

Bericht von der Spielmesse 2003

Hoppla Lama (Goldsieber): Lamas müssen einen Vulkan erklimmen und am Schluss möglichst weit oben stehen. Reihum bestimmen die Spieler die Wertungsart, d.h. ob der mit dem höchsten Gebot, der mit dem niedrigsten Gebot, beide eben genannten oder alle mit identischen Geboten ihr Lama ziehen dürfen. Dann ziehen alle aus einem Beutel geheim 1-5 Chips (die man bis zum Schluss behält). Nun zieht man, wenn man darf (s.o. Wertungsart), sein Lama um so viele Felder vorwärts, wie man Chips gezogen hat und da es zwei Abkürzungen auf dem Weg nach oben gibt, ist man u.U. mit einer 2 schneller als mit einer 5. Lamas, die in den Vulkan ziehen, fangen unten wieder an. Das Spiel endet sofort, wenn der Beutel leer ist. Nun zieht am Ende nochmal ein Stück vorwärts, wer die meisten Chips insgesamt gesammelt hat und ein Stück zurück, wer die wenigsten Chips gesammelt hat. Besonderer Spaß kam nicht auf. Ein weiterer Haken ist noch, dass man, wenn nur noch 10-12 Chips im Beutel sind, den Rest abzählen kann und ggf. sogar die gezogenen Chips des Vorgängers errechnet werden können, da die bereits gezogenen offen liegen. Eher lahm als Lama (hahaha). Note: 4 (Noten sind Schulnoten, also 1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

So ein Käse (Goldsieber): Auf einem Plan liegen verdeckte Plättchen, auf denen Wurst (2 P.), Käse (3 P.), eine Katze (1 P.) sowie irgendwas - was das war, habe ich vergessen - anderes, welches am Schluss dem Mehrheitsbesitzer dieser Plättchenart 5 P. bringt, abgebildet sind. Man würfelt (Würfel hat Zahlen von 1-4, ein Diebsymbol und ein Schlosssymbol) und muss nun entweder irgendwo klauen, Plättchen vor dem Klauen schützen oder seine Maus ziehen und ein Plättchen nehmen. Wird eine Katze gezogen, kommen alle Mäuse in ein Mäuseloch (Eckfeld). Hmmm... Die Goldsieber-Messemäuse sind zwar die süßesten, aber die Spiele sind Käse. Der Name ist leider Programm. Note: 5

Wo ist Jack the Ripper (Krimsus): Die Spieler müssen Stories drucken, für die drei verschiedene Eigenschaften (Indizien, Untersuchungen, Zeugen; mit unterschiedlichen Werten) benötigt werden. Um dies zu erfüllen, spielt man Karten, die diese Eigenschaften haben oder eine der sehr zahlreich vorhandenen Saboteurkarten, mit denen man den Druck eines Gegners in letzter Sekunde verhindern oder eine Karte eines anderen Spielers aus dem Verkehr ziehen kann. Das Spiel ist also wie Bayon von Adlung. Nur schlechter... Note: 4

Die sieben Siegel (Amigo): Stichkartenspiele, bei denen man die Anzahl der Stiche vorhersagen muss, gibt es ja schon einige. Hier muss man aber auch festlegen, in welchen Farben man wie viele Stiche zu machen gedenkt. Gestochene Stiche darf man als Trumpf- oder Farbstiche (der ausgespielten Farbe) werten. Macht man einen Stich, den man nicht vorhergesagt hat, gibt es drei Minuspunkte. Macht man einen Stich nicht, den man haben wollte, gibt es zwei Minuspunkte. Aber nun kommt der wesentliche Unterschied: Ein Mitspieler hat die Möglichkeit, statt einer Vorhersage zum „Saboteur“ zu werden. Er startet mit vier Minuspunkten, bekommt aber bis zu viermal einen Punkt wieder gutgeschrieben für jeden Stich, den ein anderer Spieler unvorhergesehenerweise eingeheimst hat. Dieses Detail ist neu und gut, es funktioniert auch wunderbar. Leider ist der Saboteur etwas überbewertet, die vier Minuspunkte sind ziemlich gut. Note: 3+

Coyote (Kidult Games): Man steckt sich eine Zahlenkarte (-10 bis +20) an ein mitgeliefertes Stirnband, so dass man selbst es nicht sehen kann, aber die anderen sehr wohl. Nun beginnt eine Bietrunde, bei der reihum abgeschätzt wird, wie viele Punkte in der Summe wohl an den Köpfen sind. Man kann das vorige Gebot erhöhen oder anzweifeln, das Prinzip dürfte somit klar sein? Obwohl es ein- oder zweimal Spaß macht, lässt der Reiz dann doch ziemlich schnell nach. Note: 4+

Attribut (Lookout Games): Man hat vier Eigenschaftskarten auf der Hand (salzig, wirr, kurvenreich oder so) und bekommt nun eine Plus- oder Minuskarte dazu. Nun wird ein Stichwort genannt und man legt verdeckt eine seiner vier Eigenschaftskarten ab. Gleichzeitig decken dann alle ihre Eigenschaftskarten auf und man muss nun möglichst schnell auf eine Karte klatschen, die gut zum Stichwort passt. Wird die eigene Karte nicht geklatscht, obwohl man eine Pluskarte hat oder klatscht man eine Karte, die bei einem Spieler mit einer Minuskarte liegt, gibt es einen Minuspunkt, in den beiden anderen Fällen einen Pluspunkt. Einfaches Prinzip und je nach vorgegebenem Stichwort sehr mobartig und lustig. Note: 3+

Enigma (Winning Moves): Man hat vier schwarze und weiße Zahlen (es gibt 0-11) geheim vor sich stehen, die man aufsteigend sortieren muss (ggf. schwarz vor weiß). Nun zieht man einen der restlichen Zahlensteine und startet einen Rateversuch zu einem Stein eines Gegners. Stimmt der Tipp, wird der entsprechende Stein für alle sichtbar umgedreht. Liegt man falsch, muss man den nachgezogenen Stein bei sich korrekt einsortieren, aber für alle sichtbar umdrehen. Nach einem gelungenen Tipp kann man weiterraten oder den Stein bei sich einsortieren (dann natürlich verdeckt). Naja... Note: 4

Zauberschwert und Drachenei (Adlung): Man muss Magiepunkte sammeln, um Kreaturen zu besiegen, um wiederum Magiesteine zu bekommen (wer hiervon am Schluss am meisten hat, gewinnt). Oder auch Amulettkarten, die einem beim späteren Besiegen von Kreaturen weitere Magiesteine einbringen. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass die eigenen Magiepunkte für eine Kreatur nicht ausreichen, aber man kann sich ja auch zusamm tun. Klingt etwas durcheinander, aber mein Eindruck ist, dass es diesem Spiel besser täte, wenn es auch ein Spielbrett dazu gäbe. So wirkt es auf mich dann doch zu unübersichtlich... Note: 3-

Hextremity (Paradys): Fünf Plastiksechsecke in eine gerade Linie bekommen (bei drei oder mehr Spielern sind es nur vier Sechsecke). Mehr nicht. Dürftig für eine Neuheit! Note: 5

World Fact Game (Spielzeit): Knapp 200 Länder-Karten mit jeweils zehn Zahlen-Attributen (Fläche, Küstenlinie, Einwohnerzahl, Rüstungsausgaben) sind das Material, mit dem verschiedene Spiele möglich sind. Eins ist das von Fata Morgana ausdrücklich genehmigte Anno Domini-Prinzip, aber man kann auch eine Pokervariante spielen oder von zwölf ausgelegten Karten reihum eine Karte wegnehmen lassen, bei der ein bestimmtes Attribut größer/kleiner als das einer ausgelegten weiteren Karte ist, d.h. es geht um das Abschätzen der Werte zueinander. Vieles ist möglich und ich als Geographiefreak mag das natürlich. Daher ist meine Wertung zweigeteilt, die erste gilt für Erdkundefans, die zweite für sonstige. Note: 2 bzw. 4

Yellowstone Park (Amigo): Auf einem 7*7-Feld müssen Karten so abgelegt werden (unter Berücksichtigung von Zahl und Farbe), dass sie stets in einem gedachten 3*3-Raster bleiben. Gelingt einem dies nicht, muss man als Minuspunkte alle Karten außerhalb des neu definierten Rasters nehmen. Legt man zwei Karten ab, zieht man auch zwei nach, legt man nur eine ab, so darf/muss man dies nicht. Hat man keine Karten mehr auf der Hand, zieht man sechs neue, die man auch aus dem eigenen Minuspunktekartestapel ziehen kann (wenn man schon mindestens sechs solcher Minuskarten „gesammelt“ hat). Legt man die achte oder neunte Karte eines 3*3-Rasters, gibt es sogar Pluspunkte, aber das passiert selten. Die Endbedingung habe ich zwar gerade vergessen, aber man sollte versuchen, kurz vorher nochmal sechs von seinen Minus-Karten auf die Hand zu ziehen. So richtig schlechte Karten zu Beginn gibt es nicht, man sollte eher tunlichst darauf achten, während des Spiels nicht nur 1er- und 7er-Karten als Miese mitzunehmen (die man ja im Laufe des Spiels wieder auf die Hand bekommt). Würde ich auf jeden Fall nochmal spielen wollen. Note: 3+

Finstere Flure (2F): Ziel ist es, drei eigene Spielsteine von einer Ecke in eine andere zu bekommen, wobei einem ein Monster ordentlich einen Strich durch die Rechnung machen kann. Das Monster zieht nämlich - nach den Spielsteinen - feldweise weiter und schaut sich um, wo der nächste unschuldige Spielstein zum Verspeisen ist. Wie weit es zieht, wird durch Karten bestimmt, wie weit man selbst seine Spielsteine ziehen darf, hängt vom Stein ab. Die Summe der Schrittweiten zweier aufeinanderfolgender Züge ist jedenfalls bei allen gleich (sieben Felder). Der Parcours wird abgerundet durch Teleporter, Blutlachen und sonstige Hindernisse, die unterschiedliche Auswirkungen auf Bewegungen von Monster/Spielsteinen haben. Makaber und spaßig! Note: 2+

Nuggets (Winning Moves): Auf einem Plan liegen Goldnuggets und reihum muss man entweder ein verdecktes Machtplättchen (1-4) oder zwei Grenzen setzen, um die Nuggets aufzuteilen. Irgendwann ist alles in Gebiete unterteilt und nun bekommt jeder die Nuggets in den Gebieten, in denen er die Mehrheit an Machtpunkten hat. Simpel, aber nicht ganz schlimm. Note: 4+

Einfach tierisch (Amigo): Man muss Tierkarten mit „lustigen Namen“ und einem bestimmten Wert mit Hilfe eigener Geldkarten ersteigern. Wer am Schluss das wenigste Geld hat, ist draußen, von den übrigen gewinnt, wer die wertvollsten Tiere hat. Oh, wie originell (High society lässt grüßen). Note: 4

Die wilden Fußball-Kerle (Amigo): Die Aufmachung mit den komischen Kiddies, die als Spieler abgebildet sind, ließ mich ja Schlimmes ahnen. Aber das Vorurteil wurde nicht bestätigt. Die Karten haben Stärkewerte für Verteidigung, Mittelfeld und Angriff und man muss gegen eine gegnerische Karte einen Zweikampf (ggf. mit zusätzlicher Aktionskarte, die aber auch eine gelbe Karte nach sich ziehen kann) austragen. Gewinnt man den Zweikampf, bestimmt man, wohin der Ball gepasst wird (maximal eine Region vorwärts oder rückwärts), war man bereits im Angriff, erfolgt ein Torschuss, der ebenfalls mit Aktionskarten abgehandelt wird. Zusätzliche Sondereigenschaften sorgen für mehr Komplexität, aber natürlich bleibt es ein Glücksspiel, wie in der Bundesliga auch. Wie sonst ist es zu erklären, dass Christian Frank zweimal gegen mich gewonnen hat? Note: 2+

The Penguin Ultimatum (Eight Foot Llama): Das Ultimatum im Titel irritiert etwas... Es geht darum, dass Pinguine an Partys teilnehmen sollen. Die Pinguine stammen aus verschiedenen Familien und sind von verschiedenen Arten der Unterhaltung angetan. Man legt seine Pinguine also an solche Entertainer an, möglichst passend bzgl. der gebotenen Unterhaltung und niemals zwei Pinguine der gleichen Familie nebeneinander. Sind genügend Pinguine bei einem Entertainer, fängt er mit seiner Darbietung an und es gibt für die passenden und eingeladenen (für die Einladung wird ein Extrastein auf die Pinguin-Karte gelegt) Pinguine Punkte. Außerdem bekommt derjenige, der am wenigsten Punkte in der Wertung erhält, den Entertainer. Für gesammelte Entertainer gibt es am Schluss Extrapunkte. Das macht das Spiel verzwickter, als man auf den ersten Anschein glaubt. Mir hat es gefallen, wenngleich mir bei einer englischen Regelerklärung die Details immer erst auffallen, wenn ein Gegner einen überraschend guten Zug macht. Note: 2-

Atta Ants (The realm of fantasy): Ameisen müssen sich vermehren, d.h. aus ihrem Nest krabbeln, Nahrung aufgabeln und wieder ins Nest zurückgehen. Pro Runde kommt eine neue Karte mit ggf. Nahrung, oder auch einer Spinne ins Spiel. Die Spinne versucht, die Ameisen zu fressen und bewegt sich stets auf die größte Ameisengruppe zu. Das Spiel ist mir persönlich etwas zu abhängig vom Kartenglück beim Nachziehen. Note: 3-

Fugger (Adlung): Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich um ein Handelsspiel. Man legt Warenkarten aus, bis von einer Sorte fünf Karten ausliegen. Nun wird die häufigste Warenkarte (also die mit den fünf Karten) auf dem Kurs-Kreis um fünf Plätze vorgerückt (die Werte sind zyklisch von 1-9, d.h. nach Wert 9 kommt wieder Wert 1), die zweithäufigste Warenkarte vier Plätze und die dritthäufigste drei Plätze. Nun bekommen alle Geld entsprechend dem Wert der ausgelegten Karten. Knifflig wird es, weil man zu Beginn des Spiels sich für eine (oder zwei) Warenart(en) entscheidet, für die man am Schluss die doppelte Geldmenge nochmal extra bekommt (bzgl. des Wertes der Warenart am Schluss). Das bedeutet, dass man voraussehen muss, wann das Spiel zu Ende ist (wenn jemand über 100 Geld kommt, gibt es keine neue Runde), da die Waren ja nach Wert 9 mit Wert 1 wieder wertlos werden. Für so wenig Material sehr vielseitig. Note: 1-

Viva il re (Vinci): Figuren werden von den Spielern auf einer Skala nach und nach hochgesetzt (nicht mehr als vier Figuren dürfen gleichzeitig auf einem Level sein). Wird die oberste Stufe erreicht, wird abgestimmt, ob diese Figur König wird. Wird sie es, ist die Runde (es gibt drei) zu Ende, ansonsten kommen alle benutzten Veto-Karten aus dem Spiel und es geht weiter. Da jeder Spieler nur drei Veto-Karten hat, ist irgendwann tatsächlich ein König gewählt. Zu Beginn hat jeder ein Spielziel (Namen von sechs Figuren) bekommen und für eben diese sechs Figuren bekommt man nun die Punkte zum Zeitpunkt der Königswahl (je höher der Level desto mehr und der König bringt richtig viel). Setzt man „seine“ Figuren zu früh nach oben, sind sie draußen (und bringen keine Punkte), bevor der König gewählt wird. Setzt man sie zu spät, bringen sie zu wenig Punkte. Einfach, aber effektiv. Note: 2-

Turbo (Adlung): Aus Karten (was sonst bei Adlung?) wird eine Rennstrecke aufgebaut, auf die noch Tempolimits gelegt werden. Nun muss man mit dem eigenen Kartensatz aus Beschleunigungs- und Bremskarten versuchen, heil durch den Parcours zu kommen und diese Kartenfolge möglichst als Erster abzulegen. Die Regeln sehen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade vor, aber der Bringer ist das nicht. Von Spielen der Sorte „alle starren auf die Vorgabe und müssen schnell eine Lösung finden“ gibt es bessere. Note: 4+

San Juan (Alea): Peinlicherweise kenne ich ja Puerto Rico gar nicht, aber was hier mit ein paar Karten an Komplexität auf den Tisch gezaubert wird, ist schon klasse. Man sucht sich einen von fünf „Jobs“ aus (z.B. Baumeister), wobei anschließend alle reihum etwas gemäß diesem Job tun (z.B. Gebäude bauen), nur dass der Aussucher einen gewissen Vorteil hat (z.B. 1 Karte weniger zahlen). Ziel ist es, am Schluss die meisten Punkte zu haben. Punkte gibt es vor allem für Gebäude; wenn jemand zwölf davon gebaut hat, ist Ende (derjenige muss nicht zwangsläufig gewinnen). Die Karten auf der Hand fungieren auch als Geld, was es sehr knifflig macht, weil man ja u.U. gute Karten weggeben muss, um ein Gebäude zu errichten. Gebäude können Produktionsstätten sein oder welche, die einem ganz andere Vorteile bringen. Alles aufzuzählen, ist gar nicht möglich... San Juan ist noch nicht im Handel, wir haben nur einen Prototypen ausprobiert, der aber Lust auf mehr macht. Note: 1-

Number Rumba (Spear): Christian Frank hat ein lustiges Spiel aus dem Hut gezaubert: Auf vier Stäbe passen jeweils drei Steine, vorhanden sind neun Steine (die Kombinationen aus drei Farben und den Zahlen 1-3). Zwei Leute müssen nun versuchen, möglichst schnell aus einer Ausgangsposition eine (durch eine aufgedeckte Karte) vorgegebene Kombination (auf drei Zielstäben) zu erreichen. Dabei darf nur ein Stein zur Zeit bewegt werden, nur eine Hand benutzt werden und, nein, es passen wirklich keine vier Steine auf einen Stab. Unbedingt zu empfehlen ist, dieses Spiel ausgiebig in der Bahn zu spielen, weil man mit dem KLACK-KLACK-KLACK garantiert die Aufmerksamkeit der eigentlich Lesen wollenden Mitreisenden auf sich zieht. Note: 2

Auf und ab (Franjos): Man hat Karten, die oben rote und unten - unabhängig von den roten - blaue Ziffern (0-9) haben - oder umgekehrt. Man spielt eine Einzelkarte oder einen Mehrling aus und dieser muss nun überboten werden (wie bei Tichu). Ab und an werden die Karten umgedreht. Das einzig interessante ist, dass man sich also überlegen muss, ob man ggf. einen blauen Vierling zerreit, weil gerade rote Ziffern dran sind und man damit an den Stich kme. Aber ist das was Aufregendes? de, so de... Note: 5

Die Brcken von Shangri-La (Kosmos): Es gibt eine Handvoll Stdte mit jeweils neun potenziellen Plttchenpltzen (die verschiedene Symbole tragen). Liegt ein Plttchen allein auf einem Feld, ist es ein Meister. Kommt ein zweites drauf, ist es ein Schler. Man darf entweder einen Meister einsetzen oder zwei Schler (Symbol beachten) oder auch eine Wanderung durchfhren, wenn in der Stadt, aus der abgewandert wird, mehr Plttchen liegen als in der Zielstadt, wobei nur die Schler wandern und die betreffenden Plttchen der Zielstadt der Spielerin zurckgegeben werden. Jede Wanderung kann nur einmal durchgefhrt werden, da die Brcken anschlieend abgerissen werden. Wer am Schluss die meisten Plttchen auf dem Spielplan hat, hat gewonnen, Fand ich nett, wrde ich gerne wieder spielen wollen. Note: 2

Alexandros (Winning Moves): Durch das Bewegen einer Figur werden Grenzhlzchen auf den Spielplan gelegt, die nach und nach das Feld in Provinzen unterteilen. Hat man die passenden Karten, kann man eine Provinz besetzen, ggf. Steuern fr alle Provinzen erheben oder zur Not auch einfach Karten nachziehen, damit man nchste Runde bessere Chancen hat. Natrlich kann man auch eine feindliche bernahme machen. Trotz der Vielseitigkeit wuppt es nicht so ganz, vielleicht mssen die Felder sechseckig statt dreieckig sein (und es muss Klaus Teuber draufstehen und bla...) Note: 3-

Der Fluch des Pharao (Kosmos): Es gibt Schtze, die gehoben werden wollen. Hierfr muss man aber erstmal Wegeplttchen ziehen und anlegen, damit man zu den Schtzen gelangt, bevor Ammut (wie das Monster in Finstere Flure) einen erwischt. Bezeichnend ist, dass ganz viel Text auf den Schatzkarten ist. Immer, wenn man sich langweilt, kann man nmlich die tollen und einfallsreichen Texte lesen. Aha. Warum dann nicht gleich ein besseres Spiel spielen? Note: 6