

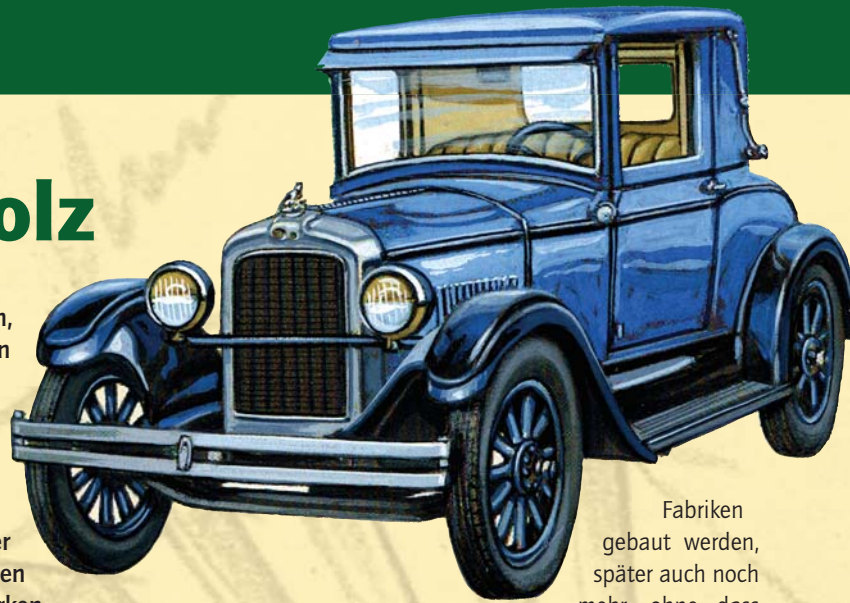
Jede Menge Holz

Oldtimer wie ich sind zu einer Zeit aufgewachsen, als amerikanische Automobile ihre ausladendsten Dimensionen erreicht hatten, der Kofferraum eines Chevrolet Impala unter mächtigen Schwingen verborgen war, ein Cadillac Eldorado seine Heckflossen stolz in den Himmel erigierte. Martin Wallace dreht in seinem Spiel die Zeit noch weiter zurück, als Namen wie Ford oder Chrysler noch für erfolgreich agierende Persönlichkeiten standen und nicht für krisengeschüttelte Automarken.

2 6 Automodelle sind chronologisch am Spielplanrand aufgereiht. Sie symbolisieren die Entwicklungsstufen aus den ersten vier Jahrzehnten des Automobilbaus. Jedes Modell ist ein Spielfeld, auf dem Fabriken gebaut werden können. Fabriken produzieren Autos, die auch verkauft werden müssen. Wer an der Nachfrage vorbeiproduziert, muss Verluste hinnehmen. Wer nach gerade mal vier Runden das meiste Vermögen erwirtschaftet hat, gewinnt. Aber so einfach ist das natürlich alles nicht. Gehen wir also ins Detail.

Eine Fabrik zu errichten, kostet Geld; der genaue Be-

trag ist auf dem Spielplan abzulesen und stellt zunächst keine sonderliche Herausforderung an die Barmittel des Unternehmers dar. Für den Bau muss aber auch in R&D (Research & Development), also Forschung und Entwicklung investiert werden. Symbolisiert wird das durch kleine Holzwürfelchen. Die erforderliche Menge hängt vom technischen Fortschritt ab. Je weiter der gediehen ist, d. h. je weiter die neue den bisherigen Fabriken voraus ist, desto mehr Forschung und Entwicklung sind nötig. Diese Regel sorgt dafür, dass der Fabrikenbestand am Spielplanrand kontinuierlich wächst und keine großen Lücken entstehen. Immerhin können auf einem Feld auch gleich zwei



Fabriken gebaut werden, später auch noch mehr, ohne dass dadurch zusätzliche

Investitionen in Forschung und Entwicklung anfallen.

Wie im wirklichen Leben gibt es Billigautos, Mittelklassewagen und Luxuskarossen. Auf einem Feld wird immer nur eine Sorte produziert. Die Wagenklasse wirkt sich auf die Kosten für die Produktion, den Ausstoß und den zu erzielenden Verkaufspreis aus. Wer produziert, darf in seinen Produktionsstätten Höchstgrenzen nicht überschreiten, muss aber auch eine Mindestzahl an Autos herstellen, die von der Anzahl an Fabriken abhängt, die an diesem Standort gebaut wurden.

I Reihenfolge von Belang

Auf zwei Wegen finden die produzierten Fahrzeuge anschließend einen Käufer. Zum einen werden sie von Vertriebsleuten verschertelt. Werden davon zu viele eingesetzt, geht leer aus, wer zu spät kommt. Zum anderen entscheidet die Nachfrage, wie viele Wagen abgesetzt werden können. Bleibt sie hinter dem Angebot zurück, werden logischerweise Modelle aus moderneren Fabriken bevorzugt.

Für viele Aktionen ist also die Reihenfolge von Bedeutung, und die wird zunächst von Persönlichkeiten aus den Anfangsjahren der Autoindustrie bestimmt. Sechs markante Charaktere sind auf dem Spielplan abgebildet, alle haben den Automobilbau besonders geprägt, ihre individuellen Leistungen hat Martin Wallace –



abstrahiert und sehr vereinfacht – in das Spiel eingebaut. Charles Howard beispielsweise, ein erfolgreicher Verkäufer seiner Zeit, ermöglicht es, außer der Reihe Autos zu verkaufen; Walter Chrysler hilft dabei, Verluste zu begrenzen (nein wirklich, der alte Chrysler war ein hervorragender Manager). Die Wahl des Charakters bestimmt gleichzeitig die Spielerreihenfolge, muss also in die Überlegungen zur Auswahl einbezogen werden. Für manche Aktion ist es von Vorteil, als Erster am Zug zu sein, bei anderen sitzt man besser hinten, um auf die Entscheidungen der Mitspieler reagieren zu können.

Wie läuft eine Runde nun genau ab? Zu Beginn zieht jeder Spieler ein oder zwei Nachfragemarker, hält sie aber geheim. Damit hat er eine hinreichend unzulängliche Information darüber, wie viele Autos einer Wagenklasse über die Nachfrage abgesetzt werden können. Zieht er eine 2, könnten es beim Spiel in voller Besetzung insgesamt 10 Wagen, aber auch 22 sein. Mit diesem Halbwissen im Hinterkopf wählt jeder einen der bereits erwähnten Charaktere und entscheidet sich dann, welche Aktionen er durchführt, ob er Fabriken baut, Autos produziert, Vertriebsleute einsetzt, Fabriken schließt oder einfach nur für Nachschub an Forschung und Entwicklung sorgt. Drei dieser Aktionsrunden gibt es, in jeder stehen alle fünf Optionen zur Wahl. So ist es beispielsweise möglich, erst Fabriken zu bauen und dann zwei Produktionsrunden zu fahren – was den Markt mit Autos überschwemmen würde. Wofür man sich entscheidet, hängt von der persönlichen Strategie und den Aktionen der Mitspieler ab. Fabrik- und Autobau kosten Geld, reichen die Barmittel nicht aus, kann ein Darlehen aufgenommen werden. In je-

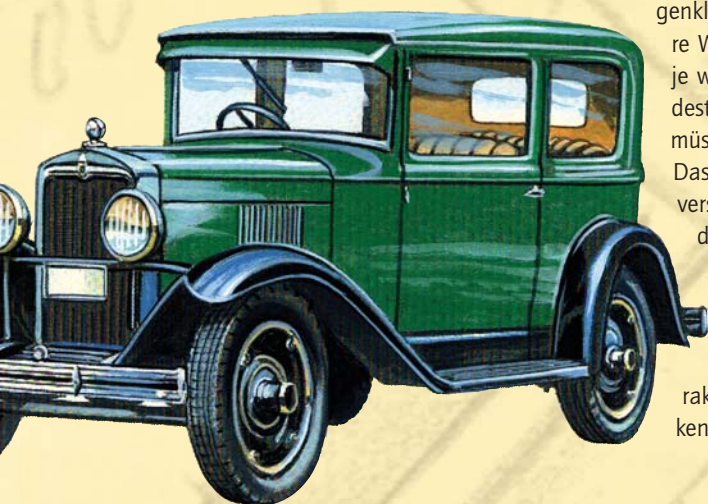
dem Fall ist nach den Aktionsrunden die Kasse strapaziert und muss durch die nun folgenden Verkäufe wieder aufgefüllt werden.

Zunächst kommen die Vertriebsleute zum Zug, sofern man sie denn in den Aktionsrunden ins Spiel gebracht hat. Sie agieren unabhängig von der Nachfrage, aber abhängig von der Spielerreihenfolge. Nacheinander verkauft jeder von ihnen ein Auto. Die Anzahl der Wagen, die sie verkaufen können, nimmt zwar von Runde zu Runde zu, ist aber dennoch sehr begrenzt. Ein erfolgreicher Verkäufer darf auf dem Spielplan bleiben, einer, der kein Auto verkaufen kann, weil schon alle Verkaufsplätze besetzt sind, wird nach Hause (= vom Brett) geschickt und kassiert einen Verlustpunkt. Zu den Verlustpunkten kommen wir noch.

Bevor die restliche Produktion über die Nachfrage abgesetzt wird, können noch verkaufsfördernde Maßnahmen getroffen werden. Beispielsweise wird durch Einsatz von R&D-Würfeln, die hier eher die Funktion von Marketingmaßnahmen haben, der Umsatz einer Fabrik erhöht. Zu diesem Zeitpunkt ist aber immer noch nicht bekannt, wie groß die Nachfrage ist. Dies stellt sich erst im Anschluss heraus. Ist dabei das Angebot größer, wird die Nachfrage Stück für Stück gedeckt. Ausgehend von der modernsten Fabrik kann von jedem Feld ein Auto abgesetzt werden (oder mehrere, wenn Marketingmaßnahmen ergriffen wurden), bis die Nachfrage befriedigt ist. Was übrig bleibt, wird verschrottet und bringt die bereits erwähnten Verlustpunkte ein.

I Abwrackprämie

Und es gibt noch eine dritte Möglichkeit, sich Verlustpunkte einzuhandeln. Am Ende einer jeden Runde bleiben nur die fortschrittlichsten Fabriken jeder Wagenklasse ohne Verlust. Ältere Werke kassieren Punkte, je weiter sie zurück liegen, desto mehr. Diese Punkte müssen bezahlt werden. Das lässt sich zunächst gut verschmerzen, doch steigt die Belastung von Runde zu Runde. Und man wird die Punkte nur wieder los, wenn man bestimmte Charaktere wählt oder Fabriken schließt. Letzteres ist



2010 als deutsche Ausgabe

Eine Neuauflage von **AUTOMOBILE** soll bei Phalanx im Frühjahr 2010 (in der großen Phalanxschachtel) veröffentlicht werden. Für die Gestaltung zeichnet Czarnè verantwortlich. Die dann beiliegende deutsche Anleitung wird keine reine Übersetzung sein, sondern unter Berücksichtigung der inzwischen aufgetretenen Fragen neu formuliert. Neben der Normalausgabe für ca. 45 Euro ist eine limitierte Deluxe-Version in einer Holzkiste mit etwas Bonusmaterial angekündigt.

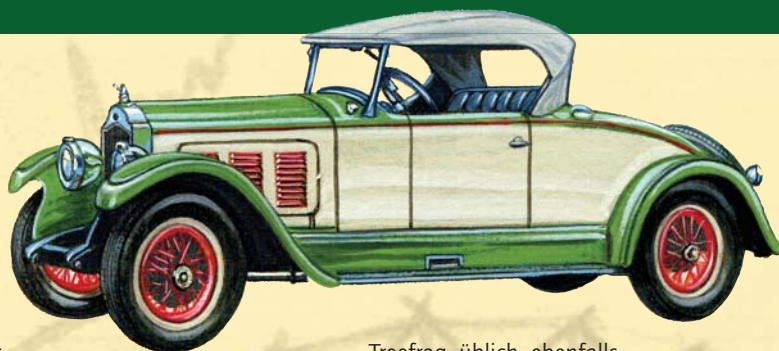
ohnehin angeraten, wenn die Produktionsstätten zu weit hinter dem Fortschritt zurück bleiben. Zur Kompensierung wird bei einer Schließung als Abwrackprämie ein Teil der Baukosten erstattet.

Mit der Zahlung der Verluste und eventueller Darlehenszinsen endet eine Runde und der Zyklus beginnt von vorn. Wurden zunächst nur Mittelklassewagen nachgefragt, gibt es von der zweiten Runde an auch einen Markt für Billigautos, von der dritten Runde an auch für Luxuskarossen, letzterer hat aber nur einen sehr bescheidenen Umfang. Was indes nicht heißt, dass Luxusautos nicht schon eher verkauft werden können, denn dafür sind ja die Vertriebsleute da.

AUTOMOBILE ist ein knallhartes Wirtschaftsspiel, das ständig Entscheidungen und Reaktionen verlangt. Das fängt bei der Wahl des Charakters an. Erst mit wachsender Spielerfahrung wird erkennbar, welche Figur wann Vorteile bringt. Welche Wagenklasse gebaut werden sollte, ist am Anfang klar, denn zunächst sind der Kosten für Forschung und Entwicklung wegen praktisch nur Mittelklassefelder erreichbar. Wer seine erste Fabrik baut, weiß aber, dass sie schon am Ende der ersten Runde veraltet ist und Verlustpunkte einfahren wird, denn die Mitspieler bauen natürlich ebenfalls und haben so beim technischen Fortschritt die Nase vorn.

I Alles berechenbar?

Noch nicht erwähnt wurde die Teilefabrik. Sie kann zusätzlich gebaut werden und reduziert die Produktionskosten um einen fixen Wert – ohne Rücksicht auf die Wagenklasse. Bei einem Billigauto ist die Kostenersparnis prozentual doppelt so hoch wie bei einer Luxuskarosse. Da der



Bau der Teilefabrik recht teuer ist, rechnet sich die Investition erst bei einer ausreichenden Stückzahl. In der Luxusklasse sind die Fabriken nur halb so produktiv wie in der Billigklasse. Da lassen sich etliche Wirtschaftlichkeitsberechnungen anstellen.

Zum Glück ist nicht alles berechenbar. Zwar lässt sich mit Hilfe der Wahrscheinlichkeit ermitteln, wie die Nachfrage in den verschiedenen Wagenklassen theoretisch aussehen kann. Aber die aus dem Beutel gezogenen Nachfrageplättchen sind immer wieder für eine Überraschung gut, auch wenn die Bandbreite von der zweiten Spielrunde an nicht mehr so groß ist, wie oben beschrieben.

AUTOMOBILE ist für drei bis fünf Spieler angelegt. Die Nachfrage passt sich den wechselnden Spielerzahlen an, andere Komponenten nicht. So bleibt die Anzahl der Plätze, auf denen Vertriebsleute Autos verkaufen können, immer gleich. Je größer die Spielrunde, desto höher hier der Konkurrenzdruck. Auch bei den „Executive Decisions“, bei denen verkaufsfördernde Maßnahmen unternommen werden können, hat das Nachsehen, wer in einer großen Spielrunde hinten sitzt: Wollen alle die Umsätze erhöhen, können die letzten das nur, wenn sie den Preis ihrer Autos senken; beim Spiel zu dritt passiert das nicht.

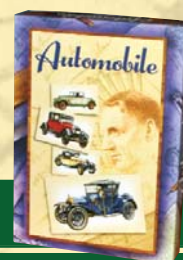
Die Spielanleitung ist – trotz ihres Umfangs von 16 Seiten – sehr kompakt, soll heißen: Man muss sie sehr genau lesen, um alle Details aufzunehmen. Die Hälfte des Regelheftes nimmt ein ausführliches Beispiel ein, das die ersten beiden Runden einer Partie beschreibt und noch offene Fragen beantwortet. Allerdings haben sich hier ein paar Fehler eingeschlichen, die in der deutschen Regelfassung, die inzwischen auf www.warfroggames.com zum Download bereitstehen sollte, beseitigt wurden.

Das Spielmaterial bietet jede Menge Holz: 28 Miniaturautos, acht Vertriebsleute, sechs „klotzige“ Fabriken, und das für jeden der fünf Spieler. Dazu viele weitere Marker, Würfel, Plättchen, wie bei

Treefrog üblich ebenfalls aus Holz. Der Spielplan ist wie gewohnt zweckmäßig. Schön anzusehen sind die von Mike Atkinson gezeichneten Oldtimer. Das gilt allerdings nur, bevor man mit dem Spiel beginnt, später verschwinden sie unter Fabriken und produzierten Autos. Wie die Fläche für den Vertrieb funktioniert, erschließt sich nicht jedem auf Anhieb. Aus welchen einzelnen Phasen eine Spielrunde besteht, lässt sich gut ablesen, welche Aktionen möglich sind, muss man aber im Kopf haben – oder auf der Rückseite der Spielregel nachlesen.

Trotz dieser kleinen Nörgeleien ein wunderbares Spiel und ein Pflichtkauf für Vielspieler. Es gibt keine Wartezeiten, jeder steckt ständig im Spielgeschehen. Die vielfältigen Möglichkeiten bieten genug Anreiz für weitere Partien, in denen sich immer wieder neue Strategien verfolgen lassen. Ich bin zwar kein Freund von Spielprotokollen, hier hat es mich aber doch gereizt, den Endkontostand jedes Spiels festzuhalten, um vergleichen zu können, ob ich beim nächsten Mal besser abgeschnitten habe. 4.240 Dollar wollen überboten werden.

KMW



Titel: Automobile
Verlag: Warfrog
Autor: Martin Wallace
Grafik: M. Atkinson, P. Dennis
Spieler: 3-5
Alter: ab 12
Dauer: 120 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Udo Bartsch*	5
Christwart Conrad	9
Matthias HardeL	8

**In dieser Abfolge von Rechenaufgaben vermisste ich das Spielerische.*