

Bauboom und Arbeitskräftemangel

Michael Menzel ist schuld daran, dass ich mir eine Lupe gekauft habe. Immer wenn er ein Spiel illustriert, gibt es jede Menge filigraner Details zu entdecken, die sich bei fortschreitender Altersweitsicht nur mittels eines Vergrößerungsglases offenbaren. Im Falle Arkadias wuseln ein paar Arbeiter am Rand des Spielplans herum und sind damit beschäftigt, eine ... – nein, keine Punkteskala, sondern eine Stadtmauer zu errichten. Doch die ist nur Deko. Der Hauptteil der Spielfläche ist noch leer. Lediglich ein paar Zeltlager lassen ahnen, dass hier in Kürze größere Aktivitäten bevorstehen.

Auf dem Spielplan soll die Stadt Arkadia entstehen. Im Zentrum ist ein Kastell geplant, drum herum Bauten unterschiedlicher Größen und Arten. Was gebaut werden soll, darüber haben die Initiatoren der Stadt, vier wohlhabende Familien, ganz konkrete Vorstellungen und diese mit Brief und Siegel festgehalten. Soll heißen: Es gibt Karten mit Bauaufträgen, die jeweils ein bestimmtes Gebäude zeigen und dazu ein Familiensiegel. Diese Aufträge auszuführen ist Sache der Spieler. Machen wir uns also an die Arbeit.

Vor Spielbeginn haben wir einige wenige Bauaufträge vom gemischten Stapel auf die Hand bekommen. Einen solchen Auftrag auszuführen, ist denkbar einfach. Ich spiele die Karte aus, lege das entsprechend geformte Pappplättchen als Gebäude auf den Spielplan und platziere

darauf ein Siegel der Familie, die den Bau in Auftrag gegeben hat. Fertig. Danach nehme ich mir einen neuen Bauauftrag, entweder vom verdeckten Stapel oder einer offen liegenden Auswahl.

Die Bauregeln sind überschaubar: Neue Gebäude dürfen nur auf freie Felder gelegt und müssen an bereits gebaute angefügt werden. Der Spielplan ist zur besseren Ausrichtung mit einem feinen Gitternetz überzogen, die Gebäude sind Polyminos.

Es treten auf: die Arbeiter

Bis hierhin klingt das alles sehr abstrakt, doch jetzt kommt Leben ins Spiel. Als zweite Aktionsmöglichkeit kann ich meine Arbeiter ins Spiel bringen, wenn ich am Zug bin, aber nur als Alternative zum Häuserbau und nicht gleichzeitig. Allerdings habe ich bei Spielbeginn gerade mal drei Arbeiter in die Hand bekommen, und das reicht hinten und vorne nicht. Die Arbeiter scheinen eher

interessierte Beobachter als Werk­tätige zu sein, werden sie doch um die Gebäude herum aufgestellt. Wo sie auch bleiben, bis das Spiel zu Ende ist.

Erst wenn ein Gebäude vollständig umzingelt ist (was auch durch Nachbarhäuser geschehen kann), gilt es als fertiggestellt. Und erst jetzt erhalten die Mitwirkenden ihren Lohn. Beteiligt sind alle Arbeiter, die neben dem Gebäude stehen und der



Spieler, der das Gebäude endgültig umschlossen hat. Jeder von ihnen bekommt ein Siegel der Familie, die das Haus hat bauen lassen.

Wie jetzt? Ein Siegel, kein Gold? Hab' ich mich hier nur für die Ehre abgerackert? Gemach, gemach, das Gold kommt später in die Kasse.

Wer ein Gebäude fertiggestellt hat, darf am Kastell weiterbauen, welches in der Mitte des Spielplans aus einzelnen Türmen entsteht. Sie erinnern an ihre Vettern aus TORRES, in Arkadia sind sie aber höher, ausgeprägter und mit richtigen Zinnen gestaltet. Auf dem Oberdeck jedes Turms ist ein Familiensiegel angebracht.



Blickt man von oben auf das Kastell, sind manche Siegel häufiger, andere seltener zu sehen. Und dieser Blick verrät uns, wie viele Goldstücke die einzelnen Siegel gerade wert sind. Da freiliegende Siegel gelegentlich wieder überbaut werden, ändert sich ihr Wert des öfteren.

Die Kunst, zum richtigen Zeitpunkt zu werten

Wann ich welche meiner Siegel in Gold eintausche, habe ich selbst in der Hand. Das ist nämlich eine weitere Aktionsmöglichkeit, die ich in meinem Zug wahrnehmen kann, *zusätzlich* zu den anderen. Spieltechnisch ist das sehr originell gelöst. Jeder Spieler hat ein Bauzelt vor sich auf dem Tisch stehen, das als Sicht-

schirm dient. Dahinter verbirgt er die Siegel, die er während des Spiels sammelt. An den Zeltmasten hängen vier kleine Fähnchen. Nehme ich ein Fähnchen ab, kann ich damit eine Wertung auslösen, die nur für mich persönlich gilt. Ich allein kann beliebig viele meiner Siegel in Gold eintauschen und bin damit gegen Wertschwankungen gefeit.

Wenn man selbst entscheiden kann, wann man eine Wertung auslöst, liegt der richtige Zeitpunkt auf der Hand: genau dann, wenn die Siegel, von denen ich die meisten habe, auch am meisten wert sind. Listigerweise hat der Autor aber noch eine zweite Funktion an diesen Zeitpunkt

keine Einkünfte, sie sind eben nur Hilfskräfte.

Das Spielende wird eingeläutet, sobald das Kastell auf zwei Stockwerke angewachsen ist. Nach einer letzten Spielrunde machen alle Spieler ihre restlichen Siegel zu Gold, und wer davon das meiste hat, gewinnt.

Was für ein Spiel!

Eigentlich ist ARKADIA ja „nur“ ein abstraktes Spiel. Man legt Pappplättchen und setzt Figuren auf den Spielplan; dabei kann man Prämienzahlungen auslösen, Umtauschkurse verändern und Prämien in Gold eintauschen. Eigentlich ist das alles ganz einfach. Doch die Raffinesse liegt im Detail. Und die fängt beim Spielmaterial und der perfekten thematischen Umsetzung an. Beispielsweise der Sichtschutz, der mit seinen eingehängten Fähnchen signalisiert, wie oft jemand noch neue Arbeiter bekommt oder werten darf. Da muss man erst einmal drauf kommen. Oder das Kastell, das nicht nur optisch reizvoll ist, sondern auch als Währungstafel dient. Wobei auch das System, nach dem die Einzelteile des Kastells ins Spiel kommen, gut ausgeklügelt ist.

Spielerisch bietet DIE BAUMEISTER VON ARKADIA leicht verdauliche Kost, ohne aber deswegen ins Banale abzugleiten. Schließlich gibt es während des Spiels einiges zu bedenken und zu entscheiden. Die Platzierung eines neuen Gebäudes kann meinen Vorrat an Hilfsarbeitern aufstocken und die Fertigstellung anderer Bauten beeinflussen. Ein Arbeiter kann, geschickt eingesetzt, mehrmals im Spiel Einnahmen bringen, je eher er auf dem Spielplan steht, desto besser. Ein Gebäude selbst fertigzustellen, ist wichtig, um die Siegelwerte zu den eigenen Gunsten zu ändern. Und wer es geschickt anstellt und vielleicht auch gerade die richtigen Karten auf der Hand hält, schafft es sogar, mehrere Gebäude im selben Zug zu umzingeln. Wobei das Kartenglück nur eine moderate Rolle spielt.

Rüdiger Dorn und der Ravensburger Spieleverlag hatten eine glückliche Hand,



als sie DIE BAUMEISTER VON ARKADIA schachtelfertig

ausgearbeitet haben. Es ist schnell erklärt und einfach genug für Familien, bietet aber auch für Hobbyspieler ausreichend Spielreiz. Dazu kommen das üppige Spielmaterial und ein attraktiver Preis. Der einzige Grund, warum ich mich nicht zur Note 10 durchringen kann: Das Spiel zu zweit entwickelt sich für meinen Geschmack etwas zu langsam. *KMW*



Titel: Die Baumeister von Arkadia
Verlag: Ravensburger
Autor: Rüdiger Dorn
Grafik: M. Menzel und W. Pepperle
Spieler: 2-4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 45-60 Minuten
Preis: ca. 30€

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Christwart Conrad*.....	7
Wieland Herold.....	7
Berthold Heß.....	9
Dorothea Heß.....	8
Roman Pelek**.....	7
Edwin Ruschitzka***.....	8
Joseph Weigand.....	7

* *Stimmig und rund; zu wichtig jedoch, ob man Vorlagen bekommt oder nicht.*
 ** *Optimal zu viert. Zu dritt können sich 2:1-Konstellationen ergeben, die einen Spieler stark zurückwerfen.*
 *** *Sehr hübsch als Idee und in der Ausführung.*



geknüpft. Nur wenn ich ein Fähnchen von meinem Bauzelt nehme, erhalte ich auch neue Arbeiter. Und diese brauche ich dringend, wenn ich Gebäude – viele sind verwinkelt – umschließen will. Da passiert es dann durchaus, dass ich nur neue Arbeiter anheuere und auf eine Wertung verzichte. Macht auch nichts, werten kann ich ja später immer noch.

Immerhin gibt es auch noch neutrale Arbeitskräfte. Überbaue ich auf dem leeren Spielplan eines der anfangs erwähnten Zeltlager, läuft mir ein neutraler Arbeiter zu. Weshalb man auch die Arbeiterfiguren hinter seinem Sichtschirm aufbewahrt, um die Mitspieler über das eigene Arbeitskräftepotenzial im Unklaren zu lassen. Doch die Neutrale bringen