

### Donnerstag bzw. Erklärst du noch oder spielst du schon?

**Leapfrog (2-):** In drei aufeinanderfolgenden Froschwettrennen, welche in je sechs Zügen stattfinden, haben alle Spieler jeweils Chips von 1-6 zur Verfügung (gleichzeitiges verdecktes Ausspielen ohne Zurücklegen). Frösche mit höheren Chips überholen welche mit niedrigeren, aber der Chip beschränkt gleichzeitig die Anzahl der Positionsveränderungen. Mit einer 1 fällt man also ziemlich sicher zurück, aber eben nur um einen Platz. Klingt simpel, ist es auch, aber trotzdem oder deswegen funktioniert es gut.

**Total Football / Mind Games (5):** Das erste, was uns von den kasachischen Damen erklärt wurde, war, wie gut alle Teile in die Schachtel (das Spielfeld) passen. Aha. Vielleicht hätten wir das Spiel gleich mal einpacken und dann gehen sollen? Prinzip: Der Offensivspieler hat 15 Züge, nur bei jedem dritten darf der Defensivspieler einen Feldspielerzug als Antwort machen (der Torwart darf nach jedem Zug „antworten“). Da das Feld in auf der Spitze stehende Quadrate aufgeteilt ist, kann der Offensivspieler ziemlich nach Belieben durch die gegnerische Verteidigung marschieren (diagonale Züge erlaubt). Das Spielgeschehen erinnert also ziemlich an meine Betriebssporttruppe: Der einzige, der ernsthaft läuft, ist der mit dem Ball. Die Verteidiger laufen kaum zurück. Vielleicht haben die Spielentwickler sich ja den kasachischen Fußball zum Vorbild genommen – das würde zum Abschneiden Kasachstans in der WM-Qualifikation jedenfalls passen! Und die glorreichen Vereine „Tengis Karaganda“ und „Spartak Zelinograd“ kannten die auch nicht... Am Sonntag sollte es auch nur noch 25 € statt 50 € kosten!

**Piranha Pedro / Goldsieber (3):** Letztes Jahr hatten wir ja mit den Goldsieber-Spielen angefangen und erstmal den denkbar schlechtesten Eindruck von den Neuheiten bekommen. Diesmal war Goldsieber kein Reinfeld. Die Spieler steuern den Weg von Pedro, der auf einer Insel startet, und der in vier mögliche Richtungen je 1-3 Schritte laufen kann. Hierfür haben die Spieler die entsprechenden 12 Karten, die gleichzeitig verdeckt (ohne Zurücklegen) ausgespielt werden. Trifft Pedro auf Wasser, muss der Spieler einen Stein (von denen man zu Spielbeginn ein paar hat) zu Hilfe nehmen, damit Pedro nicht den Piranhas zum Opfer fällt. Hat er keinen Stein mehr, verliert er einen Lebenspunkt. Die Karten mit den großen Schrittlängen sind schwerer „unterzubringen“, zum Ausgleich bekommt man mehr Steine im Laufe des Spiels dazu, wenn man Karten mit kleinen Schrittweiten übrig hat. Nett.

**Jochen der Rochen / Zoch (4):** Ein Kindergeschicklichkeitsspiel. Eine Kreisscheibe liegt auf einer deutlich kleineren Auflage, so dass man durch Runterdrücken der Kreisscheibe an einer Stelle eine ordentliche Neigung zustande bekommt. Dies ist auch der Spielzug, bei dem man versuchen muss, möglichst viele Holzfische von der Scheibe plumpsen zu lassen. Aber Vorsicht: Von jeder Farbe nur einen (es gibt fünf Farben a zwei Fische) und Jochen, den schwarzen Rochen, schon mal gar nicht. Besser als Mikado und schlechter als Bausack, aber bin ich ein Maßstab für Geschicklichkeitsspiele?

**Froschkönig / Zoch (4+):** Alle haben je einen Beutel mit Stäbchen unterschiedlicher Länge und ziehen gleichzeitig und ohne in den Beutel zu schauen (man muss sich also auf sein Fingerspitzengefühl verlassen) zwei Stäbchen. Wer in der Addition der Länge über ein bestimmtes Ziel hinauschießt, hat verloren. Wer diesem Ziel am nächsten kommt, darf den längeren Stab an seinen Frosch anlegen, der zweite den kürzeren. Wer als erster an seinem Frosch eine Zunge (Stäbchenfolge) gewisser Länge hat, darf sich Froschkönig oder Gewinner nennen.

**Sea Sim / Cwali (2-):** Auf einem Hexfelder-Spielbrett gibt es Fische in drei Farben, die sich nach jedem Zug vermehren. Beide Spieler haben je drei Haie, die Fische einer bestimmten Farbe fressen können. Diese Farbe kann man auch wechseln, allerdings muss man dafür mit diesem Hai eine Runde (oder waren es zwei?) auf das Fressen verzichten. Ansonsten können die Haie in gerader Linie fressen, so weit sie können oder die Richtung um 60° wechseln oder eben den Beutefarbewechsel einleiten. Gewinnen tut man, wenn man eine bestimmte Punktzahl überschreitet (pro gefressenem Fisch einer, allerdings ein Punkt Fixkosten pro Hai und Runde) oder der Vorsprung vor dem Gegner zu groß wird. Der Mechanismus ist gut, es macht Spaß, abzuschätzen, wo denn „in Zukunft“ größere einfarbige Fischschwärme entstehen.

### Freitag bzw. Der Landsknecht ist dem Hofnarren optisch näher als dem Schornsteinfeger.

**Kablamo / Gigantoskop (2+):** Russisches Roulette als Plättchenspiel. Jeder hat eine Revolvertrommel vor sich, in deren Kammern Plättchen liegen. Und zwar verdeckt. Zu Spielbeginn zieht man nämlich acht Plättchen aus dem Beutel und verteilt sechs davon verdeckt auf seinen eigenen Revolver, die beiden übrigen verbleiben in der Hand. In jeder Runde werden alle Trommeln weitergedreht und die aktuellen „Kugeln“ ausgelöst. „Kablamo“ bedeutet „Peng“ und somit Ausscheiden. Bei „Click“ hat man Glück gehabt. Das Salz in der Suppe sind aber die zahlreichen anderen Plättchen, nämlich Aktionen wie „Tausche zwei beliebige Kugeln in einem beliebigen Revolver“ oder „Deine Revolvertrommel dreht sich nächste Runde rückwärts“ und viele mehr. Dadurch wird aus einem Gedächtnisspiel ein lustiges Chaosspiel. Hat mir wirklich gut gefallen, ist mir nur viel zu teuer (Wertung bezieht Preis nicht mit ein).

**Spank The Monkey / Gigantoskop (2):** Ziel dieses Kartenspiels ist es, aus Schrott einen möglichst hohen Stapel zu machen, so dass man einen störenden Affen abwaschen kann. Oder so. Mögliche Aktionen sind: Schrott auf den eigenen Stapel packen, das oberste eigene Schrotstück mit Bonuskarten stabilisieren und einen Angriff auf eine gegnerische Schrottkarte starten (es gibt Wurfangriffe auf beliebige Schrottkarten, Anschleiangriffe auf die unterste Karte und Handangriffe auf Karten, die auf der gleichen Höhe liegen wie man selbst). Jede Schrottkarte hat eine Höhe und eine Stabilität. Meine unterste Karte war eine Fahnenstange (hoch aber total anfällig gegen Angriffe), was ein Standmitarbeiter eine „obvious solution“ nannte. Tja, damit habe ich letztlich gewonnen... Das Spiel ist noch etwas komplexer, als ich es hier darstellen kann, da viele Karten besondere Dinge auslösen. Ansonsten gilt wie eben: Hat mir wirklich gut gefallen, ist mir nur viel zu teuer (Wertung bezieht Preis nicht mit ein).



**Desperados / Pfiffikus (3):** Kartenspiel, in dem Banditen an Orte ausgespielt werden derart, dass jeder Ort nur von Banditen der gleichen Farbe überfallen wird (und von keinem Charakter doppelt – es gibt zehn Charaktere in vier Farben, dabei jede Karte doppelt). Entspricht die Anzahl der Banditen der Wertigkeit des Ortes, geht der Überfall los und man kann nun Banditen „bieten“. Dabei müssen die gebotenen Banditen entweder alle die gleiche Farbe oder den gleichen Charakter haben. Der Wert eines Banditen hängt davon ab, ob er schon mal einen Überfall erfolgreich absolviert hat (charaktertechnisch) bzw. wie früh er ggf. an den Ort gelegt wurde (je früher desto wertvoller). Wer die teuerste Bande bietet, bekommt den Ort als Punkte und die erfolgreichen Banditen kommen auf den Steckbrief, erhöhen also den Wert zukünftiger Banditenbanden (vgl. oben). Leider leidet dieses Spiel an den schwer unterscheidbaren Farben...

**Employee Of The Month / Dancing Eggplant Games (2):** Dieses Kartenspiel simuliert das Berufsleben. Es gibt den Boss und die lieben Arbeitskollegen. Tut man dem Boss einen Gefallen, steigt das Ansehen bei ebendiesem, aber es sinkt bei den Kollegen. Tut man den Kollegen einen Gefallen, ist es umgekehrt (dieses Prinzip kommt mir bekannt vor, habe ich doch früher mal mit einem Freund ein Schulspiel gebastelt, in dem es um sinkende bzw. steigende Lehrer- bzw. Schüलगunst ging ☺). Nun bietet man auf ein Kartenpaar bestehend aus positiven und negativen Punkten. Die Karten, die man bieten kann, liegen allerdings offen aus, es sind Boss- bzw. Kollegenkarten, die man letztlich mit einsammelt. Ein attraktives Angebot erkaufte man sich also dadurch, dass man eine hochwertige Boss- oder Kollegenkarte hinzubekommt. Am Ende bekommt man die ersteigerten Pluspunkte (doppelt), wenn man die wenigsten Bosskarten oder (und) Kollegenkarten hat. Für die ersteigerten Minuskarten gilt das obige analog mit „die meisten“. Simplex Prinzip funktioniert ungemein gut.

**Clocktowers / Jolly Rogers (2-):** Ziel dieses Kartenspiels (Freitag = Kartenspieltag?) ist, möglichst viele Türme mit möglichst keinen Tieren (Katzen oder Mäuse) zu bauen. Dazu gibt es Karten mit einem Stockwerk, zwei Stockwerken, einer Uhr bzw. einem Dach. Die Dächer gibt es in vier verschiedenen Farben. Zusätzlich können in allen Teilen Mäuse bzw. Katzen vorkommen. Die Reihenfolge im Turm ist so, dass nach beliebiger Höhe eine Uhr und dann ein Dach kommen muss. Aber: Wenn ein Turm einer bestimmten Farbe der Höhe  $x$  beendet wurde, muss der nächste Turm dieser Farbe die Höhe  $x+1$  haben! Der erste Turm jeder Farbe darf die Höhe 1 oder 2 haben (damit ist alles unter der Uhr gemeint). Ein Zug besteht darin, eine Handkarte auszuspielen und anschließend von einem der drei Nachziehstapel (getrennt nach Stockwerk, Uhr und Dach) zu ziehen. Am Ende zählen nur vollendete Türme. Ohne Tiere ist besser als Katzen ist besser als Katzen und Mäuse ist besser als Mäuse. Von den zahlreichen Turmbauspielen der Welt gehört dieses eher zur besseren Hälfte.



**All wound up / Twilight Creations (2 bzw. 4):** Jeder hat einen Aufziehzombie und muss versuchen, ihn über den Parcours zu bekommen, natürlich schneller als die anderen. Zu diesem Zweck hat man Karten mit Aktionen wie Linksdrehung, Rechtsdrehung oder Laufen, wobei es Laufen als eine, zwei, drei oder vier Aufziehumdrehungen gibt. Auf dem Parcours gibt es Flächen, die man besser nicht betreten sollte (a la RoboRally) und die Karten werden nicht bloß verteilt und dann ausgespielt, sondern man schupft zuerst vier, dann drei, dann zwei und zuletzt alle (hahaha, nein: EINE) Karte(n) nach links. Sehr witzig, wobei sich der „Wiederspielenwollen“-Wert in Grenzen hält.

Nach einem halben Jahr macht es aber bestimmt wieder so viel Spaß wie beim ersten Mal. Daher die Wertung mit „bzw.“

**Rumis / Bambus (3):** Die Donnerstagsüberschrift hätte auch hier passen können... Abwechselnd legt man dreidimensionale Bauklötzfiguren unter Einhaltung zweier Regeln (neuer Klotz muss an Klotz der eigenen Farbe angrenzen / bestimmte Bauhöhe darf nicht überschritten werden) auf ein Spielbrett. Am Ende zählt jede von oben sichtbare Fläche einen Punkt. Dieses Spiel kannte ich vorher nicht und ich habe es mit einem anonymen Abonnenten gespielt, ohne mir vorher die Regeln erklären zu lassen. Insbesondere wusste ich von der Punktregel nichts! Ich bin nur bei Verstoß gegen die Bauregeln zurückgepfiffen worden. Nach Punkten gab es am Ende Gleichstand und da ich weniger Klötze übrig hatte, war ich Gewinner eines Spiels, dessen Regeln ich mir hinterher dann mal habe erklären lassen.

### Samstag bzw. Stand heißt Stand und Gang heißt Gang

**Die Weinhändler / Amigo (2+):** Weinspiele müssen sich ja seit einiger Zeit stets mit Wein-Anno Domini messen lassen ☺. Es gibt Weinkarten in sieben Rebsorten und von jeder Sorte gibt es jeweils drei Werte jeweils dreifach, also 63 Karten insgesamt. Diese kann man nun möglichst gewinnbringend in seinem Weinkeller einlagern oder mit ihrer Hilfe andere Weinkarten ersteigern. Versteigert werden in jeder Runde vier Weinkarten, beim Bieten (reihum) kann man jederzeit über- bzw. unterbieten, solange man nicht passt, also solange man jedes Mal eine weitere Karte bietet. Die





Summe der Kartenwerte darf dabei nie identisch mit dem Gebot von jemand anders sein! Ist die Versteigerung zu Ende, bekommt der Meistbietende die vier Karten aus der Mitte, seine gebotenen Karten gehen an den Zweithöchsten, dessen gebotene Karten an den Nächsthöheren etc. Die gebotene(n) Karte(n) des Letzten wandern als neues Angebot in die Mitte (es wird vom Stapel wieder auf vier aufgefüllt). Beim Anbauen ist darauf zu achten, dass jede Flasche, die nicht ganz unten liegt, zwei darunter liegende Flaschen als Stützen braucht. Punkteträchtig ist dabei, gleiche Rebsorten UND gleiche Werte oder gleiche Rebsorten UND genau unterschiedliche Werte in einem Dreieck oder einer Dreierreihe zu haben. Die Versteigerungsregel bringt echt Pfiff in das Spiel, denn manchmal ist es attraktiv, als zweithöchster Bieter die gebotenen Karten den Ersten zu nehmen statt selbst noch höher zu bieten. Und ein Gläschen oder auch gleich ein Fläschchen echten Wein dazu bringt Fluff ins Spiel!

**Meisterdiebe / Zoch (3):** Ein schöner Holzkasten bringt alle zur Verzweiflung. Na, zumindest alle, die wie ich einen Hang zum Guppyhirn haben... Dieser ungefähr würfelförmige Holzkasten ist von allen vier Seiten mit Schubladen in drei Reihen bestückt. Macht zwölf Fächer. Jeweils zwei gegenüberliegende Schubladen haben ein Geheimfach, d.h. sie haben eine zweite Schublade hinter der ersten. Und der Clou: Der ganze Würfel lässt sich auf den Kopf stellen! Auch von unten gibt es Schubladen. Die Anzahl der zu merkenden Fächer kann ich schon gar nicht mehr ausrechnen, aber angeblich reicht es, wenn man sich eines merkt. Nun ja. Im Spiel geht es darum, Steine in den Kasten hineinzutun und später wieder herauszuholen. Die herausgeholtene Steine sind wertvolle Punkte. Wann man welche Aktion (Stein hineintun, Steine klauen und einiges mehr) machen darf, wird durch Charakterkarten bestimmt, die ohne Zurücklegen ausgespielt werden. D.h. man darf in sechs Zügen jeden Charakter genau einmal verwenden. Und wenn man den Meisterdieb spielt, der Geheimfächer öffnen kann, und sich nicht gemerkt hat, wo die Geheimfächer sind oder der Spieler vor einem dreht den Würfel auf den Kopf, dann hat man halt Pech gehabt. Ich hatte oft Pech!

Da der Samstag irgendwie jedes Jahr einer Versammlung von Drängelmönchen gleicht (siehe auch Überschrift – warum bleiben Leute in einem engen Gang mit offenem Mund stehen und schauen auf einen Stand, anstatt gleich dorthin zu gehen? Gang heißt Gang, weil man dort geht und Stand heißt Stand, weil man dort steht?!), haben wir dann lediglich noch ein paar Partien Stauder und eine Partie **Tichu** gespielt, bevor es zum Klugscheißerkochen ging.

### Sonntag bzw. Schlafanzug ist Folter.

**Razzia / Amigo (4+):** Wer kennt Ra? Razzia ist Ra als Kartenspiel mit dem Vorteil, dass man es auch zu zweit spielen kann und mit einigen Nachteilen. Man ersteigert mit Hilfe von seinen Geldkarten gewisse andere Karten verschiedener Sorten, die auf unterschiedliche Art und Weise Punkte bringen. Ist man am Zug, kann man dem Angebot eine Karte hinzufügen oder eine Versteigerung ausrufen. Der Meistbietende bekommt außer den Karten auch das gebotene Geld der letzten Versteigerung für spätere Runden und legt sein Gebot dafür in die Mitte. So Ra, so gut. Leider gibt es hier weder Dürre noch Katastrophen, so dass doch ein wichtiges Element im Vergleich zu Ra fehlt.



**Tanz der Hornochsen / Amigo (2-):** Im Gegensatz zu eben ist dies das Brettspiel zu einem Kartenspiel (6nimmt!). Und es gilt jetzt umgekehrt: Im Brettspiel gibt es einige Elemente mehr. Die Karten werden auf vorbestimmte Felder gelegt, es sind auch nicht immer genau sechs, die in eine Reihe passen. Es gibt



Felder, auf denen man zusätzliche Minuspunkte bekommt. Manchmal gibt es Doppelrunden oder Runden, in denen Plus- statt Minuspunkte verteilt werden oder Runden, in denen – beginnend mit dem Führenden – alle ihre Karten offen ausspielen müssen. Ein wesentlicher Unterschied besteht noch in dem Vorgehen, wenn eine Karte niedriger ist als die vier Reihen. Dann wird die Karte automatisch an die höchste Karte angelegt und es geht dann normal weiter. Puristen wird 6nimmt! genügen, wer Spaß an mehr Action und Chaos hat, der kann sich am Brettspiel versuchen. Teuer ist es jedenfalls nicht.

**Dicke Dämonen / Edition Erlkönig (3):** Vier farbige Schnürsenkel, die jeweils zu einem Kreis zusammengeknötet und übereinander gelegt sind, markieren das Spielfeld, das somit aus verschiedenen Gebieten mit Grenzen unterschiedlicher Farben besteht. Dazu gibt es in einem Beutel Pöppel in fünf Farben, zu den vier passend farbigen noch weiße. Reihum zieht man Pöppel und darf diese dann an Schnürsenkelkreuzungen in einem Gebiet bzw. (weiße) mitten in ein Gebiet setzen oder sich einmalig durch Setzen des Pöppels vor sich selbst entscheiden, dass man glaubt, die entsprechende Farbe würde gewinnen. Weiße Pöppel beenden das Setzen in einem Gebiet. Farbige Pöppel dürfen nur an Kreuzungen, bei denen ein Schnürsenkel die entsprechende Farbe hat, gesetzt werden. Für weiß zählt am Ende die Zahl der Pöppel, für jede andere Farbe zählt ein Gebiet als Anzahl der Kreuzungen und Knoten, wenn diese Farbe die Mehrheit in dem Gebiet hat. Wer sich für weiß entscheidet, wird also versuchen, Pattgebiete mit dem weißen Pöppel zu fixieren.

**Blood legacy / Surprised Star Games (3):** Jeder hat drei Lebenspunkte und drei Handkarten. Mit diesen Handkarten kann man anderen Schaden zuzufügen versuchen oder einen Schadensversuch weiterschieben, so dass er gegen jemand anderes wirksam wird (so er sich nicht wiederum so verteidigt). Ein besonderer Schaden ist der Bananenschaden, dann hat man nämlich eine Handkarte weniger. Wer mehr als fünf Schadenspunkte hat, gibt einen Lebenspunkt ab etc. Geht schnell und tut nicht weh, trotz der Schadenspunkte!

**Babylone / Interlude (1- bzw. 2-):** Ganz einfach: Es gibt je drei Steine in vier Farben. Abwechselnd stapelt man nun übereinander, wobei entweder die oberste Farbe übereinstimmen muss oder die Höhe. Wer zuletzt ziehen kann, gewinnt das Spiel. Nicht außergewöhnlich, aber die Spielsteine sind sehr nett, erinnert an Babel (kein Wunder irgendwie). Und es liegt die Vermutung nahe, dass das Spiel lösbar ist, d.h. dass entweder der Startspieler oder der Gegner auf jeden Fall gewinnen kann (wenn er denn weiß, wie man's macht). Aber das will ich gar nicht wissen ☺.

An und für sich bin ich ja ein ruhiger Mensch. Aber wenn ich mitbekomme, dass jemand neben mir ein Spiel falsch erklärt, kann ich mein Schandmaul nicht halten und bin plötzlich mitten in einer Partie **Ligretto**. Das Ergebnis ist kein Ruhmesblatt für mich, denn mit 2,5 Anfängerinnen sollte mehr als ein zweiter Platz herauspringen. Vielleicht hat mich aber auch der Westaachener Dialekt verwirrt und müde war ich eh und überhaupt. Die Messe nervt jedes Jahr, schon am Donnerstag hat man keine Lust mehr. Natürlich fahre ich nächstes Jahr wieder hin!!!

Vielen Dank für euer Durchhaltevermögen,

Thorsten