

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online (www.spielbox-online.de)
Zusammengestellt von Michael Andersch

PR zu zweit - Aquädukt

Autor: Ina Broß

Datum: 20.04.03 16:11 (Beitrag Nr. 65914)

Hallo,

ich habe da mal eine Frage an die PR-Strategen:

Wir haben jetzt mehrfach PR zu zweit gespielt, gemischt mit alten und neuen Gebäuden. Wenn das Aquädukt dabei ist, ist der Spieler, der es hat, nicht zu schlagen. Uns ist es jedenfalls nicht gelungen, irgendeine Strategie dagegen zu finden.

Wird das Aquädukt

- mit der Monofaktur kombiniert, schwimmt man im Geld

- mit dem Gildenhaus kombiniert, gibt es massig Siegpunkte (falls noch ein Lagerhaus dazu kommt, noch besser)

- mit der Werft kombiniert, gibt es ebenfalls massig Siegpunkte.

Das kann der zweite Spieler doch mit keiner Strategie unterlaufen, oder? Uns ist es jedenfalls nicht gelungen und deswegen scheint und der Preis von einer Dublone für dieses Gebäude zu billig.

Was für Erfahrungen habt Ihr?

Schöne Ostern noch wünscht

Ina

RE: gegen das Aquädukt spielen

Autor: Rolf Braun

Datum: 21.04.03 00:31 (Beitrag Nr. 65940)

Hallo Ina,

prinzipiell stimme ich dir zu. Also was dagegen tun!

Als Maisspieler solltest du den Indigospiegeln das Aquädukt wegkaufen auch wenns dir dann nicht so viel bringt, falls das nicht geht mußt du und ein weiterer Spieler (evt. der andere Mais-Spieler) die Baustrategie möglichst schnell durchziehen. Dabei hilft der Schwarzmarkt, der IMO auch sehr stark ist. Einer sollte Tabak, der andere Kaffee produzieren. Die Schiffe möglichst mit Tabak, Kaffee und Mais blockieren. Mit Hilfe von großer Markthalle oder Handelsposten schnell Geld mit Kaffee und/oder Tabak verdienen. Mit ein besser zwei oder gar drei Steinbrüchen können zwei Spieler (wenn immer einer den Baumeister nimmt) es schaffen das das Spiel wg. Stadt vollgebaut endet bevor der Aquaduktspieler mit dem Gildenhaus viele Punkte macht.

Bei der Gebäudeauswahl sollte man versuchen die Kombination Monofaktur und Lagerhaus bzw. Gildenhaus und Lagerhalle bzw. Werft und Lagerhaus zu verhindern. Evtl. versuchen die Monofaktur ganz verhindern.

Ohne diese hat der Aquädukt Spieler es sehr schwer an Geld zu kommen, da er ja anfangs einiges bauen muss: die gr Indigoküpperei, gr. Zuckermühle und ein kl. Lagerhaus/halle.

Falls der Scharzmarkt nich dabei ist hilft evtl. Hazienda und Forsthaus, auch wenn ich die Kombination zwar für gut aber nicht so stark halte wie eben das Aquädukt.

Wichtig ist auf jeden Fall nicht dem Aquädukt in die Tasche zu produzieren oder zu verschiffen!! Ein Mischstrategie ist ok aber keine aktive Verschiffungsstrategie.

Gruß

Rolf, der als Idigospiegler immer das Aquädukt auswählen und kaufen würde, als maisspieler immer die kl. Markthalle.

wer lesen kann ist klar im Vorteil!

Autor: Rolf Braun

Datum: 21.04.03 00:37 (Beitrag Nr. 65941)

Hallo Ina,

da hab ich doch glatt übersehen das zu das Spiel zu zweit meintest!

Versuch doch mal mit der variante von den Ditts:
<http://www.poeppekiste.de/varianten/pr/prfuer2.htm>

Das hat der Startspieler Mais und der zweite Indigo, da kann der Startspieler die kleine markthalle auswählen oder das Aquädukt selbst kaufen, was dann nicht mehr so stark ist weil er ja keinen Indigo hat!

Ansonsten hab ich das zweier noch nicht mit neuen gespielt - sry.

Gruß
Rolf

RE: gegen das Aquädukt spielen
Autor: Roman Pelek
Datum: 21.04.03 00:41 (Beitrag Nr. 65942)

Hi Rolf,

Rolf Braun schrieb:

- > Falls der Scharzmarkt nich dabei ist hilft evtl. Hazienda und
- > Forsthaus, auch wenn ich die Kombination zwar für gut aber
- > nicht so stark halte wie eben das Aquädukt.

Spielt Ihr Hazienda und Forsthaus so, dass man mit der Hazienda auch Wald ziehen darf? Wir haben das mittlerweile unterbunden, weil es sich bei uns als billige Killerkombi herausstellte - d. h. mit Hazienda darf man bei uns nicht Wald ziehen. Und zumindest bei 3 Spielern ist diese Paarung nicht zu verhindern.

Ciao,
Roman

Re: PR zu zweit - Aquädukt
Autor: Roman Pelek
Datum: 21.04.03 01:06 (Beitrag Nr. 65944)

Hi Ina,

Ina Broß schrieb:

- > Wir haben jetzt mehrfach PR zu zweit gespielt, gemischt mit
- > alten und neuen Gebäuden. Wenn das Aquädukt dabei ist, ist
- > der Spieler, der es hat, nicht zu schlagen. Uns ist es
- > jedenfalls nicht gelungen, irgendeine Strategie dagegen zu
- > finden.
- > Wird das Aquädukt
- > - mit der Monofaktur kombiniert, schwimmt man im Geld
- > - mit dem Gildenhaus kombiniert, gibt es massig Siegpunkte
- > (falls noch ein Lagerhaus dazu kommt, noch besser)
- > - mit der Werft kombiniert, gibt es ebenfalls massig
- > Siegpunkte.

Ja, das ist im Zweierspiel immer das Problem: wenn es einem Spieler gelingt, zwei teure Gebäude sinnvoll zu kombinieren, sieht der andere häufig alt aus. Deshalb sind die Gebäude ja auch teuer. Beim Urspiel ergab sich dieses Problem bei uns auch häufig mit Hafen+Werft, am ausgeglichensten lief's bei uns, wenn einer auf Warenavielfalt mit Manu+Hafen, der andere auf Markthallen und Werft (mit Mais) spielte. Aber um auf Dein konkretes Problem einzugehen:

- > Das kann der zweite Spieler doch mit keiner Strategie
- > unterlaufen, oder? Uns ist es jedenfalls nicht gelungen und
- > deswegen scheint und der Preis von einer Dublone für dieses
- > Gebäude zu billig.

Nun, die Monofaktur bringt erst relativ spät im Spiel wirklich nennenswert Geld - dann aber richtig. Eine Gegenstrategie läuft dann letztlich darauf hinaus, früh im Spiel viel Geld zu haben und das Spiel zu verkürzen. Frühe Geldbringer im neuen Set sind m. E. Schwarzmarkt und Leuchtturm. Ersterer ist besonders effektiv, weil billig, flexibel und für den Mitspieler schwer abzuschätzen. Letzterer ist, früh erworben und z. B. mit Mais, Indigo, Zucker als billige und schnell produzierbare Waren, ein steter Geldesel, vor allem früh im Spiel. Später wird er sicher von Deinem Mitspieler mehr geblockt, aber bei 3 Schiffen und dem Kapitänsbonus auf Deiner Seite immer noch lohnend, auch die Werften (wegen des Geldes) oder der Hafen (für die Siegpunkte) bieten sich dann an. Auch die Bibliothek mag hier durchaus greifen.

Ich persönlich sehe aus unseren Runden zwei wirklich lukrative Gebäudekombos im neuen Set, die eine läuft, wie von Dir beschrieben, über Aquädukt und Monofaktur, wobei diese im Zweierspiel zudem den Vorteil hat, dass man die Waren Indigo/Zucker schlechter blockiert oder wegproduziert bekommt als im Mehrspielerspiel. Die andere läuft über den frühen Leuchtturm, evtl. kombiniert mit Schwarzmarkt (für reine Geldstrategien), mit Kirche (Mischung aus Bau+Siegpunkten) oder z. B. Hafen/Werft (ebenfalls Mischung). Probier's mal in dieser Richtung aus, m. E. kann man mit einem Leuchtturm die Monostrategie gut auskontern, ich halte den Leuchtturm eigentlich sogar für stärker. Das frühe Erwerben in Kombination mit Vielfalt an billigen Waren ist dabei aber wichtig.

Letztlich wird's gerade im Zweierspiel durch die hohe Zahl an Kombinationen der Gebäude mit dem neuen Set wohl immer wieder Spiele geben, in denen sich der eine eine klare Siegerkombi ausguckt und der andere in der zweiten Spielhälfte dann die Geschichte abhaken kann. Sowas ist halt mit dem variablen Aufbau auch nicht in den Griff zu bekommen, da es Kombis gibt, die sehr stark sind und die Spieler eben auch nicht die Erfahrung mit jeder Kombi haben können, um solche Extreme durch Aufteilen der entsprechenden Gebäude abzumildern.

Ciao,
Roman

Forsthaus & Aquädukt
Autor: Rolf Braun
Datum: 21.04.03 01:42 (Beitrag Nr. 65946)

Hi Roman,

so spielen wir:

du darfst eines von beiden in Wald umwandeln entweder das von der Hazienda (man darf es vorher anschauen) oder das normale umwandeln. Mit der Bibliothek darf man auch beide umwandeln.

Gruß
Rolf, der sich fragt wie es in der BSW umgesetzt wurde.

OT: Puerto Rico zu zwei
Autor: Chrikru
Datum: 06.03.03 15:39 (Beitrag Nr. 62686)

Hallo,

>Unsere persönliche Statistik, die sich mit vier Personen über eine einigermaßen knapp zweistellige >Anzahl an Partien erstreckt (wir spielen häufig auch zu dritt, und haben ca. 25 Mal zu zweit gespielt) >enthält bisher kein (!) Spiel, in dem der Startspieler im Vier-Personen-Spiel gewonnen hat. Wir haben in >mindestens fünf komplett unterschiedlichen Runden gespielt.

da du schriebst, schon häufig Puerto Rico zu zweit gespielt zu haben (was ich in letzter Zeit auch tue), wollte ich mal Erfahrungen vergleichen.

Wie haben nach einiger Zeit nämlich die Werft rausgenommen, weil der Spieler mit der Werft immer gewonnen hat. Er hat einfach wenige einzelne Waren, die beide Spieler nicht, oder wenig, produzieren, auf die leeren Schiffe gepackt und konnte danach rundenlang immer erstmal hauptsächlich die Werft nutzen, während der andere Spiele oft nur ein oder zwei Waren verschiffen konnte. Dadurch sammelten sich bei dem Spiele ohne Werft die Rohstoffe, in denen er ein Monopol hatte, bis er beim Aufseher keinen einzigen mehr bekommt.

Wenn es der Spieler mit der Werft geschickt anstellt, bleibt die grosse Anzahl von Rohstoffen bis zum Spielende bei dem anderen Spieler stehen und er bekommt deutlich weniger Siegpunkte.

Ist es euch bei der Variante zu zweit genauso gegangen??

Grüße
Christian Kruse

RE: Puerto Rico zu zwei - Werft
Autor: Kathrin Nos
Datum: 06.03.03 15:52 (Beitrag Nr. 62688)

Hallo Christian,

"Chrikru" hat am 06.03.2003 geschrieben:
> Wie haben nach einiger Zeit nämlich die Werft rausgenommen,
> weil der Spieler mit der Werft immer gewonnen hat.

Vor einiger Zeit gab es genau zu dieser Fragestellung hier im Forum eine Diskussion, hier der Link zum Ursprungsposting dieses Threads:
<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=50920&t=50920>

Ich habe daraufhin vermehrt auf die Werft geachtet, und habe es auch schon erfolgreich geschafft, gegen die Werft zu spielen. Zum Beispiel mit der Manufaktur geht das sehr gut

> Er hat
> einfach wenige einzelne Waren, die beide Spieler nicht,
> oder wenig, produzieren, auf die leeren Schiffe gepackt und
> konnte danach rundenlang immer erstmal hauptsächlich die
> Werft nutzen, während der andere Spieler oft nur ein oder
> zwei Waren verschiffen konnte. Dadurch sammelten sich bei
> dem Spieler ohne Werft die Rohstoffe, in denen er ein
> Monopol hatte, bis er beim Aufseher keinen einzigen mehr
> bekommt.

Dagegen kann man z.B. den Aufseher noch vor dem Kapitän zu nehmen versuchen. Der Lagerhausbesitzer bekommt keine weiteren Waren, während man selber Waren- und Siegpunktemässig aufholt (mit Manufaktur auch bei den Dublonen).

Ich bin der Meinung, dass die Werft sicher mächtig ist, man aber auch durchaus effektiv gegen die Werft spielen kann. Ich würde sie daher nicht herausnehmen.

Alles Gute wünscht
Kathrin.

RE: Puerto Rico zu zwei - Neue Gebäude
Autor: Kathrin Nos
Datum: 06.03.03 15:55 (Beitrag Nr. 62689)

Nochmal hallo,

ergänzend möchte ich hinzufügen, dass natürlich die neuen Gebäude (edition spielbox 06/2002 oder Download bei alea) ganz neue Aspekte bringen mögen. Wir sind bloss leider noch nicht dazu gekommen, diese im Zwei-Personen-Spiel auszuprobieren. Falls Ihr dazu kommen solltet, wäre es natürlich super, wenn Du einen Erfahrungsbericht posten könntest

Alles Gute wünscht
Kathrin.

RE: Puerto Rico zu zwei - Werft
Autor: Chrikru
Datum: 07.03.03 16:35 (Beitrag Nr. 62861)

Vielen Dank für den Hinweis, wir werden es vielleicht mal wieder mit Werft versuchen.
Grüße
Christian Kruse

RE: Puerto Rico zu zwei - Neue Gebaeude
Autor: Chrikru
Datum: 07.03.03 16:36 (Beitrag Nr. 62863)

Kathrin Nos schrieb:

>
> Nochmal hallo,
>
> ergänzend möchte ich hinzufügen, dass natürlich die neuen
> Gebäude (edition spielbox 06/2002 oder Download bei alea)
> ganz neue Aspekte bringen mögen.
> Wir sind bloss leider noch nicht dazu gekommen, diese im
> Zwei-Personen-Spiel auszuprobieren. Falls Ihr dazu kommen
> solltet, wäre es natürlich super, wenn Du einen
> Erfahrungsbericht posten könntest
Sind wir auch noch nicht, wenn wir dazu kommen, werde ich wohl was schreiben...
Grüße
Christian Kruse

Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: [Holger](#)
Datum: 17.09.02 15:51 (Beitrag Nr. 51281)

Hallo, ich habe nun schon sehr lange die Suchfunktion gequält, allerdings finde ich nur Meinungen zur offiziellen Alea Variante. Diese soll ja ganz gut sein. Stört es allerdings dann nicht, dass die Person, die die 6. Rolle wählt, als nächstes wieder eine Rolle wählen kann und deswegen 2 Rollen hintereinander ausführen kann? Wenn man die Alea Variante nimmt, soll man dann noch einige kleine Änderungen vornehmen (mehrfach gelesen dass man nur 50 siegpunkte nehmen soll...).

Was ist mit anderen Spielvarianten? Es gibt ja noch die unter:

<http://www.poeppelkiste.de/frame/frame.htm?varianten/pr/prfuer2.htm>

Bisher eigentlich nichts gefunden welche diese mit der Alea Variante mal vergleicht und ein urteil abgibt. Welche Variante bringt mehr Spielspass.

mfg
Holger

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: **Ralf R**
Datum: 17.09.02 18:16 (Beitrag Nr. 51297)

Hilf

Die Alea 2 Personen Variante ist schon ganz gut. Habe ich bisher 3x gespielt (und 3x verloren!) und dabei sind meinem Mitspieler und mir folgendes aufgefallen:

1. Die Siegbedingung "bis Stadt mit Gebäuden zugebaut ist" kann meiner Meinung nach nicht funktionieren. Wir hatten bisher eine maximale Rundenanzahl von 10 Spielrunden. Selbst wenn man in jeder Runde den Baumeister gespielt und auch gebaut (was aus Geldmangel kaum möglich ist bei den teureren Gebäuden), hätte man die Stadt immer noch nicht fertig gehabt. Das Spiel war vorher immer mit "zu wenig Kolonisten übrig" vorzeitig beendet. Der andere Spieler baut ja auch an seiner Stadt und so wird das mit den 40+2 Kolonisten für beide Spieler arg knapp.

2. Um Gebäude bauen zu können braucht man Geld. Geld bekommt man aber nur durch den Verkauf der Waren (pro Runde immer nur einen Warenstein, was maximal 4 (+1 für Baumeister, +1 für kleine Markthalle, +2 für grosse Markthalle) bzw. 8 Gold bedeutet). Durch die 2 Spieler dauert es aber schon mindestens 2 Spielrunden, bis das Warenhaus wieder geleert werden kann. Wobei in den Anfangsrunden kaum jemand die vierte benötigte Warensorte produzieren kann, so dass das Warenhaus bis dahin keine neue Geldquelle bietet. Als muss man fast

schon notgedrungen auf den Goldsucher oder die mit Gold besetzte Rollenkarte ausweichen, um wenigstens etwas Gold zu bekommen. Die einzige Einnahmenquelle von Gold neben dem Warenhaus ist aber ausschliesslich die Manufaktur. Wer die als Erster bekommt und damit den Anderen wegschnappt hat einen enormen Vorteil: Er ist nicht aufs Warenhaus angewiesen und bekommt trotzdem bei jeder Verschiffung Gold. Also wird er auch jede Runde den Hafenmeister spielen, um Siegpunkte und gleichzeitig Gold zu bekommen. Wer die Manufaktur hatte, hat bisher jedes Spiel gewonnen - sofern man bei 3 Spielen schon von einer Serie sprechen kann.

Trotzdem macht das Spiel wahnsinnig viel Spass!

Meinungen dazu?

Bye
Ralf Rechmann

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: [Lüder](#)

Datum: 18.09.02 09:17 (Beitrag Nr. 51326)

Moin,

ich habe die 2er-Variante im Urlaub so etwa 15 mal gespielt und kann sagen, dass tatsächlich jede der drei Siegbedingungen eintreten ist. Es kann allerdings sein, dass die Kolonisten häufiger alle waren als dass die anderen beiden Bedingungen eingetreten sind, das weiß ich nicht mehr so genau. Auch würde ich den Fall, dass das Handelshaus am Anfang nicht gefüllt werden kann eher als die Ausnahme bezeichnen. Dadurch, dass jede Runde 6 Rollen gewählt werden, ist am Anfang fast immer der Siedler dabei und es ist relativ einfach an neue Warensorten zu kommen. Mais, Indigo und Zucker gehen schnell und einer von beiden geht ja meistens schnell auf Tabak oder Kaffee. Die beiden Markthallen und die Manufaktur sind aber nichts desto trotz sehr starke Gebäude.

Viel stärker hat sich bei uns aber die Werft bemerkbar gemacht. Dadurch, dass es nur 2 Schiffe gibt, ist sie meiner Meinung nach unglaublich stark. Bei uns war es am Ende so, dass wir testweise die zweite Werft dazu genommen haben oder sie auch mal ganz rausgenommen haben, aber das hat es auch nicht gebracht, das Spiel war dann deutlich anders. So kam es dann, dass sich beide von Anfang an voll auf die Werft konzentriert haben, was natürlich sehr anstrengend ist. Derjenige, der sie nicht bekommen konnte, hat dann wenigstens die Manufaktur abbekommen. Als Fazit bleibt, dass die 2er-Variante ganz gut ist.

Mich würde jetzt mal interessieren, ob ihr die Werft auch als so mächtig empfunden habt?

Lüder

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: [Jürgen Simon](#)

Datum: 18.09.02 09:38 (Beitrag Nr. 51330)

Ich habe die Werft bisher als nicht so stark empfunden, da man sehr gut gegen das starke Verschiffen mit einer Geldmaschinerie spielen kann.

Man benötigt nicht zwangsweise die Manufaktur (ist natürlich von Vorteil), aber durch die Markthallen bekommt man auch ganz gut Geld in die Kasse...

Wenn man dann recht schnell die grossen Gebäude bauen kann, sieht es auch sehr gut aus...

Gruss
Jürgen (spielt jedes mal ein wenig anders)

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: [Tobias Lang](#)

Datum: 18.09.02 12:38 (Beitrag Nr. 51343)

Website: www.brettspielwelt.de

Huhu

Lüder schrieb:

> Mich würde jetzt mal interessieren, ob ihr die Werft auch als
> so mächtig empfunden habt?

Klares Ja!

Liebe Grüsse

Tobias.

Manu/Hafen/Werft in alea-2er-Variante

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 18.09.02 13:59 (Beitrag Nr. 51348)

Website: www.pelek.de

Hi Lüder,

Lüder schrieb:

[alea-Variante für PR zu zweit]

- > Mich würde jetzt mal interessieren, ob ihr die Werft auch als
- > so mächtig empfunden habt?

Ja, die Werft ist zu zweit in meinen Augen sehr mächtig. Aber als Gegenpol gibt's dafür die auch schon angesprochene Manufaktur/Gebäude-Strategie mit Warenvelfalt (die sich auch für's Handelshaus gerade zu zweit lohnt), bei der man mitunter mit 3 großen Gebäuden abräumen kann. Bei unseren 2er-Spielen lief's meist darauf hinaus, dass einer die Verschiffung mit Werft durchzog, der andere auf Gebäude mit Manufaktur ging. Insgesamt waren die Ergebnisse da relativ ausgeglichen, so dass ich jetzt nicht unbedingt dem einen oder anderen den Vorzug geben würde. Man muss halt aufpassen, was man hinkriegen kann und dementsprechend spielen, denke ich.

Auch bestätigen kann ich von eigenen Spielen, dass der Hafen im 2er-Spiel durch den Wegfall eines Schiffes wohl deutlich leidet, was mich aber nicht unbedingt gestört hat. Ich fand schon zu dritt die Manu/Hafen-Kombi sehr stark aufgrund von 3 Schiffen und viel Platz darauf... Aber das wäre ja vielleicht ein Ansatzpunkt für neue oder modifizierte Gebäude im 2er-Spiel, je nachdem, ob man auf 2 oder 3 Schiffe setzen möchte

Ciao,
Roman

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: **Ralf R**

Datum: 18.09.02 14:51 (Beitrag Nr. 51354)

- > ... Auch würde ich den Fall, dass das Handelshaus am
- > Anfang nicht gefüllt werden kann eher als die Ausnahme
- > bezeichnen. Dadurch, dass jede Runde 6 Rollen gewählt werden,
- > ist am Anfang fast immer der Siedler dabei und es ist relativ
- > einfach an neue Warensorten zu kommen.

Das Problem, das ich dabei sehe ist folgendes:

Da nur 2 Spieler mitspielen gibt es am Anfang weniger verschiedene Warensorten als wie bei 3 bis 5 Mitspielern. Bis die vierte Warensorte von einem Spieler produziert werden kann und somit das Handelshaus gefüllt ist, werden nur drei Waren ans Handeshaus verkauft, was zwei Spielrunden sind.

Wenn beide Spieler aber nicht auf die preiswerten ersten Warensorten (Indigo, Zucker) verzichten wollen, um den anderen ein Monopol zu überlassen, das er bequem alleine verschiffen kann, muss zuerst Geld für Indogoküpperei und Zuckermühle ausgegeben werden. Das Geld fehlt schon einmal für die Produktionsstätte der vierten Warensorte (neben Mais). Aus dem Verkauf von insgesamt 1x je Mais, Indigo und Zucker verteilt auf 2 Spieler hat man aber kaum soviel, um sich die Tabak- oder Kaffeefabrik leisten zu können. Die muss dann aber noch in Betrieb gesetzt werden mit einem Siedler, was je nach Rollenverteilung eine weitere Spielrunde braucht.

Die Folge daraus war bei uns immer (eingeschränkt auf 3 Partien) ein Geldmangel in den ersten Spielrunden, bis insgesamt 4 verschiedene Warensorten im Spiel waren. Deshalb musste fast schon zwangsläufig der Goldsucher (wenn noch 1 Gold drauflag umso besser) oder die unbenutzte Rolle aus der letzten Spielrunde (= 1 Gold drauf) genommen werden, um eben Geld für Produktionsgebäude zu bekommen. Fast als einzige Einnahmequelle in den ersten Spielrunden!

Die Manufaktur war dann der Glücksgriff, weil man in jeder Spielrunde x Gold automatisch bekam, da mindestens ein Spieler immer interessiert war, seine Waren auch zu verschiffen...

ABER: Puerto Rico ist deshalb keineswegs ein schlechtes Spiel für 2 Spieler. Es reagiert nur sehr unterschiedlich auf die verschiedensten Spielstrategien. Und eventuell gibt es sogar bei der oben beschriebenen Situation eine

Strategie, wie man den Goldmangel zu seinem Vorteil nutzen kann!

Bye
Ralf R

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: [Werner Bär](#)

Datum: 18.09.02 17:09 (Beitrag Nr. 51368)

- > Da nur 2 Spieler mitspielen gibt es am Anfang weniger
- > verschiedene Warensorten als wie bei 3 bis 5 Mitspielern. Bis
- > die vierte Warensorte von einem Spieler produziert werden
- > kann und somit das Handelshaus gefüllt ist, werden nur drei
- > Waren ans Handelshaus verkauft, was zwei Spielrunden sind.

Wie wärs mit Kontor?

Damit kann ev. ein Spieler anfangs 3mal verkaufen, sein Gegner nur 1mal.

Werner.

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 18.09.02 11:29 (Beitrag Nr. 51337)

Die beiden Varianten unterscheiden sich in vier Aspekten, die man durchaus getrennt betrachten kann (bzw. man kann durchaus Elemente aus beiden Varianten mischen).

1.) Das Spielmaterial und die Siegbedingungen werden reduziert.

Der Unterschied zwischen den beiden Varianten ist nicht sehr groß, instinktiv würde ich den Alea-Vorschlag vorziehen, weil ich dort mehr Testspiele vermute.

2.) Bei den Transportschiffen verzichtet alea auf ein Schiff, die Pöppelkiste behält drei Schiffe bei reduzierter Kapazität.

Mir persönlich erscheint die letztere Variante nicht nur deutlich logischer (d.h. am Normalspiel orientiert), sondern auch spieltechnisch sinnvoller. Bei zwei Schiffen verliert der Hafen krass an Bedeutung, während die Werft ganz überproportional stark wird (siehe Lüdes Beitrag dazu).

3.) Bei der Rollenwahl verwendet alea 6 aus 7 Rollen, die Pöppelkiste 4 aus 7 (die leicht veränderte Verteilreihenfolge ist m. E. nebensächlich).

Ich selber präferiere deutlich die 4 auf 7, die Pro- und Contra-Argumente wurden weiter unten schon einmal ausgetauscht.

Am interessantesten finde ich dabei die 4 aus 7 - Idee von Hans-Jürgen Blechinger:

<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=50986&t=50920>

4.) Bei den Gebäuden führt die Pöppelkiste noch eine zufallsbestimmte Komponente ein, mit der bestimmte Gebäude mehrfach ins Spiel kommen.

Das ist nun sehr Geschmackssache, mir selber liegt so etwas überhaupt nicht.

Auf jeden Fall ist diese Idee aber ziemlich unabhängig von der 2-er-Variante. Wem das zusagt, der kann so ein Verfahren (leicht modifiziert) auch bei 3, 4 oder 5 Spielern anwenden.

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: **St. Brück**

Datum: 18.09.02 12:52 (Beitrag Nr. 51346)

Ralf Arnemann schrieb:

- > 2.) Bei den Transportschiffen verzichtet alea auf ein Schiff,
- > die Pöppelkiste behält drei Schiffe bei reduzierter Kapazität.
- > Mir persönlich erscheint die letztere Variante nicht nur
- > deutlich logischer (d.h. am Normalspiel orientiert), sondern
- > auch spieltechnisch sinnvoller. Bei zwei Schiffen verliert
- > der Hafen krass an Bedeutung, während die Werft ganz
- > überproportional stark wird (siehe Lüdes Beitrag dazu).

... und bei drei Schiffen war´s in unseren Tests gerade umgekehrt: Der (günstigere) Hafen war der "winner", die

(teurere) Werft nicht sehr notwendig. Außerdem war kein "Schmackes" mehr in der Verschiffung, weil jeder der beiden irgendwie zufrieden war. Es war z.B. *deutlich* weniger wichtig, vor dem anderen Kapitän zu sein etc. Auch mit Auswirkung auf den Aufseher...

Grüße.
Stefan

Re: Puerto Rico - Beste 2 Spielervariante?

Autor: [Ralf Arneemann](#)

Datum: 18.09.02 16:38 (Beitrag Nr. 51366)

> ... und bei drei Schiffen war's in unseren Tests gerade umgekehrt:
Da haben wir den Salat - wie mans macht ist es falsch

> Außerdem war kein "Schmackes" mehr in der Verschiffung, weil jeder der
> beiden irgendwie zufrieden war.

Kann das vielleicht daran liegen, daß Eure drei Schiffe noch die Größen 4, 5 und 6 waren?

Bei den reduzierten Größen 3, 4 und 5 der Pöppelkiste steigt natürlich die Wahrscheinlichkeit deutlich, Schiffe dichtzumachen.

Vielleicht hilft es, bei zwei Schiffen die Kapazität der Werft zu reduzieren (ein unendlich großes Schiff ist doch viel ...).

Ansonsten muß ich meine Ausgangsthese leicht revidieren: Ganz unabhängig sind die diversen Regelemente natürlich nicht voneinander.

Wenn bei den Rollen 4 aus 7 gespielt wird, dann kommt der Kapitän natürlich nicht so häufig und zuverlässig wie bei 6 aus 7.

Fazit Alea Variante

Autor: [Holger](#)

Datum: 20.09.02 13:48 (Beitrag Nr. 51506)

So, gestern habe ich nun meine erste Runde PR mit der Alea Variante gespielt. Einzige Änderung: Wir haben nur 4 Rollen gespielt und der amtierende Gouverneur hat eine Duplone auf eine der drei übrig gebliebenen Rollen gelegt. Dann erhielt der andere Spieler den Gouverneur. Was mir so aufgefallen ist im Gegensatz zur 5-Spielervariante:

Wir hatten beide unengen an Duplonen (oft so 10 Stück und mehr) während man bei der 5 Spielervariante anfangs froh ist wenn man mal 5 hat + 1 Steinbruch. Mein Gegenspieler hatte das Warenhaus genutzt um sein Tabak loszuwerden (hatte Kontor) während ich auf die Monokultur gesetzt habe und dadurch ungebunden war. Ich hatte sehr oft den Kapitän gespielt und anfangs konnte er seine Waren noch nicht lagern, denn von der Produktion her war er am Anfang klar besser. Wir hatten kaum Kolonistenprobleme, Felder gab es auch genug und Duplonen hatten wir wie gesagt auch viel. Ich vermisste dieses Gefühl "ich brauch von allem noch mehr kann aber nur eine Rolle spielen" von der 5-Spieler Variante.

Insgesamt ein witziges 2 Personen Spiel, allerdings nicht wirklich zu vergleichen mit einem 5 Personen Spiel (wie es nunmal auch bei La Citta der Fall ist; am besten finde ich da 4 Personen, bei 2 Personen ist das Spiel zu starr). Es ging sehr knapp aus. Er gewann mit 47 Siegpunkten und 3 Duplonen, während ich 46 Siegpunkte und 4 Duplonen hatte. Dies hatte mich sehr überrascht, da ich zu spät ein grosses Gebäude gekauft habe für mehr Siegpunkte und deswegen keine Person mehr auf dieses Feld stellen konnte. Ansonsten wäre ich weit vorne gelegen, obwohl meine Produktion anfangs WESENTLICH schlechter war als seine.

Mal noch eine Frage:

Wenn ein Schiff noch einen freien Maisplatz hat und ein anderes Schiff leer ist, kann ich nicht das eine Maisschiff voll machen und beim leeren anfangen oder? Laut Regel darf ja eine Ware nur auf einem Schiff sein. Aber wenn dieses voll ist und man beim anderen leeren Schiff weitermachen könnte, dann wäre das doch eine interessante Taktische Möglichkeit um den Gegenspieler zu blocken.

Ist uns gestern mal aufgefallen.

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 10.09.02 17:15 (Beitrag Nr. 50920)

Jetzt haben wir PR einige Male zu zweit ausprobiert. Es funktioniert durchaus, hat auch das Flair des Mehrpersonenoriginals - aber so richtig zufrieden waren wir doch nicht. Und nach Diskussion und Nachdenken scheint sich das Unbehagen auf zwei Bereiche zu konzentrieren:

A) Zu viele Rollen werden gespielt.

Von den sieben ausliegenden Rollen werden immer sechs gespielt, nur eine bleibt liegen (und bekommt Geld). Das ist ein merkwürdiger Bruch zu den übrigen Varianten, bei denen immer drei Rollen ungespielt bleiben. Eigentlich wäre es ja naheliegend, daß wie in der Viererversion bei sieben Rollen vier gespielt werden (also jeder zwei) und der Rest übrig bleibt.

M. E. wird das taktische Element deutlich eingeschränkt, wenn fast sicher in jeder Runde jede Rolle auch gespielt wird, insbesondere muß man oft auch Rollen spielen, die nur dem Gegner nützen.

B) Die Gebäudepreise passen nicht mehr.

Schon beim normalen Spiel variiert die Stärke der Gebäude leicht je nach Mitspielerzahl. Z. B. ist im Dreierspiel der Hafen stärker, im Fünferspiel die Werft.

Diese Abweichungen gleichen sich aber leicht aus, fast könnte man von "Angebot und Nachfrage" sprechen - denn je wertvoller ein Gebäude ist, desto mehr muß man sich dranhalten (sprich sparen und kleinere Gebäude weglassen) um es zu bekommen.

Dieser Ausgleich ist im Zweierspiel nur eingeschränkt möglich.

Aber manche Gebäude sind deutlich wertvoller oder unnützer als im Basisspiel.

Man kann es verschmerzen, daß z. B. die Bauhütte nun fast völlig überflüssig ist.

Aber die Werft hat durch die nur zwei Schiffe deutlich an Bedeutung gewonnen, unser Eindruck war sogar, daß ihr Besitzer das Spiel fast sicher gewinnt.

Umgekehrt ist der Hafen ziemlich geschwächt, die Markthallen dagegen deutlich wertvoller.

Da stellt sich doch die Frage, ob man nicht an den Gebäudepreisen doch etwas tun muß oder gar die Gebäudeeigenschaften verändern sollte (z. B. Werft nicht mehr als beliebig großes Schiff).

Beim Punkt A) würde mich vor allem eine Alea-Stellungnahme interessieren, es wird wohl einen Grund geben, daß man nicht die naheliegende "4 aus 7"-Option gewählt hat.

Und bei B) wäre es schön einige Anregungen zu sammeln, um dann zu überlegen, ob man den Gebäudebestand neu austarieren sollte.

RE: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Kathrin Nos](#)

Datum: 10.09.02 17:31 (Beitrag Nr. 50921)

Hi Ralf,

ich gehe mal aus, dass Du die Zwei-Personen-Variante von alea meinst. Mittlerweile sollte man dies hinzufügen, da es ja auch eine Zwei-Personen-Variante von den Ditts gibt (die wir leider noch nicht ausprobieren konnten - es aber sobald wie möglich auf jeden Fall tun werden, denn mit ihrer Medina-Variante für 2 haben wir gute Erfahrungen gemacht).

"Ralf Arnemann" hat am 10.09.2002 geschrieben:

- > A) Zu viele Rollen werden gespielt.
- > Von den sieben ausliegenden Rollen werden immer sechs
- > gespielt, nur eine bleibt liegen (und bekommt Geld). Das
- > ist ein merkwürdiger Bruch zu den übrigen Varianten, bei
- > denen immer drei Rollen ungespielt bleiben. Eigentlich wäre
- > es ja naheliegend, daß wie in der Viererversion bei sieben
- > Rollen vier gespielt werden (also jeder zwei) und der Rest
- > übrig bleibt.

Man muss halt taktischer reagieren, da man weiss, dass alle bis auf eine Rolle auch drankommen. Ich empfinde dies nicht als Einschränkung. Ein Unterschied zum Spiel mit 3-5 Personen ist es aber tatsächlich.

> B) Die Gebäudepreise passen nicht mehr.

- > Schon beim normalen Spiel variiert die Stärke der Gebäude
- > leicht je nach Mitspielerzahl. Z. B. ist im Dreierspiel der

> Hafen stärker, im Fünferspiel die Werft.

Ich finde es aber problematisch, die Preise zu verändern - welche Preise sollte man dann wie verändern? Als PR herauskam, haben hier einige gemeint, das Hospiz sollte teurer werden - auch das halte ich für falsch. Wenn beide Mitspieler um die Stärken und Schwächen der Gebäude wissen, sollten die Preise kein so grosses Problem sein, finde ich.

> Aber die Werft hat durch die nur zwei Schiffe deutlich an
> Bedeutung gewonnen, unser Eindruck war sogar, daß ihr
> Besitzer das Spiel fast sicher gewinnt.

Wenn einer wirklich massiv auf Gebäude spielt, kann man das, denke ich, schon kompensieren.

Alles Gute wünscht
Kathrin.

RE: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 10.09.02 18:01 (Beitrag Nr. 50923)

> ich gehe mal aus, dass Du die Zwei-Personen-Variante von alea
> meinst. Mittlerweile sollte man dies hinzufügen, da es ja auch
> eine Zwei-Personen-Variante von den Ditts gibt
Und dann gibt es noch die von der Pöppelkiste ...

Aber Du hast recht: Wenn ich nichts speziell dazusage, meine ich die offizielle Version des Spieleautors.

> Ein Unterschied zum Spiel mit 3-5 Personen ist es aber
> tatsächlich.

Erst einmal interessiert mich wirklich, wieso man hier so deutlich vom "Standard" abgewichen ist. Welche Variante einem nach einigen Probespielen besser gefällt, wäre noch getrennt zu diskutieren.

> Als PR herauskam, haben hier einige gemeint, das Hospiz sollte
> teurer werden ...

Und dann haben wir darüber diskutiert und eigentlich ist heute wohl Mehrheitsmeinung, daß das Hospiz keineswegs überstark ist und keine Änderung nötig ist.

Ich habe kein Problem damit, wenn Ähnliches bei der Diskussion hier herauskommt.

> Wenn beide Mitspieler um die Stärken und Schwächen der Gebäude
> wissen, sollten die Preise kein so grosses Problem sein, finde
> ich.

Nicht ganz. Jedes Gebäude gibt es nur einmal, und ein Zweierspiel ist grundsätzlich berechenbarer als ein Mehrpersonenspiel.

Mal angenommen, die These von der Werft als Siegenscheidendes Gebäude stimmt, dann kommen auch bald Taktiken, mit denen sich der Startspieler (oder eben der Nicht-Startspieler) den ersten Zugriff darauf sichern kann (bzw. vielleicht nicht sichern, aber die Abwehr des Zugriffs wird für den Gegner zu teuer).

> Wenn einer wirklich massiv auf Gebäude spielt, kann man das,
> denke ich, schon kompensieren.

Schwierig.

Das Problem ist, daß es beim Zweierspiel trotz der reduzierten Rohstoffe kaum Produktionsprobleme gibt. Und Aufseher und Kapitän kommen sicher jede Runde, wenn der Werftbesitzer das wünscht.

Das ist sehr stark.

RE: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Kathrin Nos](#)

Datum: 10.09.02 18:17 (Beitrag Nr. 50926)

"Ralf Arnemann" hat am 10.09.2002 geschrieben:

>> ich gehe mal aus, dass Du die Zwei-Personen-Variante von alea
>> meinst. Mittlerweile sollte man dies hinzufügen, da es ja auch
>> eine Zwei-Personen-Variante von den Ditts gibt
> Und dann gibt es noch die von der Pöppelkiste ...

Hihi, Du weisst aber, dass die Pöppelkiste von den Ditts ist?
Ich meinte also ebenfalls die Pöppelkistenvariante.

- > Erst einmal interessiert mich wirklich, wieso man hier so
- > deutlich vom "Standard" abgewichen ist. Welche Variante
- > einem nach einigen Probespielen besser gefällt, wäre noch
- > getrennt zu diskutieren.

Ok, das stimmt schon, das Spielgefühl ändert sich dadurch tatsächlich - meiner Meinung nach aber jedenfalls nicht zum Schlechteren!

- >> Wenn beide Mitspieler um die Stärken und Schwächen der Gebäude
- >> wissen, sollten die Preise kein so grosses Problem sein, finde
- >> ich.
- > Nicht ganz. Jedes Gebäude gibt es nur einmal, und ein
- > Zweierspiel ist grundsätzlich berechenbarer als ein
- > Mehrpersonenspiel.

Ja und Nein (IMHO). Es stimmt, dass durch das nur einmalige Vorhandensein der Wettkampf um die Gebäude grösser, und vor allem schärfer ist (dies und alles weitere IMHO, ich schreibe es jetzt nicht dauernd dazu). Ist das Spiel dadurch berechenbarer? Dem würde ich nur eingeschränkt zustimmen. Auch im Zweipersonen-Spiel ist z.B. ein Glücksfaktor durch das Ziehen der Plantagen drin. Und auch danach muss man seine Strategie ausrichten.

- > Mal angenommen, die These von der Werft als
- > Siegentscheidendes Gebäude stimmt, dann kommen auch bald
- > Taktiken, mit denen sich der Startspieler (oder eben der
- > Nicht-Startspieler) den ersten Zugriff darauf sichern kann
- > (bzw. vielleicht nicht sichern, aber die Abwehr des
- > Zugriffs wird für den Gegner zu teuer).

Mmh, vielleicht nehme ich das einfach mal als Anregung, bei unseren nächsten Partien darauf zu achten - falls sich was Berichtenswertes ergibt, poste ich es hier.

- >> Wenn einer wirklich massiv auf Gebäude spielt, kann man das,
- >> denke ich, schon kompensieren.
- > Schwierig.
- > Das Problem ist, daß es beim Zweierspiel trotz der
- > reduzierten Rohstoffe kaum Produktionsprobleme gibt. Und
- > Aufseher und Kapitän kommen sicher jede Runde, wenn der
- > Werftbesitzer das wünscht.
- > Das ist sehr stark.

Man kann schon die Schiffe recht gut blockieren. Und wenn der Werftbesitzer ein Lagerhaus voller Mais hat, muss man zusehen, dass man dann den Aufseher vor dem Kapitän nimmt, um ihm wegen Maismangels (beim Beispiel Mais - oder eben der entsprechende andere Rohstoff) den Nachschub abzustellen, und selbst trotzdem zu produzieren (vor allem, wenn man absehen kann, das Zeug auch zu verschiffen). Lustig ist es auch, wenn man selbst einen Rohstoff übrig hatte, schnellstmöglich den Kapitän zu Beginn der nächsten Runde rauszunehmen, also vor dem nächsten Aufseher (das, zugegeben, ist berechenbar).

Alles Gute wünscht
Kathrin.

RE: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 11.09.02 10:11 (Beitrag Nr. 50943)

- > Hihi, Du weisst aber, dass die Pöppelkiste von den Ditts ist?
- Nein, daß ist mir neu.
- Schade, bedeutet ja, daß wir nur zwei statt drei Varianten haben

Teile der Varianten gefallen mir ganz gut: Die Rollenverteilung (mit 4 aus 7) und das zusätzliche Viererschiff.

Die dazu gelosten Gebäude sind natürlich sehr Geschmackssache (mir liegt das nicht). Im Prinzip (Material vorausgesetzt) könnte man diesen Zusatz auch mit den Mehrpersonenvarianten spielen.

Re: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 10.09.02 18:47 (Beitrag Nr. 50929)

Website: www.pelek.de

Hi Ralf,

Ralf Arnemann schrieb:

- > A) Zuviele Rollen werden gespielt.
- > Von den sieben ausliegenden Rollen werden immer sechs
- > gespielt, nur eine bleibt liegen (und bekommt Geld). Das ist
- > ein merkwürdiger Bruch zu den übrigen Varianten, bei denen
- > immer drei Rollen ungespielt bleiben. Eigentlich wäre es ja
- > naheliegend, daß wie in der Viererversion bei sieben Rollen
- > vier gespielt werden (also jeder zwei) und der Rest übrig
- > bleibt.

Das bringt deutlich mehr Geld ins Spiel, was sich als Problem erweisen kann, da evtl. so andere "Geldgebäude" unattraktiver werden. Diesbezüglich hat's mir gefallen, auch wenn die 6er-Rollenwahl natürlich andere Problematiken aufwirft...

- > M. E. wird das taktische Element deutlich eingeschränkt, wenn
- > fast sicher in jeder Runde jede Rolle auch gespielt wird,
- > insbesondere muß man oft auch Rollen spielen, die nur dem
- > Gegner nützen.

Sehe ich ähnlich, empfinde ich jedoch nur teilweise als Problem. Zwei Sachen, die mir spontan einfallen: die teure "Uni" wird sehr unattraktiv, da man fast sicher vom Bürgermeister ausgehen kann. Ein weiterer Effekt: durch häufige Aufseher/Kapitän-Kombos verstärken sich Gebäude wie Manufaktur und Werft.

- > B) Die Gebäudepreise passen nicht mehr.
- [...]
- > Aber manche Gebäude sind deutlich wertvoller oder unnützer
- > als im Basisspiel.
- > Man kann es verschmerzen, daß z. B. die Bauhütte nun fast
- > völlig überflüssig ist.
- > Aber die Werft hat durch die nur zwei Schiffe deutlich an
- > Bedeutung gewonnen, unser Eindruck war sogar, daß ihr
- > Besitzer das Spiel fast sicher gewinnt.
- > Umgekehrt ist der Hafen ziemlich geschwächt, die Markthallen
- > dagegen deutlich wertvoller.

Im Großen und Ganzen teilen ich Deinen Eindruck, wobei meiner Meinung nach auch die Manufaktur gewinnt und einen Gegenpol zur Werft darstellt. Zwar wird man viele der produzierten Sorten wegwerfen, aber es bringt doch reichlich Geld, und so viel liegt nicht auf den Rollen (siehe 6er-Wahl...). Und wenn man sich die Schiffe halbwegs geordnet belegt (man kann's ja viel besser abschätzen), gibt's auch noch ein paar Punkte. Zudem hat man verschiedene Waren für's Handelshaus, so dass man kaum ein Kontor braucht - eher Markthallen dann.

Ich bin derzeit der Meinung, dass jemand, der Manufaktur UND Werft besitzt, die größten Siegchancen hat. Verteilen sich die beiden, und das ist bei ihrem hohen Preis die Regel (bzw. wenn nicht, dann hat einer vielleicht auch geschlafen), würde ich es als relativ ausgewogen ansehen - wobei das immer von der Spielweise abhängt. Die Werft ist vielleicht einfacher zu spielen und liefert Verschiffsstrategie, die Manufaktur bietet die vielleicht etwas anspruchsvolleren Gebäude-/Mischstrategien an.

- > Da stellt sich doch die Frage, ob man nicht an den
- > Gebäudepreisen doch etwas tun muß oder gar die
- > Gebäudeeigenschaften verändern sollte (z. B. Werft nicht mehr
- > als beliebig großes Schiff).

Ich denke, man kann da durchaus ein bissl sinnvoll basteln, um das Ganze zu optimieren, sowohl was Preise als auch Eigenschaften angeht. Manche Gebäude sollte man vielleicht auch ganz über Bord werfen und durch andere ersetzen (z. B. Bauhütte, ja auch von Dir genannt). Ich habe aber diesbezüglich selbst noch leider nichts ausprobiert, sondern bisher nur darauf geachtet, was die Variante unverändert für mich an Positivem oder Negativem zu bieten hatte. Mit dem Gebäudegenerator kann man ja aber nun ganz schnell mal was Schickes

ausprobieren

Ich hoffe, Dir trotzdem etwas bei den Vorüberlegungen hinsichtlich möglicher Veränderungen Anregungen gegeben zu haben und bin mal gespannt, was andere Runden so als Eindrücke hatten, gerade bzgl. der Manu/Werft-Überlegung.

Ciao,
Roman

Re: 6 von 7...

Autor: **Stefan Brück**

Datum: 10.09.02 22:11 (Beitrag Nr. 50930)

Ralf Arnemann schrieb:

- > A) Zu viele Rollen werden gespielt.
- > Von den sieben ausliegenden Rollen werden immer sechs
- > gespielt, nur eine bleibt liegen (und bekommt Geld). Das ist
- > ein merkwürdiger Bruch zu den übrigen Varianten, bei denen
- > immer drei Rollen ungespielt bleiben. Eigentlich wäre es ja
- > naheliegend, daß wie in der Viererversion bei sieben Rollen
- > vier gespielt werden (also jeder zwei) und der Rest übrig
- > bleibt.

3 Geld pro Runde für 2 Spieler wäre offensichtlich zuviel! Selbst 2 Geld ist u.E. noch zu viel, weswegen wir uns auch gegen die 3:2-Verteilung der Rollen entschieden haben.

(Außerdem gilt die Möglichkeit, zweimal hintereinander zu spielen, ja für jeden, insofern können wir hier eigentl. keine wirklichen Nachteile entdecken.)

Außerdem meinen wir, dass es durchaus sinnvoll ist, dass möglichst viele Rollen dran kommen (wie im 5er-Spiel ja auch), da andernfalls Strategien noch mehr vertieft und eingefahren werden können, was das Spiel ja eher langweilig werden lässt...

So aber muss man auch mal überlegen, eine Rolle früher zu nehmen, so dass sie 2 Züge später dem Gegner nicht evtl. *noch* dienlicher wäre.

- > Aber manche Gebäude sind deutlich wertvoller oder unnützer
- > als im Basisspiel.
- > Man kann es verschmerzen, daß z. B. die Bauhütte nun fast
- > völlig überflüssig ist.
- > Aber die Werft hat durch die nur zwei Schiffe deutlich an
- > Bedeutung gewonnen, unser Eindruck war sogar, daß ihr
- > Besitzer das Spiel fast sicher gewinnt.
- > Umgekehrt ist der Hafen ziemlich geschwächt, die Markthallen
- > dagegen deutlich wertvoller.
- >
- > Da stellt sich doch die Frage, ob man nicht an den
- > Gebäudepreisen doch etwas tun muß oder gar die
- > Gebäudeeigenschaften verändern sollte (z. B. Werft nicht mehr
- > als beliebig großes Schiff).

Das ist natürl. jedem selbst überlassen. Wir wollten dies bei einer Variante aber unbedingt vermeiden, da es zu zuviel Verwirrung geführt hätte, zumind. zu Beginn. Und diese "Arbeit" vor den ersten Partien wollten wir euch ersparen...

Doch jetzt, mit dem "genialen Gebäude-Generator" (GGG), kann sich ja jeder seine Gebäude so "umbauen", wie er sie für richtig hält: das eine teurer, das andere billiger, das dritte eingeschränkter usw.

- > Beim Punkt A) würde mich vor allem eine Alea-Stellungnahme
- > interessieren, es wird wohl einen Grund geben, daß man nicht
- > die naheliegende "4 aus 7"-Option gewählt hat.

s.o.

- > Und bei B) wäre es schön einige Anregungen zu sammeln, um
- > dann zu überlegen, ob man den Gebäudebestand neu austarieren
- > sollte.

Hier können wir nicht dienen, da uns bislang noch niemand Gebäudemodifikationen vorgeschlagen hat. Lediglich der Wechsel von 3:3 auf 3:2 kommt häufiger...

Grüße.
Stefan

Re: 6 von 7...

Autor: [Ralf Arneemann](#)

Datum: 11.09.02 10:57 (Beitrag Nr. 50949)

- > 3 Geld pro Runde für 2 Spieler wäre offensichtlich zuviel!
- Aha, das war also der Grund.
Er war zumindestens nicht so offensichtlich, daß ich darauf gekommen wäre

Schon richtig, es kommt mehr Geld ins Spiel - aber das ist doch m. E. nur der schwächste von drei Faktoren, die bei der Zweiversion für mehr Reichtum sorgen. Und die anderen beiden, besserer Zugriff aufs Handelshaus und leichter Zugang zu Steinbrüchen, werden gerade von der 6 aus 7 Regelung verstärkt!
Ich gehe in Summe eher davon aus, daß bei 4 aus 7 insgesamt weniger Geld im Spiel wäre.

Es wäre übrigens eine Überlegung wert, 4 aus 7 zu spielen und auf die ungebrauchten Rollen nur jeweils eine halbe Dublone zu legen (das wäre dann schon eine Materialänderung, die alea natürlich erst einmal vermeiden wollte).

- > Außerdem meinen wir, dass es durchaus sinnvoll ist, dass
 - > möglichst viele Rollen dran kommen (wie im 5er-Spiel ja auch), Auch beim Fünferspiel werden nur knapp über die Hälfte der Rollen gespielt, regelmäßig werden wichtige Rollen in gewissen Spielphasen deutlich häufiger gespielt als andere.
- Das wird bei 6 aus 7 ziemlich egalisiert.

OK, wahrscheinlich sind 4 vs. 6 aus 7 halt Varianten, die letztlich Geschmackssache bleiben.

Gebäudeveränderungen:

- > Wir wollten dies bei einer Variante aber unbedingt vermeiden,
 - > da es zu zuviel Verwirrung geführt hätte, zumind. zu Beginn.
- Das ist auch sehr vernünftig.

Jetzt hat man erst einmal mit wenig Veränderungen ein Basisspiel, das funktioniert und ähnlich gut ist wie viele andere Zweierspiele am Markt.

Das "normale" Puerto Rico ist aber wesentlich besser als der größte Teil der Konkurrenz - dieser Vorsprung an Spielreiz ist m. E. bei der Zweivariante weggefallen, weil die Gebäude eben nicht mehr so genial austariert sind.

- > Doch jetzt, mit dem "genialen Gebäude-Generator" (GGG), kann
- > sich ja jeder seine Gebäude so "umbauen", wie er sie für
- > richtig hält:

Richtig. Und es lohnt sich wohl, in diese Diskussion einzusteigen um eine "Profiversion" für Zwei zu entwickeln.

Roman hat Beispiele genannt.

Werft und Manufaktur sowie die Markthallen sind stärker geworden, Hospiz und Uni schwächer, die Bauhütte fast wertlos.

Alles bezogen natürlich auf die 6 aus 7 Version.

Mein erster Vorschlag wäre die Beschränkung der Werft bei der Zahl der zu verschiffenden Rohstoffe.

Zweite Idee wäre ein Gebäude, daß eine Rolle für die nächste Runde sperrt.

Drittens sollte man vielleicht den Hafen etwas aufpäppeln.

Wer hat noch Ideen?

Re: 6 von 7...

Autor: **Hans-Jürgen Blechinger**

Datum: 11.09.02 22:24 (Beitrag Nr. 50986)

Ich könnte mir vorstellen, dass folgende Variante funktioniert:

Es werden nur 4 der 7 Rollen gespielt. Am Schluß legt der noch amtierende Gouverneur auf eine der drei

verbliebenen Rollen 1 Dublone.

Somit kommt nicht so viel Geld ins Spiel und man kann gezielt eine Rolle für den Gegner attraktiver machen, damit er diese nimmt und eine andere, die man selber möchte, liegen läßt, oder aber selbst von der Dublone profitieren, wenn der Gegner diese Rolle gar nicht nehmen möchte.

Ich konnte diese Variante mangels Gelegenheit leider noch nicht ausprobieren.

Hans-Jürgen

Re: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Wolfgang Ditt](#)

Datum: 11.09.02 09:38 (Beitrag Nr. 50940)

Website: www.poeppekiste.de

Hallo,

>Da stellt sich doch die Frage, ob man nicht an den Gebäudepreisen doch etwas tun muß oder gar die Gebäudeeigenschaften verändern sollte (z. B. Werft nicht mehr als beliebig großes Schiff).<

Wenn man immer mit dem gleichen Partner spielt, gibt es ein System, um die Gebäude nach und nach einzumessen: die Gebäude des Siegers werden um 1 Dublone teurer, die des Verlierers um 1 Dublone billiger. Alle nicht gekauften Gebäude behalten ihren Preis.

Wolfgang

Re: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 11.09.02 10:07 (Beitrag Nr. 50941)

Eine sehr schöne Idee!

Ich habe grundsätzlich eine Vorliebe für so selbstregulierende Mechanismen.

Natürlich sind die Ergebnisse erst einmal nur für die beiden betroffenen Spieler gültig.

Aber wenn sich in der Bewertung Parallelen zwischen verschiedenen Paarungen zeigen, wäre das als "marktgerechte" Bewertung ein guter Hinweis für allgemeine Regelmodifikationen.

Ein gewisses Problem sehe ich allerdings darin, daß es keinen stabilen "eingeschwungenen" Zustand gibt. Wenn ein Gebäude genau richtig bewertet ist, kann es trotzdem nach oben oder unten schwanken.

Re: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Roman Pelek](#)

Datum: 11.09.02 10:58 (Beitrag Nr. 50950)

Website: www.pelek.de

Hi Ralf,

Ralf Arnemann schrieb:

- > Ein gewisses Problem sehe ich allerdings darin, daß es keinen
- > stabilen "eingeschwungenen" Zustand gibt. Wenn ein Gebäude
- > genau richtig bewertet ist, kann es trotzdem nach oben oder
- > unten schwanken.

Naja, das macht doch nichts, zumindest spricht's nicht gegen das Verfahren an sich. Wenn man sowas in mehreren Partien mit verschiedenen Spielern feststellt, nagelt man das Gebäude halt definitiv in der Mitte fest, um Ruhe im Karton zu haben. Irgendwann sollte man mit so einem Näherungsverfahren ein relativ ausgewogenes Set erhalten, wenn man das über genug Partien mit genug verschiedenen Spielern austestet.

Ansonsten kann man dasselbe ja mit den Eigenschaften der (zumindest neuen eigenen) Gebäude machen: je nach Spielverlauf/-ergebnis die Eigenschaften etwas stärken oder schwächen. Das gibt einem noch mehr Spielraum zum "Feintuning". Und wenn man feststellt, dass ein Gebäude über mehrere Partien immer wieder liegen bleibt, sollte man's vielleicht auch mal mit dem Nach-Unten-Korrigieren probieren, um Anreize zum "Antesten" zu schaffen. Danach kann man's ja in gewohnter Weise wieder hochsetzen, wenn's zu gut war

Ciao,

Roman

Re: Diskussionspunkte zur Zweier-Version von Puerto Rico

Autor: [Ralf Arneemann](#)

Datum: 11.09.02 11:14 (Beitrag Nr. 50955)

> Naja, das macht doch nichts, zumindest spricht's nicht gegen
> das Verfahren an sich.

Schon richtig.

Zumindestens dann, wenn man es nur verwendet, um eine angemessene Gebäudebewertung anzupeilen (vor allem bei Neuerfindungen), um danach die Preise zu fixieren.

Als Dauerverwendung wäre es aber nervig.

Wobei ich gerade überlege, daß auch hier die Verwendung von halben Dublonen (wie oben für die liegengebliebenen Rollen angedacht) eine gute Idee sein könnte.

4 aus 7

Autor: **Matthias Streicher**

Datum: 11.09.02 13:44 (Beitrag Nr. 50967)

Wir haben bisher die Variante 4 aus 7 mit den Alea-Regeln gespielt, da wir es im Vorfeld einfach für schlecht hielten mit 6 aus 7 zu agieren. Nach drei Spielen in der 4/7 Variante hat sich diese als relativ gut erwiesen, dass Spiel wirkt ausgewogen und macht Spass. Wie gesagt ein subjektiver Eindruck zumal 6/7 noch nicht getestet wurde. Wer hat ähnliche Erfahrungen mit 4/7 gemacht?

Matthias

(der erst 12 PR-Partien gespielt hat und sich wie ein Greenhorn vorkommt)

Re: PR zu zweit - Nicht enttäuscht (Alea)

Autor: [Sylvia Berger](#)

Datum: 03.06.02 10:31 (Beitrag Nr. 44599)

Hallo,

uns gefällt Puerto Rico auch zu zweit sehr gut.

(Dank Feiertag und Brückentag konnten wir die 2-Personen-Variante schon mehrfach testen.)

Ich finde schon, daß der Spielablauf zu zweit wieder etwas anders ist, dass andere Strategien notwendig sind und die Wertigkeit der Gebäude etwas anders ist als im Mehrpersonenspiel.

Unsere Erfahrungen bisher:

Hospiz wird deutlich schwächer. Während es im Mehrpersonenspiel einer der wenigen Garanten für die ausreichende Versorgung mit Kolonisten ist, läßt sich zu zweit ein Spiel auch dann gewinnen, wenn der Gegner sich sowohl Hospiz als auch Universität geschnappt hat. Einfach ein großes Produktionsgebäude unbesetzt lassen, dann vielleicht noch 1 oder 2 andere Felder leer lassen, schon kommen min. 5-6 Kolonisten pro Runde ins Spiel, die - im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel - eben nur durch 2 Personen geteilt werden - für den Bürgermeister sind das dann mal schnell 4 neue Kolonisten in einer Runde. Reicht völlig aus. (nicht vergessen so schnell wie möglich die Festung zu kaufen - und der Gegner kann seine Hospiz/Uni-Strategie vergessen)

Sehr stark: Kontor. Da bei 2 Spielern erst mal nur wenige verschiedene Waren produziert werden und damit das Handelshaus über mehrere Runden halb besetzt dasteht, ist das Kontor schon in der Anfangsphase eine gute Geldquelle.

Stark wie im Mehrpersonenspiel: Markthallen, Manufaktur.

Schwach wie im Mehrpersonenspiel: Hazienda

Welche Erfahrungen habt Ihr bisher gemacht?

Grüße

Sylvia

PR-Variante für 2 Personen da!

Autor: [Mauggel](#)

Datum: 29.05.02 20:03 (Beitrag Nr. 44415)

Website: www.aleaspiele.de/Pages/Versions/

Hallo!

Habe gerade entdeckt, daß endlich die 2-Personen-Variante für Puerto Rico auf der alea-Seite online geschaltet ist!
Viel Spaß dann beim Zocken!

<http://www.aleaspiele.de/Pages/Versions/>

Re: PR-Variante für 2 Personen da!

Autor: [Patrik Rüegge](#)

Datum: 30.05.02 13:23 (Beitrag Nr. 44443)

Da war mein Vorschlag unter

<http://www.spielbox-online.de/phorum4/read.php4?f=1&i=43317&t=42667>

gar nicht so daneben...

Die offiziellen Regeln haben für mich folgendes Verbesserungspotential:

- unterschiedliche Plantagen für Startspieler: Nicht notwendig, siehe auch die zahlreichen Diskussionen im Forum zum Vorteil des Maisspielers: Alternative: 2 mal Indigo

- Die Siegpunkte sind zu hoch: 10 weniger genügen nach meinen Erfahrungen für ein gutes Balancing

- Der Spielverlauf hat den Nachteil, dass ein Spieler zweimal nacheinander an die Reihe kommt. Alternative: nur 5 Rollen werden pro Runde gezogen (auf ersten Blick asymmetrisch, über den Ganzen Ablauf gesehen jedoch symmetrisch), es wird zweimal Geld verteilt auf die restlichen beiden Rollen

Was meint Ihr dazu?

Puerto Rico für 2 Personen (Ridder)

Autor: [Patrik Rüegge](#)

Datum: 09.05.02 16:09 (Beitrag Nr. 42667)

Es wurde an anderer Stelle (<http://www.spielbox-online.de/phorum4/read.php4?f=1&i=38642&t=38642>) folgender Vorschlag unterbreitet von Ernst-Jürgen Ridder:

Spielvorbereitung für 2 Spieler

Gebäude: Maximal 2 Produktionsgebäude, sonst

keine Verknappung

Geld: je 2 Dublonen

Spielepunktchips: 50 Punkte

Plantagen-Plättchen Start: je ein Indigo

Plantage Plättchen Auslage: 3 Stapel, 3 offen

Steinbruch: alle 8 Plättchen

Rollenkarten: Alle ausser den beiden Goldsuchern

Warensteine: Alle

Kolonisten-Steine: 35

Kolonistenschiff: 2 Kolonisten

Transportschiffe: Schiffe mit 4, 5 und 6 Ladeflächen

Spielablauf:

Gouverneur(Startspieler):

Es wird jeweils ausgewürfelt, wer Gouverneur (Startspieler) ist.

Es wird aber in jedem Fall gewechselt,
wenn einer zweimal hintereinander Startspieler war.

Rollenwahl:

Der Startspieler wählt zuerst eine Rolle aus, dann der andere,
dann nochmal der Startspieler und wieder der andere, ehe dann eine Runde beendet ist.

Der restliche Spielverlauf ist analog zu den Grundregeln

Meine Feststellung war, dass es sich auch zu zweit wunderbar damit spielen lässt. Gegenüber der Mehrspielervariante ist mir aber folgendes aufgefallen:

- Das Spielende wird wegen Siegpunkten oder Kolonisten bestimmt, Gebäudeplätze waren immer noch 3-4 frei
- Das Verknappungselement fehlt bei den Rohstoffen wie bei den Gebäuden

Deshalb mein alternativer Vorschlag:

Spielvorbereitung für 2 Spieler: Kompetitiver Vorschlag

Gebäude: Maximal 2 Produktionsgebäude

(d.h nur 1* kleine/normale
Indigoküpererei/Zuckermühle),

Ausbaugebäude(violett) je nur einmal

Geld: je 2 Dublonen

Spielchip: 60 Punkte

Plantagen-Pit. Start: je ein Indigo

Plantagen-Pit. Auslage: 3 Stapel, 3 offen

Steinbruch: 6 Plättchen

Rollenkarten: Alle ausser den beiden Goldsuchern

Warensteine: Alle Waren -2 (Kaffe 6, Tabak 7, Mais 8,
Zucker 9, Indigo 10)

Kolonisten-Steine: 43

Kolonistenschiff: 2 Kolonisten

Transportschiffe: Schiffe mit 4, 5 und 6 Ladeflächen

Spielablauf sonst identisch.

Was haltet Ihr davon?

Re: Puerto Rico für 2 Personen

Autor: [Holger](#)

Datum: 10.05.02 13:03 (Beitrag Nr. 42718)

Ich denke die Beschränkung auf je ein violette Gebäude ist Pflicht. Die Produktionsgebäude würde ich nicht beschränken wollen. Das ergibt sich über die Kolonisten von alleine.

Die restlichen Anpassung würde ich von dem ersten Vorschlag übernehmen.

Vielleicht sollte man noch den Spielablauf etwas ändern.

Beide Spieler sind immer abwechselnd an der Reihe. Nachdem drei Rollen ausgewählt wurden, 'wechselt' der Gouverneur. Es gibt also wieder alle Rollen.

Re: Puerto Rico für 2 Personen

Autor: [Patrik Rügge](#)

Datum: 17.05.02 11:11 (Beitrag Nr. 43317)

Danke Holger, da hat man wenigstens nicht das Gefühl, der Einzige zu sein der sich für das Thema interessiert .-)

Warten alle passiv auf den offiziellen Alea Vorschlag? Irgend einen Grund muss es wohl gegeben haben, dass der Autor das Spiel für 3-5 Spieler konzipiert hat. (Auch mir gefällt der Mehrspielermodus leicht besser, aber ich finde auch zu zweit hat es seinen Reiz)

Holgers Spielmechanismus mit der Rollenwahl finde ich auch besser als den ursprünglichen Vorschlag, das Spiel läuft runder. In meinen (nicht repräsentativen) Spielen hat sich gezeigt, dass vom ursprünglichen Vorschlag die

Kolonisten und Spielpunkte tatsächlich ausgewogener ist - auch wenn meiner Meinung nach 5 Kolonisten mehr nicht schaden.

Ich bin aber immer noch der Meinung, dass die Warensteine (ebenso die Steinbrüche) reduziert werden sollten, um den Aufseher aufzuwerten, sonst gibt es so gut wie keine Rohstoffverknappungen.

Dann wäre ich bei folgendem Vorschlag angelangt:

Spielvorbereitung für 2 Spieler: Konsolidierter Vorschlag
Gebäude: Je zwei Produktionsgebäude, Ausbaugebäude (violett) nur einmal
Geld: je 2 Dublonen
Spielpunktchips: 50 Punkte
Rollenkarten: Alle ausser den beiden Goldsuchern
Plantagen-Plättchen Start: je ein Indigo
Plantage Plättchen Auslage: 3 Stapel, 3 offen
Steinbruch: 6 Plättchen
Warensteine: Alle Waren -2 (Kaffe 7, Tabak 7, Mais 8, Zucker 9, Indigo 9)
Kolonisten-Steine: 35 (/40)
Kolonistenschiff: 2 Kolonisten
Transportschiffe: Schiffe mit 4, 5 und 6 Ladeflächen

Spielablauf:

Gouverneur(Startspieler):

Jeder Spieler ist abwechselnd Gouverneur.

Rollenwahl:

Der Startspieler wählt zuerst eine Rolle aus, dann der andere, dann nochmal der Startspieler, ehe dann eine Runde beendet ist (es bleiben jeweils 3 Rollen unbenutzt).

Der restliche Spielverlauf ist analog zu den Grundregeln

Re: Puerto Rico - Zweier-Variante (herkömmlich)

Autor: **Roderik**

Datum: 24.04.02 17:01 (Beitrag Nr. 41542)

Ich hätte da noch eine (viel einfacher zu realisierende) 2er Variante:
Jeder Spieler bekommt ZWEI! Inseln, die sich diagonal gegenüber liegen...

also: Spieler A Spieler B
Spieler B Spieler A

sämtliche Spielvorbereitungen wie bei 4 Spielern.

Vorteil: Man muss nicht grossartig an den Regeln herumfeilen (Gouverneur wandert ganz normal eine Insel weiter) und sie funktioniert (zumindest empfand ich es so) ziemlich gut...

Und wer gewinnt dann?

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 26.04.02 12:03 (Beitrag Nr. 41678)

Die Variante klingt gut.

Wie ermittelt Ihr den Sieger?

Gewinnt der mit der besten Insel oder werden die beiden Inseln zusammengezählt?

Das führt ja jeweils zu völlig unterschiedlichen Strategien - und beide Varianten könnten ihre Qualität haben.

Re: Und wer gewinnt dann?

Autor: **Roderik**

Datum: 27.04.02 02:41 (Beitrag Nr. 41712)

Wir haben bis jetzt nur auf "beste Insel" gespielt, aber das zusammenzählen könnte auch interessant sein...

Puerto Rico - Variante für 2 (Ridder)

Autor: [Ernst-Jürgen Ridder](#)

Datum: 07.03.02 22:33 (Beitrag Nr. 38642)

Website: www.djridder.de

Hallo ihr, die ihr das Spiel vielleicht auch schon habt,

hat jemand schon eine Idee, wie man Puerto Rico zu zweit spielen kann?

Reicht es aus, von allen kleinen Gebäuden einfach nur je eins zu nehmen und im übrigen den Grundaufbau entsprechend zu kürzen, also: nur 50 Siegpunkte, nur 3 Plantagen-Plättchen, nur 35 Kolonisten-Steine, ansonsten Aufbau wie für 3 Spieler?

Was meint ihr?

Gruß

Ernst-Jürgen (immer noch auf "Kriegsfuß" mit den Klammersätzen)

Autor: [Ernst-Jürgen Ridder](#)

Datum: 08.03.02 23:15 (Beitrag Nr. 38700)

Website: www.djridder.de

Hallo,

wir haben PR heute zu zweit gespielt, Aufbau so, wie von mir schon angesprochen, die Produktionsgebäude aber doch je 2x. Das Problem mit dem Gouverneur haben wir so gelöst, dass jeweils ausgewürfelt wurde, wer Startspieler ist, aber in jedem Falle gewechselt wurde, wenn einer zweimal hintereinander Startspieler war. Hinsichtlich der Rollenwahl haben wir so gespielt, dass erst der Startspieler eine Rolle wählt, dann der andere, dann nochmal der Startspieler und wieder der andere, ehe dann eine Runde beendet war. Wenn jeder nur einmal eine Rolle wählen darf, kommen bei 2 Spielern in einer Runde doch zu wenige Phasen dran.

Das lief schon ganz gut so.

Wir feilen noch daran.

Hat jemand andere Vorschläge?

Gruß

Ernst-Jürgen