

GRANNA & HUCH!: GUTENBERG von K. Cioch & W. Wisniewski für 1 – 4 BuchdruckerInnen

## A, I, O, U!!!! ... & E?

*Wi\_ni\_dlich!\_in\_kl\_in\_Schacht\_l\_voll\_r3D-L\_tt\_rn\_ aus Holz, da möcht\_ man ja sofort mit d\_m Druck\_n\_b\_ginn\_n – warum ab\_r gibt\_s k\_in\_rl\_i „e“? Zwar lässt sich off\_nbar\_in „Roman ohne E“ schr\_ib\_n (La Disparition von Georges Perec), nicht j\_doch\_in\_Spi\_l\_r\_z\_n\_sion!*

Jedenfalls führt uns das Spielmaterial sehr stimmig in das Thema ein. Zunächst ist man zwar von den vielen Braun-in-Braun-Tönen etwas abgeschreckt, doch lassen sich bald ausreichend hübsche Buntheit und viele liebevolle Details entdecken; auf der Rückseite der Münzen ist sogar der schöne und – wohl für uns alle zutreffende – Leitspruch „dum spiro ludo“ aufgedruckt (für diesen braucht es natürlich kein „e“). Keinesfalls abschrecken lassen sollte man sich von der Anleitung, welche länger und komplexer scheint, als sie tatsächlich ist (außerdem liefert diese historische Hintergrundinformation).



Unsere Aufgabe ist das Erfüllen von – aufgrund der stark beschränkten Buchstabenauswahl doch eher dadaistisch anmutenden – Druckaufträgen. Dafür müssen wir neben den Lettern zusätzlich u.a. noch Tintentropfen beschaffen sowie die Eigenschaften der eigenen Druckerei verbessern; etwa auch durch bis zu drei (ineinander verzahnte) Zahnräder, welche sich zum einen hübsch drehen lassen, und die zum anderen unterschiedliche Belohnungen gewähren.

Stell' dir vor, es ist Worker-Placement und keiner setzt Arbeiter hin:

Abweichend von dem sonst häufig üblichem Spielmechanismus können hier alle Akteure die fünf Aktionsmöglichkeiten grundsätzlich jede Runde nutzen bzw. aktivieren, die Zahl der jeweils verdeckt hinter dem eigenen Sichtschirm gesetzten Marker bestimmt die Spieler-Reihenfolge für jede Aktion. Wer jedoch von der vollen Auswahl einer Aktion profitieren will, sprich, beispielsweise eine Druckauftragskombination im Fokus hat, die seinen bisher erworbenen Lettern und Tintentropfen optimal entspricht, oder vielleicht ein ganz bestimmtes Zahnrad begehrt, der wird wohl sicherheitshalber mehr bieten bzw. das, was er als notwendig erachtet.



### FAZIT

10\*/9-1\*\*

HARALD SCHATZL

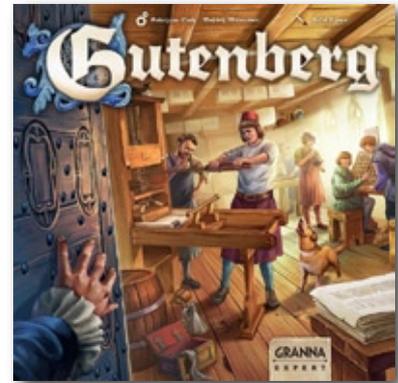
**Gutenberg** ist ein taktisch-strategisches Ressourcenmanagementspiel mit moderatem Glücksanteil, einer gehörigen Portion Interaktion und "Tüftelpotential" für Experten und ambitionierte Vielspieler. Die durchaus eigenständigen Spielmechanismen sind überwiegend stimmig und intuitiv, teils innovativ und auch das Spielmaterial vermag größtenteils zu begeistern, für manche fehlt aber vielleicht das „Tüpfelchen“ auf dem „e“. \* zu dritt \*\* Symbolverwechselbarkeit, Übersichtlichkeit

Mitunter sogar bis hin zum Verzicht auf eine andere Aktion – reine Abwägungssache. Ein äußerst eleganter, sogar nahezu genialer Biet-Mechanismus, der zudem die Problematik des Startspielervorteils löst!

## GUT, BESSER, GUTENBERG?

Ein gänzlich perfektes Spielerlebnis wird allerdings durch einige, wenige (Tinten-)Flecke angepatzt:

Der spürbare Verwaltungsaufwand während einer Partie kann als etwas unangenehm, die optisch (zu) stark dominierenden Symbole als leicht verwechselbar und die Tintenplättchen als „billig“ empfunden werden. Nichtsdestotrotz ein großer Wurf.



Der Gastbeitrag von Mag. Dagmar de Cassa über Persönlichkeiten im Spiel können Sie auf unserer Webseite abrufen.

Das **Internationale Spielemuseum**, vormals Österreichisches Spiele Museum, ist aus der privaten Sammlung von Dagmar und Ferdinand de Cassan hervorgegangen. Es versteht sich in erster Linie als Dokumentation der zeitgenössischen Spiele.

