

HAN

Das Jubiläumsspiel:
25 Jahre Spiele
von Michael Schacht

Ein taktischer Machtkampf für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Vor rund 2.200 Jahren steckt China inmitten einer Phase politischer Instabilität und steht kurz vor einem Machtwechsel. Die kaiserliche Regierung ist durch die Bauernaufstände stark geschwächt – ihr Niedergang ist besiegelt. Wem wird es gelingen, die Provinzen wieder zu vereinen und den Beginn einer neuen Dynastie einzuleiten?

SPIELMATERIAL

57 **Provinzkarten** in 5 Farben
(10 Violett, 11 Gelb, 11 Orange, 12 Grün, 13 Rot)



100 **Häuser** in 5 Farben
(je 20 in Blau, Grün, Violett, Rot und Gelb)



45 **Abgesandte** in 5 Farben
(je 9 in Blau, Grün, Violett, Rot und Gelb)



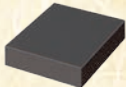
1 **Kaiser**



9 **Wertungssteine**



5 **Marker**
für die Varianten



5 **Punktekarten**



1 **Spielbrett** mit 2 Spielplänen
Grenzstreitigkeiten (China mit 9 Provinzen)



Wege der Diplomatie (Hauptstadt mit 9 Stadtvierteln)



SPIELZIEL

Durch das Ausspielen von Karten errichten die Spieler ihre Herrschaftshäuser und bringen Abgesandte an die Höfe der Provinzen. So erhalten sie Machtpunkte für das geschickte Setzen ihrer Häuser und für erfolgreiche Bündnisse zwischen ihren Abgesandten. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Machtpunkten.

SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Auf der Vorderseite des Spielbretts ist der Spielplan **Grenzstreitigkeiten** abgebildet, der für 3-5 Spieler geeignet ist. Auf der Rückseite befindet sich der Spielplan **Wege der Diplomatie** für 2-4 Spieler. Je nach Spielerzahl wird mit der entsprechenden Seite gespielt. Bei 3 und 4 Spielern hat man die Wahl zwischen beiden Plänen. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



Spielplan **Grenzstreitigkeiten** für 3-5 Spieler



Spielplan **Wege der Diplomatie** für 2-4 Spieler

- ◆ Jeder Spieler erhält alle Spielsteine – Häuser und Abgesandte – einer Farbe als Vorrat. Ein Abgesandter wird als Zählstein auf das Feld „0“ der Wertungsleiste gesetzt, die sich in Form der Chinesischen Mauer am oberen Rand des Spielplans befindet. Erreicht ein Spieler 50 Punkte, wird sein Zählstein wieder auf die „0“ gesetzt und weiter gezählt. Außerdem bekommt er 1 Punktekarte, die er vor sich auslegt. Sollte der Spieler sogar mehr als 100 Punkte erreichen, bekommt er eine zweite Punktekarte.

Wichtig: Die Farben der Spielsteine haben nichts mit den Farben der Provinzen oder Stadtviertel zu tun.

- ◆ Je nach Spielplanseite und Spielerzahl werden folgende Provinzkarten aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt:

Grenzstreitigkeiten

- 5 Spieler: keine Karten aussortieren
- 4 Spieler: von jeder Farbe 1 Karte aussortieren
- 3 Spieler: von jeder Farbe 2 Karten aussortieren

Wege der Diplomatie

- 4 Spieler: von jeder Farbe 3 Karten aussortieren
- 3 Spieler: von jeder Farbe 4 Karten aussortieren
- 2 Spieler: von jeder Farbe 5 Karten aussortieren

- ◆ Die verbleibenden Provinzkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Plan gelegt.

Wird der Plan **Grenzstreitigkeiten** gespielt, werden die obersten 4 Karten des Nachziehstapels aufgedeckt und als offene Auslage neben den Stapel gelegt.

Bei **Wege der Diplomatie** besteht die offene Auslage nur aus 3 Karten.

- ◆ Die Punktekarten und die Wertungssteine werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Die 5 Marker werden nur für die Varianten benötigt und verbleiben im Grundspiel in der Schachtel.
- ◆ Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der Startspieler erhält den Kaiser. Er stellt ihn vor sich ab und behält ihn bis zur Schlusswertung.

SPIELVERLAUF

Wichtig: Immer wenn im Folgenden von Provinzen gesprochen wird, sind für den Plan **Wege der Diplomatie** Stadtviertel gemeint. Der Startspieler beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Kommt ein Spieler an die Reihe, führt er entweder A) oder B) aus:

- A) Er spielt 1, 2 oder 3 seiner Handkarten aus und setzt Spielsteine aus seinem Vorrat in die entsprechend farbige Provinz. Danach zieht er Karten nach, bis er wieder 3 Karten auf der Hand hat.
- B) Stattdessen kann der Spieler auch 1 Karte abwerfen und dafür 1 Karte nachziehen.

A) SPIELSTEINE SETZEN

Die Farbe einer Provinzkarte gibt vor, in welche Provinz ein Spielstein gesetzt werden darf. Bei 4 der 5 Farben kann man zwischen 2 Provinzen gleicher Farbe wählen.

Für das Setzen von Spielsteinen gelten folgende Bedingungen:

- ◆ Während seines Zuges darf man nur in 1 Provinz Spielsteine setzen.
- ◆ In eine Provinz, in der überhaupt noch kein Spielstein steht, darf man nur 1 Stein setzen. Befindet sich in einer Provinz bereits mindestens 1 Spielstein – egal welcher Farbe – darf der Spieler dort bis zu 2 Steine setzen.
- ◆ Pro Provinzkarte darf nur 1 Spielstein gesetzt werden.
- ◆ 2 Karten der gleichen Farbe können als „Joker“ gespielt werden und ersetzen 1 beliebige Karte einer anderen Farbe.

Als generelle Merkhilfe empfiehlt sich **die 3-2-1-Regel**: Ein Spieler kann mit bis zu 3 Karten maximal 2 Steine in 1 Provinz setzen.

Ausgespielte Karten werden als offener Ablagestapel neben dem Spielplan abgelegt.

Hat ein Spieler von einer Sorte keine Steine mehr in seinem Vorrat, kann er diese auch nicht mehr einsetzen.

Beispiel 1: Barbara hat 1 violette und 2 rote Karten auf der Hand. Sie entscheidet sich für die rote Provinz Wei und spielt 1 rote Karte. Dort steht noch kein Spielstein. Deshalb darf sie dort in ihrem Zug nur 1 Stein setzen. Dann muss sie ihren Zug beenden, da sie nur in einer Provinz Spielsteine setzen darf.

Axel hat 1 rote und 2 grüne Karten. Er entscheidet sich auch für die rote Provinz Wei und darf nun 2 Spielsteine einsetzen, da dort bereits 1 Stein von Barbara steht. Den ersten Stein setzt er mit der roten Karte. Die beiden grünen Karten verwendet er als „Joker“ und setzt damit den zweiten Spielstein.

Doris hat 3 gelbe Karten auf der Hand. In den gelben Provinzen Qi und Ch'in stehen bereits Spielsteine. Da man höchstens 2 Steine in einem Zug setzen darf, kann sie mit 2 gelben Karten entweder 2 Steine in Qi oder in Ch'in einsetzen oder stattdessen die beiden Karten als „Joker“ verwenden und so 1 Stein in einer anderen Provinz als Qi oder Ch'in einsetzen.

Auch für die Art der Spielsteine, die man setzen möchte, gelten besondere Bedingungen:

HÄUSER

Ein **Haus** wird immer auf ein freies Hausfeld einer Provinz gesetzt. Hausfelder sind durch Straßen verbunden, die bei der Schlusswertung von Bedeutung sind. Auf jedem Hausfeld darf nur 1 Haus stehen. Sind alle Hausfelder einer Provinz besetzt, kann dort kein weiteres Haus mehr gesetzt werden.



Auf dem Spielplan **Grenzstreitigkeiten** gibt es 2 zusätzliche Arten von Hausfeldern, mit besonderen Regeln:

Hafenfelder: Es gibt 7 Hausfelder mit Ankersymbol. Auf ein solches Hafenfeld kann ein Haus nach den gewohnten Regeln platziert werden. Das Haus wird wie alle anderen Häuser behandelt. Bei Spielende gibt es eine Hafenwertung, die zusätzliche Punkte bringen kann.



Grenzfelder: Es gibt 6 Hausfelder, die auf Provinzgrenzen liegen. Um ein Haus auf ein solches Grenzfeld zu setzen, muss man 2 Karten nach folgenden Regeln ausspielen:

Entweder spielt man **je 1 Karte** der beiden angrenzenden Provinzen



oder

2 gleiche Karten von einer der angrenzenden Provinzen.



Ein Haus auf einem Grenzfeld gehört zu beiden angrenzenden Provinzen, wird aber ansonsten wie jedes andere Haus behandelt.

Es ist möglich im gleichen Zug 1 weiteren Spielstein zu setzen, solange er mit einer passenden Karte in eine der beiden Provinzen des Grenzfeldes gesetzt wird. Dabei müssen die gewohnten Setzregeln beachtet werden.

ABGESANDTE

Ein **Abgesandter** wird immer auf das Drachenfeld einer Provinz gesetzt. Auf einem Drachenfeld können mehrere Abgesandte entsprechend der nachfolgenden Regeln stehen.

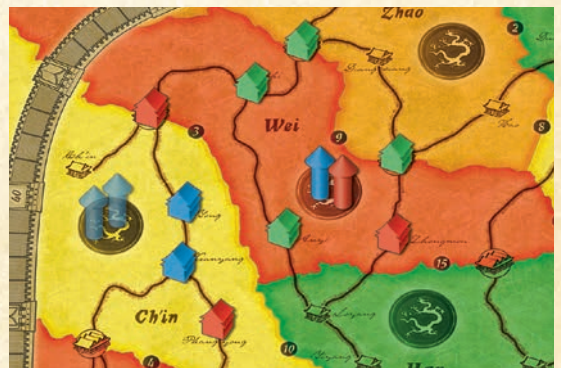


Grundsätzlich gilt: Die Mehrheit an Häusern in einer Provinz gibt die maximale Anzahl an Abgesandten auf dem dortigen Drachenfeld vor. In eine Provinz ohne Häuser darf kein Abgesandter gesetzt werden.

Stehen beispielsweise in Wei 4 grüne und 2 rote Häuser, dürfen dort auf dem Drachenfeld höchstens 4 Abgesandte stehen.

Wichtig: Ein Spieler darf auch Abgesandte in eine Provinz setzen, in der er selbst keine Häuser besitzt.

Beispiel 2: Doris (blau) plant weitere Abgesandte in der roten Provinz Wei einzusetzen. Axel (grün) hat die meisten Häuser in Wei. Da er hier derzeit 4 Häuser hat, dürfen im Moment höchstens 4 Abgesandte in Wei stehen. Da sich dort erst 2 Abgesandte befinden, könnte Doris 2 weitere Abgesandte einsetzen. Dafür könnte sie ihre 2 roten Karten ausspielen.



Beispiel 3: Doris (blau) entscheidet sich stattdessen Abgesandte in der gelben Provinz Ch'in einsetzen. Sie besitzt dort zusammen mit Barbara (rot) die Häusermehrheit. Da beide jeweils 2 Häuser haben, dürfen im Moment höchstens 2 Abgesandte in Ch'in stehen. Da sich dort noch kein Abgesandter befindet, spielt Doris 2 rote Karten als „Joker“ und 1 gelbe Karte und setzt dafür 2 Abgesandte ein. Es wäre ebenso möglich gewesen 2 Häuser oder 1 Abgesandten und 1 Haus zu setzen.

Wichtig: Sind alle Hausfelder einer Provinz durch Häuser besetzt, wird der Zug des Spielers kurz unterbrochen und es kommt in dieser Provinz zur Häuserwertung.

HÄUSERWERTUNG

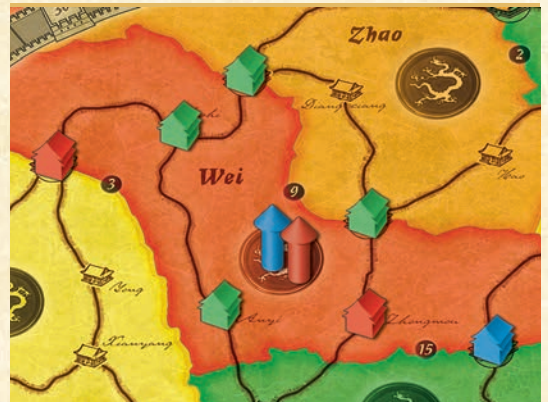
- Der Spieler mit den **meisten** Häusern in der Provinz erhält für jedes Haus in dieser Provinz, egal welcher Farbe, jeweils 1 Punkt.
- Der Spieler mit den **zweitmeisten** Häusern in der Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den meisten Häusern jeweils 1 Punkt.
- Der Spieler mit den **drittmeisten** Häusern in der Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den zweitmeisten Häusern jeweils 1 Punkt.
- Der Spieler mit den **viertmeisten** Häusern in der Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den drittmeisten Häusern jeweils 1 Punkt.
- Der Spieler mit den **fünftmeisten** Häusern in der Provinz erhält für jedes Haus des Spielers mit den viertmeisten Häusern jeweils 1 Punkt.

Hat ein Spieler kein Haus in einer Provinz, erhält er dort auch keine Punkte. Bei einem Gleichstand belegen alle beteiligten Spieler den gleichen Platz und erhalten die gleiche Punktzahl. Weitere Spieler belegen die direkt folgenden Plätze.

Die Spieler setzen ihre Zählsteine jeweils um die erzielten Punkte auf der Wertungsleiste vor.

Nachdem die Häuser einer Provinz gewertet wurden, wird dort zur Markierung ein Wertungsstein eingesetzt.

Beispiel 4: In Wei hat Axel (grün) 4 Häuser, Barbara (rot) 2 und Doris (blau) 1. Axel besitzt die meisten Häuser und erhält 7 Punkte (4+2+1). Barbara hat die zweitmeisten und bekommt für jedes Haus von Axel (mit den meisten) jeweils einen Punkt (=4). Doris besitzt 1 Haus in Wei. Sie hat also die drittmeisten und erhält für jedes Haus von Barbara (mit den zweitmeisten) jeweils 1 Punkt (=2).



Beispiel 5: In Qi haben Barbara (rot) und Chris (violett) jeweils 2 Häuser und Doris (blau) 1 Haus. Barbara und Chris haben beide die meisten Häuser in Qi und erhalten jeder 5 Punkte (2+2+1). In diesem Fall besitzt Doris die zweitmeisten Häuser und erhält die Punkte für jedes Haus eines Spielers mit den meisten Häusern (=2).



Wichtig: Auch wenn die Häuser einer Provinz bereits gewertet wurden, dürfen dort unter Beachtung der Setzregeln weiter Abgesandte gesetzt werden.

B) KARTE ABWERFEN

Kann oder will ein Spieler keine Steine setzen, wirft er stattdessen 1 Karte ab.

KARTEN NACHZIEHEN

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ergänzt er seine Handkarten wieder auf 3 Karten. Dabei darf er sowohl Karten von der offenen Auslage als auch vom verdeckten Stapel in beliebiger Reihenfolge bzw. Kombination nachziehen.

Erst nachdem der Spieler seine Handkarten auf 3 Karten ergänzt hat, wird die offene Auslage gegebenenfalls wieder aufgefüllt. Nun kommt der linke Nachbar an die Reihe.

NACHZIEHSTAPEL AUFGEBRAUCHT

Ist der Nachziehstapel das erste Mal aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel neben den Plan gelegt.

Liegen neben dem Stapel noch offene Karten aus, so bleiben sie liegen und werden nicht in den Stapel eingemischt. Fehlen dem Spieler, der am Zug war, noch Handkarten, so ergänzt er nun seine Kartenhand auf 3 Karten. Danach wird die offene Auslage gegebenenfalls wieder aufgefüllt.

SPIELENDE

Ist der Nachziehstapel das zweite Mal aufgebraucht, endet das Spiel. Die laufende Runde wird jedoch noch zu Ende gespielt und endet beim rechten Nachbarn des Spielers mit dem Kaiser. Das Nachziehen von Karten entfällt in dieser letzten Runde. Das Spiel endet auch, wenn kein Spielstein mehr gesetzt werden kann. In diesem Fall endet das Spiel sofort.

SCHLUSSWERTUNG

In der Schlusswertung werden die noch nicht gewerteten Häuser, die Abgesandten und die Straßen gewertet.

1) HÄUSERWERTUNG

Nun werden die Häuser der Provinzen gewertet, in denen noch kein Wertungsstein liegt. Die Wertung erfolgt wie zuvor beschrieben.

2) BÜNDNISWERTUNG

Hier werden nicht die Abgesandten selbst gewertet, sondern die Bündnisse zwischen den Abgesandten zweier benachbarter Provinzen. Auf dem Spielplan gibt es 15 mögliche Bündnisse, die von „1“ bis „15“ nummeriert sind. In dieser Reihenfolge werden auch die Bündnisse abgerechnet.

Wichtig: Auf dem Spielplan „Wege der Diplomatie“ sind nicht zwischen allen benachbarten Stadtvierteln Bündnisse möglich.

Zur besseren Übersicht wird der Kaiser jeweils auf die Nummer des abzurechnenden Bündnisses gesetzt. Dann wird wie nachfolgend beschrieben gewertet und anschließend der Kaiser auf die nächste Nummer versetzt.

Ein Bündnis bringt nur dann Punkte, wenn ein Spieler in beiden beteiligten Provinzen die Mehrheit der Abgesandten besitzt. Wenn mehrere Spieler in einer Provinz die meisten Abgesandten besitzen, so haben sie alle die Mehrheit.

Besitzt ein Spieler eine Abgesandtenmehrheit in einer Provinz, kann er sogar in mehreren Bündnissen Punkte gewinnen, sofern er in den entsprechenden benachbarten Provinzen ebenfalls Abgesandtenmehrheiten besitzt.

Der Spieler mit der Mehrheit der Abgesandten in den beiden benachbarten Provinzen erhält für jeden Abgesandten dieser beiden Provinzen – egal welcher Farbe – jeweils 1 Punkt. Erfüllen mehrere Spieler diese Voraussetzung, so erhält jeder von ihnen die Punkte. Die übrigen Spieler erhalten hier keine Punkte.

Beispiel 6: Der Kaiser wird auf die „3“ geschoben und das Bündnis zwischen Wei und Ch'in abgerechnet. In Wei stehen 2 Abgesandte, 1x Blau und 1x Rot. In Ch'in stehen 4 Abgesandte, 2x Blau, 1x Rot und 1x Grün. Damit hat Doris (blau) sowohl in Wei wie auch in Ch'in eine Mehrheit und erhält 6 (4+2) Punkte. Die anderen Spieler gehen leer aus.

Danach wird der Kaiser auf die „4“ gesetzt und das Bündnis zwischen Ch'in und Shu abgerechnet. In Shu stehen 3 Abgesandte, 2x Violett und 1x Blau. Da in Ch'in nur Doris (blau) und in Shu nur Chris (violett) eine Abgesandtenmehrheit hat, kommt kein Bündnis zustande und keiner erhält Punkte.

3) STRASSENWERTUNG

Für diese Wertung müssen 4 oder mehr Häuser eines Spielers in einer ununterbrochenen Reihe entlang einer Straße stehen. Abzweigungen werden nicht mitgezählt.

Eine solche Häuserreihe darf auch Provinzgrenzen überschreiten.

Für jedes Haus einer Reihe erhält der Spieler 1 Punkt. Jedes Haus darf dabei nur ein einziges Mal gewertet werden.

Beispiel 7: In dem vorhergehenden Bildbeispiel hat Doris (blau) in Ch'in und Shu 5 Häuser in einer ununterbrochenen Reihe. Das Haus links unten in Shu ist eine Abzweigung von der Reihe und zählt deshalb nicht mit. Daher erhält Doris 5 Punkte für diese Reihe.

4) HAFENWERTUNG (NUR FÜR DEN SPIELPLAN „GRENZSTREITIGKEITEN“)

Hier werden die Häuser auf den 7 Hafefeldern zusätzlich gewertet. Sie werden dafür wie eine Provinz behandelt. Die Punktevergabe entspricht der normalen Häuserwertung.

Beispiel 8: Von den 7 Hafefeldern sind 6 Felder besetzt. Doris hat 4 Häuser auf Hafefeldern, Axel 2. Doris besitzt die meisten Häuser auf Hafefeldern und erhält 6 Punkte (4+2). Axel hat die zweitmeisten und bekommt für jedes Haus von Doris (der mit den meisten) jeweils 1 Punkt (=4).

DER NEUE KAISER

Es gewinnt, wer nach Abschluss aller Wertungen die meisten Punkte besitzt.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer noch die meisten Spielsteine (Häuser, Abgesandte) im Vorrat hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler gemeinsam.



VARIANTE FÜR GRENZSTREITIGKEITEN: BEFESTIGUNGEN

Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 1 Marker für seinen Vorrat. Die Marker heißen bei dieser Variante Befestigungen und zählen als Spielsteine. Eine Befestigung wird immer auf ein freies Hausfeld – jedoch nie auf ein Grenzfeld – gesetzt. Um eine Befestigung zu setzen, muss man 2 Karten in der Farbe der entsprechenden Provinz spielen. Anschließend stellt man zusätzlich 1 Haus auf die Befestigung, ohne eine weitere Karte dafür zu spielen.



Wichtig: Man muss ein Haus auf die Befestigung setzen. Hat man kein Haus mehr im Vorrat, darf man keine Befestigung setzen.

- Bei der Häuserwertung bekommt der Spieler für eine Provinz, in der er ein Haus mit Befestigung hat, die doppelte Punktzahl.
- Bei der Straßenwertung bekommt der Spieler für eine Häuserreihe, in der er ein Haus mit Befestigung hat, die doppelte Punktzahl.
- Bei der Hafenvwertung bekommt der Spieler, wenn er ein Haus mit Befestigung auf einem Hafenvfeld hat, die doppelte Punktzahl.

Beispiel 9: Doris hat 3 gelbe Handkarten. Sie spielt 2 davon aus und setzt ihre Befestigung auf ein freies Hausfeld in Qi. Danach setzt sie 1 Haus auf die Befestigung. Sie hat zwar noch 1 weitere gelbe Karte, muss aber ihren Zug beenden, denn sie darf maximal 2 Spielsteine in ihrem Zug setzen.

VARIANTE FÜR WEGE DER DIPLOMATIE: MARKTPLÄTZE

Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 1 Marker für seinen Vorrat. Beim Spiel zu zweit erhält jeder Spieler 2 Marker. Die Marker heißen bei dieser Variante Marktplätze und zählen als Spielsteine. Ein Marktplatz wird immer auf ein freies Hausfeld gesetzt. Um einen Marktplatz zu setzen, muss man 2 Karten in der Farbe des entsprechenden Stadtviertels spielen. Anschließend stellt man zusätzlich 1 Abgesandten auf den Marktplatz, ohne eine weitere Karte dafür zu spielen. Die Regel für die maximale Anzahl an Abgesandten auf dem Drachenfeld einer Provinz spielt dabei keine Rolle. Marktplätze zählen bei einer Häuserwertung nicht mit.



Wichtig: Man muss einen Abgesandten auf den Marktplatz setzen. Hat man keinen Abgesandten mehr im Vorrat, darf man keinen Marktplatz setzen.

Wichtig: Abgesandte auf Marktplätzen zählen während des Spiels nicht zu den Abgesandten auf dem jeweiligen Drachenfeld dazu.

- Vor der Schlusswertung werden alle Abgesandten auf Marktplätzen auf die Drachenfelder der entsprechenden Stadtviertel gestellt und zählen bei der Bündniswertung mit.

Beispiel 10: Doris (blau) kann keinen Abgesandten auf das Drachenfeld des grünen Stadtviertels setzen, da dort derzeit maximal 3 Abgesandte stehen dürfen. Barbara (rot) scheint die Mehrheit nicht mehr zu nehmen zu sein. Um die Chance zu wahren, bei der Bündniswertung mit benachbarten Vierteln dennoch zu punkten, entscheidet Doris sich, ihren Marktplatz zu setzen. Sie spielt dafür 2 grüne Karten aus und stellt zusätzlich einen ihrer Abgesandten auf den Marktplatz. Vor der Schlusswertung wird dieser Abgesandte auf das entsprechende Drachenfeld gesetzt, und sie besitzt damit zusammen mit Barbara die Mehrheit an Abgesandten in diesem Viertel.



Weitere Infos auf der Internetseite des Autors: www.michaelschacht.net

Autor und Grafik: Michael Schacht.

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich.
Made in Germany. All rights reserved. www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil.



HAN, das doppelte Jubiläumsspiel! Seit 25 Jahren arbeitet Michael Schacht nun als Spieleautor und vor genau 25 Jahren wurde **ABACUSSPIELE** gegründet. Diese Zeit war für uns alle im Verlag durch eine extrem gute, freundschaftliche und erfolgreiche Zusammenarbeit geprägt. Dafür bedanke ich mich ganz herzlich bei Dir, lieber Michael, und wünsche Dir für die Zukunft alles Gute!

Joe Nikisch

25 JAHRE SPIELE VON MICHAEL SCHACHT

Begonnen hat alles mit einem selbst programmierten Aufbauspiel als Freeware für den Commodore Amiga („Nach der Flut“). Das erste Brettspiel folgte dann 1992 als Bastelbogen in der Zeitschrift Spielerei („Taxi“). Seit 2005 betreibt Michael Schacht das Spielerfinden hauptberuflich und kommt mittlerweile auf über 200 Veröffentlichungen.

Sein Markenzeichen ist, mit einfachen Mitteln ein hohes Maß an Spaß und Spannung zu erreichen. Zu den größten Erfolgen zählen neben dem Spiel des Jahres 2007 („Zooloretto“), das Familienspiel des Jahres in Dänemark und Norwegen („Mondo“ und „Tohuwabohu“), sowie Bestes Kartenspiel („Coloretto“).



DESIGN FINDET ÜBERALL PLATZ

Michael Schacht denkt sich Spiele aus. In Deutschland wird er daher als „Spiele-Autor“ oder „Spiele-Erfinder“ bezeichnet. Doch viel besser passt der englische Ausdruck. In dieser Sprache ist er ein „Game Designer“. Dieser Ausdruck erinnert an seine Wurzeln als Grafikdesigner. Als solcher arbeitete er 15 Jahre, bevor er die Entwicklung von Spielen zu seinem Hauptberuf machen konnte.

Bei einem Design steht eine zentrale und neue Idee im Mittelpunkt. Das gilt auch für Spiele. Wie wäre es zum Beispiel, wenn man seine Karten für ein Stichspiel zwar sortieren, aber dann nur die jeweils ganz links oder ganz rechts steckende Karte ausspielen darf? Dieser pfiffige Ansatz begeisterte 1997 die Juroren vom Autorenwettbewerb des Hippodice Spieleclubs e.V. derart, dass sie „Blindes Huhn“ zum Sieger kürten.



Ein gutes Design bietet einen perfekten Ausgangspunkt für kreative Fortentwicklung. Michael Schacht gelingt es immer wieder, neue Spielefamilien zu gründen. Eine bereits mehr als zehn Jahre währende Erfolgsgeschichte

begann 2003 mit dem Kartenspiel „Coloretto“. Der Kern des Spielreizes besteht im Dilemma: Wähle ich ein bestehendes Angebot an Farbkarten aus? Oder erweitere ich mit einer zufällig gezogenen Karte ein Angebot? Wer zu lange wartet, muss womöglich auch

ungewünschte Karten einsammeln! Die Verlegung dieser zentralen Idee in den Zoo mit Tieren anstelle der farbigen Karten begeisterte auch die Jury „Spiel des Jahres e.V.“. Diese zeichnete 2007 „Zooloretto“ mit ihrem Hauptpreis aus. Seitdem bevölkern immer neue Tiere den erfolgreichen Zoo, sei es als kleine Erweiterung oder als eigenständiges Spiel.

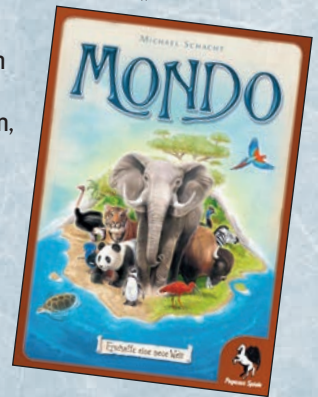
Zu einem guten Design gehören viele Entwürfe und Ansätze. Manche reifen und werden erst später wieder aufgegriffen. Andere gewinnen erneut Fahrt durch die Kombination mit einer zweiten Idee. Einige frühe Ideen von Michael Schacht erschienen in seiner Sammlung Spiele aus Timbuktu. Auf Bastelbögen zum Selbstausschneiden fanden eigenständige Spiele, sowie Erweiterungen oder Fortsetzungen ihren Platz.

Wer sich unter den frühen „Spielen aus Timbuktu“ umschaut, wird etwa Wurzeln von „Mondo“ (2010) wiederfinden. Das gleichzeitige, hektische Suchen nach passenden Kärtchen aus einem gemeinsamen Vorrat fordert die Spieler bereits bei „Zock“ (1999) heraus. Im Duell messen sich zwei Spieler durch passendes Anlegen quadratischer Plättchen mit unterschiedlichen Landschaften bei „Contra“ (2001). Die Kombination von Hektik und Landschaftsbau begründet die Spielefamilie rund um „Mondo“.

Design findet überall Platz. Die vielseitigen Ideen von Michael Schacht stecken nicht nur im Großen in seinen Spielen, sondern auch im Kleinen in Messe-Giveaways, in Varianten in Katalogen und Zeitschriften, sowie online im Spieleangebot seiner eigenen Internetseite Boardgames Online.

Wir Spieler gratulieren Michael Schacht zum Autorenjubiläum und freuen uns auf die nächsten 25 Jahre voller designreicher Ideen.

Kathrin Nos



EINMAL UM DIE WELT

Gegen Ende der 90er Jahre hatte ich den Namen zum ersten Mal registriert. Spätestens mit „Kontor“ etablierte sich Michael Schacht als Spieleautor fest in meinem Gedächtnis. Grund war sein Ideenreichtum. „Kontor“ war nicht einfach nur ein eindimensionales Spiel, das war eine ganze Spielesammlung mit Varianten und Szenarien. Und mit der Veröffentlichung war noch lange nicht Schluss, denn Michael Schacht arbeitete weiter an seinem Spiel und entwickelte zusätzliche Ideen. Kurioserweise wollte sein Verlag nur wenig davon wissen und veröffentlichte gerade mal eine Erweiterung („Das Exportlager“). Zur damaligen Zeit waren Erweiterungen noch nicht als Geschäftsidee entdeckt worden. Dafür waren sie aber wirklich spielenswert. Der Autor griff zur Selbsthilfe, veröffentlichte die Erweiterungen im Eigenverlag Spiele aus Timbuktu und verkaufte sie zu einem Spottpreis: Die Ereigniskarten für „Kontor“ beispielsweise kosteten gerade mal 95 Pfennige, knapp 50 EuroCent.

Noch einfallsreicher war er beim ein Jahr später veröffentlichten „Kardinal & König“. Auch diesmal ließ sich Goldsieber nur zur Veröffentlichung einer einzigen Erweiterung („Der Vatikan“) überreden. Dabei hatte Michael Schacht mehr Ideen in petto. Die vielleicht interessanteste war eine Kartenspielversion, die er auf einem Kartonbogen zum Selberbasteln anbot: das komplette Spielmaterial inklusive der Spielschachtel zum Ausschneiden. Interessanterweise schaffte es diese Version zwei Jahre später als eigenständiges Spiel ins Ravensburger Programm: „Richelieu und die Königin“. Interessant auch deshalb, weil aus dem Mehr-Personen-Spiel ein reines Spiel für Zwei geworden war.



Nachdem „Kardinal & König“ vom Markt verschwand und als „China“ neu herausgegeben wurde, legte Michael Schacht noch einmal nach. Nicht nur der Schauplatz hatte sich geändert, auch am Ablauf hatte er gefeilt. Und dann kam er auf die faszinierende Idee, für die Online-Version des Spiels neue Spielpläne zu entwickeln: Im Monatsabstand lieferte er immer neue Schauplätze. So konnte unter anderem in der Arktis, auf dem Mars und im Londoner U-Bahn-Netz gespielt werden. Der Spielspaß war grenzenlos.

Nur eins blieb China versagt: eine Auszeichnung. Die blieb der Urfassung des Spiels vorbehalten. „Kardinal & König“ hatte es sowohl auf die Auswahlliste beim Spiel des Jahres als auch auf Platz 8 beim Deutschen Spielepreis geschafft.

Knut-Michael Wolf

SPIELE AUS TIMBUKTU

Anfang der 90er Jahre erblickte der Spieleautor Michael Schacht die Spielewelt. Und mit ein wenig Stolz schreibe ich gerne, dass sein erstes veröffentlichtes „Brettspiel“ das Spiel „Taxi“ war und in der Zeitschrift Spielerei als „Bastelspiel“ erschienen ist. Schon damals war Michael Schacht ein unkomplizierter und hilfsbereiter Mensch gewesen, was ihn über all die Jahre ausgemacht hat.



Für „Kardinal & König“ und „China“ – die beiden Vorläufer von „HAN“ – gibt es zahlreiche Spielpläne, Varianten und Erweiterungen:

AD 850, America, Arktica, Big In Japan, Duell, Einflusskarten, Embassies, Going Underground, Grenzstreitigkeiten, Hellenia, Life On Mars, Mini Erweiterung, Priest & Emperor, Skandinavien, Soviet Union, Starmania, Venezia (alles für China).

App (Web of Power), Duell, Kartenspiel, PC-Spiel, Richelieu, Vatikan, Zinnfigur (alles für Kardinal & König)

Die Idee Spiele aus Karton herzustellen, die noch mit der Schere zu spielbaren Spielen bearbeitet werden mussten, griff er 1999 auf und produzierte „Zock!“, sein erstes Spiel im Eigenverlag Spiele aus Timbuktu. In den folgenden Jahren erschienen in dieser Reihe noch viele eigenständige Spiele, von denen einige später auch als Karten- oder Brettspiele bei anderen Verlagen herausgebracht wurden.

Es folgte die sogenannte Eisenbahn-Trilogie, mit dem viel beachteten „Mogul“. Neben den 11 Bastelspielen sind auch zahlreiche Erweiterungen zu den in anderen Verlagen verlegten Spielen wie „Kontor“, „Knatsch“ oder „Kardinal & König“ erschienen. Nach nur vier

Jahren musste eine Sammelbox her, die die vielen Spiele und Erweiterungen aufnahm. In dem gleichen Schachtelformat ist 2005 das Spiel „Gods“ publiziert worden.

Zwei Jahre später erschien der letzte Bastelbogen, anlässlich des 22jährigen Spielerei-Jubiläums. „Gondoliere“ war eine Weiterentwicklung des Spiels „InterUrban“, welches bei Winsome Games verlegt worden ist. Und wieder war er sofort für eine Kooperation zu haben. Ab diesem Zeitraum erscheinen jedes Jahr zahlreiche Spiele im In- und Ausland und es gibt heute wenige Verlage, die kein Spiel von Michael Schacht veröffentlicht haben. Dabei deckt er alle Sparten ab, von Kinderspielen über lockere Familienspiele bis hin zu Strategie-Spielen.

Michael und ich haben uns 1991 bei „Frankfurt spielt“ kennengelernt und uns seit dem nie aus den Augen verloren. Und ich freue mich, dass er über all die Jahre und seine Erfolge immer der fröhliche, Baseballcap tragende Weggefährte geblieben ist.

Karsten Höser

DER VIRTUELLE SPIELEAUTOR

Michael Schacht zählt zu den aktivsten Spieleautoren im Internet. Er betreibt aufwändige Webseiten für seine Erfolgstitel „Zooloretto“ und „Mondo“, gespickt mit zahlreichen Infos, Varianten und Downloads.

Boardgames-online.net bietet eine Plattform mit zahlreichen eigenen Titeln, die man solo oder gegen Gleichgesinnte kostenlos spielen kann. Dort sind auch „China“ und „Kardinal & König“ verfügbar, und vielleicht demnächst sogar auch „HAN“.



Die Autorensseite www.michaelschacht.net bündelt alle Onlineaktivitäten und kommt besonders verspielt daher. So kann man bereits auf der, sich bei jedem Besuch verändernden, Startseite kräftig herumstöbern, Geheimfächer finden, Spinnen aufscheuchen oder dem Autoren selbst begegnen.