

Bericht von der Spielmesse 2005

Ausgerechnet Buxtehude (Huch): Das Spielprinzip ist von Anno Domini bekannt: Deutschlands Städte müssen bzgl. ihrer Lage in Nord-Süd- oder West-Ost-Richtung korrekt angeordnet werden. Dabei kann man sich stets für eine der drei Möglichkeiten ausgehend von einer Startstadt entscheiden (und da Berlin sowohl nördlich von Wuppertal ist als auch östlich, gibt es zwei Möglichkeiten, die Karte richtig zu legen, aber auch zwei falsche). Einige Karten sind Sehenswürdigkeiten statt Städten, es gibt auch Zwischenwertungen und auch das Zweifeln funktioniert anders. Nichtsdestoweniger ein Anno Domini-„Plagiat“ (aber mit Erlaubnis von Fata Morgana). Warum es ausgerechnet Buxtehude im Titel haben muss, ist mir ein Rätsel. Ist doch auch ganz schön dort! **Wertung: 3**

Äpfel zu Äpfeln (Pegasus): Reihum wechselt das Amt des SL, dieser legt eine Eigenschaftskarte (z.B. „nervig“) aus. Daraufhin legen die anderen aus ihrer Hand eine ihrer Meinung nach passende Hauptwortkarte dazu (z.B. „Zigaretten“, „Handy“, „BILD“ und „Autobahndrängler“). Der SL entscheidet nun, welche Karte am besten zu seiner Eigenschaftskarte passt, derjenige bekommt dann einen Punkt. Das SL-Amt wechselt, ebenso wir fluchtartig den Spieltisch... **Wertung: 4-**

Käse-Mäuse-Chaos (Cardchess): Der Name ist Programm. Die Standmitarbeiterin war mit der Regelerklärung so überfordert wie ich mit einer Simultanübersetzung vom norwegischen ins Pekinesische. Glücklicherweise wurde sie nach zehn Minuten taktisch ausgewechselt. Wie sollen denn Kinder die Spielregel aus ihrem Munde begreifen? Also: Käseglocken dienen als „Würfel“, d.h. die Augenzahl steht verdeckt innen und man kann sich die Zahlen zu merken versuchen. Man bewegt die Käseglocke um die entsprechende Zahl an Feldern weiter (und kann sich die Farbe der erreichten Maus anschauen), anschließend entweder eine Maus, eine Katze oder einen Stuhl, den man auch noch zusätzlich umwerfen kann. Die Mäuse der eigenen Farbe müssen ins eigene Haus. Das Spiel ist vielleicht Käse, kostet einige Mäuse und die Regelerklärung war chaotisch. Der Name ist Programm. **Wertung: keine**

Snorta (Amigo): Man muss Tierstimmen nachmachen. Welche, wird durch das Aufdecken von Karten bestimmt. Grunz, wieher, zischel. Die Kinder am Nachbartisch hatten ihren Spaß, was aber vermutlich daran lag, dass wir so laut gegrunzt, gewiehert und gezischelt haben. Tierstimmen nachzumachen ist echt ein Kinderspiel ☺. **Wertung: keine**

Wordwide (BeWitched): Vor einem liegen Karten mit Wortanfängen und Wortenden (z.B. „Be... & ...ut“ oder „G... & ...on“). Man muss nun Wörter finden, die eine eigene Karte mit einer zentral liegenden sinnvoll verbinden. Das Wort kann je nach Spielsituation beliebig sein oder es muss zu einem Thema passen. Wenn z.B. das Thema „Auto & Verkehr“ ist und in der Mitte die Karte „Lo... & ...be“ liegt, ließe sich mit den o.g. Karten „Getriebe“ bilden. Es ist immer hektisch, was auch ganz gut ist, damit man keine Wörter im Kopf lange Zeit vorher schon formulieren kann. Trotzdem: Wortspiele kann Thomas Rauscher auch viel gut! **Wertung: 4+**

Arche Opti Mix (Doris & Frank): Die Arche wird mit Tierkarten befüllt, wobei es fünf unterschiedliche Typen von Tieren gibt (langsame, scheue, schwere,...), die auch noch weitere Eigenschaften haben (Klimavorlieben, Fleisch- oder Pflanzenfresser, Gewicht). Die Eigenschaften ergeben Bedingungen, die man einhalten muss, wenn man Tiere in die Arche „eincheckt“. Besonders schön ist die Gewichtseigenschaft, denn die Arche darf sich nicht zu stark auf eine Seite neigen. Ach ja, pro Kabine dürfen drei Tiere hinein, ggf. müssen neue Kabinen eröffnet werden, doch das kostet Punkte. Am Ende gibt es Siegpunkte für Mehrheiten bzgl. der o.g. fünf Kategorien. Superspiel, aber ich habe es mir nicht gekauft, weil Gabi gewonnen hat und solche Spiele sind auf Dauer schlecht für ein Ego. **Wertung: 2+**

Arbos (traditional?): Mittlerweile ein alter Hut unter den Geschicklichkeitsspielen. Man muss Äste und Blätter in einen Baum(stamm) einbauen. Zur Erbauung der Teilnehmer gibt es Karten, die einem Aktionen vorschreiben. Gabi war erbauter als ich, ich mag wohl doch nur Bausack als Geschicklichkeitsspiel. Wenn überhaupt... **Wertung: 4**

Jumpin' Java (Gigamic): Das Verhältnis Verpackung zu Inhalt ist eine Frechheit. Eine riesige Holzkiste beherbergt acht zusammengeklebte Felder und je vier Tassen und Untertassen aus Plastik. Klein und henkellos. Man muss lediglich sein eigenes Paar (zwei Tassen und Untertassen) auf die andere Seite bewegen, das ist schon alles. Man bekommt hier echt nicht viel für sein Geld. Wenn wenigstens ein Pfund Kaffee dabei gewesen wäre... **Wertung: 4-**

Banana Express (Ravensburger): Ein Kinderplastikspiel, in dem Affen drei verschiedene Aktionen machen müssen. Nur für ganz kleine. Ein Kinderplastikspiel. **Wertung: keine**

König Salomons Schatzkammer (Clementoni): Man muss Schätze unterschiedlicher Sorten heben, die am Ende auf unterschiedliche Weise gewertet werden. Außerdem haben manche Schätze Sondereigenschaften, d.h. man kann sie später verwenden und muss sie natürlich wieder abgeben. So Ra, so gut. Das Heben der Schätze darf aber nur nach einem bestimmten Muster geschehen, das man vorher bestimmt (Muster aus 3-6 Feldern), außerdem muss im Normalfall alles, was man heben will, aus einer Ebene stammen. Der Schwierigkeitsgrad der Muster bestimmt auch die Spielreihenfolge. Auch wenn das Spiel nur bekannte Elemente vereint, finde ich es doch sehr gelungen. Gut ist, dass man sich bei seinem Zug entscheiden kann, mehr oder weniger Risiko beim Verlegen von Plättchen (was Gold kostet, aber manchmal das Heben von Schätzen überhaupt erst ermöglicht) einzugehen. Das Gold erscheint mir etwas überbewertet und das „Spielbrett“ aus Plastik ist auch nicht unbedingt mein Geschmack, aber das Spiel ist prima! **Wertung: 2**

Die Insel (Ravensburger): Der Nachfolger von King Arthur, d.h. ein Brettspiel, bei dem eine mehr oder wenige intelligente Steuerung samt Computerstimme den Spielleiter übernimmt. Und Ravensburger hat dazugelernt. Letztes Jahr gab es nur den normalen Lautsprecher, dieses Jahr gab es zusätzliche Kopfhörer. Und so schlecht, wie wir gedacht hatten, spielt es sich gar nicht. Man muss Relikte sammeln und an diese vier verschiedenen Stellen „opfern“, damit man Steintafeln bekommt, mit denen man wiederum Statuen zum Leben erwecken kann, wenn man genau die sieben verschiedenen Steintafeln, die es überhaupt gibt, einsetzt. Im Laufe der Spielzeit kommen sieben Kreaturen auf den Plan. Erscheint die siebte Kreatur, bevor die erste Statue erweckt wurde, zählen nur die Punkte aus den Kämpfen gegen die Kreaturen, ansonsten gibt es Punkte für das Erwecken der Statuen bzw. die eingesetzten Steintafeln und Relikte. Außerdem noch für das Erreichen bestimmter Felder mit der eigenen Figur (z.B. alle vier Tempel o.ä.). Das Aussehen des Spiels ist nicht so hip, außerdem kann man das Spiel auch ohne den Computerknödelkram produzieren. Dann ist es auch günstiger... **Wertung: 3+**

Oltre Mare (Amigo): Ein Handelsspiel, in dem sieben Warentypen gehandelt und ausgelegt werden (auf Stapel, so dass man zum einen nur die oberste Karte sieht und zum anderen Gruppen aus aufeinander folgenden gleichen Waren entstehen). Die ausgespielten Warenkarten enthalten außer der Warenart auch noch Eigenschaften: Anzahl der auszuspielenden Karten im nächsten Zug / Bewegung des Schiffes / Handkartenlimit / Sonderpunkte für Geld oder Piraten. Das Schiff fährt im Laufe des Spiels verschiedene Häfen an, wodurch man eine von mehreren Sondereigenschaften ausnutzen kann. Wer die meisten (privaten) Handel abgeschlossen hat, bekommt Zusatzpunkte. Die Komplexität des Spiels gefällt, insbesondere deshalb, weil die Karten für vieles gleichzeitig herhalten, was für schöne Konflikte beim Entscheidungsprozess sorgt. Die verschiedenen Elemente des Spiels erscheinen ausgewogen. **Wertung: 2+**

Fruit Bandits (JKLM Games): Jeder spielt ein Früchtchen und hat einen gemischten Stapel von Erntetragskarten. Außerdem hat man als verdeckt auszuspielende Aktionskarten die Erntekarte und für jede noch im Spiel sich befindende Frucht eine Diebkarte. Die oberste Erntekarte liegt offen und gibt an: Wie viele Punkte bekomme ich, wenn ich ernte und niemand klaut – Wie viele Punkte bekomme ich und wie viel der Dieb, wenn ich ernte und von genau einem Dieb beklaut werde – Dito mit zwei Dieben – Bei drei und mehr Dieben kriegt niemand etwas, ebenso, wenn man einen Dieb für eine Frucht spielt, dessen Gärtner seine Erntekarte nicht spielt. Die neun Erntekarten sind bei allen gleich und nur unterschiedlich gemischt. Ein prima Spiel der Art „Ich müsste eigentlich die Ernte ausspielen, aber das wissen die anderen, also spiele ich den Dieb für Kürbisse, weil der bestimmt selbst erntet“ etc. Kurz und kurzweilig und vor allem: Postspieltauglich. Ich glaube, das werde ich demnächst mal anbieten!! **Wertung: 2+**

Topstars (University Games): Promiraten mit überflüssigem Material (man bekommt ein Diadem mit einem Kärtchen auf den Kopf). Außerdem gibt es eine Art Glücksrad, mit dem bestimmt wird, ob man ja/nein-Fragen stellen kann, aussetzen muss oder den Telefonjoker – äh: ein Fragekärtchen zieht, das die anderen nach bestem Wissen und Gewissen beantworten sollen („Wo wohne ich?“, „Wer ist mein größter Feind?“). **Wertung: keine**

Australia (Ravensburger): Eine Australienkarte ist in Gebiete unterteilt (auch das Meer drumherum). Diese verschieden gefärbten Gebiete müssen mit Rangern (Pöppeln) „umzingelt“ werden (das kann man, indem man mit seinem Flugzeug dort landet und eine Rangerkarte der richtigen Farbe ausspielt (es gibt welche mit 1-4 Rangern, entsprechend bekommt man außerdem beim Ausspielen 3-0 Geld). In den Gebieten sind zwei Wertungen möglich: Eine Industrieprojektwertung und eine Umweltwertung. Die eine wird durchgeführt, wenn jeder Umzingelpunkt um ein Gebiet mit mindestens einem Ranger besetzt ist. Die andere, wenn die Anzahl der Ranger um das Gebiet genau dem Wert des Industrieprojektes entspricht. Beides ergibt die gleiche Punktzahl, nämlich pro Ranger ein Punkt und drei zusätzliche für den Auslöser der Wertung. Ranger, die nur im Wasser sind (also zwischen zwei Meerengebieten), zählen doppelt. Außerdem kann man noch Ranger abziehen (in den eigenen Vorrat zurück) oder gegen Geld verschieben, so dass man eine Wertung auslösen kann, ohne selbst einen Ranger in dem Gebiet zu haben (weil vorher die Anzahl der Ranger höher war als der Industrieprojektwert). Im Prinzip ganz gut, aber etwas langatmig. Zwei Drittel des Spielplans hätten gereicht. Oder eine Vergrößerung der Gebiete zwecks Verkleinerung der Anzahl derselben. **Wertung: 2-**

Fjorde (Hans im Glück): Im Gegensatz zu Carcassonne sind hier die Plättchen sechseckig und haben die Pöppel, die man einsetzt, keine verschiedene Rollen. Ansonsten: Reihum zieht man ein Plättchen, legt es passend an (Landschaft besteht aus Wasser, Weide und Gebirge) und kann von seinen vier Höfen einen auf die Weide legen. Kann man das Plättchen nicht legen, kommt es in das offen liegende Angebot (aus dem man sich statt blind zu ziehen fortan bedienen kann). Kann man es legen, muss man dieses auch. Ist die Bauphase vorbei, beginnt die Landeinnahmephase, d.h. ausgehend von seinen Höfen belegt man abwechselnd die Weiden mit seinen kreisförmigen Plättchen. Die vier Höfe sollten also geschickt verteilt werden. Einfach, hübsch, funktioniert. Unsere Landschaft war zwar eher eine Insel als ein Fjord, wir hatten aber auch durch Zufall die Plättchen mit Wasser eher am Ende der Bauphase. Fjorde ist von vornherein ein Zweipersonenspiel, während Carcassonne ja mit mehreren Spielern möglich ist. **Wertung: 2+**

Pecunia non olet (Goldsieber): Römer (Senatoren, Bürger und Sklaven) gehen bei jedem Mitspieler auf drei Latrinen und haben als Eigenschaften eine Verweildauer (1-5 Runden) und einen Geldbetrag (1-5 Sesterzen), den man bekommt, wenn sie ihr Geschäft verrichtet haben. Außerdem gibt es eine Warteschlange vor jeder Latrine. Man möchte natürlich, dass in der eigenen Latrine nur die Römer kxxxn, die schnell sind und viel bezahlen. Die anderen sollen die armen Langsitzer bekommen. Also kann man mit Aktionskarten Einfluss auf die Warteschlangen und anderes nehmen. Senatoren und Sklaven dürfen nicht nebeneinander sitzen und Frauen können zu zweit auf ein Klo gehen (aha...). Prinzipiell ganz nett, aber zum einen könnten die Aktionskarten noch vielfältiger sein und zum anderen die Karten noch netter gestaltet (obwohl sie schon besser sind als die Griechen in Olympia 2000). **Wertung: 3+**

Kreta (Goldsieber): Kreta ist in Bereiche aufgeteilt und mit Hilfe von sieben Charakteren (vgl. Ohne Furcht und Adel) kann man Städte bzw. Türme bauen, Schiffe ein- bzw. versetzen, Völker ein- bzw. versetzen, den Abt ein- bzw. versetzen, den Bauer zum Ernten benutzen oder eine Wertung auslösen. Bei einer Wertung werden alle Gebiete rund um einen der 26 Kreuzungspunkte gewertet, die Einheiten (Städte, Türme, Schiffe, Völker, Äbte) werden zur Mehrheitsberechnung hinzugezogen. Die zwei nächsten Wertungen sind bekannt, der Rest ergibt sich erst später – es werden aber nicht alle 26 Kreuzungspunkte genommen, sondern nur elf. Der Wertungsauslöser hat hierbei eine kleine Einflussmöglichkeit (ein Veto möglich). Ein wenig mehr an Details gibt es schon noch, insofern ist Kreta ähnlich komplex wie Australia oder Oltre Mare, aber das Spiel funktioniert zu zweit nicht so gut, obwohl es für 2-4 Spieler sein soll. Die erste Note ist für 2 Personen, die zweite für 3-4 Personen. **Wertung: 4 bzw 3**

Jambo (Kosmos): Zwei Spieler haben je einen Marktstand mit sechs Plätzen (zwei Stände mit je drei Plätzen können von jedem dazugekauft werden, wenn sie denn die Karte haben). Auf die Plätze kommen Waren (es gibt sechs Arten), die über Karten ge- und später gewinnbringend wieder verkauft werden. Viele Aktionskarten machen Diebstahl, Tausch, Vergünstigungen etc. möglich. Man hat maximal fünf Aktionen pro Zug, wobei man bei Verzicht auf mindestens zwei der Aktionen 1 Gold bekommt. Beim Nachziehen der Karten hat man die Option, die Karte zu behalten oder abzuwerfen und ggf. erneut zu ziehen (jedes Ziehen kostet eine Aktion und man darf natürlich nur die aktuell gezogene Karte behalten). Die Aktionen sind sehr vielfältig und das Spiel macht Spaß und funktioniert gut. **Wertung: 2+**

Tooor (Kosmos): Zwei Trainer haben je elf Spieler, die jeweils viereckigen Karten entsprechen und gedreht werden können, so dass die Spieler Formschwankungen durchmachen (die jeweilige Spielstärke steht oben), nachdem sie „benutzt“ wurden. Über sechs Taktikkarten, die (sechs Viertelstunden entsprechen und) nach dem Ausspielen abgelegt werden, entscheiden beide Trainer, mit welcher Taktik sie einen Angriff versuchen. Die Taktikkarten bestimmen, aus welchen Reihen Offensiv- und Defensivspieler ihre 1-3 Spielerkarten auswählen müssen. Offensivspieler ist, wer die Taktikkarte mit der höheren Priorität hat (beide haben aber den gleichen Kartensatz), ggf. entscheidet der Würfel. Ist die Offensivspielersumme (durch Zufall modifiziert) höher, kommt es zu einem Torschuss, die gegen den Torwart gewürfelt wird, ansonsten zu einem Gegenangriff. Nach dem Benutzen jeder Spielerkarte wird diese gedreht, dabei können Verletzungen und Karten „passieren“, was ebenfalls ausgewürfelt wird. Es wird zwar viel gewürfelt (aber wird das nicht bei Lew Jaschin auch?), aber es funktioniert doch erstaunlich gut! Man muss stets bedenken, welche Spieler man genau aus den Reihen einsetzen will, weil sie ja danach ihre Form verändern. Der Defensivtrainer kann dabei auf die Aktion des Offensiven reagieren, da der offensive Trainer zuerst seine Spielerkarten auswählt. Eines der gelungeneren Fußballspiele! **Wertung: 2**

Ubongo (Kosmos): Dieses Spiel ist eine Vermischung aus „möglichst schnell aus vorgegebenen unterschiedlich geformten Plättchen ein bestimmtes Muster formen“ und „geschickt aus Steinreihen Siegpunkte wegnehmen“. Ich bin schnell und ungeschickt (oder farbenseh schwach). Scheißspiel! Schön ist aber das Aussehen des Spiels, von dem man sich aber auch nicht blenden lassen sollte. **Wertung: 4**