

HANS IM GLÜCK: CITADELS [vorm. *Ohne Furcht und Adel*] von B. Faidutti für 2 - 8 KartenintrigantInnen

TUTTI KOMPLETTI

*Das (erste) Frauenvolksbegehren vor zwanzig Jahren hat bei Ohne Furcht und Adel offenbar noch keinen Effekt gehabt: Keine einzige der (damals nur acht) Charakter-Rollenkarten war nämlich weiblich; erst Die dunklen Lande-Erweiterung hat mit der Hexe und der Königin immerhin zwei „Quotenfrauen“ am Geschehen beteiligt. Zeitgerecht vor dem „Frauen*volksbegehren 2.0“ beträgt der Frauenanteil in der erweiterten Neuauflage jetzt aber sogar erfreuliche 48%!*

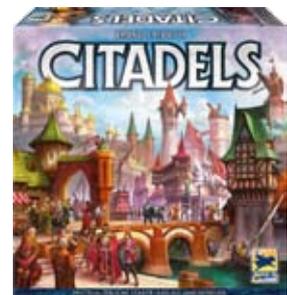
Darunter befinden sich so sympathische Role-Models wie die Diplomatin, die Kapitänin und die Baumeisterin! Inhaltlich geht es nach wie vor darum, mittels der geschickten Auswahl je einer Charakter-Karte pro Runde und der Nutzung von deren jeweiliger Eigenschaft (mehr) Gold bzw. Gebäudekarten zu lukrieren (bzw. den Mitspielern abzunehmen), um mit dem Gold eben diese Gebäude zu errichten (bzw. den Mitspielern abzunehmen). Erneut steht als Basis-Mechanismus das „Karten-Draften“ im Mittelpunkt: Aus einer Handvoll Karten eine auswählen, den Rest weitergeben, usw., bis alle Karten verteilt sind (siehe dazu bereits fg 2/2012, Seite 36; fg 1/2013, Seite 34).

Die inhaltlichen Ergänzungen und Änderungen betreffen aber nicht nur die neuen Charakter- und Gebäudekarten, auch ist die Dauer einer Partie – spielreizerhöhend – verkürzt. Der Ablauf kann sich nämlich doch als etwas zu repetitiv anfühlen, zumal die Mitspieler ihre jeweilige Charakter-Karte nicht gleichzeitig, sondern nacheinander auswählen; dafür kommt auf diese Weise aber das Bluff-Element und die Möglichkeit der Deduktion sowie – in der nachfolgenden Aktionsphase – die Interaktion zwischen den Charakter-Karten besser zur Geltung.

In größerer Runde kann es aber doch immer wieder dauern, bis alle ihre Entscheidung getroffen haben;

der spielzeitverzögernde Effekt wird durch die neuen Charakter-Karten noch dadurch verstärkt, als deren Sonderfähigkeiten tendenziell etwas zeitintensiver sind als bei den bereits bekannten Rollen. *Citadels* ist aber nicht nur mit vielen Mitspielern ein (vielleicht bereits etwas angestaubter, dafür) bewährter „Klassiker“; auch das Spiel zu zweit oder dritt übt einen starken Reiz aus, zumal sich hier jeder zwei Karten pro Runde aussucht bzw. diese aufeinander abzustimmen versucht.

Die grafische Rundumerneuerung hat den Gebäudekarten sicherlich „gut getan“, bei den Charakter-Karten ist es Geschmackssache; immerhin passen diese optisch nunmehr besser zu den (erstmalig vor fünf Jahren erschienenen) Aktionskarten (mit dem Zirkus-Thema) und liegen aufgrund des größeren Formates jetzt außerdem haptisch viel besser in der Hand. Eher übertrieben mutet jedoch die Schachtelgröße an; die alte Schachtel kann aber (sofern vorhanden) weiterhin als „mobile Variante“ Verwendung finden (bzw. in der neuen Schachtel gleich mitverwahrt werden).



FAZIT

8+1*

HARALD SCHATZL

Citadels [vorm. *Ohne Furcht und Adel*] ist (weiterhin) ein taktisches, grundsätzlich allgemeintaugliches Kartenspiel, sofern die Mitspieler die destruktiven Interaktionsmöglichkeiten aushalten. Die zwölf neuen (violett bzw. „einzigartigen“) Gebäudekarten und (jetzt sogar) 27 (alten und neuen) Charakter-Karten bieten (zusammen mit den optionalen 15 Aktionskarten) nicht nur viel mehr Vielfalt als früher, je nach deren Auswahl kann eine Partie mehr oder weniger „böse“ (bzw. frustanfällig) gestaltet werden – insgesamt fühlt sich jetzt jedenfalls alles sehr „komplett“ an!

* Variantenreichtum

