

Fiji (2F Spiele): Die Spieler schachern mit Glasperlen rum, indem sie mit ihnen Gebote abgeben und beim Gewinn von Auktionen andere Glasperlen bekommen oder die Siegbedingungen verändern. Aber der Reihe nach: Zu Beginn haben alle die gleiche Ausgangsglasperlenmenge. An aufgedeckten Karten gibt es: Vier für die Siegbedingungen (je eine pro Glasperlenfarbe, drehbar – somit ist darstellbar, ob man möglichst viele oder wenige Glasperlen der entsprechenden Farbe haben muss), vier Kartenpaare, die anzeigen, wie man eine Auktion gewinnt (z.B. die meisten blauen Steine oder die wenigsten roten und gelben Steine) und was man dann bekommt (z.B. Steine für sich oder für den Gegner oder auch Ändern der Siegbedingungen). Interessant ist, dass sich zwei oder mehr Meist- oder Wenigstbietende ausspalten, so dass durch gutes Pokern bzw. Einschätzen der Gegner (was scheinbar nicht Sache der Harburger ist ☺) zurückhaltende Gebote erfolgreich sind. Man bietet dreimal hintereinander bei gleichbleibenden zwölf ausliegenden Karten, dann bekommen die Besten Schrumpfköpfe als Siegpunkte und alle beginnen von neuem mit identischer Ausgangslage. Spannend! **Wertung: 2**

Fürchterliche Feinde (2F Spiele): Der Spielplan ist ein Labyrinth mit Räumen, in denen im Laufe des Spiels Monster auftauchen, die von den Spielern bekämpft werden müssen (diese dürfen maximal so stark sein, wie man selbst weise ist). Da siegreiches Kämpfen bekanntlich schlau macht, steigt anschließend die Weisheit eines Spielers – um so mehr, je enger das Verhältnis Monsterstärke zu eigener Weisheit ist (und dann kann man stärkere Monster besiegen). Zu Beginn starten alle in der gleichen Ecke des Spielplans, wo das schwächste Monster bekämpft wird. Immer wenn ein Spieler einen neuen Raum betritt, weil er ein Monster besiegt hat, kann er die angrenzenden Räume und Kreuzungen sehen, d.h. dort erscheinen neue Monster (nach Stärke aufsteigend) und es werden an den Wegkreuzungen die Plättchen umgedreht, die ggf. einzelne Gänge versperren. Dadurch, dass die Monster in aufsteigender Stärke in das Labyrinth kommen, kann man schnell in eine Situation kommen, wo man nach einem siegreichen Kampf viel zu starke Monster vor sich hat (weil zwischendurch viele Kämpfe woanders stattgefunden haben), denn man kann ja nur gegen Monster kämpfen, die nicht stärker sind als man selbst weise ist. Um sich aus der Situation herauszubringen, kann man sich an weisere Mitspieler anhängen (und von ihnen lernen) oder auch als „dümmer Spieler“ (dafür gibt es eine Extrakarte) das schwächste Monster drei Räume weit bewegen und dabei einen Mitspieler mitziehen. Vorzugsweise ist das der führende Spieler ☺. Ach so: Die Kämpfe gewinnt man mehr oder weniger automatisch, man muss halt (zufällig erwürfelte) Kraftpunkte abgeben, die man nachziehen kann, wenn man am Zug auf Bewegen/Kämpfen verzichtet. Am Ende des Spiels gibt es drei Geldsäcke und die beiden stärksten Monster, und wenn die beiden stärksten Monster besiegt worden sind, ist das Spiel zu Ende (es können noch beliebige andere unbesiegte Monster im Labyrinth sein). Die Geldsäcke sind quasi kampflose Einnahmen, ansonsten gibt es für die Monster, die man besiegt hat, Punkte. Es gewinnt nicht der weiseste, sondern der reichste Spieler. **Wertung: 2-**

Tara – Seat of the kings (Surprised Stare Games): Irland. ~~Unendliche Weiten.~~ Vier Regionen, in denen es jeweils pyramidenförmig fünf, vier, drei, zwei und einen Platz gibt, der oberste Platz ist der König (ich habe die Bezeichnungen für die anderen „Ämter“ nicht aufgeschrieben). Jeder bekommt sechs Karten und teilt diese erstmal in zwei Stapel auf. Drei Karten, die er in der ersten Runde spielen will und drei für die zweite. Durch das Ausspielen der Karten kann man kostenlos Pöppel in die Regionen setzen (es ist jeweils ein Muster angegeben, das quasi erfüllt werden muss und man kann die Pöppel – wenn kein freier Platz vorhanden ist – auch auf bereits liegende Pöppel platzieren), zusätzlich kann man, wenn man zwei nebeneinander liegende Pöppel in einer Ebene erzeugt hat, zum auf der Karte angegebenen Preis (0-4 Taler) promoten, d.h. den darüber gelegenen Platz ebenfalls belegen, u.U. kann man durch das Ergebnis erneut promoten – dann aber kostenlos. Der König und die darunter liegende Ebene (mit zwei Plätzen) sind nur durch Promotes erreichbar, wobei nach einem Königpromote die restlichen Pöppel der Region geleert werden (zurück an die Spieler) und der König noch zwei beliebige Pöppel zur Sicherung des Königs einsetzen kann. Nach einer Runde mit drei ausgespielten Karten gibt es Geld: Pro Mehrheit in einer Ebene (je Region gerechnet) gibt es einen Taler, zusätzlich pro Ebene, für die man in mehr als einer Region vertreten ist, einen weiteren. Ziel des Spiels ist es, in zwei der vier Regionen König zu werden. Das Spiel enthält noch das eine oder andere weitere Detail mehr, mein Hauptkritikpunkt ist, dass durch gemeinsames Bekämpfen des Führenden das Spiel ziemlich lange dauern kann. **Wertung: 2-**

Space Dealer (eggertspiele): (Hier sind die unendlichen Weiten...) Dieses Spiel dauert genau eine halbe Stunde! Generell geht es darum, auf seinem Heimatplaneten Rohstoffe aus Minen abzubauen und zu anderen Planeten (der Mitspieler) zu bringen, um dafür Geld zu kassieren (der Mitspieler bekommt auch ca. die Hälfte). Das Wesentliche an dem Spiel ist, dass jeder Mitspieler zwei Sanduhren (mit ca. 30 Sekunden Laufzeit) hat und alle gleichzeitig spielen. Bei allen Aktionen, die man tätigen will, muss man eine seiner Sanduhren auf die entsprechende Karte (oder das Raumschiff) stellen und erst, wenn die Zeit abgelaufen ist, ist die Aktion durchgeführt. Aktionen können sein: Aus einer Mine Rohstoffe abbauen (die dann ins Raumschiff oder in ein Lager gelegt werden können – dieser Anteil kostet keine Zeit), mit dem Raumschiff einen Sektor weiterfliegen, eine neue Karte ziehen und an seinem Planeten anbauen, den Entwicklungsstatus um 1 erhöhen (was beim Nachziehen die wertvolleren Karten ermöglicht). Sehr schön, dass man sich zwar ausrechnen kann, dass man schneller als ein anderes Raumschiff mit seinen Rohstoffen da ist, wo es Punkte bringt, aber man dann sieht, dass man langsamer ist, als der Spieler des Zielplaneten, der dann evtl. die Wunschrrohstoffe verändert. Durch die Sanduhren sind alle immer dran, es kommt aber trotzdem keine ligrettöse Hektik auf. Schön auch, dass man selbst als Ziel der Rohstofflieferung Punkte bekommt, dadurch wird man ermuntert, auch wertvollere „Zielkarten“ anzubauen. Ganz großes Welt-raumkino! Einen kleinen Abzug gibt es, weil die große Sanduhr für die halbe Stunde (das Spiel ist nach dem Ablauf nämlich zu Ende) nicht im Spiel enthalten ist. Stattdessen gibt es eine CD mit einer halben Stunde Laufzeit und ich weiß nicht, was auf der ist... **Wertung: 1-**



Project X (Lauwers): Es gibt ein wirres Spielfeld bestehend aus neun Spielbrettern. Darauf befindet sich in wirrer Graphik alles Mögliche: Personen, Tiere, Gegenstände. Man muss aber genau hinsehen, um etwas zu erkennen – siehe das Bild links! Das Spiel besteht darin, dass man würfelt, von welchem Kartenstapel man ziehen muss. Dann

muss man je nach Karte (innerhalb einer Sanduhrablaufzeit) entweder etwas finden, das auf der Karte abgebildet ist, nach Beschreibung eine zu würfelnde Anzahl von „Dingen“ finden (z.B. „etwas Scharfes“ oder „etwas, das fliegt“) oder mit dem Gegner darum bieten, wie viele „Dinge“ nach Beschreibung man zu finden glaubt (beim Bieten sollte man nicht auf den Plan schießen). Puuh, das Spiel ist im Gegensatz zur belgischen Erklärerin eine Augenkrankheit, dafür war ihr Deutsch eine Ohrenkrankheit. Und eigentlich bin ich an dem Stand gelandet, weil ich auf der Neuheitenschau ein Spiel gesehen hatte, das mit dem einzelnen Buchstaben „X“ aufhörte. Dieses hier war's aber nicht. **Wertung: 3**

Section X (The Game Master): Dieses hier war's. Jeder hat acht Gefangene auf einer Insel und fünf von diesen müssen das Festland erreichen (ausbrechen), in dem sie Gänge graben (Hex-Plättchen mit Gängen legen) und sich auf den Gängen bewegen. Gänge können gedreht oder getauscht werden. Hat ein Spieler drei Gefangene befreit, gibt es ein Erdbeben und alle Gänge und Pöppel werden entfernt, bis auf die (sicheren) Höhlen und die Pöppel darin. Und natürlich werden auch die Pöppel, die schon befreit sind oder die noch im Gefängnis sind, belassen. Die Höhlen haben den Haken, dass man sich zwei Gefangene in einer Höhle kurz vor dem Festland bunkern kann, so dass man diese nach dem Erdbeben innerhalb eines Zuges befreien kann. Außerdem kann man Gänge durch eigene Pöppel (oder auch durch Türen) blockieren – andere kommen nicht dran vorbei, weil die Tunnel so eng sind – das bewirkt aber, dass sich kaum Pöppel verschiedener Farben in die gleiche Richtung bewegen. Nicht so überzeugend... **Wertung: 4**

Skybridge (Gigamic): Man baut Holzklötze auf neun (3*3-Feld) Bauplätze. Diese Klötze haben die Höhen 2 oder 3, außerdem gibt es Brücken der Höhe 1 (überdecken zwei Bauplätze) und Dächer. Man muss immer auf der niedrigstmöglichen Ebene bauen, darf aber nicht auf einen Klotz der eigenen Farbe weiterbauen (Ausnahme: Dächer dürfen gegen beides verstoßen). Dann zählen für jeden Spieler die Gebäude mit eigenen Dächern nach ihrer Höhe, wobei bei Brücken gilt: Wenn auch die Brücke in der eigenen Farbe ist, zählt der untere Teil des anderen Gebäudes mit. Das Spiel ist etwas belanglos und unaufregend, das Spielmaterial (wie üblich bei Gigamic) schön. **Wertung: 3-**

Die Säulen von Venedig (Goldsieber): In Venedig werden Städte (Plättchen) auf Pfählen (Holzpöppel) gebaut. Die Aktionen (hauptsächlich und mehrfach vorhanden: Stadtteile aus dem Vorrat nehmen (Ratsherr), Pfähle bauen und teilweise mit eigenen Farbsteinen markieren (Pechtunker), Stadtteile auf Pfählen bauen (Baumeister)) werden durch gleichzeitiges Ausspielen von Rollenkarten bestimmt. Nach dem Durchführen der Aktionen werden die benutzten Rollenkarten weitergegeben, außerdem wechselt der



Startspieler, wenn bestimmte Rollenkarten gespielt worden sind. Punkte gibt es für das Bauen von Städten. Man kann auch punkten, wenn jemand anders ein Plättchen baut: Entweder, weil er Pfähle benutzt, die man mit eigenen Farbsteinen markiert hat oder als Gondoliere, wenn die Stadt am Kanal liegt. Außer den oben beschrieben drei hauptsächlich Rollen gibt es noch weitere, die nur einfach vorhanden sind: Der erwähnte Gondoliere, ein Spion, der eine Handkarte klaut, ein Spekulant, der Geld kassiert, wenn ein Baumeister gespielt wird und noch weitere. Das gibt dem Spiel eine gewisse Tiefe, bei angenehm kurzer Spieldauer (45 Minuten). Es stecken viele weitere Details drin: Ich habe das Spiel zweimal gespielt und beim zweiten Mal wurden zwei Kleinigkeiten anders (und dann auch korrekt) erklärt. Ich habe übrigens beim zweiten Mal nicht gesagt, dass ich das Spiel schon kenne (nachdem ich gegen Profis wie Herrn Frank eh nur verloren habe, brauchte ich mal ein Erfolgserlebnis) – ich musste mir den Sieg aber gegen einen Vater mit seinem Sohn mit ebendiesem Sohn teilen, weil der Vater zwei haarsträubende Aktionen gemacht hat, die seinem Sohn mehr Vorteile als ihm selbst verschafft haben (allerdings nach meiner Einschätzung unabsichtlich). Es gibt auch schlechte Venedig-Spiele, dieses gehört zu den besseren. Aber es gibt auch Leute, die kaufen alles, wo Venedig draufsteht ☺. **Wertung: 2+**

Experiment (Sandtimer): Man muss Experimente (Zielkarten) mit Flüssigkeiten (Spielkarten) durchführen. Um Flüssigkeiten zu bekommen, wird geboten (Formelkarten). Die Experimente bringen umso mehr Punkte, je komplizierter sie sind. Geboten wird wie folgt: Jeder hat zu Beginn die gleichen drei Bietkarten. Nun werden jedem Spieler zwei weitere zugeteilt: Eine offene und eine verdeckte. Man kann nun entscheiden, ob man die offene oder die verdeckte mit einer weiteren verdeckten aus der Hand zu seinem Gebot macht, die andere Karte kommt auf die Hand. Das ist schon mal ganz pffiffig. Von den Flüssigkeiten, auf die geboten wird, liegen eine mehr aus, als es Spieler gibt, dabei liegen zwei stets verdeckt. Der höchste Bieter darf die verdeckten Karten ansehen, aber der zweithöchste als Erster eine Flüssigkeit nehmen – dann erst der höchste Bieter. Bei einer zerbrochenen Flasche muss man eine Flüssigkeit aus dem Labor abgeben, bei einer Explosion gehen alle Flüssigkeiten in den Laboren aller Spieler flöten. Trotz der guten Mechanismen nur ein „ganz nettes“ Spiel. Als ehemaligem Chemie-LKler fehlen mir wohl die Komplexität der Fettsäuren und Azofarbstoffe?! **Wertung: 3**

Factory Fun (Cwali): Man baut auf seinem Spielplan (Fabrik) Maschinen, die Rohstoffe verarbeiten. Von diesen Rohstoffen gibt es vier verschiedene. Jede Maschine hat 2-3 Inputs (benötigte Rohstoffe, Menge 1 oder 2) und einen Output (erzeugter Rohstoff (Menge 2 oder 3) oder Endprodukt). Außerdem hat jeder für die vier Rohstoffe jeweils ein „Lager“, das er in seiner Fabrik gewinnbringend platzieren kann, ebenso drei Zwischenlager für produzierte Outputs, die aktuell noch nicht weiterverarbeitet werden können. Maschinen müssen nun so eingebaut werden, dass sie mit den Inputrohstoffen versorgt werden. Kann ein Inputrohstoff nicht von dem benachbarten Feld geliefert werden, so kann man mit Hilfe von Rohrteilen eine Leitung von seinem Lager oder einem Output (sofern dieser die benötigte Menge hergibt) legen. Alles, was man legt,



kann, ebenso drei Zwischenlager für produzierte Outputs, die aktuell noch nicht weiterverarbeitet werden können. Maschinen müssen nun so eingebaut werden, dass sie mit den Inputrohstoffen versorgt werden. Kann ein Inputrohstoff nicht von dem benachbarten Feld geliefert werden, so kann man mit Hilfe von Rohrteilen eine Leitung von seinem Lager oder einem Output (sofern dieser die benötigte Menge hergibt) legen. Alles, was man legt,

kostet Punkte, die gebauten Maschinen bringen Punkte. Man kann Leitungen und auch Maschinen oder Lager später umbauen, aber das kostet natürlich auch. Außerdem gibt es am Ende Bonuspunkte, wenn der Input einer Maschine nicht durch ein Lager, sondern durch den Output einer anderen Maschine bedient wird. So weit, so einfach. Aber jetzt kommt die Hektik: Die Maschinen werden wie folgt auf den Markt geworfen: Jeder hat verdeckt ein Maschinenplättchen vor sich und alle drehen gleichzeitig mit einer Hand um. Mit der anderen Hand patscht man nun auf die Maschine, die man haben will (Ligrettoprinzip). Und die man dann auch einbauen muss (sonst Strafpunkte). Wer Ligretto eher meditiert, kriegt halt, was am Schluss übrig bleibt, hat dann aber wiederum nicht die Pflicht, die Maschine einzubauen. **Wertung: 2-**

Champions League Quiz-DVD (Hasbro): Nein, ich bin kein Fan von DVD-Quizspielen. Aber ich wollte einfach mal mein Champions League-Wissen testen. Es gibt eine Einzelpersonenvariante (Elfmeterschießen, d.h. durch korrekt beantwortete Fragen trifft man bzw. hält den Elfmeter des Computergegners und umgekehrt). Ich hatte mich gerade ein wenig damit beschäftigt und bin gleich über die Hauptschwäche gestolpert – nämlich, dass die korrekte Antwort einem hinterher nicht verraten wird, wenn man falsch gelegen hat. Das ist doof! Jedenfalls kamen dann drei Kids (ca. 10-12 Jahre), die mitspielen wollten, so dass wir auf die Zweiteamvariante gewechselt sind. Hier gibt es kein Elfmeterschießen für die Punkte, sondern ein Spiel mit Abwehr, Mittelfeld und Sturm und je nach Beantwortung bewegt sich der Ball über die Zonen. Bei korrekter Beantwortung einer Sturmfrage kann das gegnerische Team aber immer noch mit der Torwartfrage abwehren. Die Fragen sind teilweise doof („Wo im Bild ist der Ball?“), teilweise aber ganz interessant („Geht der Ball ins Tor oder nicht?“ oder „Wie viele Tore schoss X im Spiel Mailand – Trondheim?“). Erschütternd fand ich, dass meine Kontrahenten Sachen besser wissen als ich bei Ereignissen, die sie nie und nimmer live erlebt haben können. Immerhin habe ich ein 0:0 halten können! Hmm, als Fußballfan kann ich nicht wirklich die 5 vergeben, die es eigentlich aus meiner Sicht verdient, außerdem hat's den anderen Beteiligten wohl Spaß gemacht... **Wertung: 4-**

Trivial Pursuit 1990er (Hasbro): Ja, ich bin ein Fan von nicht-elektronischen Quizspielen. Trivial Pursuit kennt zwar eh jeder und gespielt habe ich es auch nicht. Ich war aber neugierig, wie die Fragen denn aussehen, denn ich finde es blöde, dass die allererste Version bescheuert amilastig ist (vor allem bei Unterhaltung und Sport) und Fragen zur deutschen Geschichte immer nur „Franz-Josef Strauß“ als Antwort haben. Das ist bei der Ausgabe nicht der Fall, allerdings finde ich es wiederum erstaunlich, dass ich bei einer Karte aus „97-99“ alle sechs Fragen beantworten konnte. Mein Mittelkurzgedächtnis funktioniert also noch... Leider ist die Verpackung sehr aufwändig und ich fände es sowieso geschickter, wenn es die Karten hierfür nachzukaufen gäbe (auch wenn die Rubriken anders heißen, die Farben sind nämlich die gleichen. Ich kenne ja durchaus Trivi-Fans, denen ich das glatt schenken würde ☺. **Wertung: keine**

Il Principe (Amigo): Zu Beginn hat man Gebäudekarten auf der Hand. Von diesen wählt jeder zwei aus, die in das Versteigerungsangebot wandern. Geboten wird auf alle gleichfarbigen Gebäude. Hat man eine Auktion gewonnen, darf man eine Stadt bauen mit Hilfe der gerade ersteigerten bzw. auf der Hand gehaltenen Gebäudekarten. Jede Stadt erfordert andere Gebäudekombinationen und bringt unterschiedlich viel Geld. Immer, wenn man eine Stadt baut, darf man Einflusschips in eine an die Stadt angrenzende Gegend legen. Die Gebäude werden farblich sortiert abgelegt. Nachdem alle Gebäude versteigert worden sind, darf jeder entweder einen Stadtbau durchführen oder von einer Gebäudeart beliebig viele von der Hand auf seinen entsprechenden ausgelegten Stapel ablegen. Nun werden die Mehrheiten der ausgelegten Gebäudearten geprüft. Wer am meisten Karten einer Sorte hat, bekommt die „große“ Titelkarte der Farbe (2 Siegpunkte wert) und muss die Hälfte der entsprechenden Gebäudekarten umdrehen, wer am zweitmeisten hat, bekommt die „kleine“ (1 Siegpunkt wert) und muss nichts umdrehen. Die Titelkarten haben Sondereigenschaften, die in dieser Phase sofort greifen. Und nicht nur das: Jeder Spieler hat ja nun Titelkarten mit unterschiedlichen Werten vor sich. Diesen Wert bekommt man immer, wenn jemand anders eine Stadt baut! Es geht nämlich weiter mit wiederholtem Austeilen von Gebäudekarten und dem Verfahren von oben. Das Spiel ist recht komplex, weil verschiedene eigentlich gar nicht so schwierige Mechanismen ineinander verzahnt sind. Das hat die Erklärerin von Amigo so verwirrt, dass sie uns glatt drei Regelfehler beigebracht hat. Einer davon war so gravierend, dass wir die Partie hätten abbrechen müssen.

Trotzdem: Wer ein Fan von derart komplexen Spielen mit einer Spieldauer von ca. 90 Minuten ist, wird nicht enttäuscht, denn Spaß gemacht hat es – ab dem Moment, wo ein anderer Erklärer die erste abgelöst hatte – auf jeden Fall. **Wertung: 2**



Julchen und die Monster (Casasola): Ein Kartenspiel. Es gibt je vier Monster der Werte 0-5, vier „Waffen“ (z.B. Taschenlampe) mit dem Wert 6, vier Gewitter (Wert 7) und ein Julchen (Wert 8). Gewinnen kann man, indem man entweder Julchen am Schluss des Spiels selbst auf der Hand hat oder während des Spiels durch eine Monsterattacke vom Gegner zieht. Alle starten mit x ($x=6?$) Karten. Diese werden nun so sortiert, dass von links nach rechts gesehen der Wert erst monoton steigt und dann monoton fällt. Das Maximum darf auch am Rand sein, erlaubt sind also z.B. (6,4,4,2,1,0) oder (0,4,7,6,2,2). Nun kann man am Zug entweder eine Monsterattacke starten, eine Karte vom Stapel ziehen oder aus des Gegners Hand. Zieht man bei letzterem eine 7 oder 8 (= Julchen), darf man seine Karten umsortieren, aber nach obigen Regeln. Ansonsten ist zwischendurch Sortieren verboten! Die Monsterattacke geschieht durch das Abwerfen zweier identischer Monsterkartenwerte und Ziehen aus des Gegners Hand (das kann mit einer Waffe (Wert 6) abgewehrt werden). Zieht man hierbei Julchen, hat man sofort gewonnen. Ansonsten wird der Nachziehstapel immer kleiner und bei den letzten sieben Karten naht das reguläre Ende. Hat man nämlich nur noch y Karten auf der Hand (y steigt mit kleiner werdendem Nachziehstapel) und Julchen auf der Hand, hat man gewonnen. Einfach und spaßig, denn die Gegner unterliegen ja auch dem Sortierzwang und man kann ja rechnen, wenn man jemandem eine 7 aus der Hand zieht... **Wertung: 2**