



Moderne Zeiten

VERTANE CHANCE?

Wer im Internet nach dem Spiel MODERNE ZEITEN sucht, wird schnell mit Problemen konfrontiert, die die Spielanleitung ausgelöst hat. Da präsentiert ein Amerikaner eine Regelübersetzung mit zahlreichen zusätzlichen Erläuterungen, die er sich von den Regelerklärern auf den Spieltagen geholt hat. Ein englischer Chronist weiß zu berichten, dass jedem Mitglied seiner Spielergruppe das Spiel in Essen anders erklärt wurde. Ein Dritter musste erleben, dass Regelfragen widersprüchlich beantwortet wurden. Das Überraschende dabei: dem Spiel liegt kein hochkomplexes Regelwerk zugrunde, die Anleitung braucht gerade mal zweieinhalb Seiten. Liegt der Fehler in der Kürze?

MODERNE ZEITEN spiegelt den Wirtschaftsaufschwung der 20er Jahre des vergangenen Jahrhunderts wider. Die Spieler investieren als Geschäftsleute in verschiedene Industrien und versuchen, Mehrheiten an sich zu reißen, wobei sie auch die lokalen Gegebenheiten im Auge behalten müssen. Kein Wirtschaftsboom ohne Börsencrash, und so ist auch hier zu erleben, dass Aktienpakete gelegentlich den Bach runter gehen.

Das klingt nach der 126. Variante altbekannter Wirt-

schaftsspiele. Aber MODERNE ZEITEN ist anders und wenn es noch eine Note für Originalität gäbe, müsste man dem Spiel mindestens eine 8 zugestehen. Dafür hapert es beim Realismus, aber das ist zweitrangig.

Nicht unbedingt ein Wirtschaftsspiel

Wesentliches Spielelement sind über 100 Aktienkarten, die sich gleichmäßig auf fünf verschiedene Branchen (nicht Firmen) verteilen. Jeder Spieler startet mit einem zufälligen Grundbestand an Aktien. In jeder Spielrunde kommen weitere Aktien

als Paket auf den Markt, wie viele es sind, entscheidet der Würfel. Dieses Aktienpaket wird unter den Spielern versteigert. Der Meistbieten-

de zahlt den Kaufpreis nicht an die Bank, sondern an seine Mitspieler aus, Schein für Schein, so lange, bis die volle Summe bezahlt ist. Das bedeutet: Das Gesamtkapital der Spieler bleibt immer gleich, verteilt sich aber von Runde zu Runde anders auf die Spieler.

In der Versteigerung

den Zuschlag zu erhalten, bedeutet nicht nur, neue Aktien auf die Hand zu bekommen, sondern auch, als Erster in der anschließenden Spielrunde am Zug zu sein. Und das ist meist wichtiger als die Aktien, denn die kann man sich auch kostenlos vom Stapel ziehen.

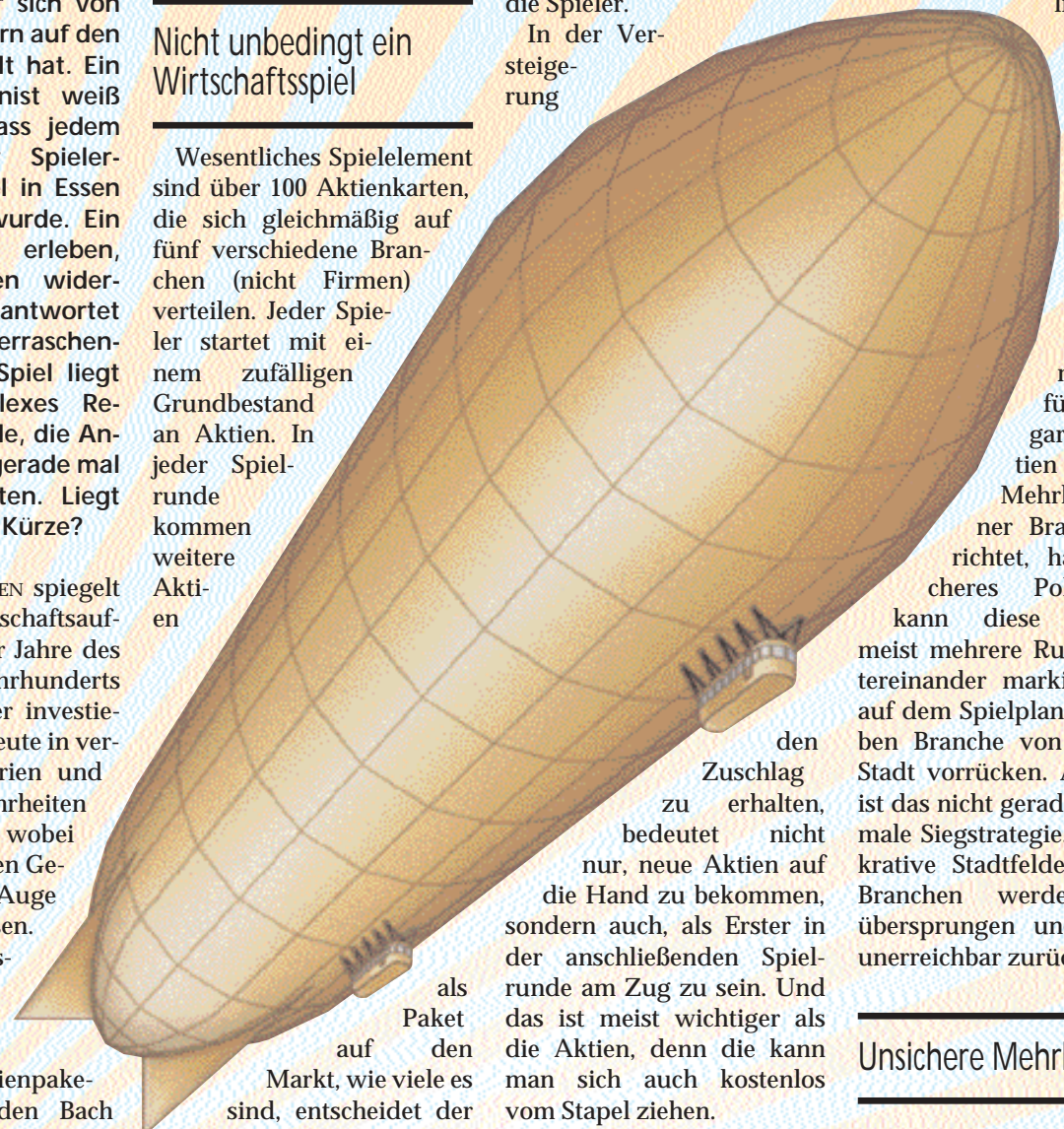
Wer am Zug ist, spielt Karten vor sich auf den Tisch und erklärt damit seine Inve-

stitution in die verschiedenen Branchen. Wer die Mehrheit in einer Branche hat, markiert diese auf dem Spielplan. Dort sind nach einem nicht erkennbaren System die fünf Branchen aneinander gereiht und in sechs verschiedenen Städten angesiedelt. Hat ein Spieler in einer Branche die Mehrheit, zieht er mit seiner Spielfigur, einem Zeppelin, zum nächstgelegenen Branchengebiet und markiert dies ein für alle Mal als sein Revier. Das Ziel aller Spieler besteht darin, sich in möglichst vielen Branchen und in möglichst vielen Städten als Mehrheitsaktionär zu präsentieren. Unter anderem.

Wer mit vier, fünf oder gar sechs Aktien eine Mehrheit in einer Branche einrichtet, hat ein sicheres Polster. Er kann diese Mehrheit meist mehrere Runden hintereinander markieren und auf dem Spielplan in derselben Branche von Stadt zu Stadt vorrücken. Allerdings ist das nicht gerade die optimale Siegstrategie. Denn lukrative Stadtfelder anderer Branchen werden dabei übersprungen und bleiben unerreichbar zurück.

Unsichere Mehrheiten

Eine clevere Regel sorgt dafür, dass solche sicheren Mehrheiten wieder aufge-





brochen werden können. Sobald eine bestimmte Anzahl Aktien ausgespielt wurde, kommt es unweigerlich zu einem Börsen-Crash, in dessen Verlauf alle Aktien der Branche, in die am häufigsten investiert wurde, vom Tisch gefegt werden. Damit liegt mindestens eine Branche brach und wartet auf einen neuen Tycoon.

Schon Schluss?

Das Spielende kommt schneller als zunächst erwartet. Sobald der erste Spieler das letzte aller Spielfelder erreicht hat, ist es Zeit für die Abrechnung. Die besteht aus mehreren Komponenten, deren wichtigste eine Wertungstabelle ist, auf der im Spielverlauf protokolliert wird, wer in welcher Stadt und welcher Branche die Aktienmehrheit geltend gemacht hat. Die Punkte kann sich nur gutschreiben, wer in einer Stadt einerseits, in einer Branche andererseits am

häufigsten Mehrheiten geltend machen konnte. Während die Branchen alle gleichwertig sind, gibt es bei den Städten qualitative Unterschiede. Wer die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt natürlich.

Manche Leute mögen keine Wirtschaftsspiele – die Wirtschaft ist hier aber nur Themenlieferant; hier werden nicht wirklich Aktien gehandelt, Gewinne erwirtschaftet, Gelder transferiert, das alles bleibt auf einer sehr abstrakten Ebene. Manche Leute mögen keine Versteigerungsspiele – die Versteigerung ist aber nur ein kleiner Teil des ganzen Spiels, wenn auch nicht unwichtig, gerade für die Spielerreihenfolge. Und obwohl MODERNE ZEITEN keine komplizierten Regeln hat, braucht man doch eine Partie zum Kennenlernen.

Im ersten Moment meint man, es sei vorteilhaft, möglichst schnell auf den Spielfeldern voranzukommen – Spiele mit Start-Ziel-Laufstrecken implizieren das.

Das Gegenteil ist der Fall. Möglichst viele Felder zu betreten, darauf kommt es an. Und das heißt, in immer wieder anderen Branchen die Aktienmehrheit zu gewinnen. Je mehr Spieler am Tisch sitzen, desto seltener lassen sich die eigenen Pläne realisieren.

Hier hätte die Spielanleitung mit ein paar Tipps hilfreich sein können. Statt dessen lässt sie viele Fragen offen (von den Druck- und

anderen Fehlern ganz zu schweigen). Immerhin hat Jumbo inzwischen reagiert und via Internet eine „Zusammenfassung“ der Spielanleitung verbreitet, die manches klärt – aber nicht alles. Diese Zusammenfassung soll auch dem Spiel beigegeben werden. Und eine Neufassung der Regel ist in Arbeit.

Wir haben für Sie die wichtigsten offenen Fragen in der Rubrik „Besser spielen“ (s. Seite 64) beantwortet. Und die Autoren haben auf der Basis der Jumbo-Ausgabe (der Prototyp des Spiels weicht in Details von der veröffentlichten Version ab) eine neue Spielanleitung geschrieben, die wir für Sie übersetzt und im Spielarchiv auf unserer Website www.spielbox.de zum Download bereitgestellt haben.

Voller Reiz nicht für alle

Damit sollte dann das Spiel seinen vollen Reiz entfalten können. Denn es lohnt sich, MODERNE ZEITEN zu spielen. Schade nur, dass viele Käufer des Spiels das wegen der unzulänglichen Regel nicht merken... *KMW*

MODERNE ZEITEN

Autor: Dan Glimne u. Gregorz Rejchtman
Grafik: Franz Vohwinkel
Verlag: Jumbo
Preis: ca. 30 EUR
Spieler: 3 – 5
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

Abstrakt ○●○○○ Thema
 Glück ○○○●○ Können
 Einfach ○○●○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	3	7	7	8
Balkenhol	2	7	8	7
Conrad	2	7	4	6
Herold	3	6	6	7
Heß, D.	3	7	6	7
Pelek	3	7	5	8
Ruschitzka	2	7	7	4
Weigand	5	7	7	7