

Abriss

S kurrile Themen sind es, worauf das Berliner Spiellabor vor allem setzt. Seit sich die vier Autoren 2005 als GbR formierten, wurde auf dem Friedhof nach Organen gebuddelt, um daraus frankensteinsche Monster zu bauen (MONSTERERBE). Es ging während der Steinzeit auf die Jagd und anschließend im Kampf um die Beute handgreiflich zur Sache (FACKEL + KEULE), und nun gilt es in ABRISS, Gebäude einer fiktiven Stadt abzureißen. Warum wir solche „Freiräume schaffen“ sollen (Schachtelangebe), ob marode Bausubstanz vorliegt, die Bauwerke asbestverseucht sind, die Revolution ansteht oder schlicht dem Destruktionstrieb gefrönt werden soll, wir wissen es nicht. Macht nix, Hauptsache, wir haben Spaß.

25 große Papptafeln repräsentieren die Objekte unserer Zerstörungslust. Alles muss weg, von der Würstchenbude bis zum Atomkraftwerk. Jedes Gebäude fordert bestimmtes schweres Gerät, einen (manchmal sogar zwei) Bagger, dazu vielleicht eine Planierdrape oder Dynamit. Beim Abriss fällt zu entsorgender Müll in unterschiedlicher Höhe an, der uns hier den Lohn der Arbeit, vulgo: Siegpunkte beschert. Als Helfer stehen uns 38 Bauarbeiter in Form von Karten zur Seite. Jeder mit seiner ganz besonderen Spezialität. So weiß etwa Ali geschickt Brecheisen und Presslufthammer zu bedienen und räumt drei Tonnen voller Müll weg, während Allroundtalent Salvatore (einer der Joker) mit jedem Hilfsmittel umgehen kann. Um ein Gebäude niederzureißen, spielt man einfach mehrere Handkarten aus, die insgesamt alle geforderten Symbole einschließlich Mülltonnen aufweisen. Sollten dabei einmal nicht genug Müllwerker zur Hand sein, darf man den Abfall zum Tonnenpreis von 100 Schotter, der Spielwährung, auch illegal entsorgen.

Zusätzlich zahlt die Bank eine Abrissprämie von bis zu 400 Schotter, die mit steigendem Müllaufkommen umso geringer ausfällt oder – bei Großprojekten wie z. B. der Chemiefabrik – gänzlich entfällt. Dieses Geld ist bei der Anwerbung der Hilfskräfte sehr nützlich. Jede Runde in ABRISS teilt sich in zwei Phasen auf. Bevor jeder maximal ein Bauwerk vernichtet, werden die Helferkarten versteigert, pro Mitspieler eine. Reihum zeigt jeder mit Holzklötzchen seiner Farbe an, ob er sei-

nen favorisierten Subunternehmer schwarz anheuert (ohne Geldausgabe), zum Mindestlohn (100 Schotter) beschäftigt oder gar nach Tarif (200) bezahlt. Natürlich arbeiten Leonid, Erkan und Konsorten dann bei dem Meistbietenden.

Bei aller wilden und wüsten Zerstörung sind dennoch Vorschriften einzuhalten, und zwar zur Gebäudereihenfolge. Auf jeder Platte gibt ein Wert vor, wie viele freie Seiten Voraussetzung dafür sind, dass das betreffende Gebäude zum Abriss freigegeben wird. Dadurch entsteht eine Auswahl von zumeist fünf bis zehn Objekten. Kurz vor Spiel-Ende kann sich diese auf einige wenige, im Extremfall auf null Gebäude reduzieren. Daher dürfen im letzten Fall sowie ab maximal fünf verbliebenen Tafeln alle dem Erdboden gleichgemacht werden. Sobald am Ende einer Abrissrunde höchstens noch zwei Gebäude stehen, endet die Partie. Wer dann am meisten Müll entsorgt hat, hat das lustige Treiben gewonnen. Als Give-away gab es in Essen noch die Zusatzkarte Bunker, die unter ein ausgelostes Gebäude gelegt wird. Erst nachdem dieses Gebäude niedergewalzt worden ist, darf auch der Bunker abgerissen werden.

Erstaunlich kurze Regeln sorgen hier für lockere Unterhaltung mit Tiefgang. Elegant ist die auf drei verschiedene Gebotsstufen verkürzte Versteigerung, bei der mit geschicktem Geldeinsatz die eigene Kartenhand optimiert werden kann. Dabei hat man meist ein bestimmtes Gebäude im Auge und hofft, dass einem keiner der Kontrahenten zuvorkommt. Oder man plant weitsichtig und spekuliert auf wertvolle Bauwerke, die in naher Zukunft zum Abriss anstehen. Optimal ist natürlich der Einsatz von Karten, die exakt die erforderlichen Gerätschaften und Mülleimer aufweisen, sodass man eine Überzahlung vermeidet. Im Endeffekt gilt es, pro eingesetzte Karte möglichst viele Siegpunkte herauszuholen. Dabei wird ein banales Karten-Horten durch eine bei sieben

Handkarten greifende Strafregelel wirksam verhindert.

Durch das gegen Ende typischerweise drastisch verkleinerte Angebot kommt der Spielverlauf im ungünstigen Falle ins Stocken. Sobald die Müllberge der wertvollsten Gebäude dann endlich im Spiel sind, steigt durch den Wettstreit darum die Spannung wieder an. Bitter für den, dessen Handkarten dann nur für den Abriss der Würstchenbude taugen. Da zahlt er ggf. lieber zähneknirschend 100 Schotter Strafe und wirft eine Karte ab.

Die recht witzige Gestaltung der Personen, die durchaus auch dem Monsterlabor entsprungen sein könnten, tragen wesentlich zum Charme des Abseitigen bei. Obwohl allen Mitspielern das Thema „Abriss“ durchaus sympathisch war, verfielen einige dennoch häufig in die konventionelle Denkweise der üblichen Aufbau-



sple und nannten ihre Tätigkeit im Eifer des Gefechts statt abreißen „bauen“.

Materialqualität und Funktionalität sind nicht zu beanstanden, zumal angesichts der niedrigen Auflage von 100 Stück. Das knackige Spiel ist – leicht bearbeitet und gekürzt – in einem größeren Verlag durchaus vorstellbar.

Christwart Conrad

ABRISS (Spiellabor; www.spiellabor.com) von Michael Benkendorf; für 3-5 Personen ab ca. 10 Jahren; Spieldauer: ca. 60-75 Minuten; Preis: ca. 30 €.