

Harald Mücke über das Spiel Ghawar

Von Michael Weber

Erstellt 02.09.2010 - 22:08

Ghawar Edition Bohrturm Ghawar Harald Mücke Johannes Halbig Mücke Spiele Preview Essen 2010 Johannes Halbig Mücke Spiele
Ein Quell an schwarzen Goldes

Harald, im Rahmen der Edition Bohrtürme erscheint zur Spiel in Essen eine Veröffentlichung mit dem merkwürdigen Namen Ghawar. Was verbirgt sich hinter diesem Namen?

"Bei Mücke Spiele wollen wir unseren Spielen immer einen authentischen und thematisch interessanten Hintergrund vermitteln. Während das bei *Schwarzes Gold* der Spindletop Hill war (der Ort in Texas, an dem der weltweit erste Ölräusch stattfand), ist dies beim neuen Spiel *Ghawar* - das größte Ölfeld der Welt. Das Ölfeld liegt in Saudi-Arabien. Schätzungsweise stammten 60 % bis 65 % der Ölförderung Saudi-Arabiens in den Jahren 1948-2000 aus diesem einen Ölfeld. Die derzeitige Fördermenge wird auf 5 Mio. Barrel (1 Barrel = 159 Liter) pro Tag geschätzt, was ca. 6 % der Weltförderung (~84 Mio. Barrel pro Tag) entspricht.

Ghawar spielt in vielen Betrachtungen der weltweiten Ölreserven eine bedeutende Rolle, denn offensichtlich ist das Fördermaximum hier bereits erreicht: Heutzutage werden täglich 8 Mio. Barrel Meerwasser in das Ölfeld gepumpt, um die Förderung aufrecht zu erhalten. Ein Versiegen des Ölflusses hätte für Saudi-Arabien (und letztlich die ganze Welt) deutliche Auswirkungen. Auf Ghawar nimmt auch der Schriftsteller Andreas Eschbach in seinem Roman 'Ausgebrannt' Bezug."

Das Spiel ist Teil der 'Edition Bohrtürme'. Bedeutet das, daß es – wie der Vorgänger Schwarzes Gold – ebenfalls mit dem Material aus dem Spiel Giganten entwickelt wurde?

"Ja, richtig. Auch *Ghawar* basiert auf dem Material aus dem Spiel *Giganten*, ist also eines der Spiele aus dem Autorenwettbewerb, den wir bei spielmaterial.de 2008/2009 durchgeführt haben. Übrigens wird auch der neue Wettbewerb einige Veröffentlichungen nach sich ziehen – diese dann in der 'Edition Läufer'."

Wie setzt ihr dieses Spiel um? Was ist Motor des Spielspaßes?

"Zentrales Thema ist ja die Größe des Ölfeldes und diese steht auch im Mittelpunkt. Der Spielplan zeigt eine Wüstenlandschaft, auf der bereits zahlreiche Bohrplattformen positioniert sind. Aufgabe der Spieler ist es nun, eigene Bohrtürme dort zu plazieren, wo es Öl zu fördern gibt. Zu beachten ist dabei, daß es Öl in bestimmten Qualitäten gibt, die im Spiel durch Holzwürfelchen in unterschiedlichen Farben repräsentiert werden.

Dieses Öl muß mit den vorhandenen Fahrzeugen zu den eigenen Lagerstätten transportiert werden. Das allerdings setzt voraus, daß man die Preise für die unterschiedlichen Qualitäten im Auge behält, und sich zudem merkt, an welchen Stellen welche Qualität vorhanden ist. Ein Problem ist nämlich, daß die eigenen wie auch die fremden Bohrtürme über die Holzwürfelchen gesetzt werden und man dann nicht mehr sieht, welche Qualität wo gelagert ist.

Grundsätzlich steht man natürlich in Konkurrenzsituation mit den Mitspielern und muß schauen die Ölvorkommen schnell und effektiv für sich zu sichern."

Wie taktisch oder strategisch kann man Ghawar spielen? Ist es ein Spiel für Familien oder eher für anspruchsvolle Vielspieler?

"*Ghawar* ist ein taktisches Spiel, geeignet für Gelegenheitsspieler und Familien. Das Spiel ist ab acht Jahren, in einer reduzierten Variante werden aber auch Kinder ab sechs Jahren ihren Spaß

daran finden.

Ghawar besticht durch einen einfachen Spielzugang und leicht verständliche Regeln. Kinder werden wohl den 'Memory-Effekt' lieben, der darin besteht, dass man sich die Lage der Ölqualitäten (sprich: farbigen Holzwürfelchen) merken sollte. Erfahrungsgemäß haben Erwachsene hiermit ab und an Probleme. Für Vielspieler ist die zweite Neuerscheinung des Jahres, *Namibia – Kupferrausch und Diamantenfieber* gedacht."

Worauf sollten Spieler in ihrer ersten Partie besonders achten? Gibt es einen guten Tipp für eine erfolgreiche Strategie?

"Bei *Ghawar* gibt es einige Möglichkeiten an Siegpunkte zu kommen. Diese verschiedenen Möglichkeiten sollte man schon im Auge behalten, um nicht nachher unerwarteterweise von den Mitspielern überrumpelt zu werden. Beispielweise sammeln die Spieler im Verlauf die benutzten Bohrplattformen wieder ein (ein Recycling-Gedanke). Und für jede Plattform, die ein anderer Spieler am Ende mehr als man selbst gesammelt hat, gibt es Minuspunkte. Eine andere Möglichkeit an mehr Punkte zu kommen ist, sich auf die Suche nach bestimmten Ölqualitäten zu machen, denn die haben je nach Verlauf des Spieles auch unterschiedliche Werte."

Welche Auflage wird das Spiel haben?

"*Ghawar* wird in einer kleinen Auflage von 500 Stück an den Start gehen, deshalb, weil wir in diesem Jahr mehrere Spiele und gleichzeitig auch mehrere Neuheiten bei [spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de) an den Start bringen wollen – und als kleiner Verlag muss man sich da schon mal beschränken."

[Webseite des Verlages](#) ^[1]

© Reich der Spiele:

[Brettspiele](#), [Kartenspiele](#), [Familienspiele](#), [Kinderspiele](#) und [Fantasy-Rollenspiele](#)

Wichtige Spiele: [Monopoly](#), [Die Siedler von Catan](#), [Carcassonne](#), [Risiko](#), [Dixit](#), [Diego Drachenzahn](#),
[Rush Hour](#), [Puerto Rico](#), [Dominion](#).

Wichtige Themen: [News über Brettspiele](#). [Neuheiten Spiel '10 in Essen](#). [Gute Brettspiele](#). [Interviews über Brettspiele](#). [Blogs über Brettspiele](#). [Fotoarchiv](#).

Alle Rechte vorbehalten. Nutzung und Vervielfältigung der Fotos und Texte sowie sonstiger Inhalte unserer Seite nur mit schriftlicher Genehmigung!

Reich der Spiele ist eine eingetragene Wortmarke, Markenschutzverletzung wird verfolgt.

Spiel und Spiele mit Sponsoren und Werbepartnern:



Links:

[1] <http://www.spielmaterial.de>