. Ein bislang in Spielen wenig erprobter Zeitmechanismus lässt uns die Jahre knapp nach Schliemanns Arbeiten in Troja wie im Flug vergehen.

Vorbereitung & Spielziel: Die Queens-Box bietet wie gewohnt opulentes Zubehör für die Reise in die Tiefen der Antike: ein praktischer, weil nicht unnötig großer Spielplan, 100 Spielkarten der Kategorien Forschung, Ausstellung und Übersicht, Holzfiguren und Zeitsteine, für jeden Forscher einen prall mit Grabungsplättchen gefüllten Stoffbeutel, einige Grabungserlaubnisse und vier Chronokel (was für ein Wort!). Dazu kommt noch eine, bei Queen Games schon erwartete, bunte und leicht lesbare Spielregel. Dieses Material will zunächst einmal sortiert werden, was beim ersten Spiel doch einige Minuten in Anspruch nimmt. Doch alles ist logisch ausgerichtet, die Forscher haben die gleichen Startvoraussetzungen, und so darf diese Vorbereitungszeit als durchaus angemessen bezeichnet werden. Was ist das thematische Ziel des Spiels? Eine Reise durch europäische Metropolen des beginnenden 20. Jahrhunderts (Warschau, Moskau, Berlin, Paris, London, Wien und Rom), die es ermöglichen soll, ausreichendes Wissen für erfolgreiche Grabungsexpeditionen nach Griechenland, Kreta, Ägypten, Palästina und Mesopotamien durchzuführen. Die Funde können später in Ausstellungen hohes Prestige bringen. Dazu werden auch noch Kongresse veranstaltet, die ebenfalls zum Ansehen der Archäologen (Spieler) beitragen. Das alles ist jedoch ein Wettlauf mit der Zeit, denn gnadenlos verrinnen die Wochen in den versunkenen Zentren der Antike.

Spielablauf & Spieltipps: Hoch interessant ist

der Ablauf dieses Grabungswettlaufs, wird doch die Reihenfolge der Spieler nicht nach einem fixen Schema abgespult. Über die Zugreihenfolge der Forscher entscheidet allein, wer auf der in Wochen getakteten Zeitleiste weiter hinten steht. Dieser Forscher darf dann zur Aktion schreiten, unter Umständen auch mehrmals hintereinander. Vier Möglichkeiten bieten sich dabei jeweils an: (1) eine Forscherkarte erwerben, (2) eine Kartenauslage tauschen, (3) eine Ausstellung machen und (4) eine Ausgrabung durchführen. Bei Letzterer entscheidet immer das so genannte Chronokel, eine Art Drehscheibe (ähnlich einem Rechenschieber), die angibt, wie viele Fundstücke ein Forscher in einer von ihm frei gewählten Anzahl von Wochen ausgraben darf. Die Entscheidung für oder gegen eine hohe Zahl an Versuchen ist eines der Kriterien des Spiels. Denn alles kostet wertvolle Zeit, die von den Konkurrenten gnadenlos ausgenutzt werden kann. Außerdem darf innerhalb eines Jahres (drei stehen insgesamt zur Verfügung) jedes Gebiet von jedem Archäologen nur einmal durchforstet werden. Das Spiel endet mit Ablauf des Jahres 1903, wenn alle Figuren die 52. Woche auf der Zählleiste erreicht haben. Nun wird abgerechnet: Artefakte (wertvolle Bruchstücke), Ausstellungen, Kongresse und in Bibliotheken erworbenes Fachwissen in bestimmten Grabungsgebieten bringen Prämienpunkte. Wer die meisten Siegpunkte zusammengeschaufelt hat, kehrt siegreich ins „Diesseits von Theben“ zurück.

Kritik & Anmerkungen: Meine Spielrunde war nach kurzer Eingewöhnungsphase sehr von der thematischen Dichte dieses Spiels begeistert. Das Grabungsfieber hat uns wahrlich gepackt. Dass dann später beim Ausgraben oft und oft nur loser Schutt gefördert wird, mag den einen oder anderen in Verzweiflung gestürzt haben. Doch so ist das Forscherleben eben, nicht alles ist Gold, was glänzt. Elegant ist der Mechanismus des Chronokels, findig auch die Umrechnung sämtlicher Aktionen auf Zeit. Das Sprichwort „Zeit ist Geld“ wird von Peter Prinz gefühlvoll in das Motto „Zeit statt Geld“ umgewandelt. Vielleicht zunächst ungewohnt, fand

ich es wohltuend, für einmal nicht ständig Geldscheine oder Spielchips über den Tisch schieben zu müssen. Zurück zum Chronokel und damit zu den Ausgrabungen. Je mehr Artefakte eines Grabungsgebietes schon zutage gefördert wurden, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, weitere wertvolle Fundstücke zu entdecken. Der Grund: Schuttplättchen werden in die „Grabungsbeutel“ zurückgeworfen. Damit ändert sich ständig das Verhältnis Treffer zu Niete. Aber

Hugo Kastner

Thematisch ist *JENSEITS VON THEBEN* ein wunderbares Spiel, mit einer starken Verquickung von Reiseieber, Abenteuerlust, Weltoffenheit und Grabungsspannung. Der Mechanismus mit der in Wochen ablaufenden Zeit verlangt zunächst ein Umdenken, bringt jedoch bald ein interessantes Wechselspiel von Chronos und Kairos, also realer und empfundener Zeit. Alles zielt auf Ausgrabungen, Kongresse und Ausstellungen ab – und doch bleibt das subjektive Gefühl der ewigen Faszination der Antike.

keine Angst, Sie müssen keine Wahrscheinlichkeitsrechnung beherrschen. Peter Prinz liefert übersichtliche Grabungskarten mit, die zeigen, was eine Grabungsstätte (theoretisch) hergibt. Grafisch und inhaltlich hervorragend ist das Übersichtsblatt, wo neben Forscher- und Ausstellungenkarten auch eine historisch korrekte, knappe Beschreibung aller Artefakte mitgeliefert wird. Ich sehe dies als einen kleinen Beitrag zur so wichtigen Achse „Spiel und Wissenschaft“.

Mein persönliches Fazit: Eine gewisse Frustrationstoleranz ist schon vonnöten, wenn die Ausbeute aus einem Grabungsversuch immer wieder nur aus leerem Schutt oder wenig wertvollen Bruchstücken besteht. Hier verflucht nicht nur der Archäologe in uns das Schicksal aller Forscher, hier leiden auch



unsere enttäuschten Spielerseelen. Doch gerade dieser Zufall lässt JENSEITS VON THEBEN auch im Familienkreis zu einem Abenteuer werden. Nicht immer ist es der erfahrene, weltgewandte, weit gereiste Erwachsene, der sich am Ende freuen darf. Die Laune des Zufalls lässt selbst dem Anfänger manch glückliche Scherbe zutage fördern. Die Nominierung zum Spiel des Jahres, die Auszeichnung beim Spiel der Spiele und ein Top-10 Platz beim Deutschen Spielepreis sind jedenfalls der verdiente Lohn für die Mühen des Peter Prinz. Möge er uns auch in Zukunft solch wertvolle Artefakte zur Stillung unserer Sehnsüchte schenken, ... egal ob diesseits oder jenseits von Theben.

Hugo.Kastner@spielen.at

ÜBERBLICK

<p>Autor: Peter Prinz</p> <p>Grafik: Michael Menzel</p> <p>Vertrieb: Piatnik</p> <p>Preis: ca. 22,00 Euro</p> <p>Verlag: Queen Games 2007</p> <p>www.queen-games.de</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #0070c0; color: white; width: 40px; margin: 2px auto;"> SPIELER 2-4 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #70ad47; color: white; width: 40px; margin: 2px auto;"> ALTER 8+ </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #e69d00; color: white; width: 40px; margin: 2px auto;"> DAUER 60 </div>
--	--

BEWERTUNG

Taktisches Abenteuerpiel
 Familie
 Artefakte graben

Strategie	●●●●○●○●○●○●○●○
Taktik	●●●●●○●○●○●○●○●○
Glück	●●●●●○●○●○●○●○●○
Interaktion	●●●●●○●○●○●○●○●○
Kommunikation	●●●●○●○●○●○●○●○
Atmosphäre	●●●●●○●○●○●○●○●○

Kommentar
 Faszinierender Zeitmess-Mechanismus
 Prickelndes „Graben“ von Artefakten
 Schöne Ausstattung
 Hervorragende thematische Einbindung
 JENSEITS VON THEBEN hat eine unglaubliche atmosphärische Dichte, die bei einer Ein-Stunden-Abenteuerreise alle Mitspielenden in den Bann ziehen kann. Betonung auf dem letzten Wörtchen. Denn bisweilen passiert es, dass entgegen aller statistischer Wahrscheinlichkeiten ein Spieler immer alle Artefakte und der andere nur den losen Sand in Händen hält. Und Letzterer zerrinnt bekanntlich zwischen den Fingern. So ist das Leben, sage ich mal salopp, wenn man sich auf eine Abenteuerreise einlässt. Andere Ausgrabungsspiele wie etwa TROJA oder MYKONOS dürfen nicht als Vergleichsobjekte verstanden werden, zu unterschiedlich sind die Mechanismen, das Zielpublikum, ja der ganze Spielfluss. Mich jedenfalls hat JENSEITS VON THEBEN am tiefsten in die Grabungsstätten der antiken Welt entführt.

Vergleichbar
 erstes Spiel seiner Art

MARVEL HEREOS Lesen Sie weiter von Seite 7

gesetzt werden darf. Am schlimmsten aber verhält es sich mit dem Regelheft. Mit einem Umfang von sechzehn Seiten ist es hauptsächlich bunt und strotzt vor atmosphärisch einem Superheldencomic angemessenen, den Lesefluss aber überaus störenden Illustrationen. Dafür wurde die Schrift winzig gehalten. Auch hier ist die Übersetzung teilweise fragwürdig, ja widersprüchlich, und nebenbei wuchern orthographische und grammatikalische Fehler. Da nicht einmal ein Inhaltsverzeichnis vorhanden ist, von einem Register sowieso ganz zu schweigen, bleibt im Notfall wieder nur der Rückgriff auf die im Internet abrufbare Version, die allerdings erstens 10 MB Speicherplatz benötigt, und andererseits als eingescanntes Regelheft ebenso ungeordnet ist und keinerlei Mehrwert an Informationen bietet. Die lieben Leute vom Vertrieb Heidelberger Spieleverlag bemühen sich zwar redlich um Hilfestellung (in einer ersten Lieferung waren offenbar Spielkarten auf italienisch mitgeliefert worden, diese sind in der deutschen Fassung abrufbar), haben diesmal das Regelheft aber leider nicht in den Griff gekriegt. Der Aufbau darf sogar katastrophal genannt werden. Die wohl wichtigste Handlungsmöglichkeit der Helden, der Kampf, wird ganz am Ende abgehandelt, nicht einmal im optisch als gleichwertig eingestuftem Kapitel über Heldentaten, dem die Kampfsequenzen ja wohl eindeutig zuzuordnen sind. Weiters werden die Aktionskarten (Ressourcen- sowie Schurkenkarten) nur kurz, sehr unpräzise und an unerwarteter Stelle erwähnt, auch hier fehlen genaue Hinweise auf die verschiedenen Möglichkeiten, wann und wie die Karten ins Spiel gebracht werden. Andererseits wird Platz für Beispiele vergeudet, die Situationen beleuchten, die meist ohnedies trotz Lektüre des Regelheftes leidlich klar geworden sind. Sowohl im Kapitel „Missionsphase“ der Spielregeln als auch auf den für jedes Team in passender Farbe beigelegten Spielablauf-Übersichtskarten vermisst man schmerzlich den Verweis auf das Ausspielen von Ressourcenkarten, was ja ebenso als eine von fünf Aktionen zählt. Inhaltlich sorgen manche Eigenschaften der Helden, die an bestimmte Spielphasen gebunden sind, für zusätzliche Verwirrung. Jede Heldengruppe verfügt über zwei Individuen, die in ihrem Unterstützungszustand eine Aktion ausführen können, ein Individuum, das seine Unterstützungseigenschaft während der Heldentatsaktion, und eines, das diese während der Kampfsequenz einsetzen kann. Wie diese Taten abgerechnet werden, bleibt unklar und offenbar dem Einvernehmen der Spieler anheimgestellt. Zur Erinnerung: in der Missionsphase darf jeder Spieler fünf Aktionen ausführen, eine davon ist die Anwendung einer Spezialfähigkeit. Das scheint mit den beiden Aktions-Un-

terstützungen übereinzustimmen, aber um überhaupt in den Zustand des Unterstützens zu kommen, wurden ja bereits in der Planungsphase Handlungspunkte bezahlt. Eine Heldentat stellt eine weitere Aktion dar, die aber von einem einsatzbereiten Helden vollbracht wird. Streicht man dennoch für die Unterstützung durch den anderen Helden mit der Heldentats-Eigenschaft einen weiteren Aktionspunkt? Ein Kampf ist Teil einer Aktion Heldentat, wie verhält es sich da mit der Bezahlung, und wie oft kann diese Eigenschaft eingesetzt werden (auf den Charakterkarten gibt es keine Beschränkung)? In den Testspielen kam es zur Übereinkunft, nur die mit „Aktion“ gekennzeichnete Unterstützungshandlung auf dem Aktionspunktsteg anzurechnen, was aber strenggenommen den Wert des betroffenen Superhelden beschneidet. Dieser Logik folgend, scheint es ebenso keinen Aktionspunkt zu kosten, die Spezialfähigkeit eines einsatzbereiten Helden zu nützen, denn dafür muss eine Ressourcenkarte abgeworfen werden. Auch der Spieler, der in der Kampfphase den Erzfeind des einsatzbereiten Helden kontrolliert und dessen Eigenschaften nützen will, muss dafür Aktionskarten (in seinem Falle klarerweise Schurkenkarten) abwerfen, und für den Erzfeind gibt es überhaupt keine Zählleiste oder eine Beschränkung auf fünf Aktionen. Kurzum die Spielregeln sind interpretationsanfällig, das Regelheft selbst unübersichtlich und verworren, es bestehen neben- und durcheinander (mindestens) drei Systeme, um für Handlungen zu bezahlen. Völlig vom eigentlichen Spielgeschehen ausgeklammert scheinen die Storykarten. Sie dienen wohl der Atmosphäre eines in einem Bildergeschichtenheftchen angesiedelten Spieles. Auch sie sind schön gestaltet, leider in viel zu kleiner Schrift bedruckt, und haben vermutlich für Marvel-Fans einen zusätzlichen Mehrwert, doch nach den Probespielen wollte es nie gelingen, eine wenigstens halbwegs logische Geschichte aus erbeuteten Story- und Auftragskarten zusammenzustoppeln. Das alles soll jedoch nicht heißen, dass das Spiel schlecht wäre. Das Spielmaterial ist liebevoll gestaltet, und Freunde sowie Kenner von Superheldenabenteuern werden wahrscheinlich schon wegen der wunderbaren Spielfiguren in Verzückung verfallen. Der Spielmechanismus ist im Prinzip einfach, müsste nur ordentlich durchforstet, erweitert und in eine strengere Form gebracht werden. Erneut richtet sich der Appell an Spielverlage und -vertriebe, die Möglichkeiten zu nutzen, nicht nur verlagsinterne Menschen und nächste Verwandte und Freunde zu Testspielen heranzuziehen, bevor man ein aufwändiges Produkt mit unzulänglichem Regelwerk auf den Markt wirft.

Martina & Martin Lhotzky
 Marcus Steinwender