



Viva il Re!

WENN DU DENKST...

Der Weg nach oben, der Aufstieg auf der Karriereleiter war schon Thema in mehreren Spielen. Spontan erinnert man sich an Rudi Hoffmanns HEUCHEL & MEUCHEL. Oder auch an den KURIER DES ZAREN von Christiane Knepel und Antje Graf. Der Italiener Stefano Luperto hat auf ausgeklügelte Mechanismen und jedes Beiwerk verzichtet und das Thema auf das Wesentliche reduziert.

Ein gutes Dutzend illustrierter Figuren mit wohlklingenden italienischen Namen machen sich Hoffnung auf den Königsthron. Sie alle warten in den unteren Stockwerken eines Palastes auf ihren sozialen Aufstieg. Das ist wörtlich zu nehmen. Jedes Stockwerk repräsentiert die Rangfolge, jeder Aufstieg bringt die Aspiranten dem Thron näher, der Thron wartet im Dachgeschoss.

Die Verteilung der Thronkandidaten erfolgt im ersten Teil des Spiels. Der Reihe nach setzen die Spieler eine Figur nach der anderen nach eigenem Belieben in den Palast. Zuvor hat jeder eine Karte gezogen, die seine sechs Lieblingskandidaten nennt, diejenigen, die ihm Punkte bringen, wenn sie auf dem Thron sitzen. Nun könnte man meinen,

dass jeder Spieler gleich zu Beginn seine Favoriten so weit oben wie möglich platziert, um sie schnell auf den Thron zu bringen. Aber erstens hat jedes Stockwerk nur eine sehr begrenzte Aufnahmekapazität. Und zweitens muss ein Thronfolger auch erfolgreich gewählt werden.

Ein Veto genügt

Sind alle Kandidaten verteilt, beginnt das eigentliche Spiel. Wer am Zug ist, lässt eine beliebige Figur um ein Stockwerk aufsteigen. Das ist schon der ganze Spielzug. Natürlich darf ein Thronaspirant ein Stockwerk nur betreten, wenn dort noch Platz ist. Überspringen ist nicht erlaubt, absteigen auch nicht. So kommt es, dass

früher oder später auch die Herrschaften in den oberen Etagen sich nach oben bewegen müssen. Was in frühen Phasen der Partie nicht unbedingt als Vorteil empfunden wird. Denn sobald eine Figur den Königsthron betreten hat, wird das Spiel für eine Königswahl unterbrochen. In freier und geheimer Abstimmung spielen alle Spieler gleichzeitig eine Stimmkarte aus. Eine einzige Nein-Stimme reicht, um aus dem potenziellen König einen imponenten zu machen und ihn aus dem Schloss zu werfen.

Das Gemeine an dieser Wahl: Karten mit Nein-Stim-





men können nur einmal verwendet werden, dann kommen sie aus dem Spiel. Zwar bekommt jeder Spieler mehrere Nein-Karten auf die Hand (je nach Spielerzahl

deren abgelehnt wird, dann wird auch schon mal jemand gewählt, den eigentlich niemand wollte...

Wenn bei einer Königswahl nur Ja-Stimmen aufge-

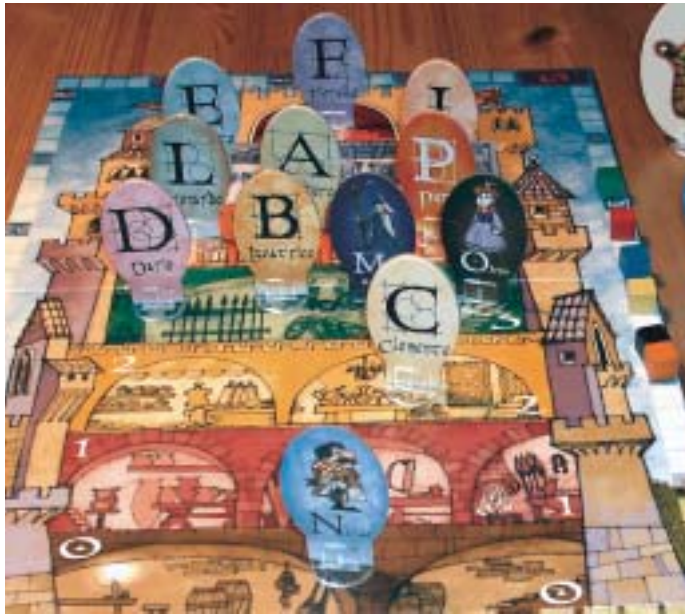
nicht leer aus, je nachdem, welches Stockwerk sie im Palast erreicht haben.

Drei solcher Spielrunden werden hintereinander gespielt, um einen Gesamtsieger zu ermitteln. Dabei gilt für die dritte Runde noch eine Sonderregel: Wer überhaupt keinen Punkt macht, bekommt dafür 33 Punkte gutgeschrieben, die höchstmögliche Punktzahl. Aber das ist Theorie, denn es bedeutet, mindestens fünf der eigenen Favoriten zuvor durch die Wahl fallen zu lassen, was bei uns noch niemand geschafft hat.

Der Verlag bezeichnet VIVA IL RE als „Bluff- und Denkspiel“. Viel „Denke“ ist allerdings nicht im Spiel, Bluff dagegen umso mehr und davon jede Menge. Ein herrlicher kurzweiliger Spaß, je mehr Personen mitspielen, desto besser. Wenn das Material reichen würde, sollte es auch zu siebt oder acht gut spielbar sein. Schnell erklärt ist es allemal.

Leider ist das Spiel etwas teuer geraten, zumal es in die Kategorie „schnell mal zwischendurch gespielt,

aber nicht abendfüllend“ fällt. Als Importspiel ist es auch nicht flächendeckend im Handel zu finden, sodass man selbst entscheiden mag, ob es den Aufwand lohnt, sich danach auf die Suche zu machen. *KMW*



zwei bis vier), aber der Vorrat ist eben begrenzt. Da überlegt man sich dann schon mal, ob man mit einem Kandidaten leben könnte, oder ob man darauf vertraut, dass er von anderen abgelehnt wird. Und wenn alle darauf vertrauen, dass ein Thronfolger von an-

deckt werden – und je länger das Spiel, desto wahrscheinlicher wird das – dann ist die Runde beendet, und es wird abgerechnet. Nicht nur, wer den Namen des Königs auf seiner zu Beginn gezogenen Favoritenkarte stehen hat, bekommt Punkte. Auch die anderen Kandidaten gehen



Titel: Viva il Re!
 Verlag: da Vinci Games
 Autor: Stefan Luperto
 Grafik: Daniele Barletta
 Spieler: 3 – 6
 Alter: ab ca. 8 Jahren
 Dauer: ca. 30 Minuten
 Regel: D, E, I, F, NL
 Preis: ca. 20 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Hardel	7
Herold	7
Heß, B.	7
Heß, D.	6

Vertrieb: Heidelberger Spieleverlag.