



Die Dolmenggötter

STONEHENGE EN MINIATURE

Bevor mir DIE DOLMENGÖTTER in die Hände fielen, kannte ich nur Dölmer. So nannte mich früher meine Großmutter väterlicherseits, wenn ich mich mal wieder besonders trottelig angestellt hatte. Dolmenggötter haben damit wenig zu tun. Eigentlich gar nichts. Es gibt sie auch nicht. Jedenfalls kennt die Wikipedia sie nicht. Über Dolmen weiß sie dafür umso mehr. Es sind große steinerne Tischplatten, die auf Trägersteinen ruhen. Man nennt sie auch Hünengräber. Solche Gebilde wollen wir – vereinfacht und en miniature – auf dem Spielplan errichten.

Unsere Spielfläche ist eine große grüne, von einem Wegenetz durchzogene Wiese. Die Wege umschließen Flächen unterschiedlicher Größe – ideales Gelände für die Entstehung von Steinkreisen. Je-

de Wegkreuzung ist ein Spielfeld, und hier werden wir unsere Akteure einsetzen.

Hölzerne Gäste aus Carcassonne

Jeder Spieler hat ein Team von vier Druiden. Als Spielfiguren kennt man sie aus CARCASSONNE. Ein Druiden wird auf die Zählleiste abkommandiert, die anderen drei in der Landschaft verteilt. Der Spielablauf ist mit wenigen Worten erzählt. Wer an der Reihe ist, bewegt einen seiner Druiden entlang des Wegs zum nächsten freien Feld. Der Platz, den er verlässt, wird mit einem Stein markiert, der in Form einer kleinen hölzernen Säule auf den Spielplan

kommt und wie ein Megalith aufragt.

Andere Druiden darf man überspringen, nicht aber die Megalithen. Deshalb sind die Druiden bald in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt, manchmal so sehr, dass sie gar nicht mehr ziehen können. Dann müssen sie ins Gras beißen – natürlich nur bildhaft: Die Spielfigur wird auf die Nase gelegt, „um Kräuter zu sammeln“, wie es in der Regel heißt. Diese Kräuter befähigen den Druiden zum Druidenflug: Er kann sich zu einem beliebigen Platz des Spielplans „beamen“. Doch kostet diese Kraftanstrengung einen Spielzug. Auch beim Druidenflug wird ein Stein am Ausgangsort zurück gelassen.

Auf diese Weise füllt sich unser Spielplan allmählich mit Megalithen, die im Kreis um kleine, mittlere oder

große Grasflächen herum stehen. Ein bisschen Phantasie, und wir erkennen ein multiples Stonehenge.

Sobald wenigstens zwei Spieler ihre Steine an einem Steinkreis aufgebaut haben, darf der, der mehr als der andere hat, einen seiner Dolmen in den Kreis legen. Die Dolmen sind quadratische Holzplättchen, auf einer Seite mit einem Punktwert versehen. Den Wert halten die Spieler aber bis zur Auswertung geheim.

Wechselnde Mehrheiten

Immer wenn sich die Mehrheitsverhältnisse an einem Steinkreis ändern, kann ein weiterer Dolmen platziert werden: Wer *gleichzieht*, legt ihn *unter* den Dolmenstapel, wer eine neue *Mehrheit* bildet, packt ihn *oben* drauf.

Um das Spiel-Ende vorwegzu-





nehmen: Am Schluss wird der Wert jedes Dolmens mit dem Wert des Steinkreises, zu dem er gehört, multipliziert. Die volle Punktzahl erhalten nur die zuoberst liegenden Dolmen. Für jede tieferliegende Platte wird der Faktor reduziert. Und natürlich gewinnt am Ende der Spieler mit den meisten Punkten. Bis es so weit ist, vergeht lediglich eine knappe halbe Stunde. Aber die verläuft ausgesprochen spannend.

Es beginnt damit, dass man seine Mitspieler braucht, um an Punkte zu kommen. Allein einen Kreis mit Steinen zu umzingeln, bringt gar nichts, denn das begründet per Definition keine Mehrheit. Dazu gehören mindestens zwei Spieler. Verfügt jemand über eine Mehrheit, hat der Nachziehende ein Problem. Er muss zunächst mit dem Führenden gleichziehen und darf dafür einen Dolmen unter den des anderen Spielers legen. Kann jener im Gegenzug seine Führung wieder herstellen, legt er wieder einen Dolmen auf den Stapel, womit er seinen Vorsprung weiter ausbaut. Besonders beim Spiel zu zweit ist schnell klar, dass eine solche Taktik dem Nachziehenden nichts bringt.

Doch wird nicht nur an einem einzelnen Steinkreis um Punkte gerungen. Der Spielplan ist so clever gestaltet, dass – abgesehen von den Randfeldern – jeder Stein an drei Kreise gleichzeitig grenzt. Konzentriert man sich auf einen, übersieht man gelegentlich, dass man in einem angrenzenden gerade eine Mehrheit erzielt hat. Wer dann vergisst, seinen Dolmen zu setzen, hat Pech. Nachholen ist nicht. Erst wenn sich die Mehrheitsverhältnisse zugunsten

eines anderen Spielers geändert haben, ist das wieder erlaubt.

Zu bedenken ist auch, dass eine Mehrheit durch den Zug eines Mitspielers entstehen kann. Stehen beispielsweise zwei Steine eines Spielers als einzige an einem Steinkreis, darf er einen Dolmen ablegen, sobald ein Mitspieler dort ebenfalls einen Stein setzt. Streng genommen kann man es vermeiden, auf diese Weise einem anderen Spieler zu Punkten zu verhelfen, indem man auf das Setzen eines Steins verzichtet. Allerdings kostet das einen Punkt auf der Zählleiste. Zu diesem Zweck bekommt man gleich zu Beginn des Spiels ein paar wenige Punkte gutgeschrieben. Doch sind die sehr schnell verbraucht, und neue Punkte gibt es erst, wenn Steinkreise abgerechnet werden. Während des Spiels passiert das allenfalls bei den kleinen Kreisen, bei den mittleren eher selten und bei den großen so gut wie nie. Was bedeutet, dass am Ende viel gezählt wird, bis – gelegentlich überraschend – feststeht, wer gewonnen hat.

Beim ersten Durchlesen der Spielregel packte uns der Horror. Da ist von 4-, 6- oder 8-eckigen Steinkreisen die Rede, die drei, vier oder fünf Punkte wert sind und zwei, vier oder sechs Dolmen mit Werten von 1, 2, 3 oder 4 aufnehmen können. Und dann wird der sechste Dolmen im 8-eckigen Steinkreis mit dem Faktor 5 multipliziert, der fünfte Dolmen mit dem Faktor 4 usw. Herrje, wer soll sich das denn merken? Tatsächlich ist das alles halb so schlimm. Wie viele Dolmen in einem Steinkreis liegen können, ergibt sich im Spiel. Und die Höhe eines Dolmenstapels ist für die Multiplikation nicht von Bedeu-

Errata

Unter Ziffer 2.1 (Dolmen setzen) muss es richtig heißen: „Sobald nach dem Setzen eines Steins...“ (statt „Druiden“). Und in der rechten Spalte bei Ziffer 2.2 lautet der richtige Text „Min. 3 Steine und 2 Spielerfarben“.

tung, es gilt das Prinzip, der obere Dolmen erhält den vollen Faktor, bei jedem darunter wird der Faktor um eins reduziert.

Nein, so richtig gelungen ist die Spielanleitung nicht, was den Zugang zum Spiel betrifft. Und zweimal wechselt sie auch „Druiden“ mit „Steinen“ (siehe Kasten). Immerhin: Die Beispiele sind gut erläutert und beantworten mögliche Regelfragen.

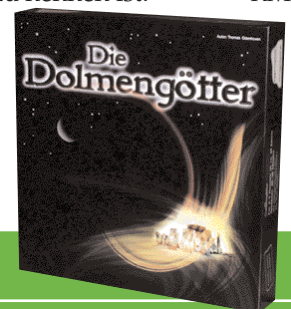
Taktische Perle

Das Spielmaterial dagegen lässt vergessen, dass DIE DOLMENGÖTTER aus einem Kleinstverlag stammt. Die drei Sorten Spielfiguren sind durchweg aus Holz. Je mehr Personen mitspielen, desto weniger Steine braucht man für den einzelnen. Dennoch hat man auch beim 2-Personenspiel die freie Farbwahl – anders, als man das von manchem anderen Spiel kennt. In seiner Gestaltung wirkt das Material ein wenig abstrakt, die Spielplangrafik etwas altbacken, aber das sind Äußerlichkeiten, von denen man sich nicht abschrecken lassen sollte.

Das Spiel selbst ist eine Perle, ein Mehrheitenspiel allererster Güte, ein taktisches Highlight. Glücksfaktoren gibt es nicht. Alles hängt von den eigenen und den Entscheidungen der Mitspieler ab. Je mehr das sind, desto leichter fällt es, Mehrheiten zu bilden. Beim Spiel zu zweit artet die Partie in ein wahres Duell aus.

Kaum zu glauben, dass ein solches Taktikspiel mit allen Spielerzahlen gleichgut funktioniert, aber es ist so. Aber natürlich spielt es sich völlig unterschiedlich. Bei Denkspielen mit mehreren Spielern kommt es normalerweise zu Wartezeiten. Hier nicht, denn auch die Züge der Mitspieler können Aktivitäten erfordern, das Setzen von Dolmen.

Klare Ansage: Wenn Sie Taktikspiele mögen, können Sie an diesem nicht vorübergehen, zumal der Preis angesichts des Materials günstig zu nennen ist. **KMW**



Titel: Die Dolmengötter
Verlag: Eggertspiele
Autor: Thomas Odenhoven
Grafik: Steffi Krage
Spieler: 2 – 5
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 20 – 30 Minuten
Preis: ca. 24 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Conrad*	5
Ruschitzka**	9

* Steckt mehr drin als auf den ersten Blick ersichtlich. Eigentlich umso besser, je weniger Mitspieler. Da wird allerdings der fehlende Anreiz des Spielsystems, unerquickliches Defensivspiel zu vermeiden, umso deutlicher.
 ** Eindrucksvoller Beweis dafür, dass in Kleinstverlagen klasse Spiele gemacht werden. Die Regel hätte etwas professioneller ausfallen können.