

PEGASUS/EGGERT SPIELE: **HEAVEN & ALE** von M. Kiesling & A. Schmidt für 2 - 4 Braumeister

ORA ET LABORA ET CERVISIA

Nicht nur Arbeit und Gebet, auch ein zünftiger Rausch gehört zum Mönchsleben. Dazu muss natürlich ordentlich Bier gebraut werden, und genau darum geht es im Spiel Heaven & Ale. Ein ganz wesentlicher Teil davon sind Anbau und Ernte der Zutaten, wobei nur der aromatischste Hopfen von den sonnigsten Beeten in Frage kommt!

Bevor es ans Bierbrauen geht, muss man erst einmal die Regeln im Kloster verinnerlichen. Heaven & Ale setzt auf einen Rondell-Mechanismus, wobei man sich unbegrenzt weit, aber nie rückwärts bewegen darf. Anfangs mag das beliebig weite Ziehen für Verwirrung sorgen, aber tatsächlich funktioniert es prächtig – wer vorausseilt, kann sich zwar die besseren Aktionen greifen, aber dafür grasen die Mitspieler dann jedes Feld dahinter ab. Und wer mit seiner Umrundung fertig ist, muss zuschauen, bis alle anderen ebenfalls wieder am Startfeld angekommen sind.

Manchmal bleibt einem jedoch nichts anderes übrig als vorzupreschen, denn besonders die Aktionen, mit deren Hilfe man an Geld und Brauzutaten kommt, sind sonst schnell vergriffen. Das macht Druck und Laune, aber ist manchmal auch ärgerlich, denn ohne Kapital kann man nicht in den Klostergarten investieren und schöne Erträge einfahren.

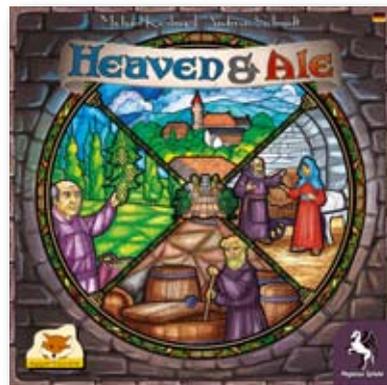
Vor der Ernte müssen natürlich die Beete optimal bepflanzt und die Mönche richtig platziert werden. Dafür hat jeder seinen eigenen Ackerplan, der in Sonnen- und Schattenseite unterteilt ist. Auf der hellen Seite ist der Anbau zwar doppelt so teuer, dafür kommen die sonnengereiften Rohstoffe in die klostereigene Vorratskammer, die weniger hochwertige Schatten-Ernte wird dagegen abverkauft.

Das Anpflanzen, sprich Legen der Rohstoff-Plättchen auf den Hex-Feldern, ist ein kniffliges Spiel in

sich. Wie es sich für Kennerniveau gehört, hat alles seine Vor- und Nachteile, und jede Entscheidung ist relevant. Zum Beispiel kann man mit teuren Plättchen zwar mehr Ernte einfahren, der Braumeister kommt aber schneller mit kleineren Mengen voran. Und am Ende geht es sowohl um einen erfahrenen Braumeister, als auch um ausgewogene hohe Vorräte an Rohstoffen.

Bei der Punktwertung am Schluss geht es dann nochmal ans Eingemachte. Man tauscht Brauzutaten, die im Überfluss vorhanden sind, gegen jene, von denen man wenig hat. Wohlgermerkt tauscht jeder Spieler mit sich selbst, was aus thematischer Sicht etwas merkwürdig wirkt. Aber vielleicht ersetzt der erfahrene Brauer fehlende Gerste einfach mit doppelt Hefe?

Wie auch immer, getauscht wird solange, bis nichts mehr geht und der geringste Lagerstand feststeht. Kombiniert mit der Position des Braumeisters und den zahlreichen Bonusfässern, die man im Laufe des Spiels ergattert hat, ergibt sich der finale Punktstand.



FAZIT

9/7*

ALEXANDER SCHILPP

Heaven & Ale ist ein verhältnismäßig flott gespieltes, tiefgehendes, nicht unnötig kompliziertes Entwicklungsspiel für Liebhaber komplexer Spiele. Das Beackern des Klostergartens und das optimierte Abernten ist interessant und knifflig, mit Bierbrauen hat es allerdings nichts zu tun. Durch die hohe Interaktion beim Wettbewerb um die besten Aktionen entsteht ein spannendes Spielgefühl, der Glücksfaktor ist jedoch nicht zu leugnen und kann auch gelegentlich Frustration aufkommen lassen. Wer damit zurechtkommt, entdeckt mit *Heaven & Ale* ein ausgezeichnetes Kennerspiel mit innovativen Mechaniken.

* Wer ein Bierbrau-Spiel erwartet

