

Stellt euch vor es ist **Spielemesse** und keiner geht hin. Haben alle anderen endlich auch gemerkt, dass Spielen nur Zeitverschwendung ist und dass man stattdessen auch sinnvolle Dinge tun könnte, z.B. Fenster putzen oder die Steuererklärung machen. Wie viele Opern hätte ich komponiert, wenn ich der Spielsucht gar nicht erst verfallen wäre. Scheinbar sind die Menschen zur Vernunft ge... Was? Es ist erst der 20. September? Ich habe mich im Monat gerirrt?! OK, bis nächsten Monat dann...

Jetzt aber ☺. Mein „Rundgang“ beinhaltet wieder sowohl eigene Spielerfahrungen als auch Beobachtungen. Noten vergebe ich nicht, aber mein Text sollte tendenziös genug sein...



Ein (Knobel-)Spiel, das man prinzipiell alleine spielt, ist **Race around the world** (*HCM Kinzel*, für 1-n Reisende). Hierbei gibt es verschiedene Landkarten (das erinnert etwas an Dampfroß, aber mit quadratischen Feldern), auf denen man einen Weg von A nach B (ggf. über C oder D) finden muss. Dieser ist durch Richtungspfeile auf den Feldern vorgegeben, sodass man erst in der nächsten Stadt oder einem Bonusfeld wieder die freie Richtungswahl hat. Insbesondere nach meiner Dienstreise in die Städte E und F letzten Monat glaube ich, dass die DB auch nach solchen Karten fährt (und in jeder Stadt lange anhält und nachdenkt). Als Spiel entwickelt es für mich keinen Reiz und wieso das in Australien Preise gewonnen hat, ist mir ein noch größeres Rätsel als von A(uuckland) nach C(hristchurch) zu kommen.

Der Trend zu mehr Elektronik im Spiel hält an: Erinnert ihr euch noch an das letztjährige **Boggle Flash**? Jetzt gibt es **Simon Flash** (*Hasbro*, für 1-n Spieler). Und diesmal ist es keine Verhöhnung eines alten



Spieles ohne Elektronik, es ist vielmehr eine neue Version von **Senso** (jetzt hätte ich beinahe ein ‚e‘ zu viel getippt, ich glaube, ich brauche gleich einen Kaffee), das ja auch schon nicht ohne Batterien auskam. Neben dem bekannten Spielprinzip (nachspielen, was die Elektronik vorspielt) gibt es drei weitere Spiele, die man mit diesen bunten Dingen spielen kann. Nicht so überflüssig wie der Vorjahresversuch, kostet aber leider auch ordentlich Geld...

Auch mit u.a. einer Senso-Variante wartet **LOOPZ** (*Mattel*, für 1-4 Musiker) auf: Man drückt aber keine Tasten, sondern bewegt seine Hände durch vier Halbkreis-Öffnungen am Gestell. Dadurch macht man automatisch tanzähnliche Bewegungen – und es rockt somit mehr als Simon und Senso, im Gegensatz zu denen muss man ab und an zwei Felder gleichzeitig spielen. Es kommt aber nicht an Guitar Hero heran.

Forceball (*Gigantoskop*, für 2 Futurballer) ist ein Kartenspiel, das ein futuristisches Ballspiel simuliert. Man zieht Karten, sammelt sie in einer Art Zwischenspeicher bzw. versucht seine Angriffe mit Karten zu spielen, wobei man die Stärke durch Nutzen des Zwischenspeichers geschickt erhöhen kann. Die Mechanismen sind nicht unbekannt und es funktioniert auch irgendwie, aber so richtig gewuppt hat es nicht. Wahrscheinlich muss dafür „Fußball“ in irgendeiner Sprache auf der Packung stehen (Forceball ist NICHT das schwedische Wort für Fußball!).



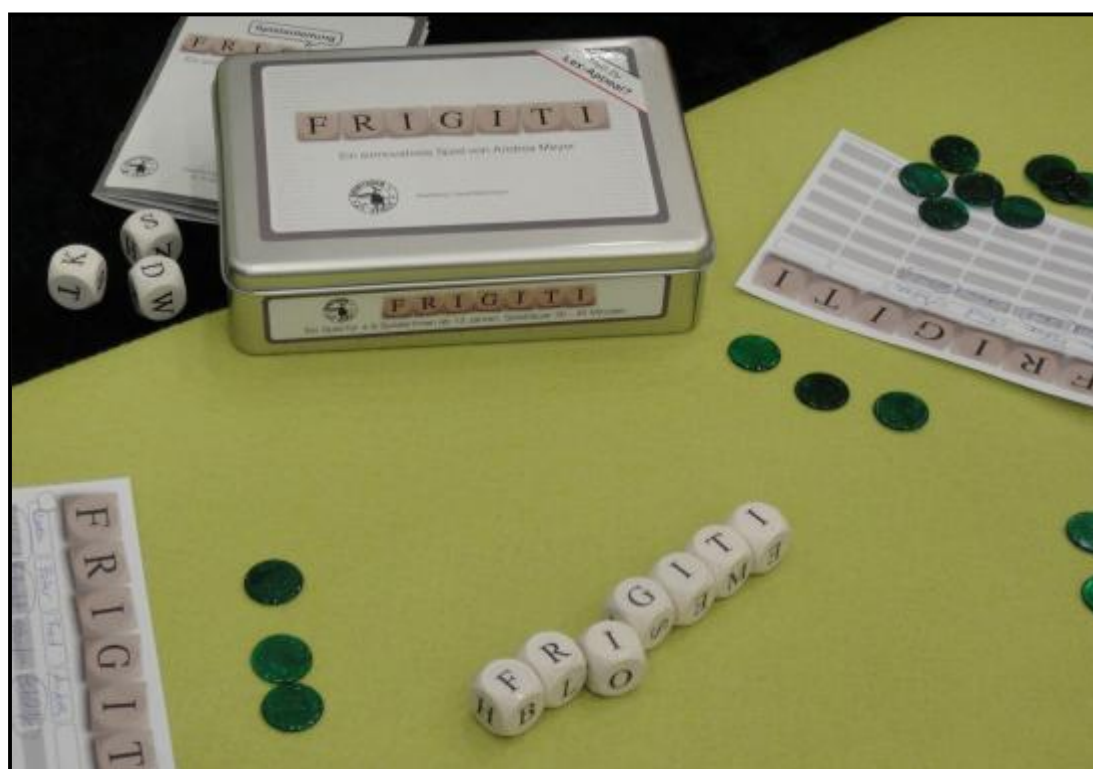
Ist es eher gruselig oder doch eher medizinisch? Bei **Rolling Bones** (für 2 oder mehr Kassenpatienten) würfelt man mit 18 Würfeln, auf denen Skelettteile abgebildet sind, um diese anschließend zu einem möglichst kompletten Skelett zusammenzubasteln. Da man zum einen beim Zusammenstellen von der Körpermitte ausgehen muss, man zum anderen aber nur werten kann, wenn (mindestens) ein Grabstein gewürfelt wurde und man mit den nicht benutzten Würfeln weiterwürfeln kann bzw. muss, hat man hier die Entscheidungsmög-

lichkeit, trotz eines gewürfelten Grabsteines weiterzumachen. Das war es dann aber auch an Entscheidungsfreiheit. Schade, denn mit Knochen zu würfeln ist so schön makaber...

Bei **Wazabi** (*Gigamic*, für 2-6 Spieler) beginnt man mit drei Handkarten und vier Würfeln und es endet damit, dass der Gewinner seine Würfel losgeworden ist. Unterm Tisch verstecken gilt aber nicht (wir sind ja nicht bei **Mogel Motte**), vielmehr sind ungefähr folgende Regeln einzuhalten: Die Würfel werden geworfen. Daraufhin kann man je nach Ergebnis Würfel loswerden, Handkarten nachziehen bzw. Handkarten einsetzen. Da für das Einsetzen der Handkarten eine gewisse Anzahl von Würfeln nötig ist, wird es schwerer, Würfel loszuwerden, wenn man eh nur noch wenige hat. Das ändert aber nichts daran, dass es eher ein leichtes Spiel für etwas größere Runden ist (zu fünft oder sechst besser als zu zweit oder dritt).

Wo ich **Mogel Motte** (*Drei Magier*, für 3-5 Schummler) gerade erwähnt habe: Hier darf geschummelt werden, was das Zeug hält. Prinzipiell ist es ein Kartenspiel (mit Kartenwerten von 1-5), bei dem es darum geht, seine Karten als Erster loszuwerden. Man kann sich an die Regeln halten, d.h. auf eine ausliegende Karte eine legen, deren Wert um 1 benachbart ist (wobei sich der Kreis schließt, d.h. die 1 ist benachbart zur 5). Einige Karten haben neben dem Wert auch ein Tier (Spinne, Kakerlake o.ä.) mit einer Sondereigenschaft (wer als Erster auf den Stapel klatscht, darf eine Karte extra abgeben o.ä.). Man kann die Spielregeln aber umgehen, indem man seine Karten verschwinden lässt (Ärmel, unterm Tisch o.ä.). Es gilt aber: Maximal eine Karte zurzeit illegal entsorgen! Damit das Ganze nicht ausartet, hat einer pro Durchgang die Wächterrolle inne, um aufzupassen, dass keiner schummelt. Erwischt er jemanden, darf er ihm eine Karte aufs Auge drücken. Beschuldigt er jemanden zu Unrecht, muss er eine Karte nachziehen. Die letzte Handkarte darf nicht weggeschummelt werden, wird sie aber legal abgelegt, so wird ausgewertet und die Wächterrolle wandert weiter. Das Spiel ist natürlich pädagogisch absolut unkorrekt, aber zu sehen, wie innerhalb von 30 Sekunden die Spielkarten großzügig in einem Umkreis von drei Metern rund um den Tisch entfernt landen, ist ganz großartig. Gefällt mir.

Es ist alles schon mal da gewesen. Teil 1: Wer erinnert sich noch an das Postspiel „Ostfriesisches Deichwandern“ im ZONG? Letztlich ist **Ostfriesisches Schafeschubsen** (H@ll9000, für 3-8 Schäfer) eine Brettspielversion dieses alten Postspiels, das eigentlich kein Brett braucht, sondern nur Stifte und Zettel. Mit Papiermaßbändern aus Möbelläden geht es sogar ohne Stifte. Im Brettspiel rennen auch die Schafe über die Deichwiese, die Laufweite bestimmt man dabei durch Zahlenkarten von 0-9, wobei man seine Zahlenkarten abgeben muss und erst welche nachbekommt, wenn man zu wenige hat. Der langsamste muss seinen Rettungsring abgeben (bzw. ausscheiden, wenn keiner mehr vorhanden ist, dadurch hat man im Prinzip einen „Fehlversuch“ frei), der schnellste bekommt einen „Prämienchip“, mit dem er später sein Schaf nach hinten versetzen kann – denn am Ende gewinnt ja das Schaf, das nicht gewinnt, wenn nur noch zwei übrig sind. Alles klar? Im Brettspiel gibt es – im Unterschied zum Postspiel – Teiche, wenn ein Schaf darin landet, kostet das ebenfalls einen Rettungsring. Und, jetzt kommt das namensgebende Spielprinzip, ein Schaf, das ein bereits besetztes Feld betritt, schubst das herumstehende Schaf ein Feld weiter. Das passiert aber selbst beim Spiel zu acht viel zu selten, sodass das erhoffte Chaos kaum eintritt. Schade.



Es ist alles schon mal da gewesen. Teil 2: Wer erinnert sich noch an das Postspiel „Neologismus“ im ZONG? Auch bei **Frigiti** (*Bewitched*, für 4-6 Neologen) muss man sich neue Wörter ausdenken, allerdings helfen hier, nein, keine Autokennzeichen, sondern Buchstabenwürfel. Einer der Spieler bildet aus einer Teilmenge der Würfel (mindestens drei) ein

Wort. Alle denken sich eine Umschreibung dazu aus. Ab hier hilft die Regelkenntnis des Lexikonspiels (Nobody is perfect): Es wird gemischt, verteilt, verlesen und bewertet (na gut, man muss hier kein Original erraten, sondern bepunktet, was man originell findet). Wirklich neu ist für Neologismuskenner also nur das Prinzip, wie die Wörter zustande kommen.

Jürgen, hättest du es dir damals patentieren lassen, wärst du heute reich wie der Erfinder des Patentamtes.



Lost in space, Teil 1: Bei **Space Bastards** (*Czech Board Games*, für 2-5 Raumfahrer) hat jeder Spieler Kreaturen in seiner Farbe und bekommt Siegpunkte durch Mehrheiten auf Planeten. Diese Wesen können mittels Raumschiff von einem zum anderen Planeten bewegt werden und man kann Aktionskarten spielen. Da man die Akti-

onskarten aber erst nach der Hälfte des Spiels wieder bekommt, kann man jede Aktion maximal zwei Mal im Spiel durchführen. Auf welche Wesen die Aktionen sich beziehen, wird durch ausliegende Karten festgelegt, die aber wiederum durch eine der Aktionen verändert werden können. Das Spiel funktioniert ganz ordentlich und wenn man diese Figuren niedlich findet, dann hat das Spiel vielleicht sogar noch einen extra Reiz. Ihr merkt schon, dass die mir nicht so sehr gefallen haben... Außerdem stört es mich, dass man schon durch leichtes Anstoßen am Tisch bzw. Spielbrett die Wesen auf den Planeten verschiebt und das genaue Ausrichten ist aber von Bedeutung.

Lost in space, Teil 2: Bei **Space Maze** (*Wacky Works*, für 2-4 Raumfahrer) hat jeder ein Raumschiff rund um ein 5*5-Raster aus Spielplankarten und dazu drei Raumfahrer in der eigenen Form. Vorsicht: Jeder hat einen Raumfahrer in jeder der drei Sekundärfarben. Dazu passend sind die Übergänge von einer Spielplankarte zur nächsten in den Primärfarben gehalten. Von einer Karte zur nächsten kommt man nur, wenn die beiden Spielplankartenfarben die Sekundärfarbe ergeben. Ziel der Raumfahrer ist ein alberner Hut, der zu Beginn in der Spielplanmitte liegt. Wer diesen mit einem Raumfahrer in das



eigene Raumschiff bringt oder ihn zumindest zum dritten Mal einem eigenen Raumfahrer aufsetzen kann, gewinnt. Und die Bewegungen geschehen mit Bewegungswürfeln, auf denen vorgegeben ist, welche Farben sich bewegen dürfen. Außerdem wirbelt man mit Aktionskarten (Spielplankarten drehen/vertauschen u.ä.) den Plan ordentlich durcheinander. Obwohl die Figuren abstrakt geformt sind, macht es mir deutlich mehr Spaß, weil das Material irgendwie wertiger daherkommt und sich besser handhaben lässt. Außerdem ist mehr Chaos und Ärgerpotenzial drin.

Ich möchte noch kurz erwähnen, dass es für Fauna ein „Reiseversion“ genanntes **Fauna kompakt** (*Huch*, für 2-6 Zoologen) gibt, in welchem der Spielplan aus neun Karten zusammengebaut wird. Die Tierkarten sind im Vergleich zum Original aber neu, sodass Fauna kompakt so ganz nebenbei eine prima Erweiterung ist, außerdem liegen die Pöppel in zwei weiteren Farben bei, sodass jetzt eine ganze Zoohandlung mitspielen kann. Für Fans von Fauna Flicht!

Nicht unbedingt für Schweizfans, eher für Komplexspielspieler ist **Helvetia** (*Kosmos*, für 2-4 Spieler). Letztlich muss man Siegpunkte zusammenbringen, dieses geschieht, indem man Aktionsmarker auf fünf verschiedene Rollen setzt und hierdurch unterschiedliche Aktionen durchführt (und insbesondere sein Dorf dabei vergrößert). Das ist kein neues Prinzip, auch dass man verschiedene Rohstoffe für verschiedene Gebäude benötigt, ist wohlbekannt. Der Pfiff kommt daher, dass man seine Pöppel in die anderen Dörfer verheiraten kann und später auch nur im eigenen Dorf und nur in Ehe-



Gebäuden Nachwuchs „beantragen“ kann. Außereheliche Kinder sind ebenso wie gleichgeschlechtliche Ehen in der Schweiz unbekannt. Vom Spielprinzip her ist das recht pfiffig, allerdings sollte man nur mit Spielrunden spielen, die geistig ständig beim Spiel sind und ihre Aktionen zügig erledigen. Sonst wird die angegebene Spieldauer von 60-90 Minuten gerne mal verdoppelt. Und das Spiel könnte auch Suomi oder Monegassi heißen oder was hat das alles mit dem Fuchs der Schweiz zu tun? (Na gut, wegen des Vorkommens von Käse, Ziegenfell und Bier sind meine Beispiele unsinnig, aber so speziell Schweiz ist es nun auch wieder nicht.)



Ich habe wieder ein Quizspiel ausgegraben: Bei **Wer weiss mehr?** (*Spielspass*, für 4-15 Wissende in 2-5 Teams) muss man zu vorgegebenem Umschreibungen (z.B. „Olympische Disziplinen“ oder „Schlangenarten“) möglichst viele Antworten kennen und diese Anzahl vorher auch noch möglichst gut einschätzen, wobei man sich hierbei gegenseitig hochpokert. Was mir allerdings fehlt, ist der Schiedsrichter, denn nicht in

jeder Spielrunde ist ein iDings vorhanden, mit dem man zeitnah nachschlagen kann, ob Michael Scott ein berühmter Gitarrist ist oder ob es die Gabunvipere wirklich gibt. Letztere gibt es übrigens tatsächlich, ausgiebiges Spielen von Fauna bildet ☺.



Zur Schlange von eben passt die Giraffe: Bei **Twiga Trick** (*Edition Siebenschläfer*, für 2-4 nicht farbenblinde Zoologen) muss man auf Giraffenkarten, auf denen verschiedene farbige Muster sind, mit Hilfe von Farbfolien eines der Muster zum Verschwinden bringen. Einen echten Spielreiz hat das für mich nicht wirklich, allerdings sollte man eher beurteilen, ob es Kindern Spaß macht (und das war sichtlich der Fall) und ob es lernfördernd ist (das müsste in einer wissenschaftlichen Studie untersucht werden).

So wenig wie Helvetia mit der Schweiz zu tun hat, so sehr passt im Gegensatz dazu das Thema von **Siberia** (*dlp games*, für 2-4 Rubelraffer) nach Sibirien. Man muss Geld verdienen, indem man Bodenschätze fördert (dazu hat man Arbeiterpöppel, die das Fördern erledigen, auf einer Landkarte) und anschließend zu Geld macht (dazu hat man Schlipsträgerpöppel, die das Verkaufen erledigen, in den Börsen). Die Aktionen bestimmen sich durch das Ziehen von Aktionsplättchen, auf denen jeweils ein Bodenschatz und eine Figur (Rolle) abgebildet sind. Nach dem Ziehen von sechs Stück

davon muss man sich entscheiden, welche Aktionen damit ausgeführt werden sollen – die Bodenschätze bedeuten, dass man in allen Gebieten mit einem eigenen Arbeiterpöppel fördern kann; die Figuren bedeuten, dass man die Aktion der jeweiligen Figur (Rolle) durchführen kann (Einsetzen oder Verschieben von Arbeiterpöppeln bzw. Schlipsträgerpöppeln und mehr) – wobei man jeweils zwei gleiche Aktionsplättchen benötigt, um die Aktion durchzuführen. Single-Plättchen kann man entweder aufsparen oder zum Erforschen benutzen, d.h. es kommen neue Bodenschätze ins Spiel. **Siberia** spielt sich sehr flüssig, es kommen keine langen Wartezeiten auf, da man teilweise parallel nachdenken kann. Der Zwiespalt, welche der beiden Aktionen man benutzen will, ist schon sehr klasse und im Gegensatz zu dem Sieger meiner Probestartie glaube ich nicht, dass die Strategie, zunächst drei Pöppel nach Sibirien zu bringen, um anschließend beim Fördern Synergieeffekte zu nutzen, automatisch zum Sieg führt.



Zum Abschluss war also noch mal ein Highlight dabei. Mit **Space Maze**, **Mogel Motte** und **Siberia** habe ich in diesem Jahr drei wirklich ausgezeichnete Spiele ausprobiert.

Für eure Terminkalender: Die SPIEL '12 ist vom 18.-21. Oktober 2012.