Ausgabe 2 06/2004

kostenlos

Reich der Spiele

Spiel-II-Zine

Spieletests:
Für Kinder, Familien & Freaks
Interviews & Themen
Fantasy-Eck
Solospiele

King Arthur - Eine Revolution? Spieler des Jahres: Klaus Veuber

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



Herzlich willkommen, liebe Leserin, lieber Leser!

Was eine Resonanz! Die vierstellige Zahl von Downloads der ersten Ausgabe unseres Spiel-E-Zines hat uns überwältigt. Zudem bekamen wir dutzende Leserbriefe. Das freut uns. Natürlich freut es uns umso mehr, dass fast nur Lob dabei war. Die wenigen Kritikpunkte nehmen wir uns zu Herzen und versuchen, daraus zu lernen. So haben wir auf allzu viele Farbflächen verzichtet, um ein Tinte sparendes Ausdrucken des Spiel-E-Zines zu ermöglichen.

Die zahlreichen Rückmeldungen ermuntern uns natürlich, das Spiel-E-Zine Schritt für Schritt zu verbessern und vor allem fortzusetzen. Wir freuen uns auch weiterhin auf Lob und Kritik. Schreibt uns.

Eine ganz traurige Nachricht erreichte die Spielewelt Ende April. Im Alter von knapp 82 jahren verstarb in der Nacht zum 28. April 2004 Alex Randolph. Der Autor von Spielen wie Twixt, Sagaland und Tempo, kleine Schnecke, galt weit über die Spiele-Szene hinaus als einer der ganz großen Spiele-Erfinder. Statt eine Würdigung zu versuchen, die der Größe dieses Mannes nicht gerecht werden kann, verweisen wir auf die Broschüre zu seinem 80. Geburtstag, die von Kathi Kappler und Johann Rüttinger von Drei Magier Spiele zusammengestellt wurde. Viel besser kann man es nicht machen.

Es ist schon bemerkenswert, was sich die Jury Spiel des Jahres wieder für Kritik zur Nominierungsliste einfangen musste. Tritte von allen Seiten, warum ist San Juan nicht darauf, warum fehlt Spiel X und das Lieblingsspiel von Spieler Y. Die Liste ist mit Dicke Luft in der Gruft (Zoch), Einfach Genial (Kosmos), Raja (Phalanx), Sankt Petersburg (Hans im Glück) und Zug um Zug (Days Of Wonder) sicher streitbar, doch es ist ganz bestimmt keine schlechte Liste.

Was sich die Jury aber dabei gedacht hat, eine Ellen lange Empfehlungsliste zu veröffentlichen, die völlig unstrukturiert und bislang unbegründet ist, bleibt ein allgemeines Rätsel. Zwar wird es im Herbst (dann, wenn bereits die Neuheiten 2004/2005 diskutiert werden!) eine ausführliche Begründung jedes einzelnen Titels geben, doch ist die Veröffentlichung zum ietztigen Zeitpunkt ein klare Fehlentscheidung, die weder den Spielern, noch der breiten Käuferschicht, noch den Verlagen wirklich hilft. Im Gegenteil. Keiner kann deuten, warum Spiele darauf sind oder warum andere Spiele nicht darauf sind, ob es Kategorien geben wird oder nicht.

Da die Liste aber bereits kursiert, ist der beabsichtigen Orientierungshilfe einen Bärendienst erwiesen worden. Bleibt zu hoffen, dass die Jury im nächsten Jahr den Zeitpunkt und die Art und Weise der Veröffentlichung der Empfehlungsliste optimiert.

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

Euer "Reich der Spiele"

Inhalt

Editorial Inhalt Impressum	
Lesermeinungen Leserzuschriften Leser zeigen Hasbro die	4
Rote Kare	5
Bericht Spieler des Jahres: Klaus Teuber	6
Rezensionen I Finstere Flure Rückkehr der Helden King Arthur	8
Artikel Spielen in Österreich	14
Rezensionen II Indus Zauberschwert & Drachenei. Fantasy Pub	
Bericht Förderpreis für Maren Kruse	21
Interview Behind: M. Palm/S. Jakob	22
Rezensionen III 1, 2oder 3 - Das Spiel	24
Variante Tongiaki zu zweit	25
Rezensionen IV Die wilden Fußballkerle Flaschenteufel Kampf der Kulturen	
Im Bilde Essener Spiel 2003 Nürnberger Spielwaren- messe 2004	

2 Spiel-E-Zine

Fantasy-Eck In Spectres	3 4 5 6 7
Rezensionen V Das Flirtquiz	9 0 1 2 4
Interview Sondersiegpunkt: M. Knopf 5	0
Kinderspiele Venga-Venga	4 5 6
Alleinunterhaltung Magtouch5	8
Alte Perlen Sherlock Holmes Criminal Cabinet	9
Anzeigen Fishtank: Behind	5 7
Die Kraft der zwei Würfel. 4	1

Queen Games: Indus...... 60

Impressum

Postanschrift: Reich der Spiele Michael Weber Scheffelstr. 22 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 Scheffelstr. 22 30167 Hannover

USt.-IdNr: DE223589368

Redaktion:

Michael Weber (verantwortlich), Gerlinde Rode

Mitarbeiter/Autoren:

Frank Biesgen, Tobias Böhm, Heike und Andreas Bolle, Günter Cornett, Mareike Ebeling, Silke Groth, Rainer Fieseler, Johannes Halbig, Nina Hälker, Ingo Krüger, Stephan Kurschat, Armando Schmidt, Beate und Hans Schmidt, Tanja Schroedel, Wolfram Troeder, 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.

Lob und Tadel für Spiel-E-Zine 1

rst einmal herzlichen Glückwunsch zu diesem Magazin. Da ich sicher nicht der einzige bin, der sich das ganze nicht am PC durchliest, sondern sich erst einen Ausdruck davon macht, eine ganz, ganz große Bitte: Lasst die vielen Hintergrundgrafiken (zumindest aus der Print-Version) heraus. Sicher verliehen diese dem Magazin ein professionelleres und ansprechenderes Aussehen. Allerdings verbrauchen sie beim Ausdruck unnötig viel Druckertinte. Wenn ich nur an die drei nahezu völlig schwarzen Behind-Seiten in der ersten Ausgabe denke! Der Informationsgehalt ist das wichtigste und der ist sehr gut.

In diesem Sinne - weiter viel Erfolg,

Jan Ostmann

ie Aufmachung (Cover) wirkt klar und übersichtlich, nicht überfrachtet und gibt einen ersten Ausblick auf den Inhalt. Am Beispiel "Löwenherz" zeigt sich eine gute Integration der Bilder in den Text, wobei die Menge allerdings grenzwertig erscheint. Die Länge der Rezension (zwei Seiten) sollte für dieses Spiel angemessen sein, kann bei komplizierten Spielen natürlich darüber hinaus gehen. Evt. sollte beim Übergnag von Spielbeschreibung und -bewertung auch optisch ein Einschnitt erfolgen. Damit erweist Ihr manchem Leser einen Dienst.

Auch die Hersteller- und Kosteninformationen zum Spiel fehlen nicht - ein insgesamt positiver Eindruck. Und das ganze (zunächst?) kostenlos. Es sollte viele Spieler interessieren, da diese ja gerne

Bitte mehr davon! Sehr schön gestaltet und schön viele, aktuelle Kritiken. Gefällt mir sehr gut!!!

Philipp Wiesenecker



mehr als eine Meinung hören/ lesen.

Allerdings ist es fraglich, ob die Erscheinungsfrequenz (zwei bis drei Mal jährlich) wikliche Aktualität vermuten läßt. Sicher ist nicht das ganze Jahr Saison, aber um auf Neuheiten und die Bewegung im Markt sinnvoll zu reagieren, d. h. interessierte Spieler durch Neuigkeiten an sich zu binden, erscheint mir dies wohl zu wenig.

Es wäre zudem für einen erfolgreichen Marktauftritt hilfreich, sich durch Merkmale von der derzeit fast alleinherrschenden und zudem guten Konkurrenz in einem entscheidenden Punkt abzuheben. Die "Spielbox" hat viel Vorsprung.

Axel Bungart

Ich habe mir euren Spiel-E-Zine gedownloaded und nachher gelesen. Ich war den ganzen Tag sehr heiter. Super, dieses Initiatif. Ich wünsche euch vieles besten beim weiteren Ausgaben.

Ich habe schon oft versucht, ein Abo zu regeln auf ein (deutsches) Spiele-Magazin. Hier in die Niederlande sind sie nicht so einfach zu bekommen. Aber gut, jetzt lese ich eure E-Zine.

Hoffentlich für eine lange Zeit!

Patrick Martin (Niederlande)

er Ausdruck der 64 Sei ten eurer ersten Ausgabe hat sich wirklich gelohnt! Begeistert habe ich eure Rezensionen und weiteren Artikel gelesen und sehe Spiel-E-Zine als tolle Ergänzung zur Spielbox. Toll sind auch die Links und weiteren Hinweise zu dem besprochen Spiel oder Thema.

Was gibt es zu verbessern? Nichts! Ergänzen könntet ihr die Herstellerangaben mit dem Erscheinungsjahr des Spiels.

Ansonsten wünsch ich mir, dass noch viele Ausgaben folgen und lieber drei als zwei pro Jahr!

Xaverius Bühlmann

Hinweis

Die Redaktion behält sich vor, Leserzuschriften gekürzt zu veröffentlichen!

Lesermeinung

Leser zeigen Hasbro die Rote Karte

Die Erweiterung Gondor und Mordor zum Risko: Der Herr der Ringe bietet das in der Grundversion fehlende Stück der Landkarte Mittelerdes. Die Gebiete von Gondor, Mordor und Haradwaith gehören nun

zum Schlachtenplan. dieser Stelle zwei Leser zu Wort kommen, die stellvertretend für eine ganze Reihe von Einsendungen stehen, die uns erreicht haben. Neben der praktisch wertlosen Spielanleitung wurde häufig kritis ist eine Frechheit von Hasbro das Spiel mit so einer unzureichenden Spielanleitung auf den Markt zu bringen. Diese führte bei den ersten Spielversuchen zu einem Riesenfrust und zeigt deutlich,

> wie hier dem Kunden das Geld aus der

Risiko: Der Herr der Ringe -Gondor & Mordor Spielerweiterung

Zusätz-

lich befindet sich auf der Rückseite des Spielbretts das Zwei-Personen-Spiel Die Belagerung von Minas Tirith & Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern von Richard Borg. Ebenfalls nur zusammen mit dem Grundspiel spielbar.

Die Anleitung zu diesem Spiel ist allerdings dermaßen ungenügend, dass sich selbst ein geübter Regelleser nicht sicher sein kann, wie denn nun gespielt werden soll. Die Belagerung von Minas Tirith & Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern wird wegen der schlechten Anleitung zu einem Interpretationsspiel. Das ist doppelt traurig, denn soweit man das mit oder trotz der Anleitung sagen kann das Spiel gibt dem typischen Risiko-Mechanismus eine völlig neue Ausrichtung.

Statt das Spiel im Detail zu besprechen, lassen wir an

siert, dass die Erweiterung nicht die Spielerzahl von sechs Personen ermöglicht. Diese Hoffnung ist in einem gerücjt begründet, dass zur Spiel '02 in Essen entstand, als das Basisspiel *Risiko: Der Herr der Ringe* veröffentlicht wurde.

So bleibt die Erweiterung zum Spiel eine diskussionswürdige Veröffentlichung, mit der sich Hersteller Hasbro, zu dem Parker gehört, weder selbst noch den Spielern einen Gefallen getan hat.

Michael Weber

Tasche gezogen wird.

Auf der Internetseite ist noch nicht mal eine überarbeitete Regelfassung vorzufinden. Man müsste sein Geld eigentlich wegen Unspielbarkeit der Belagerung von Minas Tirith zurückfordern

Mark Koch

Schade, dass ich eure Re zension der HdR-Risoko Erweiterung nicht schon vor derm Kauf gelesen hatte, denn ich habe sie im festen Glauben gekauft, es sei eine Sechs-Spieler-Erweiterung und zu Hause kam dann das böse Erwachen. Fühle mich von der Herstellerfirma Parker ziemlich verarscht, was die Erweiterung angeht. Hätte ich die Rezension vorher gelesen, wäre mir das nicht passiert. Aber nu weiß ich's ja besser.

Thomas R.





Spieler des Jahres: Klaus Teuber

Die Auszeichnung "Spieler des Jahres" geht 2004 an den international renommierten Spieleautor Klaus Teuber. Der Siedler von Catan-Erfinder hat bereits wiederholt die Grenzen des traditionellen Brettspiels überschritten und besonders mit der Adaptierung des erfolgreichen PC-Spiels Anno 1503 das Augenmerk zahlreicher Computerspieler auf das traditionelle Brettspiel gelenkt.

Mit der Adaption des erfolgreichen Computerspiels Anno 1503 für das traditionelle Spielbrett hat Klaus Teuber im Vorjahr gleich in zwei verschiedenen Welten für Aufsehen gesorgt. Selten hat in den vergangenen Jahren ein neues Brettspiel ein derart großes Medienecho ausgelöst und damit auch "Werbung" für das gesamte Genre gemacht. Wie die Reaktionen belegen, ist es vor allem das erste Mal gelungen, mit der "physischen" Ausgabe von Anno 1503 zahlreiche eingefleischte PC-Spieler vom Computer an den Tisch zu bringen und Spielen "face to face" zu erleben.

Klaus Teuber hat sich nicht damit begnügt, einen am Markt eingeführten Titel bzw. ein Thema zu übernehmen, sondern eine spannende und bis ins Detail am Vorbild orientierte Version geschaffen. Ohne den ihm vorauseilenden Ruf als gewieften Handwerker unter den Spieleautoren hätte die Veröffentlichung kaum diese Breitenwirkung erzielt, ist die Jury "Spieler des Jahres" überzeugt. Mit der anerkannten Marktkompetenz des Spieleverlages Kosmos habe sich die ideale Paarung für dieses Projekt ergeben.

Die Brettspiel-Umsetzung von Anno 1503 weist den 51-jährigen hauptberuflichen Spieleautor ein weiteres Mal als "Wanderer zwischen den Welten" aus. Der stille Hesse hat in der Vergangenheit schon den umgekehrten Weg beschritten, beispielsweise mit der Computer-Version seines Meisterstücks Die Siedler von Catan. Das erfolgreichste Brettspiel der letzten zehn Jahre bringt Teuber dieses Frühjahr auch aufs Handy. Berührungsängste mit anderen Medien kennt der Brettspiel-Autor nicht: So hat er unter anderem für seine Homepage einige seiner Spiele online-tauglich abgespeckt, um übers Internet auch weniger Geübten einen Eindruck von der Faszination des Brettspielens zu vermitteln. Mit der Figur des "Prof. Easy" hat der gelernte Zahntechniker zudem eine innovative Möglichkeit erdacht, einen leichteren Einstieg in die heute oft komplexen Spielregeln zu finden.

"Ich bemühe mich um neue Wege, den Menschen das Brett- und Kartenspiel näher zu bringen und zugänglicher zu machen. Deshalb freue ich mich sehr über diese Anerkennung", erklärte Klaus Teuber in einer ersten Reaktion.

Die Auszeichnung "Spieler des Jahres" wird von der Fachzeitschrift "Die Spielwiese" vergeben und würdigt herausragende Leistungen im Bereich des Gesellschaftsspiels. In der Jury sind neben Fachjournalisten aus Österreich und Deutschland auch die jeweiligen Preisträger des Vorjahres vertreten. 2003 war das Verlegerpaar Kathi Kappler und Johann Rüttinger (Drei Magier Spiele, Uehlfeld) ausgezeichnet worden.

Jury-Mitteilung von Arno Miller (Spielwiese)



Finstere Flure: flink flüchten

Fürst Fieseo hat die Spielfiguren in ein Gewölbe gesperrt, aus dem diese zu fliehen versuchen. Jeder Spieler hat drei oder vier Steine und muss versuchen, diese vom Eingang in das Gewölbe bist zum Ausgang zu ziehen. Figuren der Mitspieler, Säulen und Blutlachen erweisen sich bei diesem Unterfangen als mehr oder weniger hilfreich. Das eigentliche Problem aber ist das Monster Furunkulus, das in den finstern Fluren sein Unwesen treibt.

Der Spielverlauf ist recht übersichtlich: Reihum zieht jeder seinen Spielstein maximal so weit, wie die oben liegende Zahl angibt und dreht diesen anschließend auf die andere Seite, so dass im nächsten Zug dieser Stein eine andere Zugweite hat. Man darf den Stein aber erst wieder ziehen, wenn alle Steine umgedreht wurden. Säulen kann man vor sich herschieben, sofern das Feld dahinter frei ist; auf Blut rutscht man aus und glitscht gleich eine größere Anzahl Felder vorwärts.

Hat jeder alle seine Figuren bewegt, tritt das Monster in Aktion. Man deckt eine Monsterkarte auf, die die Zugweite angibt, und setzt Furunkulus entsprechend in Bewegung. Bei jedem Zug schaut dieser sich um, und wenn er eine Spielfigur sieht - Säulen sind ein für

Meinungstest Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Frank Biesgen: Macht in jeder Besetzung Spass, allein schon die Optik ist eine Wucht Armando Schmidt: Ist leicht zu spielen und macht Spaß, auch bei

Armando Schmidt: Ist leicht zu spielen und macht Spaß, auch bei mehreren Spielern. Immer gut als Einstieg in den Spieleabend. Beate und Hans Schmidt: Herrlich verrückt und einfach klasse. Michael Weber: Hat mehr Kult-Charakter als Klasse. Ekelige, schwache Grafik und seichter Mechanismus.

die Spieler willkommenes Sichthindernis - wandert er darauf zu. Dabei kann er gegebenenfalls mehrfach die Richtung wechseln, wenn eine nähere Figur in seinen Blick kommt. Jede Figur, die er erreicht, wird "gefressen" und muss von vorne starten. Dabei wird das Monster zunehmend bösartiger: Ab einem gewissen Zeitpunkt wird die Spielfigur vollkommen ins Jenseits befördert - kein Neustart mehr erlaubt.

Sobald es einem Spieler gelungen ist, alle bis auf eine Figur aus dem Gewölbe zu befreien, hat er gewonnen. Das ist meist nach etwa einer knappen Stunde der Fall, sodass sich noch eine Revanche anschließen kann, vielleicht mit einem anderen Monster. Als Gag liegen dem Spiel viel mehr Monsterteile als nötig bei, sodass man dem Monster jedes Mal ein anderes Aussehen geben kann. Das hat zwar auf den Spielverlauf keinen Einfluss, aber immer wieder zu Beginn einer Partie

kommt es zu einer "Bastelstunde" mit einer angeregten Diskussionen, welche Gestalt Furunkulus denn dieses Mal annehmen soll.

Zu Abwechselungen führen die erweiterten Regeln, die einen variablen Aufbau erlauben und neben den gewohnten undurchsichtigen Säulen auch solche aus Kristall bieten. Dazu können Teleporter ins Spiel gebracht werden, die das Monster bisweilen einen völlig unerwarteten Weg gehen lassen.

Das Finstere Flure macht Spaß, hat einen moderaten Glücksfaktor und artet nie ins Grübeln aus, weil einfach die Unwägbarkeiten durch die Mitspieler viel zu reichhaltig sind. Daher wird es sicher immer wieder gespielt, nicht zuletzt weil es für bis zu sieben Personen und damit auch für größere Runden geeignet ist.

7

Rainer Fieseler

Herstellerangaben

Verlag: 2F Spiele

Autor: Friedemann Friese

Spielerzahl: 2 - 7 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 45 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01458601&pnr=10110462.htm



Mit Mut und Ehre gegen das Böse

Kennt noch jemand *Talisman*? Dieses Fantasy-Brettspiel, bei dem eine Figur entwickelt und durch viele Abenteuer zum Sieg geführt werden muss? Nun, dieses Thema ist liebevoll aufgegriffen und verfeinert worden. Herausgekommen ist mit Rückkehr

der Helden ein Spiel, das auf ganzer Linie überzeugen kann. So geht es los, vom Haus der eigenen Familie, deren Ehre wiederhergestellt werden muss. Nach und nach entdecken die Helden (und das werden die Figuren im Laufe des Spiels), die Umgebung, wandern von hier nach dort, be-

durchdacht, logisch und spielt sich überraschend einfach. Hier hat der Autor ein wirklich gut funktionierendes Kampfsystem erschaffen, das den Zufall nicht außen vor lässt, aber die Charakterentwicklung belohnt.

Rückkehr der Helden: eine Frage des Charakters

Wie bei anderen Spielen dieses Genres, muss der Spieler seine Figur (Zwerg, Elf, Magier, Krieger und Priester männlich oder weiblich) nach und nach Erfahrung sammeln und damit die eigenen Fertigkeiten entwickeln lassen. Natürlich sind die Ausgangspositionen ganz unterschiedlich. Der eine kann besser zaubern, der andere schneller laufen, der nächste hat mehr Geld und ein anderer ist etwas schwach auf der Brust. Aber alle Stärken und Schwächen sind ausgewogen verteilt. Wer hier besonders stark erscheint, ist dort besonders schwach.

stehen einfach auszufechtende und logisch verlaufende Kämpfe, steigern ihre Fähigkeiten und erfüllen den einen oder anderen Auftrag. Natürlich hilft Gold ein wenig weiter, denn Ausrüstung und Lehre kosten Geld.

Bei Begegnungen sammeln die Figuren Erfahrung, die sie auf ihre Fähigkeiten Magie, Nahkampf und Fernkampf verteilen können. Je nachdem, wie weit sie dort kundig sind, können sie bei Kämpfen mit zwei oder bis zu fünf Würfeln würfeln. Je erfahrener, desto eher gelingt es, den Gegner zu bezwingen. Das System ist Wichtig im Spiel sind die Heldentaten, die als "Auftragskarten"

die erste Richtung vorgeben, wohin die Figur sich wenden soll. Wer die Heldentat vollbringt, erhält einen Edelstein, der die Familienehre wieder herstellt. Im Lauf des Spiels stellt sich für die Helden jedoch heraus, dass es um mehr als nur die Familienehre geht. Ein böser Endgegner unterjocht das Land und schickt kurz vor Schluss seiner Häscher aus. Nun heißt es "auf zum Turm". Dort wartet der Böse, der in einem langen Kampf bezwungen werden muss. Gelingt dies, ist das Spiel beendet und der siegreiche Held fährt für seinen Spieler den Sieg ein.



Es ist schwer, in wenigen Worten das Spiel zu erklären. So schwer, dass selbst die Anleitung ausufernd ist. Dabei ist das Spielprinzip im Grunde einfach. Viele Details machen aber anfangs immer wieder einen Blick in die unübersichtliche Regel notwendig. Doch nach und nach sind auch die letzten Unklarheiten beseitigt. Für die erste Partie sollte man iedoch mit zwei bis drei Stunden Spieldauer und Regelerklärung rechnen.

Das System ist einfach

Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Frank Biesgen: Wunderschöne Aufbereitung des Themas, jedoch für meinen Geschmack viel zu solitär. Wer dem Fantasy-Genre nichts abgewinnen kann, wird sich gepflegt langweilen.

Silke Groth: Mit Rückkehr der Helden ist Lutz Stepponat meiner Ansicht nach ein ganz großer Wurf gelungen, die Umsetzung vom Fantasy - Rollenspiel zum Brettspiel ist grandios.

Gerlinde Rode: Eintauchen in fantastische Abenteuer. Gefällt

gelungen. Selten hat die Umsetzung eines Rollenspiels auf das Brett so gut geklappt wie hier.

Der Spielplan ist variabel und verhältnismäßig groß. Alle einzelnen Teile passen dank eines simplen, aber guten Wegesystems zueinander. Das erhöht des Reiz des Spiels zusätzlich. Ebenso die verschiedenen Endgegner, von denen nur einer im Spiel ist und kurz



vor Schluss bekannt wird. Was soll man zu Rückkehr der Helden sagen. Das Spiel ist in seinem Bereich einfach großartig. Etwas Liebe zum Thema und keine Angst vor Würfeln sind jedoch dennoch Voraussetzung, denn der volle Spielgenuss stellt sich nur ein, wenn man sich auf die Geschichte der Helden wirklich einlassen möchte. Das war schon bei Talisman so und ist hier nicht anders. Nur ist Rückkehr der Helden noch besser - und mit einer Solovariante auch für nur einen Spieler bestens geeignet.

Michael Weber

Links zum Thema

Informationen, FAQ alternative Regeln:

http://www.phantastische-abenteuer.de

Weitere Rezensionen:

http://luding.org/Skripte/GameData.py/DEgameid/15041

Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01458201&pnr=10110462.htm

Herstellerangaben

Verlag: Pegasus Spiele Autor: Lutz Stepponat Spielerzahl: 1 - 4 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 90 Minuten









Epos in Bildern

Links oben:

Sie Landschaftskärtchen passen flexibel aneinander und vermitteln Fantasy-Feeling.

Rechts oben:

Die Elbin links trifft auf den Zwerg

Links unten:

Der Krieger muss sich im Kampf beweisen

Rechts unten:

Die Schergen des Bösen warten schon

Eine Revolution für den König

Der König kommt hieß es lange Monate. Im Herbst 2003 lichteten sich die Nebel von Avalon und King Arthur stand in den Regalen der deutschen Spieleläden. Das erste Spiel mit Elektronischer Steuerung. Eine neue Richtung in der Spieleentwicklung.

Das Thema. Die Spieler ziehen als einer der bis zu vier Ritter von Ort zu Ort durch das Land, um ihre Ruhmespunkte zu mehren und wichtige Ausrüstungsgegenstände (Lanze, Rüstung und Ross) zu erlangen. Dabei kommen sie unter anderen zu den Steinkreisen, zu mehreren Burgen, bekämpfen Drachen und Ungeheuer, messen ihre Kräfte mit Rittern, treffen auf die Herrin vom See, Morgana und viele andere Figuren aus

der Artus-Sage. Und immer wieder mischt sich Merlin ein, der den Spielern neue Tipps und Aufgaben gibt, um ihrem Ziel näher zu kommen. Unterwegs sammeln die Ritter Vorräte, Schilde und Schwerter, mit denen sie auf Begegnungen reagieren können. Wer zu viel hat (nur acht solcher Karten sind erlaubt), tauscht sie

King Arthur: Leiten und Leiden

gegen ein Pendragon (ein Banner) ein, die in der Abtei gegen Ruhmespunkte abgegeben werden können. Am Ende gewinnt der Ritter, der als erster ausreichend Ruhmespunkte sammeln konnte und ausreichend ausgerüstet ist.

Der Mechanismus. Das Spiel funktioniert nach einer kurzen Erklärung beziehungsweise Anleitungslektüre kinderleicht. Die Spieler zeihen von einem Ort zum nächsten. Dort entscheiden sie, ob sie nach dem Motto "Augen zu und durch" am liebsten weiter laufen möchten (klappt nicht immer) oder ob sie den Ort untersu-

chen möchten. Je nachdem, welche Begegnung nun kommt, kann man handeln (beziehungsweise Freundschaft anbieten),

kämpfen, weg laufen oder versuchen zu ignorieren. Am
Ende wartet dann entweder
eine Belohnung, Strafe oder
Ausrüstung auf den Ritter. Die
Interaktion mit den angetroffenen Wesen läuft nicht jedes
Mal gleich. Nur bedingt ist
vorhersehbar, welche Aktion



10 Spiel-E-Zine

Rezension





die wohl sinnvollste ist. Versperrt zum Beispiel der Wächter der Brücke das eine Mal einem Ritter den Weg, sodass dieser nicht passieren kann, kann er möglicherweise beim nächsten Versuch ungehindert passieren. Am Ende einer Aktion erwartet dem Spieler ein akustisches Signal, das ihm anzeigt, ob er eine weitere Aktion probieren (oder weiterziehen) darf oder ob der nächste Spieler am Zug ist.

Die Elektronik. Gesteuert wird das Spiel durch die Elektronik. Bei jedem Zug berühren die Spieler den Kopf ihrer Figur mit der einen Hand und die auf dem Brett angegebenen Felder für die Aktionen mit der anderen Hand. Dabei fließt ein minimaler Strom, der der Elektronik anzeigt, was der Spieler gerade macht. Mit einer umfangreichen Programmierung wurde es möglich, dass "das Spiel" nun entsprechend reagiert. Eine Stimme ertönt aus dem Lautsprecher, die den Spielern (natürlich in unterschiedlichen Stimmen) erzählt, was gerade passiert. Man erlebt dabei förmlich die Begegnung. Auf dem Stein, der zentral am Spielbrettrand platziert ist, kann man an einer Nummer ablesen, wem man begegnet. Diese Nummern finden sich auch auf den Bildern der Figuren, die am Rand des Spielbretts gezeichnet sind. Ein kurzer Blick und man hat Name und Bild des dort angetroffenen Wesens erkannt. Nun muss der Spieler handeln

und berührt wieder Ritterfigur und das entsprechende Feld für die gewünschte Aktion. Die Elektronik antwortet nun ie nach Situation unterschiedlich. Die Elektronik merkt sich sehr wohl, wer was wann gemacht hat. Ein Ritter, der zum Beispiel einem armen Bauern keinen Vorrat abgegeben hat, wird beim Besuch im nahe liegenden Dorf keine Geschenke erhalten. Eine wirklich böse Tat bestraft unter anderem der Abt später. Und für jede Handlung kann man Ruhmespunkte erhalten oder verlieren. Diese sind am Stein, dem "Gehirn" des Spiels jederzeit für jede Figur abrufbar. Die Steuerung der Elektronik geht nicht so weit, dass sie bemerkt, wenn ein Spieler ausgelassen wird, oder welche Karten man auf der Hand hat. Sehr wohl ist es iedoch unmöglich, die Ritterfiguren auf ein falsches Feld zu setzen. Dann ertönt ein lautes Fehlersignal.

Der Spielspaß. Anfangs ist es interessant, herauszufinden, was wann passiert, wie man sich bei Begegnungen verhält und worin vielleicht gute Siegstrategien liegen könnten. Nach und nach bekommt man eine Vorstellung davon, was richtig sein könnte und was falsch. Die ungebremste Abenteuerlust sorgt für weitere Partien. Thematisch ist das Spiel durchdacht und sehr gut umgesetzt. Die Integration der Elektronik in ein Brettspiel ist gelungen. Allerdings stellt sich nach mehreren Runden ein gewisser

Ermüdungsfaktor ein. Das Spiel wird etwas besser zu berechnen. Damit ist auch die zeit des Ausprobierens vorbei. Die Spieler versuchen Fehler zu vermeiden und auf Sieg zu spielen. Das ist für den Spielverlauf kein Problem, doch ein großer Teil der Begeisterung erwächst auch aus offensichtlich falschen Reaktionen der Ritter. Dennoch bleibt besonders nach häufigeren Partien das Gefühl, man wird gespielt und es ist bei vielen Begegnungen nicht wichtig, wie man reagiert. Ernüchternd stellt man dann fest, dass der Einfluss auf den Spielverlauf gar nicht so groß ist. Die wichtigen Entscheidungen fällt die Elektronik. Dieser Zufallsgenerator ist zwar an sich kein Problem, doch in Form einer spielsteuernden "Intelligenz" sorgt er für einen gewissen Grad Gleichgültigkeit - die Rolle des Spielleiters ist fast schon zu stark. Zudem sind Neuentdeckungen nach bereits wenigen Spielen kaum noch auszumachen.

Die Mängel. Ein großes Problem ist die empfindliche Elektronik. Besonders Kinder müssen dazu gebracht werden, vorsichtig mit dem Spiel umzugehen. Diese Empfindlichkeit äußert sich unter anderem auch darin, dass bei zu fettigen oder zu trockenen Händen kein Strom fließen mag, es kommt keine Reaktion aus dem sprechenden Stein, man versucht es noch einmal und drückt dann irgendwann (gefrustet) auf die Felder. Diese sind jedoch emp-

Rezension

findlich und dürfen nur berührt werden ... So spannend und interessant das Spiel ansonsten auch sein mag, ein echter Spaßtöter ist die Stimme, die der Lautsprecher im Stein von sich gibt. Zwar kann man in der nötigen Umgebungsruhe alles verstehen, aber es krächzt doch gewaltig aus dem Stein. Mal versteht man nicht alles, mal knackt es hier oder da. So wird manche Begegnung sogar zu einer akustischen Herausforderung. Problematisch ist ebenfalls die besonders anfangs wenig kalkulierbare Reaktion der Elektronik auf Taten. Das führte in unseren Test

Herstellerangaben

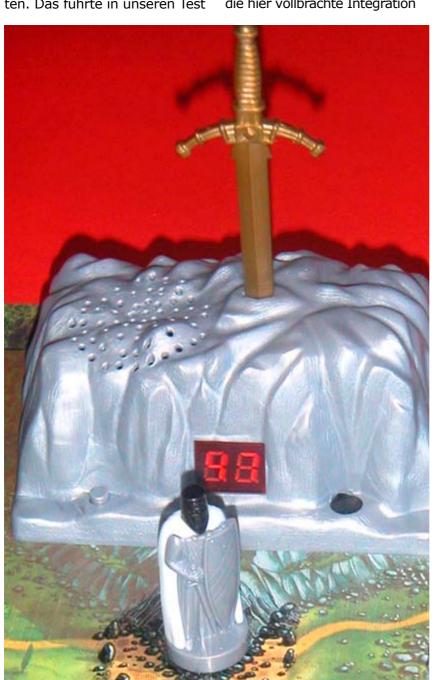
Verlag: Ravensburger Autor: Reiner Knizia Spielerzahl: 1 - 4 Alter: ab 8 Jahre

Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01445101&pnr=10110462.htm

bei einigen Spielern zu einem Gefühl, dass das Spiel auch prima mit sich selbst spielen könnte - ohne Spieler.

Das Urteil. Will man King Arthur bewerten, muss man mehrere Ebenen unterscheiden und dabei berücksichtigen, dass die hier vollbrachte Integration von Elektronik in einem größeren Umfang bisher ohne Vergleich ist. Die Elektronik funktioniert sehr gut, die Stimmen Ausgabe ist dagegen höchstens als ausreichend anzusehen. Das Thema ist sehr schön umgesetzt, die Atmosphäre der Artus-Sage wabert wie die Nebel von Avalon über das Spielbrett. Für die Zielgruppe der Familien mit Kindern ist das Spiel ganz sicher eine Anschaffung wert, die so genannten Freaks werden vielleicht einen neugierigen Blick auf das Spiel werfen, dann aber ernüchternd feststellen, dass King Arthur kein echtes spielerisches Highlight ist. Hinter der Elektronik verbirgt sich zwar eine umfangreiche Programmierung, die eigenen Entscheidungsmöglichkeiten sind jedoch relativ begrenzt. Als erste Veröffentlichung eines Spiels, das per Elektronik gesteuert wird, ist King Arthur jedoch ein Meilenstein und Messlatte für eventuelle Nachzügler. Als Spiel mit Elektronik sehr gut, als Brettspiel jenseits der Elektronik ist King Arthur jedoch nur für die allerdings große - Zielgruppe der Familien interessant: gemeinsam am Spieltisch sitzen und interessante Abenteuer erleben. Und zur Not funktioniert das Spiel auch für einen Spieler ganz hervorragend ...



Michael Weber

Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Gerlinde Rode: Der anfängliche Reiz ist groß, nach einigen Partien hat man aber genug.

Beate und Hans Schmidt: Ganz interessante, neue Erfahrung - ein Mal Spielen reicht aber schon, um die Stimme und die Sprüche zur Genüge gehört zu haben.

Hintergrund

Kleine Wahrheiten über King Arthur

Interview mit Verena Weisshaupt (Ravensburger)

Die Elektronik von King Arthur in der Eigenschaft als Spielleiter funktioniert bereits gut. Gibt es dennoch Details, die aus Verlagssicht noch zu verbessern sind?

"Verbesserungswürdig ist sicher die Tonqualität. Was das bedeutet, testen wir gerade; denn der Sprachspeicher kann aus Kostengründen nicht erweitert werden. Eine Lösung wäre, weniger Text zu haben. Außerdem arbeiten wir zur Zeit zusammen mit den Programmierern an einem verbesserten Verfahren zur Sprachaufnahme und Kompression der digitalisierten Sprache."

Es ist in der Spieleszene und in einzelnen Medien häufiger die Kritik laut geworden, dass King Arthur nicht funktioniert, was an der Leitfähigkeit liegen soll. Auch in unseren Testrunden kam es immer wieder zu Problemen einzelner Spieler, die offenbar nicht die richtige Hautfeuchtigkeit hatten. Gab es keine Möglichkeit, dieses Problem zu umgehen? "Wir haben sofort nach Bekanntwerden der Probleme Materialien ausgewechseln und die Leitfähigkeit verbessert zum Beispiel beim Knopf für die Anzeige der Ruhmespunkte. Leider hängt die Leitfähigkeit auch von der Luftfeuchtigkeit im Raum ab, und die können wir nicht beeinflussen. Aus objektiven gesundheitlichen Gründen sollte sie aber nicht unter 55 bis 60 Prozent liegen."

In unseren Testrunden zeigte sich bei vielen Spielern nach zwei oder drei Partien ein Nachlassen der anfänglichen Faszination. Das hing damit zusammen, dass nach wenigen Spielen bereist die wesentlichen Abläufe des Spiels

bekannt waren und Überraschungen kaum noch vorkamen. Die Spieler hatten ein wenig das Gefühl, "gespielt zu werden". Wird es in nachfolgenden Spielen für die Spielern noch mehr Einfluss auf den Spielverlauf geben? "Das Spiel ist für die Kernzielgruppe der Acht- bis Zwölfjährigen gedacht und gemacht. Ein "Nachlassen" des Spielspaßes konnten wir hier noch nicht beobachten. Es mag sein, dass sich die Faszination über die Technik und das Auftauchen und Kennenlernen neuer Charaktere verändert, aber wir konnten feststellen, dass nach ein, zwei Spielen die Spieler mit dem Wissen um die Aben-

Hat man bei King Arthur das Prinzip verstanden und zwei oder drei Spieler hinter sich, weiß man, wie man sich verhalten muss, um Ruhmespunkte zu bekommen. Der Einfluss reduziert sich auf das richtige Handeln. Das Spiel ändert sich nur bedingt durch zufällige Begegnungen. Im Grunde ist King Arthur für erfahrene Spieler ein reines

teuer deutlich taktischer spiel-

ten und dadurch die Spiele an

Spannung gewannen."

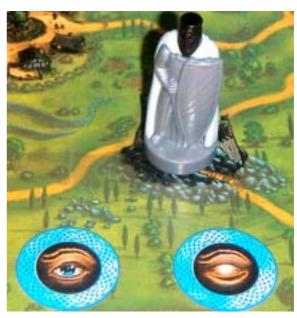
"hier-muss-ich-dasmachen-Spiel".
"Ich kann hier wirklich nur empfehlen, die unterschiedlichen Situationen in den einzelnen Situationen auszuprobieren. Die nahe liegende Reaktion im Spiel ist nicht immer die lohnendste!"

Ist das Projekt aus Verlagssicht wirklich den Einsatz wert gewesen?

Ketzerisch könnte man auch sagen, man hätte ein ähnliches Spiel ohne Elektronik mit zufällig gezogenen Karten (Begegnung) und entsprechenden Auswürfeln der Ergebnisse veröffentlichen können. "Wir sehen eindeutig an den Reaktionen der Acht bis Zwölfjährigen, dass sich der Aufwand gelohnt hat. Die Kids fühlen sich von traditionellen Ereigniskarten kaum noch angesprochen. Der Riesenvorteil von King Arthur liegt doch in der Ausstattung und der emotionalen Ansprache. Theoretisch mag es sein, den Spielmechanismus von King Arthur mit Karten oder Würfeln nachzuvollziehen - aber das würde zu einem gewaltigen Verwaltungsaufwand führen: Sämtliche Abenteuer füllen ein 100seitiges dicht beschriebenes Dokument. Dass dies alles nicht sinnvoll auf Karten umzusetzen ist, leuchtet ein. Zusätzlich gäbe es noch 25 Seiten Sprachtext durchzulesen. Ich denke nicht, dass man dann noch von 'Spiel' reden könnte. Das

Die Fragen stellte Michael Weber

klänge dann eher nach Arbeit."



Spielen in Österreich

Deutsche Spiele sind in der Welt das Nonplusultra, sagt man wenigstens. Doch was ist mit anderen Ländern. Wie und was wird dort gespielt? Gibt es dort eine ähnlich rege Spieleszene? Wir wagen einen Blick über die Grenzen und haben Menschen gefragt, die es wissen müssen: Autoren, Verlage, Spie-

ler. Natürlich können unsere Ergebnisse nur eine Stichprobe und eine ist zunächst festzuhalten, dass es dort wie in Deutschland verschiedene Spielertypen gibt, für die je nach Vorliebe von schnellen Kartenspielen bis hin zu komplexen Taktikspielen alle Spielbereiche angeboten werden. Arno Steinwender sieht deshalb kaum einen Unterschied bei den Spielern: "Ich denke, ben' auf wenige Orte. Spielen findet in Österreich noch sehr stark in den Familien statt. Eine für Deutschland typische Szene an 'Freaks' oder so genannten 'Vielspielern' mit regelmäßigen Treffen et cetera. ist in Österreich sehr, sehr klein. Dafür gibt es hier eine große Dichte an Ludotheken, die

den ländlich geprägten Raum sehr gut 'versorgt'."

Das kaufmännische Talent im Spiele-Cafe

Momentaufnahme sein. Die Wahrheit liegt hoffentlich dicht an unserer Recherche, vielleicht aber auch weit davon weg.

Spielen in Österreich, Man sollte meinen, dass es keine Unterschiede zu Deutschland gibt. Aber stimmt das? Gibt es am Ende doch Unterschiede? Wie sind denn unsere Spielernachbarn so beim Würfeln, Kartenlegen und Taktieren. Ist die Spieleszene in Österreich mit der deutschen vergleichbar? Und was soll überhaupt diese Überschrift mit dem Kaufmännischen Talent und dem Spiele-Cafe? Fragen, bei deren Beantwortung geholfen haben: Ferdinand de Cassan, unter anderem Herausgeber von spielen.at, des Fachblattes WIN und Mitinitiator der Auszeichnung Spiel der Spiele, Arno Miller, Herausgeber der Fachzeitung Spielwiese, Irene Schachner, Marketingleiterin von Piatnik, und Arno Steinwender, Herausgeber des Online-Magazins (und unserer Partnerseite) spieletest.at.

Bei der Beurteilung der österreichischen Spieleszene

es ist mehr eine Frage des persönlichen Geschmacks denn der Nationalität. Was jetzt auf Deutschland und Österreich bezogen ist, wo meines Erachtens die Spielkultur besonders ausgeprägt ist. In Großbritannien oder den USA spielt man sicher anders ...". Irene Schachner sieht die Österreicher jedoch etwas lockerer spielen, die "auch öfter Spielregeln nach ihren eigenen Vorstellungen ändern."

Die Struktur für das Spielen ist in unserem Nachbarland iedoch eine ganz andere. Ferdinand de Cassan meint: "In Deutschland gab es zuerst die Krone-Spiele-Clubs, die in vielen Gebieten Spieleclubs entstehen ließen. Dann gibt es in Deutschland mehrere Gebiete, die mehr als eine Million Einwohner haben. Bei uns gibt es nur acht Millionen Einwohner, wobei im Großraum Wien 3.5 Millionen wohnen. Unsere neun Bundesländer haben Landeshauptstädte, wobei zum Beispiel Eisenstadt als Landeshauptstadt nur 10.000 Einwohner hat. Da hat sich die Szene anders entwickelt." Arno Miller pflichtet bei: "So konzentriert sich auch das 'verspielte studentische LeZumindest in den Ballungsräumen versuchen auch Dagmar und Ferdinand de Cassan das Spielen der breiten Masse zugänglich zu machen. Sie organisieren dort Spieleclubs, die so genannten Spiele-Cafes. Ferdinand de Cassan hebt dabei die Bedeutung des Wiener Clubs heraus: "Viele Spieler, die als Studenten beim Spiele Kreis Wien Mitglied wurden, sind jetzt in ganz Österreich weiterhin in der Szene tätig."

Und diese Szene trifft sich. Sechs große Spielefeste gibt es in Österreich, das größte davon in Wien, das gemessen am Einzugsgebiet vielleicht die größte Spieleveranstaltung der Welt ist. In Österreich hat diese Veranstaltung eine enorme Medienwirkung bis in die Provinz, Arno Miller sieht hier einen "großen Vorsprung" von Österreich gegenüber Deutschland, wo sich ähnliche Veranstaltungen erst viel später entwickelt haben. Auf den Spielefesten wird übrigens nur gespielt. Es handelt sich also weder um Messen, noch um Verkaufsveranstaltungen. Und das ist tatsächlich

anders als bei den meisten deutschen Veranstaltungen.

Etwas, mit dem unsere Nachbarn dagegen nachzogen, ist der Spielepreis "Spiel der Spiele". Mitinitiator Ferdinand de Cassan sieht diesen Preis nicht als Abgrenzung zum deutschen "Spiel des Jahres", sondern "er geht vielmehr auf die Bedürfnisse in Österreich ein. " Arno Miller ergänzt: "Spiel der Spiele bzw. die Untergruppen sind ein tauglicher Versuch, durch Marketing-Unterstützung des Handels eine breitere Palette eines Spielejahrgangs öffentlichkeitswirksam den Konsumenten bekannt zu machen. " Das funktioniert, wie Irene Schachner in der täglichen Arbeit bemerkt: "Spiel der Spiele ist hier in Österreich sowohl für den Handel als auch den Verbraucher wichtig und wird von beiden Gruppen sehr gut angenommen, da viele Spiele, die in Deutschland ausgezeichnet wurden und werden, in Österreich nicht oder nur auf Sonderbestellung im Handel erhältlich sind. Die Auszeichnung wurde aus diesem Grund auch von der heimischen Presse sehr positiv aufgenommen." Arno Steinwender sieht hier auch ein deutliches Signal an die Vertriebe der deutschen Firmen, die Österreich zum Teil einfach nur als "weiteres Bundesland" sehen oder deren Produkte dort gar nicht erhältlich sind.

Ansonsten unterscheidet sich das Spieleangebot kaum von dem in Deutschland. Irene Schachner kann zumindest für Piatnik, dem bekanntesten und größten Verlag in Österreich, in Relation zum Gesamtumsatz in

beiden Ländern keine wesentlichen Unterschiede beim Kaufverhalten zwischen Österreichern und Deutschen feststellen. Allerdings gibt es in Österreich dann doch zwei spielerische Ausnahmen. Das erfolgreiche Die Millionenshow zur dortigen TV-Sendung wird von Piatnik nur im Alpenland vertrieben. Und dann ist da noch dieses österreichische Spiel, das in Deutschland nur ganz wenigen Eingeweihten ein Begriff ist: Das kaufmännische Talent von Perner. Mit diesem Spiel, so Arno Miller, ist "nach dem Zweiten Weltkrieg bis in die 80er-Jahre praktisch iedes Kind aufgewachsen. Es verkauft sich auch heute noch sehr, sehr gut. " Das Spiel gehört also zur festen Spiel-Sozialisation unserer Nachbarn und ist Monopoly ähnlich.

Über das Spielen berichten im wesentlichen die hier Befragten mit ihren Publikationen WIN Spiele Magazin, Spielweise und dem Online-Magazin spieletest.at. Ferdinand de Cassan ergänzt, dass es noch einige kleine Clubpublikationen gibt und "das "Buch der Spiele", das jährlich mit zirka 540 Spiele-

Bildern herauskommt. Mit so viel geballtem Wissen kann man dann in den wenigen Fachgeschäften einkaufen gehen, die einen Marktanteil von etwa 40 Prozent erreichen. Dabei müssen allein wegen der in Österreich höheren Mehrwertsteuer etwas höhere Preise bezahlt werden. Aber auch in Österreich gibt es bei Spielen wie dem Spiel des Jahres oder dem Sieger des Spiel der Spiele Kampfpreisaktionen.

Ob nun die Österreicher im Spielecafe tatsächlich Das kaufmännische Talent spielen, kann jeder bei einem Besuch unseres Nachbarlandes selbst erfahren, fest steht nur, dass allein wie Ferdinand de Cassan es ausdrückt - die "Spielefeste in ganz Österreich ein Zeichen sind, dass Österreich ein Land der Spieler ist!"

Michael Weber

Mit Glück zu den Fundstücken im Grün

Bis zu vier Forscherteams streifen durchs wilde Industal, auf der Suche nach den wertvollsten Fundstücken. Aus fünf Teilen (plus Rahmen) wird ein Spielplan zusammengesetzt, der auf einem sechs

mal sechs
mal sechs
Felder groBen Raster
verschiedene, sich

meist über mehrere Felder erstreckende Ruinen zeigt. Durch eine größere zahl von Spielplanteilen sind bei jedem Spiel andere Aufbauten möglich, wobei nicht alle teile zusammenpassen.

Um die Ruinen in Besitz zu nehmen, platzieren die Spieler zusätzlich zu den Anfangs bereits gesetzten Figuren reihum einen Forscher auf ein freies Rahmenteil, würfeln und ziehen die Figur auf gerader Linie entsprechend weit in die Grabungslandschaft hinein. Handelt es sich bei dem Forscher um einen Assistenten oder Professor, sind auch zwei oder gar drei Würfe gestattet. Wer aber

auf Risiko spielt, hat vielleicht Pech, denn der letzte Wurf muss auf jedem fall akzeptiert werden.

Gelangt ein Forscher auf ein bereits belegtes Feld, so

die meisten anderen Forschungsfelder gibt es weniger Punkte. So ist auch das Gedrängel verständlich, dass im Bereich der Ruinen entsteht, zumal dort leichter die Figuren der Mitspieler

> mit einer Doppelbesetzung gefangen genommen werden können.

Indus: unübersichtliche Grabung

kommt er zuoberst auf die andere(n) Figur(en); zwei gleichfarbige Spielsteine fangen jedoch alle übrigen dort befindlichen, welche als "Gefangene" aus dem Spiel kommen und erste Punkte bringen. Ein Professor natürlich mehr als ein Helfer.

Sobald alle Forscher auf den Plan gebracht wurden, erfolgt die Wertung. Gebäuderuinen bringen Punkte für die meisten und zweitmeisten Forscher. Bei allen übrigen der sechs Ruinentypen zählen nur die oben liegenden Steine und bringen lediglich den Spielern Punkte, die jeweils die Mehrheit an der gesamten Ruine innehaben. Lukrativ sind die Ruinen, für

Wer aufgrund des Themas ein stimmiges Entdeckerspiel erhofft, wird zunächst einmal enttäuscht. Indus bleibt reichlich abstrakt und steril und vermag lediglich über die gelungene Grafik etwas von der angestrebten Atmosphäre einzufangen.

Auch das Design lässt zu wünschen übrig, da unter dem Wunsch, möglichst viel Information auf den Spielplan zu packen, die Übersichtlichkeit desselben leidet. Nach zwei bis drei Partien ist dieses Problem jedoch ausgeräumt, und Indus präsentiert sich als zwar glücksbetontes, doch dabei recht kurzweiliges Spielchen. Lange Wartezeiten gibt es kaum, da den Spielern nur wenige Entscheidungen abverlangt werden; leichter Frust wechselt sich ab mit milder Schadenfreude, Das Würfelglück steht klar über den



Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Michael Weber: Der Spielplan ist sehr unübersichtlich. Das schmälert den Spielspaß so sehr, dass die Frage ob dieses Spiel eine zu große Glückskomponente hat, völlig unerheblich wird. taktischen Überlegungen, an welchen Reihen die Forscher platziert werden sollen.

Dabei bleibt Indus in jeder Teilnehmerzahl gleich gut spielbar und kann auch schon mal in 30 Minuten vorbei sein. Für den Einstieg in einen längeren Spieleabend gar nicht so verkehrt, wenn man seine Erwartungen nicht zu hoch schraubt.

Gegenüber anderen Spielen mit dem Thema "Mehrhei-



tenbildung" fällt Indus allerdings etwas ab. Für ein Mehrheitenspiel wird zu viel gewürfelt. Das aber bringt genau die Spannung, die echte Forscher suchen, wenn es um Ausgrabungen geht. Für den Erfolg benötigt man eben auch eine nicht unerhebliche Portion Glück. Von daher ist Indus eine durchaus realistische Umsetzung.

Frank Biesgen

Herstellerangaben

Verlag: Queen Games Autor: Wolfgang Panning

Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 8 Jahre Dauer: 50 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01499901&pnr=10110462.htm



Magisch vom Brett- zum Kartenspiel

Ein Magierduell in Tradition von Warlock ist gefragt. Am Ende wird der Zauberer siegen, der die meisten Machtsteine erringen konnte. Doch so schnell geht das nicht.

ger schließlich kann den Spruch mit so klangvollen Namen wie zum Beispiel Transformus an sich nehmen und ihn während des Spiels (auch mehrfach) nutzen.

erst mit Magiepunkten das Recht dazu ersteigern. Das kann schnell an die Kraftreserven gehen, denn was nutzt es, wenn man die Versteigerung gewinnt, dann

aber zu wenig

Energie hat, um das Monster zu besiegen. Je nachdem, ob einer

alleine oder mehrere den

Gegner besiegt haben, gibt es eine größere oder mehrere kleinere Belohnungen in Form von Machtpunkten oder Artefaktkarten. Hier entfaltet das Spiel eine sehr interaktive Komponente, denn mehrere Zauberer können sich absprechen, ein Monster zu bekämpfen, müssen diese Absprachen aber nicht einhalten (womit ein Zauberer möglicherweise alleine da steht und zu schwach ist) oder können dann schlicht mit ihleinige Kampfrecht fordern. Übrigens werden die Zaube-

Zauberschwert & Drachenei: Kampf oder Krampf?

Im Mittelpunkt des Spieles

stehen aber die Kämpfe ge-

gen die fiesen

Goblins, Spinnen, Untote

und natürlich

Drachen, Die-

se zu besie-

gen, bringt

die meisten

Gegner wie

Jede Runde werden zwei Abenteuerkarten aufgedeckt. Darunter können gefährliche Gegner, Zauber-

sprüche oder Energieguellen sein. Reihum müssen sich die Spieler nun entscheiden, an welche Karte sie ihren Zaube-

Als bessere

Adepten star-

ten die Spieler

in das Duell.

rer anlegen.

Während es bei Energie-

quellen gleichgültig ist, ob man der

einzige Маgiekundige vor

Ort ist (hier erhalten alle Zauberer die jeweilige Energie oder Belohnung), sieht das bei Zaubersprüchen und Gegnern schon anders aus. Um Zaubersprüche wird mit den kostbaren Magiepunkten gesteigert. Der Sie-

lich wichtige Artefaktkarten. Sind mehrere Zauberer an diese Gegnerkarten angelegt, können diese gemeinsam dagegen antreten oder einer versucht es alleine. Dann muss er sich aber zuvor

Besonders kniffelig sind die Artefaktkarten. Diese geben über ein ausgeklügeltes System bei Erfolg gegen einige Gegner Boni. Das können zum Bei-

spiel Machtpunkte oder Magiepunkte sein. Ihr Einsatz ist aber erst erlaubt, nachdem man sie ausgelegt hat. Das klappt bei einigen gut, bei anderen weniger, denn es gibt mehrteilige. Gut, dass die Spieler untereinander handeln können, denn so findet man schneller das linke Stück des Stabes oder das rechte des Zauberschwertes. Und das sollte man möglichst bald tun, denn sobald die Abenteuerkarten aufgebraucht sind, endet das Spiel und der Zauberer mit den

meisten Machtpunkten geht als Sieger hervor.

Das Spiel ist sehr vielschichtig. Versteigerungen, Bluff-Elemente, Bonus-Systeme und ein riesiger Ärgerfaktor sind behutsam in das Fantasy-Thema eingebunden und verschmelzen zu einer sehr eigenen und homogenen Einheit. Das soll jedoch nicht darüber hinweg täuschen, dass die Abenteuerkarten nur wenig Abwechslung bieten und das Spiel zu zweit eigentlich fast schon eine Zumutung ist. Zu dritt und viert dagegen ist Zauberschwert & Drachenei ein sehr gelungenes, schön illustriertes und facettenreiches Spiel mit Brettspielcharakter. Und das zum Preis eines kleinen Kartenspiels.

Michael Weber

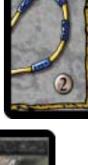








Abbildungen: Karten aus dem Spiel und unten ein Fotoausschnitt des Prototypen, damals noch als Brettspiel



Herstellerangaben

Verlag: Adlung Spiele

Autor: Jochen Schwinghammer

Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 12 Jahre Dauer: 45 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01459001&pnr=10110462.htm

Tipps vom Autor

Jochen Schwinghammer hat uns in einem Interview zum Spiel ein paar Taktiktipps gegeben:

"Beim Anlegen der Zauberer erscheinen einige Situationen ausrechenbar (manche sind es auch), wenn man versucht, in jeder Runde den (für diese Runde) optimalen Zug auszuführen. Mit zunehmender Spielerfahrung wird man feststellen, dass man langfristig planen muss, um gegen geübte Spieler erfolgreich zu sein.

Das Spiel ist so angelegt, dass man sich in den ersten Runden ausrüstet, um dann im Finale zu punkten. Meistens gewinnt der Spieler, der das Finale am besten vorbereitet hat. Gegen Anfänger hat man deshalb eine recht gute Chance, wenn man sein Pulver nicht in den ersten Runden verschießt.

Manchmal ist es besser, unerwartet zu kooperieren, selbst wenn man die Stärke für einen Alleingang hätte. Man kann auch mit wenigen Artefakten und Zaubersprüchen gewinnen, wenn man dafür sorgt, dass die anderen sie teuer genug bezahlen. Auf jeden Fall sollte man das Spiel in einer Dreier- oder Viererrunde spielen, auch wenn es zu zweit ganz passabel funktioniert.



Meinungstest Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Rainer Fieseler: Wieder ein Adlung-Spiel, das Brettspielcharakter aufweist - aber kürzer und leichter wenn auch nicht schlechter als zum Beispiel Verrä-

Silke Groth: Ein schönes, spannendes und gut umgesetztes Fantasy - Kartenspiel. Zu zweit spielt es sich allerdings etwas lahm, da hier der Bietmechanismus nicht richtig funktioniert.

Fantasy Pub: Saufen an der Theke

Schon mal überlegt, was Rollenspiel-Charaktere am Ende eines langen Arbeitstages so treiben? Na logisch: Sie gehen ein Bier trinken, und zwar in einer ganz speziellen Kneipe - dem "Fantasy Pub"

Dieser ist recht spartanisch eingerichtet, besteht er doch lediglich aus fünf Holztischen und einer langen Bar. Wenig Platz für die sieben Figuren jedes Spielers, die den Pub nach und nach betreten, bewaffnet mit einigen Münzen und wild entschlossen, das Etablissement nicht im nüchternen Zustand zu verlassen. Doch der Reihe nach: Zu Beginn seines Zuges würfelt ein Spieler mit zwei Sechsseitern. Mit den Ergebnissen sind bis zu zwei Aktionen möglich, so das Eintreten in den Pub (mit der dem Würfelwurf entsprechenden Anzahl von Münzen auf der Karte des Charakters), oder das Bewegen von Tisch zu Tisch, immer hübsch im Uhrzeigersinn, wobei der Würfel die Bewegungsweite vorgibt. Aber Achtung - jedes bereits verköstigte Bier verringert diese, ganz wie im richtigen Leben.

Ob eine Figur überhaupt trinken darf, hängt von dem

Tisch ab, an dem die Bewegung endet. Alleine an einem Tisch tut sich gar nichts. Treffen sich Charaktere gleicher Rasse (Hobbits, Zwerge, Krieger oder Orks), so schmeißen sie vor Freude eine Party und wandeln jeder eine eigene Münze in ein Bier um. Bei ausschließlich unterschiedlichen Rassen dagegen gibt es eine Runde; hier gilt das Recht des Stärkeren, denn ihm wird immer von der jeweils schwächeren Figur ein Getränk spendiert. Während der Hobbit somit stets zahlen muss, steht der Ork am Ende der Nahrungskette.

Sobald eine Figur mindestens so viel Bier getrunken hat, wie sie noch Münzen besitzt, darf sie den Pub über die Bar verlassen. Vorsicht ist dabei vor dem Türsteher geboten, denn sowohl ohne Geld als auch mit zu viel Bier intus wird man gnadenlos an die frische Luft gefördert. Gelingt es einer Gruppe, den Pub mit einer je nach Spielerzahl unterschiedlichen Anzahl an Bieren wieder verlassen zu haben, endet das Spiel.

Fantasy Pub ist das Erstlingswerk des Verlags Mind The Move und entsprechend ist auch die Aufmachung recht

einfach: Abgesehen von den winzigen Würfeln, besteht sämtliches Material aus dünner Pappe. Dies führt einerseits zu haptischen Problemen beim Hantieren mit den kleinen Bier- und Münzmarkern; zum anderen sind die Charaktere unter den vielen Markern bisweilen kaum noch zu unterscheiden. Der Spielwitz kann diese Mängel jedoch locker aufwiegen. Ist allein die Idee schon ein Knüller, so bleibt man durch die sich immer wieder ändernde Spielsituation stets aufs Neue gefordert. Trotz Würfeln hat man meist die Wahl zwischen mehreren sinnvollen Zugmöglichkeiten, kann sich selbst nach vorne bringen oder die Mitspieler ärgern. Einige Sonderregeln, welche die Charaktereigenschaften der verschiedenen Rassen behandeln, runden das Ganze ab. Der ideale Absacker für jeden Spieleabend also - und ein schönes Beispiel, wie ein eigentlich abstrakter Mechanismus durch eine stimmige Thematik aufgepeppt werden kann. Wäre da nicht die Spieldauer, die schon mal locker das Doppelte der angegebenen Zeit betragen kann. Allerdings spricht nichts dagegen, die Siegbedingungen den eigenen Bedürfnissen anzupassen.

Frank Biesgen



Herstellerangaben

Verlag: Amigo Autor: Emanuele Ornella Spielerzahl: 2 - 5 Alter: ab 10 Jahre

Dauer: 45- 60 Minuten

Förderpreis für Maren Kruse

Den Förderpreis für Nachwuchsautoren, der Anfang Juni beim 23. Spieleautorentreffen in Göttingen vergeben wurde, erhielt dieses Jahr Maren Kruse. Sie bezeichnet sich selbst als Ideeistin und entwickelt Kinderspiele, die sehr liebevoll und zum Teil sehr aufwändig gestaltet sind. Mit ihr erhielt das erste mal eine Frau den Förderpreis, was ihrer Meinung nach höchste Zeit ist, denn es gibt einfach zu wenig Autorinnen in der Männer dominierten Spiele-Szene.

Die Berlinerin absolviert gerade eine Ausbildung zur Medien-Designerin und ist auch in anderen Bereichen aktiv. Unter anderem schrieb sie ein Kinderbuch. Ihre Spezialität sind aus der Not geborene Lösungen für Probleme. In der von ihr verteilten Kreativ-Box heißt es dazu unter anderem: "Die Lösungen kommen nur dann, wenn Du ihnen nichts in den Weg stellst!"

Die Ziegen des Herrn Segudin (Bild unten), eines ihrer in Göttingen gezeigten Spiele, ist mit einer sehr kniffeligen und ungewohnten Technik ausgestattet und zeigt frische Ansätze. Die Hintergrundgeschichte zum Spiel hat fast schon Märchencharakter.

Gerlinde Rode/Michael Weber





Anzeige



Behind: Da sind Schatten im Dunkel

Das Sammelkartenspiel Behind von Fishtank hat in der Spiele-Szene in kürzester Zeit einen ebachtlichen Zuspruch gefunden. Die beiden Autoren Micheal Palm und Sebastian Jakob geben Auskunft zum Spiel und über die kommenden Erweiterungen.

Wie und wann kam es eigentlich zu der Idee, Behind zu entwickeln?

Michael Palm: "Wir hatten bereits Anfang 2000 die Idee, Elemente des Tabletops und des Sammelkartenspiels zu verbinden. Drei Monate später kam Fishtank auf uns zu, und so fingen wir dann mit der konkreten Umsetzung an."

Woher nehmen Sie die Ideen und die Inspiration für die Entwicklung von Behind? Michael Palm: "Das ist schwer zu sagen. Manchmal brütet man über einem Spielmechanismus Tage und Wochen, manchmal kommen die

Ideen einfach beim Autofahren. Wichtig für unsere Arbeit ist auf jeden Fall die Entwicklung durch den Dialog miteinander." Sebastian Jakob: "Soweit zu den Spielmechanismen. Was den Hintergrund, die Storyline sowie die Illustrationen angeht, ergibt oft ein Schritt den nächsten. Manche Ideen sind da oftmals unausweichlich. Was uns wiederum zeigt, dass diese Ideen in die richtige Richtung führen, einfach Sinn ergeben."

Was ist aus Ihrer Sicht das Faszinierende an Behind?
Michael Palm: "Die Mischung der Spielelemente aus Tabletop, Rollenspiel und Sammelkartenspiel. Außerdem fasziniert die Spieler auch die Welt, in der Behind spielt. Sie ist unserer zwar ähnlich, doch wesentlich spannender und fesselnder."

Sebastian Jakob: "Die Möglichkeit, ein Tabletop auf geringem Raum und mit sehr

wenig Aufwand spielen zu können, bieten außerdem auch nicht gerade viele andere Spielsysteme."

Wie lässt sich der typische Behind-Spieler charakterisieren? Michael Palm: "Nun, eigentlich haben wir das Spiel für Spieler ab 14 Jahren konzipiert. Doch nun wird es nicht nur von Jüngeren gespielt, sondern alte Sammelkartenhasen entdecken die Reize des neuen Spiels und kehren wieder zu ihrem Hobby zurück. Ansonsten sind die meisten, die wir auf unserer Promotour kennengelernt haben, sehr witzig und kreativ."

Was würden Sie einem absoluten Neuling raten wie findet er am einfachsten Zugang zur Welt von Behind?

Michael Palm: "Ein Spiel mit der Komplexität von Behind hat immer einige Regeln mehr als übliche Spiele. Am Besten, man nimmt sich zwei



22 Spiel-E-Zine

Interview

Decks und einen weiteren Spieler und spielt gemeinsam die erste Partie anhand der Regeln. Dann sollte man sich mit anderen treffen, denn wie beim Sport hat jeder seine eigene Taktik, das Spiel zu gewinnen, und man lernt dadurch mehr über die Feinheiten des Spiels." Sebastian Jakob: "Und soll-

Sebastian Jakob: "Und sollten dennoch Fragen auftauchen, bietet auch www.behind.de ein Forum als Plattform für diese und wird Neulingen sicherlich weiter helfen können."

Die Zeichnungen muten sehr comicartig an. Wer sind die Zeichner, gibt es nur einen Kreativen oder mehrere? Kommen die aus dem Comicbereich? Haben sie auch schon andere Dinge gezeichnet, die man vielleicht kennt?

Michael Palm: "Die Zeichnungen sind wichtiger Bestandteil des Spiels, denn sie geben wichtige Eindrücke von der Spielwelt. Unsere drei so-

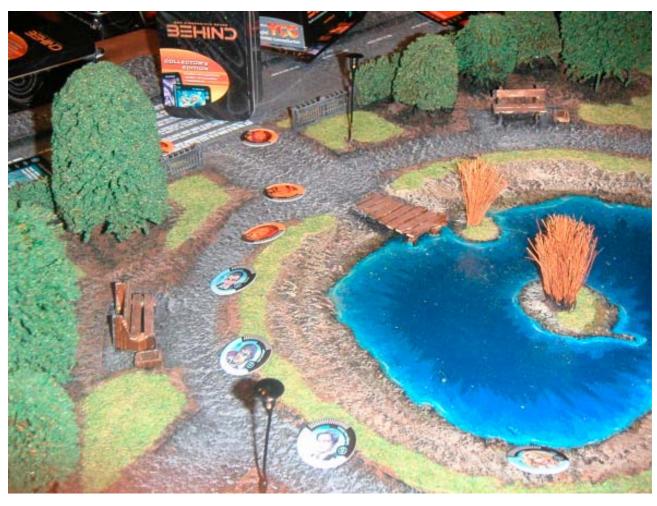
genannten 'Hauptzeichner' sind Franz Vohwinkel, Volkan Baga und Eckhard Freytag. Franz ist in der Spieleszene sehr bekannt und hat auch schon für zahlreiche Sammelkartenspiele gezeichnet. Volkan ist neu in der Branche, doch spielt er nun ebenfalls begeistert Behind. Eckhard hat früher vor allem Coverillustrationen für Bücher gemacht. Heute ist er einer unserer wichtigen Antriebe für neue Produktideen. Andere Zeichner, die uns durch Rat und Tat sowie gute Ideen unterstützt haben, sind Ortega, Pepperle und Krause."

Welche weitere Überraschungen warten in diesem Jahr auf uns? Worauf dürfen wir uns freuen? Michael Palm: "Bald wird man Behind auch in anderen Sprachen spielen können, und damit erweitert sich die Spielerschaft auf das Ausland. Ende März folgte die zweite deutsche Edition mit 161 neuen Karten, die dritte folgt im Oktober. Zeitgleich starten wir die Ausscheidungen zur ersten Deutschen Meisterschaft, die ebenfalls im Oktober ausgetragen wird. Über zahlreichen weiter gehenden Ideen brüten wir natürlich ..."

Links zum Thema

Webseite zum Spiel: http://www.behind.de

Rezension bei Reich der Spiele: http://www.reich-der-spiele.de/kritiken/Behind.php



Ob ihr Recht habt oder nicht ...

Was ist Akustik? Wer ist Jim Knopf? Wie heißen die Papierschnipsel, mit denen an Karneval geworfen wird? Was sind Kaulquappen? Wie wächst

Tee? Warum wurden in Ägypten neben den großen Pyramiden auch kleine Pyramiden gebaut?

Das Spiel, das wohl jeder aus seiner Kindheit als Fernsehquiz kennt, gibt es nun als Brettspiel mit 400 Fragen - einfachen und schwierigen, lustigen und ernsten, unsinnigen, wissenswerten und einleuchtenden. Eine Variation von *Wer wird Millionär?* als Kinderedition. Inklusive des Nervenkitzels, wer wohl die richtige Antwort getippt haben

mag. Die Wertung erfolgt in zweidimensionalen Papp-Reagenzgläsern, die pro korrekter Antwort mit einem weiteren

1, 2 oder 3 - das Spiel: mehr als nur Merchandise

> Ball gefüllt werden. Gespielt wird einzelkämpferisch oder in Teams, wodurch bis zu neun Kinder gleichzeitig spielen können.

> Die Fragenthemen sind sehr breit gefächert und stammen aus unterschiedlichen Wissensgebieten, unter anderem Kinderliteratur, Naturwissenschaften, Geographie, Geschichte und Allgemeinwissen. Der Schwierigkeitsgrad der Fragen ist sehr

verschieden und findet im Spiel nach dem Zufallsprinzip Einsatz. Hier wäre eine erkennbare Staffelung der unterschiedli-

> chen Schwierigkeitsgrade sinnvoll gewesen, um das Spiel gezielt mit Kindern verschiede-

ner Altersgruppen spielen zu können.

Zum Spielverlauf: Der Moderator liest eine Frage und die drei möglichen Antworten vor. Wenn nach der Ansage "1, 2 oder 3, letzte Chance - vorbei" alle Spieler sich für eine Antwort entschieden und ihre Spielsteine auf die entsprechenden Antwortfelder gestellt haben, gibt der Moderator mit Hilfe eines magischen Stifts die Lösung bekannt. Die Berührung der Stiftspitze mit den Punkten auf der Fragekarte bewirkt ieweils einen Verloren-Ton oder ein Gewonnen-Geräusch mit einem leuchtenden Lämpchen. Dieses Spielutensil trägt definitiv Entscheidendes zum Reiz des Spiels bei und bewirkt, dass auch der Moderator die Antwort noch nicht früher weiß als die Spieler.

Neben dem kleinen Nachteil des Spiels, dass die Punkte aus den Schablonen sehr schnell wieder herausfallen, gibt es nur einen weiteren Designaspekt, der bei einer Wiederauflage bedacht werden könnte: Die Fragen sind in extrem kleiner Schrift geschrieben, was es gerade ungeübten jungen Lesern oder Leseanfängern erschwert, als Moderator tätig zu werden.

Ein tolles Spiel, das den Wissensdurst weckt, Wissenslücken aufspürt und sich trotz der Nachahmung aus dem Fernsehen die Spannung und den Glamour bewahrt hat.

Nina Hälker

Herstellerangaben

Verlag: Hans im Glück Spielerzahl: 2 - 9 Alter: ab 7 Jahre Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01500801&pnr=10110462.htm



Tongiaki: besser für zwei Spieler

Diese beiden ausgetesteten Varianten sind ausschließlich für zwei Spieler. Sie bringen mehr Farben ins Spiel, wodurch erheblich mehr Wege passierbar sind und die taktischen Möglichkeiten deutlich größer sind. Das schnelle Absaufen ist vorbei.

Variante 1

Alle Regeln bleiben bestehen mit folgenden Abweichungen:

- · Jeder Spieler übernimmt zwei Farben.
- Zu Beginn jeder Runde muss man entscheiden, welche Farbe man spielen will. (Vermehrung zweier Farben während eines Zuges ist also nicht möglich.)
- Bei der Wertung werden beide Farben getrennt berücksichtigt.

Variante 2

Bei dieser Variante liegt der Reiz darin, dass keiner der Kontrahenten die Farbe des anderen kennt. Es gilt möglichst lange unerkannt zu bleiben, trotzdem seine Farbe gut zu verbreiten und dem Gegner nicht unbewusst in die Hand zu arbeiten. Alle Regeln bleiben bestehen mit folgenden Abweichungen:

- Es wird mit fünf verschiedenen Farben gespielt. Aus diesen zieht jeder Spieler geheim seine Farbe.
- · Jede Runde darf aus allen Farben gewählt werden.
- Liegt an einem Strand bereits eine Ozeankarte, darf er nicht so komplettiert werden, dass hierdurch eine Auswanderung misslingt (erforderliche Anzahl unterschiedlicher Farben zu groß).
- Neubesiedlung ist bei dieser Variante ausgeschlossen.

Silke Groth



Anzeige



Nicht jeder Treffer ist ein Foul

Spiele zum Thema Fußball gibt es überraschend wenig. Noch weniger davon sind als Spiel wirklich brauchbar. Das mag daran liegen, dass es sehr schwierig ist, Fußball als Mechanismus mit den Mechanis-

men eines Brettspiels darzustellen. Dabei ist alles ganz einfach.
Ein paar Spieler,
ein Ball und auf geht's. So
jedenfalls bei Die wilden
Fußballkerle, dem Spiel zum
Buch und Film von Joachim
Masannek.

Auf dem bescheiden wirkenden Spielfeld wird der Ball platziert, jeder erhält von seinem Spielerstapel sieben Balltreter auf die Hand, die Stapel mit den Aktionskarten der beiden Mannschaften werden bereit gelegt. Im wesentlichen

geht es jetzt um Zweikämpfe. Der Spieler in Ballbesitz legt eine Spielerkarte neben das Spielfeld, die für das aktuelle Spielfelddrittel (Angriff, Mittelfeld, Abwehr) einen möglichst hohen Wert aufweist. Der Kon-

Die wilden Fußballkerle: Bolzplatzfeeling

trahent legt eine Spieler-Karte auf, mit der er den Ballführenden angreift. Bei Bedarf noch schnell eine Aktionskarte aufgedeckt, die die Werte erhöhen kann und schon gibt es das Zweikampfergebnis. Der Spieler mit dem höheren Wert ist in Ballbesitz und passt in das nächste Spielfelddrittel in Richtung gegnerisches Tor, im Angriffsdrittel schießt er auf das Gehäuse. Allerdings sind die Aktionskarten gefährlich,

weil sie auch Fouls und gelbe Karten enthalten können.

Beim Torschuss werden Aktionskarten für den Angreifer und den Torhüter umgedreht. Hat der Stürmer einen besseren

> Wert als der Keeper, ist der Ball in den Maschen versenkt. Steht es beim Schlusspfiff unentschieden,

dürfen die Spieler per Elfmeterschießen die Partie entscheiden.

Das Spiel ist ein relativ putziges Hin- und Hergetrete. Torschüsse gibt es je nach Kartenglück sehr wenig oder zu viele. Spaß kommt durch die besonderen Fähigkeiten der Spieler auf. Zum Beispiel gibt es Marlon, die Nummer 10, die nach einem gewonnenen Zweikampf schon aus dem Mittelfeld aufs Tor schießt, oder Sense, dessen Einsatzstärke mit jeder gelben Karte des Gegners steigt, und Schleimigel, dessen Wert gegen Spitzenspieler auf die gleiche Stärke ansteigt. Das ist Atmosphäre und Spaß, und natürlich ein kleines bisschen Bolzplatzfeeling.

Das Spiel funktioniert, ist zügig spielbar macht Spaß. Eine prima Umsetzung. Aber auch bei diesem Spiel wird deutlich, warum es so schwer ist, Fußball aufs Spielbrett zu zaubern. Bolzplatz ja, Fußballstadion nein, zu wenig schnuppern die Spieler am großen Fußball. Ein Schritt in Richtung echtes Fußballspiel, aber noch keine Zielüberquerung.

Michael Weber

Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Silke Groth: Gefällt mir überhaupt nicht, da es sich zäh spielt und so keine rechte (Fußball-) Stimmung aufkommt.

Herstellerangaben

Verlag: Amigo

Autor: Thorsten Löpmann/Andreas Wetter

Spielerzahl: 2 Alter: ab 8 Jahre Dauer: 30 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01465001&pnr=10110462.htm



... und das sagen die Autoren





Andreas Wetter und Thorsten Löpmann haben Stellung zu unserer Besprechung zu Die wilden Fußballkerle bezogen:

"Die aktuelle Fassung und Umsetzung des Spiels ist eine völlig abgespeckte Version unseres Prototypen und dem dahinter steckenden Spielsystem. Allerdings durchaus eine Version, mit der wir sehr gut leben können. Ein Kompromiss, welcher sowohl im Bezug auf die Zielgruppe als auch im Bezug auf das Handling des Spiels zu sehen ist. Und dennoch ist es ein Start

in eine hoffentlich noch weitergehende Entwicklung des Spiels.

Dem aktuellen Spiel mussten so langjährig erprobte Komponenten wie 'Ein- und Auswechslung', 'Ersatzspieler', 'individuelle Zusammenstellung eines Teams' oder 'Taktikkarten' entnommen werden. Gerade jene zusätzlichen Dinge, welche einen weiteren und ganz besonderen Fußballflair ausmachen. Atmosphäre begünstigen. Es ist für uns selber völlig ungewohnt, ohne all diese Optionen zu spielen. Aber um es deutlich zu sagen: Es passt dennoch und es passt gut! Letztlich liegen alle weiteren Optionen startklar in unserer Schublade ...

Und dann, so behaupten wir jetzt einmal, dann geht das Spiel erst richtig los! Dann, wenn jeder Trainer über mehr als nur elf Spieler in seinem Kader verfügt, wenn zudem für jeden Feldspieler mehr als nur drei verschiedene Karten zur Verfügung stehen, wenn ein Trainer nicht weiß, ob sich zum Beispiel das Kopfballungheuer oder der Allroundspieler überhaupt im Kader des Gegners befinden, wenn es darum geht, zur Halbzeitpause je nach Spielstand und Spielsituation auszuwechseln, zu Spielbeginn sein Team individuell zusammenzustellen, Schwalben im Strafraum zu provozieren und so weiter ..."

Anzeige



Flaschenteufel: gefährliches Spiel

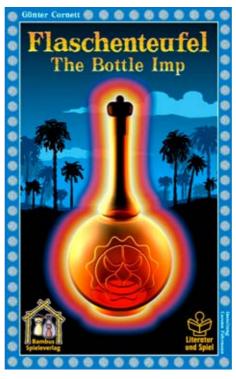
Die von Carsten Fuhrmann illustrierte Neuauflage ist ein Augenschmaus. Das Spiel ist die Umsetzung von Stevensons Buch "Der Flaschenkobold", in dem es darum geht, dass der Flaschenkobold seinem Besitzer zwar Reichtum bringt, er aber vor dem Tod verkauft sein muss, sonst geht die Seele des Besitzers an den Teufel. Der Verkaufspreis muss aber unter dem Kaufpreis liegen. Das Spiel simuliert eben dieses durch ein Stich-System.

Die drei Farben müssen bedient werden, wer nicht kann, darf abschmeißen. Den Stich bekommt die höchste Karte - egal welche Farbe -, wenn alle ausgespielten Karten einen größeren Wert haben als der aktuelle Preis des Flaschenteufels. Ist mindestens eine Karte im Stich, die unter diesem Preis liegt, bekommt der Spieler mit der Karte den Stich, die am höchsten, aber noch unterhalb dieses Preises ist. Der Flaschenteufel erhält dann den Kartenwert als neuen Preis.

So sinkt der Preis während des Spiels. Es wird gleichzeitig immer schwerer den Teufel loszuwerden. Das sollte man gegen Ende auf alle Fälle probieren, da der letzte Besitzer die Punktwerte der zuvor gedrückten Karten als negative Zahl gut geschrieben bekommt, während die anderen Spieler die Punktwerte ihrer Stiche als Pluspunkte bekommen.

Der Mechanismus ist so simpel wie trickreich. Wer darauf spe-

kuliert, möglichst rasch die kleinen Kartenwerte abzuschmeißen, um ja nicht den Flaschenteufel zu bekommen, läuft Gefahr, keinen stich zu bekommen oder den Flaschenteufel schon früh und bis zum Ende zu halten. Wer hohe Werte spielt, verliert diese vielleicht



gegen eine niedrige Karte, die knapp unter dem Preis des Teufels liegt. Die Farben bringen zusätzlich Probleme, da man bedienen muss. Die gelben Karten haben eher die niedrigen Werte, die roten die hohen, die blauen liegen in der Mitte. Das lässt beim Ausspielen eine Menge Möglichkeiten, aber auch Überraschungen zu.

In der Neuauflage wurde (neben der schwachen Grafik) das einzig echte Spielproblem eliminiert. Die Karte mit dem Wert 18 ist jetzt nicht mehr die kleinste rote Karte (und erste unterhalb des Startpreises des Flaschenteufels), sondern gehört zur Farbe mit den kleinen Werten. Damit kann man mit dieser Karte im ersten Stich zwar wie zuvor sichere Punkte sammeln, läuft aber Gefahr, dass die Mitspieler ihre ganz kleinen Werte abwerfen - und man selbst auf dem Teufel sitzen bleiben kann.

Dieses Spiel ist sicher nichts für Spieler, die keine Stichspiele mögen. Das gilt besonders deshalb, weil der Mechanismus gewöhnungsbedürftig ist. Liebhaber von schönen Kartenspielen, guten Stichspielen oder Freunde des Romans von Stevenson sollten sich Der Flaschenteufel unbedingt ansehen.

Inhaltlich hat sich sonst nichts verändert, die Illustrationen sind dagegen dieses mal vorzüglich gelungen. Außerdem liegt ein Flaschenteufel aus Holz bei. Die Stimmung aus dem Buch wird mit Zitaten, passenden Bildern und dem eigenwilligen Mechanismus hervorragend ins Spiel übertragen. Davon kann man sich gut überzeugen, da eine gedruckte Version der Geschichte von Stevenson beiliegt!

Michael Weber

Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Wolfram Troeder: Wesentlich verbesserte Illustrationen, sehr ansprechend umgesetztes Thema, ungewohnte Spielmechanismen, die aber über ein Probespiel gut händelbar sind. Das Material (Kurzgeschichte) ist klasse.

Armando Schmidt: Viele finden das Spiel gut, mich konnte es bisher nicht so recht begeistern.

Herstellerangaben

Verlag: Bambus Spiele Autor: Günter Cornett Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 30 - 45 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01457101&pnr=10110462.htm

Schlacht in der Petrischale

Der Titel dieses Spiels ließe zwar auf eine abendfüllende Monumentalschlacht a la *Civilization* oder dergleichen schließen. Die Schlacht in der Petrischale, so die Unterzeile des Ganzen, entpuppt sich jedoch als wunderbares Strategiespiel, das rasch erklärt, von angenehm kurzer Dauer ist und trotzdem keinerlei

Wünsche offen lässt.

Gespielt wird in einer richtigen Petrischale, die auch gleich als Verpackung dient. Der Spielplan teilt den Boden der Schale in eine Mittelzone und vier so genannte "Hervorragende Regionen" ein, die alle mehrere Positionspunkte, die Nährstoffbereiche, aufweisen. Die beiden Spieler erhalten je 16 schwarze beziehungsweise weiße Filzmarker. Diese stellen Bakterienkulturen dar, die auf den Nährstoffbereichen leben. Ziel des Spiels ist es, die Vorherrschaft in mindestens drei der vier "Hervorragenden Regionen" zu erringen.

Zu Beginn platzieren beide Spieler abwechselnd je eine einzelne Bakterienkultur auf einen der Nährstoffbereiche. Gespielt wird Zug um Zug, wobei jeweils eine der Kulturen auf ein freies Nachbarfeld bewegt, wachsen gelassen oder geteilt werden kann. Durch Wachstum verdoppelt sich die Höhe einer Kultur, wobei maximal vier Marker aufeinander gelegt werden dürfen. Durch Teilung halbiert sich eine Kultur, was zum Belegen eines zusätzlichen Nährstoffbereiches führt.

Voraussetzung für ein derartiges Manöver sind genügend freie Nährstoffbereiche um die betreffende Kultur herum, die so genannten Freiheiten. Jede Kultur braucht mindestens eine Freiheit, um existieren zu können. Ist dies nicht mehr der Fall, so stirbt die Kultur und wird augenblicklich vom Spielplan entfernt. So wogt der Kampf in der Petrischale hin und her, bis endlich einer der

Kampf der Kulturen: spielerische Nährlösung

Spieler den Gegner genügend weit zurückzudrängen und drei der vier "Hervorragenden Regionen" zu kontrollieren vermag.

Kampf der Kulturen fasziniert und begeistert. Die reich illustrierte Übersetzung der englischsprachigen Originalanleitung ist gut verständlich und lässt keine Fragen offen. So gestaltet sich der Einstieg ins Spiel recht unkompliziert und spätestens nach einer ersten (Probe-) Partie hat man auch die Aktionsmöglichkeiten der Kulturen gut im Griff, worauf sich eine Spieltiefe öffnet, die schier unglaublich ist. Offensiv- und Defensivstrategien sind sorgfältig abzuwägen, um entschlossen zuschlagen zu können, sobald sich in der

> gegnerischen Stellung eine Lücke öffnet. Die Spieldauer ist dabei angenehm kurz und

lädt zu einer sofortigen Revanchepartie ein, die normalerweise gerne gewährt wird. Wer Schach, Dame oder Go liebt, wird am Kampf der Kulturen seine helle Freude haben. Aber auch allen übrigen Fans strategischer Herausforderungen sei dringend empfohlen, sich mal auf eine Schlacht in der Petrischale einzulassen.

Bernhard Zaugg

Herstellerangaben

Verlag: Sphinx Spiele Autor: Greg Turner Spielerzahl: 2 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 30 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01466101&pnr=10110462.htm



Essener Spiel 2003







Bilder:
Sunda To Sahul (oben links); GollumFigur von Games Workshop (obenrechts), Die Flößer am Katarakt (links)
und The Kookaburra Game (unten)
Alle Fotos von Gerlinde Rode



Nürnberger Spielwarenmesse 2004





Bilder:

Versunkene Stadt (oben links), Puzzle-Ball (oben rechts), Mare Polare (rechts) und Meisterdiebe (unten)

Alle Fotos von Gerlinde Rode





Ein kleines bisschen Verfolgungswahn

"InSpectres ist das erste weltweite lizensierte und agierende Unternehmen im Bereich Paranormale Investigation und Terminierung." Ein Unternehmen dafür gegründet, die Menschen vor paranormalen Phänomenen und Kreaturen zu schützen. Immer auf der Suche nach kompetenten Agenten, die den Wirkungsbereich des Unternehmens ausweiten. Es ist möglich eine Zweigstelle basierend auf dem Franchise-Prinzip an jedem Ort der Welt zu

Die Charaktere gründen solch eine Zweigstelle, Spieler und Spielleiter steht dazu die Welt offen. Egal ob sie ein Hightech-Büro in einer Großstadt oder ein eher altmodisches Büro auf dem Lande mit einer umfassenden Bibliothek als Ausgangspunkt wählen. Geister, Goblins und Vampire gibt es überall.

gründen. Willkommen bei

InSpectres.

Natürlich gibt es auch die Möglichkeit einen übernatürlichen Agenten zu spielen, der sozusagen die Seiten gewechselt hat, ein paar Mystikserien bieten dafür so einige Vorbilder.

Das Rollenspiel unterscheidet sich teilweise erheblich von anderen Systemen, es begnügt sich mit wenigen Regeln und noch weniger Werten. Der erzählerische Aspekt dieses schnell verständlichen Systems steht im Vordergrund. Bei Proben wird mit einer Anzahl Sechsern gleich dem Wert der genutzten Fertigkeit gewürfelt. Dabei gilt es nicht direkt eine willkürlich festgelegte Schwierigkeit zu erreichen, sondern der höchste Wurf entscheidet, wer den Ausgang der Probe

bestimmt. Bei einer Sechs (gleichbedeutend mit einem phänomenalen Erfolg) erhält der betreffende Spieler das Recht, die Beschreibung der Situation zu übernehmen. Bei einer Eins (ein katastrophaler

In Spectres: andersartig

Misserfolg) beschreibt weiterhin der Spielleiter die grausamen Konsequenzen der fehlgeschlagenen Probe.



Insgesamt übernimmt der Spieler bei einem Ergebnis von vier bis sechs die Geschichte und der Spielleiter bei einem Ergebniss von eins bis drei, optional kann der Spielleiter auch bei einer Eins das Geschehen an den Spieler abgeben, der sich selbst in die Katastrophe führen darf.

Ausgeklügelte Kampfregeln wie in anderen Systemen gibt es nicht, die Situation und Fantasie entscheiden, wie ein Kampf ausgeht, dabei ist es wichtiger eine schöne Geschichte zu erzählen, als einen brutalen Kampf zu führen.

Das Spielen ist trotz simpler Regeln nicht ganz einfach, Spieler und Spielleiter müssen

> darauf achten, immer fair zu bleiben - wegen der vielen Freiheiten, die die Spieler haben.

Profilneurotiker könnten das ausnutzen und die "Heldenhaftigkeit" ihrer Charaktere übertreiben. Wenn man einige Details beachtet ist es aber ein wunderschönes schnelles Rollenspiel. Durch das häufige wahrscheinlich auch überraschende Eingreifen der Spieler nehmen Plots eine interessante Wendung, sodass sich Spielleiter darauf beschränken können, eine grobe Idee für einen Plot zu liefern, und einfach abzuwarten, wie sich die Geschichte entwickelt. Damit werden relativ spontane Spielrunden möglich.

Wem schon immer Serien und Filmen wie Buffy, Angel oder Ghostbusters gefallen haben, wird hier seine ganze Freude haben. Beabsichtigt ist eine Mischung zwischen Horror und Komödie - egal was genau der Schwerpunkt des Spieles sein soll. Ein wunderbar erfrischendes Spiel, was ohne zahlreiche Quellen- und Zusatzbücher auskommt.

Tanja Weber

Herstellerangaben

Verlag: Disaster Machine Productions

Dunkel, gruselig und (un-) heimlich

Der Abenteuerband Kreise der Verdammnis bietet insgesamt vier hintereinander spielbare Abenteuer an, wobei jedes auch einzeln gespielt werden kann, was aber nicht zu empfehlen ist. Kreise der Verdammnis richtet sich an eine Spielergruppe die

gerne - das Böse sabotieren möchten und geheime Aufträge ausführen, die hier zum Sieg

der Krieger im Norden Tobriens führen sollen. Doch dazu müssen die Helden bis in die dunkelsten Orte reisen. Die Spielergruppe wird es dabei am einfachsten haben, wenn sie einen Dieb oder jemanden, der sich sehr gut in der Wildnis auskennt, dabei hat.

Im Gegensatz zu Schwarze Splitter werden diese vier Abenteuer doch um einiges schwerer werden, da man dieses Mal nicht nur auskundschaften und beobachten soll, sondern dem Heptarchen militärische Schläge verpassen muss, die so wichtig sind, dass ohne das Gelingen der Aufträge die Krieger Tobriens keine Chance auf einen Sieg hätten.

"Die Stadt der Tausend Augen" führt die Spieler nach Transysilien. Mitten in Gareth angekommen beginnt das Abenteuer sehr eindrucksvoll, und die Spieler haben alle Hände voll zu tun, um die Bewohner vom Dämonenkaiser Galotta zu befreien. In der Zeit wird Gareth zu einer reinen Alptraumstadt. Später dann führt es die Helden in die Reichshauptstadt Yol-Ghurmak, die der Dämonenkaiser für sich hat bauen lassen.

Das ganze Aussehen der Stadt wird in Kreise der Verdammnis wunderbar dargestellt und man kann sich vorstellen, wie alptraumhaft und dunkel die ganze Stadt wirken muss, vor allem da sich dort einiges an Dunklen Wesen aufhält ...

In "Das Letzte Banner" sollen die Spieler im Auftrag von Herzog Bernfied in das Reich des

Kreise der Verdammnis: DSA-Abenteuer im Paket

> untoten Drachen Rhazzazor Reisen, um mit Hilfe eines ver-



fluchten Artefaktes die untoten Armeen des Drachen, die sich täglich vergrößern, zu vernichten. In diesem Abenteuer ist es von größter Wichtigkeit für die Helden, nicht erkannt zu werden und sich nicht zu erkennen zu geben.

In "Das Alveranskommando" reisen die Spieler nach Lorgolosch, wo sie die Saljethstele, ein Artefakt der Ingerimms-Kirche suchen müssen, um diese über die Blutigen Seen nach Vallusa zu bringen. Doch das ist nicht so einfach, vor allem da die Blutigen Seen zwischen Fund und Bestimmungsort liegen. Und die Seen haben es in sich.

Beginnt das Abenteuer "In Perlbeißer" sehr im Geheimen, steigert es sich gegen Ende zu einer wahren Riesenschlacht auf. Die Helden müssen den Kriegern aus Tobrien einen Schlachtvorteil verschaffen. Ohne diesen Vorteil stehen die Gewinnchancen in der Schlacht gleich null. Helden, die sich in Kriegstaktiken verste-

> hen, werden es um einiges einfacher haben, da die gesamte Abenteuergruppe eine Lanze der

Kaiserlichen Krieger anführen dürfen.

Die Kreise der Verdammnis sind insgesamt sehr dunkel, gruselig und (un-) heimlich gehalten. Helden, die schnell an Paranoia leiden, werden hier die geringsten Überlebenschancen haben. Helden die sich auf Heimlichkeit und ähnliche Sachen spezialisiert haben, dürften das ganze Abenteuer über glänzen und sind für ihre Gruppe mehr als nur unentbehrlich - sie sind lebenswichtig.

Mir persönlich, hat das finstere Ambiente des Abenteuers sehr gut gefallen, und ich empfehle diesen Abenteuerband, besonders wenn man *Schwarze Splitter* gespielt hat und eine neue Herausforderung sucht.

Überhaupt nicht gelungen ist dagegen die Karte von Tobrien. Sie ist schlecht zu entziffern. Genau bei solchen Dingen muss man sich Mühe geben, um die Farbkarten ins Schwarzweiße zu transferieren.

Tobias Böhm

Herstellerangaben

Verlag: fanpro

Autor: Stefan Küppers Stufen: Erfahren

20 Jahre Magisches für Aventurien

Zum Inhalt der Erweiterungs-Box Zauberei & Hexenwerk zählen die Archetypen-Sammlung, die Zauberdokumente

sowie die Bücher "Mit Wissen und Willen", "Liber Cantiones"

und "Aventurische Zauberei".

Sicherlich werden mit den Archetypen der unterschiedlichen Magiertypen bereits einige vorgefertigte Magie-Charaktere beschrieben, aber für die richtige Ausgestaltung eines selbst entworfenen Helden verwendet man eher die beigefügten Zauberdokumente in Kombination mit den Heldenbögen der Basis-Box. Diese Zauberdokumente bieten aber leider nicht genügend Übersicht, da man zu oft zwischen Vorder- und Rückseite wechseln muss und leider auch nicht genügend Platz findet, um alle Informationen der einzelnen Sprüche oder Rituale unterbringen zu können. Wer also einen magisch talentierten Helden spielen möchte, sollte sich unbedingt zusätzlich die Blanko-Dokumente für Spieler und Spielleiter zulegen, da die dortigen Zauberbögen um einiges besser durchdacht wurden.

Weitere Schwachpunkte der Box äußern sich lediglich für Umsteiger von älteren Editionen zur aktuellen vierten Edition dadurch, dass einige wohlbekannte Zaubersprüche nun unter völlig anderem Namen zu finden sind und es keine Tabelle oder Liste gibt, durch die man hier eine direkte Zuweisung zum neuen Spruch finden kann. Eine derartige Hilfe sollte man sich also in diesem Fall im Internet suchen.

Buchstabendreher, Vertipper und ähnliches lassen sich auch in dieser Sammlung wohl nicht ganz vermeiden,

Zauberei & Hexenwerk: geballte Ladung Wissen

> stellen aber kaum wirkliche Verständnis-Schwierigkeiten dar. Bei den Beschreibungen einiger weniger Sonderfertigkeiten hingegen ist man Stellenweise doch etwas erstaunt, dass manche Textpassagen doppelt in die Beschreibung einfließen, andere



Aspekte jedoch nicht ausgeführt oder näher erläutert werden.

Soweit zu den Schwächen der Box, nun also zu den guten Nachrichten. Bei die Überarbeitung der Zauber im nunmehr A4-formatigen "Liber Cantiones" hat man nicht nur zu oben erwähnter Umbenennung gegriffen, sondern auch die bislang immer nur angedeuteten Variationen wesentlich genauer und detaillierter ausgeführt. So sind die durch ein Element beeinflussten Zauber nun mit eigenem Namen und eigener Be-

schreibung aufgeführt. Ein weiterer Pluspunkt sind die bereits von den Autoren mitgelieferten Modifikationsvor-

> schläge, die fast immer bereits mit Erschwernissen und Kostenangleichung ge-

nannt sind. Einige Spieler der dritten Edition werden sicherlich das schöne handliche A5-Format des Zauberbuches vermissen, aber dafür wird man durchaus mit den oben genannten Ergänzungen mehr als entschädigt.

"Mit Wissen und Willen" wird die Leser mit reichlich Wissen über magische Gegenstände, magischen Personen und geschichtlichen Abfolgen in Hinsicht auf Magieschulen und deren Auswirkungen auf den Rest von Aventurien oder gar Dere versorgen.

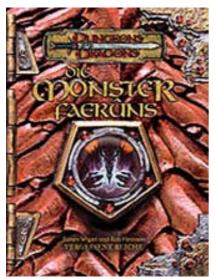
Zusammenfassend kann man also sagen, dass wie mit den anderen Boxen der Sprung in die neue Generation von *Das Schwarze Auge* durchaus gelungen ist, wenn auch nicht restloses Glücksgefühl bei Umsteigern aufkommen dürfte. Letztlich kann man dem Hersteller aber gratulieren, dass der Umstieg zum Baukasten-System gewagt und umgesetzt wurde.

Dirk Walterscheidt

Herstellerangaben

Verlag: Fanpro

Die Menster Faeruns: auch nur Wesen



Eine richtige Fantasy-Welt ist erst komplett, wenn in ihr ein paar üble Monster herumlaufen. Auch in Faerun, dem Kontinent der Vergessenen Reiche, kann man nicht nur auf die üblichen Gesellen treffen, sondern auch auf besonders auf diese Welt abgestimmte Monster.

Das Handbuch hat mit zirka 126 Seiten knapp die Hälfte des Umfangs des *Monsterhandbuches*, dem es in Form und Aufbau sehr ähnelt, sodass man sich sehr schnell zurechtfindet. Die Aufmachung, wie auch die zahlreichen Illustrationen sind in der vom Hersteller gewohnt angenehm professionellen Art gestaltet. Zu jedem der etwa 80 neuen Monster existiert eine umfangreiche Beschreibung, die viele nützliche Informationen für Begegnungen und, wenn es dazu kommt, für Kämpfe bietet.

Über die bereits im Monsterhandbuch üblichen Beschreibungen wie Essgewohnheiten und andere Vorlieben hinaus erfährt man in dem Abschnitt "In den Reichen" nette Zusatzinformationen, wie zum Beispiel die Zusammenhänge zwischen den Draegloth und den Drow von Menzoberranzan.

Der Begriff "Monster" ist in diesem Handbuch, wie auch schon im *Monsterhandbuch* als Überbegriff für alle Wesen zu sehen, denen man begegnen kann. So beinhaltet Die Monster Faeruns auch die neuen Völker Faeruns, etwa die Genasi oder die neuen Zwergrassen, die im *Kampagnen-Set Vergessene Reiche* als neue Charakterrassen vorgestellt wurden.

Und auch für die etwas andere Rollenspielvariante findet sich etwas in diesem Handbuch: Wer schon immer einmal ein Monster als Charakter spielen wollte, kann jetzt die neue Prestigeklasse für Betrachter ausprobieren.

Das Handbuch enthält eine Menge Informationen für viele gesellige Rollenspielabende und lohnt sich nicht nur für Rollenspieler des Kontinents Faerun. Die Monster Faeruns ist eine sehr nützliche Erweiterung für Spielleiter, die ihre Kampagnen in den Vergessenen Reichen spielen lassen. Alle Monster lassen sich problemlos in andere Welten integrieren und sind ohne das *Monsterhandbuch* spielbar.

Stephan Kurschat

Herstellerangaben

Verlag: Amigo Spiele

Autor: James Wyatt/Rob Heinsoo Spielenet - click & buy:

Duels: Puppen für Rollenspieler

Wer Freude an Action Figuren wie "He Man" hatte, wird sich über die *Shadowrun*-Figuren freuen. Die Figuren sind mit einer zu öffnenden Basis versehen, die alle nötigen Spielutensilien beherbergen kann.

Ebenfalls auf der Basis befinden sich die Spielwerte der Figur, Veränderungen werden wie bei den Miniaturfiguren bei *Mage Knight* und *Hero Clix* auf der Scheibe mittels einer Drehung angezeigt.



Shadowrun-Spieler werden sich umstellen müssen, die einfachen Regeln unterscheiden sich vom Rollenspiels.

Es gibt Sams, Schamanen und Ganger, die jeweiligen Würfel, Maßbänder und ähnliches sind auf die Figuren abgestimmt und eignen sich eigentlich nicht zum Austauschen. Die Actionfiguren sind voll beweglich und bestechen durch eine große Detailtreue. Die Anschaffung lohnt sich alleine schon aus optischen Gesichtspunkten. Möglicherweise könnte man eine eigene Duels-Liga gründen und sie als "sportliches" Highlight in das Rollenspiel integrieren.

Tanja Weber

Herstellerangaben

Verlag: Fanpro

Lodland: Unterwasser-Fantastik

Irgendwann in der Zukunft, die Welt ist vereist. Die klimatischen Veränderungen haben die Menschen dazu gezwungen, sich von

der kalten Erdoberfläche zurückzuziehen. In den Tiefen der Meere haben sie ein neues Zuhause gefunden. Unter der Wasseroberfläche wurden Kuppeln zu neuen dauerhaften Wohnmöglichkeiten umfunktioniert. Nach einer Zeit des Chaos, in dem früheres Wissen über das Leben außerhalb des Wassers mehr oder weniger

verloren ging, haben sich verschiedenste Staaten gegründet. Diese sieben Staaten haben sich zum Rat der Länder zusammengeschlossen. Es gibt in den einzelnen Ländern verschiedenste Staatsformen. Von anarchisch zu demokratisch und diktatorisch ist eigentlich alles vorhanden.

Natürlich ist das Leben unter Wasser nicht einfach, Platz ist sehr beschränkt unter den Kuppeln, jeder Kubikmeter muss effektiv genutzt werden. Ernährung funktioniert vor allem über Algen und Sojaprodukte, echte Tiere (wenige als Nahrungsmittel und noch weniger als Haustiere) gibt es kaum und wenn leiden sie an extremer Inzucht. Die verschiedenen Länder und auch die einzelnen Kuppeln der Länder halten ihren Kontakt durch den Schifffahrtsverkehr, Leitungen sind zu anfällig für Störungen. Zu den neuesten Errungenschaften gehört das komplette Klonen von Menschen. Außerdem haben sich besondere Psi-Kräfte bei einigen wenigen Menschen entwi-

> ckelt, das reicht von Telekinese, über körperliche Veränderungen bis zu geistiger Beherrschung anderer.

Neben einigen Problemen innerhalb der Länder, die besonders mit der Unzufriedenheit der Menschen in manchen Bereichen zu tun haben, gibt es äußere

Feinde, dazu gehören natürlich die obligatorischen Piraten und die menschenfeindliche See an sich. Einige Gebiete und auch Personen bei LodlanD sind so genannte "weiße Flecken". Es gibt keine Beschreibungen dazu, sodass es dem Spielleiter möglich ist, eigene Ideen umzusetzen.

Das System an sich basiert auf Prozentwerten bei Attributen und Fertigkeiten, dementsprechend auch die Proben mit Prozentwürfeln, was an *MERS* oder *Cthulhu* erinnert. Für Schadenswürfe oder auch anderes wird ab und zu ein sechsseitiger Würfel benötigt.

Bei LodlanD spielt man wirklich die Guten, man hat das Gefühl als sollte man Kämpfen aus dem Wege gehen und unmoralisches Verhalten wird mit Punktabzug bestraft. Also muss man aufpassen, keine hysterisch kreischenden Menschen niederzuschlagen oder Mitreisende an Piraten auszuliefern.

Die Entwickler von LodlanD haben sehr viel Wert auf Realismus gelegt, was das Spiel von anderen Systemen unterscheiden und abgrenzen soll. Dabei steht LodlanD als "Konkurenzprodukt" Shadowrun gegenüber, das ebenfalls in der Zukunft spielt. Natürlich gehört ein gewisser Realismus zu einem guten Rollenspielsystem, aber spielt man ein bestimmtes System wirklich, weil es besonders realistisch ist? Die Macher von LodlanD haben sich viel Mühe gemacht, um herauszufinden, welche technischen Errungenschaften in der Zukunft möglich sind - und das haben sie sehr gut hinbekommen. Die Cybertechnologie bei Shadowrun dagegen ist extrem weit vorangeschritten, aber stört das den Spielspaß?

Nachteil bei LodlanD ist die relative Beschränkung: Man befindet sich unter Wasser, in einer Kuppel, einem U-Boot oder in einem Tauchanzug. Vielleicht hängt das Gefühl so eingeschränkt zu sein daran, dass allein die Vorstellung sich permanent unter Wasser zu befinden, bei vielem ein unangenehmes Gefühl hinterlässt. So wohl recherchiert diese Fantasy-Welt ist, man muss ihre Rahmenbedingungen schon mögen.

Tanja Weber

Links zum Thema

Webseite zum Spiel: http://www.lodland.de

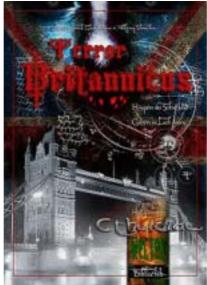
Regel-Errata: http://www.lodland.de/cgi-bin/go?cmd=cmlist&tpl=cm/list-byfolder&page=0&pagelen=0&folder=38

Terror Britannicus: Cthulhu-Graven

Terror Britannicus beinhaltet zwei Abenteuer, die in Großbritannien der 1920er angesiedelt sind. Wer eine Gruppe in Großbritannien spielen möchte, sollte eventuell zusätzlich auf eines der Abenteuer aus *Die Kinder des Käfers* oder *Wales- Dunkles Land der Kelten und Geister* zurückgreifen.

"Die Häupter des Schreckens" ist ein Abenteuer von Gerd Hupperich und spielt hauptsächlich in den 20ern kurz vor Weihnachten in einer kleinen Ortschaft namens Anningham. Das Abenteuer ist durchdacht und übersichtlich, lässt einigen Spielraum für den Spielleiter. Wer möchte, hat die Möglichkeit vorgefertigte Charaktere zu benutzen. In Anlehnung an John Dickson Carr ähnelt die Geschichte eher einer übersinnlichen Detektivgeschichte, die mit dem Cthulhu-Mythos verbunden wurde. Die Charaktere werden zu einer festlichen Gesellschaft geladen, wo das Abenteuer beginnt, in dessen Verlauf einiges an detektivischen Verstand gefordert ist.

"Geister in Loch Feinn" von Glenn Rahman und Wolfgang Schiemichen führt die Charaktere in das regnerische Schottland. Ein ermordeter Wissenschaftler war auf der Suche nach dem wahren Kern der Sagen und Legenden über Dra-



chen. Das Abenteuer beansprucht in etwa ein bis zwei Spielsitzungen und lebt vor allem von der Atmosphäre und den finsteren Andeutung über die Sagen und Legendenwelt. Auf reine Action wird hier weitgehend verzichtet, was der Qualität aber keinen Abbruch tut. Da in diesem Abenteuer sehr viel Wert auf Atmosphäre gelegt wird, geben die Autoren einige Tipps und Hinweise, wie man diese erzeugen kann. Für unerfahrene Spielleiter eine recht nützliche Hilfe.

Die Abenteuer sind mit zahlreichen Handouts versehen, die man einfach kopieren kann. Gerade das ersten Abenteuer Die Häupter des Schreckens mit seinem interessanten Handlungsstrang lohnt sich. Die vier vorgefertigten Charaktere fallen etwas aus der Masse an Detektiven, Parapsychologen oder ähnlichen Charakteren heraus.

Tanja Weber

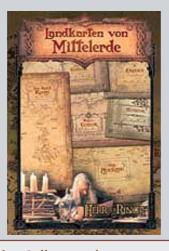
Herstellerangaben

Verlag: Pegasus Spiele Autor: Gerd Hupperich/Glenn Rahman/Wolfgang Schiemichen

Landkarten, nicht nur für Spieler

Wer das Rollenspiel Der Herr der Ringe spielt, wird bisher möglicherweise großformatige Karten vermisst haben. Um dieses Manko zu beheben, gibt es eine Sammlung von Landkarten von Mittelerde, die vom Künstler Daniel Reeve gestaltet wurden, der auch bei anderem Produkten zur Film-Trilogie beteiligt war. Die Grafiken halten sich eng an den Originalen, die man aus dem Buch-Dreiteiler kennt.

in einem knappen Din-A2-Format gibt es Das Auenland, Eregion, Rohan, West- und



Herstellerangaben

Verlag: Pegasus Spiele

Ost-Gondor sowie Mordor auf passendem Papier. Außerdem liegt der Sammlung ein Heft bei, in dem die einzelnen Regionen und Gebiete genauer beschrieben sind - angereichert mit Fotomaterial aus dem Film (leider nur schwarz-weiß).

Eine feine Hilfe beim Rollenspiel. Die Geografie kann nun anschaulich erklärt werden. Aber auch für Fans, die kein Rollenspiel mögen, ist diese Kartensammlung zu empfehlen. Wo gibt es schon, so schöne und großformatige Karten der Tolkien-Welt?

Das Flirtquiz: heiße Fragen

Die Spiel-Schachtel kommt pink und sehr nüchtern daher, verrät aber, dass es sich beim Inhalt um ein Flirtquiz für Singles und Paare handelt. So weit, so gut, doch was ist überhaupt ein Flirt? Ein Blick in ein Lexikon klärt den Unwissenden auf. Ein Flirt ist eine harmlose Liebelei. Und was soll dabei dieses Flirtspiel?

Nun, mit Hilfe von 350 Fragen, die auf dünnen und un-

viel mehr darum, wie man spielerisch die gegenseitigen Gemeinsamkeiten oder Abneigungen entdeckt und so seinen Gegenüber richtig einschätzen beziehungsweise bisher verborgen gebliebene Seiten an seiner Liebsten oder seinem Liebsten entdecken kann.

Auch, wenn man zu Spielbeginn noch steif und verlegen nach den richtigen Antworten sucht, wird man beim oft noch am Anfang einer Beziehung stehen, abzubauen. Paare, die schon länger zusammen sind, ersparen sich das gegenseitige warm werden und etwaige aufkommende Verlegenheiten und erleben von Anfang an amüsante Spielrunden.

Jedoch ist es hier wie bei allen solchen kommunikativen Spielen ganz wichtig, dass den Spielern diese Art des Spiels liegt und man immer mit der nötigen Portion Humor an die Sache geht. Wenn man dies beachtet, dann könnte aus dem Flirtquiz auch tatsächlich ein echter Flirt werden.

Armando Schmidt



förmigen Kärtchen aufgedruckt sind, kann man hier spielerisch einiges über seinen Partner oder über seinen neuen Flirt in Erfahrung bringen. Doch es geht dabei weniger um die richtigen oder falschen Antworten, sondern

Spielen nach einigen Fragerunden tatsächlich ungezwungener, und es macht Spaß. Das Spiel ist sehr gut für frisch Verliebte geeignet, um zu zweit einen netten (ersten) Spieleabend zu erleben und so die Hemmungen, die

Herstellerangaben

Verlag: Yoomee Autor: Marcel Lichter Spielerzahl: 2 Alter: ab 16 Jahre Dauer: 60 Minuten

Rätselreihe: Augenzahlen gesucht

Sieht ganz schön kompliziert aus. Auf diese bunt durcheinander liegenden Würfelpaare folgen zwei weitere Würfel. Welche Augenzahl zeigen sie und welche Farbe haben sie?

Auflösung siehe Seite 55



38 Spiel-E-Zine

Da Vinci Code: welcherZahlenschlüssel

Ein simples und doch faszinierendes Deduktionsspiel ist Da Vinci Code. Das Spielmaterial besteht aus je 13 schwarzen und weißen Spielsteinen. Diese zeigen Werte von null bis elf und einen Bindestrich. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler verdeckt vier Steine, die er in aufsteigender Reihenfolge vor sich mit der Rückseite zu den Mitspielern aufstellt. Der für die Profi-Variante vorgesehene Bindestrich darf beliebig platziert werden, bei gleichen Steinen muss der schwarze Stein links vom weißen stehen. Die restliche Steine bleiben verdeckt in der Tischmitte liegen und schon geht es los.

Wer an der Reihe ist, nimmt einen der Steine aus der Mitte und sieht ihn sich an. Anschließend versucht er, die Zahl auf einem der Steine der Mitspieler zu erraten. Hat er Recht, muss der Mitspieler diesen Stein umkippen, sodass die zahl sichtbar wird. Der Spieler am Zug darf nun den gezogenen Stein in seinem Code einordnen. Der eigene Code wird länger und damit schwerer zu knacken. Anschließend darf er einen weiteren Zug spielen oder aufhören. Hat er aber beim Mitspieler daneben getippt, muss er den gezogenen Stein offen in seinen Code einfügen. So geht es immer weiter, bis nur noch ein Spieler mit verdeckten Steinen übrig ist. Dieser gewinnt das Spiel, aus dem die anderen zuvor ausgeschieden sind.

Schnell werden Code-Bestandteile sichtbar, die Dank der logischen Sortierung und der eigenen Steine Rückschlüsse auf die noch verdeckten Steine zulassen. Es entbrennt ein Wettlauf um die

besten Schlussfolgerungen. Der oben genannte Bindestrich bringt eine zusätzliche Schwierigkeit ins Spiel, denn der darf beliebig in den Code platziert werden. Das Spiel ist schneller zu Ende, als man wahr haben möchte und fordert geradezu zu einet weiteren Partie heraus.

Ein Manko des Spiels ist der Ablauf in den verschiedenen Besetzungen. Zu dritt und zu viert, ist das Spiel anfangs erheblich schwerer, aber schnell schießen sich mehrere Mitspieler auf einen Spieler ein, dessen Code dadurch schnell geknackt ist. Das heißt für ihn: Ende des Spiels. Von nun an muss er zukucken. Bei zwei Spielern fällt die Spannung gegen Ende etwas ab, weil die Zahlenfolge relativ klar ist. Den-

noch ist Da Vinci Code zu zweit interessanter. Bei mehreren Spielern müssen diese mit dem eventuellen frühen Ausscheiden leben können, im Extremfall schon vor dem ersten eigenen Zug.

Insgesamt ist Da Vinci Code ein echter Leckerbissen aus dem Genre der Deduktionsspiele. Wer das logisches Denken liebt und sich wie eine Spürnase auf die Suche nach der richtigen Entschlüsselung machen mag, wird mit dem Spiel in der kleinen kompakten Schachtel eine Menge Spaß haben.

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Winning Moves Autor: Eiji Wakasugi Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 15 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01472801&pnr=10110462.htm



Knoblauchgestank auf dem Friedhof

60 freie Gräber, die teilweise mit diversen Utensilien ausgestattet sind, warten darauf, 60 Vampire für den Tag zu beherbergen. Zu Beginn des Spieles werden die Gruftdeckel mit dem Fledermauswappen nach oben auf die einzelnen "Schlaf-

stellen" verteilt. Auf dem Weg zwischen den Grabstellen werden 13 Holzpflöcke

verteilt und jeder Spieler erhält drei Knoblauchknollen. Dann werden die Vampire verdeckt gemischt und gleichmäßig an alle verteilt. Jeder Spieler legt seine Vampire in einer Reihe verdeckt vor sich hin und deckt ieweils die beiden linken und rechten Vampire auf.

Und schon kann es mit der Schlafplatzsuche losgehen. Nicht jeder Vampir ist mit jedem Deckel zufrieden, Vampire legen sich nur in eine Gruft, deren Deckelfarbe mit ihrer eigenen Farbe übereinstimmt. Wer an der Reihe ist,

deckt einen Gruftdeckel auf. Stimmt die Farbe mit der Farbe den Vampire überein, so darf sich dieser Vampir zur Ruhe betten. Das geht am Anfang

eines seiner beiden außen liegennoch sehr einfach, wird aber im

zer des Knoblauchs einen Vampir. Besonders schlimm ist es. wenn der Knoblauch einem selbst gehört, denn in diesem Falle bekommt man von jedem Mitspieler einen Vampir.

Dicke Luft in der Gruft: verkehrtes Memory

> Lauf des Spieles sehr schnell immer schwieriger.

Hat man seinen Vampir erfolgreich zur Ruhe gebettet, so ist man gleich noch einmal an der Reihe. Passt der Grabdeckel jedoch farblich zu keinem der beiden Vampire, so ist der Zug zu Ende. Der Spieler hat ietzt noch die Möglichkeit eine Knoblauchzehe in die zuletzt geöffnete Gruft zu legen.

Im Verlauf des Spieles kann es natürlich leicht passieren, dass man eine Gruft öffnet, die schon

> besetzt ist. In diesem Falle muss man einen Holzpflock vom Spielplan nehmen und der Zug ist beendet. Bei drei Holzpflöcken schenken einem die lieben Mitspieler einen ihrer Vampire. Wenn man Pech hat, öffnet man den Deckel einer Gruft, in der ein Knoblauch lieat. In diesem Fall bekommt man vom Besit

Unter den Deckeln gibt es auch sechs Deckel, die eine "Rattenplage" auslösen. Der betref-

fende Spieler darf so viele umliegende Grabdeckel aufdecken, wie er will (am Anfang des Spieles ist eine solche Rattenplage besonders hilfreich).

Dicke Luft in der Gruft ist natürlich in erster Linie ein Gedächtnisspiel. Man muss sich merken, welcher Gruftdeckel welche Farbe hat, welche Gruft schon besetzt ist und wo die Knoblauchzehen liegen. Dabei ist das Prinzip der "normalen" Memory-Spiele umgekehrt.

Die Aufmachung ist wunderschön und stimmia. Einziges kleines Problem in unseren Spielrunden waren ab und zu die Grabdeckel, die doch sehr leicht verrutschen können und dann den Inhalt der betreffenden Gruft außerplanmäßig frei-

Dicke Luft in der Gruft ist wieder einmal eines der Spiele, bei denen Erwachsene und Kinder gleichermaßen ihren Spielspaß haben. Durch die recht kurze Spieldauer und den hohen Aufforderungscharakter wird es bei uns häufig gleich mehrmals hintereinander gespielt.

Johannes Halbig



Herstellerangaben

Verlag: Zoch Verlag Autor: Norbert Proena Spielerzahl: 2 - 6 Alter: ab 6 Jahre Dauer: 20 - 30 Minuten

Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01503901&pnr=10110462.htm

Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Beate und Hans Schmidt: Richtig netter Friedhofsbesuch.

Mücke mit Tücke: Miau oder fünf?

Ein peppiger Reaktionstest für Leute mit Grips im Kopf - so ungefähr könnte ein Untertitel für das Spiel lauten. Das Ganze besteht aus 39 Karten, die gemischt und verdeckt verteilt werden. Sie weisen einen Tierkopf, eine Zahl zwischen eins bis acht sowie einen Laut auf, den das Tier typischerweise von sich gibt. Die Spieler legen ihre Karten als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch.

Reihum deckt jeder die oberste Karte auf und legt sie auf den Tisch. Wenn eine Tiergattung oder ein Punktewert erscheinen, die bereits offen ausliegen, müssen die entsprechenden Spieler reagieren. Bei gleichen Werten muss das Tiergeräusch nachgemacht werden, das der andere Spieler auf seiner Karte hat. Stimmen dagegen die Tiere überein, muss der Punktewert des anderen Spielers gerufen werden.

Einige Tierkarten sind mit einer zusätzlichen Mücke versehen. Wird eine solche Karte aufgedeckt, können alle Spieler mit der Hand darauf schlagen. Wer korrekt und am schnellsten reagiert, erhält alle aufgedeckt liegenden Karten des Mitspielers. Besitzt ein Spieler keine Karten mehr, endet das Spiel und es gewinnt, wer die meisten Karten besitzt.

Mücke mit Tücke stellt höhere Anforderungen an das Konzentrationsvermögen als andere Reaktionsspiele. Zu Beginn fällt es überaus schwer, gerade nicht

Einige rierkarten sind mit einer zusätzlichen Mücke versehen. Wird eine solche Karte aufgedeckt, können alle Spieler mit der Hand darauf schlagen. Wer korrekt und am schnellsten re- das übereinstimmende Element der zusammengehörenden Karten zu rufen. Andererseits entsteht ein ziemliches Spektakel, besonders bei fehlerhaften Rufen übereifriger Mitspieler.

Bernhard Zaugg



Herstellerangaben

Verlag: Heildelberger Spieleverlag

Autor: Frank Stark Spielerzahl: 3 - 6 Alter: ab 6 Jahre Dauer: 15 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01411301&pnr=10110462.htm

Anzeige

Die Kraft der zwei Würfel



Die Spielermarke.

Mit Weitsicht auf die Zwölf

Wem die Zeit fehlt oder wer die Komplexität des Brettspiels Puerto Rico scheut, dem sei das Kartenspiel San Juan empfohlen. San Juan ist der kleine Bruder des Brettspiels und vermittelt die gleiche Spielfreude und Atmosphäre in einfacherer Ausstattung mit zugänglicheren Re-

geln. Das reizvolle Spiel mit vielen verschiede-

nen

Gewinnstrategien fordert dabei auch den erfahrenen Spieler jedes Mal neu und verspricht lange Spielfreude.

San Juan spielt - natürlich im selben Umfeld und zur gleichen Zeit, wie *Puerto Rico*. Bei den Waren wird Mais durch Silber ersetzt und Waren werden ohne Umwege über Schiffe vor Ort verkauft. Die Spiel-

mechanismen und die Gebäude sind ähnlich genug, um vertraut zu wirken, aber verschieden genug um neue Anreize zu bieten.

Das Spiel besteht hauptsächlich aus 110 Karten, die sowohl als Währung, Waren und Gebäude dienen. Auf der Zuteilen des Startkapitals in Form von vier Karten. Zusätzlich erhält jeder der Spieler eine Indigoküperei. Die restlichen Karten bilden den Zugstapel, neben dem die Erlösleisten als verdeckter Stapel und die Rollenkarten ausgelegt werden.

zwischen Zunfthalle und Palast

Hand dienen Sie zur Bezahlung von Bauwerken, ausliegend repräsentieren Sie diese und liegen sie umgekehrt auf eine Produktionsstätte, stel
- eine daus. Zu der Auf produzi

len sie Waren dar. Dazu kommen Karten für den Gouverneur und die restlichen Ämter, mehrere Erlösleisten und ein Ergebnisblock mit Bleistift.

Das Spiel beginnt mit dem

Der Startspieler wird Gouverneur und wählt wie bei Puerto Rico

- eine der anderen Rollen aus. Zur Verfügung steht der Aufseher, der Waren produzieren lässt. Weiterhin der Händler, der zum auf der aktuellen Erlösleiste angezeigten Preis Waren verkauft, und der Baumeister, der das Errichten von Bauwerken initiiert. Der bekannte Goldgräber ist auch wieder dabei. Neu hingegen ist der Ratsherr, der den



42 Spiel-E-Zine

Spielern direkt Karten zukommen lässt. Der Spieler führt die Aktion seines Amtes aus, gefolgt von dem Rest der Spielrunde, aber



für diese schwere Aufgabe wird er noch mit einem, nur ihm zustehenden, Privileg entschädigt.

Wie bei Puerto Rico bleibt dem jeweils nächsten Spieler nun nur noch die Wahl zwischen den verbliebenen Rollen. Hat jeder Spieler ein Amt ausgeübt, wandert der Gouverneur einen Spieler nach links und die Runde beginnt von vorn. Das Spielendet, wenn ein Spieler alle zwölf, ihm zur Verfügung stehenden Bauplätze (Gebäude und Produktionsstätten) belegt hat.

Nun werden die Siegpunkte in verschiedenen Schritten ermittelt. Siegpunkte gibt es zuerst für die ausliegenden Gebäude. Dazu bringt jede Karte, die während des Spiels unter die eigene Kapelle gelegt wurde, einen zusätzlichen Siegpunkt. Wurden Multiplikatorgebäude, wie Zunfthalle oder Rathaus gebaut, erhält

Herstellerangaben

Verlag: Alea/Ravensburger Autor: Andreas Seyfarth Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 45 - 60 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01459601&pnr=10110462.htm

man nun diese Bonuspunkte. Den Schluss bildet der Palast. Er bringt 25 Prozent Zinsen auf alle erwirtschafteten Siegpunkte. Bei einer Siegpunktparität entscheiden die verbliebenen Waren und Handkarten über den Sieger.

Im Vergleich zu Puerto Rico ist der Warenkreislauf vereinfacht und es gibt jede Menge neuer und interessanter Gebäude sowie das Amt des Ratsherren. Dafür fielen Schiffe und Plantagen der Simplifizierung der Wirtschaft zum Opfer, ebenso die Arbeiter. Der Spielspass und die Atmosphäre, die taktischen und strategischen Herausforderungen des Brettspiels blieben dagegen erhalten. Ebenso die gelungene grafische Umsetzung.

In unserer Spielrunde wurde es schnell begeistert aufgenommen. Besonders eignet sich San Juan für die Gelegenheiten, wo nicht ganz soviel Zeit zur Verfügung steht oder neue Spieler mit der Tiefe von *Puerto Rico* zu stark gefordert wären. Als Einstiegsdroge zu *Puerto Rico* wird es sicher noch viele Interessierte in die Karibik entführen.

Das Spiel ist schnell erklärt und recht einfach zu spielen. Die richtige Strategie zu finden, erfordert jedoch einige Partien und ist sowohl von den gezogenen Karten als auch von der Strategie der Mitspieler abhängig.

Im Großen und Ganzen ist San Juan ein rundum gelungener Mini mit viel Spielspass.

Wolfram Troeder



Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Frank Biesgen: Kurzweilig und immer wieder anders - da lässt sich der kartentypische Glücksfaktor locker verschmerzen Silke Groth: Macht süchtig! Handeln, Anbauen, Kaufen und Verkaufen - einfach herrlich, flott zu spielen und für mich eine echte Bereicherung, trotz Puerto Rico. Gerlinde Rode:Anfangs verwirrend, aber ein faszinierendes Spiel.

Beate und Hans Schmidt: Für Spieler ein Muss.

Michael Weber: Schnell, leicht und dennoch vielschichtig. Einfach gut.



Mehr als Siedeln & Entdecken?

Es ist eine schwere Aufgabe, das in Deutschland erfolg-

reichste PC-Spiel auf das Spielbrett zu bringen. Besonders deshalb, weil es sich um ein Aufbauspiel handelt, dem eine ausgeklügelte Simulation zu Grunde liegt. Klaus

Teuber hat das Wagnis unternommen und die Grundsubstanz des PC-

Spiels mit etwas Die Siedler von Catan und einer Prise Die (neuen)

Entdecker vermengt. Am Ende kommt ein schönes Familienspiel (mit Grafiken aus dem PC-Spiel) heraus, das für ein bis zwei Stunden Beschäftigung sorgt. Doch ist es tatsächlich der große Wurf?

Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Spieler auf seiner Insel über einen Pionier und einen Siedler sowie ein Schiff und zwei Waren. Die Insel ist in der Lage beim richtigen Würfelwurf Waren zu produzieren (Die Siedler von Catan lassen grüßen). Im späteren Spielverlauf helfen zusätzliche Kontore, die richtigen Waren zu erlangen. Wem dies nicht reicht, der kann mit seinem knapp bemessenen Geld zusätzliche Warenkarten kaufen. Das ist jedoch kostspielig. Zur Not muss man Warenkarten an die eigenen Bewohner verkaufen, die jedoch je nach Entwicklungsstufe nur bestimmte

Güter möchten.

Die Waren kann man umsetzen, um neue Schiffe zu bauen, Pioniere anzusiedeln oder die einzelnen Bevölkerungsplättchen aufzuwerten. So werden

nach und nach aus Pionieren Siedler, dann Bürger und

aber auch Handelsverträge, die den Warenankauf vergünstigen. Nach dem entdecken (und aufnehmen) der Inselplättchen, werden die Schiffe vom Brett genommen und müssen neu er-

baut werden.

So siedeln und entdecken die Spieler vor sich hin, ohne sich groß gegenseitig beeinflussen zu können. Warenhandel untereinander ist nicht möglich.

> Das geht so lange, bis einer drei von fünf Siegbedingungen erfüllt hat und das Spiel gewinnt, was in der

Regel selbst zu Zweit etwas länger als die auf der Packung angegebene Spieldauer von einer Stunde dauert.

Anno 1503: vom Monitor aufs Brett

schließlich Kaufleute. Ab dem vierten Bevölkerungsplättchen gibt es jeweils ein Bonusplättchen für die Insel: Gebäude. Diese verhindern zum Bei-

spiel Feuer, sorgen für zusätzliche Einkünfte beim Warenverkauf, schrecken Piraten ab oder lassen Schiffe pro Zug die doppelte Reichweite übers Meer fahren.

Nicht zu vernachlässigen sind genau die Schiffe. Diese fahren in Manier von Die neuen Entdecker (nur auf ei-

nem bereits fertig ausgelegten Plan) in die Welt hinaus und entdecken Inseln. Dort gibt es die bereits erwähnten Kontore mit zusätzlichen Warenquellen,



Die Mechanismen greifen gut ineinander. Gegenüber dem PC-Spiel kann das Brettspiel natürlich nicht die am Monitor vorgefundene Spieltiefe erreichen. Jedoch funktioniert das Spiel gut und (fast) alle Grundprinzipien des PC-Spiels sind dabei. Als Umsetzung also gelungen.

Auch wenn man sich kaum vorstellen mag, dass damit tatsächlich "Annoholics" von ihrem heiß geliebten PC-Spiel entführt werden können.

Rezension



Was ein wenig stört ist die fehlende Interaktion untereinander, die beim PC-Spiel durchaus gegeben ist. Auch ist die Abstraktion der Warenproduktion auf den Würfelwurf nicht in Einklang mit dem Computerspiel zu bringen. Dort entscheidet man selbst, was man



wo und wie oft anbaut also, welche Waren man tatsächlich zur Verfü-

gung hat. Beim Brettspiel ist das letztlich alles von einem Würfelwurf abhängig. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn Anno 1503 keine Umsetzung eines PC-Spiels wäre und ein Würfelergebnis immer eine riesige Portion Zufall ins Spiel bringt. Fallen die Würfel schlecht, wird ein einzelner Spieler bevorteilt, während die meisten anderen benachteiligt werden. Wichtige Waren sind einfach

nicht zu bekommen und die gesamte Entwicklung der eigenen Insel stockt. So wird der Zufall zum Mitspieler und vor allem Mit-Entscheider. Da hilft es auch nicht viel, wenn man sich überlegen kann, welche Inseln als nächstes entdeckt werden können, welche Gebäude noch zu bauen sind oder ob man noch einen Pionier oder lieber ein Schiff "baut". Die eigenen Entscheidungen sind nur Notlösungen, wenn eben die passenden Waren einfach nicht erwürfelt werden.

Insgesamt eine gute Umsetzung, so weit man das bei der Schwierigkeit der Aufgabe sagen kann. Die kleinen Schönheitsfehler sind jedoch je nach Spielertyp und Vorlieben so eklatant, dass sich die Geister daran scheiden werden. Schade auch, dass die Umsetzung nicht näher an der Warenproduktion des PC-Spiels ist. Vielleicht hätte man mit mehren kleinen Inseln, die Waren

Meinungstest Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Frank Biesgen: Optisch enttäuschend, spielerisch auf Dauer fad, da monotone Siegstrategien greifen Silke Groth: Anno 1503 ist ein klasse Siedel- und Aufbauspiel, dessen Umsetzung vom Computer zum Brettspiel genial gelungen ist, allerdings hätte ich von Klaus Täuber doch etwas mehr an neuen Impulsen und Abwechslung erwartet. Gerlinde Rode: Ich habe auf den großen Spielspaß gewartet, der einfach nicht kam ...

Armando Schmidt: Äh, hat das was mit den Siedlern zu tun??? Sorry, aber diese Frage wird sich immer stellen.

Beate und Hans Schmidt: Zwar etwas wenig innovativ, aber ein schönes, gut funktionierendes Sniel

bieten, und mehr Interaktion zwischen den Spielern das Brettspiel noch verbessern können. Aber dann wäre es wohl auch ein ganz anderes Spiel geworden.

Michael Weber

Herstellerangaben

Verlag: Kosmos Autor: Klaus Teuber Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 60 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01452001&pnr=10110462.htm



Taktik, Bluff & Glück

Wir befinden uns auf Maka Bana, einer kleinen paradiesischen Insel inmitten des Pazifiks. Lange unentdeckt wird sie nunmehr seit kurzem von Touristen heimgesucht. Die Regierung von Maka Bana hat daher den Bau von Strohhütten auf den verschiedenen Stränden unter Einhaltung gewisser strenger Auflagen erlaubt. So dürfen Stroh-

den dafür vorgesehenen Plätzen gebaut werden.

hütten nur auf

Alle Baulöwen müssen gemeinsam ihre Bauprojekte
vorstellen, die dann der Reihe
nach geprüft werden. Für die
Mitspieler gilt es also, die Rolle der Baulöwen zu übernehmen und jeweils zu versuchen, den größten zusammenhängenden Hüttenkomplex zu bauen und die
Hüttenmehrheit an den einzelnen Stränden zu erlangen.
Wer macht das Rennen und
wird so der neue Direktor für
Tourismus auf Maka Bana?

Die Insel Maka Bana hat insgesamt vier Strände. Auf jedem Strand gibt es Abschnitte mit unterschiedlichen Böden. Auf diesen Böden befinden sich wiederum verschiedene Dekors, die die Stellen markieren auf denen gebaut werden darf. Jeder Spieler erhält Karten auf denen alle Komponenten abgebildet sind. Das Spiel gliedert

sich nunmehr in Saisons, die aus mehreren Phasen bestehen.

Zunächst bestimmt jeder Spieler geheim sein Bauprojekt indem er durch die Komponenten entweder den Platz festlegt auf dem es sich befinden soll oder eine bereits vor-

Maka Bana: Tikibav & Plätzeklav

handene Hütte des Gegners übernimmt. Sodann decken alle Spieler gleichzeitig eine Karte ihres Projektes auf. Nach dem Offenlegen dieser Indizien werden die Tikis (Totems der Polynesier) aufgestellt. Man hat hierbei die Möglichkeit, seinen Tiki entweder auf einen leeren Bauort zu setzen um den Bau einer Hütte an dieser Stelle zu verbieten oder aber ihn hinter einer eigenen Hütte aufzustellen um diese vor einer feindlichen Übernahme zu schützen. In dieser Phase muss also spekuliert werden, wo die Mitspieler denn wohl gerne bauen wollen, um den Tiki entsprechend taktisch günstig platzieren zu können. Anschließend enthüllen nun alle Spieler ihr Projekt und realisieren es, sofern dies möglich ist, indem sie ihre Hütten an den anvisierten Plätzen aufstellen, oder im Falle der Übernahme einer gegnerischen Hütte diese durch eine eigene ersetzen. Nach der Realisierung der Projekte endet die Saison und eine neue beginnt. Hat ein Spieler alle seine Hütten verbaut oder ist einer der Strände vollständig belegt, ist das Spiel beendet und die Wertung erfolgt: Sonderpunkte gibt es für Hütten, die an einem Strand direkt nebeneinander liegen, so genannte

Hüttengruppen. Ansonsten werden die Hütten einzeln gewertet. Strandprämie gibt es

zudem noch für die Mehrheit der Hütten pro Strand. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten, er ist der neue Direktor für Tourismus.

Maka Bana ist ein wunderbares Spiel mit einer tollen Mischung aus Taktik, Bluff und auch ein wenig Glück. Man muss sich jedes Mal genau überlegen, welches Indiz man den anderen Spielern preisgibt um seine Absichten nicht völlig transparent zu machen. Ansonsten kann es nämlich passieren, dass man seine Projekte nur selten realisieren kann und somit gnadenlos ins Hintertreffen gerät. Dies gilt umso mehr, wenn sich nach einigen Saisons die Mehrheiten auf den Stränden abzuzeichnen beginnen und die Möglichkeiten zum Hüttenbau allmählich geringer werden. Man sollte in jedem Fall zusehen, das es nach der gewählten Bauweise immer mindestens zwei Möglichkeiten gibt an denen man laut angezeig-

Herstellerangaben

Verlag: Tisit Editions Autor: Francois Haffner Spielerzahl: 2 - 5 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 45 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01472501&pnr=10110462.htm



Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Günter Cornett: Schönes Bluffspiel mit ausreichenden taktischen Möglichkeiten.

Rainer Fieseler: Bluffen ohne Ende und immer wieder unliebsame Überraschungen, zum Glück auch bei den anderen Spielern; daher wenig planbar aber durchaus spaßig - mir gefällt's.

tem Indiz bauen könnte und auch gerne würde. So nämlich bringt man die Mitspieler ganz schön ins Grübeln. Es lohnt sich also sich eine gute Baustrategie zurechtzulegen und ordentlich zu bluffen. Und es macht einen Heidenspaß gegnerische Bauprojekte verhindern zu können, weil man den richtigen Bauplatz doch rausgekriegt und demzufolge dort seinen Tiki platziert hat.

Geschmackssache ist hingegen die erweiterte Variante,



in der Bauprojekte gefälscht werden und die Mitspieler sich gegenseitig quasi des unlauteren Wettbewerbs bezichtigen können. Bei zwei Spielern ist die Variante wenig sinnvoll (ansonsten funktioniert Maka Bana zu zweit ganz hervorragend) mit mehreren Spielern kann sie durchaus witzig sein.

Alles in allem ist Maka Bana ein absolutes Topspiel, dass insbesondere durch sein innovatives Spielsystem besticht und jede Menge Spaß bringt!

Silke Groth



Handwerker oder Adeliger?

Russland zu Zeit Peters des Großen. Der Zar will sich in einer Stadt verewigen und lässt an der Ostseeküste eine solche aus dem Boden stampfen. Soweit der historische Hintergrund. Im Spiel übernehmen die Teilnehmer die Rolle von Bauherren, die es zu viel Ruhm und Ehre (dargestellt durch Siegpunkte)

bringen wollen.

Das Spiel läuft in Durchgängen zu je vier Runden ab: jeweils eine Runde der Handwerker (bringen Geld), Bauwerke (bringen Siegpunkte), Adligen (bringen Geld oder Siegpunkte) und Austauschkarten (werten Karten auf). Immer wenn ein Spieler an die Reihe kommt, kann er Karten kaufen, sie auf die Hand nehmen, von der Hand ausspielen (und bezahlen) oder passen. Will man kaufen, nimmt man sich die ent-

sprechende Karte vom Spielplan und zahlt den aufgedruckten Kaufpreis. Kann oder will man sich im Moment eine interessante Karte nicht leisten, empfiehlt es sich, sie kostenlos auf die Hand zu nehmen, damit sie kein ande-

Sankt Petersburg:
bauen im Namen des Zaren

rer wegschnappt. Allerdings darf man nicht mehr als drei Karten auf der Hand haben. Hat man sie bis zum Spielende nicht bezahlt, bringt es satte Minuspunkte.

Haben alle Spieler nacheinander gepasst, enden die Aktionen und es kommt zur Wertung: Je nach Aufdruck der Karten gibt es Geld und/ oder Siegpunkte. Allerdings werden immer nur Karten der aktuellen Runde gewertet. So kann man zwar auch in der Adligen-Runde Handwerker kaufen (wenn noch welche auf dem Plan liegen) aber Punkte oder Geld gibt es in dieser Runde eben nur für Adlige. Dann werden die Karten auf dem Plan mit der Sorte der nächsten Runde aufge-

füllt und es geht in eben diese.

Dabei unterscheidet

sich die Austauschkarten-Runde etwas von den anderen, weil es in ihr keine Wertung gibt. Am Ende vor dem Auffüllen der Karten werden solche, die schon seit zwei Durchgängen nicht gekauft wurden, aus dem Spiel genommen werden. Außerdem werden die Spielsteine die die Startspieler der jeweiligen Runden kennzeichnen, weitergegeben. Auch sind die Austauschkarten keine normalen Karten, sondern können - wie der Name schon



48

Infos zum Thema

Die sehr unübersichtliche Spielanleitung soll für eine zweite Auflage des Spiels überarbeitet werden.

Auf der Webseite des Herstellers gibt es eine ausführliche FAQ-Seite zum Spiel:

http://www.hans-im-glueck.de

Hinter dem Autoren-Pseudonym versteckt sich der Verlagschef von Hans im Glück, Bernd Brunnhofer.

Weitere Besprechungen gibt es über die Datenbank Ludina:

http://luding.org/Skripte/GameData.py/DEgameid/15635

sagt - gegen bereits liegende ausgetauscht werden. Das ist in der Regel lohnend, weil die Austauschkarten meistens sehr viel mehr Punkte oder Geld bringen und man nur noch den Differenzbetrag zu den Kosten der weg getauschten Karte bezahlen muss.

Ist einer der Kartenstapel leer, wird der Durchgang noch zu Ende gespielt, dann endet das Spiel. Punkte für nicht eingelöste Handkarten werden abgezogen, für je zehn volle Rubel gibt es einen Siegpunkt (eher wenig) und noch einmal richtig Punkte liefern möglichst viele unterschiedliche Adlige.

Die Möglichkeit, Karten vergünstigt zu kaufen und die



speziellen Eigenschaften einiger Karten beschreibe ich jetzt hier nicht genauer. Aber diese machen im Spiel selbst genau wie all die anderen Regeln - kaum Probleme. Nach kurzer Zeit hat sie ieder verstanden. Spätestens in der zweiten Partie versucht man, Fehler der ersten zu vermeiden. Leider wird man dafür neue machen. Eine wirklich einzig Gewinn garantierende Strategie gibt es nicht, dazu bestimmt die Reihenfolge, in der die Karten erscheinen, das Spiel zu sehr. Das hat aber weniger mit Kartenglück zu tun, als mit der Notwendigkeit, eine passende, flexible Antwort auf die jeweilige Spielsituation zu finden, denn die Karten sind für alle Spieler gleich.

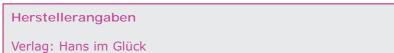
Kennzeichnend für Sankt Petersburg ist der eigentlich ständige Geldmangel. Sicher, man kann viele Handwerker erwerben, die Geld bringen, aber dann kaufen die anderen Spieler die Gebäude als Siegpunktlieferanten weg. Auch von den am Ende unbedingt benötigten Adligen hat man immer zu wenig. Die Frage nach der richtigen Taktik gerade im Zusammenspiel mit der in jeder Partie unterschiedlichen Reihenfolge der aufgedeckten Karten - stellt die Herausforderung des Spiels dar und lässt es über viele Partien immer wieder interessant und spannend werden.

Rainer Fieseler

Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

Gerlinde Rode: Einfacher, als ich dachte. Ein nettes Spiel.
Beate und Hans Schmidt: Spitzenklasse, macht süchtig!
Michael Weber: Gegenüber San Juan fällt Sankt Petersburg bei einem ähnlichen Spielgefühl deutlich ab. Eine trockene Rechnerei.



Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 10 Jahre Dauer: 45 - 60 Minuten Spielenet - click & buy:

Autor: Michael Tummelhofer

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01474201&pnr=10110462.htm



Sondersiegpunkt - Knopf packt aus

Michael Knopf war Mitglied der Jury "Spiel des Jahres", hat lange Zeit für die Süddeutsche Zeitung und anschließend für die Sonntagsausgabe der Frankfurter Allgemeine Zeitung Rezensionen geschrieben. Seit Januar 2004 wagt er auf seiner Webseite Siegpunkt einen kostenpflichtigen Abo-Service für seine aktuellen Rezensionen. Vier Monate nach Start seines "Sondersiegpunktes" stand er Reich der Spiele Rede und Antwort zu seinem Angebot und zum Thema Spiel als solchem.

Michael, seit Januar 2004 stellst du die Rezensionen auf deiner Webseite sieapunkt.de den Leserinnen und Lesern nur noch gegen ein geringes Entgelt zur Verfügung. Wie kam es zu diesem Schritt und haben die Leserinnen und Leser diesen Wechsel mitgetragen? "Nach vielen Jahren als Redakteur fand ich mich unversehens als freier Journalist wieder und hatte eine Erleuchtung: Mensch, das Geld kommt ia gar nicht mehr automatisch am Monatsende, du musst es dir Tag für Tag verdienen! Je mehr ich darüber nachdachte, desto weniger sah ich ein, warum ich meine Arbeit verschenken sollte - früher war sie ja eine Art Zweitverwertung, nun hatte ich aber speziell fürs Netz zu schreiben. Andere mögen das machen, vielleicht als Hobby oder weil sie ihre Meinungen für unverzichtbar halten, ich muss aber als 'Profi' auch irgendwie leben. Das heißt jetzt nicht, dass der 'Sondersiegpunkt' dazu spürbar beitragen würde, doch es ist ein weitaus besseres Gefühl, für einige Kunden zu schreiben als für viele, die gerne alles umsonst haben möchten und selbst vermutlich von Luft und Würfeln existieren. Natürlich habe ich damit Leser oder besser gesagt: 'PageViewer' verloren und bin zum Beispiel bei luding.org mit meinen aktuellen Kritiken nicht mehr vertreten. Das kann ich ertragen; wichtiger ist, dass es doch nicht ganz so wenige gab und gibt, die offenbar tatsächlich meine individuelle Arbeit schätzen und bereit sind, dafür ein bisschen was auszugeben. In allen anderen Bereichen ist es normal, dass jemand mit seinem Beruf Geld verdienen möchte, nur im Internet muss man es begründen - komisch eigentlich, oder?"

Magst du uns sagen, wie viele Leserinnen und Leser deiner Seite prozentual das Angebot nutzen?

"Hm, tut mir leid, aber das soll ein Betriebsgeheimnis bleiben; ich habe ja keine Werbung auf meinen Seiten und muss deshalb auch keine Auflagenzahlen herausrücken. Prozentual lässt sich das ebenfalls nicht ausdrücken, weil ich in diesem Sinne vorher keine Leser hatte, bloß Besucher, und Besucher aibt es nach wie vor weitaus mehr als Abonnenten. Nur dies jetzt: Von den drei Werten, die ich mir vorher gesetzt hatte - 'muss mindestens sein', 'wäre schon ein Erfolg' und 'wäre eine Traum' -, habe ich in etwa den mittleren erreicht. Und seit ich gelesen habe, wie viele beziehungsweise wenige Online-Abonnenten zum Beispiel mittlere Tageszeitungen gewinnen, wenn sie auf Bezahlung umstellen, bin ich erst recht ein wenig stolz, zumal da allgemein die Auffassung 'so was geht nicht' herrscht(e). Trotzdem können es natürlich gerne noch etwas mehr werden."

Was kostet der Sondersiegpunkt, welche Gegenleistung bietest du?

"Er kostet 6,50 Euro im Jahr, und es gibt dafür mindestens 26 Rezensionen, also alle zwei Wochen eine. Die Kritiken sind, anders als früher, recht aufwendig gestaltet, mit Fotos und einer Spalte für etliche Zusatz-Informationen von 'Kurzkritik' bis 'Weitere Werke', und sie sind als pdf-Dateien angelegt, also problemlos zu sammeln und auszudrucken. Ich denke und hoffe, dass das sein Geld wert ist."

Ist ein Ausbau deines Angebotes in Form von weiteren oder häufigeren Inhalten geplant? "Diverse Ideen habe ich, doch was davon Plan oder gar Wirklichkeit wird, weiß ich noch nicht. Da ich gerade in einer arößeren beruflichen Revolutionsphase bin und etwas ganz Neues beginne, das nur sehr am Rande mit Journalismus zu tun hat, kann ich den künftigen Arbeitsanfall kaum absehen: und selbstverständlich muss der Aufwand in einem halbwegs vernünftigen Verhältnis zum Ertrag stehen. Insofern hängt nicht nur die Abonnentenzahl vom Inhalt ab, sondern es gilt vor allem auch die umgekehrte Reihenfolge: Je mehr zahlen, desto mehr kann ich machen."

Du hast deine Tätigkeit als Rezensent bei Tageszeitungen angesprochen. Glaubst du, dass es ein Fehler von den Verlagen ist, auf Spielebesprechungen zu verzichten? Als Mann an der Quelle kennst du - zumindest die offiziellen - Begründungen für das Einstellen der Rezensionen: Sind das nur Kostengründe oder interessieren Spiele trotz der durchaus nicht geringen Verkaufsahlen im Vergleich zum Beispiel zu Musik-CDs zu wenia Zeitungsleserinnen und -leser? "Selbstverständlich und ganz eindeutig ist es ein Fehler, nicht nur aus irgendwie kulturellen oder anderweitig höheren Gründen, sondern auch im Hinblick auf die Wünsche der Leser und damit rein wirtschaftlich, gerade

Interview



in diesem Land, das ja ein Spiele-Land ist. Es gibt dafür nach meiner Erfahrung und Meinung zwei wesentliche Ursachen: Zum einen haben die wichtigen Herren - und es sind ja meist Herren, die entscheiden - von Spielen keine Ahnung. Sie kennen gerade mal Skat und vielleicht Schach, weshalb die Schach-Ecke ewig lebt, wohingegen die 'kindische' Spielekritik beim kleinsten Gegenwindchen weichen muss. Zum anderen ist das Spiel, anders als Musik oder Literatur, trotz aller einschlägigen Bemühungen keineswegs als 'Kulturgut' oder auch nur als zeitgeistige Notwendigkeit wie das PC-Spiel anerkannt - Kultur ist Pflicht auch in schlechten Zeiten, Brettspiel aber ist Kür und damit schnell gestrichen. Also hängt die Existenz der Spielekritik immer vom Engagement Einzelner ab, besser gesagt: von der innerredaktionellen Macht, die diese Einzelnen haben. Und meist haben sie leider keine. Andererseits: Wenn sich die Leser nicht massiv beschweren, wie sie es beispielsweise bei jedem Angriff aufs heilige Kreuzworträtsel tun, haben sie es vielleicht auch nicht anders verdient."

Zum so genannten "Kulturgut Spiel": Dieses zu fördern, ist die Jury "Spiel des Jahres" angetreten. Du bist dort bis vor einiger Zeit Mitglied gewesen und hast damit viele der Aus-

zeichnungen mitgetragen. Glaubst du, dass die Jury das "Kulturgut Spiel" in den letzten Jahren ausreichend gefördert hat - sowohl mit ihrer jeweiligen Entscheidung als auch mit ihrer Öffentlichkeitsarbeit? "Oje, das ist ein schwieriges Gebiet - nicht nur, weil ich ja als 'Betroffener' gelte und jede Aussage zwangsläufig mit dem Hintergedanken 'der hatte die Nase voll, also tritt er nach' gelesen wird. Die Frage ist ja schon, ob die Jury tatsächlich das 'Kulturgut' fördern kann und will oder doch eher das 'Wirtschaftsgut'. Die nächste Frage wäre, was 'Kultur' hier eigentlich bedeutet und was gegebenenfalls daraus zu folgen hätte ... Kann man zum Beispiel Kultur fördern wollen und gleichzeitig darauf achten, dass möglichst viele Menschen mit dem Preisträger zurecht kommen? Sollen spielerische Hochleistungen belohnt oder soll das Volk zum Spielen erzogen werden? Und wie funktioniert das alles angesichts dessen, dass die Jury auf kontinuierliche Einnahmen zwingend angewiesen ist und sich widerborstige Entscheidungen deshalb gar nicht leisten kann? Aber konkret: Eine Öffentlichkeitsarbeit, die sich halbwegs professionell nennen dürfte, findet nach wie vor nicht statt - dafür genügt es nicht, einmal im Jahr ein wenig Tamtam zu machen und ansonsten dort ein paar Tische aufzustellen, wo sowieso Spieler sind. Der so genannte Durchschnittsdeutsche weiß, dass es das 'Spiel des Jahres' gibt, und er kauft es; mehr weiß er nicht, und mehr spielt er auch nicht. Das ist besser als nichts und durchaus ein Erfolg, aber Öffentlichkeitsarbeit wäre etwas anderes. Das hat alles nichts mit dem ehrenwerten individuellen Engagement mancher Jury-Mitglieder zu tun, sondern liegt an der Struktur des Vereins."

Gibt es Spiele, die du unter Berücksichtigung der gesetzten Jury-Maßstäbe in der Liste der Preisträger vermisst hast, beziehungsweise gibt es welche, die du alleine selbst nicht unbedingt zum Spiel des Jahres gemacht hättest? "Einzelne Titel möchte ich hier nicht nennen, ich bin ja nicht der Oberzensor und die letzte Instanz. Grundsätzlich habe nicht nur ich manche Spiele vor allem auf der Auswahlliste Kopf schüttelnd vermisst und die Anwesenheit von anderen sehr bestaunt; auch bei den 'Nominierten', die ja nach dem bisherigen Modus alle hauptpreistauglich sein sollten, gab es so manche Überraschung, etwa 'Puerto Rico', ein Spitzenspiel, das aber nach den aktuellen Maßstäben der Jury wohl niemals hätte gewinnen können. Umgekehrt gab es Nominierte, bei denen ein Sieg eher peinlich gewesen wäre - aber über solche Details kann man lange streiten, das ist eher müßig. Die 'Spiele des Jahres' selbst fand ich in Ordnung, wobei vielleicht 'Villa Paletti', das ich persönlich mag, doch ein wenig zu sehr in Richtung Kinderspiel ging. Ich halte es aber gar nicht für so sehr wichtig, ob in jedem Jahr jeder Titel jedem gefällt, das kann es gar nicht geben. Entscheidend ist oder wäre, welche Grundhaltung und welche Motive hinter der Vergabe stecken und wie die Jury mit der Macht umgeht, die sie in der Branche zweifellos hat; und wie die Branche auf gewisse Menschen und Mechanismen reagiert, freundlich lächelnd und heimlich schimpfend oder womöglich auch mal mit einem vernehmbaren Widerspruch."

Die Fragen stellte Michael Weber

Siegpunkt - die Webseite von Michael Knopf: http://www.siegpunkt.de

Stempeln, wenn der Arzt kommt

Laut Verlag ist Venga-Venga "eine tierische Verfolgungsjagd" ... klingt ja nicht gerade nach einem ganz innovativen Thema für ein Kinderspiel. Interessanter hört es sich dann schon an, dass man Tiere zu einer Untersu-

chung beim Tierarzt brinaen soll und noch spannender wird

es, wenn man sich die großen Tier-Holzfiguren näher ansieht: Alle 6 Tiere haben nämlich ein sehr ungewöhnlich gestaltetes Hinterteil. Der Grund hierfür: Jedes der Tiere besitzt in Form seines Schwanzes gleich den eigenen Stempel für den Gesundheitspass. Schon deshalb war das Interesse an dem Spiel bei Kindern, aber auch bei Er-

Zum Spielablauf: Jeder Spieler führt einen Bauern und versucht, mit diesem Tiere zu

wachsenen, sofort geweckt.

wohl der eigene Bauer als auch das jeweilige gewürfelte Tier gezogen werden. Bauern bewegen sich entsprechend der Würfelpunkte, Tiere bis zu einem benachbarten Feld

Venga Venga:

Kinderspaß auf dem Bauernhof

erreichen. Pro Zug dürfen so-

mit entsprechenden Stempelabdrücken dokumentieren kann, gewinnt.

Taktik kommt also in verschiedener Hinsicht ins Spiel: In welche Richtung ziehe ich

> meinen Bauern? Auf welches Feld das Tier, das ich bewegen darf? Wohin

versetze ich das Tier, nachdem ich es eingefangen habe und einen Stempel kassieren durfte? Selbst kleinere Kinder spätestens nach ein, zwei Spielen darauf, Tiere nicht zu sehr in die Nähe von fremden

Bauern zu setzen. Hieraus entsteht im Spielverlauf allerdings ein kleines Problem: es kommt fast immer zu einem Zusammenrottung aller Tiere in der "hintersten Ecke" des Spielplanes. Und

hier führt das Überspring-

Verbot für Tiere dazu, das er-

in der Farbe des jeweiligen Tieres. Bauern dürfen bei ihren Zügen Tiere überspringen, die Tiere selbst dürfen weder Bauern noch andere Tiere überwinden.

Wenn ein Bauer auf ein Tier trifft, ist der große Augenblick da. Dem Tier wird das Hinterteil entzogen und es darf ein Stempel auf den Gesundheitspass gesetzt werden. Anschließend wird das Tier auf ein beliebiges Feld seiner Farbe versetzt. Wer zuerst vier Tiere erwischen und dies



Kinderspiel

würfelte Tiere gar nicht gezogen werden können. Man wartet dann darauf, dass endlich mal ein Tier am Rande gezogen werden darf beziehungsweise ein Bauer die Tiergruppe erreicht und diese deshalb zumindest an einer Seite etwas aufgelöst wird. In manchen Partien löste sich die Tiergruppe relativ schnell auf, manchmal würfelte man auch eine ganze Weile vor sich hin, ohne dass sich die Tiere bewegen konnten.

Kinder störte das - wenn überhaupt - aber nur so lange, bis sie wieder einen Stempel auf den Gesundheitspass setzen durften. Dann ist die Welt wieder in Ordnung. Das Stempeln wurde jeweils ganz stolz zelebriert!

Darin und in dem wirklich wunderschönen Material liegt der Hauptreiz des Spieles. Die Tiere sind etwas ungewöhnlich (in manchen Fällen muss man schon etwas genauer hinsehen, um das Schaf oder den Hund zu erkennen), aber sehr aufwändig und schön gestaltet. Die kleinen Stempel halten sehr gut in den jeweiligen Hinterteilen. Dass die Stempel klein ausfallen, liegt in der Natur der Sache, trainiert aber gleichzeitig die Motorik. Die Farben Rot und Rosa sind auf dem Spielplan leider nur sehr schwer zu unterscheiden.

Insgesamt liegt mit Venga-Venga ein optisch äußerst reizvolles und vom Spielspaß her

Herstellerangaben

Verlag: Selecta Spielzeug Autor: Arno Steinwender/ Ronald Hofstätter Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 5 Jahre

sehr gutes Spiel vor. Alle unsere Testspieler-Kinder waren begeistert und wollten es immer wieder spielen (also nicht nur diejenigen, die Amtstierarzt werden wollen ...) – welche bessere Empfehlung für ein Kinderspiel sollte es sonst geben?

Beate und Hans Schmidt

Links zum Thema

Selecta Spielzeug: http://www.selecta-spielzeug.de Spieltest.at: http://www.spieletest.at

White Castle: http://www.white-castle.at

Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01465501&pnr=10110462.htm

Making of ...: Was Autor Arno Steinwender zur Entstehung sagt

Wie bist du auf die Idee mit dem Stempelsammeln gekommen?

Ich arbeite gerne mit neuen Materialien. Als ich die Bauernhoftiere durch Zufall entdeckt habe, war mir klar, dass ich daraus ein Spiel machen will. Die Story und der Spielablauf kamen dann ganz spontan.

Wie lange hat die Entwicklung des Spiels gedauert?



Von der ersten Idee bis zur Veröffentlichung des Spieles hat es zirka neun Monate gedauert! Zwei bis drei Monate von der Idee zum Prototypen, dann eine Menge Testspiele. Selecta hat danach ziemlich schnell zugeschlagen und in Rekordzeit das Spiel in die Produktion gebracht.

Wurde das Spiel noch verändert oder ist es so veröffentlicht worden, wie du es abgegeben hast?

Am Spielablauf von Venga-Venga wurde vom Verlag nichts verändert, das Spiel wird so gespielt, wie ich mir das ausgedacht habe. Auch das Thema und die Story sind gleich geblieben. Lediglich die Grafik wurde von einer professionellen Grafikerin gestaltet. Das Spiel trägt also eindeutig meine Handschrift.

Worin siehst du das Besondere bei Venga-Venga? Bei der Fülle von Neuerscheinungen, die jedes Jahr den Deutschen Markt überfluten, ist es natürlich schwer oder unmöglich, ein völlig neues Spiel zu entwickeln. Ich denke aber, dass es mir mit Venga-Venga gelungen ist, bereits bekannte Spielelemente zu einem neuen Spiel zu kombinieren, das einfach Spaß macht. Man muss Tiere einfangen. Gelingt das, wird man sofort belohnt, indem man einen Stempel dafür bekommt. Gerade für Kinder ist das natürlich ein Erfolgserlebnis. Außerdem sind Stempel meines Wissens selten oder noch gar nicht bei Spielen verwendet worden.

Die Fragen stellte Michael Weber

Emil & die Detektive: Kästner-Jahr

Die Spielidee ist ähnlich der von *Scottland Yard*, aber die Spieler jagen hier nicht Mister X, sondern versuchen im Berlin der 20er Jahre den gemeinen Dieb Herrn Grundeis zu finden, der sich listig unter Litfaß-Säulen versteckt. Diese Litfaß-Säulen stehen vor senk-

recht aufgestellten Bildkärtchen, die jeweils zwei Figuren aus den Kategorien Mann, Frau, Kind, Hund zeigen. Herr Grundeis wird von einem Spieler verdeckt gezogen und gibt Hinweise auf seine Identität, indem er die Kategorie einer der beiden Figuren nennt, die er auf dem Bildkärtchen hinter seiner Litfaß-Säule sieht. Auch ist den Detektiven die Anzahl der Schritte bekannt, die er gezogen hat. Da er aber vorwärts und rückwärts ziehen kann, ist die Verwirrung bald perfekt.

Ein Schwachpunkt bei diesem Spiel ist, dass die Litfaß-Säulen den Detektiven als Spielfelder dienen. Herr Grundeis zieht unter den Litfaß-Säulen durch die Stadt und die Detektive darüber. Mit unschöner Regelmäßigkeit kippen die Litfaß-Säulen um und reißen in einer Art Domino-Effekt die Bildkärtchen mit.

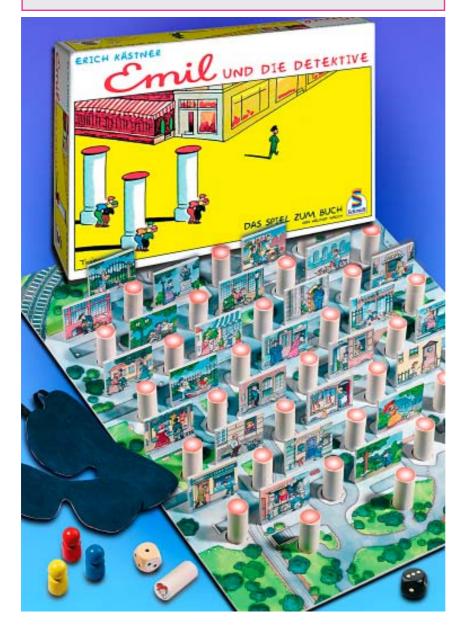
Schade, dass das Spielmaterial für Kinderhände nicht stabil genug ist. Denn der Spielablauf macht den Kindern großen Spaß. Sie freuen sich diebisch, wenn ihre Eltern sie in dem Wirrwarr aus Litfaß-Säulen vergeblich suchen und fast noch mehr, wenn sie dann doch noch gefunden werden. Und die Bildkärtchen mit den liebvoll gezeichnete Szenen aus dem alten Berlin, die jede für sich eine kleine Geschichte erzählen, gefallen Kindern und Erwachsenen. Ein Spiel an dem Eltern und Kinder gemeinsam Spaß haben können.

Heike und Andreas Bolle

Herstellerangaben

Verlag: Schmidt Spiele Autor: Helmut Walch Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 7 Jahre Dauer: 20 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01464201&pnr=10110462.htm



Meinungstest

Das meint das Team vom Spiel-E-Zine

ArmandoSchmidt: Großer Name, einaches (langweiliges) Spiel.

Bis bald im Wald: Rehkiz-Memory

Das kleine Rehkitz fühlt sich manchmal sehr alleine im großen, grünen Wald und sucht nach anderen Tieren zum Spielen und zum Anfreunden.

Maximal vier kleine Rehe (je nach Anzahl der Spieler) gehen nacheinander auf die Suche in den großen Wald. Der Wald wird aus fünf Waldkärtchen in fünf Reihen mit der Rückseite nach oben ausgelegt - so wie in einem Memory-Spiel. Auf der Vorderseite der Waldkärtchen sind Bäume und verschiedene Tiere abgebildet. Auf der Rückseite sind nur Bäume zu sehen. Nacheinander versuchen die kleinen Rehe, die durch Aufgabenkarten vorgegeben Waldtiere, aufzuspüren. Hierbei ziehen sie durch den Wald und decken die Waldkärtchen auf. Werden die vorgegebenen Tiere gefunden, erhält das Reh (der Spieler) die Aufgabenkarte und die darauf angegebenen Punkte. Schafft es ein Reh nicht, durch das Aufdecken von maximal fünf Waldkarten, die Waldtiere zu finden, versucht es das nächste Rehkitz.

Glück hat es, wenn es auf eine Eule trifft. Denn nun kann das Rehkitz ein Mal mehr nach Tieren suchen (es darf eine Karte geheim ansehen, legt sie verdeckt zurück und darf weitersuchen). Alles wäre so einfach, wenn es nicht den Fuchs geben würde. Der Fuchs stiftet große Verwirrung beim Rehkitz. Hat ein Rehkitz eine Aufgabenkarte mit Fuchs gewonnen, werden bevor das nächste Reh auf die

Suche geht, die neun Kärtchen, die waagerecht und senkrecht zum Fuchs ausliegen, neu gemischt und wieder verdeckt ausgelegt. Wurden alle Aufgabenkarten erfüllt, endet das Spiel. Das Rehkitz mit den meisten Freunden (Punkten auf den Aufgabenkärtchen) gewinnt.

Bis bald im Wald ist ein pfiffiges Merkspiel, zu dem auch eine Portion Glück gehört. Das Spielmaterial besteht aus bunten Holzrehkitzen und extra starken Pappkarten, die sicherlich so einige Spielrunden im Kinderzimmer überstehen. Es ist sehr liebevoll gestaltet. Besonders schön sind die lustigen Tiermotive auf den Karten. Damit es nicht zu einfach ist, die Tiere zu finden, wird die Suche der Waldtiere durch das Aufdecken des Fuchses erschwert. Besonders viel Spaß haben zwei Spieler, da sie öfter an der Reihe sind.

Es ist insgesamt ein lustiges, rundum gelungenes Spiel, dass nicht nur den Kindern, sondern auch der ganzen Familie Spaß bereitet.

Mareike Ebeling

Herstellerangaben

Verlag: Goldsieber Autor: Peter Neugebauer

Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 5 Jahre

Dauer: 20 - 30 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01508801&pnr=10110462.htm



Auflösung: Augenzahlen gesucht

Auflösung von Seite 38: Die paarweise Anordnung der Würfel ist ohne Bedeutung und dient nur der Verwirrung. Es handelt sich um eine Reihe mit Würfeln verschiedenen Farben, die sich wiederholen und bei der Wiederholung um einen Punkt weitergedreht werden (die Sechs wird auf die Eins gedreht). Der nächste Würfel ist also blau und wird auf die Vier gedreht und der übernächste Würfel ist gelb und wird auf die Eins gedreht.

Gespenstische Verwirrung

Gespenster als Spielfiguren, die verwechselt werden können - ein für ein Kinderspiel eigentlich bekanntes Thema mit einem bekannten Spielmechanismus. Kann Geistertreppe da etwas Neues bringen?

Spielziel ist, seine Figur als erste ins Ziel zu bringen. GezoGespensterumhang (auch aus Holz) nimmt und über die betreffende Spielfigur stülpt. Nach einem "Klack" sind Umhang und Figur magnetisch verbunden und können ab jetzt nur zusammen gezogen werden.

geschieht, indem man einen

Spielverlauf gibt es keine Möglichkeit, mal einer Figur "unter den Rock zu sehen" erst, wenn sie ins Ziel gelangt ist, wird das Geheimnis gelüftet. Die Überraschung ist häufig groß und es kommt nicht selten vor, dass ein Spieler eine fremde Figur ins

Ziel gezogen hat. Schadenfreude ist ihm dann natürlich

gewiss! Bei der Spiel-Variante können die Spielerfarben vertauscht werden, sodass noch etwas mehr Verwirrung ins Spiel kommt.

Die schönen Holzfiguren und die noch schöneren, großen Umhängen sowie die magnetische Verbindung sind schon toll. Und spannend ist das Spiel, weil man sich doch ziemlich konzentrieren muss, um die eigene Figur noch zu kennen. Allerdings lässt der Spielreiz stark nach, wenn man die eigene Figur aus den Augen verloren hat und auch keine Möglichkeit mehr hat, das zu ändern. Möglich ist zwar zu versuchen, das eigene Gespenst daran zu erkennen, dass es von den anderen Spielern schnöde "links liegen gelassen" wird, meistens ist das Rennen bis dahin aber doch schon fast vorbei. Positiv ist an der kurzen Spieldauer, dass jeder in der nächsten Runde noch einmal probieren kann, es besser zu machen und sich nicht täuschen zu lassen.

Geistertreppe ist schönes Spiel für Familien, auch wenn man doch das Gefühl nicht los wird, dass der Spielreiz mit dem tollen Spielmaterial nicht ganz mithalten kann.

Beate und Hans Schmidt

Geistertreppe: wer steckt unter welchem Umhang?

gen wird entsprechend des Würfelergebnisses. So weit, so bekannt. Anfangs kann auch jeder Spieler seine Spielfigur problemlos an Hand der Farbe von den anderen Figuren unterscheiden. Das ändert sich allerdings recht schnell, da jedes Mal, wenn der Würfel das entsprechende Symbol zeigt, eine Figur in ein Gespenst verwandelt wird. Dies

Irgendwann sind die Spielfiguren von außen also alle nicht mehr voneinander unterscheidbar. Erschwerend kommt hinzu, dass die Figuren bei entsprechendem Würfel-Symbol auch noch vertauscht werden können, sodass es wirklich nicht einfach ist, die eigene Figur im Auge zu behalten. Im gesamten

Herstellerangaben

Verlag: Drei Magier Spiele Autor: Michelle Shanen Spielerzahl: 2 - 4 Alter: ab 4 Jahre Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01464301&pnr=10110462.htm



Was glänzt denn da?

Eine silberne Metall-Schatzkiste beherbergt dieses nicht alltägliche Spiel. Eine beigelegte Kurzgeschichte erzählt von der diebischen Saatkrähe Jonni und stimmt so auf vorbildliche Weise auf die Spielthematik ein. Diese Krähe stibitzt gerne alles Glänzende und Essbare.

Hier übernehmen die Spieler diesen Part, um mit Tempo und guter Merkfähigkeit am Ende als beste Krähe ausgezeichnet zu werden. So fallen einem beim Öffnen der Schatzkiste auch sogleich die 36 knallgelben Krähenschnäbel (Holzkegel) auf, auch die echten Weidenzweige erregen die Neugierde. Also los, das Spiel ist schnell erklärt.

Jeder Spieler zieht eine Spielkarte mit jeweils sechs verschieden vorgegebenen Beutestücken (Brille, Schuh und ähnliches). Bevor diese Karten wieder verdeckt abgelegt werden, versuchen die Spieler, sich ihre Beutestücke gut zu merken, denn auf Kommando greifen nun alle Spieler gleichzeitig nach den Krähenschnäbeln und schauen darunter nach, ob sie die Beutestücke wieder finden, die auf Ihrer verdeckt abgelegten Karte abgebildet sind. Je nach Erfolg oder Misserfolg erhalten die Spieler am Ende der Spielrunde die Weidezweige als Belohnung. So ist es am Spielende ein Leichtes, den Sieger zu ermitteln.

Es sind in der Anleitung mehrere Spielvarianten vorgegeben, von der einfachen Suche nach der richtigen Farbe hin zum passenden Beutestück oder beiden. Bei kleineren Kindern empfiehlt sich sogar das Spielen mit offenen Kar-

ten. Durch diese Varianten stellt das Spiel für jede Altersstufe die passende Herausforderung.

Wieder nur eine Suche nach vorgegebenen Abbildungen? Sicher, die Spielidee ist nicht wirklich neu, jedoch hört die

Der Krähenschatz: Diebstahl lohnt sich

Verwandtschaft mit möglichen *Memory*-Varianten dann auf, wenn gleichzeitig alle Spieler total hektisch nach den Krähenschnäbeln greifen. Spätestens hier drängt sich spontan der Vergleich zu dem genialen *Zapp Zerapp* auf. Auch hier wurde wieder das richtige Rezept gefunden, um aus Tempo, Reaktion und guter Merkfähigkeit ein schmackhaftes Spiele-Gericht

zuzubereiten. Auch das Material kann sich sehen lassen. Die hochwertig gefertigten Holzkrähenschnäbel und auch die Spielkarten geben keinen Anlass zur Kritik. Die silberne Metalltruhe zur Aufbewahrung des Spielmaterials rundet hier den Gesamteindruck

positiv ab. Lediglich die Spielanleitung erscheint etwas umständlich und unaufgeräumt. So bleibt ein mehrma-

liges Durchlesen in den meisten Fällen nicht erspart. Jedoch sollte man diesen Mehraufwand auf sich nehmen, denn nicht zu Unrecht ist Krähenschatz ein Spiel, das auf der Auswahlliste "Spiel des Jahres 2003" zu finden war.

Armando Schmidt

Herstellerangaben

Verlag: Werksiedlung Kandern/Zoch Verlag

Autor: Uli Geißler Spielerzahl: 2 - 5 Alter: ab 4 Jahre Dauer: 30 Minuten Spielenet - click & buy:

http://www.spielenet.de/cgi-bin/dse.cgi?dse=product/01463901&pnr=10110462.htm



Alleinunterhaltung

Magtouch: sinnlich schönes Spielzeug

Klick! Klick! Klick! Fertig. Es ist ein Fest für die Sinne, dieses Magtouch. Magtouch funktioniert wie der Name bereits verrät magnetisch. Kleine Metallkugeln halten Kunststoffplättchen zusammen. Das Geheimnis liegt in kleinen Magnetsteckern, die an den Ecken der Plättchen eingelassen sind. Das ergibt dann auch dieses wohl klingende "Klick" beim Zusammensetzen.

Stecksysteme sind nicht neu. Magnetische Stecksysteme auch nicht. Magtouch ragt aber aus den gängigen Angeboten heraus, weil es eine überaus ästhetisches Gesamtwerk ist. Die kleinen Metallkugeln sind einfach schön. Die Kunststoffplättchen gibt es in vielen verschiedenen Farben und liegen gut in der Hand. Beim Zusammenbau gibt es das Klick-Geräusch und am Ende kommt eigentlich immer etwas im wahrsten Sinne des Wortes Schönes heraus. Ein Genuss zum Fühlen, Hören und Sehen.

Die Kunststoffplättchen heißen Kobis und sind (zunächst) in acht verschiedenen Formen und sechs transparenten Farben lieferbar. Die Kugeln heißen Balls und sind aus Hochglanz-Metall. Fünf verschiedene Modulboxen bieten für alle Gelegenheiten zwischen Probieren und "Profi-Bauen" eine ausreichend große Startauswahl und genügend Module, um nachzurüsten.

Es ist eine sehr sinnliche Angelegenheit, wenn man sich mit Magtouch beschäftigt. Formen, Farben und Klicken greifen gut ineinander. Das, was am Ende heraus kommt, ist ein Produkt der eigenen Kreativität. Die Kobis und Balls bieten die Möglichkeit von Quader- und Pyramidenformen, die mit Rundungen versetzt sein können. Es passt fast immer zusammen. Und es hält wirklich gut. Schön ist, dass durch die Metallkugeln eine Standfläche gegeben ist. Wer es mag, die eigenen Ideen zu entwickeln und die richtige Balance findet, kann sogar hoch hinaus bauen - vorausgesetzt die Teile reichen.

Magtouch ist ein wirklich schönes Spielzeug. Man baut alleine oder mit anderen zusammen. Die Produkte der eigenen Ideen sind schön anzusehen und können sogar dekorativ in der eigenen Wohnung platziert werden. Wer sich auf Magtouch einlässt, wird aber sicher nicht um zusätzliche Modulkästen herum kommen. Selbst die große Mixbox XL mit 330 Teilen reicht kaum, um richtig große Bauwerke zu gestalten. Aber schon die Mixbox S mit nur 51 Teilen macht einen riesigen Spaß.

Gerlinde Rode & Michael Weber

Spiel-E-Zine



58

Mit Pfeife und Sachverstand

Sherlock Holmes Criminal Cabinett ist kein Spiel im üblichen Sinne. Die Teilnehmer schlüpfen die Rolle der Personen des "Bakerstreet-Hilfcorps" - einer Truppe Jugendlicher, die Sherlock Holmes bisweilen eine Hilfe sind. Im Wettstreit mit dem Meister versuchen sie, Kriminalfälle aufzuklären, die mit einer Ein-

führung im Buch der Kriminalfälle beschrieben werden. Dann stehen

den Spielern das Zeitungsarchiv der Times, ein Londoner Adressbuch und ein Stadtplan zur Verfügung, um Informationen zu erhalten. Am wichtigsten ist jedoch das "Buch der Indizien" in dem Gespräche aufgezeichnet sind, die man mit Zeugen und Verdächtigen führen kann, wenn man sich entschließt, sie aufzusuchen.

Nach und nach ergibt sich dann ein Bild, wie sich das Verbrechen abgespielt hat und wer der Schuldige ist. Dann stellen sich die Spieler den Fragen, die es zu jedem Fall gibt. Für richtige Antworten gibt es Punkte, zusätzliche auch für Informationen zu anderen Begebenheiten, die man im Zusammenhang der Ermittlungen erfährt, und für Wissen über Dinge aus den Holmes-Universum. Diese letzten wirken aber eher wie ein Fremdkörper, und sollten wohl nur dazu dienen, das Interesse an den (im gleichen Verlag erschienenen) Büchern zu steigern.

Andererseits wird die Punktzahl natürlich reduziert, je nachdem wie viele Indizienorte man aufgesucht hat. Das Endergebnis

Herstellerangaben

Verlag: Franckh'sche Verlagshandlung/W. Keller & Co Spielerzahl: ab 1

kann man mit dem von Holmes vergleichen (der natürlich den optimalen Weg gegangen ist) und sich so in der Güte seiner Arbeit einschätzen.

Es wird schon klar, dass ein Spiel dieser Art nur schwer als Wettbewerb gespielt werden kann. So wirken die dafür anvoller sind und in der Mehrzahl mit dem "Herrenhaus", in dem die Fälle stattfinden, noch mehr Möglichkeiten der direkten Indiziensuche beinhalten. Damit gehen sie über die Zeugenbefragungen hinaus.

Als Höhepunkt gibt es noch Die Queenspark Affäre, einen

"Mammutfall": Ein Einziger Fall, der sich über mehrere Tage verteilt

und bei dem "Zeit" auch bei der Zeugenbefragung einer Rolle spielt. Zum Beispiel bekommt man nicht alle Informationen jederzeit oder sie ändern sich

im Laufe der Tage. So ein Spiel ist nicht jedermanns

Ding. Man muss schon Spaß an Spekulation aber auch an Schlussfolgerungen haben. Und ein gewisses Maß an Intuition sowie Fantasie sind auch nützlich. Wer das aber aufbringt, wird an diesem Spiel seine Freude haben, zumal es richtig stimmungsvoll im Stil der damaligen Zeit ausgestattet und illustriert ist. Nicht umsonst ist es 1985 zum Spiel des Jahres 1985 gewählt worden ...

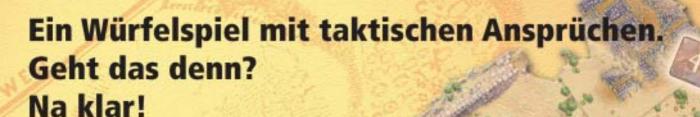
Rainer Fieseler

Sherlock Holmes Criminal Cabinet: **Deduktions-Klassiker**

gegebenen Regeln auch etwas halbherzig. Viel besser ist, man geht die Fälle als Gemeinschaftsaufgabe an, denkt nach, erstellt Theorien, verwirft sie wieder und diskutiert. Mehrere Köpfe kommen eher auf die richtige Spur als einer - und nachgeworfen bekommt man die Lösungen nicht, man muss schon Gehirnschmalz investieren. Dennoch kann das auch für eine Einzelperson interessant sein – an einem langen mitspielerlosen Abend bei einem guten Glas Wein ...

Natürlich sind die zehn Fälle "Wegwerf-Fälle", denn nach einem Spiel kennt man die Lösung. Daher gibt es die Fortsetzung Tatort London, die zwar nur fünf Verbrechen schildert, die dafür aber noch anspruchs-





Die Zutaten:

Ein Spielplan, der immer wieder neu zusammengesetzt, eine andere Ausgrabungstätte zeigt.

Spielfiguren, die es gilt, so geschickt am Spielfeldrand einzusetzen, dass man für jeden möglichen Würfelwurf einen passenden Forscher ziehen kann.

Und dann die strategische Entscheidung:

Die großen punkteträchtigen Gebäuderuinen anpeilen oder lieber versuchen etwas abseits, die kleinen einfach zu bekommenden Fundstücke ergattern?

INDUS für 2 bis 4 Spieler von Wolfgang Panning.

