

Bruno Faidutti ist ein sehr einfallsreicher Franzose, der die Spielewelt bereits seit einigen Jahren mit vielen originellen Spielen versorgt. So fand ja auch schon sein „Tal der Mammuts“ den Weg in unsere „Hall of Games“. Mit dem folgenden Spiel schaffte er sogar den Sprung auf die Auswahlliste zum „Spiel des Jahres 2000“.

Ohne Furcht und Adel

Also, sympathisch sind diese Gestalten nun beileibe nicht!

Ein blutrünstiger Meuchler, ein hinterlistiger Dieb, ein unheimlicher Magier, ein selbstgefälliger König, ein fanatischer Prediger, ein geldgieriger Händler, ein windiger Baumeister und ein opportunistischer Söldner! Diesen Typen würde keiner über den Weg trauen.

Trotzdem müssen wir uns die Dienste dieser dunklen Gesellen sichern, um unser Ziel, möglichst wertvolle Gebäude zu errichten, verwirklichen zu können. Mal brauchen wir den einen, mal den anderen Charakter, und wenn sie noch so unsympa-

thisch sind, zum Durchsetzen unserer Interessen kann jeder von ihnen hilfreich sein.

Aber von Anfang an: Eine Stadt muß her. Acht Bauwerke brauchen wir, und möglichst wertvoll sollen sie sein. Wie stellen wir das an? Die Bauwerke kommen auf 65 Bauwerk-Karten daher. Es sind sakrale Gebäude darunter (Tempel, Abtei, Kathedrale), kommerzielle Einrichtungen (Kontor, Markt, Hafen), militärische Einrichtungen (Wachturm, Festung, Kerker), Herrschersitze (Palast, Schloss), sowie einige Spezialbauten (Universität, Bibliothek, etc.). Zu welcher Gruppe jedes Gebäude gehört, ist durch eine runde Farb-

markierung angegeben, zum Beispiel blau für kirchliche Bauwerke.

Jeder Häuslbauer weiß, daß Hausbauen etwas kostet, und dies ist auch hier nicht anders. Gold ist notwendig, so zwischen einem und sechs Goldstücken sind für ein Bauwerk auszulegen. Wie viele wir für ein bestimmtes Bauwerk aufbringen müssen, ist auf der jeweiligen Bauwerk-Karte angegeben.

Vier Bauwerk-Karten und zwei Goldstücke besitzen wir anfangs. Da wir damit nicht sehr weit kommen, stellt sich die Frage, wie kommen wir zu Nachschub? Vor allem Gold ist zu Beginn äußerst knapp bemessen. In jeder Runde dürfen wir entweder zwei Goldstücke oder eine Bauwerk-Karte nehmen und anschließend - wenn wir die Kosten bezahlen können - ein Gebäude errichten, indem wir die Bauwerk-Karte offen vor uns auf den Tisch auslegen. Dies



allein wäre ja noch ganz banal, um nicht zu sagen eintönig.

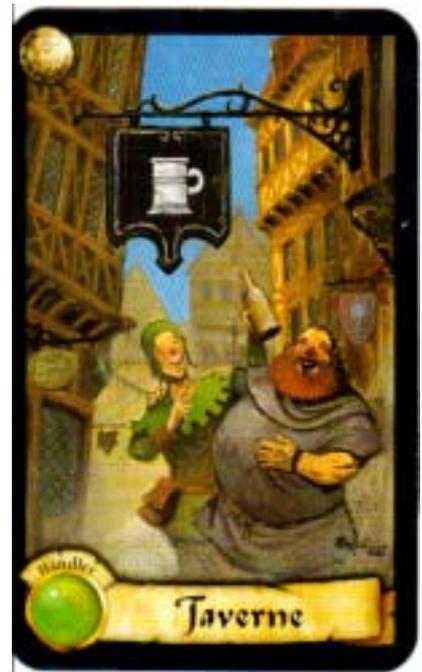
Abwechslung ins Geschehen bringen nun die eingangs erwähnten Personen. Vor jeder Runde werden nämlich diese Charaktere neu verteilt. Die acht Charakterkarten werden gemischt, eine Karte kommt verdeckt zur Seite. Dann wird noch eine von der Spielerzahl abhängige Zahl von Karten offen in der Mitte ausgelegt. Die restlichen Karten - es sollten nun um eine Karte mehr sein als teilnehmende Spieler - erhält der Startspieler. Dieser sucht sich nun daraus eine beliebige Karte aus, die er geheim hält, und gibt die verbleibenden Karten dem im Uhrzeigersinn folgenden Spieler. Dieser wählt auch einen Charakter, gibt wiederum die restlichen Karten weiter, bis jeder Spieler eine Charakterkarte verdeckt vor sich liegen hat. Die Charakterkarten bringen Sonderfähigkeiten mit sich, die ein Spieler dann zusätzlich zum normalen Spielzug nutzen kann.

Die einzelnen Personen werden der Reihe nach aufgerufen. Der "Meuchler" setzt einen Charakter für eine Runde ganz außer Gefecht. Der "Dieb" macht sich an den Gold-

vorräten eines anderen zu schaffen. Der "Magier" tauscht gerne Bauwerk-Karten aus, vorzugsweise mit Mitspielern, die über mehr verfügen. Der "König" behält sich das Recht vor, in der nächsten Runde zuerst einen neuen Charakter wählen zu dürfen (Startspieler). Der "Prediger" schützt seine eigenen Gebäude vor mutwilliger Zerstörung. Der "Händler" kassiert zusätzlich Gold. Der Baumeister sorgt für mehr Bauwerk-Karten und kann auch mehr Gebäude errichten. Der "Söldner" schließlich hat es auf ein beliebiges fremdes Bauwerk abgesehen, welches er - nicht ganz kostenfrei - vernichten darf.

Vier der Charaktere haben noch eine besondere Eigenschaft. Und zwar erhält man am Ende seines Zuges noch Extra-Goldstücke für jedes Gebäude in seiner Farbe. Ist man in dieser Runde beispielsweise der Prediger und hat bereits 2 Kirchen und 1 Kathedrale ausliegen, sind das drei Goldstücke dazu.

Welchen Charakter wir wählen, hängt zum Einen davon ab, welche wir überhaupt noch zur Auswahl kriegen (je früher man dran ist, desto besser), zum anderen spielt die



momentane Situation eine Rolle. Haben wir viele Goldstücke, wollen wir möglichst nicht bestohlen werden. Besitzen wir wenige oder keine Bauwerk-Karten, sind Magier oder Baumeister hilfreich. Hat man viele "billige" Gebäude, kann der Söldner leicht eines zerstören. Haben wir viele grüne Gebäude, kommen wir mit dem Händler zu mehr Gold. Wollen wir nächste Runde früh drankommen, brauchen wir den König. Ich habe schon Meinungen gehört, daß das Ganze dadurch zu leicht zu durchschauen wäre, und so ganz läßt sich dies nicht weg leugnen. Andererseits ist es manchmal sinnvoller, gerade nicht die offensichtlichste Wahl zu treffen, da ansonsten



-besonders, wenn man in Führung liegt - die Mitspieler leicht Gegenaktionen setzen könnten. Ein kleines psychologisches Spielchen also.



Sobald ein Spieler sein achttes Gebäude errichtet, endet das Spiel. Die aktuelle Spielrunde wird noch zu Ende gespielt und dann kommt es zur Abrechnung. Jedes Gebäude zählt dabei seinen Wert in Goldstücken. Dazu kommen noch 4 Punkte Sonderprämien für den Spieler, der zuerst 8 Gebäude beisammen hatte, sowie zwei Punkte für jeden anderen Spieler mit 8 Gebäuden. Wer zudem noch Gebäude in allen fünf Farben bauen konnte, erhält noch 3 Sonderpunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der beste Städtebauer.

"Ohne Furcht und Adel" hat - ich kann's aus mehreren Spielrunden bestätigen - rund-

um Spaß gemacht. Es ist einfach genug, um es immer wieder hervorzukramen, ist relativ schnell gespielt (ungefähr 1 Stunde) und läßt den Spielern - bei allem Kartenglück - doch genug Handlungsspielraum. Der Mechanismus der Charakterwahl ist schon von "Verräter" bekannt, was in der Spielregel auch nicht verschwiegen wird, ist meiner Meinung nach hier aber viel besser in ein Spiel eingebettet worden. Die Zeichnungen der Karten sind wirklich sehenswert. Daß das ganze Spiel zu einem günstigen Preis in der neuen Kartenspielserie von



"Hans im Glück" erscheint, ist ein weiteres Plus, weshalb ich dieses reizvolle Spiel von Bruno Faidutti uneingeschränkt empfehlen kann.

A stylized, handwritten signature in black ink that reads "Faily".

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Ohne Furcht und Adel
Art:	Karten-Rollenspiel
Autor:	Bruno Faidutti
Spieler:	für 3 bis 7 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Hans im Glück
Jahr:	2000
Dauer:	45 bis 90 Minuten
Preis:	ca. Euro 11,-
Auszeichnung:	Nominierung 2000

