Bauen und Brauen

Über zehn Jahre lang hat sich der Dortmunder Autor Thomas Spitzer mit dem Thema Kohle beschäftigt. An seine Kohle-Trilogie mit Ruhrschifffahrt, Kohle & Kolonie, Haspelknecht bei Spielworxx und Quined hängte er 2021 bei Spielefaible noch Schichtwechsel an und spannte so den Bogen vom Beginn der Kohleförderung über die Industrialisierung bis in die 1950er-Jahre. Dass Spitzer den Niedergang des Kohlebergbaus nicht mehr verspielen wollte, versteht, wer im Ruhrpott aufgewachsen ist, nur allzu gut.

Von STEFAN DUCKSCH

Ein neues Thema musste her, und das lag in Dortmund auf der Hand: Bierbrauen. Spitzer lässt uns um das Jahr 1850 unsere kleine Haus-Brauerei zu einem florierenden Unternehmen ausbauen, in dem moderne Erfindungen die Ware haltbarer und transportabel machen. Und neben Altbier gibt es bald auch schon Lager, Export, Weizen, Pils und Starkbier. Vorausgesetzt, wir kümmern uns um die Rezepte.

Anfangs haben alle eine eigene Brauerei vor sich liegen, in der nur Altbier gebraut wird, was dazu auch noch recht lang dauert. Im Lager ist kaum Platz für Fässer, und die Arbeiter haben nicht allzu viel Erfahrung. Zeit, dass sich etwas ändert. Dafür stehen uns in jeder Runde fünf Aktionen zur Verfügung. Zweimal setzen wir einen Arbeiter auf den Plan, einmal unseren Lieferwagen. Durch das Bestimmen der Spielerreihenfolge der kommenden Runde generieren wir weiteres Material. Und in unserer Verwaltung werkelt ein einsames Männchen, das anfangs nur eine Aktion ausführen kann.

In unserer Brauerei liegen zu Beginn acht schwarze Blockadesteine. Sie verdecken drei Verwaltungsaktionen und fünf Biersorten. Räumen wir einen ab,

Fotos: Becker

kennen wir beispielsweise das Rezept für Weizen. Brauen können wir es immer noch nicht. Dazu müssen wir unsere Brauerei teuer ausbauen, so verschwinden auch die Abdeckplatten von unserem Tableau. Dann erst sind die Anlagen vorhanden, um verschiedene Biere anzusetzen. Für Lieferungen des Gerstensaftes bekommen wir Siegpunkte.

Eine Standard-Aktion in Bier Pioniere ist zu Beginn die Arbeiter-Aufwertung: Dabei schickt man einen alten Arbeiter in Rente und bekommt einen höheren Level. Der Brauerei-Friedhof unterscheidet sich insoweit von dem in Village, dass unsere Rentner nicht spontan verscheiden, sondern zum Abschluss ihres Berufslebens noch unser Lager aufräumen. Dort ist dann nicht nur mehr Platz für Fässer und fertig gebrautes Bier, sondern wir erhöhen zum Beispiel auch unser Rundeneinkommen, wenn wir einen Gesellen der ersten Generation in den Ruhestand verabschieden. Zudem bewegen wir vielleicht eine kleine Bierflasche auf dem Spielplan. Je weiter sie voranzieht, auf umso mehr Karten haben wir Zugriff.

Diese Karten zeigen dreierlei: erstens Aufträge, für die wir Punkte und Geld bekommen. Zweitens bekannte Braumeister oder Entwicklungen, die uns dauerhafte Fähigkeiten bringen oder einmalige Sonderaktionen erlauben. Oder sie verstärken Standardaktionen, falls wir die Karten vor uns auslegen. So sammeln sich Symbole wie Fässer, Glühbirnen oder Drehungen in Spalten untereinander an.

Drehungen? Sie sind ein sehr wichtiges Element. Setzen wir Bier an, so brauchen Alt, Pils, Export und Weizen drei, Starkbier und Lager sogar vier Drehungen, um zu reifen. Anfangs sogar noch mehr, weil unser Betrieb technologisch noch nicht auf dem Stand ist, effizient zu brauen. Wer sein Unternehmen ausbaut, kann die Reifezeit auf ein Minimum reduzieren. Wählen wir dann auf dem Spielplan die Aktion „Drehung", rotieren wir beliebig viele Holzscheiben auf unseren Kesseln um so viele Einheiten weiter, wie wir Drehungen auf unseren Karten angesammelt haben. Wer also die Technik im Griff hat, kann gegen Ende der Partie sehr schnell sehr viel Bier produzieren.

Bier Pioniere endet nach der Runde, in der jemand 20 Siegpunkte erreicht. Das bedeutet, dass der Ausbau der Brauerei nur so lange sinnvoll ist, bis man eine einträgliche Produktion starten kann. Den optimalen Zeitpunkt fürs Umschalten zu finden, macht den großen Reiz an Bier Pioniere aus. Aber das Spiel bietet auch viele Möglichkeiten, en passant Siegpunkte mitzunehmen: Wer beispielsweise zuerst einen Ausbau wie die Kühlanlage errichtet, bekommt einen Punkt. Wer eines der drei Ziele vor den anderen erfüllt, zwei oder drei. Es gibt viele kleine Punkteoptionen während der Ausbauphase. Wer dann noch zwei, drei dicke Aufträge erfüllt, eilt dem Ende geradezu entgegen.

Es geht also um Tempo, und das lässt sich sehr schön über Zusatzaktionen erzielen. Die Erfahrung der Arbeiter (1–4) wird zum Wert der Einsetzfelder (2–4) addiert. Kommen wir beim Platzieren unseres Arbeiters so auf sechs oder mehr Punkte, erhalten wir einen Bonus nach Wunsch, der noch stärker ausfällt, wenn wir auf unseren Karten mindestens zwei Glühbirnen gesammelt haben. So lassen sich mit etwas Übersicht permanent Doppelzüge machen, wodurch man langsameren Mitspielern wegspringt.

Deshalb monieren vor allem Einsteiger, dass die Arbeiter-Aufwertung zu Spielbeginn Pflicht ist, Hintensitzende dabei aber gekniffen seien, weil dafür nur zwei Felder verfügbar sind. So müsse man sich für die kommende Runde früh platzieren, was bei der Wahl der Zugreihenfolge wieder schwächere Erträge einbringt. Ich sehe das nicht so. Natürlich ist die Aufwertung zentral, aber es gibt genügend andere Aktionsoptionen.

Hübsch ist auch der Einsatz der multifunktionalen Karten. Einige Herrschaften bleiben dauerhaft bei uns und bringen starke Vorteile, teilweise gegen Abgabe von Siegpunkten. So dürfen wir Arbeiter auch auf besetzte Felder stellen, falls Johann Fiege unser Brauerei-Chef ist. Dies wirkt anfangs willkürlich, aber mit einem besseren Zugriff auf die ausliegenden Karten kommt man schneller als die Konkurrenz an Passendes. Man muss halt die eigene Bierflasche bewegen, um die Auswahl zu vergrößern.

Viel zu tun also. Und das bedeutet, dass Partien nicht stereotyp ablaufen. Die Auslage der Karten ändert sich in jedem Spiel, Kontrahenten lassen Aktionen aus, die wir nutzen können. Zu zweit und zu dritt werden Aktionsfelder abgedeckt, um den Handlungsspielraum einzuengen – nur sind es nicht in jeder Partie dieselben. Bier Pioniere bietet genügend Varianz, um immer wieder anders die beste Brauerei aufzubauen. Die Lernkurve ist steil. Ich finde dies sehr reizvoll. Bier Pioniere ist für mich das bislang beste Spiel von Thomas Spitzer.

Titel:	Bier Pioniere
Autor:	Thomas Spitzer
Illustration:	Harald Lieske
Verlag:	Spielefaible
Personen:	2–4
Alter:	ab ca. 12 Jahre
Dauer:	ca. 90–120 Minuten
Preis:	ca. 70 Euro

Kritiker	Spielreiz
Stefan Ducksch	8

Andreas Becker 7
Das Thema kommt leider null durch. Was bleibt, ist ein Arbeitereinsatz-Mechanik-Mix. Aber so elegant und leichtgängig wie ein perfekt gebrautes Landbier.

Guido Heinecke 7
Arbeiter einsetzen, Bier brauen, ausliefern, Brauerei erweitern und das liebe Geld jonglieren. Die Standardformel funktioniert tadellos, obwohl ich den Hechtsprung über die Ziellinie für unglücklich halte. Dennoch: Da geht man doch gern in die Wirtschaft!

Stephan Zerlik 9
Die Verknüpfung von Haupt- und Nebenaktion und dem Entwickeln der eigenen Arbeiter ist ausgesprochen elegant. Obwohl es nicht einfach ist, seine Aktionen sinnvoll zu verschachteln, lässt Bier Pioniere die Köpfe nie komplett explodieren und bringt lang anhaltenden Spielspaß mit.