

# 16 Kniffliges und Komplexes für Experten

FROSTED GAMES/BOARD GAME CIRCUS: ENDEAVOR - DIE TIEFSEE von C. de Visser & J. Gray

## DOCTOR YELLOW SUBMARINE

für 1 bis 4 (5) promovierte Kapitäne

Das Segelschiff des Seefahrers und Entdeckers James Cook (auf dessen erster Weltreise) hat den Namen „Endeavour“ getragen. Vermutlich weil das bei uns kaum jemand weiß, wurde das – abgesehen des fehlenden „U“ – gleichnamige Spiel (des Jahres 2009) mit Magister Navis übersetzt (den Spielbericht aus unserem Heft 3/2010 finden Sie auf unserer Webseite). Thema des bereits damals sehr gelungenen Werkes war das Herumsegeln auf und Kolonisieren der Welt.

Nach einer erweiterten Neuauflage (*Endeavor: Segelschiffära*, 2020) ist das quasi „One-Hit-Wonder“ der beiden Autoren nunmehr in unserer Zeit angekommen: Die fehlenden Us sind zu U-Booten mutiert, statt Ausbeutung fremder Kontinente sollen wir jetzt Meeresschutz betreiben (kompetitiv oder auch kooperativ bzw. solo). Wir beginnen mit nur ein oder zwei Aktionen, auch das Meer ist uns zunächst nur in einem geringen Ausmaß bekannt. Doch in jeder der sechs Runden heuern wir mehr Personal an und entdecken stetig weitere „Ozeankacheln“.

Und wie man in der Realität das Meer vor lauter Plastik nicht mehr sieht, fällt es hier zunehmend schwerer (bzw. zeitaufwändiger), die eigenen optimalen Möglichkeiten aufgrund der vielen Einsatzfelder und Symbole zu erkennen – dies auch wegen des eher nur geringen Glücksanteiles und der „friedlichen“ Interaktion zwischen den Mitspielern. Wobei die Symbolsprache grundsätz-

lich logisch und konsequent gehalten ist, wenn auch einige Symbole weniger intuitiv dargestellt sind und es zusätzlich diverse Varianten (diese jeweils zum Nachschauen) gibt.

## UNDER (AND ABOVE) THE SEA

Das Dilemma bzw. der Hauptreiz der (Basis-)Spielmechanismen ist jedenfalls unverändert: Anders als sonst im Genre „Worker Placement“ üblich, erhalten wir unsere Arbeiter (hier: Scheiben) nämlich nicht automatisch nach jeder Runde zurück. Zu diesem Zweck gilt es vielmehr möglichst rasch auf einer unserer vier Eigenschaftsleisten voranzukommen; das jedoch wiederum in Abstimmung mit der Entwicklung einer anderen Eigenschaftsleiste. Denn zu leicht kann es passieren, dass zwar ausreichend Scheiben vorhanden wären, die eigenen Einsatzfelder sind jedoch

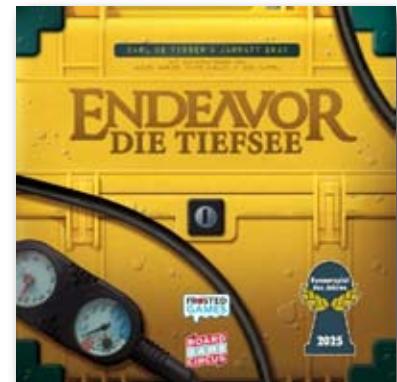
*Endeavor - Die Tiefsee*, das heurige Kennerspiel-des-Jahres, ist eigentlich ein „Experten-Spiel“; zwar nicht wegen des – überschaubaren und relativ leicht verständlichen – Regelwerkes, aber wegen der zunehmend fordernden Komplexität im Spielverlauf. Das hochwertige Spielmaterial ist sehr schön gestaltet; mit der („Deluxe“-)Erweiterung auch zu fünf spielbar.

blockiert. Oder – nicht weniger bitter – die Einsatzfelder sind zwar alle frei, doch mangelt es aktuell an Scheiben.

Viel Varianz gibt es zum einen aufgrund des modular sich entwickelnden und variablen Spielplanes (gesamt 37 verschiedene Ozeankacheln, von denen maximal 25 ins Spiel kommen) sowie aufgrund der zehn Szenarien (jeweils mit unterschiedlichen Aufträgen, teilweise mit Sonderregeln und mit einer sich fortentwickelnden Hintergrundgeschichte).



Fotos: Sean Jacquemain



## FAZIT 9

HARALD SCHATZL

