Ausgabe 1
10/2003

kostenlos

Reich der Spiele

Reich der Spiele
Spiel-E-Zine

Spieletests:
Für Kinder, Familien & Freaks - von Alhambra bis Zwergenziehen

Interviews & Themen
Fantasy-Eck
Literatur & Spiel
Solospiele

Mit Messe-Tipp zur Spiel '03!

Das Beste aus www.reich-der-spiele.de

Spiel des Jahres
Alhambra

Herzlich willkommen, liebe Leserin, lieber Leser! Hier ist also die erste Ausgabe des Spiel-E-Zine vom Reich der Spiele.

Wir könnten an dieser Stelle darüber philosophieren, warum wir überhaupt ein E-Zine veröfentlichen. Gründe gibt es viele. Ganz pragmatisch könnten wir jetzt darauf hinweisen, dass mit dem Spiel-E-Zine die Texte jetzt nicht mehr online gelsen werden müssen. Nein, sie sind sogar ausdruckbar und - wenn man sich die Mühe machen möchte - in Magazinform zusammenheftbar. Also, kleiner, handlicher und überschaubarer als eine Internetseite vom Umfang unseres Reich der Spiele.

Wir wollen unseren Leserinnen und Lesern mit dem Spiel-E-Zine eine hoffentlich attraktive - und nur eine - Ergänzung zu unserem Internetangebot zur Verfügung stellen - kostenlos! In dieser ersten Ausgabe gibt es überwiegend Inhalte, die wir bereits im Rahmen von Reich der Spiele veröffentlicht haben. Allerdings werden wir die Texte hier etwas anders aufbereiten, mit anderen Fotos schmücken und den einen oder anderen Mehrwert bieten (siehe Tatktik-Tipps zu Fette Autos vom Autor). Nicht zuletzt wird es aber nur im Spiel-E-Zine einige exklusive Artikel und Texte geben. Noch ein kleiner Tipp: Alle Links lassen sich - so weit man online ist - als ganz normale Navigation hin zu einem Internetangebot nutzen.

Wir haben nicht vor, das Spiel-E-Zine bei einem Erfolg zu einem kostenpflichtigen Angebot umzuwandeln. Wir werden auch nicht Reich der Spiele nach und nach zu einem E-Zine umstrukturieren. Es wird zukünftig beides geben. Offen ist dabei noch, wie oft es das Spiel-E-Zine geben wird. Wir schätzen zweiu bis drei Ausgaben pro Jahr sind vielelicht machbar. Wenn ihr dieses Angebot annnehmt. Und alle Anbieter von Print-Magazinen können beruhigt sein: Es ist nicht geplant, das Spiel-E-Zine als ein gedrucktes Heft zu veröffentlichen ...

Wir möchten alle Leserinnen und Leser bitten, uns ihre Meinung zum Spiel-E-Zine zu schreiben, denn nur wenn wir Feedback erhalten, können wir das Magazin attraktiver machen und weiter verbessern - E-Mail: info@reich-der-spiele.de

Scrheibt uns, was euch fehlt, was gut ist, was schlecht ist. Was ihr besser oder anders machen würdet.

Wir wünschen allen Leserinnen und Lesern viel Spaß mit dem Spiel-E-Zine und hoffen auf ein spielerisches Lesevergnügen.

Mit den besten Wünschen

das Team vom Reich der Spiele Online-Magazin

Inhalt

Editorial..... 2
Inhalt..... 2
Impressum..... 3

Spiel '03
Messe-Tipps für Essen..... 4

Rezensionen I
(Der Palast von) Alhambra..... 6
Löwenherz..... 8
Das Geheimnis der Abtei... 10
Bohnhansa..... 12
Polterdice..... 13

Interview
FrankCzarnetzki..... 14

Rezensionen II
Hive..... 16
Fette Autos..... 18
Hellas..... 20

Rätselei
SpielGELDspiel..... 21

Rezensionen III
Edel, Stein & Reich..... 22
Tom Tube..... 24
Kopfsalat..... 26
Zwergenziehen..... 28
Höhlengrölen..... 29
Auweier..... 30
Null Bock..... 31
Amun Re..... 32
Clans..... 33
Europa Tour..... 34
Behind..... 36
Risiko: Der Herr der Ringe..... 38
Coloretto..... 40

Literatur & Spiel
Knopf: Spielen..... 41
Dr. Jekyll & Mr. Hyde..... 42
Der kleine Prinz..... 43

Im Bilde
Göttinger Autorentreffen 2003..... 44

Fantasy-Eck
Drachenland 12: Lherata und der Dornenkönig.... 46
Dungeons & Dragons..... 47
Rollenspiel im Kurztest..... 48
Kommentar: Grenzüberschreitung..... 50
Games Day mit Besucherrekord..... 51

Artikel
Sind Spiele zu teuer?..... 52

Familienspieltipp
Gulo Gulo..... 54

Alleinunterhaltung
Rush Hour..... 55

Kinderspiele
Viva Topo..... 56
Die Kinder von Catan..... 58
Ruhmreiche Ritter..... 59
Lauras Sternenspiel..... 60
Schloss Schlotterstein..... 61

Alte Perlen
Cosmic Encounter..... 62
The Story Of Cosmic Encounter..... 63

Impressum

Postanschrift:
Reich der Spiele
Rode & Weber
Marschnerstr. 4
30167 Hannover

Kontakt:
Tel.: 0511 - 7 10 00 20
Fax: 0511 - 1 69 78 55
E-Mail: info@reich-der-spiele.de
Web: www.reich-der-spiele.de

Herausgeber:
Michael Weber
Marschnerstr. 4
30167 Hannover
USt.-IdNr: DE223589368

Redaktion:
Michael Weber (verantwortlich), Gerlinde Rode

Mitarbeiter / Autoren:
Frank Biesgen, Heike und Andreas Bolle, Günter Cornett, Silke Groth, Rainer Fieseler, Johannes Halbig, Ingo Krüger, Armando Schmidt, Beate und Hans Schmidt, Tanja Schroedel, Dirk Walterscheidt, Tanja Weber, Bernhard Zaugg

Urheberrecht:
Die Inhalte dieser Seite unterliegen dem Urheberrecht. Jegliche Verwendung im Ganzen oder in Teilen der hier veröffentlichten Texte, Fotos oder Grafiken, Bilder und Logos ist nur nach ausdrücklicher und schriftlicher Genehmigung der Autoren, Urheber oder inhaltlich verantwortlichen Personen gestattet.

Die Rechte an den (geschützten) Marken, Fotos, Abbildungen und Logos der Spiele und Spieleverlage liegen bei den entsprechenden Unternehmen.

Vertrieb / Vervielfältigung:
Reich der Spiele E-Zine ist ein kostenloses Magazin im *.pdf-Format, das auf der Webseite des Online-Magazins Reich der Spiele als Download angeboten wird.

Es ist gestattet, das E-Zine als Ganzes zu kopieren und weiterzugeben, ohne jedoch den Inhalt zu verändern. Eine Verbreitung in Teilen oder ohne Angabe der Quelle oder eine ungenehmigte Veröffentlichung - auch in Teilen - ist strengstens untersagt und kann vom Herausgeber geahndet werden. Das gilt auch für das Bereitstellen des Spiel-E-Zines als Download außerhalb der Webseite Reich der Spiele.

Beiträge / Manuskripte:
An uns gesendete Manuskripte oder Kurztexte inklusive Bilder, Abbildungen, Logos betrachten wir als zur Veröffentlichung freigegeben, wenn es nicht ausdrücklich untersagt wurde. Die eingesendeten Inhalte dürfen vom Herausgeber bei Nennung des Verfassers in diesem E-Zine veröffentlicht werden. Eine inhaltliche Bearbeitung oder Kürzung behält sich der Herausgeber vor. Ein Rechtsanspruch auf Veröffentlichung ist ausgeschlossen. Soweit es nicht schriftlich anders vereinbart wurde, werden keine Honorare für eine Veröffentlichung gezahlt.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht zwangsläufig die Meinung des Herausgebers/der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesendete Beiträge oder Abbildungen kann keine Haftung übernommen werden.

Anzeigen
Für die Inhalte der Anzeigen sind unsere Werbepartner verantwortlich. Dies gilt insbesondere für die „click & buy“-Links unseres Werbepartners spielenet.de.

SPIEL'03

Tipps für Essen

Essen. Das deutsche Spiele-Mekka. Jedes Jahr kommen Zehntausende, um die neuen Produkte der Hersteller zu begutachten. Viele Händler, eine Comic-Halle, eine Fantasy-Halle, jede Menge Wettbewerbe, Autoren – und natürlich die kleinen und großen Verlage sind vor Ort. Ein Muss für „echte Spieler". Aber wer dort zum ersten Mal die heiligen Hallen betritt, kann leicht orientierungslos umherirren und vom unglaublich großen Angebot erschlagen werden. Wir möchten deshalb ein paar Überlebenstipps und natürlich Neuheitentipps geben.

Zunächst zum Organisatorischen. Karten sollte man sich möglichst in einer Vorverkaufsstelle holen, da zu Messestart die Schlangen an den Kassen sehr lang sind. Eine gute Tasche hilft beim Messebummel, da Schließfächer rar und die Garderobe überbelegt sind. Verpflegung wird zu Messepreisen angeboten. Vegetarier sollten sich selbst versorgen, das Angebot ist bescheiden und schnell vergriffen.

Aber da war ja noch was. Richtig. Spielen. Mitunter muss man sich morgens in Listen eintragen, um tatsächlich einen Platz zu bekommen, Wartezeiten sind überall einzukalkulieren. Bei Kleinverlagen kommt man manchmal eher zum Zuge. Man sollte in seinen Spiel-Wünschen flexibel bleiben, dann gibt es garantiert eine passende Spielmöglichkeit. In der Regel sind fast alle Neuheiten – sofern sie produziert sind oder als Prototyp vorliegen – spielbar. Es hilft, sich vorher genau zu überlegen, welche Spiele man antesten möchte.

Und was spielen? Tja, das muss natürlich jeder für sich selbst beantworten. Es gibt für alle Bereiche Angebote. Um die Suche zu erleichtern, haben wir hier ein paar interessante Neuheiten für euch aufgelistet.

Zum einen lohnt sich immer ein Besuch bei Kleinverlagen wie Sphinx, Die Wuselmäuse, Krimsus und wie sei alle heißen. Zum anderen gibt es auch ganz konkrete Tipps. Der Bambus Spiele-

verlag bietet dieses Jahr unter anderem das Kartenspiel *Der Flaschenteufel* in neuer und sehr viel schöneren Aufmachung (inklusive der Literaturvorlage von Stevenson) und das Taktikspiel *Pingvinas* an. Erstmalig sind Yun Games und Kronberger mit dabei, wir empfehlen besonders ein Probespiel von *Stonez* (Yun) und *Tom Tube* (Kronberger). Edition Erlkönig wird nach dem eigenwilligen *Fette Autos* dieses Jahr das Waldbrand-Löschspiel *Feurio* vorstellen. Ein ganz heißer Tipp! Auf jeden Fall sollten sich Liebhaber von taktischen Zweier-Spielen das neue „Baby“ von Kris Burm (Don & Co) ansehen: *Yinsh* wird die *Gipf*-Reihe weiterführen, eventuell sogar abschließen. Nicht zu vergessen ist der Pflicht-Besuch bei Friedemann Frieses 2F-Verlag und bei Cwali.

Fantasy-Freunde werden vermutlich in ihrer Halle Bauklötze oder besser Miniaturen staunen. Angekündigt sind neben diversen Rollenspielneuheiten eine weitere Auflage von *Mage Knight* und zwei Tabletop-Reihen (Games Workshop/ Sabertooth) zu Der Herr der Ringe. Vorsichtiges Abwarten ist dagegen bei den Produkten zu Der Herr der Ringe angesagt. Die *Risiko*-Erweiterung mag noch interessant werden, aber ein *Monopoly* und ein *Verrücktes Labyrinth*?

Große Erwartungen schürt das Familienspiel *King Arthur* von Ravensburger. Erste Reaktionen aus Spielerkreisen zu dem Elektronik-Brettspiel sind aber nicht besonders positiv gewesen. In Essen hat man die Möglichkeit das Spiel zu testen. Gleiches gilt für das Kartenspiel *San Juan* von Alea und die neuen Mitglieder der *Carcassonne*-Familie bei Hans im Glück.

Bei Adlung sollte ein Blick auf *Zauberschwert & Drachenei* geworfen werden, bei Kosmos wird Teubers Brettspiel-Umsetzung zu *Anno 1503* vorgestellt. Für Kinderspiele bieten Selecta und Haba traditionsgemäß die interessantesten Neuheiten. Dieses Mal gibt es bei Zoch mit *Der Krähenschatz* ernsthafte Konkurrenz. Dort erscheint auch *O zoole mio*, das letztes Jahr als *Zoo Sim* bei Cwali erschien. Wer es nicht kennt, sollte es unbedingt antesten. Gleiches gilt aus anderen Gründen für viele der Import-Spiele, zum Beispiel von Winsome Games oder Eagle Games. Hier gibt es mitunter sehr diskussionswürdige Anleitungen.

Wir können kaum alle guten oder interessant klingenden Neuheiten aufzählen. Wichtig ist, mit offenen Augen durch die Hallen zu gehen. Besonders bei kleinen Verlagen gibt es mitunter die wahren Schätze zu entdecken. Häufig sind diese kaum über den regulären Handel zu beziehen. Die Spiele der großen Verlag dagegen gibt es selbst in Kaufhäusern. Wer also das eine oder andere Spiel entdecken will, hält nach den kleinen Ständen Ausschau, wo oft der Autor selbst zu einer Testrunde einlädt. Das ist doch wahres Messevergnügen, oder?

Internet-Tipps:

Messe-Preview auf Reich der Spiele mit vielen Vorab-Rezensionen
http://www.reich-der-spiele.de/specials/Spiel03-Vorberichte.php

Check-Liste der Neuheiten auf Spielbox Online
http://www.spielbox.de/spielarchiv/sbmessen/spiel032.php4

Messe-Hinweise des Veranstalters:
http://www.merz-verlag.com/d/spiel/index.html

„Nimm hin, stimmt so!“

(Der Palast von) Alhambra: orientalische Prachtbauten

Wer baut die schönste und edelste Alhambra, wer hat die längsten Mauerstrecken, wer kann die vier verschiedenen Währungen am effektivsten einsetzen? Darum geht es bei Alhambra, einem sehr schön illustrierten Plättchen-Legespiel.

Auf vier Bauplätzen liegt jeweils eine Erweiterung für die Alhambra, die die Spieler so gerne bauen möchten. Leider lassen sich die dortigen Bauarbeiter immer nur in einer bestimmten Währung bezahlen. Kann man passend zahlen, darf man eine weitere Aktion ausführen, bevor man schließlich alle neu erworbenen Teile an seine Alhambra anlegen darf. Statt zu kaufen,

darf man aber auch ein bis zwei Geld-Karten aufnehmen (kleine Werte helfen beim passenden Bezahlen), die offen ausliegen oder die bereits gebaute Alhambra verändern.

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler ein Brunnenplättchen, an das die im weiterem Verlauf erworbenen Alhambra-Bauteile wie Ställe, Gemächer, Gärten oder Türme so angebaut werden müssen, dass sie vom Brunnen aus erreichbar sind. Das klingt einfacher als es ist, denn viele Teile haben bis zu drei Außenmauern, die den Weg versperren und ein sinnvolles Anlegen erschweren. Dafür sind diese Plättchen aber günstiger. Wenn man sie gut platzieren kann, bringt das insgesamt längste Außenmauerstück jeder Alhambra sogar bei den Wertungen Bonuspunkte in Höhe der Anzahl entsprechender Mauerstücke. Die teuren Bauteile haben keine Außenmauern und lassen sich (fast) überall platzieren. Allerdings muss man die Kosten im Auge behalten, denn die teuerste Erweiterungen (nach Art) können in den Wertungen die meisten Punkten bringen. Also sollte man nicht wahllos einfach alles kaufen, was gerade möglich ist, sondern darauf achten, was bei den Wertungen Punkte bringen kann.

Wertungen gibt es durch Karten zufällig bestimmt nach jeweils etwa einem Spieldrittel. Jetzt zählen Mehrheiten in den verschiedenen Erweiterungen. Dabei ist es völlig unerheblich, wie teuer ein einzelnes Plättchen war, nur die Gesamtanzahl in jeder Sorte zählt. Anfangs bekommt nur der Punkte, der die Mehrheit in jeder Erweiterungsart hat, später auch der zweit- und sogar drittplatzierte Spieler. Zusätzlich gibt es Bonuspunkte für das jeweils längste Mauerstück. Wer nach der Schlusswertung die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Weitere Spiele von Dirk Henn

Al Capone
Atlantic Star
Beziehungskisten
Carat
Derby
Hexenstich
Hopfen & Malz
Iron Horse
Premiere
Rosenkönig
Showmanager
Spekulation
Stimmt so
Tendix
Texas
Timbuktu
Wallenstein
Yukon Company

Alhambra spielt sich locker und leicht. Man muss aus dem jeweiligen Angebot von vier Bauplättchen und vier ausliegenden Geldkarten das Beste machen. Viel Raum für Taktieren bleibt nicht, aber das vermisst man auch nicht wirklich. Der Zwang, jede Runde die beste Lösung zu finden, ist Forderung genug. Häufig scheinen die günstigsten Plättchen oder die wertvollsten Geldkarten nur die erste Wahl zu sein. Stattdessen entpuppen sie sich als Fehler, weil man in einer Gebäudeart keine Chance auf eine Mehrheit mehr hat oder eine andere Währung viel eher benötigt. Die Möglichkeit eines Mehrfachzuges bevorteilt den entsprechenden Spieler, aber auf lange Sicht gleicht sich dieses Manko bei geschicktem Spiel wieder aus. Allerdings spielt dabei das Glück eine entscheidende Rolle (Nachziehen von Karten und Bauteilen für die Auslage). Vorausschauend spielen kann man besonders bei voller Spielerzahl kaum, da zu viel geschehen kann, bis man wieder selbst am Zug ist.

Links zum Thema

Queen Games: http://www.queen-games.de
Dirk Henn: http://www.db-spiele.de
Spiel des Jahres: http://www.spiel-des-jahres.org
Weitere Rezensionen:
http://luding.org/Skripte/GameData.py/DEgameid/14497

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01407101&pnr=10110462.htm

Eine Erfolg versprechende Taktik ist, Mauerstücke nur zu kaufen, wenn man sie anbauen kann, das Geld für lukrative Gebäudeteile aufzuheben, keine Gebäude zu kaufen, für die keine Punkte mehr zu erzielen sind, und im Hinblick auf den Bonuszug nach Möglichkeit nur passend zu bezahlen. Wenn man dies alles beachtet, steht einer ansehnlichen Alhambra und einem guten Abschneiden im Spiel kaum etwas im Wege - außer natürlich die Mitspieler, die ähnliches versuchen werden.

Eine gute Stunde Spielspaß für alle Spielertypen, die mehr als nur Mühle und Skat spielen, bietet Alhambra auf jeden Fall - und welches Spiel schafft das schon?

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Queen Games
Autor: Dirk Henn
Spielerzahl: 2 - 6
Alter: ab 8 Jahre
Dauer: 45 - 60 Minuten

Hinweis

Alhambra ist eine (nicht nur optisch) verbesserte Neuauflage von ***Stimmt so***, bei Alhambra kommen unter anderem das Auslegen der gekauften Plättchen und die Mauerwertung hinzu.

Wegen Namensschwierigkeiten wurde das Spiel in der zweiten Auflage erneut umbenannt: Der Palast von Alhambra.

Die Rückkehr des Königs

Löwenherz: Reduziert auf das Wesentliche

Jeder König kennt diese Situation: Kaum weilt man mal ein paar Jahre auf Geschäftsreise außer Landes, schon mucken die daheim gebliebenen Fürsten auf und versuchen, das Reich unter sich aufzuteilen. Höchste Zeit also, zurückzukehren und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Doch welcher Adlige wird bis dahin die meiste Macht, den größten Einfluss errungen haben?

Neun quadratische Teile setzen die Landschaft für jede Partie neu zusammen. Darauf sind Wälder und Wiesen, Dörfer und vier verschiedene Minensorten abgebildet. Vor dem eigentlichen Spiel setzt jeder der Fürsten seine Burgen und einige Ritter auf den Plan und legt so seine Startpositionen fest. Dann spielt reihum jeder eine seiner drei Handkarten aus und führt die damit verbundene Aktion durch. So werden zunächst Grenzen und weitere Ritter gesetzt, bis die ersten Gebiete entstehen. Diese müssen komplett von Grenzen oder dem Spielfeldrand umgeben sein und dürfen nur Figuren eines einzigen Spielers enthalten. Sogleich erfolgt eine Wertung, bei der alle frisch umschlossenen Wälder und Dörfer Punkte bringen. Nun machen auch die weiteren Aktionen Sinn: Gebiete werden erweitert; Ritter aus benachbarten Regionen ändern ihre Gesinnung und laufen zum Feind über; Zwangsbündnisse werden geschlossen, welche Erweiterungen zwischen zwei bestimmten Gebieten zukünftig verhindern. Und da nichts sicher ist, können Ländereien auch schon mal an einen Gegner verloren gehen, wenn dieser in seinem Gebiet die größere Ritterschar besitzt.

So weit, so gut - nur leider kosten alle diese Aktionen Geld, und Geld ist Mangelware. Jede Karte hat daher eine Doppelfunktion: Wird ihre Aktion genutzt, zahlt der Spieler; möchte er Geld einnehmen, verkauft er sie an den so genannten „Machtmarkt“ und kassiert entsprechend. Doch

Obacht, alle Karten im Machtmarkt stehen nun auch den Mitspielern zur Verfügung und dürfen aufgenommen werden, wenn ein Spieler seine Kartenhand ergänzt. Eine weitere Einnahmequelle sind die Minen, die jedem Spieler pro Sorte im eigenen Gebiet eine Extra-Dukate einbringen, und das jede Runde aufs Neue. Mehr Minen gleichen Typs bringen nicht mehr Geld, aber vielleicht ein Monopol und damit weitere Punkte. Erreicht ein Spieler so das Zielfeld auf der Siegpunktleiste, hat er sofort gewinnen. Ansonsten wird der Aktionskartenstapel einmal komplett durchgespielt, bis der Sieger schließlich feststeht.

Puristen und Hardcore-Strategen mögen das bedauern, doch schnell zeigt sich, dass man dadurch dem eigentlichen Spielprinzip, dem Setzen von Grenzen und Rittern, dem Drohen und Erobern, wieder näher kommt. War bei Goldsieber mitunter der geschickte Bluff gefragt, werden den Spielern nun, abgesehen von den gegnerischen Handkarten, keine Informationen vorenthalten. Löwenherz in der Urfassung war harte, aufregende, lohnende Arbeit. Jetzt spielt es sich einfach lockerer, was sich auch in der um die Hälfte verkürzten Spieldauer niederschlägt - und es lohnt noch immer.

Löwenherz - da war doch was? 1997 im Goldsieber-Verlag erschienen kam es damals immerhin auf die Auswahlliste zum Spiel des Jahres und belegte den ersten Platz beim Deutschen Spielepreis. Nach Ablauf der Goldsieber-Lizenz nutzte der Autor Klaus Teuber die Gelegenheit zur Runderneuerung des Spielprinzips, wie schon vorher bei *Entdecker*. Während *Die neuen Entdecker* bei Kosmos jedoch umfangreicher und zeitaufwendiger wurden, geht Teuber in seiner Löwenherz-Überarbeitung den umgekehrten Weg. Das Herzstück der Ursprungsversion, die Verhandlungsphase mit ihren Dukaten-Duellen, fällt in der Neuauflage dem beschriebenen Machtmarkt zum Opfer.

Auch die Taktik ändert sich: Durch die höhere Bedeutung der Minen, kann man nicht mehr einfach auf Abwarten spielen, sondern muss sich bereits frühzeitig Gebiete schaffen, um den Dukatenfluss sicherzustellen. Nicht mehr die Größe einer Region ist entscheidend, sondern der Inhalt zählt. Und der Glücksfaktor ist durch das Nachziehen der Karten vom verdeckten Stapel zwar gestiegen, hält sich aber trotzdem im Rahmen; nur durch Kartenglück oder -pech wird niemand eine Partie Löwenherz gewinnen oder verlieren.

Löwenherz ist und bleibt Klaus Teubers großer Wurf - trotz der *Siedler von Catan*. Und beide Fassungen haben ihre Daseinsberechtigung: Die von Goldsieber richtet sich mehr an die Taktiker mit guten Nerven und dickem Fell, die sich an einem Spiel auch mal über Stunden festbeißen können. Die Kosmos-Version ist familienfreundlicher und lädt zur sofortigen Revanche ein; außerdem ist sie für zwei oder drei Spieler besser geeignet, da das ursprüngliche Versteigerungselement wegfällt. Beides sind Werke, die in einem gut sortierten Spieleschrank nicht fehlen sollten.

Frank Biesgen

Herstellerangaben

Verlag: Kosmos
Autor: Klaus Teuber
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 12 Jahre
Dauer: 60 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01410001&pnr=10110462.htm

Läuten zum Gebet

Das Geheimnis der Abtei: Detektivische Spielkunst

Die Abtei der Templer liegt beschaulich und ruhig, doch in der Nacht ist ein Mord geschehen. Die Spielerfiguren sind gerade in der Abtei angekommen und nehmen die Ermittlungen auf. Ein oder zwei Schritte dürfen die Figuren pro Runde ziehen, dort dann Informationen sammeln und nach und nach das Verbrechens-Puzzle lösen.

Das klingt sehr nach Cluedo, ist vom Grundprinzip sehr ähnlich, fängt aber spielerisch erst da an, wo Cluedo aufhört. Ziehen die Spieler ihre Figur in einem Raum, in dem sich bereits eine andere Spielfigur befindet, darf man dem Spieler eine Frage stellen, die er entweder mit einem Schweigegelübte oder einer Antwort samt Gegenfrage beantwortet. Zusätzlich dürfen in bestimmten Räumen Aktionen ausgeführt werden. So kommt man an zusätzliche Informationen oder Aktionskarten.

Gesucht wird einer von 24 Abteibewohnern, die sich in drei Orden mit jeweils drei Rangstufen aufteilen. Wichtig sind außerdem die Merkmale Leibesumfang (dick/dünn), Bartwuchs (glatt/Bart) und Kapuze (ja/nein). Wie bei Cluedo verfügt jeder Spieler Anfangs über eine Anzahl von Verdächtigtenkarten, die nicht als Mörder in Frage kommen. Durch geschicktes Fragen und Kombinieren kann man ständig weitere Verdächtige streichen. Wer ins Capitulum geht, darf dort eine Enthüllung (ein Merkmal des Mörders öffentlich vermuten) oder gar eine Anschuldigung machen (einen Namen nennen). Diese werden notiert und später als Plus- oder Minuspunkte abgerechnet beziehungsweise sofort überprüft.

Stimmt eine Anschuldigung, gibt es Punkte und das Spiel ist beendet, stimmt sie nicht, muss Buße getan werden (aussetzen). Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte - das muss nicht zwangsläufig der sein, der den Mörder überführt.

Nach je vier Spielrunden läutet die Kirche zum Gebet (mit einem kleinen Glöckchen!) und alle Spielfiguren müssen sich in der Ecclesia einfinden. Das ist wichtig, damit die Spielfiguren wieder zusammenrücken und ein gegenseitiges Befragen möglich ist. Gleichzeitig wird jede Runde eine ansteigende Anzahl von Karten reihum getauscht, sodass früher oder später jeder alle Karten sehen muss und eine Spielende garantiert ist (Stichwort „Schweigegelübte“).

Das Geheimnis der Abtei ist ungemein durchdacht, hervorragend ausgestattet und - typisch für Faidutti - sehr witzig umgesetzt: Einige Aktionskarten fordern zum Beispiel die Spieler auf, bis zum nächsten Gebet in Chorälen zu sprechen oder gemeinsam „Bruder Jakob“ zu singen. Aber keine Angst, es ist ein Detektiv- und kein Partyspiel.

Herstellerangaben

Verlag: Days Of Wonder
Autor: Bruno Faidutti/Serge Laget
Spielerzahl: 3 - 6
Alter: ab 8 Jahre
Dauer: 60 - 90 Minuten

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01444101&pnr=10110462.htm

Gegenüber Cluedo als wohl bekanntestes Deduktionsbrettspiel ist Das Geheimnis der Abtei sehr viel stimmungsvoller und interessanter. Die Gegebenheiten in einer Abtei fließen in das Spiel ein, die Detektivarbeit ist schwieriger, aber macht mehr Spaß. Die Möglichkeit, zusätzlich zu den Befragungen Aktionen in bestimmten Räumen ausführen zu können, macht das Spiel abwechslungsreicher. In der Vielfalt der Möglichkeiten liegt auch ein Kritikpunkt: Das Spiel dauert (zu) lange. Zu viert und fünft ist eine Spieldauer - entgegen der Herstellerangabe - von zwei Stunden und mehr keine Seltenheit. Wem dies zu lange dauert, gibt die Spielanleitung einige Varianten mit auf dem Weg, die das Spiel taktischer oder schneller spielbar machen. Eine spieltechnische Abkürzung hätte dem Spiel jedoch zusätzlich gut getan.

Bruno Faidutti und Serge Laget ist ein wunderschönes Spiel gelungen, das vergleichbare „Mitkonkurrenten“ überzeugend hinter sich lässt. Allerdings sollte man sich Zeit nehmen, um Das Geheimnis der Abtei zu lüften.

Michael Weber

Anweisung zum schöner Spielen

Werte Leserin, werter Leser,

wir haben mehrere entrüstete Lesermeinungen bkeommen, warum wir denn Das Geheimnis der Abtei so gut bewertet haben. Das Spiel wäre doch zäh, langweilig und das Fragen bringe keinerlei Vorteile, da jeder die Antworten mithören würde.

Das mag alles sein. Wir glauben jedoch, dass die unterschieldichen Spiel-Erlebnisse ganz eng mit der Herangehensweise zusammenhängen. Man darf kein Spiel wie Cluedo erwarten, bei dem jeder vor sich hin spielt und irgendwann der Sieger feststeht. Zum Lüften des Geheimnisses der Abtei sollte man sich viel Zeit nehmen, ganz entspannt dem Spiel und nicht dem möglichen Erfolg folgen. Also nicht einfach nur stumpf mögliche Verdächtige abfragen, sondern intelligent um die Personen herumfragen. Und bei Zeiten nicht das Verdächtigen vergessen. Der Spaß, der in den Karten steckt, ist das Herz des Spiels. Diesen Spaß darf man sich nicht mit Verbissenheit zerstören.

Enorm wichtig ist auch die entspannte und passende Atmosphäre. Die Franzmänner stellen zum Beispiel gute Weine her, ein Baguette dazu, etwas Käse aus dem Lande der Autoren und vielleicht im Hintergrund die passende Musik aus dem „Klassik“-Fach des lokalen Händlers. Choräle, Mönchsgesänge oder Instrumentalmusik.

Das Geheimnis der Abtei ist die Atmosphäre. Man soll mit seinen Mitspielern Spaß haben, das Spiel wird zum Medium, nicht der Sieg zum Ziel. Das Spiel hat eine (neue) Chance verdient.

Bohnhansa: Bohnus für Mittelmaß

Die Bohnen sind zurück. Dieses Mal als nettes und schön illustriertes Brettspiel. Thema ist der Handel mit Bohnen. Klingt also alles nach Bohnanza. Der Autor hatte dem Hersteller das Spiel allerdings nicht als Bohnanza-Nachfolger vorgestellt hatte, die Spieleredaktion hat es erst dazu gemacht.

Die Spielfiguren ziehen von Stadt zu Stadt, kaufen dort Bohnen, können Mitspieler einladen, um mit diesen zu handeln, bekommen Aufträge und erfüllen diese durch Lieferung bestimmter Bohnen in bestimmte Städte. Dafür gibt es dann Geld, das für den weiteren Einkauf verwendet werden kann.

Nach festen Regeln werden pro gezogene Stadt (inklusive Startstadt) Karten abgelegt und wieder aufgenommen. Ist ein Auftrag dabei, muss man hoffen, in der richtigen Stadt zu sein, um diesen nicht nutzlos zu verlieren. Lässt man sich rechtzeitig einladen, spart man vielleicht etwas von der nicht gerade geringen Zollgebühr. Ganz nebenbei kann man möglicherweise den Gastgeber überreden, eine gerade besonders wichtige Bohne in der Stadt zu kaufen, das spart anschließend Zeit. Mitunter kommen auch neue Bohnenlieferungen an und lassen die Preise gemäß des typischen Marktmechanismusses in den Keller fallen. Pech, wer gerade teuer gekauft hat.

Das alles ist schlüssig, witzig und trotz der recht langen Spieldauer kurzweilig. Problematisch ist jedoch, dass man kaum Einflussmöglichkeiten hat, wenn bestimmte Bohnen einfach nicht greifbar sind. Ob nun nur wenige Bohnen vorhanden sind, diese zu teuer sind oder von den Mitspielern nicht herausgerückt werden, Bohnenknappheit kann das Spiel für einzelne Mitspieler frustrierend werden lassen. Da helfen auch keine zusätzlichen Aufträge, da man diese teuer mit Handkarten bezahlen muss. Die an sich gut ineinander greifenden Mechanismen blockieren hier etwas. Wer einfach Pech bei den Aufträgen hat, verliert Zeit und Boden für die große Endabrechnung, die den reichsten Händler zum Sieger kürt.

So ist der Glücksfaktor bei allen möglichen und versteckten taktischen Optionen sehr groß. Das ist an sich nicht verwerflich, jedoch bei einem Spiel, das etwas anderes vorgaukelt problematisch: Denn man muss nicht 90 Minuten versuchen, das beste aus den gegebene Möglichkeiten zu machen, wenn das viel zitierte Glück oder Pech das Spiel nach Gutdünken entscheiden kann.

Dennoch ist das Spiel schön spielbar, ist witzig und macht sogar Spaß. Doch ohne den Bohnus würde es vermutlich in der Masse des spielerischen Durchschnitts untergehen. Bohnhansa-Fans werden vermutlich durch die Reihe ihre helle Freude am Spiel haben, für eine nette Spielrunde taugt es allemal, doch herausragende Merkmale sind selbst nach vielen Testrunden nicht auszumachen. Die Verpackung mag glitzern, innen steckt Einheitsbrei.

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Amigo Spiele
Autor: Uwe Rosenberg
Spielerzahl: 3 - 5
Alter: ab 12 Jahre
Dauer: 90 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/1392001&pnr=10110462.htm

I Can't Stop, Sid ...

Polterdice: Würfel und Geister

Die Mitglieder der alte Familie McDice waren leidenschaftliche Spieler. Von einem Fluch belegt hausen sie nun eingesperrt als Geister in Geheimkammern ihres Hauses und bewachen - wie es sich für anständige Gespenster gehört - je einen Schatz. Die Spieler machen sich nun daran, die Geister zu befreien, wobei es ihnen weniger um deren ewige Ruhe als die rein materiellen Werte geht, denn es gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit acht Würfeln und bildet aus denen vier Paare. Die Augenzahl eines jeden Würfelpaares gibt an, in welchem Zimmer (zu jeder Zahl gibt es zwei) ich eine meiner Spielfiguren einsetzen und später Richtung Geheimkammer fortbewegen kann.

Bildet man aus den Würfeln Paare mit den Summen Zwei oder Zwölf, kann man diese zu Sonderaktionen nutzen und die Sieben sollte man vermeiden, dazu gibt es nämlich keine Zimmer. Erreicht eine Spielfigur die Geheimkammer, befreit sie den Geist und sackt sich dessen Schatz ein.

Der Geist flieht und wenn er dabei auf Figuren trifft, die auch auf dem Weg zu seiner Kammer waren, bietet er denen direkt wieder ein (Würfel-) Spielchen an, wobei die Spieler Geld gewinnen aber auch verlieren können.

Wem sich das Spielsystem etwas bekannt anhört, der liegt gar nicht so falsch. Die Spiele Can't stop und Choice des inzwischen verstorbenen Altmeisters Sid Sackson bedienen sich was die Würfelpaarbildung und einige weitere Elemente anging des gleichen Mechanismusses. Das war dem Autor von Polterdice auch bekannt und so widmet er in der Anleitung dieses Spiel dem Gedenken an den Amerikaner.

Fazit? Polterdice macht ohne Frage Spaß und ist ein der stärksten Spiele des Kidult-Verlags. Ein Kritikpunkt ist vielleicht die Spieldauer, die vor allen dadurch entsteht, dass das Spiel zu Anfang einige Längen aufweist, bis das Wetteifern um die Schätze richtig spannend wird. Und im Vergleich zu seinen „Vorfahren" fehlt ihm etwas die Leichtigkeit, die dennoch zu interessanten Spielen führt. All das soll jedoch Polterdice nicht abwerten, die eine oder andere Partie ist es allemal wert.

Rainer Fieseler

Tipps zum Thema

Der Mechanismus stammt aus Can't Stop von Sid Sackson

Zu den Dice-Spielen gehören:
Diceland
Dice Run
IAZ - For Your Dice Only

Herstellerangaben

Verlag: Kidult Games
Autor: Spartaco Albertarelli
Spielerzahl: 2 - 5
Alter: ab 10 Jahre
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01414201&pnr=10110462.htm

Czarnes Traumfabrik

Frank, dir sagt man nach, du würdest deine Spielideen erträumen. Ist das wahr?
„Ja, das ist wahr. Das bezieht sich jedoch nur auf einige Spiele. Bei *Sumo* hatte ich bereits das Spielprinzip im Traum gesehen, der Themenvorschlag kam dann sofort beim Frühstück von meiner Lebensgefährtin Petra. *Strateggia di Vento*, ein Spiel, indem man die Windrichtung so drehen muss, dass dieser in die eigenen Segel geht, habe ich komplett „erträumt". Zirka drei Wochen später war der Prototyp mitsamt Design fertig. Eine weitere Spielidee kam mir während einer Meditation, eine andere beim Autofahren. Es geschieht plötzlich. Doch ob wir meditieren, Auto fahren oder träumen, die Ideen stammen alle aus einer Quelle, auf die jeder Zugriff hat. Nur jeder hat seine eigenen Methoden, wie er an diese Ideen herankommt. Ansonsten gehe ich sehr emotional an die Spiele heran, wobei ich meistens den Wunsch hege, eine schöne Geschichte erzählen zu können."

Deine Spiele sind sehr aufwendig gestaltet. Fühlst du dich eher als Autor oder Designer?
„Ja, in der Tat, sie sind zum Teil sehr aufwendig und haben sehr viel Zeit in Anspruch genommen. Das hat mich aber in Göttingen 2001 auch ein wenig bekannt gemacht. Als ich das erste Mal dort war, hatte ich aufgrund der schönen Prototypen kaum Zeit, zur Toilette zu gehen. Das brachte mich zu dem Entschluss, mich in Göttingen 2002 dann auch als Illustrator beziehungsweise Designer vorzustellen und meine Dienste auch in diesem Bereich anzubieten. Wenn ich wählen könnte, würde ich eher den Spiele-Autor vorziehen als den Spiele-Designer."

Interview mit Frank Czarnetzki

In Göttingen hast du uns erzählt, durch den Gewinn des Förderpreises für Nachwuchsautoren 2002 konntest du jede Menge wichtiger Kontakte gewinnen.
„Die Kontakte sind wichtig, weil jeder gerne weiß, mit wem er es zu tun hat. Man sollte immer daran denken, dass man es vielleicht mit einem zukünftigen Geschäftspartner zu tun hat. Das gilt für beide Seiten. Da tut es doch gut, wenn beide sich schon einmal persönlich kennen gelernt haben. Bei den Ravensburgern weiß ich, wer für welche zukünftigen Ideen mein Ansprechpartner sein wird. Ich hatte je eine Woche lang Zeit, die Menschen von meinen Fähigkeiten zu überzeugen, oder auch nicht. Ich habe in jeder Station meines Stipendiums viele Informationen aus erster Hand erfahren können, die für mich nützlich sind. Ich bin mir sicher, dass sich daraus auch weitere Dinge ergeben werden."

Haben diese Kontakte konkret dazu beigetragen, Spiele zu veröffentlichen beziehungsweise für Grafikarbeiten beauftragt zu werden?
„Es ist noch zu früh, darüber etwas sagen zu können, da ich drei Stationen des Stipendiums erst vor einigen Monaten absolvierte. Nur das Spiele-Archiv in Marburg habe ich schon im letzten Jahr besucht . Mit Grafikaufträgen bin ich zum Glück erst mal ausgebucht. Wenn ich die erledigt habe, kann ich mich mit diesen Arbeiten auch bei anderen Verlagen vorstellen."

*Wie kam die Zusammenarbeit mit Corné van Moorsel (*Zoo Sim*) zustande?*
„Corne zeigte schon in Göttingen 2001 starkes Interesse am Design des Spiels Sumo. Später habe ich ihm einen Spielgeldschein aus dem Spiel geschickt. Daraufhin hatte er sich wohl entschieden, mich für sein nächstes Projekt einzuplanen. Göttingen 2002 stellte er seinen

Zur Person

Frank Czarnetzki ist Autor und Grafiker, er gewann 2002 in Göttingen den Förderpreis für Nachwuchsautoren, illustrierte die Spiele Zoo Sim (Cwali) und Capt'n Clever (Zoch) sowie veröffentlichte bei Haba sein Spiel Schmackofatz. Der 36jährige („Vor sechs Jahren war ich noch 30, aber man ist so jung, wie man verspielt ist") steckt zum Zeitpunkt des Interviews im Diplom zum Kommunikationsdesigner. Wenn er sich mal nicht mit Spielen oder Zeichnen beschäftigt, treibt er gerne Sport. Aikido, Jogging, alles was Spaß macht und Bewegung bringt. Er liest sehr viel und geht sehr gern mit seiner Freundin Petra und Freunden ins Theater oder Kino. Für Fernsehen ist dagegen kein Platz. („Verarschen kann ich mich selber.") Ruhe und Entspannung sucht Frank in der Natur, besonders im Wald.

Prototypen *Zoo Sim* vor, und es war sofort klar, dass ich dieses starke Spiel gerne illustrieren würde."

Gibt es einen erkennbaren Unterschied, ob man mit oder für einen Kleinverlag wie Cwali oder einen großen Verlag wie Zoch arbeitet?
„Da die Verlage unterschiedliche Spiele machen, liegen die Schwerpunkte der Grafiken völlig anders. Bei Zoch muss sie ja meistens auch für Kinder geeignet sein, während Cwali-Spiele bis jetzt eher die Strategen ansprach. Ganz besonders möchte ich dem Zoch-Verlag danken, dass er von Anfang an großes Vertrauen in mich steckte und mir sofort den Auftrag für *Capt´n Clever* gab, ohne irgendwelche weiteren Illustrationen von mir zu sehen. Hierbei muss auch gesagt werden, dass ich den Auftrag gleichzeitig mit *Zoo Sim* bekam, auch wenn *Capt´n Clever* erst ein halbes Jahr später erschien."

Hast du durch den Förderpreis und die damit verbundenen Praktika eine andere Sichtweise bezüglich Spiele und Spieleszene/Spielemarkt gewonnen?
„Eine andere Sichtweise wäre sicher übertrieben. Aber ich habe Einsichten erhalten. Die enorme Größe von Ravensburger, die große, akribische Leidenschaft von Jean du Poel´s Kleinstauflagen, die Schwierigkeiten auch für den Spiele-Fachhandel gegenüber den Giganten Kaufhof, Karstadt et cetera bei Florian Herold in Lübeck. Nicht zuletzt hat mir das Spiele-Archiv Marburg einen tiefen Einblick in die vorhandene Spielwelt ermöglicht. Ich weiß jetzt, das sich bestimmte Spiele und Themen nicht in hohen Auflagen verkaufen lassen. Womit man am ehesten bei einem kleinen Verlag ankommt und so weiter. Aber letzten Endes sollte man sich nicht zu viele Gedanken darum machen."

Nachdem du jetzt die ersten kleineren Erfolge verzeichnen kannst: Gibt es einen Tipp an deine Kollegen, auf was sie bei ihrer Arbeit besonders achten sollten?
„Ja klar. Sieh dich in den Spielregalen der Kaufhäuser um. Achte darauf welche Themen es gibt. Achte auf den Verlag, der hinter einem Spiel steckt. Freak-Spiele findest du nur im gut sortierten Spieleladen. Erkenne was der derzeitige Trend ist. Halte Ausschau besonders nach den Spielen, die es noch nicht gibt - es könnte eins von dir sein. Versuch trotzdem, anders zu sein, aber nicht zu anders. Gebe deinen Prototypen Atmosphäre, das heißt nicht, dass sie ausgefeiltes Design haben müssen. Nur, zu wenig ist zu wenig. Versuche, mit deiner Idee den Geist vieler zu treffen. Nicht nur den der Freunde und Verwandten. Geh nach Göttingen und zeig dich. Versteck dich nicht hinter deinem Spiel, sondern steh dazu und biete es selbstbewusst an. Seih dir jedoch immer im Klaren darüber, dass dein Spiel niemals fertig ist. Lass alle Vorschläge der anderen auf dich einwirken, sodass du flexibel bist mit deinen Spielregeln. Niemand erfindet ein Spiel alleine. Es ist immer ein Gemeinschaftsprodukt. Sei offen und zeige, dass du ein zuverlässiger und kein allzu verschrobener Autor bist, der nur seine eigenen Interessen im Kopf hat. Alles beruht auf Gegenseitigkeit."

Die Fragen stellten
Gerlinde Rode und Michael Weber

Die drei Fotos (von Gerlinde Rode) zeigen einige Exemplare aus Czarnes Traumfabrik

Schwärme(n)

Hive: keine Fehlertoleranz

Achtung, liebe Leserin, lieber Leser, hier wird Dir eine echte Perle unten den Spielen vorgestellt. Es geht um eine kleine Schachtel, die ein paar Holzspielsteine in Sechseckform enthält. Auf diese Spielsteinen sind Aufkleber angebracht, die verschiedene Insekten zeigen. Die Insekten bilden im Spiel einen Schwarm, weshalb das Brettspiel schlicht Hive betitelt ist. Aufgabe der zwei Spieler ist es, mit den eigenen Insekten die gegnerische Bienenkönigin zu umzingeln, bevor die eigene vom Mitspieler umzingelt wird. Doch wo ist denn das Brett? Die Lösung des Rätsels liegt in den Spielsteinen. Diese bilden ein sich ständig veränderndes Brett, das nach jedem Zug einen neuen Umriss hat.

Die Regeln sind eindeutig und relativ einfach. Jede Runde kann ein Spielstein eingesetzt werden, innerhalb der ersten vier Runden muss die eigene Bienenkönigin ins Spiel gebracht werden, anschließend ist es auch erlaubt, statt eine neue Figur einzusetzen, eine bereits im Spiel befindliche zu bewegen. Anfangs werden die Startfiguren direkt gegeneinander gesetzt. In den folgenden Runden müssen Figuren so ins Spiel gebracht werden, dass sie ausschließlich eigene Figuren berühren. Es gibt folglich immer einen großen Schwarm, der sich durch Einsetzen und Bewegen von Spielfiguren ständig verändert.

Insgesamt gibt es mit der Bienenkönigin fünf verschiedene Insekten in unterschiedlicher Anzahl, die alle ähnlich wie bei Schach eigene Zugmöglichkeiten haben: Die Bienenkönigin darf immer nur ein Feld, Spinnen drei, Ameisen können beliebig weit um den Schwarm herum ziehen, Grashüpfer springen in einer geraden Reihe zum nächsten freien Feld und dann sind da noch Käfer, die zwar nur ein Feld weit, aber dabei auch auf andere Insekten gezogen werden dürfen (diese sind dann blockiert). Wichtig ist, dass der Schwarm zu keiner Zeit auseinander fällt (Lücken gerissen werden). Ab und zu bilden sich auch Löcher, in die nur Grashüpfer und Käfer ziehen dürfen. Der Zugmechanismus ist schnell gelernt und die Grundlage für die Spieltaktik.

Innerhalb weniger Spielzüge bildet sich ein Gewusel, das mehr oder weniger bedrohlich für die eigene Bienenkönigin werden kann. Schnell ist klar, man kann das Spiel entweder locker und schnell oder - ebenfalls wie das schon zitierte Schach - grüblerisch und lang(wierig) spielen. Jedes Insekt hat bestimmt Vorteile. Besonders mit einer Flugarmada von Grashüpfern und den taktisch wertvollen Blocker-Künsten der Käfer kann dem Gegner schnell das Fürchten gelehrt werden. Die Ameisen sind wahre Allzweckwaffen, tauchen sie doch plötzlich am anderen Ende des

Links zum Thema

Verlag, Varianten & Bestellungen
http://www.hivemania.com

Deutsche Fan-Seite
http://voetter.kufnet.at/Hive/

Schwarms auf. Nach wenigen Runden sind die taktischen Grundkniffe des Spiels offenbar. Man kann fremde Insekten blockieren, indem man eine Figur außen an sie heransetzt. Der Mitspieler darf sie dann nicht wegziehen, weil dadurch der Schwarm zerstört würde. Eine andere feine Möglichkeit ist, die Bienenkönigin mit einem Käfer lahm zu legen. Dann ist sie fluchtunfähig und kann nach und nach umzingelt werden. Doch auch der Mitspieler kennt diese Feinheiten und wird wachsam sein.

Mit einem Glücksanteil von Null verzeiht Hive Fehler nur dann, wenn der Mitspieler sie übersieht. Bei gleichwertigen Spielern dauert deshalb eine Partie - ohne zu lange Überlegungszeiten zwischen den Zügen - etwa 10 bis 20 Minuten, sind die Spieler unterschiedlich stark, ist Hive ein Spiel von wenigen Minuten ...

Hive hat ein riesiges Potenzial, erlaubt einen leichten Einstieg und stellt zudem Taktikfreaks mehr als zufrieden. Die Aufmachung ist schön, die Anleitung sehr gut und der Suchtfaktor groß. Nur ein Manko hat das Spiel: Die Aufkleber der aktuellen Auflage sind jeweils metallisch glänzend in Silberfarben und Grau - bei künstlichem Licht fällt die Unterscheidung der Spielsteine sehr schwer. In einer neuen Auflage soll dieses Problem jedoch behoben sein. Trotz dieses kleinen Fehlers ist Hive eine absolute Top-Empfehlung!

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Gen for Two
Autor: John Yianni
Spielerzahl: 2
Alter: ab 9 Jahre

Anzeige

Der Mond steht hoch über den Wäldern und Seen. Plötzlich wird sein blaues Leuchten von der roten Glut hochschießender Feuerzungen zerrissen - der Wald steht in Flammen! Im nahen Dorf ertönt der Ruf, der von der Gefahr und dem Schrecken der Feuersbrunst kündet ...

FEURIO! FEURIO!

NEU 2003

von Heinrich Glumpler
Jeder Spieler führt einen Löschtrupp im Kampf gegen einen lodernden Waldbrand. Es gilt, die größten Waldflächen zu besetzen und immer die Verbindung zum Wasser zu erhalten.

www.edition-erlkoenig.de

BRENNDAUER
ETWA 30 MINUTEN

Wer platziert seine Männer am geschicktesten?
Wer steht am Ende dieser langen Nacht als Held da?
Wer gewinnt, wenn das Feuer tobt und der Ruf erschallt ...

FEURIO! FEURIO!

Spiel'03 in Essen
23.-26.10.2003
Halle 9 Stand 9/80

EIN BRETTSPIEL FÜR 1-4 SPIELER
AB 10 JAHREN • ART.-NR. 5000

Ein brandheißer Renner
von den Machern von
Geschichten aus 1001 Nacht
und Fette Autos

Edition Erlkönig

Burn Out auf der Hauptstraße

Fette Autos: Ein völlig anderes Rennspiel

Sieben Autos fahren um die Wette. Wer am Ende des Spiels vorne liegt, gewinnt. Klingt nach einem typischen Rennspiel, ist aber komplett anders. Wie also funktioniert dieses Spiel, das sich alleine übrigens nicht schlechter spielt, als mit mehreren Fahrern?

Anfangs liegt eine Kartenstrekke aus, die eine komplette Übersicht über die zu fahrende Strecke zeigt. Mit allen Kurven und Geschwindigkeitsbegrenzungen.
Dann geht das Gerangel um die Positionen schon los. Drei Tempokarten zeigen die Geschwindigkeit des eigenen Autos an. Zusätzlich können später Chips zum minimalen Korrigieren des Speeds (pro Chip 10 km/h) genutzt werden. Fünf Karten auf der Hand geben an, was noch im Motor steckt. Je nach Warnschild auf dem gerade durchfahrenen Streckenabschnitt muss mit einer nachgezogenen Karte die Fahrweise der Strecke angepasst werden (ein kleines bisschen Glück gibt es auch in diesem Spiel). Anschließend darf man Chips nachtanken, wenn man zum aktuellen Warnschild passende Tempokarten vor sich liegen hat. Erst dann gibt man Gas und versucht mit einer eingesetzten Handkarten, die eine ausliegende Tempokarte ersetzt, nach vorne zu fahren.

Genau: nach vorne. Das Spiel spielt sich von hinten nach vorne ab. Der letzte beginnt. Alle, die er überholen kann (ja, man muss nur schneller sein, Chips dürfen aber zusätzlich geheim eingesetzt werden), müssen auf die nächste Runde warten. Die schnelleren dürfen dann ihrerseits versuchen, weiter nach vorne zu kommen. Bei weniger als sieben Spielern steuert der Spielmechanismus die übrigen Autos (die alten Hasen) selbst, was ein weiters eigenwilliges Feature ist. Jeder Überholversuch kostet natürlich etwas Tempo, deshalb wird man langsamer, je weiter man nach vorne fährt. Das ist mitunter aber auch gut, denn eine gerade „Vollgas-Strecke“ kann schon einmal ganz plötzlich in eine Kurve mit einer zulässigen Höchstgeschwindigkeit von 70 km/h übergehen. Und dann? Dann muss man bremsen, das kostet Chips und mit etwas Pech eine der wichtigen Handkarten.

Fette Autos ist anders. Es ist absolut eigenwillig und zunächst schwer zugänglich. Hat

Links zum Thema

Verlag & Varianten:
http://www.edition-erlkoenig.de

Weitere Rezensionen:
http://luding.org/Skripte/GameData.py/DEgameid/14182

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01300001&pnr=10110462.htm

Herstellerangaben

Verlag: Edition Erlkönig
Autor: Heinrich Glumpler
Spielerzahl: 1 - 6 (7)
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 45 Minuten

man den Mechanismus erst einmal verinnerlicht, offenbart sich ein Spiel, dessen Bestehen weit weniger vom Glück abhängt, als es zunächst scheint. Wie lernt man schon in der Fahrschule: Vorausschauend fahren! Nimmt man möglichst viele Chips (für übereinstimmende Symbole) mit und passt die Geschwindigkeit rechtzeitig der kommenden Strecke an, kann eigentlich nicht viel schief gehen. Da gibt man gerne den Bleifuß und riskiert auch einmal ein gewagtes Überholmanöver. Aber nicht das rechtzeitige Abbremsen vergessen, sonst macht der Motor schlapp.

Die Komplexität des Spiels schließt vermutlich unerfahrene Spieler etwas aus, aber im großen und ganzen kann man das übrigens schön ausgestattete Fette Autos empfehlen. Nicht verschwiegen werden soll hier, dass einige Mit-Tester sich von dem eigenwilligen Mechanismus frustriert zu keinem weiteren Rennen überreden lassen wollten. Aber es haben halt auch nicht alle einen Führerschein. Die alten Hasen kann man aber eigentlich nicht warten lassen. „Harry, fahr' schon mal den Wagen vor."

Michael Weber

Das meint der Autor - Taktiktipps von Heinrich Glumpler

Meiner Meinung nach liegt das Verhältnis Taktik/Glück bei 70/30. Es wird zu Recht angeführt, dass man keinen Einfluss auf die vierte Karte hat, die aufgedeckt wird.

Entscheidend ist allerdings, dass der Spieler immer weiß, welche seiner drei offenen Karten ausgetauscht wird und dass er zum Teil sogar sagen kann, mit welcher Wahrscheinlichkeit das passiert. Wenn wir zum Beispiel ein Gefälle sehen, ist klar, dass die niedrigste von vier Karten abgelegt wird. Ein Spieler, der eine Zehn vor sich liegen hat, kann davon ausgehen, dass diese Karte ziemlich sicher ausgetauscht wird, während er eine eine 40 mit ziemlicher Sicherheit behalten wird. Wenn er seine Karten sogar so auslegt, dass er mehrere gleich niedrige Karten hat, kann er sogar wählen, welche er weg legt.

Auf diese Weise kann er zwei Effekte erzielen - er kann schlechte Karten los werden und so die Wahrscheinlichkeit steigern, dass er Chips bekommt.

Der zweite Effekt ist eine gesteuerte Beschleunigung oder ein Abbremsen. Wenn ein Spieler ausgeglichen fährt, haben die drei Steigung/Gefälle-Warnschilder kaum einen Effekt auf seinen Wagen. Spielt er allerdings gegen die Warnschilder (niedrig bei Gefälle, hoch bei Steigung), kann er sich zusätzliche Beschleunigung und Verzögerungen holen - zusätzlich zu seinem normalen Manöver, das immer anschließend kommt und dazu genutzt werden kann, ein „unglückliches" Aufdecken wieder auszugleichen. Bei den anderen drei Warnschildern hat man zwar keinen Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit, weil diese immer mit 5/6 ausgetauscht werden - aber man wird mit ihnen ziemlich sicher die falschen Warnschilder los.

Man kann etwa drei Streckenabschnitten voraus rechnen, mit etwas Mühe sogar mehr. Und es ist ziemlich viel Raum für Fehler - Anfänger legen typischerweise ihre „guten" Karten an eine Stelle, wo sie spätestens im übernächsten Abschnitt ausgetauscht werden.

Andere taktische Möglichkeiten ergeben sich dadurch, dass man nicht - ein typischer Fehler - ständig am Limit fährt und versucht, so weit wie möglich nach vorne zu kommen, sondern auch einmal bewusst eine Pause einlegt, um die eigenen Karten zu optimieren. Schließlich und endlich kann man nur eine (!) Position verlieren pro Streckenabschnitt - aber durchaus mehrere gewinnen, wenn man es zum richtigen Zeitpunkt macht.

Hellas: Diskussion auf dem Olymp

Auf dem Olymp langweilen sich die Götter fast zu Tode. Sie lümmeln auf ihren Diwanen herum und blicken erwartungsvoll auf ihre griechischen Untertanen herab. Poseidon, der Gott des Meeres, lässt seinen Dreizack in die See baumeln und sorgt für ein bisschen Wellengang. Sein raubeiniger Neffe Ares, zuständig für Kriege und andere Blutzölle, überlegt, die Spartaner mal wieder auf Athen zu hetzen. Eigentlich würde er aber lieber der herrlichen Aphrodite nachstellen. Doch so richtig aufraffen kann er sich nicht. Selbst Göttervater Zeus hat heute nicht viel zu tun.

Hier und da mal ein paar Blitze schleudern und aufpassen, dass sein Bruder Hades nicht aus der Unterwelt stiften geht. Wenn wenigstens Dionysos da wäre, um ein kleines Gelage zu organisieren und für ein wenig rauschhafte Zustände zu sorgen. Aber der ist schon wieder unterwegs, den Manäden bei ihrem nächtlichen Treiben in den Wäldern zuzuschauen, wie sie Tiere fangen, um deren Fleisch roh zu verzehren. Es ist einfach nichts los auf dem Olymp!

"Hey Männer, aufgewacht. Genug gefaulenzt. Ich habe hier etwas für euch." Hermes, der geflügelte Götterbote, erscheint auf dem wolkenverhangenen Berggipfel. Ares, Poseidon und Zeus sehen erstaunt auf und drängeln sich um ihn. "Was hast du alter Gott der Diebe denn da wieder stibitzt? Lass doch mal sehen." "Nun", Hermes blickt triumphierend in die Runde, "es ist ein Spiel. Die Menschen nennen es Hellas. Aber es dürfen nur zwei von euch spielen." Zeus schiebt Ares und Poseidon beiseite: "Ich bin der Chef hier. Macht unter euch aus, wer gegen mich antreten darf." Ares schnappt sich den Deckel des Spiels. "Hier steht, für zwei Helden mit Segel und Schwert‘. Und fürs Meucheln und Erobern bin ja wohl ich zuständig." "Immer muss ich zugucken", mault Poseidon und zieht eine Schnute. "Los, Hermes, mach doch mal die Packung auf." "Oooooh, toll!", hört man im Chor, "Soldaten, Schiffe und bunte Landschaftskarten mit Städten und Tempeln. Schnell, anfangen." "Halt Jungens", Hermes hebt abwehrend seine Hände, "das Beste habt ihr noch gar nicht gesehen. Götterkarten! Mit euren Porträts drauf." Ares, Zeus und selbst Poseidon fallen die Unterkiefer herunter. "Das müssten Hera und Aphrodite sehen. Die wären beeindruckt." "Von den anderen ganz zu schweigen", murmelt Zeus.

"Hermes, erklär mal, wie Hellas gespielt wird." "Also, ihr zieht abwechselnd Plättchen und legt eine Landschaft. Wenn ihr das richtig gemacht habt, dann hat jeder jeweils vier Städte und damit vier Griechen und Schiffe. Jetzt geht es erst richtig los. Entweder verstärkt ihr eure Städte mit mehr Soldaten, greift die des Gegners an ..." - "Na klar, was sonst?", ruft Ares begeistert aus - "...oder schickt ein Schiff los, damit

es neue Gebiete entdeckt." "Und bei allen Aktionen können noch die schönen Götterkarten gespielt werden", ergänzt Poseidon, während er aufgeregt mit der Spielanleitung wedelt. "Genau", stimmt Hemes zu, "und nach einem gelungenen Angriff können Schiffe konfisziert und in eigene umgewandelt werden. Gewonnen hat, wer zuerst zehn Städte sein Eigen nennen kann." Poseidon stellt sich neben Hermes. "Sag mal, wie lange hast Du gebraucht, um diese Spielanleitung zu kapieren?" "Aber, Poseidon, Götter denken doch nicht in solch menschlichen Kategorien. Doch ich muss zugeben, etwas verständlicher hätte es schon sein können." Ares wird immer ungeduldiger: "Jetzt lasst uns doch endlich anfangen und ein bisschen Krieg spielen."

Plötzlich betreten Hera und Aphrodite den Olymp. "Was habt ihr denn da? Hellas? Kennen wir schon. Lasst uns lieber *Kahuna* oder *Babel* spielen. Das ist echt interessanter. Und mehr Spaß macht es auch."

Ingo Krüger

Herstellerangaben

Verlag: Kosmos
Autor: Franz-Benno Delonge
Spielerzahl: 2
Alter: ab 12 Jahre
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01293801&pnr=10110462.htm

Spiel G E L D spiel

Hier ist der richtige Umgang mit Geld gefragt. Die Aufgabe ist eigentlich ganz einfach: Die abgebildeten Scheine müssen nur den unten rechts aufgelisteten Spielen zugeordnet werden ... Die Auflösung steht auf der nächsten Seite

A - Acquire
B - Bohnhansa
C - Fische Fluppen Frikadellen
D - Die Händler von Genua
E - Intrige
F - Marracash
G - Skispringen
H - Stephensons Rocket
I - Union Pacific

Neu & Schön

Edel, Stein & Reich: Psychologie & Einfühlungsvermögen

Edelstein und steinreich, um diese beiden Dinge geht es vor allem in dem Spiel von Reinhard Staupe. Befasst man sich etwas näher mit dem Spiel, beschleicht einen schnell das Gefühl: „Das kenn ich doch“. Und wirklich, das Spiel gab es 1998 schon einmal bei F. X. Schmid unter dem Titel Basari. Das ist nicht weiter schlimm, denn das Spiel ist nach wie vor ein gutes Verhandlungsspiel, aber ein kleiner Hinweis auf den Vorgänger wäre auf der Schachtel schon angebracht gewesen.

Natürlich hat sich ein bisschen was geändert, aus den Punkten ist stimmigerweise Geld geworden, das Spiel ist jetzt auch zu fünft spielbar und Ereigniskarten sind neu im Spiel, dafür ist der Spielplan weggefallen, die Schachtel kleiner, was vor allem die Spieler mit notorischen Platzproblemen freuen wird, aber der Kern des Spiels, das Handeln und Taschen, ist unverändert geblieben.

Doch machen wir uns auf zu den Edelsteinbörsen der Welt, auf denen wir in drei Durchgängen möglichst viel Geld verdienen sollen, denn am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Dazu erhält Jeder drei Aktionskarten (bei fünf Spielern kommt noch eine vierte hinzu) und zwölf Edelsteine (je drei pro Farbe), die unterschiedlich viel wert sind (die roten Steine sind am wertvollsten, während die blauen Edelsteine bei der Wertung am wenigsten Geld einbringen).

Die drei Durchgänge gliedern sich je nach Anzahl der Spieler in verschiedene Runden, die alle auf dieselbe Weise verlaufen. Zuerst nimmt sich jeder Spieler eine Edelsteinkarte und legt sie offen vor sich hin. Dann wird eine Ereigniskarte aufgedeckt und zum Schluss legen alle Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte aus. Diese Aktionen

Spiel G E L D spiel - Auflösung

A4 - Acquire
(Sid Sackson/Hasbro)
B6 - Bohnhansa
(Uwe Rosenberg/Amigo)
C8 - Fische Fluppen Frikadellen
(Fridemann Friese/2F)
D7 - Die Händler von Genua
(Rüdiger Dorn/Alea)
E3 - Intrige
(Stefan Dorra/FX Schmidt)
F9 - Marracash
(Stefan Dorra/Kosmos)
G1 - Skispringen
(Johannes Odenthal/Hasbro)
H2 - Stephensons Rocket
(Reiner Knizia/Pegasus)
I5 - Union Pacific
(Alan R. Moon/Amigo)

werden dann der Reihe nach ausgeführt. Zuerst geht es ums liebe Geld. Der betreffende Spieler nimmt sich soviel Geld aus der Bank, wie auf seiner Edelsteinkarte angegeben ist. Die nächste Aktion besteht im Nehmen einer Ereigniskarte und zwar entweder die offen liegende oder die oberste verdeckte Karte vom Stapel. Zum Schluss folgen die Edelsteine. Der Spieler nimmt sich die Edelsteine vom Vorrat, die auf seiner Edelsteinkarte abgebildet sind. Bei fünf Spielern gibt es noch die vierte Aktion „freie Wahl“, bei der man einen Edelstein aussuchen darf.

Aber so einfach ist das Ganze natürlich nicht und jetzt kommt ein bisschen Psychologie ins Spiel. Nur der Spieler, der eine Aktionsart alleine ausgewählt hat, darf diese auch ungehindert durchführen. Haben zwei Spieler dieselbe Aktion gewählt, müssen sie aushandeln, wer die Aktion durchführen darf (Ausnahme freie Wahl). Gehandelt wird dabei mit Edelsteinen, die man sich gegenseitig anbietet - und zwar solange, bis einer der beiden Kontrahenten das Angebot des anderen akzeptiert. Er bekommt dann die angebotenen Edelsteine und der andere darf die Aktion ausführen. Haben gar drei Spieler dieselbe Aktion durchgeführt, darf keiner diese Aktion durchführen (auch hier wieder Ausnahme freie Wahl).

Nach jedem der drei Durchgänge kommt es zur Wertung. Der Spieler mit der Mehrheit einer Edelsteinsorte bekommt den entsprechenden Geldbetrag. Durch die richtigen Ereigniskarten kann man diesen Betrag noch steigern. Hat ein Spieler die alleinige Mehrheit, bekommt er den vollen Betrag und muss anschließend die Hälfte seiner Edelsteine von dieser Sorte abgeben. Teilen sich zwei oder mehr Spieler die Mehrheit, wird der Erlös gleichmäßig verteilt und jeder gibt anschließend zwei Edelsteine dieser Sorte ab. Mithilfe der Ereigniskarten lassen sich auch noch Zertifikate sammeln, die man in der Wertungsphase auch in Geld umsetzen kann. Im Unterschiede zu den Edelsteinen bekommt hier der Spieler mit den zweitmeisten Zertifikaten auch noch Geld. Nach der dritten Wertung endet das Spiel. Sieger ist natürlich der Spieler mit dem meisten Geld (bei Gleichstand entscheidet der Besitz von Edelsteinen).

Das Spiel funktioniert mit allen angegebenen Spielerzahlen, am meisten Spaß macht es aber doch in der vollen Besetzung. Es ist ein rundum gelungenes Verhandlungsspiel, das den Spielern immer wieder auch einen Schuss Einfühlungsvermögen abverlangt bei der Frage, was die lieben Mitspieler wohl für eine Aktion ausgewählt haben. Begeistert hat uns auch die Aufmachung der Spielregel, die man direkt mit Lust lesen kann.

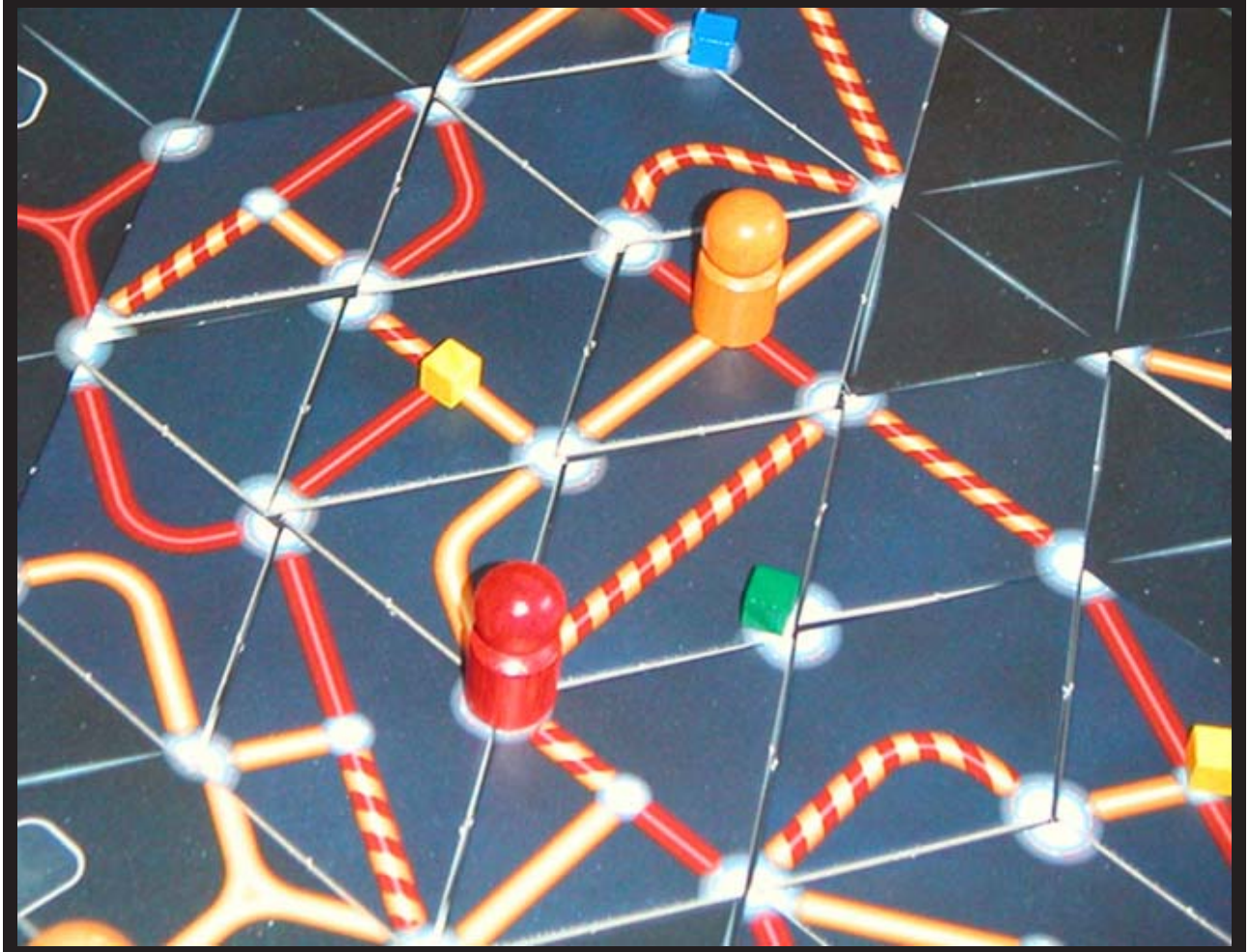
Johannes Halbig

Herstellerangaben

Verlag: Alea/Ravensburger
Autor: Reinhard Staupe
Spielerzahl: 3 - 5
Alter: ab 9 Jahre
Dauer: 45-75 Minuten

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01297501&pnr=10110462.htm

Da guckst Du in die Röhre



Der Weltraum ... Ein mutiges und dennoch immer wieder spannendes Spielthema. Eigentlich ist dieses aber nur nebensächlich, denn unter dem Raumanzug versteckt sich ein relativ abstraktes Wegebausystem. Und das hat es im wahrsten Sinne des Wortes in sich. Denn durch die Röhrenwege müssen die Astronauten leicht und schwerelos nur von ihrer Basis über Raumkugeln zu Solarstationen schweben, um dort Solar-Steine einzusammeln und zur Basis zurückzubringen. Schließlich muss die Raumstation fertig werden. So weit die Theorie. In der Praxis gestaltet sich das Unternehmen Weltraum etwas kniffeliger. Die beiden Raumfahrer Tom Tube und Drifting Dave arbeiten offiziell zusammen an der Station. Aber jeder will als erster zurück nach Hause (und damit das Spiel gewinnen).

Tom Tube: Weltraum-Taktiker

Die beiden Gegenüber legen abwechselnd Rautenplättchen aus, mit denen Sie ein Röhrensystem in den Weltraum hineinbauen. Mit dem Ziel, ihre Basen möglichst rasch mit den Solarstationen zu verbinden. Leider zeigen die Rauten meistens auch Röhren der gegnerischen Spielfarbe oder neutrale Röhrenabschnitte. Die Rauten wollen also wohl kalkuliert gelegt werden. Denn jeder der beiden Astronauten darf grundsätzlich nur die neutralen oder die Röhren in seiner eigenen Spielfarben benutzen.

Statt zu legen, darf man auch den Raumfahrer bewegen. Dieser darf immer nur so weit schweben, bis er nicht mehr geradeaus (der Röhre folgend) durch eine Raumkugel kommt. Das kann mal sehr weit sein, mal nur ein kurzes Wegstück. Unterwegs gibt es Energiesteine, die Raumsprünge ermöglichen, Kontrollsteine,

Autorenstimme

Über die Rauten:
„Die Rauten waren ein echtes Aha-Erlebnis, eine einfache Form mit neuen komplexen aber überschaubaren Wechselwirkungen. Im Nachhinein wundern wir uns immer wieder, dass es auf dem Spielmarkt nur ganz wenige Ansätze mit Rauten gibt. Wir hoffen und glauben, dass sich Rauten neben Quadraten und Sechsecken als Standardparkettierungsmöglichkeit etablieren. Wenn man sieht, wie viele Spiele es selbst mit dem starren, unintuitiven Pflaster von abwechselnden Quadraten und Achtecken gibt, haben Rauten noch eine große Zukunft.“

Über Karawanen & Wege:
„Anfangs planten wir ein Karawanenspiel. Die Wege gingen zuerst an den Kanten entlang, dann von Seite zu Seite und schließlich von Ecke zu Ecke. Aus einer Karawane wurde eine Einzelperson, aus dreieckigen Oasen feste Stationen. Aus gemeinsamen Wegen ein Weg für jeden und plötzlich waren wir im All.“

Roland & Tobias Goslar

die das Passieren gegnerischer Röhrenabschnitte erlauben, und Aliensteine, die man in Kontroll- und Energiesteine tauschen kann, aber auch nur mit Raumsprüngen zu erreichen sind. Unverbrauchte Steine zählen am Ende als Punkte. Letztlich sind alle Steine aber nur Mittel zum Zweck: Schnell vorankommen, um die Solar-Steine zur Basis zu bringen. Punkte gibt es auch für eingesammelte Solar-Steine und für jeden Zug, den der erste Astronaut vor seinem Mitstreiter das Spiel beenden kann. Die Punktevergabe ermöglicht es, dass der Sieger durchaus als Zweiter nach Hause kommen kann.

Ein wirklich schönes Erstlingswerk der beiden Autoren. Die Aufmachung und Anleitung ist sehr gelungen, der Mechanismus wirkt ausgeklügelt und das gesamte Spiel gelungen. Unverbraucht ist die Idee, Rauten als Plättchen zu benutzen. Diese Form eignet sich ganz hervorragend für den Spielaufbau und bringt der Wegeplanung das gewisse Etwas.

Das Spiel selbst ist schnell gelernt. Länger dauert es, vernünftige Wege zu planen und die Astronauten sinnvoll zu bewegen. Ein forderndes Spiel, das einiges an Konzentration verlangt, und selbst gestandenen Spielern etwas Neues bieten kann. Tom Tube ist ein exzellentes Zweierspiel, das trotz schnellem Einstiegs auch nach dem ersten Spiel immer wieder neue taktische Finesse offenbart.

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Kronberger Spiele
Autor: Roland & Tobias Goslar
Spielerzahl: 2
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 30 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01448401&pnr=10110462.htm

Und was kommt im Herbst?

Nach so einem guten Debüt freut sich die Spiele-Welt natürlich auf Nachschub von dem neuen „Kleinverlag“. Im Herbst werden zwei weitere Spiele auf Rautenbasis vorgestellt: BONBOBO Beach und Cronberger.

BONBOBO Beach ist ein kurzes und schnelles Plättchenlegespiel, bei dem die Spieler versuchen, an einem Strand die besten Plätze zu besetzen. Eine ausgeklügelte Taktik in Kombination mit dem Rautensystem sorgt für Spannung bis zum Schluss.

Cronberger gab es schon Länger als kostenlosen Download auf der Verlagsseite. Jetzt kommt das Spiel um die alte Stadt Kronberg in der quadratischen Schachtel und das Selberbasteln hat ein Ende.

Die Verlagsseite zu Kronberger ist übrigens unter http://www.kronberger-spiele.de zu erreichen.

Quatsch mit Soße

Kopfsalat: Wissen mit Zertifikat

Kopfsalat wird den meisten von uns in erster Linie als Beilage zum Essen bekannt sein. Ein Hauptgericht ist das gleichnamige Spiel ebenfalls sicher nicht. Es bringt spielerisch gesehen nichts neues, aber eine „gesunde“ Beilage für einen Spieleabend ist es allemal. Ob sie auch noch Spaß macht, kommt darauf an, ob die Salatsoße gut abgeschmeckt ist ...

Auf dem Spielplan sehen wir einen Rundkurs mit 24 Feldern. Abgesehen von den vier Eckfeldern finden wir drei Quizfelder, jeweils vier Denk-, Rate- und Glücksfelder und fünf Quasselfelder. Zu Beginn wählt jeder eine Spielfigur und stellt sie auf ein frei wählbares Aufgabenfeld. Außerdem soll man sich Stift, Papier und eine Uhr mit Sekundenzeiger bereit legen, die überraschend leider nicht zur Ausstattung des Spiels gehören.

Wer an der Reihe ist würfelt und zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn vorwärts. Dabei darf er entweder um die auf dem Würfel angezeigte oder um die verdeckt liegende Zahl ziehen. Je nach Feld gilt es dann verschiedene Aufgaben zu lösen. Bei der Hälfte der Aufgabenfelder sind in der oberen Ecke zwei kleine Männchen zu sehen. Das bedeutet, man kann sich für dieses Aufgabe einen Spielpartner wählen, der dann allerdings auch am Gewinn beteiligt wird.

Bei den Denksalatfeldern geht es um Wort- und Zahlenspiele. Dabei sind die Wortspiele eindeutig stark in der Überzahl und die wenigen Zahlenspiele zeichnen sich nicht gerade durch Einfallsreichtum aus (es gilt in erster Linie Zahlenreihen rückwärts zu wiederholen, natürlich auswendig).

Recht witzig sind die Quasselfelder. Hier muss ein Lösungswort unter anderem mit zwei vorgegebenen Stichwörtern umschrieben werden. Wird das Lösungswort geraten, bevor beide Störwörter genannt werden, gibt es für den Erzähler keinen Punkt (wenn das Lösungswort innerhalb einer Minute nicht geraten wird, gibt es ebenfalls keine Punkte).

Beim Quizfeld gibt es natürlich Fragen über Fragen, die sehr unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen. Beim Ratesalat geht es

darum, einen vorgegebenen Begriff zu erraten. Dazu liest der Nachbar den übergeordneten Begriff vor und dazu noch zwei aus zehn vorgegebenen Hinweiswörtern. Der aktive Spieler beginnt nun Fragen zu stellen, um sich an die Lösung heranzutasten. Nach jeweils drei „ja“-Antworten gibt es ein weiteres Hinweiswort.

Damit das Hirn nicht ständig auf Hochtouren läuft, gibt es den Glückssalat. Dabei müssen Karten aufgedeckt werden, die entweder eine kaputte oder eine intakte Glühlampe zeigen. Das Mischungsverhältnis ist je nach Aufgabenkarte unterschiedlich.

Für jede gelöste Aufgabe bekommt man ein Dreieck in der Farbe der Aufgabenart. Zwei gleiche Dreiecke kann man in einen gleichfarbigen Sternzacken umtauschen. Wer zuerst aus fünf verschiedenen Sternzacken einen Stern bilden kann, gewinnt das Spiel.

Das Spiel macht anfangs viel Spaß gemacht. Vor allem die kommunikativen Elemente wie „Quasselsalat“ sorgen immer wieder für viel Gelächter. Gegen Ende wird das Spiel jedoch etwas zäh. Die letzten fehlenden Plättchen lassen zu lange auf sich warten und bei Aufgaben, für die es nicht mehr notwendige Plättchen gibt, setzt man sich dann doch nicht mehr so vehement ein. Außerdem ist die einheitliche Eine-Minute-Zeitregelung für einige Kategorien unpassend. Besonders beim Ratesalat benötigt man mehr Zeit (drei Minuten sind zu empfehlen). Unter Denksportaufgaben habe ich bisher immer etwas anderes verstanden und warum bei den Quizfragen manche Fragen rückwärts geschrieben sind, entzieht sich meinem Verständnis. Ein bisschen mehr Feinabstimmung bei der Salatsoße hätte dem Spiel sicher gut getan.

Johannes Halbig

Herstellerangaben

Verlag: Ravensburger
Autor: Bertram Kaes
Spielerzahl: 3 - 6
Alter: ab 14 Jahre
Dauer: 60 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01298401&pnr=10110462.htm

Wie viele Quizspiele braucht das Land?

Da ist es also wieder. Das Quizspiel. Seit „Wer wird Millionär“ gibt es eine ganze Flut von Frage-Antwort-Party-Spielen. Aber brauchen wir das alles?

Deutsche können eh keine guten Ratespiele erfinden. Kopfsalat ist ein schönes Beispiel, wie krampfhaft versucht wird, neue Akzente zu setzen. Dabei hatten Autor und Verlag offenbar übersehen, dass es bereits Cranium gibt, vom Mechanismus und der Atmosphäre sehr ähnlich - nur viel, viel besser. Das zertifiezierte Wissen mit dem Partner Wissen.de nutzt da nicht viel. Die Fragen und Aufgaben sind einfach schwach und unausgewogen.

Aber wenigstens erspart uns der deutsche Vorzeigehersteller ein Blondinenquiz, wie es der Spielspass Verlag auf den Markt gebracht hat. Schlimm ist nur, dass Peter Schurzmann von Spielspass aus Erfahrung deutlich sagen kann: „Lieber mache ich ein blödes Quiz als ein neues Autorenspiel. Das Quizspiel verkaufe ich ohne Werbung häufiger.“ Deutschland Spieleland? Müssen die Verlage der Meute Dummheiten zum Fraß vorwerfen, um zu überleben?

Zurück zu den Quizsspielen. Vielleicht sollten wir uns ein Beispiel an den anglo-amerikanischen Modellen nehmen. Quiz-Klassiker wie Trivial Pursuit haben nichts an ihrem Spielreiz verloren, auch - oder gerade - weil sie nicht versuchen, Wörter mit Begriffen umschreiben zu lassen. Wir brauchen also gar keine Dutzende von Frage-Spielereien. Es gibt bereits gute Quiz-Spiele. Übrigens ist ja auch „Wer wird Millionär“ kein deutsches Produkt.

Das genannte Cranium ist übrigens ein großartiges Partyspiel. Dabei steht Humor deutlich über Wissen. Auch nicht gerade eine deutsche Reihenfolge ...

Michael Weber

Nachts, wenn alles schläft ...

Zwergenziehen: Streit am Gartenzaun

Es ist wieder soweit, der Frühling zieht ein, in den Gärten fangen die Blumen an zu blühen und die gut polierten Gartenzwerge stehen auch schön in Reih und Glied ruhig in den Beeten ... In der Nacht aber, wenn keiner hinsieht, veranstalten sie ein Tauziehen mit Nachbars Zwergen.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Anführer der Zwergenmannschaften, dabei stehen den beiden die kleinen Wichtel in vier Farben zur Verfügung. Durch das Ausspielen von Karten schicken sie ihre besten Kämpfer ins Feld und lassen sie bei der richtigen Gelegenheit an dem Tau (einem Gartenschlauch) ziehen. Dabei wird durch die ausgespielte Karte bestimmt, mit welcher Kraft sich die Zwerge einer Farbe am Wettbewerb beteiligen.

Die Mannschaft, deren Zwerge zuerst an den Gartenzaum gezogen wird, so ist das nun mal beim Tauziehen, verliert. Aber Vorsicht: das Einsetzen eines neuen Zwerges sorgt dafür, dass die gegnerische Mannschaft ein Feld gewinnt! Und auch mit herumstreunenden Eichhörnchen, die sich einfach mal am Ziehen beteiligen, muss man rechnen.

Zwergenziehen zeichnet sich besonders durch das wunderschöne Material aus: Die Karten sind schön gestaltet, die Figuren passen gut zum Thema und der Spielplan mit dem aufgestellten Lattenzaun und dem beweglichen Schlauch ist einfach schön und originell. Das zu Beginn sehr positive Spielgefühl ebbt doch von Partie zu Partie ein wenig ab, entweder hat man gerade die passenden Karten oder nicht. Die Profivariante, in der das Einsetzen der Zwerge erschwert wird, schafft hier etwas Abhilfe.

Es gibt noch eine Teamvariante für 4 Spieler – doch die ist eigentlich nur eine Krücke, um auch mit mehreren spielen zu können. Zu zweit ist Zwergenziehen klar besser.

Gelegenheitsspieler und solche, die Spaß an leicht taktischen aber nicht zu anspruchvollen Spielen für Zwischendurch haben, ist Zwergenziehen durchaus zu empfehlen. Alle anderen sollten vor einem Kauf zur Probe spielen.

Tanja Schroedel

Herstellerangaben

Verlag: Asmodee
Autor: Philippe des Pallieres
Spielerzahl: 2 oder 4
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 20 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01452101&pnr=10110462.htm

Krimsu sucht den Superstar

„Popstars“ beziehungsweise „Deutschland sucht den Superstar“ am Stubentisch! Wer schon immer wissen wollte, wie sich Produzenten von Superbands aus der Retorte fühlen, ist mit diesem pfiffigen Kartenspiel bestens bedient. Aus einer Schar mehr oder weniger talentierter Sängerinnen und Sänger gilt es, möglichst zugkräftige Steinzeit-Bands zu bilden. Diese setzen sich zusammen aus mindestens drei Exponenten derselben Stilrichtung oder aus reinen Boy- beziehungsweise Girlgroups unterschiedlicher Stile. Die Punkte der einzelnen Musiker werden addiert und ergeben den eigentlichen Erfolgswert der Band, der immer höher liegen muss als vorangehende Bands derselben Kategorie. Stylisten, Tanzlehrer und Gesangstrainer erhöhen den Wert einer Band und entscheiden häufig über den Erfolg oder Misserfolg einer hoffnungsvollen Junggruppe.

Da nur maximal sechs Karten auf der Hand gehalten werden dürfen, erweist sich das Casten einer Band alles andere als einfach. Wer schnell ablegt, hat keine Probleme mit den Vorgaben bezüglich des Erfolgswerts seiner Band. Auf der anderen Seite erweisen sich solche Start-ups häufig als nicht allzu lukrativ, vor allem wenn gerade keine attraktiven Akteure zur Hand sind. Zudem dauert es nach der Lancierung einer Band jeweils eine ganze Weile, bis wieder ein paar geeignete Akteure zusammengefunden haben - ein Kartenspiel als Allegorie für die Zwänge und Nöte hinter den Kulissen der Musikindustrie!

Höhlengrölen: Steinzeit-Casting

Höhlengrölen bezieht seinen besonderen Reiz hauptsächlich aus den witzig gezeichneten Karten, die besonders am Anfang für viel Gelächter und spontane Reaktionen sorgen. Wer sich in der Szene einigermaßen auskennt, wird viele der Karikaturen spontan zuordnen können. Das Spiel selber verläuft relativ zügig, wobei der Ausgang maßgeblich davon abhängt, was für Karten jeweils aufgenommen werden. Raum für taktische Scharmützel besteht kaum. Die Spielanleitung lässt verschiedene Fragen offen, was letztlich dem Spielspaß etwas abträglich ist. So wird Höhlengrölen vor allem als kleines Spiel für zwischendurch zum Zuge kommen, wobei dafür die Dauer etwas gar lang erscheint.

Bernhard Zaugg

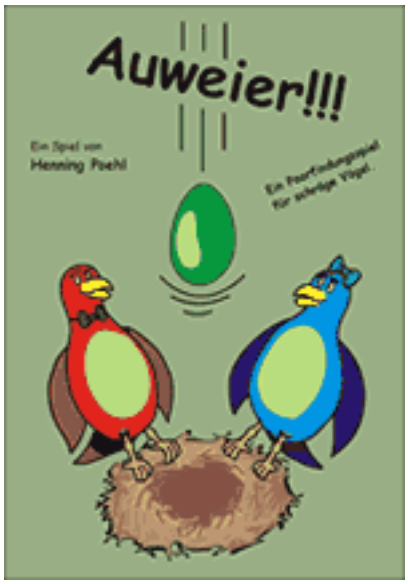
Herstellerangaben

Verlag: Krimsus Krimskramskiste
Autor: Mark Sienholz
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 45 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=catalog/1080&pnr=10110462.htm

Anzeige

Sphinx Spiele: Die biologische Reihe

Auweier: Kampf um die Eier



Die Vogelmännchen versuchen, bei möglichst vielen Weibchen zu landen. Wer am Zug ist, legt eine der Handkarten an das eigene oder eines der gegnerischen Weibchen und zieht danach die oberste Karte seines Ablagestapels. Wurmkarten dienen dazu, beim jeweiligen Weibchen die Chancen auf das von diesem gehütete Ei zu steigern. Raben-Karten können gegnerische Würmer fressen. Weitere Unruhe entsteht durch falsche Würmer.

Ist die erste Hochzeitskarte ausgespielt, folgt bald der Moment der Wahrheit: Der Spieler, der eine Hochzeitskarte und den größten Würmer-Wert bei einem der Weibchen liegen hat, erhält die oberste Ei-Karte aus dessen Nest. Gewonnen hat, wer die meisten Eier sammeln konnte, wobei die letzten Eier der Nester wertvoller sind als die ersten. Zudem gibt es Spezialprämien.

Wegen der „Polygamieprämie“ sind alle interessiert an Eiern unterschiedlicher Weibchen. Wer sich jedoch auf einen Mehrfrontenkampf einlässt, läuft Gefahr, am Ende leer auszugehen, da in der Hochzeitsphase keine Karten nachgezogen werden können und irgendwann die Würmer in der Hand ausgehen werden. Andererseits sollten der Konkurrenz keine Eier widerstandslos überlassen werden, um nicht selber unnötig ins Hintertreffen zu geraten. Es besteht also viel Raum für taktische Scharmützel aller Art! Auweier macht Spaß und spielt sich auch zu zweit überraschend gut.

Bernhard Zaugg

Herstellerangaben

Verlag: Sphinx Spiele
Autor: Henning Poehl
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 12 Jahre
Dauer: 45 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01234901&pnr=10110462.htm

Anzeige

Null Bock: Röhren um die Kühe

Ein weiteres Kartenspiel aus der Feder von Henning Poehl über Vorkommnisse aus der Tierwelt. Zwar ist die grafische Gestaltung wie bei Auweier erneut wenig attraktiv, doch verbirgt sich dahinter ein flottes Ablegespiel, das durchaus zu gefallen vermag.

30 Hirschkuh- und Hirschbockkarten mit unterschiedlichen Punktewerten werden separat gemischt und verteilt. Ziel des Spiels ist der Erwerb möglichst attraktiver Hirschkühe. Die Karten werden dazu abwechslungsweise auf dem Tisch abgelegt, wobei immer die Wahl besteht zwischen der Tischmitte (Arena) und dem Bereich vor den einzelnen Mitspielenden (Abseits). Während im Abseits immer nur je eine Karte liegt, kann sich in der Arena unter Umständen ein veritables Hirschharem bilden, das schlussendlich vom stärksten Bock erobert wird. Entsprechend grimmig tobt hier der Kampf, während im Abseits unter Umständen selbst mit schwächeren Karten richtige Schnäppchen gemacht werden können.

Diese ständige Wahl zwischen dem sprichwörtlichen Spatz in der Hand und der Taube auf dem Dach macht den Reiz dieser munteren Hirschbrunft aus. Entscheidend ist der optimale Einsatz der verfügbaren Karten, was angesichts der ständig sich ändernden Konstellationen leichter gesagt als getan ist. Kartenglück und eine geschickte Spieltaktik bilden die wesentlichen Erfolgsfaktoren. Das Spiel eignet sich gut für einen flotten Wettkampf zwischendurch, wobei der Spielanreiz durch eine schönere Gestaltung wesentlich gesteigert werden könnte.

Bernhard Zaugg

Herstellerangaben

Verlag: Sphinx Spiele
Autor: Henning Poehl
Spielerzahl: 3 - 6
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 20 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=catalog/1080&pnr=10110462.htm

Anzeige

Amun Re: Auf Sand gebaut?

Herstellerangaben

Verlag: Hans im Glück
Autor: Reiner Knizia
Spielerzahl: 3 - 5
Alter: ab 12 Jahre
Dauer: 60 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01420701&pnr=10110462.htm

Die viele tausend Jahre alte Geschichte Ägyptens kennt viele Abschnitte, zwei davon das „alte“ und das „neue“ Reich werden in Amun Re nachgespielt. Jedes dieser Reiche wird spieltechnisch in drei Runden aufgeteilt. Auf das Ende eines Reiches folgt eine Wertung, die zum Spielgewinn nötige Siegpunkte einbringt.

Eine Runde ist wiederum in mehrere Phasen aufgeteilt: Da werden zunächst in einer Versteigerung, die der in Evo ähnelt, an jeden Spieler eine Provinz vergeben. Jede dieser Provinzen hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, was Einkommen, Siegpunkte, und weitere Vorteile angeht. Dann darf jeder im Rahmen seiner (vor allem finanziellen) Möglichkeiten Machtkarten, Bauern (bringen Einkommen) und Pyramidenbausteine (je drei werden zu einer Pyramide) kaufen. Die Preise für mehrere dieser Artikel einer Sorte steigen in Hase-und-Igel-Manier.

Es folgt die Opferphase in der jeder geheim festlegt, wie viel (Geld) er Amun Re zu opfern gedenkt. Die großzügigsten Spender werden mit weiteren Karten, Bauern oder Bausteinen belohnt. Der Erste wird Startspieler der folgenden Runde. Aus der Gesamtsumme aller Spenden ergibt sich der Ernteertrag pro Bauer. Bei schlechten Ernten gibt es noch Zusatzgeld über so genannte „Kamelverkäufe“ (Vorteile einiger Provinzen).

Dann geht es in die nächste Runde. Nach dreien folgt eine Wertung, und es geht ins Neue Reich. Dazu werden alle Provinzen leer geräumt, nur Pyramiden und Bausteine bleiben zurück, die wurden schließlich für die „Ewigkeit“ geschaffen. Dann läuft die zweite Runde genauso ab wie die erste.

In den Wertungen gibt es im Wesentlichen Punkte für Pyramiden in den eigenen Ländern. Eine möglichst gleichmäßige Verteilung lohnt sich, aber auch Mehrheiten bringen Punkte. Zusätzlich können Machtkarten und die in manchen Provinzen bereits zu Spielbeginn vorhandenen Tempel Punkte bringen. Ganz am Ende zählt auch das Geld noch. Nach der zweiten Wertung ist das Spiel zu Ende und es gewinnt der Spieler, der auf der Wertungsleiste vorne steht.

Die erwähnten Machtkarten bringen Würze ins Spiel: Sie verschaffen Vorteile bei Länderversteigerungen, beeinflussen Ernteerträge, bringen zusätzliche Punkte bei Erfüllung verschiedener Kriterien (wie in Die Fürsten von Florenz) und vieles mehr. Ihr geschickter Einsatz ist ein wichtiger Schritt auf dem Weg zum Sieg.

Viele Regeln also, aber doch kein kompliziertes Spiel. Gut gemachte Spiel- und Wertungs-Übersichten sowie klare Karten-Erklärungen (wenn auch leider kleine Unklarheiten in der Regel), zeigen selbst angesichts der Regelerklärung zunächst skeptischen Mitspielern, dass das Spiel klar strukturiert und schneller verstanden ist, als angenommen. Und es macht Spaß, auch schon beim ersten Spiel; selbst wenn man die volle Bedeutung der Karten und deren richtigen Einsatz sowie geschicktes Taktieren erst nach und nach bei mehreren Partien lernen wird.

Dennoch wird Amun Re wohl kaum auf Dauer in die Riege der „All-Time-Favourites“ aufgenommen werden - ohne dass man einen Punkt nennen könnte, woran das liegt. Vielleicht an dem Mangel an Abwechslung, denn je öfter man es spielt, desto gleichmäßiger erscheint einem der Spielverlauf.

Rainer Fieseler

Wandernde Hütten

Clans: taktisches oder passives Spielen?

Bei Clans werden Stämme über Landschaften gezogen, um Dörfer zu gründen. Je nach Größe der Dörfer erhalten die beteiligten Farben Punkte. Und von den fünf verschiedenen Farben wird jedem der bis zu vier Spieler eine verdeckt zugeteilt. So weiß niemand, wer welche Farbe spielt. Sobald das zwölfte Dorf gegründet ist, ist das Spiel beendet.

Die Stämme in Form von Hütten werden zunächst nach einem vorgegebenen Schema gleichmäßig auf dem Spielbrett verteilt, das mehrfach in vier Landschaften unterteilt ist. Pro Gebiet eine Hütte. Jeder Spieler darf im Spiel die Hütten eines Gebietes in ein benachbartes schieben. Dabei sind lediglich zwei Regeln zu beachten: Es darf nie in ein leeres Gebiet verschoben werden und Ansammlungen von sieben oder mehr Hütten können nicht mehr verschoben werden. Entsteht ein Gebiet mit Hütten, das nur von freien Feldern umgeben ist, ist ein Dorf gegründet, dass nach einem bestimmten Schema bepunktet wird: Einen Punkt pro Hütte für alle beteiligten Farben (bei fünf Farben werden Hütten der Farben entfernt, die nur ein mal vorhanden sind) und ein Bonus oder Malus für das Gebiet, in dem das Dorf entsteht. Zusätzlich erhält der Spieler, nach dessen Aktion das Dorf entsteht einen Zusatzpunkt als Chip für die Endabrechnung.

Das Spielprinzip ist simpel. Schnell zeigen sich taktische Möglichkeiten. So kann ein bestimmtes Gebiet gezielt geräumt werden, um Dörfer mit eigenen Farben zu erzwingen. Oder fremde Farben werden in Gebiete verschoben, in denen diese bereits vorhanden sind. Damit wächst dort zwar die Hüttenzahl, aber mehrere Hütten der gleichen Farbe reduzieren potenziell die Punktzahl für diese. Natürlich können Hütten gezielt in aktuellen Bonus- oder Malus-Gebieten gewertet werden. All dies verspricht ein schönes, aber einfaches Taktikspiel. Tatsächlich ist es aber genau das nicht! Die taktischen Möglichkeiten können besonders bei drei oder vier Spielern kaum Punkte bringend eingesetzt werden, da alle nach den gleichen Prinzipien handeln. Ein genialer Schachzug gleicht sich mit denen der Mitspieler aus. Im Großen und Ganzen entsteht eher und besonders nach mehreren Runden ein Gefühl der Machtlosigkeit: Man wird gespielt. Das zeigt sich auch in der Endwertung: Die Farben lagen in unseren Testrunden immer dicht beieinander. Vermutlich könnte man dieses Spiel auch gewinnen, wenn man einem Mitspieler für sich ziehen lassen würde ...

Ein Spiel mit kleinen Schwächen, die die großen taktischen Möglichkeiten fast schon vernichtend stören. Lediglich im Spiel zu zweit kommen Taktiker auf ihre Kosten.

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Winning Moves
Autor: Leo Colovini
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 30 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01300501&pnr=10110462.htm

Europa Tour: Kurzweiliges Reisen

Mit Europa Tour machen wir uns - wie der Name schon sagt - auf eine Tour durch Europa. Wer seine Tour zuerst zusammengestellt hat, gewinnt das Spiel. Jeder Spieler erhält ein Kunststoff-"Brett", das zur Aufnahme der zehn Reisekarten dient. Da man zu Beginn des Spieles die Karten einzeln ansehen und gleich hineinstecken muss, sind die Reiseziele beziehungsweise Transportmittel im Regelfall zu Spielbeginn sehr ungeordnet.

Den Spielplan benötigt man nur für die „Aufräum"-Regeln: Landreisen finden zwischen zwei Ländern statt, die auf dem Spielplan eine gemeinsame Grenze haben, bei Flugreisen müssen Startland, Flugzeug und Ziel-Land die gleiche Farbe haben und bei Seereisen ist Voraussetzung, dass die beiden Länder durch eine (auf den Spielplan gedruckte) Schiffsroute verbunden sind. Außerdem muss am Anfang und Ende der Route eine Länderkarte stecken, also kein Schiff oder Flugzeug. Bei jedem Zug darf man eine Karte vom verdeckten Stapel oder von einem der fünf Ablagestapel nehmen und sie gegen eine eigene Karte austauschen. Das war's schon an Regeln.

Jeder Spieler ist also fleißig am Sortieren seiner Route. Etwas Interaktion entsteht durch die fünf Ablagestapel: Da immer nur die oberste Karte genommen werden darf, kann man schon mal gezielt eine Karte auf womöglich gesuchtes Land legen. Einige Länder sind nämlich grundsätzlich interessanter als andere, weil sie mehr Grenzen oder mehr Schiffsrouten haben.

Außerdem ist es immer eine etwas brenzlige Situation, wenn man eine gesuchte Karte an der falschen Stelle in seiner Route hat ... man muss sie dann nämlich erst abwerfen und dann hoffen, dass sie in der nächsten Runde nicht schon unter anderen Karten verschwunden und unerreichbar ist. Meistens werden Routen-Konzepte nicht zuletzt deshalb mehrfach verworfen bis dann mit entsprechendem Glück doch ein Spieler seine Route vervollständigt.

Obwohl das Spiel sehr glücksabhängig ist und lange Phasen entstehen können, in denen man mit seiner Route nicht entscheidend weiterkommt, macht es Spaß. Auch Spielern, die sich mit solch eher simplen Spielen in der Regel nicht gerne abgeben, waren schnell zu einer weiteren Partie zu überreden.

Besonders gut funktioniert Europa-Tour zu zweit, weil dann die Wahrscheinlichkeit, dass abgeworfene Karten in der nächsten Runde noch offen liegen, größer ist und man so taktischer agieren kann. Je mehr Mitspieler desto glücksabhängiger wird Europa Tour.

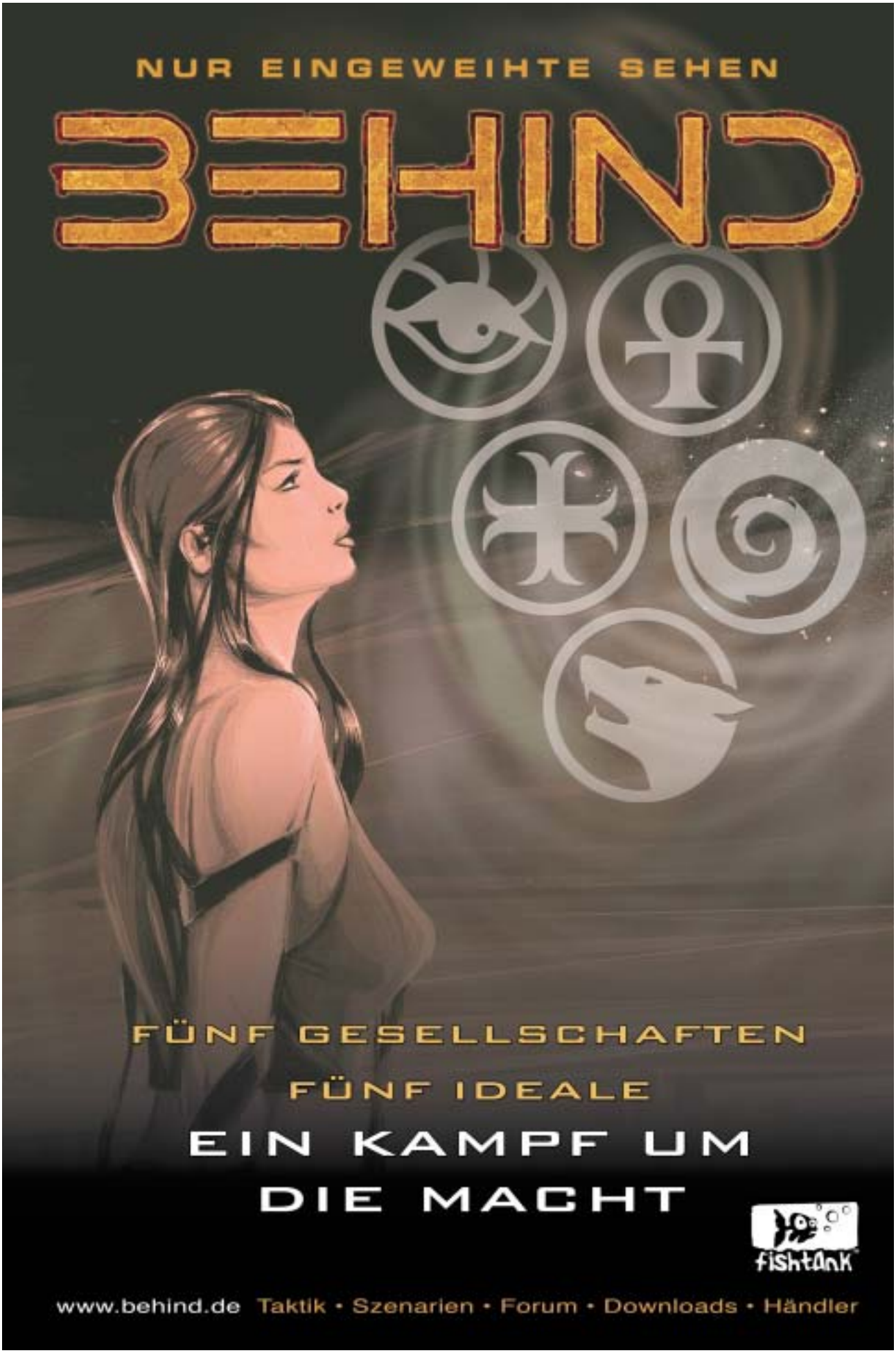
Für Spielgruppen mit größeren Kindern ist Europa-Tour auf jeden Fall zu empfehlen. Immerhin ist das Spiel sogar lehrreich: Nebenbei lernt man nämlich die geographische Lage weniger bekannter europäischer Länder. Dass dabei einzelne Länder nicht politisch korrekt dargestellt oder bezeichnet sind, hat in unseren Spielrunden niemanden stark gestört.

Sehr störend ist allerdings, dass sich Orange und Rot auf Grund der dreifarbigen Gestaltung der Flugzeugkarten kaum unterscheiden lassen. Außerdem sind manche Schiffsrouten nur bei sehr sehr genauem Hinsehen zu erkennen. Der Verlag will diese Mängel aber wohl korrigieren - und dann steht einer Kauf-Empfehlung für Spielrunden, die lockere Spiele mögen, absolut nichts mehr im Wege.

Beate und Hans Schmidt

Herstellerangaben

Verlag: Schmidt Spiele
Autor: Alan R. Moon/Aaron Weissblum
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 8 Jahre
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01401701&pnr=10110462.htm


NUR EINGEWEIHTE SEHEN
BEHIND
FÜNF GESELLSCHAFTEN
FÜNF IDEALE
EIN KAMPF UM
DIE MACHT
fishtank
www.behind.de Taktik • Szenarien • Forum • Downloads • Händler

Machtkampf der Eingeweihten

Behind: Innovativer Mix aus TCG & Tabletop

Ein ganz besonderes und eigenwilliges Sammelkartenspiel ist Behind. Fünf „Gesellschaften“, Geheimbünde, kämpfen um die Macht: Vampire, Geister, Werwölfe, Tempelritter und die Schwestern. Jeder Spieler übernimmt ein Kartendeck, das sinnvollerweise nur aus einer Partei besteht. Dann gibt es ein paar Handkarten und schon kann es losgehen. Eben wie bei Sammelkartenspielen üblich.

Doch halt. Behind ist anders. Als einen ersten Unterschied gibt es verschiedenen Szenerien, die das Spiel abwechslungsreich gestalten und die Spieler dazu anhalten, eigene Siegbedingungen zu schaffen. Dann gibt es kein Kartenlimit, was das Zusammenstellen von Decks schwieriger macht, da man wichtige Karten in größeren Decks seltener zieht (die Anzahl je Kartenart ist natürlich schon begrenzt) und mit kleineren Decks auf viele gute Karten verzichten muss. Der Clou ist aber, dass jede Karte drei Eigenschaften hat, die genutzt werden können. Aber nicht nur das, die vom Spieler geführten Wesen werden als Plättchen auf den Tisch gelegt und in Tabletop-Manier bewegt. Erst wenn man in entsprechender Reichweite ist, kann man kämpfen.

Die drei Eigenschaften der Karten steuern das Spiel. Sie geben eine Bewegungsweite an, mit der Figuren auf dem Tisch bewegt werden können. Sie geben aber auch eine Schicksalszahl an, die im Prinzip einen Würfel ersetzt und während des Spiels unter anderem in Kämpfen zum Einsatz kommt. Als drittes haben alle Karten noch spezielle Eigenschaften, wie man es von anderen Sammelkartenspielen kennt. Einige sind Orte, die dem Spieler Vorteile bringen, es gibt Ereignisse, Ausrüstungen und Waffen. Und natürlich die Hauptfiguren. Starke Karten haben kleine Schicksalszahlen und wenig Bewegungsweite, bei schwachen Karten ist es umgekehrt, sodass der Deckbau dadurch zusätzlich erschwert wird. Natürlich haben alle Gesellschaften eigene Karten, nur einige können von zwei sich nahe stehenden Gesellschaften verwendet werden.

Die Hauptfiguren werden vor dem Spiel so ausgewählt, dass jeder Spieler in der Summe etwa eine gleich starke Gruppe führt. Da können schon mal zwei starke Geister gegen eine ganze Truppe von Schwestern kämpfen. Das Prinzip ist ähnlich dem, das die meisten Tabletop-Spiele nutzen. Jede Figur hat Charakterpunkte. Je mehr, desto stärker die Figur. Diese Punkte werden verglichen.

Die fünf verschiedenen Gesellschaften haben jeweils eigene (übersinnliche) Fähigkeiten, die neben Stärke (Schaden austeilen), Geschick (Fernkampf) und Widerstand (Schaden hinnehmen) für das Spiel wichtig sind. Die Geister sind häufig körperlos (schweben durch Hindernisse) und verbreiten Schrecken, die Werwölfe haben Wandlerfähigkeiten oder können regenerieren. Die Vampire können häufig ebenfalls regenerieren und haben mitunter die Gabe des Befehls. Mut, Glaube und Bündnis helfen den Tempelrittern im Kampf, die Schwestern verstehen sich gut auf die Bündnisfähigkeit und Hellsicht.

Behind ist ein sehr schönes und spannendes Sammelkartenspiel. Die kleinen eigenwilligen Mechanismen sind zwar alle nicht neu, in der Kombination aber ein frischer Ansatz. Es macht einfach Spaß, dieses neue Spiel auszuprobieren, es wieder hervorzuholen und immer neue interessante Kartenkombinationen zu finden. Es ist mehr als ein Sammelkartenspiel, es ist das Bindeglied zwischen Tabletop- und Sammelkartensystemen. Die düstere, aber sehr ansprechende Atmosphäre wird mit passenden Grafiken unterstützt.

Zwar kommt man um die Sammelwut mit den angebotenen Boostern auf Dauer kaum herum, aber dieses Spiel ist bereits mit den vorkonstruierten Starterdecks sehr schön spielbar. Dort fehlen allerdings einige, zum Teil mächtige Figuren.

Ein einziges Manko hat Behind. Es spielt sich zwar schön, frisst aber je nach Szenario sehr viel Zeit. Wenn die Spieler etwa gleich starke Decks haben und das Kartenglück ausgewogen ist, kann sich das Geplänkel um die Vorherrschaft der Gruppen schon mal über zwei oder drei Stunden ziehen. Das ist leider viel zu lang.

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Fishtank
Autor: S. Jakob/M. Palm
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 14 Jahre

Webseite: http://www.behind.de

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01410001&pnr=10110462.htm

Gut gegen Böse

Risiko: Der Herr der Ringe

Na, das ist doch mal eine passende Umsetzung von Tolkien auf das Brett. Es geht um den Ringkrieg. In Risikomanier werden die Länder Mittelerdes unter den Spielern aufgeteilt und mit Armeen besetzt, die aus schön gestalteten Orks, Nazguls und Höhlentrolle auf den beiden bösen Seiten und Elfenkrieger, Rohanreiter und Adlern auf der guten Seite bestehen. Wobei die unterschiedlichen Armeen lediglich verschiedene Stärken, also Einzelarmeen symbolisieren. Gewürfelt wird um die Länder wie bei Risiko. Neue Armeen gibt es ebenfalls wie beim Original nach Länderzahl, für komplette Kontinente, was hier Regionen sind, und für bestimmte Kartenkombinationen, die man bei erfolgreichen Angriffen zusammen sammeln kann.

Der Spielreiz dieser Risiko-Variante sind die Unterschiede. Neu ist zum Beispiel der Feldherr: Ein im Land befindlicher Feldherr bringt ein Bonuswürfelauge bei Angriff oder Verteidigung, wenn ein Feldherr eine der vielen Kultstätten erreicht, erhält der Spieler eine der Abenteuerkarte, die Bonuspunkte bei der Schlussabrechnung, neue Missionen oder ein Ereignis bringen können.

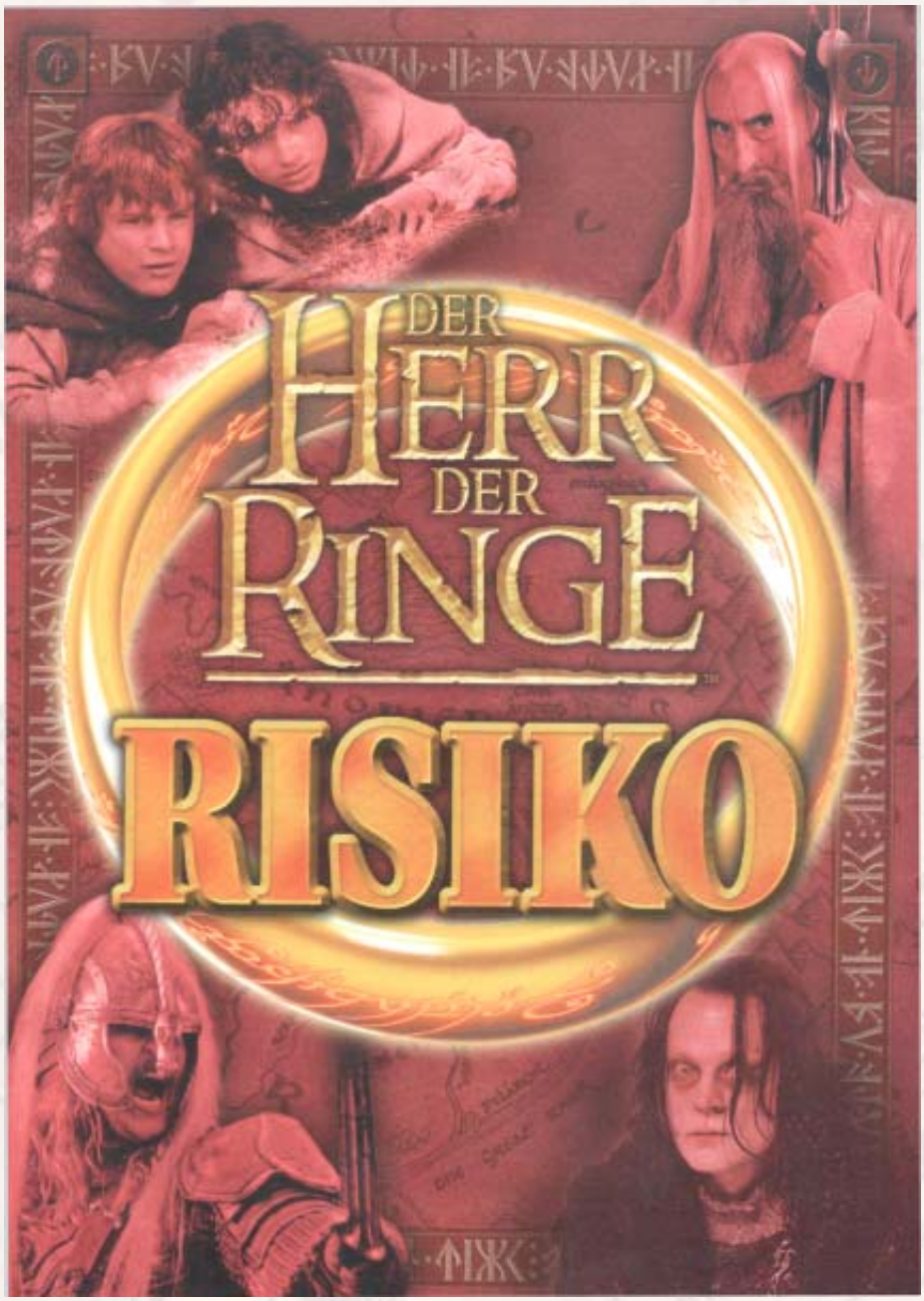
Beendet der Feldherr eine seiner Missionen (dazu muss er auf bestimmte Kultstätten ziehen, das entsprechende Land muss also dem Spieler gehören), erhält man in der Regel Bonusarmeen und Zusatzpunkte für die Abrechnung.

Das Gelände spielt eine wichtige Rolle bei der Planung der Feldzüge. Festungen bringen ein zusätzliches Würfelauge bei der Verteidigung. Flüsse können nur über wenige vorhandene Brücken überquert werden, ebenso sind Gebirge unpassierbar. Hier ist der einzige Kritikpunkt: Die Länder sind sehr unübersichtlich illustriert, wer sich nicht mit Tolkiens Welt auskennt, wird bestimmte Länder nur nach einigem Suchen finden.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln, die es für Länder, Regionen, ausgespielte Abenteuerkarten, erfüllte Missionen und besetzte Festungen gibt. Besonders die Abenteuerkarten können so manche Spielsituation durcheinander wirbeln. Wenn zum Beispiel eine Karte erlaubt über Gebirge anzugreifen oder zwei Armeen des Gegners in eigene umzuwandeln, kann eine ganze Region kippen. Schon der Aufbau kann dabei eine Vorentscheidung bringen. Denn anders als bei Risiko setzt man nach der ersten Armee noch eine nach Spielerzahl variierende Zahl von Ar-

Herstellerangaben

Verlag: Parker/Hasbro
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 10 Jahre
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01255101&pnr=10110462.htm



meen reihum und nach eigenem Gusto in seine Länder.

Gesteuert wird die Spiellänge übrigens durch den Weg der Gefährten, die unbeteiligt, aber mitten durch das Kriegsgetümmel auf den Weg nach Mordor sind. Verlassen sie das Spielbrett, endet das Spiel und die erreichten Punkte werden addiert.

Auch wenn es immer noch ein Kriegsspiel ist, überzeugt Risiko mit einem thematisch gelungenen Konzept, vielen durchdachten und gut aufeinander abgestimmten Neuerungen und einer schönen Ausstattung. So macht Risiko richtig Spaß.

Michael Weber

Kritische Lesermeinung zum Spiel

"SirSebstar" schrieb uns:
"Das Spiel macht nicht viel Spaß. Am Beginn setzt jeder alle Truppen auf seinem Heerführer und damit hat das Spiel sich blockiert. [...] Auch die Strategie spielt keine Rolle. Es ist nur die Frage wie viele Missionen man siegreich gewinnt und wer als letzter Spieler noch viele Länder erobern kann. Bei drei Spielern gewinnt derjenige, der keinen anderen Heerführer attackiert. [...] Risiko ist besser, denn das lässt etwas übrig für Strategie."

Harald schrieb uns:
"Meiner Meinung nach ist Risiko: Der Herr der Ringe im Gegensatz zu Risiko Classic nicht wirklich gut gelungen. Ich persönlich habe die Spezial-Ausgabe von Risiko mit den schönen Figuren und der Großen Landkarte. [...] ... da die Landkarte klein und die Gebietsaufteilungen derart unübersichtlich sind, dass der ganze Spaß verloren geht.[...] Ich kann nur hoffen das beim Zusatzpaket Mordor und Gondor die Karte verbessert wird und eine vielleicht überarbeitete Beschreibung am Markt kommt!"

Coloretto: Passende Farben

Manchmal sind die einfachen Mechanismen die besten. Bei Coloretto ist das jedenfalls so. Es wird ein Stapel Karten abgespielt, bis die unten eingemischte Karte „Letzte Runde“ erscheint. Auf den schlichten Karten sind einfach nur Farben und gleichfarbige Chamäleons abgebildet. Dazu gibt es Bonuskarten (+2) und Joker.

Die oberste Karte wird an eine der Spielerzahl entsprechenden Auslagen angelegt bis zu einem Maximum von drei Karten. Wer an der reihe ist, hat die Wahl, entweder eine weitere Karte umzudrehen und anzulegen oder eine Auslage zu nehmen und aus der laufenden Runde auszusteigen. Haben alle Spieler eine Auslage, geht es in die nächste Runde.

Dieser Mechanismus ist an Einfachheit kaum noch zu überbieten und wird Dank der Wertung zu einem echten Leckerbissen. Jeder Spieler erhält nämlich für jede der verschiedenen Farben, die er an sich genommen hat Punkte. Pluspunkte gibt es für die drei Farben mit den jeweils meisten Karten. Minuspunkte gibt es für die Karten aller weiteren Farben. Die Punkte richten sich nach der Anzahl der Karten. Jede weitere Karte einer Farbe bringt einen Punkt mehr als die vorangegangene. Wer zum Beispiel drei Karten sammelt, erhält sechs Punkte, für fünf gleiche Karten gibt es bereits 15 Punkte. Das gleiche gilt auch bei den Minuspunkten. Joker dürfen am Ende einer Farbe zugeordnet werden, Bonuskarten sind gut für das Punktekonto. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Coloretto ist ein witziges und gemeines Spiel, bei dem alle Spielertypen auf ihre Kosten kommen dürften. Der wichtigste Moment ist der, zu entscheiden, ob man lieber wenig Punkte mit einer weiteren aufgenommenen Karte nehmen möchte oder das Risiko eingeht, später in der Runde weitere unnütze Farben zu erhalten. Dabei ist ein Blick immer auf die Mitspieler zu richten, denn was man selbst nicht unbedingt braucht, wird einem Mitspieler vielleicht einen wahren Punktesegen bescheren. So ist man immer hin und her gerissen zwischen bedächtigem Sammeln, ärgern der Mitspieler und regelrechtem Zocken. Ein kleines, feines Spiel mit simplen Mechanismus und dem Potenzial, ein echter Hit zu werden. Lediglich das Spiel-“Design“ ist etwas zu kritisieren: einfallslose Gestaltung, zu viele Blankokarten, unattraktives Thema. Das hält aber garantiert nicht von einer weiteren Runde Coloretto ab!

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Abacusspiele
Autor: Michael Schacht
Spielerzahl: 3 - 5
Alter: ab 8 Jahre
Dauer: 30 Minuten

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01391701&pnr=10110462.htm

Spiel im Buch - Knopf: Spielen

Michael Knopf ist Journalist, Spiele-Rezensent und ehemaliges Mitglied der Jury Spiel des Jahres. Wenn so ein Mensch ein Buch zu der „kleinen Passion des Spielens“ schreibt, darf man gespannt sein, was dabei heraus kommt. Werden Spiele besprochen, werden Spieler analysiert, wird das Spiel als Kulturgut gewürdigt?

Er schafft es tatsächlich, auf über 120 Seiten dem Leser viel von der Leidenschaft, aber wenig von einzelnen Spielen verständlich zu machen. Das wiederum ist eine echte Kunst. Und eine für den Leser sehr kurzweilige.

Er bringt exemplarisch Beispiele, weshalb das Spielen für ihn eine so große Leidenschaft ist. Er beschreibt das Kribbeln beim Anblick einer Spiele-Schachtel, das kaschierte Unvermögen in Form des Würfels, das Unverständnis der nicht-spielenden Mitmenschen und natürlich den Drang zu spielen. Das alles in einer lockeren und leichten Sprache, die verständlich, voller Witz und mitunter Ironie die Spieler und häufig den Autor auf die Schippe nimmt.

Es macht Spaß, der Beschreibung zu folgen, wie spielende Menschen ihr wahres Ich offenbaren, wie ein Ausflug mit einem Stofftier zu einem Spiel zu Dritt wird und was es für Spieler bedeutet, wenn ein Windstoß die kompletten Spielbestandteile auf den Boden fegt. Das Spiel wird nur Mittel zum Zweck, hat nicht die Hauptrolle.

Das Buch wird der Reihe gerecht - Kleine Philosophie der Passionen. Am Ende versteht der Leser den Autor. Am Ende pflichtet er Knopf bei, der schreibt: „Im Grunde glaube ich auch nicht wirklich, dass es vollständig resistente Nichtspieler gibt. Sie wissen nur nicht, was sie nicht tun.“

Michael Weber

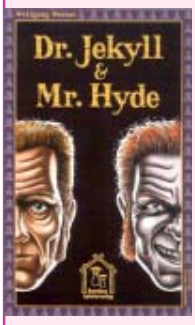
Verlagsangaben

Titel: Spielen
Autor: Michael Knopf
Verlag: dtv
Reihe: Kleine Philosophie der Passionen
ISBN: 3-423-20266-1

Anzeige

Welch wundersame Verwandlung

Dr. Jekyll & Mr. Hyde: Von Twilight zum Schmankerl



Ach ja. Es ist nicht immer leicht, wenn man mit Spielern zusammenkommt, die keine Stichspiele mögen. Oder schlimmer. Einfach ihr Prinzip nicht begreifen. Man denke nur an die vielen von ihren Mitspielern Gescholtenen bei Skat oder Doppelkopf. So etwas ähnliches kann auch bei Dr. Jekyll & Mr. Hyde drohen. Denn es ist ein Stichspiel. Und zwar ein sehr eigenwilliges.

Vorgesehen ist, dass jeweils zwei Spieler zusammen spielen. In der Variante zu dritt, wird eine Kartenhand offen ausgelegt und vom Einzelspieler gespielt. Ziel ist es, mit den hohen Karten die niedrigen zu bekommen, denn diese bringen die meisten Punkte. Jede Karte ist für jede der beiden Seiten genau ein Mal vorhanden. Im Zweifelsfall gewinnt der Spieler den Stich, dessen gleichwertige Karte als erstes gespielt wurde. Eingebettet ist dieses Mannschaftswettstechen in ein wunderschönes literarisches Thema, das ebenso wunderschön illustriert wurde. Das Kartenspiel dürfte zu den schönsten seiner Art gehören.

Am Ende gewinnt die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt hat, wobei man Punkte nur für eigene Karten bekommt und auch nur, wenn man wenigstens einen der eigenen Multiplikatoren gestochen hat. Hat man keine solche Karte, kann man noch so viele Karten haben, es bleiben null Punkte. Abhilfe schafft während des Spiels die Karte „Verwandlung“, die zur rechten zeit gespielt, einen Stich noch retten kann, indem man eine weitere komplette Runde über die dann zwei Stiche entscheiden lässt.

So weit ist das schon kompliziert genug - und hier sei an die Stichspielamateure oder -hasser erinnert. Ohne Zugang zu so einem Spielprinzip wird es sicher nicht leicht, Spaß zu haben. Zumal ... Da war noch was. Man spielt nämlich nicht nur, wenn man an der Reihe ist, sondern kann stattdessen einen Mitspieler auffordern, eine Karte zu spielen. Dieser muss dann die für das Team passende ausspielen. Mit dieser Technik kann man eigene Karten retten, dem Gegner welche aus der Hand spielen oder den Team-Mitspieler in eine günstige Position bringen. Hier wird das Spiel richtig lebendig und man muss schon genau aufpassen, wer welche Karten wann und warum gespielt hat. Aber bitte nicht die Stichspielanfänger für Fehler schelten. Es kann übrigens auch sein, dass ein Spieler seine eigenen Teamkarten bereits völlig ausgespielt hat und nur noch auffordern kann, vielleicht aber auch nur noch die gegnerischen Karten auf der Hand hat und somit das Spiel aus diesem Blickwinkel steuern muss.

Wirklich eigenwillig, dieses Kartenspiel. Wenn man das etwas sperrige System aber erst einmal verinnerlicht hat, macht Dr. Jekyll & Mr. Hyde viel Spaß, allein schon wegen der Illustrationen.

Michael Weber

Hinweis

Das Spiel erschien mit anderem Thema, aber gleichen Mechanismus unter dem Namen Twilight

Auf der Webseite des Verlages gibt es eine Varianten für zwei Spieler:
http://www.bambusspiele.de

Herstellerangaben

Verlag: Bambus Spiele
Autor: Wolfgang Werner
Spielerzahl: 3 - 4 (2)
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 60 - 90 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01297301&pnr=10110462.htm

Der kleine Prinz: Zähme mich!

Der Kleine Prinz - der Buch-Klassiker endlich als Spiel. Was erwartet man davon? Ein „Heile-Welt-Spiel“? Ein Kinderspiel? Nein, ganz dem Sinn des Buches folgend ein Kennenlernspiel. Aber was ist ein Kennenlernspiel? Ein Kennenlernspiel ist ein Spiel, bei dem man sich miteinander vertraut macht, also sich „zähmt“, wie es im Buch heißt.

Der Spielmechanismus folgt dabei im Grunde gängigen Kommunikationsspielen. Wer am Zug ist, spielt eine von vier verschiedenen Aufgabenkarten. Die darauf beschriebenen Aufgaben müssen nun von den Spielern erfüllt werden. Anschließend kann eventuell die Figur des Kleinen Prinzen ein Stück weiter auf seiner langen Reise durch die Planeten gezogen werden. Das ist wichtig, denn er muss auf den Fuchs treffen, eher dieser in seinem Bau verschwindet und das Spiel für alle verloren ist. Der Fuchs wird nämlich immer dann bewegt, wenn eine Aufgabe von den Spielern nicht erfüllt wird.

Die Aufgabenkarten gehören zu vier Kategorien. „Erkläre mir ...“ fordert die Spieler auf, eine Zeichnung zu kommentieren und auf Wunsch zu verändern. Die Erklärungen der Zeichnung werden von allen Spielern bewertet. Wer die schönste Erklärung abgegeben hat, bekommt die meisten Wertungssterne, die an den Himmel gelegt werden und den Kleinen Prinz vorwärts bringen. „Zeichne mir ...“ fordert einen Spieler auf, etwas zu einem bestimmten Thema nach Art der Montagsmaler zu zeichnen, das von den anderen Spielern erraten werden muss. „Erinnere dich ...“ fordert einen Spieler auf, zu einem vorgegebenen Thema an etwas zu denken, was die anderen erraten müssen. „Entscheide dich ...“ fordert zum Ergänzen eines Zitats aus Der Kleine Prinz auf, womit die thematische Nähe zum Buch sogar ganz vordergründig hergestellt wäre. Wie bei allen anderen Kategorien auch, gibt es Sternenpunkte als Belohnung.

Ein schönes Spiel, wenn man es mag, zum Beispiel das Lieblingsversteck der eigenen Kindheit zu zeichnen. Ein Kennenlernspiel, das zudem viel nach Kindheitserinnerungen fragt (und deshalb per se nichts für Kinder ist!), fordert aber auch ein Stück „Gezähmt“-werden-wollen. Wer sich darauf einlässt, kann eine wunderschöne Spielzeit erleben und ganz nebenbei ein wenig über seine bekannten oder unbekannten Mitspieler erfahren - übrigens erinnert man sich auch an Sachen, die man selbst ganz vergessen hatte. Wem das nicht zusagt, der wird sich mit dem Spiel ganz sicher nicht anfreunden. Ein gutes Spiel zu einem Buchklassiker, das Kreativität auf eine Art fordert und fördert, wie kaum ein anderes Kommunikationsspiel. Die Literaturvorlage müssen die Spieler nicht kennen, eine gewisse Affinität schadet aber ganz bestimmt nicht.

Gerlinde Rode

Herstellerangaben

Verlag: Kosmos
Autor: Kai haferkamp
Spielerzahl: 3 - 6
Alter: ab 10 Jahre
Dauer: 60 - 90 Minuten

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01293501&pnr=10110462.htm

Göttinger Autorentreffen 2003

Siegerspiel Hippodice Wettbewerb 2003: Aquadukt von Thomas Rauscher (rechts)

Starker Prototyp von Wolfgang Panning: Zunftmeister (unten)

Verleihung des Innospatzes: Preisträger Dr. Bernward Thole, Max J. Kobbert und Reinhold Wittig (von links)

Ansprechendes Material und praktisch verpackt: Stonez von Kemal Yun (unten)

Passend zum heißen Spätsommer: Feurio von Heinrich Glumpler (links)

Aus der österreichischen Ideenschmiede: Kinderspiel von White Castle

Erinnert an Zoosim: Bonoboco von Marco Teubner, Gewinner des Förderpreises

Qualität des Unbekannten

Drachenland 12: Lherata und der Dornenkönig

Lherata und der Dornenkönig führt die Abenteuergruppe hoch in den Norden des Landes Hazzard'rans, in das Fürstentum Neruch'dhar. Dort müssen sich die Helden auf die Suche nach einem mystischen verschollenen Artefakt machen. Viel mehr sei über den Inhalt des Abenteuers nicht verraten, denn jedes weitere Wort würde dem Leser möglicherweise Spaß beim Spielen nehmen. Nur so viel: Wer Freude an klassischen Fantasy-Geschichten mit einer Prise Feenmärchen hat, sollte in das Abenteuer hineinschauen, es lohnt sich.

Die Abenteuer von Drachenland sind kompatibel für D&D, Das Schwarze Auge und Midgard, alle nötigen Werte sind für die genannten Spielsysteme angegeben. Genauso sollte es möglich sein eigene Angleichungen an andere Systeme vorzunehmen. Dabei spielt es für das Abenteuer keine große Rolle, ob man die geographischen Vorgaben passend für die Systeme umwandelt oder ob man die vom Drachenland-Verlag entwickelte Welt Mark-Khaddur für das Abenteuer nutzt.

Ebenfalls bei Drachenland erschienen ist der Quellenband Das Fürstentum Neruch'dhar, der eine gute Ergänzung zu dem Abenteuer ist, zumal man die dort erschienenen Kurzabenteuer gut mit Lherata und der Dornenkönig verknüpfen kann, aber das ist nicht zwingend für das Abenteuer.

Lherata und der Dornenkönig ist sowohl für Anfangscharaktere als auch für Höherstufige geeignet, zu empfehlen ist es jedoch eher erfahrenen Spielern. Auch die Größe der Runde ist variabel, notfalls sollte es im Ermessen des Spielleiters liegen die Gegner den Stufen und der Anzahl der Charaktere anzupassen. Die Struktur des Abenteuers macht es dem Spielleiter einfach, es gibt zwar zahlreiche Nebenstränge in der Geschichte, aber trotzdem kann eigentlich nicht viel schief gehen. Auch etwas unerfahrene Spielleiter sollten keine großen Probleme haben, sich in dem Handlungsstrang zurecht zu finden.

Von Vorteil wäre es Lherata und der Dornenkönig in eine ganze Kampagne einzuarbeiten, denn es gibt zwar ein Abschluss der Geschichte, aber einige Dinge werden offen gelassen. So kann der Spielleiter nach Herzenslust die Geschichte um kleine oder große Handlungsstränge erweitern. Der Verlag hat übrigens eine „offizielle" Fortsetzung in Aussicht gestellt.

Angelehnt an ein altes Midgard-Abenteuer ist Lherata und der Dornenkönig ein liebevoll gestaltetes sehr lyrisches Fantasy-Werk, das weniger auf Monstertöten Wert legt als auf das Erleben eines Märchens!

Tanja Weber

Herstellerangaben

Verlag: Drachenland
Autor: Andreas Mätzing/Ulf Zander
System: Universell

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=catalog/1080&pnr=10110462.htm

Klassiker in dritter Auflage

Dungeons & Dragons: Fantastisches Rollenspiel

Dungeons & Dragons wurde zu AD&D. Jetzt ist wieder alles beim Alten: D&D ist wieder der „offizielle“ Name des wohl ältesten und vermutlich beliebtesten Rollenspielsystems. Im Laufe der Jahre wurden die Regeln vom anfänglich Hack & Slay zu einem ausdifferenzierten Baukasten entwickelt, bei dem sich jede Rollenspielgruppe nach Bedarf und Belieben bedienen kann. Die Rückkehr zum alten Namen bedeutet aber kein Rückfall in alte Regeln. Im Gegenteil. Die umfangreichen und inzwischen wirklich verfeinerten Mechanismen des Spiels wurden noch einmal optimiert.

Zur dritten Auflage des Klassikers sind einige wichtige Spielhilfen veröffentlicht worden. Neben den Grundregeln im Spielleiter- und im Spieler-Set ist das Monsterbuch vor allem für Spielleiter unbedingtes Muss. Spieler halten sich an die Möglichkeiten, die ihnen die Erweiterungsregeln für die verschiedenen Grundtypen geben: Zauberer, Schurken, Kämpfer und Kleriker finden jeweils ein ganzen Ergänzungsband mit neuen optionalen Regeln und vielen zusätzlichen Informationen.

Ohne Abenteuer geht es natürlich nicht. Für die dritte Edition des Rollenspiel-Dinos sind bereits einige offizielle Abenteuerbände erschienen, die im Gegensatz zu früheren Veröffentlichungen sehr viel strukturierter und von der Storyline besser auf die Fantasy-Welt abgestimmt sind. Allerdings kranken sie meistens doch noch am Hack’n’Slay-Syndrom. Also: zu viele Monster auf engen Raum, mit zu vielen Schätzen. Insgesamt sind die Abenteuer jedoch als qualitativer Fortschritt zu bezeichnen.

D&D ist nach wie vor sehr einsteigerfreundlich und gleichermaßen für Kundige interessant. Dieses Gefühl: „Wow, Anfang der 80er haben wir das auch schon gespielt“ kann eben kein anderes System bieten ...

Veröffentlichungen zum Spiel

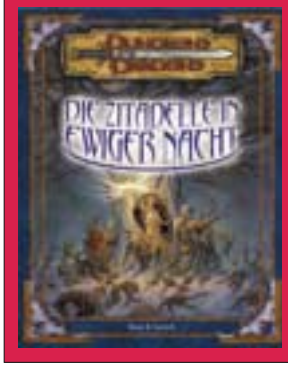
Es gibt wie bei fast allen Rollenspielsystemen zu Dungeons & Dragons jede Menge Regel- und Zusatzmaterial.

Grundregelwerke: das Spieler-Set, das Spielleiter-Set und das Monster-Set

Regel-Erweiterungen: besondere, optinale Regelbücher für Zauberkundige, Kleriker, Naturverbundene Charaktere, Schurken und zukünftig vermutlich auch Kämpfer.

Zusatzmodule: Kampagnenbände wie die Box Vergessene Reiche

Abenteuer: Die offiziellen Bände wie Das Herz von Nachtzan, Die Zitadelle in ewiger Nacht und andere.



Außerdem gibt es noch das D20-System, für das eine ganze Reihe Abenteuer veröffentlicht wurden. Diese Veröffentlichungen sind von anderen Herstellern, aber regelkompatibel.

Links zum Thema

News, Regelkorrekturen und Informationen bietet der deutsche Vertrieb Amigo Spiele unter http://www.amigo-spiele.de/dnd_start.html

Eine Übersicht der Besprechungen zu Dungeons & Dragons auf unserer Seite befindet sich unter: http://www.reich-der-spiele.de/fantasy-eck.php#dd

Rollenspiel im Kurztest

Das E. R. S. T. E. - Einsteiger-Rollen-Spiel total einfach
(Krimus Krimskramskiste; Autor: Ralf Sandfuchs; 4 - 8 Spieler ab ab 10 Jahre)

Wagen sie den Einstieg in ein faszinierendes Hobby! Rollenspieler ... - ein Haufen psychopathischer, Gewalt verherrlichender, weltfremder Irrer. Das ist ein verbreitetes Vorurteil über Menschen mit diesem etwas ausgefallenen Hobby. Die Realität sieht anders aus.

Das E. R. S. T. E. möchte mit diesem Vorurteil aufräumen und mit einem extrem vereinfachten System Interessenten die grundsätzlichen Mechanismen des Rollenspiels näher bringen: Rollenspiel, was ist das eigentlich und wie funktioniert das?

Nach einem kurzen Einblick über Herkunft, Rollenspieler an sich und grundlegende Spielmechanismen und Ziele, wird das System erklärt. Für alles, was nicht durch Gespräche der Charaktere mit den durch den Spielleiter geführten Personen geregelt werden kann, muss mit einem sechsseitigen Würfel eine Probe gewürfelt werden. Zusätzlich ein wenig Fantasie - mehr braucht man nicht, um einen schönen Abend mit diesem Spiel zu genießen.

Für alle Spieler, die sich nun vielleicht auch an die „etwas komplexeren“ Systeme trauen wollen, bietet das E. R. S. T. E. noch einen Überblick über die verbreiteten Rollenspiele auf dem deutschen Markt. Dazu gibt es einige Adressen, wo man mehr zum Thema erfahren kann. Ein gelungenes Einsteigerregelwerk, das gleichzeitig versucht eine Lanze für das verfemte Rollenspiel zu brechen.

Tanja Weber

DSA: Die Einsiedlerin
(Fantasy Productions; Autor: Florian Don-Schauen Für 3 - 5 Einsteiger-Helden; ab 14 Jahre)

Die Einsiedlerin setzt die Spielstein-Kampagne als zweites Abenteuer nach Der Alchemyst fort: Die drei ersten Teile dieser Kampagne sind auch einzeln spielbar, allerdings entgeht den Spielern einiges an Spielspass, wenn sie nicht die komplette Reihe durchspielen können.

In Die Einsiedlerin werden die Helden überraschend mit einer Trollfamilie konfrontiert, durch die sie sich mit einem Male in einem weit umfangreicherem Abenteuer als zuerst vermutet befinden. Sie geraten in ein Tal in dem nichts, aber auch gar nichts so ist, wie es sein sollte.

Die Einsiedlerin bietet für den Spielleiter umfangreiches Material und etliche Hinweise, wie er gewisse Situationen nun und in Zukunft handhaben könnte. Dieses Abenteuer gestaltet sich aber sehr kompliziert, wenn sich ein Druide in der Abenteuergruppe befindet

Dirk Walterscheidt

Cthulhu: Auf den Inseln
(Pegasus Spiele)

Auf den Inseln beinhaltet drei Abenteuer, die mit kleinen Veränderungen unabhängig voneinander oder auch als zusammenhängende Kampagne gespielt werden können. In den 20er Jahren werden die Charaktere auf einigen Nordseeinseln in seltsame Ereignisse verwickelt, Gegenden, in denen schon immer dunkle Legenden weitererzählt werden.

Ein sehr umfangreicher Kampagnenband, der mit sehr vielen Details zu einem großen Gesamtbild zusammengefügt wird. Die Autoren der einzelnen Abenteuer haben sich große Mühe gegeben, den Cthulhu-Mythos in ein authentisches Deutschland der 20er Jahre einzufügen, sodass man wirklich ein Gefühl für diese Zeit bekommen kann - natürlich mit dem zusätzlichen finsteren Aspekt Cthulhus.

Es ist immer wieder erstaunlich, mit welcher Sorgfalt die Cthulhu-Publikationen gestaltet und mit grafisch schönen Handouts versehen werden. Letztlich zählt jedoch die Kampagne - und die ist gut spielbar. Ein Garant für einige finstere Abende an der Nordsee.

Tanja Weber

Das Schwarze Auge - Basisbox 4. Auflage
(Fantasy Productions)

Die Ausstattung der Basisbox zur vierten Auflage des Rollenspiels Das Schwarze Auge ist geradezu reichhaltig. Neben der obligatorischen Farbkarte und einer Hand voll Würfel gibt es Kurzübersichten, Heldendokumente, eine Völkerkarte, ein kleines Heft mit aventurischen Archetypen (typische Heldenfiguren) und eine Gebrauchsanleitung (!), die Um- beziehungsweise Neueinsteiger an die Hand nimmt. Dazu liegt ein Band mit zwei Kurzabenteuern bei, die in die neue Regelwelt einführen. Eine Kurzübersicht gibt alle wesentlichen Änderungen zur dritten Regelauflage wieder. Herz der Box ist aber das 160 Seiten dicke Regelheft.

Inhaltlich hat sich einiges getan. Die Heldenerschaffung ist mit den neuen Regeln wesentlich komplexer und komplizierter geworden. Wichtig ist zunächst, dass Heldenfiguren nicht ausgewürfelt werden, sondern im Baukastenprinzip je nach Wunsch des Spielers ausgestaltet werden können.

Das Spiel ist zwar das Alte geblieben, doch haben sich allein mit der Charaktererschaffung so viele Dinge geändert, dass Neueinsteiger ältere Abenteuer nur unter Schwierigkeiten spielen können, Umsteiger sich an viele Dinge - zum Teil mit schwerem Herzen - gewöhnen müssen. Letztlich haben es Aventurien-Erfahrene aber etwas einfacher. Sie können sich aus den alten und neuen Regeln das für sie Beste heraus picken und nach einer eigenen Mixtur spielen.

Eines der größten Probleme der Basisregeln ist die Beschränktheit auf das Wesentliche. Zwar gibt es mit Schwerter und Helden, Zauberei und Hexenwerk sowie Götter und Dämonen für die verschiedenen Heldentypen eigene ausführliche Regelboxen, doch dürften besonders Anfänger an einigen Stellen der Basisbox weiterführende Informationen vermissen.

Insgesamt ist die Basisbox aber eine lohnende Anschaffung, die Änderungen sind weitreichend und überwiegend sinnvoll. Neueinsteiger wie alte Hasen werden aber nicht darum herum kommen, sich intensiver mit den Inhalten der ergänzenden Boxen auseinander zu setzen.

Shadowrun: Das Jahr des Kometen
(Fantasy Productions)

Der Himmel brennt!
2061: 50 Jahre nach dem Erwachen. Der Halleysche Komet zieht an der Erde vorüber. Ein Grund zur Besorgnis? Ein Grund zum Feiern? Oder handelt es sich lediglich um ein bedeutungsloses kosmisches Ereignis? Eins steht fest: Im Jahr des Kometen geschehen seltsame Dinge, ob sie nun durch Halley verursacht werden oder nicht.

Captain Chaos „ich bin überall“ hat für das Shadowland einige interessante Files über die Geschehnisse des Jahres 2061 und 2062 zusammen gestellt. Natürlich steht zunächst Halley mit seiner Historie und seiner Hysterie im Vordergrund, wobei sich Lüge, Aberglaube, Wissenschaft und Wahrheit mischen. Bei den Kons bricht der Sondenwettstreit aus. Jeder möchte der Erste am Kometen sein - und jeder versucht es den Gegnern so schwer wie möglich zu machen ...

Eine neue Mutationswelle, genannt Surge, bricht aus und verursacht eine Welle der Angst und des Hasses gegen alles Andersartige. Wer wird sich als nächstes verändern - und in was? Im Zuge von Surge und den anderen Ereignissen des Jahres 2062 bilden sich neue Gruppierungen und Sekten, die von der Unsicherheit der Meta-Menschen profitieren.

Die Darstellung ist der Ereignisse ist häufig in Shadowfiles verfasst, sodass der Spielleiter daraus Auszüge gut in seine Kampagnen integrieren kann. Am Ende des Quellenbandes finden sich einige regeltechnische Details und Abenteuervorschläge. Spieler sollten sich deshalb gut überlegen, ob sie die Geschehnisse aus erster Hand erfahren möchten oder lieber darauf vertrauen, dass ihnen ihr Spielleiter die Ereignisse in einer spannenden Kampagne weiter gibt.

Im Jahr des Kometen bringt sehr interessante und spannende Veränderungen in das Shadowrun-Universum, die das Spiel bereichern - und sei es nur als Nachricht in den Action-News, um dem Spiel noch mehr Tiefgang zu verleihen.

Tanja Weber

Grenzüberschreitung

Gewalt und Ethik in Rollenspielen

Ein Kommentar von Tanja Weber

Beim Lesen des Vorwortes des Abenteuers Lherata und der Dornenkönig bin ich auf etwas sehr interessantes gestoßen. Dort äußerte sich der Verfasser befremdlich über die Ankündigung eines neuen Rollenspielsystems: Afghanistan D20, ein mir bisher unbekanntes Produkt, das anscheinend direkt die Vorfälle des 11. Septembers und die kriegerischen Auseinandersetzungen in Afghanistan thematisiert.

Man kann über Rollenspiele geteilter Meinung sein, ich habe manchmal das Problem, dass ich eigentlich ein recht friedlicher Mensch bin, aber meine Charaktere im Spiel töten (müssen). Moral und Rollenspiel oder sollte man vielleicht sagen Moral im Rollenspiel ist ein schwieriges Thema. So weit ich das beurteilen kann, hat jedes System Regeln für Kämpfe, die einen mehr und die anderen weniger. Egal ob in einem Fantasy-, Hack and Slay, in einem Science Fiction- oder in anderen Systemen, die vielleicht sogar in der Gegenwart angesiedelt sind: In jedem System gibt es Regeln zum Töten. Ist das verwerflich?

Gewalt im Rollenspiel und in der Realität sind verschiedene Dinge. Es tut gut, manchmal den strahlenden Helden eines Fantasy-Epos darzustellen oder einen modernen Robin Hood im Shadowrun-Universum. Das ist in etwa so, wie einen guten Krimi oder Actionfilm zu sehen, nur das man selbst in der Geschichte steckt, sie direkter miterlebt. In jeder Kultur gibt es Märchen und Göttergeschichten, die teilweise auch zur Unterhaltung dienen. Schon im Kindesalter erfreuen wir uns daran, wenn Kasperle das Krokodil verhaut.

Manch einer mag einwenden, dass Rollenspiele trotzdem die Gewaltbereitschaft erhöhen, in Einzelfällen würde ich dem sogar zustimmen, aber es ist kein Regelfall. Nach dem Kasperltheater ziehen Kinder nicht los, um „Krokodile“ zu verprügeln und ich gehe nicht nach dem Rollenspiel Menschen töten. Denn eigentlich wissen wir, dass Spiel Spiel ist und Realität Realität.

Genau hier kommen wir zurück zu Afghanistan D20. Mit einem solchen Rollenspiel geht man zu weit: Da kämpft man auf Seiten der ach so guten Nord-Allianz gegen die ach so bösen Terroristen. Eine eindeutige politische Stellungnahme, bei der das Elend der Bevölkerung unbeachtet bleibt. An dieser Stelle soll es keine politische Diskussion über den Sinn und Zweck von Kriegen, speziell diesem, geben, ich möchte nur daran erinnern, dass es immer mindestens zwei Seiten gibt, die man beachten muss. Ein Rollenspiel, das gedankenlos eine Seite als die gute darstellt, sollte mit Vorsicht genossen werden.

Die Verquickung von rollenspielerischen Elementen wie Gewalt und Töten mit der realen Welt wird hier letztlich zu einem ethischen Problem. Jeder kann sich in Fantasiewelten im Grunde ganz bewusst vom realen Handeln distanzieren und dort Held sein, Zauberer oder vielleicht Vampir. Systeme wie Hyperborea sind dabei meiner Meinung nach sogar gewaltverherrlichend und sexistisch, aber immer noch fiktiv. Ein Rollenspiel, dass aktuelle weltpolitische Konflikte einseitig und zu Lasten der in der realen „Spielwelt“ lebenden Menschen nachzeichnet, überschreitet jedoch die Grenze zum tolerierbaren Rollenspiel. Und dabei ist es völlig gleichgültig, welche Seite die gute ist. Hier sind Spiel und Realität verwischt, Gewalt und Töten überschreiten die ethischen Grenze, die sich Rollenspiele durch Fiktion selbst gesetzt haben.

Games Day mit Besucherrekord

Großkampftag für Tabletopspieler: Der Games Day 2003 stand wieder ganz im Zeichen dessen, was der Veranstalter gerne das „Games Workshop-Hobby“ nennt. Bis in den späten Sonntagnachmittag konnten sich an 21 Spieltischen rund 3000 (Vorjahr: 2600) Hobby-Generäle aus ganz Deutschland und dem europäischen Ausland in Warhammer, Warhammer 40.000, Epic 40.000, Der Herr der Ringe oder Blood Bowl miteinander messen (Foto unten).

Besonderes Aufsehen erregte dabei die maßstäbliche Nachbildung der Feste von Helms Klamm aus dem zweiten Teil der Herr der Ringe-Verfilmung, für die ein Mitarbeiter der Erfurter GW-Filiale in nur zwei Wochen die rekordverdächtige Zahl von 1500 „Uruk Hai“-Miniaturen bemalt hatte.

Höhepunkt des Schlachtgetümmels war aber das Endspiel der Sturm des Chaos-Sommerkampagne, bei dem kampferprobte Games Workshop-Mitarbeiter gegen die Chaos-Horden von Hobby-Spielern aus der ganzen Republik antraten, die bei offiziellen Spiel-Events auf sich aufmerksam gemacht hatten. Denkbar knapp behielt am Ende das GW-Team mit seiner imperialen Armee die Oberhand.

Bis zum Stichtag am 24. August waren zuvor mehr als 200.000 Partien von über 60.000 Einsendern per Online-Formular an die Düsseldorfer GW Deutschland-Zentrale eingesandt worden. Ihre Auswertung wird in einigen Wochen darüber entscheiden, wie es mit dem Warhammer 40.000-Universum weitergeht - und zwar bindend!

Wer es durch die Trauben von Wartenden schaffte, konnte die Ehrengäste Pete Haines (W40K-Spieldesignerteam), Karl Kopinski (Illustrator), Keith Robertson (‘Eavy Metal-Painter), Graham McNeill (Romanautor) und Aly Morrison (Sculptor) über ihre Arbeit ausfragen - wobei sie alle von einem Überraschungsgast in den Schatten gestellt wurden: dem riesenhaften Chaos-Warlord Engra Todesklinge (Foto oben), seines Zeichens Vernichter von Praag und Titelheld des Armeebuchs Horden des Chaos.

Emsiges Schubsen und Drängeln herrschte auch im Saal mit den Exponaten für die Golden Demon-Verleihung. In drei von 15 Kategorien konnte hierbei Florian Kniep eine der begehrten Statuetten erringen, was ihm darüber hinaus das handgeschmiedete „Slayer Sword“ des Gesamtsiegers einbrachte.

Beim Gewandungswettbewerb ging jedoch ausgerechnet die wohl meistfotografierte Verkleidung des diesjährigen Games Day leer aus. Unter allgemeinem Kopfschütteln wurde der Space Wolves „Wolfscout“ von der Jury auf die Plätze verwiesen.

Heiko Frings,
von der mit uns befreundeten Spiele-Seite
http://www.spielonaut.de

Fotos: Games Workshop

Sind Spiele zu teuer?

Spiele sind teuer geworden. Natürlich gibt es Ausnahmen, doch der Trend scheint unübersehbar. Da kosten die „großen“ Neuheiten zwischen 30 und 35 Euro. Waren Neuheiten vor zwei bis drei Jahren noch für 50 Mark im Spiele-Fachgeschäft (!) zu haben, liegen vergleichbare Spiele jetzt bei umgerechnet bei etwa 60 Mark, was einer Steigerung von immerhin um die 20 Prozent entspricht. Gleichzeitig munkeln Experten von Umsatzeinbußen einiger Verlage in einer Größenordnung von bis zu 40 Prozent.

mos meint dazu: *„Man war geradezu ängstlich darauf bedacht, bestimmte ‘Schallgrenzen’ nicht zu übersteigen. War da zum Beispiel ein Spiel, das bei normaler Kalkulation 53 Mark hätte kosten müssen, so drückte man es auf Teufelkommraus so hin, dass der empfohlene Ladenpreis bei nur 49 Mark lag.“* Bert Nilgen von Piatnik Deutschland sieht die momentane Preisgrenze bei 30 Euro. *„Es können nur wenige Spiele diesen Rahmen verlassen. Sonderthemen wie Wer wird Millionär etc. Es wird immer schwieriger, bei stei-*

Preis von 89 Mark machbar, weil man hier von vornherein von einer 100.000er Auflage ausgehen durfte. Hätte es sich um ein Spiel gehandelt, dessen Startauflage bei 10.000 liegt, hätten die Sternenfahrer *mindestens 149 Mark kosten müssen“*

Ein extremes Beispiel für überraschend niedrige Preise ist dagegen *Carcassonne - Die Jäger und Sammler,* das im Schnitt für knapp 13 Euro zu haben sind. Aber auch ein niedriger Preis wie der von *Carcassonne* hat Wirkung auf den Spielemarkt.

Umstrittene Preispolitik unter der Lupe

Mit den Anstiegen setzt sich ein Trend fort, der bereits in den letzten Jahren langsam zu höheren Preisen führte. Ursachen dafür gibt es viele: Angefangen bei gestiegenen Preisen für Material über ein gewissen Nachholbedarf an Preissteigerungen bis hin zu zurückgehenden Auflagenzahlen.

Besonders die Preise für Pappen sind mehrfach nach oben gegangen. Höhere Herstellungskosten sind also einer der Gründe für den Preisanstieg.

Doch einer der Hauptgründe für die Preise ist der Nachholbedarf der Hersteller. Da wurden über Jahre Spielepreise mit Mühe und Not unter der psychologischen Grenze von 50 Mark gehalten. Vor dem Hintergrund gestiegener Kosten für Material und Herstellung ist das nicht länger realisierbar. Fritz Gruber von Kos-

genden Kosten vom Roh- oder Vormaterial, komplexe Spiele innerhalb der 30-Euro-Grenze herzustellen.“

Ein weiterer wichtiger Grund für steigende Preise sind die Rückgänge der Auflagen für Spiele. Viele Verlage stellen nur noch eine Startauflage von wenigen tausend Exemplaren her, um nicht für die Tonne zu produzieren. Ein schönes Beispiel für den Einfluss der Auflage gibt Fritz Gruber: *„Ein Spiel wie* Die Sternenfahrer von Catan *war auch nur deshalb zu einem*

Mit solchen Preisen kämpfen die Spielehändler um ihre Kunden. Es findet unter den Einzelhändlern ein harter Konkurrenzkampf statt, der fast nur über den Preis ausgetragen werden kann. Thomas Becher, Geschäftsführer von Spielenet.de, erklärt dazu: *„Gerade für den Online-Handel kann ich sagen, dass einige kleine Händler mit wenig Service und Dumping-Preisen den Markt unnötig kaputt machen.“*

Harald Bilz vom Heidelberger Spieleverlag beklagt sich ebenfalls über das Preisniveau für Spiele: *„Wer heute noch einen Spieleladen eröffnen möchte braucht eine Menge Enthusiasmus, genügend Kapital und einen langen Atem. - Mir fallen spontan zirka 100 Warengruppen ein, die einfacher zu verkaufen und deutlich profitabler wären.“*

Dass es dem Markt in Deutschland nicht besonders gut geht, merken vor allem ausländische Hersteller, die das deutsche Preisniveau nicht alten können. Ähnliches gilt auch für viele deutsche Kleinverlage, die sich höhere Preise wünschen, um preislich mit gleichen Mitteln wie die Großen kämpfen zu können.

Hier stellt sich jedoch ein ganz anderes Problem. Besonders Kleinverlage leiden unter einem schweren Zugang zum Handel und damit zu den Spielern. Uwe Himmelreich von Good Ideas erklärt dazu: *„Es ist in Deutschland wahnsinnig schwer, seine Produkte in den Handel zu bringen. Da kann das Produkt noch so gut sein, der Großteil des Handels bewegt sich nicht.“*

Das klingt alles paradox. Einerseits steigen die Preise, andererseits beklagen sich viele über ein zu niedriges Preisniveau. Der deutsche Spielemarkt scheint an einem Scheidepunkt zu stehen. Können die Verlage das derzeitige niedrige Niveau weiter halten, ohne wirtschaftlichen Schaden zu nehmen oder müssen die Preise noch viel stärker steigen, als es momentan das Gefühl vieler Käufer ist?

Harald Bilz hat eine klare Meinung und appelliert an die Spieler: *„Ein etwas höheres Preisniveau wäre bitter nötig. - Liebe Spieler, Ihr sägt an dem Ast, auf dem Ihr sitzt. Wenn der Handel und Verlage an den Spielen kein Geld mehr verdienen können (ich rede hier nicht von reich werden!), dann ist es bald aus mit den vielen tollen Neuheiten jedes Jahr...“*

Vergessen sollte man auch nicht, dass deutsche Spiele einen hohen Qualitätsstandard haben. Nicht umsonst sind German Games im Ausland zu einem Markenzeichen geworden. Unter anderem Jo Nikisch von Abacus weist völlig zurecht darauf hin und erläutert: *„Das betrifft sowohl die Spielideen wie auch die Ausführung und das sogar bei Kleinstverlagen.“* Volker Schäfer vom Bambus Spieleverlag äußert sich in die gleiche Richtung: *„Die einfache Wahrheit ist im Prinzip ja jedem bekannt: Wer billige Spiele will, soll billige Spiele kaufen; wer hochwertige Spiele will, soll hochwertige Spiele kaufen. Beides zusammen geht zumindest auf Dauer nicht.“*

Vielleicht hilft ein Blick auf andere Konsumgüter: Der Vergleich zu einem Kinobesuch, einem Konzert oder einem Buch. Wenn man für ein gutes Spiel 30 oder 35 Euro bezahlt, scheint das eine vergleichsweise günstige Anschaffung zu sein, denn ein schön ausgestattetes Spiel mit einem großen Spielreiz wird sicherlich über Jahre immer mal wieder aus dem Regal geholt - und für kommunikative und schöne Spieltreffen mit gleich gesinnten Menschen sorgen. Dieser ganz besonderen Eigenschaft des Kulturgutes Spiel sollte man sich nicht nur als „Fan“ bewusst sein.

Michael Weber

Gulo Gulo: Wackelkandidat!

Unser Vielfraß Klein-Gulo kann seine Tatzen einfach nicht von den Eiern der Sumpfhühner lassen. Jedoch wurde er beim Eierklauen erwischt und eingesperrt. Die Spieler versuchen nun, Klein-Gulo zu befreien. Dies gelingt ihnen, indem sie das Klein-Gulo-Plättchen finden. Aus vier der Wegeplättchen wird ein Zielstapel gebildet. Und genau in diesem Stapel ist Klein-Gulo versteckt worden.

Die restlichen Wegeplättchen bilden einen verdeckten Weg hin zu diesen Stapel. Neben diesem Weg befindet sich ein Nest mit 22 verschieden großen und farbigen Eiern. Ein Spieler beginnt und deckt das erste der verdeckten Wegeplättchen auf. Um dieses Plättchen nun betreten zu dürfen, muss er, entsprechend der aufgedeckten Farbe, mit der Hand eines der Eier aus dem Nest fischen. Dabei darf kein anderes Ei herausfallen, und auch die Alarmanlage darf nicht ausgelöst werden. Denn ansonsten muss rückwärts gezogen werden.

Wie war das? Alarmanlage? Ja genau! Eierdiebe aufgepasst! Das Nest ist tatsächlich Alarm gesichert. Geht man nämlich allzu forsch an die Sache heran, fällt ein so genannter Alarmstab aus dem Nest. Hier ist schon eine sehr ruhige Hand und ein wenig Fingerspitzengefühl nötig, um erfolgreich zu sein.

Der nächste Spieler kann nun wieder das nächste verdeckte Wegeplättchen aufdecken oder alternativ auch ein bereits aufgedecktes Plättchen wählen. So kommt auch er voran, darf dadurch jedoch das zu ziehende Ei bestimmen. Von dieser taktischen Möglichkeit sollte man so oft wie möglich Gebrauch machen, man kann dadurch oft sehr große Strecken zurücklegen und dabei noch gleichzeitig die Farbe des nächsten Eis wählen. Sobald ein Spieler am Zielstapel angekommen ist und dort nach erfolgreichem Aufdecken der Plättchen Klein-Gulo gefunden hat, gewinnt er das Spiel.

Der Zoch Verlag bleibt seinem eingeschlagenen Weg treu und hat hier mit einer unverbrauchten Spielidee eine gelungene Mischung aus Geschicklichkeits- und Laufspiel kreiert. Die Altersangabe „ab fünf Jahren“ geht in Ordnung, und das Spiel funktioniert tatsächlich in jeder Spielerzahl recht gut. Das gesamte Design und das Spielmaterial ist gelungen und passt sehr gut zum eigentlichen Spiel. Obwohl sich Gulo Gulo in erster Linie als typisches Kinderspiel präsentiert, werden hier auch Erwachsene mit einer ruhigen Hand garantiert dem Spielreiz erliegen. Zapp Zerapp startete einen Angriff auf das gute Gehör, Gulo Gulo verlangt die ruhige Hand. Jedermann, der Freude an solchen Spielen hat, kann hier zugreifen.

Armando Schmidt

Herstellerangaben

Verlag: Zoch
Autor: Wolfgang Kramer/Hans Raggan/Jürgen Grunau
Spielerzahl: 2 - 6
Alter: ab 5 Jahre
Dauer: 15 - 20 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01402001&pnr=10110462.htm

Wie das Auto aus der Parklücke kommt

Rush Hour: Phänomen für alleine

Es ist eigentlich nur ein Haufen Plastik mit ein paar Karten und dennoch das wohl bekannteste und kultigste Schiebespiel überhaupt: Rush Hour von Binary Arts. Die Idee ist so simpel wie genial. Auf einem Spielbrett (natürlich aus Plastik) werden Autos und LKWs (beide aus - na? - genau: Plastik!) so platziert, dass einem kleinen roten PKW der Weg zum Ausgang versperrt ist. Der Spieler muss nun diesem PKW den Weg zum Ausgang eröffnen. Hin und her werden nun die Wagen auf dem Brett bewegt, bis das kleine Rote endlich zum Ausgang fahren kann.

Der Clou am Spiel ist, dass man Aufgabenkarten abarbeiten muss. Diese beginnen ganz harmlos mit einfachen Stellungen der Wagen, die leicht aufzulösen sind, womit der Weg für unser rotes Auto mit einer Hand voll Zügen frei gemacht ist. Doch schon nach wenigen Karten der Anfänger-Stufe werden die Aufgaben komplexer und schwieriger. „Das Blaue nach vorne, den gelben LKW nach links, in die frei gewordene Lücke das rosafarbene Auto, jetzt müsste doch - Mist, klappt nicht. Das Ganze zurück in die Ausgangsposition.“ Schon die Karten der zweiten Schwierigkeitsstufe sind nicht ohne und bedeuten für manchen Rush-Hour-Fahrer das Ende der eigenen Kombinationsfähigkeit. Gerade diese Kombinations-Logik ist es, die dafür sorgt, dass man stundenlang an dieses Spiel gefesselt ist und sich einfach nicht der Faszination des Möglichen und unmöglich Scheinenden entziehen kann.

Der hinter Rush Hour stehende Mechanismus ist nicht neu. Schiebespiele gibt es seit langem, aber hier hat es ein Hersteller verstanden, den Mechanismus in eine handfreundliche Form zu bringen (trotz des Plastiks) und die Freude über die gefundene Lösung in weitere Herausforderungen umzuwandeln.
Diese Herausforderungen enden im Grundspiel nach jeder Karte, spätestens nach Lösung der paar Dutzend beiliegenden Aufgabenkarten muss aber Nachschub her. Den stellt man den Fans dieses Spiels gerne zur Verfügung: Auf dem Markt sind weitere Aufgabenkarten, andere Themenumsetzungen und Erweiterungen. Interessant ist zum Beispiel Rush Hour-Safari. Dabei wird ein neues Feature in den ansonsten identischen Mechanismus eingebettet: Die Drehung des Autos innerhalb des Feldes. Konnte man vorher nur in die vorgegebene Richtung vor oder zurück, kann man den bei Safari zu befreienden Jeep (und einen Blockadespielstein) auch am aktuellen Standort einfach um 90 Grad drehen. Das ermöglicht dem Spieler mehr Möglichkeiten, aber die Aufgaben werden dadurch nicht leichter.

Der Erfinder Nob Yoshigahara hat wirklich ganze Arbeit für Solo-Spieler geleistet: Anfangs will man testen, dann noch ein Mal und dann noch ein Mal und dann ist man an einem Punkt angelangt, an dem man wirklich gefordert ist - da will man doch erst Recht nicht aufhören.

Michael Weber

Links zum Thema

Interessante Seiten zu Rush Hour und ähnlichen Denksport-Spielen sind unter anderem:
http://www.binaryarts.com (Hersteller)
http://ww.puzzleworld.com (feine Rätseleien)
http://www.reich-der-spiele.de/Solospiele.php (unsere Soloecke)

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01410701&pnr=10110462.htm

Nachgebessert zur Auszeichnung

Viva Topo: Aus die Maus

Vva Topo - ein sehr internationaler Titel für ein Spiel mit dem klassischen Thema „Katz-und-Maus“. Jeder Spieler versucht mit seinen vier bis fünf (je nach Spielerzahl) Mäusen möglichst viele und wertvolle Käsestücke zu ergattern. Verfolgt werden die Mäuse von der Katze. Sie startet zwar hinter den Mäusen, holt aber meistens je nach Würfelwurf (zwei Seiten des Würfels führen dazu, dass die Katze gezogen wird) früher oder später aber ein paar Mäuse ein. Alle diese Mäuse sind gefangen und damit aus dem Spiel.

Auf dem Weg ins Schlaraffenland (=Ziel) liegen in vier Spielplanecken und im Ziel jeweils Käsestücke. Der Wert dieser Käsestücke beträgt im ersten Zimmer nur 1 und steigt dann bis zum Wert von 6 im Ziel an.

Anfangs droht von der Katze noch keine Gefahr, die Mäuse können sich relativ gelassen auf den Weg machen. Irgendwann kommt sie dann aber doch näher und - was besonders zu beachten ist - nach etwa einer Umrundung des Spielplanes verdoppelt sie sogar ihre Geschwindigkeit. In diesen Momenten kann schon große Hektik unter den Mäusen aufkommen und sie stürzen dann auch in weniger lukrative Zimmer, um sich nach dem Motto „Der Spatz in der Hand ...“ wenigstens die dort liegenden Käsestücke zu sichern.

Obwohl der Würfel, durch den die Mäuse bis zu sechs Felder weit ziehen dürfen, eine ganz entscheidende Rolle spielt, sind in diesem Spiel auch taktische Überlegungen notwendig. Riskiere ich es auch kurz vor der Katze herzulaufen, um vielleicht doch noch ein größeres Käsestück zu ergattern oder sogar das Ziel zu erreichen, oder gebe ich mich auch mit weniger wertvollen Stücken zufrieden? Ziehe ich immer die hinterste meiner Mäuse oder „opfere“ ich sie, um die vorne liegenden weiter zu bringen?

Gewonnen hat, wer in der Summe die meisten Käsestückchen ergattert hat - also nicht unbedingt derjenige, der die meisten Mäuse ins Ziel bringen konnte.

Das Spiel erinnert vom Mechanismus stark an Mitternachtsparty beziehungsweise Hugo, das Schlossgespenst, ist aber

Thema Qualität

Viele Stimmen gab es zu den Mäusen, die nicht so recht stehen bleiben wollten. Der Verlag hatte sich die Kritik sehr zu Herzen genommen und die Standfestigkeit der kleinen Holz-Nager erheblich verbessert.

Auch Dank dieser Verbesserung ist Viva Topo zu einem würdigen Kinderspiel des Jahres 2003 gewählt worden.

sowohl vom Thema als auch von der Aufmachung her kindgerechter.

Das Material ist hochwertig und wunderschön: Die Katze und die Mäuse sind aus lackiertem Holz und haben Schwänze und Nasen aus Textilmaterial und Filzohren. Es gibt nur ein kleines Manko: Die Mäuse stehen aufgrund ihrer relativ kleinen Standfläche nicht richtig gut, sie fallen leicht um (siehe Anmerkung im Kasten zur Qualität).

Die Anleitung ist ausführlich und die Altersangabe kommt in etwa hin, auch wenn man Vierjährigen sicher den ein oder anderen taktischen Tipp geben sollte.

Obwohl Viva Topo nicht unerheblich vom Glück bestimmt wird, hat man Entscheidungsmöglichkeiten, die auch von kleineren Kindern schon sehr gut erkannt und wahrgenommen werden. Wenn die Katze näher kommt, entsteht Spannung und lustige Hektik. Sogar leichte kooperative Aussagen wie: „Hoffentlich kommt uns die Katze nicht näher!“ und ähnliches sind zu hören. Die meisten unserer Testspieler wollten das Spiel immer und immer wieder spielen. Und diesem Wunsch zu entsprechen ist nicht sehr schwer, denn das Spiel macht wegen der Entscheidungsmöglichkeiten auch Erwachsenen Spaß! Insgesamt ein richtig tolles Kinder- oder besser gesagt: Familienspiel. Ein ganz großes Lob für dieses tolle Spiel!

Beate und Hans Schmidt

Herstellerangaben

Verlag: Selecta Spielzeug
Autor: Manfred Ludwig
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 4 Jahre

Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01407601&pnr=10110462.htm

Eine Insel mit zwei Bergen?

Die Kinder von Catan: Der Klassiker für Kinder!?

Viele Erwachsene werden sich über das Erscheinen einer Kinder-Version des Siedler-Spieles freuen – lässt dies doch die Hoffnung zu, dass Fragen wie „Ihr spielt schon wieder das schöne Spiel mit der Insel – kann ich da endlich mal mitspielen?“ und ähnliche aufhören und die Kinder glücklich ihre eigene Version spielen. Aber kann sich diese Hoffnung mit Die Kinder von Catan erfüllen?

Beim ersten Blick in die Schachtel fällt sofort das wunderschöne Spielmaterial auf: Ein drehbarer, stimmungsvoll und hübsch gezeichneter Spielplan, kleine Holz-Rohstoffe in drei Arten (Ziegelsteine, Holz und Getreide) und bedruckte, zweifarbige Holzgebäude für ein richtiges kleines Dorf mit Schule, Kirche und Rathaus. Auf dem in sich drehbaren Spielplan sind mehrere Öffnungen zur Aufnahme der Spielfiguren und der Rohstoffe. Diese Rohstoffe werden im Laufe des Spieles von jedem Spieler in seinem stilisierten Handwagen gesammelt.

Immer wenn ein Kind an der Reihe es, würfelt es und dreht den Spielplan entsprechend weit. Für alle Spieler gilt dann: wenn die eigene Figur dann neben Rohstoffen zum Stehen kommen, darf man diese einladen – vorausgesetzt man hat den entsprechenden Rohstoff noch nicht. Bleibt die Spielfigur bei dem bösen Erik (der gerade mal wieder das böse Räuberspiel spielt ...) stehen, muss ein Rohstoff abgegeben werden.

Sobald ein Kind alle drei Rohstoffe in seinem Handwagen hat, darf es eines seiner vorher verteilten (je nach Spieleranzahl drei bis sechs) Gebäude bauen. Die Rohstoffe werden in den Spielplan zurückgestellt und man macht sich erneut ans Sammeln. Wenn irgendwann alle eigenen Gebäude verbaut sind, darf man sich das Rathaus vornehmen. Wer dieses dann gebaut hat, ist Sieger des Spieles.

Einige Anleihen an das „Siedler für Große“ sind natürlich vorhanden: Das Sammeln der Rohstoffe, das Bauen durch Einsatz der Rohstoffe und der Räuber (alias Erik). Allerdings fehlen sämtliche taktischen Überlegungen und der Handel mit Mitspielern. Für die Zielgruppe des Spieles ist das natürlich in Ordnung, allerdings besteht etwas die Gefahr, dass die allererste Begeisterung aufgrund des schönen Materials und der netten Einführungsgeschichte in der Spielregel relativ schnell verfliegt. Dies sollte einem Kauf aber nicht entgegen stehen, zumal das Spielmaterial die Kinder im Anschluss an das eigentliche Spiel zu einer weiteren Beschäftigung einlädt.

Alles in allem ein nettes Spiel für kleinere Kinder mit ausgesprochen aufwändigem und schönem Material. Allerdings bleiben einige Kinderjahre „siedlermäßig ungelöst“, weil die Kids ab etwa sechs Jahren das Interesse an Die Kinder von Catan schnell verlieren werden.

Beate und Hans Schmidt

Herstellerangaben

Verlag: Kosmos
Autor: Klaus Teuber
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 4 Jahre
Dauer: 15 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01409601&pnr=10110462.htm

Wo lang, Edelmann?

Ruhmreiche Ritter: 3D-Memory zum Anfassen

Wer auf der Suche nach einem Familienspiel für sich und seine Kinder im Vorschul- oder Grundschulalter ist, ist mit Ruhmreiche Ritter gut beraten. Ein Spiel, das die Kleinen nicht überfordert und auch den Großen immer neuen Spielspaß bietet.

Es geht darum, seinen Ritter durch ein Labyrinth zu führen. Das Labyrinth wird für jedes Spiel neu aufgebaut und außerdem im Spielverlauf ständig verändert. Dabei entstehen immer neue Spielfelder, sodass das Spiel nicht nach einer oder zwei Spielrunden langweilig wird.

Manch einer mag sich jetzt an Das verrückte Labyrinth erinnert fühlen, die neue Spielidee besteht hier aber darin, dass niemand seinen Ritter selber setzen darf. Wer an der Reihe ist, muss eine Augenbinde aufsetzen und einem seiner Mitspieler sagen, wie der Ritter durch das Labyrinth ziehen soll. Wer nicht aufpasst, erlebt eine böse Überraschung. Aber nicht nur die Spannung steigt durch diese Regel, gefördert wird so auch das Vertrauen in die Mitspieler.

Die Spielanleitung ist verständlich und übersichtlich. Außerdem bietet sie neben dem oben beschriebenen Einstiegsspiel noch weitere Varianten mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Schulkinder werden von dem Schlossgespenst Gunilla begeistert sein, das die Ritter verscheucht und so ordentlich Bewegung ins Spiel bringt. Wer es noch etwas komplizierter mag, kann zusätzlich versteckte Geheimtüren benutzen.

Das Spielmaterial ist grafisch sehr schön gestaltet und regt durch viele Details auf den Labyrinthkarten und dem Spielplan dazu an, neue Regeln zu erfinden oder die bestehenden zu erweitern. Das Spielmaterial ist nicht nur hübsch anzusehen: Alle Teile sind sehr stabil und gut greifbar, sodass sie gut in Kinderhände passen. Ebenfalls kindgerecht ist die kurze Spieldauer von weniger als 30 Minuten, die dem begrenzten Konzentrationsvermögen kleiner Kinder entgegenkommt.

Ruhmreiche Ritter ist ein gelungenes Familienspiel, das auch nach mehreren Spielrunden immer wieder spannend ist und darüber hinaus verschiedene interessante Spielvarianten anbietet.

Heike und Andreas Bolle

Herstellerangaben

Verlag: Haba
Autor: Roberto Fraga/Ode l'Homer
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 5 Jahre
Dauer: 20 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01300901&pnr=10110462.htm

Lauras Sternenspiel: Der Fühlbeutel

Lauras Sternenspiel ist ein Tastspiel, bei dem die Kinder Laura beim Aufräumen helfen. Sie tun dies, indem sie in einem Stoff-Beutel greifen, der in der Mitte durch eine Naht getrennt ist. In den Beutel kommen (Papp-) Gegenstände aus Lauras Zimmer. Bis auf zwei kommt jeder Gegenstand doppelt vor und man sortiert jeweils einen Gegenstand eines Paares in eine Hälfte des Beutels.

Wer an der Reihe ist, greift mit je einer Hand in die Seiten des Beutels und versucht, ein passendes Paar zu erfühlen. Wer am Ende des Spieles die meisten Paare gefunden hat, gewinnt.

Insgesamt sind zwölf Paare enthalten und außerdem zwei Teile, die nur einzeln vorhanden sind. Da manche der Teile sich sehr ähneln, ist das Herausfühlen nicht ganz einfach. Außerdem ist es ungewohnt, mit beiden Händen gleichzeitig zu tasten. Um Frustrationen vorzubeugen, sollte man daher anfangs nur einige Paare in den Beutel legen.

Nach nur wenigen Spielen fällt das Erfühlen aber schon viel leichter und der Spielspaß steigt.

Im Spiel gibt es ein kooperatives Element: Bei jedem falschen Pärchen muss einer Sonne ein Strahl abgenommen werden. Wenn alle Strahlen weg sind, ist es natürlich dunkel und die Kinder haben es nicht geschafft, rechtzeitig vor dem Zu-Bett-Gehen alles aufzuräumen. Dies führt dazu, dass die Kinder mit ihren Mitspielern auf ein passendes Paar hoffen, einem Konkurrenzdenken wird so vorgebeugt.

Das Spielmaterial ist sehr hochwertig, sodass die Papptteile auch längeres „Begrabbeln“ durch kleine Kinderhände überstehen. Gefundene Paare passen in schöne Ablagen. Dies hat den Vorteil, dass die Kinder ein bisschen puzzeln dürfen, ermöglicht es aber auch, das Spiel als ein Lotto-Spiel zu verwenden. Die Motive sind wunderschön gestaltet und sehr stimmungsvoll. Die Spielregel ist ausführlich und sehr gut verständlich. Außerdem liegt noch eine Kassette bei. Letztlich ist in der Spielregel die Geschichte von „Lauras Stern“ abgedruckt und illustriert.

Neben der Lotto-Spiel-Variante wird noch eine „Ich sehe was, was du nicht siehst“-Variante und eine weitere (schwierigere) Abwandlung vorgestellt, bei der genau vorgegeben wird, welches Paar als nächstes gefunden werden muss.

Alles in Allem ein wunderschönes Spiel, bei dem alles passt: Spielreiz, Thema, Material und Lernfaktor (der Tastsinn wird sehr gut geschult, besonders weil beide Hände gleichzeitig eingesetzt werden müssen). Selbst Eltern macht das Spiel Spaß - und es ist wirklich nicht ganz leicht, sich nicht zu „verfühlen“ und ein passendes Paar herauszuziehen. Ein ganz großes Lob für dieses schöne Spiel!

Beate und Hans Schmidt

Herstellerangaben

Verlag: Amigo
Autor: Rüdiger Husmeier
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 4 Jahre
Dauer: 20 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/1298701&pnr=10110462.htm

Magnetische Gespensterjagd

Schloss Schlotterstein: anziehende Abenteuer

Auf Schloss Schlotterstein herrscht große Aufregung! Die kleinen Gespenster haben heute ihre Abschlussprüfung im Spuken. Bevor es aber richtig losgeht, werden vier Füßchen unter dem Schachtelboden befestigt und mit vier Innenwänden ein schnuckeliges Schloss gebaut. So erhält man ein hübsch anzuschauendes Spiel in der Schachtel, das sofort zum Loslegen animiert. Mit Hilfe des magnetischen Geisterstabes, der unterhalb des Schlosses hin- und herbewegt wird, kann der Spieler ein ebenfalls magnetisches Gespenst im Schloss umherspuken lassen.

Der Spieler zieht vom verdeckten Kartenstapel eine der 36 Gemäldekarten. Er versucht nun, den auf der Karte abgebildeten Schlossbewohner im Schloss wiederzufinden und rauscht danach schnellstmöglich mit seinem Gespenst los, um diesem vermeintlichen Opfer einen gehörigen Schrecken einzujagen. Während der Jagd durch das Schlossgemäuer läuft eine Sanduhr, und solange die Zeit läuft, darf man versuchen, so viele Gemäldekarten wie nur irgendwie möglich umzudrehen und jeweils die darauf abgebildeten Schlossbewohner zu erschrecken. Bei Erfolg darf man dann jeweils die erschreckte Gemäldekarte an sich nehmen. Sobald jedoch das letzte Sandkorn dahingeschwunden ist, ist der ganze Spuk vorbei und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen hat, wer nach der dritten Spielrunde, die meisten Gemäldekarten besitzt. In der vorbildlichen Spielanleitung ist noch eine leicht abweichende Spielvariante und zusätzlich sogar noch eine kooperative Spielvariante beschrieben, bei der die Kinder gemeinsam umherspuken können. In einem Zusatzheftchen wird noch die Gruselolympiade, die aus weiteren sechs Spielvarianten besteht, vorgestellt. Hierbei wird auch noch das zusätzliche Spielmaterial, wie die vier magnetischen Kugeln, die neun Goldstücke und eine kleine Schatztruhe verwendet. Man wird in der Spielanleitung sogar noch dazu aufgefordert, weitere Spielvarianten zu erfinden und auszuprobieren.

Bei allzu forschem Vorgehen kann das Gespenst vom Geisterstab springen, und man verliert wertvolle Zeit. Schlimmer noch ist, dass das Gespenst sehr oft in den engen Türbogen hängen bleibt. Damit dann keine Tränen fließen, muss man das Gespenst dann mit der Hand durch die Türen drücken. Auch die neuen unterschiedlichen Spielvarianten wissen nicht alle zu überzeugen. Jedoch ist so für eine gewisse Abwechslung gesorgt und in der Regel auch für jeden etwas dabei.

Ganz klar, Schloss Schlotterstein ist ein typisches Familien-Geschicklichkeitsspiel. Sehr viel Hirnschmalz wird hier keinem abverlangt, dafür aber eine ruhige sichere Hand und ein gutes Augenmass. Besonders für Kinder sind die Spielrunden sehr lustig und spannend. Es macht Ihnen eine Freude, zuzusehen, wie das Gespenst durch das Schloss spukt. Wer diese Art von Spielen mag, kann nun bedenkenlos zugreifen. Die anderen Freunde der klassischen Brett- oder Familienspiele sollten aber vor dem Kauf eine Partie zur Probe spielen.

Armando Schmidt

Herstellerangaben

Verlag: Haba
Autor: Kai Haferkamp/Markus Nikisch
Spielerzahl: 1 - 6
Alter: ab 5 Jahre
Dauer: 5 - 20 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01404201&pnr=10110462.htm

Galaktische Frühreife

Cosmic Encounter: German Game from USA

Cosmic Encounter spielt in einer fernen Zukunft. Jeder Spieler versucht, mit seinen Raumschiffen auf fremden Planeten Basen zu errichten. Wer zuerst fünf solcher Basen sein Eigen nennt, hat das Spiel gewonnen. Natürlich lassen die Besitzer der Planeten einen Fremden dort nicht so einfach landen, und so kommt es ständig zu Kämpfen, um Planeten zu besetzen oder zu verteidigen.

Cosmic Encounter ist an sich kein schwieriges Spiel. Jede Runde spielt sich in den gleichen Phasen ab: Der Zugspieler deckt eine so genannte Schicksalskarte auf, deren Farbe angibt, in welchem Planetensystem er angreifen soll. Dann dürfen Angreifer und Verteidiger andere Spieler einladen, als Verbündete mit ihnen zu kämpfen. Beide Hauptspieler spielen gleichzeitig eine Kampfkarte aus. Gewinner und Verlierer werden nach dem Wert dieser Karten und den zum Kampf eingesetzten Raumschiffen ermittelt. Die Verlierer verschwinden in der "Raumkrümmung". Für erfolgreiche Angreifer gibt es neue Basen, für erfolgreiche Verteidiger neue Karten oder Raumschiffe.

Das ergäbe schon ein nettes und funktionierendes Spiel, aber der eigentliche Clou bei Cosmic Encounter sind die "kosmischen Mächte" von denen jeder Spieler eine verkörpert. Alle Mächte verfügen über eine bestimmte Fähigkeit, die Spielregeln erweitert oder sich über sie hinwegsetzt. So dürfen die "Weisen" sich die Karten andere Spieler ansehen, die "Temponauten" ein unliebsames Kampfergebnis zu korrigieren versuchen. Die "Zombies" sterben nicht (keine Schiffe in die Raumkrümmung) und vieles mehr. 48 solche kosmischen Mächte liegen dem Spiel bei, was über 12 Millionen möglicher Kombinationen ergibt, die jeweils anders verlaufen werden. Zusammen mit weiteren in der Anleitung beschrieben Varianten sorgen die Mächte dafür, dass Cosmic Encounter nicht so schnell langweilig wird.

Sicher, die zufällig gezogenen Karten sorgen für einen nicht geringen Glücksfaktor, aber ein geschicktes Nutzen der Fähigkeiten der kosmischen Mächte und überlegter Umgang mit allen Mechanismen, lassen doch auch Taktik und strategisches Können in erheblichem Maße über den Spielausgang entscheiden.

Schade, dass sich viele Spieler schon im Vorfeld vom Thema und der (nur scheinbaren) Komplexität abschrecken lassen.

Rainer Fieseler

Herstellerangaben

Verlag: EON (Hexagmes; Hasbro)
Autor: Peter Olotka/Jack Kittredge/Bill Norten/Bill Eberle
Spielerzahl: 3 - 6
Alter: ab 12 Jahre
Dauer: 60 Minuten
Spielenet - click & buy:
http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=catalog/1080&pnr=10110462.htm

The Story Of Cosmic Encounter

Als Anfang der Siebziger Jahre die beiden zu dem Zeitpunkt arbeitslosen Amerikaner Bill Eberle und Peter Olotka davon lasen, dass es jemandem gelungen war, durch die Erfindung eines Spiels 50.000 Dollar zu verdienen, wollten sie genau das auch versuchen. Sie begannen mit der Entwicklung eines Science-Fiction-Spieles. Die Zeit zog sich hin, zwei Jahre später kamen Jack Kittredge und Bill Norton hinzu und das Spiel nahm endgültige Formen an: Cosmic Encounter war geboren.

Die Frage, wie man das Spiel nun aber verkaufen sollte, war ein großes Problem. Verlage lehnten ab. So kamen das Team schließlich zu dem Entschluss, das Spiel selbst zu produzieren. Mit Hilfe des Schriftstellers Edward Horn, der das nötige Geld besaß, gründeten sie den Verlag EON und veröffentlichte 1977 Cosmic Encounter.

Der Erfolg war so überwältigend, dass eine ganze Serie von Erweiterungs- und Ausbausätzen erschien. Diese erweiterten das Spielsystem einer Weise, dass es schließlich zu Inkompatibilitäten kam und nicht jede Ergänzung mit jeder anderen zusammen spielbar war.

In Deutschland wurde Cosmic Encounter lange Zeit in Insider-Kreisen als Geheimtipp gehandelt und von Interessierten aus Amerika importiert. Es dauerte lange bist sich 1985 die Firma ASS entschied, Cosmic Encounter als König der Sterne auf den deutschen Markt zu bringen. Allerdings fand das Spiel nicht den gleichen Anklang wie in Amerika, eine - für den Fall eines Verkaufserfolgs in Erwägung gezogene - Möglichkeit, Erweiterungen zu veröffentlichen, wurde schnell wieder fallen gelassen. Bald verschwand auch das Grundspiel wieder vom Markt. Der wesentliche Grund für die geringe Resonanz war sicher die Tatsache, dass König der Sterne nur für maximal vier Spieler vorgesehen war, Cosmic Encounter aber erst mit fünf oder sechs Teilnehmern seinen vollen Reiz entfaltete.

Sechs Jahre später wagte Hexagames einen neuen Versuch. Die amerikanischen Rechte waren inzwischen an die Firma Mayfair übergegangen, die aus der Fülle der Ergänzungen die besten Teile heraus gefiltert und einige Regeln leicht modifiziert hatte, sodass ein rundes Ganzes entstand. Hexagames übernahm diese Ausgabe, die auch für bis zu sechs Spieler geeignet war unter seinem Originaltitel Cosmic Encounter. Da das Spiel unbedingt bis zu den Spieltagen in Essen fertig sein sollte und im Schweinsgalopp produziert wurde, litt das Material. Insbesondere die Farben stimmten in Plan und Karten nicht überein und waren zum Teil nur schwer zuzuordnen. Außerdem fehlte bei den ersten Exemplaren noch die Spielregel und musste nachgeordert werden (die Druckerei war nicht schnell genug fertig geworden).

Mit dieser Ausgabe lag nun aber trotz dieser Mängel eine Version vor, die auch in Deutschland ein Erfolg hätte werden können - wenn nicht Hexagames bald darauf die Pforten hätte schließen müssen und damit der Support für Cosmic Encounter einschlief. So wurde leider auch nichts aus einer geplante Zeitschrift zu Cosmic Encounter: Die Artikel waren zwar schon geschrieben, aber die Zeitschrift erschien nie.

Schließlich startete Hasbro einen dritten Versuch, Cosmic Encounter auf dem deutschen Markt zu etablieren. Dabei wurde das Material in der für diesen Verlag typischen Weise mit viel Plastik mächtig aufgemotzt, worunter aber die Übersichtlichkeit litt. Da Hasbro den von ASS bei König der Sterne gemachten Fehler wiederholte, das Spiel zunächst nur für maximal vier Spieler anzubieten, ist ein erneutes "Ende" von Cosmic Encounter beinahe vorprogrammiert.

Vielleicht war EON mit Cosmic Encounter und den anderen Spielen seiner Zeit voraus oder befand sich im falschen Land. Würden solche Spiele heute in Deutschland erfunden und in einem großen Verlag herausgebracht, fänden sie sicher die verdiente Beachtung.

In den USA finden erst in der letzten Zeit Spiele in dem Genre "German Games" Beachtung. Dort hätten sich Cosmic Encounter gut einordnen lassen. Damals war EON mit seinen Ideen der Zeit voraus.

Rainer Fieseler

Anzeige

KRONBERGER SPIELE

Halle 5
Stand 77

Spielen Sie Rauten?

Rauten sind zwei Dreiecke
Rauten sind schnell
Rauten sind klar
Rauten sind neu
Rauten sind spitz
Rauten sind vielseitig
Rauten sind einfach anders

Rauten? ...einfach spielen!

Auf der Spiel '03 in Essen präsentieren wir auf unserem Stand 77 in Halle 5 Neuheiten und mehr:

- Tom Tube als normale und limitierte Edition mit Zinnastronauten
- Cronberg als normale und limitierte Edition mit einem nummerierten Druck des Grafikers Harald Lieske
- Bonobo Beach als normale und limitierte Edition mit Beachkappe
- Bonobo Beach und Cronberg als PC-Umsetzung von Thomas Rosanski
- jeden Morgen um 10.00 Uhr Sektempfang
- jeden Tag von 11.00-12.00 Uhr Signierstunde mit den Autoren

Das vollständige Programm finden Sie unter: www.kronberger-spiele.de

KRONBERGER SPIELE
R. & T. Goslar GbR
Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg

tel 06173 640349
fax 06173 952227
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

TOM TUBE

von Roland & Tobias Goslar
für 2 Astronauten ab 10
mit 30 Minuten Raumzeit

Ganymed. Tom Tube und Drifting Dave bauen eine Raumstation. Basis und Solar-Module sind fertig. Abwechselnd platzieren Tom und Dave Verbindungsröhren. So schnell wie möglich schweben sie zu ihren Solar-Modulen und wieder zurück. Dabei sammlen sie Energie-, Kontroll- und Alien-Steine für Raumsprünge und schnellere Bewegungen.

Das Spiel enthält 1 Spielplan, 40 Rauten, 42 Spielsteine, 2 Astronauten und 2 Regeln (deutsch/englisch).

CRONBERG

von Roland & Tobias Goslar
für 2-4 Bürger ab 8 mit
20 Minuten Bauzeit

1726. Ein Großteil von Cronberg ist abgebrannt. Nur die Stadtmauer steht noch. Stadtwachen beschützen einzelne Straßenzüge. Während des Wiederaufbaus gilt es, mit der eigenen Familie die wertvollsten Kreuzungen zu besetzen und in der wieder errichteten Stadt Ratsherr zu werden.

Das Spiel enthält 1 Spielplan, 28 Rauten, 16 Spielsteine, 4 Zählsteine und 4 Regeln (deutsch/englisch/französisch/italienisch).

BONOBO BEACH

von Roland & Tobias Goslar
für 2-4 Sonnenanbeter ab 8
mit 20 Minuten Strandzeit

"149°West, 17°Süd", die letzten Worte eines Sterbenden. Oktober 2003, der Diesel blubbert. Eine kleine Insel am Horizont. Ist es Bonobo, das letzte Paradies? Der Sand knirscht unter dem Rumpf der Yacht. Ein Hauch von Bier und Sonnenöl liegt in der Luft. Deine Freunde springen über die Reling, rennen los. Ein freier Fleck wird sich schon finden.

Bonobo Beach und Cronberg sind die gleichen Spiele. Nur Grafik und Thema sind verschieden.