

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

MEDINA

Dreidimensionaler Stadtbau im Wüstensand

Liebe Leserin, lieber Leser! Wollen Sie beim Brettspiel für einmal das Gefühl empfinden, mit gewichtigem Baumaterial aus Holz zu arbeiten, dann sind Sie bei „Medina“ absolut richtig. Nach einer unendlich langen Zeit des Verfalls soll diese nordafrikanische Metropole 1822 wieder zu altem Glanz erwachen. Prunkvolle Paläste, majestätische Stadtmauern, lebendige Ziegenställe und enge Marktgasen gilt es zu errichten, mit dem Ziel, den Löwenanteil an Palästen zu ergattern. Ohne gute strategische Planung und einen Schuss Kaltblütigkeit und Entscheidungskraft geht allerdings gar nichts, denn die Mitstreiter werden verbissen versuchen, Ihre ausgeklügelten Pläne zu durchkreuzen. Das Österreichische Spielemuseum in Leopoldsdorf – die ludophile Medina unseres Landes – hält jederzeit für Sie die Tore offen. Website: www.spielen.at

Edles Material, elegante Stadtbilder, vielseitige Bauten – der Lichtkegel des Betrachters zeigt ein in knapp einer Stunde auf den Spieltisch gezaubertes Palastnetz der Medina. Eine Freude für das Auge des Betrachters ist das Ergebnis der Bemühungen allemal, egal wer letztlich die meisten und optimal platzierten Paläste unter seine Kontrolle bringen konnte. Dies ist auch das erklärte Ziel der Baumeister: Ein Dach der eigenen Farbe muss auf einen möglichst wertvollen Palast gesetzt werden. Doch was heißt schon „möglichst wertvoll“? Paläste können noch nachträglich durch Verbindung mit der Stadtmauer an Prestige gewinnen. Ziegenställe dürfen an eine Palastmauer angebaut werden, Marktbesucher können am Palast vorbeispazieren, und letztlich werden auch noch Ersterbauer von Palästen und Arbeiten an der Stadtmauer belohnt. All dies geschieht durch Setzen von 169 Holzteilen,

von denen zunächst nahezu alle eine neutrale Funktion haben. Zug für Zug (eigentlich sind es Doppelzüge, denn es dürfen immer zwei Holzteile verbaut werden) entsteht eine prachtvolle Medina. Jeder Mitspieler kann einen langsam wachsenden Palast in Besitz nehmen, durch eine schnelle, entschlossene Dachgleiche, doch geschieht dies zu früh, werden die Mitbewerber im Laufe der Zeit größere, wertvollere Paläste errichten. Jeder muss allerdings die Bauvorschriften streng einhalten: Keine zwei Paläste dürfen sich berühren, die Marktbesucher müssen in langen Schlangen durch die engen Gassen schlendern, die Stadtmauern werden immer von Ecktürmen weg errichtet, und die Ziegenställe schmiegen sich ausnahmslos direkt an Palastwände an. Da die verfügbaren Bauplätze immer rarer werden, die Räume immer enger, die Möglichkeiten der Behinderung der Mitstreiter immer größer, steigen die taktischen Anforderungen von Minute zu Minute, bis letztlich alle angesichts der fertigen Medina auf eine gerechte Entlohnung (sprich: Punkte) warten. Wer am meisten zum Wohl der Medina beitragen konnte, darf sich stolz seines Baugeschicks rühmen!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at

**EMPFEHLUNG #60**

Autor: Stefan Dorra

Preis: ca. 30 Euro

Jahr: 2001

Verlag: Hans im Glück

www.hans-im-glueck.deSPIELER
2-6ALTER
8+DAUER
60+

● Strategie/Taktik ● Info± ● Glück

Trotz des kompletten Fehlens von Karten und Würfeln als Zufallsgeneratoren ist Medina kein reines Strategiespiel à la Schach oder Go. Dafür sorgen schon die Sichtschirme, die spürbare, dem eigenen Gesamtplan hinderliche, Informationslücken erzeugen. Stets bleibt die offene Frage: „Wie können die Gegner auf Grund ihrer Materialreserven überhaupt reagieren? Beim Mehrpersonenspiel kommt zudem ein Schuss Glück dazu, hinter wem man sitzt und wie stark sich die strategischen Planungen zweier Stadtbauer annähern. Bisweilen gibt es beim Bau einer Medina ja einen lachenden Dritten!

Hugos EXPERTENTIPP

Lassen Sie sich auch auf ein Spiel zu zweit ein – wenn auch die Verlagsangaben dieses nicht vorgesehen haben. Eine wirklich hervorragende Variante von Wolfgang und Brigitte Ditt finden Sie unter folgender Adresse: <http://www.poepelkiste.de/varianten/varianten-i.htm>.

Hugos BLITZLICHT

Medina ist ein überaus schönes Spiel, mit einfachen Regeln, hohen taktischen und strategischen Anforderungen und vor allem nachhaltigem Spielvergnügen. Durch das Legen von neutralen Palastteilen entsteht eine permanent fühlbare Interaktion, durch das zeitgerechte In-Besitz-Nehmen eben dieser Palastbauten ein enormer Entscheidungsdruck. Jede Partie verläuft anders – und das entstandene Gesamtwerk kann sich im wahrsten Sinne des Wortes „sehen“ lassen!

TARGUI

Nomadenzüge mit Kamelherden

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, 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.spielejournal.at - 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. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen/Artikel zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.1

Copyright (c) 2011 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, 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 liegt der
„OBSERVER“
Österreichischer Medienrat
Tel.: 090 20 22 0