

Erstmal ein kurzer Rückblick: Soll ich meine lobenden Worte bzgl. **Mogel Motte** (*Drei Magier*, für 3-5 Schummler) aus dem letzten Jahr kopieren? Sicher nicht, das wäre ja auch irgendwie gemogelt ☺. Aber als Ergänzung: **Mogel Motte** hat den Deutschen Kinderspiel-Preis 2012 gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Allerdings entspricht mein Geschmack nicht immer dem der Massen, das kenne ich aus dem Bereich der Musik ja schon... Das von mir vor zwei Jahren angepriesene Zweipersonenfußballkartenspiel **Goal! The Game** (*Jira's Games*) wird mittlerweile für 3 Euro verramscht. Sniff...



Womit fange ich an? Mit Tieren?! **Shark Attacks** (*Sphinx*, für 2-n Strandbesitzer) ist ein kurzweiliges Würfelspiel, in dem man möglichst viele Strandurlauber ins Wasser bekommen muss. Je häufiger man würfelt, desto größer ist das Risiko, dass Haie ins Spiel kommen. Ist das Haikind in den Brunnen gefallen, muss man versuchen, die Badenden wieder aus dem Wasser herauszukriegen. Etwas makaber, aber man muss es ja nicht mit Kindern spielen. Zu zweit nicht so toll, theoretisch mit beliebig vielen MitspielerInnen möglich, aber die Wartezeit wird dann so lang... Zu viert oder fünft aber ein netter Spaß für die Beach-Party zwischendurch!

Ein anderes Würfelspiel mit Tieren ist **Dice Zoo** (*Homosapiens Lab*, für 2-4 Tierexperten). Auf den Würfeln sind Tiere (Elefanten, Bären, Wildschweine, Füchse, Eichhörnchen und Regenwürmer) sowie Fallen und Verdoppler. Man muss seine Würfel loswerden, indem man Kombinationen gleicher Tiere ausspielt und dabei den Vorgänger in Anzahl oder Wert übertreffen muss. Die Tiere haben auch noch Sondereigenschaften, die aber aufgesetzt wirken, weil sie mit dem Tierthema nichts zu tun haben. Außerdem sehen die Würfel so grottig aus, dass ich dazu neige das Spiel zu „gewinnen“, indem ich die Würfel flugs in den Altplastikcontainer werfe.

Ein noch anderes Würfelspiel mit Tieren ist **A fistful of penguins** (*Wattsalpoag*, für 1-6 Tierexperten). Auf den Würfeln sind Tiere (Kamele, Löwen, Pinguine, Kängurus, Elche, Eichhörnchen) statt der sechs bekannten Zahlen. Den ersten Wurf mit den Würfeln hat man frei, will man weiter würfeln, muss man Pinguinsteine abgeben. Die Wertung ist ähnlich wie bei Ra, d.h. einige Tiere sind nur gut, wenn andere dabei (Elch punktet nur mit Eichhörnchen) oder eben gerade nicht dabei (Kamel punktet nur ohne Löwen) sind. Durch das Tierthema ist das Spiel nicht so abstrakt wie Ra (dort wirkt das Thema ja etwas aufgesetzt) und auch mit hübschem Material ausgestattet. Mit Hummeln statt Kamelen wäre es ein „must have“. Das beste der drei Würfeltierspiele! Ach ja, dass man das auch alleine spielen können soll, ist eher konstruiert. Man kann ja auch alleine Kniffeln, Golf oder Dart spielen...



Wo ich gerade bei meinem Zweitlieblingssport bin: Schon 2008 (I love full text search, mein Gedächtnis hätte das nämlich nicht hergegeben) habe ich mich als Dartpurist geoutet, als ich über die Kombination aus Darten und Kniffel (ha, der letzte Satz des vorigen Absatzes ist entstanden, bevor ich danach gesucht habe!) gelästert hatte. Diesmal habe ich die Verknüpfung meines Spitzensports mit „Mensch ärgere dich nicht“ gesehen. Doch! Tu ich! Überflüssig wie weiße Gummibärchen! Ich spiele ja auch kein Boßelbackgammon oder Synchronschwimmersiedler von Kajak-Catan. Aaaaargh! Ein „won't have“? Definitiv ein „mustn't have“!

Schachen (*Mücke-Spiele*, für 2 offene Schachfreunde) ist Schach als Plättchen(lege)spiel. Der Sinn des Ganzen hat sich mir nicht so ganz erschlossen. Ich bin zwar bei Schach kein Purist, aber es gibt doch bessere Varianten. Der Schachbund wirbt ja mit „Schach rockt!“ Also dann ist Tschach Punk, während **Schachen** eher auf Muzak-Niveau zurückbleibt...

Wer soziale Netzwerke mag, wird um **Like – The social game** (*Cranio Creations*, für 3-8 Webfreaks) nicht herumkommen. Facebook und Foren in einem Kartenspiel. Als aktiver Spieler (Troll) lädt man jemand anderen zu einer „Diskussion“ ein und versucht, mehr Likes zu haben als dieser. Dabei können sich beide auch Hilfe von anderen holen, die man in die Diskussion einladen kann. Aktionskarten können beliebig gespielt werden – so wie man auch im Chat tippen kann, ohne dass man sich an eine „Zugreihenfolge“ hält – was den Chaos- und somit den Spaßfaktor erhöht. Letztlich kauft man sich mit den Likes Freunde und wer zuerst vier Freunde hat, gewinnt. **Like** muss man einfach mögen, denn es hat großes Potenzial internetsüchtige Zeitgenossen mal vom Monitor wegzukriegen – zumindest bis es das als App fürs iPad oder Onlinespiel auf brettspielwelt.de gibt.

Kooperationsspiele sind ja der Hype zurzeit. „Die Legenden von Andor“ sind in aller Munde, allerdings dürften sich nach meiner bescheidenen Einschätzung die Partien dort (bei gleich bleibender Spielegruppe) einander mehr ähneln als bei **Oh no... INVASION** (*FableSmith*, für 3-5 Star Wars-Fans). Die Mitspieler



bauen nach und nach ihr Basislager mit Waffen (verschiedener Farben) und Modulen (mit verschiedenen Sonder-eigenschaften) aus und werden dabei fortlaufend von Aliens (verschiedener Farben) angegriffen. Diese greifen nicht automatisch den aktiven Spieler an. Außerdem schlagen sie nicht sofort zu, sondern erst wenn sie von anderen Aliens „aktiviert“ werden (das wird durch die Farben bestimmt). Durch diese Zweistufigkeit kann sich eine clevere Spielgruppe

überlegen, wer welchem Mitspieler welche Waffe zuschanzen sollte, um alle optimal zu schützen oder den finalen Angriff auf die Aliens vorzubereiten. Meine Spielgruppe war nicht so clever, bestand aber auch aus vier Holländern und mir. Das (ACHTUNG, ein ganz schlechter Kalauer folgt:) konnte ja nits werden ☺.

Von meinem im letzten Jahr so hoch gelobten *Siberia* gibt es jetzt das **Siberia – Card Game** (*dlp games*, für 2-4 Rubelraffer). Hier sind die Mechanismen des Brettspiels insofern vereinfacht, als dass es keine Geographie mehr gibt, die vorgibt, wo man seine Arbeiter stehen haben muss, um Rohstoffe abzubauen. Dafür ist das „Angebot“ der Rohstoffe durch die Kartenreihe gut gelöst. Außerdem entfallen die Börsen, d.h. es gibt nur den Normalpreis und einen Höchstpreis (das ist schade...). Der Mechanismus, dass man auf jeder Karte zwei (unterschiedliche) Aktionssymbole hat und auch zwei (gleiche) Aktionssymbole für eine Aktion benötigt (Abwägen, welche der beiden Aktionen man benutzen will), erhalten geblieben. Ich bin trotzdem noch unentschieden, das Brettspiel funktioniert nämlich auch zu zweit.



Bei **Soluna** (*Steffen-Spiele*, für 2 Schlafwandler) habe ich am Stand mit einem Mathematiker über die Lösbarkeit (von mehreren Spielen an diesem Stand) diskutiert. Er kannte übrigens Babylone nicht und das Erklären von Soluna geht am einfachsten über den Vergleich beider Spiele: *Bei Babylone gibt es je drei Steine in vier Farben. Abwechselnd stapelt man nun übereinander, wobei entweder die oberste Farbe übereinstimmen muss oder die Höhe. Wer zuletzt ziehen kann, gewinnt das Spiel.* Babylone sollte relativ leicht lösbar (berechenbar) sein, d.h. entweder kann der Startspieler den Sieg erzwingen oder der Nachziehende. Habe ich aber nie gemacht, weil mir das den Spielspaß rauben würde. Soluna hat nun Holzmünzen, auf denen (vorne und hinten) je eins von vier verschiedenen Symbolen abgebildet ist. Die Startkonstellation wird durch Werfen zufällig entschieden, ab da gilt, was ihr über Babylone wisst (nur mit Symbolen statt Farben). Durch den Zufall gibt es mehr Möglichkeiten, demzufolge weniger Gefahr, das Spiel auszurechnen. Und die Steine sind hübsch!



Ich habe mir **¡Guka Croka!** (*EDIgrafika*, für 1-5 Tierexperten) angeschaut, weil mein Sohn ja so ein Dino-Fan ist. Hier würfelt man seine Spielfigur durch einen (variablen) Parcours, auf dem verschiedene Dinos abgebildet sind. Neben dem Parcours liegen Memory-Plättchen und man muss, bevor man weiterwürfeln darf, erstmal das korrespondierende Plättchen zu seinem Feld aufdecken. Ich vermute, dass mein

Sohn hier gleich einen dreifachen Vorteil hätte: Er kennt alle Dinoarten, hat das bessere Gedächtnis und drittens habe ich vergessen.

Neben XXL, Mü und noch anderen Kartenspielen gibt es mit **Kumbu** (*Rielekst*, für 2-8 Kartenfreaks) ein weiteres solches, bei dem nach verschiedenen Regeln gespielt werden kann. In **Kumbu** gibt es eine Stichspiel-, eine Mau-Mau-, eine Bluff- und eine Memory-Regel. Das Besondere an **Kumbu** ist, dass die Karten beidseitig sind. Es gibt jede Kombination aus den Zahlen von 0 bis 9 genau einmal, aber ohne Dubletten (Vorder- und Rückseite sind immer unterschiedlich). Wie viele Karten gibt es also? (Okay, das ist einfacher berechenbar als Soluna)... Hübsch sind die Karten außerdem, weil die Zahlen mit Symbolen (aus der Natur) verquickt sind. Es gibt das Ganze auch als Plättchenspiel, aber irgendwie reichen mir die Karten völlig aus.



Ein Spiel, bei dem man als notorischer Meditier schlechte Karten hat (weshalb ich bei Ligretto auch nur in der Zeitlupenvariante gewinnen kann), ist **Diavolo** (*Asmodee*, für 2-6 Reaktionsschnelle). Auf dem Tisch liegen je drei schwarze, weiße und rote Teufel, dazu ein grauer. Nun würfelt man reihum je drei schwarze, weiße und rote sowie einen grauen Würfel. Der graue ist ein besonderer, denn er bestimmt, ob man möglichst schnell einen schwarzen, weißen, roten oder grauen Teufel schnappen muss. Das steht aber nicht so direkt drauf, sondern es geht um die höchste Punktesumme, die meisten ungeraden Zahlen, die größte Differenz zweier Punktzahlen und so weiter. Wer keinen oder einen falschen Teufel schnappt, verliert einen Lebenspunkt. Last man standing. Wenn man dann noch atmen kann. Gefällt mir gut, kann ich bloß nicht so gut ☺.

Auch nicht gut für Langsame ist... **Escape** (*Queen Games*, für 1-5 Flüchtige). Innerhalb von zehn realen Minuten müssen alle versuchen, aus einem Tempel herauszukommen, wobei der Tempel-Parcours erst während des Spiels entsteht. Alle würfeln also hektisch Fackeln, Schlüssel, Abenteurer und Masken und bahnen sich ihren Weg durch den Tempel, wobei auch Glassteine eingesammelt werden müssen. Dabei spielt man aber nicht gegeneinander, sondern kann (eher: muss) sich gegenseitig helfen, z.B. kann man mit selbst gewürfelten Goldmasken die durch schwarze Masken gesperrten Würfel eines Mitspielers wieder aktivieren. Das fetzt! Die Kombination von Hektik und Kooperation sorgt für Bluthochdruck und erinnert mich irgendwie an meine Arbeit (☺) – nur ist mein Arbeitstag länger als zehn Minuten. Die zehnmütige Trommelmusik von der CD tut ihr Übriges, ich hatte ja den Eindruck, die wird immer schneller. Escape ist leider etwas teuer, aber ich glaube, dass es dafür auch öfter aus der Schachtel geholt wird! Ach so: Da ich nur Fotos von eigenen Spielsituationen gemacht habe, gibt es hier keines. Meine Mitspieler hätten wohl dafür gesorgt, dass ich aus dem Grugatempel nicht lebend wieder herausgekommen wäre, wenn ich mir die Zeit für ein Foto genommen hätte.

Nachdem drei Tage lang der – wie ich dachte: einzige – finnische Stand verwaist geblieben ist, bin ich durch mein obligatorisches Quizspiel – **I know** (Nelostuote OY, für 2-6 Rater) – doch bei einem finnischen Stand gelandet. Vier Themen/Kategorien; vorher festlegen, ob man einen, zwei oder drei Tipps haben will; Einschätzen eines Mitraters, ob er die Lösung weiß oder nicht – mit diesen Rahmenbedingungen ist das Spiel schon fast hinreichend beschrieben. Das klingt unspektakulär, aber bei Quizspielen ist eher die Qualität der Fragen entscheidend. Die machte hier einen ordentlichen Eindruck.

Ich habe übrigens ein (25% deutsches und 75% englisches) Exemplar geschenkt bekommen mit der Bedingung, es mit zehn verschiedenen Leuten zu spielen. Da mir keine Timebox mitgegeben wurde, sollte das irgendwann erfüllt sein ☺.

Wer am Ende das meiste Geld hat, gewinnt **Vegas** (alea/Ravensburger, für 2-5 Zocker). Das ist bei dem Namen nicht so verwunderlich... Zu Beginn werden Geldbeträge an den sechs Würfelstationen ausgelegt. Reihum würfelt man nun seine Würfel und kann entweder die Einsen zur Eins-Station legen oder die Zweien zur Zweier-Station usw. Nach und nach hat man immer weniger Würfel zur Verfügung und somit immer weniger Wahlfreiheit (u.U. muss man tatenlos zusehen, wie die anderen noch die guten eigenen Positionen zunichte machen). Am Ende bekommt man nur Geld, wenn man seine Position alleinig innehat, d.h. auch mit nur einem Würfel in einer Station kann man den höchsten Geldschein kriegen...



Besonderen Pfiff bekommt das Spiel, wenn man nicht zu fünft spielt: Die Würfel der fünften Farbe werden dann nämlich gleichmäßig aufgeteilt und sind eine zusätzliche „Ärgermöglichkeit“. Hat Pfiff, obwohl es so simpel ist.

Es fehlt noch der Hinweis auf ein Spiel, das ich nicht gespielt habe: **Singstar – Das Brettspiel** (Ravensburger, für 2-12 DSDS-Fans). Als „Kategorien“ gibt es hier Singen (ach was), Duett, Duell, Schräg etc. Zwecks Einschränkung der Wahlfreiheit muss im Text ein bestimmtes Schlagwort von einer gezogenen Karte vorkommen. Meine Textsicherheit beschränkt sich ja leider nur auf Musik, die ich mag, hahaha. Wer Karaoke ohne Playback und Texteinblendungen kann, wird hier erfolgreich sein ☺.

Zusammengefasst sind also besonders empfehlenswert: **A fistful of penguins** für Freunde des Ra-Mechanismus. **Like – The social game** für Networkfreaks. **Kumbo** für Kartenspielliebhaber. **Escape** für Hektiker mit viel Geld, **Diavolo** für Hektiker mit guten Augen und wenig Geld. Alles klar?

Für eure Terminkalender: Die SPIEL '13 ist vom 24.-27. Oktober 2013.