

Nachdem ich bekanntlich eine Runde aussetzen musste (beim Umzugs-Mau-Mau letztes Jahr hatte Gabi eine 8 gespielt), bin ich nun wieder dabei. Die SPIEL '14 fand in den für mich ungewohnten Hallen 1-4 statt und ich brauchte doch eine Weile, um mich dort zurechtzufinden. Ich finde auch jetzt noch, dass mehrere kleinere Hallen dem Ganzen mehr Struktur geben, aber die Spielmesse ist wohl selbst ein Spiel, bei dem man größere Flächen erobern muss ;-). Übrigens gibt es tatsächlich dieses Jahr zwei Spiele, die die Messe selbst zum Inhalt haben: (**Essen** von *Ludicreations* und **Essen - Das Spiel** von *Geek Attitude Games*). Die habe ich mir aber beide nicht angeschaut.

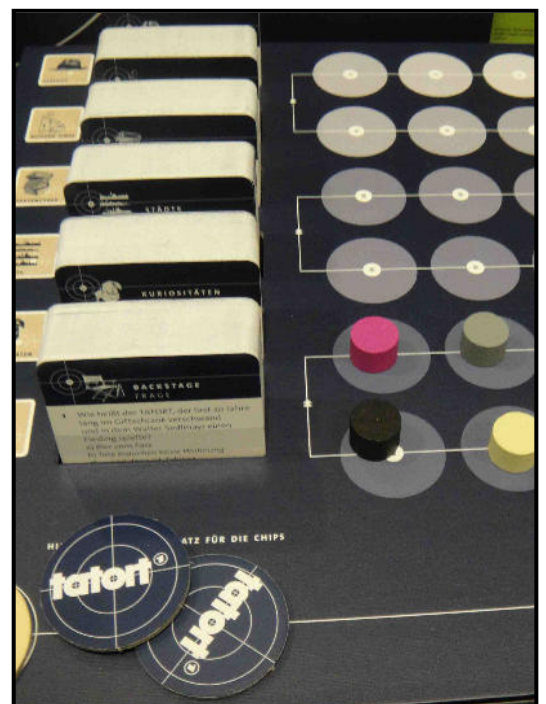


Als Musiker werde ich ja von Spielen, die Musik als Thema haben, magisch angezogen (z.B. Schrille Stille, aber das ist schon lange her). Diese Anziehungskraft übte auch **Ready To Rock** (*Tommaso Benetti*, für 3-9 Headbanger) zunächst aus - zumal die Spielsteine aussehen wie Plektren. Aber das Spielziel: Sich in die erste Reihe drängeln - und das möglichst als Erster - das ist für einen wie mich, der lieber unauffällig in Mischpultnähe herumlungert, nicht das Erstrebenswerteste. Aber egal: Das Ziel erreicht man, indem man mit Karten einen Pfad Richtung Bühne legt und dabei mit speziellen (Flash-)Karten besondere Aktionen durchführen kann. Das Spiel ist so spannend wie Easy Listening und die deutsche Spielregel so verständlich wie der Gesang von Herbert Grönemeyer. Ready To Rock wird als Partyspiel klassifiziert, aber ich bin scheinbar so wenig Party- wie Festivalgänger.

Aus dem gleichen Grund (insbesondere wegen der Dekoration mit E-Gitarren und Marshall-Amps) wurde ich zum Stand von *Rock Science* gelockt. **Rock Science** (für 2-6 Heavy-Metal-Fans) ist Trivial Pursuit mit nur einem Thema: Rock (eher Heavy Metal). Es gibt zwar verschiedene Schwierigkeitsgrade, aber wenn man schon als Poser (lowest level) versagt, ist man wohl zu schwach für dieses Spiel. Menno, dabei besitze ich doch auch eine E-Gitarre, aber selbst Musiker sein nützt hier gar nichts, man muss was wissen. Mithalten kann ich bestenfalls bei Fragen, die sich auf irgendetwas vor 1980 beziehen... Das gleiche Spiel mit Fragen rund um die Legendary Pink Dots wäre natürlich ein Muss, aber so kommt mir Rock Science nicht auf die Playlist. Und wer einen launigeren Test eines waschechten Hardrock-Fans lesen will, bediene sich hier: www.zeit.de/kultur/musik/2012-12/rock-science-spiel-test.

Wo wir gerade bei Quizspielen (die ich ja prinzipiell gerne mag) sind: **Tatort - Das Spiel** (*moses. Verlag*, für 2-6 Krimifans) ist ein Quizspiel mit nur einem Thema: Tatort. Die Variation besteht hier im Fragetyp: Offene Fragen, Ja/Nein, Multiple Choice, Schätzen. Den fünften Fragetypus habe ich glatt vergessen (kein gutes Gedächtnis = schlechte Voraussetzung für Quizspiele). Und fünf verschiedene Rubriken gibt es auch... Liebe Verlage, ich habe einen Vorschlag: Wie wäre es nach Heavy Metal und Tatort mit dem Musikantenstadl als Thema für ein Quizspiel?

Henssler's Küchenrallye vom TV-Koch Steffen Henssler mochte ich mir danach nicht mehr anschauen.





Vom Thema her friedlich ist **Pelican Bay** (*Drei Hasen in der Abendsonne*, für 2 Naturfreunde). Man muss Gebiete (Lagune, Wüste, Tropenwald) mittels Hexfeld-Karten vergrößern und bekommt einen Punkt für jede Karte, aus der das Gebiet bis dahin besteht. Außerdem blockiert man am Ende seines Zuges mit einem Sonnenchip eine Anlegestelle für die anderen. Kann man ein Gebiet "schließen" (kann es also nicht vergrößert werden),

bekommt man einen Pelikan und einen Extrazug. Es lohnt sich also manchmal mehr, ein eher kleines Gebiet zu schließen. Im Vergleich zu einem anderen Hexfeld-Karten-Gebietspiel (*Fjorde*) gibt es hier Felder mit Brücken, sodass vorher getrennte Gebiete mit einem Zug verbunden werden können. Man kann es auch zu dritt oder viert spielen, es dauert dann aber länger...

Pelikane fressen bekanntlich Fische und um Fische geht es auch bei **Espresso Fishing** (*Piatnik*, für 2-5 wache Angler) - und irgendwann bekomme ich die goldene Brücke für die hundertste Überleitung... Man würfelt mit fünf Würfeln, die alle die gleichen Symbole haben, aber zwei der Würfel sind rot und drei blau. Zunächst muss man ermitteln, ob man angeln oder klauen darf. Zum Angeln benötigt man mindestens einen Haken, einen Wurm und eine Welle (es gibt auch halbe Wellen als Symbol, erinnert irgendwie an das traditionelle Würfelspiel *Zehntausend*). Ist man mit dem ersten Wurf nicht zufrieden, darf man jeden Würfel einmal nachwürfeln. Darf man angeln, so entscheidet der Faktor aus Haken und Wellen über die Anzahl der Angelversuche. Darf man klauen, so entscheidet die Würfelkombination, wie viele und woher. Und woher der Name Espresso Fishing? Beim Angeln ist eines der Symbole auf dem Angelwürfel, dass der Angler eingeschlafen ist, was er durch vorheriges Trinken eines Espresso (zwei hat er zur Verfügung) verhindern kann. "Ausreichender Genuss eines koffeinhaltigen Heißgetränkes ist auch nötig, um beim Spielen nicht einzuschlafen" wäre jetzt ein für mich typischer Schlusspruch, aber so schlimm ist es dann doch nicht. Aber auch keine Kaufempfehlung.



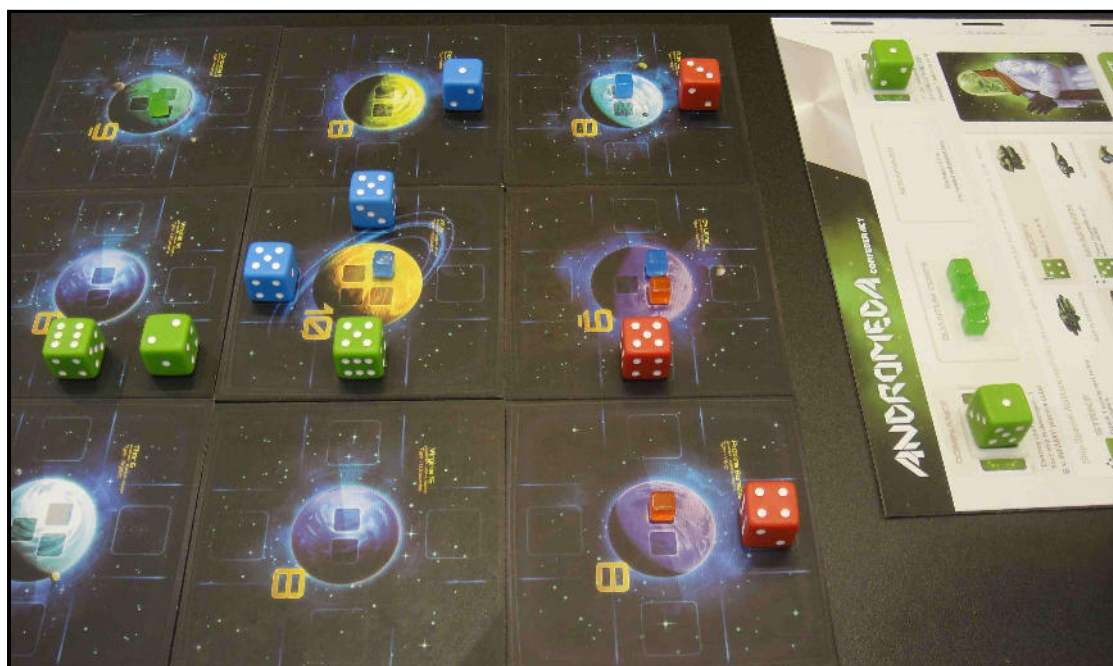


Spiele mit Würfeln und zu würfelnden Kombinationen gibt es so einige. Bei **Groovy Pips** (*Drei Hasen in der Abendsonne*, für 2-6 Pokergesichter) würfelt man mit fünf Würfeln bis zu drei Mal und versucht Kombinationen zu bekommen, die auf Karten stehen. Von diesen Karten liegen einige auf dem Tisch (für alle), oder man nimmt die von der eigenen Kartenhand. Schwierigere Kombinationen bringen mehr Punkte, klar. Pfiff hierbei ist, dass man beim Erwürfeln einer Kombination aus einer Tischkarte auch die eigene Handkarte mit gewinnt. Obwohl es so schlicht ist, hat es Spaß gemacht, aber vielleicht lag es an der netten Spielrunde. Oder an meinem schlichten Gemüt.

Kombinationen gibt es auch bei **Lectio** (*Ubo*, für 2-6 Kombinatoriker). Es gibt Spielsteine von 1-15 in vier verschiedenen "Farben". Wer beginnt, legt einen einzelnen Stein oder eine Kombination (Paar, Drilling oder eine Kombination aus fünf Steinen) aus und reihum wird erhöht oder gepasst. Es ist also wie Tichu ohne Schupfen, Hund und Phoenix. Und trotzdem macht es Spaß - weil die Spielsteine zwar aus Kunststoff sind, aber aus sehr hochwertigem. Es fasst sich gut an und die black

edition sieht auch gut aus (na, das ist Geschmackssache). Kostet auch entsprechend, aber der Weihnachtsmann hat's ja dicke auf dem Konto.

Ein Spiel mit ganz vielen Würfeln, aber dennoch kein Würfelspiel: Bei **Quantum** (*Funforge*, für 2-4 Weltraumeroberer) geht es darum, auf Planeten (zusätzlich zum eigenen Heimatplaneten) sesshaft zu werden. Dazu fliegt man mit seinen Raumschiffen (Würfel) dorthin und kann eine neue Station dort errichten, wenn man Raumschiffe im Orbit des Planeten hat, die von der Augenzahlsumme dem Planetenwert entsprechen. Die Raumschiffe können sich maximal so weit bewegen, wie sie Augen anzeigen. Das alleine macht noch kein gutes Spiel. Aber da die Raumschiffe (Augenzahlen) Sondereigenschaften haben, man auch andere Raumschiffe angreifen kann sowie durch die Sonderkarten, die nach und nach ins Spiel kommen, gewinnt dieses Weltraumspiel eine Komplexität, die ich anhand der vielen Würfel zu Beginn nicht erahnt hätte. Im Gegensatz zu manch anderem Weltraumspiel ist Quantum auch kein Augenkiller, sodass ich zum Zugreifen raten kann, obwohl Würfel als Raumschiff etwas merkwürdig anmuten.





Augenkiller: Bei **Five Elements** (*Eurocorp Consulting*, für 1-6 Elementsammler) geht es darum, Karten mit möglichst vielen Punkten einzusammeln. Dieses geschieht, indem man eine seiner Handkarten an ein Element anlegt und beim Legen einer höherwertigen (Werte 1-3) die bereits an diesem Element anliegenden niedrigerwertigen abräumt. Wenn einer 27 Punkte (Punkte pro Karte 1-27) hat, ist jeder noch einmal dran. Anschließend gibt es Minuspunkte für die Handkarten. Soweit der Mechanismus. Das Spiel leidet aber m.E. zu sehr an der Abhängigkeit vom Kartenglück, da die Punkte auf den Karten zu stark auseinandergehen. Das Problem ließe sich zwar lösen, indem man mehrere Partien spielt und dann am Ende abrechnet, aber wer will denn das hier mehr als einmal spielen? Die Karten sind nämlich leider nicht so gut ablesbar, was vielleicht auch daran liegt, dass sie als Doppelfunktion auch als normales Kartenspiel verwendbar sind. Und hübsch geht auch anders...

Ich muss auch noch von etwas anderem abraten: **Scrabble Speed** (*Mattel*, für 2-4 Buchstabenknobler) ist ein Plastikturm, der Buchstabenplättchen ausspuckt

und einen integrierten Timer hat. Die Plättchen sind von Scrabble bekannt, haben aber keine unterschiedlichen Punktwerte. Warum nicht gleich Letra-Mix spielen? Die Punktwerte, die dort auf den Würfeln stehen, kann man ja gerne ignorieren...

Zum Schluss noch zwei Empfehlungen für Spiele, die auch für Kinder gut geeignet sind: **Jagdfieber** (*Smiling Monster Games*, für 3-5 Tierfreunde) ist ein aufgebohrtes Schere/Stein/Papier-Bluffspiel mit Möhren, Hasen, Wölfen und Jägern. Hübsche Karten und recht einfache Spielregeln. Der Ärgerfaktor macht Lust auf weitere Partien.

Lustig auch für Erwachsene (mit Humor) ist **Kakerlakentanz** (*Drei Magier Spiele*, für 2-6 Ungeziefer). Man muss seine Karten ablegen und dazu eine von vier Tanzbewegungen machen. Zwei gleiche Tanzbewegungen nacheinander sind nicht erlaubt und manchmal verbietet die Discokugel auch eine der Tanzbewegungen.



Für eure Terminkalender: Die SPIEL '15 ist vom 08.-11. Oktober 2015.