

## Bericht von der Spielmesse 2001

Traditionell folgt hier eine Auflistung aller von mir im Zusammenhang mit der Messe gespielten Spiele, wobei ich bei der Wertung (die erste Note ist von mir, die zweite von Gabi) im Schulnotensystem versuche, Spielreiz und Material zu berücksichtigen. Da ich Regelpassagen zum Teil aus dem Gedächtnis zitiere, können sich Fehler einschleichen.

**Gargon (Amigo):** Ein Kartenspiel, in dem man (wie irgendwie ja meistens) verschiedene Farben und Zahlenwerte zur Verfügung hat - die Rückseiten haben jeweils die gleiche Farbe wie die Vorderseite. Reihum werden verdeckt 1-3 Karten gespielt, wobei man die gleiche Kombinationsart mitbieten muss wie die erste SpielerIn (ist eine Einzelkarte vorgegeben, muss man auch eine Einzelkarte spielen; ist ein Farbpärchen und eine Einzelkarte vorgegeben, muss man dies auch tun etc., dabei muss nicht die gleiche Farbkombination gespielt werden). Die letzte SpielerIn darf keine neue Farbe ins Spiel bringen. Wer nicht mitbieten kann oder will, passt und zieht Karten nach. Nach dem einrundigen Bieten werden die Karten aufgedeckt und pro Farbe die Werte verglichen, wobei die niedrigere rausfliegt (hierfür gibt es aber Ausgleich in Form von Nachziehkarten). Die SpielerIn mit der höheren Karte darf diese behalten. Sind alle Farben ausgewertet, wechselt die StartspielerIn etc. So geht es weiter bis einer der Nachziehstapel leer ist (diese sind übrigens so aufgefächert, dass man alle Farben, die zur Verfügung stehen, erkennen kann). Bei Spielende gibt es Bonuspunkte für die höchste Anzahl von Karten der einzelnen Farben sowie als Punkte die Summe der Werte. Hat man eine Null im Vorrat, zählen die Werte dieser Farbe doppelt. Sehr schön ist das Element, dass man die Farben auf den Rückseiten sieht, dadurch ergeben sich im Spiel nette taktische Überlegungen (wie bringt man am sichersten eine Null durch oder wie blocke ich wen aus?). Wertung: 2 / 2-

**Kupferkessel Co (Goldsieber):** Zwei SpielerInnen ziehen abwechselnd um ein 6\*6-Feld aus Zaubertrankzutaten, die folgende Eigenschaften haben: Sorte, Wert (1-4 pro Sorte vorhanden), Sondereigenschaft (Doppelzug oder bei der GegnerIn die oberste Zutat entfernen). Man zieht so viele Felder weiter, wie der Wert der obersten Karte des eigenen Zutatenstapels ist und darf aus der entsprechenden Reihe eine beliebige Karte nehmen, diese wird so auf den eigenen Stapel gelegt, dass nur die oberste Karte sichtbar ist - man sollte sich also merken, was man gerade sammelt. Solange der Nachziehstapel reicht, werden die Lücken aufgefüllt, danach wird weitergespielt, bis eine Reihe leer ist. Bei der Wertung zählen Einzelkarten einer Sorte den negativen Wert, zwei Karten nichts, ab drei Karten die positiven Werte und bei allen vieren gibt es einen Bonus von 5 Punkten. Außerdem gibt es noch andere Wertungsregeln, die aus einem Spiel mit einfachem Zugmechanismus ein interessantes Taktik- und Gedächtnisspiel machen. Normalerweise kann man ja ein paar Züge im Voraus zu berechnen versuchen (das Kartenglück beim Lückenauffüllen spielt jedenfalls keine Rolle), aber wehe, einem wird die oberste Karte gemopst. Das bringt alles durcheinander. Aber: Man kann ja sehen, welche Karten die GegnerIn als nächstes ziehen könnte und theoretisch im Hinterkopf behalten haben, welche Sorten sie gerne sammelt. Wenn man ein gutes Gedächtnis hat und an alles gleichzeitig denken kann... Als Variante gibt es zusätzliche Rezeptkarten, die beiden SpielerInnen jeweils zwei zusätzliche Wertungsziele verschaffen. Das alles zusammen mit den tollen Karten bedeutet schon den ersten Platz unter den Neuheiten, einziger Kritikpunkt ist (wie so oft) die zu große Schachtel, aber dadurch kann man eigene Magier- bzw. Hexenfiguren mit unterbringen. Wertung: 1- / 1

**Titicaca (Cwali):** Betrachtet man das aufgebaute Spiel, denkt man an „Die Siedler von Catan“. Sechseckige Felder mit verschiedenen Landschaften, jedoch sind jeweils ca. vier Felder zusammenhängend und es stehen Zahlen auf den Seen. Diese Zahlen bestimmen die Reihenfolge nach der die Seen durchgegangen werden, d.h. die freien Landschaften rundum werden versteigert. Außer dem „Siedeln“ auf dem ersteigerten Sechseck und dem Eingrenzen (Pflicht) kann man nun noch unter Berücksichtigung gewisser Regeln Grenzen entfernen, was vorteilhaft ist, da größere Länder mehr Punkte bedeuten. Aber Vorsicht, dass man nicht irgendwelche Mehrheiten verliert! Es gibt zwei Zwischenwertungen und eine am Schluss und das Spiel ist immerhin so komplex, dass wir (Gabi, ich und zwei Pfeffersäcke) zwei Regeldetails völlig falsch angewendet hatten. Durch das Entfernen von Grenzen ist „Titicaca“ auf jeden Fall kein beliebiges Ersteigerungsspiel, sondern eines der besseren dieses Jahrgangs. Wertung: 2+ / 2+

**Isis + Osiris (Goldsieber):** Auf einem quadratischen Spielbrett legen zwei SpielerInnen abwechselnd jeweils wahlweise einen eigenen Spielstein oder ein Wertungsplättchen, welches zuerst offen gezeigt, aber dann umgedreht abgelegt wird. Am Ende werden die Wertungsplättchen wieder aufgedeckt und man hat ein Spielbrett, das einem Basketballfeld ähnelt und bekommt für jeden Spielstein die Punkte auf den angrenzenden (bis zu) vier Feldern. Zum Überbrücken der Wartezeit auf Ally McBeal nur bedingt geeignet. Vielleicht wäre es mit Hexfeldern besser? Wieder eine Bastelidee... Wertung: 4 / 4

**Medina (Hans im Glück):** Die „Medina“-Partie war sehr kurios - wir fanden keine weiteren MitspielerInnen! Zuerst saßen wir zu zweit am Tisch mit dem aufgebauten Spiel und zwei freien Plätzen, aber alle Leute hetzten nur vorüber. Dann sprach ich mal ein paar Leute an und bekam auf die Auskunft, dass das Spiel ca. 45 Minuten dauern würde nur die Rückfrage, ob wir das wirklich bis zum Ende spielen wollten. Es gibt ja Spiele, bei denen ein „Anspielen“ Sinn macht, bei „Medina“ ist das m.E. nicht der Fall (ich kannte es schon vorher). Also haben wir uns eine Regel für zwei Personen zurechtgeschustert. Man baut Paläste, die zunächst niemandem gehören, Stadtmauern, eine Händlerkolonne und Ziegenställe bzw. kann einen Palast mittels Dach in Besitz nehmen. Jede SpielerIn baut pro Zug genau zwei Teile, das ist übersichtlich, aber dadurch noch lange nicht simpel. Gut für die Punkte sind z.B. die Palastgröße bzw. Stadtmauern oder die Händlerkolonne in der Nachbarschaft eigener Paläste. Das Spielmaterial gefällt mir gut, es ist viel Holz in der Schachtel und zu dritt oder besser zu viert ist ordentlich was los im Spiel (meine Wertung beruht auf Vorerfahrung). Wertung: 2 / ---

**Chrononauts (Looney):** Zu Beginn wird eine aus Karten bestehende Zeitleiste mit Ereignissen ausgelegt, die wirklich (wirklich?) passiert sind. Jede SpielerIn erhält zwei Spielziele (erkläre ich gleich), die einzeln zum Gewinnen ausreichen. Der Ablauf ist wie bei „Fluxx“: Man zieht eine Karte und spielt eine Karte. Mit Hilfe dieser Karten kann man Dinge sammeln (vergleichbar mit den Keepern aus „Fluxx“), im Nachziehstapel (Zukunft) oder Ablagestapel (Vergangenheit) mittels Zeitreise herumschnüffeln oder - was das interessanteste ist - Ereignisse der Zeitleiste verändern. So steht bei „John Lennon ermordet“ auf der Rückseite „John Lennon verwundet“, was wiederum Auswirkungen auf Ereignisse hat, die später als das beeinflusste Ereignis stattgefunden haben (ich glaube Reagan wäre dann nicht US-Präsident geworden). Diese veränderten Ereignisse bzw. die entstehenden Paradoxien können mit Hilfe von Karten geflickt werden. Eines der Spielziele bezieht sich auf die zu sammelnden Dinge, das andere auf eine Kombination aus je drei Ereignissen, von denen zwei verändert und geflickt werden müssen, das dritte muss aber unverändert sein. Lustig und chaotisch. Der Vorteil gegenüber „Fluxx“ ist, dass man mehr Möglichkeiten zum Taktieren hat. Nachteilig wirkt für mich, dass einige Elemente aus „Fluxx“ schon so bekannt sind... Außerdem sind die Ereignisse durchgängig mit US-Bezug und es ist teuer! Wertung: 3+ / 2-

**Vom Kap bis Kairo (Aldung):** Ein Kartenspiel, bei dem man Landschaften ersteigern muss, die unterschiedlich schwer zu bebauen sind, unterschiedlich viele Punkte bringen und unterschiedlich viele Gleise aufweisen (die einem generell helfen, Landschaften zu bebauen). Für ein kleines Kartenspiel recht komplex und dieses auf völlig andere Art als Verräter und/oder Meuterer. Wertung: 2- / 2

**Tablut (HiKu):** Ein weiteres Zweipersonen-Spiel mit Holzbrett und schönen Steinen des „Bao“-Verlages. Beide SpielerInnen haben unterschiedliche Ziele - die eine will den König von der Brettmitte an den Rand bringen, die andere will ihn von allen vier Seiten einkreisen. Das Material ist deutlich besser als das Spiel selbst, wegen der leicht unausgewogenen Spielziele sollte man übrigens zwei Partien mit vertauschten Rollen spielen. Wertung: 3 / 3-

**Hi!NooN (Peter Kaszian):** „Hi!NooN“ hat einen merkwürdigen Namen. Dahinter verbirgt sich eine Art dreidimensionales „Vier gewinnt“ in einem 4\*4-Raum mit mühleähnlicher Klauregel. Ziemlich trickreich und auf jeden Fall nichts zum „mal so eben“ spielen, denn schon nach wenigen Zügen wird die Bedenkzeit länger und länger. Es gibt noch ein weiteres „Vier gewinnt im Raum“, aber das haben wir nicht ausprobiert. Wertung: 3 / 2-

**Chez Geek (Looney):** Ein Kartenspiel, in dem man als Spielziel eine gewisse Anzahl von Entspannungspunkten sammeln muss (ich weiß leider nicht mehr, wie sie im Original heißen). Dies kann man erreichen durch das Einladen von Partygästen, aber man kann auch den MitspielerInnen unangenehme Gäste auf den Hals hetzen, die keine Entspannungspunkte bringen, sondern nur Vorräte wegfressen. Diese Vorräte muss man auch erstmal einkaufen, aber man hat nicht unbegrenzt Geld und auch nicht viel Freizeit (Geld und Freizeit hängen vom Job ab, den man zu Beginn zugeworfen bekommt). Das Thema finde ich lustig, allerdings habe ich den Eindruck, dass man keine Chance hat, sein Spielziel annähernd zu erreichen, wenn andere erstmal zu weit davongezogen sind. Unterhaltsam ist's trotzdem. Wertung: 3 / 3

**Frachtexpress (Franjos):** Spielziel ist, durch den Transport von Waren zwischen Bahnhöfen (die bereits ausliegen) Punkte zu sammeln. Als Material hat man eine Lok und Karten zur Verfügung, die unterschiedlich eingesetzt werden können: Als Gleise, als Waggon mit Waren (zum Ankoppeln mit der Lok im Startbahnhof stehen), zum Fahren (nicht mit jeder Karte kann man beliebig viele Waggons ziehen) und zum Nachziehen. Dementsprechend stehen viele Informationen auf den quadratischen Karten, so dass ich etwas Probleme hatte, sie in der Hand zu halten. Davon abgesehen gefällt es mir ausgezeichnet, dass man eine einzelne Karte auf so unterschiedliche Arten einsetzen kann. Schade, dass im Grundspiel so wenig Interaktion dabei ist (die Varianten kenne ich nicht) und dass es zumindest richtig gute Karten gibt (z.B. eine Fahrt von einem zum nächsten Bahnhof, die viel Geld einbringt). „Frachtexpress“ werde ich bestimmt nochmal spielen! Wertung: 2- / 3

**Mus (trad.):** „Mus“ wurde im ZONG schon oft genug erwähnt... Mit vier Karten aus einem hübschen, aber gewöhnungsbedürftigen Blatt müssen zwei Parteien (aus je zwei Personen) versuchen, bei vier verschiedenen aufeinanderfolgenden Wetten, möglichst viele Punkte zu machen. Das Salz in der Suppe sind die Zeichen, mit denen die jeweiligen PartnerInnen kommunizieren, möglichst ohne dass die GegnerInnen dies mitkriegen. Dieses Spiel ist (Achtung, dummes Wortspiel) ein Mus. Wertung: 1 / 1

**Flowerpower (Kosmos):** Zwei SpielerInnen legen abwechselnd Blumenplättchen (jeweils Doppelpättchen) in ihren Garten oder das neutrale Stück zwischen beiden Gärten und versuchen, möglichst großflächige sortenreine Beete zu bekommen (erinnert ein wenig an „Headquarter“). Nach und nach entwickelt sich ein hübsches Spielbrett, aber für mich ist das Feld zu groß und demzufolge das Spiel etwas zu langatmig. Kosmos hat bessere Zweipersonenspiele im Programm! Wertung: 3+ / 2

**Der Herr der Ringe - Die Suche (Kosmos):** Zwei SpielerInnen übernehmen je eine Figur aus dem Buch (da ich's nicht gelesen habe, konnte ich mir die Namen auch nicht merken), wandern durch eine Landschaft, die aber auch erst nach und nach entsteht und sammeln dabei Begegnungspunkte (die z.T. Siegpunkte bedeuten, z.T. für den weiteren Spielverlauf hilfreich sind) ein. Ist die Landschaft komplett, bekommt derjenige, der als erster auf einem bestimmten Plättchen steht, noch Sonderpunkte. Die Plättchen sehen nett aus, aber der Spielreiz ist nicht so hoch und das liegt nicht daran, dass ich das Buch nicht kenne (Gabi hat's übrigens gelesen). Wertung: 4+ / 4

**Harry Potter Sammelkartenspiel (Amigo):** Ich bin sehr skeptisch was Sammelkartenspiele betrifft. Aber vielleicht ist ein Spiel ja schon mit dem Startset so gut, dass man einen gewissen Spielspaß haben kann, ohne (unbekannte) Karten nachzukaufen. In diesem Falle muss man Lektionen auslegen, um daraufhin Aktionskarten (Zauber) bzw. Tierkarten (Kreaturen) ausspielen zu können. Ziel ist es, dass der Energiepunktstapel (das ist gleichzeitig der Nachziehstapel) der GegnerIn schneller verbraucht ist als der eigene. Die Spielidee ist OK, aber einerseits findet sich hier zu wenig (Zauber oder Kreaturen) aus den Potter-Büchern wieder (umgekehrt gibt es im Spiel Kreaturen, die in den Büchern nicht vorkommen) und andererseits ist das Spiel mit den Startset-Karten öde. Wer führt, tut dies bis zum Schluss und wer Pech mit den nachgezogenen Karten hat, hat keine Chance. Man sagte mir, mit nachgekauften Karten sei das anders. Aber genau das ist der Haken an Sammelkartenspielen... Wertung: 5+ / 5

**Labyrinth - Das Kartenspiel (Ravensburger):** Das Prinzip ist leicht zu erklären: Man legt eines seiner zwei quadratischen Labyrinthplättchen möglichst so an das ausliegende Labyrinth an, dass sich ein Weg eines Symbols der ausgespielten Karte zum gleichen Symbol des ausliegenden Labyrinths ergibt. Dann darf man die bereits ausliegende Karte (Siegpunkt) entfernen, wenn dadurch das Labyrinth zusammenhängend bleibt. Ggf. kann man mehrere Karten in einem Zug gewinnen, aber das kommt eher selten vor. Natürlich zieht man dann noch eine Karte nach, so dass man immer zwei Karten zum Anlegen zur Verfügung hat. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten angelegt wurden. Einfache Spielidee (zugegebenermaßen ist das Labyrinth an sich nicht neu) mit prima Wirkung. Wertung: 2+ / 2+

**Royal Turf (Alea):** Alea ist bekannt für komplexere Spiele, da ist „Royal Turf“ eine kleine Ausnahme. Sieben Pferde, die bei schlechtem Licht leider farblich nicht so gut zu unterscheiden sind (aber in der Natur gibt es ja auch keine roten oder grünen Pferde) haben verschiedene Eigenschaften, d.h. sie bewegen sich pro Symbol unterschiedlich weit vorwärts (es gibt einen Würfel, der ein Symbol dreifach und drei weitere Symbole jeweils einfach aufweist). Von der Summe her sind aber alle Pferde prinzipiell gleich gut. Zuerst kommt eine Wettphase, in der jede SpielerIn verdeckt je einen 0er- und 2er und zwei 1er-Chips auf die Pferde setzt. In der Rennphase würfelt die erste SpielerIn und entscheidet dann, welches Pferd sie bewegen will, dieses Pferd darf dann erst wieder gezogen werden, wenn alle Pferde einmal dran waren usw. Am Schluss gibt es für die ersten drei Plätze Geld (beim 2er-Chip doppelt, beim 0er-Chip, der zum Bluffen ist, nichts). „Royal Turf“ ist zwar einfach, aber es macht einfach Spaß. Wertung: 2+ / 2

**Bao (HiKu):** Auch „Bao“ ist im ZONG schon mehrfach erwähnt worden... Hübsche Steine aus einer Mulde eines schönen Holzbrettes nehmen und nach einem gewissen Algorithmus verteilen. Nett zum sorglosen vorsich-hin-Spielen, aber mit einem, der alle möglichen Züge vorausberechnet, wird's langweilig. Eines der zwiespältigeren Spiele zum Bewerten... Material eher 1 (allerdings zu einem hohem Preis), Spielreiz zwischen 3 und 4 (je nach GegnerIn). Wertung: 3+ / 2

**Vampir (Goldsieber):** Unansehnliches Kartenspiel mit aufgesetztem Thema. Man muss farbreine Kartenreihen sammeln bzw. ausspielen, wobei am Schluss die kürzeste Reihe jeder Farbe gestrichen wird (falls es z.B. eine SpielerIn gibt, die gar keine rote Reihe hat, wird eben diese Reihe mit Wert 0 gestrichen). Durch das Spielelement des Abwerfens von Karten auf bestimmte Allgemeinplätze bzw. der Möglichkeit, von dort Karten zu nehmen, kommt zwar ein Schuss Taktik ins Spiel (vermutlich mehr als bei „Africa“?), aber die Grafik... „Gargon“ gefällt mir da besser! Wertung: 3- / 4+

**Peanuts (Goldsieber):** Man läuft würfelgesteuert (immerhin hat man verschiedene Würfel zur Auswahl) im Kreis herum, bis man auf einem Feld landet, das einem gefällt. Unter Umständen muss man zwischendurch irgendwem Geld geben oder bekommt von anderen Geld, wenn sie auf eigenen Feldern landen. Im weiteren Verlauf der Messe wurde ich von einer Frau nach einem Spiel gefragt für jemanden, der „Monopoly“ mag. Ich habe ihr „Peanuts“ empfohlen. Allen anderen empfehle ich dies nicht, ich mag aber „Monopoly“ auch nicht so gerne. Das Gute an „Peanuts“ ist, dass man beim Spielen nicht gleichzeitig eine Tankstelle überfallen kann. Mehr positives fällt mir nicht ein... Wertung: 5- / 4+

**Zertz (Don & Co.):** Vom Spielmaterial her erinnert „Zertz“ etwas an „Abalone“ zu dritt, denn es gibt ein sechseckiges Spielfeld (allerdings nicht fix sondern aus 37 Ringen) sowie Kugeln in drei Farben (5 weiße, 7 graue und 9 schwarze). Zum Gewinnen muss man entweder zwei Kugeln jeder Farbe oder in einer Farbe die Mehrheit (z.B. 4 graue) fangen. Ein Zug besteht im Normalfall aus Einsetzen einer Kugel und anschließend Entfernen eines Ringes vom Rand. Aber: Zugzwang besteht, wenn man eine Kugel fangen (überspringen) kann, ggf. mehrere hintereinander. Dann darf man nicht den normalen Zug machen und auch keinen Ring entfernen. Außerdem kann man eine Kugel fangen, wenn man sie isoliert. Mich hat die einfache Regel inkl. Fangzwang begeistert. Wären die Kugeln aus Glas oder Marmor, hätte ich es mir gekauft, so werde ich es selber basteln (was ihr anhand der obigen Regeln auch könntet). Obwohl es andererseits auch nicht so teuer ist. Wertung: 2+ / 3+ (PS: Aus dem ZONG 100-Memory habe ich mir kein normales „Memory“, sondern ein „Malstrøm“ gebastelt. Die Regeln hierfür könnte ich elektronisch verschicken bzw. ich habe sogar noch einen Satz der Bilder übrig! Wer sich zuerst meldet, kriegt's...)

**Evo (Eurogames):** Es geht um Dinosaurier und deren Überleben auf einer Landmasse (mit siedlerähnlichen Hexfeldern) bei sich veränderndem Gesamtklima. Als Parameter stehen Gene zur Verfügung wie Fell (Kälteschutz), Sonnenschirm (Wärmeschutz), Ei (Vermehrung), Horn (Kampfstärke), Fuß (Bewegungsfähigkeit) und noch andere. Die Gene werden versteigert, das Klima ermittelt, die Saurier ggf. in andere Landstriche (in denen es kälter/wärmer ist) bewegt, vermehrt und ggf. aus dem Spiel genommen, weil es zu kalt oder heiß ist - abgesehen davon gibt es auch noch Aktionskarten. Nettes Spiel um ein nettes Thema, der Versteigerungsmechanismus gefällt mir dabei besonders gut. Haken: Das erste auftretende Gen „Ei“ kann siegbringend sein, wenn durch Zufall in den nächsten Runden kein weiteres Ei aus dem Beutel zur Versteigerung gezogen wird. Da ich das aufgebaute Großspiel gespielt habe, in dem ziemlich große Saurier als Spielfiguren fungierten, hat's trotzdem viel Spaß gemacht, aber wie ist das Spielmaterial im „Normalspiel“? Wertung: 2- / 2 (PS: Wir wollten noch ein weiteres Spiel von Eurogames ausprobieren, aber trotz eines freien Tisches bekamen wir kein Exemplar davon, weil das einzige zur Verfügung stehende an einem anderen Tisch gespielt wurde und ein zweites Spiel könne man ja leider nicht auspacken. Kann ich natürlich bei einem Miniverlag wie Eurogames, der an „Vinci“ und „Evo“ vermutlich gar nichts verdient, voll und ganz verstehen, die nutzlose aufgebaute Videokamera, die das Großspiel „Evo“ auf eine Leinwand übertragen sollte, aber nur den Rücken eines Mitspielers übertrug, war wahrscheinlich kostengünstiger...)

**Africa (Goldsieber):** Der Kontinent Afrika wird „entdeckt“ im Sinne von Aufdecken von Plättchen, auf denen Tiere, Nomadenvölker, Bodenschätze, Kulturgüter oder Camp-Plätze (bitte nicht mit Campingplätzen verwechseln) zu finden sind. Die Wertung erinnert zum Teil an „Ra“. Etwas zu viel Zufall ist für meinen Geschmack durch die Plättchen im Spiel, allerdings ist es schwer zu beurteilen, was eher spielentscheidend ist: das diesbezügliche Glück oder die richtigen Entscheidungen, wann man ein Camp errichtet, um z.B. Bodenschätze zu erhalten. Viele Entscheidungen kann man allerdings nicht fällen, so dass „Africa“ eher ein seichtes Spiel ist. Angenehm finde ich, dass das Thema sehr natürlich wirkt und das Spiel sich gut erklären lässt, nämlich *während* des Spielens. Wertung: 3 / 2

**Al Cabohne (Amigo):** „Bohnanza“ ist bekanntlich ein prima Kartenspiel, aber leider nur für 3-5 (oder mit Erweiterung für 3-7) SpielerInnen. Und was macht man zu zweit? Man spielt „Al Cabohne“! Fiktive dritte MitspielerIn ist die Bohnenmafia, deren Züge festgelegt sind. Manchmal muss man der Mafia Bohnen schenken (Schutzgeld?!), manchmal bekommt man vom offenen Ablagestapel etwas geschenkt. Obwohl der kultige Handelsteil aus „Bohnanza“ wegfällt, ist „Al Cabohne“ eine nette Zweipersonen-Variante von „Bohnanza“. Wertung: 2 / 2

**Die Gnümies (Amigo):** Wer „Hol's der Geier“ kennt und mag, der wird an diesem Kartenspiel Freude haben. Es gibt zwei Kartenarten, mit der einen Sorte bietet man auf die andere Sorte. Im Gegensatz zu „Hol's der Geier“ gibt es hier aber Sonderkarten bzw. die Möglichkeit, Viellinge zu sammeln. Die Grafik zeigt, dass Kinder als Zielgruppe angesprochen werden sollen (wie auch schon bei „Zum Kuckuck“). Als Variante sollte man die gewonnenen Karten verdeckt sammeln, dadurch wird es etwas anspruchsvoller (Gedächtnisaspekt). Angeblich ist das Spiel für 2-5 Personen, aber zu zweit ist es eher öde. Nach meiner Einschätzung ist es zu viert oder fünft deutlich besser und attraktiver als „Hol's der Geier“. Wertung: 5 (für 2 Pers.) bzw. 3 (geschätzt für 4 od. 5 Pers.) / 4+ (für 2 Pers.)