

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

IMPERIAL

Im Interesse internationaler Investoren

Liebe Leserin, lieber Leser! Ein kurzer Blick auf einen historischen Atlas zeigt, dass sich im ausgehenden 19. Jahrhundert sechs Großmächte Europa unter sich aufteilen, mit wechselnder Einflussnahme auf die übrigen „weißen“ Flecken der Landkarte: Österreich-Ungarn, Italien, Frankreich, Großbritannien, das Deutsche Reich und Russland. Erinnerungen an den Klassiker „Diplomacy“ werden wach! Finanzjongleure, die es zu etwas bringen wollten, mussten in diesen Staaten ihre Transaktionen machen, mussten die Regierungen von der Notwendigkeit der Expansion in benachbarte Regionen überzeugen, mussten Kredite vorstrecken und durften letztlich auf gewaltige Erträge hoffen. „Imperial“ ist eine tiefgründige und elegante Umsetzung dieses Realgeschehens auf den Spieltisch, mit einem „Rondell“-Mechanismus, der von Mac Gerdts, dem Autor, erstmals in seinem ausgezeichneten Vorgänger „Antike“ eingesetzt wurde. Abendfüllend ist er jedenfalls, dieser Kampf der internationalen Investoren um die Finanzmacht im Europa um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert. Im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf dürfen auch Sie Ihre abendfüllenden „imperialen“ Erfahrungen machen. Website: www.spielen.at.

Ein guter Rat zu Beginn: Nehmen Sie sich ein wenig Zeit und betrachten Sie in Ruhe den Spielplan im Lichtkegel erster strategischer Überlegungen. Sechs Großmächte (farblich deutlich unterscheidbar) teilen sich Europa auf. Jede Großmacht gliedert sich in fünf zusammenhängende Provinzen. Daneben gibt es noch fünfzehn Landregionen sowie neun Seeregionen, die im weiteren Geschehen wechselseitig von den imperialen Mächten kontrolliert werden. Neutral ist allein die Schweiz – eine gelungene Simulation der realen politischen Situation der damaligen Zeit. Eine Steuerleiste zur Übersicht über die Einnahmen, eine Zählleiste für die Machtpunkte der Staaten, und ein so genanntes

Rondell als Motor des Spiels ergänzen den inneren Kartenteil des Spielplans. An den linken und rechten Rändern der Landkarte sind Felder in den Farben der Großmächte (dazu die jeweilige Flagge) ausgespart. Diese dienen als Staatskassen zur Begleichung der Einnahmen und Ausgaben. Geführt werden letztere von dem Spieler, der gerade die Flagge dieses Staates kontrolliert. Reihum, beginnend mit Österreich-Ungarn (1), greifen Italien (2), Frankreich (3), Großbritannien (4), das Deutsche Reich (5) und Russland (6) ins Geschehen ein. Nun, jetzt sollten Sie bereits einen ersten Überblick haben und bereit sein für den Griff in die Spielschachtel. Doch gleich eine Warnung: „Imperial“ kommt mächtig daher wie der Titel, daher braucht es schon ein paar Minuten, bis alle Spielutensilien (mehr als 300) ihren korrekten Platz gefunden haben. ... Während der nächsten paar Stunden wird es um Machtpunkte gehen. Das Spiel endet, sobald es einer Großmacht gelingt, 25 Machtpunkte zu erlangen. Nun rechnen alle Großmächte entsprechend ihrer Machtpunkte ab – und zwar nach einem tückischen Schlüssel, der demjenigen Spieler den Gewinn bringt, der seine Kräfte am besten auf mehrere erfolgreiche Großmächte verteilen konnte. „Imperial“ ist ein spieltechnisches Kunstwerk, ein Langzeit-Knüller und somit ein Muss für eine historisch angehauchte Expertenrunde!

Rückmeldungen: hugo.kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at



EMPFEHLUNG #47

Autor: Mac Gerdts

Verlag: Eggert Spiele

Vertrieb: vergriffen

Preis: ab 40 €

Web: www.eggertspiele.de

SPIELER

2-6

ALTER

12+

DAUER

150+

Planung Info+ Glück

Beim ersten Regelstudium scheint sich ein reines Strategiespiel abzuzeichnen. Doch halt, ohne Verbündete lässt sich „Imperial“ nicht gewinnen. Nutzen Sie daher die Möglichkeit der Absprachen. Alle Versprechungen können dann selbstverständlich trotz geharnischter Proteste gebrochen werden – die Welt des Imperialismus kennt eben nur das reine Machtstreben. Diesem Spielelement ordne ich die „grünen Ringe“ zu. Denn was im Kopf des vermeintlichen Partners oder heimlichen Gegners vorgeht, kann man bestenfalls errahnen. Glück brauchen Sie keines, um Machtpunkte anzuhäufen, doch hohes diplomatisches Geschick und einen ungetrübten Blick auf das Ganze.

Hugos EXPERTENTIPP

Betrachten Sie die erste Begegnung mit den imperialen Investoren als reine Erfahrungserweiterung. Die Feinheiten bei „Imperial“ erschließen sich erst nach und nach, dann allerdings mit ungebremster Wucht. Für eine regeltechnische Schwachstelle möchte ich einen Vorschlag meines Spielkreises empfehlen: Bei einer Partie zu fünf oder zu sechs sollte ein Spieler, der überhaupt keine Regierungsverantwortung trägt, während eines „Rundgangs“ der Investoren-Karte nur einmal zusätzlich eine Investition tätigen dürfen. Oder Sie versuchen die in der Regel vorgeschlagene Variante ohne Investoren-Karte. Hier darf jeder Mitspieler bei Überschreiten des Investor-Feldes im aktuellen Land investieren. Unbedingt ausprobieren sollten Sie auch die im Regelbuch präsentierte Idee mit unterschiedlich hohen Anfangsinvestitionen. Die Dynamik des Kampfes ändert sich mit jeder dieser Spielanlagen.

Hugos BLITZLICHT

„Imperial“ ist keine leichte Kost – wie sollte das auch sein, bei dieser mustergütig ausbalancierten, doch hochkomplexen Mischung aus Finanztransaktionen, strategischen Allianzen und einem ständig wechselnden Kräftegleichgewicht im Europa des Imperialismus. Die Spieler sind gleichzeitig Investoren, Regierungschefs und Diplomaten, und dies über einen Zeitraum von mindestens zwei bis drei Stunden. Dennoch erlaube ich mir eine fast uneingeschränkte Empfehlung für Liebhaber der epischen Spielanlage: Wer „Antike“ schätzen gelernt hat, der wird sich auch an diesem Werk des „Spielekünstlers“ Mac Gerdts erfreuen.

VORANKÜNDIGUNG: BLUFF
Würfelzocker gesucht!

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene. (Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2010 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0