

## Bericht von der Spielmesse 2000

Dieser Bericht besteht aus Kurzbeschreibungen der von mir (Thorsten) in Essen gespielten Spiele. Meine völlig subjektive fünfstufige Bewertung ist natürlich nicht sehr aussagekräftig, gerade bei nur einer gespielten Partie.

**Quoridor (o):** Keine Neuheit, zugegeben. Aber ich wollte dieses nette Zwei- oder Vier-Personen-Taktikspiel mal mit Gabi spielen. Man versucht, mit seinem Pöppel auf die andere Seite zu kommen und kann als Zug entweder seinen Pöppel um ein Feld verschieben oder ein Hindernis bauen (GigaMic).

**Ballast (o):** Ein Jenga-ähnliches Geschicklichkeitsspiel, bei dem die herauszuziehenden Steine allerdings zylindrisch und in drei verschiedenen Größen vorhanden sind und auch nicht wieder obenauf gelegt werden müssen - außer im Einsturzfall (GigaMic).

**Drachendelta (+):** Bis zu sechs SpielerInnen versuchen, den eigenen Pöppel von der Heimatinsel auf die gegenüberliegende zu bewegen, wobei es bereits feststehende neutrale Inseln auf dem Plan gibt. Man muss Befestigungssteine auf diese Hilfsinseln und darauf Stege bauen, um vorwärts zu kommen. Die Aktionen (ein/zwei Steine legen, ein/zwei Stege legen, ein/zwei Schritte gehen, einen Gegner überspringen, einen Stein/Steg abreißen, eine Saboteurkarte gegen eine gegnerische Farbe) werden wie bei RoboRally als Karten zu einem Programm aus fünf Schritten gelegt, die dann ausgeführt werden müssen (ggf. fällt der Pöppel ins Wasser und muss von vorn anfangen). Weitere Regeldetails sorgen für ein rundes Spiel! Hat mir als „Großspiel“ sehr gut gefallen, als normales Brettspiel ist der optische Anreiz etwas kleiner (Eurogames).

**Carcassonne (++):** Plättchen werden abwechselnd gezogen und zu einer Landschaft mit Wiesen, Straßen, Orten und Klöstern ausgelegt. Nach dem Kartenlegen kann ein Pöppel auf die gerade gelegte Karte gesetzt werden (als Bauer, Wegelagerer, Ritter oder Mönch), was beim Werten verschiedene Punkte einbringt. Ein wirklich nettes Zwei-Personen-Spiel mit hübschen Karten, nicht zu teuer, war mit 24 DM mein erster Kauf (Hans im Glück).

**Cafe International (o):** Keine Neuheit, nicht wirklich. Aber wir wollten am Amigo-Stand einen Capuccino trinken und wo wir gerade dort waren... War mal Spiel des Jahres. Kennt das jemand nicht? (Amigo).

**Gambler (--):** Reine Beschäftigungstherapie. Würfel werden gewürfelt und auf ein Punktbrett gelegt. Während man dieses Spiel spielt, kann man niemanden mit dem Auto überfahren und keine Bank ausrauben. Das ist auch schon die einzige Daseinsberechtigung... (Ravensburger).

**Elcanto (o):** Zwei SpielerInnen versuchen, fünf der eigenen Würfel zu einer Fläche zusammenzubringen, wobei als Bewegung nur das Kippen eines eigenen Steines zulässig ist. Wäre witzlos, wenn nicht als zusätzlicher Parameter jeder Würfel angesägt wäre, was bewirkt, dass eine Fläche u.U. eben doch nicht zusammenhängend ist, auch wenn's fast so aussieht (HiKu Spiele).

**Etoile (-):** Zwei SpielerInnen versuchen, auf einem Spielfeld mit in konzentrischen Kreisen angeordneten Mulden vier einzelne Steine in eine Reihe oder in einen der Kreise zu bringen. Ziehen tut man wie bei Bao, indem man alle Steine einer Mulde nimmt und dann einzeln auf andere Mulden verteilt. Das Spielfeld ist leider so, dass man weiter außen die zusammengehörenden Mulden eines Kreises nur bei genauem Hinsehen erkennt. Helfende Hilfslinien wären hilfreich, wie der Name schon sagt (HiKu Spiele).

**Bohnanza (++):** Haben wir nicht während der Messe gespielt, sondern abends in einem ausgezeichneten italienischen Restaurant in Essen-Frohnhausen. Klasse Klassiker! (Amigo).

**Kathai (o):** Ein Handelsspiel mit Warenkarten mit nicht sonderlich viel Tiefgang. Es gibt bessere solche... Der Einfluss auf das Spielgeschehen ist sehr begrenzt (Adlung).

**Blokus (-):** Zwei oder vier SpielerInnen versuchen, auf einem Spielfeld Spielsteine unterzubringen. Diese gibt es in vier Farben, sie bestehen aus zusammenhängenden (nicht immer gleich vielen) Quadraten (z.B. in I-, L- oder +-Form) und dürfen nur so angelegt werden, dass farbgleiche Steine sich genau über Eck berühren. Wer weniger Quadrate übrig hat, gewinnt. Spiel des Jahres in Frankreich, soso (Sekkoia).

**Meuterer (+):** Erinnert etwas an Verräter, da Inselkarten im Kreis ausgelegt werden und man in jeder Runde einen Charakter zieht, wobei es steht darum geht, den aktuellen Kapitän zu stützen, zu stürzen oder etwas anderes vorteilhaftes zu machen. Siegpunkte bekommt man auch durch das Auslegen von Warenkarten. Gefällt mir besser als Verräter, insbesondere sind die Karten schöner (Adlung).

**Monsterjagd (o):** Gaaaanz fieses Spiel. Vorab bekommt jede SpielerIn fünf „Waffenkarten“ (a la Ghostbusters, also Angelrute etc.), die verdeckt vor sich abgelegt werden müssen. Nun werden zwei Monsterkarten aufgedeckt und man muss auf seiner Tafel nachsehen, mit welcher Waffe diese Kombination gefangen werden kann und dann diese Waffe verdeckt von den eigenen verdeckten Waffen in die Mitte legen. Wer die schnellste korrekte Karte gespielt hat, bekommt von der langsamsten falschen (ggf. korrekten) SpielerIn einen Taler. Die Monster sind ganz nett, aber die Kombination aus Gedächtnis (welche Waffe habe ich wo liegen, denn man darf während des Spiels nicht nachsehen - lediglich die gerade benutzte Waffe ist „etwas bekannter“) und Reaktion liegt mir nicht so (Adlung).

**Troia (o):** Ein ambivalentes Spiel. Die Idee, dass fünf Schichten von Plättchen vorher auf dem Tisch angehäuft (im wahrsten Sinne des Wortes) werden, die nur „von oben“ gezogen werden dürfen, dann erforscht und zuletzt in die fünf Plateaus puzzleähnlich hineingelegt werden müssen, ist ausgezeichnet. Aber warum steht in der Regel nicht genau drin, was von oben ziehen heißt? Scharfe Regel (von oben betrachtet frei) oder weiche Regel (kein anderes Plättchen liegt von oben auf diesem), warum soll das eine Spielrunde erstmal selbst festlegen? Und dass das Spielfeld so mausgraubraun ist und die Muster so schwer zu erkennen sind, mag ja realistisch sein, aber es führt doch selbst bei dem nicht ganz schlechten Standlicht (also die Beleuchtung an dem Stand) zu Augenschmerzen (Daimler-Chrysler).

**Das Riff (o):** Zwei-Personen-Kartenspiel, bei dem man versuchen muss, farbige Elternfische anzusiedeln, um bestimmte Farbkombinationen bei den Kinderfischen zu züchten. Helfen tun dabei auch Haie oder Perlen bzw. farbige Futterplättchen. Nett, wenngleich die Darstellung der männlichen bzw. weiblichen Fische uns nicht wirklich gefallen hat. Das Spiel funktioniert aber wenigstens ganz ordentlich (Kosmos).

**Fire (o):** Siehe Ballast. Gleiches Spiel mit etwas anderem Material (Rahmen U-förmig statt O-förmig, Holz statt Kunststoff). Vom Spielreiz her kein Unterschied (Theta).

**Druidenwalzer (+):** Drittes aufeinanderfolgendes Zwei-Personen-Kartenspiel. Rund um jeweils eins (Ablage) plus vier (potenzielle Druidenaufenthaltssorte) Kultkarten werden Kartenstapel (vorhandene Kartenwerte: 1-5) angeordnet und die jeweils oberste aufgedeckt. Wer an der Reihe ist, bestimmt durch Ausspielen einer Handkarte, welche offenen Stapelkarten (alle mit einem bestimmten Wert) wie herum (rings oder lechz) wandern (tanzen), dann werden ggf. Karten neu aufgedeckt, wonach es zu einem Machtkampf der jeweils gleichfarbigen Druiden kommt (jeder hat drei Druiden). Siegreiche Karten kommen auf den Ablagestapel. Außer diesem Druidentanz gibt es noch zwei alternative, einfachere Zugmöglichkeiten (z.B. einen eigenen Druiden auf die freie Kultkarte zu setzen). Gar nicht so einfach vorherzusehen, was passiert. Schönes Spielmaterial, wie fast immer bei Kosmos-Spielen. Allerdings schwer einzuschätzen, ob Druidenwalzer über längere Zeit reizvoll bleibt (Kosmos).

**Flipop (+):** Ein Abalone-ähnliches Spielfeld mit zusätzlichen Türen. Ziel ist, die eigenen Kugeln auf die Gegenseite zu bringen, wobei man stets eine Tür bewegen muss und keine Kugeln

(bei der eventuellen Kettenreaktion) gegeneinander stoßen dürfen. Sehr hübsches Material, auch die Türen (Edex Edigames).

**Boulomania (o):** Sieht aus wie ein reines Würfelspiel und es wird auch unheimlich viel gewürfelt. Da aber die Regeln des normalen Boule zu beachten sind (bei Zugreihenfolge und Zählweise), ist mehr Taktik drin, als auf den ersten Blick zu erkennen ist. Trotzdem eher etwas für FreundInnen von schönem Material (Holzbrett und Glaskugeln) oder BouleliebhaberInnen (Bouler Matz).

**Halali (o):** Weiter geht's mit Kosmos' Zwei-Personen-Spielen. Hier wird nach und nach ein Wald aufgedeckt, es gibt dort Jäger, Holzfäller, Bären, Füchse, Enten, Fasane und Bäume. Eine SpielerIn spielt Jäger und Holzfäller, die andere Bären und Füchse. Ein Zug besteht aus Aufdecken oder Bewegen einer eigenen oder neutralen Karte (außer - natürlich - einem Baum). Bewegen kann auch Schlagen (nach bestimmten Regeln, so schlägt ein Holzfäller nur Bäume etc.) bedeuten und genau so wird gepunktet. Da laut Spielregel die Parteien nicht ausgewogen sind, wird noch einmal mit vertauschten Rollen gespielt. Unsere Partie war auch ziemlich drastisch, jeweils die Großtiere gewannen gegen die Menschen mit ca. 80 zu 20, in der Summe gab es dann aber nur eine Differenz von einem Punkt. Leider kann es passieren, dass der Menschen-SpielerIn durch Pech beim Aufdecken die beiden Holzfäller (werden von den beiden Bären geschlagen) schnell abhanden kommen, was die Möglichkeiten arg einschränkt. Hätte sonst ein + statt o bekommen (Kosmos).

**Ameisen im Kühlschrank (-):** Eher etwas für Kinder. Man muss seine Steine loswerden, würfelt hierfür mit zwei Würfeln und darf dann aussuchen, welcher Wurf die Mulde (ja, erneut ein solches Spiel) und welcher den Zug des Pöppels, der dafür sorgen kann, dass man Ameisen zurückbekommt, bestimmt (HiKu Spiele).

**Change (o):** Das, was wir mit den Karten gespielt haben, war nicht nach den Originalregeln, sondern irgendein anderes Spiel. Man hat vor sich offen die Karten 1, 3, 5, 7 und 10 liegen und reihum darf man eine eigene mit einer fremden Karte tauschen, wobei offene Karten beim Tauschen umgedreht werden (auch verdeckte Karten dürfen getauscht werden). Sind alle Karten verdeckt, gewinnt, wer am meisten Punkte hat. Netter Abschluss eines tollen Spielewochenendes (Cheapass).

**Wongar (+):** Viel diskutiertes und äußerst unterschiedlich bewertetes Spiel. Carsten würde Wongar gegen jedes andere Spiel wegtauschen. In der Spielbox variiert der Spielreiz zwischen 4 und 8 (von 10 möglichen) Punkten. Dschises findet das Spielthema zu aufgesetzt und im Mechanismus nicht wiederzuerkennen (korrekt zusammengefasst?). Wir fanden Wongar gut. Dass das Spielmaterial und die Optik sehr gut sind, ist wohl unumstritten. Aber für uns ist es nicht bloß ein weiteres Pöppel-in-Gebiete-schieben-und-dann-werten-Spiel (soll es etwa pro Kategorie nur ein Spiel geben?). Wongar ist verwandt mit El Grande, dabei komplexer als das Grundspiel, aber weniger komplex als die erste El Grande-Erweiterung (König & Intrigant). Wongar hat aber den Vorteil, dass die MitspielerInnen, während sie eigentlich nicht an der Reihe sind, bei den Ritualen oft wieder am Spielgeschehen beteiligt sind, was bei El Grande nicht der Fall (mit ganz wenigen Ausnahmen) und mein größter Kritikpunkt ist. Wer El Grande mal mit Leuten gespielt hat, die alles durchrechnen (was ja völlig legitim ist) oder dieses bei König & Intrigant bereits bei der Machtkartenauswahl versuchen, wird mich verstehen (Goldsieber).

**Anno Domini (+):** Das Kartenspiel kann natürlich nicht mit dem Postspiel mithalten ☺. Zur Regelerläuterung: Im Kartenspiel hat jede MitspielerIn die Ereigniskarten vor sich liegen (Auflösung auf der Rückseite) und muss versuchen, diese loszuwerden, indem (wie bei Ein solches Ding) die Ereigniskette, die die VorgängerIn einem überlässt, angezweifelt werden oder eine Karte in die Kette einsortiert werden kann. Mit zu vielen Personen etwas unübersichtlich, aber gut ist, dass man die Spieldauer variieren kann (Gabi und ich spielen oft mit weniger Startkarten und/oder einer Strafkarte weniger) (Fata Morgana).

**Bao (+):** Natürlich nicht neu. Wunderschöne Spielsteine (die den Namen ehrlich verdienen) werden aus Mulden genommen und auf andere Mulden verteilt, wobei der GegnerIn Steine geklaut werden müssen. Ein optischer, haptischer und akustischer Genuss, wenngleich das Spiel selbst mir nur gefällt, wenn man sich darauf einigt, nicht groß voranzurechnen - sonst kann man schon mal fünf Minuten warten, bis die GegnerIn überhaupt mit dem Zug anfängt (HiKu Spiele).

**RoboRally/Crash & Burn-Erweiterung (++):** Zugegebenermaßen habe ich eigentlich nicht gespielt, ich wurde gespielt. Es handelte sich um das Großspiel, bei dem man paarweise mitmacht (einer „programmiert“, einer ist der Roboter). Hat sehr viel Spaß gemacht! Es geht darum, seinen Roboter mittels Programmkarten (Schritte oder Drehungen) zum Ziel zu steuern, wobei nach jeder Karte die Roboter in ihre Blickrichtung schießen. Auf dem Plan gibt es sehr viele Sonderfelder (Laser, Fallgruben, Fließbänder, Teleporter etc.), außerdem können unvorhergesehene Dinge passieren, weil auf den Programmkarten auch eine Priorität steht, und wenn ein anderer Roboter den eigenen vom aktuellen Feld schiebt, bringt das das Programm schon mal durcheinander, was mir bei der Arbeit natürlich ebensowenig passiert wie im Spiel, hahaha. Deshalb durfte sicherheitshalber Helmut mich programmieren statt umgekehrt, wobei er es dankenswerterweise geschafft hat, dass ich Kriegsdienstverweigerer weder schießen musste noch beschossen wurde (Amigo).

**Lost Cities (o):** Weiteres Zwei-Personen-Kartenspiel, verschiedenfarbige Zahlenkarten müssen aufsteigend angeordnet werden. Relativ simples, nicht superreizvolles Spielprinzip. Kann man locker mit den Mü & mehr-Karten (Spiele von Doris und Frank) spielen, wenn man die Nullen als Dopplerkarten interpretiert. Die Geschichte um das Spiel wirkt etwas aufgesetzt, das Spielmaterial sieht aber wenigstens ganz nett aus (Kosmos).

**Babel (?):** Peinlich, peinlich. Vom ständigen Lesen neuer Regeln abgeschlafft, haben wir es geschafft, gleich zwei Regeln falsch zu verstehen, weswegen wir dieses für ein weiteres Völker-auslegen-und-Türme-bauen-Spiel (besserer Name wäre **TorRes Publica** ☺) hielten, das noch nicht einmal so toll funktioniert. Es gibt fünf Orte auf dem Plan und fünf Volksgruppen (die als Karten vorhanden sind), außerdem je eine Baumeisterfigur. Volkskarten kann man nur in dem Ort auslegen, in dem der eigene Baumeister steht. Dorthin zieht man durch Ausspielen einer passenden Volkskarte. Ein Palaststück bauen kann man nur in dem Ort, in dem der eigene Baumeister steht und nur, wenn dort genügend Volkskarten liegen. Diese Palaststücke müssen aufsteigend und lückenlos gebaut werden (pro Runde werden zwei Palastplättchen aufgedeckt). Die Völker haben Sondereigenschaften (z.B. Baustufen überspringen, Gegnerpalast abreißen, gegnerisches Palastplättchen klauen), die eingesetzt werden können, wenn man von einem aufeinanderfolgenden Dreier des Volkes eine Karte abgibt (und der eigene Baumeister im richtigen Ort steht). Weitere Regeldetails erspare ich euch, vermutlich wäre meine Wertung dann + statt -, ist ja auch schließlich von Uwe Rosenberg und kann so schlecht nicht sein (Kosmos).

**Kill Dr.Lucky (++):** Dschises beschrieb das Spiel als umgekehrtes Cluedo. Man muss Dr.Lucky mit einer Waffe in einem Raum umbringen, was nur geht, wenn man nicht gesehen wird (Spielfeld ist ein Grundriss mit Räumen, fast alle benannt, davon wiederum fast alle nummeriert). Dr.Lucky wandert nach bestimmten Regeln bei Zugende einer SpielerIn weiter, man selbst kann einen Raum weitergehen, eine Karte ziehen oder Karten ausspielen oder auch einen Mordversuch machen. Als Karten hat man Waffen (manche in bestimmten Räumen besonders wirkungsvoll), Bewegungskarten, Raumkarten und Mordversuchabwehrkarten (Mordversuche gelingen nicht automatisch, wenn man nicht gesehen wird). Da diese Abwehrkarten nach Benutzung aus dem Spiel genommen werden (im Gegensatz zu den anderen, die bei Bedarf wieder gemischt werden), wird irgendwann jemandem das Vorhaben gelingen (Cheapass).