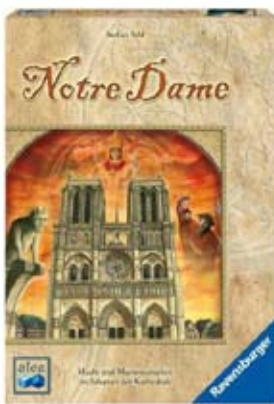


Notre Dame

Autor:	Stefan Feld
Verlag:	Alea
Spieler:	2-5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 75 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007



Nach „Um Ru(h)m und Ehre“ ist „Notre Dame“ bereits das zweite Spiel von Stefan Feld beim Alea-Verlag. War Alea früher einmal mit dem Ziel angetreten, besonders anspruchsvolle Spiele zu veröffentlichen, erschien vor allem „Ru(h)m und Ehre“ als erstaunlich glücksbetontes Familienspiel. Mit Notre Dame lenkt Stefan Feld den Verlag nun wieder in etwas tiefere Gewässer. Aber nur etwas.

In „Notre Dame“ übernehmend die Spieler die Rolle wohlhabender Bürger im Paris gegen Ende des 14. Jahrhunderts. Jeder Spieler hat „sein“ Stadtviertel, in dem er Aktionen durchführen

und Prestigepunkt gewinnen muss. Nebenbei darf man mit einer Kutsche umherfahren und Leute bestechen. Außerdem muss man immer darauf achten, nicht zu viele Ratten im Viertel zu haben, sonst bricht eine Seuche

aus. Augenfälligste Eigenschaft der Alea-Neuheit ist der Spielplan, der sich – je nach Spielerzahl – stets anders gestaltet. So werden recht seltsam geformten Stadtteile rund um ein „Notre Dame“-Plättchen gruppiert. Da je nach Spielerzahl ein anders geformtes Plättchen im Zentrum zum Einsatz kommt, ergeben sich stets unterschiedliche Feldformationen.

Zentrales Spielelement ist das Weitergeben von Aktionskarten. Jeder Spieler zieht zu Beginn einer Runde drei solche Aktionskarten. Darauf sind Gebäude im eigenen Stadtviertel abgebildet, in die der Spieler einen Einflussstein setzen darf, wenn er die Karte ausspielt. Dummerweise darf man von den drei Karten nur eine behalten, die anderen beiden

werden an den Nebenmann weitergegeben. Und von den erhaltenen zwei Karten darf man ebenfalls nur eine behalten, die zweite wird wieder weitergegeben. So spielt jeder mit einer eigenen und zwei fremden Karten. Zum einen ist es recht spannend, welche Karten man von den Mitspielern erhält, zum anderen muss man deren Aktivitäten stets im Auge behalten, will man ihnen nicht allzu sehr in die Hände spielen.

Die Spieler versuchen nun, durch Setzen von Einflusssteinen die Gebäude im eigenen Viertel zu nutzen. Wer eine entsprechende Aktionskarte auf der Hand hat, darf einen Stein auf das jeweilige Gebäude setzen. Dabei ist der Nutzen, den man aus so einer Aktion zieht, umso größer, je mehr eigene Steine schon auf dem Gebäude liegen. Gibt es für einen Stein auf der Bank nur ein Goldstück, bekommt man für den fünften Stein dort eben fünf Goldstü-



cke.

Die Gebäude im Stadtviertel haben verschiedene Eigenschaften. Die einen bringen Geld oder Siegpunkte ein. Andere reduzieren den „Seuchenwert“ oder erlauben eine Kutschfahrt: Mit der Kutsche können Bonusplättchen eingesammelt werden, die auf dem Feld verteilt liegen. Haben alle Spieler ihre Einflusskarten ausgespielt, darf jeder – wenn er möchte – eine von drei ausliegenden Personenkarten „bestechen“. Für den Obolus einer Münze kann man hier Einflusssteine auf dem Feld verschieben, Siegpunkte für bestimmte Gebäude einsammeln oder etwas gegen die Seuche unternehmen.

Wie spielt es sich?

Zuerst fällt der Mechanismus der Kartenweitergabe auf. Man muss sich entscheiden, welche der drei gezogenen Karten man behalten möchte und welche man abgibt. Die Frage ist: Womit können die Mitspieler möglichst wenig anfangen? Welche Karte bringt einem selbst den größten Vorteil? Schnell fällt auf, dass Notre Dame ein Spiel der Mängel ist: Einflusssteine sind knapp, Geld sowie so, und die drohende Seuche erwischt nahezu jeden früher oder später. Sicher kann man die Seuche mit Hilfe des Hospitals durchaus eindämmen, aber dann sind einem die Hände für

andere Aktionen gebunden.

Die Residenz, mit der man direkt Prestigepunkte bekommt, war bei uns stets das Stiefkind: Zu viel Materialeinsatz stand hier einer geringen Ausbeute gegenüber. Stattdessen gewann oftmals der Spieler, der frühzeitig seinen Park mit vier Steinen besetzen konnte. Ab diesem Zeitpunkt erhält dieser Spieler bei allen Ausschüttungen zwei Bonuspunkte. Besonders in Kombination mit der Kutsche macht sich dieser



Effekt bemerkbar, denn zu jedem Bonusplättchen, das die Kutsche einsammelt, werden so zwei Punkte addiert. In der Summe bedeutet dieses Extraeinkommen dann oft einen deutlichen Sieg.

Interaktion ist nicht die Stärke von Notre Dame. Man schiebt eher stumm Karten von einem zum anderen und platziert seine Einflusssteine im eigene Viertel. Manchmal zuckelt man noch mit der Kutsche durch fremde Viertel – das war’s aber

schon mit der Interaktion. Auch beim Bestechen der Personenkarten gibt es kein Konfliktpotential: Da jede Person von mehreren Spielern bestochen werden darf, kommt hier keine Konkurrenz auf. Ein bisschen Konflikt steckt dann in der Notre Dame- Kirche selbst: Dieses Gebäude existiert als Zentrum des Spielplans nur ein mal und kann von allen Spielern parallel genutzt werden. Am Ende eines Durchgangs gibt es eine Belohnung für alle dort engagierten Spieler. Wer die meisten Steine dort hat, erhält die meisten Prestigepunkte. Wer also seine Notre Dame-Handkarte weitergegeben hat, kann mit einiger Wahrscheinlichkeit bei diesem Gebäude nicht mehr punkten.

Zu zweit unterscheidet sich das Spielgefühl leicht, da hier die Kartenweitergabe anders geregelt ist und so etwas mehr Planbarkeit bei den Handkarten herrscht. So ist Notre Dame zu zweit zwar anders, keineswegs aber schlechter als mit drei oder vier Spielern. Das Spiel bietet eine erstaunliche Vielfalt möglicher Strategien. Wann immer man jedoch versucht, seinen Aktionen einen Schwerpunkt zu geben, ist man irgendwo anders knapp bei Kasse. Spekuliert man auf Geld, fehlen die Siegpunkte, hält man die Seuche im Zaum, mangelt es womöglich an Einflusssteinen.

ctk

Fazit

Uns hat Notre Dame gut gefallen. Umgehauen hat es uns allerdings nicht. Es gibt viele Wege, an die begehrten Siegpunkte zu kommen, und das Ausprobieren dieser Wege ist spannend. In unseren Testrunden machte sich aber auch Ernüchterung breit, denn vieles an Notre Dame ist schlichtes Reagieren und Verwalten von Mängeln. Eine wirkliche Strategie kann man sich zu Beginn des Spiels nicht zurecht legen, dafür ist man zu abhängig von den Handkarten. So ist eher das mittelfristige Taktieren angesagt. Notre Dame lässt sich nach ein bis zwei Übungspartien locker spielen und ständig umweht das Spiel ein Hauch von Kartenspiel. Der Glücksfaktor beim Nachziehen der Aktionskarten ist erheblich. Der Einfluss auf die Mitspieler ist ebenfalls beschränkt, denn er besteht eigentlich nur im Weiterreichen von Handkarten – und die werden eben zufällig gezogen. Da kann es passieren, dass ein Spieler bereits zur Mitte des Spiels hoffnungslos abgeschlagen ist, und dank unpassender Karten eher als Kartengeber denn als Konkurrent dient. Solche Extreme lassen sich zwar nach einigen Partien vermeiden, trotzdem verbleibt stets eine kleine Unsicherheit, warum man nun gewonnen oder verloren hat. War es wirklich die überlegene Taktik? Man wird gern eine Partie dranhängen, das herauszufinden.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

