

Kosmos Spiele hat sich in den letzten Jahren sehr auf die Vermarktung ihrer Top-Spiele konzentriert. In die „Hall of Games“ schaffte es deshalb zuletzt nur „Genial Einfach“, ein Beweis, dass die Knobelritter gerne etwas Neues kennenlernen. Mit „Die Säulen der Erde“ scheint der Stuttgarter Verlag wieder richtig zu liegen...

67



Ich weiß ja, was ihr - meine Leser - von mir erwartet: Dass ich euch perfekt durch eine originelle Darstellung der Spielgeschichte in das Spiel einführe. Dabei wisst ihr gar nicht, wie anstrengend es ist, sich immer wieder etwas Neues einfallen zu lassen, stundenlang historische Fakten zu recherchieren, sich über die verschiedensten Medien Hintergrundinformationen zum Spiel zu verschaffen, und so weiter und so fort.

Doch für diese Spielebeschreibung ist Schluss damit, und ich überlasse euch die ganze Arbeit. Wer wirklich Näheres über das Thema des Spiels "Die Säulen der Erde" erfahren möchte, der braucht nämlich nur in die nächste Bibliothek gehen und sich den gleichnamigen Roman von Ken Follett ausborgen. Meine englische Ausgabe ("The Pillars of the Earth") umfasst 983 dichtbeschriebene Seiten, aber glaubt mir, es ist ein tolles Buch mit einer mitreißenden Story und hervorragenden Charaktere-

ren. Während ihr also den dicken Wälzer lest, kann ich mich völlig darauf konzentrieren, euch das Spiel und seine Mechanismen zu erklären.

Wie im Buch, geht es im Spiel ebenfalls um den Bau einer Kathedrale im fiktiven Kingsbridge. Während dies allerdings im Roman fast vier Jahrzehnte (1135 bis 1174) in Anspruch nimmt, kommt das Spiel mit 6 Spielrunden aus, die jede in etwa 15 bis 20 Minuten benötigen. In jeder Runde wird symbolisch ein Teil des Sakralbauwerks errichtet, zuerst das Schiff, dann das Portal, die Apsis, weiters die beiden Türme und abschließend das Dach.

Die Lektüre müsste euch deutlich gemacht haben, dass für den Bau eines solchen

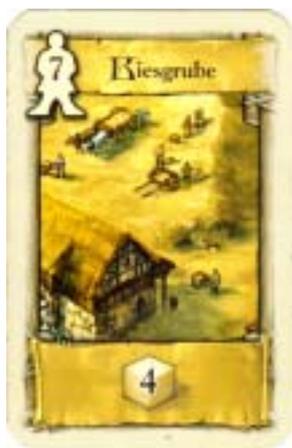


Gebäudes eine Menge Leute benötigt werden. Viele, die mit Schweiß und Blut manuelle Arbeit verrichten. Einige, die alles überwachen, planen und organisieren. Und auch ein paar unabhkömmliche Personen, die dafür sorgen, dass die finanziellen Mittel aufgebracht und die notwendigen Genehmigungen erteilt werden.

Jeder Spieler verfügt daher über ein paar Arbeiter in Form von 12 Figuren in seiner Farbe, die er vor allem zum Beschaffen von Rohstoffen einsetzt. Zudem beschäftigt jeder anfangs 3 nicht sonderlich qualifizierte Handwerker, welche die gelieferten Rohstoffe bearbeiten. Und schließlich sind für jeden Spieler noch 3 Baumeister (große Figuren in der Spielerfarbe) tätig, die in der gesamten Grafschaft herumgeschickt werden, um sich mit wichtigen Kontakten verschiedenste Vorteile zu verschaffen. Ein kleines Vermögen in Gold, welches auf der Goldleiste des Spielplans festgehalten wird, vervollständigt die Ausgangslage jedes Spielers.

Jede Runde geht über 3 Spielphasen. In der **1. Phase** werden die Arbeiter ihren Arbeitsstätten zugewiesen und eventuell neue Handwerker angeworben. Offen ausliegen-

de Karten geben dabei das momentane Angebot an den Produktionsstätten und am Stellenmarkt vor. Die neun vorhandenen Baustoffkarten - je 3 Karten für die 3 Baustofffelder Wald (für Holz), Steinbruch (für Stein) und Kiesgrube (für Sand) - werden gemischt und zufällig 7 Karten aufgedeckt. Dazu kommen noch 2 der vier Handwerkerkarten, welche für die aktuelle Runde gelten. Vom Startspieler aus wählt jeder Spieler eine dieser 9 offenen Karten aus. Bei einer Baustoffkarte muss er die auf der Karte angegebene Anzahl an Arbeiter auf das entsprechende Feld des Spielplans stellen, bei einer Handwerkerkarte den angegebenen Betrag bezahlen. Kann oder will ein Spieler keine Karte mehr wählen, passt er und stellt eventuell verbleibende Arbeiterfiguren in die Wollmanufaktur, wo sie für Nachschub an Gold sorgen.



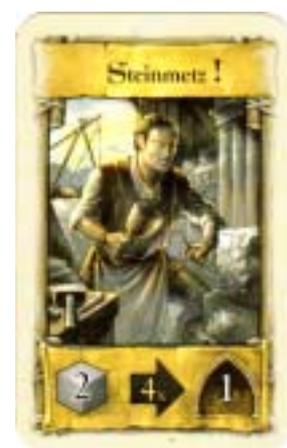
In der **2. Phase** kommen die Baumeister an die Reihe. Der Startspieler steckt alle Baumeisterfiguren in den Stoffbeutel und zieht "blind" nacheinander Figur um Figur heraus. Für jede gezogene Figur darf deren Besitzer entscheiden, ob er diesen ein-

setzt und die dafür fälligen Kosten entrichtet, oder ob er passt und den Baumeister erst später, dafür aber kostenlos einsetzt. Wer früh gezogen wird, hat zwar die größere Auswahl an freien, attraktiven Einsatzmöglichkeiten, muss dafür jedoch höhere Kosten zahlen, so müsste der erste Spieler gleich horrend 7 Einheiten Gold abgeben. Mit jeder weiteren gezogenen Figur sinken die Kosten um 1 Gold. Erst danach dürfen die Baumeister, für die gepasst wurde, kostenlos eingesetzt werden.

In der **3. Phase** schließlich führen die Spieler die Aktionen aus, für die sie vorher die Baumeister und Handwerker eingesetzt haben. Der Spielplan ist so aufgebaut, dass die einzelnen Aktionen der Reihe nach im Uhrzeigersinn abgehandelt werden können. Ich mag es zwar nicht, in Spielerevisionen allzu sehr ins Detail zu gehen, zum besseren Spielverständnis ist es allerdings unerlässlich, dass ich die einzelnen Aktionen kurz beschreibe.

Zuerst wird eine **Ereigniskarte** aufgedeckt (1.), welche grundsätzlich für alle Spieler gilt. Nur der Spieler, der einen Baumeister im **Bischofssitz** (2.) hat, kann sich vor einem negativen Ereignis schützen. Alternativ (bei einem positiven Ereignis etwa) kann er einen beliebigen Baustoff vom Baustoffmarkt nehmen. Danach erhalten alle Spieler für jeden Arbeiter, den sie in die **Wollmanufaktur** (3.) geschickt haben, 1 Gold.

In **Kingsbridge** (4.) erhalten Spieler, die dorthin Baumeister entsendet haben, die über dem Baumeisterfeld liegende Vorteilskarte, welche während des Spiels bestimmte Vorteile bringen können. Direkte Siegpunkte sind in der **Priorei** (5.) zu haben, und zwar 2 oder 1 Siegpunkt, je nach Platzierung der Baumeister. Anschließend erhalten die Spieler für die vor ihnen liegenden Baustoffkarten die angegebene Anzahl an Baustoffen aus dem **Wald** (6.), dem **Steinbruch** (7.) und der **Kiesgrube** (8.). Danach werden mit einem Würfel die Steuern ermittelt, welche alle Spieler dem König zu entrichten haben. Je nach Würfelergebnis müssen 2 bis 5 Gold auf der Goldleiste abgezogen werden. Wer allerdings einen Baumeister auf den **Königshof** (9.) geschickt hat, ist von der Steuer befreit. Der allererste Spieler am Königshof erhält sogar den seltenen Baustoff "Metall". In **Shiring** (10.) können zwei neue Handwerker angeworben werden, wo für die beiden Baumeister, welche sich dort aufhalten, nicht bezahlen müssen. Wer hingegen einen Baumeister zur **Burg von Shiring** (11.) gestellt hat, erhält für die



nächste Runde 2 graue Arbeiter zusätzlich. Am **Markt von Kingsbridge** (12.) können dann alle Spieler, die dort mit einem Baumeister vertreten sind, Baustoffe kaufen und verkaufen. Schließlich kommt die **Kathedrale** selbst (13.) dran, in der die Spieler mit Hilfe ihrer Handwerker ihre Baustoffe in Siegpunkte umwandeln können. Ein spezieller Platz bei der Kathedrale dient der Bestimmung des nächsten **Startspielers** (14.), der neben dem Vorteil, in der nächsten Runde als erster dran zu sein, auch das Privileg besitzt, einmalig einen gezogenen Baumeister wieder in den Stoffbeutel zurücklegen zu dürfen.

Die Handwerker haben unterschiedliche Fertigkeiten beim Bau der Kathedrale. Wichtig sind dabei das Verhältnis, das angibt, wie viele Baustoffe er benötigt, um daraus Siegpunkte zu erzeugen, sowie die Kapazität, welche bezeichnet, wie oft dies in einer Runde höchstens genutzt werden kann. Die Starthandwerker sind da nicht sehr geschickt, so benötigen der Mörtelmischer 3 x Sand, der Schreiner 2 x Holz und der Steinmetz 2 x Stein für einen

mickrigen Siegpunkt. In jeder Runde tauchen "bessere" Handwerker auf, entweder mit einem besseren Verhältnis (ein "Bildhauer" beispielsweise macht aus 1 Stein bereits 2 Siegpunkte), oder einer höheren Kapazität. Ab der fünften Runde kommen auch wahre Spezialisten (Glockengießer, Glasbläser, Orgelbauer) vor, welche den begehrten Baustoff "Metall" bearbeiten können und damit sogar recht viele Siegpunkte "produzieren".

Dass es für die Spieler darum geht, in den sechs Spielrunden möglichst viele Siegpunkte zu sammeln, bräuchte ich wahrscheinlich nicht extra zu erwähnen. Der Weg zum Sieg ist jedoch nicht einfach, es gibt wirklich viel zu beachten. Die sich bietenden, vielfältigen Möglichkeiten wollen gut eingeschätzt, die knappen Ressourcen klug eingeteilt sein, will man am Ende ganz vorne stehen. Dass auch ein Quäntchen Glück dazugehört, vor allem bei der Reihenfolge, wie die Baumeister aus dem Stoffbeutel gezogen werden, ist meiner Meinung nach gar kein Nachteil, sondern lockert das Spiel in angenehmer Weise auf. Das

Spielmaterial ist allererster Güte, von den hochwertigen Holzteilen, die im Laufe des Spiels sogar eine schöne dreidimensionale Kathedrale entstehen lassen, bis hin zur Illustration, die Michael Menzel sowohl ästhetisch als auch funktionell perfekt gelungen ist.



Imponiert hat mir auch, wie gekonnt die Spieleautoren Michael Rieneck und Stefan Stadler viele Elemente des Buchs in das Spiel einfließen lassen. Ihr werdet sicher viele der Hauptcharaktere des Romans - die schöne Aliena, den umtriebigen Prior Philipp, den praktischen Tom Builder, etc. - wieder im Spiel vorfinden. Vorausgesetzt, ihr habt meinen eingangs gemachten Ratschlag befolgt, und den Schmöker tatsächlich zur Einleitung durchgelesen. Woran ich allerdings - seid mir bitte nicht böse - so meine Zweifel habe...

*Tracy*

Game News-Wertung



### Info-Box

<b>Titel:</b>	<b>Die Säulen der Erde</b>
<b>Art:</b>	<b>Aufbau-Spiel</b>
<b>Autoren:</b>	<b>Michael Rieneck &amp; Stefan Stadler</b>
<b>Spieler:</b>	<b>für 2 bis 4 Spieler</b>
<b>Alter:</b>	<b>ab 12 Jahren</b>
<b>Verlag:</b>	<b>Kosmos Spiele</b>
<b>Jahr:</b>	<b>2006</b>
<b>Dauer:</b>	<b>90 bis 120 Minuten</b>
<b>Preis:</b>	<b>ca. Euro 29,-</b>