

Plattenbau im Mittelalter

Es ist nicht gerade ein Dream-Team, das da seine Dienste feilbietet. Wenn nomen omen ist, möchte man die Leute am liebsten gar nicht erst einstellen: Jammer, Pickel, Macke, Leichtfuß, Deifel – Handwerker mit solchen Namen sollen Qualitätsarbeit abliefern?

Aber wer redet von Qualitätsarbeit? Hauptsache, das Haus steht, alles andere ist Nebensache. Was nicht passt, wird passend gemacht.

Das Spiel von Wolfgang Kramer und Hartmut Witt versetzt uns in die Rolle von Baumeistern, die auf der Suche nach Aufträgen sind, um Gebäude in einer kleinen, malerischen, mittelalterlichen Stadt errichten zu lassen und damit ein kleines Vermögen anzuhäufen. Das Spektrum reicht von einer schlichten Stadtmauer bis hin zum prächtigen Rathaus. Einen Auftrag zu erwerben, kostet Geld; nach der Fertigstellung winkt ein Erlös in Höhe des 10- bis 12-fachen, selten auch mehr.

Aber schlagen wir uns den Gewinn zunächst mal aus dem Kopf – bevor wir überhaupt den ersten Auftrag an Land ziehen und wissen, wie viele Leute wir dafür brauchen, müssen wir Arbeiter einstellen. Diese präsentieren sich, säuberlich nach ihrem Ausbildungsstand getrennt, in offenen Kartenstapeln: Meister, Vorarbeiter, Gesellen und Lehrlinge. Die erste Runde beginnt damit, dass wir reihum eine Karte von einem beliebigen Stapel ziehen, bis jeder fünf Arbeiter angeworben hat.

Theoretisch könnte man sich ausschließlich mit Meistern eindecken, getreu dem Motto: „Das Beste ist für mich gerade gut genug!“ Aber erstens sind überhaupt nur acht Meister auf dem Markt; beim Spiel zu viert bekommt also jeder gerade mal zwei dieser Könner ab. Und zweitens wollen die Leute ja auch irgendwann bezahlt werden. Ein Meister verlangt fünfmal so viel Lohn wie ein Lehrling, und da manche Arbeiten auf



dem Bau durchaus von Lehrlingen ausgeführt werden können, spricht vieles für einen Personalmix bei der Ersteinstellung. So wird er auch in der Spielregel empfohlen. In späteren Spielrunden können dann weitere Arbeitskräfte angeheuert oder auch Leute entlassen werden, allerdings nur in gewissen Grenzen.

I Hochkonjunktur zu Spielbeginn

Nachdem wir unser Team zusammenhaben, sollten wir uns dann endlich um die Aufträge kümmern. Auch für diese Phase gibt es in der ersten Runde eine Sonderregelung, die dafür sorgt, dass mehr Aufträge im Angebot sind, als Spieler am Tisch sitzen. Später entscheidet eine zufällige Baukonjunkturkarte, wie viele neue Aufträge ins Spiel kommen. Meist – auch in Zeiten guter Konjunktur – ist das Angebot geringer als die Nachfrage seitens der Unternehmer.

Der jeweilige Startspieler einer Runde sucht sich einen Auftrag aus und bietet ihn feil. Er kann ihn also nicht automa-

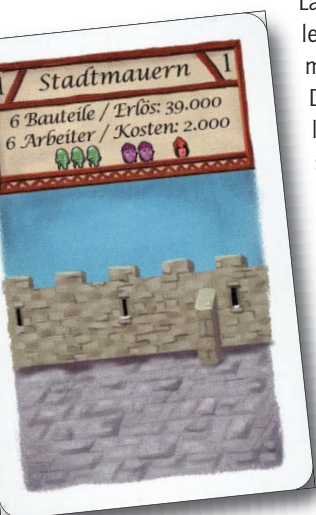


tisch kaufen, sondern gibt, wenn er daran interessiert ist, ein Mindestgebot ab, das dem aufgedruckten Kaufpreis entspricht. Die Konkurrenz darf nach den üblichen Versteigerungsmodalitäten mitbieten. Eine spezielle Regel sorgt dafür, dass in der ersten Spielrunde niemand leer ausgeht und jeder Arbeit bekommt, um sein Personal zu beschäftigen.

Wer den Zuschlag erhält, nimmt sich sämtliche Komponenten für das Gebäude, welche er mit seinem Team nun errichten soll. Damit unterbrechen wir jetzt kurz die Beschreibung des Ablaufs und wenden uns dem Spielmaterial zu. Die Bauwerke werden zweidimensional angelie-

Geheimnisvolle Gewänder

Haben Sie sich auch schon gefragt, warum die Arbeitskleidung unterschiedliche Farben hat? Die Spielanleitung erklärt dazu in Fettschrift: „Die Farbe der Arbeitskleidung auf den Arbeiterkarten hat keine Bedeutung.“ Wir haben herausgefunden: Das stimmt nicht! Die Farbe entspricht den Charaktereigenschaften. Sensible tragen blaue Kleidung, intrigante violett, labile grün, nachlässige gelb und cholerische – na klar! – rot. Die Leute mit zwei Eigenschaften sind braun gewandet, die mit drei schwarz.





Baukonjunktur		
Gute Auftragslage		
2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
2 Aufträge	3 Aufträge	3 Aufträge

den Arbeiter ab. Dabei können höherqualifizierte für niedrigere Arbeiten eingesetzt werden.

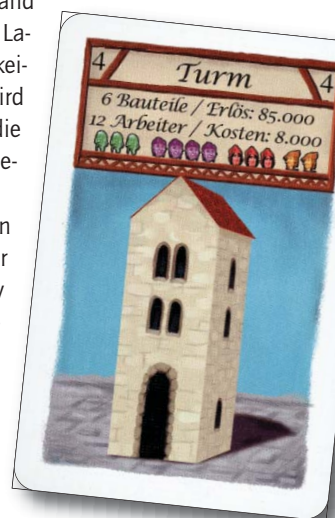
Egal, welche Aufträge vergeben wurden: Zum Abschluss gebracht werden kann in der ersten Runde noch keines der Projekte, dafür reicht die Anzahl der Arbeitskräfte nicht aus. Trotzdem müssen Löhne gezahlt werden. Zum Glück ist jeder Baumeister mit einem bequemen finanziellen Polster in die Partie gestartet. Und wenn er sich bei der Versteigerung der Aufträge nicht zu sehr verausgabt hat, reicht es problemlos für die Löhne. Wenn danach allerdings Ebbe in der Kasse herrscht, beginnt das Problem: nicht mitbieten zu können, wenn neue Aufträge angeboten werden. Zwar gibt es die Möglichkeit, Kredite aufzunehmen; das ist aber ausdrücklich nur erlaubt, wenn andernfalls die Löhne nicht gezahlt werden könnten.

Neues Geld kommt nur in die Kasse, sobald ein Gebäude fertiggestellt wird. Und der Pegelstand in der Kasse entscheidet am Ende darüber, wer gewinnt. Wobei die halbfertigen Bauten nach einem bestimmten Bewertungsmodus noch angerechnet werden.

Abgesehen von den erwähnten Sonderregelungen für den Spielbeginn wiederholt sich der Ablauf Runde für Runde. Neue Arbeiter werden eingestellt, alte entlassen oder auch beides. Neue Aufträge können an Land gezogen werden; sollte ein Ladhüter darunter sein, der keinen Interessenten findet, wird er durch einen Bonus für die nächste Runde attraktiver gemacht.

Widrige Ereignisse stören die Bauplanung; nur eine der 16 Karten wirkt sich positiv aus, die anderen sind ärgerlich, manche bieten als Entschädigung immerhin einen finanziellen Ausgleich. Dann wird gebaut, ein fertiger Bau bezahlt, und die Löhne werden kassiert. Nach lediglich sechs Runden ist das Spiel spätestens zu Ende, manchmal auch eher, wenn zuvor alle Aufträge einen Auftragnehmer gefunden haben.

Es waren Äußerlichkeiten, die mir auf der SPIEL '08 in Essen das Geld aus der Tasche zogen und mich das Spiel kaufen



fert. Löst man sie aus den Stanzbögen, lassen sie sich zusammenstecken.

Zwei Giebel-, zwei Seitenwände und zwei Dachhälften ergeben ein

Wohnhaus, ein Wirtshaus, ein Rathaus, oder ein Stadttor – mal hoch, mal breit, mal winzig. Jeder Bau besteht aus genau sechs Teilen. Dies auf den Auftragskarten anzugeben, ist eigentlich überflüssig, aber darauf zurückzuführen, dass der ursprüngliche Prototyp aus mehr Bauten mit unterschiedlich vielen Teilen bestand. Wichtig indes ist die Angabe, welche und wie viele Arbeitskräfte für den Bau benötigt werden. Die Auftragskarte nennt die Gesamtzahl, auf jedem Bauteil ist im Detail abzulesen, welche Arbeiter für seine Errichtung gebraucht werden. Dabei beschreibt „abzulesen“ den Sachverhalt eigentlich nicht. Besser träfe es „mühevoll zu entziffern“. Und die Porträts von Meister, Vorarbeiter, Geselle, Lehrling sind auf den Papperelementen so miniwinzig geraten, dass man sie nur mit uneingeschränktem Sehvermögen erkennen kann.

Zurück zum Ablauf: Noch vor dem ersten Hammerschlag bescheren uns die Autoren des Spiels unvorhergesehene Ereignisse, die sich – von einer Ausnahme ab-

gesehen – negativ auf das uns zur Verfügung stehende Personal auswirken. Die Jungs sind nämlich auch noch mit individuellen Charaktereigenschaften gesegnet und cholerisch, labil, sensibel, nachlässig oder intrigant, bei manchen treten diese Eigenschaften auch gleich gehäuft auf. Zwar ist von vornherein auf den Charakterkarten abzulesen, wer welche Macke hat. Ob sie sich im Spiel auswirkt, erfahren wir aber erst durch die Ereigniskarten. Und die Auswirkungen sind meist dergestalt, dass bestimmte Typen eine Runde lang krankfeiern, aber trotzdem ihren Lohn bekommen.

An die Arbeit, Leute!

Aber nun wird endlich gewerkelt! Jeder Spieler sortiert in dieser Phase seine gesunden Arbeitskräfte, um sie möglichst effizient auf der Baustelle einzusetzen. Einen Stadtplan, der bestimmt, was wo gebaut wird, sucht man vergeblich; jeder baut auf der nackten Tischplatte. Dabei sind nur minimale Vorgaben zu beachten. Als erstes müssen zwei Wände über Eck errichtet werden, damit sie einander stützen und stehenbleiben. Und mit dem Dach – das kann jeder Häuslebauer bestätigen – darf erst begonnen werden, wenn alle vier Wände stehen. Wie weit der Bau in einer Runde gedeiht, hängt von der Zahl und Qualifikation der zur Verfügung stehen-



ließen. Zunächst mal die kleinen Häuschen, die aus einzelnen Kartonteilchen zusammengesteckt wurden (wenn man das Dach eines Hauses anhebt, kann man sogar einen Blick auf die Inneneinrichtung werfen). Die Autorennamen Kramer und Witt stehen für solide entwickelte Spiele; die beiden hatten schon 2005 bei einem Kosmos-Kinderspiel zusammengearbeitet. Und die Schachtelillustration von Matthias Catrein, die mit ihren windschiefen, mittelalterlichen Gebäuden das wiedergibt, was auf der Spielfläche entsteht, tat ein Übriges.

I Zu glückslastig

Das erste Spiel zu viert entsprach den Erwartungen. Jeder von uns stellte sich den empfohlenen Mix aus Handwerkern mit möglichst wenig schlechten Charaktereigenschaften zusammen. Als erste Aufträge lagen nur kleinere Gebäude aus – zum Glück. Zwar wird beispielsweise die Fertigstellung einer Stadtmauer nicht so gut bezahlt, aber sie bringt schon in der zweiten Runde Geld in die Kasse. Im weiteren Verlauf der Partie kamen dank guter Konjunktur tatsächlich alle verfügbaren Aufträge ins Spiel – es gibt ja auch nur deren elf. Nicht alle konnten bis zum Spielende erfüllt werden – kein Wunder, da es auch ein Gebäude gibt, für das 14 Arbeitskräfte gebraucht werden. Zwar dürfen in jeder Runde neue Leute eingestellt werden, doch steht für die Lohnzahlung nur ein von der Spielregel begrenztes Budget zur Verfügung.

Und dann kommen uns ja auch immer die unkalkulierbaren Ereignisse in die Quere, die für Personalausfälle sorgen.

An dieser Stelle ist das Spiel zu glückslastig. Aber auch an anderer darf man den Zufall nicht unterschätzen: bei der Anzahl und Verteilung der Bauaufträge. Kommen gleich zu Beginn nur teure Prachtbauten ins Spiel, dauert es bis Runde 3, bevor erstmals Einkünfte erzielt werden. Zu diesem Zeitpunkt steckt jeder bereits in der Schuldenfalle. Wobei die Kreditvergabe originell geregelt ist. Nur für die Löhne darf ich einen Kredit aufnehmen, kann dann aber selbst entscheiden, wie hoch ich mich verschulde. Im Hinblick auf die nächste Auftragsvergabe empfiehlt sich eine höhere Verschuldung, um einen größeren finanziellen Spielraum zu haben.

Nach der ersten Partie, die wie immer dazu diente, das Spiel und seine Komponenten kennenzulernen, gab es in den folgenden nichts Neues mehr zu entdecken. Schade, dass die Spieldauer so kurz, die Zahl der Bauten so überschaubar ist. Mehr Vielfalt hätte dem Langzeitspaß gutgetan, Bauten, die sich aus weniger oder auch mehr Einzelteilen zusammensetzen. Wie Wolfgang Kramer auf seiner Homepage schreibt, ist die ursprünglich vorgesehene Gebäudezahl aus Kostengründen reduziert worden. Ein Haus und eine Kirche wurden aus dem Angebot gestrichen. Der kanadische Hersteller Valley Games erwägt, diese und noch mehr Gebäude in ein Erweiterungsset zu packen – vorausgesetzt, das Spiel verkauft sich gut. Allerdings lässt schon die für März ange-



kündigte zweite Auflage auf sich warten (die erste ist ausverkauft). Bei ihr sollte die Kartonqualität verbessert werden und die Handwerker auf den Bauelementen deutlicher erkennbar sein.

Die Spielregel bietet mehrere Varianten an, von denen uns eine besonders gut gefallen hat: Arbeiter dürfen gegen ein auszuhandelndes Entgelt an andere Baumeister ausgeliehen werden. Diese Idee ist ausbaufähig. Vielleicht erleben wir ja eines Tages eine überarbeitete Neuauflage von BAUMEISTER? *KMW*



Titel: Baumeister
Verlag: Valley Games
Autor: W. Kramer, Hartmut Witt
Grafik: Matthias Catrein
Spieler: 2-4
Alter: ab ca 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 55 US\$

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Matthias Hardel	5
Edwin Ruschitzka	6

Anzeige