



Geniestreich(e)

Mona Lisas unergründliches Lächeln hat Leonardo da Vinci berühmt gemacht. Doch die Frau soll uns diesmal nicht interessieren. Stattdessen beschäftigen wir uns mit den zahlreichen Erfindungen, die das Universalgenie aufgezeichnet hat. 25 dieser Erfindungen warten im Spiel darauf, realisiert zu werden. Sie zu verwirklichen, ist mehr oder weniger aufwändig. Man braucht dafür unterschiedlich viele und verschiedene Materialien. Und natürlich auch Zeit, um das Ganze zusammenzubauen. Dafür winkt am Ende eine Belohnung in Form klingender Münze. Deren Höhe orientiert sich am Aufwand.

Die Erfindungen sind auf wunderschön gestalteten Karten dargestellt. Ein besonderer Mischmechanismus sorgt dafür, dass zunächst die einfacheren Gerätschaften ins Spiel kommen. Die ersten werden offen auf dem Spielplan ausgelegt und

Summe haben sie alle gleiche Chancen. Und einen Meister, quasi den Chef der Lehrlinge.

Eine Spielrunde besteht aus mehreren Phasen. Zu Beginn entscheiden wir uns, ob wir die Arbeiten an einer neuen Erfindung aufnehmen. Das geht nur, wenn wir

unserer Lehrlinge oder unseres Meisters auf dem Spielplan. Der zeigt – eher abstrakt – die Stadt Florenz und ihre verschiedenen Tätigkeitsbereiche: den Rat der Stadt, die Werkstatt, die Akademie und mehrere Händler. Die Händler bieten Materialien (jeder andere), in der Akademie können weitere Lehrlinge angeheuert werden, in der Werkstatt weitere Laboratorien erworben oder vorhandene ausgebaut oder Roboter eingekauft werden. Der Rat schließlich bietet die Möglichkeit, Privilegien zu nutzen.

Kein Aufstocken möglich

Reihum platzieren wir alle unsere Leute in den Bereichen der Stadt. Das hört sich einfach an, verlangt aber viel Überlegung. Denn für fast alle Bereiche gilt: Wer dort die meisten Leute hat, darf seine erste Aktion kostenlos durchführen. Danach erhöhen sich sofort die Preise, auch nach jeder weiteren Aktion. Gemeinerweise darf man sein platziertes Kontingent aber nachträglich nicht mehr aufstocken.

Ein Beispiel: Ich brauche für eine für später geplante Erfindung Ziegel und platziere deshalb einen meiner Lehrlinge beim Ziegelhändler. Dummerweise hat ein Mitspieler denselben Plan und schickt zwei Lehrlinge zum selben Händler. Damit kann ich nicht mehr gratis einkaufen, sondern komme erst als Zweiter an die Reihe,

nachdem sich der Preis das erste Mal erhöht hat. Wenn noch mehr Mitspieler diese Idee haben, wird es für mich noch teurer. Weitere Lehrlinge kann ich jetzt nicht zum Ziegelhändler schicken. Zum Glück habe ich aber noch den Meister. Er wird generell separat gesetzt und zählt so viel wie zwei Lehrlinge. Damit lässt sich dann doch noch die Reihenfolge ändern.

Unsere Lehrlinge können uns also alles besorgen, was wir brauchen, wir müssen nur genügend losschicken. Leider haben wir zu Beginn des Spiels aber viel zu wenig Lehrlinge zur Verfügung. Weitere warten in der Akademie darauf, angeheuert zu werden. Aber auch dafür müssen wir wiederum mindestens einen Lehrling hin-



wir, die Spieler, dürfen uns geheim aussuchen, welche davon wir in unserem Laboratorium zusammenbauen wollen.

Jeder von uns geht mit einer bestimmten Grundausstattung ins Spiel: Laboratorien, Lehrlinge, Gulden, Materialien. Einer hat mehr Laboratorien als die anderen, der andere nur eins, aber dafür ein besseres, ein Dritter mehr Lehrlinge oder Materialien, ein Vierter mehr Gulden. Im Detail unterscheiden sie sich voneinander, in der

lisieren wollen, verraten wir nicht. Die Materialien dafür müssen wir allerdings bereits auf der Hand haben, sie werden verdeckt im Labor deponiert.

Florenz als Staffage

Als nächstes machen wir uns darüber Gedanken, was wir denn so alles für spätere Erfindungen gebrauchen können. Und das markieren wir durch den Einsatz

gerade ein ungenutztes Labor vor uns liegen haben.

Welche Erfindung wir realisieren wollen,



**Komm,
spiel mit!**



Internationale Spieltage **SPIEL'06**

Messe Essen - 19. bis 22. Oktober 2006

Do 19.10. bis Sa 21.10. von 10 bis 19 Uhr

So 22.10. von 10 bis 18 Uhr

Informationen: <http://www.merz-verlag.com>



Anzeige

schicken. Beliebig welche einkaufen geht auch nicht, denn natürlich sind auch unsere Geldmittel sehr begrenzt.

Und dann wollen wir doch unsere Laboratorien nicht aus den Augen verlieren. Wenn wir alle unsere Leute in die Stadt schicken, kommt die Arbeit an den Erfindungen nicht voran – und ohne Erfindungen kein neues Geld in die Kasse! Herrje, ich weiß gar nicht, wo mir der Kopf steht!

I Das Maschinenzeitalter ist bereits angebrochen

Jeder Spieler kann maximal zwei Laboratorien betreiben. Beide können unterschiedlich viele Leute aufnehmen, beide können ausgebaut werden und dann auch ein oder zwei „mechanische Menschen“, also Roboter, aufnehmen. Roboter leisten doppelt so viel wie ein gewöhnlicher Lehrling, analog zum Meister.

Je mehr Leute wir im Laboratorium platzieren, desto schneller kommt die Arbeit an den Erfindungen voran. Zwei Lehrlinge und ein Meister stellen eine Erfindung, für die vier Wochen angesetzt sind, in einer einzigen Spielrunde fertig, al-

lein brauchen die beiden Lehrlinge doppelt so lange.

Nachdem alle Leute auf dem Spielplan und den Laboratorien platziert sind – das ist der wesentliche Teil jeder Spielrunde – werden alle Bereiche ausgewertet, zuerst der Rat. Wer die Mehrheit hat, bestimmt, wer künftig Startspieler ist. Nicht uninteressant, denn Gleichstände bei Mehrheiten werden zu Gunsten desjenigen aufgelöst, der zuerst gesetzt hat. Außerdem darf man sich im Rat ein Privileg aussuchen. Beispielsweise einen Lehrling versetzen und so nachträglich Mehrheiten

verändern (als Variante darf das auch ein fremder Lehrling sein). Interessant ist auch die Möglichkeit, sich die nächsten Erfindungen im verdeckten

Stapel anzusehen und sie in eine selbst gewählte Reihenfolge zu bringen. Das ermöglicht es mir, die richtigen Rohstoffe auf Vorrat zu kaufen. Leider steht jedes Privileg pro Runde nur einmal zur Verfügung. Wer im Rat die meisten Leute hat, hat die freie Auswahl, die anderen Spieler müssen nehmen, was übrig bleibt.

Anders ist es in den übrigen Bereichen der Stadt. Hier kann jeder vier Mal genutzt werden, wird aber zunehmend teurer. Stehe ich allein beim Ziegelhändler, bekomme ich die erste Ziegelkarte für lau, drei weitere für 2, 3 und 4 Gulden. Das allerdings wäre pure Verschwendung, denn wie schon gesagt, das Geld ist knapp, und so üppig sind die Erlöse aus den Erfindungen auch wieder nicht.

I Erfindungen sind kein Selbstzweck

An den Erfindungen wird gegen Ende der Runde gearbeitet. Ist eine Erfindung fertiggestellt, erhält der Spieler die auf der Karte ausgewiesene Entlohnung und die Karte selbst. Vorausgesetzt, kein anderes Labor hat dieselbe Erfindung zum selben Zeitpunkt fertiggestellt. Auf die Entlohnung wirkt sich das zwar nicht aus. Aber um die Karte muss geboten werden. Und das kann sich lohnen, denn wenn ich später eine gleichartige Erfindung in Angriff nehme, spare ich Entwicklungszeit.

Andererseits: Es geht *nicht* darum, *möglichst viele* Erfindungen fertigzustellen. Ihre Zahl wird nur bei Gleichstand



herangezogen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Gulden auf den Tisch legen kann. Und da gibt es zum Schluss noch mal einen satten Bonus in Form klingender Münze, je mehr verschiedenenartige Erfindungskarten man vor sich liegen hat.

Die Spieldauer ist fest abgesteckt, ganz gleich, wie viel Personen mitspielen. Nach sieben Runden, die wie beschrieben ablaufen, folgen noch zwei weitere, die nur den Zweck haben, die restlichen Materialien zu nutzen und Projekte zu Ende zu bringen. Lehrlinge und Meister werden jetzt nicht mehr in die Stadt geschickt, sondern konzentrieren ihre Arbeit



auf die Laboratorien. Und dann wird das Geld gezählt, um den Sieger zu ermitteln.

I Autorenkollektiv am Werk

Acchitocca ist der Name einer Gruppe italienischer Spieleautoren. Einer von ihnen, Stefano Luperto, wurde mit dem zur SPIEL '03 veröffentlichten VIVA IL RE bekannt. An MAESTRO LEONARDO hat er zusammen mit drei weiteren Autoren gearbeitet. Das Ergebnis ist, um das Wort wieder einmal zu strapazieren, ein Highlight.



Dabei sieht der Spielplan nicht gerade einladend aus. Und die Spielregel macht den Einstieg auch nicht leicht. Sie ist sehr kompakt geraten und verliert kein überflüssiges Wort. So wird der Erstleser mit der Frage allein gelassen, warum der gelbe Spieler zu Beginn nur ein kleines Labor bekommt, der rote aber zwei und der blaue Spieler 13 statt nur drei Gulden und obendrein noch 4 Materialkarten. Erst auf der letzten Reelseite klärt sich das Rätsel und offenbart einen weiteren interessanten Aspekt des Spiels. Neben einer Grundausstattung, die für alle Spieler gleich ist, kann jeder zusätzlich noch Extras aus einer Liste auswählen. Und so mag der eine mit mehr Gulden ins Spiel gehen, der andere mit mehr Materialien oder Lehrlingen oder einem besseren Labor – oder einer Kombination verschiedener Extras. Für den Einstieg hat man uns die Entscheidung abgenommen und die Extras fest zugeordnet. Wobei zu diskutieren wäre, ob gleich verteilte Materialien den Einstieg nicht noch mehr erleichtert hätten.

Da man sich geheim entscheidet, welche Erfindung man in Angriff nimmt, kommt es immer wieder vor, dass mehrere Labore am selben Werk arbeiten. Wenn sie es in derselben Runde vollenden, wirkt sich das nicht auf den Erlös aus. Wenn ein Labor die Fertigstellung aber erst in einer späteren Runde schafft, gibt es weniger Gulden (und die Erfindungskarte schon gar nicht). Als Gedächtnisstütze liegen für diesen Fall Markierungspfeile bei – eine etwas unbeholfen anmutende Lösung.

Aber wir wollen den ausgezeichneten Eindruck nicht zerreden, den MAESTRO LEONARDO bei uns hinterlassen hat. Es ist ein wunderschön ausbalanciertes Spiel, bei dem zwar jeder seine eigenen Interessen verfolgt, aber dennoch im ständigen Konkurrenzkampf mit den Mitspielern steht. Die Aktionsmöglichkeiten sind zahlreich, doch leider fehlen die Mittel,

sie voll auszuschöpfen. Immer wieder gilt es, zwischen den verschiedenen Einsatzmöglichkeiten abzuwägen und dabei nicht nur den eigenen Nutzen, sondern auch den Schaden der Mitspieler im Auge zu behalten. Das ist besonders beim Spiel zu viert oder fünft der Fall.

I Zu zweit besser nur zum Kennenlernen

MAESTRO LEONARDO kann man auch zu zweit spielen. Da die Stadt aber immer gleich groß bleibt, die Spieler andererseits mit weniger Lehrlingen ins Spiel gehen, kommen sie sich beim Einsatz der Lehrlinge kaum in die Quere. Nein, eine Partie zu zweit ist nur etwas, wenn man das Spiel kennenlernen will. Zu viert oder fünft macht es am meisten Spaß.

Hoffen wir, dass MAESTRO LEONARDO in unserer schnelllebigen Zeit den Leuten bis zum nächsten Wahlzyklus des Deutschen Spiele Preises im Gedächtnis bleibt. Ein Jury-Sonderpreis für das komplexe Spiel wird den gemeinen Spielekäufer eher abschrecken. Da hilft dann nur Mundpropaganda. Also tragt es hinaus in die Welt, wie gut dieses Spiel ist!

KMW



Titel: Maestro Leonardo
Verlag: DV Games
Autor: Acchitocca (Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto)
Grafik: Stefano De Fazi
Spieler: (2) 3 – 5
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 60 – 90 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW.....	9
Christwart Conrad*	8
Matthias Hardel**	7
Roman Pelek.....	8

* Gegen Ende fällt die Spannung leicht ab.
 ** Könnte gern zwei (aktive) Runden länger dauern.

Vertrieb: ABACUSSPIELE

Spielreizen reichen von 0 (schlechteste) bis 10 (beste)

