

Wolfgang Kramer rangiert bei den „Rittern der Knobelrunde“ gleich hinter Klaus Teuber an 2. Stelle der beliebtesten Spieleautoren. Mit dem folgenden Spiel hat er bereits sein 5. Spiel in die „Hall of Games“ geschafft. Doch nicht nur die Knobelritter mögen das Spiel, auch die Wiener Spieleakademie, die „Pueblo“ im Jahre 2002 zu ihrem „Spiel der Spiele“ kürte.



Santa Fé.....

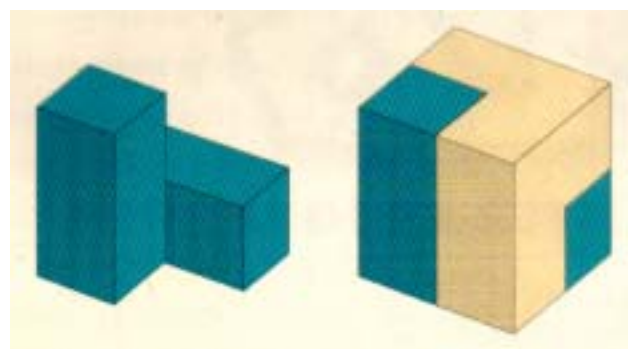
Dies weckt in mir Erinnerungen an eine Traumstadt. Ja, wirklich, die Metropole mitten in New Mexico ist für mich die schönste und interessanteste Stadt des mittleren Westens, wenn nicht gar der gesamten Vereinigten Staaten. Das Konglomerat von verschiedenen Kulturen - die traditionelle Indianerkultur, der "Wild West"-Stil der Pionierzeit, jene der Pueblo-Indianer und die moderne Kunst - drückt sich in zahlreichen Galerien aus, die zum Stöbern und Staunen verleiten. Architektonisch überwiegt in der ganzen Stadt die Pueblo-Bauweise: schachtelförmige, sandfarbene Lehmziegelbauten. Sogar riesige neue Hotels müssen sich an diese Bauvorschriften halten. Kurz gesagt: Santa Fé ist absolut sehenswert!

So mancher wird sich jetzt denken: Das ist doch keine Reisebericht. Thema ver-

fehlt, fünf, setzen! Nein, lieber Leser, es handelt sich tatsächlich um eine Spielbeschreibung. Aber beim neuesten Ravensburger Spiel kommen halt Erinnerungen an einen USA-Trip auf. Bei "Pueblo" geht es nämlich darum, dass "ein Häuptling die Baumeister seines Volkes beauftragt, ein neues mächtiges Pueblo nach seinen Vorstellungen zu errichten. Keiner der Baumeister soll sich in den Vordergrund drängen, indem er Steine in der von ihm bevorzugten Farbe sichtbar verbaut. Der Häuptling beobachtet misstrauisch den Baufortschritt und bestraft jeden Baumeister, der sich nicht an seine Vorgabe hält."

Okay, zuerst mal braucht man dazu einen Bauplatz. Den gibt es in Form ei-

nes Spielplans, relativ einfach gehalten, gerade mal ein Raster aus 8 x 8 Feldern, umrandet von einer Leiste, auf der sich der Häuptling rund um das Bauwerk bewegt. Das Ganze ist in Sandtönen gehalten, mit - als einziger Verzierung - ein paar Ornamenten am Spielplanrand. Dann benötigt man selbstverständlich etwas Baumaterial. Dazu dienen Bausteine in einer eigenwilligen Form: zwei Quader sind dermaßen aneinandergesetzt, dass der eine liegt und der andere steht. Das Resultat sind hakenförmige Bausteine, die jeweils drei Felder (in L-Form) des Planes bedecken. Zu Spielbeginn erhält jeder Baumeister eine bestimmte Anzahl an Bausteinen in seiner Farbe sowie um einen weniger in der neutralen, weißen Farbe (zu viert sind es beispielsweise pro Spieler 5



farbige und 4 neutrale Steine). Jeweils ein neutraler und ein farbiger Stein werden zu ei-

nem Würfel zusammenbaut und vor den Spielern hingestellt.

Nun gut, ran ans Häuslbauen! Wer an der Reihe ist, muss einen Stein auf den Spielplan setzen. Es gibt da schon einige Bauregeln, an die man sich halten muss. So muss als erstes der einzelne Stein in der eigenen Farbe gesetzt werden, in späteren Runden darf man einen beliebigen Stein aus einem seiner Würfel nehmen, muss aber in der darauffolgenden Runde wieder zum nun einzelnen Stein greifen. So ist garantiert, dass die Steine in etwa abwechselnd ins Spiel kommen.

Weitere Regeln betreffen das Bauen der Steine. Selbstverständlich darf nicht über den Rand hinaus gebaut werden, außerdem müssen - ganz egal wie man einen Baustein nun verbaut - alle unteren Seiten aufliegen und dürfen nicht in der Luft schweben.

Der Häuptling - dargestellt durch eine weiße Spielfigur - lässt es sich nicht nehmen, dem Treiben argwöhnisch zuzuschauen. Gleich nach dem Bauen darf ein Spieler die Figur ein bis vier Felder im Uhrzeigersinn um das Pueblo ziehen. Von dort blickt er zum Pueblo und begutachtet die Steine, die in genau dieser Reihe stehen. Sieht er nur neutrale Steine, gibt er sich

zufrieden. Sind für ihn in dieser Reihe jedoch andere Farben sichtbar, wird er zornig und verteilt Strafpunkte an die betreffenden Baumeister. Lediglich 1 Punkt für Steine in der untersten Ebene, bereits 2 Punkte für die 2. Ebene, ärgerliche 3 Punkte in der 3. Ebene, etc. Kommt der Häuptling hin-



gegen auf einem der 4 Eckfelder zu stehen, betrachtet er das Pueblo von oben - quasi aus der Vogelperspektive - und bestraft die Spieler, deren Farben im entsprechenden Spielplan-Viertel zu sehen sind, mit je einem Punkt pro Feld (unabhängig von der Höhe). Alle Strafpunkte der Spieler werden auf einem eigenen Tableau festgehalten.

Und so wächst schön langsam das Pueblo in die Höhe, was ertappten "Bausündern" in höheren Ebenen auch mehr Strafpunkte einbringen kann. Beim Bauen versucht man, eigene Steine

so gut es geht vor dem sträflichen Blick des Häuptlings zu verbergen, oder mit neutralen Steinen sichtbare, eigene Steine so gut wie nur möglich zu "verstecken". Beim Ziehen des Häuptlings hingegen trachtet man danach, die Mitspieler zu verpetzen und an eigenen Bausünden geschwind vorbeizuziehen. Das geht solange, bis der allerletzte Baustein verbaut ist.

Nun macht der Häuptling noch eine gründliche Inspektion, in dem er - nun ohne ein Feld auszulassen - eine komplette Runde um das fertiggestellte Pueblo macht, und noch einmal fleißig Punkte verteilt. Wer schließlich die wenigsten Strafpunkte aufweist, gewinnt nicht nur das Wohlwollen des Stammesoberen, sondern auch das Spiel.

Ich bin ja vom Thema her ja ein wenig befangen, Santa Fé und so... Doch wenn ich nun "Pueblo" als ein Super-Spiel bezeichne, dann ist es sicherlich nicht nur meine persönliche, subjektive Meinung. "Pueblo" ist schnell erklärt und lädt sofort zum Spielen ein. Beim Bauen sind sowohl kurzfristige Auswirkungen zu beurteilen (die Position des Häuptlings, die Situation der Mitspieler, etc.) als auch das Gesamtbild für die Endabrechnung zu beachten. Außerdem bietet das Spiel auch optisches und haptisches

Vergnügen. Michael Kiesling und Wolfgang Kramer haben nach den sehr ähnlichen Spielen "Torres", "Tikal", "Java" und "Mexica" hier doch einige andere, interessante Mechanismen verwendet.

Wir finden zudem noch einige Varianten vor, die alle einen anderen Einfluss auf das Spiel haben. Bei der Variante "Abbau" endet das Spiel nicht nach der Schlussinspektion des Häuptlings. Wer an der Reihe ist nimmt einen eigenen oder neutralen Spielstein vom Pueblo wieder weg und zieht anschließend mit der Häuptlingsfigur, inklusive gewohnte Punktevergabe. Abgesehen davon, dass eine Demontage des fertiggestellten Pueblos nicht sehr logisch zum Thema passt, verlängert diese Variante die Spieldauer von 30 auf 60 Minuten, ohne dass es dadurch spannender oder taktischer würde.

Da gefällt mir die Profiversion schon besser. Erfahrene "Pueblo"-Spieler merken bald, dass Spieler, die früher an der Reihe sind, einen größeren Vorteil besitzen, da sie in jeder Runde noch bessere, günstigere Bauplätze für ihre Bausteine vorfinden. In der Profiversion wird um die Startreihenfolge gesteigert, und zwar mit Einsatz von Strafpunkten. Ganz schön knifflig, wie weit man gehen kann, und wie groß sich der Startvorteil dann wirklich herausstellt.

Aber als besonders gelungen finde ich bei dieser Version die Idee mit den Innenhöfen. Dabei werden ganz nach Belieben ein bis vier "Kultstätten"-Plättchen (belegen drei Felder) auf den Spielplan gelegt. Diese Felder dürfen nun nicht mehr bebaut werden. Je nach Anzahl und Lage der Kultstätten steigert sich so der Schwierigkeits-

grad. Da wächst das Pueblo leicht mal fünf oder gar sechs Etagen in die Höhe, was zwangsweise mehr Strafpunkte einbringt.

Alles in allem ist "Pueblo" wieder ein tolles Spiel, welches Spielanfänger und Fortgeschrittene, jung und alt begeistern kann. Die Aufnahme in die Auswahlliste 2002 ist deshalb ganz logisch und verständlich.

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Pueblo
Art:	dreidimensionales Bauspiel
Autoren:	Michael Kiesling & Wolfgang Kramer
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Ravensburger Spiele
Jahr:	2002
Dauer:	30 bis 60 Minuten
Preis:	ca. Euro 33,-

