

# Auf der Insel der Glasbläser

Mit „Murano“ präsentiert der Lookout-Verlag ein stimmiges Familienspiel

Als taktisches und auch für Familien gut geeignetes Legespiel gelingt es „Murano“, die Atmosphäre rüberzubringen, die alle erleben, wenn sie die Glasbläser-Insel nordöstlich der Altstadt von Venedig besuchen.

EDWIN RUSCHITZKA

Venedig ist die Wiege der mitteleuropäischen Glasherstellung, was mehr als 1000 Jahre alte Dokumente bezeugen. Aus Brandschutzgründen wurden im Jahr 1295 alle Glasöfen von Venedig auf die Inselgruppe Murano verlagert. Vor allem diente diese Maßnahme aber dazu, das streng gehütete Geheimnis der Glasherstellung zu bewahren. Den gut bezahlten Glasbläsern war es unter Androhung der Todesstrafe verboten, ihr Fachwissen weiterzugeben. So viel zur Geschichte der Glasbläserkunst und dazu, dass Spielen immer auch etwas bildet.

Zwei bis vier Spieler tummeln sich im neuen, großen Lookout-Spiel auf einem Spielplan, der in etwa die Umriss der Inselgruppe von Murano zeigt. Dort errichten sie Sondergebäude, Paläste, Läden und natürlich auch Glashütten. Und sie müssen Straßen bauen, die zu diesen Einrichtungen führen. Über Sondergebäude kommen die Akteure an die Sondergebäudekarten, die immer irgendeinen Vorteil im Verlauf der Partie bringen. Läden zie-

hen kauffreudige Kunden an, und in Glashütten kann später das Glas produziert werden.

Wichtig sind die vielen unterschiedlichen Aktionsfelder, die um die Inselgruppe herum angeordnet sind. Auf ihnen können insgesamt acht Gondeln beliebig weit bewegt werden. Das Feld, auf dem sie stehenbleiben, gibt dann die Aktion vor, die immer auch bezahlt werden muss. Mitunter winkt aber auch Geld, das allzu schnell zur Neige geht. Versperrt eine Gondel ein Aktionsfeld, was allzu oft vorkommt, kann es gegen Bezahlung von Gold wieder frei gemacht werden. Dann wird das Schiffchen, das den Platz versperrt, einfach weiter im Uhrzeigersinn bewegt.

Es gibt zum Beispiel Felder, über man die schon erwähnten Gebäudeplättchen kaufen kann. Sie wandern erst einmal in den eigenen Vorrat und werden erst auf den Spielplan gebracht, wenn das Aktionsfeld Bauen erreicht wird. Nach dem Bau winken schon die ersten Siegpunkte. Dann sind auch Felder vorhanden, die die Produktion in den Glashütten in Gang setzen. Dabei werden Glassteine aus einem Säckchen gezogen und anschließend verkauft. Je mehr gleichfarbige Steine

es sind, um so höher ist der Ertrag. Auf manchen Straßenfeldern sind auch verschiedenfarbige Kunden zu erkennen. Wenn sie in direkter Verbindung zu den entsprechenden Geschäften stehen, kaufen sie dort ein, und der Laden-Inhaber erhält das Einkommen.

Ganz entscheidend sind allerdings die Charakterkarten, die über ein Aktionsfeld gekauft werden. Sie geben die Siegpunkte vor, die am Ende der Partie winken, wenn deren Vorgaben erfüllt sind und auf der entsprechenden Insel auch noch ein Gondoliere abgestellt wird. Diese Charakterkarten sollten möglichst frühzeitig gekauft werden, weil jeder Akteur seine Planungen darauf ausrichten muss.

Das zu begreifen ist die eigentliche Kunst in einem vom Prinzip her ganz einfachen Spiel. Die erste Partie dürfte also eher zum Kennenlernen der einzelnen Mechanismen und der verschiedenen Karten dienen.

„Murano“ ist von den vielen Spielen aus dem Lookout-Verlag eines, das zu den einfacheren Werken zählt. Was die Komplexität betrifft, reicht es nicht an hier schon vorgestellten Spiele wie „Agricola“ oder „Caverna“ heran. Deren Eingangshürden sind deutlich hö-

her gesetzt. Was das Autoren-ehepaar Inka und Markus Brand erfunden hat, ist einfachere Kost. Markus Brand ist übrigens der Sohn des ehemaligen Handball-Weltmeisters und Bundestrainers Heiner Brand.

In „Murano“ sind alle Akteure auf eine überschaubare und angenehme Art beschäftigt, ohne überfordert zu sein. Das Regelwerk ist klar strukturiert und lässt eigentlich keine Fragen offen. Was das Spiel anfangs schwer macht, sind die schon erwähnten Charakterkarten. Deren Vorgaben sind mitunter ziemlich schwierig zu erfüllen: So winken über eine Karte am Ende der Partie auf der entsprechenden Insel nur dann zwölf Siegpunkte, wenn die Anzahl der eigenen Gebäude dort identisch ist mit der Anzahl aller Gebäude der Mitspieler. Dieses geforderte Gleichgewicht wird dann empfindlich gestört, wenn ein Mitspieler ein weiteres Gebäude gebaut hat. Dann bleibt einem nichts anderes übrig, als beim Bau nachzulegen. Und wenn das nicht geht, sind die erhofften zwölf Siegpunkte futsch.

Mehr Spiele aus dieser Reihe auch im Internet unter [swp.de/spielest](http://swp.de/spielest)



## FÜR SIE GESPIELT

MURANO VON I. UND M. BRAND

Für 2 bis 4 Personen, ab 10 Jahren, Dauer etwa 60 Minuten, bei Lookout (Asmodee), Preis rund 40 Euro. Bewertung: 1. oh je 2. nichts Besonderes 3. geht so 4. ganz gut 5. sehr gut 6. Spitze!



So bunt wie der Illustrator Klemens Franz die Fassade gezeichnet hat, so zeigt sich Murano auch in Wirklichkeit. Inka und Markus Brand haben ein wirklich schönes Spiel erfunden.