

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# THE HIGH KINGS OF TARA

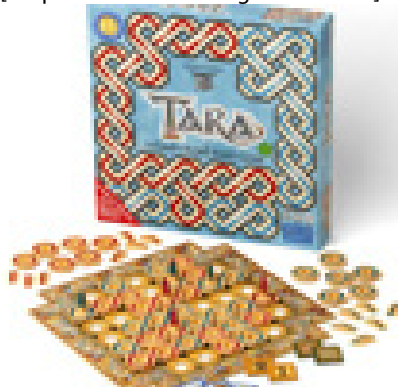
## Project Kells

Liebe Leserin, lieber Leser! Ein Spiel aus Irland – fast undenkbar in unserer durch wenige mittel- und westeuropäische Verlage dominierten Spielewelt. Und was für eine elegante und herausfordernde Idee darüber hinaus. Mit der in der Mitte dieses Jahrzehnts erschienene Ausgabe, die unter dem Titel „Project Kells“ sowohl das bereits 1998 veröffentlichte „High Kings of Tara“ umfasst, wie das einfachere der beiden aktuelleren „Sacred Hill“-Varianten (Heiliger Hügel), versucht der in Archäologie ausgebildete Autor Murray Heasman die faszinierende Geschichte der irischen Hochkönige nachzuzeichnen. Das Projekt wurde nach und nach im Internet um ein weiteres Spiel, „Poisoned Chalice“ (Vergifteter Kelch), erweitert, zudem um jeweils Doppelvariationen der früheren Ausgaben, die für erfahrene Strategiespieler eine besondere Attraktion versprechen. Wer also die Welt der irischen Hochkönige interaktiv miterleben will, dem sei die hervorragende Homepage von Tailten Games mit so genannten „animated rules“ ans Herz gelegt. Der Lohn ist ein Strategiespiel der Sonderklasse mit historischem Hintergrund, wo Sie nach und nach in die Tiefen der keltischen Kultur eindringen. [adaptiert aus: WIN-Juli 2005] Nach Irland müssen Sie jedoch keinesfalls pilgern, es genügt ein Besuch im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf.

Website: [www.spielen.at](http://www.spielen.at)

Die Geschichte der viele Jahrhunderte alten Ringbefestigungen von Tara wird mit strategischen Spielelementen vernetzt. Ich selbst stand schon einige Male mit Ehrfurcht im Lichtkegel dieser Ringwälle und bin dem Rätsel der Bedeutung dieser Anlagen nachgegangen. Vieles aus der Zeit der irischen Hochkönige bleibt Spekulation, vieles hat seine Entsprechungen im keltischen Europa, aber es ist mit diesen Heasman-Spielbildern zum ersten Mal gelungen, die Topografie der Tara-Landschaft in die kleine und doch unendlich weite Welt der Brettspiele hinein zu zoomen. Die Jahrhunderte scheinen auf

einen kurzen Augenblick zusammen zu schrumpfen. Umrahmt wird das Spielbrett von den nicht minder beeindruckenden Schleifenmustern des „Book of Kells“, der vermutlich ältesten Evangelien-Handschriften (7. bis 8. Jahrhundert), die im Dubliner Trinity College alljährlich Hunderttausende von Menschen anlocken. Dieses überragende Beispiel mittelalterlicher Buchmalerei wurde wahrscheinlich im Kloster Iona vor der Westküste Schottlands hergestellt, und hat auf verschlungenen Irrwegen seine neue Heimat im Herz der irischen Hauptstadt gefunden. Das Schriftbild dieses Buches ist extrem aufwendig gestaltet und mit ungeheurer Akribie verziert. Die Anfangsbuchstaben wurden teilweise mit sehr feinen Mustern in leuchtenden Farben, oft mit Gold versehen, gestaltet. Ganz typisch sind die bis heute nur schwer zu deutenden Spiral- und Flechtwerkmuster, wie auch ornamentale Mensch- und Tiermotive. Aber zurück zu unserem Spiel. Gerade diese Verzierungen der Kells-Evangelien schmücken nicht nur den Brettrand sowie das Schachtelcover, sie spiegeln sich auch im Muster wieder, das während der Spielabläufe auf den fünfundvierzig Hügeln des Spielbretts entsteht. Tara und Kells werden durch diese traditionellen keltischen Schlingenornamente auf geradezu unnachahmlich schöne Weise vereint. [adaptiert aus: WIN - Ausgabe Juli 2005]



## EMPFEHLUNG #53

**Autor:** Murray Heasman

**Preis:** € 35,00

**Jahr:** 1998/1999 (inkl. Sacred Hill / Poisoned Chalice)

**Verlag:** Tailten Games

[www.tailtengames.com](http://www.tailtengames.com)

SPIELER

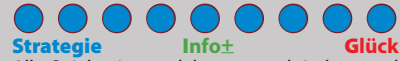
3-5

ALTER

8+

DAUER

60+



Strategie

Info+

Glück

Alle Spielvarianten leben von taktischen und strategischen Elementen, bei denen in einer ersten Manöverphase Ringwälle so platziert werden, dass später möglichst große Königreiche entstehen können. Andererseits sollte eine ausreichend hohe Zahl von Hügeln durch isolierte Ringforts besetzt bleiben, sodass der Gegner gezwungen ist, diese zu belagern und schließlich zu erobern. Die Siegbedingungen kuren bei diesem irischen Vernetzungsspiel letztlich denjenigen, der weniger Königreiche sein Eigen nennt. Aber Achtung: Bei Gleichstand sind es die territorialen Vorteile, die den Ausschlag geben. Jedes verschenkte Ringfort kann sich hier bitter rächen.

### Hugos EXPERTENTIPP

Machen Sie die ersten Schritte in die Welt der Hochkönige unbedingt mithilfe der „animated rules“ auf der Homepage des Verlags. Die Denkmuster sind dabei deutlich leichter zu erfassen als beim Studium des Regelheftes. Und konzentrieren Sie sich zunächst auf eine der zahlreichen Spielvarianten, vielleicht „Poisoned Chalice“. Insbesondere rate ich, bei jeder der Heasman-Ideen zunächst die Spielvariation „Königreiche“ zu versuchen. Diese ist intuitiv wesentlich leichter zu sehen als das komplexe Spiel auf die „Schleifen“.

### Hugos BLITZLICHT

Dieses irische Projekt hat die Tiefe eines Klassikers in sich, sowohl bezogen auf den Ideenreichtum als auch auf die optische Umsetzung und Anbindung an historische Begebenheiten. Schon lange bin ich durch ein abstraktes Spiel nicht mehr so sehr an ein Kunstwerk erinnert worden als beim Auslegen der Schleifen und Ringe zu unerwarteten Kells-Ornamenten. Faszinierend und wunderschön ist die Deluxe Edition des „Royal Game of Kells“. Eine ästhetische, braune Lederbox, aus Ton geformte Spielsteine, die in gedämpften Farben eine dreidimensionale Landschaft auf das Brett zaubern, sowie elegante Seidentäschchen für die Ring- und Brückensteine, lassen die längst vergangenen Tage der Welt der Kelten im wahrsten Sinne des Wortes neu aufleben. Easy to learn, yet a lifetime to master!

### VORANKÜNDIGUNG:

#### TROIA

Grabung durch 5000 Jahre

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)  
Homepage: [www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at)

## 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](mailto:office@spielen.at), Internet: [www.spieljournal.at](http://www.spieljournal.at) - [www.gamesjournal.at](http://www.gamesjournal.at) - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spielemuseum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgaben Version 1.2 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

Erklärung der Icons



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



empfohlenes Mindestalter