

Mit Weitsicht auf die Zwölf

Wem die Zeit fehlt oder wer die Komplexität des Brettspiels *Puerto Rico* scheut, dem sei das Kartenspiel San Juan empfohlen. San Juan ist der kleine Bruder des Brettspiels und vermittelt die gleiche Spielfreude und Atmosphäre in einfacherer Ausstattung mit zugänglicheren Regeln. Das reizvolle Spiel mit vielen verschiedenen

Gewinnstrategien fordert dabei auch den erfahrenen Spieler jedes Mal neu und verspricht lange Spielfreude.

San Juan spielt - natürlich - im selben Umfeld und zur gleichen Zeit, wie *Puerto Rico*. Bei den Waren wird Mais durch Silber ersetzt und Waren werden ohne Umwege über Schiffe vor Ort verkauft. Die Spiel-

mechanismen und die Gebäude sind ähnlich genug, um vertraut zu wirken, aber verschieden genug um neue Anreize zu bieten.

Das Spiel besteht hauptsächlich aus 110 Karten, die sowohl als Währung, Waren und Gebäude dienen. Auf der

San Juan: zwischen Zunftthalle und Palast

Hand dienen Sie zur Bezahlung von Bauwerken, ausliegend repräsentieren Sie diese und liegen sie umgekehrt auf eine Produktionsstätte, stellen sie Waren dar. Dazu kommen Karten für den Gouverneur und die restlichen Ämter, mehrere Erlösleisten und ein Ergebnisblock mit Bleistift.

Das Spiel beginnt mit dem

Zuteilen des Startkapitals in Form von vier Karten. Zusätzlich erhält jeder der Spieler eine Indigoküperlei. Die restlichen Karten bilden den Zugstapel, neben dem die Erlösleisten als verdeckter Stapel und die Rollenkarten ausgelegt werden.

Der Startspieler wird Gouverneur und wählt - wie bei *Puerto Rico*

- eine der anderen Rollen aus. Zur Verfügung steht der Aufseher, der Waren produzieren lässt. Weiterhin der Händler, der zum auf der aktuellen Erlösleiste angezeigten Preis Waren verkauft, und der Baumeister, der das Errichten von Bauwerken initiiert. Der bekannte Goldgräber ist auch wieder dabei. Neu hingegen ist der Ratscherr, der den



Spielern direkt Karten zukommen lässt. Der Spieler führt die Aktion seines Amtes aus, gefolgt von dem Rest der Spielrunde, aber



für diese schwere Aufgabe wird er noch mit einem, nur ihm zustehenden, Privileg entschädigt.

Wie bei *Puerto Rico* bleibt dem jeweils nächsten Spieler nun nur noch die Wahl zwischen den verbliebenen Rollen. Hat jeder Spieler ein Amt ausgeübt, wandert der Gouverneur einen Spieler nach links und die Runde beginnt von vorn. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle zwölf, ihm zur Verfügung stehenden Bauplätze (Gebäude und Produktionsstätten) belegt hat.

Nun werden die Siegpunkte in verschiedenen Schritten ermittelt. Siegpunkte gibt es zuerst für die ausliegenden Gebäude. Dazu bringt jede Karte, die während des Spiels unter die eigene Kapelle gelegt wurde, einen zusätzlichen Siegpunkt. Wurden Multiplikatorgebäude, wie Zunfthalle oder Rathaus gebaut, erhält

Herstellerangaben

Verlag: Alea/Ravensburger

Autor: Andreas Seyfarth

Spielerzahl: 2 - 4

Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 45 - 60 Minuten

Spielenet - click & buy:

<http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01459601&pnr=10110462.htm>

man nun diese Bonuspunkte. Den Schluss bildet der Palast. Er bringt 25 Prozent Zinsen auf alle erwirtschafteten Siegpunkte. Bei einer Siegpunktparität entscheiden die verbliebenen Waren und Handkarten über den Sieger.

Im Vergleich zu *Puerto Rico* ist der Warenkreislauf vereinfacht und es gibt jede Menge neuer und interessanter Gebäude sowie das Amt des Ratsherren. Dafür fielen Schiffe und Plantagen der Simplifizierung der Wirtschaft zum Opfer, ebenso die Arbeiter. Der Spielspass und die Atmosphäre, die taktischen und strategischen Herausforderungen des Brettspiels bleiben dagegen erhalten. Ebenso die gelungene grafische Umsetzung.

In unserer Spielrunde wurde es schnell begeistert aufgenommen. Besonders eignet

sich San Juan für die Gelegenheiten, wo nicht ganz soviel Zeit zur Verfügung steht oder neue Spieler mit der Tiefe von *Puerto Rico* zu stark gefordert wären. Als Einstiegsdroge zu *Puerto Rico* wird es sicher noch viele Interessierte in die Karibik entführen.

Das Spiel ist schnell erklärt und recht einfach zu spielen. Die richtige Strategie zu finden, erfordert jedoch einige Partien und ist sowohl von den gezogenen Karten als auch von der Strategie der Mitspieler abhängig.

Im Großen und Ganzen ist San Juan ein rundum gelungener Mini mit viel Spielspass.

Wolfram Troeder



Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Frank Biesgen: Kurzweilig und immer wieder anders - da lässt sich der kartentypische Glücksfaktor locker verschmerzen

Silke Groth: Macht süchtig! Handeln, Anbauen, Kaufen und Verkaufen - einfach herrlich, flott zu spielen und für mich eine echte Bereicherung, trotz Puerto Rico.

Gerlinde Rode: Anfangs verwirrend, aber ein faszinierendes Spiel.

Beate und Hans Schmidt: Für Spieler ein Muss.

Michael Weber: Schnell, leicht und dennoch vielschichtig. Einfach gut.