

Wie im letzten Jahr gibt es in meinem „Rundgang“ wieder einen Blick über den eigenen Spieltisch hinaus, d.h. nicht alles Folgende basiert auf meiner eigenen Spielerfahrung.

So bin ich zwar weiterhin der Meinung, dass die letztjährige Neuheit **Dominion** (*Schmidt*, für 2 – 4 Spieler) ein wirklich tolles Spiel ist. Es ist zu Recht sowohl „Spiel des Jahres“ geworden, als auch mit dem Deutschen Spielepreis ausgezeichnet worden. Und so war es ja nur eine Frage der Zeit, bis Erweiterungen in irgendeiner Art auf den Markt kommen – bei einem Kartenspiel bieten sich Erweiterungen ja geradezu an. Da ich für mich persönlich das Grundspiel noch gar nicht ausgereizt habe, habe ich **Dominion – die Intrigue** und **Dominion – Seaside** (beide *Hans im Glück*) nicht testgespielt. Das erstgenannte ist allerdings keine Nur-Erweiterung, sondern auch ein eigenständiges Spiel (welches man aber mit dem „Original-Grundspiel“ kombinieren kann), während man **Dominion – Seaside** nur spielen kann, wenn man eines der beiden Grundspiele hat. Für Fortgeschrittene sicher empfehlenswert, aber so weit bin ich noch nicht.

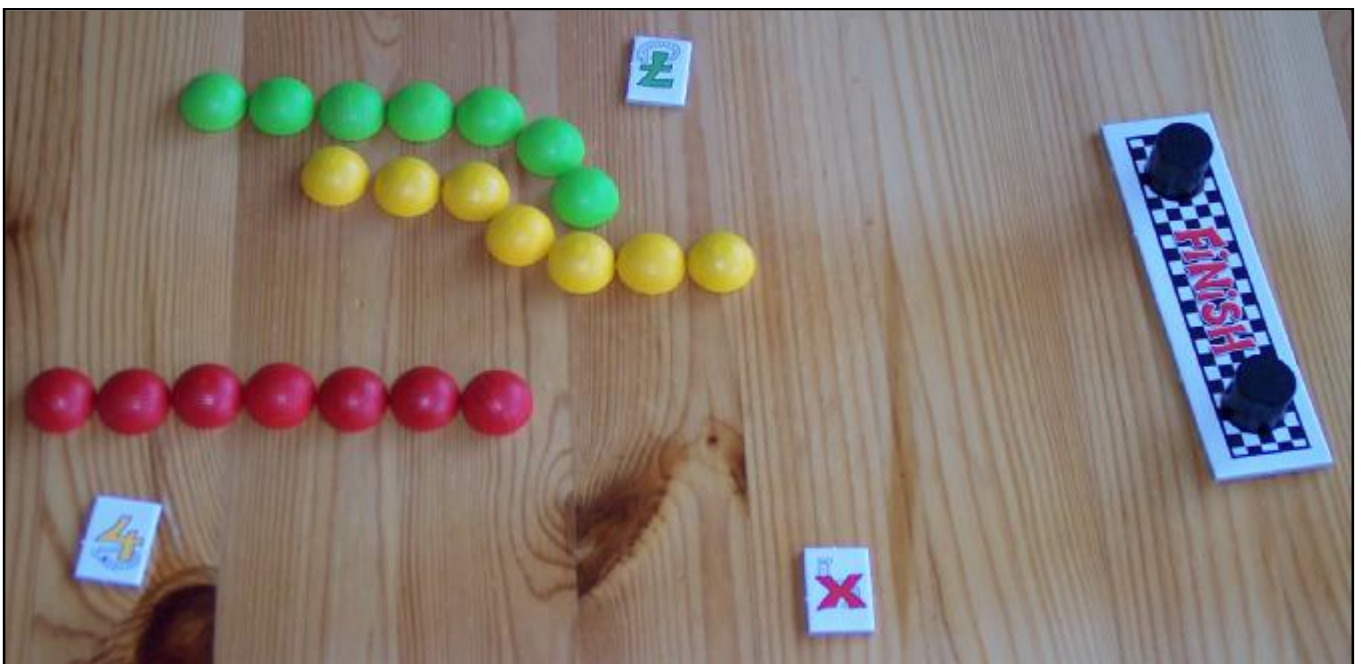
Im Gegensatz zu **Dominion** werden manche Dinge nicht besser, wenn man die Grundidee ausbaut oder variiert. **Legó** ist eine prima Sache, die die Kreativität fördern kann. Wenn man den Spielsteinen noch Spielregeln beifügt, wird die Kreativität zwar nicht im Keim erstickt, aber leider auf den variablen Aufbau eines Spielbrettes reduziert. Auch der legendäre Zauberwürfel **Rubik's Cube** ist ein lokales Maximum, an dem jedes Herumdoktern zwangsläufig scheitern muss. Drei ineinander verschachtelte Kugeln werden nun **Rubik's 360** genannt und als Urururenkel des Zauberwürfels angepriesen. Es machte mir aber gar keinen Spaß, das Ding in der Hand zu halten...



Cowboys und Western sind absolut nicht mein Thema. Mir konnte **Carson City** (*Quined Games*, für 2-5 Spieler) daher nicht wirklich gefallen. Dabei hat das Spiel einiges zu bieten: Charaktere, aus denen man sich pro Runde einen aussucht, um die dazu gehörenden Sondereigenschaften zu nutzen; Aktionen bestimmen durch Platzieren eines Cowboys (wer früher beim Cowboy-Platzieren passt, darf dafür in der nächsten Runde früher einen der Charaktere aussuchen); Duellieren, wenn die gewünschte Aktion schon belegt ist. Und eine Spielplanfläche, auf der nach und nach eine Stadt entsteht, deren Gebäude je nach Typ (Saloon, Hotel, Kirche, ...) auf unterschiedliche Art und Weise Geld bringt. Das Geld kann und sollte man dann sinnvoll einsetzen, um Siegpunkte dafür zu bekommen. Das Spiel funktioniert ganz gut und scheint mir von den Mechanismen her auch gut durchdacht zu sein. Leider sträuben sich mir bei dem Thema die Nackenhaare, sodass ich keine Lust verspüre, **Carson City** noch einmal zu spielen.

Ein Radrennen ist ein schöneres Thema. Da gibt es zwar schon einige Spiele, wie z.B. Um Reifenbreite, aber das soll ja kein Hindernis sein. Das **Giro d'Italia Card Game** (*Ghenos Games*, für 2-6 Dopingsünder) ist allerdings eher hinter dem Hauptfeld angesiedelt. Zwar sind Ausreißen, das Fahren im Hauptfeld und Windschattenfahren halbwegs brauchbar modelliert, aber leider scheint das Spiel etwas unausgeglichener zu sein und kommt so gerade noch vorm Besenwagen ins Ziel. Ein anderes Sportspiel ist **Quick Quiz Fußball** (*Altenburger*, für beliebige Spieleranzahl). Wie der Name schon sagt: Es geht um Fußball. Der Schwierigkeitsgrad der Fragen wird dabei lediglich von der Reizlosigkeit des Spiels getoppt. Immerhin ist das Spiel aber besser als alles, was ich vom dänischen Verlag *Four Esses* (die vier S stehen übrigens für Verständnis, Zusammenarbeit, Zusammensein und Spaß) gesehen habe. Das hatte so ungefähr das Niveau von Barbie girl (der dänischen Band Aqua). Genug gemeckert!

Es geht nämlich auch besser. Allerdings muss man sich dafür schon die Kinderspiele anschauen. Bei **Knusperhexe** (*Haba*, für 2-4 Hänsel und Gretel) wird zunächst das Knusperhaus mit der Spielschachtel als Fundament und einigen speziellen Karten als Wände vorbereitet. Die eigentlichen Spielkarten bilden dann das Dach. Nun muss dieses Dach reihum abgeknuspert werden, ohne dass der Rest einstürzt. Das macht vor allem den Kindern Spaß, die sich sowieso gerade mit dem Märchen beschäftigen oder deren Papas grobmotorische Karussellbremsen sind. Die Eltern spielen dann der Übung halber lieber Mikado mit Grissini. Konstruktiver, aber dennoch mit einem gewissen Spannungsbogen ist **Erster Obstgarten** (*Haba*, für 1-4 Spieler). Schaffen wir es, das Obst in Sicherheit zu bringen (pflücken), bevor der Rabe kommt? Konstruktiv, weil man gemeinsam an dem Ziel arbeitet (Teamfähigkeit kann man nicht früh genug lernen ☺). Ich sollte mal ein Exemplar in die Firma mitnehmen...



Bei **Worm up** (*Abacusspiele*, für 3-5 Würmer) geht es darum, seinen Wurm (eine Kette von sieben Holzplättchen) als Erster ins Ziel zu bringen. Hierfür setzen alle Mitspieler verdeckt eines ihrer Kärtchen (4, 5, 6, 7, X). Werte, die doppelt geboten wurden, werden gleich zurück auf die Hand genommen und können nicht gesetzt werden. Das X kann einen Wert annehmen, der nicht genau einmal geboten wurde. Nun bewegen diejenigen, die werten dürfen, ihren Wurm vorwärts (man darf anderen Würmern auch den Weg abschneiden), beginnend mit der niedrigsten Zahl (da man sich gegenseitig den Weg abschneiden kann, ist es manchmal besser, weniger Schritte zu laufen, diese aber vor einem Konkurrenten setzen zu dürfen). Alle Plättchen, die eine Bewegung ausgelöst haben, dürfen eine Runde nicht benutzt werden. Wird das X gewertet, darf der betreffende Spieler nach seinem Zug das Ziel verdrehen (man muss von der richtigen Seite ins Ziel laufen). Sehr überzeugend! Es macht Spaß, die Mitspieler einzuschätzen, gerade wenn sich durch das Aussetzen von Kärtchen interessante Konstellationen ergeben.



Ich bin ja durchaus ein be-  
kennender Fan von **Ra**,  
welches bisher nur einen  
kleinen Haken hatte: Man  
konnte es nicht zu zweit  
spielen. Gut, man muss das  
nicht von jedem Spiel ver-  
langen, aber in der Neuauflage  
von **Ra** (*Abacusspiele*,  
für 2-5 Ägypter) sind Spiel-  
regeln, die auch für 2 Spie-  
ler funktionieren (sollen).  
Das Spielmaterial soll da-  
bei gleich geblieben sein,  
so dass es ausreicht, sich  
die neuen Spielregeln bei  
<http://www.abacusspiele.de>  
runterzuladen. Es gibt aber  
auch eine andere Möglich-  
keit, **Ra** zu zweit zu spie-  
len: In **Ra – The dice game**  
(*Abacusspiele*, für 2-4 Würf-  
felgötter) werden die Plättchen etc. nicht ersteigert, sondern erwürfelt. Dadurch wird das Spiel zwar anders (etwas mehr Zufall, weniger Biettaktik), aber das typische Ra-Spielgefühl (das bei mir durch die unterschiedlichen Wertungsarten entsteht und dadurch, dass man nicht weiß, wann Schluss ist) stellt sich sofort ein. Übrigens sind die Plättchen durch ein Verschieben von Pöppeln auf einem Spielplan ersetzt worden. Mag ich gerne und mag ich gerne wieder spielen!

Erweiterungen Teil III: Ich weiß nicht, ob es bei **Siedler von Catan** inzwischen die n+1. Erweiterung oder Variante gibt, ich kenne nämlich bloß die n. Erweiterung **Siedler von Catan – das Würfelspiel** (*Kosmos*, für 1-4 Spieler). Mit sechs Rohstoffwürfeln bestimmt man, ob man auf seinem Zettel Straßen, Siedlungen, Städte oder Ritter baut. Da die Baureihenfolge halbwegs vorgegeben ist, verläuft jedes Spiel nach dem gleichen Muster, so dass nur wenig der sonst üblichen Catan-Atmosphäre entsteht. **Siedler von Catan – das Würfelspiel** – für die Seichten unter den Leichten. Auch bei **Carcassonne** ist es wieder so weit: Es gibt **Cardcassonne** (*Hans im Glück*, für 2-5 Spieler), das Carcassonne-Kartenspiel. Für das Wortspiel hätte ich bestimmt Haue bekommen... Letztlich habe ich das Spiel nicht ausprobiert, ein Blick in die Gesichter der Spielenden hat mir nämlich gereicht. Dabei sieht das Material gar nicht so schlimm aus. Aber es ist zu vermuten, dass mir das Spiel noch häufiger über den Weg laufen wird, sodass ich mich mit gutem Gewissen anderen Spielen gewidmet habe, die ich vielleicht nur hier spielen kann.

Kommen wir nun zu den Quizspielen. Hier habe ich zwei alte Bekannte getroffen und erneut gespielt. Zunächst **About time** (*ZEIT-Verlag*). Vor nicht allzulanger Zeit gab es die britische Originalausgabe mit entsprechend britisch-lastigen Fragen. Das Spiel hatte mir vom Prinzip her schon gut gefallen, alleine die Fragen waren blöd. Diese wurden glücklicherweise nicht alle einfach übersetzt, sondern es wurden nur ca. 20% der Originalfragen übernommen. Der Rest der Fragen ist neu und auch das Spielbrett ist leicht überarbeitet worden. Gut gelungen, aber natürlich ist **About time** ein eher ernstes Quizspiel. Die *ZEIT* ist ja auch nicht in erster Linie für ihre Witzeseiten bekannt. Die zweite alte Bekannte ist **Anno Domini** bzw. das neue Themenset **Anno Domini Europa** (*Abacusspiele*, für 2-8 Spieler). Das Spielprinzip ist bekannt und seit zehn Jahren unverändert gut. Die Frage ist immer: Wie gut sind die Themensets? **Europa** ist mal wieder ein wirklich gelungenes, die Ereignisse sind wie gewohnt teilweise ganz schön abstrus, aber auf eine Art, die mich nicht verzweifeln, sondern mit Begeisterung raten lässt. So muss das sein!

Romme für Zahlenfreaks, das ist **nmbrs!** (*A&KJ*, für 2-8 Mathematiker). Es gibt Karten mit den Zahlen von 1 bis 100, dazu vier Joker. Die Karten sind 1-3 Punkte wert, lediglich die Joker bringen keine Punkte. Eine Reihe besteht aus mindestens drei Karten, die eine Sequenz bilden, deren gedachter Anfang bei 0 oder 1 liegt, z.B. 56 • 70 • 84 oder 36 • 43 • 50. Die eigentlich logische Reihe 25 • 45 • 65 gilt also nicht! Der Clou ist nun, dass man auch Reihen, die bereits auf dem Tisch liegen, kombinieren kann. Mit einer 60 kann man also die beiden o.g. (gültigen) Beispielreihen kombinieren. Die Spielregeln sind simpel, das Spiel selbst sorgt aber für den einen oder anderen Hirnzwirbel. Gelungen!

Es ist zwar nicht so schlimm wie „der Wilde Westen“, aber auch **Burger Joint** (*Abacusspiele*, für 2 Spieler) ist ein Spiel, dessen thematische Grundlage „Fast Food“ mich selbst im ausgehungerten Zustand nicht jubeln lässt. Dabei ist das Spiel besser als seine Optik: Zwei Kontrahenten bekommen Rohstoffe (es gibt sechs verschiedene), die zunächst blind gezogen und dann mittels einer ausgeklügelten Aussuchreihenfolge (die komplizierter wirkt, als sie tatsächlich ist und die sehr gut funktioniert) verteilt werden. Anschließend kann der aktive Spieler seine Rohstoffe auf vier verschiedene Arten investieren, wobei für Werbung, Stehimbiss und Spezialitätenrestaurant bei beiden Spielern unterschiedliche Rohstoffe benötigt werden. Lediglich für das hochwertige Bistro brauchen beide das gleiche Material, worum sich dann auch ordentlich gezoft wird. Die Bistros haben auch Sondereigenschaften, aber je wertvoller diese sind, desto weniger Siegpunkte bringen sie. Umgekehrt wird man sinnigerweise das Bistro, welches einem drei Siegpunkte bringt, am Schluss bauen, wenn einem genau diese Siegpunkte fehlen. **Burger Joint** ist nicht das Äquivalent zu einem Big Mäc, sondern macht – wie eine gute Fischsuppe – Appetit auf mehr.

Wenn man Spielprinzipien mischt, dann kann durchaus etwas Gutes herauskommen. Aber wenn man „Transportiere Waren von A nach B und verkaufe sie dort für C\$“ mit einem Schnippsspiel a la **ZONG** (*Ravensburger*, für 3-6 Kinder) kombiniert, kann das gutgehen? Hmm... In **Space pirates** (*Sirius*, für 2-4 Trekkies) beginnen alle Weltraumhelden mit ihrem Raumschiff auf einer neutralen Raumstation und ein paar Bewegungskärtchen. Die Elemente des Weltraumes, also Sterne, Kometen etc. werden vorher beliebig auf dem Tisch angeordnet; die Raumschiffe kommen ins Spiel, indem ab und an ein Spieler ein solches Objekt (mit Kenntnis, um was es sich exakt handelt) in den Weltraum einsetzt und ein Mitspieler dieses dann irgendwohin schnippst. Yowza! Mit Hilfe der Bewegungskärtchen bewegt man sich nun durch den Weltraum, wobei man vorher schätzen muss, wie viele Schritte man für sein Vorhaben braucht. Ziel ist es nämlich, irgendwelche Raumschiffe zu „besuchen“ und deren Handelswaren mitzunehmen. Fast immer trifft man auf ein Handelsschiff und kann mit den geklauten Waren weiterfahren. Wenn man Pech hat, trifft man auf die Weltraumpolizei und wird gemäß der Spielregel bestraft. Durch schlechtes Sehvermögen kann man der Strafe entgehen und in Führung liegende Mitspieler gegen sich aufbringen ☺. Die Waren kann man dann zu einer Raumstation bringen und dort gegen Weltraumdollar eintauschen. Töröö! Zweischnedig, denn eigentlich finde ich den Gedächtnisfaktor (man kennt die selbst eingesetzten Raumschiffe) zusammen mit dem Geschicklichkeitsfaktor (schnippsen) und dem räumlichen Einschätzfaktor (brauche ich vier Bewegungen oder reichen drei?) ganz nett. Der Funke wollte trotzdem nicht überspringen. Liegt bestimmt am Spieleerklärer...



Vormerken fürs nächste Jahr: Die SPIEL '10 ist vom 21.-24. Oktober 2010.