

Kultur und Kommerz

Meine Mutter war Solotänzerin an der Staatsoper. Meine Tante war Opernsängerin. Mein Onkel ist Dichter und Komponist. Und ich? An mir sind diese ganzen Gene nahezu spurlos vorbeigegangen. Es hat gerade mal zum Schreiberling für die Spielbox gereicht. Dabei hätten meine Vorfahren so gern mein Interesse für die schönen Künste geweckt. Sie wären begeistert, könnten sie erleben, dass ich mich jetzt mit einer Oper beschäftige.

Es ist ein ungewöhnliches Thema, das Hans von Tol in seinem neuen Spiel verarbeitet hat. Er befasst sich mit der Entwicklung der Oper und der Entstehung der Opernhäuser über einen Zeitraum von 300 Jahren. Die Spieler versetzt er in die Rolle von Mäzenen, die Opernbauten errichten und Musikstücke einkaufen, um mit deren Aufführung die Säle zu füllen. Dabei gilt es, sich den aktuellen „Marktwert“ der Komponisten zunutze zu machen, nicht nur, um sich gegenüber den konkurrierenden Mäzenen zu profilieren, sondern auch, um Geld in die Kasse zu kriegen, denn ohne Geld ist auch hier keine Kultur zu machen.

Ausgestattet mit je einer kleinen Schatulle voller Dukaten, einem Hauskomponisten nicht überlieferten Namens und einem ersten Opernhaus nehmen die Spieler ihr Leben als Mäzen in Angriff. Zu Beginn einer Runde entscheidet jeder im Geheimen, wie viele Dukaten er einzusetzen gedenkt. Haben alle ihr Budget offengelegt, steht damit auch die Spielreihenfolge fest, denn wer das meiste Geld auszugeben bereit ist,

hat auch das Recht auf die erste Aktion. Und für diese Aktionen nehmen wir die Hilfe verschiedener Charaktere in Anspruch, die im Spiel auf ihren Einsatz warten.

Hinter den Kulissen

Der „Architetto“ beispielsweise ermöglicht es, neue Opernhäuser zu errichten. Solch ein Musentempel besteht aus Haupt- und Seitengebäuden, die einzeln eingekauft werden; jedes Bauteil beherbergt einen oder mehrere Konzertsäle. Der Bau kostet natürlich Geld, bringt uns aber auch schon jetzt Ruhmespunkte ein, ohne dass überhaupt eine Oper aufgeführt wurde. Das ist Sache des „Impresario“. Mit seiner Hilfe können Musikstücke der verschiedenen Komponisten eingekauft werden. Deren Position auf einer Ruhmesleiter bestimmt den Marktwert und damit den Preis der Kompositionen. Bei dieser Gelegenheit können wir auch die Stücke neu auf die Säle unserer Häuser verteilen. Je mehr Säle genutzt werden, desto höher sind die Einnahmen, die uns die Opernhäuser bringen. Und Ein-

nahmen sind zunächst recht knapp. Um sie aufzubessern, können wir die „Signora“ einschalten, die dafür sorgt, dass ein Werk im Palazzo, also bei Hofe aufgeführt wird.

Die drei Charaktere Architekt, Impresario und Signora zu nutzen, belastet das zu Beginn der Runde festgelegte Budget. Jeder dieser Leute kassiert ein Handgeld, das vom Budget abgezogen wird. Damit ändert sich auch die Spielreihenfolge. Die eigentliche Aktion der Figuren (Opernhäuser bauen, Opern einkaufen) müssen wir dagegen mit unserem verbliebenen Bargeld bezahlen. Sobald einer der Charaktere gewählt wurde, können sich die Mitspieler „dranhängen“ und die Funktion dieser Figur ebenfalls nutzen.

Es gibt noch drei weitere Figuren, die auch körperlich in Form eines Pöppels im Spiel sind. Über sie hat immer nur ein Spieler die Verfügungsgewalt: Er darf den Pöppel, der diesen Charakter – Maestro, Critico oder Esperto – darstellt, auf dem Spielplan in eine andere Stadt setzen. Die Auswirkungen betreffen dann alle Opernhäuser am Ort, egal, wem sie gehören, und verändern Ruhm oder Einkommen.

Abendkasse

Nachdem alle Charaktere eingesetzt wurden oder auch die Budgets der Spieler erschöpft sind, folgt die Einkommensphase. Dabei werden die Barmittel wieder



Bereits recht ansehnlich:
Der OPERA-Prototyp



aufgefüllt, je nachdem, wie ausgelastet die einzelnen Opernhäuser sind. Der Marktwert des Komponisten spielt an dieser Stelle keine Rolle. Erst nach jeder dritten Runde ist er von Bedeutung, wenn die spielentscheidenden Ruhmespunkte er-

mittelt werden. Dabei wird nur die Komposition berücksichtigt, die im Hauptsaal einer Oper aufgeführt wird: Der aktuelle Wert des Komponisten bringt entsprechend viele Ruhmespunkte für den Besitzer des Opernhäuses.

Und wie wird der Marktwert eines Komponisten ermittelt? Bei Spielbeginn wird die Hitparade, pardon, die Position auf der Ruhmesleiter ausgelost. Danach steigt

Runde für Runde derjenige um einen Platz, von dem die meisten Opern aufgeführt werden. Der Kritiker kann einzelne

Positionen zusätzlich durch Lob oder Tadel verändern. Wer diese Mechanismen so clever ausgenutzt hat, dass sein Ruhmesstein nach neun Spielrunden auf der Skala ganz vorn liegt, gewinnt das Spiel.

Ein ungewöhnliches Thema, ich sagte es bereits. Bei genauerem Hinsehen allerdings offenbaren sich Unstimmigkeiten, was die Realität betrifft. So können sich Verdi oder Wagner, um nur zwei zu nennen, schon Jahrzehnte vor ihrer Geburt am Titel „Komponist des Jahrhunderts“ erfreuen. Beethoven dürfte auf der Ruhmesleiter nie aufsteigen, weil von ihm die meisten Opern aufgeführt werden: Er hat in seinem ganzen Leben gerade einmal eine geschrieben.

Und dass jeder Spieler sein eigenes Opernhaus in Venedig, Wien, Berlin baut, vermag auch nicht zu überzeugen. Aber seien wir nicht kleinlich, denn OPERA hat in der Tat wenig mit

schönen Künsten oder Kultur zu tun. Es ist ein knallhartes Wirtschaftsspiel.

Vorteil: Berlin

Den Mechanismus kennen wir aus anderen Spielen, beispielsweise PUERTO RICO. Ein Spieler wählt eine Rolle und legt damit die Aktion fest. Die anderen können diese Rolle ebenfalls nutzen oder profitieren von den Auswirkungen. Dabei sind die ersten Schritte vorgegeben. Opernhäuser müssen gebaut werden, denn ohne diese keine Aussicht auf Einnahmen, kein Ruhm. Für den Anfang stehen nur Häuser in Venedig, Wien und Berlin zur Auswahl. Das Haupthaus in Venedig habe ich bereits, in Wien sind

Immobilien ausreichend vorhanden, in Berlin dagegen knapp. Also baue ich in Berlin, wenn ich die Initiative habe, die anderen Bauten kann mir keiner nehmen. Ohne Aufführungen bringt eine Oper keine Einnahmen, also kaufe ich als nächstes Kompositionen ein. Auch hier ist im Vorteil, wer zuerst





Kleine Spielhilfe gefällig?



Weil Anfänger unserer Erfahrung nach Probleme damit haben können, sich die Fähigkeiten der sechs Charaktere zu merken, haben wir die Rückseiten der Charakterkarten zu einer Spielhilfe zusammengeklebt. Der Ausdruck passt hinter den Sichtschirm und ist zu finden auf: www.spielbox.de/pdf/operacharaktere.pdf.

kauft. Der Zufall bestimmt, welche Kompositionen zu welchem Preis im Angebot sind. Die teuren Stücke kann sich am Anfang kaum jemand leisten. Mehr als drei Säle kann ich in der ersten Runde nicht füllen, mehr als fünf Dukaten werden deshalb nicht in meine Kasse fließen – bei wesentlich höheren Ausgaben. Immerhin kann ich meine Einnahmen verdoppeln, wenn ich den Maestro in eine Stadt schicke.

Entsende ich ihn nach Venedig, profitieren alle davon. Also schicke ich ihn doch lieber nach Berlin, dann habe ich höchstens einen weiteren Nutznießer. Für die anderen Mitspieler wird die zweite Runde hart ...

Geldknappheit kann zu einem ernststen Problem werden. Wer knapp bei Kasse ist, kann bei der Festlegung des Budgets nicht die Initiative ergreifen und muss deshalb Opern kaufen, die die anderen für ihn übriggelassen haben, ein Teufelskreis. Einen Ausweg bietet immerhin die Signora. Ich verkaufe eine teure Komposition (für den Einkauf

Einkäufe ist begrenzt.

Im ersten Drittel des Spiels können nur Opernhäuser gebaut werden, die über drei oder vier Säle verfügen. Größere Häuser kommen erst später auf den Markt. Größere Häuser bedeuten gleichzeitig höhere Einnahmen, wenn die Konzertsäle gefüllt sind. Spätestens jetzt muss man sich aber vergegenwärtigen, dass

muss zuvor das Geld natürlich noch da sein) in derselben Runde an den Palazzo. Das schmälert zwar die Einkünfte meines Opernhauses, bringt aber deutlich mehr Geld in die Kasse, als dies ein volles Haus täte. Allerdings fehlt mir das verkaufte Musikstück für den Rest des Spiels, denn die Zahl der möglichen

nicht Geld über den Ausgang des Spiels entscheidet, sondern Ruhmespunkte. Interessanterweise ist es dann aber auch mit der Geldknappheit vorbei und die Dukaten fließen reichlich in die Kasse. Auch die Ruhmespunkte nehmen mit zunehmender Spieldauer zu, weil die Anzahl der Häuser, die gewertet werden, wächst. Wobei sich niemand grämen muss, wenn er zunächst nur Geld für minderwertige Werke hat. Wenn sich dafür genug Spieler finden, steigen diese Stücke beharrlich im Wert, weil sie von den meistgespielten Kompo-

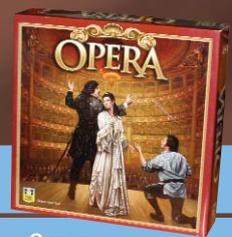
nisten stammen. Das muss aber nicht die Regel sein, denn bei der Auswahl der angebotenen Stücke hat der Zufall seine Hand im Spiel.

! Frustgefahr

OPERA bietet sehr viele Feinheiten, die entdeckt werden wollen. Ohne sie kann der Spielspaß schnell in Frust übergehen, weil die Aufholjagd auf den Führenden aussichtslos erscheint. Das Spiel verzeiht keine Fehler, deshalb gibt's von mir auch keine bessere Schlussnote.

Aber noch ein Wort zum Spielmaterial: Das ist wunderschön gestaltet. Uns lag zwar nur der Prototyp vor, aber selbst der war schon bemerkenswert. Und die PDF-Dateien lassen erkennen, dass das Endprodukt noch zugelegt hat. Wenn die Materialien jetzt auch noch gut verarbeitet wurden, gibt es daran nichts auszusetzen.

KMW



Titel: Opera
Verlag: The Game Master
Autor: Hans van Tol
Grafik: V. Baga, A. Kunkeler
Spieler: 2-4
Alter: ab ca. 12 Jahre
Dauer: ca. 90-120 Minuten
Preis: ca. 37 €

Kritiker **Spielreiz**
KMW 7
Matthias Hardel* 7

* Anfangs zu wenig Geld, später zu wenig Investitionsmöglichkeiten.

Deutsche Ausgabe: HUCH! & friends