

WIRTSCHAFTSSPIEL DER EXTRAKLASSE

INDONESIA

Exotische Handelsimperien

Mit seinen mehr als 17.000 Inseln, davon 6000 bewohnten, bildet der endlose Archipel „Inselindiens“, so die etymologische Deutung des Namens dieses Staates, den Hintergrund für ein faszinierendes, wie auch ungewöhnlich forderndes Handelsspiel. Drei bis vier Stunden müssen Sie sich schon Zeit nehmen, um die malaisische Welt durch Warenanbau und Unternehmensgründungen zu entwickeln, um Schifffahrtslinien zu etablieren und Gütertransporte sicher zu stellen. Allein schaffen Sie es in der verfügbaren Zeit – gerechnet wird bei Wiersinga/Doumen in den Dimensionen Ära und Jahr – keinesfalls, diesen Archipel durch Reis-, Gewürz-, Kautschuk- oder Öltransporte in die boomenden Städte Javas, Borneos und Sumatras Gewinn bringend zu erschließen. Die Mitstreiterinnen um die Macht müssen unbedingt die Schiffsbauwerke ihrer Linien für Ihre Waren frei halten, was sie nur gegen klingende Münze zu tun bereit sind. Ständig drohende Fusionen lassen aus Ihren aufstrebenden Unternehmen Töchter eines noch größeren Tycoons werden. Und leider sind es nicht immer Sie selbst, die an der Spitze der neuen Imperien stehen. Im richtigen Moment die strategischen Positionen zu besetzen, macht den Reiz dieses auf Alt getrimmten Spiels aus. Schon der erste Blick auf das Schachtelcover vermit-

telt das Gefühl, unsere gewohnten, bunten Spielwelten für die nächste Zeit verlassen zu müssen – oder vielleicht sollte ich sagen: „verlassen zu dürfen“. Verstärkt wird dieser Eindruck, wenn die Landkarte Indonesiens auf dem Tisch ausliegt. Mit verschnörkelter englischer Schreibrift gestaltet, fordern die topografischen Namenszüge fast zu einem einleitenden Studium der Karte heraus: Aceh, Lampung, Kalimantan Timur, Java Barat, Sulawesi Tenggara, Halmahera, Papua. In diesem Ton geht es weiter auf den in gedämpften Brauntönen gehaltenen Inseln. Selbst das Meer, durch feine blaue Linien in Abschnitte unterteilt, passt sich den Ockertönen der Landmassen an. Kleine Warnung jedoch: Beste Lichtverhältnisse sind hier unbedingt angebracht. Für den Geografen – und ich selbst bin einer aus dieser Spezies – kommt das wunderbare Gefühl auf, endlich einmal eine echte Landkarte vor sich zu haben, auf der so fast nebenbei auch gespielt werden darf. Staunend findet man sich in einer exotischen, längst vergangenen Welt wieder. Und noch ein letztes Wort der Einleitung. Das Indonesien der Kolonialepoche ist nicht nur ein ungewöhnlicher, historischer Ort für dieses Wirtschafts- und Handelsspiel, sondern die Geografie dieses südostasiatischen Territoriums, mit seiner außergewöhnlichen

Verzahnung von Land und Wasser, wie sie sonst nirgends auf unserer Erde zu finden ist, bildet die unverzichtbare Grundlage für ein ungemein anspruchsvolles Handelsabenteuer. Hier ist der physisch-geografische Hintergrund ausnahmsweise mal nicht nur werbewirksame Kulisse. Jetzt aber auf zum eigentlichen Spiel ...

Die Vorbereitung hält sich im Verhältnis zur Spieldauer in wohlthuend überschaubaren Grenzen. Jede Spielerin erhält 100 Rupien, eine Stadtbaukarte (bei zwei Spielerinnen zwei), sowie sechs Marker, die auf die ersten Felder der im Plan integrierten Entwicklungsleisten platziert werden. Zuletzt müssen noch Besitzkunden für die diversen Unternehmen auf die entsprechenden Provinzen verteilt werden. Durch das aufgedruckte Koordinatensystem findet man selbst bei geringer geografischer Vorkenntnis schnell die richtige Zuordnung. Das war es bereits, die folgenden Stunden gehören ganz dem Aufbau der Wirtschaftsimperien.

Die Ablaufstruktur dieser holländischen Spielidee spiegelt auch die Zeitkomponente der realen Welt wider. Unterteilt wird das Spiel in drei Epochen (Ära a, b und c), die wieder-

Hugo Kastner

Die Faszination der Autoren mit Geografie und Wirtschaft wird in diesem handelsspiel mehr als deutlich. Für die Spielerinnen erschließt sich eine anspruchsvolle, ungewöhnliche Welt des kolonialzeitlichen Entstehens von Wirtschaftsimperien in einer exotischen anmutenden Region der Erde.

rum in eine unterschiedliche Zahl von Jahren zerfallen. In diesen Zeitabschnitten müssen sieben Phasen absolviert werden, bisweilen in mehreren Durchgängen. Um diesen Ablauf zu versinnbildlichen, wird jeder Spielerin ein kleiner Memokarton zur Verfügung gestellt, der zudem auch Platz für die diversen Geldtransaktionen bietet. Hier mag sich dieser Zeitplan spröde und umständlich lesen, im eigentlichen Spiel läuft alles logisch und folgerichtig ab, so viel sei bereits an dieser Stelle betont.

Bei der Beschreibung des folgenden Spielablaufs möchte ich auch die englischen Ausdrücke verwenden, da diese auf dem Spielplan sowie den Spielermemos aufgedruckt sind. Phase 1, neue Ära („New Era“), wird jeweils durch das Gründen je einer Stadt pro Spielerin (je zwei bei zwei Spielerinnen) eingeläutet. Dafür kommen nur bestimmte Provinzen in Frage, die auf den zufällig gezogenen Stadtbaukarten markiert sind. Die jungen Unternehmensplättchen werden ebenfalls in dieser Phase den Provinzen zugeordnet und damit die Voraussetzung für das Handelstreiben geschaffen.

Phase 2 („Bid for Turn Order“) erlaubt durch ein einmaliges Gebot die Spielreihenfolge für das laufende Jahr zu beeinflussen. Wer höher bietet, oder durch den Entwicklungsmarker mehr Finanzpower mitbringt, wird als erste



zum Zug kommen.

Phase 3, Fusionen („Mergers“), bildet einen Kernpunkt dieses Spiels. Wer genügend Platz („Slots“) und Geld hat, darf zwei gleiche Produktions- oder Transportunternehmen miteinander verschmelzen lassen. Allerdings geht dies nur in einem beinharten Auktionsvorgang, an dem sich die bisherigen Besitzer der Unternehmen, wie auch alle Spielerinnen, die persönliche Platzreserven haben, beteiligen können. Sollte das neue Megaunternehmen eine gänzlich neue Besitzerin finden, werden die bisherigen Teile entsprechend dem Auktionserlös abgeboten. Fusionen dürfen grundsätzlich nur zwischen Unternehmen der gleichen Art abgewickelt werden, d. h. Reis mit Reis, Kautschuk mit Kautschuk, usw. Dies gilt auch für die Schiffsketten, deren Tochtergesellschaften allerdings zur leichteren Orientierung durch farbgleiche Schiffstypen gekennzeichnet werden sollten. Die neu erworbenen Besitzurkunden – fusionierte Teile bilden immer einen Gesamtkomplex – werden einfach vor den Spielerinnen abgelegt. Ausnahme von dieser Fusionsregel bilden allein die Reis- und Gewürzunternehmen, die, miteinander fusioniert, einen Fast-foodkonzern bilden („Siap Faji“), der durch eigene, teurere Marker gekennzeichnet ist. In Phase 4, Neuerwerbungen („Acquisitions“), dürfen Spielerinnen, die auf der Entwicklungsleiste einen „Slot“ frei haben, neue Besitzurkunden an sich nehmen. Das klingt genau so einfach wie es auch ist. Keine Kosten, keine Mühen. Es wird einfach die gewählte Urkunde ins Depot genommen sowie ein Warenmarker in die entsprechende Provinz gelegt, beziehungsweise ein Schiff in eines der unmittelbar an die Provinz grenzenden Meeresfelder gesetzt. Bereits vorhandene Schiffe haben auf diese Entscheidung keinen Einfluss.

Ebenso schnell und locker geht die folgende Phase 5, Forschung & Entwicklung („Research & Development“), vor sich. In einem von fünf möglichen Bereichen darf der Marker um ein Feld nach vor geschoben werden, einmalig pro Spieljahr. Die Wahl reicht von „Slots“ (Plätzen für Besitzurkunden), „Mergers“ (maximale Zahl der an einer Fusion beteiligten Unternehmen), „Hull Player“ (Anzahl der Güter, die ein Schiff transportieren darf; siehe unten), „Expansion“ (maximales Wachstum eines Unternehmens in der folgenden Operationsphase; siehe unten) bis zu „Turn Order Bid“ (Betrag, der das Gebot bei der Spielreihenfolge um ein Mehrfaches steigert). Zur besseren Übersicht sollte auch die Ladekapazität der einzelnen Schiffslinien durch einen Schiffsmarker festgehalten werden. Die Operation von Unternehmen („Operations“), ein weiteres Kernstück von „Indonesia“, bildet Phase 6. Entsprechend der Spielreihenfolge werden mehrere Durchgänge abgespult, bei denen entweder Schiffsunter-

nehmen expandieren – mindestens um ein Schiff pro Unternehmen – oder Produktionsgebiete Waren verkaufen. Das Spannende daran ist die gegenseitige Abhängigkeit dieser Operationen. Waren können nämlich nur dann transportiert werden, wenn zwischen Anbaugbiet und Zielstadt eine direkte Schiffsverbindung besteht, egal wem diese Linie auch gehören mag. Ist es eine der Rivalinnen um die Handelsherrschaft im Archipel, muss pro Schiff eine Gebühr von fünf Rupien erbracht werden. Das kann bei weiten Transporten den Ertrag bis ins Minus schmälern. Und eine der Spielbedingungen schreibt jeden Transport zwingend vor, sollte dieser handelstechnisch möglich sein. Konnten in einem Gebiet alle Waren eines Unternehmens einen Abnehmer finden, darf das Unternehmen gratis um eine bestimmte Zahl von Anbau-Feldern (im wortwörtlichen Sinn) expandieren. Reihum wird jede Operation vollständig abgewickelt, bevor die nächste Spielerin ihr Glück versucht. Die entsprechenden Unternehmensurkunden werden zur Markierung umgedreht, wie auch die gelieferten Warenplättchen. Sie sehen schon, technisch ist diese das Spiel bestimmende Phase leicht zu bewältigen. Im realen Ablauf allerdings sind manche Städte bereits an ihrer Kapazitätsgrenze angelangt, bevor man überhaupt selbst zum Liefern aus eigenen Anbaugebieten kommt. Und die hohen Schiffsgebühren lassen den Ertrag auch oft und oft unter die Amortisierungsschwelle fallen. Die ökonomischen Grundregeln werden in diesem Abschnitt zum Leidwesen mancher Unternehmerin nur allzu deutlich sichtbar. Jeder kleine Planungsfehler kann katastrophale Wirkung zeigen.

Zuletzt wird in Phase 7, Städtewachstum („City Growth“), geprüft, ob die Bedingungen für ein Anwachsen gegeben sind. Hat eine Stadt (durch eine grüne Glasperle gekennzeichnet) von jedem auf dem Plan befindlichen Warenmarker ein Stück geliefert bekommen, wächst sie auf die nächste Größe an. Um schließlich eine Metropole (rote Glasperle) zu werden, müssen in einem der Folgejahre jeweils zwei der in den Weiten des Archipels produzierten Waren in die mittelgroße (gelb markierte) City geschifft werden. Eine Einschränkung dieser Regel darf nicht verschwiegen werden. Von gelben und roten Glasperlen sind nur abgezählte acht bzw. drei Stück vorhanden. Der Kampf um das Wachstum entbrennt daher bereits sehr früh im Spiel.

Sobald am Beginn der ersten Phase nur mehr Besitzurkunden eines einzigen Unternehmens auf dem Plan liegen, beginnt eine neue Ära mit dem bereits erwähnten Gründen von Städten sowie Auflegen von Unternehmensurkunden. Dies ist der ewige Zyklus in der malaisischen Inselwelt. Wer am Ende das meiste Geld hat, gleichsam der Raja

der Rupien, ist der verdiente Gewinner dieses ungemein fordernden Spiels.

Nun zur kritischen Betrachtung dieses Abendfüllers. Zunächst eine kleine Warnung. Die Regeln sind, obwohl an sich schlüssig, nicht wirklich leicht zu erfassen, vor allem, wenn dies im Selbststudium geschieht. „Indonesia“ durch jemanden anderen erklärt zu bekommen, ist daher der bei weitem einfachere Weg. Das Material ist schon auf den ersten Blick außergewöhnlich, einfach deshalb, da alles auf Alt getrimmt ist. Vielleicht mit Ausnahme der Schiffe, die stilvoller gestaltet sein könnten, und die (in dieser Preisklasse) auch in größerer Zahl vorhanden sein müssten. Es wird in der dritten und letzten Ära schon mal knapp mit den Transportmitteln. Spieldauer und Spieltempo scheinen mir dagegen passend für die Zielsetzungen der Autoren zu sein, wenngleich mit „Indonesia“ zweifellos nur eine schmale Gruppe von Liebhabern der Expertenspiele angesprochen sein dürfte. Wird einmal der Rhythmus gefunden, fallen die Entscheidungen der Spielerinnen folgerichtig und zügig genug aus, um dem Freund von Handelsspielen jede unnötige Langatmigkeit zu ersparen. Die Warenplättchen wollen jedoch erstmal auf die richtigen, sehr knapp bemessenen Plätze gesetzt werden. Hier ist Fingerspitzengefühl im wahrsten Sinn des Wortes vonnöten. Beim Anspruch, die geografische Ausdehnung des Archipels

Lesen Sie weiter auf Seite 11

ÜBERBLICK

Autor: Wiersinga + Doumen

Grafik: Moedt + Kesselaar

Vertrieb: Fachhandel

Preis: ca. 60,00 Euro

Verlag: Splotter 2005

www.splotter.nl

SPIELER

2-5

ALTER

12+

DAUER

240

BEWERTUNG

Handelsspiel

Experten

Kauf und Transport

Strategie ●●●●●○

Taktik ●●●●●○

Glück ●○○○○○

Interaktion ●●●●●○

Kommunikation ●●●●○○

Atmosphäre ●●●●●○

Kommentar

Differenzierte Siegstrategien

Geringe Glückselemente

Überlange Spieldauer

Komplexer Aufbau

Intensives Regelstudium

Wenn Sie „Roads & Boats“ oder „Antiquity“ vom gleichen Autorenteam spielen, wird Ihnen dieses abendfüllende Handelsabenteuer „Indonesia“ gefallen.

ten regulären Feld.

Wenn noch kein Spieler das Ziel erreicht hat, wird eine neue Runde gespielt. Für den Fall, dass ein Spieler „Stopp“ gerufen hat weil er der Meinung war er würde seine Zielkarte erreichen und er schafft dies nicht, bekommt er eine Geländekarte als Strafe und baut diese in seinen Parcours, zwischen letzter Karte und Zielkarte, ein. Der Spieler, der als erster seine Zielkarte erreicht, ist Sieger.

Die Regel ist übersichtlich gestaltet, mit genügend Beispielen versehen und lässt keine Fragen offen. Da sie auch noch eine überschaubare Länge hat, ist sie auch für Wenigspieler keine Hürde. Beim Preis/Leistungsverhältnis kann man darüber diskutieren, ob es notwendig, war die wenigen Karten in eine dermaßen große Schachtel zu stecken. Aber wie ich bereits erwähnte, auch Kosmos muss leben und der Verlag hat auch keine kleinere Schachtel im Sortiment. Dass es kleiner geht beweist der Adlung Verlag alle Jahre mit seinen Spielen.

Das Kartenmaterial ist von mittlerer Stärke und die Karten lassen sich gut greifen. Die Grafik ist sehr gut gelungen, die Farbgebung ist farbenfroh und der kleine Mann mit seinen großen Augen zieht sich wie eine Geschichte durch die Karten. Besonders gelungen finde ich die Karte Wasser, wo er durchschwimmt und 5 Enten folgen ihm.

Der Ablauf und der Spielfluss sind ohne Ecken und Kanten und es ist ein reibungsloser Ablauf gewährleistet, wenn sich die Spieler für ihre Tätigkeiten koordiniert haben, denn darin liegt in diesem Spiel die größte Herausforderung, die Hand / Augenkoordination. Wenn man sich endlich gemerkt hat welche Hand sammelt und welche grabscht und man dann endlich auch die Karte richtig in die Hand legt muss man immer noch schnell aufdecken, die Übersicht in seinem Parcours behalten, welche Karte man als nächstes braucht und natürlich auch welche Karten die Mitspieler wieder in die Mitte werfen, da man diese auch brauchen kann. Da kann es bei einem 4-Personen-Spiel schon turbulent zu gehen und die Karten werden mit der Zeit darunter leiden.

Es ist mir mehr als einmal passiert, dass ich kurz unkonzentriert war und dabei eine ganze Geländekarte übersehen habe. Darin liegt aber auch die einzige Schwachstelle in diesem Spiel, einmal zurück geworfen kann man nicht mehr aufholen. Dieser Effekt trifft umso härter zu je mehr Spieler mitspielen. Da aber eine Partie nur 2-3 Durchgänge hat und diese nur 15-20 Minuten dauert, ist dieses Malheur schnell überwunden und man kann sich gleich in die nächste stürzen.

Bei Kreuz & Quer erinnere ich mich an einen Werbeslogan einer Schokoladenmarke: „Quadratisch, praktisch, gut!“ und dem ist nichts hinzuzufügen.

Kurt.Schellenbauer@spielen.at

DSCHAMÁL - Lesen Sie weiter von Seite 7

den Sack zurückgeworfen und der Spieler baut auf dem Rest weiter. Stürzt ein Turm durch Fremdverschulden ein, so wird der Turm in gleicher Anordnung wieder aufgebaut.

Das Spiel endet wenn jemand 7 Steine in seinen Turm eingebaut hat oder wenn 10 schwarze Spielsteine vor den Spielern liegen. Dann zählt jeder bunte Spielstein, den man in den eigenen Turm einbauen konnte einen Pluspunkt. Der Spieler mit den meisten schwarzen Steinen bekommt 3 Pluspunkte, der oder die Spieler mit den zweitmeisten schwarzen Steinen je 1 Punkt. Haben mehrere Spieler die meisten Steine, so erhalten sie jeder 2 Punkte und es gibt keine zweitmeisten schwarzen Steine. Alle anderen Spielen erhalten für jeden schwarzen Stein 1 Minuspunkt.

Wer die meisten Punkte hat gewinnt.

C) Der dschamile Dreier (3-8 Spieler ab 10 Jahren)

Es greifen immer 3 Spieler gleichzeitig in den Sack. Die Spielregeln sind ähnlich wie die von Duell um Dschamál.

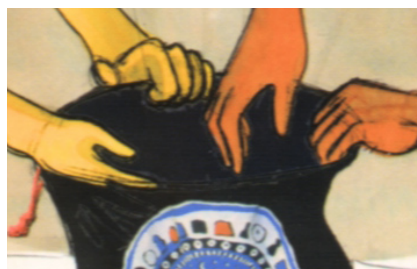
D) Das Dschamálquartett (3-6 Spieler ab 5 Jahren)

Jeder Spieler erhält 2 blaue Spielsteine. Gespielt wird reihum. Wer am Zug ist, duelliert sich mit seinem linken Nachbarn. Der schnellere Spieler wartet bis auch der langsamere einen Stein gezogen hat. Dann wird nachgeschaut. Der schnellere Spieler behält seinen Stein, wenn er diese Form schon besitzt. Wenn nicht, wirft er ihn zurück in den Sack und der langsamere Spieler sieht nach, ob er diese Form schon besitzt. Wer als 1. vier gleiche Formen besitzt, gewinnt.

Ein sehr hübsches Spiel, ganz besonders nett von der Idee her, und auch von der Umsetzung, die Grafik setzt das Thema sehr gelungen um. Das Spielmaterial ist schön und funktionell, das Spielprinzip ist neu und nett, die Spielregel kurz und gut, man kann sofort anfangen zu spielen. Kurz: ein sehr gelungenes Spiel, das sich sicher in meiner Spielesammlung wieder finden wird.

In der Spielregel wird immer wieder um Fairness gebeten und das ist auch wichtig. Und man sollte auch wirklich Ringe oder ähnliches ablegen. Selbst wenn beide Spieler sich bemühen, kann man sich nämlich im Eifer des Gefechtes schon irgendwo verhaken.

Barbara.Prossinagg@spielen.at



INDONESIA - Lesen Sie weiter von Seite 9

möglichst realistisch auf den Spieltisch zu bringen, mussten die Autoren und Grafiker offensichtlich Konzessionen an den verfügbaren Platz machen. Realistisch jedenfalls ist sie allemal geworden, diese südostasiatische Inselwelt. Leicht sind die langfristig wirkenden Entscheidungen beim Fusionieren, beim Weiterschieben der Research-Marker oder in der Operationsphase keinesfalls. Im Gegenteil, das Abwägen von Kosten und Nutzen, das Abschätzen der strategischen Möglichkeiten in der Operationsphase, die Überlegungen, wann und wohin zu expandieren, das simple Überblicken des Spielgeschehens, alles erfordert Entscheidungskompetenz, Vorausahnung und eine kleine Portion Blufffähigkeit. So ganz genau lassen sich die Geldreserven der Spielerinnen von außen nicht immer überblicken.

Mein persönliches Fazit: Uns wurde die Zeit nicht lang im Indonesien des Joris Wiersinga und Jeroen Doumen. Im Gegenteil, der Reiz des Exotischen, die visuell wunderbar erfassbare Entwicklung der Handelsimperien, die starke Interaktion durch die ständigen Fusionen, die Verzahnung von Land und Wasser, die optisch elegant transportierte Ausdehnung der Reis-, Gewürz- und Kautschukplantagen, noch dazu in geografisch und klimatisch passenden Regionen, und nicht zuletzt die bis zum Ende der letzten Ära anhaltende Spannungskurve, machen dieses neue Plotter-Spiel in meinen Augen zu einem wahren Vergnügen. Voraussetzung sind allerdings Mitspielerinnen, die auch die Feinheiten eines Handelsabenteurers zu schätzen vermögen, in dem die Bewegung der Schiffe oder der Transport der Waren nicht real am Spieltisch erfolgt, sondern vielmehr in den Köpfen der Unternehmensbesitzerinnen. Voraussetzung ist auch der Zeitrahmen eines vollen Spielabends und die nötige Spielenergie aller Handelspartnerinnen. Denn die Sundainseln Java, Sumatra, Borneo, Sulawesi, dazu die Molukken und Papua wollen erst einmal erschlossen werden. Nichts geht hier auf die Schnelle. „Indonesia“ kommt sozusagen leise daher, hat aber in Spieltiefe und Anspruch an alle ein ungeheuer großes Potenzial. Dennoch wird dieses Spiel nur einem elitären Kreis von Experten, die gleichzeitig Handelsgelüste haben, wirklich Spaß machen. Zu viel Schweiß und Mühe steckt letztlich im Auf- und Ausbau der Wirtschaftsimperien. Für mich persönlich, da ich doch ein Liebhaber des Anspruchsvollen bin, war es jedoch bereits spannend, das Regelheft durch gleichzeitiges Durchspielen einer Ära genauer kennen zu lernen. Daher mein Rat: Suchen Sie sich zuerst Ihre Partnerinnen und wagen Sie sich erst dann an dieses exotisch anmutende Asienabenteuer heran.

Hugo.Kastner@spielen.at