

**Army of Frogs (Gen Four Two):** Nach „Hive“ ein weiteres abstraktes Spiel mit sechseckigen Spielsteinen, die Tiere darstellen sollen. 2-4 Spieler ziehen zunächst einen eigenen Spielstein (Ziehen = Überspringen einer Linie von Spielsteinen, das darf in einem Zug auch mehrmals hintereinander durchgeführt werden), bevor einer von zwei Spielsteinen aus dem eigenen „Vorrat“ eingesetzt wird (der Vorrat, der im Bild nicht zu sehen ist, wird durch Nachziehen sogleich ergänzt). Ziel ist es, sieben (oder alle, wenn mehr vorhanden sind) eigenen Spielsteine zusammenhängend hinzubekommen. Da das Spiel mit einer leeren Fläche beginnt, sind die ersten Züge (nur Einsetzen) schnell gemacht. Aber wer am Anfang denkt, es plätschere nur dahin, bis von einer Farbe endlich vier oder fünf Steine im Spiel sind, wird dann feststellen, dass er zu Beginn doch vorausschauender hätte spielen sollen. Ich glaube, dass „Army of Frogs“ wegen der vielfältigen Zugmöglichkeiten mit vier Spielern schon am interessantesten ist, obwohl am ehesten derjenige gewinnt, dessen Vorgänger zu Fehlern neigt. Wenn man damit kein Problem hat: Prima! **Wertung: 2-**



eigenen Spielsteine zusammenhängend hinzubekommen. Da das Spiel mit einer leeren Fläche beginnt, sind die ersten Züge (nur Einsetzen) schnell gemacht. Aber wer am Anfang denkt, es plätschere nur dahin, bis von einer Farbe endlich vier oder fünf Steine im Spiel sind, wird dann feststellen, dass er zu Beginn doch vorausschauender hätte spielen sollen. Ich glaube, dass „Army of Frogs“ wegen der vielfältigen Zugmöglichkeiten mit vier Spielern schon am interessantesten ist, obwohl am ehesten derjenige gewinnt, dessen Vorgänger zu Fehlern neigt. Wenn man damit kein Problem hat: Prima! **Wertung: 2-**

**Amyitis (Ystari):** Vom Thema her bauen die Spieler Gärten auf Landschaftsfeldern, die vorher bewässert werden müssen. Man muss auf dem Nebenplan (im Bild rechts) reisen (wofür man wiederum Kamele braucht), Handel mit Rohstoffen treiben, Paläste besetzen, Gebäude bauen... Geld spielt auch eine Rolle und das Spiel endet, wenn das fünftletzte von 16 Baufeldern (im Bild in der Mitte) belegt wurde. Aber wie geht man am besten vor? Die Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten ergibt eine Vielzahl von möglichen Strategien. Ich muss anerkennen, dass die Mechanismen trotz der hohen Komplexität gut ineinander greifen und dass keine Strategie deutliche Vorteile hat (wie auch die ewige Frage, ob das dritte Bohnenfeld bei Bohnanza sinnvoll ist). Aber die hohe Komplexität bedeutet auch, dass eine vernünftige Regelerklärung über eine halbe Stunde dauert... Während der Messe konnte man an vielen Ständen Umfrageergebnisse sehen und „Amyitis“ war immer vorne mit dabei. Es mag ja sein, dass Freaks diese Häufung von Mechanismen mögen. Ich bin ja z.B. auch ein Fan von präventiöser Musik wie „Yes“, aber Spiele, die so überfrachtet sind, mag ich nicht. Richard Wagner hat sich ja auch auf das Komponieren von Opern spezialisiert, statt Spiele zu entwerfen. **Wertung: 4**



fen und dass keine Strategie deutliche Vorteile hat (wie auch die ewige Frage, ob das dritte Bohnenfeld bei Bohnanza sinnvoll ist). Aber die hohe Komplexität bedeutet auch, dass eine vernünftige Regelerklärung über eine halbe Stunde dauert... Während der Messe konnte man an vielen Ständen Umfrageergebnisse sehen und „Amyitis“ war immer vorne mit dabei. Es mag ja sein, dass Freaks diese Häufung von Mechanismen mögen. Ich bin ja z.B. auch ein Fan von präventiöser Musik wie „Yes“, aber Spiele, die so überfrachtet sind, mag ich nicht. Richard Wagner hat sich ja auch auf das Komponieren von Opern spezialisiert, statt Spiele zu entwerfen. **Wertung: 4**

**Würfel-Bingo (Ravensburger):** Das Spiel ist gleichzeitig simpel und dabei so genial, dass ich mich frage, warum ich es nicht erfunden habe. Man nimmt das Legeprinzip von „Take it easy“, allerdings mit 5\*5 quadratischen Feldern. Und man legt nicht Plättchen, sondern schreibt Zahlen. Diese Zahlen werden mit zwei sechsseitigen Würfeln ausgewürfelt. Am Schluss gibt es Punkte in den Reihen (Zeilen, Spalten bzw. die beiden Diagonalen) für Kombinationen, die vom Pokern bekannt sind (Zwilling, Drilling, Vierling, Fünfling, Zwei Paare, Full House, Straße). Die beiden Diagonalen zählen doppelt. Nach wenigen Würfeln fragt man sich, ob man lieber Straßen oder gleiche Zahlen versucht, in die Reihen zu bekommen. Natürlich ist wenig Material in der Spieleschachtel, aber wer „Take it easy“ mag, holt „Würfel-Bingo“ garantiert häufiger aus dem Regal! **Wertung: 1**

**Linq (Be witched):** Ein assoziatives Bluffspiel. Die Mitspieler bekommen Begriffskarten, wobei ein oder zwei von ihnen nur ein Fragezeichen bekommen, bei den übrigen gehören je zwei Begriffskarten zusammen. Alle müssen nacheinander erstmal einen Begriff nennen, den sie mit ihrem eigenen Begriff assoziieren. Nach einer Runde schreiben alle ein Pärchen auf, von dem sie glauben, dass sie zusammen gehören. Dann folgt eine zweite Runde mit Begriffsnennungen und am Ende schreiben alle zwei Pärchen auf (wir waren zu fünft, es kann sein, dass die Anzahl sich mit der Spieleranzahl verändert). Wichtig (im Sinne von punkteträchtig) für die Pärchen ist, dass sie sich beide gegenseitig erkennen. Wenn sie von den anderen möglichst nicht erkannt werden, um so besser. Aber was machen die mit den Fragezeichen? Die versuchen, durch geschicktes Ausdenken von Begriffen, für ein Pärchenteil gehalten zu werden, denn das bringt ihnen Punkte. Leider ist man gekniffen, wenn man als allererster Begriffsnenner ein Fragezeichen hat, denn dann fehlen einem die Anhaltspunkte. Gekniffen ist man auch, wenn der Mitspieler (anderer Pärchenpart) nicht weiß, was ein Begriff überhaupt heißt (und dann bei der Vorgabe „Delhi“ als Assoziationen „Strand“ und „Sonne“ nennt). Letzteres Risiko läßt sich natürlich durch präzise Selektion der Spielkameraden minimieren, ersteres leider nicht. Hat mich nicht wirklich überzeugt... **Wertung: 4+**

**König von Siam (Histogames):** Ich mag Spiele mit Landkarten. „König von Siam“ ist ein Landkartenspiel. Um die Vorherrschaft in acht Regionen kämpfen drei Farben und die neutralen „Brits“, die immer dann „Tiebreaker“ sind, wenn es keine eindeutige Mehrheit in einer Region gibt. Die Spieler spielen aber nicht die drei Farben, sondern alle haben Zugriff auf alle Pöppel. Aktionen werden durch je acht Karten gesteuert (alle haben die gleichen) und die Karte ist anschließend auch „verbraucht“. Nach der Aktion darf man dann noch einen Pöppel aus der Landkarte in den eigenen Vorrat tun – am Ende gewinnt derjenige, der in der Farbe, die in Siam „gewinnt“, die meisten Pöppel hat. Trickreich, denn je



mehr rote Pöppel ich mir schnappe, desto geringer wird der rote Einfluß und somit die Gewinnchancen von rot. Außerdem gefällt mir sehr gut, dass die Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt sind. Der Aktionsradius wird im Laufe des Spiels auch noch kleiner (Gebiete, die schon gewertet wurden, sind danach tabu), d.h. manche Karten kann man später im Spiel womöglich gar nicht mehr nutzen. Alle Karten am Anfang schon zu verbraten, ist aber auch nicht sinnvoll (man ist nicht gezwungen, pro Wertungsphase genau eine Aktionskarte zu spielen). Die allerletzte Aktionskarte, die im Spiel ist, darf übrigens nur gespielt werden, wenn der Spieler dadurch gewinnt. Übersichtliches Regelwerk und viel Spielspaß. Zu viert spielt man in zwei Teams, daher empfehle ich nur die Partie zu dritt (oder gleich zu zweit). **Wertung: 1-**

**Palastgeflüster (Adlung):** Ein Kartenspiel mit sieben Charakteren in sechs Farben. Jeder Spieler verkörpert eine Farbe und hat sechs Handkarten (gemischt aus allen Karten, also nicht nur der eigenen Farbe). Der Startspieler legt eine Karte vor sich ab und befolgt die Sondereigenschaften des Charakters (z.B. Handkarten tauschen). Anschließend ist der Spieler dran, dessen Farbe die gerade ausgespielte Karte hat. Ziel ist es, sechs unterschiedliche Charaktere vor sich auszulegen (man bekommt einen Siegpunkt), darf aber nie einen Charakter doppelt vor sich haben (alle anderen bekommen einen Siegpunkt). „Palastgeflüster“ hat mehrere Haken: Es werden vorrangig Siegpunkte dadurch verteilt, dass sich ein Spieler einen Charakter doppelt auslegen muss. Durch die Regel, dass die Farbe der ausgespielten Karte den nächsten Spieler bestimmt, kann man länger aus dem Spiel sein (und bekommt womöglich dreimal hintereinander einen Siegpunkt, ohne etwas getan zu haben). Nicht ganz überzeugend... **Wertung: 4+**

**Chicago Poker (Phalanx):** Wir sind alle böse. Und Gangster haben ja nichts anderes zu tun, als sich irgendwelche Geschäfte unter den Nagel zu reißen. Dies gelingt, indem man die beste Pokerkombination in einem der (vier) offen liegenden Geschäfte (aus drei unterschiedlichen Gewerben) hat. Das Spiel gewinnt der Gangster, der sich entweder drei Geschäfte des gleichen Gewerbes, die vier unterschiedlichen Gewerbe-geschäfte oder fünf beliebige Geschäfte unter den Nagel gerissen hat. Die unterschiedlichen Gewerbe geben auch vor, ob und welche der ausgespielten Karten verdeckt bleiben, d.h. wo man ggf. bluffen kann. Leider gibt es ein Gewerbe mit fünf offenen Karten (also gänzlich ohne Bluff), das sollte in ein Gewerbe mit fünf verdeckten Karten uminterpretiert werden, so meine bescheidene Meinung. Neben normalen Karten (Zahlen 1-15 in fünf Farben), die man für Pokerkombinationen ja braucht, gibt es auch noch Aktionskarten (zum Erspähen verdeckter Karten der Gangsterkontrahenten etc.). Gut gefallen hat mir der Zwiespalt, ob man in ein bestimmtes Geschäft mit einsteigt oder lieber seine Handkarten noch etwas verbessert, um dann im nächsten Geschäft mit besseren Kombinationen zuzuschlagen. Allerdings habe ich den Eindruck, dass es dem Spiel besser täte, wenn es etwas weniger Aktionskarten gäbe und das Gewerbe ohne Bluff finde ich persönlich öde. Man muss zwar nicht pokern können, um an „Chicago Poker“ Spaß zu haben, aber ein wenig Spaß am Bluff sollte man schon haben. Die Ernsthaftigkeit von Poker (insbesondere im Zusammenhang mit dem aktuellen Hype um Texas Hold'em) finde ich eher abschreckend, aber davon merkt man glücklicherweise hier nichts. **Wertung: 2**



**The Circle (Creative Cell):** In diesem Geheimdienstspiel kann man Geheimnisse verteilen (Punkte auf einer Zählleiste auf verschiedene Farben aufteilen). Außerdem kann man Spione aktivieren (diese werden an das Zeitrad gelegt) und später (wenn sie auf dem Zeitrad bei 0 angekommen sind) rekrutieren. Diese Spione gehen an den Spieler, der in der entsprechenden Farbe bei den Geheimnissen führend ist. Siegpunkte bekommt man durch Verhaftungen oder Infiltrationen. Neben dem für mich nicht so ansprechenden Thema wirkt leider auch den Spielspaß trübend, dass die Spione zwar verschiedenste Sondereigenschaften haben, diese aber durch Symbole gekennzeichnet sind, deren Bedeutung man erstmal nachschlagen muss, bevor man diese Aktionen durchführen kann. Ich weiß, wenn man „The Circle“ irgendwann viermal gespielt hat, weiß man das auswendig. Aber soweit wird es bei mir nicht kommen, hehehe... **Wertung: 4**

**6richtige (Motiva):** Es gibt Stände, an denen man angequatscht wird, wenn man drei Sekunden lang versucht, sich zu orientieren (Marten ist es wohl ähnlich ergangen). Jedenfalls wurde ich zu einem Würfelspiel eingeladen. Es gibt Würfel in sechs Farben. Ein Startspieler beginnt mit einem Wurf (der Würfel kommt dann in die Mitte) und der nächste muss dann versuchen, die Zahl zu übertreffen. Gelingt dies, hat er den Würfel gefangen. Gelingt dies nicht, kommt der eigene Würfel auch in die Mitte. Überbietet man nicht alle der Würfel in der Mitte (aber mindestens einen), so fängt man nur die überbotenen Würfel. Ziel ist es, in jeder Farbe einen Würfel zu haben, dann ist das Spiel zu Ende und es gewinnt, wer am meisten Würfel hat (der Beender mit den sechs Farben bekommt noch Bonuspunkte). Welchen seiner Würfel man zum Würfeln benutzt, kann man selbst aussuchen, um ggf. den anderen keine Würfel in die Hände zu spielen, die denen von der Farbe her noch fehlen. Netter Zeitvertreib, aber für Kinder sicher attraktiver als für mich. **Wertung: 4-**



**Trax (Mind Games):** Wer erinnert sich noch an „Tantrix“, das ich 1993 oder 1994 beschrieben hatte? Das Spielmaterial von „Tantrix“ besteht aus sechseckigen Steinen, auf denen je zwei der sechs Kanten mit einer Linie verbunden sind (es gibt vier Farben, sodass auf jeden Stein genau eine Farbe fehlt). Bei „Trax“ sind die Steine quadratisch, es gibt nur zwei Farben und alle Steine sind identisch, weil sie beidseitig sind (die Kanten können ja nur entweder geradlinig oder per Kurve verbunden sein). Ziel ist es, in der eigenen Farbe einen Kreis oder eine Linie einer bestimmten Länge hinzubekommen. Ob mir die Steine zu unbunt sind, das Glücksmoment des Nachziehens fehlt oder ob bei „Trax“ zu viele Fallstricke gerade für Anfänger enthalten sind: „Tantrix“ mag ich viel lieber. **Wertung: 4+**

**Bezzewizzer (Mattel):** Ich bin ja ein Fan von Quizspielen. Bei „Bezzewizzer“ gibt es Fragen in insgesamt 20 Kategorien (z.B. „Literatur“, „Essen und Trinken“ oder „Medien“). Die Spieler ziehen zunächst aus einem Beutel vier Kategoriensteine, die sie selbst vor sich auf einer Leiste von 1 – 4 einordnen. Zunächst werden die Fragen der Einordnung 1 abgehandelt, d.h. reihum wird für die Spieler eine Frage der betreffenden Kategorie verlesen und bei korrekter Antwort kommt man 1 Feld vorwärts in Richtung Ziel (die Kategoriensteine werden nach Abarbeitung der Fragen umgedreht). In der zweiten Runde kommen die Fragen der Einordnung 2 (und man kommt ggf. 2 Felder vorwärts). Die Runden 3 – 4 könnt ihr euch denken. Interessant wird der Spielverlauf dadurch, dass man zwei Möglichkeiten hat, zwischendurch einzugreifen: 1) Man kann, wenn man dran ist, seinen „Swapstein“ spielen, d.h. man kann zwei beliebige noch offene Kategoriensteine vertauschen und sich dadurch Kategorien sichern, in denen man sich heimischer fühlt oder einfach nur zwei Gegner ärgern. 2) Man kann einen von zwei Bezzewizzer-Steinen einsetzen. Weiß der Gefragte nämlich eine Antwort nicht, kann der Bezzewizzer, wenn er es denn korrekt weiß, selbst vorrücken – dabei um so mehr, wenn er den Stein vor dem Vorlesen der Frage (also nur bei Kenntnis der Kategorie) bereits einsetzt. Ist die Antwort des Bezzewizzers aber auch falsch, muss er ein Feld zurück (was jemand an meinem Spieltisch „Schwieger-Vater-Regel“ nannte). Ist übrigens die Antwort des ursprünglich Befragten korrekt, ist die Antwort des Bezzewizzers total egal – keine Belohnung und keine Strafe. Diese Zusatzregeln machen „Bezzewizzer“ zu einem echt peppigen Vergnügen und wer Quizspiele mag, kann m.E. durchaus zugreifen. Das Niveau der Fragen ist recht ordentlich (Empfehlung: ab 16 Jahren), natürlich gibt es immer Fragen, die einem selbst leicht erscheinen. Das kleine Manko ist der Preis, aber im Vergleich zu anderen Quizspielen ist „Bezzewizzer“ nicht übersteuert. Ich hoffe, dass dieses Spiel so erfolgreich wird, dass es in Zukunft weitere Fragekarten gibt. **Wertung: 1-**



**About time (Circa Circa):** Ich bin ja ein Fan von Quizspielen. Hier muss man – ähnlich wie bei Times oder Anno Domini – ungefähr wissen, wann bestimmte Ereignisse stattgefunden haben. Man muss es aber letztlich nicht genau wissen, nur genauer als die Mitspieler. Wer nämlich mit seinem Tipp am dichtesten dran ist, bekommt einen Chip. Manchmal bekommt man auch mehr als einen oder man kann zusätzliche Tipps bekommen, was durch Felder auf einem Spielplan bestimmt wird oder mit Hilfe von Aktionskarten erkaufte werden kann. Nettes Spielprinzip, aber nicht mehr. Größter Haken der ausprobierten Ausgabe ist letztlich die Britlastigkeit. Was bei der ersten Ausgabe von Trivial Pursuit, in der nach drittklassigen amerikanischen Schauspielern gefragt wurde, noch belächelt werden konnte, ist bei der Frage, wann in Middleworthsouthhampshire die dritte Statue von links durch einen Blitzschlag beschädigt wurde, nicht mehr witzig. Ich warte lieber auf eine deutsche (nicht bloß übersetzte) Ausgabe. **Wertung: 4**



**Verrückt (Spielspaß):** Das Spielprinzip ist einfach. Man darf Buchstaben auf einer Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal) verschieben und anschließend ein Wort bilden, welches mindestens alle verschobenen Buchstaben enthält. Das Wort wird dann entfernt und die Buchstaben als Punktechips vor sich abgelegt. Buchstaben, die man zur Wortbildung nicht verschoben hatte, zählen doppelt. Ich mag ja Wortspiele gerne, z.B. „Scrabble“ oder „Topwords“ (oder auch „Typo“ von Cwali). Aber während man bei „Scrabble“ und „Topwords“ am

Anfang wenige Möglichkeiten hat und es gegen Ende komplexer wird, ist es bei „Verrückt“ umgekehrt. Das finde ich persönlich nicht so toll, da man gleich zu Beginn gegen die Uhr den Überblick bekommen muss. Die Uhr kann man natürlich auch weglassen – das würde ich aber nur im Zweierspiel empfehlen; bei mehr Personen dauert es sonst zu lange, zumal es nichts bringt, sich während der Denkphasen der anderen schon etwas zu überlegen. Außerdem liegen die Buchstaben zu Beginn ja zufällig auf dem Plan, d.h. es kann durch Onkel Zufall dazu kommen, dass die Spieler nacheinander keine tollen Wörter finden. Andererseits kann man auch bei „Verrückt“ versuchen, dem nachfolgenden Spieler keine gute Vorlage zu hinterlassen, aber das ist hier schon deutlich komplexer als bei „Scrabble“. Mit Uhr wird **das** wohl zu schwer... Insgesamt eine gute Idee für ein Wortspiel, aber aus den angeführten Gründen nicht hundertprozentig mein Geschmack. **Wertung: 3-**

**Anno 1701 – Das Brettspiel (Kosmos):** „Anno 1701“ ist stark an die „Siedler von Catan“ angelehnt. Vor jedem Spieler liegt eine eigene Landschaft (Spielplan mit sechseckigen Plättchen), auf denen Rohstoffe (und die bekannte Würfelzahl) abgebildet sind, sowie Gebäude (wie im Siedler-Kartenspiel), aber auch freie Bauplätze. Es gibt sechs Rohstoffarten, zwei davon sind Luxuswaren (Tabak und Rum/Zuckerrohr), die es nicht auf dem eigenen Spielplan gibt, d.h. man muss sie sich durch Glück bei der Seefahrt erwirtschaften. Die Seefahrt geschieht auf einem für alle zugänglichen Brett in der Mitte. Außerdem gibt es drei Rubriken (Kanonen, Handel, zufriedene Bürger), in denen die Spieler Punkte machen können, wobei der jeweils beste dafür auch einen Siegpunkt erhält (nach der Ritterregel). Einen Siegpunkt bekommt man auch für die siebte Kolonie auf dem Seefahrerbrett oder man kann auch



welche gegen Geld kaufen. In der eigenen Landschaft kann man sich ungestört von den anderen austoben, auf dem gemeinsamen Seefahrerbrett ist das natürlich anders. Rohstoffe erwürfeln und handeln sind bekannte Komponenten. Handel in eigenen Gebäuden mit besonderen Eigenschaften ebenfalls (aus dem Siedler-Kartenspiel). Auch das Neubauen von Gebäuden ist aus dem Kartenspiel bekannt, das Ausschücheln aus dem Nachziehstapel auch. Was mir nicht so gut gefällt, ist die nicht ganz ausgegorene Regel bei dem Ereigniskarte „Pirat“: Das Verbannen zum nächstgelegenen Hafen kann ein Vorteil sein, ist das so gewollt oder muss man näher an den Ausgangspunkt?

Anhand der Beschreibung merkt ihr schon: Wer die Siedler-Kette kennt, wird hier nichts großartig Neues finden. Eine Vermischung von Mechanismen aus dem Brett- und dem Kartenspiel ergeben ein hübsches, komplexes Spiel, das auch gut funktioniert. Trotzdem werde ich das Gefühl nicht los, nur ein Siedler-Szenario gespielt zu haben... **Wertung: 3+**



**Esagek / Invasion (Esagek):** Hier war ich zunächst verwirrt: Der Verlag heißt „Esagek“, das Spiel eigentlich auch. Aber in dem einen Spiel stecken in Wirklichkeit vier... Ich habe die Spielregel „Invasion“ zu zweit ausprobiert. Ziel ist es, aus der Ausgangsposition vier Steine auf das mittlere Sechseck zu bekommen. Zugmöglichkeiten sind: Stein auf ein Nachbarfeld schieben, eins der Sechsecke um ein Feld rotieren, Überspringen eines gegnerischen Steins (der dann aus dem Spiel ist und man verliert automatisch, wenn man nur noch drei Steine hat). Einfache Zugregeln, fatale Wirkung – wenn man nicht ausgeschlafen ist. Obwohl die Partie Spaß gemacht hat, hätte ich jetzt nicht unbedingt Lust zu einer weiteren zu zweit, hingegen würde ich

es gerne mal mit mehr Spielern ausprobieren (2-6 sind möglich, das Spielziel ist natürlich angepasst). Die anderen Spielregeln klangen für mich nicht ganz so spannend. **Wertung: 3**