



# Es kommt doch auf die Größe an – und auf die Farbe

Drei Spiele sind zu wenig, um von einem Trend zu sprechen. Doch es fällt auf, dass aktuell gleich mehrfach an Türmen gebaut wird. In JERUSALEM beschränkt sich ihre Funktion auf das Punkte zählen, in FIRENZE wachsen sie dreidimensional in die Höhe. In ASARA bleiben die Bauwerke zweidimensional, sehen aber am schönsten aus. Gestaltet wurden die Türme von Franz Vohwinkel, und wer einen Blick auf das ASARA-Cover wirft, erkennt, dass der Architekt wohl derselbe war, der auch BLUE MOON CITY gebaut hat. Doch genug der Äußerlichkeiten.

Von dem, was der ASARA-Untertitel verheißt, „Das Land der tausend Türme“, sind wir noch weit entfernt. Anfangs steht kein einziger. Vielmehr liegen sie, zerlegt in ihre Einzelteile und fein säuberlich sort-

alle Minimalisten. Nach oben gibt es keine Grenze, es dürfen beliebig viele Mittelstücke eingebaut werden. Die Ästhetik verlangt aber, dass nur Teile derselben Farbe verbaut werden.

Um Segmente einkaufen zu können, brauchen wir Geld

füllen, ist das aber auch nicht wirklich ein Problem, es wird nur etwas teurer: Er muss dann zwei Einkäufer verdeckt ablegen. Was allerdings bedeutet, dass er seine Karten schneller los wird. Da die Karten auf der Hand nicht wieder aufgefüllt werden, kann er nicht so viel einkaufen, wie jemand, der immer die passende Farbe spielt.

An den Marktständen liegen zwar genug Turmteile für alle aus, es gibt aber nur begrenzt Plätze für die Einkäufer. Doch selbst wer Platz findet, ist nicht aller Sorgen ledig. Denn natürlich sind auch die finanziellen Mittel begrenzt. Sie reichen gerade mal für zwei der teuersten Turmteile aus oder für sechs der billigsten. Selbstverständlich bringen die teuersten das größte Prestige und damit die meisten Punkte. Das Leben ist hart.

Die eingekauften Turmteile sammelt jeder hinter einem Sichtschirm. Warum? Die Mitspieler sollen nicht sehen, wer welche Farben einkauft. Und von einem gewissen Lebensalter an kann man sich das auch nicht mehr merken, wenn man zu viert spielt.

Damit irgendwann aus den Einzelteilen Türme entstehen, gibt es einen separaten Bereich im Zentrum des Spielplans, den Baukreis. Wer dort tätig werden will, legt einen seiner Einkäufer auf ein nummeriertes Feld im Baukreis, zahlt entsprechend in die Kasse und baut aus ebenso vielen Teilen seinen Turm, den er damit der Öffentlichkeit vorstellt, heißt: hinter seinem Sichtschirm hervorholt. Für solch einen Turmbau werden dann auch zum ersten Mal Siegpunkte vergeben.

## I Farbwang allerorten

Muss ich noch erwähnen, dass auch im Baukreis Farbwang gilt? Und natürlich sind keine halbfertigen Türme erlaubt, Sockel und Spitze sind zwingend erforderlich, aber immerhin darf später durch Einbau beliebig vieler Mittelteile aufgestockt werden.

Irgendwann gehen auch dem letzten Spieler die Karten aus. Dann ist ein Jahr zu Ende, und es wird Zeit



tiert, auf dem Spielplan – auf einer Art Marktplatz. Jeder Marktstand bietet eine Sorte an, Sockel, Spitze oder zwei verschiedene Mittelteile. Die Preise richten sich nach ihrer Farbe, sind aber sonst für alle Teile gleich.

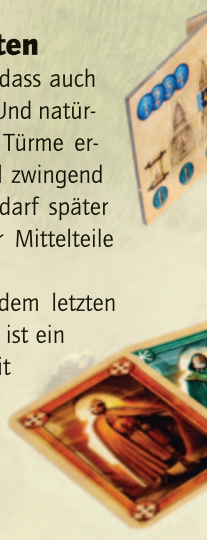
## I Türme in Fertigbauweise

Damit ein Turm als Turm gilt, reichen Sockel und Spitze. Dies die Nachricht an

den. Jeder Spieler erhält eine bunte Mischung. Will er einkaufen, legt er einen seiner Einkäufer am entsprechenden Marktstand ab, nimmt sich eins der offen ausliegenden Teile seiner Wahl und entrichtet die Kosten an die Kasse. So weit, so einfach. Kommt aber der nächste Einkäufer an diesen Marktstand, muss er mit derselben Farbe zahlen wie der erste. Kann jemand diese Bedingung nicht er-

und Einkäufer. Letztere sind als Kartensatz in fünf verschiedenen

Farben vorhan-





für eine Zwischenwertung und Aufräumarbeiten. Jetzt gibt es unter anderem einen Prestigepunkt für jeden Turm, egal wie hoch; die abgeräumten Marktstände werden aufgefüllt, jeder Spieler wieder mit Geld ausgestattet und die ausgespielten Einkäufer eingesammelt, gemischt und neu verteilt.

Auf die Dauer wäre es möglicherweise etwas eintönig, wenn das Beschriebene schon alles wäre. Darum gibt es noch weitere Alternativen für die Einkäufer. Um dem chronischen Geldmangel zu begegnen, gibt es eine Bank. Auch die hat wieder ASARA-typische Eigenheiten: Wer zuerst kommt, erhält den höchsten Betrag, wer später kommt, erhält weniger und muss sich wieder dem Farbzwang beugen. Nicht nur hier erkennt man, dass es von Vorteil ist, als Erster an der Reihe zu sein. Auch dieses Privileg kann sich deshalb ein Einkäufer sichern. Andere Bereiche bieten die Möglichkeit, sich gegen Entgelt ein Turmteil aus einem verdeckten Stapel herauszusuchen, beleuchtete Turmfenster zu kaufen, die mehr Punkte bringen oder zusätzliche Einkäufer zu rekrutieren. Die letzten beiden Optionen sind in der „Profi-Variante“ der Spielanleitung versteckt.

## Das große Punkte zählen am Schluss

Nach vier Spieljahren ist es Zeit für eine Schlusswertung, die recht buchhalterisch daherkommt. Für jede Farbe wird festgestellt: Wer hat den höchsten, wer den zweithöchsten Turm gebaut. Wie viele Prestigepunkte dies bringt, hängt von der jeweiligen Farbe ab. Auch wer insgesamt den höchsten und zweithöchsten

ten Turm sein Eigen nennt, wird belohnt. Schließlich auch noch, wer die meisten und zweitmeisten Türme besitzt. Wie weit sich dieses Füllhorn an Punkten auf den Spielausgang auswirkt, bemisst sich daran, welches Polster sich die Spieler bei den Jahreswertungen verschaffen konnten. Ein frühzeitig gebauter Turm punktet in jeder Jahreswertung, umso mehr, wenn er besondere Bauteile enthält.

Der Spielplan besteht aus neun Elementen. Um den zentralen Baukreis gruppieren sich windmühlenartig die Marktstände für die vier verschiedenen Bauteile. Die Ecken werden mit Dreiecksteilen aufgefüllt, die beidseitig bedruckt sind. Ravensburger hat diese Möglichkeit genutzt, um den unbedarften Spieler behutsam an das Spiel heranzuführen. Im Grundspiel werden die Rückseiten von zwei der vier Dreiecksteilen verwendet, die so nur als Ablagefläche dienen. Erst in der Profivariante werden sie gewendet, und ihre eigentliche Funktion kommt zum Tragen.

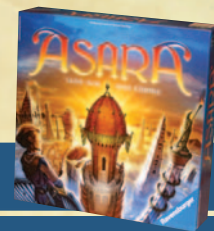
Eine erste Partie zum Kennenlernen zu dritt und ohne die Profivariante verlief eher unspektakulär. Der Konkurrenzdruck beim Einkauf ist in dieser Konstellation nicht besonders groß. Wenn man sich mit dem Angebot in der Auslage arrangiert, kann man fast immer „seine“ Turmteile erwerben, um später daraus etwas Sinnvolles zu bauen. Anders beim Spiel zu viert und in voller Ausbaustufe. Hier gehen die Pläne nicht unbedingt in Erfüllung, es passiert mehr, bis man wieder zum Zuge kommt. Besonders wichtig ist das richtige

Timing beim Turmbau und die rechtzeitige Besetzung des Baukreises. Wer hier zu spät kommt, zahlt mehr als nötig oder bleibt auf ungenutzten Teilen hinter seinem Sichtschirm sitzen.

Einen Pluspunkt gibt es für die Ausstattung, nicht nur wegen der Illustrationen von Franz Vohwinkel. Man hätte die Einkäufer auch in Form von Holzklötzchen ins Spiel packen können, die aus einem Beutel gezogen werden und dann deutlich weniger Platz auf dem Spielplan gebraucht hätten. Aber dann hätte sich ASARA kaum aus der Masse der zahllosen Worker-Placement Spiele herausgehoben. Erwähnenswert auch die Gestaltung der Einkäufer, deren Karten zur besseren Unterscheidung individuelle Symbole in den Kartenecken tragen.

Schön anzusehen, schön zu spielen, kein Hirnverzwirner, aber kurzweilig und spannend. Zumindest gilt das für das Spiel zu viert. Zu zweit fehlen ein wenig Spannung und Konkurrenz.

KMW



Titel: Asara  
 Verlag: Ravensburger  
 Autor: W. Kramer, M. Kiesling  
 Grafik: Franz Vohwinkel  
 Spieler: 2-4 (zu zweit: ↘)  
 Alter: ab ca. 9 Jahren  
 Dauer: ca. 45-60 Minuten  
 Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW .....	8
Nicola Balkenhol .....	8
Udo Bartsch .....	7
Christwart Conrad .....	8
L. U. Dikus .....	8
Matthias Hardel .....	7
Wieland Herold .....	7
Roman Pelek* .....	6
Edwin Ruschitzka .....	8
Harald Schrapers .....	8
Joseph Weigand .....	7

\* Wirklich originelle Idee, das „Baumeistern“ in ein Ablegen farbgleicher Karten zu verwandeln. Ansonsten mir zu gleichförmiger Ablauf, zu wenige Möglichkeiten, Akzente zu setzen, denn das meiste nivelliert sich weg. „Nett“ und „familien-tauglich“ im positiven wie im negativen Sinne.

