

Wer ein gutes Gedächtnis hat und genau hinschaut, wird es bemerken – allen anderen sei es hiermit gesagt: Diesmal heißt mein Messebericht nicht „Kurzrezensionen“ sondern „Rundgang“. Der Grund ist, dass ich diesmal keine Noten vergebe und auch auf mehr Spiele eingehe als zuletzt. Dafür habe ich nicht zwangsweise jedes Spiel selbst gespielt. Trotzdem werdet ihr merken, was ich für gut halte und was nicht.

Begonnen hat die Messe mit einer kurzen Visite am Stand von *Lauwers*. Dort gab es drei „Compact Games“ (jeweils für 2 Personen), bei denen ich die Formulierung „ein Spiel ist besser als das andere“ nicht wähle, obwohl auch nicht alle drei gleich schlecht sind. Bei **Parachute** muss man seine beiden Fallschirmspringer eher auf den Boden bringen als der Kontrahent, wobei diese nur zur Seite oder nach unten bewegt werden dürfen, während die Wolken in alle vier Richtungen schweben können. Die Fallschirmspringer können über andere Springer hüpfen, aber nicht über Wolken, d.h. Wolken sind Blockademöglichkeiten. Diagonale Bewegungen sind ebenso verboten wie Ctrl-Z auf den letzten Zug des Gegners. Dieses Spiel ist weniger schlecht als **Pon-Pon**, bei dem man seine Frösche auf die andere Seite bringen muss, bevor der Gegner dies tut. Frösche hüpfen über andere Frösche, unabhängig von deren Farbe. Dieses Spiel ist weniger schlecht als **321**, bei dem man seine Rennwagen in umgekehrter Reihenfolge in die Garage auf der anderen Seite fahren muss. Benachbarte Rennautos des Gegners kann man in die Box schicken, was das Spiel verlängert, sodass man weniger Zeit hat, wirklich gute Spiele zu spielen.



Eine Verquickung zweier Elemente, die jedem Puristen die Haare zu Berge stehen lässt, ist **6er-Pack**. Es werden Pfeile (mit Magnetspitze) auf eine Scheibe geworfen, auf der fünf große Ringe (1 – 5) und ein kleiner Ring (6) abgebildet sind. Alle Ringe sind zwecks Ausgleich von unterschiedlichem Können in einen weißen, grauen und schwarzen Bereich unterteilt. Nachdem man seine sechs Pfeile geworfen hat, kann man sein Ergebnis in einen Kniffelblock eintragen. Hmm... Wie wäre es mit Carcassonnekegeln oder Mikadomus? Wer kein Purist ist, kann sich auf <http://www.spiel-punkt.de> umsehen. Ich hingegen bekenne, inzwischen Dartpurist zu sein.

Bevor ich weiter über schlechte Spiele lästere, echauffiere ich mich über etwas ganz anderes: **Tosti** (von *Splln*) ist ein Kartenspiel für 2-4 Personen, welches zumindest am Anfang Spaß macht. Auf transparenten Karten sind Brotscheiben, Schinken, Käse, Tomaten und Zwiebeln abgebildet. Aus diesen Zutaten muss man – Reihenfolge beachten – drei Tostis (holländische Variante vom Sandwich) zusammenbekommen,



wobei man wegen der Transparenz manchmal erkennen kann, was die nächste oder übernächste Karte ist. Passt nämlich eine Karte nicht bei einem selbst, aber beim Gegner, kann man diese verschenken und darf zur Belohnung noch zwei Karten ziehen. Aber Achtung: Es gibt Blankokarten, auf denen nichts ist und die sind im Nachziehstapel auch mit einer guten Brille nicht unbedingt

erkennbar. Ob man nach einer Partie für immer satt ist, vermag ich nicht zu beurteilen. In die Regale eines Sammlers gehört es wegen der transparenten Karten schon, es sei denn er besitzt bereits „Hamburger“ (oder wie hieß das doch gleich?) – die gleiche Spielidee mit vergleichbarem Material hat in den USA nämlich schon einmal den Design Award bekommen. So neu ist Tosti also nicht...



Quizspiele kann man mögen, muss man aber nicht. Manchmal hängt der Reiz vom Thema des Spiels ab, manchmal von der Art der Umsetzung (Anno Domini ist m.E. ein Beispiel für eine gute Umsetzung). Ein Spiel, an dem Ralf, Christian und ich (rein zufällig genau die drei Hochstapelköche) nicht vorbeigehen konnten, war **Marquards Küchenlatein** (von Amigo). 2 – 6 Spieler würfeln und bewegen sich auf Felder, deren Farbe je einem Themengebiet entspricht (z.B. „Vor- und

Nachspeisen“ oder „Getränke“). Bei richtiger Antwort bekommt man die Karte, bei falscher kommt sie in die Speisekammer. Wer einen Pasch würfelt, bekommt bei richtiger Antwort die Speisekammerkarten zusätzlich. Neunundzwanzig Jahre nach „Trivial Pursuit“ ist das schon regelrecht revolutionär! Die zweite (R)evolution ist, dass nicht jede Karte einen Punkt wert ist, sondern aus den verschiedenen Themenkarten Menüs zusammengebaut werden müssen. Aber holla! Die dritte ist, dass es Sonderfelder gibt, bei denen man Karten von anderen mopsen kann. Naja. Schön ist, dass wir in unserer Partie zufällig die Reihenfolge des Hochstapelwettbewerbes vorab ermittelt hatten... Ich habe zwölf Beispielkarten, wer sie haben möchte, schreibe mir dies bitte, ich lege sie dann dem nächsten ZONG bei.

Ein Beispiel für eine gute Umsetzung ist **Gambit 7** (von *Days of Wonder*) für 3 – 7 Personen. Alle Fragen haben Zahlen als Antworten (z.B. „Aus wie vielen Inseln besteht Indonesien?“) und man schreibt zunächst seine Antwort auf. Dann werden alle Antworten nach Größe sortiert und an einen Wertungsplan angelegt. In der zweiten Phase tippt jeder mit seinen zwei Plättchen, welche Antwort er für die richtige hält. „Richtig“ ist in diesem Falle die Antwort, die am nächsten dran ist, ohne zu hoch zu sein. Es kann auch sein, dass alle aufgeschriebenen Antworten zu hoch sind, dies kann man in der zweiten Phase auch tippen. Letztlich kann man ordentlich punkten, obwohl die eigene Antwort grottenfalsch war, was mir gut gefällt. Nichtsdestoweniger wird die „richtige“ Antwort natürlich auch mit Punkten belohnt. Da nach sieben Fragen Schluss ist, ist Gambit 7 ein sehr kurzweiliges Spiel. Mein Eindruck ist, dass die Fragen recht abwechslungsreich sind (es gibt nicht nur Jahreszahlen als Antworten), Quizspielfans können also zugreifen. Ich habe sieben (für die Auswahl der Fragen allerdings nicht repräsentative) Beispielkarten, wer sie haben möchte, schreibe mir dies bitte, ich lege sie dann dem nächsten ZONG bei.

Ein Volltreffer unter den Quizspielen ist **Fauna** (von *Huch*). Wer bei „Ich mag Quizspiele“, „Ich mag Biologie/Fauna“ und „Ich mag Geographie“ mindestens zweimal zustimmend genickt hat, kann blind zugreifen. In diesem Rate-/Schätzspiel müssen die 2 – 6 Spieler zu einer vorgegebenen Tierkarte die geographische Verbreitung, das Gewicht, die Länge und/oder die Schwanzlänge einschätzen. Hierfür ist die Erdkarte in Regionen eingeteilt und eine passende Skala für die Zahlenangaben vorhanden (z.B. 1 – 2 Kilogramm). Reihum legt jeder einen Schätzstein auf ein noch nicht besetztes Feld der Erdkarte oder Skala. Dies geschieht, bis alle gepasst haben und dann bekommt man für die exakten Treffer (mehr) und die benachbarten Regionen/Felder (weniger) Punkte – es können sowohl auf der Erdkarte, als auch auf der Skala mehrere Felder als genau richtig gelten). Schätzsteine, für die es keine Punkte gibt, müssen auf die Strafbank, pro Runde gibt es hiervon nur einen zurück. Friedemann, bitte erfinde as soon as possible den Nachfolger „Flora“!

Es gibt Spiele, die sich auf ein literarisches Werk beziehen. So gibt es beispielsweise zum Thema „Herr der Ringe“ bereits ein vielfältiges Angebot. In diesem Jahr neu erschienen sind Spiele zu „Der Name der Rose“, „Tintenherz“ oder auch „Der Schwarm“. Das Problem bei solchen Spielen ist m.E. stets, dass man als Kenner oder womöglich sogar Fan des Buches mit einer gewissen Erwartungshaltung an das Spiel herangeht, die mindestens genau so oft enttäuscht wird wie bei einer Verfilmung. Obwohl das Spiel vielleicht für sich betrachtet gut funktioniert, ziehen Vergleiche gerne mal den Spielspaß in den Keller. Nun ist **El Peregrino** (für 2 – 8 Leute, von *Innovatum*) nicht wirklich ein solches Literaturspiel – es sei denn, man nimmt „Ich bin dann mal weg“ als Buchvorlage – aber zumindest die Zielgruppe ist eindeutig. Pilgerfreunde, möglichst Kenner des Jakobswegs und gerne auch noch die Kerkelingfreunde sollen das Spiel kaufen und sich dann erfreuen an: Würfeln. Ereigniskarte ziehen. Felder vor- oder zurückgehen. Ab und an Frage beantworten. Natürlich haben die Ereignisse und Fragen etwas mit dem Jakobsweg zu tun, aber inhaltlich dürfte das nur für eingefleischte Fans des Jakobswegs etwas sein, sodass ich El Peregrino eher auf einer Jakobswegsdevotionalienmesse einordnen würde als in Essen. Der Spielwert ist nämlich irgendwo bei „Mensch, ärgere dich nicht“, was nicht heißt, dass der Spielreiz ebenso niedrig ist. Ich bin aber kein Jakobswegfan. Ein Spiel namens „Vestkystruten“ hätte natürlich viel freundlichere Worte abbekommen!

Erweiterungen: Seit ein paar (dreizehn bzw. sieben) Jahren kommt man nicht mehr darum herum, die ganzen Erweiterungen von **Die Siedler von Catan** (*Kosmos*) bzw. **Carcassonne** (*Schmidt*) zu bestaunen. Bei erstgenanntem habe ich längst den Überblick verloren, irgendwo beim Buch mit den Szenarien hat mich die Fangemeinde abgehängt. Erwähnen möchte ich hier aber die **Deutschland-Edition**. Man kann sich natürlich streiten, ob die Welt mehr und mehr Varianten ein und desselben Themas braucht. Aber ein Spiel, in dem deutsche Städte mit ihren Wahrzeichen vorkommen, ohne den Hamburger Michel auszustatten, ist ein Ereignis, für das mir das passende Fremdwort gerade nicht einfällt. Die Begründung, die Wahrzeichen müssten halbwegs gleichmäßig über das Land verteilt werden und dürften nicht zu eng beieinander stehen, kann ich nicht gelten lassen. Da hätte man den Braunschweiger Bären, den Bremer Roland und das Lübecker Holstentor weglassen können. Noch besser wäre gewesen, die Erbauer der Wahrzeichen hätten vorab daran gedacht, ihre Bauwerke besser zu verteilen! Bei Carcassonne habe ich noch den Überblick, zumal der Verlag die Erweiterungen löblicherweise nummeriert. Nach dem doofen Turm (vierte Erweiterung) gab es mit „Abtei und Bürgermeister“ eine gute fünfte, bevor dann zahlreiche kleine (auf vergangenen Messen kostenlos erhältliche) Minierweiterungen zusammengefasst wurden. Der Brüller schlechthin ist aber die neue, siebte Erweiterung. Die Variante heißt „**Das Katapult**“, wird von mir aber nur noch „Grillzangenerweiterung“ genannt. Stellt euch vor, ihr legt eine Grillzange auf den Tisch und schnipst damit Pöppel auf das Feld. Hmm (zur Verquickung von Geschicklichkeit mit altbekannten Spielen habe ich weiter vorne schon etwas geschrieben). Das zieht nicht wirklich die Wurst vom Grill, es sei denn, man benutzt das Katapult anders. Es dürfte nämlich vor allem bei Grillabenden Verwendung finden, wenn die für das Grillen notwendigen Tools fehlen. Nicht beurteilen kann ich **Carcassonne Mayflower**, welches ein eigenständiges Carcassonne-Seefahrer-Spiel ist. Irgendwie bin ich erweiterungsmüde geworden...



Bereits im letzten Jahrtausend gab es **Tschach** (damals bei *Ludodeliere*), in diesem Jahr wurde es von *Heidelberger* neu aufgelegt. Die Kartenerweiterung von Schach dürfte jedem Schachpuristen das Wasser in die Augen treiben (das Verquickungsthema hatte ich ja schon...), aber wer es nicht ganz so ernst nimmt, der hat bestimmt Spaß an der Sache. Die Illustrationen sind geblieben – gut! Die Regellücken, die ich bereits in ZONG 87 erwähnte, leider auch – doof! Dennoch eine sehr witzige Sache, wenn man sich vorab auf die Kartentextinterpretation einigt.

Während der koreanische Pavillon eher eine Enttäuschung war (die an die Expo erinnernde Bezeichnung „Pavillon“ suggeriert etwas anderes als vier Tapeziertische), bietet *Japon Brand* erneut etwas Tolles. Nachdem im letzten Jahr Phantom Rummy eines meiner Lieblingsspiele war, ist **Robo-Tory** dieses Jahr eines der besseren Zweipersonenspiele. Auf einem Spielfeld, das aus Hexfeldern besteht und welches in zwei Bereiche unterteilt ist, versuchen beide Spieler, jeweils zwei der drei Roboter (oder gleich alle drei) auf die eigene Seite zu ziehen. Hierzu setzt man (rote oder blaue) Energiesteine im Plan ein, bewegt einen Roboter über Energiesteine (den roten Roboter nur über rote Steine, den blauen analog hierzu nur über blaue, der neutrale kann über beide Farben bewegt werden) oder ergänzt sein Energiesteinreservoir wieder auf vier. Das Spiel ist zuende, wenn einer der Energiesteinvorräte (rot oder blau) leer ist. Hübsch und funktioniert gut. Ich bin nur zu blöd dafür ☹.



Ein anderes gut funktionierendes Zweipersonenspiel ist **Witchcraft** von *Portal*. Auf einem 6*4-Spielplan legen beide Kontrahenten in der ersten Phase abwechselnd ihre acht (runden) Kämpferplättchen ab. Diese Kämpfer haben verschiedene Richtungen, in die sie schießen bzw. aus der sie wegen eines Schildes nicht getroffen werden können. Diagonal ist als Richtung hierbei erlaubt. In der zweiten Phase müssen nun beide abwechselnd Aktionen durchführen, bis einer keine Aktion mehr machen kann. Aktion heißt hierbei Schießen und der Kämpfer wird anschließend mit einem Erschöpfungsstein markiert. Durch das Schießen kann man gegnerische Kämpfer erobern (umdrehen und auf einen eigenen Kämpfer legen) oder einen der vier (viereckigen) Altäre aktivieren, wodurch eine Sonderaktion ausgelöst wird (Erschöpfungsstein entfernen / Schild hinzufügen / Spielplan um 1*2 Felder erweitern / einen Kämpfer ein Feld weiterziehen und beliebig rotieren). Das Spiel macht vom Prinzip her richtig Spaß, weil man gut aufpassen muss, welchen Kämpfer man wann einsetzt und ggf. erschöpft. Es ist auch recht schnell zuende, weil die Zugmöglichkeiten recht bald dezimiert sind. Lediglich das kämpferisch/kriegerische Thema behagt mir nicht so sehr und hübsch ist das Spiel auch nicht, wobei das natürlich Geschmackssache ist. Die Mechanismen sind aber wirklich gut!

Ein prima Spiel ist **Mow** (*Hurrican*, für 2 – 5 Bauern). Es erinnert ein wenig an 6nimmt!, allerdings spielt man hier nacheinander und nicht gleichzeitig seine Karten aus. Die Karten sind Kuhkarten von 0 bis 16 mit jeweils 0 – 5 Hornochsen, äh Fliegen als Minuspunkten und ausspielen darf man nur Kühe, die niedriger als die niedrigste oder höher als die höchste Kuh der ausliegenden Herde sind. Natürlich wird dann auch nur am Rand der Herde angelegt. Kann oder will man nicht mehr anlegen, greift man sich die Herde (Minuspunkte) und spielt neu aus. Verhindern kann man das u.U. mit den dunkelgrünen Kühen (die aber auch je fünf Minusfliegen haben), nämlich: die 0; die 16; die Drängelkuh – die sich in eine Lücke quetschen kann, in der nur eine Karte fehlt; die Kletterkuh (7 oder 9, darf auf eine ausliegende 7 oder 9 klettern). Behält man diese Karten zu lange, wird's bitter: Die Handkarten werden nämlich zu den Minuspunkten hinzugerechnet und das Spiel ist beendet, wenn nach dem Ende des Nachziehstapels die ausliegende Herde abgeräumt wird. Gefällt mir gut und ist insbesondere im Zweipersonenspiel besser als 6nimmt! Dafür verträgt letzteres auch größere Runden...

Eher ein Witz ist **Street Paintball** von *Vendetta*. Wer Paintball als „Kriegsspiel“ kennt, weiß, was hier passiert: Man muss sich mit kleinen (weichen) Igelbällen bewerfen. Wer wann wen, wird durch aufzudeckende Karten bestimmt. Erwähnenswert ist, dass am Stand Kaffee in kleinen Plastikbechern verteilt wurde. Dann sollte man dem Spiel aber auch ein Fleckensalz beilegen. Ist nicht meine Tasse Kaffee...

Kurz erwähnen möchte ich hier noch, dass es einen neuen Duden gibt, nämlich den **Scrabble-Duden**. Meine Erfahrungen hiermit werde ich zu gegebener Zeit in meiner Scrabble-Auswertung kundtun. Die Jubiläumsausgabe (60 Jahre) von **Scrabble** macht auch was her, aber neu kaufen würde ich die nur bei Verlust des alten Spiels...

Neu und gut – **Dominion** (*Schmidt*, für 2 – 4 Spieler). Ein Spiel, das nur aus Karten besteht, die man potenziell alle als Handkarten haben kann. Es gibt Siegpunkt Karten (mit 1, 3 bzw. 6 Siegpunkten), Geldkarten (mit 1, 2 bzw. 3 Gold) sowie 24 verschiedene Orts-/Aktionskarten mit Sondereigenschaften. Von diesen 24 sind aber nur 10 im Spiel (sodass prinzipiell sehr verschiedene Spiele möglich sind). Beginnen tut jeder mit fünf Karten á 1 Gold und drei Karten á 1 Siegpunkt. Man mischt seinen Stapel und nimmt fünf Karten auf die Hand. Mit diesen Karten kann man eine Aktion spielen (die man am Anfang natürlich noch nicht hat) oder einen Kauf (einer beliebigen Karte) tätigen. Mit Siegpunkt Karten kann man nichts tun, die schränken die Zugmöglichkeiten ein – man sollte sie also nicht zu früh kaufen. Die Aktionskarten erlauben einem, Handkarten nachzuziehen, weitere Aktionen zu spielen, weitere Käufe zu tätigen, billiger einzukaufen etc. Alle gekauften und benutzten Karten kommen auf den eigenen Ablagestapel, werden also irgendwann wieder eigene Handkarten. Ende ist, wenn der 6-Siegpunkte-Stapel oder drei beliebige Stapel leer sind. Das Spiel ist eigentlich simpel und doch genial. Natürlich weiß ich noch nicht, wie gut beliebige Kombinationen der 24 Orts-/Aktionskarten ineinandergreifen, aber in der Spielregel sind mehrere Vorschläge für passende Themensets. Mir gefällt gut, dass jeder im Laufe des Spiels sein eigenes „Deck“ zusammenstellt und dass man seinen Zug bereits planen kann, wenn andere noch dran sind. Das macht Dominion sehr kurzweilig. Dass es auch weniger gute Spiele bei *Schmidt* gibt, beweist **Los Banditos**. Zwei Gegner würfeln mit 2W6 um Punktkekärtchen, d.h. sie versuchen, möglichst gute Pokerkombinationen zu erreichen. Die Würfel gibt es hierzu in vier verschiedenen Farben. Das Spiel ist simpel und eigentlich überhaupt nicht genial. Dürftig. Okay, es heißt ausdrücklich „aus der ‚Easy-Play-Reihe‘“, sodass ich ja gewarnt hätte sein sollen...

Ein reines Kartenspiel, wie das oben loblich erwähnte Dominion, ist **Tatort Themse** (*Pegasus*, für 2 – 5 Leute). Man löst Kriminalfälle, indem man Zeugenkarten zieht, mit diesen Zeugen dann Spurenkarten ergattert, von denen man die Mehrheit braucht, um einen Fall zu lösen. Ende ist, wenn nur noch Spurenkarten eines Falles ausliegen, sodass ein Fall nicht gelöst wird. Kein Bringer, aber immer noch besser als **Powershot Fußball** (*Pegasus*). Zwei Kontrahenten haben jeweils elf Handkarten, d.h. verschiedene Angriffskarten, die man mit verschiedenen Abwehrkarten stoppen kann. Dazu ein paar Mittelfeldsonderkarten. Macht nicht wirklich Spaß, obwohl es um Fußball geht. Das gibt mir zu denken... Einzig gut finde ich, dass es verschiedene Teams gibt, d.h. bei Griechenland sind die Abwehrkarten stärker, bei Deutschland die Torwartkarten etc. In der Summe ist aber jedes Team gleich stark. Trotzdem ist da keine Luft im Ball, wenigstens dauert's nicht 90 Minuten...

Ein Spiel, bei dem man sich selbst über die Regeln vorher einigen sollte, weil nicht alles hundertprozentig festgelegt ist, ist **Letter** (von *Theta*, für 2 – 6 Wortspieler). Auf einem quadratischen Raster werden abwechselnd Buchstabensteine gelegt, die aber nicht alle so groß (oder klein) wie Scrabblesteine sind. Manche sind 3*2 oder 1*3 Felder groß. Nach dem Anlegen nennt der Anleger (innerhalb von 30 Sekunden) möglichst viele Wörter, die sich nach Boggle-Regel bilden lassen. Anschließend haben alle anderen die Möglichkeit, selbst noch Wörter anzusagen. Etwas nervig ist, dass man eigentlich gleichzeitig aufs Brett gucken, Wörter ansagen und diese aufschreiben muss. Natürlich trifft das jeden Spieler gleich, trifft aber nicht jeden Geschmack. Das Spielmaterial ist gut gemeint (SpielSTEINE), aber die wirken leider so farblos. Für den Preis eindeutig ein Mussnicht.

Natürlich ist jedes Jahr ein Kinderspiel dran. **Go! Gorilla** (*Goliath*, für 2 – 4 Kinder) ist ein Bewegungsspiel, bei dem Palmen rotieren. Auf die Palmen werden Gorillas gehängt, die man dann mittels sanfter Hebelwirkung von einer Palme zur nächsten bugsieren kann. Gorillas, die an der Zielpalme ankommen, sind Siegpunkte. Aber wehe, wenn die Palmen ihre Drehrichtung ändern oder eigene Gorillas durch gegnerische Hebel-Schnellkraft rauskatapultiert werden. Schön, wie Erwachsene hektisch auf den Hebeln rumhacken, wie sonst nur bei Autorenncomputerspielen. Aber Kinder und Erwachsene unterscheiden sich ja nur darin, wie viel Geld sie für ihr Spielzeug ausgeben.

Vormerken fürs nächste Jahr: Die SPIEL '09 ist vom 22.-25. Oktober 2009.