

Interview Ambrosia



Interview mit Uwe Bursik

Uwe ist der Autor von Ambrosia und Gründer des Verlags Skellig Games.

Skellig Games: Hallo Uwe, Ambrosia ist das zweite Spiel nach Concerto, das von dir auf den Markt kommt. Was unterscheidet die beiden Spiele und wo bist du deinem „Erstling“ treu geblieben?

Uwe: Die beiden Spiele haben eigentlich nicht viel gemeinsam. Concerto ist ein Merkspiel mit einem musikalischen Thema, und Ambrosia könnte man als „taktisches Flugspiel“ bezeichnen. Concerto ist sehr harmonisch (Achtung, Wortspiel!), Ambrosia eher konfrontativ. Beim Honigsammeln muss man die Bienen der anderen Spieler blockieren, das macht tierischen Spaß (jaja, Wortspiel!), aber man macht sich damit keine Freunde. Wenn dann die Sonderbienen ins Spiel kommen, schlagen die Mitspieler auf jeden Fall zurück.

SG: Erzähl uns ein bisschen von Ambrosia, was ist das Besondere an deinem neuen Spiel?

Uwe: Bei Ambrosia fliegen die Spieler mit ihren Bienen über eine bunte Blumenwiese und versuchen, mehr Honig zu sammeln als der Konkurrenzschwarm. Dabei haben manche Bienen besondere Fähigkeiten, von denen bekommt man im Spielverlauf weitere dazu. Dabei hat jeder Spieler die Wahl, so dass unterschiedliche „Spezialbienen“ aufeinandertreffen. Man kann den Gegner blockieren und ärgern oder versuchen, friedlich vor sich hin zu sammeln. Der Spielplan ist zweiseitig mit einer „normalen“ Seite und einer Seite mit Sonderfeldern. Außerdem kann man optional mit Ereignissen spielen, die den normalen Ablauf ein wenig durcheinander wirbeln.

SG: Für wen oder welche Zielgruppe ist Ambrosia ein „must have“?

Uwe: Ambrosia könnte man als „Familienspiel Plus“ bezeichnen. Man sollte auf jeden Fall kein Problem mit ein bisschen Konfrontation haben. Insgesamt ist es aber für fast jede Zielgruppe geeignet, weil man es durch die optionalen Komponenten und Spielerzahlen auf unterschiedliche Weise spielen kann: eher taktisch zu zweit und auf dem „normalen“ Spielplan, etwas entspannter mit mehr Spielern oder auf dem Spielplan mit den Sonderfeldern, oder sogar überraschend und chaotisch mit den Ereigniskarten.

Interview Ambrosia



SG: Wie seid Ihr auf das Thema mit den Bienen gekommen. War das zuerst da oder erst die Spielidee?

Uwe: Normalerweise entwickle ich Spiele immer über das Thema. Dieses Mal war der Ansatz umgekehrt, ich wollte mir einen Mechanismus ausdenken und das Thema dann hinterher dazu nehmen. Der Mechanismus war schnell gefunden und hatte auch sehr schnell gut funktioniert. Und dann hatten wir plötzlich eine Liste mit fast 100 Themenvorschlägen, die alle irgendwie gepasst hätten. Die Qual der Wahl war groß und hat uns wirklich eine Weile beschäftigt. Wir haben sogar in Herne die Besucher abstimmen lassen. Und am Ende sind wir dann zu den Bienen und den Blumen gekommen.

SG: Verrätst du uns, welche Themen noch zur Auswahl standen und warum es die nicht geworden sind?

Uwe: Weitere heiße Kandidaten waren Planeten, die ihre Bahnen ziehen, und kleine Monsterchen, die von Zauberern in die Bahn geschickt werden. Im Endeffekt hätte das auch funktioniert, aber wir mussten uns ja entscheiden. Die Monster sind dann raus, weil es davon schon so viele Spiele gibt. Und die Planeten hätten viele glauben lassen, wir hätten hier ein Weltraum-Spiel, was es ja eigentlich nicht ist. Vorher schon ausgeschieden sind Götter, Wolken...und Lamas ;-)

SG: Was ist deine Lieblingsbiene und warum?

Uwe: Ich spiele am liebsten mit der Rebellin, die sich optional auch rückwärts bewegen kann. Viele Mitspieler übersehen das und sind dann überrascht, wenn man sie von der falschen Seite blockiert. Und obwohl ich eigentlich ein friedlicher Zeitgenosse bin, mag ich bei Ambrosia besonders auch die konfrontative Seite.

SG: Und auch hier die Frage, welche Testbiene hat nie das Licht der Welt (bzw. die Dunkelheit der Box) erblickt?

Uwe: Eigentlich wollen wir uns diese Informationen für eine eventuelle Erweiterung aufheben. Aber ich mochte die Biene, die andere Bienen von ihren Feldern vertreiben kann. Ich war aber leider der einzige.

SG: Wo kriegen wir weitere Informationen zu Ambrosia und wo kann man Ambrosia kaufen?

Uwe: Informationen zu Ambrosia findet man auf unserer Homepage (www.skellig-games.de), auf Facebook ([@SkelligGames](https://www.facebook.com/SkelligGames)) und natürlich auch bei [Boardgamegeek](http://Boardgamegeek.com). Wir arbeiten daran, dass Ambrosia bei möglichst vielen Händlern zu finden sein wird. Auf jeden Fall bekommt man Ambrosia in unserem [Internetshop](#) und bei [Spiel Direkt](#).

Interview Ambrosia



SG: Hast du einen Tipp für andere Autoren, den du dir vor deinem ersten Spiel auch schon gewünscht hättest?

Uwe: Mir war schon klar, dass Testen einen großen Raum einnimmt. Mittlerweile ist mir aber klar, dass es das mit Abstand Wichtigste an der Spieleentwicklung ist. Nur wenn ein Spiel auch gut funktioniert, wenn es Spielspaß bringt und wenn viele der Testspieler Lust auf eine zweite Partie haben, dann ist es auch bereit, das Licht der Welt zu erblicken.

SG: Was ist dein nächstes Projekt und was dürfen wir von dir und Skellig Games in 2019 noch erwarten?

Uwe: Wir planen in ganz vielen Richtungen. Ich habe selber ein paar Projekte in der Entwicklung, mein Kollege Thomas auch. Wir haben einige Prototypen von anderen Autoren im Test, einiges davon aus Göttingen. Und wir sprechen mit vielen Verlagen im Ausland über Lizensierungen. Unser Ziel ist, im Laufe des nächsten Jahres zwei bis vier eigene Spiele heraus zu bringen, und was sich bei den Lizenzen ergibt, werden wir sehen. Und wir haben ja auch den Vertrieb für Eagle-Gryphon Games übernommen, diese Spiele bekommt man ja auch bei uns. Mal sehen, wo uns das Würfelglück noch hintreibt.

SG: Danke für das Interview!