

Auch „Factory Fun“ hat etwas länger gebraucht, um endlich aufzusteigen. Diese Beharrlichkeit war auch notwendig, denn es ist das bis dato einzige Spiel, das den Aufstieg geschafft hat, ohne jemals einen 1. Platz in der Wertung belegt zu haben...

74



"Factory" - zu deutsch: "Fabrik". Auf der Arbeitnehmerseite steht dies für eintönige Arbeit, monotone Fließbandbeschäftigung mit immer den gleichen Handgriffen, und miserable Arbeitsbedingungen. Für Unternehmer steht es für beinharte Kalkulation, knappe Kosten-Nutzenrechnung, Gewinnmaximierung durch reibungslos funktionierende Arbeitsabläufe. In beiden Fällen also eine ernste, reichlich humorlose Angelegenheit.

"Fun" - das bedeutet "Spaß": Freizeitvergnügen, unterhaltsamer, ungezwungener Zeitvertreib, lustige Beschäftigung mit Freunden, pure Lebensfreude, etc.

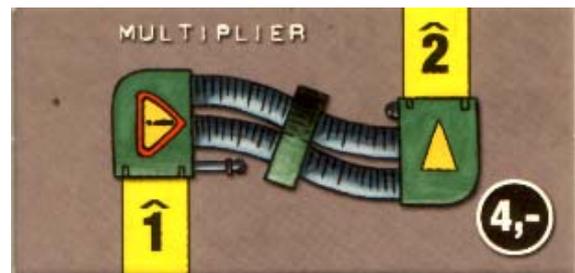
Wenn man nun beide Begriffe kombiniert? UNVORSTELLBAR! Das wäre ja so, wie wenn man "Schweizer" und "Geschwindigkeit" miteinander verbünde, oder "Deutsche" und "Humor". Die beiden Worte passen einfach nicht zusammen! Oder doch? Es gibt nämlich ein Spiel mit dem Titel "Factory Fun". Ob dem Spiel des Holländers Corné van Moorsel, erschienen in seinem eigenen Klein-

verlag "Cwali" das Unmögliche gelingt, die beiden fast gegensätzlichen Worte "Fabrik" und "Spaß" zu vereinen?

Der erste Teil des Titels stimmt mal auf jeden Fall, denn jeder Spieler besitzt eine eigene Fabrikhalle, welche vorerst einmal - bis auf einen störenden Stützpfeiler in der Mitte - völlig leer ist. Außerdem verfügt jeder Spieler über je einen Vorratsbehälter in den vier Farben gelb, rot, blau und braun. Um welche Rohstoffe es sich dabei handelt, geht aus der Beschreibung nicht hervor, ist aber für das Spiel sowieso nicht relevant. Zusätzlich besitzt jeder Spieler 3 Produktbehälter, um produzierte Stoffe lagern zu können.

Was anfangs noch fehlt, sind die Maschinen. Jede Maschine belegt 2 Felder der Halle. Damit die Maschine in Betrieb gesetzt werden kann, müssen ihr bestimmte Rohstoffe in genau definierter Mindestmenge zugeführt werden (dies nennt man "Input"). So braucht etwa der

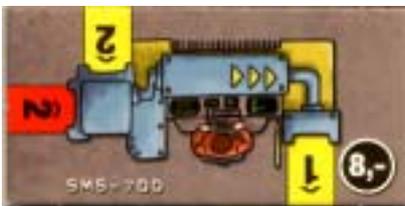
"Multifitter" je 1 x blauen und roten Rohstoff. Die Maschine erzeugt dann ein bestimmtes Produkt ("Output"), meist in einer anderen Farbe. Der oben erwähnte "Multifitter" produziert beispielsweise 3 x gelb. Von der kaufmännischen Seite betrachtet rechnet sich eine angeschaffte Maschine, allerdings müssen vom auf der Maschine angegebenen Einkommen die Investitionskosten abgezogen werden: je 1,- pro neu installiertem Vorratsbehälter und Produktbehälter. Kann man einen bestehenden Vorratsbehälter "anzapfen", muss dafür nicht extra bezahlt werden.



Je mehr Maschinen aufgestellt werden, umso enger wird es jedoch in der Halle, weshalb aus Platzmangel bald eine Maschine nicht mehr nahe dem Behälter platziert werden kann. Somit sind Leitungen notwendig, um die geforderten Rohstoffe an die Maschinen anzuschließen. Diese Verbindungsstücke - es gibt sie in allen Formen (ge-

rade und gebogene Rohre, Abzweigungen in T- oder X-Form und Kreuzungen) - kosten ebenfalls je 1,-. Die Differenz zwischen Einkommen und Baukosten wird auf einer Geldzählleiste vermerkt.

Vom wirtschaftlichen Standpunkt betrachtet ist es besser, wenn selbst produzierte Stoffe für andere Maschinen weiterverwendet werden. In- und Output müssen jedoch farblich zusammenpassen, außerdem darf die zugeleitete Menge nicht geringer sein als der benötigte Input der Maschine. Für jede auf diese Weise "recycelte" Einheit winken am Ende des Spiels 5,- Zusatzeinkünfte. Wer schließlich nach 10 Runden den größten Gewinn erwirtschaftet hat, gewinnt das Spiel.

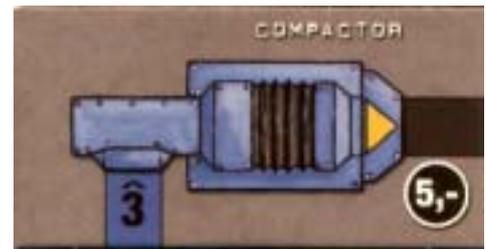


Und wo bleibt nun der Spaß? Nun, es gibt keinen offenen Markt, auf dem man frei diejenigen Maschinen erstehen kann, die man gerade braucht. Vielmehr kommen

pro Runde genauso viele Maschinen ins Angebot, wie Spieler teilnehmen. Jeder Spieler nimmt verdeckt eine Maschine, gleichzeitig werden alle umgedreht und jeder darf sich eine beliebige Maschine schnappen. Da kommt es in erster Linie auf Schnelligkeit an, denn wer zulange wartet, muss das nehmen, was übrig bleibt. Aber ebenso wichtig ist die Flexibilität, denn schließlich muss man mit den Maschinen auskommen, die angeboten werden, und damit das Bestmögliche machen.

Genau dies macht den Spielreiz, den eigentlichen Spaß von "Factory Fun" aus. Spieler, die es lieben, Lösungen für logistische Probleme zu suchen, die sich gerne flexibel auf immer wieder ändernde Umstände einstellen und Optimierungsspiele mögen, werden auch an diesem Spiel Gefallen finden. In unseren Spielrunden wurde allerdings die unnötige Hektik bemängelt, die durch das gleichzeitige Aufnehmen der Maschinen entsteht, und auch ich finde es besser, "Factory Fun" ohne allzu viel Stress zu spielen. Deshalb bedienen

sich bei uns die Spieler der Reihe nach vom Angebot, natürlich mit jede Runde wechselndem Startspieler. Auf diese Weise spielt es sich wesentlich ruhiger und passt auch - meiner Meinung nach - besser zum vorwiegend planenden Mechanismus.

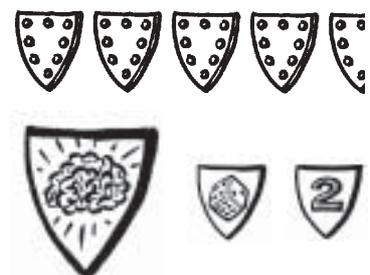


Alles in allem gefällt mir "Factory Fun" ausgesprochen gut. Dem Spieleautor, der ein Faible für Logistik-lastige Spiele hat, ist damit ein Spiel gelungen, das tatsächlich beinhardt Kalkulation mit einer piffigen Spielidee verbindet.

Tracy



Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	Factory Fun
Art:	Logistikspiel
Autor:	Corné van Moorsel
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 11 Jahren
Verlag:	Cwali Games
Jahr:	2006
Dauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. Euro 25,-