ISSN: 1862-3670

Ausgabe Sommer 2008
Nr. 13

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Mit Rezensionen zu

Aquaretto
Blox
Darjeeling
Globalissimo
Jamaica
Linq
Metropolys
Neuland
Oregon
Pit Deluxe
Perry Rhodan
Time‘s up
Toledo
Utopia
Wie verhext!

und vieles mehr

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

wo kaufen Sie Ihre Spiele? Im Internet? Im Kaufhaus? Oder doch beim örtlichen kleinen Spielehändler mit der guten Beratung? Wenn Sie das Motto „support the local dealer“ leben, dann sollten Sie sich beeilen. Es könnte sein, dass der Händler Ihres Vertrauens nicht mehr lange existiert. All zu groß ist inzwischen die Marktmacht der Internethändler. Aber diese deswegen verteufeln? Die Preisdifferenz ist oft eklatant und auch bei einigen Onlinehändlern stehen echte spielebegeisterte Menschen dahinter. Vielleicht würde man ja 2 bis3 Euro mehr bezahlen. Aber teilweise 30 bis 40% Aufschlag? Da fällt die Unterstützung des örtlichen Einzelhandels schwer. Das Problem ist, so platt es klingt, das System. Einzelhändler bekommen von den Verlagen nur selten die gleichen Margen wie die teilweise als Großhändler agierenden Internethändler. Zahlt der örtliche Händler im Einkauf mehr als das Onlinegeschäft von seinen Endkunden verlangt, dann stimmt da etwas nicht. So ist es auch an den Verlagen und dem Vertrieb, hier Gerechtigkeit einzubringen. Versuche in diese Richtung wie von Days of Wonder stoßen aber auch wieder auf Kritik der Endkunden, die sich leicht an günstige Preise gewöhnen können. Ein Teufelskreis, aus dem auszubrechen die Anstrengung und das Verständnis vieler benötigt. Nur die Schuld bei anderen zu suchen, dürfte nicht reichen.

Die Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Unser Jahrbuch 2007/2008 ist erschienen. Mehr dazu auf Seite 3.

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/Material-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

Inhalt:

Spiele-Jahrbuch	03	Metropolys	35
Bestenliste	04	Neuland	38
News	06	Oregon	40
Aquaretto	09	Perry Rhodan	42
Blox	12	Pit Deluxe	44
Chang Cheng	14	Reise zum Mittelpunkt der Erde	46
Change Horses	16	Saba - Palast der Königin	48
Darjeeling	19	Time‘s up	50
Der Dativ ist dem Genetiv...	22	Toledo	53
Fladderadatsch	24	Utopia	55
Globalissimo	26	Wie verhext!	57
Jamaica	28		
Kakerlakensalat	31	Roman	62
Linq	33	Impressum	72

Spiele-Jahrbuch 2007/2008 erschienen

Erschienen: April 2008

Henry Krasemann und Christian Krause (Hrsg.)

172 Seiten (großteils farbig), Paperback
16,99 EUR
ISBN:978-3-8370-5931-1

Nach dem Erfolg des ersten Jahrbuchs des Magazins Gelegenheitsspieler wird hiermit die Reihe weiter fortgesetzt. Auch dieses Mal präsentieren wir die wichtigsten Gesellschaftsspiele des vergangenen Jahres übersichtlich und größtenteils in Farbe. Jedes Spiel wurde von der Gelegenheitsspieleler-Redaktion kritisch bewertet. Das Farbsystem erlaubt den schnellen Überblick: Welches Spiel ist für Gelegenheitsspieler, welches für Vielspieler geeignet. Wer sich ein neues Gesellschaftsspiel kaufen möchte, sei es ein Brettspiel, Partyspiel oder auch Kartenspiel, findet hier eine ausführliche Orientierungshilfe.

Für jeden sollte etwas dabei sein: Partyspiele wie Linq, Time‘s up, Graffiti oder Fangfrisch - Brettspiele wie Zooloretto, Wikinger, Cuba, Hamburgum, ANNO 1701 oder Portobello Market - pfiffige Kartenspiele wie Bungee oder Handelsfürsten - oder Kinderspiele wie Rettet den Märchenschatz oder Burg Appenzell. Weit über 60 Spiele warten darauf, in diesem Buch entdeckt zu werden.

Spiele-Jahrbuch 2006/2007 noch im Handel

Das Magazin Gelegenheitsspieler ging 2007 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 aus 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 Spiele werden behandelt.

Erschienen: April 2007

Henry Krasemann und Christian Krause (Hrsg.)

156 Seiten (großteils farbig), Paperback
16,99 EUR
ISBN: 978-3-8334-9461-1

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 modernen 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

Zooloretto (Abacus Spiele)
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)
Der Palast von Alhambra (Queen Games)
Manila (Zoch)
RoboRally (Wizard of the Coast/Amigo)
Wikinger (Hans im Glück)

Top 2 Personen Spiele

Die Säulen der Erde (Kosmos)
Auf die Palme (Winning Moves)
Blokus Duo (Winning Moves)
Kahuna (Kosmos)
Halali (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)
Tabu (Hasbro / MB)
Outburst (Parker)
Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)
Cranium (Jumbo)
Graffiti (HUCH)

Top anspruchsvolle Spiele

Euphrat & Tigris (Pegasus Spiele)
Caylus / Caylus Magna Carta(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)
Bungee (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)

Die Nominierungen zum Spiel des Jahres 2008 stehen fest

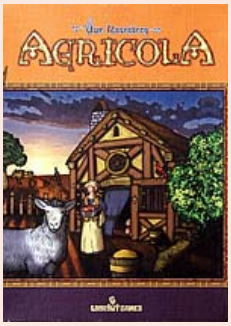
Nominiert wurden:

- Blox (Wolfgang Kramer / Ravensburger)
- Keltis (Reiner Knizia / Kosmos)
- Stone Age (Michael Tummelhofer / Hans im Glück)
- Suleika (Dominique Ehrhard / Zoch Verlag)
- Wie verhext (Andreas Pelikan / Ravensburger - Alea)

Der Gewinner wird am 30. Juni bekannt gegeben.

Der „Sonderpreis Komplexes Spiel“ von der Spiel-des-Jahres-Jury geht an

Agricola - ein episches Landwirtschaften im 17. Jahrhundert von Uwe Rosenberg (Dortmund) und dem Verlag Lookout Games (Berne)



Für das Kinderspiel des Jahres 2008 wurden folgende Spiele nominiert:

- Capt´n Sharky - Abenteuer auf der Schatzinsel (Kai Haferkamp / Coppenrath Verlag)
- Didi Dottter (Ariel Laden / Zoch Verlag)
- Fluss der Drachen (Inka und Markus Brand / Kosmos)
- Geisterjäger (Adreas, Ueli und Lukas Frei / Haba)
- Wer war‘s? (Reiner Knizia / Ravensburger)

Der Gewinner wird auch hier am 30. Juni bekannt gegeben.

Hier finden Sie weitere Rezensionen im Internet:

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

Brettspiele auf dem Nintendo DS

Nachdem Microsoft für seine Xbox 360 die Gesellschaftsspiele entdeckt hat, legen nun einige Herrsteller beim Nintendo DS nach:

Stratego Next Edition ist die erste Umsetzung des bekannten Brettspiels für Nintendo DS. von Ubisoft. Stratego wurde 1947 von Jacques Johan Mogendorff entwickelt und anschließend von Jumbo vertrieben. Von dem Spiel wurden bis heute weltweit mehr als 11 Millionen Stück verkauft. Stratego ist ein Strategie-Spiel, bei dem zwei Spieler jeweils 40 Spielfiguren auf einem 10x10-Felder-Spielbrett platzieren. Die Figuren symbolisieren unterschiedliche Offiziere und Soldaten eines Heeres, angelehnt an das Napoleonische Zeitalter. Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Flagge auf dem Feld zu finden.

dtp Entertainment stetzt am 25. Juli 2008 nach und bringt „*Das verrückte Labyrinth*“ für den DS heraus.

Pro Ludo löst Zusammenarbeit mit Phalanx Games auf

Pro Ludo GmbH gab am 16. Mai 2008 bekannt, dass die Distributionsvereinbarung mit Phalanx Games b.v. in gegenseitigem Einvernehmen aufgelöst wurde. Die Produkte des international tätigen Spieleverlags Phalanx Games werden in Deutschland ab sofort nicht mehr von dem Konstanzer Verlag vertrieben. Pro Ludo Country-Manager Kelly Shergill erklärt dazu: „Wir mussten zu unserem Bedauern feststellen, dass wir unterschiedliche strategische Richtungen anstreben. Wir sind nicht daran interessiert, diesen Weg weiterhin gemeinsam zu bestreiten“.

Sämtliche Phalanx-Produkte, die bislang über die Pro Ludo GmbH bezogen werden konnten, stehen nunmehr nicht mehr über Po Ludo zum Verkauf bereit.

(Quelle: Pro Ludo)

Amigo suchte Fragen für Privacy II

Fast 500 Fragen Anfang Mai 2008 für die zweite Auflage des Gesellschaftsspiels Privacy II bereits bei Amigo eingegangen. Seit Juni steht die Jury vor der schwierigen Aufgabe die besten Fragen auszuwählen, die mit in das Spiel aufgenommen werden. Bei angenommener Frage kommt der Name des Verfassers auf die jeweilige Karte und ein Freiexemplar der zweiten Privacy-Ausgabe gibt es noch oben drauf.

Weitere Neuheiten im Kurztest

Erweiterungen:

All-Zeit: Erweiterung zu Space Dealer (9,- Euro)
Erweitert eines der besten Spiele 2006 mit einigen weiteren taktischen Möglichkeiten: gut

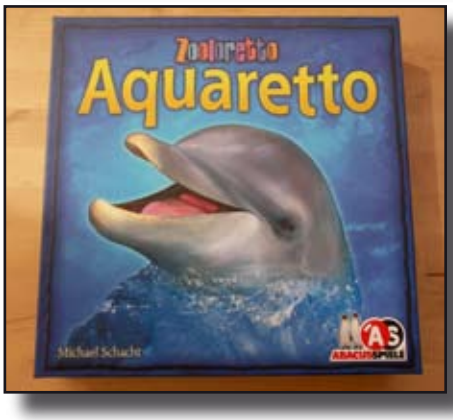
Erweiterung zu Die Säulen der Erde (ca. 15 Euro)
Nun auch mit 6 Personen spielbar und einige neue Setzmöglichkeiten: gut

Thurn und Taxis - Glanz und Gloria (ca. 18 Euro)
Vereinfachung des Grundspiels durch Wegfall des „Wagners“ und neue Karte von Norddeutschland: mittel

Werbung

Aquaretto

Autor:	Michael Schacht
Verlag:	Abacusspiele
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 29 Euro
Erschienen:	2008



Preisfrage: Warum gibt es weder zu „Jenseits von Theben“ noch zu Yspahan Nachfolger oder Erweiterungen? An der Ausbaufähigkeit der Spielidee hat es sicherlich nicht gelegen. Nein, diese Spiele haben schlicht nicht gewonnen: An ihrer statt ist Zoloretto zum „Spiel des Jahres“ gekürt worden, und ein solches bedarf traditionsgemäß einer Erweiterung. Unbedingt. Im letzten Jahr zeigte der Hans im Glück-Verlag, dass inzwischen bei den Erweiterungen für deren Spiel des Jahres die alte Erlkönig-Devise gilt: „Bist du nicht willig, so brauch’ ich Gewalt“: Eine Erweiterung muss her, auch wenn sie nichts taugt. Ob es Zoloretto mit dem Nachfolger Aquaretto besser ergeht, musste sich daher zeigen.

Eigenständiges Spiel

Statt einer Erweiterung legt Michael Schacht mit Aquaretto einen zweiten Teil seines Zoospiels vor, der ohne Besitz und Kenntnis des Vorgängers spielbar ist. Gleichwohl lassen sich beide Spiele kombinieren, doch dazu später mehr. In Aquaretto gilt es, einen Wasserpark möglichst groß und punkteträchtig zu gestalten. Statt Elefanten und Affen sammeln wir nun Delphine, Seelöwen und Schildkröten. Ach ja, und Eisbären. Klassische Aquarientiere. Aber wo doch alle geweint haben, dass es bei Zoloretto keine Eisbären gab...

Das Vorgehen ist unverändert aus Zooloretto übernommen: Wer an der Reihe ist, darf ein Tierplättchen ziehen und auf einen der ausliegenden Wagen legen oder sich einen dieser Wagen nehmen. Also ziehen oder nehmen, beides zusammen geht nicht, und darin lag und liegt der Reiz. Neu bei Aquaretto ist die Anordnung der Plättchen im eigenen Wasserpark. Gab es im Ursprungsspiel feste Gehege, die gefüllt werden wollten, sitzen die Aquaretto-Spieler nur vor einer grünen Wiese ohne jegliche Unterteilung. Ein Tierplättchen, das man irgendwo auf diese Wiese legt, begründet dort ein Becken. Weitere Plättchen derselben Sorte kann man daran anschließen und das Becken so vergrößern. Das ganze hat nur zwei Haken: Andere Becken dürfen nicht „Kante-an-Kante“ mit dem schon liegenden Becken gebaut werden, so dass immer ein Feld dazwischen frei bleibt. Und jede Tierart darf nur einmal im Park vorkommen.

Ausbau-Tafeln für den Park gibt es natürlich auch diesmal. Allerdings gibt es bei Zoloretto folgerichtig keine Zusatzgehege, sondern neue Rasenstü-

cke, die sich an beliebiger Stelle an den Wasserpark ansetzen lassen, um bestehende Becken darauf zu erweitern.
Wer ein erhaltenes Tier nicht im Park unterbringen kann oder will, darf es in sein „Depot-Becken“ legen. Ähnlich dem Stall in Zoloretto nimmt das Depot beliebig viele Plättchen aller Art auf. Allerdings müssen die Spieler für diese überzähligen Tiere am Ende Strafpunkte abgeben. Gegen Geld lassen sich im laufenden Spiel die Tiere natürlich auch in den Park holen, wenn der Platz da ist. Im Aquaretto-Depot werden die Tiere allerdings gestapelt, so dass nur das jeweils oberste für Umbauaktionen verfügbar ist.
Als letzte Neuerung gibt es Mitarbeiter in Form von Carcassone-Figuren. Diese erhält, wer seine Becken auf bestimmte Größen anwachsen lässt. Die Mitarbeiter lassen sich an verschiedenen Stellen im Park einsetzen, um bei Spielende Bonuspunkte einzusacken oder den Malus für nicht verwendete Tiere zu halbieren.

Wie spielt es sich?
Augenfälligster Unterschied zwischen Aquaretto und seinem Vorgänger ist die „freie“ Beckengestaltung. Das aus Schachts Spiel California entlehnte „ein-Feld-frei“-Legeprinzip führt bei gestandenen Zoo-Dierektoren zuerst zu Verwirrung. Plötzlich ist das Ablegen jedes einzelne Plättchens eine weitreichende Strategieentscheidung, definiert doch jedes Plättchen aufs Neue, wo andere Becken beginnen dürfen - und wo nicht. Aquaretto spielt sich hier etwas grübellastiger als sein Vorgänger. Auch die Mitarbeiter und ihr Einsatz wollen wohldurchdacht sein. Auf freien Feldern im Park können sie als Trainer für angrenzende Tiere dem Spieler Bonuspunkte bescheren. Dies sollte bereits bei der Beckenplanung mitbedacht werden. Härter geht es auch bei den unpassenden Tieren zu. Da von den gestapelten Tieren stets nur das oberste in den Park zurückgeholt werden kann, ist die Vermeidung von Minuspunkten bei Aquaretto deutlich schwerer als beim Vorgänger.
Gespannt waren wir eigentlich auf die vollmundig angekündigte Kombinationsmöglichkeit beider Spiele. Die allerdings ist ein schlechter Witz: Beide Spiele werden getrennt aufgebaut und getrennt gespielt. Wagen dürfen stets nur Plättchen eines Spiels enthalten, so dass es „Zoloretto-Wagen“ und „Aquaretto-Wagen“ gibt. Einzige spieltechnische Veränderung: Ein Wagen darf erst genommen werden, wenn beide Wagentypen zur Auswahl stehen. Es gibt also nahezu keine Verzahnung der beiden Spiele. Schade, eine schöne Möglichkeit in den Sand gesetzt. Vielleicht wollte auch nur die Marketingabteilung etwas von Konvergenz und Synergieeffekten draufschreiben. Faktisch spielen wir zwei Spiele gleichzeitig und brauchen dafür Ewigkeiten.
(ctk)

Die Regeln hält der Abacus-Verlag hier bereit:
http://www.abacusspiele.de/neueseite/?m=spiele&catid=4&id=96

Einen interaktiven Kurzeinstieg gibt es hier:
http://michaelschacht.net/aquarettoss.html

Die vergessene Übersicht über die Geldaktionen:
http://michaelschacht.net/p/aquarueberD.jpg

Eine erste Mini-Erweiterung hat Michael Schacht auch für Aquaretto bereits fertig gestellt:
http://michaelschacht.net/aquarXP1.html

Fazit

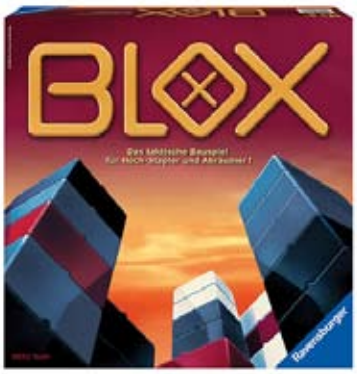
Auch Aquaretto ist ein gutes Spiel. Es spielt sich grüblerischer als sein Vorgänger, allerdings auch etwas behäbiger. Die Beckenplanung macht Spaß und bereichert das Spiel um eine spannende Komponente. Allerdings fehlt die extreme Rundheit von Zoloretto, wo sich Einflussmöglichkeiten und Zufallselement in perfektem Gleichgewicht befinden. Das Spiel ist zwar komplexer, nicht aber im selben Maße unterhaltsamer geworden. Und die tollste Strategie kann nach wie vor vom Nachziehglück torpediert werden, was die vielen strategischen Möglichkeiten etwas entwertet.
So bleibt Aquaretto nur eine nette, interessante Variante, die aber niemand unbedingt haben muss, der schon Zooloretto besitzt.
Warum die Nachwuchs-Plättchen nun eckig wie alle anderen Tiere statt rund sind und sich deshalb nur schwer wieder aussortieren lassen, bleibt wohl ein Geheimnis des Verlags.
Und eine Übersicht über die Geldaktionen hat Abacus wieder vergessen. Wie bei der Erstauflage von Zooloretto.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Blox

Autor:	Wolfgang Kramer und Jürgen P.K. Grunau und Hans Raggan
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008



Blox dürfte zu den großen Überraschungen bei der Nominierung zum Spiel des Jahres 2008 gehört haben. Kaum jemand hatte dieses Spiel von Ravensburger auf der Rechnung. Vielleicht lag es daran, dass im Markt zur Zeit die thematisch eingebunden Spiele dominieren und ein abstraktes Denkspiel wie Blox etwas antiquiert wirkt.

Türme bauen und einreißen

Die Spieler haben Farbkarten auf der Hand, mit denen sie ihre Spielsteine auf das Spielbrett setzen und dort ziehen können. Neben entsprechend farblich gekennzeichneten Quadraten stehen auf dem Spielbrett noch einige Türme, die ebenfalls aus meist mehreren farbigen Teilen bestehen. Will man einen solchen Turm einreißen und damit Siegpunkte bekommen, so braucht man die entsprechenden Farbkarten auf der Hand. Außerdem muss man den Turm mit einer eigenen Spielfigur erreichen können. Doch auch der Aufbau eines Turms bringt Punkte und benötigt wiederum die entsprechenden Farbkarten. Dabei läuft das Spiel in vier Phasen ab. Je nach Phase dürfen nur Türme bestimmter Höher eingerissen und aufgebaut werden. Es gewinnt, wer nach Abschluss der 4. Phase die meisten Punkte angesammelt hat.

Schlag mich

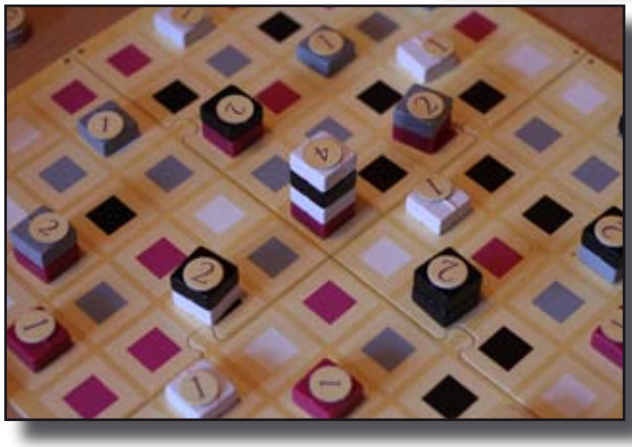
So abstrakt Blox auch wirkt, es bietet doch Raum für recht unterschiedliche Spielstrategien. So kann man seine Spielzüge darauf ausrichten, möglichst viele Türme einzureißen und deren Punkte einzusammeln. Dabei sind die Regeln derart gestaltet, dass man gezwungen ist, auch ab und an für neue Türme auf dem Spielfeld zu sorgen. So bekommt man stets die Teile der eingerissenen Türme und wenn man mehr als sechs davon besitzt, so darf man erst wieder neue Türme abräumen, wenn man durch Neuaufbau den eigenen Fundus entsprechend reduziert hat.

Man kann Blox aber auch ganz anders spielen. Dies hat damit zu tun, dass man auch Punkte dafür bekommt, wenn man Mitspieler auf dem Spielbrett schlägt. Notwendig sind hierfür mindestens drei gleichfarbige Karten und ein Gegner in der Nähe, der genau auf dieser Farbe steht. Dies kann, richtig eingesetzt, einen durchaus nennenswerten Punktezuschuss bedeuten.

Nicht übersehen werden sollte von Spielern der Joker. Dieser ermöglicht bei allen Aktionen das Hinzufügen einer gedachten beliebigen Farbkarte. Jedoch muss dieser nach Einsatz erst wieder in einer eigenen Aktion aktiviert werden. Da man aber stets nur 5 Farbkarten auf der Hand hat, kann der Joker schon sehr hilfreich sein. *(hk)*

Fazit

Blox ist zwar abstrakt, doch bieten die Regeln die Möglichkeit, ganz eigene Strategien zu entwickeln. Diese erschließen sich einem erst in weiteren Partien. Was aber nicht bedeutet, dass nicht auch schon die erste Probepartie Spaß macht. Die Regeln sind übersichtlich und innerhalb von 10 bis 15 Minuten am Tisch erarbeitet. Dank der kurzen Spielzeit von ca. 30 Minuten ist auch der Wiederspielreiz hoch. Ein Problem von solchen Spielen ist naturgemäß, dass sie zum Grübeln über den perfekten eigenen Zug verleiten, was Leerlauf bei den Mitspielern bedeutet. Doch die eigene Erfahrung zeigt, dass sich dieses bei Blox noch in Grenzen hält, da es schon mit ein bis zwei Zügen ermöglicht, regelmäßig Punkte einzusammeln. Dieser ständige Punktefluss ist es auch, der einen Großteil der Motivation ausmacht. Für mich ist Blox vielleicht nicht das abendfüllende Spiel des Jahres, aber ein nettes Zwischendurchspiel zum Warmmachen für einen Spieleabend mit zwei bis vier Spielern.

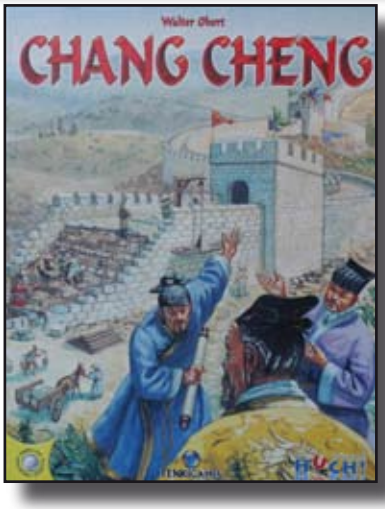


Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	hoch

Chang Cheng

Autor:	Walter Obert
Verlag:	Huch
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008



Die Geschichte vom Kampf der Chinesen gegen die Mongolen musste schon des öfteren als Spielthema herhalten. Zentrales Element ist dabei stets der Aufbau einer großen Mauer. Das war schon bei „Dschingis Khan“ und „Chinesische Mauer“ so und ist bei „Chang Cheng“ nicht anders. Ist es deswegen schon ein all zu beliebiges Spiel?

Vor der Mauer, auf der Lauer

Der Spielplan ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Es gibt Chinesische Provinzen, Mongolengebiete und dazwischen die große Mauer. Noch ist sie nur aufgemalt. Die Spieler können nun jedoch ihre Mauersteine hierauf platzieren, um so das Bollwerk gegen den Angriff der Mongolen am Ende des Spiels aufzubauen. Wird dabei ein zu einer Provinz gehöriger Mauerabschnitt komplettiert, so gibt es Punkte für denjenigen, der die meisten Mauersteine dort hat. Daneben haben die Spieler noch einige Sonderkarten, die sie alternativ zum Mauerbau verdeckt in Provinzen legen können. Diese können bei der Wertung nicht nur mehr Siegpunkte bringen, sondern auch Mehrheiten ändern, Mongolen verjagen oder gar Steine vertauschen. Am Ende des Spiels schließlich greifen die Mongolen an. Wer in den angegriffenen Gebieten jeweils die Mehrheit der Mauerteile hat, verliert nun Punkte. Wer danach noch die meisten hat, der gewinnt.

Neutralisierung

Die Regeln von „Chang Cheng“ halten noch ein paar nette Kniffe für die Spieler bereit. So gibt es mit der Doppelmauer und insbesondere dem Turm Sondersteine, die überlegt eingesetzt werden möchten. Insbesondere der Turm ist mächtig und kann einem nicht nur eine Mehrheit sichern, sondern auch Bollwerk gegen die Mongolen am Spielende sein. Dabei ist auch zu beachten, dass die von einzelnen Mongolen angegriffenen Gebiete nicht vollständig deckungsgleich mit den Chinesischen Provinzen sind. Durch die leichte Verschiebung kann man erreichen, dass man zwar die Mehrheit in einer Chinesischen Provinz hat, der Gegenspieler aber die Macht der Mongolen fürchten muss.

Nicht zu unterschätzen ist die Kraft der Sonderkarten. Hier-

durch können spielentscheidende Manipulationen an der Mauer entstehen. Kann man damit etwa einen Mauerstein austauschen, besteht die Möglichkeit, dem Gegner eine unliebsame Mehrheit in einem Mongolenabschnitt zu verschaffen. Merkt man solche Pläne der Gegenspieler, so kann es sich lohnen, ebenfalls diese Karte in die entsprechende Provinz zu legen. Denn sobald die gleiche Karte mehrfach dort liegt, neutralisieren sich diese und ihre Wirkung entfällt.

Die Größe des Spielfeldes variiert je nach Spielerzahl. Bei 2 bis 3 Spielern besteht es aus drei Spielbrettern, bei vier Spielern aus vieren. Dabei liegen zu Spielbeginn nur zwei davon aus. Die restlichen folgen im weiteren Spielverlauf.

„Chang Cheng“ liefert schon seine eigene Erweiterung mit. So besteht optional die Möglichkeit, noch Aufgabenkarten mit einzubeziehen. Diese verheißen dann Zusatzpunkte für die Spieler, die zum Beispiel die längste zusammenhängende Mauer gebaut oder möglichst wenig Sonderkarten eingesetzt haben.

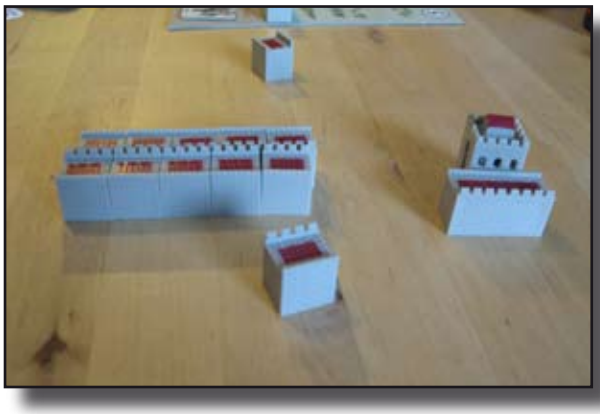
(hk)

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

Fazit

„Chang Cheng“ setzt das Chinesische-Mauer-Thema sehr schön um und bietet kurzweiligen Spaß. Eine Runde dauert je nach Spielerzahl nicht länger als 30 bis 60 Minuten. Die Regeln sind übersichtlich und dürften innerhalb von 15 bis 20 Minuten vermittelt sein. Langeweile kommt während des Spiels nicht auf. Allenthalben erfolgen Zwischenwertungen, die einem das gute Gefühl vermitteln, in dem Spiel etwas zu erreichen. Besonders interessant ist die Nutzung der Sonderkarten, die ein gewisses Bluff- und Pokerelement mit hinein bringen. So ermöglichen diese auch, die Mitspieler durch die Neutralisierung ihrer Karten mächtig zu ärgern. Dieses funktioniert jedoch bei zwei und drei Spielern besser, da hier der Kampf um die Einzelprovinz durch den kürzeren Gesamtspielplan heftiger ausfällt.

Insgesamt ein empfehlenswertes Spiel, dessen Aufmachung dem Thema angemessen ist.



Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Change Horses

Autor:	Bruce Whitehill
Verlag:	eggertspiele
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-40 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Spielbretter mit Rundparcours gab es schon mehrfach. Entweder sind es Fahrräder (Um Reifen Breite), Rennwagen (Formula Dé) oder eben Pferde. Dass es dabei jedoch darauf ankommt, als letzter ins Ziel zu kommen, ist ungewöhnlich. Ob ein solches Konzept funktioniert, muss Change Horses von eggertspiele unter Beweis stellen.

Die Letzten werden die Ersten sein

Jeder Spieler hat einen Satz Karten, den er einsetzen kann, um die Rennpferde auf dem Spielbrett voranzutreiben. Wer welches Pferd besitzt, bleibt dabei geheim. Vor jeder Runde wählt jeder Spieler drei seiner Karten aus. Mit zweien davon wird eine Auslage bestückt, die darüber entscheidet, welche Pferde wie weit ziehen müssen. Ergibt die Summe aller Karten, die die Farbe eines Pferdes zeigen, eine gerade Anzahl, so bleibt das Pferd stehen. Ansonsten zieht es der Summe entsprechend vorwärts. Daneben können Joker eingesetzt werden, die Bewegungskarten ungültig machen, Pferde die Bahn wechseln oder aus der letzten Reihen vorpreschen lassen oder gar bestimmen, dass eine Besitzurkunde ausgetauscht wird. Die Reihenfolge des Kartenausspielens wird entweder zufällig oder mittels Versteigerung bestimmt. Es gewinnt der Besitzer des letzten Pferdes.

Lug und Trug

Im Vorteil ist, wer beim Auslegen der Karten jeweils am Ende an der Reihe ist. So kann man, vorausgesetzt man hat entsprechende Karten noch zur Auswahl, bestimmen, von welcher Farbe eine ungerade Summe ausliegt und welche Pferde damit vorwärts ziehen müssen. Bei der Variante, bei der die Zugreihenfolge über die Versteigerung bestimmt wird, sollte beim Bestimmen des eigenen Einsatzes haushalten, um nicht plötzlich dauerhaft beginnen zu müssen. Andererseits kann eine Partie auch schneller vorübersein, als man zunächst denkt.

Bei der Wahl der Karten sollte man darauf achten, dass man einige Varianz einbringt. Sonst ist man ggf. sogar in der Not, seine eigene Farbe zu einem ungünstigen Zeitpunkt legen zu müssen. Andererseits kann dieses auch mal die Aufmerksamkeit der Mitspieler von einem ablenken.

Und schließlich sollte rechtzeitig von den Jokern Gebrauch gemacht werden. Gerade der Bahnwechsel kann dabei inter-

essant sein. So kann man sein eigenes Pferd geschickt hinter dem eines Mitspielers platzieren, um dieses als Stopper zu missbrauchen. Überholen kann man nämlich erst, wenn ein weiterer Bahnwechsel von jemandem vorgenommen wird.
(hk)

Fazit

Change Horses ist für ein paar Runden ganz unterhaltsam. Mehr aber auch nicht. Dabei sollte man möglichst sofort die Variante mit dem Versteigern der Zugreihenfolge wählen. Ohne diese geht ein Großteil des Spielspaßes verloren. Nur so bleibt die Bestimmung des wichtigen letzten Platzes beim Ziehen nicht dem Zufall überlassen. Aber auch damit überwiegt das Gefühl, das Spiel nicht wirklich im Griff zu haben. Gerade in größeren Runden ist es kaum möglich, wirklich zu bluffen. Schließlich sind fast alle Pferde an die Spieler verteilt und es bleibt einem kaum etwas anderes übrig, als sich auf die Beschleunigung der Pferde der Mitspieler zu beschränken. Bei kleineren Runden (insbesondere bei drei Spielern) kann da schon mehr Taktik angewendet werden.
Die Regeln wirken auf den ersten Blick komplizierter, als sie wirklich sind. Man sollte ca. 20 bis 30 Minuten für Erarbeitung einplanen. Hat man erst einmal das Zusammenspiel von ausliegenden Karten und Bewegung der Pferde verstanden, läuft das Spiel.
Die Spielzeit ist in der Regel angenehm kurz. Doch mehr als zwei Runden Change Horses wollte bisher keiner an einem Abend spielen. Ganz nett. Mehr nicht.

Wertung:

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

Es gibt Ereignisse, die ihre Schatten voraus werfen ...

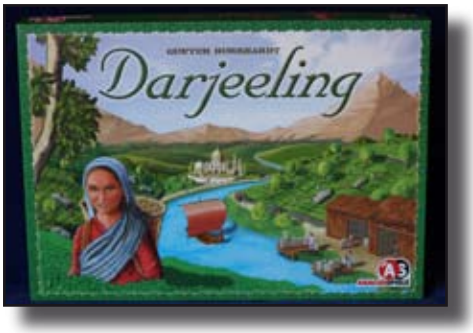
In der nächsten Ausgabe des Magazins finden Sie die Rezension von Citizen X, dem medial begleiteten Gesellschafts-Thriller. Ein kommunikatives Gruppenspiel für 6-16 Personen, das auch ohne Vorkenntnisse dank der DVD-Moderation unmittelbar gespielt werden kann.

Nutzen Sie den Gelegenheitsspieler-Rabatt und bestellen Sie über den verlagseigenen Online-Shop unter http://cx.endime.de

* Bei der Online-Bestellung geben Sie auf dem Formular im Feld "Zusatz" dieses Kennwort ein: *gscx*
Diese Aktion gilt bis zum 30.06.2008, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Darjeeling

Autor:	Günter Burkhardt
Verlag:	Abacusspiele
Spieler:	4 bis 5
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-75 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



Abacusspiele dürfte 2007 vielen Gelegenheitsspieler erst mit dem Spiel des Jahres Zooloretto so recht ins Bewusstsein gekommen sein. Mit dem sehr ähnlichen Aquaretto versucht man 2008, an die Erfolge des vergangenen Jahres anzuknüpfen. Doch haben die Verantwortlichen bei Abacusspiele ansonsten nicht auf die Taktik „Abwarten und Teetrinken" gesetzt. Obwohl Darjeeling zu einem Edel-Mitbringspiel für Hardcore-Teetrinker werden könnte. Zum Glück für den Beschenkten bekommt er sogar etwas richtig Gutes. Und das ganz ohne Tierplättchen.

Teekistensammeln und Siegen

Zentrales Element von Darjeeling ist die Spielfeldauslage. Hier befinden sich zahlreiche Kärtchen, die mit verschiedenfarbigen Kistenteilen bedruckt sind. Diese gilt es einzusammeln und zu ganzen Kisten zusammenzusetzen. Dazu kann man nach einem bestimmten Zugmechanismus eine Holzfigur, den Teesammler, über die Auslage ziehen und das Kärtchen am Endpunkt aufnehmen. Dieses wird hinter dem eigenen Sichtschirm verwahrt, bis man gleichfarbige Kisten zusammensetzen kann. Werden hiervon möglichst viele auf die bereitstehenden Schiffe verladen, so winken Siegpunkte. Einige Kärtchen berechtigen zusätzlich zum Erwerb von Sonderaktionen. Es gewinnt derjenige, der am Ende die meisten Siegpunkte einsammeln konnte.

Nachfrage und Wirkung

Das Besondere an Darjeeling ist die Siegpunktevergabe. So erhält ein Spieler den größten Teil hiervon erst eine Runde, nachdem er die Kisten auf die Schiffe verladen hat. Er startet beim Verladen zwar beim wertvollsten Schiff mit dem höchsten Multiplikator. Doch jedes Mal, wenn ein Mitspieler auch Kisten verlädt, rutschen alle anderen auf ein weniger lukratives Schiff weiter. Ist man selber dann endlich wieder an der Reihe und bekommt zum ersten Mal Punkte aus der Schiffswertung, so kann die zuvor lukrative Ladung bis auf gerademal den einfachen Wert geschrumpft sein. Es heißt also Obacht geben und einschätzen lernen, wann wohl die anderen Spieler Kisten zusammenhaben und ausspielen werden. Wie so oft im Leben ist das richtige Timing entscheidend.

Dies gilt auch für einen weiteren Punktelieferanten, die

Nachfrage. Verschiedenfarbige Steine liegen bunt gemischt auf einer Art Papp-Rutsche. Wer Kisten auf Schiffe verlädt, darf hier nach einem festen Mechanismus einen Stein bewegen. Im Ergebnis bekommen insbesondere diejenige hier viele Zusatzpunkte, die eine Kistenfarbe abliefern, die schon lange nicht mehr von den Spielern gewertet wurde. Wird kurz hintereinander die gleiche Farbe auslegt, so kann sich nur der erste über Punkte freuen. Auch hier ist also das Timing entscheidend.

Dies gilt schließlich auch für das Einsammeln der Kärtchen. Da die Zugmöglichkeiten beschränkt sind, sollte der Weg über die Auslage überlegt sein. Man sollte nicht gerade die Kistenfarbe sammeln, auf die es alle abgesehen haben.

(hk)

Fazit

Darjeeling zieht seinen Spaß aus den abwechslungsreichen Spielmechanismen. Man darf auf einer Auslage herumziehen, Kärtchen sammeln und zusammenlegen, aufmerksam die Züge der Mitspieler beobachten und vor allem die unterschiedlichen Wertungsmöglichkeiten richtig einsetzen. Nur stur für sich alleine zu spielen ist wenig zielführend. Nur wer einschätzen kann, was die anderen am Spieltisch voraussichtlich wann machen werden, kann die maximale Punktzahl abgreifen. Ein Grübelspiel wird es dadurch zum Glück nicht. Auch bleibt Raum dafür, Mitspieler gehörig zu ärgern, indem große Lieferungen zügig entwertet oder Karten in der Auslage weggeschnappt werden. Wirken insbesondere die Wertungsmöglichkeiten zunächst verwirrend, ist das Spielprinzip nach einigen Runden zügig verinnerlicht. Zum Glück ist das Spiel nicht so kompliziert, wie es nach dem ersten Lesen der Anleitung wirkt. Abwechslung kommt dadurch hinzu, dass sich die Plättchen in unterschiedlicher Form auslegen lassen. Je nach Spielerzahl und Lust auf Konfrontation sucht man sich eine gedrängte oder offene Auslage aus. Abwechslung ist somit garantiert bei diesem guten Spiel nicht nur für Teetrinker.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod 2 - Das große Spiel

Autor:	Fritz Gruber und Bastian Sick
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-6
Alter:	ab 14 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

Bastian Sick kann nicht nur gut Deutsch, sondern auch gut Marketing – auch wenn er selbst das wahrscheinlich subtiler formulieren würde. Seine Spiegel-online-Kolumne „Zwiebelfisch“ zieht inzwischen einen ganzen Rattenschwanz an mehr oder minder geglückten Merchandising-Produkten nach sich, darunter mittlerweile schon drei Spiele. Das neueste: „Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod – Das große Spiel“. Ein Fall für Germanisten, Schlussredakteure und Oberlehrertypen?

Durch den Irrgarten der deutschen Sprache

Der Spielplan stellt den „Irrgarten der deutschen Sprache“ dar: Ein Labyrinth, durch das sich ein roter Ariadne-Faden windet. Jeder Spieler erhält neben seiner Figur fünf Einsatzchips und drei Tippkärtchen, mit denen er verdeckt auf reihum vorgelesene Fragekarten antwortet. Je nach Grad des Selbst- bzw. Sprachbewusstseins setzt er dazu einen der Einsatzchips, die mit den Ziffern eins bis fünf beschriftet sind. Hat er die Frage richtig beantwortet, darf er die entsprechende Punktzahl auf dem Ariadne-Faden vorrücken, ist die Antwort falsch, muss er ebenso viele Felder zurücksetzen. Die Fragen drehen sich – natürlich – um die deutsche Sprache, weitaus weniger als in Sicks Originalpublikationen aber um die Grammatik: Hier liegen die Schwerpunkte auf Semantik und Literatur. Das beginnt schon ganz am Anfang: Erster Vorleser ist derjenige, der den Anfang von Schillers „Glocke“ zitieren kann. Im Spielverlauf sind seltene Wörter zu erklären und – auf den Lingutaurus-Feldern – Zitate korrekt zu ergänzen. Zu Ende ist das Spiel, wenn 20 Fragekarten abgearbeitet sind.

Mit Köpfchen und Chuzpe ans Ziel

„Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod – Das große Spiel“ versucht, klassisches Wissensspiel mit strategischer Denke zu verbinden. Das funktioniert erstaunlich gut, denn mit Hilfe der Einsatzchips kann auch der weniger belesene Spieler geschickt punkten. Natürlich geht das auf Kosten überschaubarer Regeln: Die Spielanleitung liest man sich besser zweimal, am besten dreimal durch, bevor es los geht. Dafür ist das Spiel dann umso schneller vorbei: 20 Fragen sind allzu rasch beant-

wortet, und das im Regelfall, bevor einer der Spieler den Ausgang des Labyrinths erreicht hat. Das ist verwirrenderweise auch gar nicht Sinn der Sache – wer am nächsten dran ist, ist der Sieger. So richtig logisch ist das nicht, Herr Sick!
(kh/hl)

Fazit

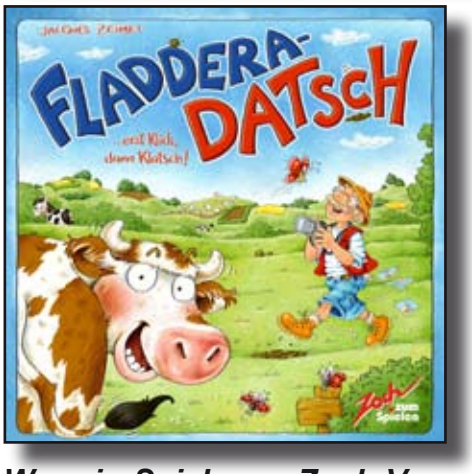
Wer gerne den „Zwiebelfisch“ liest, wird von diesem Spiel erst einmal enttäuscht sein. Statt pfiffiger Sprachspaltereien erwarten die Spieler staubtrockene Fragen, die eher an Schule als an Freizeitspaß denken lassen. Trotzdem hat der Klassenprimus nicht immer die Nase vorn: Das Setzsystem peppt den Gang durch den Irrgarten der deutschen Sprache gewaltig auf. Technische Inkonsequenzen wie das merkwürdige Spielende sind trotzdem ärgerlich. Vielleicht sollte sich Bastian Sick einfach mal ein Marketing-Päuschen gönnen. Oder nicht nur seinen Namen hergeben, sondern auch ein paar gute Ideen und originelle Texte.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Fladderadatsch

Autor:	Jacques Zeimet
Verlag:	Zoch Verlag
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 5 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008



Wer ein Spiel vom Zoch-Verlag kauft, hat in der Regel etwas in der Hand. Liebevolle und wertige Aufmachung ist ein Markenzeichen dieses Verlages, der u. a. mit Niagara und Villa Paletti auch zwei Spiele des Jahres im Programm hat. Fladderadatsch setzt diese Tradition fort und präsentiert ein simples Kinder-Memory-Spiel so süß, dass selbst Erwachsene diesem Charme erliegen werden.

So ein Mist

Der Spielplan wird mit kleinen metallenen Misthaufen gespickt, die durch verschieden bedruckte Karten verdeckt werden. Ein Zielfeld auf dieser Strecke wird bestimmt und wer an der Reihe ist, darf die Spielfigur 1 bis 3 Felder vorbewegen. Landet er dabei auf einem Feld unter dem eines der Misthaufen versteckt ist, so macht es Dank der Kraft des Magneten „Klatsch“ und der Zug ist beendet. Der Misthaufen wird neu versteckt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Blieb das „Klatsch“ aus, kann man weiterziehen, bis man das Zielfeld erreicht. Hier zeigt sich ein weiteres liebevolles Detail: wer auf Nummer Sicher gehen möchte, stellt die Figur auf einen Holzschemel und umgeht das Risiko, auf einen Misthaufen getreten zu sein. Wagemutige machen es ohne Schemel und dürfen im Erfolgsfall gleich weiterziehen in Richtung nächstes Zielfeld. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Zielfelder erreicht hat.

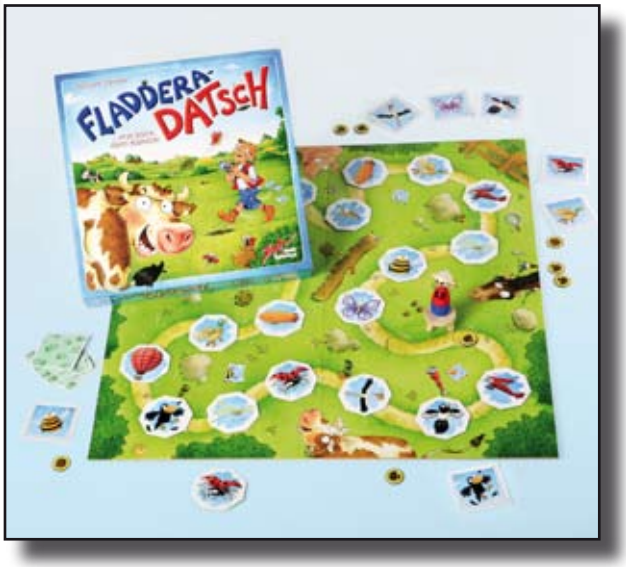
Wo ist der Mist?

Wer sich merkt, unter welchen Karten die Misthaufen versteckt sind, ist klar im Vorteil. Allerdings kommt es auch regelmäßig zu Vermischungen, tritt jemand auf ein vermintes Feld. So haben sicherlich auch Erwachsene ihre Probleme dabei, alle „Klatsch“-Gefahren zu umgehen.

(hk)

Fazit

Schon wegen der liebevollen Optik und der leichten Regeln kommt Fladderadatsch bei den Kindern gut an. Natürlich ist es eigentlich nur ein Memory-Spiel, aber das fällt kaum auf. Vielmehr überwiegt die Schadenfreude, erschallt bei einem Mitspieler mal wieder das gefürchtete „Klatsch“-Geräusch. Sich alle Verstecke der Misthaufen auf dem Spielfeld stets zu merken, dürfte auch Erwachsenen nicht immer gelingen, so dass hier Kinder ab 8 Jahren auf Augenhöhe mit ihren Eltern sind. Ein Erlebnis, das Spielen über Generationen hinweg so wertvoll und unterhaltsam macht.

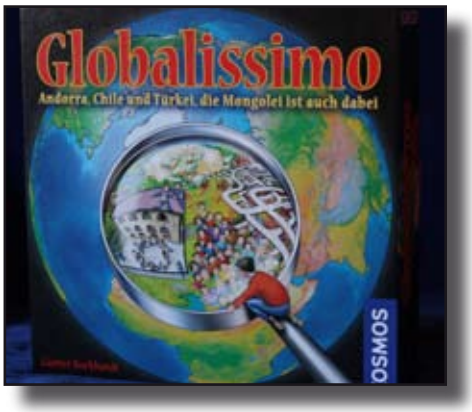


Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Globalissimo

Autor:	Günter Burkhardt
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008



Spiele mit pädagogischem Anspruch sind oft auch sehr bieder. Packt man Globalissimo aus, so scheint sich auch hier dieses Klischee erfüllt zu werden. Jede Schullandkarte sieht hübscher aus. Doch muss es deswegen keinen Spaß machen?

Meine Straßen sind länger als deine

Jede Runde werden je nach Spieleranzahl 5 oder 6 Länderkarten ausgelegt. 100 davon stehen zur Verfügung. Dazu wird eine von zehn möglichen Kategorien bestimmt. Wer an der Reihe ist, der darf eines der ausliegenden Länder hinsichtlich seines Ranges in der Kategorie bewerten. Je näher man dran ist, umso mehr Punkte gibt es. Als Kategorien stehen zur Verfügung: Einwohner, Fläche, Bevölkerungsdichte, Bruttosozialprodukt, Straßenkilometer, CO2-Emissionen, Ärzte, Gefangene, Kraftfahrzeuge und Ausländische Besucher. Hinzu kommen noch kleinere Sonderaufgaben, bei denen die Hauptstadt eines Landes genannt oder dessen Lage bestimmt werden muss. Das Spiel endet, wenn alle Kategorien einmal durchgespielt wurden. Wer dann am weitesten auf der Punkteleiste gekommen ist, gewinnt.

Erster oder Letzter

Je nach Konstellation kann es besonders leicht sein, das erste oder das letzte Land in der ausliegenden Konstellation zu bestimmen. Liegt man dann aber richtig falsch, kann es passieren, dass man gar keine Punkte hierfür bekommt. Wer auf Nummer sicher gehen will, der wählt eine mittlere Stellung. Da jedoch auf jedes Land nur ein Tipp gelegt werden darf, kann einem eventuell auch gar nichts anderes übrig bleiben.

(hk)

Fazit

Die Regeln von Globalissimo sind nahezu selbsterklärend. Durch die ständig wechselnden Länderkonstallationen, in denen einzelne Kategorien eingeschätzt werden müssen, bleibt es auch über längere Zeit interessant und anspruchsvoll. Gerade bei unbekannteren Ländern kommt es immer wieder zu Aha-Erlebnissen. Selbst professionelle Geographen dürften nicht alles richtig einschätzen. Eine gewisse geographische Allgemeinbildung sollte aber schon vorhanden sein, um all zu große Frustmomente zu vermeiden. Insbesondere sollte man dann Mitspieler mit Besserwissenambitionen meiden. Wer Spiele wie „Ausgerechnet Buxtehude“ oder „Finden Sie Minden“ mag, der wird auch Globalissimo mögen. Für die langweilige Aufmachung gibt es aber einen Punktabzug. So wirkt es zu sehr als Schulmaterial. Schade drum, denn es vermittelt Geographiewissen wirklich spaßig.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Jamaica

Autoren:	Bruno Cathala und Sébastien Pauchon und Malcolm Braff
Verlag:	GameWorks / Pro Ludo
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	ca. 35 Euro
Erschienen:	2008

Spätestens seit den „Fluch der Karibik"-Filmen sind Piraten wieder in. Da darf natürlich auch die Spielebranche nicht zurückstehen. Jamaica hat es dabei immerhin auf die Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres 2008 geschafft.

Es geht rund

Bei Jamaica gilt es, mit der eigenen Figur einen Rundkurs möglichst punkteträchtig zu bestehen. Dazu darf man sich zu Beginn jeder Spielrunde von seinen Handkarten eine aussuchen, die sowohl für Schiffsbewegungen wie auch Aufnahme von Ladung zuständig sind. Die genauen Werte werden zuvor vom Starspieler per Würfelwurf bestimmt. Haben alle verdeckt ihre Karte gelegt, werden diese aufgedeckt und der Reihe nach ausgeführt. Schiffe können dabei sowohl vorwärts als auch rückwärts bewegt werden. Ladung wird benötigt, um für erreichte Feldern zu bezahlenden. Kann man dieses nicht, geht es wieder zurück.

Daneben gilt es auf dem Weg Schätze einzusammeln, die bei der Endabrechnung Siegpunkte, aber auch Abzüge bedeuten können. Trifft man auf das Feld eines Mitspielers, so kommt es zum Kampf. Dieser wird ausgewürfelt, wobei Kanonen als Ladung das Ergebnis zu den eigenen Gunsten verändern können.

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler die Ziellinie überquert hat. Wer dann die meisten Siegpunkte eingesammelt hat, gewinnt.

Nicht immer siegt der erste

Viel hängt davon ab, welche Karten man zu Beginn seines Zuges zur Auswahl hat. So kann es sich lohnen, frühzeitig den Mitspielern zu entfliehen, um als erster Schätze zu finden und Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Doch hat man nicht genügend Gold und Proviant im Lager, so findet man sich schnell wieder hinter dem Hauptfeld. Dabei ist der Lagerraum beschränkt. Eventuell kann man gezwungen sein, einen Inhalt abzuwerfen, um neues Gold, Proviant oder Kanonen zu laden.

Den Führenden sollte man stets im Auge behalten. Ein Großteil der Siegpunkte bestimmt sich aus dem Abstand des eigenen Schiffs zur Ziellinie wenn das Spiel endet. Ist man besonders

weit weg, so können sogar Minuspunkte drohen. Diese können einen mit Pech auch bei der Schatzsuche ereilen. Gewinnt man jedoch einen Kampf, so kann man dem Gegenspieler ein solches faules Ei aber auch auf den Schatzhaufen legen, anstatt selber ihm etwas abzunehmen.
(hk)

Fazit

Jamaica punktet vor allem durch seine liebevolle Aufmachung. Die Karten fühlen sich wertig an, der Spielplan ist nett gezeichnet und die Schiffe als Spielfiguren recht massiv. Knapp 40,- Euro ist hierfür aber doch eine Menge Geld. Bemerkenswert ist auch die Spielanleitung. Diese ist wie eine Schatzkarte aufgemacht und leicht innerhalb von 15 bis 20 Minuten am Tisch erarbeitet. Danach spielt sich Jamaica flüssig runter. Wartezeiten entstehen während des Spiels kaum, da alle Spieler gleichzeitig ihre Karten auswählen und nur die Kämpfe ein wenig aufhalten. Leider kann es jedoch auch mal vorkommen, dass Spieler mehrfach hintereinander einfach nur unpassende Karten auf der Hand zum Auswählen haben. Das ist zwar selten, da alle Karten stets einmal durchgespielt werden, bevor sie neu gemischt werden. Doch kann das reichen, einen unangenehm zurückzuwerfen.
Jamaica macht Spaß und dürfte gerade bei Gelegenheitsspieler sehr gut ankommen. Für ein Spiel des Jahres bietet es dann aber doch auf Dauer zu wenig Abwechslung und Spieltiefe. So steht es zu Recht auf der Empfehlungsliste und nicht auf der Nominierungsliste für den bekanntesten deutschen Spielepreis.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	hoch

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

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.

13.06.2008: Chang Cheng (Huch)
24.05.2008: Jamaica (Game Works)
28.04.2008: Perry Rhodan - Die Kosmische Hanse (Kosmos)
12.04.2008: Wie Verhext (Alea)
16.03.2008: Krallen und Fallen sowie Handelsfürsten-Herren der Meere
25.02.2008: Giganten der Lüfte (Queen Games)
09.02.2008: Cuba (eggertspiele)
24.01.2008: Portobello Market
15.12.2007: Graffiti - Alle malen und einer rät
17.11.2007: Caylus Magna Carta
01.11.2007: Wer War‘s? von Ravensburger
19.10.2007: Erste Eindrücke von der Spiel 07 in Essen
13.10.2007: Master Labyrinth (Ravensburger)
30.09.2007: Der Dieb von Bagdad
19.09.2007: Zooloretto
02.09.2007: Mr. Jack
13.08.2007: Würfelspiel Nichtlustig im Spiele-Podcast-Test
28.07.2007: Geheime Welt Idhun - Ein fantastisches Abenteuer?
12.07.2007: HIVE - Schach mit Insekten
26.06.2007: Skybridge von Gigamic
13.06.2007: Tsuro
02.05.2007: Siedler von Catan - Das Würfelspiel
11.04.2007: Fangfrisch von Queen Games
26.03.2007: Space Dealer
20.03.2007: Kleopatra und die Baumeister
26.02.2007: Meinungen zu Mensch Ärgere Dich nicht
26.02.2007: Test Sitting Ducks direkt am Tisch

Kakerlakensalat

Autor:	Jacques Zeimet
Verlag:	Drei Magier Spiele
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 6 Jahren
Spieldauer:	ca. 10-20 Minuten
Preis:	ca. 10 Euro
Erschienen:	2007

Kakerlaken haben keinen guten Ruf. Ganz anders das pfiffige Kartenspiel Kakerlakenpoker von Drei Magier Spiele aus dem Jahr 2007. Nun ist ein weiteres kleines Spiel rund um das lästige Ungeziefer erschienen. Kann Kakerlakensalat an den Erfolg seines Vorgängers anknüpfen?

Konzentration

Kakerlakensalat ist nichts für Leute mit Aufmerksamkeitsproblemen. Alle Spieler erhalten jeweils einen Stapel mit Karten. Auf diesen sind vier verschiedene Salatzutaten abgebildet. Wer an der Reihe ist, der legt seine oberste Karte ab und nennt das abgebildete Gemüse. Leider hält die Anleitung hier ein paar Gemeinheiten für die Spieler bereit. Denn wird die gleiche Karte wie die vom Vorgänger gelegt, so muss gelogen werden. Für den nächsten in der Reihe ist dann aber die Nennung dieser Karte auch tabu. Und schließlich gibt es Kakerlakenkarten, die für längere Zeit den Spieler zwingen, bei einzelnen Sorten etwas anderes zu nennen, als abgebildet ist. Wer bei diesem Durcheinander den Überblick verliert und zu lange zögert, stottert oder etwas Falsches sagt, darf den gesamten ausliegenden Kartenstapel aufnehmen. Wer schließlich alle Karten losgeworden ist, der gewinnt.

Also was ist Trumpf?

Taktik gibt es nicht bei Kakerlakenpoker. Welche Karte gelegt wird, ist vorgegeben. Sieger kann nur der werden, der das gesamte Spiel über voll konzentriert ist und ruhig aber zügig die richtige bzw. falsche Salatzutat nennt. Er muss dann darauf hoffen, dass die anderen die Fehler machen.

(hk)

Fazit

Mit Kakerlakenpoker hat Kakerlakensalat nichts gemein. Ein bewusstes Spielen mit oder gegen Mitspieler gibt es nicht. Gefragt ist nur die eigene Konzentration und die Hoffnung auf die Fehler der anderen. Unterhaltsam ist es dennoch und das Ärgern über die eigenen Fehler erzeugt schnell die Lust auf eine Revanche. Durch die einfachen Regeln ist es schnell auch mit Neueinsteigern zwischendurch gespielt. Abendfüllend ist es jedoch nicht. In allen meinen Spielrunden war nach spätestens zwei Partien Schluss.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Linq

Autor:	Erik Nielsen
Verlag:	Heidelberger Spieleverlag
Spieler:	(4) 4 bis 8
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2007

Den richtigen Partner zu finden ist im wahren Leben nicht immer einfach. Bei dem Partyspiel Linq ist das nicht anders. Und doch dürfte es hier mit etwas Geschick weit mehr Treffer geben als in der freien Wildbahn.

Wer mit wem?

Die Spieler erhalten pro Runde jeweils einen Begriff geheim zugeordnet. Dabei wird jeder Begriff doppelt vergeben. Ziel aller Spieler ist es nun, die entsprechenden Pärchen zu finden. Dazu werden zwei Runden gespielt. Jede Runde besteht aus der Nennung einer Assoziation zu dem eigenen Begriff und dem Tippen auf ein möglicherweise entlarvtes Pärchen. Schließlich wird gewertet. Besonders viele Punkte gibt es, wenn sich Pärchen gegenseitig erkannt haben. Wird man jedoch von Mitspielern enttarnt, müssen an diese Punkte abgegeben werden.

Als Besonderheit sind noch Fragezeichen im Spiel. Wer eine solche Karte an Stelle eines Begriffs erhält, darf frei mit Begriffen bluffen und versuchen, die Mitspieler auf die falsche Fährte zu locken. Wer nämlich auf den Träger eines Fragezei-

Werbung

chens tippt, muss an diesen einen Punkt abgeben. Es gewinnt schließlich am Ende derjenige mit den meisten Punkten.

Assoziation und Verwirrung

Die Nennung der Assoziation zum eigenen Begriff ist stets eine Gratwanderung. Man muss versuchen, dass der eigene Partner einen erkennt. Gleichzeitig sollen aber auch die anderen Spieler hiervon nichts mitbekommen. Ganz offiziell darf hierbei auch Körpersprache eingesetzt werden. Ein riskantes Mittel, das nur sehr dosiert eingesetzt werden sollte. Wird beispielsweise der Begriff „Kamm“ gesucht, wäre eine Möglichkeit, dass der eine „Haare“ und der Zweite „Berg“ nennt. Da einen Zusammenhang zu erkennen, wird für Dritte schwer. Hat das Erkennen funktioniert, darf in der zweiten Runde dann auf Verwirrung gespielt werden. Aber nicht zu auffällig.

Die Träger des Fragezeichens sollten sich an schon genannten Begriffen orientieren. So kann man Stimmen auf sich ziehen. Zu offensichtlich sollte es aber auch nicht sein.

(hk)

Fazit

Linq macht Spaß, wenn man sich auf die verschiedenen Bluff- und Verwirrungsmöglichkeiten einlässt. Wer hiermit Probleme hat, wird auch an Linq nur bedingt Freude haben. Wenn nur einfache Assoziationen genannt werden, wird es schnell langweilig. Dabei sollten mindestens fünf Spieler am Tisch sitzen. Ist man nur zu viert, muss ein imaginärer Mitspieler herangezogen werden, der jedoch einiges von der Lockerheit des Spieles nimmt.

Schade, dass nicht noch ein paar Wertungsbögen der Packung beigelegt wurden. Eine Kopiervorlage ist zwar dabei, aber bei dem Preis hätte man auch etwas mehr tun können.

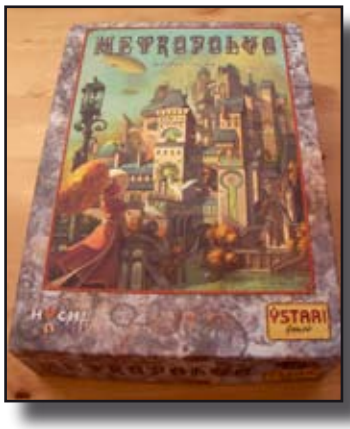
Dennoch ist Linq ein richtig gutes Partyspiel, das sich wohltuend von den sonstigen Rat- und Pantomime-Spielen in diesem Genre abhebt.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	schlecht

Metropolys

Autor:	Sébastien Pauchon
Verlag:	HUCH & friends
Spieler:	2-4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008



Metropolis, das klingt nach dem Pandämonium des Großstadtjungles, nach Thea von Harbou und Fritz Lang, nach Superman und Daily Planet. Und nach Sid Sackson. Der hatte 1984 ein gleichnamiges Spiel entworfen, das das Prinzip von Sim City fünf Jahre vorwegnahm. Der Name schürt also Erwartungen. Aber um sich von all diesen Referenzen frei zu machen, haben die Jungs von Ystari ihr neues Werk einfach umbenannt: Metropolys.

Schaffe, schaffe, Häusle bauen..

Vor uns liegt ein Spielplan mit fünf großen Stadtteilen. Jeder dieser Stadtteile besitzt seinerseits verschiedene Viertel. Da gibt es Parks, Wohnhäuser, Gewerbegebiete und Einkaufszentren. Da aber der Grafiker mächtig über die Stränge geschlagen und vergessen hat, die futuristischen Stadtviertel entsprechend zu beschriften, nennen wir sie einfach Orange, Grün, Braun und Rot, weil wir uns das wenigstens merken können. Unsere Aufgabe ist es, Häuser auf diesem Spielplan zu bauen und dabei geheime Aufträge zu erfüllen, um am Ende die meisten Siegpunkte einzuheimsen. Diese Aufträge können Häuser in bestimmten Stadtviertel sein oder Formationen von mehreren Häusern.

Jeder Spieler hat zu Beginn ein Satz von Gebäuden vor sich stehen, die von 1 bis 13 durchnummeriert sind. Der Spieler am Zug setzt eines seiner Gebäude auf ein Stadtviertel. Die nachfolgenden Spieler müssen nun ein höherwertiges Gebäude in ein direkt benachbartes Viertel setzen oder passen. Haben alle Spieler gepasst, darf der Besitzer des höchsten Gebäudes dieses auf dem Plan belassen, die unterlegenen Spieler nehmen ihre Häuser zurück in den Vorrat. Verbaut auf diese Weise ein Spieler sein letztes Gebäude, endet das Spiel sofort und es kommt zur Endabrechnung.

Hirnschmalz-Häuser-schluchten

Die Setz-Regeln sind so einfach, dass man auch ein Kinderspiel vermuten könnte. Das Salz kommt in diese Suppe jedoch durch die Auftragskarten und die Topologie des Spielplans. Die Aufträge weisen jedem Spieler andere Aufgaben zu, die es zu erfüllen gilt. So ist es für den einen besonders lukrativ, seine Gebäude in Vierteln mit einem See zu bauen, der andere bekommt Punkte für mindestens drei Häuser in einem Stadtteil. Zudem hat jeder Spieler eine Farbkarte erhalten, die ihm Bonuspunkte für Gebäude z.B. in roten Vierteln bringt. Steht ein Gebäude in einem Viertel, das mit den eigenen Aufträgen nichts zu tun hat, bringt dieses auch keine Punkte. Daher ist am Ende nicht zwangsläufig derjenige Sieger, der die meisten Häuser auf dem Plan hat.

Beim Einsetzen der Gebäude kommen einige Eigenheiten des Spielplans zum Tragen. So wird die Stadt Metropolys von einem Fluss durchzogen, den ein paar Brücken queren. Stadtviertel beiderseits des Flusses gelten nicht als benachbart - es sein denn, eine Brücke eint sie. Daher gibt es einige hübsche Sackgassen, aus denen es kein Heraus mehr gibt. Das ist eine feine Sache, kann der Bebauer der Sackgasse mangels benachbarter Gebiete doch nicht mehr überboten werden. Auch werden zu Beginn des Spiels verschiedene Bonus- und Malus-Plättchen auf dem Plan verteilt, die am Ende das Punktekonto in die eine oder andere Richtung treiben. Daher sind einige Viertel von vornherein attraktiver als andere.

Hauptsache Haus-Halten

Natürlich kann ich sofort mein Hochhaus mit der Nummer 13 aufs Brett knallen und mich freuen. Mangels Masse kann niemand überbieten, das Stadtviertel ist meins. Doch derlei Klotzen klappt nur einmal, so dass bei Metropolys besser fährt, wer stetig kleckert und eher kleine bis mittlere Häuser stellt. Das Haushalten mit den eigenen Gebäuden ist denn auch der schmerzlichste Lernprozess, den angehende Städteplaner durchleben müssen. Aber wer einmal mit angesehen hat, wie ein Mitspieler sechs Häuser in Folge auf lukrative Viertel setzt, ohne dass jemand etwas dagegen tun könnte, achtet künftig mehr einen gemäßigten Spielverlauf. Durch das mitunter plötzliche Spielende gehen oft letzte Pläne zum Erringen wichtiger Kombinationen nicht auf, was das Spiel zu einer durchaus spannenden Angelegenheit werden lässt.

(ctk)

Fazit

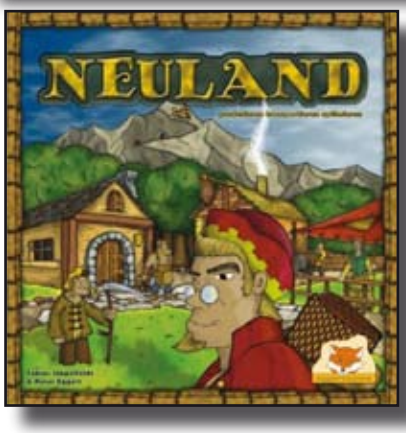
Die Aufmachung in abenteuerlicher Farbgebung täuscht anfangs darüber hinweg, dass es sich bei Metropolys um ein abstraktes Biet- und Gebietsspiel handelt. Schräge Farben und mangelnde Übersichtlichkeit erschweren vor allem den Einstieg. Hat man nach einiger Zeit den Bogen raus, seine Gebäude effektiv einzusetzen, kann man den Gegnern mitunter hochwertige Bauwerke aus dem Kreuz leiern. Gleichzeitig stellt man dann auch fest, dass es eben in Metropolys außer dem Einsetzen von Gebäuden nichts gibt. Diese spartanische Beschränkung der Möglichkeiten kann reizvoll sein. Für alle Zugoptimierer und -abwäger ist Metropolys eine feine Sache. Als Familienspiel taugt es eher nicht, auch wenn einige Simpel-Auftragskarten für eine „Familien-Version" beiliegen. Die machen das Spiel aber nicht familientauglich, sondern langweilig. Und das ist es eigentlich nicht.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Neuland

Autor:	Tobias Stapelfeldt und Peter Eggert
Verlag:	Eggertspiele
Spieler:	2-4
Alter:	ab 14 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-120 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008 (Urspiel 2004)



Und wir machen uns wieder auf, eine Zivilisation zu erschaffen, in dem wir die Produktion von Gütern anheizen, Gebäude errichten und versuchen, am Ende zu gewinnen.

Nur ein weiterer Catan-Klon oder....?

Öffnet man die Spielschachtel, so fühlt man sich unwillkürlich an Catan erinnert. Wieder einmal kommen die „berüchtigten“ Sechs-Eck-Felder als Spielplan zum Einsatz. Schnell wird aber deutlich, dass dieses Spiel sonst wenig bis keine Gemeinsamkeiten mit dem Klassiker hat.

Die Spieler bauen Gebäude, mit denen die unterschiedlichsten Materialien erzeugt werden. Diese werden, mit Hilfe weiterführender Produktionsstätten, in höherwertige Produkte wie zum Beispiel Werkzeuge, Waffen oder auch Gold gewandelt, welche man wiederum braucht, um Besitztümer zu erschaffen. Erst auf diesen können die Spieler Wappen (also Siegpunkte) platzieren. Wer zuerst all seine Wappen untergebracht hat, gewinnt das Spiel.

Alle Wege führen nach Rom

Eigentlich lebt das Spiel von Wegen. So ist die Zugreihenfolge nicht statisch, sondern davon abhängig, wie viele Aktionen der Spieler durchführt. Es passiert also häufiger, dass ein Spieler, der nur eine „kleine“ Aktion durchführt, gleich danach wieder am Zug ist.

Um Siegpunkte zu erhalten, muss sich jeder Spieler früh überlegen, welchen Weg er beschreiten will, da es unterschiedlichste Produktionsketten gibt, die nacheinander erfüllt sein müssen. Eine gute Planung ist somit schon der halbe Sieg, da es schwierig ist, von einer Strategie in eine andere zu wechseln.

Ein positiver Aspekt ist, dass jeder Spieler die auf dem Spielplan vorhandenen Gebäude benutzen kann, solange, sie nicht von einem anderen Kontrahenten blockiert sind. Und selbst wenn sie in einem Zug nicht nutzbar sind, so bleiben sie nie sehr lange blockiert, da sie nach maximal zwei Spielzügen wieder freigegeben werden müssen.

Neuland ist ein sehr strategisches Spiel, das Taktikern viel Spaß macht. Dagegen haben Glückspilze und Intriganten, die auch gern den Gegnern mal eins auswischen möchten, wenig bis keine Entfaltungsmöglichkeiten.

Abschließend sei bemerkt, dass Neuland kein wirkliches „neues“ Spiel ist. Eigentlich ist es in dieser Aufmachung ein optisch aufgebohrtes Remake. Das ursprüngliche Spiel stammt aus dem Jahr 2004.
(cp)

Fazit

Die Optik von Neuland ist sehr farbenfroh, die einzelnen Gebäude unterscheiden sich allerdings nur wenig voneinander. Häufig muss man schon sehr genau hinschauen, um zu erkennen, welches Gebäude man denn nun vor sich hat. Leider ist die Spielanleitung für Brettspielanfänger nicht sehr zugänglich. Einige Fragen, die im Spielverlauf auftauchen, werden schlichtweg nicht beantwortet. Ein weiteres Manko ist die insgesamt als sehr gering anzusehende Interaktion zwischen den Spielern. Man kann die Handlungen der Gegner wenig bis gar nicht beeinflussen. So baut man recht autark seine Produktionsketten auf und kann nur hoffen, dass das Gebäude, welches man für den nächsten Zug benötigt, gerade nicht von einem Mitspieler besetzt wurde. Um die Spieltiefe zur Gänze zu verstehen, sollte man mindestens zwei bis drei Spiele einkalkulieren.
Alles in allem ist das Spiel Strategen und Freunden von Aufbauketten zu empfehlen. All denen, die gerne Handeln oder direkt dem Vorankommen der anderen Spieler einen Riegel vorschieben möchten, sollten sich den Erwerb gut überlegen.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Oregon

Autoren:	Ase & Henrik Berg
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 29 Euro
Erschienen:	2007

Yeeha ! Auf geht's in den wilden Westen!

Bei Oregon geht es darum, das Spieltableau mit Hilfe von Gebäuden und Farmern zu besiedeln. Wenn man das Wort „siedeln“ hört, denkt man automatisch an die „Siedler von Catan“. Ähnlichkeiten zu diesem Spiel sind jedoch nicht vorhanden.

Für das Besiedeln benötigen die Spieler Landschafts- und/ oder Gebäudekarten. Wer an der Reihe ist, muss zwei seiner Handkarten ausspielen und entweder einen Farmer oder ein Gebäude auf dem Spielplan platzieren. Wo die Figur oder das Gebäude eingesetzt werden darf, entscheiden die Landschaftskarten. Die Symbole auf diesen Karten sind auch auf dem Spielplan zu finden.

Anschließend findet eine Wertung statt.

Hier wird unterschieden zwischen der sogenannten „Farmer-Wertung“, bei der nur der aktive Spieler Punkte erhält und der „Gebäude-Wertung“, bei der auch die anderen Mitspieler Punkte erhalten können. Bei dem Einsetzen von Gebäuden auf dem Spielplan sollte jeder Spieler also darauf achten, dass dadurch nicht ein oder mehrere andere Mitspieler

Werbung

ebenfalls Punkte erhalten. Ab und zu lässt sich dies jedoch nicht vermeiden.

Mit Glück richtig absahnen

Wer seinen Farmer auf ein Feld setzen kann, zu dem viele Gebäude benachbart sind, erhält für alle diese Gebäude die entsprechend vorgesehenen Punkte und rückt auf der Zählleiste weiter vor. Leider fehlen einem häufig die benötigten Landschaftskarten hierfür.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen letzten Farmer auf den Spielplan gesetzt hat.
(mb)

Fazit

Oregon muss man schon zwei bis dreimal gespielt haben, um das Spielprinzip richtig zu verstehen. Wer sich jedoch dazu „durchringen“ kann, wird mit einem richtig guten Spiel belohnt. Die Spielanleitung sieht nicht sehr umfangreich aus, die Regeln sind aber sehr komplex. Für Gelegenheitsspieler ist die Einstiegshürde recht hoch.

Durch die unterschiedlichen Möglichkeiten Siegpunkte zu erlangen, wird das Spiel auch nach mehrmaligem Spielen nicht einseitig. Es führt nicht nur eine Taktik zum Sieg.

Das Spiel kann auch zu zweit gespielt werden, macht jedoch mit mehreren Spielern wesentlich mehr Spaß.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Perry Rhodan - Die Kosmische Hanse

Autor:	Heinrich Glumpler
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2007

Was den Amerikanern ihr Star Trek war, das war ab den 60er Jahren den Deutschen ihr Perry Rhodan. Allerdings nicht ganz. Das eine war eine Fernsehserie, das andere Groschenromane. Für Gesellschaftsspiele waren schon beide Pate. Und zu welch anderem Verlag würde ein Zwei-Personen-Spiel von Perry Rhodan besser passen als zu einem, der „Kosmos“ heißt?

Waren-Sterne-Verschickung

Vor den beiden Spielern wird eine Reihe von Planeten aufgebaut, die jeweils unterschiedliche Waren beherbergen. Diese müssen von den Spielern zu ihren Heimatplaneten mit Raumschiffen transportiert werden, damit Siegpunkte eingefahren werden können. Entsprechend des Ergebnisses eines Würfelwurfs dürfen die Spieler zwischen den Sternen umherreisen. Daneben steht ihnen ein fester Kartensatz zur Verfügung, von dem man jedoch stets nur maximal fünf zufällig gezogene Karten auf der Hand hält. Diese können zum einen dazu genutzt werden, dauerhaft geltende Vorteilskarten auszulegen oder besondere Ereignisse auszulösen. So können Reisen abgekürzt oder ein weiterer Zug gemacht werden. Der Warentransport wird dadurch beschränkt, dass zunächst nur ein Container für eine Warenart vorhanden ist. Will man neue Ladung aufnehmen, muss die alte erst einmal abgeliefert werden. Die Vorteilskarte für einen weiteren Ladecontainer kann da Entlastung bringen, muss aber mit Siegpunkten bezahlt werden. Es gewinnt schließlich, wer als erster 70 Siegpunkte erreicht hat.

Physik spielt mit

Wer die Planetenreihe nach außen hin abfliegen will muss mehr Energie, sprich Würfelpunkte, aufwänden, als der, der zum Innen sich bewegen möchte. Dies sollte bei der Planung der eigenen Züge im Hinterkopf behalten werden, wenn man plant, einen besonders weit außerhalb liegenden Planeten zu erreichen. Da kann es dann plötzlich notwendig werden, einen Zwischenstopp einzulegen und so dem Mitspieler den Vortritt zu lassen. Auch nicht zu vernachlässigen ist die Möglichkeit, bestimmte Karten des Gegners zu neutralisieren, wenn man die gleiche Karte abwirft. Gerade gegen Ende des Spiels können so Siegpunkte vereitelt werden.

(hk)

Fazit

Perry Rhodan – Die Kosmische Hanse fängt das Science-Fiction Thema der Bücher gut ein. Die Karten sind stimmungsvoll gezeichnet und die Regeln, wie etwa die Beachtung der Gravitation beim Flug, funktionieren gut, ohne dass sie aufgesetzt wirken. Einzig der etwas hohe Glücksfaktor kann einige Spieler abschrecken. Dies gilt nicht nur für den Würfelwurf, sondern auch für das Nachziehen der Karten. Wer nicht die passenden Karten auf der Hand hat, muss gegebenenfalls lukrative Reisen verschieben oder umplanen.
Die Anleitung ist zunächst etwas unübersichtlich. Es braucht ein wenig, das Zusammenspiel zwischen Planetenaktionen und Interventionen zu verstehen. Die Regeln sollten aber innerhalb von 20 Minuten erarbeitet sein. Spätestens ab der 2. Partie hat man dann auch richtig Spaß – sofern man überhaupt mit dem Thema und einer gewissen Glückslastigkeit etwas anfangen kann.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

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

Pit Deluxe

Autor:	Unbekannt
Verlag:	Winning Moves
Spieler:	3 bis 8
Alter:	ab 7 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 10 Euro
Erschienen:	2007

Manchmal sind es gerade die einfachen Dinge, die einen in seinen Bann ziehen können. Pit Deluxe hat nichts, was ein modernes Gesellschaftsspiel auszeichnet. Es hat keine taktische Tiefe, es ist in großen Teilen vom Glück abhängig und es kann hochgradig ungerecht sein. Und doch macht es einen riesigen Spaß.

Drei, Drei, Drei, Drei...

Die Spieler haben Karten mit unterschiedlichen Symbolen auf der Hand. Ziel ist es, seine Karten so mit den Mitspielern zu tauschen, dass man eine Sorte komplett zusammen bekommt. Hierzu bieten alle Spieler gleichzeitig verdeckt und lautstark eine Anzahl Karten der gleichen Sorte an. Nimmt einer das Angebot an, so wird kurz der Handel abgewickelt und weiter geht das Rufen von Zahlen. Wer als erster eine Sorte zusammen hat, der haut auf eine Glocke und bekommt Punkte. Dann beginnt die nächste Runde.

Zwei optionale Sonderkarten machen das Spiel noch interessanter. Eine davon kann als Joker für eine fehlende Karte eingesetzt werden. Hat man eine oder beide Sonderkarten

Werbung

jedoch noch am Ende auf der Hand, ohne die Runde gewonnen zu haben, so gibt es Minuspunkte.

Man muss auch wechseln können

Viel hängt beim Pit-Spiel vom Zufall ab. Und doch gibt es einige einfache Taktiken. Natürlich wird man zu Beginn darauf aus sein, die Sorte zu sammeln, von der man am meisten auf der Hand hat. Doch merkt man beim Tauschen, dass immer wieder die gleichen andersartigen Karten kommen, kann es sich lohnen, umzuschwenken. So kann man zumindest in gewissen Grenzen einschätzen, welche Sorten vielleicht die anderen sammeln - wenn für das Einschätzen in all der Hektik überhaupt Zeit ist. Auf jeden Fall sollte man zügig die Bär-Karte loswerden, um nicht Minuspunkte zu kassieren.

(hk)

Fazit

Pit macht einfach Spaß. Die Regeln sind einfach, es funktioniert auch bei größerer Spielerzahl und eine Runde ist überschaubar kurz. Pit ist aber auch ein hektisches Spiel, das nur wenig Zeit zum Durchatmen lässt und Frust erzeugen kann, wenn man einfach nicht die gesuchten Karten zugetauscht bekommt. Es ist somit nichts für Leute, die gerne in Spielen zeigen, dass sie die Besten sind. Alle anderen werden eine gewisse Suchtgefahr hinsichtlich einer Revanche nicht abstreiten, wenn mal wieder ein anderer auf die Glocke haut und man selber noch Bulle und Bär auf der Hand hat.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Reise zum Mittelpunkt der Erde

Autor:	Rüdiger Dorn
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 75 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

Jules Vernes hat es schon öfters auf den Spieltisch geschafft. Mit „In 80 Tagen um die Welt“ war eine Romanumsetzung sogar 2006 für das Spiel des Jahres nominiert. Eines gemeinsam haben fast alle: sie bestechen durch stimmungsvolle optische Umsetzung. Doch kann die „Reise zum Mittelpunkt der Erde“ auch spielerisch punkten?

Hinein, hindurch, hinaus

Das Spiel ist in drei Abschnitte geteilt. Die ersten beiden Abschnitte ähneln sich und dauern in der Regel 45 Minuten und 20 Minuten. Der dritte Abschnitt ist mit 5 Minuten Spielzeit schnell abgehandelt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Siegpunkte zu erlangen. Diese erhält man insbesondere durch das Sammeln von Fossilienkarten. Und um diese zu erwerben müssen die Spielfiguren (Forscher) bestimmte Felder auf dem Spielbrett erreichen. Ein beliebiger Forscher wird mittels entsprechender Karten bewegt. Dabei beeinflussen Hindernisse wie Schluchten und Felsen den Kartenaufwand für einen Zug. Besondere Ausrüstungskarten können einem aber auch das Spielerleben einfacher machen. So ist man stets auf das Suche nach der perfekten auszulegenden Kartenkombination, die einem mit möglichst geringem Aufwand viele Fossilienkarten einbringt.

In der 2. Etappe kommen die „Meeresabenteuer“ dazu. Neben den normalen Zugmechanismen können hier Sonderpunkte erlangt werden, wenn besondere Kartenkombinationen abgelegt werden. Allerdings gibt es auch negative Auswirkungen, die entsprechend abgewehrt werden müssen.

In der 3. Etappe schließlich kommt es nur noch darauf an, noch genügend Forscherkarten verschiedener Farben auf der Hand zu haben, um nicht Fossilienkarten abgeben zu müssen. Wird dann das Zielfeld erreicht, so kommt es zur Endwertung. Die bis dahin gesammelten Fossilienkarten bringen je nach Kombination unterschiedlich viele Punkte, was sich maßgeblich auf die Bestimmung des Siegers auswirkt.

Auf die richtige Karte setzen

Da man nicht eine feste Spielfigur zieht, sondern alle zur Auswahl stehen, sollte man darauf achten, dass Mitspieler durch einen Zug nicht zu leicht in ihrer Runde an Fossilienkarten kommen können. Um flexibel zu sein, sollte stets eine gute Mischung an Karten auf der Hand sein. Als besonders wichtig erweisen sich dabei die Ausrüstungskarten. Können diese doch beschwerliche Wege stark vereinfachen und etwa durch die Möglichkeit des Diagonalzuges dabei helfen, Hindernisse zu umgehen.

Gegen Ende der 2. Etappe sollte man im Hinterkopf haben, dass für die kurze 3. Etappe nur noch Forscherkarten relevant sind. Die Ausrüstungskarten können somit hemmungslos ausgespielt werden.

(hk)

Fazit

„Reise zum Mittelpunkt der Erde“ ist sehr stimmungsvoll aufgemacht und fängt die Geschichte aus dem Buch in Grundzügen gut ein. Gerade der Aufbau in drei Etappen bringt Abwechslung und hält die Spielmotivation hoch. Die Regeln sind übersichtlich, wobei sie sich beim ersten Spiel problemlos Etappe für Etappe erarbeiten lassen. Zwar hängt auch einiges davon ab, die richtigen Karten zur rechten Zeit auf der Hand zu haben. Doch die Zugmöglichkeiten sind gerade in der längsten 1. Etappe so variantenreich, dass dieses kaum Probleme aufwirft. Allenfalls die 3. Etappe kann dazu führen, dass man mit Kartenzieh-Pech frustrierend viele Fossilienkarten wieder abgeben muss. Aber man kann ja vorsorgen...
Damit ist „Reise zum Mittelpunkt der Erde“ ein richtig klasse Spiel auch für Gelegenheitsspieler, die gerne etwas knobeln. Erstaunlich, dass es nicht einmal auf der Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres 2008 gelandet ist.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Saba – Palast der Königin

Autoren:	Christian Fiore und Knut Happel
Verlag:	Goldsieber Spiele
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-75 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007

Ist es Barbie? Ist es Kitty? Nein, es ist Saba – der Palast der Königin.
Auch wenn die Verpackung eher auf das neue Urlaubsdomizil von Mattels First Lady hindeutet, so verbirgt sich dahinter ein Brettspiel. Leider ist es nicht nur die lilafarbene Verpackung, die den Spieler abschreckt, auch die Spielanleitung fordert zu Höchstleistungen heraus.

3-D-Palast

Bei Saba sollen die Spieler ihre Spielfiguren in den Palast und die Schatzkammer der Königin bringen. Wer am Ende des Spiels die meisten Figuren unterbringen konnte, hat gewonnen. Um seine Figuren hineinzubekommen, muss der Spieler mit Hilfe von Rohstoffen Palastteile bauen. Mit den Torbögen, Brunnen und Säulen wird der Palast nach und nach aufgebaut. Es entsteht also langsam ein 3-D-Palast.

Das Spiel kommt ohne Würfel aus, da die Aktionen der Spieler komplett über diverse Handkarten gesteuert werden.

Interaktion? Doch nicht in Saba!

Leider weist das Spiel so ziemlich keine Möglichkeit auf, mit oder gegen die anderen Spieler vorzugehen. Es gibt keine Sperrfunktionen, keine Handelphase, kein nichts. Da es keine Würfel gibt, hat das Spiel nicht einmal einen Glücksfaktor (abgesehen vom Glück, welche Karten man aufnimmt).

Jeder Spieler spielt sein Spiel, ohne Einfluss auf die anderen nehmen zu können.
(cp)

Werbung

Fazit

Saba hat so ziemlich die schlechteste Spielanleitung, die mir bisher untergekommen ist. Auch einigermaßen erfahrene Brettspieler haben sich daran die Zähne ausgebissen. Obwohl die Anleitung „nur“ 5 Seiten lang und reich bebildert ist, erschließen sich den Spielern die Spielmechanismen erst ganz am Ende eines Probespiels und selbst dann nicht hundertprozentig. Das Aufbauen des Palastes macht optisch schon etwas her (bis auf die hässlichen weißen Plastikfüße für die Säulen), aber die Interaktionen der Spieler bewegen sich auf Level Null. Es gibt keine Kämpfe, kein Verhandeln oder Tauschen, keinen Diebstahl, kein gar nichts. Jeder Spieler macht seine Züge völlig autark und ohne dass ihm ein anderer reinpfuscht. Lediglich beim Überbauen kann man andere Spieler etwas in Verlegenheit bringen. Wer beim Spielen nichts mit den anderen Mitspielern zu tun haben möchte, dem sei dieses Spiel empfohlen, allen anderen kann ich nur raten: Finger weg von diesem Spiel.

Wertung:

Gesamtwertung:	für Fans
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Time‘s Up - Keine Zeit zu verlieren!

Autor:	Peter Sarrett
Verlag:	Pro Ludo
Spieler:	4 bis 12
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2007

Bei Time‘s Up hat zwar auch die Zeit ein gehöriges Wort mitzureden. Zentrales Element ist jedoch das Erraten von Prominenten. Dass dieses weit weniger dröge geworden ist, als die auf längeren Autofahrten so beliebten Spiele wie „Ich kennen jemanden, den du nicht kennst“ liegt vor allem an der Aufteilung in sehr abwechslungsreiche Runden.

Wer ist es?

Es gilt, 40 Prominente zu erkennen, deren Namen auf den Spielkarten verzeichnet sind. Die Spieler finden sich zu Gruppen zusammen, die über drei Runden um die meisten erratenen Prominenten und damit Punkte kämpfen. Die erste Runde ist noch sehr klassisch und erschöpft sich im freien Beschreiben der gesuchten Person. Ist die Sanduhr abgelaufen, so kommt die nächste Gruppe mit Beschreiben und Raten an die Reihe. Sind alle 40 erkannt, geht es in die 2. Runde, bei der dieselben Prominenten zu finden sind. Nun darf der Erklärende einer Gruppe nur noch ein einziges Wort nennen und die Ratenden haben auch nur eine Lösungschance pro Prominenter. In der letzten Runde schließlich darf gar nicht mehr geredet werden. Nur über Gestik und Geräusche muss der Lösung auf die Spur gekommen werden.

Hör mal, wer da grunzt

Auch wer nicht an der Reihe ist, sollte bei dem Spiel aufpassen. Da in allen drei Runden dieselben Prominenten zu finden sind, ist es nur so möglich, über ein einzelnes Wort und eine kleine Geste eine Person zu erraten. Dabei hat sich in der Spielpraxis für die dritte Runde herausgestellt, dass es eher auf echte Pantomime als nur Minenspiel ankommt. Je prägnanter und ausgefallener die Beschreibung der gesuchten Person in den ersten beiden Runden war, umso einfacher wird es am Ende, ohne Worte darauf Bezug zu nehmen. Sowohl in der 2. wie auch in der 3. Runde ist das „Weitermachen“, also das Überspringen von schwierigen Begriffen, erlaubt. Davon sollte im Zweifel auch Gebrauch gemacht werden.

(hk)

Fazit

Time's Up gehört zu den besseren Partyspielen der letzten Jahre und kommt in einer geeigneten Gruppe an Klassiker wie Activity durchaus heran. Durch das Spielprinzip haben dabei auch Spieler eine Chance, die mit Prominenten nicht viel anfangen können. Diese verlieren zwar in der ersten Runde Punkte, können aber dann in Runde 2 und 3 zurückschlagen, wenn sie sich zumindest die gesuchten Namen und Assoziationen gut gemerkt haben. Hinzu kommt, dass am Anfang des Spiels einige Namen von den Spielern aussortiert werden dürfen, die sie überhaupt nicht kennen. Im schlimmsten Fall hilft sonst auch ein Beipackzettel dabei, eine Beschreibung einer Person zu bekommen.
Die Spieler sollten aber zumindest etwas Spaß an der Pantomime haben. Alternativ kann sonst auch die 3. Runde entfallen. Aber dann entgeht einem auch eines der zentralen Spaß-Elemente von Time's Up. Nur Promis-Raten kann man schließlich auch auf der Autofahrt.

Wertung:

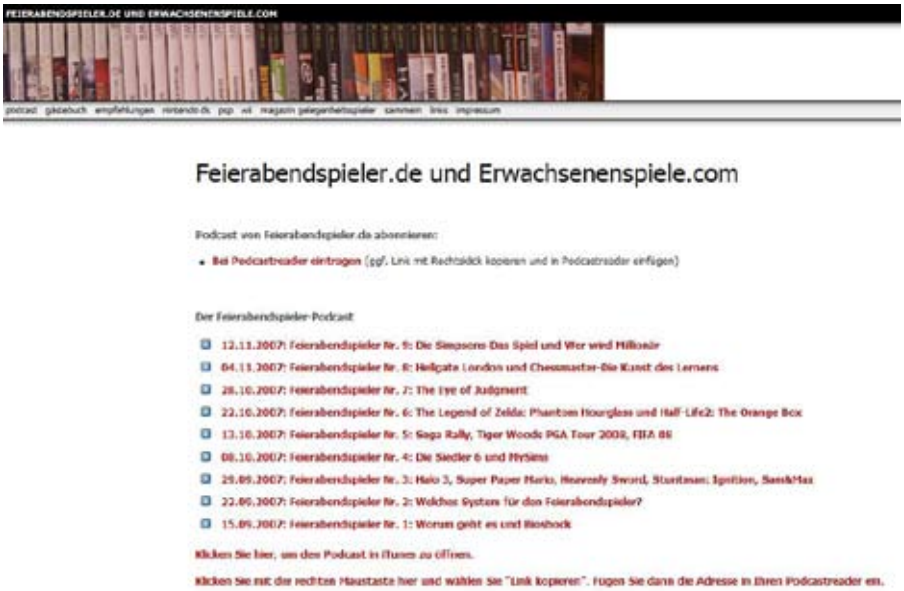
Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	gut

Podcast von Feierabendspieler.de: Der Ableger vom Magazin Gelegenheitsspieler

Feierabendspieler.de hat die elektronischen Spiele im Blick. Es geht um Spiele auf PC, Konsolen wie Xbox, Playstation oder Wii bis hin zu Handhelds wie PSP, Nintendo DS und Gameboy. Und doch soll alles etwas anders sein, als bei den vielen anderen Spiele-Podcasts in der Welt. Das hat mit unserer Herkunft zu tun. Denn alles entsteht in Zusammenarbeit mit dem Magazin Gelegenheitsspieler. Auch wenn Gelegenheitsspieler oder „Casual Gaming“ fast zum Schimpfwort geworden ist, so wollen wir, wie der Name schon sagt, vor allem den erwachsenen Feierabendspieler ansprechen. Der spielt aber mehr als nur Moorhuhn, Mindsweeper und Sims. Und wie beim Magazin Gelegenheitsspieler Gesellschaftsspiele (wie auch dessen Podcast Spiele-Podcast.de) mit einfachem Zugang, schnellen Erfolgen und geringer Wiedereinstiegshürde im Mittelpunkt stehen, so soll dieser Podcast etwas Vergleichbares für den Feierabendspieler bieten. Strategie-Schwergewichte, die mehr Einarbeitungszeit verlangen, als so manches Uni-Studium, lassen wir links liegen. Ebenso den zweimillionsten Egoshooter mit dem Thema 2. Weltkrieg. Dabei können auch Egoshooter ihren Platz in diesem Podcast finden. Nämlich dann, wenn sie interessante und nicht zu platte Stories erzählen.

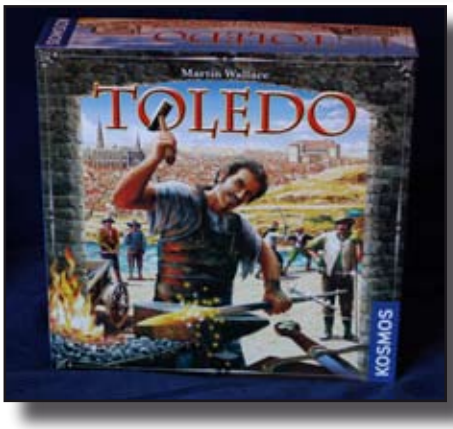
Kurz: es geht bei dem Podcast von Feierabendspieler.de um Spiele, die aktuell herausragen, erwachsenengerechte Entspannung für das Spiel zwischendurch versprechen und es auch mal vertragen, wenn einige Wochen gar nicht gespielt wird.

So soll auch dieser Podcast sein. Kurz, aber prägnant. Die zunächst wöchentlichen Folgen werden stets um die 5 Minuten lang sein. Keine langen Diskussionen und Witze. Dafür der schnelle Überblick, was sich im Spielebereich lohnt, von Ihnen näher angesehen zu werden.



Toledo

Autor:	Martin Wallace
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008



Freiheiten bei der Wahl von Spielzügen zu lassen macht oftmals gerade den Reiz von Spielen aus. In seltenen Fällen kann dieses jedoch auch den Spielspaß beeinträchtigen. Dann sollte man zu Hausregeln greifen. Toledo ist einer dieser Fälle.

Zwischen Monopoly und Caylus

Ziel von Toledo ist das Erreichen von möglichst vielen Siegpunkten. Der Spielplan kann dazu von den Spielern mit allerlei Geschäften vom eigenen Kartensatz gefüllt werden. Eigene Geschäfte dürfen kostenlos, fremde gegen Gebühr genutzt werden. Zahlenwerte auf Handkarten geben dabei die Zugweite vor. Karten mit gleichen Werten ermöglichen es, mehrfach Züge hintereinander zu machen. In den Geschäften können nicht nur Metalle und Edelsteine erworben, sondern diese auch zu Schwertern verarbeitet werden. Je mehr Metall und Edelsteine verarbeitet werden, umso wertvoller werden die Schwerter. Doch deren Vorrat ist beschränkt. Tavernen ermöglichen das zusätzliche Nachziehen von Handkarten, beim Künstler erwirbt man Gemälde mit festen Siegpunkten und bei den Fechtmeistern warten Sonderkarten. Diese nutzen vor allem beim Duell, wenn es darum geht, Gegner aus Geschäften zu schmeißen, die man selber gerne nutzen möchte. Ist der Ausgang eines solchen Duells zunächst rein dem Glück überlassen, können die Sonderkarten die Siegchancen merklich steigern. Dabei kann aber auch eine bewusste Niederlage gewollt sein, um so die Chance zu haben, erneut vom Start aus zu beginnen und so einige sonst inzwischen unerreichbare Felder zu betreten. Das Beenden des Spiels haben die Spieler selbst in der Hand. Die eigenen Figuren können auf Endfelder (Alkaca) gezogen werden, was insbesondere den Wert von mitgebrachten Schwertern für die Endwertung sichert. Sind von einem Spieler drei Figuren ins Ziel gebracht worden, ist damit die letzte Runde angebrochen und mit der Endwertung steht der Sieger fest.

Schnell oder langsam

Toledo kann auf sehr unterschiedliche Art gespielt werden. Eine Möglichkeit ist es, Schritt für Schritt zu spielen. Man legt seine Geschäfte aus, zieht ein wenig auf dem Spielplan herum und irgendwann ist das Spiel

zu Ende und die Punkte werden gezählt. Es geht aber auch ganz anders. Da es kein Limit für die Handkarten gibt, kann man sich auf wenige lange Züge beschränken. Ein Risiko ist allenfalls, dass es einem Mitspieler gelingt, das Spielende herbeizuführen, bevor man seine Strategie durchbringen konnte. *(hk)*

Fazit

Toledo lässt einem einigen Raum für eigene Strategien. Dabei wirken die Ergebnisse aber leider all zu oft sehr beliebig. Viel hängt auch vom Zufall insbesondere bei den Fechtduellen ab. Entscheidend ist oft, wem es wann gelingt, das Spiel durch das Durchbringen seiner Spielfiguren zu beenden. Dies kann, wenn man nicht richtig aufpasst, schon sehr früh passieren, ohne dass man sich wirklich dagegen zur Wehr setzen konnte. Einige regulierende weitere Regeln hätten dem Spiel gut getan. Der Widerspielreiz fällt so geringer aus. Dabei ist Toledo nicht wirklich kompliziert. Die Spielzüge sind nach 20 bis 30 Minuten verinnerlicht. Ich kann allerdings nur empfehlen, lieber zu Caylus oder Caylus Magna Carta zu greifen. Auf Dauer hat man damit mehr Spaß.

Wertung:

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

Utopia

Autor:	Ludovic Vialla und Arnaud Urbon
Verlag:	Matagot
Spieler:	2-5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 33 Euro
Erschienen:	2007

Herzlich Willkommen in Utopia!!
Utopia besteht aus verschiedenen Inseln. Der König von Utopia lädt verschiedene antike Kulturen dazu ein, auf den Inseln Monumente und/oder Weltwunder zu errichten. Die Spieler schlüpfen hierbei in die Rollen der Minister des Königs.

Auf geht's !
Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Prestige-Punkte zu sammeln. Hierfür können die Spieler Monumente und/oder Weltwunder bauen.
Es gibt insgesamt fünf verschiedene Völker, die auf Utopia Ihre Bauwerke errichten möchten. Jeder Spieler hat von den Fürsten dieser Völker eine bestimmte Anzahl an Spielplättchen.
Diese Plättchen werden benötigt, um für das jeweilige Volk ein Bauwerk auf den vorhandenen Inseln errichten zu können.

Mit der richtigen Strategie zum Sieg !
Bei Utopia gibt es zwei Möglichkeiten, Prestige-Punkte zu sammeln:

1. Über den Bau von Weltwundern. Hierfür bekommt der Spieler sofort sechs Prestige-Punkte. Des Weiteren erhält der jeweilige Eigentümer eines Weltwunders Punkte, sobald ein anderer Spieler auf derselben Insel ein Monument errichtet.

2. Über den Bau von Monumenten. Hier gibt es für den eigentlichen Bau keine Punkte. Diese erhält der jeweilige Eigentümer dafür aber am Ende einer jeden Runde. Wie hoch die Punkte ausfallen, entscheidet die sogenannte Prestige-Skala. Diese zeigt an, welches Monument zur Zeit welchen Wert hat. Die Skala kann natürlich von den Mitstreitern beeinflusst werden.

Empfehlenswert ist es, die zweite Möglichkeit zu verfolgen, da diese einem Spieler eher zum Sieg verhelfen kann.

Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Spieler am Ende einer jeweiligen Spielrunde 50 Prestige-Punkte erreicht oder überschritten haben. Es gewinnt dann jeweils der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten.
(mb)

Fazit

Utopia ist ein nettes Spiel, das man gut mal wieder „zwischendurch“ spielen kann. Es fehlt jedoch der Facettenreichtum. Strategen werden bei diesem Spiel nicht auf ihre Kosten kommen.
Positiv ist, dass jeder Mitspieler das jeweilige Rundenergebnis der Mitstreiter beeinflussen kann.

Das Spiel ist optisch sehr schön gestaltet. Die Spielanleitung an sich ist gut und übersichtlich. Allerdings erschließt sich einem das Spiel nicht beim ersten Durchlesen der Anleitung. Hat man es dann allerdings einmal gespielt, kommt der „Aha-Effekt“.

Das Spiel eignet sich auch für Gelegenheitsspieler.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Wie verhext!

Autor:	Andreas Pelikan
Verlag:	Alea
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	ca. 18 Euro
Erschienen:	2008

Es entbehrt nicht einer gewissen Komik: Erst gibt Ravensburger den Vertrieb seiner Alea-Spiele an Heidelberger ab, weil die Alea-Reihe doch irgendwie nicht ins massentaugliche „Memory-und-mehr"-Konzept der Ravensburger passt. Und dann wird das erste Spiel, das Alea nach dieser Umstellung veröffentlicht, zum Spiel des Jahres nominiert. Für einen möglichen Preisträger wäre es dann ja doch irgendwie vorteilhaft, direkten Durchgriff auf das Spieleregal von Karstadt zu haben, so wie die Ravensburger.

Zwölf Freunde sollt ihr sein

In „Wie verhext" dreht sich alles um Zutaten und Zaubertränke. Mit Hilfe von Handkarten versuchen die Spieler, die Rolle von magischen Persönlichkeiten wie Alchimisten, Druiden und Hexenmeistern zu übernehmen. Wer so eine Rolle innehat, darf Tränke brauen, Gold scheffeln oder Zutaten zum Brauen einsammeln. Wer am Ende die wertvollsten Tränke zusammenraffen konnte, gewinnt das verhexte Spiel.

Jeder Spieler besitzt einen gleichartigen Satz von 12 Personenkarten. Aus diesen wählt jeder zu Beginn eines Durchgangs fünf aus, deren Funktion er gern nutzen würde. Der Startspieler legt nun eine seiner fünf Handkarten aus und erklärt sich zur betreffenden Person: „Ich bin Krautvornix, der Kräutersammler, und möchte meinem Meister 3x Kräutersud besorgen." Nehmen darf sich der Spieler diese Zutaten aber noch nicht. Zuerst müssen alle nachfolgenden Spieler, sofern sie ihn unter ihren fünf Handkarten haben, den Kräutersammler ebenfalls ausspielen. Dabei haben sie die Wahl, dem Startspieler seine Rolle zu lassen oder sie zu übernehmen. Jede Karte zeigt neben der Fähigkeit der Person auch ein sog. Privileg. Dieses ist weniger Wert als die Hauptfähigkeit, dafür aber sicher: Wer z.B. das Privileg des Kräutersammlers in Anspruch nimmt, sagt: „So sei es! Aber ich besorge meinem Meister zuvor 1x Kräutersud." Dies wird sofort ausgeführt. Ein Spieler kann sich jedoch auch entscheiden, seinerseits die aktuelle Rolle zu übernehmen. Er widerspricht dann beim Ausspielen seiner

Karte dem Startspieler: „Nein, ICH bin der Kräutersammler." Am Ende einer Runde hat so einer der Spieler die Rolle inne und darf ihre Funktion ausführen. Diese Funktionen reichen vom Erhalt von Zutaten über

das Bestehlen der Mitspieler bis zum Anfertigen bestimmter Tränke, wobei je nach Wert des Tranks verschiedene Zutaten abgegeben werden müssen.

Verhext und zugenäht

Damit ist das Spannungsgeflecht klar. „Wie viele meiner Mitspieler haben diese Karte noch?“ Diese simple Frage trägt das ganze Spiel - und das erstaunlich gut. Schon beim Auswählen der fünf Handkarten für den aktuellen Durchgang argwöhnen die Spieler, was die anderen wohl auf die Hand nehmen könnten. Wem es gelingt, eine Karte als einziger auszuwählen, kann die Funktion unbehelligt nutzen - niemand kann sie ihm streitig machen. Hier hilft also antizyklisches Verhalten.

Beim Ausspielen der Karten steht dann die nächste Frage im Raum: Soll man dem Startspieler die Karte gänzlich entwerten, indem man die Rolle selbst übernimmt? Dann besteht das Risiko, dass ein nachfolgender Spieler mit einem selbst das gleiche macht. Soll man sich also doch besser nur mit dem Privileg bescheiden? Für den letzten Spieler der Runde ist diese Frage freilich klar. Da ihm niemand die Rolle streitig machen kann, wird er sie immer übernehmen - wenn er die Karte auf der Hand hat. Wer am Ende die Rolle genutzt hat, erhält für die folgende Runde das risikoreiche Amt des Startspielers.

„Wie verhext“ setzt vor den Spielspaß das Personenstudium. Einfach drauflos Spielen funktioniert nicht, denn die zwölf Personenkarten wollen gelesen und verstanden werden, bevor die erste Runde sinnvoll starten kann. Zusammen mit der achtseitigen Anleitung ergibt sich eine spürbare Einstiegshürde.

„Wie verhext“ ist auch die Abhängigkeit von der Spielerzahl. Konzipiert ist das Spiel für genau fünf Teilnehmer. Sind weniger dabei, muss die Kartenzahl pro Runde angepasst werden, um die nötigen Überschneidungen bei den Handkarten zu provozieren. Zu dritt sind die einzelnen Runden recht kurz, und nur der Spieler in der Mitte hat eine echte Entscheidung zu treffen. Ein wenig zu überschaubar ist hier das Spiel, der Nervenkitzel hält sich in Grenzen. Zu viert kann „Wie verhext“ dagegen genauso glänzend unterhalten wie in Vollbesetzung, wobei zu fünft der eigene Einfluss am geringsten ist.

(ctk)

Fazit CTK

In der richtigen Runde ist „Wie verhext“ sehr gut. Nun kann sogar Kniffel in der richtigen Runde Spaß bereiten, aber im vorliegenden Falle muss man auf diese Plattitüde zurückgreifen, denn wie kaum ein anderes Spiel wird „Wie verhext“ von den Rahmenbedingungen geprägt. Das geht bei der Spielerzahl los und reicht über die Kenntnis von Spiel und Karten bis hin zur Bereitschaft, ausgespielte Karten mit theatralischem „Nein, ICH bin es!“ auf den Tisch zu pfeffern. Auch ist das Spiel nichts für Planer und Strategen, die langfristige Pläne aushecken möchten und unerwartete Wendungen lieber meiden. Sind die Bedingungen allerdings perfekt, ist es „Wie verhext“ auch. Dann paart sich ein pfiffiges Stichspiel mit atmosphärisch umgesetztem Thema mit der Lust am Pokern und Ärgern. Doch der Spaß ist filigran und muss nicht in allen Runden zünden. Was bleibt ist ein gutes Kartenspiel für nicht alle Spielertypen, das ein ganz kleines bisschen an „Ohne Furcht und Adel“ erinnert. Das war 2000 auch zum Spiel des Jahres nominiert. Und hat den Titel nicht bekommen.

Fazit HK

„Wie verhext!“ ist bisher das Spiel im Spielejahr 2008, das in mir den höchsten Wiederspielreiz ausgelöst hat. Vielleicht liegt es daran, dass ich auch gerne pokere. Aber ich mag einfach Spiele, bei denen ein hohes Maß an Interaktion mit den Mitspielern erfolgt. Hier ist meine Aufgabe in jeder neuen Runde, diese einzuschätzen und meine eigene Planung darauf aufzubauen. Will ich bewusst eine Kartenrunde auf Niederlage spielen, um dann gleich darauf meinen Trumpf sicher durchzubekommen? Oder baue ich darauf, zumindest viele der „So sei es“-Funktionen durchzubekommen? Natürlich wird dieses bei wachsender Spielerzahl immer schwieriger. Aber das macht für mich den Reiz aus und so ist „Wie verhext!“ bisher mein Spiel des Jahres.

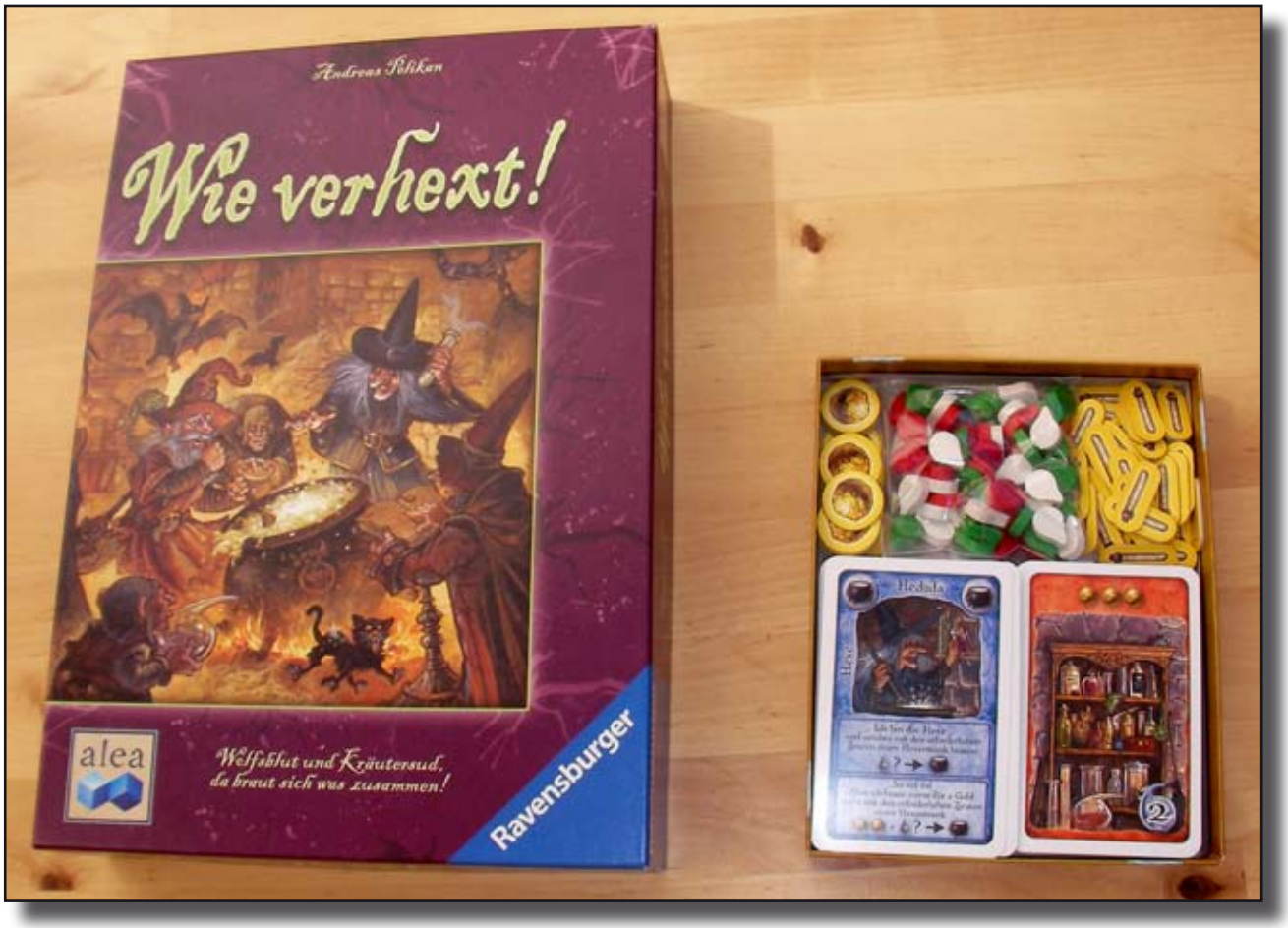
Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	hoch

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

Jede Menge Luft

Mit „Wie verhext“ zeigt Alea einmal mehr, dass man gern viel zu große Kartons nimmt, um kleine Spiele zu verpacken. Es erscheint in der mittleren der drei Alea-Reihen, obwohl selbst die Kartons der „kleinen Reihe“ mehr als genug gewesen wären. Wenn man das Material zusammenlegt, passt es in die Packung eines Kartenspiels. Wir haben das mit „Handelsfürsten“ von Pegasus ausprobiert - es passt. Wahrscheinlich müssen wir dankbar sein, dass Spiele nicht in Umzugskartons geliefert werden. Denn vermutlich glauben auch einige Kunden, dass mit der Kartongröße nicht nur der Preis, sondern auch die Spielqualität steigt.



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

Tim & Tina's Spielzeugladen
www.Der-Spielzeugladen.de

AllGames4you:
www.all-games.de

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

Im Traum stehen alle Uhren still — Der Fortsetzungsroman

Nächte voller Möglichkeiten - Ihre Träume werden Realität

Im Buchhandel ab Juli 2008 erhältlich: ISBN 9783837058086

Kapitel XI

Als er das nächste Mal erwachte, war es schon Abend. Die Schattenspiele an der Wand waren verschwunden und hatten dem ruhigen weißen Schein einer nahen Straßenlaterne Platz gemacht.

Nemo fühlte sich ausgeruhter als noch am Morgen. Dies wiegte den Umstand auf, dass er den gesamten Tag versäumt hatte. Aber das Interessanteste in seinem Leben waren eh die Nächte geworden, wenn er mit Dika neue Welten entdeckte und die Unendlichkeit erforschte.
So stand er nur kurz auf für die nötigsten Geschäfte, um sich dann im selben Schlafanzug kurze Zeit später aufs Neue hinzulegen.
Allerdings hatte sein Körper eine andere Meinung zu diesem Thema. Er schien nicht einzusehen, warum er jetzt, wo er doch gerade in den letzten 24 Stunden so viel geschlafen hatte, wie in den vorhergehenden drei Tage nicht zusammen, schon wieder seine Kontrolle an ein diffuses Unterbewusstsein abgeben sollte.
So wurde die Nacht zu einem unruhigen und gar nicht befriedigenden Erlebnis für Nemo. Kurze Einnickphasen wechselten sich mit lang anhaltenden Wachzuständen ab. Und als es wieder Morgen wurde, war annähernd der gesamte Vorrat an Ausgeruhtsein, für den er den vergangenen Tag geopfert hatte, aufgebraucht. Nemo fühlte sich so gerädert wie die letzten Tage. Paulchen hatte er so gut wie vergessen und unzweifelhaft in die Region der Traumwelt verband.

Um eine andere Umgebung als sein Schlafzimmer zu sehen, zwang er sich, noch am Vormittag aufzustehen und irgendwelche unnützen Dinge zu erledigen. Dies war um so schwieriger, da das Wochenende begonnen hatte und die Wochenendtage zu meist nur aus Momenten bestanden, an denen er sich deprimiert von einem Essen zum Nächsten schleppte, immer in der Hoffnung, der Abend würde eine Überraschung für ihn bereithalten.
Da sein Schlafrhythmus inzwischen eh gänzlich aus dem Gleichgewicht geraten war, legte er sich untypisch schon gegen Mittag wieder hin. Und diesmal hatte sein Körper ein Einsehen mit ihm und gewährte ihm den gewünschten Schlaf.

Nemo war wohlig überrascht, als er abermals auf der Wiese stand, die in letzter Zeit mehrfach Anfang der schönsten Erlebnisse seines bisherigen Lebens gewesen war. Noch wohliger überrascht war er, als er auf der Bank Dika erblickte.

Eilig schritt er auf sie zu.

„Na so was. Ich hatte nicht damit gerechnet, dich um diese Zeit hier zu treffen“, sprach Nemo sie an.
„Ich auch nicht“, sie wartete einige Sekunden ab. „Aber nachdem du die letzte Nacht mal wieder nicht da warst, dachte ich mir, probier ich es mal.“
Nemo guckte sie verblüfft an. Sie waren doch nicht verheiratet, aber sie tat so, als wenn er nach zehn Jahren Ehe mal abends nicht nach Hause gekommen wäre.
Und was hatte Dika ‚probiert’? Etwas versteckte sich zwischen ihren Worten, was er nicht verstand. Aber er würde sie zur gegebenen Zeit danach fragen.

Nemo setzte sich neben sie und starrte über die Wiese hinweg. Etwas schien sich verändert zu haben, und als er dem Blick senkte, erkannte er auch was.

Der Rasen war gemäht worden.

Von den langen Halmen, dem Farbenmuster und dem dahin streichenden Wind war nur noch ein kläglicher Rest an unwegsamen Stellen übrig geblieben. Alles andere wirkte kahl und leer. Nicht tot, aber doch ramponiert, die Hoffnung nicht aufgebend, die alte Schönheit irgendwann in der nahen Zukunft wiedererlangen zu können.
Beinahe wehmütig dachte Nemo daran zurück, wie er beim ersten Mal durch die üppige Wiese gekullert und sanft in sie eingetaucht war. Dies wäre heute ein unangenehm hartes Unterfangen geworden.
Wer konnte die Wiese gemäht haben? Sie existierte so doch allein in ihrer Vorstellung und an der hatte sich bis vor wenigen Minuten nichts geändert. Ratlos wandte er sich an Dika.
„Ist dir aufgefallen, dass die Wiese gemäht worden ist?“
Sie wandte ihm nur kurz ihr Gesicht zu. Ihre Gedanken schienen um ganze andere Dinge zu kreisen.
„Ja.“
Keine sonderlich befriedigende Antwort. Aber vielleicht machte er sich auch zu viele Gedanken. Er verschob weitere Überlegungen über Grashalmlängen auf später.
„Gut, und was wollen wir heute machen?“ fragte er. „Beim letzten Mal war es meine Show, heute bist eigentlich du dran.“
Nemo blickte sie erwartungsfroh an. Dikas Liebesleben barg mit Sicherheit auch einige interessante Punkte und heute würde er sich nur zurücklehnen müssen und ohne Druck genießen und erleben können.
„Ich habe Angst“, flüsterte Dika.
Nemos Stimmung schlug schlagartig um und passte sich der gemähten Wiese an. Diese Zusammenkunft schien sich anders zu entwickeln, als er es gehofft hatte.

Es irritierte ihn, so mit Dikas Gefühlen konfrontiert zu werden - auch wenn sie bisher nur aus einem Wort bestanden: ‚Angst’.
Er hatte sich sogar schon öfters gewünscht gehabt, dass es mal eine Frau in seinem Leben geben würde, die ihn in ihre Probleme einweihen würde und seinen Rat erbat. Das zeigte ein gewisses Maß an Vertrauen, das Dika ihm entgegenzubringen schien.
In seiner Fantasie waren es immer einfache Probleme gewesen, deren Lösung ihm keine Mühe machte und doch gleichzeitig so etwas Wichtiges wie das Leben der Angebeteten rettete. Etwas so Essentielles und Generelles wie Angst war nie dabei gewesen. Doch er würde schon etwas finden, solle sie erst einmal ihr Herz ausschütten.

Nemo setzte seine Mitleidsmiene auf, seinen ‚ja-ja-das-kenne-ich’ Gesichtsausdruck, als wenn sein Leben nie aus etwas Anderem bestanden hätte, als Angst. Angst vor Prüfungen, Angst vor Auftritten, Angst vor Mitleid, Angst vor der Wahrheit, Angst vor Einsamkeit, Angst vor sich selber, Angst vor der Angst - sie konnte wählen.
Nemo wollte gerade irgendetwas Beschwichtigendes sagen, etwas in der Art ‚ist doch alles nicht so schlimm, erzähle nur deine Probleme dem Onkel Nemo’, als sein Blick auf Dikas Gesicht fiel - und auf ihre Augen.

Nemo stieß verschreckt zurück.

Ihre Angst war echt. Bisher war dies alles wie ein großes Spiel gewesen, wie die Inkarnation seiner geheimsten Wünsche. Er hatte endlich den Menschen gefunden, der ihn auch mochte und alles hatte nach unheimlich viel Spaß ausgesehen. Aber als er in dieses traurige, verschüchtert dreinschauende Gesicht blickte, merkte er auf einmal, dass er etwas übersehen hatte, eine Kleinigkeit, die aber doch von so riesiger Bedeutung war, wenn auch vorerst weniger

für ihn.
Neben ihm saß jemand, der ebenso Gefühle hatte wie er, jemand, der auch dann noch weiterlebte, wenn er ihn nicht sah und jemand, der nicht mittels Pauschalurteilen abzuhandeln war. Und jemand, der sich merkte, was geschah.
Unsicherheit ergriff Nemo. Er bekam große Schwierigkeiten, Dikas Worten zu folgen, zu sehr war in ihm die eigene Angst erwachsen, etwas falsch zu machen.

Angst schien ansteckend zu sein.

„Ich weiß gar nicht, warum ich hier mit dir sitze und solchen Unsinn rede. Aber ich komm so allein nicht mehr klar, wenn du verstehst, was ich meine."
Nemo verstand überhaupt nichts.
„Nein, du verstehst nichts. Kannst du auch nicht. Es gibt zu viele Dinge, die sich in letzter Zeit ereignet haben. Zu viel, als dass ich das alles verdauen könnte. Und zu viel, um selbst alles zu verstehen."
Nemo wollte sie bitten, das noch einmal zu wiederholen, weil er glaubte, etwas nicht mitbekommen zu haben. Aber sie war schneller.
„Du guckst mich jetzt mit deinen großen Augen an und denkst mit Sicherheit, was für einen Quatsch ich da rede. Vielleicht hat das alles auch keinen tieferen Sinn und ich mache mir viel zu große Sorgen. Besonders, wo ich noch nicht einmal genau weiß, was eigentlich los ist."
Für Nemo sprach Dika in Rätseln. Er verstand kein einziges Wort. Er stellte seine eigenen Gedanken vorerst zurück und nahm sich vor, jetzt genau aufzupassen.
„Diese ewigen Stunden des alleine Seins, mit keinem anderen zusammen zu sein, als mit der eigenen Angst. Diese verdammte Angst, von der man nicht weiß, wo sie eigentlich herkommt, und wo sie mit einem hin will. Und es gibt keine Möglichkeit, sie dort in der Schwärze zu bekämpfen."
Sie redete jetzt wie im Fieber. Die Worte schossen heraus wie aus einem angestochenen Luftballon.
„Alle anderen Gefühle werden von ihr geschluckt wie von einem schwarzen Loch. Alle verschwindet in ihr, ohne dass sie einen erreichen können. Unwiederbringlich. Überall, wo ich hinschaue - sie ist schon da. Alles was ich berühre zerfällt zu Staub und verweht ins Nichts. Nur die Angst bleibt und stürzt sich hungrig auf alles, woran ich versuche zu denken. Ein Raum ohne Fenster und Türen. Nur mit weißen Wänden. Alles weiß. Und der Raum wird immer kleiner. Bis er so klein ist, dass ich nicht mehr in ihm stehen kann. Und schließlich muss ich mich hinlegen, um noch Luft zu bekommen. Überall spüre ich die weißen Wände, wie sie mich mehr und mehr zusammendrücken. Ich will schreien, aber niemand kann mich hören. Ich höre nur mich selber im tausendfachen Echo."
Für Nemo klang es wie aus einem dieser hochgestochenen intellektuellen Romane, die nicht einmal der Autor verstand. Geschrieben nur für Leute, für die es das Größte war, sagen zu dürfen, sie hätten es gelesen und hoffen, nie nach dem Inhalt befragt zu werden. Nicht, dass er Dika für verrückt hielt, ganz und gar nicht. Aber er hatte große Probleme, ihren Gedankengängen zu folgen.

„Wovor hast du denn Angst?" fragte er betont verständnisvoll.

Dika schüttelte sich. Wie aus einem tiefen Schlaf erwacht, aufgetaucht aus irgendwelchen vagen Unendlichkeiten, wandte sie sich von der gemähten Wiese ab und schaute Nemo verlegen an.
„Ich glaub, ich hab gerade Unsinn geredet. Musst du dir nichts bei denken. Ich hab manchmal solche Anfälle. Entschuldige bitte. Also, was wollen wir heute machen?"

Überzeugend klang sie nicht. Da schien mehr zu sein, als sie zugab. Aber er traute sich erneut nicht, weiter nachzuhaken. Wenn er vorher nichts verstanden hatte, war die Ge-

fahr groß, dass er dieses beim weiteren Gespräch hätte zugeben müssen. Am Besten war es, wenn er vorerst einige Momente lang nachdachte. Dika lief ihm ja nicht weg und warum einen schönen Mittagsschlaf so kaputt machen?

„Eigentlich könnte es doch ganz witzig sein, mal mit bekannten Persönlichkeiten der Geschichte zusammenzukommen, oder?“ merkte Dika in hastiger Nervosität an.

„Zum Beispiel Mozart?“ fragte Nemo.
„Genau“, sagte sie eilig und grapschte sich Nemos Hand, noch bevor dieser reagieren konnte.

Vor ihnen stand ein altertümlich gekleideter jüngerer Mann mit wildem weißen Haar und gesichtsbreitem Grinsen.

„Sie wünschen?“ fragte die Gestalt im höflich barocken Ton.
Dika drückte ihre Hand ein wenig fester in Nemos und rechts von ihnen erschien ein schwarzer Flügel auf der Wiese mit einem durch eine Bodenwelle leicht geneigt stehenden Schemel davor.
Die Gestalt mit den wirren Haaren schien den Wink zu verstehen, schritt auf den Flügel zu und setzte sich bedächtig. Sie machte eine kurze Fingermassage, ließ bei einer Streckbewegung die Fingerknochen geräuschvoll knackten und stimmte Rondo alla turca an. Sodann verschwand sie mit samt dem Flügel und dem Schemel.

„Ich glaube, im Film war der besser“, sagte Dika nachdem die letzten Klänge ebenso wie der Rest im Nichts verschwunden waren.
„Vielleicht hätten wir versuchen sollen, mit ihm ins Gespräch zu kommen“, meinte Nemo, etwas ungläubig auf die Stelle starrend, wo nur noch ein paar niedergedrückte Halmstoppeln auf das kurze Intermezzo hinwiesen.
„Ich glaube kaum, dass das viel gebracht hätte. Mehr als wir über ihn wissen, weiß er auch nicht über sich. Du darfst nicht vergessen, dass das gerade ein Produkt unserer Fantasie war.“
Nemo nickte ihr zustimmend zu.
„So wie ich das sehe“, fuhr Dika fort, „sind wir beiden die einzigen, die sich hier etwas Neues bieten können. Obwohl ich mir da auch nicht immer so sicher bin. Versteh das jetzt bitte nicht falsch ...“
Aber Nemo wollte es so verstehen. „Falls du damit in Frage stellen willst, ob ich real bin, oder doch auch nur eine Traumgestalt, dann kann ich dich beruhigen. Ich bin es wirklich“, rief Nemo verärgert. Sie waren sich doch auch in der Realität jetzt schon öfters wieder begegnet, warum stellte sie das plötzlich in Frage?
„Das habe ich doch auch nicht behauptet.“
Nemo holte zur Gegenoffensive aus: „Und wer sagt mir, ob nicht du nur eine Figur meiner wirren Träume der letzten Zeit bist?“
„Siehst du, genau was ich meinte. Cogito ergo sum.”
Nemo hörte mal wieder nichts als wirre Worte, die dann auch noch in einer Sprache waren, die er nach dem schlimmsten Jahr seiner Schulzeit mit größter Freude vergessen hatte. Hauptsache sie verstand, was sie sagte.

Er wechselte das Thema: „Wir können ja mal versuchen, ob wir es schaffen, noch einen dritten wirklich existierenden Menschen zu uns auf die Wiese zu locken.“
Dieser als Scherz gedachte Vorschlag kam überraschend gut an. „Das habe ich schon versucht, gestern als du nicht kommen wolltest. Aber ohne Erfolg. Anscheinend sind wir zurzeit die einzigen, die sich so treffen können. Frag mich nicht warum.“
Das hatte Nemo auch gar nicht vor. Er würde sie bei Gelegenheit danach fragen, wie sie es versucht hatte. Für heute reichte es mit der ermüdenden Philosophie. Jetzt konnte die Praxis folgen.

Dika schien seine Gedanken erahnt zu haben. „Lass uns man was handfestes machen. Ich weiß ja nicht, wann du wieder gehen musst.“
‚Oder du’, dachte Nemo. ‚Überhaupt, wie kommt sie eigentlich dazu, ebenfalls um diese Tageszeit zu schlafen?’
„Ich dachte an etwas Entspannendes. Ich glaube, es dürfte dir gefallen, falls es klappen sollte.“
„Okay, ich lass mich überraschen.“
Seine Laune verbesserte sich. Langsam schwenkte die Welt wieder in bekannte Bahnen ein.

Ihre Hände berührten sich und beide plumpsten sie in weichen warmen Sand, gesäumt von Palmen.

Nemo blickte sich verblüfft um und wandte sich dann fragend an Dika. Diese war schon aufgesprungen und ließ nun ihrerseits die Augen über die Landschaft um sie herum streifen. Sie schien mit ihrem Werk zufrieden zu sein.

„Aber ich meinte, du wolltest hier nicht hin?“ zog Nemo wieder die Aufmerksamkeit auf sich, nachdem auch er aufgestanden war.
„Das habe ich nie gesagt. Ich hatte nur meine Zweifel, dass man das so hinbekäme. Aber wie du siehst, ist mit etwas Fantasie vieles möglich.“
Das konnte Nemo bestätigen. Die einzigen Küsten, die er bisher real erlebt hatte, war die der Nordsee bei eisigem Wind. Und das auch nur, weil seine Großmutter unbedingt dort beerdigt werden wollte, in der Heimat des Sturms und Storms. Seine Familie hatte einen ganzen Urlaub daraus gemacht. ‚Wenn Oma schon hier stirbt, dann sollten wir das auch ausnutzen’, hatte sein Vater ihm zugeflüstert, als seine Mutter mal wieder schluchzend ins Schlafzimmer verschwunden war. Er hatte seine Schwiegermutter nicht gemocht. Daraus hatte sein Vater nie einen Hehl gemacht. Und als praktisch denkender Mensch war das die einzige Möglichkeit, diesem Ereignis noch einen Sinn zu geben.
Dass seine Mutter auf diesen Einfall damals eingegangen war, wunderte Nemo noch heute. So makaber die Idee gewesen war, so schlecht war das Wetter in der Urlaubswoche geworden. Wahrscheinlich war es die Rache der Großmutter gewesen. Doch Nemo hatte das nicht gestört. Er hatte sich vorgenommen gehabt, romantische Gefühle zu bekommen und sich mal intensiv mit der Selbstphilosophie zu beschäftigen. Das Magengrummeln war auch tatsächlich eingetreten. Besonders, nachdem er eine karge Stelle an der Küste gefunden hatte, die seine Gefühle noch unterstützte. Doch weiser war er durch das ständige Herumsitzen und sinnieren in der Kälte nicht geworden. Nur verschnupfter.

Nemo bekam gehörigen Respekt vor Dikas Vorstellungskräften. Auch er hatte sich natürlich immer mal vorgestellt, wie es in der Südsee wohl wäre, die er nur aus Fernsehberichten und Illustriertenhochzeiten kannte. Aber das hier, was sich jetzt vor ihm auftat, war noch viel schöner, als er es sich hätte ausmalen können - möglicherweise auch, weil ihn die negativen Nordsee-Erfahrungen abgestumpft hatten.

Alles war ... wie ein Traum.

Über ihnen erstreckte sich ein durch und durch blauer Himmel ohne den geringsten Anschein einer Wolke. Dieses Blau wurde nur noch durch das des Wassers überboten, das, soweit er das beurteilen konnte, glasklar war und silbern-türkis funkelte. Auf den kleinen Wellen brach sich das Sonnenlicht und glitzerte in Abermillionen von helleren und dunkleren Punktmustern zurück. Es sah aus, als wenn die Oberfläche über und über mit Perlen besetzt wäre.
Dieses Naturschauspiel dehnte sich auch auf den Strand aus. Nirgends waren Abfälle zu sehen oder eklig braune Schaumberge. Nur eine riesige Anzahl von Muscheln lag nahe dem Wasser verstreut herum und reflektierte das Licht ähnlich

wie die Perlen auf dem Wasser, nur in anderen Farben.

Soweit er auch nach links und rechts blickte, der Strand schien keine Ende nehmen zu wollen. Nemo wandte sich um. Nicht weit hinter ihnen grenzte der Strand an einen Palmenwald, wobei der Übergang vom gelben ins hellgrüne mit bräunlichen Punkten, bis hin ins dunkelgrüne wie gemalt aussah, so perfekt unperfekt. Kein Photo hielt dem stand.
Ein leichter warmer Wind, nicht im Geringsten unangenehm, umwehte sie und wiegte sanft die riesigen Blätter der Bäume. Leises Rauschen war von allen Seiten zu vernehmen und trug zu der friedlichen Stimmung bei. Es war noch friedlicher als damals auf ihrer Wiese. Dieses Schauspiel wog alle verwirrten Gefühle über Dika auf. Wer so etwas in seinem Kopf erzeugen konnte, musste etwas von einer Göttin haben.

Ihre Kleidung erwies sich für die Temperaturen in diesen Breiten jedoch als unpassend. Es dauerte eine ganze Weile, bis sich Nemo vom Einnehmenden der Welt um sie herum etwas losreißen konnte.
Er bückte sich, um seine Schuhe auszuziehen und sagte, noch unten mit den Schnürbändern beschäftigt: „Nur schade, dass ich meine Badehose zu Hause vergessen habe.“
Dika kam zu ihm herunter. „Na, das ist doch kein Problem. Du darfst nicht vergessen, dass diese Welt ein Produkt unserer Fantasie ist. Wir können alles und auch uns so verändern wie wir es wollen. Auch unsere Kleidung. Hauptsache, wir berühren uns, damit jeder die Veränderung des anderen mitbekommt. Denk dir die Welt, wie du sie willst. Sie gehört dir.“

Das klang, wie aus einem Schlager und stimmte doch.

Nemo schloss kurz die Lider und ging verschiedene Strandkleidungen vor seinem inneren Auge durch, bis er das Passende für sich und seinen Leibesumfang gefunden zu haben meinte.
Eine kurze Berührung und er stand in einem bunten T-Shirt und knielangen Boxershorts mit nackten Füßen im warmen Sand. Auch Dika hatte sich etwas Bequemeres erdacht. Es war bei weitem nicht so bunt wie bei ihm, vor allem hätten bei dem wenigen Stoff auch kaum so viele Farben draufgepasst.
Der rote Bikini war zwar nicht aufreizender als andere seiner Artgenossen, aber für Nemo reichte es, seinen Respekt vor ihrer geistigen Leistung auch auf andere Bereiche auszudehnen.

Neben ihrer persönlichen Veränderung waren mittlerweile noch zwei Strandliegen zu ihnen gestoßen und warteten nahe dem Meer auf ihre Benutzung.
Alles war so unglaublich schön, dass Nemo Angst vor dem Moment bekam, wenn einer von ihnen geweckt werden würde und gehen müsste. Sein Mittagsschlaf war nie sonderlich lang gewesen. Er beruhigte sich aber damit, dass diese Welt ihnen ja nicht weglief und sie wenige Stunden später in der Nacht wiederkommen konnten.

Doch so ganz wollte seine Angst nicht weichen.

Sie hatten es sich inzwischen auf den Liegen bequem gemacht und sich noch zusätzlich zwei Drinks erträumt. Sonnencreme brauchten sie hier nicht.
Nemo musste an die Urlauber denken, die Tausende ausgaben, um einmal so etwas zu erleben wie sie und doch nie einen solchen Traum bekamen. Und sein zufriedenes Lächeln wurde noch breiter. Ohne Mitleid dachte er an seine Kollegen in der Firma.
Auch Dika schien es zu gefallen, selbst wenn Nemo ab und zu glaubte, noch etwas Anderes, nicht so Sorgloses, in ihrem Gesicht zu erkennen. Freilich im gleichen Moment war es auch schon wieder verschwunden.
„An deine Hula-Hula-Mädchen habe ich bewusst nicht gedacht“, sagte sie, nachdem sie ihre Gläser abgestellt hatten.

Er hatte sie auch nicht vermisst. Sie hätten sogar eher gestört zwischen ihm und Dika.
Er fragte sich nur, wie das denn wohl ginge, bewusst nicht an etwas zu denken. Wohl auch einer dieser neuen geistigen Fähigkeiten, die es bei Dika noch zu entdecken galt.
Er lehnte sich zurück und blinzelte in die Sonne. So sorgenfrei und entspannend das alles auch war, zum Schlafen im Schlaf hatte er eigentlich keine Lust. So richtete er sich wieder auf.
„Was hältst du davon, wenn wir schwimmen gehen?“
Sie erhob sich und warf einen kurzen Blick auf das neben ihr stehende Glas, in dem ein Schirmchen fröhlich auf und ab tanzte.
„Ja“, sagte sie, „warum eigentlich nicht?“
Dika trank ihren Drink aus, als wenn es hier jemanden geben könnte, der ihn ihr wegnehmen konnte, und beide spazierten sie in Richtung Wasser.

Einen kurzen Moment verweilten sie am Wasserrand. Leise knackten unter ihnen die Muscheln, ohne dass sie sich daran schnitten. Ab und zu kam eine all zu übermütige Welle bis zu ihnen hinauf und umspülte ihre Füße.
Das Wasser war angenehm warm, und wie Nemo es vorausgesehen hatte, war es glasklar, ohne die geringste Verunreinigung.

Ein kurzer Blickwechsel und jauchzend stürzten sie sich in die Fluten.

Wie junge Hunde wälzten sie sich zwischen den Wellen, machten Drehungen, spritzten sich gegenseitig nass und vollführten die wildesten Sprünge. Auch wenn Nemo noch ein wenig ausgelassener war als Dika, so war es doch das Lebhafteste, was er in den letzten Wochen bei ihr erlebt hatte.
Er fühlte sich wie damals, als er vor ihr wie wild im langen Gras der Wiese getollt war, damals, als sie das erste Mal diese neue Welt zu erkunden begannen und wo Dika so abrupt verschwunden war. Und so wie damals glaubte er auch jetzt, dass es nichts gab, das ihm je wieder Sorgen zu bereiten könnte. Dazu war die Welt einfach zu schön.
‚Mein Gott, wie lange war das schon her? Jahre?’ dachte er.
Er hielt kurz inne und guckte Dika zu, wie sie sich kichernd rücklings auf dem Wasser treiben ließ. Er fand sie unsagbar hübsch dabei.

Irgendjemand hat mal gesagt, wenn du herausfinden willst, ob du jemanden liebst, so kaufe dir zwei Stoppuhren. Nimm die eine in die linke Hand und die andere in die rechte. Dann beobachte einen Tag lang deine Gedanken und immer, wenn du an Sie denkst, drücke die rechte Stoppuhr. Wenn du aber an Dich selber denkst, dann drücke die linke. Am Abend lege beide Uhren auf einen Tisch und wenn die rechte Uhr eine längere Zeit anzeigt als die linke, dann, mein Freund, bist du verliebt.
Nemo fragte sich, ob das auch für ihre besondere Lage galt - und wie er die Stoppuhren hier her mitnehmen sollte.

Nemo holte tief Luft und tauchte unter. Obwohl er keine Taucherbrille auf hatte, konnte er weit gucken. Geruhsam stieß er hinab zum Grund, der noch stärker als der Strand mit Muscheln und Steinen bedeckt war. Überall glitzerte es und alle möglichen und unmöglichen Farben spiegelten sich in seinen Augen. Die sonderbarsten Pflanzen bewegten sich hier wie in Zeitlupe im Wasserzug hin und her und unter jedem Stein, den Nemo aufhob, fand sich ein noch schönerer. Romantik pur.
Nach einer Weile fiel ihm auf, dass es Zeit wurde, mal wieder an die Oberfläche zu paddeln. Obwohl er nun schon einige Minuten hier unten war, hatte er nicht einmal das Bedürfnis verspürt, Luft zu holen.
Doch je näher er wieder dem Licht der Sonne kam, die über ihm sein musste, umso dunkler schien es zu werden. Er vermutete zuerst ein Schattenspiel

seines Körpers, aber als er auftauchte, sah er, was der Grund dafür war.

Die Sonne war verschwunden. Stattdessen war über ihm alles grau in grau. Eine bedrohlich dunkel wirkende Fläche zog sich vom einen Ende des Horizonts zum anderen.

Gischt spritzte in sein Gesicht. Aus dem leichten Lüftchen war mittlerweile ein starker Sturm erwachsen, der noch weiter anzuschwellen schien. Alles um ihn herum gluckste und brauste. Er bekam Schwierigkeiten mit dem Luftholen. Immer wieder wurde er von den Wellen hinuntergedrückt.

Er blickte sich um, soweit das bei dem Seegang möglich war. Der Strand schien viel weiter weg zu sein als vorher. Er konnte kaum noch Dinge auf ihm erkennen, außer den Palmen, die sich nun unter dem Druck des Windes bis fast auf den Sand bogen.
Verzweifelt, ratlos, wie das hatte passieren können in der kurzen Zeit, suchte er Dika. Aber in diesem aufgewühlten Wasser schien es unmöglich, etwas zu erkennen. Nicht nur, dass die immer größer werdenden Wellen ihm die Sicht versperrten, auch die zunehmende Dunkelheit lies die Suche zu einem aussichtslosen Unterfangen werden. Mehrere Male glaubte er etwas zu sehen, musste dann aber feststellen, dass es nur die letzten mutigen Lichtstrahlen waren, die sich auf den Wellenspitzen spiegelten.
Da, auf einmal meinte er etwas Rotes in einigen Metern Entfernung zu erkennen. Doch schon war es erneut hinter einer mehrere Meter hohen Welle verschwunden. Nemo wartete das nächste Wellental ab. Tatsächlich war das Rot noch immer dort, wenn auch jetzt schon ein ganzes Stück näher als zuvor.

So schnell seine Aufmerksamkeit sich darauf fixiert hatte, so schnell wechselte sie nun auf etwas Anderes, etwas, dem die Wellen nichts anhaben konnten. Es kam von rechts auf ihn zu, mit gleichmäßiger Geschwindigkeit, bedrohlich schnell. Plötzlich erkannte er, was es war und ihm stockte der Rest-Atem, der ihm noch vom Sturm zugestanden worden war.

Ein Hai.

Nemo hielt sich nicht lange mit Überlegungen über das ‚Wie' und ‚Warum' auf, sondern ging gleich zum ‚Was-nun' über. Fliehen schien ihm bei diesem Wellengang aussichtslos zu sein. Er war nur ein tapsiger Eindringling in das Reich dieses Tieres.
Er meinte mal gelesen zu haben, dass das Beste bei einem Haifischangriff sei, sich nicht zu bewegen, dann würde das Tier einfach an einem vorbeischwimmen. Aber der, der sich das ausgedacht hatte, musste entweder von Geburt an ohne regelndes Bewusstsein ausgestattet gewesen sein oder aber war ein rücksichtsloser Theoretiker.
Was, wenn der Hai das nicht gelesen hatte? Wer konnte schon bei einem Tier, das doppelt so lang war wie man selber und dessen Zähne die Gestalt von Schlachtermessern hatten, ruhig bleiben? Und vielleicht noch eine Zigarette rauchen, was? Ach hör doch auf.
Auch die aufgewühlte See machte es ihm nicht leichter, still zu bleiben.

Er versuchte es trotzdem. Das hier war doch kein Film mit Freddy Krüger, in dem Kinder während des Traums getötet wurden und in Wasserbetten ertranken. Dies war die wirkliche Traumwelt, die, wo man rechtzeitig schweißgebadet aufwachte, wenn es ans Eingemachte ging.
Er guckte sich erneut nach Dika um. Irgendwo in der Ferne glaubte er den roten Fleck wieder zuerkennen. Zum Schreien war es zu weit und was hätte sie auch tun können? Höchstens sich selber in Sicherheit bringen.

Er wandte sich zurück zu seinem Hai. Der war inzwischen bedrohlich nah herangekommen und er konnte deutlich sei-

ne Paddelgeräusche durch das Brausen hören.
Nemo reduzierte seine Bewegungen auf das Nötigste, das ihn über Wasser hielt. Der Hai schien langsamer zu werden. Er war jetzt so nah, dass Nemo glaubte, ihn berühren zu können. Kurz hoffte er, der Hai sei verschwunden, aber sofort war er wieder da, diesmal mit einem Kopf, der einzig aus einem weit aufgerissenen Maul zu bestehen schien. Ein leichter Gestank von Verwesung stieg in Nemos Nase.
Er hielt die Luft an. Er starrte wie gebannt in die großen weißen Augen des Riesen und ein neues Gefühl machte sich bei ihm breit. Irgendwie erinnerte ihn der Hai an etwas, er wusste nur nicht an was. Aber noch bevor er nähere Untersuchungen anstellen konnte, war das Tier schon wieder mit einem Krachen untergetaucht.

Nemo traute sich nicht zu rühren.

‚Was, wenn er nun unter mir ist?'
Jeden Moment erwartete er etwas an seinen Beinen zu spüren, was ihm anzeigen würde, dass es aus war, wenn auch nur mit diesem Traum.

Aber nichts geschah. Der Hai blieb verschwunden und er im Wasser. Erst allmählich fing sein Kopf wieder normal an zu denken.
Stockend begann er sich nach Dika umzusehen.
Beinahe glaubte er, das Rot ganz verloren zu haben, als es links von seiner alten Position und viel weiter weg kurz aufleuchtete.
Nemo begann zu frieren. Er wünschte sich, aufzuwachen und die sicheren Wände seiner Wohnung zu erblicken.

Da erblickte er den Hai wieder, weit weg, aber mit direktem Kurs auf Dika.
Jetzt schrie Nemo doch. „Dika! Dika! Ein Hai! Hinter dir! Pass auf! Dika!"
Er brüllte sich die Lunge aus dem Leib, aber alle Töne verhalten ungehört im Sturm, der nichts anderes zulassen zu wollen schien, als sein eigenes Brüllen. Er war auch kein einfacher Sturm mehr, sondern hatte sich zu einem Orkan aufgepuscht.

Nemo überging alle warnenden Gedanken und begann drauf los zu schwimmen so schnell er konnte. Mit aller Kraft drückte er sich am Wasser ab, aber als er nach einigen Minuten aufschaute, wie weit er gekommen sei, bemerkte er, dass er sich nicht vom Platz bewegt zu haben schien. Der rote Punkt war sogar noch weiter weg und der Hai kam diesem immer näher.
Nemo mobilisierte noch einmal alle Kraft die er noch hatte, als sein Arm bei einem Schwimmzug gegen etwas Hartes stieß.

Er schaute verblüfft hoch. Vor ihm hatte sich eine massive Holzwand aufgebaut. Er blickte sich um. Das Brausen war verschwunden, wie auch das Schaukeln. Nur die Nässe war noch da.
Schnell ein und ausatmend wirbelte er auf seinem Bettlaken herum, auf dem er bäuchlings gelegen hatte. Seine Bettdecke war in eine Ecke des Raumes geschleudert worden und sein ganzes Zimmer machte den Eindruck einer Schlacht. Unklar blieb, wer sie gewonnen hatte.

Erleichtert stand Nemo auf und steuerte sein Badezimmer an. Er zog die Kleidungsstücke aus, die an seiner Haut durchnässt klebten und stellte sich unter die warme Dusche.

Wie er da so stand und das entspannend warme Wasser an sich herunter laufen sah, fiel ihm ein, an wen ihn der Hai erinnert hatte. Es war zwar verrückt, aber er hatte die gleichen Augen wie Paulchen gehabt.

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe vom Gelegenheitsspieler...

Sommer 2008: der Roman aus dem Magazin erscheint

Er ist in einer Disco in Kiel. Alles scheint wie immer. Doch etwas ist seltsam: Er hatte die Disco schon vor Stunden verlassen. Und er ist er nicht der einzige, dem dieses auffällt.

So beginnt die Geschichte von Nemo und Dika, die feststellen, dass sie sich in ihren Träumen treffen können. Ein Kinderwunsch geht in Erfüllung. Doch bald müssen sie feststellen, dass Traum und Realität nah beieinander liegen können. Plötzlich geht es um viel mehr, als sie sich in ihren Träumen ausmalen können.

Ihre Träume werden Realität!

Ab Sommer 2008 überall im Buchhandel

ISBN: 978-3-8370-5808-6

Magazin Gelegenheitsspieler
ISSN: 1862-3670

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

cp: Christian Poignée
ctk: Christian Krause
hk: Henry Krasemann
hl: Holger Lausen
kh: Kristina Hawlitzek
mb: Michaela Bismark

Endredaktion: Hilke Krasemann

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint September 2008.

U.a. mit Rezensionen zu:
Citizen X
Mecanix
Junta
Killer Karnickel Erweiterungen
Senji
Serendipity
Zug um Zug - Das Kartenspiel

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