

Armut ist keine Schande? Von wegen!

Wenn vorhanden, lese ich gern die „Designer Notes“, die Geschichte, welche ein Autor über die Entstehung seines Spiels erzählt. Die Entwicklung, die LONDON genommen hat, ist dabei recht typisch: Die ursprüngliche Idee war zu komplex und umfangreich, sodass Martin Wallace sie kappen musste. Auch wenn der große Brand von 1666 untrennbar mit der Geschichte Londons verbunden ist, ein Spiel, in dem die Stadt aufgebaut wird, um dann im Feuer zerstört und anschließend erneut aufgebaut zu werden, wäre unbefriedigend gewesen. Deshalb beginnt die Wallace-Version der Londoner Geschichte erst nach dem großen Brand. Dessen Auswirkungen lesen Sie in einer der nächsten spielbox-Ausgaben.

Ein probates Mittel, die Geschichte der Stadt nachzuzeichnen, sind Karten. Mit ihnen lassen sich beliebig Ereignisse, Personen, Gebäude ins Spiel bringen. Damit die Historie gewahrt bleibt, hat Wallace sie in drei Stapel unterteilt, von denen jeder für sich gemischt wird, die dann aber in einer vorgegebenen Reihenfolge zu einem Kartendeck zusammengestellt werden. So ist gewährleistet, dass die Londoner U-Bahn wirklich erst im letzten Drittel der Partie ins Spiel kommt und nicht schon im 17. Jahrhundert gebaut wird.

Auch farblich sind die Karten unterteilt in wirtschaftliche, wissenschaftliche und kulturelle sowie politische Aktivitäten. Wobei wir diese Einteilung genauso schnell wieder vergessen können. Erstens ist manche Zuordnung durchaus fragwürdig (ist der U-Bahn-Bau eine politische Aktivität?). Zweitens sind während des Spiels ohnehin nur die Farben von Bedeutung.

Jeder Spieler trägt sein Scherflein zum Aufbau Londons bei. Ausgestattet mit zu wenig Geld und einer Handvoll Karten nimmt, wer an der Reihe ist, eine weitere Karte auf und wählt eine von vier möglichen Aktionen. Zum Beispiel Karten auszuspielen, um damit einen Stadtteil zu gründen und auszubauen. Von drei Ausnahmen abgesehen taugt jede Karte für diese Aktion. Ein Stadtteil entsteht zunächst als Auslage auf dem nackten Tisch, jeder Spieler baut seinen eigenen. Weitere Karten können später auch auf zuvor ausgespielte gelegt werden, sodass Stapel entstehen.

Jede ausgespielte Karte muss mit einer anderen Karte derselben Farbe bezahlt werden, manche kosten obendrein Geld.

Diese simple Regel hat es in sich. Sie bedeutet nicht nur, dass ich beim Ausspielen einer Karte eine weitere abwerfen muss, ohne sie nutzen zu können. Sie bedeutet auch, dass ich meinen Mitspielern in die Hand spiele. Die abgeworfenen Karten werden nämlich offen und nebeneinander abgelegt und stehen ab sofort jedem alternativ zur Verfügung, der zu Beginn seines Zuges eine Karte aufnimmt.

Der Stadtteil, die Auslage, die vor jedem Spieler entsteht, hat zunächst mal positive Auswirkungen. Viele Karten bringen am Ende des Spiels Siegpunkte, manche zusätzliche Vorteile; einige wenige wirken sofort, die meisten müssen erst aktiviert werden. Wie ausgedehnt er seine Auslage gestaltet, bleibt jedem selbst überlassen. Eine Karte ist so lange wirksam, wie sie offen ausliegt. Wird sie von einer anderen Karte überdeckt, kann sie nicht mehr genutzt werden, gleichwohl bleiben ihre Siegpunkte erhalten.

I Regieren macht arm

Theoretisch kann man die Auslage beliebig ausweiten, beliebig viele Karten nebeneinander legen. Doch das rächt sich, sobald die Stadt regiert wird. Die Stadt zu

regieren, ist die zweite Aktionsmöglichkeit und bedeutet nichts anderes, als Karten der eigenen Auslage zu aktivieren. Auch das muss meist bezahlt werden, entweder mit Geld oder durch Abwerfen einer beliebigen Karte.

Der Nutzen, den eine aktivierte Karte bringt, ist unterschiedlich. Beispielsweise füllt sie die klemme Kasse mit Geld oder sie verschafft Siegpunkte. Meist ist dieser Nutzen ein einmaliger: Die aktivierte Karte wird verdeckt, bleibt aber in der Auslage liegen. Das ist wichtig für die Folgen, die das Regieren der Stadt nach sich zieht: Es erhöht die Armut!

Damit sind wir bei einem weiteren Aspekt, den Wallace in sein Spiel eingebaut hat und der eine wichtige Rolle bei der Ermittlung der Siegpunkte spielen wird. Was den Autor allerdings zu der Regel bewogen hat, dass jede Regierungsaktion unmittelbar die Armut im Stadtteil erhöht, darüber will ich nicht spekulieren. Wie sehr die Armut steigt, ist schnell ermittelt; man zählt einfach die Kartenstapel seiner Auslage und seine Handkarten zusammen. Damit ist klar: Je ausgedehnter der eigene Stadtteil, je mehr Stapel dort liegen, desto größer die Auswirkungen auf die Armut. Gemeinerweise lässt sich die Auslage auch später nicht mehr reduzieren, die Anzahl der Stapel nicht mehr verringern.

Doch es gibt Möglichkeiten, der wachsenden Armut, angezeigt durch schwarze

Offen oder verdeckt?

Laut Anleitung ist das Geld immer für alle Spieler offen einsehbar. Über die Armuts- und Siegpunkte schweigt sie sich aus, also bleibt es jeder Runde selbst überlassen, das zu regeln. Bei den Siegpunkten ist zu bedenken, dass die Chips nur einen Teil ausmachen. Wie viele Punkte sich in den Kartenauslagen der Spieler verbergen, wird kaum jemand im Gedächtnis verfolgen können. Bei den Armutspunkten dagegen sollte man den Klötzchen-Stand der Mitspieler ständig im Auge behalten. Gelingt es einem Spieler allein, seine Armut auf niedrigem Niveau zu halten, sorgt er dafür, dass die anderen am Ende viele Siegpunkte verlieren. Und solche Überraschungen gehören nicht zum Charakter von Wallace-Spielen. Bleiben noch die Kredite, die wir als eine besondere Form von Geld definiert und deshalb offengelegt haben.



Klötzchen, entgegenzuwirken. Zum einen erlauben manche Karten, sich einmalig einiger weniger Klötzchen zu entledigen. Dauerhaft dagegen hilft Grundbesitz. Womit wir bei der dritten Aktion wären, die man wählen kann. Der Spielplan zeigt London, unterteilt in 20 Bezirke. Jeder Bezirk hat seinen Kaufpreis, bringt am Ende Siegpunkte und erlaubt beim Erwerb, zwei bis fünf Karten auf die Hand zu nehmen, nach Belieben auch aus der offenen Ablage. Jeder gekaufte Bezirk bedeutet ein Klötzchen weniger, wenn die Armut um sich greift.

Leider sind unsere finanziellen Mittel sehr beschränkt. Wie erwähnt kostet das Ausspielen oder Aktivieren mancher Karten Geld. Und jetzt noch der Grunderwerb ... Ohne einen Kredit aufzunehmen, hält kaum jemand bis zum Spielende durch. Wobei die Kreditaufnahme keiner

Beschränkung unterliegt und an keine Bedingungen geknüpft ist. Am Schluss allerdings sollte man das Geliehene auch zurückzahlen, auch wenn die Zinsen mit 50 Prozent horrend sind. Bleibt jemand die Rückzahlung schuldig, muss er mit Siegpunktabzug dafür geradestehen. Auch Armut reduziert die Siegpunkte drastisch.

Der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle erwähnt, dass die Spieler noch eine vierte Aktion wählen können, wenn sie am Zug sind: Sie können drei Karten aufnehmen, sonst aber nichts tun.

Das Spiel geht zu Ende, wenn der Kartenstapel einmal durchgespielt ist. Natürlich gewinnt, wer die meisten Siegpunkte einsammeln konnte, wobei die Berechnung noch etwas umfangreicher ist als hier dargestellt.

Bei der ersten Begegnung mit LONDON geht es vor allem darum, die Karten ken-

nenzulernen. 110 sind es insgesamt, mehr als die Hälfte ist nur einmal vorhanden. Neben den drei bereits erwähnten Sorten gibt's noch eine vierte Kartenart: die Armen. Ihr Verwendungszweck: Ballast. Oder wie die Spielregel es ausdrückt: Im Prinzip nutzlos, außer man kann sie ausbilden oder niedrige Arbeiten für sie finden. Thilo Sarrazin hätte seine Freude! Ballast sind die Armen, weil man sie nicht ausspielen kann; man wird sie nur durch andere Karten los oder als Zahlungsmittel, um Karten zu aktivieren.

Nach zwei bis drei Partien sind die Karten vertrauter. Wer welche wann auf die Hand bekommt, ist vom Zufall abhängig, zu viert eher als bei Partien zu zweit. Tatsächlich nehmen ja immer alle Karten teil. Die Gewinnstrategie besteht darin, die eigene Auslage zu optimieren. Interaktion hält sich in Grenzen und beschränkt sich auf die offene Kartenablage, aus der sich die Mitspieler bedienen können. Und auf das Geringel um den Grunderwerb in London. Die Stadtteile, die Auslage, die jeder Spieler vor sich bildet, wirken sich nicht direkt auf die anderen Spieler aus. Manchem ist das zu wenig mit- oder gegeneinander. Die Grundstücke sind auch für die U-Bahn wichtig, die recht spät ins Spiel kommt, kostspielig ist und zwei Runden braucht, um Siegpunkte zu bringen; doch dann ist sie lukrativ.

I Spielreiz von Dauer?

Die Zwänge während des Spiels sind vielfältig. Das Geld ist knapp, und Kredite sind teuer, wenn man sie nicht zurückzahlen kann. Eine breitgefächerte Auslage bringt Geld, Siegpunkte und andere Vorteile, verschärft aber die Armut. Und Armut ist ebenfalls teuer, wenn sie mit Siegpunkten bezahlt werden muss. Auch zu viele Karten auf der Hand machen arm, wann immer man die Stadt regiert. Dieses Gegenüber von Armut und Siegpunkten, Licht und Schatten, Plus und Minus ist typisch für Wallace-Spiele.

Ein Wort zum Spielmaterial: Wer nicht das Glück hatte, die Luxusausgabe mit Holzhäuschen (individuelle Formen für jeden Spieler!) und hölzernem Geld zu ergattern, musste sich für denselben (!) Kaufpreis mit Papplättchen für den Grundbe-

Tourismusmarketingbaukasten

Ursprünglich wurde das Spiel LONDON ganz nah am historischen Vorbild entwickelt. Die Geschichte der Stadt bedingte entsprechend der üblichen Vorgehensweise seines Autors die Mechanik. Ganz aus Versehen ist dabei etwas entstanden, das sich als universelles Städtenspiel einsetzen ließe. Eine Übertragung auf Moskau, Paris, Amsterdam könnte durch Anpassung der Karten vergleichsweise einfach erfolgen, und immer erzählte das fertige Spiel über den Werdegang einer Stadt. Eigentlich sollten sich Fremdenverkehrsvereine darum reißen, eine Version für ihre Metropole und damit den idealen spielerischen Werbeträger zu erhalten. Was fehlt, ist nur die Erkenntnis seitens der Verantwortlichen, dass Städtespiele sich nicht zwangsläufig auf dem intellektuell kleinsten gemeinsamen Nenner bewegen müssen.

London auch kooperativ!

Ohne die Regeln zu ändern, lässt sich LONDON auch kooperativ spielen. Dann werden die Siegpunkte aller Spieler zusammengezählt, und es gilt, eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Wenn auch die Regeln gleichbleiben, muss sich bei dieser Variante die Spielweise ändern.

sitz und Plastik-Chips als Spielgeld bescheiden. Die Chips sollte man schnell entsorgen und durch schöneres Geld ersetzen, der Rest tut dem Spielspaß keinen Abbruch.



Wie lange der allerdings anhält, vermag ich nicht zu prognostizieren. Mit zunehmender Erfahrung kennt man die Stärken und Schwächen der Karten, weiß, welche mehr Nutzen bringen als andere, weiß auch ungefähr, wann sie im Kartendeck auftauchen werden. London ist ein Optimierungsspiel, und Optimierungsspiele können irgendwann langweilig werden. *KMW*



Titel: London
Verlag: Treefrog Games
Autor: Martin Wallace
Grafik: Peter Dennis, Simon Jannerland, Mike Atkinson
Spieler: 2-4 (zu zweit: →)
Alter: ab ca. 13
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Christwart Conrad	8
L. U. Dikus*	7
Oliver Grimm	8
Matthias Hardel	8
Christian Klein	7
Roman Pelek**	8

* Mehrpersonensolitär.

** Die Spielmechanismen sind gelungen auf den Punkt gebracht. Manchmal haben wirtschaftliche Zwänge bei der Produktion eines Spiels auch ihr Gutes.

Anmerkung zum Bezug: LONDON ist bei Treefrog ausverkauft, wurde aber bereits in den USA von Mayfair neu aufgelegt.