ISSN: 1862-3670

Ausgabe Herbst 2007
Nr. 10

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

die erste Aufregung um das Spiel des Jahres hat sich gelegt. Zooloretto ist vielleicht kein Spiel, das das Jahrzehnt übersteht. Schlecht ist es deswegen aber noch lange nicht. Leider hat es der Test nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. Doch wir versprechen Besserung für die kommende Ausgabe. Doch dafür benötigen wir neue Mitstreiter. Familienplanungen haben die Redaktion etwas ausgedünnt. Daher freuen wir uns über Ihre formlose Bewerbung. Was wir bieten? Jede Menge Spielspaß. Den wird es auf jeden Fall auch wieder auf der Spiele-Messe in Essen Ende Oktober geben. Treffen wir uns dort?

Die Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Unser Jahrbuch 2006/2007 ist weiterhin im Handel. Auf Seite 3 finden Sie einige Informationen hierzu.

Das Wertungssystem:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert (6), empfehlenswert (5), ordentlich (4), geht so (3), für Fans (2), Finger weg (1)

Einstiegshürde: niedrig (grün), mittel (gelb), hoch (rot)

Preis/Leistungs-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

Inhalt:

Spiele-Jahrbuch	03
Bestenliste	04
News	06
Spiel des Jahres 2007	07
ANNO 1701	08
Der kleine Medicus	11
Geheime Welt Idhún	14
HIVE	16
Europareise	18
Jenseits von Theben	20
Mr. Jack	23
Nichtlustig	26
Skybridge	29
Tintenherz	32
Toni Tümpel	35
Tsuro	38
Yspahan	41
Enzyklopädie der Kartenspiele	43
Fußballtippspiel	46
Roman	48
Impressum	55

Spiele-Jahrbuch 2006/2007 erschienen

Das Magazin Gelegenheitsspieler geht in sein drittes Jahr. Zahlreiche Rückmeldungen der Leser haben gezeigt, dass ein großer Bedarf an einer gedruckten Version der zahlreichen Rezensionen besteht. Daher haben wir das Jahrbuch herauszugeben, das die wichtigsten Gesellschaftsspiele von und für 2006/2007 übersichtlich und größtenteils in Farbe präsentiert. Wer sich ein neues Gesellschaftsspiel kaufen möchte - sei es ein Brettspiel oder auch Kartenspiel, findet hier ausführliche Informationen: Kritische Besprechungen der aktuellen Spiele 2006/2007 weisen den Weg.

Für jeden sollte etwas dabei sein. Seien es Partyspiele wie „Was'n das?“ oder „Pow Wow“. Seien es Brettspiele wie „Die Säulen der Erde“ oder „Die Baumeister von Arkadia“. Oder einfach nur pfiffige Kartenspiele wie „Sitting Ducks“ oder „Kreuz & Quer“. Auch elektronische Spiel werden behandelt.

Titel:	Spiele-Jahrbuch Gelegenheitsspieler 2006/2007
Herausgeber:	Henry Krasemann und Christian Krause
Umfang:	156 Seiten (teilweise farbig), Paperback
Preis:	16,99 EUR
ISBN:	978-3-8334-9461-1
Erhältlich:	Bei jedem Buchhändler. Oder online bei BOL, Amazon etc.

Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

Spiel des Jahres, Deutscher Spiele Preis, Essener Feder, Goldener Pöppel... die Zahl der Ranglisten von Gesellschaftsspielen ist groß. Auch das Magazin Gelegenheitsspieler möchte nun seinen Lesern alle zwei Monate fünf Bestenlisten zur Hilfe beim Spielekauf bieten. Dabei orientieren wir uns vor allem an einem Kriterium: dass die empfohlenen Spiele besonders gut für Gelegenheitsspieler geeignet sind.

Spiele, die es bei uns in die Bestenliste für Gelegenheitsspieler schaffen wollen, müssen insbesondere einen leichten Zugang bieten. Das Erarbeiten der Regeln muss zügig möglich sein und auch eine erste Spielpartie schon Spaß bereiten. Die Spieldauer und die Spieltiefe sind nicht entscheidend. Auch wer nur gelegentlich spielt, möchte vielleicht dann aber auch mehrere Stunden beschäftigt sein und mitdenken. Wenn aber zunächst lange Anleitungen gelesen werden müssen und Spielmechanismen erst nach öfterem Probieren klar werden, schreckt dieses Viele ab. Auch solche Spiele haben ihre Daseinsberechtigung und begeistern Spieler gerade durch ihre Komplexität. Daher widmen wir diesen Spielen eine eigene Bestenliste und Rezensionsrubrik.

Auch ein Gelegenheitsspieler hat vielleicht mal Lust, länger in eine Spielewelt zu versinken.

Vielleicht vermissen Sie zahlreiche Spieleklassiker wie Schach, Mühle, Skat oder auch Mensch-Ärgere-Dich-

Nicht. Doch diese Spiele sind den meisten bekannt und wahrscheinlich in Form von Spielesammlungen zahlreich vorhanden. Uns geht es zu zeigen, was sich auf dem Markt der modern Gesellschaftsspiele tut und dass es eine Welt neben Siedler von Catan und Carcasson gibt.

Weitere Informationen über die Spiele finden Sie in den vergangenen Ausgaben vom Gelegenheitsspieler, auf unserer Partnerseite www.spieltage.de und über die Rezensionssuchmaschine www.luding.org.

Vermissen Sie Ihr Lieblingsspiel? Dann schreiben Sie uns an redaktion@gelegenheitsspieler.de.

Top Mehrpersonenspiel

Die Säulen der Erde (Kosmos)
Siedler von Catan (Kosmos)
Carcassonne (Hans im Glück)
Himalaya (Tilsit)
Blue Moon City (Kosmos)
Thurn und Taxis (Hans im Glück)
Zug um Zug Europa (Days of Wonder)
Just4Fun (Kosmos)
Manila (Zoch)
RoboRally (Wizard of the Coast/Amigo)

Top 2 Personen Spiele

Die Säulen der Erde (Kosmos)
Auf die Palme (Winning Moves)
Blokus Duo (Winning Moves)
Kahuna (Kosmos)
Einfach Genial (Kosmos)
Thurn und Taxis (Hans im Glück)
Da Vinci Code (Winning Moves)
Dvonn (Don & Co)
Dungeon Twister (ProLudo)

Top Partyspiele

Cash´n Guns (Repos Production)
Was´n das? (Ravensburger)
Frauen und Männer (Kosmos)
Privacy (Amigo)
Tabu (Hasbro / MB)
Outburst (Parker)
Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)
Cranium (Jumbo)

Top anspruchsvolle Spiele

Caylus (Ystari Games)
Puerto Rico (Alea)
Louis XIV (Alea)
Raja (Phalanx)
Funkenschlag (2F)
Der Herr der Ringe Brettspiel (Phalanx)
Schatten über Camelot (Days of Wonder)

Top Kartenspiele

Geschenkt... ist noch zu teuer (Amigo)
Kakerlakenpoker (Drei Magier)
San Juan (Alea)
Blue Moon (Kosmos)
Bohnanza (Amigo)
6 nimmt (Amigo)
Attribut (Lookout Games)
Ohne Furcht und Adel (Hans im Glück)

Hier finden Sie weitere Rezensionen im Internet:

Die größte Rezensions-Suchmachine: www.luding.org
Preisvergleich von Brettspielen: www.brettspielsuche.de

Auch Carcasson kann inzwischen über Xbox Live gespielt werden.
Nachdem vor einigen Wochen auch schon Siedler von Catan auf Xbox Live Arcade zum Download bereit gestellt wurde, ist nun mit Carcasson der nächste Brettspieleklassiker dran. Gespielt werden kann insbesondere auch online gegen die versammelte Xbox Live Gemeinschaft. Der Preis für den Download beträgt ca. 8 Euro.

Die internationalen Spieltage SPIEL findeen dieses Jahr vom 18. bis 21. Oktober wie immer in der Messe Essen statt.

Winning Moves meldet mit „3..2..1..meins!“ das erste eBay-Brettspiel:
Bis zu 90 Warenkarten können in den Spielplan mit den Spielfeldern 3..2..1..meins eingebracht werden. Die Waren sind in drei verschiedene Kategorien mit drei Merkmalen eingeteilt: Farbe (gelb/grün/rot), Zustand (neu/gebraucht/antik), Verwendung (Alltag/ Luxus/Sammler). Waren, die im Laufe des Spiels auf dem Feld „meins“ angekommen sind, werden versteigert. Hierfür hat jeder Spieler in der Ausgangssituation 352,- € bekommen – aufgeteilt in je vier Scheine à 50 €, 20 €, 10 € und 5 € sowie 2 € und 1 € Münzen. Jeder nimmt sein Gebot in die Faust, der Meistbietende erhält die Ware. Die Unterlegenen müssen den höchsten Schein oder die höchste Münze, die sie in der Faust geboten hatten, als Gebühr abgeben.

Laut einer neuen Studie des Werbezeitenvermarkters SevenOne Media der ProSiebenSat.1-Grupp wurden 2006 über 1,7 Milliarden Euro in Deutschland mit digitalen Spielen umgesetzt. Der Bereich Brettspiele, Kartenspiele und Puzzle kam auf 400 Millionen. Während der Bereich der digitalen Spiele starken Steigerungsraten ausgesetzt ist, ist der Umsatz mit klassischen Spielen fast gleichbleibend.

Spiele des Jahres 2007

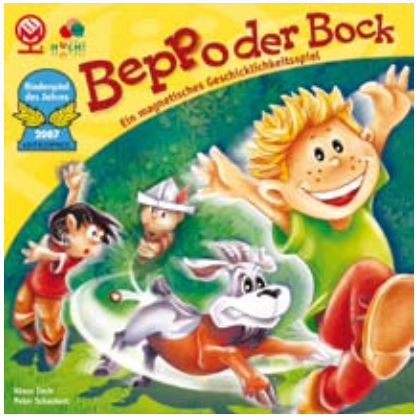
Als Spiel des Jahres 2007 wurde am 25. Juni 2007 von der Jury des Spiel des Jahres e.V. „**Zooloretto**“ von Michael Schacht (erschienen bei Abacus) bestimmt. In der Pressemitteilung heißt es:

„Beim „Spiel des Jahres“ gab es gleich zwei Debüts: Sowohl

Autor Michael Schacht (Frankfurt) als auch der hessische Verlag Abacusspiele (Dreieich) wurden bislang noch nicht mit dem wichtigsten Spielepreis ausgezeichnet. Bei „Zooloretto“ sind die Spieler Zoodirektoren, die ihre Gehege mit Tieren füllen wollen, um möglichst viele Besucher anzulocken. In der Begründung der Jury heißt es: „Zooloretto schafft spielerisch leicht den Spagat zwischen einfachem Einstieg und strategischem Anspruch. Die Thematik „Tiere im Zoo“ führt locker an ein Spielvergnügen heran, das ebenso einfach erfassbar wie auch hintertrieben ist. Da auch das Glück eine Rolle spielt, können jüngere Mitspieler hier gut mithalten. Strategen entdecken dazu schnell immer wieder neue spielerische Möglichkeiten. Beste Voraussetzungen für einen Dauerbrenner auf dem Spieltisch.“

Nominiert waren daneben „Die Baumeister von Arkadia“ (Ravensburger), „Der Dieb von Bagdad“ (Queen Games), „Jenseits von Theben“ (ebenfalls Queen Games) und „Yspahan“ (Ystari). Von den beiden letztgenannten Spielen finden Sie Rezensionen in dieser Ausgabe.

Sonderpreise wurden dieses Jahr nicht verliehen.



Kinderspiel des Jahres 2006 wurde „**Beppo der Bock**“ von Peter Schackert und Klaus Zoch, erschienen bei den Verlagen Oberschwäbische Magnetspiele und Huch and Friends. In der Pressemitteilung hierzu heisst es:

„„Beppo der Bock“ nutzt innovativ die Kraft eines Magneten. Faszinierend ist, wie zielgenau nach nur kurzer Übungszeit Beppo auf dem Gelände dirigiert werden kann. Das Spiel besitzt fast Billardqualität, Queue-Ersatz bietet die Zielrinne; einer solchen Herausforderung stellen sich nicht nur Kinder gern, sondern auch erwachsene Spieler. Die Jury ist angetan von diesem fetzigen Spiel, das anziehend auf große und kleine Spieler wirkt.“

Nominiert waren daneben „Hüpf Hüpf Hurra!“ (Ravensburger), „Burg-Ritter“ (Haba), „Rettet den Märchenschatz“ (Selecta) und „Gesagt – getan!“ (Haba).

Nähere Informationen auf der Seite zum Spiel des Jahres unter www.spieldesjahres.de.
hk

ANNO 1701 - Das Kartenspiel

Autor:	Klaus Teuber
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 90 Minuten
Preis:	ca. 16 Euro
Erschienen:	2007

Was waren das noch für schöne Zeiten. Computerspiele waren Computerspiele, Brettspiele wurden nur vom Brett gespielt und in Gameboys wurde noch Tetris geschoben. Wir leben in einer nie zuvor erlebten Medienvielfalt. Und die Spielehersteller haben es erkannt. Was leidlich Erfolg hat, nimmt beherzt den Mediensprung. ANNO 1701 ist ein gutes Beispiel hierfür.

Kartendrehen

So war ANNO 1701 ursprünglich ein reines Aufbauspiel auf dem PC. Wie bei anderen Vertretern dieses Genres wie etwa Civilisation oder Sim City ging es darum, eine Welt zu Beginn des 18. Jahrhunderts virtuell zu besiedeln und Handel zu treiben. Inzwischen gibt es Ableger nicht nur für Spielkonsolen und für den Handheld Nintendo DS, sondern sogar ein gleichnamiger Abenteuerroman erscheint in diesen Tagen. Dass noch ein Gesellschaftsspiel hinzu tritt, war da nur konsequent.

ANNO 1701 - Das Kartenspiel beruht auf „Die Siedler von Catan – Das Kartenspiel“. Wer dieses kennt, wird sich sogleich heimisch fühlen. Jeder der beiden Spieler hat zu Beginn einige Karten offen vor sich ausliegen. Diese symbolisieren die eigene Siedlung mit Einwohnern, Gold, Landwirtschaft, Industrie und Gebäuden. Statt nun noch zusätzlich Karten oder Plättchen für erwirtschaftete Produkte zu verteilen, werden einfach die ausliegenden Karten gedreht. Wer z.B. in einer Runde Holz dazu bekommt, dreht die entsprechende Karte im Urzeigersinn, so dass der eigene Fundus an Holz im unteren Teil zu sehen ist.

Das Grundprinzip ähnelt dem Ur-Siedler von Catan. Zunächst wird gewürfelt, was entsprechende Erträge für beide Spieler bringt. Danach darf der Spieler, der an der Reihe ist, verschiedene Aktionen ausführen. So kann er weitere Gebäude bauen, Aktionskarten spielen, Tauschen oder besondere Funktionen der Gebäude nutzen. Abschließend füllt er entweder seine Kartenhand wieder auf oder unternimmt eine Handelsfahrt. Diese Handelsfahrten sind das wirklich Neue bei ANNO 1701. Hierbei werden nacheinander mehrere Ereigniskarten gezogen, die entweder etwas Gutes wie das Handeln um besondere Güter oder Schlechtes wie Piratenangriffe oder Wirbelstürme bedeuten. Durch zuvor erbaute Gebäudekarten ist es möglich, die Kampfkraft des Schiffes (wichtig beim Treffen auf Piraten) und die Anzahl der hintereinander zu ziehenden Ereigniskarten zu erhöhen. Diese Handelsfahrten sind auch

notwendig, denn nur mit ihnen bekommt man bestimmte Güter, die man für die Aufrüstung seiner Bevölkerung und damit Siegpunkten dringend benötigt. Wer schließlich eine bestimmte Anzahl solcher Punkte erreicht hat, gewinnt.

Mach mir den Kaufmann

Zunächst gilt es, seine Siedlung mit einigen wichtigen Gebäuden zu bestücken und so z.B. das eigene Schiff mit Kanonen auszustatten. Daneben gibt es auch bei ANNO 1701 wieder besondere Titel zu erreichen, wie etwa die größte Seemacht oder Handelsmacht. Diese bringen Vorteile, wenn weitere Güter oder Gold durch den regelmäßigen Wurf des Ereigniswürfels verteilt werden. Auch sollte möglichst früh an die erste Aufrüstung der Bevölkerung gedacht werden. Nicht nur, dass dieses Siegpunkte bringt, auch ermöglicht erst dieses dem Spieler, machtvollere Karten nachzuziehen. Stets sollte auch der Goldvorrat und der Zustand des Schiffes im Auge behalten werden. Ist das Gold alle, hat man sofort verloren. Und ist das Schiff etwa an gefährlichen Klippen oder durch einen Piratenangriff schwer beschädigt, bedarf es erst einmal Holzes, um es wieder aufzupeppeln.

hk

Fazit

ANNO 1701 - Das Kartenspiel ist eine nette Variante vom Siedler Kartenspiel. Richtig viel falsch machen konnte man hier bei dem über zahn Jahre bewährten Spielprinzip nicht. Die Handelsfahrten sind eine neue Idee, die aber auch die Spielzeit in die Länge treibt und auf die Dauer durch mangelnde Abwechslung etwas ermüdend wirken. Um die Welt vom Computerspiel auf das Kartenspiel zu pressen ist alles etwas komplizierter geworden. Für erfahrene Siedler-Kartenspiel-Spieler eine neue Herausforderung. Wer des Grundspiel noch nicht kennt, dem sei jedoch dieses zunächst ans Herz gelegt. Zugang und Spielzeit sind hier einsteigerfreundlicher. Die inzwischen zum Siedler-Kartenspiel erschienen Erweiterungen inkl. ehemaligem Turnierset bieten darüber hinaus weitere Abwechslung. Falsch macht man mit ANNO 1701 aber auch nichts. Ob der Hersteller auch hier auf den Erweiterungszug aufspringt, bleibt abzuwarten. Insbesondere die Handelsfahrten schreien nach mehr Abwechslung.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Hier könnte Ihre Werbung stehen.

Interesse daran, im Magazin Gelegenheitsspieler zu werben? Alle Informationen zum Magazin, Anzeigenpreise und die Mediadaten finden Sie unter

www.gelegenheitsspieler.de/mediadaten

Der kleine Medicus

Autoren:	Kai Haferkamp & Dietrich H.W. Grönemeyer
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007

Vor 14 Jahren erschien Scotland Yard und wurde zum damaligen „Spiel des Jahres“ gekürt. Noch immer erfreut sich das Suchspiel im Londoner Nahverkehr einiger Beliebtheit. Das Spielprinzip scheint auch Kai Haferkamp mächtig zu gefallen, hat er es doch für seine aktuelle Buchumsetzung „Der kleine Medicus“ geschickt adaptiert.

Jemand hat das Kinde geschrumpft

Ein Knabe namens Nanolino wird – nomen es omen – winzig klein geschrumpft und muss mit einem U-Boot in der Blutbahn seines Opas einen bösen Roboter namens Gobbot finden. Die etwas abstruse Hintergrundgeschichte wie auch die Illustrationen übernimmt das Spiel aus der Buchvorlage von Dietrich Grönemeyer. Die Spieler treten in zwei Parteien an: Ein Spieler übernimmt den Roboter Gobbot (sentimentale Erwachsene dürfen ihn „Mr. X“ nennen), die restlichen Spieler übernehmen die Rolle von Nanolino und seinen Freunden (die Verfolger). Da grundsätzlich alle Verfolger-U-Boote im Spiel sind, macht es erst einmal keinen Unterschied, ob man zu zweit oder zu fünft spielt. Der oder die Verfolger ziehen immer alle vier U-Boote.

Lauschangriff im Magen-Darm-Trakt

Der Spielplan zeigt verschiedene Organe und Körperteile, vom Ohr bis zum Muskelsystem ist so ziemlich alles vorhanden. Die einzelnen Orte sind durch rote und blaue Linien (Arterien und Venen) miteinander verbunden. Im Verlauf des Spiels müssen die Verfolger versuchen, Gobbot entweder zu erreichen oder bewegungsunfähig zu machen. Der wiederum versucht, 16 Orte in Opas Körper zu besuchen, ohne erwischt zu werden. Um dem Roboter auf die Schliche zu kommen, besitzen die Verfolger Abhörkarten, mit denen der Funkkontakt des Eindringlings mit seinem Erbauer belauscht werden kann. Die Karten berechtigen

zum Abhören von Funksprüchen mit niedrigem, mittlerem und hohen Informationswert. Dummerweise sind die Karten auf vier pro Sorte begrenzt und

ihr Einsatz kostet Energie. Und Energiepunkte sind das, was die Verfolger im Falle eines Sieges gewinnen – wenn dann noch welche übrig sind.

Der Gobbot-Spieler besitzt ein Code-Buch, aus dem er einen Funkspruch der geforderten Schwierigkeit passend zu seinem Aufenthaltsort heraussucht. Die Nachrichten geben unterschiedlich hilfreiche Hinweise auf den aktuellen Aufenthaltsort des Roboters. Nachdem er den Spruch verlesen hat, dürfen alle U-Boote auf eines der angrenzenden Organe weiterziehen. Dabei dürfen die Verfolger nur die roten Wege benutzen, Gobbot ist hingegen flexibler und darf sowohl auf roten also auch auf blauen Wegen ziehen. Zusätzlich besitzen die Verfolger vier Karten, mit denen Sie Gobbot eine Frage zu seinem Aufenthaltsort stellen dürfen. Hierzu müssen die Verfolger eine so genannte „Aktivaufgabe“ erfüllen, die Gobbot aus seinem Code-Buch aussucht.

Wie spielt es sich?

Beim Spielaufbau fällt schnell auf, dass die U-Boote derart groß sind, dass sie die Beschriftung ihres aktuellen Feldes weiträumig verdecken. Wer ungünstig sitzt, kann auch gleich noch die hinter dem U-Boot liegenden Felder nicht sehen. Der Spielablauf gestaltet sich sehr unterhaltsam. Einerseits ist das Zusammensetzen der erhaltenen Hinweise auch für Erwachsene durchaus fordernd, andererseits ist das Blättern im Codebuch und das Verlesen der Hinweise durchaus spaßig. Ein Spiel endet überraschend oft damit, dass Gobbot in eine Sackgasse gerät. Da er nicht auf ein bereits betretenes Feld zurück darf, ist seine Bewegung recht oft eingeschränkt. Daher hat es sich in unseren Runden als schwierig herausgestellt, mit Gobbot zu gewinnen – hier unterscheidet sich Der kleine Medicus deutlich von Scotland Yard.

Im Unterschied zu Scotland Yard gibt es auch keine regelmäßigen Auftauchpunkte, an denen sich die Verfolger orientieren können. Hierzu müssen sie eine ihrer „Aktivaufgaben“ einsetzen, um Gobbot eine Frage stellen zu dürfen. Diese Frage ist in der Anleitung leider nicht genau definiert. Als Beispiel wird dort angegeben „Befindest du dich im rechten Auge?“. Ob die Frage auch schlicht lauten darf „Gobbot, wo bist du gerade?“ verrät die Anleitung nicht. In unserer Runde gab es dann auch eine längliche Diskussion, bei der sich die Kinder durchsetzten und die allgemeine Frage zugelassen wurde. Dies macht das Spiel jedoch – zugegebenermaßen – deutlich einfacher. Überhaupt sind die „Aktivaufgaben“ im Spiel von Erwachsenen mit Kindern ein kleines Problem. Mit kaum zu übersehendem pädagogischen Zeigefinger werden den Verfolgern hier vornehmlich sportliche Aufgaben gestellt, die zum Teil schlichtes Kräftemessen sind – eine ungerechte Sache, wenn Erwachsene gegen Kinder im Armdrücken antreten. Beim Hüpfen auf einem Bein quer durchs Zimmer hatten wiederum die Kinder, nun, sagen wir: leichte Vorteile. Hier kann man aber die Aufgaben bereits im Vorfeld besprechen und einzelne ausschließen.

ctk

Wertung:

Gesamtwertung: geht so bis ordentlich

Einstiegshürde: niedrig
Preis/Material: mittel

Fazit

Irgendwie wirkt Der kleine Medicus unausgereift. Das beginnt bei den viel zu großen Spielfiguren, die Teile des Brettes verdecken. Die einzelnen Organe und Körperteile auf dem Spielplan sind willkürlich verteilt und lassen keinen rechten Lerneffekt für deren wirkliche Lage aufkommen. Das rechte Ohr befindet sich auf dem Plan zum Beispiel links unten. Oben auf dem Plan sind stattdessen Dinge wie das Schienenbein und die Niere. Als Gobbot zu gewinnen ist recht schwer, so dass die Anleitung eigentlich vorsieht, dass alle Spieler einmal als Gobbot antreten. Zum fairen Ermitteln eines Gewinners wäre das sicher gut, nur übersteigt so die Spielzeit schon zu Dritt die angegebenen 40 Minuten. Dazu tragen nicht zuletzt die Aktivaufgaben bei, die zudem oft kleine Vorbereitungen wie den Aufbau eines Hüpfparcours erfordern.
So bleibt ein Spiel, dessen Kern eigentlich Spaß macht. Durch das seltsam unfertige Drumherum wurde jedoch viel verschenkt. Weniger wäre wahrscheinlich mal wieder mehr gewesen.
Da fällt mir ein: Wo steht eigentlich mein Scotland Yard?

Geheime Welt Idhún – Ein fantastisches Abenteuer

Autor:	Unbekannt
Verlag:	Goldsieber
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-75 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007

Schaut man bei Amazon in die Rezensionen, dann überschlagen sich die Lobpreisungen. Von „Ideal für Einsteiger“ bis „Fantastisch“ sind die Aussagen. Wohlgemerkt jedoch hinsichtlich der Romane Geheime Welt Idhún. Für das gleichnamige Spiel aus dem Hause Goldsieber dürften die Einträge etwas reservierter ausfallen.

Würfeln und Ziehen

Die Spielumsetzung von „Geheime Welt Idhún“ kommt mit klassischen Spielmechaniken daher. Es gilt, mit seiner zuvor zugelosten Figur über ein Spielbrett zu ziehen, dabei jeweils gegen Ereigniskarten zu bestehen und am Ende vor allem vom Würfelglück zu profitieren. Ziel ist es, als ersten den Oberschurken „Asgran der Schwarzmagier“ zu besiegen. Dies gelingt jedoch erst, wenn man einige Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände für seinen Helden zusammen hat. Diese wiederum erhält man durch Kämpfe, die besagte Ereigniskarten beinhalten. Das Ergebnis wird ausgewürfelt, wobei die jeweilige Kampfkraft der Kontrahenten eine entscheidende Rolle spielt. Wer gewinnt, erhält Erfahrungspunkte, wer verliert, büßt Lebenspunkte ein. Sind diese futsch, geht es zurück zum Start. Auf dem Spielbrett kann man sich ansonsten frei innerhalb des eigenen Würfelwurfs bewegen. Zum Erwerb von Ausrüstungsgegenständen, die die eigene Kampfkraft erhöhen, muss jedoch ein bestimmter Punkt besucht werden. Daneben existieren weitere Sonderfelder und Karten, die in unterschiedlicher Weise Bewegungen, Würfelergebnisse oder Kämpfe manipulieren. Je näher man dem Endgegner kommt, umso schwerer werden die Kämpfe, die ohne verstärkende Ausrüstungsgegenstände kaum zu bestehen sind.

Zwei dazu und einen im Sinn

Erreicht man die für den Endkampf erforderlichen Erfahrungspunkte recht zügig, so sollte man erst mit guten Ausrüstungsgegenständen dem Endgegner entgegentreten. Und selbst dann kommt es noch entscheidend auf das Würfelglück an. Dies gilt auch für die Zeit davor. Um nicht zu früh mit frustrierenden Niederlagen konfrontiert zu werden, sollte man längere Zeit im Anfangsbereich des Spielbretts bleiben. Es kann sich lohnen,

auch mal ein paar Schritte zurück zu machen. So kann man sich allmählich mit besseren Ausrüstungsgegenständen bestücken und Erfahrungspunkte sammeln.
Die noch vorhandenen Lebenspunkte müssen die Spieler selber notieren. Zwar existiert auf den Spielerkarten eine grafische Aussparung. Diese wird jedoch vom Spiel nicht genutzt.
hk

Fazit

Mag das Spiel die Welt von Idhún leidlich gut einfangen, das ständige Würfeln kann schnell ermüden. Überwiegt am Anfang noch die Neugier nach den anstehenden Aufgaben und Kämpfen, verfliegt diese leider allzuschnell. Dies liegt auch an der mangelnden Abstimmung der verschiedenen Ereigniskarten. Immer wieder kommen Fragen auf, wie bestimmte Auswirkungen zusammenspielen. Daneben müssen diese ständig im Blick behalten werden, was bei unterschiedlich lang andauernden Wirkungen schnell unübersichtlich wird.
Insgesamt wirkt „Geheime Welt von Idhún“ unfertig, unnötig kompliziert und schlecht ausbalanciert. Selbst wenn auch Neulinge schnell ins Spiel finden, die Ungereimtheiten werden sie nach kurzer Zeit abschrecken. Richtig schlecht ist das Spiel zwar nicht. Aber mit etwas mehr Energie hätte es ein gutes Spiel werden können. Sehr schade um die sicherlich nicht kostenlose Lizenz. Ein Schelm, der Böeses dabei denkt, dass kein Autor richtig auf der Packung genannt wird.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung:	geht so
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

HIVE

Autor:	John Yianni
Verlag:	Huch&Friends
Spieler:	2
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2006

Natürlich wird auch heute noch Schach gespielt. Kaum ein Spiel hat Spieler, Filmemacher, Logiker und Mathematiker mehr fasziniert als das der Kampf um den König mit weißen und schwarzen Steinen. Und dennoch muss sich John Yianni gesagt haben, dass Bienen, Grashüpfer und Spinnen besser in die heutige Zeit passen als Bauern, Pferde und Türme.

Ungeziefer ist in

HIVE ist ein Spiel für zwei Personen. Wie beim Schach hat jede Seite Steine weißer oder schwarzer Farbe. Ein Spielbrett gibt es nicht. Vielmehr hat man stets die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten. Entweder man bringt einen neuen Stein in Spiel und legt in an die schon ausliegenden Steine an. Oder aber bestehende Steine werden versetzt. Je nach Steinsorte bzw. aufgedruckter Tierart können die Steine unterschiedlich ziehen. Grashüpfer hüpfen über Steine, Ameisen ziehen beliebig weit oder Käfer können sich auf fremde Steine setzen und diese blockieren. Ziel ist es, die gegnerische Bienenkönigin gänzlich mit Steinen zu umzingeln.

Kein Glück

Zufälle gibt es nicht bei HIVE. Die Ausgangssituation ist stets die gleiche. Doch im Gegensatz zu Schach dauert eine Partie HIVE selten länger als 20 Minuten. Dabei gibt es verschiedene Strategien. Weder ist es Erfolg versprechend, nur auf die Abwehr der gegnerischen Spielsteine zu setzen, noch nur eigene Steine auf den Gegner zu hetzen. Solange die Bienenkönigin selber ziehen kann, kann sie mühsam aufgebaute Umzingelungen zerstören. Daher kann ein Weg sein, mit dem Käfer frühzeitig die Bienenkönigin zur Bewegungslosigkeit zu verdammen. Doch das gelingt meist nur einmal. Bei der nächsten Partie dürfte der Gegner mehr auf der Hut sein.

hk

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Fazit

HIVE hat zu Recht inzwischen seine Fangemeinde gefunden. Die Möglichkeiten sind vielleicht nicht so ausufernd wie beim Schach. Aber gerade hierin liegt auch der Reiz. Die Partien sind übersichtlicher und verleiten mehr zur Revanche. Die Regeln sind leicht verständlich und spätestens nach einer Partie hat man auch die Zugmöglichkeiten der fünf unterschiedlichen Tierarten verinnerlicht. Wer Logikspiele mag, kann mit HIVE nicht verkehrt liegen – etwas für Spieler, denen 4 Gewinnt zu simpel, Schach aber zu langatmig ist. Allerdings hat ein Neuling gegen einen erfahrenen Spieler kaum eine Chance. Ob HIVE jedoch einen Siegeszug wie Schach antritt darf bezweifelt werden. Dazu sind die Möglichkeiten und Stragievarianten doch nach einigen Partien nicht vielfältig genug.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Europareise - Spielend Europa entdecken

Autor:	Wolfgang Kramer
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007

Retro ist in. Europa ist in. Verbinden wir doch beides, dachte sich wahrscheinlich Ravensburger und brachte 2007 eine Neuauflage von Europareise heraus. Eine erste Version gab es schon in den 1930er Jahren und die Ausgabe von 1980 dürfte noch in so manchem elterlichen Spieleschrank lagern – oder sei es eine der Varianten wie Deutschlandreise oder Weltreise.

Am Boden, zu Wasser und in der Luft

Zum Glück hat man nicht nur die Landkarte im Vergleich zu den Vorgängern geändert. Am auffälligsten dürfte sein, dass die neue Ausgabe von Europareise gänzlich ohne Würfel auskommt. Das Spielprinzip ist übersichtlich. Die Spieler müssen mit den drei auf dem Brett verteilten Reisegruppen (Pöppeln) bestimmte Ziele bzw. Städte anlaufen. Diese Pöppel sind keinem Spieler allein zugeordnet, sondern können von jedem nach Belieben gezogen werden. Die Ziele sind zum Teil öffentlich, teilweise aber auch geheim nur einem Spieler bekannt. Zum Reisen werden Tickets aus dem eigenen Vorrat eingesetzt, die jede Runde wieder ergänzt werden. Je nach Ticketart kann man mit Auto, Bahn, Flugzeug oder Schiff eine bestimmte Strecke zurücklegen. Wer am Ende die meisten Ziele in möglichst unterschiedlichen Regionen erreicht hat, gewinnt.

Glück ohne Würfel

Der Verzicht auf den Würfel bedeutet nicht, dass Europareise besonders taktisch geworden wäre. Zwar kann man nun etwas mehr überlegen, welche Tickets man sofort einsetzt und welche man für später zurückhält. Welche Ziele jedoch erreicht werden müssen und welche Tickets man nachzieht bleibt natürlich weiterhin dem Glück überlassen. Auch kann man nur bedingt erahnen, wohin die Mitspieler die Reisegesellschaften ziehen mögen. Richtig planen lässt sich damit nicht.

hk

Fazit

Europareise versprüht auch in der aktuellen Version ein wenig den Charme der 80er Jahre. Ein leichtes und seichtes Familienspiel eben. So ist es insbesondere für das Spielen nebenbei oder mit Kindern geeignet. Wer etwas mehr taktische Tiefe möchte, sollte lieber zu einer der „Zug um Zug“ Varianten greifen. Dümmer wird man beim Spielen jedoch keinesfalls. Hat doch jede Zielkarte durchaus interessante vertiefende Informationen über die entsprechende Stadt aufgedruckt.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	hoch

Jenseits von Theben

Autor:	Peter Prinz
Verlag:	Queen Games
Spieler:	2-4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007

Zeit ist wertvoll. Die Generation „Augsburger Puppenkiste“ weiß dieses spätestens seit dem Buch „Momo“ von Michael Ende. Wer spielen will, muss sich die Zeit dafür nehmen. Dass Zeit aber auch eine Spielwährung sein kann, zeigt das neue Werk von Queen Games: „Jenseits von Theben“.

Ich habe doch keine Zeit...

„Jenseits von Theben“ versetzt die Spieler zurück an den Anfang des 20. Jahrhunderts, wo archäologische Ausgrabungen noch Goldgräberstimmung in Europa auslösten. Waren es bei Space Dealer Sanduhren, die für Spielzüge eingesetzt werden mussten, so geht es hier etwas gemächlicher zu. Je nach Spielerzahl dauert die Jagd nach Punkten zwischen zwei und drei Spieljahren. Diese auf Wochengröße heruntergebrochene Zeit können die Spieler beliebig auf ihre Spielzüge verteilen. Aktionen kosten dabei unterschiedlich viele Wochen. An der Reihe ist stets der Spieler, der am weitesten in der Zeit zurück hängt. Um an Siegpunkte zu gelangen, haben die Spieler die Wahl zwischen dem Sammeln von Forscherkarten, Durchführen von Ausgrabungen und das Abhalten von Ausstellungen und Kongressen. Bewegungen auf dem Spielbrett kosten dabei genau so Wochen-Einheiten wie fast alles andere auch. Insbesondere die Ausgrabungen können sich hinziehen. Dabei hat man selber die Wahl. Längere Ausgrabungen versprechen mehr gefundene Artefakte. Allerdings muss das nicht so sein. Denn der Archäologe muss hierzu beherzt die Ausgrabungsgegenstände aus einem Sack ziehen. Leider sind auch ein paar Nieten dabei, die fieserweise stets wieder zurück in den Sack wandern. Je später man eine Ausgrabungsstelle somit mit Spaten und Assistenten behelligt, um so geringer die Chance auf den punktereichen Fang. Haben alle Spieler die Spielzeit komplett durchlaufen, wird abgerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kartensammeln

Wer erfolgreiche Ausgrabungen durchführen möchte, benötigt zunächst ein wenig Ausrüstung und Wissen. Diese können durch den Besuch von den großen europäischen Metropolen in Form von ausliegenden

Karten abgeholt werden, sofern sie dort gerade vorhanden sind. Leider kosten die Karten je nach Nützlichkeit auch wieder einige Wochen Spielzeit. Gerade am Anfang kann es sich jedoch lohnen, sich einen gewissen Grundstock anzulegen, auf den man dann im folgenden Spielverlauf zurückgreifen kann. Allerdings sollte man auch nicht zu spät mit dem Graben anfangen, will man sich nicht zu sehr die Chance auf gute Funde durch die Mitspieler nehmen lassen. Dabei sollte man stets im Hinterkopf haben, dass man pro Spieljahr in jedem Ort nur einmal buddeln darf. Auch Ausstellungen können recht lukrativ sein. Hierfür benötigt man jedoch eine jeweils passende Zusammenstellung an Ausgrabungsgegenständen. Wer hierauf setzt, sollte somit an verschiedenen Stellen graben, dafür aber dann eher kürzer.

hk

Fazit

„Jenseits von Theben“ ist nicht umsonst auf der Auswahlliste zum Spiel des Jahres 2007 gelandet. Die Hatz nach Ausgrabungsgegenständen ist abwechslungsreich und lässt viel Platz für eigene Strategien. Die acht-seitige Anleitung sollte nicht allzu sehr abschrecken. Enthält sie doch zahlreiche Beispiele und Bilder. 30 Minuten Einarbeitungszeit sollten jedoch eingeplant werden, das erste Spiel kann dann aber schon in die Vollen gehen. Die echte Spielzeit ist mit 60 Minuten noch übersichtlich und das Spiel funktioniert sowohl mit 2, 3 und 4 Spielern gleich gut. Die Strategie ändert sich jedoch jeweils, insbesondere durch die unterschiedliche Zeit und die erweiterten Ausgrabungsmöglichkeiten bei weniger Spielern. Auch wenn „Jenseits von Theben“ ohne Würfel auskommt, ist das Glücksmoment beim Ziehen der Artefakte aus dem Sack nicht zu vernachlässigen. Hat man gerade viel Zeit in die Ausgrabung gesteckt und zieht dann fast nur Nieten, geht das an die Substanz. So mögen sich die echten Archäologen vor 100 Jahren gefühlt haben, als sie bei ihren Ausgrabungen nur auf Lehm und Sand stießen. So ist „Jenseits von Theben“ ein Spiel mit hohem Unterhaltungswert, aber nichts für Glücksspiel-Hasser.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Mr. Jack

Autor:	Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
Verlag:	Hurrican
Spieler:	2
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007

Ganz klar, ist doch ein Scotland Yard-Klon für 2 Personen. Langweilig. Dachte ich. Doch auch Spieleredakteure können irren. Und zwar gewaltig.

Such den Täter

Okay, es gibt Parallelen. Geht es doch sowohl bei Scotland Yard, dem Spiel des Jahres von 1983, als auch bei Mr. Jack darum, den Täter zu finden. Aber wo bei Scotland Yard der Ort verheimlicht wird, ist es bei Mr. Jack die Person. Acht Personen sind verdächtig. Wer Mr. Jack spielt, bekommt zunächst heimlich zugelost, welche er denn von diesen Achten ist. Ziel seines Mitspielers ist es von nun an, Mr. Jack zu enttarnen, bevor dieser vom Spielbrett entkommen kann.

Beide Spieler ziehen entsprechend den Zugmechanismen abwechselnd die acht Protagonisten. Wichtig sind dabei vor allem die auf dem Spielfeld verteilten Laternen. Denn nach jeder Zug-Runde muss Mr. Jack bekannt geben, ob es Zeugen für seine Tat gibt. Das ist der Fall, wenn er entweder neben einer Laterne oder einer anderen Spielfigur steht. Stellt es der Kommissar geschickt an, kann er so nach und nach Täter ausschließen. Hinzu kommt, dass die einzelnen Personen Sonderfähigkeiten haben. So können Hindernisse und Abkürzungen auf dem Spielbrett geöffnet oder verschlossen werden und es gibt eine Taschenlampe, die wie eine Laterne zusätzlich Licht ins Dunkel bringt. Der Kommissar hat acht Runden zur Enttarnung und zum Fassen des Täters Zeit. Gelingt ihm dieses nicht, gewinnt Mr. Jack.

Am Ende siegt immer das Gute?

Der Autor nimmt eine der größten Kritiken am Spiel in der Anleitung vorweg. So gäbe es das Gerücht, dass Jack gegenüber dem Kommissar im Nachteil sei. Und tatsächlich muss man als Spieler von Jack sehr auf der Hut sein, nicht zu früh enttarnt zu werden. Stets muss man im Blick haben, wann man wieder selber am Zug ist und welche Personen dann überhaupt noch gezogen werden können. Ansonsten sollte man durch geschicktes Ziehen auch von Unschuldigen den Verdacht von sich ablenken. Der Kommissar soll so wenig wie möglich Verdächtige ausschließen können. Die Flucht kann allerdings nur dann gelingen, wenn es in der Runde zuvor keine Zeugen gab. Dann muss aber auch gerade die Möglichkeit bestehen, die eigene Person zum offenen Ausgang zu ziehen. Vertrackt

und anspruchsvoll. Andernfalls kann einem der Kommissar schnell alle Fluchtmöglichkeiten durch einen entgegen gerichteten Zug nehmen. Immerhin gibt der Autor in der übersichtlichen Anleitung einige Tipps. Aber er stimmt zu, dass das Spielen von Mr. Jack „eben eine echte Herausforderung“ sei.
hk

Fazit HK

Mr. Jack gehört zu den besten 2-Personenspielen des Jahres. Dass dabei eventuell das Spielen von Mr. Jack selber schwieriger ist, stellt eine besondere Herausforderung dar. Zum Glück dauert eine Partie selten länger als 30 Minuten, so dass jeder es mal versuchen kann. Wirken die verschiedenen Sonderfunktionen der Personen auf dem Brett zunächst verwirrend, hat man die Möglichkeiten nach der ersten Runde schnell verinnerlicht. Die Sonderfunktionen sind gut verteilt. Je nach Spielsituation kann eine andere spielentscheidend sein – für jeden der Spieler. Ein schönes kurzweiliges Spiel, das auch Spielern empfohlen werden kann, die Gedächtnisspiele hassen. Wer noch potentieller Täter ist, wird stets für alle sichtbar durch Lage der Spielsteine eindeutig angezeigt.

Erweiterung

Es gibt eine Mini-Erweiterung zu Mr. Jack: „Die Kutsche“ ermöglicht schnelle Bewegungen über das Brett. Wer die Variante ausprobieren möchte, benötigt eigentlich nur eine Holzscheibe, etwa aus einem Backgammon- oder Carrom-Spiel. Die Regel gibt es bei den Kollegen der Spielbox unter

www.spielbox-magazin.de/pdf/diekutsche_de.pdf

Wer seinen Stein mit dem passenden Aufkleber versehen möchte, findet hier die Vorlage zum Ausdrucken:

www.unknowns.de/wp/?p=48

Fazit CTK

Jack the Ripper -- jetzt endlich als Brettspiel. Ganz ohne Blut, dafür mit herrlicher Bluff-Atmosphäre. Eigentlich sind wir froh, dass das Spiel die eher weniger lustige Hintergrundgeschichte in eine Comic-Welt überträgt. Im Unterschied zum originalen Schlitzer hat es der Brettspiel-Jack auch richtig schwer gegen die Polizei. Als Mr. Jack sollte man also weniger nach dem Sieg trachten, als vielmehr danach, möglichst lange durchzuhalten. Und es gibt tatsächlich Kniffe und Finten, die die Chancen von Jack steigen lassen. Dass man als Miss. Stealthy unter Umständen schon in der ersten Runde gewinnen kann, ist so ein Kniff. Auch der Einsatz der Abkürzungen durch die Abwasserkanäle will gelernt sein. So ist es eben als Serienmörder. Man ist gefordert. Also gleich nochmal.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Nichtlustig

Autor:	Michael Rieneck
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 10 Euro
Erschienen:	2007

Spielumsetzungen von Romanvorlagen sind häufig. Dass Kurzcomics zum Spiel werden, ist da schon ungewöhnlicher. So jedoch geschehen mit Nichtlustig von Joscha Sauer. Der von Spielen wie Dracula, Säulen der Erde oder In 80 Tagen um die Welt bekannte Michael Rieneck hat hierauf eine Kniffel-Variante gesetzt, die es in sich hat.

Nichtunkompliziert

Von der Grundidee ist Nichtlustig nichts anderes, als eine verschärfte Version von Heckmeck am Bratwurmeck (siehe Gelegenheitsspieler Ausgabe 6). Der Spieler hat sieben Würfel, die er bis zu dreimal werfen darf. Was zwischenzeitlich an dem Wurf gefällt, kann rausgelegt werden. Ziel ist zunächst, Kombinationen zu erwürfeln, die es einem ermöglichen, ausliegende Karten zu bekommen. Spaßig wird es dadurch, dass auch von Mitspielern schon eingesammelte Karten vor der feindlichen Übernahme nicht gefeit sind. Zumindest zunächst nicht. Denn durch einen rosafarbigen Würfel erfolgen regelmäßige Wertungen, die Karten absichern. Passt keine Karte nach den drei Würfen, so wartet der Tod oder Pudel des Todes auf einen, der einem die Punkte von einzelnen schon gewertete Karten wieder nimmt. Und um es noch etwas komplizierter zu machen, können Sonderkarten erwürfelt werden, die etwa Zusatzwürfe oder aber auch frühzeitigen Besuch vom Tod bewirken können. Wer schließlich am Ende die meisten Punkte hat, der gewinnt. Dass die Mitspieler das ggf. nicht lustig finden dürften, versteht sich von selbst, so dass wir uns hier diesen Wortwitz sparen können.

Lemminge sterben früh

Neben den auf den Karten aufgedruckten Comics von Herrn Sauer, die (soviel sei hier verraten) doch ziemlich lustig sind, hat sich Herr Rieneck sehr darum bemüht, die Comicwelt mit seinen skurrilen Figuren im Spiel einzufangen. So gibt es die Dinosaurier, die, da schon längst ausgestorben, natürlich nicht mehr vom Tod zum Punkteabzug bewegt werden können. Die Yetis bringen nur dann richtig Punkte, wenn sie zu mehreren auftauchen. Und die Lemminge müssen stets als erstes vom Tod besucht werden. Ist man zunächst vor allem

damit beschäftig, den Überblick über die Möglichkeiten zu bewahren, merkt man nach einiger Zeit, dass es tatsächlich einige taktische Möglichkeiten gibt, die über das sture Würfelaugensammeln von Kniffel weit hinausgehen. Insbesondere der Einsatz des Wertungswürfels kann darüber entscheiden, ob man von Mitspielern noch wertvolle Karten abluchsen kann oder diesen zu festen Punkten verhilft. Auch die Sonderkarten sollten nicht unterschätzt werden, wobei man auf schnelles Einsetzen bedacht sein sollte, bevor die anderen sie einem wieder wegnehmen können.
hk

Fazit HK

Nichtlustig ist ein vergnügliches Würfelspiel mit etwas Anspruch. Mal so nebenbei spielen ist im Gegensatz zu Kniffel nicht möglich. Zu viele Möglichkeiten und Varianten sind zu bedenken. Hat man diese aber erst einmal erfasst, ergibt sich tatsächlich so etwas wie Taktik und Strategie. Natürlich bleibt Nichtlustig ein Würfelspiel mit hohem Glücksfaktor. Aber dieses kann es ziemlich gut verbergen. Auch wenn die Regeln nicht wirklich umfangreich sind, dürfte man erst nach einer Proberunde die Möglichkeiten durchschaut haben. Und wer nach zahlreichen Partien Heckmeck am Bratwurmeck etwas Abwechslung sucht, der ist hier sowieso genau richtig.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Fazit CTK

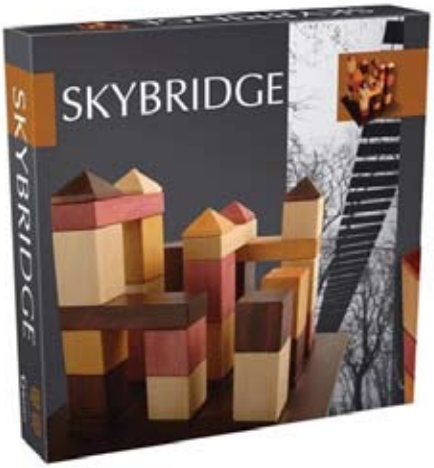
„Keine Angst, es ist doch nur ein Würfelspiel.“ So eine Aussage könnte einem beim Erklären von Nichtlustig fast herausrutschen. Sieben Kartentypen, sieben Würfel in vier Farben, dazu verschiedenste Symbole sowie Sonderkarten. Und der rosa Würfel dient sowohl zum Werten als auch zum „Neutralisieren“... Beste Voraussetzungen also, einen unbedarften Spieler gründlich zu verschrecken. Aus der Vielfalt an Details hat Michael Rieneck in der Tat ein intelligentes und spaßiges Spiel gestrickt -- keine Frage. Aber will ich mich bei einem Würfelspiel ständig konzentrieren? Will ich immer beobachten, wer gerade welche Karten vor sich liegen hat, damit ich bloß niemandem aus Versehen in die Hände spiele? Man kann trefflich grübeln bei Nichtlustig. Und am Ende dann doch den Kürzeren ziehen. Würfel sind eben unberechenbar. Der beinahe-Klassiker „Heckmeck am Bratwurmeck“ kommt mit simplen Regeln und einem stets überschaubaren Spielablauf daher -- und macht nicht weniger Spaß. Knackig würde man das nennen. Ein Attribut, das auf Nichtlustig nun leider gar nicht zutrifft.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Skybridge

Autoren:	Adam Ritchey
Verlag:	GiGamic International Games
Spieler:	2-7
Alter:	ab 7 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



Mit Bauklötzen spielen vornehmlich Kinder im vorschulfähigen Alter. Erwachsene fassen sie nur an, wenn die Klötze interessante Namen wie „Jenga“ tragen oder irgendwie avantgardistisch daherkommen wie etwa Zochs „Bausack Noir“. Gut betuchte Erwachsene greifen zu „Die HoelzerSiebeN“ von Herrn Hundertwasser: Sieben Bauklötze für zusammen 349 €. Bei Skybridge aus dem Hause Gigamic kommt man da billiger weg. Und hübsch sind sie auch noch, die Bauklötze.

Steine stapeln, Punkte einsacken – wer die höchsten Türme hat, gewinnt. Was bis hierhin tatsächlich wie ein Kinderspiel klingt, wird durch ein paar kleine Kniffe zu einem spannenden Wettkampf für bis zu vier Personen.

Gespielt wird auf einer Basisplatte, auf der sich 3x3 Fundamente für Türme befinden. Im randvoll gefüllten Karton befinden sich 44 Holzsteine – entsprechend schwer ist die ganze Angelegenheit. Jeder Spieler besitzt acht Steine mit zwei bzw. drei Höheneinheiten. Aus diesen werden auf den neun Fundamenten die Türme errichtet. Dazu kommt eine Brücke, die zwei benachbarte Türme verbinden kann und selbst eine Höheneinheit hoch ist. Zwei Dächer schließlich dienen der Besitznahme. Mit ihnen markiert man die Türme, die für das eigene Punktekonto zählen sollen.

Die Bauregeln sind denkbar einfach: Stets muss man den eigenen Stein auf einen der aktuell niedrigsten Türme setzen. Brücke und Dächer dürfen auf beliebiger Höhe eingesetzt werden. Außerdem dürfen niemals zwei Steine derselben Farbe aufeinander liegen. Am Ende bekommt man Punkte für die Türme, auf denen ein Dach der eigenen Farbe liegt sowie für einen gegnerischen Turm, der durch die Brücke mit einem eigenen verbunden ist.

Wie spielt es sich?

Da man seinen Stein nur auf die jeweils niedrigsten Türme setzen darf, ist die Zahl möglicher Bauplätze oft stark eingeschränkt. Wenn dann einer der niedrigen Türme auch noch einen der eigenen Steine zuoberst trägt, bleibt manchmal nur ein einziger möglicher Bauplatz für den neuen Stein. Das klingt zuerst nach einem wenig faszinierenden Spiel. Bald schon wird klar, dass man im Grun-

de eher die Züge der Gegner planen muss, denn durch die Baubeschränkung auf die niedrigste Ebene sind die Mitspieler ebenfalls stark eingeschränkt. Gerade in den ersten Partien macht sich das Gefühl breit, lange Zeit nicht so recht zu wissen, wohin eine Partie läuft. Man setzt eher spontan eigene Würfel aufs Brett und schaut, was dabei herauskommt. Erst in der zweiten Hälfte des Spiels zeichnen sich langsam Vorteile für einen Spieler ab. Auch die Brücken kommen anfangs spät ins Spiel – manchmal zu spät. Die Dächer, mit denen die Türme in Besitz genommen werden, bieten ein unterhaltsames „Can't stop"-Moment: Setze ich auf diesen Turm ein Dach – oder versuche ich, ihn zu erhöhen? Wenn ich ihn erhöhe, kann ihn ein anderer in Besitz nehmen....

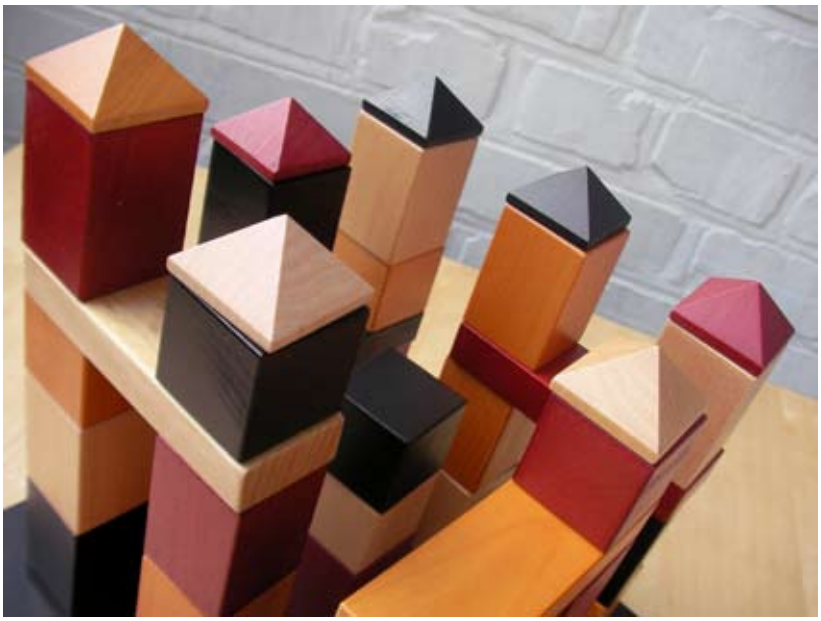
Mit fortschreitender Spielerfahrung ändert sich auch die Herangehensweise. Am besten sollte man Skybridge daher gemeinsam entdecken. Erfahrene Spieler haben gegen Anfänger allzu leichtes Spiel.

Ärgerlich ist, dass die Spielanleitung einige Sonderfälle völlig unerwähnt lässt. Hier lohnt im Zweifel ein Blick auf die Gigamic-Webseite.

ctk

Fazit

An Skybridge muss man wachsen. Ein bisschen Ausdauer muss man hierfür jedoch mitbringen, denn das Spiel erschließt sich nicht in der ersten Partie. Das liegt nicht an den kurzen Regeln, sondern am Gespür für den richtigen Zug. Sind die ersten Partien noch ein erratisches Klötzchenstapeln, so entsteht erst nach einigen Partien ein Gefühl für Sinn und Zweck der einzelnen Bausteine. Für einen Haufen Bauklötze steckt eine Menge Taktik in Skybridge.



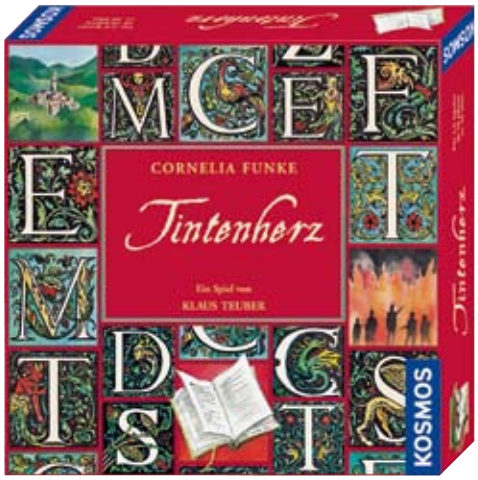
Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	gut

Tintenherz

Autor:	Klaus Teuber
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



Spätestens „Die Säulen der Erde“ scheint dem Kosmos-Verlag im vergangenen Jahr gezeigt zu haben, dass Spieleumsetzungen von Romanen erfolgreich sein können. Und so hat man sich für dieses Jahr das Jugendbuch „Tintenherz“ von Cornelia Funke genommen und auf den Spieltisch gebracht. Immerhin kein geringerer als Klaus Teuber, der Erschaffer von Siedler von Catan, ist als Autor aufgeführt. Ein weiterer Siedler-Clone ist es deswegen aber zum Glück nicht geworden.

Heiteres Begriffe-raten

Auch wenn Tintenherz äußerlich als klassisches Brettspiel mit Würfeln und Spielfiguren daher kommt, kann es eine gewisse Ähnlichkeit zu Scrabble nicht verleugnen. Auf dem Spielbrett werden immer wieder Buchstaben auf und zugedeckt, die dann zur Wortbildung genutzt werden müssen. Welche Worte gebildet werden, bestimmen Aufgabenkarten, die einen Oberbegriff vorgeben. Das Besondere an Tintenherz ist, dass alle Spieler gemeinsam gegen das Spiel spielen. Das Böse in Form der Gestalt „Capricorn“ und dem Schatten wird anhand von Würfelwürfen über das Spielbrett gezogen und führt dazu, dass schon aufgedeckte Buchstaben wieder verdeckt werden. Diese stehen damit für die Wortbildung nicht mehr zur Verfügung. Im Gegenzug können die Spieler ihre Züge dazu verwenden neue Buchstaben wieder freizuspielen. Je nach Spielerzahl müssen die Spieler eine bestimmte Anzahl an Lösungsworten mit den ausliegenden Buchstaben bilden. Jeder kann nur einen Begriffe nennen, so dass die Aufgabe nur gelöst wird, wenn mehrere in der Runde unterschiedliche Lösungen hineinrufen. Werden genügend Worte für den vorgegebenen Oberbegriff gefunden, so ziehen die Spieler näher ans Ziel und damit dem Gewinn der Partie entgegen. Andernfalls kommt das Böse voran. Daneben winken Jokerplättchen, die Würfelergebnisse manipulieren können. An diesen kann man am Ende bestimmen, wer, wie

die Anleitung formuliert, „etwas mehr“ Gewinner ist.

Opfer für die Gemeinschaft

Es zeigt sich schnell, dass bestimmte Buchstaben besonders wichtig für das Begrifferaten sind. So dürften insbesondere das „E“, „N“ oder auch „S“ fast unerlässlich für das erfolgreiche Wortebilden sein. Droht der Verlust dieser Buchstaben durch den „Schatten“, kann der Einsatz von Jokeplättchen dieses verhindern. All zu exzessives Würfelwurfverändern kann das Spiel aber gerade für Erwachsene schnell zu einfach machen.

hk

Fazit

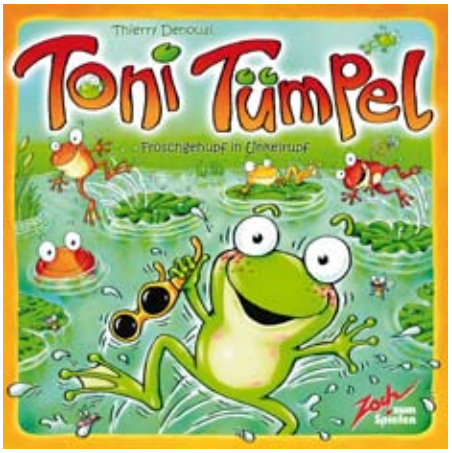
Tintenherz lässt einen zwiegespalten zurück. Zunächst ist die Aufmachung stimmungsvoll und das Spielen gegen das Spiel eine nette Abwechslung gegenüber normalen Worträtselspielen wie NoNo. Aber gerade Erwachsene sind schon bei der ersten Partie unterfordert, so dass kaum Spannung aufkommt. Insbesondere der Einsatz der Jokerplättchen führt dazu, dass der Schatten kaum eine Chance hat, Buchstaben zu klauen, so dass bald mühelos selbst komplizierte Wortzusammensetzungen gebildet werden können. Damit dürfte Tintenherz vor allem für Kinder und Jugendliche geeignet sein, die aber natürlich schon einigermaßen sicher schreiben können müssen. Dies überrascht wenig, ist doch Tintenherz auch vor allem ein Jugendbuch. Erwachsenen Spielern kann allerdings angeraten werden, einfach die Jokerplättchen aus dem Spiel zu lassen oder nur in Extremfällen einzusetzen.

Wertung:

Gesamtwertung:	geht so / ordentlich (siehe Rezension)
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Toni Tümpel

Autor:	Thierry Denoual
Verlag:	Zoch Verlag
Spieler:	2-6
Alter:	ab 4 Jahren
Spieldauer:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



Die Jungs von Zoch haben wieder die Kalauerkiste hervorgekramt. „Toni Tümpel – Froschgehupf in Unkelrupf" heißt das Kinderspiel aus der Feder von Thierry Denoual. Darin sind die Enkel des großen Teichtenors Freddy Frosch auf der Jagd nach der Sonnenbrille des Sängers. Mit dieser gilt es, einmal um den Teich zu hüpfen. Doch wehe, wenn einer der Froschenkel(!) dabei von den wachsamen Kröten erwischt wird. Doch zum Glück sind die Kröten halb blind...

Einmal um den ganzen Teich

Das Spielfeld von Toni Tümpel besteht aus neun Seerosenblättern, die im Kreis angeordnet werden. Jeweils zwischen zwei Seerosenblättern sitzt eine „Kröte". Letztere sind im Grunde nur bauchige Holzscheiben mit zwei eingesetzten beweglichen Augen. Diese Augen sind denn auch die Triebfeder des Spiels. Um über eine Kröte von einem Blatt aufs nächste zu springen, muss der Spieler am Zug eines der Augen der Kröte herausnehmen. Und das hat weniger etwas mit Chirurgie als vielmehr mit Memory zu tun. Ein Auge der Kröte ist auf seiner Rückseite nämlich weiß. Hat der Spieler dieses gezogen, darf er passieren – die Kröte sieht nichts. Auf der Rückseite des anderen Auges ist jedoch ein farbiger Frosch abgebildet. Zieht man dieses Auge, darf man nicht weiter ziehen. Dummerweise tauschen jetzt zur Strafe zwei Kröten ihre Plätze, entsprechend der Farben auf dem Auge. So wird Toni Tümpel schnell zu einem vertrackten Merkspiel. Kann man sich anfangs noch recht gut merken, ob nun das linke oder rechte Auge eine weiße Rückseite trägt, wird das nach drei Tauschaktionen schon deutlich schwerer. Wer als erster die legendäre Sonnenbrille ergattert und mit ihr eine ganze Runde um den Teich gedreht hat, gewinnt das Spiel.

Für kleine Mitspieler gibt es eine eigene Variante, in der die Kröten am Spielfeldrand stehen und keine Platzwechsel durchführen. In dieser Variante würfeln die Kinder mit einem Farbwürfel, der anzeigt, welche Kröte gerade ein Auge auf die Frösche geworfen hat. Der Rest läuft wie gehabt: Zieht man bei der betreffenden Kröte das weiße Auge, darf weitergezogen werden, ist es das farbige, ist der Zug vorbei.

Wie spielt es sich?

Toni Tümpel kommt zuerst harmlos daher. Das Spielmaterial ist von allerbester Zoch-Qualität, die Fröschlein einigermaßen drollig und die Hintergrundgeschichte lässt nicht nur Kinder schmunzeln. Doch die Krötenwechselei hat es in sich. In Windeseile haben alle Kröten mindestens einmal den Platz gewechselt, einige sogar mehr-

fach. Dadurch ist man gezwungen, sich die Farben der Kröten zu merken, nicht ihre Position. Durch das Tohuwabohu fällt es mitunter sogar Kindern schwer, den Überblick zu behalten, auch wenn sie generell leichte Vorteile in Sachen Merkfähigkeit besitzen.
Die Variante mit Würfeln und festen Kröten bietet da deutlich weniger Aufregung und ist zum Kennenlernen des Spiels für große und kleine Mitspieler gut geeignet.
ctk

Fazit

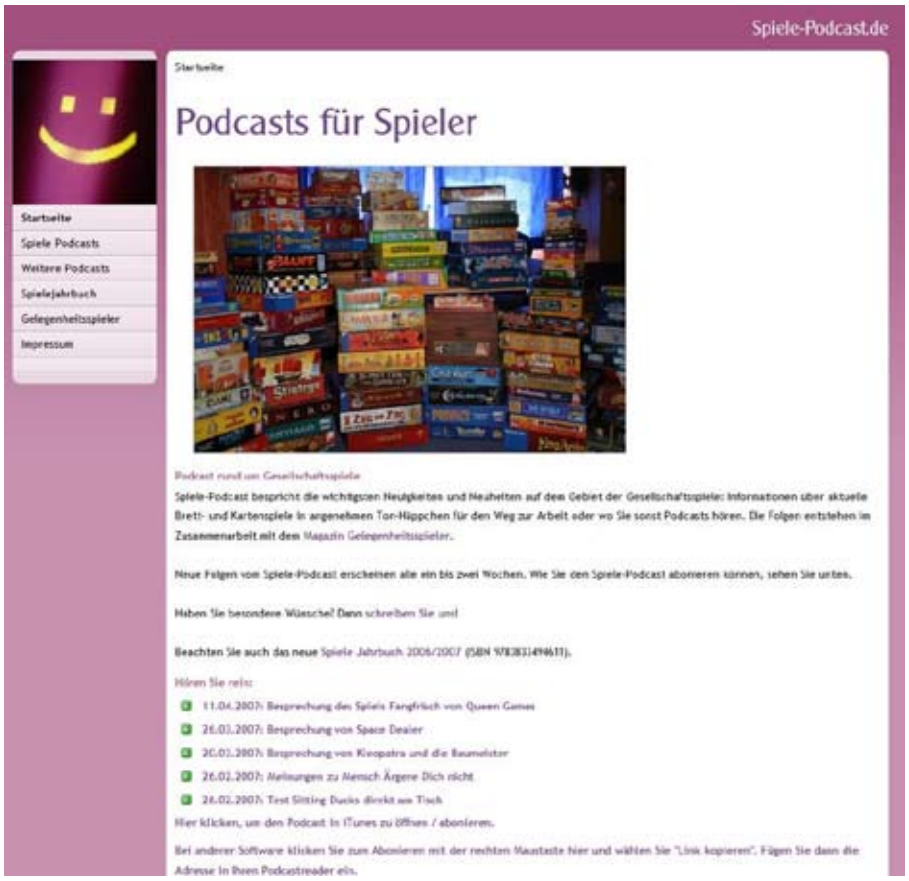
Ein forderndes Merkspiel mit vorzüglichem Spielmaterial. Dezentes Chaos durch das ständige „Kröte-wechsel-dich“ ist jedoch vorprogrammiert und führt manchmal zu planlosem Raten. Die Altersangabe „ab 4“ für die Variante scheint jedoch etwas sportlich. Toni Tümpel ist also eventuell wie eine zu große Hose: Die Kinder müssen erst reinwachsen – man hat aber auch länger etwas davon.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Spiele-Podcast.de

Spiele-Podcast bespricht die wichtigsten Neuigkeiten und Neuheiten auf dem Gebiet der Gesellschaftsspiele: Informationen über aktuelle Brett- und Kartenspiele in angenehmen Ton-Häppchen für den Weg zur Arbeit oder wo Sie sonst Podcasts hören. Die Folgen entstehen im Zusammenarbeit mit dem Magazin Gelegenheitsspieler. Neue Folgen vom Spiele-Podcast erscheinen ca. alle zwei Wochen.



Tsuro

Autor:	Tom McMurchie
Verlag:	Kosmos
Spieler:	3-8
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 15-25 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007

Tsuro heißt ein neues Spiel des Kosmos-Verlages. Welche Sprache das ist wissen wir zwar nicht, aber es bedeutet „Weg". Das sagt zumindest die Anleitung. Und es passt ja auch ganz gut, geht es doch im Spiel vornehmlich um ebendiese Wege und darum, solange wie möglich auf dem Brett zu bleiben. Dass das ganze noch in eine Hintergrundgeschichte um Drachen, das Gleichgewicht der Kräfte und den Lebensweg als solches gebettet wurde, ist dabei mehr amüsant als notwendig. Tsuro ist nämlich eigentlich ein lupenreines abstraktes Spiel.

Die Spieler starten mit ihren Figuren am Spielfeldrand. Jeder hält drei Wegkärtchen auf der Hand, die unterschiedliche Streckenverläufe zeigen. Eines dieser drei Kärtchen muss vor die eigene Figur gelegt werden, die daraufhin bis zum Ende der entstandenen Strecke vorgezogen wird. Wird das Kärtchen so gelegt, dass es auch an eine gegnerische Figur grenzt, so muss auch diese entsprechend weitergesetzt werden. Wenn beim Weiterziehen zwei Figuren aufeinander treffen oder eine Figur ins Aus (sprich: vom Spielfeld herunter) geleitet wird, ist der entsprechende Spieler ausgeschieden. Gewonnen hat - wenig überraschend - der letzte Spieler auf dem Feld.

Wie spielt es sich?

Das Anlegen der Kärtchen gestaltet sich zunächst etwas beliebig. Das Spielbrett ist anfangs noch leer und niemand weiß, wohin die verschlungenen Pfade die einzelnen Figuren führen werden. Ungefähr nach der Halbzeit des Spiels wird dann klar, welche Räume auf dem Brett gefährlich werden, weil die Pfade dort unweigerlich ins Aus führen. Jetzt beginnt die Grübelei, wie man mit den drei Kärtchen, die man gerade auf der Hand hat, möglichst langfristig die ungünstigen Pfade vermeidet.

Tsuro ist kein knallhartes Strategiespiel. Langfristige Planung wird durch das Nachziehen der Wegkärtchen oft zunichte gemacht. Dennoch ist eine gewisse Planbarkeit vorhanden. Die Kunst besteht darin, sich stets Zugang zu freien Bereichen des Spielfeldes offen zu halten. Mit fortgeschrittenem Spiel sind die Pfade jedoch oft so lang, dass es schwer wird, die Übersicht zu behalten. Oftmals stellt man viel zu spät fest, dass aus der Ecke, in die man gerade gezogen ist, kein Weg

mehr zurück führt.
Mit fortgeschrittener Spielerfahrung wird Tsuro deutlich taktischer. Man kennt die Wegkärtchen und versucht schon früh, entsprechende Räume zu definieren. Auch eine frühzeitige Konfrontation mit gegnerischen Figuren, bei der man bewusst in deren Nähe zieht, ist nicht zwangsläufig zum Scheitern verurteilt.
Je nach Spielerzahl kommt eine der beiden Spielbrettseiten zum Einsatz. Die Vorderseite bietet mit 6x6 Feldern genug Raum für 2-4 Spieler. Treten mehr Teilnehmer an, wird auf der Rückseite mit 7x7 Feldern gespielt. So wird das Raumangebot für die unterschiedlichen Spielerzahlen einigermaßen gleich gehalten.
ctk

Fazit

Tsuro bietet erstaunlich viel Raum für verschiedene Spielweisen. Die äußerst moderate Spieldauer von 15 bis 20 Minuten führt zu einem hohen „Noch-mal-Faktor“. Die Regeln sind so leicht, dass sich selbst Wenigspieler begeistern lassen. Dennoch ist etwas Übung erforderlich, will man Tsuro meistern und sich nicht vom Zufall alleine leiten lassen. Insbesondere zu zweit, wo beide Kontrahenten mit je zwei Figuren spielen, ist Tsuro ein leichtgewichtiger Taktikspaß. Mit mehr Spielern (das Spiel ist für maximal 8 Personen ausgelegt) sinkt die Planbarkeit drastisch.
Tsuro ist ein erstaunliches Spiel. Sowohl Wenig- als auch Vielspieler können mit dem Asiatischen Streckenbau ihre Freude haben. Der Gewinner wird stets durch seine Strategie siegen (oder dies zumindest behaupten), der Verlierer hatte einfach Kartenpech.
Das Spiel macht Spaß, tut nicht weh und dauert 20 Minuten. Was will man mehr?

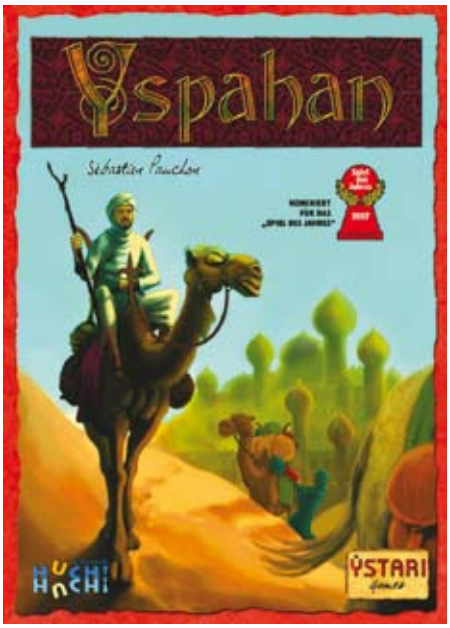
Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Yspahan

Autor:	Sébastien Pauchon
Verlag:	Ystari
Spieler:	2-4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2006



Irgendwie in jeden Titel ein ‚Y' hineinzukriegen ist eine kniffelige Sache. Der französische Verlag Ystari hat damit bei seinem Verlagsnamen angefangen und setzt diese Tradition eifrig fort. Neuester Spross der Yps-Familie ist Yspahan. Eigentlich heißt die persische Stadt ja Isfahan, aber irgendwie muss das Y da ja rein. Herausgekommen ist dabei ein Spiel mit Würfeln, bei dem das Glück erstaunlicherweise nur eine untergeordnete Rolle spielt.

In Yspahan übernehmen die Spieler die Rolle von Händlern im persischen Reich. Sie treiben Handel mit der Hauptstadt Isfahan und müssen mit ihren Waren die Basare der Stadt bestücken. Am Ende winken Siegpunkte für vollständig gefüllt Basare. Der Spielplan von Yspahan zeigt vier Stadtviertel, getrennt von einer Straßenkreuzung. In jedem Viertel befinden sich Basare, bestehend aus einem bis sechs Gebäuden. Um einen dieser Basare vollständig zu beliefern, müssen die Händler auf jedes seiner Gebäude eine Ware legen. Für unvollständige Basare gibt es keine Punkte.

Das Spiel verläuft über 21 Tage. An jedem Spieltag bestimmt ein Würfelwurf, welche Aktionen in welchem Umfange zur Verfügung stehen. Hierzu werden neun Würfel geworfen und auf einem Tableau einsortiert. Die niedrigsten Würfel (in der Regel sind dies die Einsen) werden auf die erste Aktion gelegt, die zweitniedrigsten auf die zweite Aktion und so fort. Daraus ergibt sich, dass zum einen auf den verschiedenen Aktionen unterschiedlich viele Würfel liegen. Zum anderen sind nur selten alle Aktionen verfügbar, nämlich nur dann, wenn auch alle sechs möglichen Augenwerte vorhanden sind. Fehlen ein oder mehrere Augenwerte (es gibt zum Beispiel keine Dreien), so bleibt die oberste Aktion leer.

Wer an der Reihe ist, sucht sich eine Aktion aus und nimmt die entsprechenden Würfel vom Tableau. Die Anzahl der Würfel bestimmt den Umfang der gewählten Aktion. Die zentralen Felder des Tableaus zeigen Stadtteile, in die der Händler nun Waren legen darf – eine Ware pro ausliegendem Würfel. Andere Aktionsfelder ermöglichen Geldeinkünfte oder neue Kamele. Hat jeder Spieler ein Aktionsfeld gewählt und ausgeführt, ist ein Spieltag vorüber. Nach sieben solcher Tage ist eine Spielwoche um und es kommt zu einer Zwischenwertung. Nun gibt es für jeden vollständig gefüllten Basar Punkte. Drei solcher Wochen werden gespielt, bevor der Sieger feststeht.

Neben dem Beliefern der Basare darf alternativ auch der Aufseher versetzt werden. Landet er vor einem Gebäude mit einer Ware darin, wird diese sofort an die Karawane geschickt. Dafür gibt es zwar auch Punkte, die Ware fehlt jedoch im Basar – und das kostet Punkte, wenn dieser am Ende der Woche nicht vollständig ist. Wer möchte, kann gegen Zahlung von Kamelen und Gold auch diverse Gebäude errichten, die dann im Verlauf des Spiels Sonderfunktionen erlauben, zum Beispiel Bonuspunkte für Basare oder Extra-Gold.

Wie spielt es sich?

Wer Yspahan spielt, leidet Mangel. Und zwar ständig. Eine läppische Aktion pro Spieltag ist extrem wenig für das, was man gern tun würde. Drei Waren hierhin, den Aufseher dorthin, eine Ware zur Karawane und ein Sondergebäude gebaut. Ach, und eine Aktionskarte würde man noch gern ziehen. Aber nichts da, „Entweder Oder“ heißt die Devise, und so müssen ständig schmerzhafte Kompromisse gemacht werden. Durch die knappen Aktionen ist Yspahan auch eher ein konstruktives Spiel. Da jede Aktion, die man gegen einen Mitspieler richtet, für die Erhöhung des eigenen Punktekontos fehlt, überlegt man zweimal, bevor man jemanden ärgert. Meist bastelt man dann doch lieber an den eigenen Basaren. Im richtigen Moment kann aber ein zur Karawane geschickter gegnerischer Stein durchaus spielentscheidend sein.

Yspahan spielt sich erstaunlich flink, nach einer knappen Stunde ist eine Partie gespielt, zu zweit braucht man 30 Minuten. Dass es sich dabei länger anfühlt, macht den Reiz des Spieles aus: Die recht einfachen Regeln erzeugen eine beachtliche Spieltiefe. Erfahrung macht hier den Meister – nicht das Würfelglück.

ctk

Fazit

Wer beim Gedanken an Würfel reflexartig in Deckung geht, kann beruhigt sein. Zwar ist auch bei Yspahan gegen pathologische Glückspilze kein Kraut gewachsen, aber normalerweise wird der umsichtige und vorausschauende Spieler gewinnen. Yspahan zählt sicherlich zu den besten Spielen dieses Jahres. Das liegt – neben den überschaubaren Regeln und der knackigen Spieldauer – vor allem an der Mischung aus taktischem Geschick und Würfelglück. Wartezeiten während der Züge der Gegner gibt es kaum, denn jede Aktion hat unmittelbare Auswirkungen auf die Möglichkeiten der anderen Spieler. Thematisch stimmig eingebunden bietet das Spiel für alle Mitspieler beste Unterhaltung. Dabei bilden altbewährte Elemente (Mehrheiten und Würfel) eine geschickte Mischung, die sich erstaunlich neu anfühlt. Dieses Spiel sollte man haben.

Wer Yspahan am heimischen Computer ausprobieren möchte, findet hier eine Download-Version:

www.westpark-gamers.de/download/yspahan_pc.php.

Die Spielregeln finden sich auf der Ystari-Homepage unter: *www.ystari.com/yspahan.*

Wertung:

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele

Eine Enzyklopädie der Kartenspiele – das klingt nach Brockhaus, Enzyklopaedia Britannica, mithin Vollständigkeit. Bei der schieren Zahl existierender Kartenspielen und deren vielfältiger Varianten ist Vollständigkeit jedoch kaum erreichbar. Die Autoren Kastner und Folkvord liefern mit ihrem Werk allerdings schon eine ziemlich große Zahl an Kartenspielen ab – vom Allerwelts-Mau Mau bis hin zu ausgefalleneren Spielen wie dem Badischen Tarock.

Bei der Auswahl der Spiele haben sich die Autoren auf das „klassische Blatt“ beschränkt. Außerdem wird dem Tarock, das ein spezielles Kartenblatt erfordert, ein eigenes Kapitel gewidmet. Andere Spiele mit speziellen Blättern sind hingegen nicht enthalten. So finden sich in dieser Enzyklopädie weder Klassiker wie „PIT“ oder Uno noch aktuelle Spiele wie „Bohnanza“ oder „6 nimmt!“. Auch das weite Feld der Sammelkartenspiele findet keine Erwähnung. Diese strikte Beschränkung mag auf den ersten Blick bedauerlich erscheinen, jedoch würden Spiele mit speziellen Karten den Rahmen eines Buches (und vermutlich sogar mehrerer Bücher) sprengen. Einzig der Umstand, dass diese Beschränkung von außen – beim Blick auf den Umschlag – nicht ersichtlich ist, macht den vollmundigen Titel „Enzyklopädie“ etwas fragwürdig.

Mehr Praxis als Theorie

Auch die Hintergrundinformationen zum Kartenspiel an sich halten sich die Autoren recht kurz. Rund 15 Seiten verwen-

den Sie auf historische Betrachtungen und die Herkunft der einzelnen Blätter. Farbige Bildseiten im Inneren des Buches geben einen Überblick über die Kartenblätter der vergangenen Jahrhunderte – von einem Blatt von 1455 bis zu einem zeitgenössischen Kartenspiel mit Leinwandhelden. Erläuternde Texte zu den Abbildungen fehlen leider. Über die Genese der Bilder und Symbole erfährt der Leser indes nicht viel. Ganze drei Seiten widmen die Autoren diesem Komplex. Statt genereller Informationen setzt diese Enzyklopädie eher auf das konkrete Spiel. So geht es denn auch umgehend ins Detail mit den Spielbeschreibungen, die hier in 15 Familien untergliedert werden. Jede dieser Familien (z.b. „Stichspiele“, „Solospiele“ oder „Bluff-Spiele“) wird von einer Einleitung eröffnet, die das Wesen der dort versammelten Spiele knapp umreißt.

Die Spielbeschreibungen selbst bedienen sich dabei einiger Fachausdrücke, die Kartenspiel-Neulinge zuerst aus dem Glossar suchen müssen. So sind Formulierungen wie „Vorhand zieht an“ für Neulinge unverständlich – und eigentlich auch unnötig. Was es bedeutet „am Stich“ zu sein, lässt sich erschließen, wird jedoch nicht erläutert.

Die Autoren sind bei der Beschreibung der Regeln um Klarheit bemüht. Aufbau und Spielziel werden vorweg erläutert, am Ende folgen oftmals Hinweise und Spieltipps. Leider bleiben die Spielbeschreibungen selbst oft recht abstrakt und lesen sich manchmal sogar recht zäh, so dass ein erster Eindruck vom Spiel sich bei der Lektüre nicht einstellen mag. Die beschriebenen Spiele sind dabei von sehr unterschiedlicher Komplexität, entspre-

chend unterschiedlich fällt die jeweilige Einstiegshürde aus. Wer das oft hohe didaktische Niveau aktueller Spielregeln gewöhnt ist, muss sich hier auf ein wenig Arbeit einrichten.
ctk

Fazit

Wer sich für Kartenspiele interessiert, findet auf dem deutschen Markt derzeit kein vergleichbar umfassendes Werk. Zwar gibt es etliche Werke für spezielle Spiele (neben Skat und Bridge nicht zuletzt das derzeitige Modespiel Pokern), die Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele stellt jedoch durch ihren breiten Querschnitt durch nahezu alle klassischen Kartenspiele eine Ausnahme dar. Die Enzyklopädie richtet sich nicht an Leser, die etwas zum Kartenspiel an sich und seinen historischen Hintergründen suchen. Wer hingegen eine große Anzahl sorgfältig beschriebener Spielregeln sucht und den Duktus des Kartenspielers nicht scheut, liegt hier goldrichtig.

Unseren Flyer finden Sie u.a. bei folgenden Spielehändlern:

www.Adam-Spielt.de

www.Der-Spielzeugladen.de

AllGames4you:
www.all-games.de

Möchten Sie unseren Flyer auch verteilen? Dann schreiben Sie uns: redaktion@gelegenheitsspieler.de.

Es geht schon wieder los...

in Zusammenarbeit mit www.spitzenspiel.de - das Fußball-Tippspiel für Gelegenheitstipper!

Spitzenspiel.de bietet seit 2001 kostenlose Tippspiele zur 1. und 2. Bundesliga, zu den Regionalligen und internationalen Wettbewerben. Alles kostenfrei und rein um die Ehre.

Jetzt bei der neuen Saison von Anfang an dabei sein.

Im Magazin Gelegenheitsspieler werden nicht nur die Zwischenstände bei den verschiedenen Tipprunden veröffentlicht. Ebenso aufgeführt werden die besten Tipper des Tages bei den letzten Spieltagen der 1. Fußball Bundesliga. Es lohnt sich somit auch, noch mitzutippen auf **www.spitzenspiel.de**.

Oder hören Sie rein auf **www.fussballpodcast.info**.

Zwischenstand DFB-Pokal (09.08.2007)

1. therealsam (72 Punkte)
2. Divas (71 Punkte)
3. Luigi (71 Punkte)
4. pimby (70 Punkte)
5. virgilio (68 Punkte)

Zwischenstand 1. Bundesliga (09.08.2007)

1. Hier könnte Ihr Name stehen

Zwischenstand 2. Bundesliga (09.09.2007)

1. Hier könnte Ihr Name stehen

Zwischenstand Gesamt (09.08.2007)

1. Hier könnte Ihr Name stehen

Tagestipp 1. Bundesliga (1.Spieltag)

1. Hier könnte Ihr Name stehen

Träumereien — Der Fortsetzungsroman
Teil 7
oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

Kapitel IX - Teil 1

Alle Müdigkeit, aller Schmerz war verflogen, als er sich aufs Neue auf der Bank neben der Wiese wieder fand. Der Ärger der letzten Tage war vergessen. Jetzt gab es nur noch ihn und Dika, die jeden Moment dazu kommen musste. Hier bestimmten sie, was passierte. Das war ihr Traum. Keiner hatte da hineinzureden. Und weit und breit war keine automatische Schiebetür zu sehen.

Nemo fühlte sich leicht wie ein Vogel. Vielleicht hätte er mittels eines kleinen Hopsers von der Bank ausprobiert, ob er hier nicht die Schwerkraft überlisten konnte, als Dika auf ihn zukam. Endlich lief es mal wie erwartet ab.

„Na, da bist du ja wieder...“, fuhr sie Nemo provozierend an, noch bevor dieser sie begrüßen konnte. „Ich dachte schon, du kommst nicht mehr... Und wo warst du überhaupt gestern? Gestern hätte ich dich brauchen können...“
Nemos gute Laune verfinsterte sich. Was hatte er denn dafür können, dass sein Körper nicht hatte einschlafen wollen? Und er hatte nie etwas versprochen. Er würde sofort alles aufklären.
„Hallo erst einmal...“, entgegnete er. „Was ist das denn für eine Begrüßung?“
Dika beruhigte sich: „Entschuldige bitte, war nicht so gemeint. Wenn ich etwas heftig gewirkt haben sollte, aber...“, sie stockte.
„Was ‚aber’?“
Dika schien etwas sagen zu wollen, ließ es dann aber bleiben.
„Nichts ‚aber’, ich hatte nur gestern...“, wieder hielt sie kurz inne, „... auf dich gewartet. Wo warst du denn?“
„Bei mir zu Hause im Bett. Schlaflos. Keine Ahnung warum. Das ist eine der längsten Nächte meines Lebens gewesen.“

Sie blickte ihn lange aus ihren braunen Augen an. „Okay, ist jetzt ja auch nicht mehr zu ändern. Was nützt es, zurückzublicken. Ist nur vertane Zeit. Lass uns sehen, was wie aus der heutigen Nacht noch machen können, bevor wir wieder auseinander gerissen werden.“
Nemo widersprach ihr nicht. Irgend etwas war da, etwas, das Dika ihm verheimlichte. Nemo spürte es. Doch er glaubte, dass es noch nicht die rechte Zeit war, nachzuhaken. Sie hatte recht, die Nacht konnte ganz schnell wieder zu Ende sein. Irgendwann würde schon der Tag oder die Nacht kommen, wo sie ihm so vertrauen würde, dass sie ihn in ihre Geheimnisse einweihte. Bis dahin musste er sich in Geduld fassen.

Was ihm viel mehr beschäftigte war, dass sie ihn tatsächlich allem Anschein nach vermisst hatte. Ein schönes Gefühl.
Ob er ihr von seinem Erlebnis vor dem Supermarkt erzählen sollte? Im richtigen Tonfall erzählt wäre es sicherlich ganz witzig und kaum peinlich. Aber das konnte er auch noch in der Realität tun, wenn ihm mal wieder die Gesprächsthemen ausgingen.

Schnell waren alle bösen Gedanken verdrängt. Sie spazierten wieder auf dem Weg, den sie beim letzten Mal auch gegangen waren. Im Laufen ließ es sich besser reden und denken.
„Ich habe mir gedacht...“, fing Dika an, „...ob man nicht auch die Landschaft um uns herum verändern könnte. Das wäre doch nur konsequent.“

Nemo hob den Kopf. Das wäre eine faszinierende Vorstellung. Was man da alles machen könnte. Teure und zeitaufwendige Reisen konnten sie so umgehen und in wenigen Stunden die ganze Welt kennen lernen. Die totale Erinnerung - freigegeben ohne Altersbeschränkung.
Und dann wäre da ja auch noch das obligatorische Händchenhalten. Sein Puls begann sich zu beschleunigen, wie bei einem Kind, das auf das Läuten des Glöckchens wartete, das ihm das Eintreten ins Weihnachtszimmer gestattete.

Was ihn allerdings irritierte, war Dikas kühle Art, mit der sie diese Idee ausgesprochen hatte. Sie konnte doch über dieselben Blödeleien lachen wie er, das hatte er doch bei ihrem letzten Treffen gemerkt. Warum empfand sie nur jetzt nicht auch seine wohlige Vorfreude auf all die geheimnisvollen Dinge, die sie noch erwartete?
Vielleicht hätte er sie vorhin doch auf ihre rätselhaften Äußerungen ansprechen sollen. Nun war es dafür zu spät. ‚Warum musste bloß immer alles so verdammt kompliziert sein?', dachte er. ‚Aber wenn es keine Geheimnisse gäbe, dann gäbe es auch keine Probleme.'

„Ja, tolle Idee", entgegnete er. Er fischte schon nach ihrer rechten Hand, als sie diese noch gerade rechtzeitig im Ärmel eines weiten lila Wollpullovers verstecken konnte.
„Nicht so schnell", entgegnete sie. „Wir müssen doch erst einmal klären, wo die Reise hingehen soll."
Nemo meinte, das erste Lächeln bei ihr erkennen zu können.
Aber sie hatte Recht. Daran hatte er in der ersten Euphorie gar nicht gedacht. Wenn seine Gefühle Basketball spielten, konnte sein Kopf zumeist nicht so schnell folgen.
„Gut...", meinte Nemo, „...dann lass uns in die Südsee teleportierten. An einen endlosen, weißgelb schimmernden Strand mit Palmen im Hintergrund. Oh..."
Nemo kam ins Schwärmen und wäre noch auf einige Hula-Hula-Mädchen in seiner Schilderung eingegangen, wenn Dika ihm nicht ins Wort gefallen wäre: „Moment... Das klingt sicherlich interessant, und ich wäre fast nirgends lieber als zwischen blauen Lagunen und braunen Eingeborenen. Aber, warst du schon mal da und kannst mit eigenen Erinnerungen dienen? Ich für meinen Teil habe nicht mehr als eine sehr vage Vorstellung in meinem Kopf."
Nemo nickte betreten.
„Ich würde vorschlagen...", fuhr Dika fort, „...wir probieren es erst einmal mit etwas Einfacherem aus. Nur mal zum Testen. Große Sprünge können wir später immer noch machen. Wie wäre es zum Beispiel mit der Wiese mit der Bank. Das kennen wir beide und es ist noch relativ frisch in unseren Köpfen, oder?"
Etwas widerwillig stimmte Nemo zu: „Na, wenn du meinst. Okay. Aber danach probieren wir mal was Interessanteres aus."
‚Und, wer weiß...', dachte er, ‚...vielleicht kommen wir dabei auch noch an der Südsee vorbei.'

Aller Enttäuschung zum Trotz war da ja schließlich immer noch das Händchenhalten. Das konnte ihm niemand nehmen. Und das war doch beinahe ebenso schön wie unberührte Natur unter warmer Sonne, die sich nicht nach einigen Minuten, wenn die fünf Euro durchgelaufen waren, automatisch abschaltete.

Nemo versuchte Dikas Hand unter ihrem Pullover hervorzulocken, als sie diese erneut zurückzog.
„Moment noch. Wir müssen erst einmal eines klar stellen. Sobald wir uns berühren denkt jeder nur noch an das, was wir ausgemacht haben. Ich habe keine Lust, unerwartet in einem Horrorfilm zu landen, nur weil du deine Fantasie nicht unter Kontrolle halten kannst und dich vielleicht gerade ‚an etwas erinnert fühlst'. Verstanden? Und auch keine Elefanten mehr."
Nemo nickte ihr mit eingezogenen Lippen zu. Was dachte sie denn von ihm? Und über die Geschichte mit den Tieren hatte Dika doch selber auch ge-

lacht. Warum bloß war sie jetzt auf einmal so abweisend?
Endlich kam Dikas ersehnte Hand zum Vorschein und ergriff die seine. Sie stellten sich nebeneinander auf und Nemo begann seine Augen zusammenzupressen.

‚Nur noch an die Wiese und die vielen kleinen Lichter dort denken.'

Er verkrampfte. Es sah so aus, als ob er so versuchen würde, die eigenen Gedanken aus seinen Augen mit aller Kraft auf seine Umwelt zu pressen. Es fehlte eigentlich nur noch einer, der ‚Beam me up, Scotty' schrie. Aber sie waren ja nicht in einer Science-Fiction Geschichte. Das war die Realität. Oder auch nicht.

‚See, we are not dead, Jim!'

Als er spürte, wie Dika versuchte, sich aus seinem Griff zu befreien, traute auch er sich, die Augen wieder aufzuschlagen, um ihr Werk zu betrachten.

Es war eigentlich alles so, wie er es gerade noch vor seinem inneren Auge gesehen zu haben glaubte. Und doch schien etwas anders zu sein. Es gab zwar nichts Spezielles, was er hätte benennen können. Aber er meinte ‚mehr' zu sehen, als er sich vorgestellt hatte. Es war ‚vollkommener'. Aber das war ja auch kein Wunder. Denn das hier war schließlich die Vereinigungsmenge ihrer beider Erinnerungen und Erlebnisse auf diesem Platz. Dika schien mit ihren Augen einiges andere noch wahrgenommen zu haben. ‚Frauenaugen sehen wohl tatsächlich mehr...', dachte er.

Nemo suchte Dika mit seinen neuen Sehorganen. „Toll...", rief er ihr zu, „...das hat ja hervorragend geklappt. Und wo soll es jetzt hingehen?"
Nemo war voller Tatendurst. Er wollte noch mehr diese neue Art zu reisen ausprobieren. Schließlich wusste niemand, wann sie auseinander gerissen wurden.

Dikas Stimmung schien sich durch diesen ersten Erfolg des Abends ebenfalls gebessert zu haben. Nemo glaubte, ein schwaches Glitzern in ihren Augen erkennen zu können. Es konnte allerdings auch der schwache Schein der Straßenlaterne über ihnen gewesen sein.
„Ist mir eigentlich gleich, wo es hingehen soll...", erwiderte sie. „Hast du einen Vorschlag? Etwas Besonderes aus deinem Leben? Was anderes, als Südsee?"

Plötzlich zuckte sie zusammen.

Etwas schien ihren Blick gefangen zu nehmen. Nemo folgte der Richtung ihrer Augen und erstarrte im gleichen Moment.

Erst war es nur eine Bewegung gewesen, die er irgendwo in der Entfernung wahrgenommen hatte, aber dann wurde die Bewegung zu einem Schatten, der sich in zwei gleich große Teile spaltete.

Sie hatten sich seit sie auf diesem Platz angekommen waren, einige Meter von der Bank entfernt, so dass sie nun mit gebührendem Abstand beobachten konnten, was sich dort abspielte.
Erst saß nur eine Person auf der Bank, dann tauchte eine zweite Person aus dem Hintergrund auf. Beide schienen Nemo und Dika keine Beachtung zu schenken, obwohl sie nur einige Meter von ihnen entfernt waren und genügend Licht von der Laterne sie erreichte.

Nemo fragte sich gerade, wie es denn diese beiden Menschen geschafft hatten, in ihren Traum zu gelangen und ob vielleicht Dika ihre eigene Regel gebrochen hatte, so dass sie doch an mehr, als nur den Platz gedacht hatte. Aber da erkannte er, wer das Pärchen auf der Bank war.

Die beiden Personen unterhielten sich kurz und verschwanden dann ins Dunkel der Straße.

Nemo blickte Dika fragend an. Es hatte etwas Faszinierendes

an sich, sich selber von außen zu beobachten, ohne den visuellen Einschränkungen eines Spiegels, Fernsehers oder Fotos.
Dika ging es mit Sicherheit nicht anders. Ihre Abbilder kamen ihm vor wie fremde Geschöpfe - wie, als wenn man nach vielen Jahren alte Super-8 Filme von sich betrachtete. So unwirklich und fern. Das da war kein Film gewesen, das war im Rahmen dieses Traumes Realität. Sie hatten soeben sich selber beim Sitzen auf der Bank beobachtet.

Dika legte ihre Stirn in krause Falten und guckte Nemo genau so fragend an, wie er sie. Beide gingen sie zurück zur Bank, wo sie sich gerade noch selber hatten miteinander reden sehen.

Nemo durchbrach die Stille: „Komisch, nicht wahr?“ Keine sonderlich hilfreiche Bemerkung.
Dikas Stirn glättete sich ein wenig.
„Woran hast du vorhin gedacht?“ fragte sie.
„Nur an den Platz, so wie du es gesagt hast“, antwortete Nemo wahrheitsgemäß.
„Hmm... Seltsam... Ich auch. Aber irgendwie müssen wir beide da als Ebenbilder auch noch hineingerutscht sein, sonst hätten wir gerade nicht diese Erscheinung gehabt.“
Denkendes Schweigen.

So langsam ärgerte es Nemo, dass derjenige, der ihnen diese Fähigkeit zum gemeinsamen Wandeln in Träumen verpasst hatte, nicht auch gleich das passende Bedienungshandbuch mitgeliefert hatte. Sozusagen das „Buch für den praktizierenden Traumkommunizierer“ mit vielen Tipps zum Selbermachen und dreihundert erklärenden Fotos in Farbe, von Träumern für Träumer. 29,80 Euro in jeder guten Buchhandlung.
„Ich glaube, ich weiß, was passiert ist“, rief Dika plötzlich. „Wenn ich mich nicht irre, dann war das, was wir da gerade miterlebt haben, unsere Erinnerung an unser letztes Treffen hier gewesen. Das war zum jetzigen Zeitpunkt das, was wir am stärksten mit diesem Platz verbunden haben. Es gehört sozusagen wie diese Laterne und die Bank unlöschbar zu unserer Erinnerungswelt. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass wir dann wie die Bank ebenso hier erscheinen. Das ist wie bei einem Auto. Auch bei einem Nichtraucher ist der Zigarettenanzünder immer mit eingebaut, selbst wenn er ihn nie bewusst wahrnimmt. Kannst du mir folgen?“
‚Wohin immer du willst’, dachte Nemo und erkannte, dass das Handbuch doch nicht gänzlich vergessen worden war.
„Entweder wir stören uns nicht weiter daran, dass wir ab und zu an uns selber vorbeigehen - schließlich scheinen die... äh... also wir, uns aus der anderen Richtung nicht zu erkennen. Oder wir versuchen das nächste Mal, gleich durch bessere Konzentration alle Personen auszuschließen. Obwohl ich mir nicht sicher bin, ob das funktioniert. Versuch mal bewusst ‚nicht’ an etwas zu denken.“ Sie stockte. „Kannst du mir wirklich noch folgen?“

Nemo verstand.

„Toll“, sagte er, wobei offen blieb, ob er das auf Dikas Erklärungen bezog, oder den Umstand, sich mal selbst zu erleben. „Das heißt dann ja, dass wir in unsere eigene Vergangenheit reisen können und noch einmal alle strittigen Momente unseres Lebens aus sicherer Distanz betrachten können, oder? ‚Komm mit ins Erinnerungskino, heute spielen sie noch einmal Nemos dreizehnten Geburtstag, ein wirklich genialer Streifen. Vom Meister persönlich. In jeder Kleinigkeit absolut authentisch und an Originalschauplätzen‘ sozusagen?“
„Hmm...“, erneut nahm Dikas Stirn die eigentümliche Riffelung an, die es einem Hut erlauben würde, aufgeschraubt zu werden, „...ich vermute, da gibt es einige kleinere Probleme. Einmal weiß ich ja nicht, wie viel an Erinnerung von dei-

nem Dreizehnten noch in deinem Kopf ist, und zum anderen weißt du doch nur, wie du damals die Welt mit deinem eigenen Augen gesehen hast, aber doch nicht, wie die Welt dich betrachtete."
Wie konnte man nur so pessimistisch sein in dieser neuen Welt voller unentdeckter Rätsel und Wunder. Es konnte doch immerhin ‚sein'.
„Lass es uns doch wenigstens mal ausprobieren. Schaden kann es doch nicht, oder?" versuchte Nemo von seiner Freude noch zu retten, was noch zu bewahren war.
„Na gut, ich will ja kein Spielverderber sein. Schauen wir uns eben deinen dreizehnten Geburtstag an. Gab es da wenigstens Kuchen?"
Euphorisch klang das nicht aus Dikas Mund. Mehr wie ein unvermeidliches Übel, das man so schnell wie möglich hinter sich gebracht wusste. Da musste er sich wohl schon etwas Besseres als einen seiner durchweg langweiligen Geburtstage aussuchen.

„Das mit dem Geburtstag war doch nur so ein Beispiel. Da lässt sich mit Sicherheit noch etwas Interessanteres finden."
„Mir soll es recht sein... Und, schon ‚ne Idee?"

So sehr Nemo auch nachdachte, ihm wollte nichts Besonderes, Vorzeigbares aus seinem Leben einfallen. Immer mehr erkannte er, wie langweilig und eintönig sein Leben bisher verlaufen war. Was für ein Glück, dass dieser Zustand nun endlich ein Ende hatte.

Dika versuchte zu helfen: „Wie wäre es denn mit etwas aus deiner Schulzeit?"
„Nein, bloß nicht", fuhr Nemo sie an. „Oder willst du gerne zusehen, wie ich an einem Tisch sitze und stumm in die Gegend schaue? Ne, ne..."
„Okay, und wie steht es mit Partys?"
"Alle ziemlich langweilig. Keine, die dich interessieren könnte."
„Ach, auf mich brauchst du keine Rücksicht zu nehmen. Das ist deine Idee und dein Versuch."
Hörte Nemo da wieder diesen genervten Unterton?
„Und deine erste Liebe?"
Seine erste große Liebe? Das war schon eine Ewigkeit her. Eine dumme Geschichte war das gewesen, wenn er so zurückdachte. Nichts, was man deren Nachfolge in allen Einzelheiten vorspielen konnte.

Aber da war es schon zu spät. Dika schien es zu bunt geworden zu sein und ehe Nemo sich versah, hatte sie seine Hand gegriffen und beide standen vor einem großen, abgelegenen Haus und um sie herum regierte die Nacht.

Nemo benötigte mehrere Minuten, bis er realisiert hatte, was geschehen war. Er kannte das Haus von außen zur genüge und er wusste, was für eine Nacht das war. Er versuchte Dika mit einem vernichtenden Blick zu strafen, was ihm jedoch bei seinen Gefühlen ihr gegenüber nicht so recht gelingen wollte. Obwohl, das hier war immerhin sein Intimbereich. Sie hätte ihn doch wenigstens fragen können...

„Du hättest mich doch wenigstens fragen können...", sagte er in einem weinerlichen Ton.
„Entschuldige bitte. Aber wir haben ja nicht alle Zeit der Welt. Und wenn du partout nicht willst, können wir ja sofort wieder zurück."
„Na, wo wir nun einmal hier sind... So schlimm wird es schon nicht werden."
Er hoffte sehr, dass das, was er gerade gesagt hatte, auch stimmte. Das alles war schließlich schon eine ziemlich lange Weile her und sein bewusstes Gedächtnis hatte wahrscheinlich viele unangenehmen Spitzen geglättet. Was wusste er, was sein Unterbewusstsein noch an Peinlichkeiten für ihn parat hielt? ‚Aber mit einer ironisch-distanzierten Erklärung der Geschehnisse würde sich alles zum eigenen Vorteil nutzen lassen können', dachte er.
„Ich werde auch nichts weiter erzählen", ermunterte ihn Dika.

Nemo nickte versöhnlich, räusperte sich und trat einen Schritt

vor. Er sah sich nach allen Seiten um, bis er fand, was er gesucht hatte und begann mit seiner Geschichte.

„Darf ich vorstellen: mein Leben.“ Er wartete einen imaginären Applaus ab und fuhr dann fort. „Vielleicht sollte ich erst einmal berichten, was bisher passiert ist. Okay? Okay! Also ich wurde an einem Sonntag Abend als erster und einziger Sohn der Familie Schiplock geboren. Schon als Kind...“
An Dikas Gesichtsausdruck erkannte er, dass er wohl doch auf einige Nebensächlichkeiten verzichten und gleich zum Wesentlichen übergehen sollte.

Dika hatte es sich in der Zwischenzeit sitzender Weise auf die Kühlerhaube eines in der Nähe parkenden Autos gemütlich gemacht und beobachtete, wie Nemo vor ihr mit auf dem Rücken verschränkten Armen und leicht nach vorne und hinten wippenden Gang auf und ab ging.
„Nun ja, und dann irgendwann entdeckte ich die Liebe.“ Ein Schmunzeln auf Dikas Mund zeigte ihm, dass er sich da wohl etwas missverständlich ausgedrückt hatte. Aber immerhin hörte sie zu. Und vor allem schien sie gelöster zu werden.
„Da ich nie ein Travolta gewesen bin...“, er erwartete einen Einspruch, der jedoch ausblieb, „...musste ich mich auf die Mädchen beziehungsweise Frauen konzentrieren, die nicht so gefragt waren. Die meisten anderen waren eh schon vergeben und Ausspannen war nicht so mein Ding.“ Er lachte, aber schien der einzige zu sein, der das witzig fand.
„Zu dieser Zeit lernte ich Caroline kennen. Na ja, kennen lernen ist nicht das richtige Wort, ich war immerhin schon mein halbes Leben mit ihr in einer Klasse gewesen. Aber erst jetzt, so mit siebzehn, achtzehn, begann ich, sie mit anderen Augen zu sehen. Sie war schon immer ziemlich schüchtern gewesen, ohne je einen festen Freund gehabt zu haben, ähnlich wie ich... also bei mir eine Freundin... du verstehst schon.“ Er rief sich zur Ruhe. „Aber trotzdem war sie nicht so hässlich, wie man es vielleicht bei so einer erwartet hätte, die auch noch mit ihren schulischen Leistungen weit über dem Durchschnitt lag. Kurz und gut, je länger ich sie betrachtete und je weniger die anderen Mädchen meiner Klasse mich beachteten, um so mehr verliebte ich mich in sie. Ich weiß nicht, ob es wirklich Liebe war. Zumindest zur damaligen Zeit glaubte ich das.“

Ein auffällig unauffälliger Blick Dikas auf ihre Uhr, so unnütz sie im Traum auch war, zeigte Nemo, dass er seine Ausführungen noch weiter straffen sollte. Außerdem, wenn er sich so umguckte, dann wurde es wirklich Zeit.

Seine Stimme wurde schneller.

„In diesem Haus da drüben wohnte sie übrigens.“ Mit seinem rechten Zeigefinger wies er auf das Haus hinter ihnen.
„Und das da oben war ihr Zimmer.“ Sein Zeigefinger wanderte einige Grade nach oben, bis er auf ein kleines, schwach erleuchtetes Fenster zeigte, das durch eine grün-weiß gepunktete Gardine verdeckt wurde.
„Das Ganze gestaltete sich deshalb als so schwierig, weil ich, wie gesagt, selber damals auch ein bisschen schüchtern in solchen Dingen gewesen bin.“

Dikas musste nun doch grinsen. Er beachtete es nicht weiter.

„In der Schule habe ich ihre Nähe gesucht, ohne mich zu trauen, sie anzusprechen. Immer in der Hoffnung, sie würde mich was fragen, und wenn es nur nach den Hausaufgaben gewesen wäre. Das restliche Gespräch hätte sich sicherlich schon ergeben...“

Er machte eine wehmütige Pause.

„Und ich habe einige sehnsüchtige Stunden hier vor diesem Haus verbracht, erst auf meinem Fahrrad, dann in meinem Auto. Immer in der Hoffnung, dass sie doch mal aus ihrem Zimmer

herausschauen würde oder hier den Weg entlang käme - an mir vorbei. Gleichzeitig hatte ich aber auch Angst davor. Was hätte ich ihr denn auch sagen sollen, was ich hier in dieser Gott verlassenen Gegend suchen würde?“
Ein flüchtiger Blick vergewisserte ihn, dass Dika noch zuhörte.
„Und dann kam schließlich der Tag, wo ich mir vornahm, mal zur Abwechslung zu klingeln. Das ist, wenn mich nicht alles täuscht, der Abend, den wir gerade hier miterleben. Ich müsste dort hinten in dem Auto sitzen und nervös mit einem Kugelschreiber herumspielen...“
Diesmal deutete sein Finger in Richtung der Straße, wo entfernt, an der Grenze zwischen Helligkeit der Laternen und Dunkelheit der Nacht, ein Auto zu parken schien.

Dika reckte sich und guckte Nemo suchend an.

„Wir können ja mal nachsehen, ob ich recht habe.“
Er steuerte auf die Dunkelheit und das dahinter versteckte Auto zu. Dika sprang von ihrer Motorhaube herunter und folgte Nemo mit großen Schritten, bis sie ihn eingeholt hatte.

Allmählich realisierte Nemo, was er da gerade im Begriff war zu tun.

Er befand sich nur noch wenige Schritte von seiner eigenen Vergangenheit entfernt. Das Haus würde heute in der Realität noch genau so aussehen. Aber da hinten, da würde gleich er sitzen, so wie damals. Oder vielleicht auch nicht, wenn Dikas Theorie stimmte. Sein Herz begann vor Aufregung heftiger zu pochen.
Das hier war kein Film über ein ‚Raum-Zeit-Paradoxon’. Wer konnte voraussagen, was mit einem geschah, wenn man sich über eine gewisse Zeit hin selbst beobachtete. Grauenvolle Gedanken kamen ihm.
Er konnte schon das Nummernschild erkennen. Es gab keinen Zweifel mehr, das war sein Wagen und der wild herumzuckende Schatten da drin musste er sein.

Er blieb stehen und schüttelte seinen Kopf aus. Was machte er sich solche Gedanken. Der Nemo im Auto konnte ihn nicht sehn und er selber hatte auch keine Möglichkeit, etwas zu beeinflussen oder zu verändern. Es war vielmehr wie das Betrachten eines Homevideos, nur vielleicht ein wenig plastischer. Doch die Begegnung mit der Vergangenheit war aufregender als das Begucken von Fotoalben, die meist nur das vermeintlich interessant Gestellte festhielten.

Dika hatte ihn überholt und stand nunmehr in unmittelbarer Nähe zum Wagen. Nemo baute sich neben ihr auf und beide blinzelten in das dunkle Innere des Autos.

Da saß er, Nemo, und warf einen Kugelschreiber hoch gegen die Deckenbespannung, um ihn vergeblich mit zwei Fingern aufzufangen.
Nemo pustete erleichtert aus. Es war doch nicht so schlimm, wie er befürchtet hatte - zumindest noch nicht.

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe vom Gelegenheitsspieler...

Magazin Gelegenheitsspieler
ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel
Telefon: 0431-6912217
Fax: 0721-151470133
E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

hk: Henry Kraseman
ctk: Christian Krause

Endredaktion / Lektorat: Kathrin Kühne und Hilke Lausen

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint November 2007.

U.a. mit Rezensionen von:

Caylus Magna Carta
Minenräumer
Akkon
Venedig
Shogun
Origo

Wir danken den Verlagen und Herstellern für die Zusendung von Rezensionsexemplaren und die Bereitstellung von Bildmaterial.