

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

VINCI

In Schutt und Asche

Liebe Leserin, lieber Leser! Der Aufstieg und Niedergang der europäischen Zivilisationen ist das große Thema dieses großen Spiels. Ganz wie bei Samuel P. Huntington in seinem „The Clash of Civilizations“ beschrieben, wird auch bei VINCI (dt. „du wirst siegen“) die turbulente Zivilisationsgeschichte – in diesem Fall auf europäischem Boden – in ludophiler Form präsentiert. Elegant simpel, noch dazu unter Einbeziehung wichtiger Fortschrittsmerkmale wie Waffen und Wissen. Nun ja, die Geschichte rechtfertigt diese Diktion allemal! Sie selbst dürfen als Eroberer den Zeitpunkt für den Niedergang Ihrer Zivilisation bestimmen, jedoch selbstverständlich um bald darauf eine neue aufzubauen. Dies ist ein in diesem Spielgenre eher selten zu findendes Element. Wie üblich, bietet das Österreichische Spielemuseum in Leopoldsdorf einen idealen Rahmen für ausgedehnte Eroberungszüge auf dem weiten Schlachtfeld des Zivilisations-Spiels. (Infos unter www.spielen.at)

VINCI bietet ein in zahlreiche Provinzen zerstückeltes Europa, ein grellbuntes Mosaik von Wald-, Gebirgs-, Getreide- und Viehzuchtprovinzen. Häfen und Minen erheben manche Provinzen zu geopolitischen Schwergewichten. Jeder Heerführer (also Mitspieler) beginnt bei einer am äußersten Rande Europas liegenden Startprovinz mit dem Einzug seiner Heere. Von dort breitet

er sich spinnenartig über das Land aus, wobei vom Gegner besetzte Provinzen einfach durch Zurückdrängen des Feindes geräumt werden. Zwei bis drei Spielsteine verlangt die Eroberung einer Provinz in jedem Fall, abhängig vom vorherrschenden Gelände. Abschließend kommt es vielleicht noch zu Grenzsicherungen. Und schon ist der nächste Heerführer am Zug. Reicht die Zahl der in den Provinzen vorhandenen Steine (Heere) nicht mehr für ein weiteres Ausbreiten, muss – schweren Herzens – an den Untergang eines Volkes gedacht werden. Hier wird Kriegsgeschichte (oder weniger martialisch ausgedrückt: Völkerwanderung) in sehr direkter Form nachempfunden. Den eigentlichen Reiz bei VINCI machen jedoch ganz spezifische Zivilisationseigenschaften aus, die wirtschaftliche, kriegerische oder sonstige Vorteile bringen (Expansionen über das Meer, Friedensverträge etc.). Jedes neu gegründete Reich verspricht zunächst wieder eine glorreiche Blüte, bis zur späteren Ausdünnung und dem damit vorherbestimmten Untergang. Der Kreis schließt sich. VINCI simuliert in fast unnachahmlich eleganter Form den bei Huntington nachzulesenden Clash of Civilizations!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at

EMPFEHLUNG #23

Autor: Philippe Keyaerts

Grafik: nicht genannt

Preis: ca. 30,00 Euro

Verlag: Eurogames

/Descartes 1999

<http://jeux-descartes.fr>

SPIELER

3-6

ALTER

14+

DAUER

120

Glück Bluff Logik

Keine Karten, keine Würfel, kaum Zufall. VINCI zeigt stark taktische Elemente, alle anderen Faktoren haben nur Randcharakter. Wer die Übersicht behält und die richtigen Entscheidungen zum zeitgerechten Untergang der eigenen Zivilisation fällt, sollte in der Mehrzahl der Kämpfe das Schlachtfeld als Sieger verlassen. Wohlan nun, auf zum Sieg!

Hugos EXPERTENTIPP

VINCI ist eines jener großartigen Spiele, bei denen trotz des einfachen Regelzugangs komplexe taktische Entscheidungen möglich sind. Dennoch bleiben zunächst leider viele kleine Regelfragen offen. Daher mein gut gemeinter Tipp: Spielen Sie Ihre ersten Eroberungszüge mit einem erfahrenen „Feldherrn“ oder vereinbaren Sie zumindest, präzise Regelauslegungen erst im Verlauf der ersten Kampfhandlungen zu klären. Vielleicht sollten sich auch nur vier Zivilisationen, sprich: Mitstreiter, auf dem Europaplan tummeln. Um die zwei Stunden Spieldauer zu verkürzen, können Sie zudem auf einen geringeren Punktestand hin spielen: etwa 100 Punkte haben sich bei meinen „Eroberungszügen“ bewährt.

Hugos BLITZLICHT

VINCI ist ein von Taktik geprägtes Meisterwerk, bei dem ein einfacher Zugang mit einem komplexen Verdrängungswettkampf gepaart wird. Statt dem für dieses Genre üblichen Abschlachten, wird hier der Aufstieg und Fall von Nationen durch Verdrängung und selbst herbeigeführtem Niedergang bestimmt. Daher darf VINCI uneingeschränkt auch Familien empfohlen werden, trotz des „Civilization-Genres“.

VORANKÜNDIGUNG: MONOPOLY

In dieser Ausgabe auf Seite 33



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene. (Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2008 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0