

In 80 Spielen um die Welt



Da haben wir es tatsächlich noch geschafft, sogar einen Dodo nach Österreich mitgebracht und gleich noch eine kleine

Rundreise gemacht. Das hat viele Fragen aufgeworfen, die wir nun entspannt nach einer Fiaker-Fahrt im Café bei einer Melange vertiefen und

reüssieren wollen. Bis zur nächsten Reise-Melange und schönen Urlaub!

SCHMIDT SPIELE: VIENNA von Johannes Schmidauer-König für 3 – 5 „Hallo Wien-er“

WIEN, WIEN, NUR DU ALLEIN ...

... sollst stets die Stadt meiner Brettspiel-Träume sein? Bislang war die spielerische Ausbeute mit Wien-Bezug leider eher gering. Im Wesentlichen gibt es nur Wien-Editionen zu DKT und Monopoly, zuletzt auch zu Cluedo und Catan; aufgefallen ist noch das Quiz- und Schätzspiel Wiener Sammelsurium. Wien! wiederum ist eine Variante zu London: The Board Game und Ganz Wien richtet sich eher nur an eigentlich nicht-spielende Benutzer der Wiener Linien.

Mit *Vienna* haben jetzt also ein oberösterreichischer Autor und ein deutscher Verlag ein eigenständiges Wien-Spiel herausgebracht, gedacht offenbar primär für Touristen; Startspieler wird nämlich jener, „der als Letzter in Wien war“. Zudem sind wir Neuankömmlinge im Wien des 19. Jahrhunderts auf der Suche nach Einfluss und Aufstieg in die High Society (um Siegpunkte geht es also). Da das Riesenrad bereits errichtet ist und Kaiserin Sissi noch lebt, lässt sich das Datum genauer eingrenzen:

WIEN 1897

Jede Runde fahren wir mit einer „Kutsche“ (eigentlich Fiaker) entlang einer Straße mit 24 Feldern vom Prater über die Ringstraße bis nach Schönbrunn. Auf diesen Feldern setzen wir reihum unsere „Arbeiter“ ein, damit sie für uns Geld, Siegpunkte oder wichtige Karten beschaffen; wie auch bei *Marco Polo* (siehe Seite 13) übernehmen dabei Würfel diese Arbeiter-Funktion. Niedrigere Werte können somit eher nur am Anfang der Straße eingesetzt werden, höhere eher an deren Ende, wobei auch zwei Würfel gemeinsam (bzw. deren Summe) für ein Feld verwendet werden dürfen; und natürlich herrscht auch hier ein Wetteifern um die „besten“ Plätze.



Zurück fahren ist grundsätzlich verboten; wenn man also etwa schon das Feld mit der 'Sieben' belegt hat, darf man danach nicht mehr auf ein „Fünfer-Feld“ setzen; außer man zahlt eine Münze. Pro Münze darf man außerdem auch beliebig viele Würfel neu würfeln oder einen Würfel um eine Augenzahl nach oben oder unten drehen (Kompliment, das passt wirklich sehr gut zur „Passt schon“- und „Irgendwas geht immer“-Mentalität in Wien).

Die geografische Abfolge der Straßenfelder wäre zwar durchaus stimmig, doch ein schlüssiger Zusammenhang zwischen den einzelnen Feldern und deren jeweiliger Funktion ist oft nicht gegeben. Außerdem sind die Felder nur mit Ortsnamen beschriftet, zu sehen sind die einzelnen Gebäude nicht; dafür sind auf dem sonstigen Spielplan diverse Sehenswürdigkeiten grafisch durchaus gelungen „zusammenge-

FAZIT

6,5*

HARALD SCHATZL

Vienna ist ein angemessen taktisches Würfelspiel mit relativ wenig Regelaufwand, geeignet grundsätzlich für alle Spielgruppen ab Teenager-Alter. Es konzentriert einen guten und bewährten Würfel-Einsetz-Mechanismus auf das Wesentliche, ergänzt um einige neue Ideen. Zwar gibt es keine große Vielfalt hinsichtlich der Möglichkeit unterschiedlicher Spielweisen, doch schadet das im Hinblick auf die relativ kurze Spieldauer nicht; die atmosphärische Umsetzung (zumindest für Wiener) ist weniger gelungen.

* für immer unzufriedene Wiener

würfelt“ und auf dessen Rückseite kann sogar mit „Wien bei Nacht“ gespielt werden. Diverse Personenkarten bringen mehr Einfluss, mit welchem bei der Pestsäule, im Stephansdom, im Schloss Belvedere oder in der Gloriette die meist entscheidenden Siegpunkte zu lukrieren sind. Dabei wird stets die Anzahl des entsprechenden Symbols (Bürgerhut, Kreuz oder Krone) mit jener (nur) der beiden Sitz-Nachbarn verglichen.

