

## Bericht von der Spielemesse 2002

Wir haben uns auf die FAIRspielt-Wertung mit vier möglichen Punkten, also 4=Super und 0=Bockmist geeinigt. Die erste Wertung ist von mir, die zweite von Gabi.

**Wer wird Millionär? (Jumbo)** - Ein Quizspiel wie im Fernsehen, also mit Publikums-, 50:50- und Telefonjoker. Die Jokeridee ist schon das einzige, was es von Trivial Pursuit abhebt. Leider macht der Publikumsjoker (die MitspielerInnen befragen) nicht so viel Sinn, während der Telefonjoker (gerade im Mobiltelefonzeitalter) schon lustiger ist. Enthält eine überflüssige Schablone, damit der hohe Preis gerechtfertigt ist. Wertung: 0 / 0

**Portcullis (Pin)** - Ein Zweipersonenspiel aus Holz, bei dem man in einem senkrecht stehenden Spielfeld versuchen muss, auf der eigenen Seite ein gleichfarbiges Quadrat hinzubekommen (vier Farben gibt es). Die Spielsteine sind natürlich zweiteilig, d.h. die MitspielerIn hat auf ihrer Seite u.U. ganz andere Farben, was etwas an Headquarter erinnert. Irgendwie wuppte das aber nicht so richtig... Wertung: 1-2 / 1-2

**Dr. Jekyll & Mr. Hyde (Bambus)** - Wer Twilight kennt, kennt auch dieses Spiel. Ein Kartenspiel für vier Leute, die jeweils zu zweit in festen Teams (a la Tichu) gegeneinander spielen. Es gibt Jekyll- und Hyde-Karten; ein Team verkörpert die Jekyll-, das andere die Hyde-Seite. Man spielt entweder selbst eine Karte für sich (muss dann eine teameigene Karte sein) oder fordert einen anderen auf, eine Karte zu spielen. Die Karten selbst sind Punkte, Multiplikatoren oder Trümpfe. Das Spiel macht durchaus Laune, allerdings glaube ich, dass mir das Thema des Originals (Mond- und Sonnenkarten) besser gefallen würde. Wertung: 2-3 / 3

**Diceland (Kidult)** - Ein Zweipersonenwürfelspiel. Es gibt eine aus Hexfeldern bestehende Landschaft mit verschiedenen Landschaftstypen, auf denen die Würfel stehen (diese werden zu Beginn abwechselnd eingesetzt). Nun werden Würfelkämpfe ausgeführt, indem abwechselnd bestimmt werden kann, welcher eigene Würfel welchen gegnerischen angreift. Die Landschaftstypen bewirken zwar noch verschiedene Änderungen der Parameter (z.B. erhöhter Verteidigungswert), aber das ändert nur wenig an der generellen Ödnis dieses Spiels. Wertung: 0-1 / 1

**Express (Adlung)** - Es gibt Karten, auf denen Buchstaben (vereinzelt auch Joker oder Buchstabenkombinationen) stehen. Jemand deckt nach und nach auf und wer ein Wort weiß, welches genau aus einer Kombination von ausliegenden Buchstaben besteht (mindestens drei Karten), ruft es und greift sich die Karten. Also z.B. bei ausliegendem „R - N - ST - A - ?“ das Wort ROST (auch STRAND oder NARR wären natürlich möglich). Nettes Wortbildungstempospiel, aber das geht natürlich auch mit anderen Buchstabenkarten (z.B. Scrabblekartenspiel)... Wertung: 2 / 1

**Bayon (Adlung)** - Es geht darum, mittels geglückter Expeditionen Geld (Ziel: 200 Einheiten) einzunehmen. Hierfür kann man Forscher (die verschiedene Eigenschaften haben) aus dem Vorrat oder vom Gegner anheuern, mit einem Forscher eine noch verdeckte Expedition auspähen bzw. eine Expedition in einem der Kontinente durchführen. Kann man die bei der Expedition geforderte Kombination der Eigenschaften erfüllen, bekommt man die Karte (welche auch dem Geld entspricht) und wird einen der eingesetzten Forscher los. Funktioniert gut und ich war vor allem überrascht, wie schnell ich jeweils wieder am Zug war. Das liegt vor allem daran, dass pro Forscher nur eine Aktion pro Zug möglich ist. Wertung: 3 / 3-4

**Trias (Gecko)** - Eine anfangs ausgelegte Landschaft aus Hexfeldern driftet nach und nach auseinander, wobei Inseln entstehen. Auf diesen muss man Mehrheiten seiner eigenen Herden hinbekommen, dies geschieht durch Vermehren, Wandern, Driften von Hexfeldern und Retten von schwimmenden Herden. Das Spiel macht Laune, auch wenn dieses Urzeit-Thema schon etwas abgegriffen erscheint. Die Graphik ist von Doris (von Doris & Frank). Wertung: 3 / 3

**Herr der Ringe - Die zwei Türme (Ravensburger)** - Man muss Karten sammeln und später auslegen, wobei bei den ab und an stattfindenden Wertungen nur Karten mit bestimmten Charaktereigenschaften zählen. Irgendwie macht der Mechanismus nicht so richtig viel her, das Nehmen der Karten geschieht mehr oder weniger reflexhaft. Es gibt scheinbar wohl kein tolles ‚Herr der Ringe‘-Spiel?! Wertung: 1 / 2

**Hand drauf (Amigo)** - Ein Farbenmerkspiel für Kinder, bei dem eine Reihe von länglichen Karten, auf denen jeweils zwei Hände mit den verschiedensten Farben abgebildet sind, ausliegt. Der Reihe nach würfelt man mit einem Farbwürfel und muss dann eine Hand der entsprechenden Farbe mit einer eigenen Hand abdecken. Bedeckt man eine Hand auf einer Karte, bei der die zweite Hand bereits abgedeckt ist, kann man die Karte durch korrektes Ansagen der verdeckten Farbe gewinnen. Bei vielen MitspielerInnen entwickelt sich schnell das Twister-Feeling und wer den Überblick behält, wie der Armknoten am Ende aufzulösen ist, bekommt eine Kugel Schokoladeneis. Wäre jedenfalls mein Vorschlag. Wertung: o.W. / o.W.

**Guillotine (Amigo)** - Vor der Guillotine liegt eine offene Kartenreihe und wer am Zug ist, kann mittels einer Aktionskarte beispielsweise die Reihenfolge der Karten verändern oder bestimmte Karten im eigenen Vorrat wertvoller machen und muss dann anschließend die vorderste Karte an sich nehmen. Später gibt es dann Punkte für die so geköpften Leutchen. Der Mechanismus ist prima und wäre das Thema ein anderes (ich hinrichte so ungerne andere Leute), gäbe es einen glatten Punkt mehr. Irritierend ist für mich noch, dass man am Anfang des Spiels fünf Aktionskarten hat, am Ende des Spiels aber ca. fünfzehn, da man jedesmal nachziehen darf. Das wird dann etwas unübersichtlich... Wertung: 2-3 (eigentlich 3-4) / 3

**Biesti Boys (Amigo)** - Ein Karten-auf-Tempo-Ablege-Spiel, welches fatal an Ligretto erinert. Nun muss ja nicht jedes Spiel ein Thema haben, aber das Fahrstuhl-Thema, das den Biesti Boys zu Grunde liegt, finde ich ganz gelungen. Und die Karten sehen auch netter aus als die abstrakten Ligretto-Ödpappen. Dennoch gibt es mangels Originalität Abzüge in der B-Note. Wertung: 2/ 2-3 (für Kinder 3)

**Mexica (Ravensburger)** - Auf einem Spielplan kann man Aktionspunkte (a la Tikal oder Java, Mexica ist ja das dritte Spiel dieser Trilogie) benutzen, um Kanäle zu bauen, Gebiete zu bilden bzw. einzunehmen oder Gebäude zu errichten. Aktionen in den Gebieten kann man nur ausführen, wenn man mit dem eigenen Pöppel dort steht. Für sehr viele der Aktionspunkte kann man sich irgendwohin beamen, was zwar etwas eigenartig ist, aber es bewirkt, dass man im Gegensatz zu Tikal über seinen nächsten Zug brüten kann, während andere dran sind. Bei Wertungen bekommt man Punkte abhängig von den Gebietsgrößen. Nett! Wertung: 3 / 3

**Sticheln (Amigo)** - Ein Stichspiel ohne Bedienzwang, bei dem man vorher eine eigene „Ärgerfarbe“ bestimmt, was bedeutet, dass für einen selbst Karten dieser Farbe negativ zählen. Eigentlich ja eine simple Idee, die stets zu der Überlegung führt, ob man mit einer guten Karte einen Stich einsackt, der einem selbst nur wenige Punkte bringt oder den Stich wem anders lässt, der sich aber dann über viele Punkte sehr freuen täte. Wertung: 3 (wenn man mit Grüblern spielt eher 2) / 3-4

**Meine Schafe, Deine Schafe (Goldsieber)** - Hierbei handelt es sich um ein Legespiel, bei dem quadratische Plättchen reihum angelegt werden, so dass Regionen mit Schaf-Gebieten unterschiedlicher Farbe entsteht (ähnlich zu Carcassonne, aber ohne Gefolgsleute). Jede MitspielerIn hat vor dem Spiel eine der Farben geheim zugeteilt bekommen, so dass nicht klar ist, welche Farben im Spiel sind (es sei denn, man spielt zu viert). Ach ja: Das Gebiet der eigenen Herde muss möglichst groß werden und man kann über eine weitere Gebietsart (Wald) bzw. Ausspielen von Wolf und Jäger weiteren Einfluss nehmen. Da alle Karten beidseitig unterschiedlich bedruckt sind, gibt es mehr Möglichkeiten als bei Carcassonne und die Schafe sind echt niedlich. Aber das Auslegen wird für meinen Geschmack nach Aufgabe des Bluff-Elementes (irgendwann soll man sich nämlich mittels eines Spezialplättchens zu seiner Herde bekennen) dann doch zu langweilig. Wertung: 1-2 / 3 (zu zweit 2)

**Bärenstark (Goldsieber)** - Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es darum geht, zylindrische Pöppel (Honigfässer) auf einem Bärenblech zu stapeln und diesen Bären dann auf dem Spielplan fortzubewegen. Auf dem Fußboden sitzend ist das eine Herausforderung der besonderen Art und wir sind bis zum vorletzten Plättchen gekommen, bevor bei mir der Bär das Blech leerte. Hübsch. Ist zwar eher ein Kinderspiel, aber nett gemacht ist es. Wertung: 2 / o.W. (für Kinder 3)

**Null Bock (Sphinx)** - Vor jeder MitspielerIn sowie in der Mitte ist jeweils ein Bereich, in den hinein Karten gespielt werden können. Dabei dürfen vor den MitspielerInnen nur Kühe auf Böcke (um diese Böcke auf die eigene Hand zu nehmen) oder höhere Böcke auf Kühe (um die Kühe zu fangen) gespielt werden. In der Mitte dürfen nur solange höhere Kühe auf ausliegende Kühe gespielt werden, bis der erste Bock kommt. In der folgenden Bockrunde dürfen dort nur noch immer höhere Böcke gespielt werden, wobei eine 0 höher ist als eine 10 (und es geht wieder von vorne los). Passiert eine Runde lang dort nichts, bekommt die MitspielerIn, die den höchsten Bock geschossen hatte, den Stich. Klingt ziemlich kompliziert, aber irgendwie so war das. Die Stiche in der Mitte sind ziemlich entscheidend und irgendwie gefielen mir die Karten auch nicht so, obwohl der Mechanismus schon ganz witzig ist. Wertung: 2-3 / 3

**Sexta (HiKu)** - Auf einem 6\*6-Feld, welches allerdings aus vier Brettern der Größe 3\*3 besteht, muss man versuchen, sechs Steine in eine Reihe (auch diagonal erlaubt) zu bekommen. Dafür darf man Steine einsetzen oder ein Brett umlegen oder drehen. Hübsch sind die HiKu-Spiele (aus Holz und Halbedelsteinen) ja immer, Sexta ist zusätzlich noch gut spielbar. Wertung: 2-3 / 2-3

**Hive (Gen Four Two)** - Auf sechseckigen Spielsteinen sind verschiedene Insekten abgebildet und diese bestimmen das Zugverhalten. Man muss versuchen, die Bienenkönigin der GegnerIn mit sechs Steinen einzuschließen, bevor die eigene Bienenkönigin eingeschlossen wird. Zur Verfügung hat man außer der Königin (die nur einen Schritt weit gehen kann) noch Käfer (ebenfalls Schrittweite 1, aber diese können auch auf andere Insekten klettern), Ameisen (beliebig viele Schritte am Schwarmrand entlang), Spinnen (genau drei Schritte am Schwarmrand entlang) und Grashüpfer (hüpfen in gerader Linie in die nächste Lücke). Funktioniert gut und macht Spaß. Ich mochte das Spiel auf Anhieb und wenn ich nächstes Jahr auf der Messe mehr Geld zum Ausgeben habe, kaufe ich es mir bestimmt. Wertung: 4 / 3-4

**Mömmen (Silberberg)** - Man muss gleichfarbige Schafe sammeln, indem man reihum mit einer offenen Auslage in der Mitte tauscht. Als Sonderkarte sind der Schäfer und der Hund im Spiel, aber berauschend ist das Spiel nicht. Eher belämmert... Wertung: 1 / 0

**Edel, Stein & Reich (Alea)** - Vor jeder MitspielerIn wird je eine Karte aufgedeckt, auf der eine Anzahl an Goldstücken und eine Edelsteinkombination abgebildet ist. Zusätzlich gibt es eine offene Karte vom Aktionskartenstapel. Mittels gleichzeitig und verdeckt auszuspielender Zugkarten bestimmt man, ob man die Edelsteine, das Gold oder die Aktionskarte haben will. Pattsituationen werden analog zu Löwenherz aufgelöst, d.h. man bietet der MitspielerIn eigene Edelsteine für das Recht, die Aktion auszuführen. Dreimal in der Partie gibt es Gold für Mehrheiten bei den vier Edelsteinsorten bzw. bei bestimmten Aktionskarten. Hört sich nett an, ist aber nicht mehr als eine Vermengung bereits bekannter (und zugegebenermaßen ordentlicher) Spielelemente ohne Neuerungen. Für Alea aber irgendwie zu dünn, da habe ich mehr erwartet. Wertung: 1 / 1

**Giseh (WKS)** - Vier gewinnt im Raum gab es schon im letzten Jahr. Diese Variante ist in Pyramidenform, das Material sieht nett aus und ist von hoher Qualität, aber der Spaßfaktor hält sich dennoch in Grenzen. Wertung: 1 / 1

**Street-Soccer (Cwali)** - Dieses Würfelfußballspiel ist nicht neu (vieles, was ich hier beschreibe, ist übrigens keine diesjährige Neuheit) und so richtig kapiert habe ich es irgendwie nicht (nach 10% der Spielzeit lag ich gegen Gabi mit 1:3 zurück). Man würfelt und kann mit einem eigenen Spieler zum Ball laufen und diesen dann nach bestimmten Regeln schießen, ggf. mit anderen Spielern als Zwischenstationen, so lange bis die Augenzahl verbraucht ist. Eigentlich ist die Schuss-Regel ganz ausgeklügelt, aber der Funke ist nicht richtig übersprungen. Wertung: 1 / 1

**Goldland (Goldsieber)** - Eine Art „Entdecker“ mit Landfeldern, bei dem man mit seinem Rucksack (der nur eine bestimmte Anzahl von Ausrüstungsgegenständen fasst) durch die Gegend zieht (Zugweite hängt vom Gewicht des Rucksacks ab, seehr guter Mechanismus), Ausrüstungsgegenstände bekommt oder tauscht, Abenteuer besteht und hierfür Gold bekommt, bis irgendwann das „Zielfeld“ entdeckt wird und das Spiel sich dem Ende neigt. Entdecken macht mir ja immer wieder Spaß. Wertung: 3 / 3-4

**Schnapp Land Fluss (Amigo)** - Ein paar Buchstabenkarten liegen offen und eine Kategoriekarte wird dazu aufgedeckt (z.B. eine Stadt, aber es gibt auch ein Buch, eine Pflanze o.ä.). Wer nun am schnellsten auf eine Buchstabenkarte patscht und eine Stadt (um beim Beispiel zu bleiben) mit diesem Buchstaben nennt (als Stadt mit R ist Erfurt übrigens falsch), bekommt diese Buchstabenkarte und eine neue Kategoriekarte wird aufgedeckt. Das ist natürlich nicht neu, lediglich die Umsetzung als Kartenspiel, und diese finde ich gar nicht mal so schlecht. Gehört natürlich wieder eher in die Kinderfraktion... Wertung: o.W. / 2 (für Kinder 3)

**Der kleine Prinz (Kosmos)** - Vier verschiedene Aktionen sind möglich (Zitat aus dem Buch raten lassen, eigene Zeichnung zu vorgegebenem Thema erraten lassen, existente Zeichnung erklären oder etwas aus Kindheitserinnerung zu vorgegebenem Thema erraten lassen), wenn man dran ist, wobei das Gute an dem Spiel ist, dass man irgendwie immer dran ist. Unsere Partie (mit den Eheleuten Wesel übrigens) brachte dann den einen oder anderen aus der Kreativität geborenen Lacher (Elton Johns Brille!!) hervor und das Spiel ist nicht so fürchterlich, wie es nach dem Regelstudium den Anschein hatte. Das mit dem Zitatraten sorgt leider für eine Schiefelage bei ungleich verteilter Buchkenntnis, aber die anderen Dinge machen durchaus Laune. Leider wird dem Spiel mit dem Holzhammer ein Anspruch untergeschoben (der eigenen Kindheit näher kommen), den es zwar prinzipiell erfüllt, aber darf man denn nicht einfach auch aus Spaß so dahinspielen? Nein? Wir sind ja nicht zum Vergnügen hier! Na gut... Wertung: 2-3 / 3

**How-Ruck (Kosmos)** - Zwei-Personen-Kartenspiel, bei dem jede SpielerIn zuerst jeweils die Hälfte der Karten auf das eigene bzw. gegnerische Team aufteilen muss (es gibt Schottenkarten mit vier Farben (eine davon ist neutral und darf auf die drei anderen gespielt werden) der Stärken 0-4, dazu eine 6 sowie Aktionskarten). Beim Tauziehen selbst legt man nun abwechselnd eine Karte auf ein Feld (eigenes oder gegnerisches), wobei manche Karten eine Wertung auslösen, oder spielt eben eine Aktionskarte aus. Nett und flott, hat allerdings keinen strategischen Tiefgang. Wertung: 2-3 / 3

**Herr der Ringe - Die zwei Türme (Kosmos)** - Nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Spiel von Ravensburger! Orks bevölkern nach und nach das Spielfeld in der waagerechten, was die Helden (MitspielerInnen) verhindern müssen, indem sie die Orks schlagen (was besonders effektiv mittels einer senkrechten Zange gelingt). Erreichen die Orks eine geschlossene Linie von links nach rechts, haben sie gewonnen und die SpielerInnen verloren, ansonsten hat die Spielerin gewonnen, die die meisten Ork-Punkte eingesackt hat. Die Bewegungen sind durch die Heldenkarten vorgegeben und können dia-, orthogonal oder beides sein, wobei Bewegungen durch benachbarte Orks natürlich erschwert sind. Das Spiel ist zwar nicht so richtig toll, aber immerhin habe ich hier (im Gegensatz zu so manch anderem Herr der Ringe-Spiel) den Eindruck, dass das Prinzip, dass man sich gegenseitig helfen muss, um überhaupt gegen die Orks zu gewinnen, bevor man nur an sich selbst denkt, hier ganz gut funktioniert. Besser jedenfalls als mein Satzbau oder habt ihr mich sofort verstanden? Wertung: 2-3 / 2-3

**Höhlengrölen (Krimsus)** - Es gibt Musikerkarten, auf denen Musiker (oder solche, die sich für Musiker halten wie Kies Richards) aus vier Stilrichtungen bzw. beiderlei Geschlechts abgebildet sind. Zusätzlich gibt es drei Sonderkarten, die die Werte verbessern. Nun muss man entweder stilreine Bands (aus 3-5 Karten) oder Crossover-Bands (Boygroups oder Girlgroups aus 3-4 Karten, in denen alle vorkommenden Stile unterschiedlich sind) sammeln (zwei Karten ziehen, eine ablegen) und auslegen. Dabei muss jede Band, die man auslegt, wertvoller sein als die zuletzt ausgelegte eigene. Dies gilt nicht für Crossover-Bands. Liegt eine Band einer bestimmten Stilrichtung aus, wird jede zukünftige Band dieser Stilrichtung wertloser (schön wäre es, wenn das auch im richtigen Plattenleben so wäre!!). Klingt einfach, aber es ist gar nicht so übel. Leider lässt der Reiz bei den lustigen Namen ja mit der Zeit nach, aber das war ja schon bei Schrilte Stille nicht anders und das war ja viel teurer... Wertung: 2-3 / 2-3

**Im Schatten des Sonnenkönigs (Amigo)** - Hier geht es darum, in fünf verschiedenen Kartenarten während des Spiels die Mehrheit zu haben, um daraus Profit in Form von Macht- und Goldchips zu schlagen. Außerdem gibt es Auktionskarten, die man ersteigern kann (geboten wird einfach mit einer Zahl ohne Einheit, bezahlen kann man dann mit Chips oder Karten), welche Einfluss auf das Hin- und Herschieben von Chips haben (klingt abwertend, ist aber nicht so gemeint, denn auch bei El Grande werden Pöppel oder bei Siedler Rohstoffkarten hin- und hergeschoben). Sowohl diese Chips als auch die blauen Karten zählen am Ende als Siegpunkte. Was mir an diesem Spiel nicht so gefällt, ist das Thema. Das mag ich zum einen nicht so sehr und es kommt auch nicht „rüber“. Letzteres wäre vermutlich anders, wenn es ein Brettspiel wäre, aber dann wäre es auch gleich teurer. Was mir gefällt, ist der Mechanismus. Derart vielschichtige Kartenspiele gibt es nicht so viele (Babel?). Wertung: 2-3 / 3