

Erst mittendrin die Zusammenhänge entdeckt

Wer es gewohnt ist, bei neuen Spielen als Erstes nach dem Autor zu schauen, stutzt. Cielo d'Oro? Rudimentäre Sprachkenntnisse reichen aus, um das mit „Goldener Himmel“ zu übersetzen. Für einen Autor fernöstlicher Herkunft vielleicht vorstellbar, aber ein Autor aus Italien? Rückfragen klärten auf. Cielo d'Oro ist der Name einer Gruppe italienischer Spieleautoren. Zu ihnen gehört Pier Volontè, der das Spiel AQUILEIA beim letzten Autorenwettbewerb Premio Archimede einreichte – und gewann. Bei der Siegerehrung trat er noch allein auf. Für die Lizenzierung wurde vereinbart, dass nur die Gruppe als Ganzes genannt wird.

Aquileia gibt es wirklich. Heute nur noch ein unbedeutendes Dorf mit 3.500 Einwohnern, wurde der Ort einst als militärischer Stützpunkt gegründet und entwickelte sich durch seine Lage zu einer der wichtigsten Städte des Römischen Reiches. Als Bürger dieser Stadt nehmen wir am öffentlichen Leben teil, vergnügen uns bei Wettkämpfen, mehren unseren Reichtum, bauen Häuser und vor allem: sammeln Siegpunkte. Klingt vertraut.

I Klassisches Worker Placement

Bevor wir in medias res gehen, ein Wort zum Münzsystem der Aquileianer. Sie kannten Bronze, Silber- und Goldmünzen. Wenn aber irgendwo irgendwas bezahlt werden musste, durfte der Preis vor Ort nicht beliebig entrichtet werden. Die Münzen wurden in der Zusammensetzung verlangt, wie sie auf den Preistafeln ausgewiesen wurde. Allein der Geldwäscher, der seine Bude auf dem Marktplatz aufgestellt hatte, wechselte nach Bedarf. Dazu musste man nur einen seiner Gefolgsleute hinschicken. Auf Englisch nennt man das worker placement, und ein solches Personaleinsatzspiel haben wir hier vor uns.

Die Stadt ist in sechs Bereiche unterteilt, in die zunächst jeder seiner Gefolgsleute schickt, damit sie anschließend ihre Aufträge erfüllen. Der Platz ist so bemessen, dass auch in voller Besetzung jeder irgendwo einen Platz findet. Auf dem bereits erwähnten Marktplatz können Sklaven angeheuert oder Karten gekauft werden, die den Ausgang der Kämpfe in der Arena und auf der Rennbahn beeinflussen sollen. Besonders viel Spaß hat uns der „Potenzplatz“ (Potentia) gemacht – aber den heben wir uns noch ein bisschen auf.

Mit Waffen-, Pferde- und Sklavenkarten ausgestattet begibt man sich in die Arena und auf die Rennbahn mit dem Ziel, die Kasse mit Bargeld zu füllen. Beide Spielstätten werden ähnlich abgewickelt. Durch ihre Platzierung vor Ort haben die Gefolgsleute bereits eine gewisse Kampfstärke mit auf den Weg bekommen. Wie es weitergeht, entscheiden die Würfel. Würfel?

Ja, es wird ein wenig gewürfelt in AQUILEIA. Grundsätzlich stehen jedem Spieler drei Sechseiter zur Verfügung. Jeder zeigt auf seinen Seiten je zwei Gold-, Silber- und Bronzemünzen. In der Arena ist nur Bron-

ze gefragt und entspricht je einem Stärkepunkt. Das Ergebnis kann jeder anschließend noch durch Sklaven- oder Waffenkarten aufbessern. Und wer sich auf dem bereits erwähnten Potenzplatz einen Satz Zusatzwürfel gesichert hat, kann diese jetzt nach Belieben einsetzen, falls er sie sich nicht für die Rennbahn aufsparen will. Die Stärkepunkte werden auf einer kleinen Skala festgehalten, damit anschließend die Belohnung (Bronze-Taler und mehr) für den Erst-, Zweit- und Drittplatzierten ausbezahlt werden kann.

Auf der Rennbahn müssen sich die Spieler entscheiden, ob sie auf der Gold- oder Silberseite ins Rennen gehen. Tat-



sächlich findet aber kein Zweikampf zwischen diesen beiden Parteien statt. Jeder streitet für sich und versucht wieder, mit seinen Gefolgsleuten, Würfeln, Karten das beste Ergebnis zu erzielen. Beim Würfeln sind jetzt logischerweise die Gold- oder Silberpunkte von Bedeutung, und entsprechend wird am Ende auch Gold oder Silber ausgezahlt. Zusätzlich gibt's hier Stadionkarten zu gewinnen.

I Mit dem Geld von der Rennbahn ins Baugeschäft

Bevor wir die erspielten Taler jetzt ins Baugeschäft stecken, machen wir noch einen kleinen Abstecher ins Theater, wo es eine Kulturkarte zu ersteigern gibt. Welchen Sinn und Zweck diese Karte hat, die nichts als zwei Farben zeigt, erfährt man an dieser Stelle der Spielanleitung nicht. Aufklärung gibt es erst, wenn wir uns mit der Schlussabrechnung nach Spielende beschäftigen.

Bis zu fünf Gefolgsleute können für die Baugeschäfte eingesetzt werden, je nach ihrer Position dürfen sie ein oder zwei Gebäude errichten, manche bekommen so-

fort nach dem Bau Siegpunkte. Was und wie viel ein Bau kostet, ist auf dem Spielplan abzulesen: meist Taler in bestimmten Zusammensetzungen; manche Bauten, besonders jene, die viele Siegpunkte bringen, verschleißten auch Sklaven.

Besondere Bauregeln sind nicht zu beachten, jeder darf bauen, wo es ihm beliebt bzw. am lukrativsten erscheint. Handwerksbetriebe können am Ende jeder Spielrunde Siegpunkte bringen, sofern sie durch einen Gefolgsmann im Hafen aktiviert werden. Villen dagegen punkten nur einmal bei Spielende. Diesen kleinen, aber sehr wichtigen Unterschied, der zwischen diesen beiden Gebäudearten gemacht wird, haben wir in unserer ersten Partie übersehen. Lag es an unserer Unaufmerksamkeit oder daran, dass man ihn in der Regel allzu leicht überliest?

I Schwacher erster Eindruck

Nur sechs Runden lang dauert das Treiben in AQUILEIA an, dann werden die bis dahin gesammelten Siegpunkte um die „Villen-Wertung“ ergänzt. Die Villen stehen in unterschiedlich gefärbten Stadtvierteln. Wer Theaterkarten in dieser Farbe ersteigert oder auch schon vorher auf der Rennbahn entsprechende Stadionkarten gewonnen hat, vervielfacht den Wert seiner Villen, im Idealfall auf das Fünffache. Mit diesem Wissen im Hinterkopf wird man in Zukunft ganz konkrete Baupläne verfolgen.

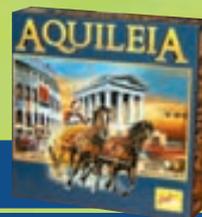
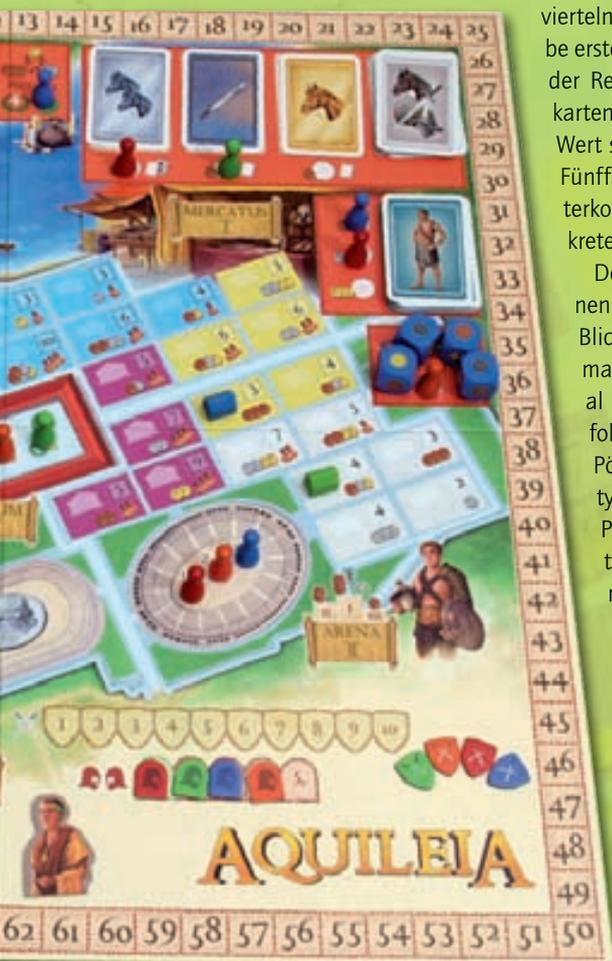
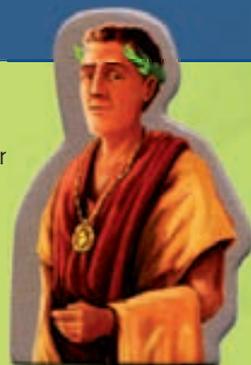
Der erste Eindruck nach dem Öffnen der Schachtel war Skepsis. Der Blick fiel auf sieben Farbwürfel (nicht mal Augenzwürfel!). Das Spielmaterial war zwar aus Holz, aber als Gefolgsleute wurden ganz ordinäre Pöppel verwendet. Selbst der Prototyp, mit dem sich der Autor beim Premio Archimede beworben hatte, verwendete bessere Spielfiguren. Und Zip-Tüten zum Einsortieren wurden auch nicht mitgeliefert.

Nach der ersten Partie und der Erkenntnis, wie die sechs Bereiche der Stadt zusammenwirken, hatte AQUILEIA deutlich Punkte gesammelt. Gut, die Würfelei in der Arena und auf der Rennbahn bleibt eine unbeeinflussbare Zufallskomponente, und wer das nicht mag, bleibt dem Spiel besser fern. Die

übrigen Teile aber wissen durchaus zu gefallen. Da ist der kleine Nervenkitzel bei der Verteilung der Gefolgsleute und die Erkenntnis, doch wieder ein falsches Feld gewählt zu haben, wenn ein Mitspieler eine ebenfalls anvisierte Position besetzt. Schön, das gibt es bei vielen Personaleinsatzspielen, für Originalität kann AQUILEIA in dieser Hinsicht keine Punkte sammeln. Dennoch wurde hier aus vielen bekannten Ideen ein unterhaltsames neues Ganzes komponiert.

Die Entscheidung, wo welches Haus errichtet werden soll, hängt von den Mitteln ab und den Karten, die man gesammelt hat. Es gibt weder Nachbarschaftsregeln noch Unterhaltskosten, die zu berücksichtigen wären. Vor schwerwiegende Entscheidungen wird niemand gestellt. AQUILEIA ist eher leichte Kost. Es deshalb als Familienspiel zu klassifizieren, wäre allerdings gewagt, denn 90 Minuten Spieldauer mögen manche Familie schon überfordern.

KMW



Titel: Aquileia
Verlag: Zoch
Autor: Cielo d'Oro
Grafik: Geoffrey Cramm, Victor Boden
Spieler: 3-5
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Udo Bartsch	6
Christwart Conrad*	7
L. U. Dikus	7
Stefan Ducksch	6
Wieland Herold	6
Harald Schrapers**	7

* (Wieder-)Einstieg sehr erleichtert durch vorbildliche redaktionelle Arbeit: Planstruktur und -symbolik unterstützen geschickt die Regel.

** Ein gutes Spiel, nur leider zum x-ten Mal das Worker-Placement-Prinzip.