



Tomáš Holec
Tea Garden

Korrektur und Übersetzung: Textguru (Corinna Spellerberg)
Illustriert von Karolína Zacklová

HUCH! 2025 · für 4 Personen · ab 12 · 52.99 · EAN: 4260071884510

★★★★

Das Brettspiel *Tea Garden* spielt in den Yunnan-Bergen und dreht sich voll und ganz um die Wunderpflanze Tee. Bis zu vier Spieler konkurrieren um Teegärten, Handel und Fortschritt an der Tee-Universität – in fünf Runden zu maximal vier Spielzügen können die Spieler Tee ernten, neue Teegärten bauen, mit der Karawane handeln, mit dem Schiff fahren, Teeschalen produzieren, an der Tee-Universität studieren oder auf der sogenannten Kaiserleiste Fortschritte machen. Klingt kompliziert? Ist es auch, zumindest zu Beginn und besonders dann, wenn man keine vorherige Erfahrung mit Ressourcenmanagement-Spielen hat. Nicht umsonst umfassen die Spielregeln, inklusive Begriffserklärungen, elf Seiten.

Zu Beginn wird der Inhalt aufgelistet: vier Tableaus, auf denen jeweils ein Character zu sehen ist sowie Plätze für die Teepagoden und Körbe für die Teeernte. 28 Pagoden in vier Farben (blau, rot, grün und gelb), 32 Teaple (eine lustige Anspielung auf die Fachbezeichnung für Spielstein-Figuren – Meeple), 4 Boote, 4 Siegpunkt-Marker, 44 Startkarten – diese Elemente werden auf die Spieler verteilt. Darüber hinaus gibt es noch das Spielmaterial für alle, ein Spielplan, 30 schwarze Teeschalen-Marker, 40 Teeschalen-Plättchen, einen weißen Rundenmarker, 18 Region-Bonus-Plättchen, 84 Teeblatt-Marker, 28 Schriftrollen-Plättchen, 30 Kaiser-Marker, 16 Kaiser-Karten, 45 Aktionskarten, 30 Karawanen-Karten und fünf Übersichtskarten. Eine ganze Menge also, so dass die Spielfläche schnell überfüllt (und überfordernd) wirken kann. Allerdings sind die Spielmaterialien wirklich hübsch, besonders die dreidimensionalen Teepagoden, Teaple und Boote. Auch die Teeblattmarker mit grüner und brauner Seite und die verschiedenen Marker-Plättchen sehen hübsch aus – um einen besseren Überblick zu bekommen, empfehle ich, kleine Teeschälchen zum Sortieren zu verwenden, was auch zu einer schönen Atmosphäre beiträgt.

Ich muss gleich zugeben, dass ich vor Spielbeginn erstmal zwei Videos auf Youtube anschauen musste, um zu verstehen, wie die Runden aufgebaut sind und wann, was zu tun ist. Teilweise liegt das sicher daran, dass ich eher selten Brettspiele spiele; teilweise fand ich aber auch die Anleitungen nicht explizit genug – beim Spielen versteht aber recht schnell, wie es funktioniert, solange man sich darauf einlässt.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele „Siegpunkte“ zu sammeln, die man auf unterschiedliche Art und Weise bekommen kann. Um das Ziel zu erreichen, können in jeder Runde bis zu vier Hauptaktionen ausgeführt werden; je nach Aktionskarte können auch Nebenaktionen ausgeführt werden. Als Hauptaktion kann man einen Teegarten bauen, durch den man in der Organisationsphase, die immer zwischen den unterschiedlichen Runden stattfindet, mehr Tee ernten kann. Außerdem kann man – oft mit den geernteten Teeblättern als Ressource – eine Aktionskarte kaufen, Tee an Karawanen verkaufen, Tee fermentieren oder zusätzlichen Tee ernten, wobei man für jede Aktion unterschiedliche Ressourcen einsetzen muss. Als Nebenaktionen

zählen Flussfahrten, Teeschalen-Produktion und Tee-Studien an der Universität. Vorwärts ziehen auf der Kaiser-Leiste, Teeschalen-Bonus anwenden, eine Nebenaktion wiederholen und eine Schriftrolle einsetzen freie Aktionen sind. Für Spieler, die das jetzt schon kompliziert finden, gibt es Übersichtskarten, auf denen noch mal kurz und knapp zusammengefasst wird, welche Aktionen man während seines Spielzugs ausführen kann. Auch die Organisationsphase, in der man unter anderem Tee reifen lässt, Tee ernten kann und neue Karten zieht, wird auf so einer zusätzlichen Karte erklärt. Am Spielende werden dann entsprechend der Regeln die Siegpunkte gezählt und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Man lernt am besten, wie das Spiel funktioniert, in dem man es einfach spielt, und gegebenenfalls auf die Spielregeln schaut, wenn noch etwas unklar ist – intuitiv ist es nicht und es eignet sich auch nicht für ein schnelles Spiel zwischendurch. Man merkt dem Spiel allerdings eine Liebe zum Tee an, was sich nicht nur an der schönen Gestaltung zeigt, sondern auch an der Regel, die bestimmt, wer den ersten Zug machen darf: Es beginnt derjenige, der „zuletzt eine gute Tasse chinesischen Tees genossen hat.“

Alles in allem ist *Tea Garden* aber ein schönes Spiel, nur eben nichts für Anfänger, ungeduldige Menschen oder Menschen, die keine Strategie- und Ressourcenmanagement-Spiele mögen