

Jetzt mit blauem Dreieck

spielbox: FARMERAMA, Dein neues Spiel bei Ravensburger, sieht aus wie eine Mischung aus ORA ET LABORA und AGRICOLA. Wie kam es dazu?

Uwe Rosenberg: Ravensburger hatte beschlossen, ein Brettspiel zum weltbekannten Browserspiel herauszugeben und einen Agrarspiel-Experten gesucht. Daher hatte man mich beauftragt, mir die digitale Vorlage einmal anzugucken. Nachdem ich das Online-Spiel öfters durchgespielt hatte, entwickelte ich anfangs eine Brettspielversion, die aber dem Verlag viel zu komplex war. Zwar habe ich diese Idee verworfen, sie aber – für zukünftige Veröffentlichungen – durchaus im Hinterkopf behalten. Ravensburger legte ich dann vier weitere, ganz unterschiedliche Entwürfe vor. Eine Mischung aus zweien davon entsprach den Vorstellungen des Redakteurs, sodass ich dann sehr zielgerichtet daraus einen fünften Entwurf bastelte. Der wurde anschließend gemeinsam mit dem Ravensburger Team noch zweimal komplett überarbeitet und verschlankt, sodass das Endprodukt jetzt wesentlich einfacher und zugänglicher ist.

sb: Das Drehrad der FARMERAMA-Spieler ähnelt dem aus ORA ET LABORA sehr. Hat es dieselbe Funktion?

UR: Das Rad an sich ist meine derzeitige Passion. Gerne möchte ich den Mikrokosmos des Rades im Spiel entdecken und durchdringen. Ich habe vor, es in allen erdenklichen Variationen durchzudeklinieren. Ein Rad, das runtergedreht wird, bis man etwas „ernten“ kann, sollte man

„Zeitrad“ nennen, denn als solches hat es Volker Jung in CIRCLE bezeichnet und erstmalig verwendet. Ich habe es in Unkenntnis davon ebenfalls entwickelt und erst durch den Hinweis von Ravensburger davon erfahren. Neben dem zentralen Rad gibt es in FARMERAMA für jeden Spieler ein



persönliches Zeitrad, das Tierzucht und Ernte auslöst. Im Gegensatz dazu ist das Rad in ORA ET LABORA ein „Anhäufungsrad“. Je länger die Spieler ein Produkt nicht wählen, desto mehr ist davon verfügbar. Zur Zeit entwickle ich ein neues Spiel, in dem auf diese Art und Weise nicht Ressourcen, sondern Aktionen angehäuft werden. Man könnte es als eine Art LE HAVRE für zwei Personen einordnen. Es ist noch nicht 100-prozentig sicher, ob es bei Lookout herauskommen wird.

sb: Wieso? Ist das denn nicht auch Dein Verlag?

UR: Ganz früher waren wir zu dritt. Ich entwickelte die Spiele, Marcel [Casasola Merkle] machte die Grafik, Hanno [Girke] war fürs Geschäftliche zuständig. Aber seit langem ist er der alleinige Inhaber und ich bin sozusagen der Haus- und Hofautor.

sb: Und welche Funktion hat das zentrale Rad in FARMERAMA?

UR: Da FARMERAMA leicht zugänglich sein sollte, habe ich das Rad dort auf eine Anzeigetafel reduziert, die angibt, wer welche Erträge hat. Die Form des Rades hilft hier, Anfang und Ende einer gewöhnlichen Tabelle zu verknüpfen, sodass man hier auch von einer „Endlos-Tabelle“ sprechen könnte.

sb: Wie steht es denn mit dem Verhältnis von Taktik zu Glück in FARMERAMA?

UR: Im Prinzip wird derjenige gewinnen, der besser und effektiver bündelt und eine Aktion mehrfach ausnutzt.

Externe Zufallselemente gibt es kaum. Da aber alle gleichzeitig eine Aktionskarte spielen, empfindet man durch die Unabwägbarkeit der Mitspielerhandlungen den Glücksfaktor stärker. Das ist auch wichtig für ein Spiel, das den Anspruch hat, in der Familie gut zu funktionieren. Denn dort spielen immer dieselben Personen miteinander. Wenn es bloß auf die unterschiedlichen Fähigkeiten der Beteiligten ankäme, würden nämlich immer wieder dieselben gewinnen und verlieren.

*Die Fragen für die spielbox stellte
Christwart Conrad*