ISSN: 1862-3670

Ausgabe Frühling 2009
Nr. 15

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Mit Rezensionen zu

- Chicago Express
- Comuni
- Dominion
- Diamonds Club
- Gambit 7
- Name der Rose
- Palais Royal
- Pandemie
- Planet Steam
- Schätzen Sie mal
- Senji
- Tatort Themse
- Top Race
- ZuZ Skandinavien

und vieles mehr

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

ein neues Spielejahr beginnt, Nürnberg liegt schon wieder hinter uns und für Essen kann schonmal langsam der Zug gebucht werden. Alles ist wie jedes Jahr? Nicht ganz. Das Magazin Gelegenheitsspieler kommt dieses Mal mit etwas Verspätung auf den Markt. Aber dafür wächst unsere Redaktion zusehens. Wir machen uns fit für die Aufgaben, die anstehen. Mehr oder minder schleichend zeigen sich noch ganz andere Veränderungen. Anfang März 2009 kommt auch in Deutschland nun der erste eBook-Reader auf den Markt. Eine ideale Plattform auch für Magazine wie den Gelegenheitsspieler, die sonst nur am Bildschirm oder nach dem Selbstausdruck gelesen werden konnten. Und so werden wir sicherlich demnächst gerne auch diesen Bereich bedienen. Bleiben Sie gespannt. Wir sind es auch!

Ihre Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Unser Jahrbuch 2007/2008 ist weiterhin im Buchhandel erhältlich. 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	Palais Royal	38
Bestenliste	04	Palast v. Alhambra, 5. Erw.	41
News	06	4 Erweiterungen in eine Schachtel	43
Carcassonne-Das Katapult	08	Pandemie	46
Chicago Express	10	Planet Steam	49
Comuni	13	Schätzen Sie mal	53
Diamonds Club	16	Senji	55
Dominion	19	Tatort Themse	59
Easy School	23	Top Race	62
ego	26	Wer wird Millionär 2 (DS)	65
Gambit 7	28	Zug um Zug Skandinavien	67
Mystery Rummy	31		
Der Name der Rose	34	Impressum	75

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

Dominion (Hans im Glück)
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

Senji (Asmodée Editions)
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)

„L'As d'Or-Jeu de l'Année Enfant" in Cannes vergeben an Burg Appenzell

Burg Appenzell erneut ausgezeichnet: An „Chateau Roquefort", in Deutschland bekannt unter dem Namen „Burg Appenzell", wurde beim Festival International des Jeux im französischen Cannes der „L'As d'Or-Jeu de l'Année Enfant" vergeben und somit zum Kinderspiel des Jahres gekürt. Die mit dem „Deutschen Kinderspielepreis" ausgezeichnete Jagd nach den besten Käsestücken von Jens-Peter Schliemann und Bernhardt Weber ist 2007 bei Zoch erschienen. Französischer Vertriebspartner des Münchner Spieleverlags ist der langjährige Partner Gigamic.

Bereits im vergangenen Jahr wurde das Spiel in Schweden unter den Namen „Roqfort" und in Norwegen als „Roquefort slott" zum „Spiel des Jahres für Kinder" ausgezeichnet. www.zoch-verlag.com

.

Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel

Gespielt werden zum Finale der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel 2009, am 23. Mai in Herne, folgende vier Spiele:

- Bombay (Autor: Cyril Demaegd, Verlag:Asmodee / Ystari Games)
- Buerger, Baumeister & Co. (Autor: Michael Schacht, Verlag: Abacus Spiele)
- Der Palast von Eschnapur (Autor: Inka & Markus Brand, Verlag: Amigo)
- Eine Frage der Aehre (Autor: Jeffrey D. Allers, Verlag: Pegasus Spiele)

Hier finden Sie weitere Rezensionen im Internet:

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

Warum gewinnen beim memory® eigentlich immer die Kinder?

Ravensburger feierte auf der Spielwarenmesse 50 Jahre memory® und beantwortete dort die Frage: Wieso haben Eltern keine Chance, wenn sie gegen ihre Kinder memory® spielen? Eine Professorin fand dafür eine wissenschaftlich fundierte Antwort.

Susanne Wilpers, Psychologieprofessorin an der Hochschule in Heilbronn, muss es wissen: Sie war jahrelang von ihrem blendenden Gedächtnis überzeugt, bis ihr dreijähriger Sohn sie beim memory spielen mühelos schlug. Seitdem hat sich Wilpers intensiver mit der Gedächtnisleistung von Kindern beschäftigt. Und sie fand eine plakative Antwort für die Übermacht der Kleinen, deren Hirnzellen mit 200 Billionen Synapsen doppelt so gut vernetzt sind wie die von Erwachsenen. „In Gummibärchen gerechnet könnten Sie mit dieser Zahl 42 Fußballstadien füllen“, sagte die Professorin bei ihrem Vortrag am Ravensburger Messestand. Mit dieser ungebändigten Rechenkapazität erfassen Kinder sämtliche Details der Kärtchen und deren Position. Doch mit jedem Jahr schmilzt der Vorteil beim memory® dahin: „Ab der Pubertät nimmt die Zahl der Synapsen deutlich ab - nicht weil wir dümmer, sondern weil wir klüger werden“, erklärte Wilpers. Mit dem Lernen weiß das Gehirn immer besser, auf welcher „Synapsen-Autobahn“ es am schnellsten vorankommt und nutzt mit der Zeit weniger Verbindungen zwischen den Nervenzellen. Nicht gebrauchte Synapsen baut das Hirn ab. Aber die sind nötig, um mit der vollen mentalen Kraft die Kartenpaare beim memory® zu finden.

Deshalb werden Kinder auch nicht die Karten brav in Reih und Glied auslegen, um sich wie Erwachsene eine Gedankenstütze zu bauen. Die Kleinen finden sich auch im Kärtchenchaos zurecht, weil sie noch nicht in Kategorien denken und damit ihren Gedankenfluss drosseln.

Nicht zu verachten ist nach Meinung der Professorin auch die Motivation: Kinder wittern ihre Chance, beim memory® zu gewinnen und setzen alles daran, als Sieger aus dem Match gehen. Erwachsene sind oft nicht mit allen Sinnen dabei - vielleicht weil sie glauben, ohnehin keine Chance gegen ihre Kinder haben.

(Quelle: Ravensburger)

Café International und Regenbogenschlange Jubiläumseditionen – zwei Spieleklassiker feiern Geburtstag

20 Jahre ist es her, dass Café International zum Spiel des Jahres 1989 gekürt wurde. Das Brettspiel mit den witzigen Stereotypen aus aller Herren Länder ist im Laufe der Jahre zu einem beliebten Klassiker geworden und noch immer ein Bestseller aus dem Hause AMIGO. Durch die beiden Versionen Junior und Kartenspiel ist in den vergangenen Jahren eine richtig kleine Café International-Familie entstanden. Zum 20-jährigen Jubiläum feiert AMIGO den Spieleklassiker mit einer eigenen Jubiläumsedition in Form einer hochwertigen Metallbox.

Das Kinderspiel Regenbogenschlange schlängelt sich bereits seit zehn Jahren durch das AMIGO Verlagsprogramm. Zu diesem runden Geburtstag ehrt der Dietzenbacher Spieleverlag das beliebte Farblegespiel ebenfalls mit einer limitierten Metallbox-Edition.

Carcassonne - Das Katapult (7. Erweiterung)

Autor:	Klaus-Jürgen Wrede
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 12 Euro
Erschienen:	2008

Nur mit dem Hauptspiel spielbar

Wo man bei Alhambra noch bei der 5. Erweiterung ist, bringt Herr Wrede nunmehr schon die 7. Erweiterung für Carcassonne raus. Allem Anschein nach gehen inzwischen die Ideen für einfach nur neue Plättchen aus. Da bringt man dann eben einige Geschicklichkeitsübungen mit ein. Ob das funktioniert?

Schuss und Tor?

An den Grundregeln von Carcassonne ändert sich nichts. Weiterhin müssen Plättchen gezogen und angelegt werden. Durch zusätzliches Setzen von so genannten Gefolgsleuten auf diesen Plättchen werden Punkte gesichert. Ein einfaches und doch lange herausforderndes Spielprinzip.

„Das Katapult“ bringt nun als einzige neue Plättchenart den Jahrmarkt ins Spiel. Dieses wird wie gewohnt angelegt. Mit einem kleinen Holzkatapult dürfen daraufhin alle Spieler reihum ein kleines weiteres Plättchen abschießen. Je nach Art können damit Gefolgsleute durch Treffer vom Spielfeld abgeschossen oder ausgetauscht werden und Zusatzpunkte durch präzise Schüsse oder geschicktes Fangen eingefahren werden.

Präzision schwierig

Zentrales Element dieser Erweiterung ist das Beherrschen des Katapults selber. Selbst mit einiger Übung sind präzise Schüsse eher Glücksfälle. Gerade bei der Variante „Fangen“, bei der eine bestimmte Linie überschossen werden muss und der Gegenspieler zum Fangen verpflichtet wird, geht all zu oft das Plättchen weit vor der Linie zu Boden. Dies kann zwar durch Verkürzen der Strecke kompensiert werden. Doch spaßiger sind da eher die Varianten, bei denen das Spielfeld selber beschossen werden darf. Je nach eigener Fähigkeit hat dabei derjenige, der das Jahrmarktfeld gelegt hat, es selbst in der Hand, die Wahl der Plättchenart zu tätigen.

hk

Fotos: hk

Fazit

Was auf den ersten Blick ganz spaßig und abwechslungsreich klingt, entpuppt sich leider nach längerem Spiel eher als nervig. Die Schüsse mit dem Katapult sind all zu zufällig, als dass hier von einem wirklichen Geschicklichkeitselement ausgegangen werden kann. Ein oder zwei Runden kann das Ausprobieren zwar tragen, aber dann wird man in der Regel doch zur Grundversion wieder zurückkehren.
Immerhin sind die Regeln dieser Erweiterung schnell für jedermann zu durchschauen. Das Spiel wirklich besser macht das Katapult leider nicht. So ist es eher etwas für Kinder, die noch etwas Aktion bei Carcassonne suchen. Aber auch die dürften irgendwann von der unpräzisen Steuerung abgeschreckt sein.

Wertung:

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

Chicago Express

Autor:	Harry Wu
Verlag:	Queen Games
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

Chicago Express – das neue Spiel, bei dem Eisenbahnen im Mittelpunkt stehen. Bei Eisenbahnen denkt man sofort an das erfolgreiche Spiel „Zug um Zug“. Es stellt sich die Frage, ob Chicago Express die Spieler ebenfalls begeistern kann.

Das Thema von „Chicago Express“ passt gut in die heutige Zeit der großen Finanzkrise. So dreht sich alles um Aktien und wie man sein Geld am besten investiert. Denn am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Kapital. Hierfür wird in Eisenbahnlinien investiert.

Auf nach Chicago

Es existieren insgesamt fünf Eisenbahngesellschaften, von denen die Spieler Aktien erwerben können, wobei die fünfte Gesellschaft erst ins Spiel einsteigt, sobald eine der vier „Startgesellschaften“ sein Netz bis nach Chicago ausbauen konnte.

Zu Beginn einer Partie wird nacheinander jeweils eine Aktie der vier vorhandenen „Startfirmen“ versteigert. Ein Mindestgebot für jede Aktie ist vorgegeben. Bieten können alle Spieler. Der Meistbietende erhält den Zuschlag, wobei natürlich nur soviel geboten werden kann, wie jeder Einzelne noch Kapital zur Verfügung hat.

Der zu zahlende Betrag geht dann in die „Kasse“ der Eisenbahngesellschaft , von der die Aktie erworben wurde. Das Kapital dieser Gesellschaft nutzt der Aktionär (=Spieler) im Spielverlauf zum Ausbau des Streckennetzes.

Nun beginnt das eigentliche Spiel. Die Spieler können reihum eine der folgenden Aktionen auswählen und diese dann ausführen oder verfallen lassen (ein Verfall kann durchaus auch mal Sinn machen):

1. Versteigerung einer Aktie. Hierzu wird eine Aktie (sofern noch vorhanden, die Gesellschaften haben nur eine begrenzte Anzahl) einer beliebigen Eisenbahn ausgewählt und zur Versteigerung angeboten. Das Startgebot gibt der Spieler, der am Zug ist, ab. Die Höhe dieses Gebotes bestimmt sich nach dem aktuellen Kurs und der Anzahl der sich im Umlauf befindenden Aktien dieser Linie. An der Versteigerung können sich alle Mitspieler beteiligen. Der Höchstbietende erhält das Papier.

2. Das Streckennetz einer Eisenbahn weiter ausbauen. Wichtig hierbei: nur wer eine Aktie von einer Gesellschaft besitzt, kann das Streckennetz dieser Bahn ausbauen. Für den Ausbau wird Geld benötigt, nämlich das Kapital der jeweiligen Firma. Daher macht es nicht immer Sinn, eine Aktie möglichst günstig zu erwerben, denn dieses Kapital geht an die jeweilige Bahn und wird für den Ausbau benötigt.

3. Entwickeln von Spielfeldern.

Mit den Aktionen 2. und 3. kann der Kurs eines Wertpapiers erhöht werden.

Für jede dieser drei vorstehenden Aktionen gibt es auf dem Spielfeld eine Art Uhr, die bei Auswahl entsprechend weitergedreht wird. Die Möglichkeiten zur Ausführung der jeweiligen Aktionen sind unterschiedlich hoch . Sobald der rote Bereich einer Uhr erreicht wird, können die Spieler diese Aktion nicht mehr wählen.

Stehen zwei Uhren auf „Rot“, folgt eine Dividendenphase. Alle Aktionäre erhalten ihre Ausschüttung und zwar entsprechend dem aktuellen Kurs und der Anzahl der im Umlauf befindlichen Papiere.

Danach werden die Zeiger der Uhren wieder zurückgedreht und das Spiel geht mit dem am Zug befindlichen Spieler weiter.

Für das Spielende gibt es vier Bedingungen. Sobald eine dieser Bedingungen erfüllt ist (z.B. drei oder mehr Gesellschaften haben keine Loks mehr), endet das Spiel . Gewonnen hat der Spieler mit dem meisten Bargeld.

Man kann ganz schön Schwein sein...

Sobald ein Spieler eine Aktie besitzt, kann er Einfluss auf die Entwicklung der jeweiligen Gesellschaft nehmen. Hier kann einem Kontrahenten die Tour schon mal ganz schön vermiest werden- z.B. in dem man das Streckennetz einer für ihn attraktiven Eisenbahn ausbaut und die Loks auf unattraktive Felder des Spielplans setzt, die nicht weiterentwickelt werden können.

Da jede Gesellschaft auch nur eine begrenzte Anzahl an Lokomotiven hat, besteht so auch die Möglichkeit zur verhindern, dass diese Linie in Chicago ankommt (bei Ankunft in Chicago würde sich der Kurs um 7 erhöhen und es erfolgt eine gesonderte Dividendenausschüttung für diese Firma).

Außerdem blutet so unter Umständen das Unternehmen aus: jedes Feld auf dem Spielplan kostet Geld. Einige Felder werden teurer, sobald dort eine Eisenbahn steht. Geld erhält die Gesellschaft unter anderem erst wieder mit Versteigerung einer Aktie.

mb

Fotos: mb

Fazit

Chicago Express ist ein sehr gutes Strategiespiel, bei dem miteinander und gegeneinander gespielt wird. Man kann sich an eine lukrative Firma „dranhängen“ oder diese für seinen Mitspieler unattraktiver gestalten.

Meiner Erfahrung nach fangen hier vor allem die männlichen Mitspieler beim Ersteigern einer Aktie an nachzurechnen, ob sich der Kauf auch wirklich lohnt. Ich spiele häufig eher nach Gefühl. Wenn eine Aktie für mich attraktiv erscheint, habe ich diese auch gekauft, manchmal vielleicht auch etwas überteuert. Diese Vorgehensweise hat sich auf den Spielverlauf nicht negativ ausgewirkt. Es kommen somit nicht nur die reinen Taktiker auf ihre Kosten.
Das ewige nachrechnen kann manchmal etwas nervig werden, da sich dadurch der Spielzug des jeweiligen Kontrahenten schon hinziehen kann.

Auf jeden Fall lernt man, dass nett sein einen nicht immer weiter bringt. Man muss hier auch mal seinem Mitspieler eins auswischen.

Als Gelegenheitsspieler wird man anfangs etwas Einarbeitungszeit benötigen, die aber im Rahmen jedes neuen, nicht so umfangreichen Spieles liegt. Nach ein- bis zweimaligem Spielen ist der eigentliche Ablauf jedoch simpel. Chicago Express lässt sich gut zu zweit aber auch mit bis zu sechs Spielern spielen.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Comuni

Autoren:	Acchittocca
Verlag:	Tenki Games / Huch&friends
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 90-120 Minuten
Preis:	ca. 33 Euro
Erschienen:	2008

Dass die Binsenweisheit „Viele Köche verderben den Brei“ insbesondere für die Ausarbeitung ausgewogener Spielkonzepte nicht zutrifft, belegen bereits zahlreiche Autorenkooperationen, wie z.B. die des Erfolgsduos Kramer/Kiesling (u.a. Tikal, Java, Mexiko). Auch das italienische Quartett „Acchittocca“, bestehend aus Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Antonio Tinto und Stefano Luperto hat nach „Maestro Leonardo“ erneut erfolgreich den Gegenbeweis angetreten.

Italien – was sonst!?

Das Spielthema ist nicht neu – ein Aufbauspiel angesiedelt in der Ära der italienischen Stadtstaaten Florenz, Mailand, Lucca, Bologna und Siena.

Ungewöhnlich gut gelungen ist allerdings die Mischung aus fortwährendem Mit- und Gegeneinander dieser Kommunen.

Ziel des Spiels ist es, die eigene Stadt durch Prestigebauten auf den Gebieten Wirtschaft, Militär, Kultur und Religion zur einflussreichsten Kommune Italiens zu machen.
Unterbrochen wird dies viermal von äußeren Invasionen, denen die Spieler sowohl jeweils für sich als auch gemeinsam entgegentreten müssen.

Dementsprechend erhält man Siegpunkte sowohl für den ausgewogenen Ausbau der eigenen vier Gebäudetypen, als auch für die großzügige Unterstützung der gemeinsamen Invasionsabwehr. Einen Malus erhält dagegen, wer trotz gemeinsamer Anstrengungen und evtl. eigener Stadtmauern vor einer Invasion nicht ausreichend geschützt ist, wobei die Anforderungen hieran mit zunehmender Spielstärke der eigenen Stadt steigen.

Gemeinsam gegeneinander

Im Mittelpunkt des Spiels steht das Mit- und Gegeneinander der konkurrierenden Städte. Die individuellen Spielzüge sind kurz gehalten und hierdurch eng ineinander verwoben. Kern jeder Runde ist die Bauphase, vor der sich jeder Spieler entscheiden muss, ob er ein Gebot auf die ausliegenden Bauprojekte abgeben will, frühere Gebote einlösen und damit Bauoptionen erhalten möchte oder den Ertrag neuer Gebäude realisieren will. Da diese Optionen über mehrere Runden ineinandergreifen (erst muss man bieten, dann Gebote realisieren und bauen, dann Erträge einsammeln), ist der Interaktionsgrad hoch, obwohl jeder letztlich für sich baut. Denn wer bietet, kann überboten werden, wer dagegen Erlöse einsammelt, kann nicht bieten usw.

Das stimmig gestaltete Spielbrett dient angesichts der breiten Kartenauslagen der Spieler vor allem der gelungenen atmosphärischen Unterstützung. Nebenbei enthält es die Punktleiste, die beim ausgeklügelten Invasionsmechanismus nahezu unverzichtbar wird, sowie die Projektauslage, was das Auffüllen derselben ungemein

vereinfacht.

Die Spielanleitung ist mit vielen Beispielen illustriert und insgesamt gut strukturiert. Teilweise sogar etwas zu gut, denn Regelwiederholungen tauchen angesichts der ineinander verwobenen Spielzüge der Spieler nicht nur vereinzelt auf.

Kritisch anzumerken ist z.B., dass die in drei Sprachen beigefügten Anleitungen untereinander nicht deckungsgleich sind, was allerdings wiederum bei kleineren Regelunklarheiten z.B. bei der Endwertung hilfreich sein kann.

Ergänzend sei darauf hingewiesen, dass die „Pilger“, „Armeen“ und „Handwerker“, die für einzelne Aktionen benötigt werden, ebenso wie das Gold - platt gesagt - die (Rohstoff-)Erträge der Städte und Gebäude darstellen, die gemäß der Ertragstabellen in Form farbiger Klötzchen verteilt werden.

Angesichts der insgesamt stimmigen grafischen Umsetzung fällt auch der etwas unruhig gehaltene pergamentfarbene Hintergrund der Anleitung leicht aus dem Rahmen.
Hier ist man versucht, vermeintliche Schmutzflecken abzuwischen…

Resumé
Die Karten-, Auktions- und Invasions-Spielelemente von Comuni erinnern ebenso wie die Thematik an vergleichbare Aufbauspiele und heben es genretypisch auf eine durchaus anspruchsvolle Ebene. Dabei ist der Spielablauf durch den hohen Interaktionsfaktor, die Betonung gemeinsamer Aktionen und die knapp gehaltenen Zugphasen durchaus untypisch.

Dies verleiht Comuni innerhalb des Genre eine ausgeprägte Eigenheit.

Insgesamt vermittelt Comuni durch die kurzen Spielphasen ein leichtes Spielgefühl, das durch die fortwährende Interaktion sowohl im Hinblick auf die erzielte Spieltiefe als auch auf den gewährten Spielspass punktet.
mp
Fotos: mp

Fazit

Ein Kartenspiel mit (sehr schönem) Spielbrett zur Kartenablage. Kurze Spielzüge erhöhen die Interaktion der Spieler und schaffen in äußerst gelungener Umsetzung des Spielthemas eine ausgewogene Mischung aus Mit- und Gegeneinander. Comuni ist ein pfundiges Leichtgewicht unter den oftmals überladenen Aufbauspielen. Kein Strategiehammer, aber äußerst kurzweilige Taktiererei. Ein schneller Spieleinstieg und die angenehme Spieltiefe machen es zu einem idealen Kandidaten für gelegentliche Spielerunden. Dabei kommen die gemeinsamen Elemente sowie die erforderliche taktische Berücksichtigung der zahlreichen Mitspieler umso mehr zur Geltung, je mehr Spieler teilnehmen. Während dies bei zwei Spielern noch fast berechenbare Auswirkungen hat, ist bei mehreren Mitspielern ein gutes Gespür für das Gruppenverhalten gefragt.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Diamonds Club

Autor:	Rüdiger Dorn
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-75 Minuten
Preis:	ca. 24 Euro
Erschienen:	2008

Diamonds are a girls best friend...

Diamonds Club wurde auf der Spiel 08 in Essen vorgestellt. Dieses Spiel ist bei den Spielbegeisterten offensichtlich gut angekommen: gegen Ende des Tages gab es Diamonds Club an keinem Stand mehr!
Glücklicherweise konnte ein Verkäufer noch Nachschub organisieren, was sich leider auch in einer kleinen Preiserhöhung niedergeschlagen hat.

Von der Aufmachung und vom Namen her könnte man annehmen, dass es sich um ein typisches Spiel für weibliche Spieler handelt. In Essen waren jedoch auch Tische mit ausschließlich männlichen Spielbegeisterten auszumachen.

Worum geht es bei dem Spiel?
Ziel des Spieles ist es, am Ende den prächtigsten Park von allen Mitspielern zu haben und somit der bzw. die Vorstehende des Diamonds Club zu werden.

Gespielt wird über mehrere Runden, wobei sich die einzelne Runde in verschiedene Phasen aufteilt:

1. „Marktphase“

Am Markt sollte das eigene Kapital (jeder hat zu Spielbeginn 10 Münzen) sinnvoll eingesetzt werden. Hierfür gibt es die sogenannten ‚Marktstreifen (diese sind ein Teil des Spielplanes)‘, auf denen verschiedene Objekte abgebildet sind. Hier können die Spieler reihum:

a. Minen, Schürfrechte und Schiffe in Form von Karten erwerben. Ein kompletter Satz hiervon wird benötigt, um Edelsteine zu produzieren. Die Edelsteine setzen die Spieler in der Phase „Bauen“ für die Verschönerung des eigenen Parks ein;

b. sich weiterentwickeln (mehr hierzu siehe Tipps zum Spiel);

c. den Startspieler für die Phase „Bauen“ und die folgende Runde beeinflussen;

d. Tierplättchen kaufen. Es gibt drei verschiedene Arten. Für jede Dreierkombination gibt

es am Ende 10 Siegpunkte.

Die Spieler belegen reihum freie Felder auf den Marktstreifen. Dies kostet zunächst nur eine Münze. Sobald jedoch waagerecht oder senkrecht benachbarte Felder bereits

mit Münzen belegt sind, wird das ausgewählte Feld teurer.

2. Edelsteine erwerben.
Für jeden kompletten Satz aus Minen, Schürfrechten und Schiffen erhalten die Spieler in dieser Phase die entsprechenden Edelsteine.

3. Bauen.
Die erworbenen Edelsteine können anschließend z.B. für Brunnen, Bäume usw. zwecks Verschönerung des eigenen Parks und vor allem für den Erhalt von Siegpunkten eingesetzt werden. Für jedes Objekt werden andere Kombinationen von Edelsteinen benötigt.

Zu Beachten ist, dass jeder auf seinem Park drei Pflichtfelder hat, die auf jeden Fall mit den entsprechenden Bauwerken belegt werden müssen. Ansonsten verliert der Spieler das Spiel.

Haben alle Spieler gebaut oder gepasst, endet die jeweilige Runde. Jeder nimmt sich seine am Markt eingesetzten Münzen wieder und es beginnt eine neue Runde.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler bestimmte Felder seines Parks belegt hat (die drei Pflichtfelder eingeschlossen). Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Dann erfolgt die Endwertung.

Tipps zum Spiel
Die Möglichkeit der Bestimmung des Startspielers in der Marktphase ist nicht zu unterschätzen. Kann man sich hier durchsetzten, ist man nicht nur in der Phase „Bauen“ der neue Startspieler, sondern auch für die kommende Spielrunde.

Gerade für die Bauphase ist dies nicht unwichtig. Die einzelnen Objekte können je Spieler und Runde nur einmal erworben werden. Des Weiteren werden sie umso teurer, je mehr Spieler das gewünschte Bauwerk bereits gekauft haben.

Auch die Weiterentwicklung sollte nicht vernachlässigt werden. Die Spieler haben auf ihrem Park drei Entwicklungsleisten:
1. Bäume: hier kann die Anzahl der Siegpunkte pro eigenem Wald am Ende des Spieles beeinflusst werden.
2. Edelsteine: bei einer Weiterentwicklung erhält der Spieler bei jeder Phase „Edelsteine erwerben“ entsprechend zusätzliche Steine.
3. Geld: für jede Runde stehen allen Beteiligten jeweils zehn Münzen für die „Marktphase“ zur Verfügung. Der eigene Münzvorrat kann hier dauerhaft auf bis zu vierzehn erhöht werden.

mb
Fotos: hk

Fazit

Mit Diamonds Club ist Rüdiger Dorn (Autor u.a. von „Die Baumeister von Arkadia“) ein gutes Spiel gelungen. Die Anleitung ist übersichtlich und anhand von Beispielen gut erklärt. Nach der ersten Runde hat man das Spielprinzip vollständig verstanden. Die Einstiegshürde ist sehr niedrig. Diamonds Club ist ein kurzes und nettes Spiel, das man gerne mal wieder spielt und in das man auch nach einer längeren Auszeit schnell wieder hineinfindet. Die richtigen Taktiker unter den Spielern werden jedoch den Tiefgang vermissen. Für Gelegenheitsspieler ist das Spiel optimal. Es ist auf jeden Fall auch familientauglich.

Und für Spieler, die keine Glückskomponenten mögen: diese sind hier nicht vorhanden.

Man kann Diamonds Club sehr gut zu zweit, aber auch mit bis zu vier Spielern spielen. Hierfür ist lediglich ein ausreichend großer Tisch erforderlich:Das vorhandene Spielmaterial erschlägt einen zunächst ein wenig. Schade – dabei ist, dass die eigentliche Verpackung lediglich aus einem Karton besteht ohne Tiefziehteil als Möglichkeit, um die vielen Kleinigkeiten entsprechend verstauen zu können. Hier hätte man sich etwas mehr Mühe geben können.

Zusammenfassend : leichte Kost ohne besonderen Tiefgang aber mit Spaßfaktor.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Dominion

Autor:	Donald Vaccarino
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 25-45 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Sammelkartenspiele haben spätestens mit Magic the Gathering Ihren festen Platz in der Spielelandschaft und auch auf vielen Schulhöfen gefunden. Reiner Knizia hat 2004 mit Blue Moon einen mehr oder minder erfolgreichen Versuch unternommen, dieses Genre auch den „ernsthaften“ Brettspielern schmackhaft zu machen, die keine Lust hatten, sich ständig neue Kartensets zu kaufen. Die Krönung ist jedoch nunmehr mit Dominion erschienen. Es kommt in einer Schachtel wie ein großes Brettspiel daher und enthält doch nur Karten - ein Marketing-Gag oder doch jetzt schon der heiße Kandidat für das Spiel des Jahres 2009?

Deck mich

Alle Spieler starten zunächst mit den zehn gleichen Karten. Fünf davon dürfen auf die Hand genommen werden, der Rest ist Nachziehstapel. Zentrale Karten sind die Geldkarten, die es ermöglichen, wiederum andere Karten zu kaufen. Daneben kann man aber auch zuvor erworbene Aktionskarten ausspielen, die Auswirkungen auf den eigenen Zug und sogar auf die der Mitspieler haben. Und schließlich ist es auch möglich, mit den Geldkarten die Punktekarten zu kaufen. Diese sind für die Endabrechnung wichtig. Denn wer hiervon am meisten hat, der gewinnt die Partie. So läuft dann auch jede Runde grundsätzlich ähnlich ab: Aktionskarten auslegen, neue Karten mit den Geldkarten kaufen und alles auf den Ablagehaufen legen. Mehr ist es nicht. Doch die Besonderheit ist, dass alle abgelegten Karten, also selbst die Geldkarten nach einem Einkauf, nach Aufbrauch des Nachziehstapels schnell wieder in diesen wandern und damit auch erneut auf die Hand. So gilt es also besonders wertvolle Karten für die eigene Strategie mehrfach zu haben, um die Wahrscheinlichkeit ihres Nachziehens auf die Hand zu erhöhen.

Das Spiel endet, wenn eine be-

stimmte Punktekartesorte leergekauft wurde oder drei andere Kartensorten ausverkauft sind.

So viele Varianten

Was die Partien von Dominion so besonders macht, ist die jeweils unterschiedliche Zusammensetzung der möglichen Aktionskarten. Stets steht nur eine Auswahl zur Verfügung. Diese wird entweder zufällig bestimmt, oder entsprechend von Empfehlungen in der Anleitung aufgebaut. Einige Karten haben dabei Wechselwirkungen. Wird etwas die Karte „Miliz“ gespielt, so müssen zwar alle Mitspieler Karten ablegen, nicht jedoch diejenigen, die gerade in dieser Runde die Karte „Burggraben“ auf der Hand haben. Dabei existieren zahlreiche Strategien, die verfolgt werden können. So ist etwa der „Dieb“ zunächst in größerer Runde eine recht nervige Karte, kann sie doch wertvolle Geldkarten anderen Spielern abnehmen. Allerdings kann man sich auch hierauf einstellen und von nun an eher Karten kaufen, die nur mittelbar Geld in Form von einmaligem virtuellem Geld bringen und vom Dieb nicht abgenommen werden können.

Eine besondere Herausforderung ist es den richtigen Zeitpunkt zu finden, ab dem man die Punktekarten kauft. Auch diese wandern normal in den Nachziehstapel und damit immer mal wieder auf die Hand. Dort kann man jedoch mit ihnen nichts anfangen und hätte in der Regel lieber Geld- oder Aktionskarten an ihrer Stelle. Andererseits ist die Anzahl der Punktekarten limitiert. Zu spätes Einkaufen bringt einen so schnell ins Hintertreffen.

hk

Fotos: hk

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

Fazit hk

Dominion ist ein kurzweiliges und doch immer wieder aufs Neue forderndes Spiel, das einen mit seinen mannigfaltigen Möglichkeiten vergessen lässt, dass es eigentlich nur ein Kartenspiel ist. Gerade das Wechselspiel der einzelnen Aktionskarten lässt so viel Raum für verschiedene Strategien, dass es auch nach zahlreichen Partien nicht langweilig wird. Erstaunlich ist dabei, mit welch einfachem Zugmechanismus es auskommt. Am Anfang macht es Spaß, die Möglichkeiten der einzelnen Karten zu erkunden. Je erfahrener man wird, um so mehr kann man wiederum diese Möglichkeiten neu zusammensetzen und strategischer spielen.
Die Anleitung ist übersichtlich, so dass es auch ungeübten Spielern möglich sein sollte, die Regeln innerhalb von 20 Minuten selbst am Tisch zu erarbeiten. Auch wenn einem dann vielleicht noch nicht alle Zusammenhänge klar sein sollten, so macht gerade dieses zu erforschen den Reiz der ersten Partien aus. Dabei funktioniert Dominion sowohl mit zwei, drei als auch vier Spielern gleichermaßen gut. Gerade der Zweierspiel hat mit seiner schnellen Abfolge seinen ganz eigenen Reiz. Aber auch in der vollen Besetzung dürfte eine Partie selten länger als 30 Minuten dauern, was zu wiederholtem Spielen mit ggf. geänderter Aktionskartenzusammensetzung einlädt. Dann zeigt sich, wie unterschiedlich die Partien sein können.
Selbst nach zahlreichen Runden entdecke ich immer noch wieder neue Möglichkeiten und Varianten. So soll ein tolles Spiel sein. Dominion bekommt daher von mir uneingeschränkt die volle Punktzahl und ist damit für mich ein heißer Kandidat für den Preis des Spiel des Jahres. Sollte es auch nur ansatzweise erfolgreich sein, so dürfte die nächste Erweiterung nicht lange auf sich warten lassen. Erste Packs sind schon angekündigt. Dass es jedoch zu einem Euro-Grab wie so viele Sammelkartenspiele wird, ist nicht zu erwarten.

Wertung hk:

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

Fazit ctk

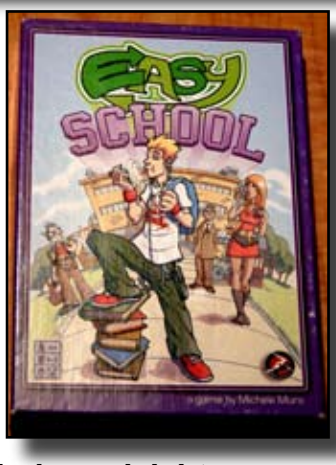
Dominion ist schon seltsam. Da sitzt man vor einem Stapel Karten und freut sich ob der tausend Spielmöglichkeiten. Man spielt ein paar Runden und baut Decks und Kombos, und alles ist gut. Bis jemand am Tisch auf die Idee kommt, stumpfsinnig Geld zu kaufen. Er verzichtet auf jegliche Aktionskarten und kauft Geld. Sobald er genug große Geldkarten auf der Hand hat, kauft er Provinzen. Eine öde Partie. Blöderweise gewinnt er am Ende. An dieser Stelle muss man umdenken. Dominion ist kein Spiel der schönen Kombinationen. Schicke Folgen aus aufeinanderfolgenden Karten, ineinandergreifende Kartenkombinationen, all das ist Schnickschnack. Die reine Geldstrategie ist erstaunlich mächtig, und dagegen an kommt nur, wer einige wenige Aktionskarten in sein Deck aufnimmt. So zwei bis drei. Und da wird aus dem schönen Kartenspiel mit den tausend Kombinationen plötzlich etwas beinahe hässliches, etwas entsetzlich mechanisches. Der Entscheidungsbaum, was im eigenen Zug zu tun ist, begrenzt sich auf einfache Regeln:
1. Hast du 8 Geld auf der Hand, kauf' eine Provinz.
2. Hast du 6 Geld, kauf' Gold.
3. Hast du weniger, kauf' Silber oder eine Aktionskarte.
So hortet man Geldkarten, sporadisch unterbrochen von lustigen Aktionen wie „zieh' drei Karten nach" und zieht, mischt und zieht. Man sollte nicht erwarten, ein Königreich zu errichten, auch wenn der Karton von Dominion derartiges verheißt. Atmosphäre kann man Dominion nicht unbedingt anlasten, es ist eher ein leidlich verbrämtes Kartennachziehspiel. Nimm drei. Kauf' eine. Wie ein Lehensherr fühle ich mich da eher nicht. Warum der Kram trotzdem Spaß macht, ist mir ein Rätsel. Dominion ist enttäuschend, gleichzeitig interessant. Fünf Punkte muss ich dafür geben. Es bleiben gemischte Gefühle. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Wertung ctk:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Easy School

Autor:	Michele Mura
Verlag:	Red Glove
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. 6 Euro
Erschienen:	2007



Schule leicht gemacht – schummeln, mogeln, Mitschüler ärgern und bloß kein Stress.
Ein griffiges, buntes Anarcho-thema im leichten Kartenspielformat… Soviel zum offensichtlichen Selbstverständnis und Anspruch der Macher von Easy School…

Verfall der Sitten?

Einen tiefenpädagogischen Ansatz verfolgt das poppig provokativ getrimmte „Easy School“ damit sicherlich nicht. Aus Spielersicht ist dies zwar hinnehmbar, soweit dabei ein kurzweiliges Spiel herauskommt, aber gerade leichte Unterhaltung ist bekanntlich hohe Kunst…

Aus Sicht „erwachsener“ Gelegenheitsspieler lässt die Spielmechanik im Detail jedoch ebenso zu wünschen übrig, wie die Stimmigkeit des dick aufgetragenen thematischen Zuckergusses:
Seit wann Schüler selbst entscheiden können, wann sie Prüfungen ablegen, und wo dies zudem jeder individuell für sich entscheidet, bleibt ebenso rätselhaft wie die Frage, warum die Streber-Karte zu den Mogelkarten gehört während stinknormales Büffeln nur den langfristig wertlosen Joker abgibt. Offen bleibt auch, auf welche Weise allein Mogeln dauerhaften Erfolg verspricht und warum, so könnte man sich fragen, Mogelkarten abzugeben sind, wenn ein Mitspieler Stresskarten abwirft…

Doch der Fairness halber sei gesagt, dass >Easy School< zu derart tiefgreifenden Fragen eigentlich gar nicht erst verleitet. Denn das Spiel ist sowieso nach nur wenigen Runden bereits vorbei und der thematische Überzug spielt dabei eigentlich nur für die grafische Gestaltung der Spielkarten eine Rolle. Deren stilistisch bunt an die Word-Clipart-Galerie erinnernden Motive spielen - anders als die leider kaum zu unterscheidenden Kartenfarben – für das Spiel selbst aber überhaupt keine Rolle, worauf selbst die fünfsprachige Spielregel ausdrücklich hinweist.

Can´t Stop Easy School

Worum es bei Easy School überhaupt geht? Durch Sammeln und späteres Ablegen gemischt-farbiger Kartenreihen (3er, 4er oder 5er) sind möglichst viele Karten gleicher Farbe zu sammeln. Das gerät angesichts der rein zufälligen Zusammenstellung der eigenen Kartenauslage und der verdeckten Kartenablage jedoch während des Spiels erst gar nicht in den Blick.
Hier dominiert stattdessen das Glücksspielelement. Dessen Grundidee (Riskier ich noch einen weiteren (Karten-)Zug und setze damit meine bisherige Glückssträhne aufs Spiel ?) geht auf den Würfel-Klassiker „Can´t Stop“ zurück. Dass diese Grundidee ebenso simpel wie tragend ist, belegen zahlreiche Entlehnungen, angefangen bei Kartenspielen wie „Diamant“ oder „Sabotage“ bis hin zu den Gewinnpyramiden populärer Quizshows.

Die Umsetzung in „Easy School“ arbeitet den Glücksspielcharak-

ter dieser Grundidee - anders als z.B. das Kartenspiel >Diamant< - jedoch nicht weiter heraus, sondern mildert ihn anhand weiterer Zugbedingungen eher ab. So müssen sich die Spieler jede Runde zwischen Nachziehen, „Schwarze Peter“-Karten Abwerfen und Punktkarten Ablegen entscheiden, wobei ihnen diese Entscheidung zumeist bereits durch die Zusammensetzung ihrer Kartenauslage abgenommen wird.
Da hierdurch der Einfluss des einzelnen Spielers auf den Spielverlauf insgesamt nur gering ist, fällt es kaum ins Gewicht, dass den Spielern während des Spiels dank der verdeckten Punktablage jeglicher Überblick über den Spielstand fehlt.

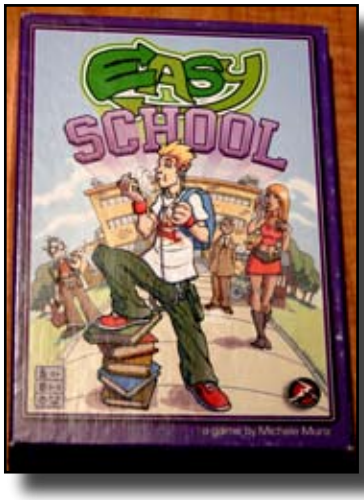
Zeugnisausgabe
Damit ist Easy School tatsächlich ein kurzes und leichtes Spiel geworden. Die starke Führung durch die Spielmechanik spricht ebenso wie der rein glücksabhängige Zugmechanismus vor allem junge und jüngste Gelegenheitsspieler an.

Mit dem aufgesetzten Schulthema und der poppig bunten Grafik zielt das Spiel somit ganz folgerichtig auf eben diese Zielgruppe.

Tiefergehende oder gar spielpädagogische Ansprüche außer Acht lassend, bleibt festzustellen, dass das Spiel meiner 6jährigen Tochter durchaus gut gefallen hat, egal warum sie nun gewonnen hat.
mp
Fotos: mp

Fazit

Ein leichtes Kartenspiel für junge und jüngste Gelegenheitsspieler. Bunt und poppig aufgemacht spielt es sich nahezu von selbst.
Thematische Ungereimtheiten und der nur gering gespannte Spannungsbogen lassen den erwachsenen Zuschauer verblüfft zurück, während Kinderhände jubelnd eine weitere Punktkarte ziehen. Man kann so etwas auch ohne Kinder spielen…muss es aber nicht.



Wertung:

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

ego

Verlag:	Huch & Friends
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

Partyspiele haben auch 2009 noch ihren Reiz. Wer Privacy, Tabu und Activity über hat, sucht vielleicht für den nächsten Party-Spieleabend etwas, das verhindert, dass man sich anschweigen muss. Ego aus dem Hause Huch&Friends versucht da die Kombination: miteinander reden und auch noch sofort losspielen. Die Regeln sind sehr übersichtlich, aber auch der Spielspaß?

Sag mir Deine politische Einstellung

Reihum bekommt bei ego jeder Spieler eine Frage gestellt. Diese muss er zunächst für sich beantworten. Die Mitspieler geben dazu ihren Tipp ab, wie sich der an der Reihe befindliche Spieler wohl entschieden hat. Beispiel: Wem die Frage gestellt wird „Welche politische Einstellung ist auch deine?“ hat er die Wahl zwischen „Liberalismus“, „Sozialismus“ und „Konservatismus“. Doch auch ganz Bodenständiges ist dabei, wenn es darum geht, ob man gerne kocht oder wie die eigene Pubertät so war. Wer seine Mitspieler am besten einschätzen kann, der bekommt auch am meisten Punkte.

Diskussionen

Wer ego spielt, sollte auch bereit sein, dass über ihn gesprochen wird. Um hier all zu unangenehme Situationen auszuschließen, sollte man akzeptieren, wenn der gerade an der Reihe befindliche Spieler eine Frage verwirft und eine andere Karte zieht.

hk

Fotos: hk

Fazit

Von der Grundidee hat ego durchaus seinen Reiz. Dabei ist es nicht dafür geeignet mit einer völlig fremden Gruppe zu spielen. Ziel ist es nur bedingt sich besser kennenzulernen. Im Vordergrund steht eher die Überprüfung von Einschätzungen von seinen Mitspielern.
Leider zündet das Spielprinzip nicht. Nur ab und an blitzen bei einigen Fragen tatsächlich interessante Gespräche auf und ist das, was ego über einen Spieler an den Tag fördert auch neu. In den meisten Fällen gleiten die Fragen ins Beliebige ab, so dass weder der befragte Spieler so recht weiß, was er antworten soll, noch die Mitspieler wirklich eine Einschätzung geben können. Dabei täuscht der Karton ein großes Brettspiel nur vor. Außer einem überflüssigen Papp-Brett mit der Aufschrifft „ego“, einigen Papp-Münzen und den Papp-Karten mit den Fragen befindet sich im Karton vor allem viel Luft. Etwas dürftig für über 20 Euro.
Ego kann sofort losgespielt werden, doch nach ein paar Runden reicht es auch. Spiele wie Privacy oder Intimacy bieten da mehr Spielspaß in diesem Bereich.

Wertung:

Gesamtwertung:	geht so
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	schlecht

Gambit 7

Autor:	Dominic Crapuchettes
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	3 bis 21
Alter:	ab 7 Jahren
Spieldauer:	ca. 15-30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Gambit 7 versucht ein Ratespiel und Poker in einem Spiel zu vereinen. Keine leichte Aufgabe, denn wer traut sich schon, auf das eigene Wissen All-In zu gehen? Gambit 7 bietet diese Möglichkeit.

Aber nicht überbieten

700 Fragen warten auf Karten verteilt darauf, von den Spielern beantwortet zu werden. Gambit 7 spielt sich in zwei Schritten. Zunächst muss jeder seine geschätzte Antwort auf die gestellte Frage auf eine verdeckte Tafel schreiben. Hierbei handelt es sich stets um eine Zahl, wie etwa die Anzahl der Stufen vom Eiffelturm in Paris. Diese Antworten werden dann der Höhe nach sortiert. Im zweiten Schritt nun kann jeder seine beiden Setzsteine auf die ausliegenden Bereiche legen, von denen er glaubte, dass dort die Lösung liegen dürfte. Dies muss nicht zwangsweise die eigene Schätzung sein. Allerdings darf man nach dem alten „Der Preis ist heiß“-Motto auf keinen Fall überbieten. Richtige Tipps bekommen Punkte. Eine Besonderheit ist dabei der dritte Setzstein „Gambit“. Wer diesen legt, geht praktisch wie beim Poker „All in“. Denn liegt man damit richtig, so versiebenfacht sich die bis dahin erspielte Punktzahl. Liegt man falsch, fällt man komplett auf Null zurück.

Wer schließlich nach sieben Runden die meisten Punkte hat, der gewinnt.

Zocken mit dem Gambit

Die Fragen sind in der Regel so aufgebaut, dass man die exakte Lösung nicht weiß. Somit muss man schätzen und geschickt seine Setzsteine verteilen. Denn die maximale Punktezahl erhält man nur, wenn man alleine auf die richtige Lösung setzt. Wie bei „Eins, Zwei oder Drei“ darf man hierzu bis zum Ablauf der Zeit noch seine Steine umlegen. Es lohnt sich oft abzuwarten und die Mitspieler zu verwirren, um dann kurz vor

Schluss noch etwas zu ändern. So hat es sogar etwas vom Roulette.

Zentrale Bedeutung hat in der Endphase der Gambit. Ermöglicht er es doch, von einem der hinteren Plätze noch an die Spitze zu stürmen. Wenn dieses aber wieder (fast) alle machen, so sollte man sich entweder recht sicher bei der Lösung sein, oder nur normale Steine setzen und hoffen, dass die anderen sich verkalkulieren.

hk

Fotos: Days of Wonder / hk

Fazit

Gambit 7 haucht dem Genre der Ratespiele neuen Wind ein. Gerade die Kombination aus Raten und Pokern macht seinen Reiz aus. Durch den Gambit können selbst Mitspieler, die die meisten Runden kaum gepunktet haben, mit etwas Risikofreude und Glück noch Sieger werden. Damit bleibt es die gesamte Spielzeit über spannend. Da die Fragen in der Regel so gestellt sind, dass sie kaum einer exakt beantworten kann, ist die Gefahr gering, dass Alles-Wisser die Partie dominieren.
Angenehm ist neben den einfachen Regeln auch die kurze Spielzeit von ca. 30 Minuten. Dies lädt zu einer weiteren Partie ein. Mit 700 Fragen dauert es auch ein wenig, bis sich die Aufgaben wiederholen.
Insgesamt ein empfehlenswertes, wenn auch gemessen am Spielmaterial etwas teures Ratespiel, das ausgesprochen familientauglich ist.

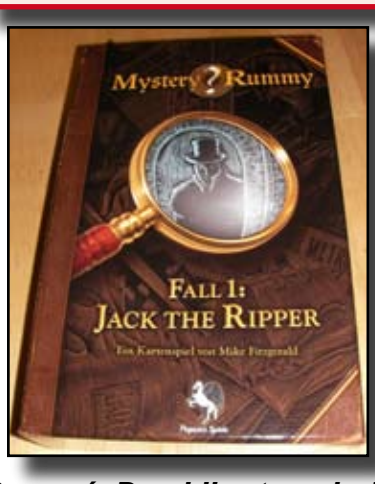
Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	schlecht

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

Mystery Rummy

Autor:	Mike Fitzgerald
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-40 Minuten
Preis:	ca. 10 Euro
Erschienen:	2008



Rommé. Das klingt nach dem Kaffekränzchen dreier älterer Damen, denen der vierte Mann zum Bridge fehlt. Oder Doppelkopf. Rommé ist nicht gerade Inbegriff spannender Kartenspiele, da wundert ein Spiel namens Mystery Rummy umso mehr. Rommeé meets „Akte X“?

Pimp my Rommé

Die Rommé-Regeln sind alles andere als kompliziert. Nimm eine Karte, spiele (wenn du kannst) drei zusammengehörige Karten aus, leg‘ eine Karte ab. Dieser regeltechnische Dreisprung liegt auch Mystery Rummy zugrunde. Allerdings wird hier nicht mit dem klassischen Vierfarb-Blatt gespielt, sondern stilecht mit Verdächtigen, Tatorten und Hinweisen. Das Ziel ist nämlich nicht nur ein hohes Punktekonto, sondern die Ergreifung eines Täters: Jack the Ripper soll am Ende der Partie entlarvt werden.

Im Kern geht es darum, wie im klassischen Rommé Meldungen aus mindestens drei gleichen Karten auszuspielen. Das sind hier die sogenannten Hinweiskarten, auf denen einer der sechs Verdächtigen zu sehen ist. Es gibt jedoch auch Karten, die alleine ausgespielt werden dürfen. Opfer und Tatorte sind solche Karten. Zu Beginn eines Zuges kann jeder Spieler verdeckt auf einem Blatt Papier tippen, welcher Verdächtige seiner Meinung nach am Ende als Täter enttarnt wird. Gelingt es einem Spieler, seine letzte Handkarte auszuspielen, ist die Runde vorbei und die ausliegenden Karten zeigen den Täter: Der Verdächtige, der in der Auslage am häufigsten vertreten ist, gilt als Jack the Ripper. Die Punktzahl der Spieler errechnet sich nun aus dem Wert der eigenen Auslage sowie den eigenen Tipps: Wer den Täter richtig geraten hat, bekommt für jeden richtigen Tipp 10 Punkte.

Wie sag‘ ich’s kompliziert?

Die Anleitung zu Mystery Rummy ist ein Musterbeispiel an unsinniger Verklausulierung.

Am besten, man liest sie komplett durch, ignoriert alles Unverständliche und liest sie dann nochmal. Die Bedeutung der einzelnen Karten wird nämlich erst am Ende klar. Den Vogel schießt Mystery Rummy aber mit seiner Umbenennung der Kartenstapel ab. Der Nachzugstapel heißt hier „Fallakte“, der Ablagestapel „Scotland Yard“. Das führt zu drolligen Sätzen wie „Wenn die letzte Karte der Fallakte gezogen wurde, mischen Sie Scotland Yard“. Der begriffliche Unfug führt dazu, dass gerade Einsteiger verwirrt sind und Anweisungen auf Spielkarten („Nehmen Sie eine Karte von Scotland Yard“) falsch ausgeführt werden.

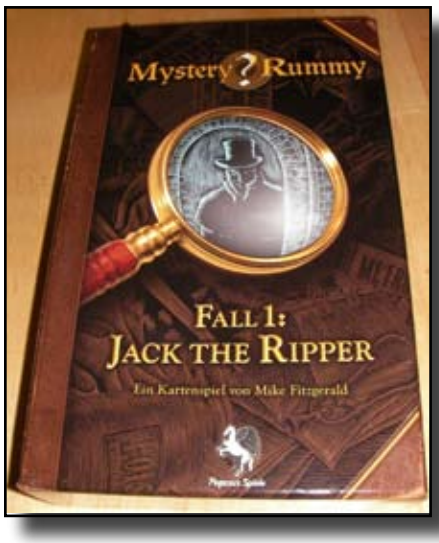
Hat man ein bis zwei Probepartien hinter sich, entspinnt sich ein interessantes Sammelspiel, bei dem auch das Bluffelement nicht zu kurz kommt. Durch die Tippabgabe kann man sehr früh wichtige Punkte sammeln, wenn man den richtigen Riecher hat. Aber der gerade in der Auslage führende Verdächtige muss dies nicht zwangsläufig bleiben: Alibikarten, von denen es für jeden Verdächtigen genau eine gibt, nehmen die entsprechende Person völlig aus dem Verdachtskreis und damit aus der Wertung heraus. Wer also fleißig auf den Hauptverdächtigen getippt hat, kann so am Ende leer ausgehen. Stattdessen wird dann die zweithäufigste Person in der Kartenauslage zum Ripper erkoren. Der Ausspieler des Alibis hat das vielleicht geahnt und schon richtig getippt.

ctk

Fotos: ctk

Fazit

Eine aufgeblasene Rommé Variante, der das Aufblasen richtig gut getan hat. Anfangs war ich sehr skeptisch, wie so eine Suche nach dem Mörder in einem Kartenspiel funktionieren soll. Und es klappt sogar ganz gut, inklusive Spannung, Bluff und Überraschungen. Die auch beim Rommé erforderliche Beobachtung der gegnerischen Auslagen ist hier noch wichtiger, da es nicht nur gilt, die eigene Kartenhand möglichst schnell loszuwerden, sondern zudem noch die Frage des richtigen Zeitpunkts im Raum steht. Einige Karten sollten möglichst spät gespielt werden, andere ehr zu Beginn. Die Anleitung ist eine unnötige Hürde und dürfte gerade auf unerfahrene Regelleser abschreckend wirken. Dabei wäre es schade, wenn man deswegen die Flinte ins Korn werfen würde. Hat man die (gar nicht so komplizierten) Regeln einmal erfasst, eröffnet sich ein kurzweiliges und intelligentes Kartensammelspiel, bei dem auch die Atmosphäre nicht zu kurz kommt – selbst wenn man Scotland Yard als Ablagestapel bezeichnet.



Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Der Name der Rose

Autor:	Stefan Feld
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 75 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Grandioses Buch, grandioser Film – und nun auch noch ein grandioses Spiel? Stefan Feld hat aus Umberto Ecos Bestseller, der mit Sean Connery als vifer Mönch nicht minder erfolgreich verfilmt wurde, ein Brettspiel gemacht. Mit just den Ingredienzien, die auch die Vorlage so spannend gemacht haben: ein finsteres Kloster als Kulisse und ebenso finstere Mönche als Protagonisten. Ob das auch am Spieltisch für geheimnisvolle Atmosphäre sorgt?

Verdächtige Umtriebe

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler verdeckt eine Karte, die ihm verrät, hinter welchem der sechs auf dem Spielfeld verteilten Mönche er sich zu verbergen hat. Anschließend sind reihum Aktionen auszuführen, bei denen Mönche in verschiedenen Gebäuden das Klosters platziert werden und dabei auf zwei zusätzlichen Leisten Indizien- und Verdachtspunkte kassieren oder wieder verlieren. Auch William von Baskerville, der in der Abtei ermittelt, und sein junger Gehilfe Adson mischen munter mit und verteilen Punkte. Wer die meisten abbekommt, ist allerdings im Nachteil – gilt es am Ende doch, als letzter der Mitspieler auf der Verdachtsleiste zu firmieren. Zum Schluss muss jeder Spieler Tipps abgeben, welchen Mitspieler er für welchen Mönch hält. Wer enttarnt wird, muss auf der Verdachtsleiste noch weiter vorrücken.

Von Menschen und Mönchen

Sobald die nicht ganz unkomplizierten Spielregeln verinnerlicht sind (dabei hilft im Übrigen ein freundlicher Herr auf www.ravensburger.tv), ist bei “Der Name der Rose” von Anfang an für reichlich Suspense gesorgt: Der Spielplan gibt die düstere Klosteratmosphäre authentisch wieder, die Spieler beargwöhnen einander von Runde zu Runde mehr und William und Adson sorgen für zusätzliche Überraschungsmomente. Klammheimlich hofft ein jeder, dass die anderen nicht die eigene Figur mit Indizienpunkten belasten – und dass sie nicht merken, welche Figur man

selbst protegiert. Da sind Fingerspitzengefühl und Pokerface gefragt. Und am Ende wird es nochmal richtig spannend: Wer ist wem zu guter Letzt noch auf die Schliche gekommen?

kh

Fotos: hk

Fazit kh

Die Latte liegt hoch, wenn sich ein Spielemacher an eine berühmte Vorlage hält. Stefan Feld hat sie mit "Der Name der Rose" locker übersprungen: Ihm ist es nicht nur gelungen, die Stimmung des Originals einzufangen, sein Spiel ist auch genauso spannend. Besonders reizvoll ist naturgemäß die erste Runde – denn da sind noch nicht alle Spieler im Spurenverwischen geübt. Beim nächsten Mal gewinnen taktische Überlegungen die Oberhand, was das Spiel nicht minder anspruchsvoll und ansprechend macht. Wir vermuten: Umberto Eco und Sean Connery hätten ihren Spaß daran.

Wertung kh:

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

Fazit cp

Lizenzausgaben waren und sind bei Verlagen sehr beliebt. Dank eines großen, bekannten Namens verkauft sich ein Spiel meist viel besser. Und wie so oft kann auch „Der Name der Rose“ die hohen Erwartungen, die man an es stellt, nicht erfüllen.
Das Spiel hat mit der Vorlage außer den beiden Hauptakteuren Baskerville und Adson von Melk sowie den Örtlichkeiten so gar nichts gemein. Der Wegfall der seitenlangen theologischen Diskussionen (im Roman) ist zwar sehr angenehm, aber der Wegfall jeglicher Handlungen und Inhalt ist erschreckend.
Das Spiel an sich ist nett. Kommunikation zwischen den Spieler erzeugt es nur bedingt, aber der Mix aus Glück und Strategie ist grundsätzlich gelungen. Doch das reicht für ein Spiel mit solch einem Titel einfach nicht aus.

Wertung cp:

Gesamtwertung: ordentlich

Palais Royal

Autor:	Xavier Georges
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Adlige warten bei Palais Royal nur darauf, von den Spielern angeworben zu werden.. Jeder Adlige bringt andere Siegpunkte mit sich, einige sogar noch Vergünstigungen, die dem Spieler während des Spielverlaufs zugute kommen.

Tretet ein in das Palais

Die Spielzüge laufen in einem Schloss ab. Dieses besteht aus neun Räumen, innerhalb derer die Diener, die Spielfiguren, bewegt werden.

Alle Spieler haben zu Beginn einer Partie jeweils 18 Diener zur Verfügung, wobei diese nicht alle von Anfang an eingesetzt werden können.

Im Schlossgarten tummeln sich die anzuwerbenden Adligen. Hier muss man sich nun entscheiden, welcher zuerst angeworben werden soll. Sinnvoll ist es, zunächst die zu nehmen, die neben den Siegpunkten künftig auch Vergünstigungen einbringen (wie z.B. jede Runde zusätzliches Gold).

Um einen Adligen anzuwerben müssen verschiedene Voraussetzungen erfüllt werden, wie etwa die Zahlung der geforderten Menge Gold. Für die Erfüllung der Voraussetzungen werden die Diener in die entsprechenden Räumlichkeiten des Schlosses bewegt. Jedes Zimmer hat eine andere Bedeutung. Da die Anzahl der Bewegungsmöglichkeiten und Diener je Zug beschränkt sind, gilt es, klug zu taktieren. Unter Umständen kann man einen Mehrheitenbonus für sich verbuchen. Diesen erhält der Spieler, der die meisten Diener in einem Raum stehen hat. Folge: er erhält automatisch z.B. ein zusätzliches Goldstück.

Generell gilt: für jeden eigenen Diener in einem Zimmer kann der Spieler einmal die Aufgabe dieses Raumes nutzen. Je nach Häufigkeit der Nutzung muss dann gegebenenfalls eine regelkonforme Anzahl - Diener aus dem Zimmer entfernt werden. Diese Spielfiguren kommen wieder in den eigenen Vorrat des Mitspielers zurück.

Das Spiel verläuft in Runden, wobei jeder Beteiligte zunächst seinen kompletten Spielzug durchführen muss. Erst dann ist der Nächste an der Reihe.

Tipps und Kniffe

Der Mehrheitenbonus ist nicht zu unterschätzen, lässt sich aber aufgrund der begrenzten Anzahl von Dienern nicht überall durchsetzen und ist auch nicht immer zu halten. Auf jeden Fall sollte man darauf achten, dass der Gegenspieler diesen nicht ständig für sich verbuchen kann.

Die Kosten für die anzuwerbenden Adligen lassen sich reduzieren: je senkrecht, diagonal oder waagerecht direkt angrenzendes freies Feld kostet der entsprechende Adlige eine Goldmünze weniger.

Bei den möglichen Vergünstigungen, die einige Adlige mit sich bringen, muss man für sich entscheiden, welche wichtiger sind. Einige Vorteile gibt es unter Umständen auch nur einmal im Spiel, je nach dem welche Adligenplättchen ausliegen. Zusätzliche Bewegungen oder mehr Nachschub (jede Runde zusätzliche Diener ins Schloss setzen) sind nicht zu verachten.

mb

Fotos: mb

Fazit

Palais Royal ist ein gutes und komplexes Strategiespiel, das auch nach mehrmaligem Spielen nicht langweilig wird, denn: mehrere Wege führen nach Rom

Die Anleitung muss man schon sehr genau „studieren“ und beim Probespiel das eine oder andere nachschlagen . Die eigentliche Einarbeitungszeit ist schon recht lang. Nach dem ersten Durchlesen der Anleitung hat man das Spielprinzip noch nicht verinnerlicht.
Mit der zweiten und dritten Partie kommt man jedoch immer besser rein in die Materie und es fängt an richtig Spaß zu machen. Die Lust, sich in ein Spiel etwas mehr „reinzuhängen“ muss auf jeden Fall vorhanden sein. Palais Royal birgt dann einige Raffinessen in sich. Diese machen auch den Reiz des Spieles aus.

Es ist ein reines Strategiespiel. Glückskomponenten sind nicht vorhanden. Auch gibt es kaum Möglichkeiten, auf den Spielverlauf der Kontrahenten Einfluss zu nehmen. Interaktionen finden somit so gut wie gar nicht statt .

Palais Royal lässt sich gut zu zweit aber auch mit bis zu vier Mitstreitern spielen.

Palais Royal ist ein gelungenes Spiel. Für Gelegenheitsspieler ist es aber aufgrund seiner Komplexität nur sehr bedingt geeignet.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Palast v. Alhambra, 5. Erweiterung: Die Macht des Sultans

Autoren:	Dirk Henn, Wolfgang Panning
Verlag:	Queen Games
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 12 Euro
Erschienen:	2008

Nur mit dem Hauptspiel spielbar.

Mit erfolgreichen Spielen ist es wie mit den Kinofilmen: es werden Fortsetzungen erstellt. Fraglich ist dann immer, ob diese es mit dem ursprünglichen Film aufnehmen oder in diesem Fall das „Hauptspiel“ sinnvoll ergänzen können. Ob dieses bei der 5. Erweiterung zum Spiel des Jahres 2003 „Der Palast von Alhambra“ gut gelungen ist, war zu untersuchen.

Wie bei jeder bisher erschienenen Erweiterung beinhaltet auch diese wieder vier Module , die nur in Verbindung mit dem Grundspiel gespielt werden können.

1. Neue Wertungskärtchen. Diese setzen die bisher bekannte Wertung außer Kraft. Es gibt für jede der drei Wertungen eine andere Karte. Waren im Grundspiel stets die Türme die wertvollsten Gebäude, können es jetzt z.B. die Arkaden sein. Die Punktezahl, die der Spieler mit einer Mehrheit an Gebäuden erzielen kann variiert von Wertung zu Wertung.

2. Die Künste der Mauren. Hat ein Spieler Gebäude mit gleichem Preis erworben, kann er durch diese Erweiterung bei jeder Wertung zusätzliche Siegpunkte erlangen.

3. Die Macht des Sultans. Die dazu vorhandenen Karten werden bei der Vorbereitung mit in die fünf Start-Stapel gemischt. Wird eine Sultankarte aufgedeckt, kann diese wie ein Gebäude erworben werden. Auf der Karte sind die Gebäudearten des Grundspiels abgebildet. Mittels Würfel wird ermittelt, für welches Gebäude diese Karte gilt. Dies wird entsprechend mit einem Steinchen markiert.
Beim Auffüllen des Bauhofes kann der Besitzer einer Sultankarte nun entscheiden, ob er das gezogenen Gebäude (sofern es mit dem auf der Karte markierten übereinstimmt) sofort kostenlos erwerben möchte oder nicht. Für den Fall, dass er es nimmt, wird der Bauhof anschließend weiter aufgefüllt und die Karte kommt auf den Ablagestapel.

4. Die Karawanserei. Über diese Zusatzkarten können sich die Beteiligten im Spielverlauf zusätzliches Geld besorgen.

mb
Fotos: hk

Fazit

Für jeden „Alhambra“ Begeisterten ist diese Erweiterung ein Muss. Ich bin von den neuen Ideen begeistert und spiele das Grundspiel gerne mit den Zusätzen. Vor allem die Variabilität der einzelnen Wertungen ist gut: ist ein Gebäude bei der ersten Wertung noch sehr wertvoll, kann man hiermit eventuell in der letzten Wertung die geringste Punktzahl erzielen.

Auch die Möglichkeit, sich über die Karawanserei zusätzliches Geld zu besorgen, ist nicht zu verachten. Vor allem das Kleingeld, das häufig für eine passende Bezahlung fehlt, lässt sich hierüber gut organisieren.

Meiner Erfahrung nach kann sich die Spieldauer durch diese Neuerungen schon um einiges verlängern. Neunzig Minuten Spielzeit sind keine Seltenheit. Von daher sollte etwas mehr Zeit eingeplant werden-

Die Anleitungen zu den Erweiterungen sind gewohnt kurz und verständlich gehalten, so dass man nach dem ersten Lesen sofort durchstarten kann.

Es ist schon klasse, wie viel den Autoren zu diesem Spiel noch einfällt. Ich bin gespannt, was noch alles folgt.

Wertung:

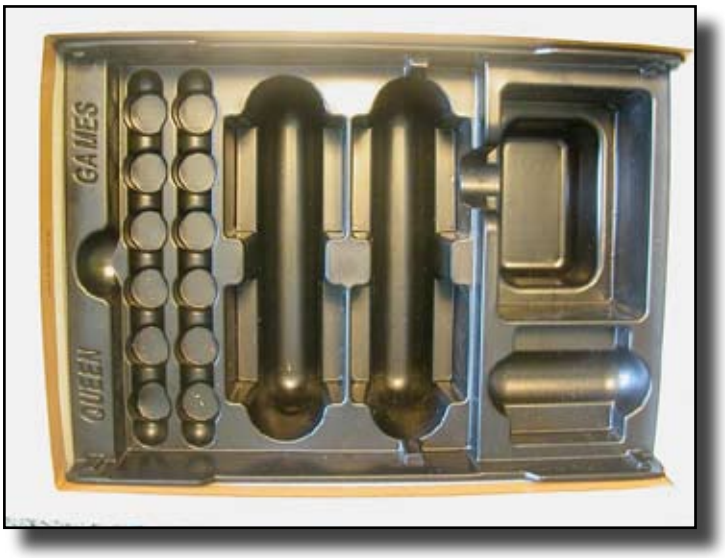
Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Der Palast von Alhambra: Wie bekomme ich vier Erweiterungen und das Grundspiel in einen Karton?

Um ein Spiel am Leben (sprich: im Handel) zu halten, muss es gepflegt werden. Das hat Kosmos mit den „Siedlern von Catan“ vorbildlich demonstriert. Da wurden Erweiterungen auf den Markt geworfen und schließlich das gesamte Spiel erneuert, der Anglophile spricht von „Redesign“.

Queen Games hat sich für den „Palast von Alhambra“ vorerst aufs Produzieren von Erweiterungen beschränkt. Die muss man spieltechnisch gesehen nicht unbedingt haben, und wenn doch, dann hat man vier kleine Kistchen im Regal, in denen neben ein paar Plättchen und Karten vor allem eine Menge Luft ist. Da keimt schnell die Frage, ob man die Erweiterungen nicht im Karton des Grundspiels unterbringen könnte.

Die kurze Antwort: Ja. Es geht... aber leider nicht mehr mit der 5. Erweiterung.



Der leere Karton. Zum Glück ist das Tiefziehteil recht großzügig bemessen.

1. Spielsteine
2. Fliegende Händler (3. Erweiterung)
3. Mauersegmente (3. Erweiterung)
4. Wesirsteine (1. Erweiterung)
5. Startfelder

6. Wechselgeld-Münzen (3. Erweiterung)
7. Bauhütten (1. Erweiterung)

8. Die Stadttore (2. Erweiterung)
9. Händler-Plättchen für Fliegende Händler (3. Erweiterung)

10. Hier kommen die sechs Reservefelder des Grundspiels und Schatzkammer (4. Erweiterung) zu liegen
11. Der leere Stoffbeutel für das Wechselgeld (3. Erweiterung)
12. Die Geldkarten inkl. Diamanten (2. Erweiterung)

13. Obenauf kommen wie gehabt der Bauhof und die Zähltafel.

14. Spielregel des Grundspiels sowie die 16 Ergänzungsblätter der Erweiterungen

15. Einzeln verpackt liegen hier die Karten der folgenden Erweiterungen:

* Die Wechselstuben (1. Erweiterung)
* Die Bonuskarten (1. Erweiterung)
* Die Charaktere (2. Erweiterung)
* Die Tore der Stadt (2. Erweiterung)
* Die Diebe (3. Erweiterung)
* Die Mauern (3. Erweiterung)
* Die Baumeister (4. Erweiterung)
* Die Angreifer (4. Erweiterung)

16. Der Stoffbeutel mit den Schatztruhen (4. Erweiterung). Wichtig ist, das die Holzsteine nur in dem markierten Bereich liegen. Dort ist durch die Anordnung der Karten darunter genügend Platz.

17. Der Beutel mit den Gebäudeplättchen enthält außerdem:

* Die Bazare (4. Erweiterung)
* Die Feldlager (2. Erweiterung)

Hier sieht man, dass der Deckel nicht mehr ganz flach aufliegt. Der Karton ist so um etwa einen cm höher.

1 cm = 4 Erweiterungen

ctk

Pandemie

Autor:	Matt Leacock
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 35 Euro
Erschienen:	2008

Kooperative Spiele waren der Trend auf der Spielemesse in Essen 2008. Auch Pegasus Spiele waren mit Pandemie dabei. Seuchen breiten sich über die Welt aus und die Aufgabe der bis zu vier Spieler ist es, diese zu stoppen. Ist das noch ein wirkliches Spiel, oder einfach nur ein aufgebohrtes Rätsel?

Bewegen und Infektionen bekämpfen

Zu Beginn einer Partie wird eine Grundinfektion auf dem als Weltkarte gestalteten Spielbrett in Form von kleinen Holzwürfeln ausgelegt. Wer danach an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen verschiedenen Aktionen. Neben der einfachen Bewegung über den Spielplan von Stadt zu Stadt können Forschungslabore errichtet, Gegenmittel entdeckt und Seuchen bekämpft werden. Für viele dieser Aktionen ist es notwendig, die richtigen Karten auf der Hand zu haben. Nach den Aktionen kann man hiervon einige nachziehen. Jeder Spieler nimmt während des gesamten Spiels eine am Anfang zugeloste Rolle ein, die ihm bei bestimmten Aktionen Sonderfähigkeiten verleiht. Hinzu kommen Ereigniskarten, die Spielrunden beeinflussen können. Wie bei den meisten kooperativen Spielen kommt am Ende jedes Zuges das Böse nochmal an die Reihe. Hier tritt es in Form vom Voranschreiten der Infektionen auf. Holzwürfel symbolisieren die Intensität der Infektion einer Stadt. Wird eine bestimmte Anzahl überschritten, so werden auch Nachbarstädte in Mitleidenschaft gezogen, was in ungünstigen Fällen zu Kettenreaktionen führen kann. Haben sich die Seuchen zu weit ausgebreitet, verlieren die Spieler. In den Ereigniskarten versteckte Epedemie-Karten machen das Leben der Spieler zusätzlich durch weitere Infektionen schwer. Entdecken sie jedoch durch Sammeln und Ausspielen der richtigen Karten alle Gegenmittel, so haben sie gewonnen.

Einer für alle, alle für einen

Die Regeln überlassen es den Spielern, ob sie das Spiel vollständig mit offenen Karten spielen möchten oder noch ein Maß an Geheimnistuerei bewahren möchten. Je offener man

spielt, um so mehr tritt der einzelne Zug in den Hintergrund und die gemeinsame Strategie wird maßgeblich. Sehen zu Beginn die Seuchen noch übersichtlich aus, so kann sich dieses im weiteren Verlauf des Spieles schnell ändern. Durch die Kettenreaktionen können in wenigen Zügen ganze Landstriche verseucht werden, was einen Sieg unerreichbar macht. Wichtig ist es vor allem, die Sonderfähigkeiten geschickt einzusetzen. Besonders mächtig ist dabei der Forscher, der die Weitergabe von Karten zwischen den Spielern vereinfacht und so die Entdeckung von Gegenmitteln durch das Auslegen bestimmter Karten-Kombinationen maßgeblich beeinflussen kann.

hk

Fotos: hk

Fazit

Pandemie ist bei komplett offener Spielweise tatsächlich mehr ein Rätsel als ein Spiel. Alle Spieler diskutieren gemeinsam und wer den Zug schließlich ausführt ist nebensächlich. So funktioniert es sogar mit nur einem Spieler ganz gut. Wer so etwas mag, der findet hier bei jeder Partie eine neue spannende Herausforderung. Denn knapp ging es bei unseren Testrunden stets zu. Wenn vor allem gegen Ende die Infektionen zunehmen und die Epidemien hinzukommen, dann wird es ziemlich knifflig. Dabei ist das Thema sehr gut eingefangen. Die Regeln bleiben nach einer Einarbeitungszeit von ca. 20 bis 30 Minuten übersichtlich. Natürlich kann man auch die gezogenen Karten voreinander versteckt halten, doch dann wird der Sieg sehr schwierig. Und besonders lebensnah ist das für ein kooperatives Spiel auch nicht. Schatten über Camelot ist da jedoch in diesem Genre ausgegorener und spaßiger, wenn man gerne zumindest einen Rest Eigenentscheidung sich bewahren möchte. Pandemie macht durchaus einige Partien lang Spaß. An die Langzeitfaszination von Schatten über Camelot kommt es jedoch nicht heran. Vielleicht fehlt mir auch einfach nur der Verräter…

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Planet Steam

Autor	H.G.Thiemann
Verlag:	LudoArt/Heidelberger
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 180 Minuten
Preis:	ca. 60 Euro
Erschienen:	2008

Der auf kunstvolle Designerspiele spezialisierte Kleinverlag LudoArt, ist bekannt für aufwändige Spielproduktionen wie die „Meisterdiebe“, die gleich in einem kleinen Wohnzimmerschränkchen daherkommen. Pünktlich zur Spiel 08, dem alljährlichen Spielemekka in Essen, hat er in Zusammenarbeit mit dem Heidelberger Verlag nun ein ebenso edles wie massentaugliches Spiel herausgebracht. Auf der Messe gehörte dieses Spiel zu den Hinguckern, sowohl der Größe des allerorten durch die Hallen getragenen Spielkartons als auch der zahlreichen überdimensiona-len Vorführtische wegen.

Noblesse oblige

Zugegeben, das Spiel würde auch in schlichterer Aufmachung funktionieren. Aber Spiele von LudoArt zeichnet seit jeher ein prächtiger Design-Überhang aus. Bereits die Spielidee wird – wie ein Blick auf die Verlagsseiten lehrt – immer liebevoll ausgeschmückt. Zum Spiel „Gangster“ wurde sogar ein gleichnamiges reich illustriertes Begleitbuch mit Hintergrundmaterial herausgebracht.

Allen Produktionen ist ein unver-wechselbares Design zu eigen - zumeist unter Verwendung hochwertiger und daher andernorts nur selten anzutreffender Materialien (Metallelefanten bei „White Elephant“, Metallmünzen und Glasdiamanten wie bei „Marquis“ und immer wieder viel viel Holz, wie bei „fragile“ oder „Meisterdiebe“).

Auch bei diesem Spiel fängt alles mit dem Design an. Und über das Design kann man in diesem Fall nicht streiten:

Großartig stimmig.

In den mit 60x30x10 cm übergroßen und grafisch stilvoll dekorierten Karton passt nicht nur eine Menge Material, sondern es ist auch jede Menge drin.

Beeindruckend ist dabei bereits die Qualität und grafische Aufarbeitung der übergroßen Spielkarten und Pappcounter. Zudem wurde das Spiel mit unzähligen Glassteinen und Holzminiaturen bestückt.
Die Liebe zum grafischen De-

tail macht auch bei der Gestaltung der Spielanleitung nicht halt, die dank übersichtlichem Aufbau und klarer Gliederung spielerisch als Gesamt-kunstwerk punktet.

Ingeneure und Profiteure

Also eine Materialschlacht ohne Spielkonzept ? Weit gefehlt. Zugrun-de liegt eine stimmungsvolle Spielidee, die mit ebenso einfachen wie wirkungsvollen Spielmechanismen umgesetzt wurde:
Auf Planet Steam werden Gasfelder erschlossen, Fördereinrichtungen gebaut, Rohstoffe gefördert, gehandelt und zum Bau neuer Förderstätten oder Raumschiffe weiterverarbeitet. Es gewinnt am Ende der Spieler, der die gemessen an Kapital, Rohstoffen und Förder-einrichtungen wertvollste Gesellschaft führt.
Zum Spielablauf gehören:

1. **Erschließung neuer Bohrlöcher**
2. **Bau von Fördereinrichtungen**
3. **Rohstoffförderung sowie**
4. **Rohstoffhandel**

Den Spielern sind während dieser Phasen Spezialisten beiseite gestellt, deren Dienste vor der ersten Phase ersteigert werden. Auf großformatigen Karten begleiten die Spieler daraufhin Lady Steam, der Spekulant, der Heizer, der Konstrukteur und der Handels-Agent. Die angeworbenen Experten legen u.a. die Spielerrei-henfolge fest und weisen den Spielern individuelle (geldwerte) Vorteile zu. Das erhöht neben der taktischen Vielfalt des Spiels zugleich seine atmosphärische Dichte.

Der Markt regiert

Die Förderung erfolgt mittels Tanks, die je nach gewünschtem Rohstoff mit einem entsprechenden Adapter an die Gasförderanlagen angeschlossen werden müssen. Bezahlt werden diese und die Transportraumschiffe mit Kombinationen aus Barem und Rohstoffen. Weder von dem einen noch dem anderen ist je genug vorhanden und in der erforderlichen Kombination schon gar nicht.
Und hier kommt die Rohstoffbörse ins Spiel, an der die Rohstoffpreise durch Angebot und Nachfrage der Mitspieler bestimmt werden. Jeder Kauf oder Verkauf hebt bzw. senkt den Marktpreis.

Damit wird die Beobachtung und Vorhersage der vorrats- und preisbildenden Aktionen spielentscheidend. Da fortwährend Rohstoffe hin und her geschoben werden, ist an der Börse volle Konzentration gefragt.

Der Glücksanteil des Spiels ist

minimal. Der ganz überwiegende Teil ist mehr oder minder

planbare Strategie. Doch hierbei sollte man sich genügend Spielraum belassen, denn aufgrund der mannigfaltig ineinander greifenden Stellschrauben und der schwankungsanfälligen Vorrats- und Preisskalen ist eine exakte Vorausberechnung der einzelnen Spielrunden kaum möglich.

Prämierte Überlänge

Spielidee und Umsetzung des Aufbau- und Handelsspiels sind nicht über Nacht entstanden. Dies belegt auch die Prämierung als bestes abendfüllendes Spiel 2006 des Autorenwettbewerbs des „Hippodice Spieleclub“. Und abendfüllend ist der Spielspaß in jedem Fall. Unserer Erfahrung nach, landet man unabhängig von der Besetzung der Spielrunde zumeist bei 2 ½ Stunden. Dies liegt daran, dass mit zunehmender Spieleranzahl zwar die Dauer der einzelnen Spielrunden steigt, zugleich jedoch die Anzahl der insgesamt zu spielenden Runden sinkt.

Das Regelstudium ist vergleichsweise trocken – sind die zugrunde liegenden Spielmechanismen doch auch eher abstrakter Natur. Dem wirkt die Ausgestaltung des Spielhintergrunds, die sich auch in der Anleitung widerspiegelt wirkungsvoll entgegen. Dennoch sollte man sich auch für die Regelerklärung ruhig 20 Minuten Zeit lassen, da der strikten Einhaltung der Zugreihenfolgen und der genauen Bedienung der Preisskalen eine hohe Bedeutung zukommt.

Ein Tipp für die ersten Spielrunden ist sicherlich, nicht um jeden Preis um einzelne Experten zu steigern. Jeder hat letztlich seinen Wert, der 15 Credits insbesondere in den Anfangsrunden seltenst erreicht. Und sobald möglich sollte man anstreben Rohstoffe in Besitzurkunden umzutauschen, die nur beschränkt zur Verfügung stehen und mit einem Gegenwert von 50 Credits kaum zu schlagen sind.

Kritik? Selbst dass fällt hier einfach - das beiliegende Spielgeld sollte man besser nicht anfassen, denn es ist hauchdünn geraten und man sieht ihm bereits die erste Spielrunde deutlich an – insbesondere, wenn jemand das ganze Spiel über verzweifelt all seine Scheine gebündelt in der Hand halten möchte… (Und erst Recht, wenn dieser jemand dabei fortwährend die Spielgeldrolle knetet…) Ein Nachdruck auf dickerem Papier mit den unter www.ludoart.de bereit gestellten Druckvorlagen schafft hier Abhilfe.

mp

Fotos: mp

Fazit

Ein Hingucker - egal, ob im Regal oder auf dem Spieltisch. Aber auch das Spiel gefällt. Klare Spielstrukturen, die thematisch wie grafisch zu einem Spielerlebnis verschmolzen sind. Sicherlich gibt es komplexere Wirtschaftssimulationen und (seltener) auch edlere Spiele-Designstudien. Mit Planet Steam ist dem Autoren- und Designergespann Thiemann und Czarné aber in jedem Fall eine außergewöhnliche Kombination gelungen.

Das Spielvergnügen ist in jedem Fall abendfüllend, denn in keiner unserer Runden unterschritten wir die 2-Stunden-Marke. Dabei spielte es keine Rolle mit wie vielen Spielern wir antraten.

Dennoch ist das Spiel nicht zu komplex und damit auch für Gelegenheitsspieler geeignet - zumindest solange kein Mitspieler versucht, finanzmathematische Berechnungen der Preisentwicklung anzustellen. Immerhin können die Mitspieler in diesem Fall zwischenzeitlich mit ihren Glassteinchen und Holzfiguren spielen…

Abschreckend für bloße Gelegenheitsspieler dürfte daher eher der stolze Preis von 60 Euro sein, der allerdings materialbedingt ist und trotz seiner Höhe angemessen erscheint. Durch die große Materialvielfalt sollte man 20 Minuten für den Spielaufbau durchaus einplanen – aber wegen des schönen Materials beginnt dabei bereits auch der Spielspaß.

Wer damit einen ganzen Abend ebenso gediegen wie kurzweilig verbringen möchte, der liegt mit Planet Steam goldrichtig. Trotz des keineswegs billigen Spaßes war die erste auf 500 Exemplare beschränkte Ausgabe auch rasch vergriffen. Die zweite Auflage ist mittlerweile verfügbar und wer den hohen Preis nicht scheut, bekommt ein sehr ordentliches und zudem außergewöhnlich schönes Spiel.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Schätzen Sie mal: Mord und Totschlag

Autor:	Reinhard Staupe
Verlag:	Huch & Friends
Spieler:	2 bis 8
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 11 Euro
Erschienen:	2008

Es muss nicht immer das komplizierte Brettspiel sein. Manchmal sind es gerade die simplen Spiele, die zum Spiel zwischendurch verführen. „Schätzen Sie mal“ kommt mit diesem Anspruch daher. Ob er ihm auch gerecht wird?

Wann war das?

Auf den Aufgabenkarten wird nach Jahreszahlen von bestimmten Ereignissen aus dem Bereich Mord und Totschlag gesucht. Jeder Spieler gibt dabei einen Tipp in Form einer Zeitspanne an. Liegt die gesuchte Jahreszahl in dieser Zeitspanne, so gibt es Punkte. Je enger man die Zeitspanne dabei gewählt hat, um so größer die Chance, dass man mehr Punkte als die Mitspieler erhält. Wer nach 10 Runden die meisten Punkte sammeln konnte, der gewinnt das Spiel.

Auf die Differenz kommt es an

So gruselig das Thema „Mord und Totschlag“ auf auf einige wirken mag, zum Glück sind viele Fragen eher nur mittelbar mit blutrünstigen Geschichten verbunden. So wird auch einfach nach einem Hochzeitstermin von Heinrich VIII oder dem Abschluss des Studiums von Gandhi gefragt. Jedes Mal muss man entscheiden, welches Risiko man eingeht, sofern man sich bei der Antwort unsicher ist. Natürlich könnte man auch bei jeder Frage mit „0 bis 2009“ antworten. Jedoch bekommt derjenige die meisten Punkte, der die kleinste Differenz gewagt hat und dabei einen Treffer landete.

hk

Fotos: hk

Fazit

„Schätzen Sie mal“ ist ein simples Spiel, das sich beinahe überall spielen lässt, wo man einen Zettel ausfüllen kann. So eignet es sich selbst für Autofahrten, lässt man den Fahrer jedoch aus Sicherheitsgründen aus dem Spiel. Die Regeln sind innerhalb von wenigen Minuten verstanden und es funktioniert mit allen Spielerzahlen gut und ohne lange Wartezeiten. Jedoch ist es auch nicht viel spannender als anderes Ratespiel. Die Wahl der Differenz bietet jedoch die Möglichkeit, auch mit Spielern unterschiedlichen Alters bzw. Allgemeinwissens zu spielen. Leider hat es auch den Nachteil vieler Ratespiele. Sind die Fragen erst einmal durchgespielt, wird es schnell langweilig. Auch dürfte das Thema nicht allen gefallen. Es ist aber zu erwarten, dass der Huch Verlag schon bald weitere Varianten von „Schätzen Sie mal“ auf den Markt bringen wird.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Senji

Autoren	Serge Laget Bruno Cathalla
Verlag:	Asmodée Editions
Spieler:	3 bis 6
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 120 Minuten
Preis:	ca. 45 Euro
Erschienen:	2008

Wieder ein Spiel mit ungewöhnlich schöner Grafik und Unmengen an buntem Spielmaterial. Immer wieder wird betont, dies sei KEIN Kampf- sondern ein Diplomatie- und Handelsspiel – aber kämpfen und dabei dem engsten Verbündeten übel in den Rücken fallen kann man schon…

Hanafuda – oder was?

Wir befinden uns im historischen Japan und wollen den alternden Shogun beerben – so weit so klar. Hierfür müssen wir 60 Ehrenpunkte sammeln – hai. Um dies zu tun, wird mit Kriegern und Samurai um Provinzen gekämpft; dasselbe mit Diplomatie verhindert und ehrwürdig Hanafuda gesammelt – Hana… wie bitte?

Mit den ‚Hanafuda-Karten' führt Senji eine neue, bunte japanische Sprachanleihe ein. Hanafuda-Karten sind traditionelle japanische Spielkarten verschiedener Farbe und Motivwahl, die je nach Paarung in viel oder wenig Ehrenpunkte oder Samurai eingetauscht werden können. Anders als beim ebenfalls französisch-stämmigen Klassiker Risiko erhält man diese Sammelkarten jedoch nicht für gewonnene Schlachten, sondern durch den Verzicht auf solche...

Diplomaten, Händler und Warlords

Das Spielprinzip ist einfach gehalten:

Jeder Spieler beginnt mit nur drei Ländern, in die drei Krieger und ein Samurai verteilt werden müssen.

Pro Runde kann jede Provinz einen von drei Befehlen erhalten. Durch diese werden entweder zwei Krieger rekrutiert, Krieger gezogen (und damit möglicherweise in einen kriegerischen Überfall verwickelt) oder friedvoll zwei Hanafuda-Karten „geerntet".

Zur Verzweiflung aller übrigen Mitspieler bestimmt der punktemäßig führende Spieler - als Gastgeber des Shoguns - die Reihenfolge der Ausführung der zuvor zeitgleich und verdeckt erteilten Befehle. Ein entscheidender Vorteil des Führenden, dessen eigene Planungen damit schon mal gesichert sind, während sich die Mitspieler verzweifelt die Haare raufen, wenn wieder einmal ein hinterhältiger Überfall der notwendigen Truppenerhebung zuvorkam… und umgekehrt genauso.

Sind alle Krieger rekrutiert, Überfälle ausgefochten und Hanafuda-Karten geerntet, können abschließend endlich die erworbenen Hanafuda-Karten eingetauscht werden. Dabei beschert die Seltenheit der Karten (Blumen, Sonnen oder

Tiere) dem einen mehr und dem anderen weniger
Punkte. Aber wer diese Runde Pech hatte, kann seine Karten auch bis zur nächsten Runde sammeln und wer weiß, welche Kombinationen sich dann eröffnen…

Zusammengenommen eigentlich simpel und überschaubar,

hätte da nicht noch jeder Spieler 12 Diplomatiekarten, mit denen Geiseln ausgetauscht, Beistandspakte geschlossen und Hanafuda-Karten versprochen werden können. Während eine imposante Sanduhr vier Minuten verrinnen lässt, können die Spieler zu Beginn jeder Runde in völlig undiplomatischer Hektik möglichst viele derartige Zusagen eintauschen.
Je mehr Spieler mitspielen, desto heiterer wird dabei das Chaos, mit dem Kriege verhindert, Punkte verschenkt und Schlachten entschieden werden.

Kann man über den Wert des Geiseltausches streiten, da der Geiselbesitz durch nachfolgende Tauschaktionen vollends unübersichtlich wird, so sind möglichst viele Beistandskarten im Falle eines kriegerischen Überfalls in jedem Fall unbezahlbar. Denn dessen Ausgang hängt davon ab, wer mehr Punkte aus der eigenen Truppenstärke (Krieger + Samurai) sowie den bis zu 9 Kampfwürfeln mit eigenen, gegnerischen und aliierten Markierungen erzielt. So mancher Beistandspakt erweist sich dabei nach dem Würfelwurf überraschend als Zünglein an der Waage. Und derartiges Schlachtenglück ist bitter nötig, denn Kämpfe sind kostspielig, da Sieger und Besiegter beide die Anzahl der unterlegenen Krieger verlieren. Ein Verlust, den der Sieger allerdings unmittelbar in Ehrenpunkte ummünzen kann. Wem diese Punkte nicht genügen, sollte lieber Hanafuda ernten, denn die durch einen derartigen Schlagabtausch entvölkerten Landstriche werden leichte Beute gieriger Nachbarn.
So bleibt das Spielfeld in dauernder Bewegung und wer soeben noch arg bedrängt war, dem liegen im nächsten Zug ganze Landstriche zu Füßen. Treffend fängt die wogende Grafik der Japan umgebenden Meere dieses Spielgefühl ein.

Gelungene Kombination oder heilloses Chaos?

Würfelbasierte Kampfspiele á la Risiko, Handelsspiele á la Bohnanza oder Kuhhandel sowie Diplomatiespiele á la Diplomacy ziehen in der Regel recht unterschiedliche Spielernaturen an. Senji versucht den jeweiligen Reiz der drei Strategien herauszukitzeln, ohne dass sich die engagierten Feilscher, die intriganten Diplomaten und die militanten Draufgänger zu sehr gegenseitig ins Gehege kommen. Hierfür wurde die Diplomatie - die bei Diplomacy Stunden dauern kann - auf 4 Minuten pro Runde begrenzt, das Kriegsglück durch die hohen Kosten ruhmreicher Schlachten eingeschränkt und beide Strategien somit der Leichtigkeit des an Quartett-Spiele erinnernden Handels mit Hanafuda-Karten angeglichen.

Damit bietet Senji dem eingefleischten Eroberer und dem Langzeitstrategen mit diplomatischen Ambitionen nur leichte Kost. Hier gilt es offen zu sein für einen fortwährend angepassten ausbalancierten und nicht allzu tiefgründigen Strategiemix. Dies und die übersichtliche, reich bebilderte Spielregel erleichtern insbesondere dem Gelegenheitsspieler den Einstieg in das Spiel. Bereits nach 1 bis 2 Runden kommen einem die Spielabläufe vertraut vor. Aber da es gilt, spontan ein

Gefühl für die richtige Balance zu finden, steigt gleichwohl der Spielspaß mit jedem Spiel weiter an.
In der richtigen Spielerrunde bietet Senji ein äußerst vielschichtiges und dabei doch leichtes Spielerlebnis, das grafisch äußerst stimmig umgesetzt wurde.

Leider benötigen Diplomatie und Handelsspiele möglichst große Spielerzahlen. An den aufgesetzt wirkenden Regelzusätzen für 3 bis 5 Spieler wird deutlich, dass auch Senji eigentlich für die Maximalbesetzung von 6 Spielern konzipiert wurde. Hier kommt der ausbalancierte Spielmechanismus aus Kampf, Handel und Diplomatie auch am stärksten zum Tragen. Bei geringerer Spieleranzahl müssen die fehlenden Spieler als neutrale „Geisterspieler“ geführt werden, deren diplomatische „Zuneigung“ ersteigert werden kann. Das macht den Spielverlauf zwar um einen gut ausbalancierten Auktionsmechanismus reicher, jedoch zugleich auch unübersichtlicher.

Strategie

Bei der Frage, ob gewiefter Handel, spontane Diplomatie oder platte Kriegsführung die richtige Strategie darstellen, kommt es letztlich auf die Zusammensetzung der Spielerunde und die Ausgangssituation in der jeweiligen Aktionsrunde an. Denn die Spielmechanik bei Senji ist darauf angelegt, einseitige Strategien in Sackgassen zu führen. Wer durch Eroberungen punktet, verliert dabei zugleich die für eine Fortführung erforderlichen Krieger. Wer nur Hanafuda sammelt, verliert schnell seine schwach geschützten Provinzen, wer lediglich seine Defensive stärkt, macht sich zugleich zum attraktiven, viele Ehrenpunkte versprechenden Angriffsziel.

Militärische Aktionen können spielentscheidend sein. Diplomatie, die willkürliche Reihenfolge der Befehlsausführung, das erforderliche Würfelglück und die Verlockungen schneller Hanafuda-Punkte versuchen jedoch ihr Bestes, gerade diese Wahl zu erschweren.

mp

Fotos: mp

Fazit

Einfache Spielzüge komplex verschachtelt: hier braucht es die Geduld nicht nur draufzuhauen, sondern parallel zu handeln und zu verhandeln. Wirkt die Vielzahl der enthaltenen Spielelemente anfangs unübersichtlich, so gelingt der Einstieg in das Spiel durch die Einfachheit der verwendeten Spielmechanismen überraschend leicht.
Wie alle interaktiven Spiele eröffnet das Spiel je nach Spielerrunde ungeahnte intrigante Möglichkeiten, zumal unter Zeitdruck und angesichts zahlreicher verdeckt geplanter Interaktionen letztlich aus dem Bauch heraus gespielt werden muss. Kein Spiel für große Strategen und Langzeitplaner, aber schnell gespielt ein Heidenspaß für alle Feilscher, Zocker und schnelle Taktiker. Dabei spielt sich das Spiel umso besser,, je mehr Spieler zur allgemeinen Verwirrung beitragen. Insgesamt sollte man durchaus 2 ½ Stunden für das Spiel veranschlagen, wobei Aufbau und Regelerklärung mit jeweils 10 bzw. 20 Minuten bereits berücksichtigt sind. Abschließend ein großes Lob für die besonders stimmige Einbindung des Spiels in den japanischen Spielhintergrund.

Wertung:

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

Tatort Themse

Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 15-30 Minuten
Preis:	ca. 8 Euro
Erschienen:	2008

Der Tausendsassa unter den Spieleautoren, Reiner Knizia, legt mit "Tatort Themse" kein luxuriös ausgestattetes Brett-, sondern ein simples Kartenspiel vor – thematisch inspiriert vom Gaunern, Gangstern und Ganoven im London der vorletzten Jahrhundertwende. Gelingt es ihm auch mit einfachen Mitteln, die Atmosphäre der nebulösesten unter den Weltmetropolen spielerisch zu beschwören?

Karteln statt Raten

In diesem Wettstreit der Dektektive gilt es, die Mitspieler im Lösen vorgegebener Kriminalfälle zu übertrumpfen. Das geschieht nicht etwa durch raffiniertes Raten, Sammeln von Indizien und schlussendlichen Kombinieren, sondern durch das gezielte Aufnehmen von Spurenkarten zu fünf unterschiedlichen Fällen. An die in einer Zufallskombination ausgelegten Spurenkarten, die verschiedene Wertigkeiten tragen, gelangen die Spieler durch das Ablegen passender Zeugenkarten. Sobald alle Spurenkarten zu einem Fall in Spielerhand sind, gilt der Fall als gelöst. Derjenige, der die meisten Punkte zum Fall gesammelt hat, bekommt einen Bonus. Sobald der vorletzte Fall gelöst ist, ist das Spiel vorbei, die zum letzten Fall gehörenden Spurenkarten werden damit wertlos.

Spuren hamstern

Nach anfänglichem Grübeln über der Spielanleitung – warum beginnt sie bloß mit der Beschreibung einer Aktion, die schon laut Anleitung "nur selten ausgeführt wird"? - sind die Karten rasch ausgelegt. Nun heißt es: Chancen für die Lösung eines Falles auslosten, gezielt Zeugenkarten aufnehmen, Spuren sammeln und dabei die lieben Detektivkollegen ausbooten. Darin liegt der eigentliche Reiz des Spiels: Wird es klappen, möglichst viele zusammen passende Spurenkarten zu sammeln? Erschwert wird das Hamstern nämlich dadurch, dass nur die jeweils unterste Spurenkarte in den

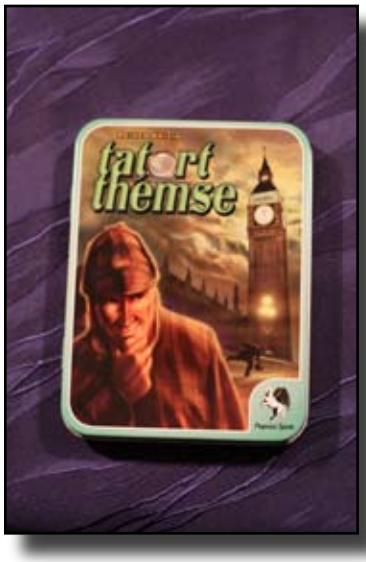
insgesamt fünf Reihen aufgenommen werden darf – es sei denn, der Spieler ist in der Lage, mit zusätzlichen Zeugenkarten die unterste Spur zu beseitigen, wodurch die darüber liegende Spur zugänglich wird. Dabei heißt es auch: der Konkurrenz auf die Finger schauen! Sammeln zwei oder gar mehr Mitspieler Spuren zum selben Fall, wird es wirklich spannend – wer macht am Ende das Rennen und kassiert die Zusatzpunkte für die Lösung des Falls?

kh

Fotos: hk

Fazit

Eins vorweg: Für Krimifans, die sich von Titel und Aufmachung ein Rätselspiel versprechen, ist "Tatort Themse" eine echte Enttäuschung. Außer dem Design der Karten und der – übrigens stabilen und praktischen – metallenen Spielbox hat das Spiel mit sinistren Vorgängen in London
so wenig zu tun wie Jack the Ripper mit der Queen. Tatsächlich handelt es sich um ein relativ simples Strategiespiel, dessen Reiz gerade in seiner Einfachheit liegt. Durch die immer wieder neue Kombination von Taktik und Zufall wird es dabei auch nach mehreren Runden nicht langweilig. Wenn auch ein richtiger London-Krimi noch ein bisschen spannender ist.



Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Top Race

Autor:	Wolfgang Kramer
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2008

Autorennspiele haben es in der Brettspielwelt schwer. Ob die Neuauflage des Klassikers aus 1996 (damals bei ASS erschienen) wirklich punkten kann, muss sich erst noch zeigen.

Kreischende Motoren, quietschende Bremsen und qualmende Auspuffe...

... gibt es bei diesem Formel-1-Rennspiel nicht. Höchstens in der Phantasie der Spieler.

Zu Beginn erhalten alle Fahrer Startkapital und mehrere „Tempokarten“. Diese Karten werden im Rennen benötigt, um die Boliden zu bewegen. Auf den Karten sind Wagen verschiedener Farbe abgebildet sowie die Anzahl der Zugfelder, die sie mit Hilfe der Karte zurücklegen können. Je mehr Karten zum Beispiel den gelbe Wagen aufweisen, umso stärker kann man auf dieses Auto Einfluss nehmen.

Nun werden die sechs Rennwagen versteigert. Je nach Spielerzahl erhalten so einige Spieler mehr Autos als die anderen.

Dann geht das Rennen auch schon los. Beginnend mit dem Spieler, der den ersten Wagen ersteigert hat, legen alle Spieler reihum eine Karte offen aus und bewegen die Wagen entsprechend der Abbildungen. Die Autos werden auf der Rennstrecke immer nach vorn oder diagonal nach vorn gezogen. Ein reiner Spurwechsel ist nicht möglich. Sollte die Strecke blockiert sein, so werden die Wagen so weit wie möglich gezogen, die restlichen Zugfelder verfallen.

Das Rennen endet, wenn die Wagen das Ziel erreicht oder die Spieler keine Handkarten mehr haben.

Spurt oder Panne oder Boxenstopp oder Tipps oder...

In der Grundversion gibt es 3 Spurt-/Pannenkarten. Mit diesen können Wagen eine Panne erleiden, die erst behoben ist, wenn ein bestimmter anderer Bolide diese überholt oder als Spurtvariante kann ein Wagen das Feld von hinten aufräumen, um an einen bestimmten Wagen vorbeizuziehen.

Neben dem Grundspiel sind auch gleich diverse Erweiterungen enthalten. So kann man Tipps abgeben, welcher Wagen an einem bestimmten Punkt während des Rennens welche Position hat oder man kauft Aktien der Rennställe.
Je nach Zieleinlauf erhalten die Wagen unterschiedlich hohe Preisgelder. Das Spiel endet, wenn die Spieler es möchten, soll heißen, die Anzahl der einzelnen Rennen zum Gesamtsieg ist nicht vorgeschrieben. Der Spieler mit dem meisten Geld hat dann gewonnen.
cp
Fotos: Pegasus / cp

Fazit

Natürlich kann ein Brettspiel den Gestank und Lärm eines Autorennens nicht rüberbringen. Was Top Race aber sehr wohl kann, ist mit einfachsten Regel einen netten Spieleabend bereiten.
Das Grundspiel ist schnell erklärt, die Vorbereitungen kurz und spätestens nach dem ersten Probespiel weiß man, was man falsch gemacht hat und dass es in der Liebe und im Spiel keine Freunde gibt. Die mitgelieferten Erweiterungen geben noch mehr Spieltiefe und mehr Strategie. Auch die Tatsache, dass dem Spiel gleich zwei beidseitig bedruckte Rennstrecken beiliegen, zeigt, dass es auch Spiele gibt, die nicht nur dem Kommerz dienen.
Im Internet (www.kramer-spiele.de) gibt es ferner noch mehr Spielvarianten zum Download.
Alles in allem ein sehr gutes, schnelles, familientaugliches Spiel, bei dem keine Langeweile aufkommt und bei dem man gerne mehr als eine Partie spielt.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut bis mittel

Wer wird Millionär 2. Edition (Nintendo DS)

Verlag:	Ubisoft
Spieler:	1 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	10 bis 30 Minuten
Preis:	cd. 29 Euro
Erschienen:	2008

Die erfolgreiche Fernseh-Rateshow „Wer wird Millionär" hatte schon vor einigen Jahren eine durchaus ansehnliche und spaßige Brettspiel-Variante hervorgebracht. Nunmehr ist auf dem Nintendo DS schon die zweite Ausgabe für die Bildschirm-Generation herausgekommen. Versprochen wird immerhin etwas mehr Interaktion.

Her mit der Million

Am einfachen Grundprinzip hat sich nichts geändert. Dem Spieler werden Fragen gestellt, zu denen er eine von vier möglichen Antworten auswählen muss. Liegt er richtig, so geht es in die nächste schwerere Runde. Um Wissenslücken auszugleichen können drei Joker eingesetzt werden. So werden entweder zwei falsche Antworten gelöscht, ein virtuelles Publikum muss über die Fragen abstimmen oder ein ebenfalls virtueller Freund gibt als „Telefonjoker" einen Tipp zur richtigen Lösung ab. Wo beim Brettspiel tatsächlich noch Mitspieler befragt wurden, läuft hier alles automatisch ab.

So ist „Wer wird Millionär" 2 von der Grundidee weiterhin ein Einzelspiel geblieben. Allerdings kann man sich nunmehr mit Mitspielern in Form eines Hot-Seats abwechseln oder auf Geschwindigkeit bei der Jagd nach dem Highscore spielen. Wirkliche Interaktion ist das zwar nicht, aber immerhin kann es doch auch mehrere Spieler für eine gewisse Zeit bei der Stange bzw. am DS halten.

hk

Fotos: hk

Fazit

Viel falsch konnte Ubisoft nicht machen. Die Grundidee des Ratespiels kann auch auf dem DS eine gewisse Zeit lang faszinieren. Schade dass die beim DS durchaus vorhandenen Verbindungsmöglichkeiten mit anderen Spielern nicht genutzt werden. Da wäre sicherlich technisch mehr Interaktion möglich gewesen.
Lohnend ist diese Neuauflage für diejenigen, die die erste Ausgabe schon durch haben und neue Fragen brauchen. Immerhin gibt es nunmehr auch eine Minimalvariante des gemeinsamen Spielens. Auf Herrn Jauch persönlich muss man aber immer noch verzichten. Den gibt es nur im TV und bei der DVD-Variante.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Zug um Zug Skandinavien

Autor:	Alan R. Moon
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	2 bis 3
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	ca. 33 Euro
Erschienen:	2008

Eigentlich war die Skandinavien-Ausgabe des Streckenbauspiels nur für – Nomen est Omen – Skandinavien gedacht. Nordic Countries hieß die Ausgabe, war im Rest der Welt nicht erhältlich und erzielte bei eBay bald Preise um die 60 Euro. Days of Wonder witterte also ein Geschäft und beschert uns nun ein allseits verfügbares Zugabenteuer. Nach drei Grundspielen und zwei Erweiterungen ist es damit das vierte vollausgestatte Eisenbahnspiel.

Das Spielprinzip hat sich nicht geändert. Wieder gilt es, auf einer Landkarte ein Streckennetz zu errichten. Dabei versuchen die Spieler, Aufträge zu erfüllen, indem sie bestimmte vorgegebene Städte mit dem eigenen Schienennetz verbindet. Streckenabschnitte dürfen mit eigenen Waggons besetzt werden, wenn man die zum Abschnitt passenden Farbkarten ausspielt. In jedem Spielzug kann man sich dabei entscheiden, ob man Farbkarten nachziehen möchte oder selbige ausspielt, um damit eine Strecke zu besetzen. Es gewinnt, wer am Ende die lukrativsten Strecken und wertvollsten Aufträge eingesackt hat. Mit diesem einfachen aber unterhaltsamen Ablauf hatte das Ur-Spiel 2004 den Sprung zum Spiel des Jahres geschafft. Die Skandinavien-Edition hat nun ein Problem: Sie bietet nichts, was nicht schon einmal dagewesen wäre. Zwar gibt es Tunnel und Fähren, bei denen jeweils die Anforderungen an die abzulegenden Handkarten anders sind, aber dieses Element kennen wir bereits aus Zug um Zug Europa.

Insofern ist das Spielgefühl von Skandinavien sehr vertraut. Der zugrundeliegende Streckenplan bietet den zwei bis drei Spielern genau den richtigen Raum. Wo man sich auf der US-Karte oder der Europa-Version noch trefflich aus dem Weg gehen konnte, ist die Konfrontation der Mitspieler hier Konzept. Wer will, kann seine Spielpartner hier leicht zum Fluchen bringen und

zu weiten Umwegen zwingen. Besitzern der Schweiz-Karte dürfte das bekannt vorkommen: Auch dort gab es diese Enge, die gerade Partien in kleiner Besetzung spannend machte.
Optisch macht die Skandinavien-Ausgabe nicht viel her. Wenn man lilafarbene Kartons mag, findet man es womöglich sogar hübsch. Der thematische Bezug der Grafik hält sich ebenfalls in Grenzen. Immerhin sind die Abbildungen der Handkarten schneebedeckt. Die Elchdichte bei einem durchschnittlichen Ikea-Besuch ist hingegen allemal höher.
ctk
Fotos: ctk

Fazit

Zug um Zug Skandinavien ist ein sehr gutes Spiel. Nach wie vor hat der Mechanismus nichts von seinem Reiz eingebüßt, das „krieg'-ich-die-Strecke-noch-fertig?"-Gefühl stellt sich noch immer ein. Spannende Partien sind also garantiert. Aber die Gretchenfrage lautet natürlich, ob es sich lohnt, wenn man schon ein anderes Zug-um-Zug-Spiel besitzt, vor allem angesichts der fehlenden Neuerungen. Und hier muss man tatsächlich abwägen. Skandinavien bietet nur Platz für zwei oder drei Spieler. Man bekommt – im Unterschied zur Schweiz-Erweiterung – ein eigenständiges, vollausgestattetes Spiel. Nur wer noch kein Spiel der Reihe sein Eigen nennt und hauptsächlich zu zweit oder zu dritt spielt, sollte die nordischen Länder näher ins Auge fassen.
Wer hingegen schon eines der anderen Spiele besitzt und häufig in kleineren Runden Strecken baut, kann getrost zur Schweiz-Erweiterung greifen. Die kostet zehn Euro weniger und bietet ein ähnliches Spielgefühl.
Einen Punktabzug gibt es allerdings für zwei Aspekte. Zum einen enthält Skandinavien keine wirklichen Innovationen, weder was Mechanik noch Spielgefühl angeht. Es ist also tatsächlich nur der sprichwörtliche „alte Wein in neuen Schläuchen". Zum anderen ist die Preispolitik von Days of Wonder langsam wirklich frech. Im Vergleich zu anderen Spielen der Reihe fehlt das Material für Spieler vier und fünf. Der Preis ist aber wieder derselbe. In Kombination mit der geringen Innovationstiefe ist das schlicht überteuert.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	schlecht

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

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

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

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.

23.01.2009: Dominion von Hans im Glück
14.01.2009: Gambit 7 von Days of Wonder
11.11.2008: Schatten über Camelot und Merlins Macht
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

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 auslegen? 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
mp: Mirko Paschke

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint Juni 2009.

Mit Rezensionen zu:
Im Reich der Wüstensöhne
Strozzi
Hab & Gut
Wandel der Zeiten
Aber bitte mit Sahne
Galaxy Trucker
Zooloretto XXL
u.v.a.

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