

Faites vos jeux

«Cities» – im Wettstreit touristengerechte Städte bauen

tom. Die Empfehlungsliste der Jury «Spiel des Jahres» ist jedes Jahr bei Erscheinen für Überraschungen gut. Dieses Jahr betraf es das unscheinbare Spiel «Cities» aus dem niederländischen Verlag Emma Games, von dem selbst viele Szene-Insider zuvor noch nie etwas gehört hatten. «Cities» ist ein einfaches Legespiel mit quadratischen Plättchen, bei dem – ähnlich wie bei Carcassonne – Männchen, die auf die Plättchen gestellt werden, Punktwertungen auslösen. Jeder Spieler baut aber simultan an einer eigenen Stadt mit exakt denselben Ressourcen wie die Gegner nach dem Prinzip von «Take it easy».

Interaktion findet zwar überhaupt nicht statt, die Mischung der altbekannten Spielmechanismen überzeugt aber und macht aus «Cities» eine kurzweilige und reizvolle Optimierungsaufgabe, die zudem in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann: von der lockeren Einstiegsversion für Kinder und Aus-dem-Bauch-heraus-Spieler bis zur Stufe 3, die der Autor «Kopfnuss» nennt und die nur mundatmenden Hirnfolterern zu empfehlen ist.

In «Cities» versucht jeder Spieler, die perfekte Stadt für Touristen zu bauen, so die Spielregel. Jeder erhält dabei einen identischen Satz von 24 nummerierten quadratischen Plättchen, die blaue, grüne, gelbe und orangefarbene Flächen aufgedruckt haben. Gelbe Felder sind Sehenswürdigkeiten, grüne Felder Parks, blaue Felder Wasser und orangefarbene Felder Strassencafés. Die Kartensätze sind den Städten Berlin, London, Paris und New York zugeordnet. So zeigt etwa das Plättchen Nummer 1 jeder Stadt die genau gleiche Farbaufteilung, nur dass je nach Kartensatz und Stadt eben der Berliner Fernsehturm, der Big Ben, das Empire State Building oder der Eiffelturm zu sehen ist. Die Plättchen müssen so angeordnet werden, dass sie möglichst viele Punkte bringen.

Ein Teilnehmer wird zum «Meisterspieler» ernannt und muss 8 seiner Plättchen unbesehen in die Schachtel zurücklegen. Mit den übrigen 16 versuchen dann alle eine möglichst sinnvolle Stadt zu bauen. Das geht so, dass der Meisterspieler nacheinander von seinem verdeckten Stapel jeweils ein Kärtchen aufdeckt, das für alle Spieler gilt und von jedem aus dem eigenen Kartensatz in die eigene Stadt gebaut werden muss. Zusätzlich kann pro Zug ein Tourist auf ein Plättchen gestellt oder umherbewegt werden. Am Ende der Partie, die jeweils nur 15 bis 30 Minuten dauert,



«Cities» fasziniert sowohl Gelegenheits- als auch Vielspieler.

hat jeder Teilnehmer eine Stadt mit einer Auslage von 4 mal 4 Feldern errichtet.

Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe werden Punkte anders vergeben. In der Einstiegsversion gilt es, möglichst grosse zusammenhängende Flächen von Sehenswürdigkeiten und Parks zu bauen und Touristen daraufzustellen. In der mittleren Variante, die der Autor «Dilemma» nennt, werden zusätzlich Touristen in Strassencafés gewertet. Sie müssen allerdings von ihrem Standort aus einen möglichst weiten Seeblick haben: Jedes Wasserfeld, das sie vom Café aus «sehen», gibt einen Punkt. Die «Kopfnuss»-Variante ist nur ausdauernden, vorausplanenden Knoblern anzuraten. Dort erhalten Touristen auf Sehenswürdigkeiten auch noch Punkte für angrenzende Strassencafés, weil Sightseeing bekanntlich hungrig und durstig macht. Touristen in Parks kriegen Punkte für Wasserfelder, die waagrecht oder senkrecht an den Park angrenzen, damit sie ihre brennenden Füsse kühlen können. Touristen in Strassencafés erhalten Punkte für Parkfelder, die für sie sichtbar sind. Über Wasserfelder und

durch Pärke geht dann der Blick auch auf dahinterliegende Gewässer und Pärke, womit die Auswertung unheimlich kompliziert und fehleranfällig wird.

«Cities» fasziniert sowohl Gelegenheits- als auch Vielspieler. Ständig wird nach Revanchen gerufen. Durch das gleichzeitige Bauen und Legen aller Teilnehmer entstehen auch keine langen Wartezeiten. Selbst wenn «Cities» von der Originalität her nicht den Innovationspreis gewinnt, ist die Aufbereitung einzigartig. Es besticht ferner durch eine im Spielebereich relativ einzigartige Grafik. Alles in allem handelt es sich um ein schönes, gefälliges Legespiel. «Cities» taugt im Sinne einer Denksportaufgabe auch als Solovariante für Leute, die gerade keine Mitspieler im Kleiderschrank haben. Und wie so vieles heutzutage kann man «Cities» sogar unverbindlich online ausprobieren, auf www.martynf.com.

«Cities»: Legespiel von Martyn F für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: etwa 30 Minuten. Verlag: Emma Games. Preis: etwa 40 Franken. Internet: www.emmagames.com.

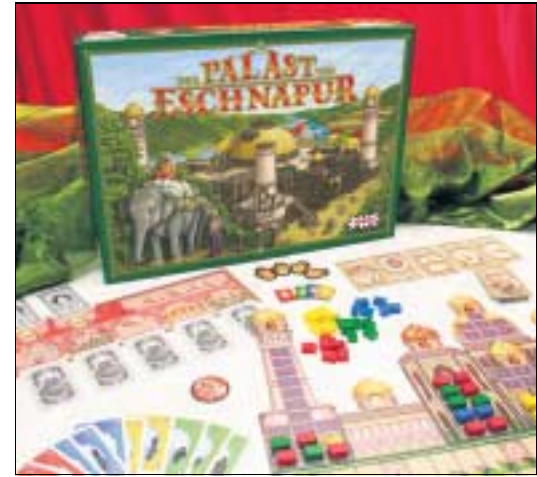
dossier.spiele@nzz.ch

Vielschichtiger Palast

tom. Wir spucken dreimal in die Hände, waschen sie dann hoffentlich wieder und bauen den Palast von Eschnapur. Er besteht aus acht unterschiedlich grossen Gebäuden, für welche die Spieler Steine-Mehrheiten in Gebäuden schafft, bekommt dafür zum Schluss zudem Siegpunkte. Als Bauarbeiter spielt man in jeder Runde sieben verdeckte Karten aus, um damit beim Aufdecken anzuzeigen, an welchem Gebäude man mitbauen und welche Beamten man bestechen will. Korruption bringt Vorteile, wie Bauvorhaben von Gegnern zu blockieren, Baustellen zu sperren oder Bausteine im letzten Moment in andere Gebäude umzusetzen. Erwerbbarer Privilegien helfen darüber hinaus, die Bauregeln auszuhebeln. Gegen Schluss beginnt eine grosse Rechnerei um die Restchancen, und die Partie wird etwas sperrig.

Das Autorenpaar Inka und Markus Brand ist seit 2006 im Geschäft und hat es bereits auf rund zehn Spielveröffentlichungen gebracht; ihr «Fluss der Drachen» war auf der Nominierungsliste für das «Kinderspiel des Jahres». Kreatives Potenzial ist einiges vorhanden, auf den ganz grossen Wurf wartet das Paar aber noch. Auch «Der Palast von Eschnapur» ist es nicht: Abgesehen von kleineren Regelproblemen ist es ein zwar solides und vielschichtiges, aber auch kompliziertes Mehrheitenspiel mit grossem Verwaltungsaufwand, das emotional leider nicht verfangt, weil es mit zu vielen Mechanismen überladen ist, während die einzigartige, originelle Idee fehlt.

«Der Palast von Eschnapur»: Mehrheitenspiel von Inka und Markus Brand für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren. Spieldauer: 60 Minuten. Verlag: Amigo, Preis: 58 Franken; www.amigo-spiele.de.



Von Vorteil: Korruption und Privilegien.

200 Jahre Schachgesellschaft Zürich

rfo. Vor dichtgefüllten Rängen hat die Zürcher Schachgesellschaft am letzten Wochenende ihre Jubiläumsfeier im Zürcher Hauptbahnhof abgeschlossen. Die eingeladenen Koryphäen, die über 40 Jahre Schachweltmeisterschaft vertraten, boten sowohl in den Simultanvorstellungen vom Samstag als auch im Schnellschach-Turnier vom Sonntag ein glänzendes Spektakel.

Gegen teilweise sehr starke Opposition gelang den «Champions» in den acht Simultanvorstellungen ein Resultat von 161 zu 4 Siegen bei 35 Remis. Ruslan Ponomarjow konnte dabei als Einziger alle Partien gewinnen. Eindrücklich einmal mehr der unglaubliche Ehrgeiz, mit dem die alten Rivalen Karpow und Kasparow ans Werk gingen. Als ihre Kollegen schon längst beim Apéro waren oder sich zur Nachtruhe zurückzogen, drehten sie noch immer ihre Runden im nächtlichen Hauptbahnhof. Erst kurz vor zehn Uhr war der letzte Widerstand gebrochen.

Da neben den Senioren Viktor Kortchnoi und Boris Spasski auch Garri Kasparow die Teilnahme am Schnellturnier abgesagt hatte, kamen sonntags mit Judit Polgar, Alexander Khalifman und dem Embracher Werner Hug drei weitere «Champions» ins Spiel. Nicht ganz unerwartet landete das Trio zusammen mit dem ermüdeten Anatoli Karpow schliesslich in der zweiten Tabellenhälfte, während Wesselin Topalow, Viswanathan Anand, Wladimir Kramnik und Ruslan Ponomarjow den Sieg unter sich ausmachten. Wie vor acht Jahren am Paradeplatz setzte sich der routinierte Kramnik am Ende durch, während der nominell unterklassige Hug hervorragend mit den Weltstars mithalten konnte.

Schlussrangliste: 1. Kramnik (Rus) 5. 2. Anand (Ind) 4½. 3. Ponomarjow (Uk) und Topalow (Bul), je 4. 5. Khalifman (Rus) 3. 6. Hug (Sz), Karpow (Rus) und Polgar (Un), je 2½.

Hug - Kramnik, Zürich Rapid, 2009 (3) Damenbauernspiel (A46)

1. d4 Sf6 2. Sf3 e6 3. Lg5 h6 4. Lh4 d6 5. c3 g5 6. Lg3 Sc4 7. Sbd2 Sg3 8. hg3 Lg7 9. e4 De7 10. Ld3 Sc6 11. De2 Ld7 12. a4 g4 13. Sh2 h5 14. Shf1 0-0-0 15. a5 Dg5 16. f4!?

Gerade bei Werner Hug ein unerwarteter Zug! Näher lag jedenfalls 16. b4.

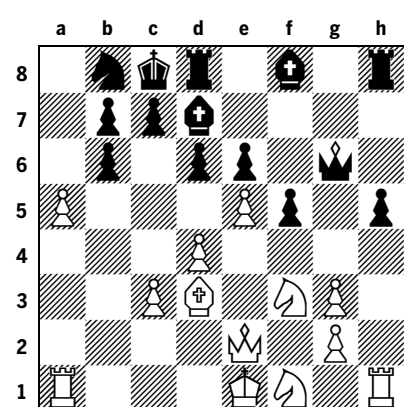
16. – g:f3 17. S:f3 Dg6 18. b4 f5 19. b5 Sb8 20. e5

Hält die Position geschlossen. Weiss hat eine aussichtsreiche Angriffsposition erreicht.

20. – Lf8 21. b6! a:b6?

Schnellzüge und Fehlzüge im Hauptbahnhof

Die falsche Reihenfolge. Er musste erst mit dem c-Bauern nehmen, wenn auch die Stellung nach 22. a:b6 a:b6 23. Db2 (oder 23. Se3!?) eher Weiss am Drücker sieht. Solider war vielleicht 21. – a6.



22. a:b6? Remis.

Beiden Spielern entging völlig, dass Weiss in der Diagrammstellung einzugig gewinnen konnte! Wie Weltmeister Anand im Vorbeigehen (!) bemerkte, hätte 22. a6! eine Figur erobert.

Topalow - Kramnik, Zürich Rapid, 2009 (4) Katalanisch (E04)

Die gehaltvollste und im Nachhinein auch entscheidende Partie des Zürcher Turniers.

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 d5 4. g3 d:c4 5. Lg2 c6 6. Se5 Lb4+ 7. Ld2! D:d4 8. L:b4 D:e5 9. Sd2!?

Von der seltenen Gambitvariante wird man sicher noch öfter hören. Bisher war sie meist mit der Fortsetzung 9. Sa3 verbunden worden.

9. – b5 10. Lc3 Dc7 11. a4 Lb7 12. L:f6 g:f6 13. Se4 Ke7

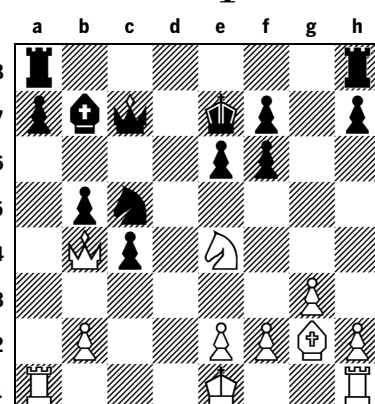
Nach 13. – Sd7 14. a:b5 darf Schwarz wegen 15. Sd6+ mit Figurengewinn nicht zurücknehmen.

14. Dd2 Sd7

14. – Td8 kam in Betracht, denn 15. Db4+? c5 16. D:b5 ist wegen 16. – Td4! nicht spielbar. Es wäre wohl 15. Dc3 gefolgt, mit unklaren Folgen nach 15. – De5 16. D:e5 f:e5 17. Sc5 oder 16. a:b5.

15. a:b5 c:b5 16. Db4+ Sc5!

Ein wichtiges Verteidigungsmotiv. Nach 16. – Kd8 17. 0-0 geriete Schwarz stark unter Druck. Die taktische Rechtfertigung wird nach 17. D:c5+ D:c5 18. S:c5 L:g2 oder 17. S:c5 a5! ersichtlich.



17. Ta5

Ob die beiden Spieler auch das unerwartete 17. Ta6! in Erwägung zogen? Nach 17. – L:a6(!) 18. S:c5 Tad8! 19. Sa6+ Dd6 entsteht ein komplexes Endspiel, während 17. – L:e4 18. L:e4 Tac8! 19. 0-0 (19. Tc6 De5 bringt nichts) 19. – Thd8 20. Tfa1 Kf8 21. Ta7 Dd6 22. Lf3 für Weiss eine verbesserte Version des Partieverlaufs darstellt.

17. – L:e4 18. L:e4 Tab8 19. 0-0 Kf8 20. Tfa1 Kg7 21. Ta7 De5 22. Lf3 Th8

Weiss steht sehr aktiv, doch besitzt Schwarz eine recht gesunde Stellung und einen Bauern mehr. Hier konnte er unerschrocken 22. – Sb3! spielen, was gegenüber der Partie ein wichtiges Tempo gewinnt, da Weiss die Türme nicht so leicht auf der siebten Reihe verdoppeln kann (23. De7 Th8). Kramnik fürchtete wohl ein Turmpfer auf f7, aber die nüchterne Analyse zeigt, dass 23. Tf7+ K:f7 24. Ta7+ Kg6 25. De7 wegen 25. – Tbg8! 26. Df7+ Kh6 relativ harmlos ist.

23. Te7 Sb3 24. Taa7 Sd4!

Nach dem gierigen 24. – D:b2 25. Lh5 erzielt Weiss Ausgleich. Zwar sieht 25. – Dc1+ 26. Kg2 Sd2 gefährlich aus, aber mit 27. Tf7+ Tf7 28. Tf7+ Kg8 29. Tg7+! Kh8 30. Th7+! K:h7 31. De7+ sichert Weiss das Dauerschach.

25. Kg2 Se2! 26. Tac7

26. Tad7 Sc1 27. Td5 e:d5 28. T:e5 Sd3! mit Vorteil oder 26. Dd2 Sd4.

26. – Sd4

Stärker ist 26. – Sc1!. Das bedrohliche 27. Da5 Sd3 28. Da7 ist nämlich ungefährlich: Schwarz gewinnt mit 28. – Se1+ den Läufer und entkommt nach dem Schlagen auf f7 mit dem König via f5.

27. Tc5 Sc2! 28. T:e5 Sb4 29. T5:e6 Sd3 30. Lh5 Sb2 31. Tc6 Tbc8 32. Tb6 Tb8

Der Kampf bleibt trotz Damentausch spannend. So könnte sich Schwarz zwar mit 32. – c3 eine neue Dame holen, doch ob dies nach 33. Tbb7 c2 34. L:f7! Tf7 (nicht 34. – c1D? 35. Le6+ und gewinnt gar) 35. Tf7+ Kg6! 36. Tg7+ Kf5 37. Tb5+ (37. Tgc7 T:c7 38. T:c7 Sc4! oder 37. g4+ Kf4) 37. – Ke6 38. T:b2 c1D 39. Tb6+ Ke5 40. Th7 wirklich zum Gewinn reicht, ist nicht ganz klar.

Stark war jedoch 32. – Tc5!, denn nun sollte Schwarz nach 33. g4 c3! oder 33. Le2 Sa4 klar gewinnen (34. Tbb7 c3 35. L:b5 c2 36. Te1 Sb2! 37. Tc1 T:b5! 38. T:b5 Sd3 39. T:c2 Se1+).

33. Tc6 Sd3 34. f4! Sb4 35. Tcc7 Sd5 36. Tf7+ Tf7 37. Tf7+ Kg8 38. Td7 Sb6 39. Tc7 b4!

Ein bemerkenswerter Entschluss. Auf der Hand liegt nämlich 39. – Tc8 40. Tc8+ S:c8 41. Kf3 b4 42. Ke3, aber ist dieses Endspiel wirklich gewonnen? Das Turmendspiel scheint hingegen trotz ausgeglichener Material den Gewinn zu sichern.

40. Lf7+ Kh8 41. L:c4 S:c4 42. T:c4 b3 43. Tc1 b2 44. Tb1 Kg7 45. g4

Andernfalls dringt Schwarz am Königsflügel ein (45. f5 Tb5 46. g4 h5 47. h3 h:g4 48. h:g4 Kh6).

45. – Tb3

Genauer war 45. – h5! 46. g5 f:g5 47. f:g5 h4! oder 46. g:h5 Kh6 47. Kg3 K:h5 48. Kf2 Kg4 bzw. 46. h3 Kg6 47. Kf2 Tb3 48. Kg2 h4!, wonach der schwarze König über e6 die Entscheidung bringt.

46. Kf2 Kg6 47. Ke1 h5?

47. – Tb4! sollte noch immer gewinnen, z. B. 48. Kd1 f5! 49. h3 h5! 50. g5 h4 51. Kc2 Tf4.

48. gh5+ K:h5 49. Kd2?

Topalow verpasst die einzige Rettungschance in diesem schwierigen Endspiel: Nach 49. Kd1! Kg4 50. Kc2 Th3 (50. – Tb8 51. T:b2!) 51. K:b2 Th2+ 52. Kc3 K:f4 53. Tf1+! oder 52. – Th3+ 53. Kd2! erreicht Weiss knapp den Remishafen.

49. – Th3!

Der entscheidende Unterschied. Den Rest spielt Kramnik erneut tadellos.

50. Th1 Kg4 51. Kc2 K:f4 52. K:b2 f5 53. Kc2 Kc3 54. Kd1 Kf2 55. Te1 Td3+! 56. Kc2 Td5! 57. Te8 f4 58. Th8 f3 59. h4 Kg3 60. h5 f2 61. Tg8+ Kf4 0:1.

dossier.schach@nzz.ch