



Villa Paletti

EINS DRAUFGESETZT

Immer wenn meine Nachbarin vorwurfsvoll den Finger an die Lippen legt und mir damit zu verstehen gibt, dass ich zu viel Lärm mache, weil ihr Kleinkind mal wieder schläft, immer dann spiele ich gerade ein Spiel vom Zoch. Oder besser spielte, denn es ist gerade mit Gepolter in sich zusammengefallen. Erst war's der BAUSACK, dann BAMBOLEO, jetzt die VILLA PALETTI, sie ist am lautesten geraten.

Einstürzen kann nur, was vorher aufgebaut wurde. Drehen wir die Zeit also etwas zurück, eine halbe Stunde reicht. Wir alle sind Baumeister, die gemeinsam die VILLA PALETTI in die Höhe ziehen wollen. Gebaut wird mit Fertigteilen, großen bunten Holzplateaus, welche die Etagen bilden, und vielen, vielen Säulen, die diese Etagen stützen sollen.

Säulenlager

Der Bauplatz ist kreisrund, eine Pappscheibe, auf der zu Beginn alle Säulen aufgestellt werden, die wir später in unserer Villa verbauen wollen. Jeder Spieler hat seine eigene Säulenfarbe, und jeder hat dasselbe Sortiment an dicken, dünnen und eckigen Säulen.

Das erste Plateau wird gleich in Position gebracht und ruht auf einem Großteil der Säulen im Erdgeschoß.

Damit haben wir die Ausgangssituation.

Wer am Zug ist, stellt eine seiner Säulen von unten nach oben. „Oben“ heißt immer: das derzeit oberste Plateau. Am Anfang ist das einfach. Manche Säulen auf dem Bauplatz stehen noch

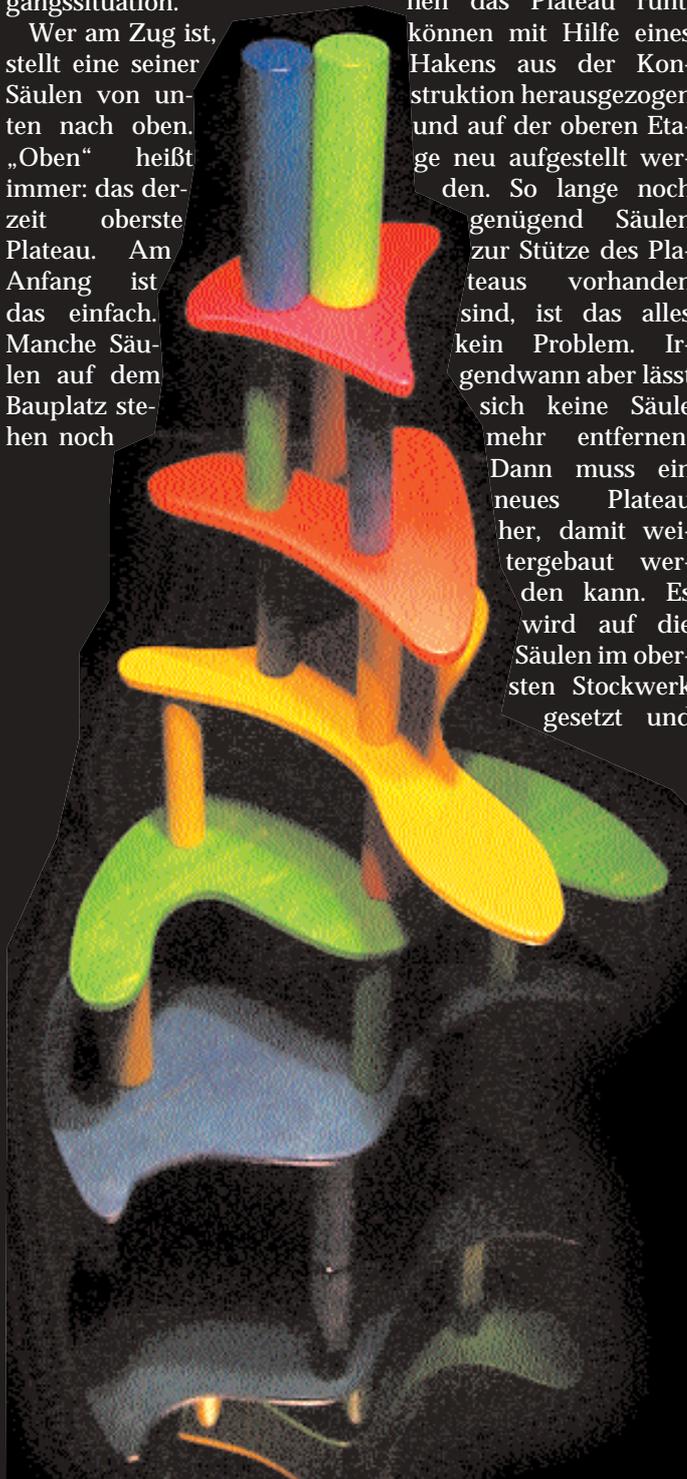
völlig frei. Andere, auf denen das Plateau ruht, können mit Hilfe eines Hakens aus der Konstruktion herausgezogen und auf der oberen Etage neu aufgestellt werden. So lange noch genügend Säulen zur Stütze des Plateaus vorhanden sind, ist das alles kein Problem. Irgendwann aber lässt sich keine Säule mehr entfernen. Dann muss ein neues Plateau her, damit weitergebaut werden kann. Es wird auf die Säulen im obersten Stockwerk gesetzt und

bildet eine neue Etage. Mit jedem neuen Stockwerk wachsen die Anforderungen an die Statik und damit auch die Anforderungen an die Baumeister. Die lockeren Gespräche verstummen, Konzentration macht sich breit, absolute Körperkontrolle ist gefragt. Man bewegt sich nur noch sehr vorsichtig, um bloß nicht an den Tisch zu stoßen und die „Villa Paletti“ zum Einsturz zu bringen.

Auch Taktik gefragt

Beim Bau ist nicht nur Geschicklichkeit gefordert, sondern auch Taktik. Die Säulen sind je nach ihrem Umfang unterschiedlich viele Punkte wert. In Betracht gezogen werden aber immer nur diejenigen, die gerade auf dem obersten Plateau stehen. Wer hier die meisten Punkte hat, bekommt das Baumeistersiegel – zumindest vorübergehend. Denn mit dem nächsten hochgezogenen Stockwerk ist alles bis dahin Gesammelte hinfällig, und wir rechnen wieder neu. Schön, wenn man dann noch Säulen hat, die man unten abreißen und oben neu aufbauen kann.

Der Baumeistersiegelträger gewinnt das Spiel, wenn die Villa einstürzt. Es sei denn, er hat selbst für den Einsturz gesorgt. Dann geht der Sieg an seinen Vorgänger. Das ist alles ganz schlicht und simpel geregelt.





Da stören keine komplizierten Abrechnungsmechanismen. Ohnehin ist das Gewinnen in diesem Spiel gar nicht so wichtig. Im Vordergrund steht das gemeinsame Aufbauerlebnis. Jeder hat den Ehrgeiz, die Villa möglichst hoch wachsen zu lassen oder auch gewagte architektonische Einfälle in die Praxis umzusetzen, die besondere Anforderungen an den Hobby-Statiker stellen.

Idee trägt unvermindert

Es ist faszinierend zu erleben, dass die Idee der Bauspiele noch lange nicht ausgereizt zu sein scheint.

Schon Zochs BAUSACK war genial. BAMBOLEO fast ebenso interessant. Auch JENGA – obwohl nicht von Zoch – muss erwähnt werden. Doch VILLA PALETTI ist noch eine Klasse besser. Im Konzert von Säulen und Plateaus sind ganz neue Balanceakte möglich.

Das Material ist für vier Personen ausgelegt. Ist man zu zweit, übernimmt jeder zwei Farben. Doch was bei anderen Spielen nur notdürftig funktioniert, tut dem Spielspaß hier keinen Abbruch. Und der ist auch zu dritt derselbe, so dass die VILLA PALETTI in jeder Besetzung gleich gut funktioniert.

Für Ende Februar ist eine Großversion des Spiels angekündigt, PALAZZO PALETTI.

VILLA PALETTI

Autor: Bill Payne
Grafik: Victor Boden
Verlag: Zoch
Preis: ca. 30 EUR
Spieler: 2 - 4
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 - 30 Minuten

Abstrakt ○○○○● Thema
 Glück ○○○○● Können
 Einfach ○○●○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	7	10	9	9
Balkenhol	9	10	10	7
Hardel	7	8	7	7
Herold	6	7	9	8
Heß, B.	6	8	7	10
Heß, D.	6	9	7	8
Knopf	8	9	8	8
Ruschitzka	7	9	8	9
Weigand	8	9	8	7

Den anzuschaffen werde ich mir wohl verkneifen müssen. Nicht auszudenken,

welchen Lärm der Palast beim Einsturz macht.

KMW