

**Z-MAN GAMES: BLUEPRINTS** von Yves Tourigny u. a. für 2 - 4 Architekten

## ARCHITEKTUR AM REISSBRETT

*Struktureller Integritäts-, Hochhaus-, Geometrie- oder Material-Preis? Geht das überhaupt bei diesen Vorgaben? Und was für Material eignet sich da am besten?*

Wir Architekten nehmen an drei Planungswettbewerben teil und versuchen natürlich unsere Blueprints, unsere Bauvorschläge, in Szene zu setzen und dabei Preise (und Siegpunkte) einzuheimsen. Auf wechselndem Grundriss, den *Blueprint-Karten*, gilt es nun ein Würfelgebäude zu errichten, wobei die vier Würfelfarben die Materialien Glas, Stein, Holz und Recyclingstoffe symbolisieren. Keineswegs aus dem Vollen schöpfen wir, uns stehen pro Zug nur sieben Würfel zu Verfügung, die nachgezogen (und gewürfelt) werden. Deren Augenzahl ist ebenso von Bedeutung wie deren Position im Rohbau – so bringen Holz-Würfel beispielsweise für jeden angrenzenden Würfel Punkte, Glas entsprechend der Augenzahl, während Grüne überpro-

portional zu ihrer Anzahl punkten. Die begehrten Preise sind natürlich auch ein Thema, ideal wenn diese im Konzept realisierbar sind, oder als lukrative Alternative fungieren, wenn die Konkurrenz für die Ausschreibung dieser Runde zu stark scheint. Wer könnte mir was wegschnappen, gibt's noch einen grünen Würfel oder gelingt mir der Geometrie-Preis, für den ich alle Augenzahlen benötige? Jede Runde



### FAZIT

8 / 6\*

THOMAS BAREDER

*Blueprints* ist ein nicht ganz einfaches, taktisches Würfel- und Bauspiel um Punkte für Liebhaber etwas anspruchsvollerer Kost. Kurzweilig und mit moderater Spieldauer ausgestattet gefällt die hübsche, nicht Glück dominierte Architekturwettbewerbssimulation.

\* zu zweit

werden die drei punktträchtigsten Rohbauten prämiert – die Sonderpreise werden separat vergeben und sind des Öfteren das Zünglein an der Waage nach drei Runden.

**KOSMOS: MACHI KORO** von Wolfgang Lüdtkke für 2 - 4 Städtebauer

## BAU DIR DEINE STADT!

*Was bauen wir zuerst? Bäckerei, Cafes, Minimarket? Einen Wald entstehen lassen oder doch ein Stadion? Aber irgendwann müssen dann auch Bahnhof, Freizeitpark und Funkturm her!*

Mit nicht viel im Beutel schicken wir uns an, unsere eigene Stadt zu errichten. Und haben wir alle vier Großprojekte errichtet, gewinnen wir. Doch bis dorthin heißt es klein investieren, kassieren, erneut und mehr investieren um noch mehr zu verdienen und genug Geld für die Großprojekte zu haben, die ihrerseits Vorteile bringen. Die Einnahmen werden erwürfelt, wobei die

Würfelzahl die Art der Geld ausschüttenden Unternehmen angibt, nicht die Höhe. Man kassiert auch bei fremden Zügen, unter Umständen auf Kosten der anderen und hat man Gebäude in allen Kategorien, dann klingeln die Kassen jedes Mal garantiert, wenngleich nicht so üppig – Risiko frei wählbar. Kartenkombinationen optimieren, die Strategie der anderen verfolgen und nicht darauf vergessen, worum es eigentlich geht – sich schnell zu entwickeln, was meist nicht solide und abgesichert heißt.

### FAZIT

7 / 5\*

THOMAS BAREDER

*Machi Koro* ist ein relativ einfaches, Würfel getriebenes Wirtschaftsspiel für ein wenig Anspruch Suchende ab Teenager-Alter. Kurzweilig und flott gespielt, gefällt das sympathisch gestaltete, auch taktisch nicht uninteressante kleine, an eine Karten-Variante von Monopoly erinnernde Stadtentwicklungsspiel

\* Vielspieler bzw. zu zweit

