ISSN: 1862-3670

Ausgabe Herbst 2008
Nr. 14

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Mit Rezensionen zu

Batavia	Mecanix	Suleika
Citizen X	Merlins Macht	Ubongo-Das Duell
Deutschland	OnTop	Vineta
Didi Dotter	Privacy 2	ZuZ-Kartenspiel
Fauna	Serendipity	
Keltis	Stone Age	und vieles mehr

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

die Spielemesse in Essen ist jedes Jahr das gesellschaftliche Highlight der Gesellschaftsspieler. Was Rang und Namen hat findet sich auf der „Spiel“ ein und steht irgendwann an irgendeinem Stand für Autogramme zur Verfügung. Hinzu kommen tausende von Spielern, die endlich eine Gelegenheit haben, ihrer Leidenschaft in einer Atmosphäre nachzugehen, die mit keinem Spielertreffen weltweit vergleichbar ist. Auch wir vom Magazin Gelegenheitsspieler wurden natürlich von Freunden und Bekannten gefragt, was denn die Highlights gewesen seien. Präzise Antworten hatten wir nicht parat. War man sich 2007 noch einig, dass Cuba in jeden gut sortierten Ikea-Transportbeutel der Messebesucher gehörte, hört man 2008 sehr verschiedene Namen. Da ist von Planet Steam die Rede, von Giants oder auch Diamonds Club. Doch was wirklich spielerisch hält, was es verspricht, das wird sich erst in den nächsten Wochen und Monaten zeigen. Und Sie werden es mit als Erste erfahren. In der nächsten Ausgabe des Magazins Gelegenheitsspieler.

Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht

Ihre Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Einen ersten Eindruck vom Messegeschehen können Sie in der Folge Nr. 31 vom Spiele-Podcast auf www.spiele-podcast.de bekommen.

P.S.: Unser Jahrbuch 2007/2008 ist weiterhin im Buchhandel erhältlis. 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	Mecanix	35
Bestenliste	04	Merlins Macht	38
Spiel des Jahres	06	OnTop	41
News	08	Privacy 2	43
Essen 2008	10	Serendipity	46
Batavia	13	Stone Age	48
Caesar & Cleopatra	16	Suleika	51
Citizen X	20	Ubongo - Das Duell	54
Deutschland	23	Vineta	56
Diddi Dotter	25	Zug um Zug (Kartenspiel)	59
Fauna	28		
Keltis	32	Impressum	65

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

Fauna (Huch & Friends)
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)

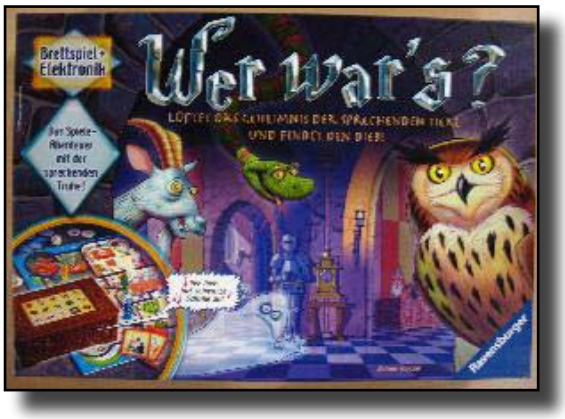
Spiel des Jahres 2008

Doppelsieg für Spieleautor Reiner Knizia: Sein im Stuttgarter Kosmos-Verlag erschienenes „Keltis“ ist das „Spiel des Jahres 2008“. Das zum achten Mal vergebene „Kinderspiel des Jahres 2008“ heißt „Wer war’s?“ (Ravensburger) und ist ebenfalls von Reiner Knizia.

Der gebürtige Schwabe Knizia hatte bereits im Jahr 2000 für „Der Herr der Ringe“ den „Sonderpreis Literatur im Spiel“ erhalten. Der Hauptpreis blieb ihm aber bis heute, trotz zahlreicher Nominierungen, versagt. Mit „Keltis“ lädt Knizia zu einem spannenden Wettlauf auf gleich fünf verschiedenen Rennbahnen ein. Wer am Ende seine Spielsteine auf den verschiedenen Bahnen am weitesten nach vorne gebracht hat, gewinnt. Dazu müssen Karten in den Farben der Bahnen ausgespielt werden. „Keltis ist so spannend, dass mancher Spieler seinen Zug kaum erwarten kann“, sagte Stefan Ducksch, Sprecher der Jury Spiel des Jahres, anlässlich der Preisverleihung in Berlin. Er lobte zudem die kurze, eingängige Spielregel. „Wenn man Keltis gewinnt, hat man natürlich gut gespielt. Eine Niederlage schiebt man hingegen auf die unglückliche Verteilung der Spielkarten und verlangt eine Revanche.“ Die ist bei nur knapp 30 Minuten Spielzeit immer drin. Ducksch verwies auf einen außerordentlich ausgeglichenen Spiele-Jahrgang und fünf gleich starke Kandidaten, die für den Spielepreis nominiert waren.

Seit 2001 wird der Preis „Kinderspiel des Jahres“ vergeben. „Stets fanden sich gute und sehr gute Spiele unter den Nominierten und Preisträgern, aber noch nie waren so viele herausragende Spiele in einem einzigen Jahrgang vertreten“, sagte Wieland Herold, Koordinator der Jury Kinderspiel des Jahres. 2008 erfüllen Verlage und Autoren im besonderen Maße die Wertekriterien, die die Kinderspieljury umgesetzt sehen möchte. Das beginnt bei gut strukturierten Regeln, die keine Einstiegshürde darstellen, setzt sich fort in der für Kinder ansprechenden Gestaltung der Spiele. Das Spielmaterial ist oft innovativ und besitzt einen hohen Aufforderungscharakter. Das Entscheidende ist aber, alle Spielideen sind originell und reizen zur häufigen Spielwiederholung. „Die Kinder dürfen sich auf Gourmet-Angebote freuen, da liefert nicht der Pizza-Service, sondern da sind die Harald Wohlfahrts der Spieleszene am Werk“, sagte Herold.

Der Hauptpreis „Kinderspiel des Jahres 2008“ geht an Reiner Knizias Spiel „Wer war’s?“ aus dem Verlag Ravensburger. Nicht zum ersten Mal setzen Autor und Verlag auf steuernde Elektronik im Brettspiel. Richteten sich die ersten beiden Spiele eher an jugendliche und erwachsene Spieler, so hat diese Technik in „Wer war’s?“ ihre adäquate Zielgruppe gefunden. Schon fünfjährige und sechsjährige Kinder lassen sich gebannt auf dieses kooperative Detektiv-Abenteuer ein und erleben gemeinsam in der Gruppe Erfolg oder Misserfolg. „Faszinie-



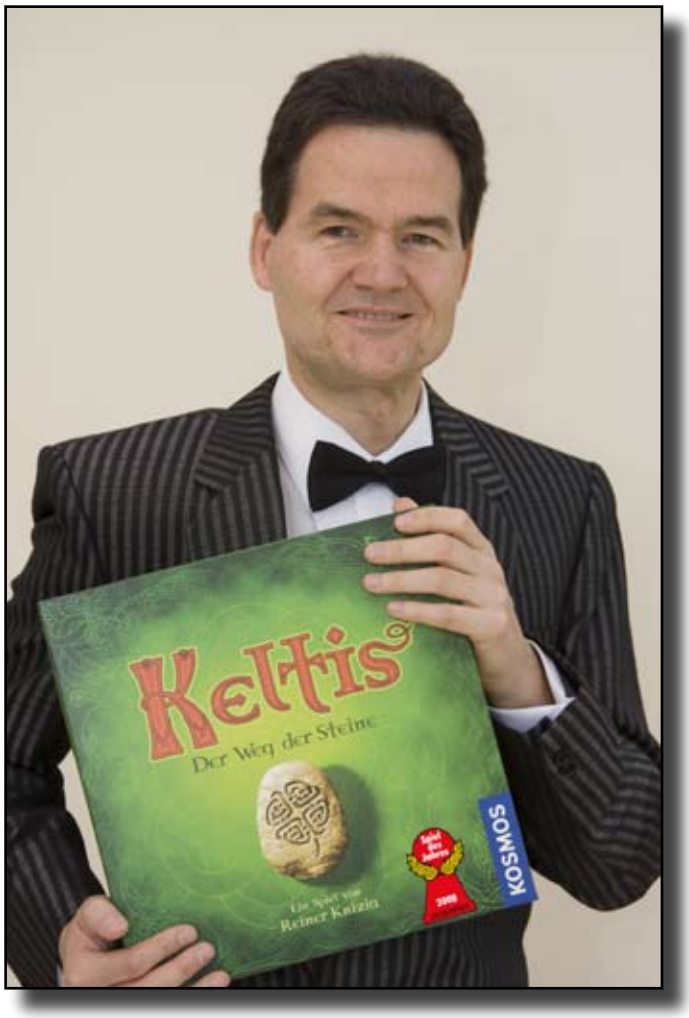
rend ist, dass auch Eltern sich diesem Sog nicht entziehen können und sich gern an der fieberhaften Suche nach dem Täter beteiligen“, so Herold.

Beide Preise, „Spiel des Jahres“ und „Kinderspiel des Jahres“, werden durch eine Empfehlungsliste ergänzt, in der Spielinteressierte jeglichen Alters viele gute Spielanregungen finden können.

(Quelle Text: Spiel des Jahres e.V. / Quelle Foto Knizia: Easteal Photography)

Unten: Stefan Ducksch (Jury) und Axel Meffert (Geschäftsführer Kosmos)

Rechts: Reiner Knizia



Die Gewinner des Deutschen Spielepreises 2008 stehen fest:

Familien-/Erwachsenenspiel
1. Agricola (Uwe Rosenberg / Lookout Games)
2. Stone Age (Michael Tummelhofer / Hans im Glück)
3. Cuba (Michael Rieneck und Stefan Stadler / eggertspiele)

Kinderspiel
Wer war's? (Dr. Reiner Knizia / Ravensburger)

Beispielhafte Regel
Jamaica (Malcolm Braff, Bruno Cathala, Sébastien Pauchon / GameWorks)

.

GameWorks und Asmodée haben eine gemeinsame Vereinbarung unterzeichnet, dank der sich GameWorks voll auf den verlegerischen Aspekt seiner Aktivitäten konzentrieren kann und zu einem reinen Spiele-Entwicklerstudio wird. Asmodée wird dadurch zum exklusiven Vertriebspartner aller GameWorks-Spiele.

Sébastien Pauchon von GameWorks sagte: „Wir sind sehr zufrieden mit dieser Vereinbarung. Dadurch können wir mehr Zeit und Energie in die Weiterentwicklung unserer Produktlinie investieren. Bis jetzt mussten Malcolm Braff und ich alles machen, und wir haben sehr viel Zeit mit dem Vertriebsaspekt verloren, weil wir darin keine Erfahrung haben. Dank dieser Vereinbarung können wir nun das Know-How von Asmodée in Fertigung und Vertrieb für uns nutzen und uns zu 100 Prozent dem Entwerfen und Verlegen neuer Spiele widmen.

(Quelle: Proludo)

Hier finden Sie weitere Rezensionen im Internet:

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

Rund 15.000 Puzzlefans haben am 28.09.2008 in der Innenstadt von Ravensburg innerhalb von fünf Stunden und unter freiem Himmel das größte Puzzle der Welt gelegt. Es besteht aus 1.076.820 Teilen und bedeckte mit rund 600 Quadratmeter fast komplett den zentralen Platz der Stadt. Ravensburg ist damit Puzzleweltmeister und wird ins Guinnessbuch der Rekorde eingetragen. Das Millionenpuzzle wurde von dem Spielehersteller Ravensburger AG gefertigt, die mit dem Rekordversuch an ihrem Standort Ravensburg ihr 125-jähriges Jubiläum feiert.

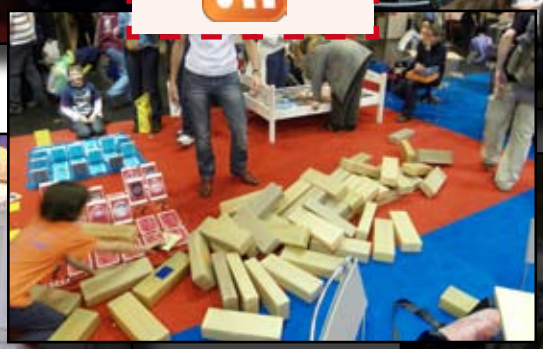
Der Startschuss für den Rekodrversuch fiel um 11.00 Uhr mit dem Kommando „Auf die Puzzles - fertig -los“: 200 Helfer teilten über 4000 Puzzles mit je 252 Teilen an die Bevölkerung aus, die ihre Puzzles an Ort und Stelle auf 1000 Biertischen legte und fügten die einzelnen Puzzles unter Zeitdruck zu einem großen Puzzleteppich zusammen. Mitten im Rekordversuch schien den Ravensburgern die Zeit wegzulaufen. Dann schafften sie es doch noch - 15 Minuten vor dem Finale um 16.00 Uhr waren alle Puzzles fertig gelegt. Notar Peter Laub zählte und beurkundete das Ergebnis für den Eintrag ins Guinnessbuch der Rekorde.

Die Ravensburger übertrafen mit ihrer Leistung den alten Puzzlerekord von rund 212.000 Teilen, der im Jahr 2002 in Singapur aufgestellt wurde, um das Fünffache. Drei Webkameras filmten den Guinness-Rekord und übertrugen die Bilder live im Internet auf www.millionenpuzzle.com. (Quelle / Foto: Ravensburger)

Zum zehnjährigen Jubiläum der ersten Herausgabe des Spiels „Gipf“, Spiel aller Spiele der Reihe und Namensgeber des Projektes, fand vom 2. bis 5. Oktober in Prag die erste „Project Gipf Championship“ statt. Im Rahmen der Gedächtnissport Olympiade wurde hier der offizielle Weltmeister ausgespielt.

Eindrücke von der Spiel 2008 in Essen

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



CATAN

WONDER

MUNCHKIN QUEST

Schweine
SCHWARTE

Batavia

Autoren:	Dan Glimne Grzegorz Rejchtman
Verlag:	Queen Games
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

Es gibt Spiele, die sehen zwar hübsch aus, aber schon die erste Seite der Anleitung schreckt mit so vielen verschiedenen Teilen und Spielelementen ab, dass man mehr an Arbeit als an einen entspannenden Spieleabend denkt. Batavia ist so ein Spiel. Das Magazin Gelegenheitsspieler hat sich nicht abschrecken lassen und mutig weiter gelesen.

Wehe der Pirat kommt

Bei Batavia gilt es, mit seinem Schiff die ausliegenden Handelsstationen so anzufahren, dass man bei möglichst vielen Handelsgütern Mehrheiten bekommt. Um dieses zu erreichen sind recht bodenständige Spielmechanismen anzuwenden. Im ersten Schritt werden Schiffskarten an die Spieler versteigert. Diese sind notwendig, um seine Kaufmannsfigur auf dem Spielbrett auf neue Handelsstationen weiterzuziehen. Wer das höchste Gebot abgegeben hat, erhält die Karten. Im zweiten Schritt werden die Handkarten vor dem Spieler ausgelegt, so dass sich je nach Kartensorte mehrere unterschiedlich lange Reihen bilden. Das war es schon. Der Rest ist Spielmechanik. Die Kaufmannsfigur darf im Folgenden nur weitergezogen werden, wenn man bei einer Kartensorte die Mehrheit hat. Andernfalls ist man zum Ausharren verdammt und darf einzig einige Karten nachziehen. Ab einer bestimmten Gesamtzahl an ausliegenden Karten kommt es zum Piratenüberfall, so dass mindestens eine Kartensorte komplett abgeräumt wird.

Wer aber das Glück oder Können hatte, seine Kaufmannsfigur weiterzuziehen, der erwirbt damit ein Handelsgut. Dies kann zum einen kurzfristig in Gold (gleich Siegpunkte) eingetauscht werden. Zum anderen bringt es bei der Endwertung Punkte, sofern man in einer Warenart die Mehrheit besitzt. Wer

am Ende die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

Ständiger Kampf um Mehrheiten

Das zentrale Element von Batavia ist der Kampf um Mehrheiten. Alles kommt darauf an, die Schiffskarten geschickt anzulegen. Dabei muss man die Reihen der Mitspieler gut im Auge behalten, um nicht plötzlich ohne Mehrheiten-Möglichkeit dazustehen. Erfahrungsgemäß lohnt es sich gerade bei Spielbeginn, Schiffskarten zu ersteigern, da gegen Ende die Gebote weit höher ausfallen. Leider kann man sich bei einer Mehrheit nicht ausruhen. Zum einen muss man von unterschiedlichen Schiffskarten die meisten einmal während des Spieles ausliegen haben, um auch bei den punkteträchtigen Warensorten die Oberhand zu bekommen. Zum anderen drohen recht schnell die Piratenüberfälle, die eine satte Mehrheit schnell auf Null sinken lassen.
(hk)

Fotos: hk

Fazit

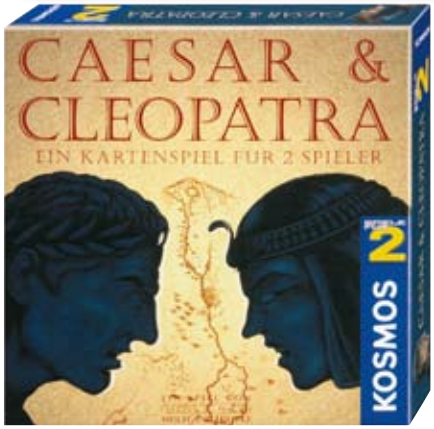
Hat man die Regeln und Mechanismen von Batavia einmal verstanden, so spielt es sich recht einfach. Eigentlich ist es stets nur der Wechsel zwischen dem Ersteigern und Anlegen von Karten. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten, um an Siegpunkte zu kommen, was einem auch ein unterschiedliches taktisches Vorgehen erlaubt. Allerdings kann eine Partie nach 30 bis 60 Minuten schneller vorüber sein, als man erwartet, was einige taktische Überlegungen wieder zunichte macht.
Da man stets um die unterschiedlichsten Mehrheiten mit den Mitspielern kämpft, ist ein eigenbrötlerisches Spielen nicht möglich. Die Züge der Mitspieler sollten gut beobachtet werden, was die Wartezeit zwischen den eigenen Aktionen gefühlt verkürzt. Für die Einarbeitung sollte man schon 20 Minuten einplanen. Aber die erste Partie kann dann durchaus schon Spaß machen. Ein nettes Spiel, dem zwar das letzte Quäntchen Leichtigkeit und Langzeitmotivation fehlt, das aber einige Partien lang unterhalten kann.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	mittel	

Klassiker: Caesar & Cleopatra

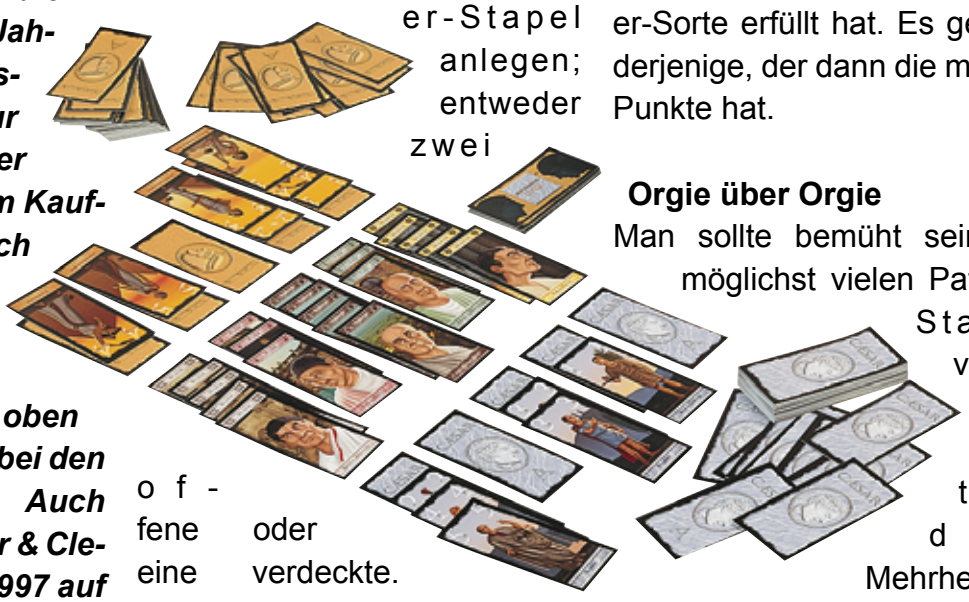
Autor:	Wolfgang Lüdtke
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 12 Euro
Erschienen:	1997



Es soll ja Spieler geben, denen kommen nur noch Spiele auf den Tisch, die jünger als ein Jahr alt sind. Sicherlich war die Spielelandschaft in den 80er und 90er Jahren noch nicht so ausgeprägt wie heute. Nur wenige Spiele aus der Zeit sind heute noch im Kaufhaus erhältlich. Doch zum Beispiel Siedler von Catan aus dem Jahre 1995 hält sich auch heute noch ganz oben in der Gunst nicht nur bei den Gelegenheitsspielern. Auch das Kartenspiel Caesar & Cleopatra ist schon seit 1997 auf dem Markt und noch heute erhältlich. Die Packung mag etwas modernisiert worden sein, das Spielprinzip blieb unverändert und kann weiterhin mit heutigen Neuheiten locker mithalten.

Eins gegen eins

Jeder der beiden Spieler hat seinen eigenen Kartensatz, der sich in Einflusskarten und Aktionskarten aufteilt. Einen Teil davon hält man auf der Hand, den Rest zieht man ab und an nach. Gespielt wird um sogenannte Patrizier-Karten, die zwischen den Spielern in fünf Stapeln ausliegen. Wer an der Reihe ist, kann seine mit Zahlenwerten beschriebenen Einflusskarten an diese umkämpften Patrizier-Stapel anlegen; entweder zwei offene oder eine verdeckte. In der Regel kommt es danach zu einer Wertung. Zufällig wird bestimmt, welcher Patrizier-Stapel gewertet wird. Bei diesem werden die Werte der Einflusskarten der Spieler jeweils zusammengezählt. Wer die höhere Summe hat, bekommt die Karte und damit einen Siegpunkt. Aktionskarten ermöglichen in unterschiedlicher Weise das Spielgeschehen zu beeinflussen. So können Karten des Gegners entfernt, die eigenen Kartenreihen an den einzelnen Patrizier-Karten neu zusammengestellt oder verdeckte Karten eingesehen werden. Am Ende werden die jeweils erworbenen Patrizier-Karten gezählt. Hinzu kommen Sonderpunkte für denjenigen, der die Mehrheit bei einer Patrizier-Sorte hat. Weitere Punkte werden an denjenigen verteilt, der eine am Anfang des Spiels zugeloste Aufgabe zum Sammeln einer bestimmten Patrizier-Sorte erfüllt hat. Es gewinnt derjenige, der dann die meisten Punkte hat.



Orgie über Orgie

Man sollte bemüht sein, bei möglichst vielen Patrizier-Stapeln vor der Wertung die Mehrheit zu haben. Um so größer ist die

Chance, dass man dann eine Karte abgreifen kann. Doch kommt es sehr oft beim Ziehen der Wertungskarte dazu, dass eine Orgien-Karte aufgedeckt wird. Dies bedeutet nichts anderes, als dass die Wertung ausfällt und der Gegner an der Reihe ist, ohne dass man für seine angelegten Karten belohnt wird. Dass die Orgien für sehr planerisch spielende Menschen durch ihr manchmal sehr gehäuftes Auftreten zu Frustmomenten führen können, hat auch der Spieleautor erkannt. Daher sollte man ggf. seinem Rat folgen, und zumindest im Laufe einer Partie eine Orgienkarte entfernen.

Besonders mächtig ist die Philosophenkarte. Wird diese an eine Reihe (sinnvollerweise verdeckt) angelegt, so dreht sich das Verhältnis im Wertungsfalle um. Es gewinnt nun derjenige, der die wenigsten Punkte in der Reihe sammeln konnte.

Überhaupt ist es mehr als eine Mentalitätsfrage, ob man lieber offene oder verdeckte Karten legen möchte. Verdecktes Spielen erschweren zwar dem Gegner die Einschätzung der eigenen und fremden Stärke, jedoch darf man dann auch nur eine statt zwei Karten auslegen. In Anbetracht dessen, dass man nie weiß, welche Patrizier-Sorte als nächstes gewertet wird, dürfte oftmals die offene Spielweise die gewinnbringendere sein.

Unterschätzt werden sollte nicht die Möglichkeit, die Reihenfolge der Aktionskarten vor dem Spielbeginn selber festlegen zu können. So kann man sich besonders mächtige Aktionen wie das Entfernen einer Karte nach vorne im Stapel packen, wie auch die Abwehrkarten gegen gegnerische Aktionen. *(hk)*

Fotos: Kosmos / hk

Fazit

Caesar & Cleopatra gehört auch heute noch zu den besten Zwei-Personen-Kartenspielen. Die Regeln sind übersichtlich, bieten aber zahlreiche taktische Möglichkeiten. Schon dass man sich das Aktionskarten-Deck zu Beginn des Spieles selber zusammenstellen kann, macht einiges im Spiel vorausplanbarer, ohne dass es jedoch notwendig ist, hieran stundenlang herumzubasteln. Auch die Spielzeit bleibt damit übersichtlich und dürfte nur selten über 30 bis 45 Minuten liegen. Die Orgien bringen jedoch ein gehöriges Zufallsprinzip mit hinein, das einem des öfteren schöne Spielzüge kaputt macht. Will man diese Frustmomente reduzieren, so sollte man die Orgienkarten, wie in der Anleitung beschrieben, reduzieren.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Jörg Sprave (Hrsg.)
Dr. Ronald Henss Verlag
September 2008

ISBN 978-3-939937-05-0
ca. 148 Seiten
11,80 Euro (D)

Citizen X

Autor:	Reiner M. Engel
Verlag:	endime
Spieler:	6 bis 16
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 40-60 Minuten
Preis:	ca. 35 Euro
Erschienen:	2008

DVD-Spiele stehen nicht im besten Ruf. Bis auf ein paar Ausnahmen wurden viele Vertreter dieses Genres all zu schnell eintönig und langweilig. Einzig einige Ratespiel-Varianten konnten sich auch länger auf dem Markt halten. Nun nimmt das im Spielebereich neue Unternehmen endime mit Citizen X einen neuen Anlauf, die Brettspieler vor den Bildschirm zu holen. Ein von vornherein zum Scheitern verteiltes Unterfangen?

Gut gegen Böse

Citizen X weist zahlreiche Parallelen zu dem 2001 erschienen „Werwölfe von Düsterwald“ auf. Waren es bei „Düsterwald“ die Werwölfe, die den Dorfbewohnern nach dem Leben trachteten, so sind es bei Citizen X die Zombies, die es auf Stadtbewohner abgesehen haben. Vor dem Spiel bekommen die Mitspieler geheim Rollen zugewiesen. Zum einen gibt es die Stadtbewohner, die Berufe wie Staatsanwalt, Apotheker, Inspektor, Landstreicher, Psychologe, Pastor oder gar Hochstapler ausüben. Unter ihnen sind jedoch je nach Anzahl der Mitspieler auch zwei bis drei Zombies. Ihre Aufgabe ist es, die Stadtbewohner sämtlich zu eliminieren bzw. ebenfalls in Zombies zu verwandeln. Werden sie jedoch von den übrigen Bewohnern vorher enttarnt, so gewinnen diese.

Hierzu gibt es in jeder Spielrunde eine Tag- und eine Nachtphase. Nachts wählen die Zombies geheim ihr Opfer aus; tagsüber versuchen die Bürger in Zweier-Gesprächen herauszubekommen, welche von ihnen Zombies sind. Hinzu kommen die verschiedenen Berufe und Eigenschaften der Bewohner, die das Spielgeschehen entscheidend beeinflussen können. Wichtig ist insbesondere der Staatsanwalt, der das Spiel durch die korrekte Benennung der Zombies beenden kann.

Damit dieses Rollengeflecht trotz des gemeinsamen Sitzens im Stuhlkreis funktioniert, müssen einzelne Spieler in der Nachtphase ihre Augen geschlossen haben. Dies gilt insbesondere für die Phase, in der sich die Zombies durch Zeichen darüber verständigen müssen, wen sie diese Nacht angreifen möchten. Aber auch Schlafwandler, Detektive, Inspektor, Staatsanwalt, Lehrerinnen und einige andere haben in dieser Phase einen Auftritt. Um dieses zu koordinieren, ist bei „Werwölfe von Düsterwald“ noch zusätzlich ein Spielleiter erforderlich, der die entsprechenden Anweisen gibt. Bei Citizen X übernimmt dieses der Sprecher von der DVD.

Horchen und Reden

Als weitere Besonderheit kommen bei Citizen X die Waffenwerte hinzu. Jeder Spieler hat eine Waffe mit einem Wert zwischen 0 und 4. Die Zombies können einen Bürger nur bezwingen, wenn sie zusammen zumindest die Waffenstärke des Gegners erreichen. So geht es in der Tagphase bei den Zweiergesprächen nicht nur darum, die Identität des Gegenübers auszukundschaften, sondern auch seinen Waffenwert zu erfahren. Dieser muss jeweils dem anderen gezeigt werden. Allerdings kann man sich über die Erkenntnisse dieses Gesprächs nicht mit den anderen Bewohnern problemlos austauschen. Vielmehr muss man entsprechend seiner Rolle versuchen, die Informationen weiterzuleiten, so dass am Ende der Staatsanwalt die Anklage erheben kann. Der Psychologe darf sich zum Beispiel mit dem Schlafwandler austauschen, während sich dieser wiederum möglichst unerkannt unter die Zombies mischt.

(hk)

Fotos: endime

Der endime|VERLAG wird am 1. Dezember 2008 eine zweite Verpackungsversion von Citizen X veröffentlichen. Neben der hier vorgestellten DVD-Version (Premium) will man eine Basic-Version etablieren.

Premium-Version (DVD-Version):

32 Spielkarten (übereinstimmend zur Basic-Version)

1 DVD, für eine akustische Atmosphäre und zur Spielmoderation (das Spiel kann unmittelbar gespielt werden, ohne vorhergehendes Lesen einer Anleitung)

1 DVD – Hülle / Spielaufbewahrungsbox

1 Spielanleitung

Basic-Version:

32 Spielkarten in unveränderter Qualität

1 angepaßte Spielanleitung mit allen erforderlichen Angaben für den Moderator / Spielleiter

Mit der Basic-Version plant der Verlag verstärkt an den Einzelhandel heranzutreten, so daß zeitgleich die Premium-Version mit DVD in ihrem stärker exklusiven Kontext über den Verlags eigenen Online-Shop zu beziehen ist. Der Verkaufspreis der Basic-Version wird unter 14 Euro liegen.

Fazit

Citizen X kann in der richtigen Gruppe sehr viel Spaß machen. Dabei sind mindestens 6 Spieler erforderlich, besser mehr (bei allerdings einer geraden Spielerzahl). Die Regeln werden während des Spiels durch den Sprecher auf der DVD erklärt. Leider bleiben dabei einige Dinge etwas vage, so dass es doch hier und da in der ersten Partie erforderlich ist, in die Regelzettel zu gucken. Hat man diese Hürde jedoch genommen und die Eigenschaften der Rollen geklärt, so spielt sich Citizen X durchaus flüssig. Insbesondere der Verzicht auf den Spielleiter macht es nun doch auch in kleineren Runden mal möglich, eine Partie zu spielen. Bei „Werwölfe von Düsterwald“ waren hingegen mindestens 8 Spieler und ein Spielleiter notwendig.

Zwar lässt sich nach der ersten Einführungspartie die Spielführung durch die DVD etwas beschleunigen; aber selbst dann sind die Wartezeiten zwischen den Spielschritten sehr großzügig bemessen. Oft kam es bei uns vor, dass die Zombies längst ihre Opfer gewählt hatten, bevor der Sprecher das Spiel weiterführte. Ein präzises Weiterspulen ist leider nicht möglich, erst recht, wenn der Besitzer des DVD-Players gerade die Augen geschlossen halten muss.

Die verschiedenen Rollen bringen Abwechslung ins Spiel und bauen gut aufeinander auf. So wird das Spiel auch nach mehreren Partien an einem Abend nicht langweilig und stellt einen stets vor neue Herausforderungen. Meine persönliche Lieblingsrolle ist der Hochstapler, der als einziger bei den Zweiergesprächen lügen darf, um Verwirrung zu stiften. Leider sind die Rollenbeschreibungen teilweise etwas verwirrend und lassen Fragen offen. Dies ist dahingehend ärgerlich, dass ein Nachfragen und Diskutieren während einer Partie kaum möglich ist. Immerhin liegt dem Spiel noch eine längere Rollenbeschreibung bei, die einen Großteil der Fragen klärt. Weitere Informationen gibt es im Internet im eigenen Wiki (http://cx.endime.de/cx-wiki/doku.php), wo sogar Updates für die Spiel-DVD heruntergeladen werden können.

Leider ist Citizen X mit knapp 35 Euro recht teuer. Dies ist aber wohl der noch recht geringen Auflage im Eigenverlag geschuldet. An die Leichtigkeit eines „Werwölfe aus Düsterwald“ kommt es nicht heran. Wir hatten dennoch zahlreiche unterhaltsame Stunden, bei denen endlich mal wirklich alle auf Zombie- und Bürgerjagd gehen konnten.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	hoch

Deutschland - Finden Sie Minden?

Autor:	Günter Burkhardt
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007

„Ausgerechnet Buxtehude" hat es vorgemacht und Kosmos will dem mit „Deutschland - Finden Sie Minden?" nicht nachstehen: Seit dem ehrwürdigen „Deutschlandreise" ist es mal wieder Zeit, dass Spieler die Bundesrepublik aufs neue erkunden.

Ost-West-Konflikt

Ziel bei „Finden Sie Minden" ist es, zufällig gezogene Orte und Sehenswürdigkeiten auf einer Deutschlandkarte möglichst zielgenau zu platzieren. Da aber ein einfaches Stecknadelstecken so unterhaltsam wäre wie wenn man im Erdkundeunterricht vom Lehrer nach vorne gerufen wird, haben die Entwickler des Spiels noch eine gewissen Zockerkomponente eingebaut. Der gesuchte Ort wird in vier Stufen auf dem Spielfeld bestimmt. Zunächst geht es nur um die Entscheidung ob der Ort in Ostdeutschland oder Westdeutschland (geografisch) liegt. Stufe zwei bringt noch Nord und Süd mit hinzu. Danach geht es um Planquadrate, um sich schließlich auf einen sehr kleinen Bereich einzuschwören. Es liegt dabei in der Risikobereitschaft des Spielers, bis zu welcher Stufe er einen Tipp wagen möchte. Denn liegt auch nur ein Stein falsch, so gibt es gar keine Punkte. Sonderpunkte winken durch das Sammeln besonderer Aufgabenkarten, wenn man sich dort bis zu einer definierten Stufe heranwagt.

(hk)

Fotos: Kosmos / hk

Fazit

Ohne gewisse Geografiekenntnisse ist man bei „Finden Sie Minden“ leider aufgeschmissen. Es ist somit nicht empfehlenswert, dieses Spiel mit Leute zu spielen, die einen Hang dazu haben, ihr vermeintlich herausragendes Wissen der Allgemeinheit kund zu tun („Wie, das weißt du nicht?“). Besteht jedoch Einigkeit darüber, Besserwissertum im Zaume zu halten, so macht „Finden Sie Minden?“ durchaus Spaß. Gerade die sich jedes Mal aufs neue bietende Frage, ob man nun noch eine feinere Stufe mehr beim Tippen der Lage eines Ortes wagen sollte, hat ihren Reiz. Interaktion zwischen den Spielern findet praktisch nicht statt, doch da alle parallel spielen, gibt es auch keine langen Wartezeiten. „Ausgerechnet Buxtehude“ bietet da jedoch etwas mehr gemeinsames Spielen durch seinen Mechanismus, die Ortsfestlegungen seiner Mitspieler akzeptieren oder bestreiten zu müssen.

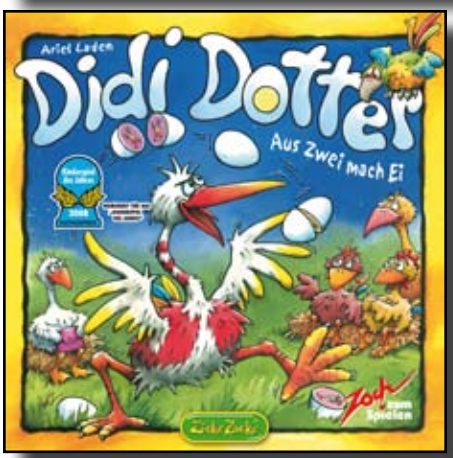
Leider gibt es immer wieder Fälle, bei denen Orte so dicht an der Ost- / West-Linie liegen, dass schon diese Frage trotz guter Kenntnisse zur Zerreißprobe wird. Dass man bei dem Spiel ab und an ganz besondere Aha-Erlebnisse bei dem genauen Studium der Deutschlandkarte hat, ist ein netter Nebeneffekt, der einen sicherlich nicht dümmer aus einer Partie herausgehen lässt.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Didi Dotter

Autor:	Ariel Laden
Verlag:	Zoch
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 5 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



24 halbe Eier und vier Eierbecher, das sind die Hauptutensilien im neuen Kinderspiel von Ariel Laden. „Aus zwei mach' Ei" lautet der eigentlich erwartbare Kalauer der Zoch-Redakteure, und dieser Aufforderung kommen nicht nur Kinder gern nach.

Keine halben Hähnchen

Die 24 Eierhälften zeigen auf ihrer Schnittfläche jeweils ein Geflügel (es ist ja ein Spiel von Zoch). Jedes Bild gibt es zweimal und somit zu jeder Eierhälfte den passenden Gegenpart. Die Aufgabe der kleinen (und großen) Spieler ist es, die passenden Eierhälften zusammenzufügen. Dazu besitzt jeder Spieler einen Eierbecher, in dem ein halbes Ei zwischengelagert werden kann, während man auf der Suche nach der anderen Hälfte ist. Zu Beginn liegen alle Eier verdeckt in der Tischmitte und auf Kommando greifen die Spieler ein halbes Ei. Dieses kann man nun entweder in einen beliebigen freien Eierbecher legen oder damit eine beliebige offene Eierhälfte komplettieren. Passt das alles nicht, kann man die Eierhälfte einfach wieder in die Tischmitte zurücklegen. Ein komplettes Ei nimmt der Spieler, der es vollendet hat, zu sich und legt es in seinen Eierkarton.

Hickhack, Hektik und Haptik

Der Umstand, dass jeder Spieler jeden Eierbecher bestücken darf führt, zu kultiviertem Chaos am Spieltisch. Jedes aufgedeckte Ei will mit allen offen liegenden verglichen werden. Legt man die Eierhälfte erfolglos in die Tischmitte zurück, sollte man sich den Ort merken – womöglich legt ein anderer Spieler das Gegenstück in einen Eierbecher. Es entsteht ein buntes Treiben aus Greifen, Umdrehen, Fluchen und Lachen. Memory mit Spaß, könnte man sagen. Je mehr Spieler am Tisch sitzen, desto größer ist natürlich das Durcheinander, denn zu zweit muss man sich nur auf einen anderen Eierbecher konzentrieren. Sind alle Eier vollständig, geht's ans Auszählen. Dazu hat jeder Spieler vor sich einen Satz von Pappmarkern, die einmal alle Eierbilder zeigen. Hat man das passende Ei in seinem Karton, darf man den zugehörigen Marker umdrehen. Ist der zugehörige Marker schon umgedreht, war das Ei umsonst. So verringert sich von Runde zu Runde die Zahl der Eier, die man selbst noch benötigt, denn wer zuerst alle seine Marker umgedreht hat, gewinnt die Eiersuche.

Didi Dotter bietet viel zum Anfassen. Natürlich könnte man

das ganze auch mit einem Satz Memorykarten spielen. Aber das wäre nicht halb so unterhaltsam. Die Eier lassen sich gut greifen und schnappen dank Magneteinlage mühelos mit der anderen Hälfte zusammen. Die Eierbecher aus Holz und die stilechten Eierpappen für jeden Spieler tun ihr Übriges für ein rundes Spielvergnügen. *(ctk)*

Fotos: Zoch / ctk

Fazit

Es geht hoch her am Spieltisch. Kinder wie Erwachsene sammeln gleichermaßen eifrig um die Wette, und alle haben ihren Spaß. Sogar in reinen Erwachsenenrunden blieb es selten bei einer einzigen Partie Didi Dotter. Die Altersempfehlung „ab 5“ geht klar und das Spielmaterial verfehlt insbesondere bei kleineren Kindern seine Wirkung nicht. Aber spätestens, wenn Eltern feststellen, dass die Eierhälften so geformt sind, dass sie stets von selbst wieder auf die flache Seite fallen, wollen auch die Großen mitspielen.

Ein nicht ganz billiger, dafür aber garantierter Spaß an jedem Spieltisch.

Wertung:

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	schlecht

Roman: Im Traum stehen alle Uhren still

Er sitzt in einer Disco in Kiel. Alles scheint wie immer. Doch etwas ist seltsam: Er hatte die Disco bereits vor Stunden verlassen. Und er ist nicht der Einzige, dem das auffällt.

So beginnt die Geschichte von Nemo und Dika, die bemerken, dass sie sich in ihren Träumen treffen können. Ihre Wünsche gehen in Erfüllung. Doch bald müssen sie feststellen, dass Traum und Realität nah beieinander liegen. Plötzlich geht es um viel mehr, als sie sich je erträumt hätten.

Im Traum stehen alle Uhren still

Erschienen: September 2008
Preis: 12,90, Seiten: 220
ISBN: 9-7838-370-58086

Fauna

Autor:	Friedemann Friese
Verlag:	Huch & Friends
Spieler:	4 bis 6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

Biologie-Ratespiele haben oft den Hang dazu, den Spielspaß eines unangekündigten Tests aus Schulzeiten auszustrahlen. Fauna macht keinen Hehl daraus, dass es auch hier darum geht, Eigenschaften von Tieren zu erraten. Es lässt einen jedoch stutzen, dass Friedemann Friese hier als Autor genannt wird. Steht dieser doch nicht nur für grüne Haare und Spiele mit „F“, sondern auch für ausgefallene Spielmechaniken, die wirklich Spaß machen.

Schwanzlängenvergleiche

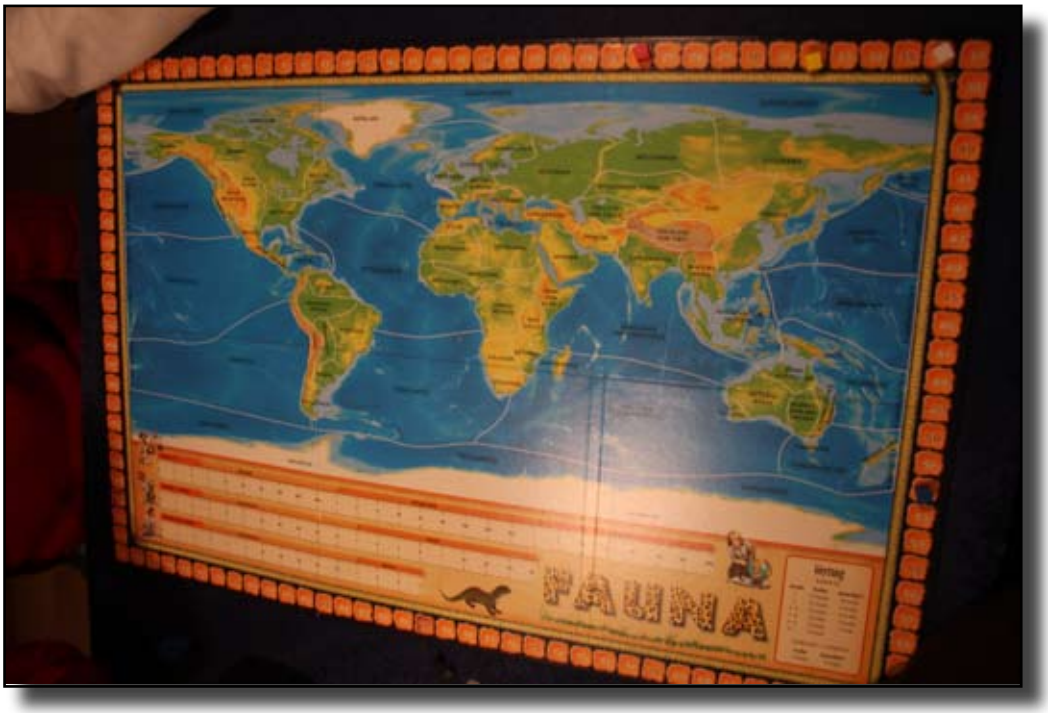
Das Spielprinzip von Fauna ist einfach und eingängig. Allen Mitspielern wird das gezogene Tier genannt und bekannt gegeben, welche Eigenschaften eingeschätzt werden sollen. Dies können nicht nur Größe, Schwanzlänge und Gewicht sein, sondern auch die Frage nach den Regionen, in denen das Tier vorkommt. Zur Hilfe wird immerhin genannt, wie viele Regionen es sind. Auf dem großen und nett gestalteten Spielbrett können dann von den Spielern mittels Setzsteinen abwechselnd Tipps abgegeben werden. Wer glaubt, der Tiger sei 30 Kilo schwer, der packt dort seinen Stein hin, wie auch derjenige, der ihn im Mittelmeerraum einsortiert, auf der Weltkarte auf selbiger Stelle seinen Stein platziert. Wer richtig liegt, bekommt Punkte. Aber auch wer auf ein Nachbarfeld gesetzt hat, erhält noch ein paar Schritte auf der Wertungsleiste. Es gewinnt, wer hier als erster das Ziel erreicht hat.

Risiko

Wenn man bei Fauna weder ein richtiges noch ein benachbartes Feld getroffen hat, so droht der Verlust eines der Setzsteine. Somit will wohlüberlegt sein, ob man wirklich alle Steine setzt und dann ggf. in der nächsten Runde weniger Möglichkeiten zum Punktemachen hat. Andererseits ist übermäßige Vorsicht nicht geboten. Nicht nur, dass man pro Runde einen Stein zurück erhält, auch sind Fauna-Partien selten lang. Besonders lukrativ sind die Eigenschaftsfelder Länge, Größe und Gewicht. Zwar darf jeder Wert nur einmal pro Runde getippt werden, doch bringen auch die benachbarten Felder Punkte, so dass es sich lohnen kann, auch einen bewusst leicht falschen Tipp abzugeben. Dies gilt insbesondere bei dem Tipp auf die Regionen. Gerade große Meere sind hier für Leute interessant, die auf Nummer

Sicher gehen möchten; decken sie doch gleich mehrere Regionen ab.
(hk)

Fotos: hk



Fazit

Fauna hat mir erstaunlich viel Spaß gemacht. Biologie habe ich nie in der Schule gemocht, aber hier geht es weniger um Wissen als mehr um das Zocken. Die Gefahr, als Dummerchen ohne Allgemeinbildung dazustehen, ist gering. Und so gibt Fauna auch Besserwissern kaum eine Chance, einzelne Mitspieler niederzumachen - dazu sind die Tippmöglichkeiten zu groß. Vielmehr regt es zur Diskussion an und wird damit beinahe zum Partyspiel.

Hinzu kommt die liebevolle und aufwendige Gestaltung des Spiels. Die Tierkarten und insbesondere das Spielbrett sind wertig und motivieren zusätzlich. Auch hat man an ein kleines Beipackheftchen gedacht, das bei Bedarf noch zusätzliche Informationen über die abgefragten Tiere enthält.

Für mich ist Fauna das nahezu perfekte Biologie-Spiel ohne Oberlehrertum. Alles richtig gemacht Herr Friese. 1 – setzen.

Wertung:

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	gut

Jörg Sprave (Hrsg.)
Dr. Ronald Henss Verlag
September 2008

ISBN 978-3-939937-05-0
ca. 148 Seiten
11,80 Euro (D)

Keltis

Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2008

Spiele des Jahres haben es in den letzten Jahren schwer gehabt, auch die eingeschworende Spieleszene zu überzeugen. Ist der Anspruch der Jury doch, ein einfaches familientaugliches Spiel zu küren, das dennoch lange motiviert und hoffentlich länger als eine Saison im Kaufhausregal durchhält. Bei Keltis war der Aufschrei in diesem Jahr besonders laut. Ideale Voraussetzungen für eine Spitzenwertung in einem Magazin, das sich „Gelegenheitsspieler“ nennt?

Von Kelten und verlorenen Städten

Reiner Knizia, seines Zeichens Autor von Keltis und wahrscheinlich der produktivste deutsche Spieleerfinder des 21. Jahrhunderts, hatte 1999 mit dem Kartenlegespiel „Lost Cities“ einen modernen Klassiker erschaffen. Zwar kein Spiel, das den ganz großen kommerziellen Erfolg gebracht hat, aber eines, das unter „Kennern“ einen ungemein guten Ruf genießt. Einfache Regeln, kurze Spielzeit und ein ausgesprochen motivierendes Sammelelement zeichneten dieses Spiel aus. Es hatte nur einen Nachteil: es ließ sich laut Hersteller ausschließlich zu zweit spielen. Zwar kamen irgendwann Sonderregeln heraus, die beim Kauf von zwei Spielen auch die Partie zu viert ermöglichten; doch das wirkte aufgesetzt.

Mit Keltis kam nun 2008 ein Spiel heraus, das die Stärken von Lost Cities in die Familie tragen sollte. Zwei bis vier Spieler können mitmachen und auch das lästige Punktezählen wurde vereinfacht. Ein Traum schien in Erfüllung zu gehen.

Nach oben oder unten

Wie schon bei Lost Cities geht es darum, Reihen von verschiedenfarbigen Karten zu bilden. Fünf Farben mit jeweils den Zahlen 0 bis 10 in zweifacher Ausführung liegen bereit, um als Handkarten und Nachziehstapel in das Spielgeschehen einzugreifen. Die Reihen dürfen dabei aufsteigend oder absteigend gebildet werden. Hat man sich aber einmal für eine Richtung entschieden, so muss man diese beibehalten. Für jede Karte, die man anlegen kann, wandert ein Zählstein auf dem Spielbrett entsprechend ein Feld nach oben. Dabei sind die ersten Felder noch mit Minuspunkten belegt. Doch je weiter man steigt, umso größere Punktezahlen winken dem mutigen Spieler. Hinzu

kommen einige zufällig ausgeloste Sonderfelder. Diese ermöglichen z.B. einen weiteren Schritt, das Einsammeln von punktträchtigen Wunschsteinen oder direkte Bonuspunkte. Haben es fünf Steine aller Spieler ins obere Drittel der Reihen geschafft oder sind die Karten aufgebraucht, so ist das Spiel zu Ende. Die Punkte werden addiert und Sieger ist, wer die meisten davon erreicht hat.

Wahrheit oder Wagnis

Im Gegensatz zu Lost Cities kommt es bei Keltis nur sehr selten vor, dass man mit den Handkarten überhaupt nicht anlegen kann. Das Wagnis besteht vor allem darin, wie viele Reihen man eröffnet. Grundsätzlich winken dadurch auch mehr Punkte. Doch das Ende einer Partie kann überraschend schnell kommen. Dann ist es ärgerlich, wenn Minuspunkte einem den eigentlich guten Schnitt versauen. Dabei sollte man aber gerade die Sonderfelder nicht außer Acht lassen. Stehen in einer Reihe viele davon zur Verfügung, so kann es sich trotz weniger Karten in der entsprechenden Farbe lohnen, hier ein paar Schritte zu wagen. Auch die Wunschsteine müssen bedacht werden. Hat man von ihnen zu wenige, gibt es ebenfalls Punktabzug.
(hk)

Fotos: Kosmos / hk

Fazit

Das Problem an Keltis ist, dass es schon Lost Cities gab. Auch wenn Keltis mit aufwändigerer Aufmachung daher kommt, so bleibt die motivierende Kurzweil von Lost Cities unerreicht. Insbesondere fehlt das Glücksgefühl, wenn man eine lang erwartete Karte zieht, die einem die ertragreiche Fortführung einer Reihe erlaubt. Durch die doppelten Zahlenwerte und die freie Wahl der Reihenrichtung kommt es nur selten vor, dass man Karten ablegen muss, um auf bessere zu warten. Bei Keltis ist es eher eine Frage des Timings. Auch die Berechenbarkeit eines Lost Cities fehlt. Wenn dort eine Karte mit einem bestimmten Wert gelegt wurde, dann war sie definitiv aus dem Spiel. Bei Keltis kann das Doppel noch irgendwo im Stapel schlummern.

Keltis ist deswegen kein schlechtes Spiel. Das Kartensammeln und anlegen motiviert auch hier. Die Sonderfelder bieten ein weiteres Element, das bei der Zugwahl bedacht werden kann. Keltis funktioniert in allen Besetzungen gut. Und tatsächlich ist das Berechnen der Gesamtpunkte durch das Spielbrett weit einfacherer geworden. Das Aha-Erlebnis nach einigen Partien des Spiel-des-Jahres-Gewinners vom letzten Jahr, Zooloretto, blieb bei mir bei Keltis jedoch aus.

Für den Familienspieleabend ist es dank seines weiterhin einfachen Zugangs gut geeignet. Und da traditionell Preisträger zum Weihnachtsgeschäft recht günstig werden, bleibt vielleicht auch noch das Geld für ein „Lost Cities“ übrig. Für das Spiel zu zweit bleibt es von Keltis ungeschlagen.

Ob Herr Knizia eine weitere Tradition der Spiele-des-Jahres der letzten Jahre fortführen kann, ist jedoch mehr als fraglich. Wie man eine Erweiterung für Keltis herausbringen möchte, dafür fehlt mir die Fantasie. Das Kartenspiel dazu gibt es ja schon.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

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

Mecanix

Autoren:	Mark Wood Frank Dyksterhuis
Verlag:	Dr. Wood Challenge Centre
Spieler:	2
Alter:	ab 6 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-30 Minuten
Preis:	ca. 28 Euro
Erschienen:	2008

Cogworks, zu Deutsch in etwa „Zahnradarbeit“, klingt irgendwie doppeldeutig – zumindest wenn man der englischen Umgangssprache mächtig ist. Daher heißt das neue Denkspiel von Dr. Wood im Europavertrieb jetzt artig „Mecanix“. Zahnräder gibt’s trotzdem noch.

Dreh’ am Rad!

In Mecanix dreht sich alles um Zahnräder und deren Fähigkeit, komplexe ineinandergreifende Strukturen zu erzeugen – die sich dann auch noch bewegen. Auf dem dreieckigen Spielbrett legen beide Spieler in je eine Ecke ihr „Antriebsrad“. In die dritte Ecke kommt das goldene Zahnrad, das es zu erreichen gilt. Es gewinnt, wer zuerst durch Drehen seines Antriebsrades das goldene Zahnrad bewegen kann. Alternativ kann man auch gewinnen, wenn man den Gegner so blockiert, dass dieser sein Antriebsrad nicht mehr bewegen kann.

Wer am Zug ist, legt entweder ein neues seiner Zahnräder aufs Feld oder er platziert eines seiner Räder auf dem Feld um. Danach muss das eigene Antriebsrad sich frei drehen lassen. Damit sind im Grunde die Regeln zu Mecanix erklärt. Die Anleitung hält noch kleinere Einschränkungen beim Legen bereit, deren Notwendigkeit sich jedoch schnell erschließt.

Wie spielt es sich?

Der Einstieg in Mecanix fällt angesichts der knappen Regeln denkbar leicht. Eine kleine Hürde stellen allerdings die Illustrationen der Anleitung dar. Bild Nummer 10 zeigt eine regelwidrige Konstellation, die im Text als korrekt bezeichnet wird. Hat man diese Irritation verwunden, sind die ersten Zahnräder schnell gesetzt. Die nächste Schwierigkeit ist die Tatsache, dass man den Gegner sehr leicht zugunfähig machen kann, ohne ihn zu besiegen. So ist es möglich, jederzeit eine Konstellation zu erzeugen, in der ein Sieg für einen oder sogar für beide Spieler unmöglich wird. Wer es also drauf anlegt, muss Mecanix nie verlieren und wird immer ein Remis erzwingen.

Will man hingegen gewinnen, muss man sich schon ein wenig anstrengen. Anfangs wirkt das Geschehen auf dem Brett etwas verwirrend, und erst ein zögerliches Drehen am eigenen Antriebsrad bringt die Gewissheit, dass noch immer alles beweglich ist. Doch schon in der zweiten Partie gewinnt man schnell den Überblick, wo welche Zahnräder Blockaden bilden und wie diese aufgelöst

werden können. Hat sich erst einmal dieses Gefühl für Zahnradzusammenhänge eingestellt, geht eine Partie Mecanix flüssig voran. Das liegt auch daran, dass groß angelegte Strategien über 14 Züge im Voraus hier eher fehl am Platze sind. Ist das eigene Antriebsrad zu Beginn des Zuges blockiert, muss man es befreien. Durch diesen Zwang lassen sich oftmals geplante Strategien nicht gänzlich umsetzen und Improvisation ist gefragt.
(ctk)

Fotos: ctk

Fazit

Mecanix ist ohne Frage reizvoll. Mit Zahnrädern lange Ketten zu bauen und diese dann in Bewegung zu setzen stellt eine angenehme Variante im Schwarz-schlägt-Weiß Denkspiel-Einerlei dar. Die Remis-Anfälligkeit stört das Spiel jedoch empfindlich, muss man doch mit seinem Mitspieler mehr oder minder vereinbaren, bestimmte Konstellationen eben nicht zu erzeugen. Eine gute Idee und einladendes Material hat Mecanix, doch es scheint, als fehle der letzte Schliff. Zu diesem Eindruck trägt auch der Umstand bei, dass ein derart Remislastiges Spiel in der Spielregel keinen Hinweis auf den Umgang mit Gleichständen bietet. Denn es ist durchaus möglich, im eigenen Zug das eigene und das fremde Antriebsrad mit dem goldenen Zahnrad zu verbinden. Alles dreht sich und wahrscheinlich gewinnt der Spieler am Zug. In der Anleitung steht aber auch das nicht. Für Freunde von 2-Personen Duellen ist Mecanix sicherlich einen Blick wert. Unbesehen sollte man es aber nicht kaufen.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Merlins Macht (Erweiterung zu Schatten über Camelot)

Autoren:	Serge Laget Bruno Cathala
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	3 bis 8
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 90 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Nur mit dem Grundspiel spielbar

Drei Jahre ist es her, dass Days of Wonder das Spiel „Schatten über Camelot" herausgebracht hat. Die Kritiken waren beinahe durchweg positiv, was schließlich in dem Preis für das „Fantastisches Spiel des Jahres" 2006 gipfelte. Nun ist mit Merlins Macht die erste große Erweiterung erschienen.

Das Grundspiel

Die Grundregeln zu Schatten über Camelot sind eigentlich nicht kompliziert. „Eigentlich" deswegen, weil im Selbstversuch das Erarbeiten der Regeln am Tisch mindestens 60 Minuten gebraucht hat. Zwar sind die Zugvarianten übersichtlich, doch die Möglichkeiten, die sich daraus ergeben können, müssen erst einmal erkannt werden.

Die Besonderheit von Schatten über Camelot ist, dass die Spieler (Ritter) gemeinsam gegen das Spiel spielen. Dies funktioniert so, dass sich vor jedem Zug der jeweilige Spieler für einen Zug des Bösen entscheiden muss. Dies können Ereigniskarten, Verlust eines Lebenspunktes oder auch das Setzen einer Belagerungsmaschine sein. Letztere bekommen insbesondere im weiteren Verlauf des Spiels große Bedeutung; stehen von ihnen nämlich zwölf auf dem Spielbrett, ist das Spiel verloren. Damit es gar nicht erst dazu kommt, kann jeder Spieler nach dem Zug des Bösen seine eigene sog. Heldentat vollbringen. Sei dieses ein Zug auf dem Spielbrett oder auch die Mitwirkung an einer Queste. Hiervon gibt es zahlreiche auf dem Spielbrett zu bestehen. In der Regel müssen passende Karten abgelegt oder Kämpfe geschlagen werden. Überhaupt sind die Handkarten die wichtigsten Hilfsmittel beim Kampf gegen das Böse. Sie können besondere Ereignis auslösen oder einfach im Kampf weiterhelfen. Jeder Ritter hat zusätzlich eine Sonderfähigkeit, die ihn auszeichnet. Für jede erfolgreich abgeschlossene Queste gibt es ein weißes Schwert. Wird eine Queste jedoch verloren, so erfolgt die Bestrafung nicht nur in Form von weiteren Belagerungsmaschinen und dem Verlust von Lebenspunkten, sondern insbesondere schwarze Schwerter kommen hinzu. Liegen 12 Schwerter aus, so haben die Spieler nur gewonnen, wenn eine Mehrheit weißer Schwerter besteht. Zu

allem Überflüss, aber zur imensen Steigerung der Spielfreude, kann sich unter den Spielern auch noch ein Verräter befinden. Dessen Aufgabe ist es, dem Bösen im Verborgenen zum Sieg zu verhelfen.

Die Erweiterung

Die Erweiterung beinhaltet u.a. sieben zusätzliche Ritter mit neuen Sonderfähigkeiten. Interessanter sind jedoch die neuen Spielkarten, die nicht nur die alten ergänzen, sondern auch die neue Art der „Reisekarten“ einführen. Begibt sich ein Ritter als Heldentat auf dem Spielbrett auf Reisen, so bedeutet das in der Regel auch Sondereignisse. Diese können positiv oder negativ ausfallen.

War das Grundspiel „nur“ mit maximal 7 Spielern möglich, so können nun 8 Ritter mit von der Partie sein. Dies bedeutet auch, dass sich ggf. ein zweiter Verräter unter den Spieler befinden kann. Und schließlich ist Merlin als Figur dabei, der nach bestimmten Ergeinissen selbständig über das Spielbrett zieht und bei Questen unterstützen kann.

(hk)

Fotos: hk

Fazit

Die Erweiterung zu Schatten über Camelot beinhaltet moderate Änderungen. Insbesondere die Reisekarten bringen zusätzliche Abwechslung, machen aber auch die Erlangung des gemeinsamen Sieges schwerer. Dies gilt auch für einige sonstige Erweiterungskarten, die recht unangenehme Folgen haben können. Die Erweiterung ist somit etwas für Spieler, die schon sehr oft das Grundspiel gespielt haben und dabei überwiegend Gesamtsieger geworden sind. Ob dieses einem über 20 Euro wert ist, muss jeder selbst entscheiden.
Davon losgelöst macht Schatten über Camelot als Grundspiel oder mit Erweiterung auch drei Jahre nach seiner Veröffentlichung viel Spaß. Im Gegensatz zu vielen anderen derartigen Schlachten- und Entdeckungsspielen bleibt die Spielzeit mit ca. 90 Minuten moderat und ermöglicht auch mehrere Partien hintereinander. Allerdings sollte man mindestens eine Stunde zum Einarbeiten einplanen. Seinen Reiz zieht das Spiel aus der Kooperation (fast) aller Spieler. Die Züge sollten im Rahmen der Regeln möglichst abgesprochen sein, so dass bei schwierigen Questen mehrere Ritter gemeinsam die Aufgabe lösen können. Den großen Spaß bringt dabei die Rolle des Verräters. Wenn dieser einem am Spielende durch einen geschickten Zug den Sieg noch abnimmt, bleibt einem das Spiel sicherlich länger im Gedächtnis.

Wertung:

Gesamtwertung (Grundspiel):	sehr empfehlenswert
Wertung Erweiterung:	ordentlich
Einstiegshürde (Grundspiel):	hoch
Preis/Material:	mittel

OnTop

Autor:	Günter Burkhardt
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Sieht man sich die Verpackung von OnTop nur flüchtig an, könnte man versucht sein, dieses Spiel mit einem anderen Produkt aus dem Hause Kosmos mit dem Namen Just4Fun zu verwechseln. Doch außer den einfachen Regeln haben die beiden Spiele kaum etwas gemeinsam.

Nur wer oben ist punktet

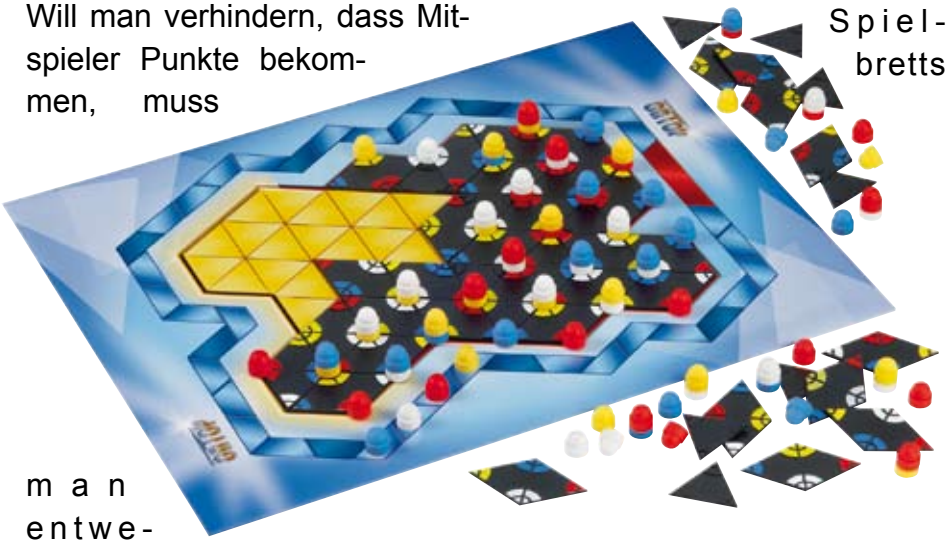
Die Plastikhütchen, die dem Spiel seinen Namen gegeben haben, sind bei OnTop kein aktives Spielelement. Vielmehr dienen sie nur der Punkteanzeige. Die Spieler haben eine einzige Aufgabe: abwechselnd Legeteile auf dem Spielbrett zu platzieren. Diese sind an allen vier Ecken mit unterschiedlich dicken Farben markiert. Entsteht beim Anlegen ein vollständiger Kreis oder wird anderweitig verhindert, dass noch weitere Eckteile an eine Stelle gelegt werden können, so kommt es zu einer Wertung. Nur wer an dieser Kreuzung die farblich Übermacht hat, bekommt Punkte. Der oder die Zweitplatzierten stellen zwar auch ihr Hütchen darunter, doch dies hilft ihnen nur dabei, die Hütchen loszuwerden. Denn jedes, das davon am Spielende noch übrig geblieben ist, bringt seinem Besitzer einen Minuspunkt.

Will man verhindern, dass Mitspieler Punkte bekommen, muss man entweder so geschickt legen, dass man entweder selber die Mehrheit erhält, oder zumindest einen Gleichstand zwischen zwei führenden Farben erzeugt. Dann fällt die Punkteverteilung für diese Ecke aus.

Das Spiel endet, wenn keine Legeteile mehr auf dem Spielfeld platziert werden können. Wer nach Abzug der Minuspunkte auf der Zählleiste am weitesten fortgeschritten ist, gewinnt.

Das mit der Goldkante

Gerade die Spielränder sind dafür prädestiniert, zumindest kleinere Punktefortschritte zu machen. Immer mal passt ein Teil so, dass eine Ecke alleine steht und damit seinem Besitzer den Punkt bringt. Ansonsten muss man schauen, ob sich irgendwo eine eigene Mehrheit bilden lässt, ohne dass die Gegner einem den Punktespaß durch einen Gleichstand noch vermiesen können. Die Ränder im oberen Bereich des Spielbretts sind in der Regel besonders umkämpft. Gibt es doch dort, wo



der Rand so golden schimmert, gleich die doppelte Punktezahl. *(hk)*

Fotos: Kosmos / hk

Fazit

OnTop besticht durch seine einfachen Regeln. Nach fünf Minuten sollte jeder in der Lage sein, loszuspielen. Aber erst nachdem die ersten Teile gelegt wurden, beginnt man, die Zusammenhänge zu verstehen. Dabei sollte man aber auch nicht zu viel taktische Raffinesse erwarten. Auch wenn das Spiel zum Grübeln verführt, kommt es nur selten vor, dass man „den“ Zug findet. Meist wählt man beliebig zwischen mehreren vermeintlich gleichwertigen Alternativen. Ob man sich richtig entschieden hat, merkt man erst, wenn die Gegner auch ihr Plättchen gelegt haben. Da diese zufällig gezogen werden, besteht leider nur bedingt die Möglichkeit, vorausschauend zu spielen.

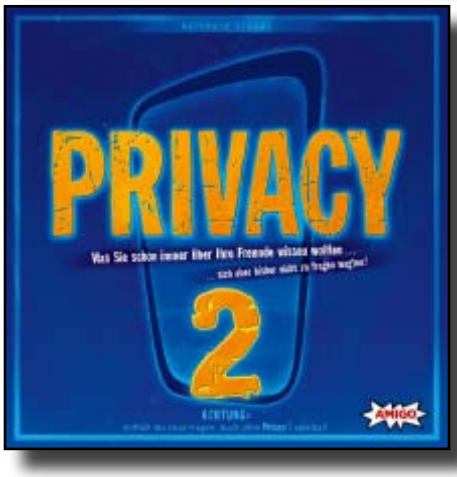
So bleibt ein nettes kurzes Legespiel für zwischendurch, dessen Ergebnis all zu oft jedoch beliebig wirkt. Da gibt es motivierendere einfache Spiel. Wie etwa das oben schon erwähnte Just4Fun.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Privacy 2

Autoren:	Reinhard Staupe
Verlag:	AMIGO
Spieler:	5 bis 12
Alter:	ab 16 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 35 Euro
Erschienen:	2008



er ersten Ausgabe von Privacy aus dem Hause Amigo war 2004 kein all zu großer Erfolg beschieden. So verschwand es schnell wieder aus den Regalen und wurde schließlich in Kaufhäusern für 10 Euro verramscht. Das Schicksal vieler Spiele. Und doch ist es bei Privacy anders. Nicht nur, dass die eBay-Preise für ein gebrauchtes Spiel schon kurz nach dem Ausverkauf auf über 60 Euro schnellten. Nunmehr ist der Nachfolger erschienen, wieder bei Amigo, doch teilweise mit Fragen der Fans.

Ja oder Nein

Privacy 2 ist ein reinrassiges Partyspiel. Unter 5 Spielern ergibt es nur wenig Sinn. Das Spielmaterial reicht dabei bis zu 12 Teilnehmern, mit etwas Improvisation sind aber auch größere Runden möglich.

Es gilt, Runde für Runde seine Mitspieler einzuschätzen. Zunächst wird eine Frage oder Aussage vorgelesen, die sich mit Ja oder Nein beantworten lässt. Bejaht man diese, so wirft man verdeckt einen schwarzen Stein in einen dunklen Sack. Bei „Nein“ ist es ein orangener Stein. Gleichzeitig stellt man auf einer Drehscheibe ein, wieviele Mitspieler die Frage wohl mit „Ja“ beantwortet haben. Der Sack wird ausgekippt und die Steine gezählt. Für richtige Tipps gibt es Punkte. Es gewinnt, wer als erster eine bestimmte Punktzahl erreicht hat.

Will ich das wissen?

Die Regeln geben zwar einen Mechanismus vor, nach der die Fragen auf den Karten ausgewählt werden, doch nach aller Erfahrung geht man in der Regel ohnehin bald dazu über, dass sich der Vorleser eine der vier möglichen Fragen aussucht. Je nach Zusammensetzung der Spielrunde dürfte diese recht oft die Sexfrage sein. Dann heißt es, geheim Stellung zu beziehen zu Fragen wie „Ich hatte schon einmal Sex im Auto“, „Ich bin mit meinem Sexleben zufrieden“ oder „Oralsex finde ich eklig“. Laut Aussage des Autors wurde bei der Kartenerstellung darauf Wert gelegt, eine gute Mischung hinzubekommen. Jede Karte hat zwar Sexfragen. Aber eben nicht nur. Dennoch dürfte sich ein Großteil der 180 neu hinzu gekommenen Fragen bei Privacy 2 im Intimbereich bewegen. Das bedeutet aber auch, dass Obacht zu geben ist, dass wirklich nicht beobachtet werden kann, wer welchen Stein in den Sack packt. So soll schon mancher Beziehungsstress mit einer Partie Privacy

begonnen haben. Dies gilt erst recht, da nur wenige Spielrunden sich wirklich mit dem reinen Steinezählen zufrieden geben werden. Meist werden gerade die heiklen Fragen gerne nahezu inquisitorisch beredet. Dann heißt es standhaft sein, will man seine Privatsphäre wahren.
(hk)

Fotos: Amigo / hk

Fazit

Privacy gehört bei mir zu den am meisten gespielten Partyspielen. Um so gespannter waren wir auf die neuen Fragen. Denn mehr hat sich nicht geändert. Das Spielmaterial ist das gleiche, auch wenn die Zeiger der Drehscheibe bei unserem Testexemplar etwas lockerer saßen und damit die Gefahr des unabsichtlichen Verstellens größer war. Die Idee, die Spieler selbst um Fragen zu bitten, ist nett und hat zu einer Reihe wirklich interessanter Fragen geführt. Zur Belohnung wurde auch der Name des Fragenautors mit auf die Karte gedruckt. Leider sind es aber auch „nur“ 180 neue Fragen und so werden Kenner des Ur-Privacy viele alte Fragen wiedererkennen.
Ist man sich der Gefahren hinsichtlich der Aufdeckung seiner Intimsphäre bewusst, so hat Privacy nichts von seiner Faszination verloren. So manches interessante Detail kommt hierbei ans Licht - wenn auch zunächst nur hinsichtlich der gesamte Spielgruppe. Aber es darf ja spekuliert und diskutiert werden. Voraussetzung ist jedoch, dass sich die Spieler diesbezüglich auch einig sind und hinsichtlich des Grads der Sexlastigkeit der Fragen niemand vor den Kopf gestoßen wird.
Ob man nun als Besitzer von Privacy 1 auch den Nachfolger haben muss, bleibt der Lockerheit des eigenen Geldbeutels vorbehalten. Es wäre schön, wenn Amigo hier auch nur den Kartenpack zu einem verminderten Preis anbieten würde.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

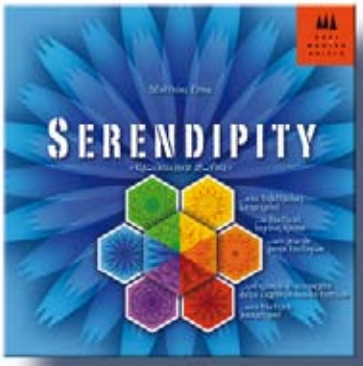
Spiele-Podcast.de

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

24.10.2008: Erste Eindrücke von der Spiel 08 in Essen
17.09.2008: Lost Cities und Keltis (Kosmos)
29.08.2008: Metropolys (Ystari)
14.07.2008: Interview mit Spieleautor Michael Rieneck
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

Serendipity

Autor:	Matthias Etter
Verlag:	Drei Magier Spiele
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 6 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008



echseckige Plättchen und Blumenmuster, das klingt nach einem altbackenen Kinderspiel. Wenn dann noch der Untertitel „Glücklicher Zufall" lautet, dann klingt das nicht nach etwas, das man als Erwachsener spielen möchte. Im Test musste Serendipity beweisen, dass Vorurteile nicht alles sind.

Liegenlassen oder tauschen

Die verschiedenfarbigen Plättchen werden in Form eines großen Sechsecks verdeckt ausgelegt. Jeder Spieler wählt (mindestens) eine Farbe. Ziel des Spiels ist es, einen möglichst großen zusammenhängenden Bereich mit Plättchen seiner Farbe zu bilden. Hierzu werden von den Spielern abwechselnd Plättchen aufgedeckt. Fremde Farben werden wieder zugedeckt, eigene dürfen liegen bleiben. Dabei bestehen auch Möglichkeiten, Karten auszuwechseln, um so eigene Gebiete auszubauen. Besondere Bedeutung haben dabei die 13 Serendips, die nicht nur als Joker mit allen sechs vorhandenen Farben dienen, sondern auch besondere Tauschmöglichkeiten bieten.

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen einer Farbe und alle Serendips aufgedeckt wurden. Jedes Plättchen im größten zusammenhängenden Gebiet der eigenen Farbe bringt Punkte, wie auch eingebundene Serendips Zusatzpunkte liefern. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt.

Tauschen und tauschen lassen

Wie bei jedem Spiel mit Memoryelementen ist es natürlich notwendig, sich zu merken, wo Mitspieler die eigene Farbe schon einmal aufgedeckt haben. Wichtig ist aber auch, die Tauschmöglichkeiten geschickt zu nutzen. Dabei sollte nicht nur die eigene Farbenreihe im Auge behalten werden, sondern auch die der Mitspieler. Wer dort geschickt ein Plättchen aus der Mitte kurz vor Schluss entfernt, kann diesen merklich zurück werfen. Will man selber so etwas verhindern, dann sollte man flächig legen, um gar nicht erst solche neuralgischen Punkte entstehen zu lassen. Den Serendips kommen dabei eine besondere Rolle zu. Sind sie einmal gelegt, können sie nicht mehr bewegt werden.

(hk)

Fotos: Drei Magier Spiele / hk

Fazit

Serendipity bietet weit mehr strategisches Potential als der Untertitel „Glücklicher Zufall“ suggeriert. Die Memory-Komponente tritt dabei in den Hintergrund. Wichtig ist vor allem das geschickte Verschieben und Tauschen von Plättchen. Die Regeln sind sehr übersichtlich, so dass das Lesen der Anleitung nicht länger als 5 Minuten benötigen sollte. Es erschließt sich jedoch nicht automatisch, wann wie getauscht werden kann, so dass man hier am Anfang immer wieder mal nachlesen muss.

Je nach Spielerzahl kann eine Partie durchaus auch mal eine Stunde dauern. Auch wenn die Zugmöglichkeiten eingeschränkt sind, bietet das Spiel Grüblern Raum dafür, den Spielfluss zu verzögern. Die bis zu fünf Mitspieler sind dann zum Nichtstun verdammt. Denn ohne Kenntnis über das dann aufzudeckende Plättchen bietet sich auch keine Möglichkeit, schon einmal Vorüberlegungen anzustellen.

So spielt es sich am besten mit drei bis vier Spielern und entfaltet dann durchaus einen gewissen Reiz. Dieser geht jedoch nicht so weit, dass man gleich noch eine Revanche einfordern möchte. Dazu sind die Möglichkeiten doch zu eingeschränkt und die Wartezeiten zu lang.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Stone Age

Autor:	Michael Tummelhofer
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2-4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Ein wirklich tolles Spiel für alle „Jäger“ und „Sammler“, das beim Deutschen Spielepreis 2008 den 2. Platz belegte und auf der Nominierungsliste für das Spiel des Jahres stand

Zurück in die Steinzeit.
Stone Age lässt sich vom Spielmechanismus her mit dem Spiel „Die Säulen der Erde“ vergleichen. Der Spielplan zeigt verschiedene Orte, auf denen die Spieler ihre Spielfiguren einsetzen können. Zu Beginn einer Partie haben die Spieler fünf Figuren zur Verfügung, die auf die verschiedenen Felder des Spielplans verteilt werden. Einige Plätze können nur von einem Spieler in Anspruch genommen werden, andere wiederum können mehrere gleichzeitig nutzen. Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder seine Figuren auf den Spielplan. Dies geht so lange reihum, bis alle ihre Figuren platziert haben.

Über das jeweilige Platzieren der Figuren erhalten die Spieler Zivilisationskarten bzw. sammeln Nahrung und Rohstoffe wie Holz, Lehm, Stein und Gold. Dabei kommt es – im Unterschied zu Säulen der Erde – auf das Würfelglück an. Die Rohstoffe werden benötigt, um Gebäudeplättchen und Zivilisationskarten zu erhalten, für die der Spieler entweder sofort (Gebäudeplättchen) oder am Ende des Spiels bei der Endwertung (Zivilisationskarten) Siegpunkte erhält.

Am Ende einer jeden Runde müssen dann die vorhandenen Figuren eines jeden Spielers ernährt werden. Insofern sollten die Spieler immer darauf achten, dass genügend Nahrung vorhanden ist. Ist dies nicht der Fall, kann es zu Punktabzug führen.

Welche Strategie führt zum Sieg?
Das Schöne an „Stone Age“ ist, dass es nicht nur eine Strategie gibt, die zum Sieg führt. Jedes

Spiel verläuft anders.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Siegpunkte zu sammeln:

Über die Gebäudeplättchen erhalten die Spieler während des Spieles sofort Siegpunkte.
Es lohnt sich jedoch immer, Zivilisationskarten zu erwerben. Diese kosten zwar Rohstoffe (ein bis zu vier), bringen jedoch auch „Belohnungen“ z.B. Nahrung oder Rohstoffe und vereinzelt auch sofort Siegpunkte. Des Weiteren sollten die Auswirkungen der Karten für die Endwertung nicht unterschätzt werden. Denn: abgerechnet wird erst am Schluss, und die Karten multiplizieren bestimmte Siegpunkte. So kann am Ende eines Spiels ein Spieler gewinnen, der während der gesamten Partie hinten lag.

Vor diesem Hintergrund sollten die Spieler auch immer im Auge behalten, welche Karten für die Mitspieler nützlich sind, um ihnen diese gegebenenfalls vor der Nase wegzuschnappen.

Auch dem Würfelglück kann nachgeholfen werden. Wer rechtzeitig Werkzeuge erwirbt, kann in jeder Runde erwürfelte Erträge nach oben korrigieren.

So erwirbt man trotz ungünstiger Würfel das dringend benötigte Nahrungsplättchen oder die zum Kauf von Karten wichtigen Rohstoffe.
(mb)

Fotos: mb / hk

Fazit

Stone Age ist ein super Spiel. Für alle Spielbegeisterten, die Strategiespiele mögen, ist dieses Spiel ein wahres Muss. Es wird auch nach mehrmaligen Spielen nicht langweilig und kann sogar süchtig machen. Die Strategie kann dabei jedes Mal eine andere sein.

Hervorzuheben ist Folgendes:

- *Das Spiel lässt sich sowohl sehr gut zu zweit als auch mit bis zu vier Spielern spielen.*
- *Die Möglichkeit auf den Spielverlauf des Mitspielers Einfluss nehmen zu können ist gut.*
- *Es eignet sich sehr gut für Gelegenheitsspieler.*
- *Die Spielanleitung ist übersichtlich, das Spielprinzip einfach und gut verständlich und nach dem ersten Spiel bereits verinnerlicht.*
- *Sehr liebevoll gestalteter Spielplan und Spielmaterial.*
- *Glückskomponente ist vorhanden: Rohstoffe bzw. Nahrung müssen erwürfelt werden.*

Also: einfach los, kaufen und spielen, spielen, spielen!!!

Wertung:

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

Suleika –Basar der fliegenden Teppiche

Autor:	Dominique Ehrhard
Verlag:	Zoch
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 6 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Der Zoch-Verlag ist dafür berühmt, gerne auch mal neue Spielmaterialien auszuprobieren. Bei Suleika sind es kleine bunte Teppiche, die auf einem Spielfeld verteilt werden möchten. Dabei passt die Anleitung auf einen kleinen Zettel. Zutaten, die dazu geführt haben, dass Suleika zum Spiel des Jahres 2008 nominiert wurde.

Drehen, Würfeln, Laufen, Legen

Ziel des Spiels ist es, am Ende möglichst viele Teppiche der eigenen Farbe sichtbar auf dem Spielbrett liegen zu haben. Wer an der Reihe ist, darf hierzu zunächst eine Spielfigur(Omar) entsprechend selbstgewählter Richtung und zufallsbestimmter Weite bewegen. Am Zielpunkt muss dann ein eigener Teppich ausgelegt werden. Fremde Teppiche dürfen teilweise überdeckt werden. Denn nur was am Ende oben liegt, zählt bei den Punkten. Landet man bei seinem Zug auf einem fremden Teppich, so kann dieses teuer werden. Denn entsprechend der Anzahl der zusammenhängenden Teppichfelder muss der Besitzer mit Geldstücken ausbezahlt werden. Jedes davon zählt am Ende zusätzlich als Siegpunkt.

Wer am Ende aus Geldstücken und oben liegenden Teppichen die meisten Punkte zusammen hat, der gewinnt das Spiel.

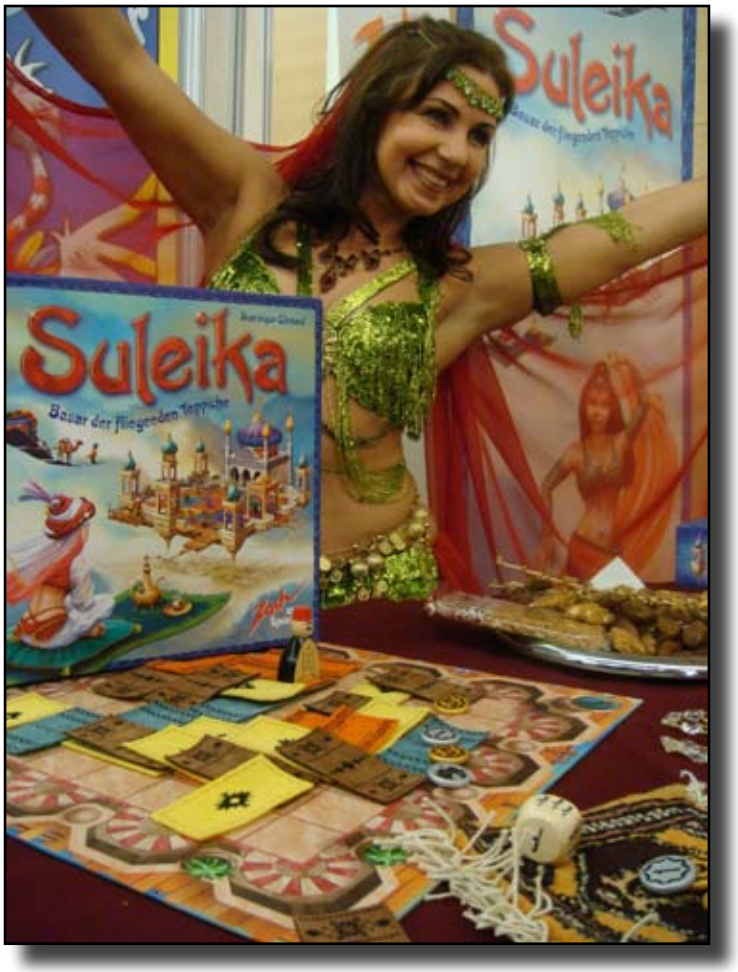
In die Fläche bauen

Will der Spieler möglichst viele Geldstücke von den Mitspielern abgreifen, so sollte er beim Setzen vom Omar darauf bedacht sein, zusammenhängende Teppichfelder der eigenen Teppichfarbe zu erzeugen. Die Spielfeldmitte ist hierfür jedoch erfahrungsgemäß denkbar ungeeignet. Zu umkämpft ist dieser Bereich, so dass schnell von den Gegnern Löcher im eigenen Teppichfeld erzeugt werden.

Auch mag es sinnvoll sein, Omar bewusst in Richtung der eigenen Felder zu ziehen, um die Mitspieler zu einem Schritt auf die eigenen Teppiche zu verleiten. Dies hat aber stets den Nachteil, dass sie an Ort und Stelle ihren eigenen Teppich ablegen. Und allzu gerne schadet man in dieser Situation demjenigen, dem man gerade sein gutes Geld geben musste. *(hk)*

Fotos: Zoch / hk

Suleika
Basar der fliegenden Teppiche
Zoch zum Spielen


Suleika
Basar der fliegenden Teppiche

Fazit

Suleika ist ein sehr einfaches und kurzweiliges Spiel. Eine Partie dauert selten länger als 30 Minuten und die Stoffteppiche geben dem Spiel eine besondere Wertigkeit, die zusätzlich motiviert. Allerdings halten sich die taktischen Möglichkeiten in Grenzen. Einzelne Partien gerade in voller Besetzung mit 4 Personen strahlen eine gewisse Beliebigkeit aus. Beim Zweierspiel gilt es jeweils zwei Farben einzusetzen, die zuvor gemischt wurden. Dies wirkt eher als Notlösung, die die Planbarkeit eher unnötig erschwert, als dass sie den Spielspaß erhöht. Somit erscheint das Spiel zu dritt als die ideale Form. Was bleibt ist ein schönes Spiel, das sich nach spätestens 5 Minuten Regelstudium sofort beginnen lässt und auch jüngeren Spielern Spaß machen dürfte. Ein echtes Familienspiel, das aber meines Erachtens zu Recht nicht Spiel des Jahres geworden ist

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Ubongo - Das Duell

Autor:	Grzegorz Rejchtman
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 15-30 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2008

Was ist daran verwerflich, eine gute Idee mehrfach auszuschlachten? Parker macht mit Monopoly seit Jahrzehnten nichts anderes. Drei Jahre ist es gerade her, dass das Ur-Ubongo von Kosmos vorgestellt wurde. Danach erschienen Ubongo Extrem und ein Reise-Ubongo. Nun ist Ubongo - Das Duell herausgekommen und der Gelegenheitsspieler geht der Frage nach, ob Autor Grzegorz Rejchtmann dem Spielprinzip tatsächlich noch etwas hinzufügen konnte.

Passt oder passt nicht

Ubongo-Das Duell ist ein reines Zweier-Spiel. Am Grundspielprinzip hat sich nichts geändert. Beide Spieler müssen während einer vorgegebenen Zeit vorgegebene verwinkelte Plättchen (sog. Legeteile) so auf einem Spielfeld anordnen, dass sie genau dieses Feld ausfüllen. Wem es als erstes gelingt, kommt auf der Zählleiste einen Schritt weiter. Es gewinnt schließlich, wer als erster fünf Duelle für sich entscheiden konnte.

Keine Ausreden mehr

Zwei Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl. Entweder sind es vier oder fünf Legeteile, die auf dem Spielfeld angeordnet werden möchten. Der Würfel entscheidet vor jeder Partie, welche Legeteile eingesetzt werden müssen. Der große Unterschied zum Ur-Ubongo ist, dass beide Spieler die gleiche Aufgabe mit den gleichen Plättchen haben. Sich damit rauszureden, dass ja die Aufgabe des anderen viel schwerer gewesen sei, gilt somit nicht mehr.

Als kleine Variante kommt bei starken Leistungsunterschieden eine veränderte Zählleiste ins Spiel. Sie führt dazu, dass ab einen bestimmten Punkt während der Partie der führende Spieler verpflichtet ist, zwei Aufgaben hintereinander zu meistern: das lässt dem schwächeren Spieler Zeit, sein Rätsel doch noch zu lösen.

(hk)

Fotos: Kosmos

Fazit

Auch Ubongo-Das Duell hat seine Daseinsberechtigung. Der Umstand, dass beide Spieler tatsächlich die gleiche Aufgaben meistern möchten, macht das Duell erst wirklich spannend und gerecht. Dabei sind insbesondere die schweren Aufgaben sehr fordernd, so dass bei uns selbst geübte Ubongo-Spielern ein ums andere Mal an der Lösbarkeit der Rätsel gezweifelt haben. Um so befreiender das Gefühl, wenn dann plötzlich doch die Legeteile ineinander greifen. An den übrigen Vorteilen von Ubongo hat sich nichts geändert. Die Regeln sind in 5 Minuten erfasst und eine Partie dauert selten länger als 15 bis 30 Minuten. Ein schönes Spiel für zwischendurch.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Vineta

Autoren:	Fabiano Onca, Mauricio Gibrin, Mauricio Miyaji
Verlag:	Winning Moves
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Nicht erst zur Spiel 08 in Essen ein Highlight. In Vineta – Atlantis des Nordens lassen die Spieler eine Stadt versinken. Und das macht richtig Spaß...

In Vineta schlüpfen die Spieler in die Rolle von nordischen Göttern, die zusammen das Schicksal der Stadt besiegeln wollen.
Die Stadt Vineta besteht aus neun Stadtteilen, jeweils drei äußeren, mittleren und inneren Bereichen. Zu Beginn des Spiels ziehen die Spieler verdeckt Karten, welche a) den eigenen Stadtteil und b) die eigene Bevölkerung (=Spielfarbe) festlegen. Sollte es ein Spieler schaffen, dass sein Stadtteil am Ende des Spiels noch aus den Fluten ragt, so winken ihm Siegpunkte. Ferner erhalten die Spieler für die Häuser in ihrer Spielfarbe, die am Ende auf dem letzten Stadtbereich stehen, ebenfalls Punkte.
Das Spiel dauert acht Runden. Am Ende jeder Runde geht ein Stadtteil nebst dort befindlicher Häuser im eiskalten Wasser der Ostsee unter. Jede Runde besteht normalerweise aus drei Durchgängen.
Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler verdeckt eine Handkarte aus. Danach werden diese Karten nacheinander umgedreht und die entsprechenden Aktionen ausgeführt. Der jeweils am Zug befindliche Spieler weiß also nicht, was für Aktionen die nachfolgenden Mitspieler noch machen können.

Wann kommt die Flut? Oder besser: Wo kommt die Flut?
Es gibt zwei Arten von Handkarten: Flut- und Aktionskarten. Mit den Flutkarten „bauen“ die Spieler eine Flutwelle auf, die einen Stadtteil bedroht. Am Ende der Runde werden die Werte der Flutkarten addiert und der Stadtteil, an dem die meisten Flutpunkte liegen, versinkt.
Die auf dem Stadtteil befindlichen Häuser werden an die Götter verteilt, die auch an der Flutwelle beteiligt waren. Diese Häuser geben am Ende des Spiels Punkte.

Die Aktionskarten können jedoch alles auf den Kopf stellen. So kann mit ihrer Hilfe die Runde verkürzt aber auch verlängert werden, Flutwellen wesentlich verstärkt oder geschwächt, Häuser verschoben, geschützt und getauscht werden. Zum Beispiel darf man bei der Karte „Umzug“ alle Häuser eines Stadtteils mit denen aus einem anderen tauschen; oder man kann mit „Quarantäne“ verhindern, dass Häuser aus dem gewählten Stadtbereich entfernt werden.

Die Spieler ziehen ihre Handkarten jeweils vom verdeckten Nachziehstapel, so dass die Aktionen nicht gezielt ausgeführt werden können.

Gerade die Aktionskarten können einen fast greifbaren Sieg in eine erschreckende Niederlage wandeln.

(cp)

Fotos: hk

Fazit

Auch wenn ich von dieser sagenhaften Stadt bisher nichts wusste, das Spiel wird mir im Gedächtnis bleiben. Durch die Vielseitigkeit gefällt es sowohl Strategen wie auch Taktikern und trotzdem auch Bluffern. Die Möglichkeiten der Spieler sind durch die Aktionskarten sehr ausgewogen. Jedem Spieler steht das gleiche Karten-Set zur Verfügung, auch wenn man natürlich nicht immer die Karte auf der Hand hat, die man in just dieser Situation benötigt hätte.

Vineta ist ein flottes Spiel, das auch auf Grund der überschaubaren Spiellänge zu mehreren Partien in Folge einlädt. Die Spielbeschreibung ist vorbildlich. Lediglich die Grafiken sind (wie so oft) Geschmackssache. Ein Spiel, das es gut auf die Auswahlliste zum Spiel des Jahres 2008 hätte schaffen sollen. Absolut empfehlenswert.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Zug um Zug - Das Kartenspiel

Autoren:	Alan R. Moon
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2008

Kollege Poignée mutmaßte unlängst, Days of Wonder würde seinen Goldesel „Zug um Zug“ bis zum Letzten melken. Dieser Verdacht bekommt einmal mehr neue Nahrung. Nach diversen Ablegern des Brettspiels, über deren Sinn man trefflich streiten kann, folgt nun das Kartenspiel. Das Melken geht bei Alan R. Moon und Days of Wonder also weiter.

Unterwegs sein

Hält man den Kartenstapel in der Hand, so erscheint alles angenehm vertraut. Die farbigen Wagon-Karten sind natürlich mit von der Partie, zusammen mit Joker-Lokomotiven. Dazu gibt es wie immer Auftragskarten mit Strecken unterschiedlicher Wertigkeit. Die Spieler legen nun die farbigen Wagonkarten vor sich ab. Entweder mehrere der gleichen Farbe oder genau drei verschiedenfarbige. Farben, die ein Gegner bereits ausliegen hat, sind tabu. Kommt man wieder an die Reihe, wird von jeder ausliegenden Farbe genau eine Karte auf den eigenen sogenannten „Unterwegs-Stapel“ gelegt. Dieser eigene Ablagestapel ist „sicher“, Karten darin werden für die Endwertung berücksichtigt. Was offen vor den Spielern im sogenannten „Verschiebebahnhof“ liegt, kann eventuell geschlagen werden, wenn ein Mitspieler mehr Karten der entsprechenden Farbe vor sich auslegt. Die eigenen Karten dieser Farbe werden dann ersatzlos abgeworfen. So ist klar, dass oberstes Ziel ist, die Karten möglichst schnell in den eigenen Unterwegsstapel zu bekommen. Nur die Karten dort werden am Ende für die Erfüllung der Auftragskarten berücksichtigt. Auf jedem Streckenauftrag ist eine Anzahl von Farbkarten angegeben. Hat man am Ende der Partie die passende Kombination, gilt die Karte als erfüllt.

Wie viele Gelbe brauch’ ich noch?

Während des Spiels ist daher die Herausforderung, möglichst solche Farben in den Unterwegsstapel zu bugsieren, die für die eigenen Aufträge gebraucht werden. Schnell wird aber klar, dass das nicht so einfach geht. Denn nicht jede Farbe hat man auf der Hand, und wenn, dann darf man sie nicht immer auslegen. Es hat Vorteile, Sets aus drei verschiedenen Farben auszulegen. Zum einen blockiert man für Gegner zunächst gleich drei Farben. Zum anderen wandern alle drei Karten im nächsten Zug in den Unterwegsstapel – sie sind ja verschiedenfarbig. Der Unterwegssta-

pel wird durch dieses Vorgehen jedoch sehr schnell sehr bunt, und der Überblick, welche Farben in welcher Anzahl schon auf die Reise geschickt wurden, geht ruckzuck verloren. Hinzu kommt, dass man natürlich nur mit vielen erfüllten Aufträgen gewinnt. Daher zieht man gern Streckenkarten nach, wodurch sich natürlich das Dilemma mit den noch benötigten Farbkarten weiter verschärft.

Abgerechnet wird am Schluss

Ist der Nachzugstapel aufgebraucht, geht es ans Zählen. Jeder Spieler versucht, mit den Karten des eigenen Unterwegsstapels seine Aufträge zu erfüllen, also einen Satz der geforderten Farbkarten zusammenzustellen. Wer vorsichtig war und nicht allzu viele Aufträge nachgezogen hat, erfüllt alle Aufträge und behält Farbkarten übrig. Wer hingegen zu forsch war, kann unter Umständen nicht alle Aufträge erfüllen und kassiert dafür Minuspunkte. Nun könnten eigentlich alle Spieler die Punkte für ihre Aufträge zusammenzählen und glücklich sein. Aber irgendwie gibt's bei Zug um Zug ja immer Boni für irgendwas, und deshalb, so dachte Herr Moon wohl, müssen auch im Kartenspiel Boni vorkommen. Acht Stück, um genau zu sein. Für acht US-Städte bekommen die Spieler Sonderpunkte, wenn sie die meisten Verbindungen zu dieser Stadt erfüllt haben. Und da geht der Zirkus los. Jeder muss nun seine Auftragskarten durchflöhen und Strichlisten machen, für New York, Chicago, Los Angeles, Miami und Dallas und für Seattle auch. Und dann hat irgendwer die meisten Striche für New York und bekommt 15 Bonuspunkte. Das ist wenig befriedigend und den Zählaufwand nicht wert.

(ctk)

Fotos: ctk / hk

Fazit

Der Mechanismus, erst Karten vor sich auszulegen und in der nächsten Runde in einem verdeckten Stapel zu bunkern mutet zunächst schräg an. Nach wenigen Zügen ist das aber kein Problem und es stellt sich tatsächlich ein leises „Zug um Zug"-Gefühl ein. Das ist freilich zu einem Großteil der sattsam bekannten Optik zu verdanken. Hier leistet sich das Spiel auch den größten Schnitzer, denn gelbe sind kaum von orangefarbenen Karten zu unterscheiden. Auch die Kartenrückseite lädt dazu ein, mit der Vorderseite verwechselt zu werden. Alles in allem liegt aber ein solides Kartenspiel vor, das gute Unterhaltung in jeder Spielerzahl bietet, sofern man sich mit der geforderten Gedächtnisleistung anfreunden kann. Die lästigen Bonuskarten kann man zum Glück einfach weglassen.

„Wenn Du entdeckst, dass Du ein totes Pferd reitest, steig ab!" lautet eine im Internet immer wieder gern kolportiert Weisheit. Das Zug um Zug Kartenspiel zeigt, dass der alte Gaul noch nicht ganz tot ist, denn die Kartenschieberei kann ganz unterhaltsam sein. Die nächste Bewährungsprobe steht allerdings bevor. Mit „Skandinavien" ist bereits die nächste Inkarnation des Brettspiels erschienen. Und da bin ich diesmal wirklich skeptisch.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	schlecht

Roman: Im Traum stehen alle Uhren still

Er sitzt in einer Disco in Kiel. Alles scheint wie immer. Doch etwas ist seltsam: Er hatte die Disco bereits vor Stunden verlassen. Und er ist nicht der Einzige, dem das auffällt.

So beginnt die Geschichte von Nemo und Dika, die bemerken, dass sie sich in ihren Träumen treffen können. Ihre Wünsche gehen in Erfüllung. Doch bald müssen sie feststellen, dass Traum und Realität nah beieinander liegen. Plötzlich geht es um viel mehr, als sie sich je erträumt hätten.

Im Traum stehen alle Uhren still

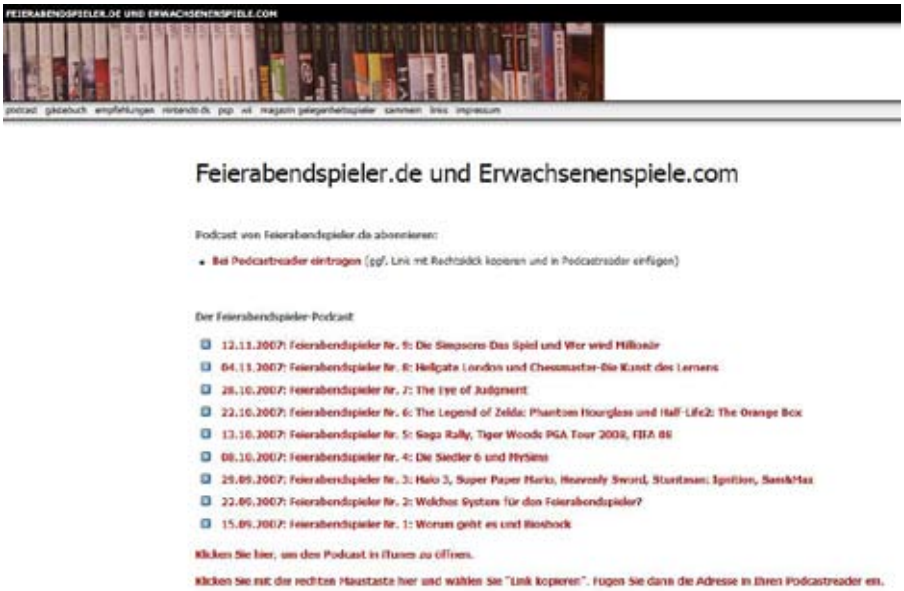
Erschienen: September 2008
Preis: 12,90, Seiten: 220
ISBN: 9-7838-370-58086

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.



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 oder auslgen?
Dann schreiben Sie uns: redaktion@gelegenheitsspieler.de.

Magazin Gelegenheitsspieler
ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel
Telefon: 0431-6912217
Fax: 0431-6912216
E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

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

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint Januar 2009.

Mit Rezensionen zu:
Senji
Im Reich der Wüstensöhne
Diamonds Club
Die Goldinsel (Cartagena)
Der Name der Rose
Hab & Gut
u.v.a.

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