

Home
Rezensionen
Suche
Berichte
Messeberichte
Downloads
unsere Spiele
Newsletter
Media-Daten
Impressum
Links
Archiv

Schwarzes Gold



Wie einige ja sicher wissen werden, arbeite ich während der Messe in Essen bei Hans-im-Glück, wo man mich auch gerne ansprechen kann. Wenn man den Verlag in München besucht und einen Abstecher in den Keller macht, findet man dort etliche Kisten mit allem möglichen Ersatzspielmaterial. Schaut man etwas genauer, sieht man aber auch Kisten mit Material in viel zu großen Mengen oder solchem, das für ein Spiel geplant war, aber nie zum Einsatz gekommen ist. Auf diese Restposten hat man bei spielmaterial.de sein Auge geworfen, um sie aufzukaufen und der Spielgemeinde zur Verfügung zu stellen. Und als riesige Mengen des Spielmaterials von Giganten (Kosmos) erworben werden konnten, wurde die Idee geboren, einen Wettbewerb auszuschreiben und das oder die Siegerspiele in professioneller Aufmachung bei Mücke Spiele zu veröffentlichen. Mücke Spiele, ein neuer Spielverlag? Mitnichten, denn er existiert bereits seit dem Jahr 2000. Bisher wurden allerdings ausschließlich Spiele von Harald Mücke in Kleinserie dort vertrieben. Das soll sich nun in Zukunft gewaltig ändern.



Mehr als 30 Einsendungen gab es auf den 2008 ausgeschriebenem Wettbewerb. Als einer der beiden Siegertitel wurde Schwarzes Gold von Bernhard Weber, einem schon länger in der Szene tätigen Autor (z.B. Downtown, IDO, Lagune, Burg Appenzell zusammen mit J.P. Schliemann) gewählt. Historischer Hintergrund für Schwarzes Gold sind die Geschehnisse am Spindletop Hill in der Nähe der texanischen Stadt Beaumont, wo zu Anfang des letzten Jahrhunderts riesige Mengen Öl gefunden wurden und einen regelrechten Boom auslösten. Spieltechnisch läuft das Spiel in zwei Phasen, bei der in der ersten Öl entdeckt und Bohrtürme bzw. der klapprige Lkw, nein eher Pickup platziert und in der zweiten schließlich das Öl gefördert wird.

Schauen wir uns zunächst die zweite Phase etwas genauer an. Ein Bohrturm fördert Öl auf allen acht ihm umgebenden Felder, der Pickup schafft alles Öl in der Reihe/Spalte des 10x10 Felder großen Spielplans weg, in die seine Kühlerhaube zeigt. Damit es halbwegs gerecht zugeht, wird wie bei den Siedlern gewertet, vor und zurück. Was natürlich in einer Viererpartie durchaus bedeutenden kann, dass der Startspieler beim zweiten Werten schon keine ergiebige Ölquelle mehr findet.

In Phase 1 werden die Ölquellen, Bohrtürme und der Pickup auf dem, wie gesagt, 10x10 Felder großen Spielplan platziert. Er ist dazu in neun durchnummerierte Gebiete unterteilt, deren Größe in etwa der Wahrscheinlichkeit eines Würfelwurfs mit zwei (hier schwarzen) Würfeln entspricht, wobei 2/3 und 11/12 zusammengefasst sind. Das Ergebnis eines ersten Würfelwurfs kann man noch ablehnen, das des zweiten muss genommen werden. Dies kann natürlich zum Bumerang werden, wenn ein Ergebnis kommt, das überhaupt nicht gewünscht ist. Insbesondere zum Ende der Phase, das dann erreicht ist, wenn ein Feld komplett belegt ist oder alle Ölquellen platziert sind. Vielleicht muss man ja noch den einen oder anderen Bohrturm unterbringen, um bei der Wertung besser abschneiden zu können. Ein Pasch ermöglicht es, die Kapazität einer Ölquelle zu verdoppeln, aber wer fördert sie?

Schwarzes Gold ist ein einfach gestricktes, schnelles Spiel. Man kann zwar genug Hirnschmalz in die Überlegungen stecken, wo was am besten zu platzieren ist, aber ob es dann beim Werten immer noch so gut aussieht, steht in den Sternen, die durch die Querstreben der vielen Bohrtürme blinken. Man kann sich jetzt fragen, ob es für einen 'neuen' Verlag sinnvoll ist, mit relativ leichter Kost einzusteigen. Ich sehe das durchaus positiv, denn damit spricht man sicherlich einen größeren Kreis an. Und das kann Mücke Spiele nur gut tun.



Ein Leckerli sei nicht unerwähnt, denn Schwarzes Gold enthält nach eigener Aussage schon die Erweiterung. Auf der Spielplanrückseite findet sich eine weitere Feldeinteilung, auf der es zudem noch Siedlungen, Ödland und Schienenstränge gibt. Dort speziell kommen die eigenen Loks, die eine zusätzliche Aktion erlauben, oder die neutrale schwarze Lok (Der Fluch von Spindletop, womit schon fast alles gesagt ist) zum Einsatz. Man kann also zwischen verschiedenen Varianten wählen und sie kombinieren.

Ich kann wärmstens empfehlen, auf der Messe den Stand von Mücke Spiele aufzusuchen und Schwarzes Gold einmal auszuprobieren. Die knappe halbe Stunde ist sicherlich keine verlorene Zeit. (mw)

Steckbrief Schwarzes Gold	Autoren	Verlag	Spieler	Alter	Spieldauer	Gestaltung
	Bernhard Weber	Mücke Spiele	2 - 4 Spieler	ab 12 Jahre	20 - 30 Minuten	Harald Lieske

nächster Spieleabend
der **Pöppelbande**
27. Oktober 2009
Essenbnachlese

unsere Highlights:



Spiel '09

Messebericht zur Spiel '09.



Für Dominion gibt es den
Set-Generator.



Die **Rätselkiste**
ist unser aktuelles Preisrätsel

von anderen Seiten:



Numeri kommt in die
Brettspielwelt.

