

Mauerbauer

Dem Erfinder der Zip-Lock-Tüte gehört ein Denkmal gesetzt, erleichtert dieses praktische Hilfsmittel doch die Aufbewahrung und Einsortierung unserer Spielutensilien. Dankenswerterweise werden diese Tüten heutzutage von vielen Verlagen mitgeliefert, wenn auch nicht immer in der passenden Konfektionierung. Dass allerdings gleich das gesamte Spielmaterial inklusive Spielplan gezipfütet angeliefert wird, halten wir aus Aufbewahrungssicht dann doch für etwas übertrieben. Vermutlich soll aber damit verhindert werden, dass Stanzteile bei der Konfektionierung aus den Bögen fallen und verlorengehen.

CONSTANTINOPOLIS versetzt uns in die Stadt gleichen Namens, wie sie sich im 6. Jahrhundert dargestellt haben soll. Jeder von uns ist ein ehrgeiziger Händler, der in dieser Metropole unsterblich werden will. Und wie werden wir das? Indem wir unseren Reichtum mehren und durch unsere Aktivitäten Ruhmespunkte sammeln. Kommt irgendwie bekannt vor ...

Zu tun gibt's jede Menge. Zu Beginn jeder Runde – maximal neun haben wir vor uns – konkurrieren wir alle um eines der Ämter, die uns sowohl besondere Privilegien als auch einen Platz in der Spielerreihenfolge beschern. Und natürlich kann es für jedes Amt immer

nur Einen geben; es bekommt den Posten, wer mehr zahlt.

Dass sich in der nächsten Phase unsere Schiffe bewegen, interessiert in der ersten Runde noch nicht, denn wir haben noch keine auf die Reise geschickt. Ähnlich ist es mit der Produktionsphase. Wir sind alle mit einem einzigen Gebäude ins Spiel gestartet, das jetzt zwei grüne Würfelchen produziert. Interessant wird's erst danach, denn dann können wir weitere Bauten errichten. Es gibt sie reichlich: Produktions-, Wirtschafts- und Versorgungsgebäude, öf-

fentliche Bauten und Stadtmauern. An Letzteren darf allerdings nur mauern, wer gerade das Amt des Praefectus Urbi innehat. Jedes Teilstück der Mauer bringt während des Spiels Vorteile und am Ende Ruhmespunkte, je mehr desto mehr.

Die übrigen Bauten stehen zur freien Verfügung. Produktionsgebäude produzieren – klar. Was sie produzieren, ist aufgedruckt. Fünf verschiedene Produktsorten gibt es. Eine Art Baustufenplan sorgt dafür, dass manches erst gebaut werden darf, wenn anderes bereits steht. Mit Wirtschaftsgebäuden können produzierte Würfelchen zu Geld gemacht werden, Versorgungsgebäude bringen Privilegien, öffentliche Gebäude Ruhm. Von jeder Sorte darf man in der Bauphase ein Haus bau-

en. Das hört sich großzügig an, aber natürlich reicht das Geld hinten und vorne nicht, denn das Bauen ist alles andere als gratis. Um das Beste aus der Situation zu machen, dürfen wir in dieser Phase auch auf dem Markt handeln und unsere Wirtschaftsgebäude nutzen, selbst wenn wir sie gerade erst fertiggestellt haben. Letztere bringen bessere Erträge für unsere produzierten Würfelchen, als diese auf dem Markt erzielen würden.

Nachdem die Bauphase abgeschlossen ist, schauen wir uns mal an, welche Aufträge auf unsere Schiffe warten. Die Auftragskarten werden von einem Stapel gezogen; ihre Anzahl hängt davon ab, wie viele produzierende Bauten wir haben. Auf Halde legen können wir keine Aufträge, entweder wir nehmen sie gleich an, oder wir legen sie wieder ab. (Dazu gibt es Ausnahmen, aber das nur am Rande).

I Den Aktivitäten sind Grenzen gesetzt

Einen Auftrag zu erfüllen heißt: Wir schicken ein Schiff mit der entsprechenden Ladung – farbige Klötzchen – auf die Reise. Ein kleines Schiff gab's zu Beginn gratis, weitere, auch größere müssen wir





kaufen, brauchen also wieder Geld. Deshalb können wir auch in dieser Phase unsere Wirtschaftsgebäude nutzen und Handel mit dem Markt treiben.

Schön wär's, wenn unseren Aktivitäten keine Grenzen gesetzt wären. Sind es aber natürlich. So darf ich jedes Wirtschaftsgebäude nur einmal pro Runde nutzen. Ist das schon in der Bauphase geschehen, so ist es jetzt in der Auftragsphase für mich tabu. Und auch der Markt schreibt für jede Farbe genau vor, wie viel maximal gehandelt werden darf. Damit diese Limits eingehalten werden, gibt es ein etwas umständliches Verfahren für die Handelsaktivitäten.

Die Schiffe sind je nach Auftrag eine oder zwei Runden unterwegs. Wenn sie ihr Ziel erreichen – und das tun sie immer, denn es gibt keine widrigen Ereignisse auf See – bringen sie Geld in die Kasse und manche auch Ruhmespunkte auf das Konto.

Bevor die Runde zu Ende geht, erhalten wir noch die Gelegenheit, Waren zu spenden, denn auch dafür kassieren wir ein bisschen Ruhm, retten sie auf der anderen Seite aber auch vor der Vernichtung, denn wer nicht durch entsprechende Bauten vorgesorgt hat, darf nur einen (!) Warenwürfel für die nächste Runde aufbewahren. Die startet dann mit neuen Marktbedingungen und einem erneuten Gerangel um die Ämter.

I Jedem sein eigener Spielplan

Das Spielmaterial ist prächtig geraten. Der große Spielplan zeigt Konstantinopel aus der Vogelperspektive und erinnert an Michael Menzels Machart. Dem allerdings wäre nicht der Lapsus unterlaufen, zwei identische Marktplätze ins Bild zu setzen. Da waren Copy & Paste zu deutlich am Werk. Tatsächlich spielt sich auf dem Spielplan aber gar nichts ab, er dient nur als Ablagefläche, hält die verschiedenen Gebäude und Schiffe bereit, gibt eine Übersicht über den Rundenablauf und zeigt, wie viele Punkte die Stadtmauer bringt. Allein die Ämtervergabe findet auf dem großen Plan statt, wenn auch nur in einer Ecke.

Für das eigentliche Geschehen hat jeder seinen eigenen Spielplan im A4-Format. Hier baut er seine Gebäude, hortet seine Münzen, schickt die Schiffe übers Meer, lagert die Waren.

Jeder spielt also für sich? Da antworten wir mal ganz pragmatisch mit Ja und Nein. Nein, weil am Anfang jeder Runde die Rollenverteilung neu entschieden wird. Da geht es nicht nur um die Reihenfolge, in der die Spieler agieren und die gar nicht mal für alle Phasen einer Runde wichtig ist. Da stehen auch individuelle Vorteile zur Disposition. Einer bekommt vier Taler geschenkt, ein anderer einen Produktionswürfel. Jemand erhält drei zusätzliche Auftragskarten vom Stapel, jemand anders darf an der Stadtmauer bauen oder ein Vorkaufsrecht in Anspruch nehmen. Spielt man das erste Mal, kann man diese Privilegien nicht auf Anhieb einschätzen, nach der ersten Runde aber schon.

Das Nein gilt auch noch für die Bauphase, wenn auch nicht mehr ganz ausdrücklich. Bauten sind zwar reichlich vorhanden, aber natürlich liegen nicht für jeden Spieler genügend im Vorrat. Besonders beim Spiel zu fünf findet ein heftiges Gerangel um die Produktionsgebäude statt, deren Zahl im Gegensatz zu den Wirtschafts- und Versorgungsgebäuden für die volle Spielerzahl nicht aufgestockt wird. In kleiner Runde nimmt der Konkurrenzdruck ab.

In der Auftragsphase dann spielt tatsächlich jeder Spieler für sich, weshalb diese Phase auch von allen gleichzeitig abgewickelt werden kann – wir unterstellen mal, dass keiner schummelt. Hier optimiert jeder das, was er hat, Geld, Würfel, Fähigkeiten, die ihm seine Bauten beschern, Schiffe, die auf Ladung warten. Kein Mitspieler kann einem an dieser Stelle noch in die Suppe spucken, das ist ein bisschen schade (und das sagt einer, der mit einer Frau verheiratet ist, die ausflippt, wenn man gegen sie spielt).

Zunächst scheint es, als könne man seinen Spielzug relativ frei gestalten. So kann der Markt in Phase 4 und Phase 6 genutzt werden, ebenso die Wirtschaft-

schaftsgebäude. Bald stellt man aber fest, dass dies nur Theorie ist. Erst wenn die aktuellen Aufträge bekannt sind, ergibt es einen Sinn, auf dem Markt zu handeln oder die Klötzchen umzuwandeln.

Abschließend etwas zur Spielanleitung. Sie ist mit 32 Seiten recht üppig geraten, aber vorbildlich illustriert. Sie lässt

keine Frage offen, auch wenn es mit dem Nachschlagen manchmal etwas hapert. Gelegentlich hätte ich mir mehr Struktur im Prosa-Text gewünscht, beispielsweise um hervorzuheben, dass Wirtschaftsgebäude nur für selbstproduzierte Güter eingesetzt werden können, nicht für gekaufte. Und an einer Stelle fehlen in der deutschen Fassung drei Wörter: Auf Seite 13 der Regel muss es heißen: „Mit der Ausnahme von Stadtmauern und öffentlichen Gebäuden darf ein Spieler nie mehr als ein Gebäude mit demselben Namen kaufen.“

KMW



Titel: Constantinopel
Verlag: Stratilibri/Heidelberger
Autor: Giancarlo Fioretti und Alberto Celletti
Grafik: Antonio Dessi
Spieler: 2-5
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. 50 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Christwart Conrad*	5
Matthias Hardel**	6
Alan How	7

* Zu lang, zu glückslastig.
 ** Funktionierende Mischung bekannter Elemente. Kann man spielen, muss man nicht.