

Mein „Rundgang“ beinhaltet wieder sowohl eigene Spielerfahrungen als auch Beobachtungen. Noten vergebe ich nicht, aber aus meinem Text sollte eine Tendenz erkennbar sein...

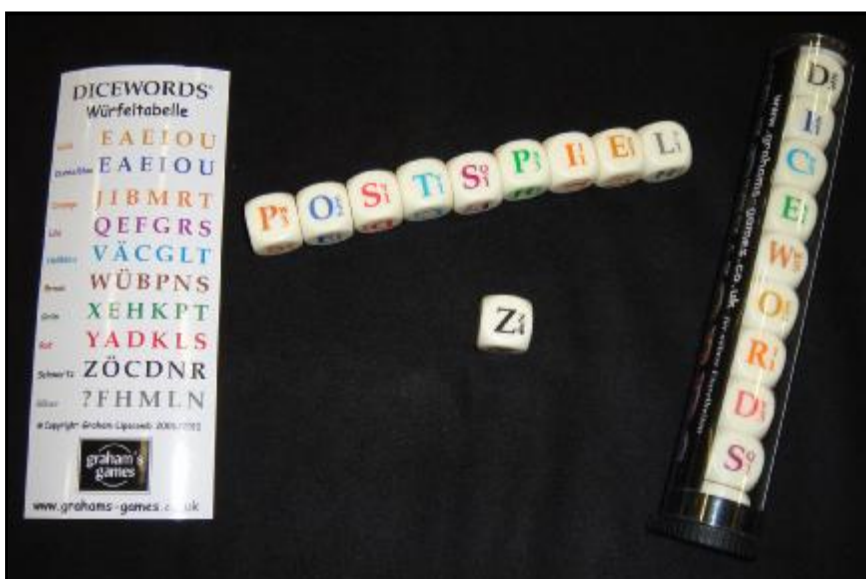
Was mir in diesem Jahr besonders auffällt: Es fällt nichts auf. Das heißt, das stimmt natürlich nicht. Aber alles, was mir bisher aufgefallen ist, ist nicht neu. Es gibt weitere Erweiterungen für oder Neuauflagen von Klassikern. Es gibt weitere Quizspiele, Spiele basierend auf Literatur; die Verknüpfung von Lego mit spielerischen Elementen ist auch nicht neu. Bestenfalls die Wiedergeburt von Zauberei und Magie (ich hatte als Kind auch einen Zauberkasten) kann ansatzweise als neuer Mini-Trend durchgehen...

Quizspiele, Teil 8: Ich bin ja bekanntermaßen ein Fan von Quizspielen aller Art. Allerdings muss das Thema passen und ein irgendwie gewitzter Mechanismus dabei sein (a la Anno Domini oder Bezzerwizzer). Bei **Welt des Kaffees** (*Huch*, für 2-5 Spieler) stimmt schon mal das Thema, schließlich bin ich bekennend koffeinabhängig. Es gibt im Spiel zwei Typen von Fragen: Multiple choice mit 1-3 richtigen von 4 möglichen Antworten und das Sortieren von drei Begriffen nach einem vorgegebenem Kriterium. Das ist auch schon alles und daher ist es leider nur so mittelmäßig spannend – außerdem sind die Fragen teilweise extrem schwierig. Immerhin gibt es eine Beilage von WMF im Spiel, falls man sich dabei zu sehr langweilt. **Schlag den Raab** (*Ravensburger*, für 2-6 Spieler) ist echt besser...



Ein kleines Simpelenspiel, das solche Lücken besser füllen kann als ein WMF-Werbeblättchen, ist **Rechenakrobat** (*Spielmaterial.de*, für beliebige Spieleranzahl). Man nehme sieben Würfel, von denen zwei als besonders identifizierbar sind. Nun würfelt man und muss anschließend aus den fünf „anderen“ Würfeln mittels der vier Grundrechenoperationen die beiden besonderen Würfel (als zweistellige Zahl) darstellen. Beispielsweise  $5*2 + 3*3 - 4 = 15$  (im Beispiel geht auch  $5*3*3 + 4 + 2 = 51$ ). Kubisch, praktisch, gut.

Ebenfalls gewürfelt wird bei **Dicewords** (*Graham's Games*, für beliebige Spieleranzahl). Die zehn Würfel haben Buchstaben mit Punktwerten,



Die zehn Würfel haben Buchstaben mit Punktwerten, die schwierig unterzubringen den Buchstaben haben mehr Punkte (ähnlich wie bei Letra-Mix). Man darf die Würfel (bis zu) dreimal würfeln und muss anschließend ein Wort daraus bilden. Die Punkte der Buchstaben werden aufsummiert (es gibt keine Minuspunkte für nicht genutzte Buchstaben) und mit der Länge multipliziert. Das ist einfach, aber ein Wortspiel muss nicht kompliziert sein, um mir zu gefallen. Den Reiz bezieht das Spiel für mich daraus, dass man sich darauf konzentriert, **ein** Wort zu bilden.



Und nun zu den Länderpunkten: Die verrückten Schweden sind wieder da. Nach „Kablamo“ und „Spank the monkey“ haben die Jungs aus Malmö als Thema diesmal die Schöpfungsgeschichte mitgebracht. **Genesis** (*Gigantoskop*, für 2-6 Spieler) wirkte mit seinem bunten Flowerpower-Design zunächst abschreckend, aber ich habe kein Vorurteil aufkommen lassen und während des Spielens festgestellt, dass mir die Gestaltung sogar doch ganz gut gefällt. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Engeln, die Gott bei der Erstellung der Welt helfen, indem sie an (möglichst) jedem Tag ihr Tagwerk verrichten. Dafür gibt es Punkte und davon

mehr, wenn man es früh (vor den anderen Engeln) schafft. Für das Erledigen des Tagwerks benötigt man verschiedene Ressourcen (genannt Chaos, Materie und Leben), die man erst mal einsammeln muss. Jeder Engel entscheidet sich in seinem Zug, sich auf einen anderen Tag zu bewegen (nie weiter in die Zukunft als Gott mit der Schöpfung der Tage derzeit ist), Ressourcen einzusammeln (ggf. durch Zahlen einer Ressource die Position mit einem Nachbarengel tauschen) oder ein Tagwerk abzuarbeiten (kostet Ressourcen). Nach dem Ende des siebten Tages (zum Glück spielt man nicht in Echtzeit ☺) ist der Spaß vorbei – dabei geht es da doch eigentlich erst richtig los?! Oder ist vor Tag 0 besonders interessant? Ihr seht vielleicht, warum mir das Ganze richtig Spaß gemacht hat: Weil das Thema immer wieder zu netten Kommentaren führte („jaja, am Freitag noch die Arbeit von Mittwoch erledigen“ oder „Engel fluchen nicht!“). Die Mechanismen, dass es keine Lücken zwischen den Engeln innerhalb eines Tages geben kann, sowie der schwarze Engel, der in jeder Runde nach den Spielerengeln seinen (deterministischen) Zug macht und dadurch alles durcheinander bringen kann (und beim Spiel zu zweit oder dritt selbst Siegchancen hat), sind echt das Meersalz in der Ursuppe. Fantastisch!!

Nächstes Land: Polen hat einen neuen Verlag am Start. In **Expedition Sumatra** (*Igramoon*, für 2-4 Spieler) muss man auf Sumatra seltene Tiere einfangen, um sie vor Wilderern in Sicherheit zu bringen. Hierzu gibt es einen Plättchen-Spielplan, auf dem zunächst nur Wege (wie bei „Das verrückte Labyrinth“) zu sehen sind. Im Laufe des Spiels werden die Plättchen umgedreht, dort findet man diese Tiere und muss die dann mittels Lastwagen auf sein Schiff bringen. Man kann also vier beliebige Aktionen durchführen: Plättchen **umdrehen**, Plättchen **verdrehen**, Lastwagen bewegen, Tier aufladen, Tier vom Lastwagen der Konkurrenz klauen (kostet zwei Aktionen). Für aufgeladene Tiere kommen neue Plättchen ins Spiel und das eigene Schiff, welches sich im Laufe des Spiels um die Insel herum bewegt (sodass die Anlaufstelle des Lastwagens nicht fix ist), gibt das Ziel vor (z.B. ein Elefant und zwei Tiger geben 5 Punkte etc.). Hübsch und angenehm spielbar, wobei die Tatsache, dass sich das Schiff bewegt, die Gehirnwindungen ordentlich zum Arbeiten bringt.





Weiter geht's durch Europa: Tschechien ist dran von dort kommt der Fußball-Philosoph Karel Brückner: „Man muss mehr Tore schießen als der Gegner. Am besten in sein Tor!“ Hannover 96 kennt inzwischen auch den zweiten Satz des Zitates... Bei **Goal!** (*Czech Board Games*, für 2 Spieler) haben beide Spieler jeweils ein Team aus elf Spielerkarten auf der Hand sowie zwei „eigene“ Würfel. Dazu gibt es drei „gemeinsame“ Würfel. Das „eigene“ und

„gemeinsame“ bezieht sich aber nur auf die Kenntnis des Würfelresultats vor dem Auswählen der Karte. Wenn gewertet wird, gelten alle sieben ~~Karten~~ Würfel für beide (Texas Goal 'em-Prinzip). Die Stärke der Spieler wird durch den Wert von Würfelkombinationen/-kriterien bestimmt, z.B. Drilling, Full House, aber auch Punktesumme  $> n$  oder „keine 5 oder 6 vorhanden“. Da man nur 5 der 7 Würfel kennt, kann man auf die Würfel des Gegners pokern oder nur auf seine eigenen Würfel bauen. Außerdem gibt es noch Sonderregeln für Mittelfeldspieler, sowie weitere Sonderkarten, die ich noch nicht alle ausprobiert habe. Sehr gut! Die abgewandelten Namen finde ich übrigens auch viel netter als die echten (kostet dafür auch keine Lizenzgebühren), außerdem ist es kein Sammelkartenspiel, da man bei den „Erweiterungen“ (anderen Nationalteams) genau weiß, was drin ist. Ich warte jetzt sehnsüchtig auf die anderen (geschätzten) 190 Erweiterungen ☺.

Tschechien war übrigens mal sehr gut in der Rollenspielvariante von Goal!

Weiter geht's mit Fußball und es gibt auch schlechte Fußball-Kartenspiele: **Match Attax** (*Universal Trends*, für 2 Spieler). Die Karten sind die aktuellen Bundesligaspieler (kompletter Kader) sowie Vereinskarten, sodass es über 400 Karten zu sammeln gibt. Auf den Karten hat jeder Spieler einen Abwehr- und einen Angriffswert (auch die Torhüter). Man legt zuerst sein Team verdeckt vor sich hin und anschließend beginnt einer mit einer Karte, entscheidet sich für Angreifen oder Abwehren, worauf der Gegner sich ebenfalls für eine Karte und automatisch für die Komplementärtaktik entscheidet. Die höhere Zahl gewinnt. Jazz, was?! Nein, ich habe die Vereinskarte vergessen: Die gibt einen Bonus von 5 Punkten, falls der Spieler aus dem entsprechenden Verein ist. Da aber nur ein Spieler pro Verein auf dem Platz sein darf, ist die Regel ähnlich sinnlos wie die Auswechselspieler. Einzig interessant ist die Gedächtnisvariante, denn eigentlich darf man nach dem Auslegen der verdeckten Karten nicht mehr luschern. Gedächtnis können ja nur Kinder gut, aber die sind ja eh die Taschengeldzielgruppe dieses Sammelkartenspiels. Straferhöhend kommt hinzu, dass die Karten verschiedener Saisons nicht in einem Spiel verwendbar sind (sonst gäbe es zweimal Mario Gomez ☺). Also für mich ist das wie Sitzplattzwang...

Es geht auch: Gutes schlechter machen. Boggle ist im ZONG ja bekannt, denn das gab es mal als Postspiel. Mit **Boggle Flash** (*Hasbro*, für 1-n Spieler) gibt es jetzt eine elektronische Version. Die fünf elektronischen Kästchen zeigen Buchstaben (bzw. nach Spielende Punkte) und erkennen automatisch, wenn man sie entsprechend zusammenlegt, dass ein gültiges Wort gebildet wurde. Das ist ja noch ganz griffig. Nur gibt es keine Minuspunkte, wenn man mal beliebige (falsche) Kombinationen durchprobiert, sodass Schnellmotoriker gefahrlos alles ausprobieren können. Boggle ohne Batterien ist besser!



Noch etwas mit Elektronik gefällig? Okay, die Zielgruppe verfehle ich aber wohl... erinnert ihr euch noch an das Spiel, bei dem man fette Spielmünzen möglichst heftig auf den Tisch schmeißen musste, so dass sich von den gegnerischen Münzen möglichst viele umdrehen? Ähnlich sinnfrei ist **Cuponk** (Hasbro, für 1-n Feinmotoriker). Salopp gesagt: Einen Tischtennisball in einen (leeren) Kaffeebecher werfen. Damit man den Becher besser trifft, gibt es eine Art Papptrichter, damit man Batterien braucht, gibt es Elektronik im Becher unten drin. Außerdem gibt es, damit man auch eine Spielregel beilegen kann, ein paar Karten mit Anweisungen/Figuren, die man werfen muss. Im ständig laufenden Werbevideo sieht das natürlich so locker und cool aus wie in der NBA, womit klar ist, dass die Jungs in meiner Nachbarschaft wohl die Zielgruppe sind. Die werden aber das Kleingedruckte (im Video) wohl nicht bemerken und evtl. frustriert sein: „Results not typical, practise required!“ Tückisch ist natürlich, dass ein Tischtennisball kleine Abweichungen im Wurfablauf schneller bestraft als ein Dartpfeil. Anders als beim Darten kann man sich aber damit behelfen, dass man versucht, (innerhalb gewisser Anweisungen) immer gleichmäßig zu werfen und dann den Becher hinterher entsprechend aufzustellen. Wohl cuponk's!



Jetzt mal wieder etwas Positives: Für **Hive** (Huch, für 2 Spieler) gibt es nach den Moskitos jetzt als zweite Erweiterung Ladybugs, also Marienkäfer. Moskitos können die Bewegungsart eines benachbarten Tieres kopieren. Marienkäfer bewegen sich drei Schritte: Einen auf die zweite Ebene, einer auf der zweiten Ebene und den dritten wieder nach unten. Hive-Fans müssen das haben!



Wer ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen hat, hat sicher bei Tetris gute Karten (Hä? Ist doch gar kein Kartenspiel...) und wird dann auch bei **FI-T-S** (Ravensburger, für 2-4 Spieler) erfolgreich sein. Ich kann so etwas nicht gut, obwohl ich auch kein schlechter Einparker bin (Autos haben als Grundriss aber im Normalfall immer die Form von Plättchen 16), aber deswegen ist das noch lange kein schlechtes Spiel. Es gibt Plättchen in verschiedenen Tetris-Formen, jeder muss am Anfang ein anderes Vorgabeplättchen bei sich einbauen und ab dann werden die nächsten Plättchen gelöst. Die Plättchen müssen natürlich – wie bei Tetris – von oben in das Tableau geschoben und runtergezogen werden. Von oben drufflegen güldet nicht! Das Spielziel ist in vier aufeinanderfolgenden Runden leicht unterschiedlich, aber im Normalfall muss man schon möglichst alles abdecken... Mal gibt es Pluspunkte für komplette Querreihen, mal für bestimmte frei bleibende Felder. Für mich gibt es jedenfalls nichts zu holen...

Kennt ihr noch Matzis Werberatespiel namens **CC**? Mit **Logo – das große Spiel der Marken** (*Jumbo*, für 2-6 Markenbewusste) gibt es eine Brettspiel-Variante dieses Quiz-Postspiels. Da ist nichts Tolles dabei, also kein besonderer Mechanismus oder so, ich wollte es halt mal erwähnt haben, weil es etwas Vergleichbares im ZONG schon mal gegeben hat. Die Beteiligung war aber auch nicht so berauschend, wenn ich mich recht erinnere...



Ein Spiel, das ich bedingt empfehle, obwohl ich es nicht gespielt habe – den Grund erfährt ihr gleich: **Irondie** (*Irondie*, für 2 Spieler) ist kein Vorname eines französischen Fußballvereins, sondern ein Hinweis darauf, dass die Würfel aus Metall sind. Beide Mitspieler beginnen mit einem Set aus neun Würfeln, wobei es prinzipiell neun verschiedene Würfel (drei Typen – Angriff, Verteidigung und Leben – a drei Stück) in acht Farben gibt. Ein Basisset hat die neun verschiedenen Würfel einer Farbe. Wie man sich sein Set später zusammenstellt, bleibt aber jedem selbst überlassen, eigentlich ist es sogar ein Sammelwürfelspiel, weil man auch Überraschungspakete kaufen kann. Ich bin abgewichen... Mein Problem ist, dass Irondie ein Kriegs-/Kampfspiel ist. Deshalb habe ich es nicht gespielt, aber: Die Mechanismen mit den unterschiedlichen Würfeln und Farben sind vielfältig und wirken auf mich wohldurchdacht. Wer mit dem Thema nicht so ein Problem hat wie ich, sollte es sich unbedingt einmal anschauen, denn die Würfel spielen sich richtig klasse, es macht Spaß, sie in der Hand zu haben. Leider ist explizit ein Hinweis darauf, dass nicht für die Gleichwahrscheinlichkeit der Seiten garantiert wird (sonst hätte ich mir einen Satz für andere Zwecke zugelegt) – dafür ist es eben Handarbeit. Man sollte natürlich nicht auf einem Glastisch spielen und auch nicht barfuß (sonst entsteht ggf. ein realer Schaden).

Eine uneingeschränkte Empfehlung hingegen ist **Retsami** (*Retsami Games*, für 2 Spieler). Es ist leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern, so verspricht es der Flyer. Die Spielregeln sind dementsprechend einfach. Wer am Zug ist, darf entweder einen eigenen Stein in der Spirale vorwärts bewegen (aber nie um mehr als eine Ecke), einen gegnerischen Stein horizontal, vertikal oder diagonal schlagen (dabei darf man auch durch die Mauern hindurch) oder einen Stein wieder einsetzen, der vorher geschlagen worden war (auf eines der ersten neun Felder). Man darf nie zurückgehen (weder beim Gehen noch beim Schlagen). Wer als Erster die Mitte erreicht, hat gewonnen. Es hat Spaß gemacht, hat dabei zwar vielleicht nicht so einen Suchtcharakter wie In-Vers, ist aber auf jeden Fall ein Wiederholungstäter. Der Autor hat übrigens darauf hingewiesen, wie er auf den Namen gekommen ist. Einfach mal rückwärts lesen (wobei wir fast wieder beim Thema Wortspiele wären...).



Für den Terminkalender: Die SPIEL '11 ist vom 20.-23. Oktober 2011.