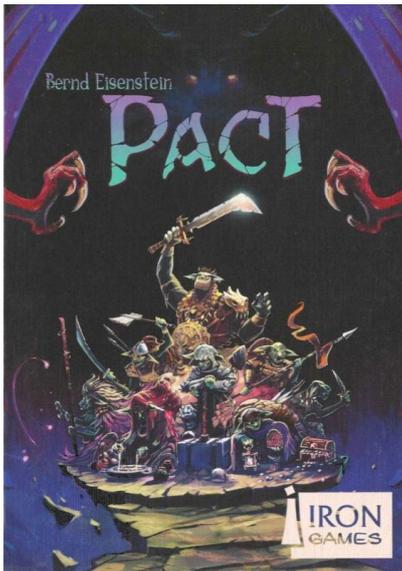


# Pact



<b>Name</b>	Pact
<b>Autor</b>	Bernd Eisenstein
<b>Grafik</b>	Javier González Cava
<b>Verlag</b>	Iron Games
<b>Erscheinungsjahr</b>	2019
<b>Genres</b>	Kartenspiel, Ablegespiel, Fantasyspiel
<b>Spieler</b>	1-5
<b>Dauer</b>	Ca. 30-45 Minuten
<b>Altersgruppe</b>	Ab 10 Jahren
<b>Produktmasse ca.</b>	17,8 x 12,8 x 4 cm
<b>Gewicht ca.</b>	313 g
<b>Auszeichnungen</b>	-

*Ein Trupp bewaffneter Goblins auf einem Felsvorsprung und wappnet sich gegen eine Bedrohung, die nur anhand von zwei Klauen und im Dunkeln glühenden Augen sichtbar ist und die über dem Geschehen schwebt.*

Wir Goblins trachten danach, am Schluss der Partie der mächtigste Goblinclan von allen zu sein. Aber um das zu erreichen, müssen wir notgedrungen mit anderen paktieren.

Als Spieler werben wir Goblins aus sechs Clans aus der offenen Auslage an und erfüllen durch Ausspielen dieser Karten besondere Aufgaben. Das Spiel erstreckt sich dabei über drei Jahreszeiten (Frühling, Sommer und Herbst), deren Aufgaben immer schwieriger zu erfüllen sind. Da wir normalerweise pro Zug immer nur zwei Goblins anwerben dürfen und das Ausspielen von bis zu drei Karten im gleichen Zug nicht erlaubt ist, kann es eine Weile dauern, bis in der persönliche Auslage alle geforderten Goblins gesammelt wurden. Da ist es ganz praktisch, dass man die angrenzenden Nachbarn in einen Pakt zwingen kann, was im Grunde heißt, dass man den Mitspieler nötigt, einige oder alle seiner ausliegenden Karten für die Erfüllung der Aufgabe zur Verfügung zu stellen. Alleine erfüllte Aufgaben sind lukrativer, es ist also immer eine Gratwanderung, ob man seine Auslage so attraktiv gestaltet, dass der Nachbar den Pakt anstrebt oder ob man es riskiert, die Auslage langsam zu entwickeln, um es alleine zu schaffen.