

Der Buchhalter von Venedig

Schon wieder Venedig! Die Lagunenstadt eignet sich halt gut als Kulisse. Für Filme. Für Bücher. Und eben auch für Spiele. Ränkespiele, Machtspiele, Maskenbälle, Kriminalfälle, ja sogar die venezianischen Tauben mussten schon als Thema herhalten. Was erwartet uns diesmal?

Öffnen wir die etwas kitschig geratene Spieleschachtel und breiten den Spielplan aus. Ausbreiten? Da gibt's nicht viel auszubreiten. Zu unserer Überraschung ist er nur wenig mehr als ein A4-Blatt groß. Und ob das, was da ausschnittsweise zu sehen ist, wirklich Venedig ist, wollen wir jetzt nicht so genau untersuchen. Mehrere Geschäfte lassen sich ausmachen, ein Gildenhause, ein Hafenviertel, eine Börse. Diesmal ist Venedig also Schauplatz eines Wirtschaftsspiels. Dafür holen wir jetzt noch jede Menge weiteres Material aus der Schachtel und sind froh darüber, dass der Spielplan nur so klein ist, denn sonst bräuchten wir einen größeren Tisch.

Für jedes Geschäft gibt es eine eigene kleine Tafel, auf welcher der Preis der Ware, der Kurs der Aktie und die aktuelle Nachfrage festgehalten werden. Nachfrage deshalb, weil wir in den Geschäften nicht einkaufen, sondern als Händler unsere Waren dort verkaufen. Dadurch ändern sich Preis, Aktienkurs und Nachfrage. Angezeigt werden die Werte mit kleinen Steckern, die in die Tafeln gestöpselt werden.

Aktien gibt es natürlich an der Börse, wobei gleichzeitig ge- und verkauft werden kann, aber nur in geringen Stückzahlen. Die Waren erhalten wir in den Docks im Hafen. Das Gildenhause hält Aufträge bereit, deren Erfüllung uns Ruhm und Ansehen (lies: Siegpunkte) verschafft. Und die Kirche hilft auf wunderbare Weise, die Nachfrage eines Geschäfts zu steigern – gegen eine angemessene Spende in den Klingelbeutel, versteht sich.

Der Gondoliere wird Letzter

Die vielen verschiedenen Örtlichkeiten versprechen ein emsiges Treiben, dessen Regeln bekannten Mustern folgen. Zunächst einmal bietet jeder Spieler einen bestimmten Geldbetrag. Primär wird über dieses Gebot die Spielerreihenfolge festgelegt. Sekundär entscheidet jeder Bieter damit für sich, um wie viele Stufen er die Nachfrage in einem Geschäft seiner Wahl steigert oder senkt. Dass diese Funktion schon zu Beginn des Spiels sinnvoll genutzt werden kann, merkt man als neuer Spieler erst nach den ersten Spielzügen – der Aha-Effekt.

Nachdem die Reihenfolge feststeht, sucht sich jeder einen Charakter aus.

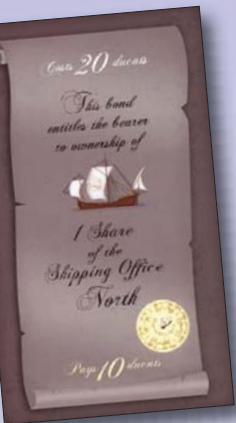
Sechs stehen zur Wahl und bieten in definierten Situationen Vorteile. Wer am wenigsten geboten hat, darf sich seinen Charakter allerdings nicht aussuchen: Er wird Gondoliere und ist Letzter in der Spielerreihenfolge. Und das drei Runden lang, denn erst dann wird neu um die Spielerreihenfolge geboten, werden die Rollen neu verteilt. Immerhin kann der Gondoliere während seiner Amtszeit einmal den dicken Max markieren und seine Aktionen vor allen Mitspielern durchführen – ein unschätzbare Vorteil, sofern man ihn klug einzusetzen weiß und nicht erst daran denkt, wenn die goldene Gelegenheit längst verstrichen ist.

Wie schon die Gebote werden auch die Aktionen im Geheimen festgelegt. Dafür hat jeder Spieler eine runde Pappscheibe mit einem drehbaren Pfeil. Sie ist multifunktionell. Erst haben wir damit die gebotenen Dukaten eingestellt. Jetzt markieren wir, an welchem Ort wir aktiv werden. Man könnte meinen, Mac Gerdt's Aktionsrondell habe sich verselbständigt. Acht Orte stehen zur Wahl, einige davon wurden schon genannt. Die Geschäfte tauchen als Gruppe auf, ebenso die Docks, wohin genau ich gehe, entscheide ich erst, wenn ich am Zug bin. Die anderen sechs Orte dagegen sind eindeutig.

In Spielerreihenfolge suchen nun alle ihre Örtchen auf. Doch jetzt wird's etwas unübersichtlich. Es gibt Orte, an denen die Mitspieler ebenfalls aktiv werden dürfen, wenn jemand sie aufsucht. Und es gibt Orte, an denen *nur* der aktive Spieler handeln darf. Dem Spielplan nach ist das klar und deutlich definiert. Bei der Abwicklung erfordert es dennoch besondere Konzentration, um festzustellen, wer aktiv war, wer nur mitgespielt hat und noch aktiv werden darf und wer nicht mehr.

Und das ist nicht alles. Denn fast jede Aktion löst Änderungen an Preisen, Aktienkursen, Nachfragen aus. Und nicht alles davon erscheint auf Anhieb logisch. Nehmen wir ein Geschäft: Wir verkaufen Waren an den Laden. Folge: Die Aktie steigt (logisch!); die Nachfrage sinkt (logisch!); der Preis steigt (logisch!). Anderes Beispiel: Der Markt. Egal, ob wir dort eine Ware kaufen oder verkaufen: Der Preis steigt, Nachfrage und Aktienkurs ändern sich nicht. Logisch??? Für den bes-

May buy and/or sell up to 2 cubes at the Mercato. May also trade 1 Resource cube of your own to the bag and take out any 1 other Resource with no effect on prices.



seren Überblick hat man beim Verlag inzwischen eine Spielhilfe entwickelt, die dringend nötig war. Aber zurück zum Geschehen.

Natürlich ist das Ziel, optimal zu wirtschaften. Aber nicht, um das meiste Geld in der Kasse oder die wertvollsten Aktien zu haben. Primär geht es mal wieder um Siegpunkte, und die gibt es beispielsweise für die Erfüllung von Aufträgen der Gilde. Zunächst drei, dann vier, dann fünf und jeder weitere Auftrag bringt sechs Punkte aufs Konto. Klingt lukrativ, ist es auch, aber nicht die einzige Quelle. Eine zweite springt nicht sofort ins Auge, weil

MASTERS OF VENICE beendet, wobei die Dauer maßgeblich von der Zahl der Mitwirkenden abhängt. Zu zweit dauert's nur halb so lange, weil innerhalb einer Runde sehr viel weniger passiert. Ich habe ja nur einen Mitspieler, dessen Aktion ich nutzen kann, nicht drei oder vier. Dass der Autor vorschlägt, jeder solle in Partien zu zweit zwei Charaktere wählen, ist eher eine Marginalie. Zu zweit sollte man spielen, um MASTERS OF VENICE und seine Mecha-



sie in der Abteilung „Regeln für besondere Fälle“ versteckt ist: Was tun, wenn der Aktienkurs das Ende der Skala erreicht hat? Dann wird der Kurs halbiert, und jede Aktie schüttet einen Siegpunkt aus. Mit diesem Wissen im Hinterkopf werden Aktien noch attraktiver. Im Extremfall winken zehn Siegpunkte.

Dass jede (!) Transaktion in einem Geschäft eine Dividendenzahlung auslöst, erscheint im Vergleich fast nebensächlich. Doch den Kurs zu manipulieren, ist nicht einfach, obwohl das Regelwerk eine Menge Möglichkeiten dafür vorsieht. Und dann sind da natürlich auch immer noch die Konkurrenten, denen ich zwangsläufig in die Hände spiele. Wenn ich ein Geschäft aufsuche, an die Börse gehe, das Gildenhause nutze, dann können sie das ebenfalls, selbst wenn sie in dieser Runde etwas ganz anderes geplant haben.

Nach 16 Runden oder gut zwei Stunden, wenn die Gondel das letzte Feld des Kanals erreicht hat, ist

nismen kennenzulernen. Richtig spannend ist es erst zu viert oder fünft.

II Zweite Chance erforderlich

Und das Spiel braucht wahrlich eine Kennenlernphase. Bei mir war es keine Liebe auf den ersten Blick, trotz des außergewöhnlichen Spielmaterials. Unfassbar: Es gibt keine Stanzbögen auszupöppeln, keine Drehscheiben zusammenzubasteln, alles liegt schon fix und spielfertig in der Schachtel! Aber das Material ist nicht nur schön, sondern auch ein wenig fummelig. Ständig müssen auf ein, zwei oder gar drei Skalen irgendwelche Werte verändert werden. Umstöpseln hier, umstöpseln da, umstöpseln dort. Warum hat man daraus kein Computerspiel gemacht? Auch dass Spielerfarben und Warenfarben (und damit die Geschäfte) übereinstimmen, irritiert zunächst.

In unserer ersten Partie bestimmten diese Umsetzungsschwächen den Eindruck. Doch erhielt MASTERS OF VENICE seine zweite Chan-

ce. Und stieg mit jeder weiteren Partie in unserer Bewertung. Entdecke die Möglichkeiten! Das beginnt schon bei der Auswahl des Charakters. Jeder hat seine Vorzüge. Doch manche sind gegen Ende des Spiels wichtiger als zu Beginn. Diese sechs Charakterkarten sind die einzigen, deren Bedeutung man sich merken muss. Erfreulich, denn MASTERS OF VENICE bezieht seinen Reiz mal nicht aus zahllosen Ereignis-, Aktions- und Eigenschaftskarten, deren Auf-, Mit- und Gegeneinanderwirken es zu erkunden gilt. Es ist ein klassisches Wirtschaftsspiel. Mit Preisen, die steigen oder fallen, mit Aktienkursen, die sich beeinflussen lassen, mit einer Nachfrage, die einkalkuliert werden muss, mit Aufträgen, die zu erfüllen sind. Die Herausforderung liegt klar umrissen auf dem Tisch. Die vielen Elemente – es sind noch einige mehr, als ich hier erwähnt habe – gewinnbringend für sich zu nutzen, ist eine Kunst.

MASTERS OF VENICE gibt es bisher nur in einer englischen Fassung. Von einer deutschen Ausgabe ist bisher nicht die Rede. Schade! KMW

At the Guild Hall, draw 2 cards. Choose one to keep, return the other beneath the deck. May also return another Guild Order to get rid of it.



Titel: Masters of Venice
 Verlag: R&R Games
 Autor: Frank DiLorenzo
 Grafik: J. Vargas, J. Blando
 Spieler: 2-5 (zu zweit: 2)
 Alter: ab ca. 12 Jahren
 Dauer: ca. 60-150 Minuten
 Preis: ca. 35 €

Kritiker Spielreiz
 KMW..... 8

