ISSN: 1862-3670

Ausgabe April / Mai 2006
Nr. 5

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für Gelegenheitsspieler von Brett-, Video-, Karten- und Computerspielen

Spezial: Blue Moon City und Blue Moon Original

Xbox Live Arcade für Gelegenheitsspieler im Test

Krimi total - Eine Leiche zum Abendessen

Flippern an der PSP

Rezensionen der Spieleneuheiten 2006:

Blue Moon City
Hart an der Grenze
Mauerbauer
Celtica
Was‘n das?
Monopoly WM Edition

Zahlreiche Neuheiten und Klassiker im Test

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrter Leser,

Erstaunliches spielte sich ab, als die Februar/März Ausgabe des Magazins Gelegenheitsspieler herauskam. In den ersten 10 Stunden wurde sie beinahe 1000 mal herunter geladen. Zahlreiche Rückmeldungen und Abos bestätigten seit dem, dass wir auf dem richtigen Weg sind. Das Ergebnis sehen Sie mit dieser Ausgabe für April und Mai 2006. Nicht nur, dass das Design verbessert wurde. Der Inhalt ist weit aktueller, viele der gestesteten Spiele sind erst wenige Tage auf dem Markt. Dies schlägt sich auch auf den Umfang nieder. Mit knapp 50 Seiten ist dieses die „dickste“ Ausgabe, die es je vom Gelegenheitsspieler gegeben hat.

Dabei ist eines geblieben: das Magazin ist weiterhin für jedermann kostenlos und kann beliebig weitergegeben werden. Auch das Themenspektrum bleibt gleich: eben alles, was Gelegenheitsspielern von Brett-, Karten-, Computer-, Video- und sonstigen Spielereien so Spaß macht. Dies gilt auch für die Ewigkeit, denn der Gelegenheitsspieler wird seit der letzten Ausgabe auch von der Deutschen Bibliothek archiviert.

Damit die Entwicklung auch bei der Juni/Juli-Ausgabe so weiter geht, bleiben Sie uns gewogen. Erzählen Sie weiter, wenn Ihnen das Magazin gefällt (aber behalten Sie es für sich, wenn es Ihnen nicht gefällt), schließen Sie kostenlose Abos ab und schicken Sie uns Ihre Kommentare. Denn das ist unsere Entlohnung. Und wie jedermann freuen wir uns auch über eine Gehaltserhöhung.

Insoweit viel Spaß mit dieser kostenlosen Ausgabe wünscht

Die Redaktion des Magazins Gelegenheitsspieler.

Inhalt:

News	03	Celtica	30
Hart an der Grenze	04	Krimi total: Duft des Mordes	32
Blue Moon City	08	Genretest Prügelspiele	34
Blue Moon Kartenspiel	11	Monopoly FIFA WM 2006	36
Mauerbauer	14	PSP: Gottlieb Pinball Classics	39
Was‘n das?	16	Packeis am Pol	41
Xbox Live Arcade	18	Tippspiel	43
Raja	24	Roman	45
Hellas	27	Impressum / Vorschau	48

Die BrettspielWelt präsentiert sich seit kurzer Zeit in einem neuen Gewand. Die Webseiten wurden völlig überarbeitet und laden zum Entdecken der Neuerungen unter http://BrettspielWelt.de/ ein. Brettspielwelt bietet die Möglichkeit, zahlreiche beliebte Gesellschaftspiele online zu spielen.

Jubiläum bei „KRIMI total“: 2.000 verkaufte Spiele.

Neues Spiel „KRIMI total - Jenseits der Schönheit“ erscheint Anfang April. Der Gelegenheitsspieler wird das Spiel in seiner nächsten Ausgabe testen.

Einen Test von „KRIMI total - Der Duft des Mordes“ finden Sie in dieser Ausgabe vom Gelegenheitsspieler.

Siehe auch www.krimitotal.de.

Microsoft meldet einen durchschlagenden Erfolg für Xbox Live

Mehr als die Hälfte aller Xbox 360 seien verbunden mit Xbox Live. Über neun Millionen Downloads vom Marktplatz habe man gezählt. Davon seien über 2 Millionen Arcade-Downloads gewesen.

Einen Test von den Spielen von Xbox Live Arcade finden Sie in dieser Ausgabe.

Nachdem im vergangenen Jahr Niagara „Spiel des Jahres 2005“ wurde, bringt Zoch jetzt Spiele für Jung und Alt ab einem Alter von vier, sechs und acht Jahren ins Spiel, mit dabei auch eine Erweiterung von Niagara. Flussgeister, Elche, hungrige Esel, eine bunte Raupe sowie Doktor Schlüsselbart, der berühmte Alchimist – Tiere und Figuren, die in diesem Jahr in der Spielewelt von Zoch eine Rolle spielen.

Mehr unter http://www.zoch-verlag.com

Hart an der Grenze

Verlag: Kosmos
Autoren: André Zatz und Sergio Halaban
Spieler: 3-6
Ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 25 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Nichts für eine ehrliche Haut

Die Zunft der Zöllner dürfte von dem neuen Kosmos-Spiel „Hart an der Grenze“ nicht sehr erbaut sein. Ist hier doch Willkür, Bestechlichkeit und Unterschlagung die Regel und der Schlüssel zum Erfolg. Aber auch auf Seiten der Touristen hat der Ehrliche keine Chance. Nur wer schmuggelt macht Geld. Wer es schafft, mit der Miene einer Mutter Theresa einen Koffer voller Zigarren, Tequila und Statuen als einfache Krüge durch die Kontrolle zu schleusen, wird am Ende Gewinner werden.

Pokerface

„Hart an der Grenze“ ist ein Bluff-Spiel. Es gibt keine Würfel, Spielfiguren oder ein Spielbrett – nur Koffer, Schmuggelware und Geld. In jeder Runde werden Waren in Form von Karten in den Koffer gelegt. Danach darf jeder angeben, was er angeblich eingepackt hat. Der Sheriff sucht sich sodann einen Mitspieler aus, dem er am wenigsten seine Zollerklärung glaubt und bittet zur Kofferöffnung. Wer so beim Schmuggeln ertappt wird, muss Strafe zahlen. Es sei denn, er schafft es, mit frei ausgehandelten Bestechungsgeldern den Sheriff zum Verzicht auf den Blick auf die Waren zu bewegen. Danach wechselt die Rolle des Sheriffs reihum. Immer mal wieder können die so geschmuggelten Waren in Geld umgetauscht werden. Wer das Risiko liebt, kann dabei einige Gegenstände zurückhalten und auf den großen Reibach am Ende des Spiels hoffen, wenn sich die Preise für Schmuggelwaren verdoppeln. Doch nur besonders dreiste Schmuggler haben darauf eine Chance.

Ein Traum in Blech

So einfach zwar das Spielprinzip von „Hart an der Grenze“ ist, so liebevoll ist jedoch die Ausstattung. Herausragend sind die sechs kleinen Blechkoffer, in die die Spieler ihre geschmuggelten Waren legen können. Auch der Sheriff-Stern, den man sich anheften kann, sorgt für Erheiterung. Taktisch kommt es darauf an, durch den

geschickten Wechsel zwischen ehrlicher Warendeklaration und dreistem Schmuggel um Kontrollen herumzukommen. Wegen des gelegentlichen Aufdeckens der eigenen Machenschaften kann es sinnvoll sein, die Taktik ab und an zu wechseln. Auch gilt es die Mitspieler im Auge zu behalten, um bei der Endwertung durch zu hohes Pokern nicht leer auszugehen. Wer Sheriff wiederum ist, kann versuchen, durch geschicktes Aushandeln der Bestechungsgelder seine eigene Position zu stärken. (hk)

Fazit HK:

Wer gerne pokert oder das Spiel „Bluff“ (Spiel des Jahres 1993) mag, hat auch an „Hart an der Grenze“ seine helle Freude. Dabei ist es jedem selber überlassen, wie er es schafft, die anderen zu täuschen. Da man ständig zumindest damit beschäftigt ist, durch unschuldiges Aussehen von sich abzulenken, kommt nie Langeweile auf. All zu große taktische Tiefe sollte man nicht erwarten. Wer lieber Spiele spielt, bei denen man jeweils für sich am richtigen Zug feilt, ist bei „Hart an der Grenze“ falsch. Auch sollte man genügend Mut aufbringen können, dreist zu lügen. Wer hieran Spaß hat, findet mit „Hart an der Grenze“ ein ideales Spiel mit viel Kommunikation und dem einen oder anderen Lacher. Das einfache Spielprinzip ermöglicht es, schnell auch mit neuen Gruppen einzusteigen. Allerdings sollte man Spiel und Realität unterscheiden können. Kommen Sie im Überschwang der Spielgefühle nicht bei Ihrer nächsten Reise auf die Idee, Tequila als Sombreros zu deklarieren.

Fazit CTK:

Viel ist es nicht, was man zu tun hat im neuen Bluff-Spiel von Kosmos. Koffer packen, sagen was drin ist und fertig. Das Spielmaterial mit seinen sechs Metallkoffern ist hübsch anzusehen, man wird aber das Gefühl nicht los, dass hier eine relativ kleine (und gar nicht mal so neue) Spielidee ziemlich aufgeblasen wird. Trotzdem ist Hart an der Grenze ein stimmungsvolles Spiel für lockere Runden. Wer sich gern in Planungen verliert, ist hier allerdings fehl am Platze. Denn eigentlich hat man kaum Handlungsmöglichkeiten. Entscheiden, wie viele seiner fünf Karten im Koffer landen oder als Sheriff einen Mitspieler herausgreifen und filzen. Das war's auch schon. Leider gibt es kaum Anhaltspunkte, um das Vorgehen für weitere Durchgänge zu planen. Wer einen Koffer heil über die Grenze trägt, muss nicht offenbaren, was drin war. Das macht es vor allem in größeren Gruppen schwierig, die Spieler einzuschätzen. Wer gern seinen Mitspielern tief in die Augen sieht um zu ergründen, ob sie die Wahrheit sagen, kann allerdings bedenkenlos zugreifen. Erst recht, wenn man Spaß an szenischem Spiel hat: Wer sich wirklich als Sheriff und Schmuggler gegenüber tritt, wird an Hart an der Grenze wesentlich mehr Spaß haben. „Willkommen an der Grenze, meine Freunde..."

Wertung:

Gesamtwertung: 2 (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 1- (sehr gut)

Billig? Da stehen Sie doch drauf!

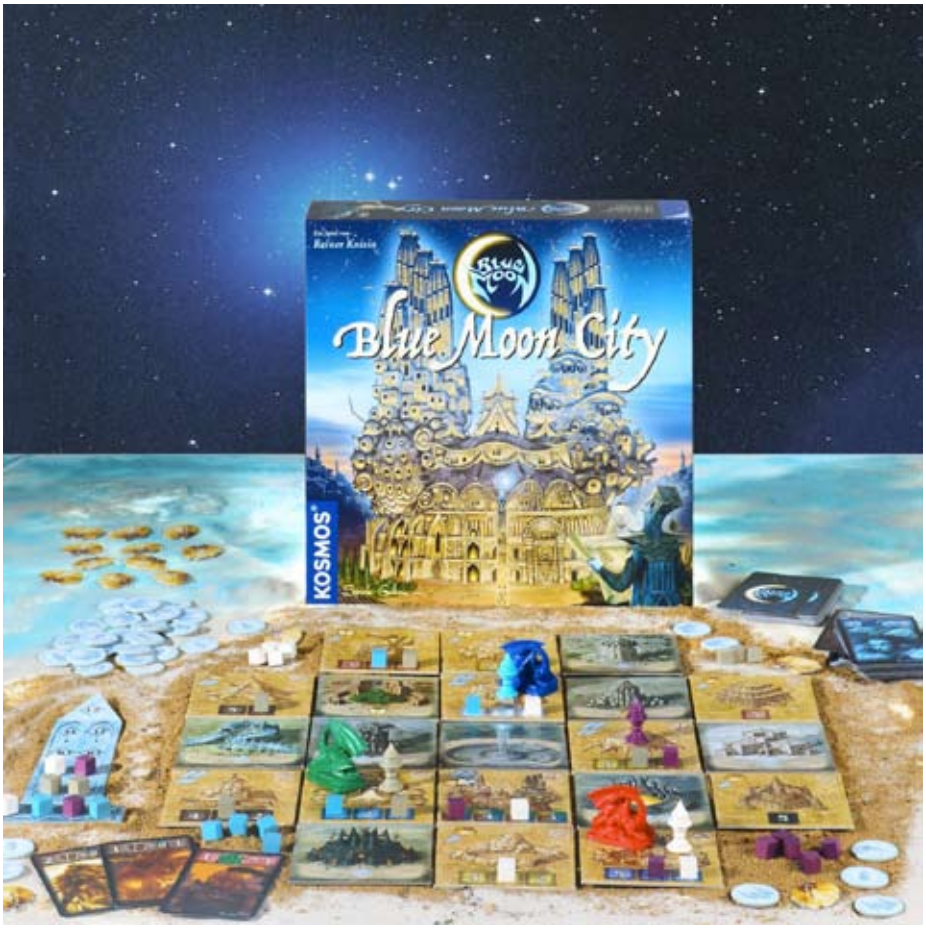
Hier könnte Ihre Werbung stehen.

Interesse im Magazin Gelegenheitsspieler zu werben? Eine ganze Seite in diesem Online-magazin kostet als Einführungspreis nur 50,- Euro. Melden Sie sich bei uns:

redaktion@gelegenheitsspieler.de

Blue Moon City

Autor: Reiner Knizia
Verlag: Kosmos
Spieler: 2-4 Spieler
Spieldauer: 60 Minuten
Erscheinungsjahr: 2006
Preis: Ca. 25 Euro



Blue Moon City

Die Marketing-Maschine in Sachen Blue Moon scheint beim Kosmos-Verlag im vollen Gange: nach dem Kartenspiel, dem umgehend acht Erweiterungen folgten, erscheinen nun nicht nur „der Roman zum Spiel" sondern auch ein vollwertiges Brettspiel für bis zu vier Personen. Der Verdacht liegt nahe, dass hier aus dem erfolgreichen Kartenspiel noch schnell der eine oder andere Euro gemacht werden soll.

Blue Moon City kann diesen Verdacht jedoch – zum Glück – recht schnell ausräumen.

Schaffe, Schaffe, Häusle Bauen

Wie schon das Kartenspiel, kommt auch Blue Moon City mit einer ebenso umfangreichen wie für den Spielablauf unwichtigen Hintergrundgeschichte daher. Die Kurzfassung: nach dem Krieg beschließen die Völker Blue Moons, ihre Stadt wieder aufzubauen. Dabei werden sie von drei Drachen unterstützt und erhalten Kristalle, die sie ihrem Gott opfern.

Auf dem Spieltisch besteht die zerstörte Stadt aus 21 Gebäudetafeln. Jede besitzt unterschiedlich viele Bauabschnitte, die fertig gestellt sein müssen, bevor das Gebäude komplett ist. „Fertigstellen" meint hier, mit der geforderten Anzahl Handkarten in der Farbe des Gebäudes zu bezahlen. Ein so erworbener Bauabschnitt wird vom Spieler mit einem eigenen Stein markiert. Sind alle Abschnitte eines Gebäudes abgearbeitet, kommt es zur Wertung. Alle Spieler, die am Bau beteiligt waren, erhalten eine Belohnung in Form von Kristallsplittern. Wer die meisten Bauabschnitte erledigt hat, bekommt noch eine Extrabelohnung oben drauf. Die Kristallsplitter können später dem Gott von Blue Moon geopfert werden, der sinnigerweise auch Blue Moon heißt. Wer als erster eine bestimmte Anzahl solcher Opfer erbracht hat, ist nicht nur pleite, sondern auch Sieger.

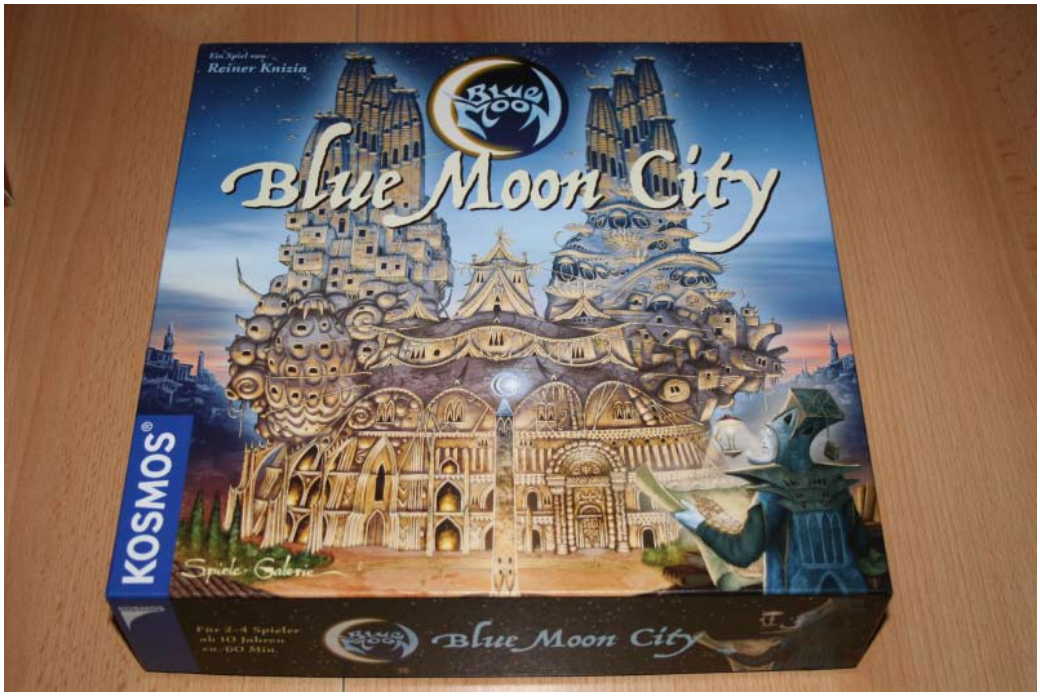
Die Karte eines wieder errichteten Gebäudes wird umgedreht und zeigt fortan einen Bonus, der für angrenzende Gebäude gilt. So kann ein noch unbebautes Grundstück, das normalerweise nur zwei Kristall-

splitter abwerfen würde, in der richtigen Nachbarschaft schnell sechs Splitter einbringen. Viele Gebäude sind zu Beginn noch wenig lukrativ, wenn sie einzig die direkte Belohnung abwerfen. Je weiter das Spiel voranschreitet und je mehr Gebäude bereits fertig sind, desto höher sind auch die Erträge durch die Nachbargebäude.

Der Spieler mit den meisten Schuppen

Keine Sorge, Blue Moon City ist kein Spiel für Leute mit Kopfhautproblemen. Vielmehr sind Schuppen ein weiteres wichtiges Spielelement Dabei spielen Drachen eine entscheidende Rolle. Diese können mit Hilfe von Sonderkarten auf dem Spielfeld bewegt werden. Wer einen Bauabschnitt in einer Stadt beendet, in der gerade einer der drei Drachen weilt, erhält von diesem zur Belohnung eine Schuppe. Eine goldene, wie die Anleitung ausführt. Sind diese alle verteilt, erhält der Spieler mit den meisten Schuppen einen Bonus in Form von Kristallsplittern. In einer Partie kommt es in der Regel zu mehreren solchen Schuppen-Wertungen.

Die Handkarten dienen normalerweise als „Währung“ in Blue Moon City. Die acht vorhandenen Kartenfarben entsprechen den acht Völkern von Blue Moon.. Sieben korrespondieren dabei mit den Farben von Gebäuden. Die achte Farbe ist ein Joker. Zusätzlich zu ihrer Farbe weisen einige Karten Sonderfunktionen auf, wie etwa das erwähnte Bewegen der Drachen. Andere Karten erlauben zum Beispiel, dass der Spieler schneller zu weiter entfernten Bauobjekten kommt oder einen Bauabschnitt mit anderen als den geforderten Farbkarten bezahlt.



Wandern, Bauen, Opfern

Im Grunde ist nicht viel dran an den Zugmöglichkeiten in Blue Moon City. Man läuft von Haus zu Haus, versucht Bauabschnitte zu bezahlen und hofft auf fette Erträge. Der Teufel – und damit der Reiz – steckt jedoch mal wieder im Detail. Es ist nicht immer ratsam, in jugendlichem Übermut sofort drauf los zu bauen. Denn die anfangs nur von Ruinen umgebenen Gebäude bringen keine großen Erträge. So ist es zu Anfang ratsam, an möglichst vielen Gebäuden mitzubauen, um später einen Teil der Belohnung zu kassieren. Das eigentliche Fertigstellen des Gebäudes (also das bezahlen des letzten Bauabschnitts) ist dann eher Nebensache.

Durch geschicktes Plazieren der Drachen kann man immer wieder die eine oder andere goldene Schuppe einsammeln. Durch den Bonus für die meisten Schuppen kann man sich oftmals nebenbei einen kleinen Vorsprung bei den Kristallsplit-

tern herausarbeiten. Auch das Opfern der Kristallsplitter will wohldosiert sein. Es hilf wenig, mit einem Sack voller Splitter zum Marktplatz zu laufen, denn pro Runde darf nur ein Opfer erbracht werden. So ist man zu quälendem Nichtstun verdammt, wenn man mehrere Opfer erbringen will oder muss. (ctk)

Fazit CTK:

Blue Moon City ist ein erstaunlich ausgewogenes Optimierungsspiel. Die Verwaltung der verschiedenen Mängel (es gibt nie genug Schritte, Handkarten und Kristalle für das, was man tun möchte) macht Spaß und das Spiel gleitet zu keiner Zeit in reine Verwaltungsarbeit ab. Insbesondere der Umstand, dass man nur einen einzigen Bauabschnitt an einem Gebäude erledigt haben muss, um an der Ausschüttung teilzunehmen, garantiert spannende Konflikte. Wer hier nur vor sich hin baut und die Gebäude des Gegners außer Acht lässt, hat schon verloren.

Die Ausstattung lässt ebenfalls keine Wünsche offen. Die Grafik der Gebäudetafeln ist ansprechend und dezent gehalten, so dass auch ein längeres Grübeln über dem Spielplan Freude bereitet. Die Handkarten zeigen die schon aus dem Kartenspiel bekannten Charaktere aus den Federn bekannter Fantasyzeichner. Lediglich der arg überdimensionierte Karton fällt negativ auf. Hier kauft der Kunde einmal mehr 70% Luft. Immerhin passt so das gesamte Blue Moon Kartenspiel mit in die Kiste. Blue Moon City ist relativ einfach zu erklären und dauert gute 60 Minuten. Spätestens nach der ersten Partie ist auch Einsteigern klar, worauf man bei diesem Spiel achten kann und muss. Einer zweiten Partie steht dann eigentlich nichts entgegen.

Fazit HK:

Blue Moon City hat außer den Charakteren und der Hintergrundgeschichte wenig mit den Mechanismen des Blue Moon Kartenspiels zu tun. Dennoch kommt es auch hier darauf an, die richtigen Karten zu rechten Zeit zu legen. Dabei existieren zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten, die erkundet werden möchten. Die drei Spielelemente Bauen, Schuppen sammeln und Kristalle opfern wurden sehr gut miteinander verwoben. Die recht ausführliche Anleitung täuscht. Blue Moon City ist eigentlich einfach und in weniger als 20 Minuten erlernt. Selbst nach längerer Spielpause sollte keine all zu große Wiedereinstiegshürde bestehen. Die übersichtliche Spielzeit tut das Ihrige dazu, dass Blue Moon City gerade auch für Gelegenheitsspieler gut geeignet ist. Dabei funktioniert es sowohl in der Minimalbesetzung mit zwei Spielern als auch mit drei und vier Personen. Sicherlich erfindet auch Blue Moon City das Gesellschaftsspielgenre nicht neu. Aber die geschickte Kombination aus Bau-, Sammel- und Kartenspiel funktioniert. Es würde mich nicht verwundern, würde es auf der Auswahlliste zum Spiel des Jahres 2006 stehen.

Wertung:

Gesamtwertung: 1 (sehr gut)

Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2+ (gut)

Noch aktuell: Blue Moon - Das Kartenspiel

Blue Moon
Autor: Reiner Knizia
Verlag: Kosmos
Spieler: 2
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Ab 12 Jahre
Ca. 15 Euro
Erscheinungsjahr: 2004

Panini trifft Quartett

Was der Generation Golf die Panini-Bilder waren, ist heute vor allem bei Jugendlichen das Sammelkartenspiel. Bei „Magic: The Gathering“, „Yu-Gi-Oh!“ oder auch „Pokémon“ geht es jedoch nicht darum, Bilder von Fußballspielern oder Zeichentrickfiguren in Sammelalben zu kleben. Vielmehr sind die Käufer der immer wieder neu und scheinbar zufällig zusammen gestellten kleinen Tütchen vom Laden um die Ecke darauf aus, besonders machtvolle Karten zu finden. Diese sollen dabei unterstützen, beim nächsten Kampf gegen Kameraden den entscheidenden Spielzug zu machen. Damit dürften die Sammelkartenspiele noch eine weitere Assoziationen bei denjenigen hervorrufen, die mit Sommerferienprogramm, Biene Maja und der Rappelkiste groß geworden sind: das Quartett. Doch statt „Sechs PS Stich“, werden bei Sammelkartenspielen Stärkepunkte vom Fantasiefiguren verglichen.

Blue Moon als Gesellschaftsspiel

Blue Moon war 2004 der Versuch von Reiner Knizia das Spielprinzip der Sammelkarten auch in die gesetzte Gesellschaftsspielszene einzuführen. Auch wenn es zum ganz großen Durchbruch bisher nicht reichte, so hat sich doch in den ersten zwei Jahren eine aktive Fanszene um das Spiel entwickelt. Auf Internetseiten wie http://www.blue-moon-fans.com werden nicht nur Regeln besprochen, sondern auch Tourniere organisiert, neue Kartenvorschläge gemacht und sogar Onlinespielmöglichkeiten eröffnet. Mit „Blue Moon City“ ist 2006 zusätzlich ein reinrassiges Brettspiel erschienen, das jedoch mit dem Ur-Blue Moon nur die Fantasywelt und ihre Völker gemein hat. „Blue Moon City“ wird an anderer Stelle in der April Ausgabe des Magazins Gelegenheitsspieler vorgestellt.

Kampf Karte gegen Karte

Mit dem Grundspiel werden zwei Völker in Form von Kartendecks mitgeliefert: die Vulca und die Hoax. Um den traditionellen Gesellschaftsspieler nicht zu sehr zu verwirren, wurde auch noch ein kleines Spielbrett beigelegt. Dieses dient vor allem dazu, den Ablegestapeln der Karten eine gewisse Ordnung zu geben. Zwingend notwendig ist es nicht.

Jeder Spieler versucht, den anderen mit seinem Kartensatz im Kampf Karte gegen Karte zu besiegen. Im Gegensatz zu PS-Zahl oder Hubraum beim Quartett existieren hierfür bei Blue Moon ein Feuerwert und ein Erdewert. Wer den Zug beginnt, darf entscheiden, in welcher dieser beiden Kategorien der Kampf ausgetragen wird. Der Wert dieser Kategorie ist der aktuelle Kampfwert, den es für den Gegner nun zu übertrumpfen gilt.

Zwar wird mit allen Karten eines Volkes gespielt, jedoch hält man nur sechs Karten zur Zeit auf der Hand.

Um es doch etwas anspruchsvoller zu gestalten, existieren verschiedene Kartenarten. Neben den unmittelbar kämpfenden Charakterkarten können auch verschiedene Sonderkarten gelegt werden, die meist einen der Werte des gerade

kämpfenden Charakters erhöhen oder auch die Karten des Gegenspielers beeinflussen können. Und schließlich haben viele Mitglieder eines Blue Moon-Volkes noch zusätzliche Sonderfunktionen, die mittels Symbolen oder ausgeschriebenem Text dargestellt werden. Immer abwechselnd werden so die eigenen Karten in die Schlacht geführt, bis einer den aktuellen Kampfwert des anderen nicht mehr übertreffen kann. Zur Belohnung gibt es dann kleine Plastikdrachen. Sind alle Karten eines Volks gespielt worden, ist die Partie vorbei und die Anzahl der jeweils gesammelten Drachen zeigen den Sieger an.

Mehr als nur Quartett

Was etwas eintönig klingt, gewinnt seinen Reiz durch die zahlreichen Sonderfunktionen und Wechselwirkungen von einzelnen Karten. Jedes Volk hat seine eigenen Stärken und Besonderheiten, die es zu entdecken gilt, um sie dann geschickt gegen den Gegner einzusetzen. So kann man selbst übermächtigen Gegnern manchmal überraschendes Paroli bieten, indem man zum Beispiel von Feuerwert auf den Erdwert als Kampfgrundlage wechselt.
Jede Karte enthält zusätzlich noch einen kleinen Sinnspruch, der den Spielern das jeweilige Volk und die Geschichte der Blue Moon-Welt näher bringen soll. Im Spielgewirr hat man jedoch selten die Muße, sich jeden Beitext, der auf das Spielgeschehen selber keine Auswirkung hat, durchzulesen oder gar dem Mitspieler vorzustellen.

Der Fluch der Erweiterungen

Die klassischen Sammelkartenspiele ziehen ihren Reiz vor allem aus dem Wunsch, immer bessere und stärkere Karten durch den Erwerb von etwa so genannten Boosterpacks zu erhalten. Blue Moon lässt sich zum Glück tatsächlich sehr gut nur mit den beiden Grundvölkern spielen. Aber natürlich konnte sich auch Kosmos nicht ganz von der Verlockung der Zusatzpacks lossagen. Und so sind inzwischen die Völker der Aqua, Flit, Khind, Mimix, Pillar und Terrah erschienen. Ergänzt werden sie noch durch die Kartensätze „Gesandte und Inquisitoren“ und sinnigerweise „Inquisitoren und Gesandte“. Jede der Erweiterungen bringt tatsächlich neue Möglichkeiten und einige Überraschungen in die Partien, so dass sich ein näherer Blick lohnt. Mit ca. 6 Euro pro Set hält sich der finanzielle Aufwand auch noch in Grenzen, bedenkt man, dass größere Sets bei den Sammelkartenspielen auch mal dreistellige Beträge kosten können. Hinzu kommt, dass bei Blue Moon jedes gekaufte Set auch wirklich einen Mehrwert bringt. Doppelte Karten oder völlige Nieten in zufällig zusammengewürfelten Paketen gibt es nicht. Gerade die Gesandten und Inquisitoren bringen auch geübten Spielern noch einmal neue Herausforderungen.
Haben beide Spieler Kartensammlungen zur Verfügung, so bietet Blue Moon sogar die Möglichkeit, sich jeweils seine eigene Kartenarmee daraus zusammenzubasteln. Dabei müssen allerdings bestimmte Regeln eingehalten werden, damit die Chancengleichheit gewahrt bleibt. (hk)

Fazit HK

Viel hängt bei Blue Moon vom Zufall ab, die richtigen Karten zur richtigen Zeit auf der Hand zu haben. Dennoch eröffnet das Spielprinzip genügend taktische Möglichkeiten, dieses zumindest im weiteren Verlauf einer Partie wieder auszugleichen. Blue Moon lebt vor allem von seiner Abwechslung bei den Kartenfunktionen und der fantasievollen Gestaltung der einzelnen Völker und ihrer Fähigkeiten. Die Illustrationen eines Franz Vohwinkel, John Matson oder Todd Lockwood tun ihr übriges dazu. So reizt schon deshalb Blue Moon immer mal wieder zu einer Partie zwischendurch. Ein Spiel dauert nicht länger als 20 bis 30 Minuten. Hat man das Spielprinzip einmal verstanden, erlaubt die beiliegende Kurzanleitung selbst nach längerer Spielpause einen schnellen Wiedereinstieg. Die Möglichkeiten des Taktierens und strategischen Planes erhalten eine spürbare Aufwertung, spielt man mit selbst zusammengestellten Kartenstapeln. Aber wie früher auf dem Schulhof geht es doch immer darum, zur richtigen Zeit den Ferrari oder den Monstertruck auf der Hand zu haben.

Fazit CTK

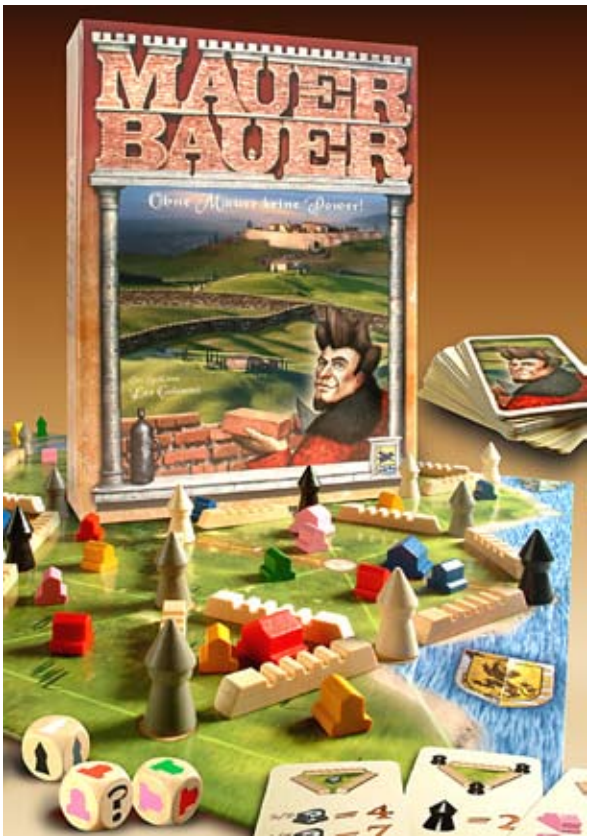
Grafisch wirklich ein Leckerbissen, will Blue Moon ein paar Mal gespielt sein, bevor sich die Finessen der einzelnen Karten erschließen. Kosmos beschert uns hier ein Quasi-Sammelkartenspiel ohne dessen Nachteile. Dass es sich vom Spielprinzip her um ein aufgemotztes Stichspiel handelt, fällt da kaum noch ins Gewicht.

Wertung:

Gesamtwertung: 2 (gut)
Wertung für Gelegenheitsspieler: 2+ (gut)

Mauerbauer

Autor: Leo Colovini
Verlag: Hans im Glück
Spieler: 2-4
Spieldauer: 45 Minuten
Erscheinungsjahr:2006
Preis: Ca. 29 Euro



Auf den Titel „Spiel des Jahres“ schielen viele. Das neue Spiel aus dem Hans-im-Glück-Verlag hat jedoch nicht nur darauf Ambitionen, sondern ist nebenher auch ein heißer Kandidat für den dämlichsten Untertitel des Jahres: Mauerbauer – Ohne Mauer keine Power

Niemand (Jeder) hat die Absicht, eine Mauer zu bauen!

Wer Mauerbauer auspackt, entdeckt zweierlei: Einen handfesten Klebstoffgeruch Marke „Uhu-Konzentrat“ und eine beeindruckende Menge an Holzsteinen. Mauern, Türme und Häuser liegen da, über 140 Teile. Rein materiell gesehen haben wir es hier also mit einem recht guten ROI (Return on Invest) zu tun. Spielerisch fällt zuerst einmal die recht kurze Anleitung ins Auge, die auf sechs illustrierten Seiten die Regeln erklärt. Einem raschen Einstieg ins Spiel steht also nichts im Wege.

Das Spielfeld zeigt eine grüne Landschaft, über die ein Gitter aus Dreiecken gelegt ist. Ähnlich wie bei Carcassonne geht es hier darum, Gebiete abzuschließen und dadurch Wertungen auszulösen. Zu Beginn erhält jeder Spieler sechs sogenannte Gildenkarten, man könnte sie auch als „Auftragskarten“ bezeichnen. Reihum werden nun Mauersteine, Türme und Häuse auf dem Feld plaziert. Immer, wenn durch die Mauern ein geschlossenes Gebiet entstanden ist, wurde eine Stadt gegündet und es kommt zu einer Wertung. Dann legen die Spieler ein bis zwei Ihrer Auftragskarten ab und erhalten dafür Punkte, sofern die aufgedruckte Bedingung erfüllt ist.

Stein an Stein...

Generell existieren drei Typen von Spielsteinen: Mauern, Türme in schwarz, weiß oder grau und Häuser in fünf quietschebunten Farben (selbstverständlich auch rosa). Wer an der Reihe ist, schnappt sich ein Mauerstück und legt es auf eine beliebige Linie des Dreiecks-Netzes. Dann wird mit einem Würfel eine Turmfarbe ermittelt und ein entsprechender Turm am Ende der Mauer plaziert. Mit zwei weiteren Würfeln werden dann Häuserfarben bestimmt. Diese beiden Häuser werden dann links und rechts der Mauer aufgestellt, je eines auf einer Seite. Das war‘s: Mauer legen, Würfeln, Türme und Häuser setzen – fertig. Der Mechanismus der Farbwürfel zur Bestimmung von Baumaterial erinnert entfernt an Carolus Magnus, das nicht ganz zufällig auch aus der Feder von Colovini stammt. Allerdings wirkt die Mauerbauerei im Vergleich deutlich weniger abstrakt, so dass das Spiel auch für Familien geeignet ist.

Die Gilden- oder Auftragskarten enthalten die unterschiedlichsten Bedingungen. Da erhält man Punkte für alle roten Häuser in einer Stadt oder für alle weißen Türme, die in der Stadtmauer verbaut wurden. Aber auch Karten für das Umland

gibt es. Hier kann man Punkte für freistehende Häuser oder Türme ergattern, die (noch) zu keiner Stadt gehören. So sind an jeder Wertung immer alle Spieler aktiv beteiligt. Tatenlos zusehen muss man bei Mauerbauer selten.

Wer eine Stadt geschlossen hat, darf sie mit einer direkt angrenzenden Stadt verbinden, indem er die Mauern dazwischen entfernt. Dieser Zug ermöglicht es, bereits an einer Wertung beteiligte Gebiete erneut zu zählen und kann durchaus spielentscheidend sein.

Ebenso entscheidend ist natürlich das Vorhandensein passender Auftragskarten. Wer die falschen Karten auf der Hand hat, kann mitunter keine oder nur sehr wenig Punkte machen. Um dies zu verhindern, darf der Spieler, der nach einer Wertung am weitesten hinten liegt, beliebig viele Handkarten ablegen und neue nachziehen. Dies bedeutet einen nicht zu unterschätzenden Vorteil und verhindert, dass Spieler mit Kartenglück von Anfang an uneinholbar davon ziehen.

Da alle Spieler verschiedene, mitunter gegensätzliche Ziele verfolgen, kommt es regelmäßig zu Behinderungen. Dies ist, wie so oft, im Vier-Personen-Spiel eher der Fall als zu zweit. Oft ist es wichtig zu erahnen, was ein Mitspieler bauen will, um hier gezielt Eingreifen zu können. Das erfordert jedoch eine recht gute Kenntnis der verfügbaren Auftragskarten.

Der Glücksfaktor ist nicht bestimmend, macht aber ein weitsichtig strategisches Vorgehen schnell zunichte. Spieler mit einer ausgeprägten Aversion gegen Würfel sollten also vorsichtig sein. Gleichwohl hat man nie den Eindruck, dem Würfel ausgeliefert zu sein. Ähnlich dem bereits angesprochenen Carolus Magnus ist man allerdings stets aufs neue gezwungen, seine Pläne zu überdenken – und gegebenenfalls umzuwerfen.

Ein kleiner Designfehler hat sich leider bei Mauerbauer eingeschlichen: Auf dem Spielplan sind drei Gebiete gekennzeichnet, die für bestimmte Auftragskarten relevant sind. Die Grenzen dieser Gebiete verschwinden allerdings, wenn man Mauern darauf legt. Es empfiehlt sich daher, Mauern auf den betreffenden Grenzen einfach auf die Seite zu kippen. So kann man den Grenzverlauf auch im fortgeschrittenen Spiel noch nachvollziehen. (ctk)

Fazit CTK: Viel Spaß auf der Mauer

Mauerbauer ist leicht zugänglich und flott gespielt. Die Regeln lassen keine Fragen offen und die Mischung aus Planung und Würfelglück ist so reizvoll, dass auch Vollblut-Strategen zumindest einen Blick riskieren können. Allerdings braucht es eine Weile, bis man sich einen Überblick über die vorhandenen Auftragskarten verschafft hat und somit einschätzen kann, was die Mitspieler eigentlich vorhaben. Mauerbauer überzeugt mit liebevoll gestaltetem Spielmaterial und guter Zugänglichkeit. Ein gutes, wenn nicht sogar ein sehr gutes Spiel – nicht nur für Familien.

Wertung:

Gesamtwertung: glatte 1 (sehr gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: glatte 1 (sehr gut)

Was‘n das?

Autor: Philippe des Pallières
Verlag: Ravensburger
Alter: ab 14
Spieler: 3-10
Spieldauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. 25 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Vorgeschichte

So mag es 2005 der Überlieferung nach bei Familie Pallières zugetragen haben: Mutter Pallières ist sauer. Der Kleine hat mal wieder den ganzen Krimskrams im Zimmer verteilt. Von der Wäscheklammer über einen einsamen Halmastab bis hin zu den unterschiedlichsten Kleinteilen aus Ü-Eiern und Kaugummiautomaten. Mutter Pallières will gerade ein Exempel statuieren und alles in einen großen Müllsack packen, als Papa Pallières das Zimmer betritt. Zwischen schreiendem Kind und Wut fauchender Mutter hin und her gerissen, hat er plötzlich nur noch Augen für den sich mehr und mehr füllenden Müllsack. Mit dem Ausruf „Heureka“ reißt er den Sack an sich und rennt direkt zur Entwicklungsabteilung von Ravensburger. Einige Monate später erscheint „Was’n das?“

Wozu’n das?

Zentrales Element von „Was’n das?“ ist allerlei Krimskrams. Neben besagter Halmastange und der Wäscheklammer finden sich in dem Karton auch noch Dinge wie Fahrkarte, Puzzleteil, Blume, Münze, Schere, Ehering und nicht zu letzt Plastikmann, Plastikflugzeug, Plastikbanane und ein Plastikschwein. Insgesamt 20 Gegenstände, die sonst schnell entsorgt werden, weil sie „nur rumliegen“, finden so wieder über die Hintertür Einzug ins Familienleben. „Was’n das?“ ist allerdings kein Kinderspiel. Vielmehr geht es darum, mit den Gegenständen Begriffe wie Sprungfeder, Ohrfeige, Pfirsichhaut, Potenzprobleme, Weichei oder Kindergarten darzustellen. Zum Glück wissen die Mitspieler, dass es sich um einen aus einer Auswahl von sechs möglichen Begriffen handeln muss. Wer zu wissen meint, was der Plastikmann mit Wäscheklammer und Ehering darstellen soll, legt die Nummer der Lösung auf ein Zielfeld. Derjenige, der dabei am schnellsten die richtige Lösung legt, bekommt auch die meisten Punkte. Aber auch ein guter „Macher“ geht nicht leer aus. Je mehr Mitspieler richtig geraten haben, um so mehr Punkte erhält er. Gewonnen hat, wer am Ende auf der Punkteleiste am weitesten gekommen ist.

Was’n für ne Taktik?

„Was’n das?“ ist ein simples Kommunikationsspiel. Dabei bedarf es schon einiger Fantasie, die oftmals recht anspruchsvollen Begriffe mit den zur Verfügung stehenden Ge-

genständen zu bauen. Am sinnvollsten erwies sich das schwarze Tuch, das immerhin gefaltet werden kann. Dass immer nur eine Auswahl der möglichen Gegenstände zur Verfügung steht, bringt etwas Abwechslung hinein, erhöht bei manchen Begriffe aber auch zusätzlich den Schwierigkeitsgrad. Bei einer „Pizza mit Schinken und Ananas“ ist es eben sehr bedauerlich, kann man nicht das Plastikschein zur Veranschaulichung heranziehen. (hk)

Was’n für’n Fazit von HK?

Die Regeln von „Was’n das?“ sind in weniger als 5 Minuten erfasst. Einer baut, alle anderen raten. Dabei müssen manchmal schon sehr starke Gehirnverrenkungen vorgenommen werden, will man einige Begriffe auch nur ansatzweise darstellen. Immer wieder kommt es vor, dass doch eher der Zufall entscheidet, ob man den richtigen Begriff getippt hat. Durch die Einschränkung auf sechs Möglichkeiten können potentiell in Frage kommende Lösungen allerdings eingekreist werden. Wer sich damit abfinden kann, dass nicht immer die offensichtliche Assoziation die richtige ist und gerne mit Fantasie um die Ecke denkt, kann mit „Was’n das?“ viel Spaß haben. Das simple Spielprinzip und die flexible Spielzeit machen das Spiel gerade für Gelegenheitsspieler sehr interessant. 4 bis 5 Spieler sind ideal, damit man auch häufig genug selber „Macher“ ist. Gradlinig denkenden Menschen sei jedoch eher ein Spiel wie Activity oder Tabu empfohlen. Und immerhin bekommt man mit „Was’n das?“ endlich eine Aufbewahrungsbox für all den Krimskrams mitgeliefert.

Wertung:

Gesamtwertung: 2 (gut)
Gelegenheisspielertauglichkeit: 2 (gut)

Xbox Live Arcarde – Mit dem Ferrari auf Sonntagsfahrt

Nachdem Sony die Auslieferung seiner Playstation 3 immer weiter hinausschieben muss, wird die Xbox 360 von Microsoft noch auf absehbare Zeit die leistungsfähigste Spielkonsole auf dem Markt bleiben (Magazin Gelegenheitsspieler berichtete in Ausgabe 3 und 4 über die Xbox 360). Schieß-, Prügel- und Rennspiele bestimmen das Spielangebot. Die wahre Freude kommt dabei jedoch nur nach entsprechender Einarbeitungszeit auf. Gelegenheitsspieler stoßen schnell an die Grenzen und müssen sich nach eventuell wochenlanger Spielpause neu einarbeiten.

Was die Xbox 360 jedoch auch für Gelegenheitsspieler so interessant macht, sind die Xbox Live Arcade Spiele. Diese können online für durchschnittlich fünf bis neun Euro auf die Spielkonsole geladen werden. Wie es funktioniert, haben wir in der letzten Ausgabe beschrieben. Dabei übersteigen die Spiele für Zwischendurch selten den Umfang eines Handyspiels. Dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch.

Welche Xbox Live Arcade Spiele einen näheren Blick lohnen, haben unsere Redakteure untersucht. Viel falsch machen kann man jedoch nicht. Alle Spiele können zunächst als kostenlose Testversion herunter geladen werden.

Zuma

Bei Zuma steuert man einen kleinen Frosch in der Mitte des Bildschirms. Dabei ist es nur möglich, ihn um seine eigene Achse zu drehen. Betätigt man entweder die rechte Schultertaste oder den A-Knopf, spuckt er verschiedenfarbige Kugeln aus. Es handelt sich um die selben Kugeln, die sich in einer langen Schlange um ihn herum winden. Trifft die abgeschossene Kugel auf andere Kugeln, reiht sie sich an der Stelle in die Schlange ein. Wird dabei eine mindestens drei Kugel lange gleichfarbige Reihe gebildet, löst sich diese auf und es gibt Punkte. Bleiben an den Enden ebenfalls gleichfarbige Kugeln übrig, ziehen diese sich an und der Lauf der Kugelschlange wird für ein kurzen Augenblick gehemmt. Am Ende der Bahn wartet indes ein aufgerissenes Maul. Es gilt zu verhindern, dass die Kugeln dieses erreichen.

Zuma ist ausgesprochen simpel und macht ab dem ersten Moment an Spaß. Die ersten Erfolgserlebnisse sind schnell

erreicht. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad kann das Kugelspucken jedoch sehr hektisch werden. Will man dann auch noch Bonuspunkte für Schüsse durch Lücken oder Treffen von ab und an erscheinenden Geldmünzen erreichen, müssen die Kugeln überlegt und präzise, aber doch schnell gesetzt werden. Auf Dauer kann einzig die eintönige Hintergrundmusik einem auf die Nerven gehen. Zum Glück kann sie abgeschaltet oder durch eigene Musik von CD ersetzt werden.

Zwei Spielmodi stehen zur Verfügung. Ein Level-basiertes Spiel, bei dem es gilt, zahlreiche Tempel zu erobern. Und ein Endlosspiel, das wiederum abhängig vom Erfolg bei dem Levelspiel neue Startpunkte ermöglicht.

Wie für Xbox Live Arcade Spiele üblich, werden Erfolge online in einer Weltrangliste gespeichert. Das simple Spielprinzip, die unterschiedlichen Highscorelisten und der angenehm gleichförmig steigende Schwierigkeitsgrad machen Zuma zu einem der besonders empfehlenswerten Spiele bei Xbox Live Arcade.

Gesamtnote: 2+ (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 1- (sehr gut)

Bejeweled 2

Bejeweled 2 existiert in den unterschiedlichsten Varianten auf so ziemlich allen elektronischen Geräten, die einen Bildschirm

aufweisen. So kann es auch seine Verwandtschaft zu Spielen wie Zoo Keeper nicht verhehlen, das gerade auf dem Nintendo DS seine Renaissance erlebt.

Unterschiedlich farbige Symbole sind auf dem Bildschirm verteilt. Schafft man es durch Austausch von zwei benachbarten Symbolen eine Reihe von mindestens drei Gleichartigen zu erhalten, löst sich diese auf. Die darüber liegenden Steine rutschen nach und man erhält im besten Fall eine Kettenreaktion.

Einige Sonderfunktionen bringen Abwechslung. So können Viererketten einen besonderen Stein erzeugen, der z.B. für Explosionen genutzt werden kann. Aus Fünferketten entwickeln sich Fähigkeiten, die den Bildschirm zumindest vorübergehend von einer bestimmten Symbolart säubern.

Vier verschiedene Spielvarianten bietet Bejeweled 2. Vom klassischen Endlosspiel gegen die Uhr bis hin zum Rätselmodus. Ziel ist es dabei, vorgegebene Spielaufbauten leerzuräumen. Die Möglichkeit der jederzeitigen Zugrücknahme ermöglicht unbeschwertes Knobeln.

Wie die meisten Xbox Live Arcade Spiel zieht Bejeweled 2 seinen Spielspaß vor allem aus seiner Einfachheit. Die ersten Erfolge sind schnell erreicht. Nach wenigen Minuten hat man das Spielprinzip durchschaut und das Verschieben der Symbole geht leicht von der Hand. Die vier Spielvarianten tun das ihrige dazu, dass Bejeweled 2 nicht so schnell langweilig wird und man gerne eine Partie zwischendurch einschiebt. Bejeweled 2 gehört nicht zu unrecht zu den beliebtesten Arcade Spielen auf der Xbox.

Gesamtnote: 2 (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 1- (sehr gut)

Geometry Wars

Geometry Wars gehört zu den einfachsten, aber auch fordernsten Xbox Live Arca-

de Spielen. Gesteuert wird ein kleines Raumschiff über den Bildschirm mit dem linken Stick des Joypads. Der rechte Stick bestimmt die Richtung, in die geschossen wird. Um das Raumschiff herum schwirren verschiedene geometrische Figuren, die abgeschossen werden müssen, bevor sie es bei Berührung zerstören können. Was schon beim Klavierunterricht Probleme machte, lässt einen hier bei den ersten Spielen verzweifeln. Mit dem linken Stick versucht man möglichst viel Abstand zu den Gegnern zu gewinnen, mit dem anderen konträr dazu diese mit dem Laserstahl abzuschießen. Zum Glück gibt es noch einige wenige alles zerstörende Bomben, wenn das Gewusel um einen herum all zu bedrohlich wird. Punkte bringen die jedoch nicht ein.

Werden Gegner getroffen, zerplatzen sie in wunderschönen Farben. Hieraus zieht Geometry Wars auch einen Gutteil seiner Motivation. Allerdings sollte man nicht all zu lang dem Feuerwerk zuschauen, soll das Spiel nicht wenige Momente später zu ende sein.

Mit steigendem Punktekonto werden einem neue Waffen zugeteilt, aber auch neue Gegner. Sind die ersten 10.000 Punkte erreicht und erste Multiplikatoren erworben, steigt das Punktekonto schneller an. Dennoch bedarf es einiger Übung, will man unter die besten 10.000 Spieler der Welt kommen. Durch seine kurze Spielzeit motiviert es jedoch immer wieder dazu, es erneut zu versuchen. Aber auch die Frustgefahrt nimmt zu.

Neben dem Grundspiel kann nur noch eine Retro-Variante ausgewählt werden. Die Spielgeschwindigkeit ist dabei merklich herabgesetzt und die Grafikeffekte sind runtergeschraubt. Verbindet man mit älteren PC-Versionen von Geometry Wars keine sentimentalen Gedanken, kann man getrost den Retro-Modus übergehen.

Gesamtnote: 2 (gut)
Gelegenheitsspielertauglich: 3+ (befriedigend)

Marble Blast Ultra

Bei Marble Blast Ultra steuert der Spieler eine Murmel durch ein Labyrinth aus Ebenen, Rampen, tückischen Lücken und große und kleine Hindernisse. Neben dem gleichmäßigen Rollen kann die Kugel auch springen und Sonderfunktionen auslösen, die in den abwechslungsreichen Leveln verteilt sind. Mal schwillt sie auf ein mehrfaches ihrer Ursprungsgröße an, mal wird sie schneller oder kann besonders hoch springen.

Marble Blast Ultra verdient damit sicherlich nicht den Innovationspreis. Erste Anfangserfolge sind jedoch schnell erreicht und motivieren, auch die etwas schwierigeren Level zu bezwingen. Dabei dauert ein Level selten länger als 5 Minuten, womit sich auch Marble Blast Ultra gut für ein Gelegenheitsspiel zwischendurch eignet.

Die Besonderheit ist die Mehrspielermöglichkeit. Mit zahlreichen Kontrahenten aus der

ganzen Welt geht es dann darum, innerhalb der mit Sonderfunktionen überladenen Level jeweils als erster die immer wieder neu erscheinende Zielpunkte anzufahren. Das kann zwar schnell zu einem wilden Gewusel ausarten. Kann man sich dabei aber noch über das Headset mit anderen Spielern unterhalten, ist dies eine sehr unterhaltsame, kommunikative und gewaltfreie Variante, wie sie sonst nur bei Schießspielen (so genannten Egoshootern) zu finden ist.

Gesamtnote: 2 (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2 (gut)

Hardwood Spades

Ein gänzlich anderes Spiel ist Hardwood Spades. Hierbei handelt es sich um eines der zur Zeit drei Kartenspielvarianten, die Xbox Live Arcade zum Download bereit hält. Die Grafik wurde dabei nicht im Entferntesten an die Möglichkeiten einer Xbox angepasst. Sie wirkt klobig und erschwert teilweise zumindest auf einem normalen TV Gerät das Erkennen der einzelnen Karten. Etwas mehr Aufwand in die Übertragung auf die Xbox hätte dem Spiel sehr gut getan.

Den besonderen Reiz zieht Hardwood Spades aus der Möglichkeit, über Xbox Live mit Spielern auf der ganzen Welt Karten kloppen zu können. Da es in der Regel in Teams gespielt wird, muss jede Partie nicht nur gegen sondern auch mit anderen Spielern gespielt werden. Ziel ist es, eine vorher angesagte Anzahl an Stichen zu bekommen. Wer daneben liegt, bekommt Punkte abgezogen. Zielführend ist es dabei, sich schon gespielte Karten zu merken, um ein Gefühl für den weiteren Verlauf der Partie zu bekommen.
Ein gut gemachtes Tutorial hilft beim Einstieg in die Regeln und ist nach ca. 15 Minuten abgeschlossen. Allein gegen den Computer kommt nur bedingt Freude auf. Doch online mit menschlichen Mitspielern hat auch Hardwood Spades seinen Reiz. Ein wenig geübt haben sollte man jedoch dafür schon, um mithalten zu können.

Gesamtnote: 3- (befriedigend)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 3 (befriedigend)

Crystal Quest

Crystal Quest ist erst im Februar 2006 bei Xbox Live Arcade hinzu gekommen. Dabei war es schon 1987 von der Firma Stainless Games für Apple Macintosh entwickelt worden.

Wie bei Geometry Wars steuert der Spieler ein Raumschiff mit dem linken Stick und feuert in die Richtung, in die der rechte Stick gedrückt wird. Hinzu kommt jedoch, dass nicht nur Gegner abgewehrt, sondern zu allem Überfluss auch noch Kristalle eingesammelt werden müssen. Erst wenn die alle einmal angeflogen wurden, öffnet sich das Tor zum nächsten Level.
Bei Crystal Quest fehlen die Feuerwerk-Effekte von Geo-

metry Wars und auch sonst ist die Aufmachung etwas trister. Dennoch kann man auch mit Crystal Quest eine ganze Weile lang Spaß haben. Die ersten Level sind auch für Einsteiger noch gut zu meistern. Nach 30 bis 60 Minuten Spielen zieht der Schwierigkeitsgrad jedoch merklich an. So sind auch hier Frustmomente nicht ganz auszuschließen. Die Weltrangliste und das einfache Spielprinzip ziehen einen jedoch immer wieder in ihren Bann.

Gesamtnote: 3 (befriedigend)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 3 (befriedigend)

Wik – The Fable of Souls

Wik – The Fable of Souls wirkt zwar auf den ersten Blick wie ein Abendteuerspiel, doch schnell erkennt man, dass auch hier einzelne Bildschirme durch Umherspringen und Einsammeln von Gegenständen abgearbeitet werden müssen. Dies wird jedoch so charmant verpackt, dass es kaum auffällt.
Wik ist ein Kobold mit großen Augen und langer Zunge. Diese setzt er dazu ein, in einem Level verteilte Raupen einzusammeln. Danach müssen sie mit dem gleichen Knopfdruck wieder in Richtung eines langsam über den Bildschirm laufenden Helfers gespuckt werden. Eine jeweils vorgegebene Anzahl Raupen muß so geborgen werden, bevor der Helfer die rechte Bildschirmseite erreicht. Zahlreiches Getier versucht Wik jedoch bei seiner Arbeit zu stören und legt selbst Hand, Kralle oder Fühler an die Raupen. Zum Glück kann Wik jedoch alles lose herumfliegende und liegende Getier wie auch Pflanzen aufsaugen, um es dann seinen Widersachern entgegen zu schleudern.
Was noch die ersten Level leicht von der Hand geht, wird im weiteren Verlauf des Spiels hektisch. Dabei erhöht die liebevolle Aufmachung die Motivation, es doch noch einmal zu versuchen. Auch wenn Wik – The Fable of Souls nicht online gespielt werden kann, so ist immerhin eine lokale Zwei-Personen-Variante eingebaut. Und zumindest im Abenteuermodus bekommt man dann doch noch eine kleine Geschichte, die man durchspielen muss.

Gesamtnote: 2 (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2- (gut)

Hexic

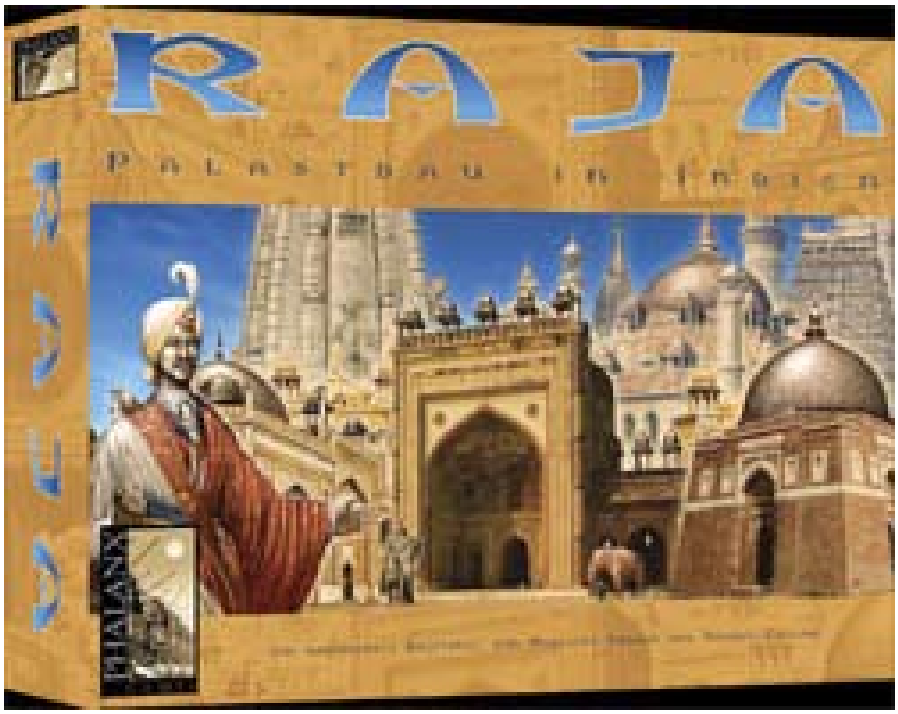
Hexic wird bei jeder Xbox 360 ohne Zusatzkosten mitgeliefert. Entwickelt wurde es von Alexey Pajitnov, der insbesondere durch sein Spiel „Tetris“ gerade bei Gelegenheitsspielern einen legendären Ruf inne hat.
Ähnlich dem ebenfalls über Xbox Live Arcade erhältlichen Bejeweled 2 müssen mindestens drei gleichfarbige Felder in Formation gebracht werden. Das Spielfeld ist gefüllt mit sechseckigen Steinchen. Jeweils drei aneinander angrenzende Felder können um ihren Mittelpunkt herum gedreht werden, um damit wiederum

mindestens drei aneinander grenzende Felder zu bilden, die die gleiche Farbe aufweisen. Je nach Konstellation können dabei besondere neue Steine entstehen oder aber die gleichfarbige Kombination löst sich im Austausch gegen Punkte einfach auf.
Nach wenigen Minuten hat man das Prinzip durchschaut. Dann geht es darum, entweder gegen die Zeit zu spielen, oder besondere Aufgaben zu erfüllen. So müssen z.B. ab und an hinzukommende Bomben in einer vorgegeben Anzahl an Zügen zerstört werden.
Die Darstellung ist zweckdienlich und auch auf einem normalen TV-Gerät gut zu erkennen. Natürlich würde Hexic auch auf jedem modernen Handy laufen und tut es teilweise sogar schon. Dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch. Dem Wunsch, durch eine schnelle Partie zwischendurch einige Plätze in der Weltrangliste aufzusteigen, dürfte sich kaum einer entziehen können. Wer Bejeweled 2 mag, der wird auch Hexic lieben. Und umgekehrt. (hk)

Gesamtnote: 2 (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 1- (sehr gut)

Raja - Palastbau in Indien

Autoren: Wolfgang Kramer / Michael Kiesling
Verlag: Phalanx
Spieler: 2-5 Spieler
Spieldauer: 90 Minuten
Altersgruppe: ab 12 Jahre
Erscheinungsjahr: 2004



Raja – Palastbau in Indien

Häuser bauen und Geld verdienen sind spätestens seit Monopoly keine revolutionären Spielprinzipien. Auch die Charakterkarten mit Spezialfähigkeiten oder Drehscheiben zum geheimen Einstellen von Aktionen hat man schon mal gesehen. Mit Raja würfelten die Autoren Kramer und Kiesling im Jahre 2004 diese Elemente gründlich durcheinander und schufen ein reizvolles Mehrheitenspiel.

Überdurchschnittliche Ausstattung

Raja kommt mit einem großen Spielplan, über 100 Holzfiguren und Glassteinen daher. Dazu gibt es Marker und Spielgeld aus Pappe sowie Aktionsscheiben mit drehbaren Pfeilen und Kurzspielregeln für jeden Spieler. Nach dem Staunen über die üppige Ausstattung wollen sechs Din A4 Seiten Regelwerk gelesen werden. Dank der guten Struktur der Anleitung fällt der Einstieg relativ leicht, wenngleich mindestens eine Probepartie eingeplant werden sollte, um ein Gefühl für die Wechselwirkung der einzelnen Mechanismen zu entwickeln.

Qual der Wahl beim Palastbau

Bei Raja geht es, wie der Untertitel nahe legt, um das Bauen von Palästen. Diese jedoch sind teuer und das Geld ist knapp. Der Ablauf ist dabei eigentlich recht einfach. Jeder Spieler wählt zu Beginn eine Personenkarte, die jeweils ihrem Besitzer eine besondere Fähigkeit verleiht. Da ist der Großfürst, der stets als erster am Zug ist, der Händler, der Geld von der Bank erhält oder der Unternehmer, der kostenlos ein Haus bauen darf. Das ganze erinnert entfernt an „Ohne Furcht und Adel“, auch wenn es hier nicht ganz so heimlich zugeht. Negativ fällt auf, dass die Fähigkeiten der Personenkarten auf den beigelegten Kurzspielregeln fehlen, so dass Anfänger des Öfteren einen Blick ins Regelheft werfen müssen.

Als nächstes stellt jeder auf seiner Aktionsscheibe zwei Aktionen ein, die er in dieser Runde durchführen möchte. Am Ende einer jeden Runde werden die gebauten Gebäude in einer der sieben Städte gezählt und Geld an die Besitzer ausgezahlt. Dann wird die nächste zu wertende Stadt bestimmt und die nächste Runde beginnt. Es gewinnt, wer als erster seinen siebten Palast errichtet. Soweit, so einfach. Aber der Teufel steckt auch hier im Detail.

Die auf den Aktionsscheiben einzustellenden Spielzüge umfassen im Wesentlichen das Bauen von Häusern und Palästen, das Stehlen von Personenkarten sowie das Ändern der Wertungsreihenfolge. Da jede Aktionsscheibe nur zwei Zeiger besitzt, befinden sich die Spieler in jeder Runde aufs Neue in dem Dilemma, nur zwei der neun möglichen Aktionen durchführen zu können. Neben den Bautätigkeiten zum Errichten von Häusern und Palästen stechen jedoch zwei Aktionen besonders hervor: Zum Einen das Entwenden von Personenkarten. Dabei darf man sich eine beliebige andere Personenkarte nehmen, gleichgültig, ob diese noch frei oder im Besitz eines Mitspielers ist. Mit so einer Tauschaktion kann man den bestohlenen Mitspielern besonders dann gehörig in die Suppe spucken, wenn diese die Fähigkeit ihrer Personenkarte für diese Runde fest eingeplant hatten.

Die andere bemerkenswerte Aktion ist das Ändern der Wertungsreihenfolge der Städte. Normalerweise steht diese zu Beginn fest. Durch das Ändern der Reihenfolge kann man jedoch erreichen, dass eine Stadt früher als geplant zur Wertung herangezogen wird. Das kann sogar eine Stadt sein, für die bereits einmal Geld ausgeschüttet wurde. Auch hier ist der Ärgerfaktor hoch, wenn es gelingt, von Gegnern dominierte Städte von einer Wertung auszunehmen.

Nichts für Langstrecken-Strategen

Wenn man nicht gerade Hellseher ist oder mit gezinkten Aktionsscheiben spielt, besitzt Raja einige Unwägbarkeiten in Gestalt der Mitspieler. Das führt dazu, dass recht häufig die eigenen geplanten Aktionen nicht funktionieren oder aber andere Auswirkungen haben. So ist man des öfteren gezwungen, seine ursprünglichen Planungen über den Haufen zu werfen.

Da alle Spieler zu Beginn einer Runde ihre zwei Aktionen festlegen, müssen diese durchgeführt werden. Zwar kann man auf einzelne Aktionen verzichten, dann erhalten die Mitspieler jedoch von der Bank zwei Goldstücke gratis. Und das ist so ziemlich das letzte, was man möchte. Man muss oft um die Ecke denken, wie man das angestrebte Ziel unter der Vorgabe der eingestellten Aktionen

doch noch erreichen kann. Vor allem dieses Wechselspiel macht den Reiz von Raja aus. Es gibt keine „Killer-Strategie“, mit der man das Spiel todsicher gewinnt, und durch das mehrfache Ändern der Wertungsreihenfolge kann auch ein zurückliegender Spieler das Ruder herumreißen. Nur langfristige Strategien sind bei Raja sehr riskoreich: Da ist man flugs die Personenkarte los, die man dringend gebraucht hätte und die Stadt, in der man seine Paläste gehäuft hat, wird plötzlich doch nicht gewertet. (ctk)

Fazit HK

Raja bietet nichts Neues. Alles schon einmal da gewesen: Geld sammeln, Wege und Häuser bauen, Züge verdeckt einstellen. Die durchweg verwendeten gedeckten Farben lassen das Spiel etwas altbacken wirken. Und doch gehört es zu den herausragenden Spielen der letzten Jahre. Denn Raja schafft es, diese Elemente so geschickt miteinander zu verweben, dass sich einem selbst nach mehrfachem Spielen noch neue taktische Möglichkeiten offenbaren. Die gute Ausstattung mit großem Spielbrett, Holzfiguren und bunten Glassteinen als Paläste tut das Ihrige dazu, Raja zu einer Empfehlung zu machen. Die Spielmechanismen sind durchweg logisch und lassen kaum Raum für offene Regelfragen. Damit ist es auch für Gelegenheitsspieler geeignet, die bereit sind, ca. 20 bis 30 Minuten für die Erarbeitung der Regeln zu investieren. Die klare Struktur der Anleitung ermöglicht den Wiedereinstieg nach längerer Spielpause innerhalb überschaubarem Zeitrahmen.

Fazit CTK

Hat man die Hürde der Regel genommen und das erste Probespiel hinter sich, beginnt man zu erahnen, welche Möglichkeiten in den einzelnen Spielelementen liegen. Insbesondere die Wertungsreihenfolge der Städte ist ein mächtiger Hebel, der von Einsteigern gern unterschätzt wird. Da die Aktionen der Mitspieler in der Regel auch Einfluss auf den eigenen Zug haben, kommt zu keinem Zeitpunkt Langeweile auf. Anfänger können allerdings leicht ins Hintertreffen geraten, wenn ihnen die Mechanismen und somit die möglichen Gegenstrategien noch nicht geläufig sind. Insofern besitzt Raja einen enormen Wiederspielreiz, weil man bereits nach der ersten Partie ahnt, welche Möglichkeiten in dem Spiel verborgen liegen. Den Autoren ist es gelungen, aus bekannten Spielelementen ein stimmungsvolles und ausgewogenes Spiel zu kreieren, das zu Recht die Nominierung zum Spiel des Jahres 2004 erhalten hat. Wer bereit ist, ein wenig Zeit in Regel und Probespiel zu investieren, wird mit einem vielschichtigen und spannenden Brettspiel belohnt, das in jeder Partie neue Facetten offenbart.

Wertung:

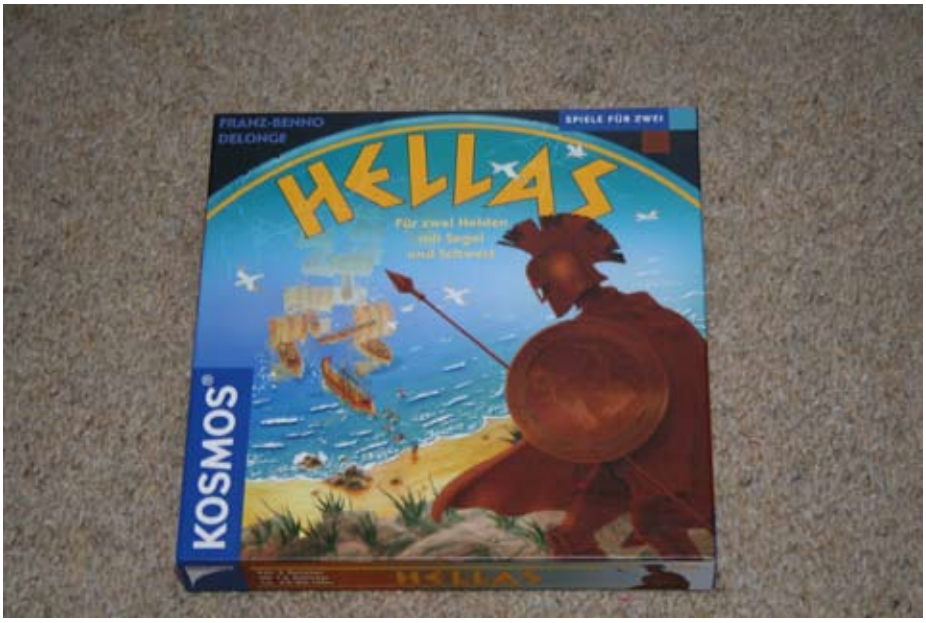
Gesamtwertung: glatte 1 (sehr gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: glatte 3 (befriedigend)

Restposten: Hellas

Autor: Franz-Benno Delonge
Verlag: Kosmos
Spieler: 2 Spieler
Spieldauer: 45-60 Minuten
Altersgruppe: ab 12 Jahre
Erscheinungsjahr: 2002

Hellas

Sonderangebote sind so eine Sache: Lauert da ein Superschnäppchen oder lässt man sich gerade einen Ladenhüter andrehen, der zum Vollpreis schon lange nicht mehr absetzbar ist? Das Spiel „Hellas“ von Franz-Benno Delonge ist so ein Zweifelsfall und momentan für fünf Euro in den Angebotslisten diverser Versender zu finden. Das Cover schreckt ein wenig ab, der Rest des Kartons in gewohnter Spiele-für-zwei-Größe hält auch keine relevanten Informationen bereit. „Gelegenheitsspieler“, das Fachblatt für gefährliche Rezensionen, hat sich unverdrossen ins Ungewisse gestürzt – und dabei Erstaunliches entdeckt.



Antikes Griechenland

Die angegebene Spieldauer von einer knappen Stunde ist bereits erstaunlich für die Spiele-für-zwei-Reihe des Kosmos-Verlags. Die Anleitung kommt auf feisten acht Seiten daher und nährt den Verdacht, dass es sich hier nicht um eines der berüchtigten „Absackerspiele“ handelt. Das Spiel selbst besteht aus 24 Landschaftskärtchen (mal wieder sechseckig), 30 Plastikfiguren und Schiffe und 48 Sonderkarten, sog. „Götterkarten“. Womit wir auch schon bei der Geschichte wären. „Hellas“ spielt im antiken Griechenland, wo zwei Parteien um die Herrschaft einer Inselandschaft kämpfen. Und weil sie alle Griechen sind, holen sie sich bisweilen Hilfe bei typisch griechischen Gottheiten, nämlich Ares, Poseidon und Zeus.

Spielablauf: Entdecken und Erobern

Zu Beginn legen beide Spieler abwechselnd ein Landschaftsplättchen an das Startfeld in der Mitte und platzieren eine eigene Figur und ein eigenes Schiff darauf. So entsteht die Anfangslandschaft aus neun Plättchen mit den zugehörigen Bewohnern. Im weiteren Verlauf hat der Spieler die Wahl: seine Truppen auf den Inseln zu verstärken bzw. Handkarten nachzuziehen,eine Seefahrt zu beginnen und dabei neue Landschaften zu entdecken oderden Gegner anzugreifen.

Die Verstärkung erlaubt es, drei Einheiten ins Spiel oder Sonderkarten auf die Hand zu nehmen. So kann man z.B. zwei Griechen auf eine Insel setzen und eine Götterkarte „für später“ ziehen.

Die Entdeckung bringt ein neues Landschaftsfeld ins Spiel, vorausgesetzt, man hat ein Schiff an passender Stelle und zieht ein Plättchen, das sich anlegen lässt. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, darf man gleich noch einen eigenen Griechen

auf das Feld stellen.
Der Angriff schließlich dient der Übernahme gegnerischer Städte. Dabei gilt es, in eine gegnerische Stadt mindestens so viele eigene wie gegnerische Griechen zu ziehen. Da man nur aus direkt benachbarten Städten angreifen darf, ist das Potential hier oft begrenzt, zumal normalerweise nie mehr als drei Griechen pro Stadt stationiert sein dürfen. Benachbart sind auch Städte, die durch Wasser getrennt sind. Hauptsache, sie liegen auf aneinander angrenzenden Plättchen. Wer aber über Wasser muss, braucht einen Griechen mehr. Gleichstand reicht dann nicht.
Hat man es geschafft, genügend eigene Jungs in eine gegnerische Stadt zu ziehen, darf der Besiegte seine Figuren zurück in den Vorrat legen. Der Angreifer stellt nach Bedarf noch einige Truppen zurück in die Ursprungsstädte und der Angriff ist beendet.

Die Götter schlagen zurück
Die eingangs bereits erwähnten Götterkarten können jederzeit im eigenen Zug gespielt werden (einige wenige auch im gegnerischen) und ermöglichen dem Spieler fantastische Dinge. Da dürfen zwei Städte nacheinander angegriffen, Schiffe versetzt und Truppen addiert werden. Poseidon lässt in einer Flutwelle die halbe Armee ertrinken und Zeus erlaubt es, dem Gegner eine Karte zu stibitzen. Da einige Karten auch als „Antwortkarten“ konzipiert sind, kann es durchaus zu einem kleineren Sonderkarten-Schlagabtausch kommen. Das ist in der Regel recht lustig und geht solange, bis einer keine passende Karte mehr spielen kann oder will. Besonders schön ist hier die „Ungültig-Karte“, die eine gespielte Gegnerkarte ungültig erklärt. Da diese mehrfach im Spiel ist, kann man durchaus die Ungültig-Karte des Gegners für ungültig erklären. Derlei Götterkarten-Gemetzel ist natürlich nicht wirklich planbar und das Spiel ist an dieser Stelle weniger strategisch als vielmehr sehr unterhaltsam.

Eine Partie Hellas endet, sobald ein Spieler zehn Städte besetzt hat. Diese Siegbedingung ist allerdings nicht ohne weiteres zu erreichen. Jeder Spieler besitzt neben seinen Schiffen nur 15 Griechen, so dass mit fortschreitender Expansion die Verteidigung der bestehenden Städte merklich dünner wird. So geht es also darum, durch das Entdecken neuer Landschaftsfelder möglichst gut abgeschirmte Inseln ins Spiel zu bringen, die der Gegner nicht ohne weiteres erreichen kann. An dieser Stelle ist eine Minimalbesatzung dann eher zu riskieren als an der direkten Nahtstelle zum Gegner. Wenn beide Spieler jedoch aufpassen und fleißig den Fortschritt des anderen verfolgen, kann die angegebene Spieldauer von 60 Minuten leicht überschreiten werden. Dann helfen nur noch die Götterkarten, da sie bei gleichstarken Spielern das entscheidende Glücksmoment einbringen. Da im Endspiel meist beide Spieler knapp vor der zehnten besetzten Stadt sind, kann allerdings auch eine übersehene Spielfigur das Zünglein an der Wage sein. Ist Hellas zu Beginn noch ein lockeres Entdeckerspiel, wird zum Ende hin knallhart an den Mehrheiten gewerkelt. Wer sich hier verzählt, kann nur noch auf die Hilfe der Götter hoffen. (ctk)

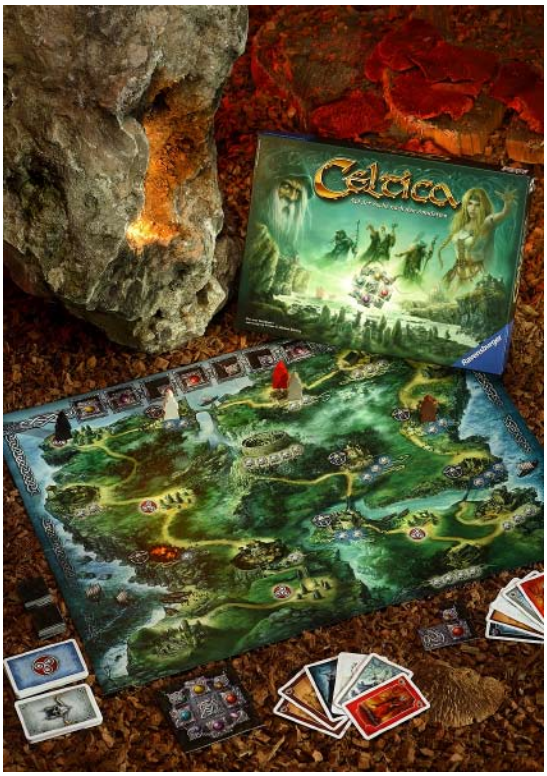
Fazit CTK

Hellas ist also ein strategisches Spiel mit ausgeprägter Glückskomponente. Wenn man das weiß und damit leben kann, dann erwartet einen eine kurzweilige Eroberungstour im Mittelmeer, die durch die Götterkarten eine sehr spaßige Komponente enthält. Wer das nicht mag, lässt besser die Finger von Hellas, allen anderen sei der Kosmos Titel für zur Zeit fünf Euro unbedingt ans Herz gelegt.

Wertung:

Gesamtwertung: 2 (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2 (gut)

Celtica – Auf der Suche nach den Amuletten



Verlag: Ravensburger
Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Spieler: 2-5
Ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30-45 Minuten
Preis: ca. 20 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Kelten ohne König

Der Posten des keltischen Königs ist vakant. Einzige Einstellungsvoraussetzung: möglichst viele Amulette mitbringen. Dank der bösen Wikinger sind diese jedoch in zahlreiche Einzelteile zerbrochen und recht weiträumig in Burgen, Klöstern und Dörfern verteilt. Des Königsanwärters Problem ist nicht nur, dass diese Teile gefunden werden müssen, auch die Wikinger sind weiterhin aktiv. Zum Glück ziehen gerade fünf wackere Druiden durch das dunkelgrüne Irland und helfen bei der Suche.

Ruinen, Fundorte und Kultplätze

Wegen einer grandiosen Vorgeschichte dürfte niemand das neue Ravensburger Spiel „Celtica“ erwerben. Schon eher wegen des in den verschiedensten Grüntönen gehaltenen fein detailliert ausgearbeiteten großen Spielfelds. Zentrale Figuren sind die fünf verschiedenfarbigen Holzdruiden. Das Besondere ist, dass sie keinem Spieler zugeordnet sind. Vielmehr darf jeder jeden Druiden mittels Spielkarten bewegen. Landet er dabei auf einem Fundort, erhält der ziehende Spieler Amulettteile aus einer Ablage. Neun verschiedenartige Amuletteile wiederum ergeben ein Amulett. Und wer am Ende die meisten vollständigen Amulette zusammengesetzt hat, wird Keltenkönig. Kommt der Druide jedoch auf einer Ruine zum Stehen, schlagen die Wikinger gnadenlos zu und nehmen einem Teile wieder ab. Und schließlich finden sich in Irland noch Erfahrungskarten, die Züge verlängern, und Kultplätze für zusätzliche Zugkarten.

Zieh, Druide!

Der Weg zum Erfolg bei „Celtica“ liegt im richtigen Timing seiner Spielzüge. Da alle Zugkarten in einer Runde ausgespielt werden müssen, kann es vorkommen, dass man plötzlich gar keine Wahl mehr hat, als auf die Ruinen mit den Amulettheischenden Wikingern zu ziehen. Wie bei dem einfachen „Verflixxt!“ (ebenfalls Ravensburger), das 2005 auf der Auswahlliste zum Spiel des Jahres stand, will eingeschätzt sein, was wohl jeweils die Mitspieler machen werden. Zu forsches Vorpreschen kann einem wich-

tige Amulettteile entgehen lassen. All zu banges Zögern hingegen verpflichtet plötzlich zu unangenehmen Zügen. Auch mag es sinnvoll sein, anfangs den einen oder anderen noch schwachen Wikinger in Kauf zu nehmen, um so zusätzliche Karten für den Schlussspurt zu erhalten. (hk)

Fazit HK

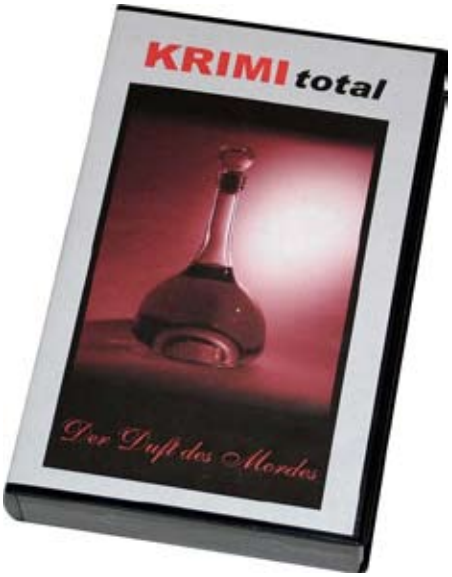
Der Weg zum Keltenkönigdasein ist bei „Celtica“ nicht nur steinig, sondern vor allem auch durch viel Glück geprägt. Was bei „Verflixxt!“ der Würfelwurf ist, sind bei „Celtica“ die Zugkarten. So ist es nur sehr schwer einzuschätzen, welche dieser zufällig zugeteilten Karten wohl die Mitspieler noch auf der Hand haben. Dies gilt um so mehr, je mehr Spieler mitspielen. Bei zwei Spielern kann durchaus noch überlegt gespielt werden. Bei fünf Mitstreitern lässt sich eine richtige Strategie darauf nicht mehr aufbauen.
Die Suche nach den Amuletteilen bringt jedoch ein zusätzliches Element ins Spiel, das vom Glücksmoment etwas ablenkt. Auch die Regel, jeden der fünf Druiden ziehen zu dürfen, sofern man die passenden Zugkarten hat, erweitert die Möglichkeiten. Neben des schönen Spielbretts sind die einfachen Regeln und die recht kurze Spielzeit von unter einer Stunde für eine Partie ein großer Pluspunkt gerade für Gelegenheitsspieler.
Wer Schach liebt und Mensch-Ärgere-Dich-Nicht hasst, sollte einen weiten Bogen um „Celtica“ machen. „Celtica“ ist sicherlich kein Anwärter auf den Posten des Spiels des Jahres 2006. Wer keinen Wert auf durch und durch planbare Züge legt und einfach nur 45 Minuten nett spielen möchte, dem kann Celtica empfohlen werden. Ob einen das im 11. Jahrhundert auch zum Keltenkönig in Irland gemacht hätte, mag jedoch dahinstehen.

Wertung:

Gesamtwertung: 3+ (befriedigend)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2 (gut)

Krimi total: Der Duft des Mordes

Verlag: JMcreative
Autor: Jörg Meissner
Personen: 8 oder 9
Ab 16 Jahre
Erscheinungsjahr: 2004
Preis: ca. 19 Euro
Erhältlich bei www.krimitotal.de



Ein Mord ist geschehen

Georg Sänger ist tot. Ermordet nach dem 75. Geburtstag seines Vaters, einem erfolgreichen Parfümfabrikanten. Als Täter können nur acht Personen in Frage kommen: sein Vater, seine Schwester, sein Anwalt, sein Sohn, seine Ehefrau, das Model, die Haushälterin oder der gute Freund aus Italien. Fast alle haben ein Motiv. Aber nur ein Inspektor ist da, den Fall zu klären.

Das völlig andere Gesellschaftsspiel

Was wie der Klappentext zu einem Agatha Christie-Roman klingt, ist der Anfang des Krimi-Rollenspiels „Der Duft des Mordes“ aus der Reihe „Krimi total“. Dabei handelt es sich wohl um das ungewöhnlichste Gesellschaftsspiel, das je für das Magazin Gelegenheitsspieler getestet wurde. Weder gibt es ein Spielbrett noch irgend welche Pöppel. Und wer bei Rollenspiel an Orks, Schlachten und Würfelorgien denkt, der liegt hier falsch. Gewürfelt wird nicht und das Opfer ist schon tot.

Die vorgegeben Rollen werden auf die acht Mitspieler verteilt. Hinzu kann noch der Inspektor kommen, so dass „Der Duft des Mordes“ mit maximal neun Personen gespielt wird. Zwar erwähnt die Anleitung die Möglichkeit, sich weitere Personen auszudenken. Diese wären jedoch nur Mitrater ohne eigene Rolle und kommen nicht als Täter In Frage. Damit fehlt bei diesen ein ganzes Stück des Reizes des Spiels. Auch dürfen es nicht weniger als acht Personen sein, da selbst den Gastgebern, sofern sie mitspielen, nicht bekannt ist, wer der Mörder war.

Jeder Spieler erhält im Vorwege einen ersten Umschlag, der ein paar grundlegende Informationen zur eigenen Rolle und dem Verhältnis zu den übrigen Spielern enthält. Vor allem ist dort auch schon vermerkt, ob man der Mörder ist, oder zumindest sein kann. Auf diese Weise kann man sich mental ein wenig auf die Figur einstellen und die Kleidung für den Abend wählen. Das Kostümieren hält sich bei dieser Episode von Krimi total in Grenzen, so dass auch Leute, die nicht aus dem Rheinland kommen, nicht abgeschreckt werden.

Rollenspielchen

Aufgabe ist es, den Spielabend über seine Rolle vor allem verbal zu verkörpern. Jeder versucht gleichzeitig von jedem im Gespräch so viel wie möglich an Hintergrundwissen herauszubekommen. Nur der Mörder darf dabei lügen. Alle anderen sind dazu verdammt, ehrlich Auskunft zu geben.

Schnell drehen sich so erfahrungsgemäß die Gespräche um die Liebschaften und Motive der anwesenden Protagonisten. Im weiteren Verlauf erhält jeder einen zweiten Umschlag mit zusätzlichen Informationen zu sich selbst, aber auch über Beobachtungen, die man in der Mordnacht gemacht hat. Auf diese Weise gibt es selbst über mehrere Stunden hinweg noch genügend Gesprächsthemen. Eine Gerüchterunde stiftet zusätzlich Verwirrung. Der Inspektor unterrichtet die Spieler regelmäßig über die neusten Ermittlungsergebnisse. Ein beiliegender Grundriss des Anwesens der Familie Sänger hilft,

bestimmte mitgeteilte Ereignisse besser einordnen zu können. Und schließlich kann es für einzelne Spieler Sonderaufgaben geben, die sie geheim mitgeteilt bekommen.
Am Ende schreibt jeder auf, wen er meint als Mörder entlarvt zu haben und warum. Wer die meisten Stimmen erhalten hat, hat verloren. Bleibt der Mörder unentdeckt, ist er Gewinner. Und auch erfüllte Sonderaufgaben wirken sich positiv aus. An dieser eher vagen Definition, wer nun alles Gewinner oder Verlierer ist, zeigt sich schon, dass bei „Der Duft des Mordes“ eher der Weg das Ziel ist. Um so gespannter sind alle, wenn am Ende die vollständige Lösung verlesen wird.

Spannend bis zum Schluss

„Der Duft des Mordes“ kann von den selben Leuten nur ein einziges Mal gespielt werden. Danach ist die Lösung bekannt. Doch mit der richtigen Gruppe mit Lust zum Spielen einer Rolle und zum Rätseln wird man für vier Stunden wunderbar unterhalten. Besser gesagt: man unterhält sich wunderbar. Zentraler Punkt ist die Kommunikation zwischen den Personen und das Nachhaken bei Widersprüchen.
Einen besonderen Reiz machen Informationen aus, die mehrere Personen gleichzeitig betreffen. Ohne sich je abgesprochen zu haben, kann man sich konspirativ verhalten... oder auch gerade nicht.
Gegenseitigen Liebschaften sind in der Regel zunächst das spannendste Thema. Die genaue Rekonstruktion, wer nun wann wo und warum in der Tatnacht war, tritt dahinter etwas zurück. (hk)

Fazit HK

Hat man acht Spieler mit Hang zum Verstellen gefunden, ist ein außergewöhnlich lustiger und unvergesslicher Abend mit „Der Duft des Mordes“ fast garantiert. Da keine Vorkenntnisse oder Spielfähigkeiten verlangt werden, ist es auch ideal für Gelegenheitsspieler mit fünf Stunden Zeit.
Am besten verbindet man das Spiel zwischen den einzelnen Hinweisrunden mit einem mehrgängigen Essen. Ein zu langes Verweilen eines oder mehrerer Mitspieler in der Küche sollte jedoch vermieden werden, laufen diese doch Gefahr, wichtige Informationen zu verpassen, wenn der Rest der Gruppe sich im Eifer des Gefechts nicht zusammenreißen kann und weiterredet. Auf die eigentlich pflichtbewusste Hausdame Daniela sollte man sich dabei nicht zu sehr verlassen. Wenn auch dem Gedanken eines Dinnerabend zuwiderlaufend, könnte hier der Pizzabote für den Hauptgang die Alternative sein. Einige Besonderheiten bei den Rollenvorgaben sorgen für zusätzliche Unterhaltung. So kann angeraten werden, genügend zumindest alkoholisch aussehende Getränke im Haus zu haben.
Die Lösung ist so gestaltet, dass man feststellen muss, dass man durchaus hätte darauf kommen können, hätte man sich nicht von Nebensächlichkeiten ablenken lassen. Aber macht nicht genau das einen spannenden Krimi aus?

Wertung:

Gesamtwertung: 1- (sehr gut)
Wertung für Gelegenheitsspieler mit 5 Stunden Zeit am Stück: 1- (sehr gut)

Genretest Konsolenspiele: Prügelspiele

Am Beispiel von Dead or Alive 4 für die Xbox 360

Gewalt ist keine Lösung. So heißt es in der Schule und setzt sich im Berufsleben der meisten fort. Dem ist sicherlich weitestgehend beizupflichten. Wer jedoch ein Prügelspiel wie Dead or Alive 4 in seine Spielkonsole legt, sollte für einige Momente den Pazifismus dem Papst überlassen. Wie bei so vielen Vertretern dieses Genres geht es darum, den Gegner durch geschicktes Tastendrücken ordentlich zu vermöbeln. Wo die Mortal-Combat-Reihe zu zweifelhaften Ruhm durch jugendgefährdende Meuchelszenen am Ende jedes Kampfes kam, begnügt man sich bei Dead or Alive 4 mit dem keuchenden Am-Boden-Liegen.

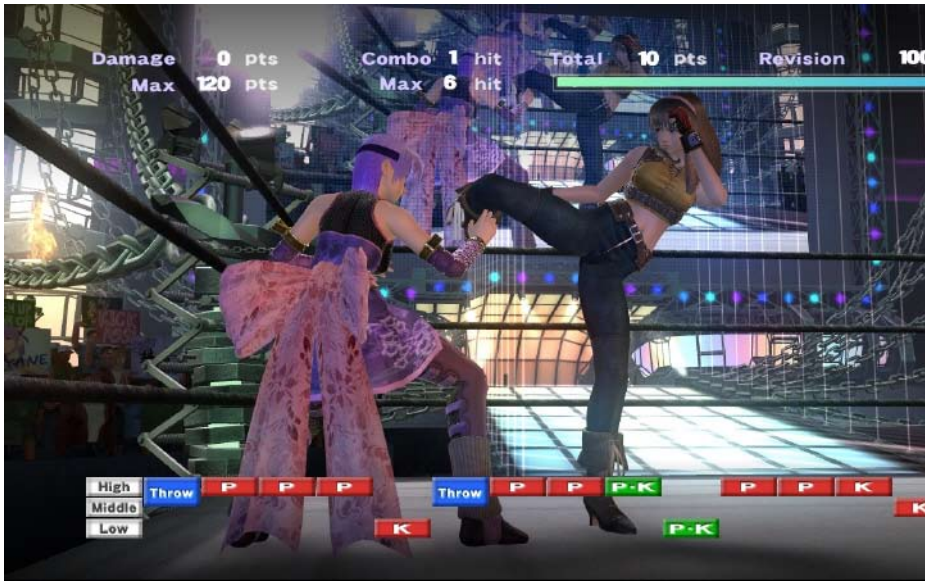
Das Spielprinzip ist einfach. Die Tasten des Controllers sind mit unterschiedlichen Stoß-, Tritt oder auch Abwehrbewegungen belegt. Besonderes effektive und effektvolle Angriffe werden durch schnelle Kombinationen von unterschiedlichen Tasten ausgelöst. Dann werden Gegner auch mal in die Luft geschleudert, der Kopf zwischen den Schenkeln eingequetscht oder ein Flick Flack geschlagen. Alles schön animiert und in exotischer Kulisse, in der auch der eine oder andere Dinosaurier nicht fehlen darf. Die Spezialität von der Dead or Alive-Reihe ist die Darstellung der weiblichen Protagonistinnen. Insbesondere die Oberweite hat es den Designern angetan. Deren mehr oder weniger naturgerechte Simulation dürfte den meisten Teil der Rechenleistung der Xbox 360 in Anspruch nehmen. Selbst die kleinste Bewegung lässt die durchweg überdimensionalen Milchspender hüpfen wie Flummis.

Haben sich Gelegenheitsspieler hieran satt gesehen, arten die Kämpfe schnell zu wilden Tastendrück-Orgien aus. Will man gegen bessere Gegner bestehen, sollte man die einzelnen Kombinationen für die

Sonderschläger der unterschiedlichen Kämpfer kennen und beherrschen. Wer diesen Aufwand scheut, für den wird es trotz schweißtreibendem

Controller-Kneten eher zufällig bleiben, ob er als Sieger oder Besiegter aus dem Ring steigt. Dies gilt erst recht, wenn es im Onlinemodus gegen von Menschen gesteuerte Gegner geht. Hinzu kommt hier, dass leider immer wieder Aussetzer bzw. Verzögerungen durch schlechte Internetverbindungen auftreten und gezieltes Kämpfen oft unmöglich machen.

Insgesamt kann ein Prügelspiel wie Dead or Alive 4 zunächst auch Gelegenheitsspielern Spaß machen. Ein Kampf dauert meist nur wenige Minuten und kann somit auch schnell mal zwischendurch bestritten werden. Für den Dauerspaß ist jedoch einiges an Übung erforderlich. Und wer nach längerer Zeit Pause mal wieder einige angestaute Frustrationen abbauen will, sollte zusätzliche Wiederauffrischungszeit veranschlagen. (hk)



Monopoly FIFA WM 2006 Edition

Spielautor: Elizabeth J. Magie / Elizabeth Magie Philips / Charles B. Darrow
Verlag: Parker Brothers
Spieler: 2-6
Ab 8 Jahre
Spielzeit: 90 Minuten bis 3 Stunden
Preis: ca. 49 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Das Spiel des Jahrhunderts

Monopoly dürfte das berühmteste Spiel im 20. Jahrhundert gewesen sein. Um so erstaunlicher, dass die Entwicklungsgeschichte bis heute unklar ist. Erste Entwürfe stammen nach einer Theorie von Elizabeth J. Magie bzw. Elizabeth Magie Philips aus dem Jahr 1904. Bei der Firma Parker Brothers erschien 1935 offiziell das erste Monopoly-Spiel. Als Autor wurde jedoch Charles B. Darrow angegeben, der angeblich das Spiel im Alleingang einige Jahre vorher entwickelt hatte. Für Herrn Darrow war es der Weg vom arbeitslosen Heizungs-Installateur zum Millionär. Die Welt hingegen kaufte fleißig Hotels, gewann Schönheitswettbewerbe und ging direkt in Gefängnis ohne 2000 Mark einzuziehen. In Deutschland erschien Monopoly mit Straßennamen von Berlin 1936, um dann nach den Wirren des Krieges 1953 mit neutralen Namen neu auf den Markt zu kommen.

Seit dem sind zahllose Varianten erschienen. Neben Länder- und Städteversionen gab es unter anderem Monopoly-Spiele zu Der Herr der Ringe, Star Wars alt und Episode 1, Duel Masters, FC Bayern München, Disney, Shrek 2 und Pokémon. Auch ein Spiel aus Schokolade und Kartenspiele sind erschienen. Nachdem auch schon 1998 eine WM-Edition in Deutschland erschienen war, durfte natürlich auch die FIFA WM 2006 nicht ohne Monopoly-Spiel bleiben.

Der Würfel ist rund?

Am Spielprinzip von Monopoly hat sich nichts geändert. Abwechselnd wird jeweils die eigene Spielfigur mittels Würfeln über den Spielplan gehetzt. Was beim Ur-Monopoly die Straßen waren, sind bei der FIFA-Edition zweiundzwanzig der an der WM teilnehmenden Länder. Diese sind in der Reihenfolge ihrer FIFA-Ränge angeordnet. Deutschland ist dabei, wenn auch nur auf einem Mittelplatz. Wer auf einem Land mit seiner Figur landet, kann die entsprechende Mannschaft erwerben. Andere Spieler, die später auf dem Feld landen, müssen dann Miete an den Besitzer zahlen. Sollten Tribünen (früher Häuser) oder sogar ein Stadion (früher Hotel) darauf errichtet worden sein, wird es teurer. Einige Ereignisfelder mit Trainerkarten und Schiedsrichterkarten bringen Abwechslung ins Geschehen. Statt des Bankirrtums finden sich dort Homestories von Boulevard-Magazin, die Geld einbringen oder auch Zahlungen verlangen. E-Werk und Wasserwerk mussten Sponsorenfeldern von Telekom und Mc Donalds weichen. Der Mietpreis richtet sich hier nach der gewürfelten Augenzahl. Und statt Bahnhöfen können bis zu vier Austragungsorte erworben werden.

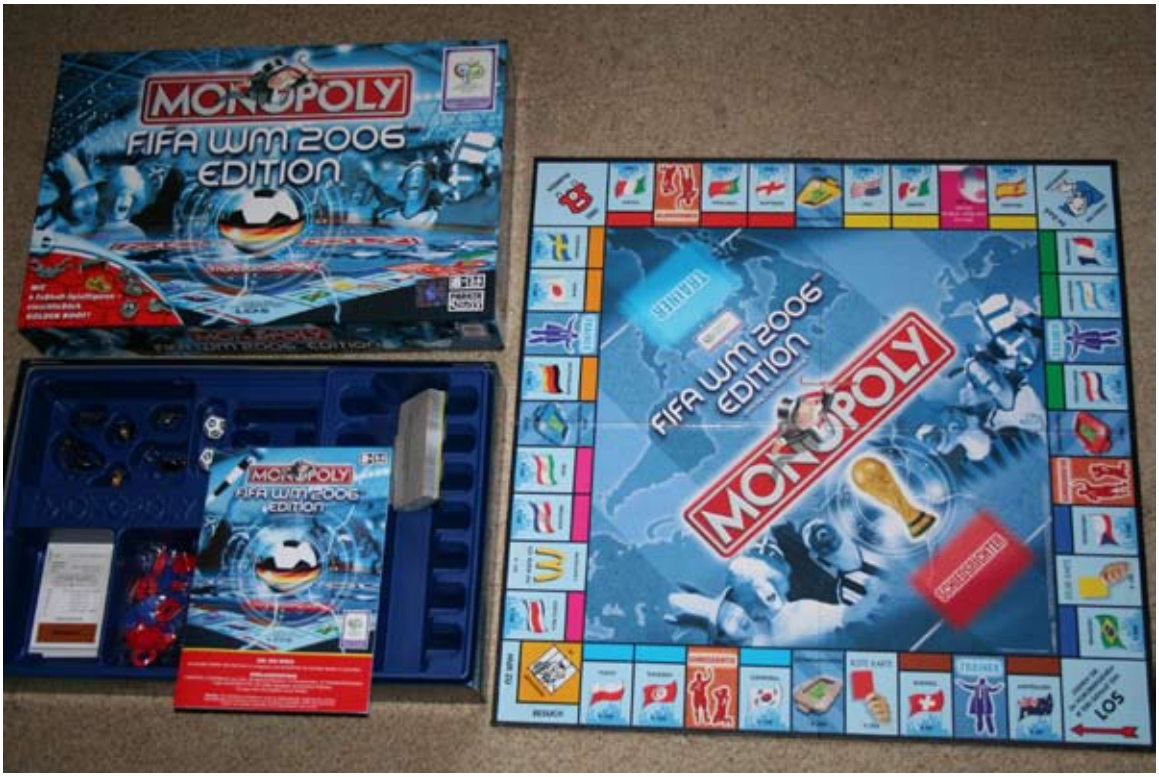
Um dem Szenarium gerecht zu werden, wurden die sechsseitigen Würfel durch zwölfseitige ersetzt, die an Fußbälle erinnern. Die Spielfiguren sind aus Zink und stellen fußballtypische Motive wie Ball, Torwart oder Fußballschuh dar.

Das Spiel dauert 90 Minuten?

Die FIFA-WM-Edition von Monopoly spielt sich gleich dem Urspiel. Die Regeln haben sich in keiner Weise geändert. Dabei haben sich über die Jahr zahlreiche Varianten entwickelt, die natürlich auch hier angewendet werden können. Wer auf Los zum Stehen kommt, kann natürlich nach Absprache weiterhin den doppelten Lohn bekommen. Dabei sind die Summen inzwischen mehr der Hartz IV-Realität angepasst worden. Wer über Los zieht, erhält nur 200 Euro als Lohn. Dafür gibt es die brasilianische Mannschaft aber auch schon für 400 Euro und die Deutsche für 180 Euro, was wiederum 30 Euro mehr ist, als man für Mc Donalds zahlen muss.

Die schon früh aufkommende Kritik an Monopoly zielte auf dessen sehr kapitalistisches Spielziel. Gewinner wird, wer alle anderen Spieler in den Bankrott treibt. Und das kann dauern. Ein Partie Monopoly kann sich gut und gerne über mehrere Stunden hinziehen. Wer während dessen wegen Geldmangels ausscheidet, ist für längere Zeit zum Zuschauen verdammt. Wer das verhindern möchte, sei auf die Spielvariante „Monopoly auf Zeit“ verwiesen, bei der einfach eine festgelegte Zeit gespielt und anschließend das Geld gezählt wird.

Die taktischen Möglichkeiten halten sich bei Monopoly in Grenzen. Zu viel hängt vom Würfelglück ab. Doch immerhin kann mittels Verhandlungsgeschick á la Siedler von Catan in der Zwischenphase versucht werden, ganze Straßenzüge... Verzeihung... Ländergruppen zu erwerben. (hk)



Fazit CTK

Gemessen an aktuellen Brettspielen ist Monopoly eigentlich ein Witz. Ohne den Nimbus des Klassikers bleibt ein Würfelspiel, das in seinem Anspruch nur knapp über Mensch-Ärger-Dich-Nicht liegt. Da helfen auch die zahlreichen Varianten nichts, die der Würfelei stets zeitgeistige Kostüme überwerfen. Käme heute ein Spiel mit dem gleichen Mechanismus, nur ohne den zugkräftigen Namen auf den Markt – es würde wohl ein Ladenhüter. Wer reine Würfelspiele mag und zudem Fußballfan ist, mag einen Blick auf den Klassiker im Fifa-Gewand werfen. Für alle anderen gibt es für den geforderten Preis weit interessantere Spiele.

Fazit HK

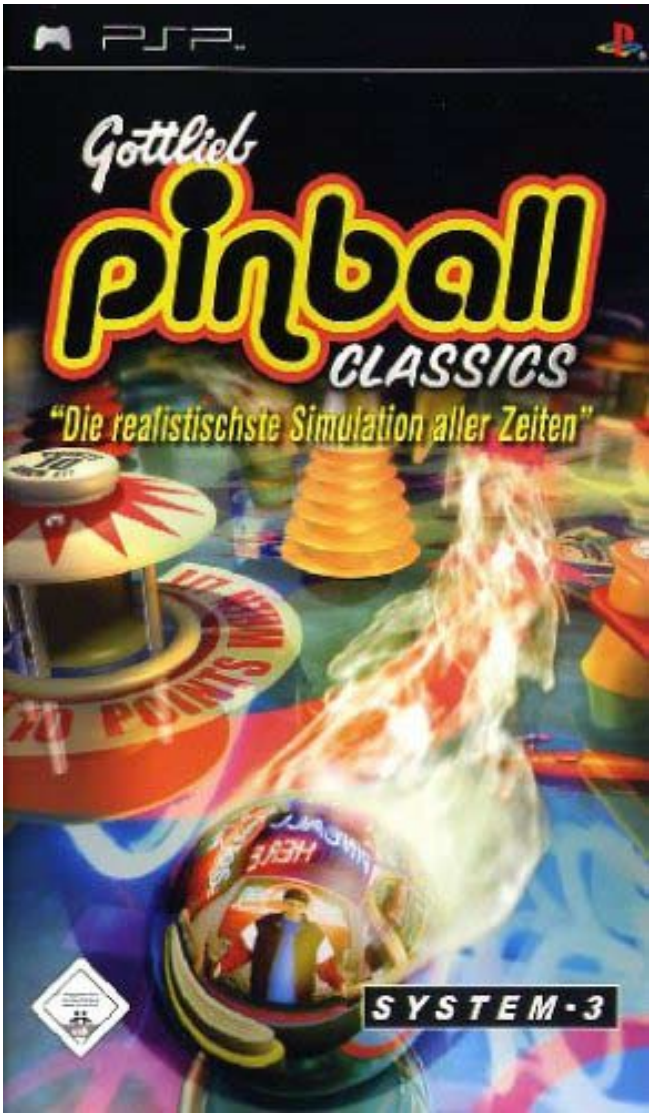
Monopoly heute zu bewerten grenzt an eine Unmöglichkeit. Viele verbinden damit Kindheitserinnerungen und je nach dem, wie diese erste Erfahrungen mit Pöppel, Würfel, Geld und Gefängnis aussahen, hasst oder liebt man das Spiel. Wie bei Mensch-Ärgere-Dich-Nicht hängt das meiste davon ab, mit Glück auf den richtigen Feldern zu landen. Wer da in den ersten Runden Pech hat und zu wenig lukrative Grundstücke bzw. Mannschaften erwirbt, hat schlimmstenfalls einige sehr langweilige Stunden vor sich. Andererseits sind die Regeln schnell verstanden und die diebische Freude, wenn ein Mitspieler auf einer voll ausgebauten Schlossallee bzw. Brasilien landet, kennt nur, wer Monopoly gespielt hatt. Wie bei vielen Sondereditionen von Monopoly, so wirkt auch hier das Szenarium der WM eher aufgesetzt. Immerhin verleitet es zu dem einen oder anderen witzigen Spruch der Mitspieler, wird es mit der Diskussion über den potentiellen kommenden Weltmeister begleitet. Die Ausstattung ist mit den Zinkfiguren ordentlich, auch wenn der Preis von knapp 50 Euro wohl eher dem Lizenzmodell der FIFA geschuldet ist. Für den Preis bekommt man auch schon die Banking Version, bei der bargeldlos mit VISA-Kreditkarten an einem mitgelieferten Terminal bezahlt wird.
Monopoly ist und bleibt ein Klassiker, der auch heute immer wieder in der richtigen Runde Spaß machen kann. Wenn es einer WM-Edition bedarf, diese Lust neu zu wecken, warum nicht?

Wertung:

Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2 (gut)
Gesamtwertung: 1 bis 6

PSP: Gottlieb Pinball Classics

System: Sony PSP
Hersteller: System 3
Keine Altersbeschränkung
Spieler: 1-4 (Ad-Hoc Modus)
Preis: ca. 40 Euro
Erscheinungsjahr: 2006



Eine ruhige Kugel schieben

Bisher gab es kaum Spiele für die Sony PSP, die ohne Einschränkung auch Gelegenheitsspielern empfohlen werden konnten. Eines dieser Spiele war 2005 Lumines, das stark an dem Klassiker Tetris angelehnt war. Schneller Einstieg und Wiedereinstieg selbst nach wochenlanger Pause zeichneten dieses Spiel aus. Hinzu kam eine motivierende Aufmachung, die immer mal wieder die Lust weckte, eine Partie zwischenzuschieben.

Zwei Knöpfe braucht der Spieler

Gottlieb Pinball Classics ist ähnlich simpel. Die Flippersimulation bedarf einzig zweier Knöpfe für die Steuerung des linken und rechten Flippers. Mit dem Joystick wird die Feder zum Abschießen der Kugel gespannt. Das Spielprinzip dürfte jedem bekannt sein, der in den letzten dreißig Jahren eine Spielhalle oder auch nur gut ausgestattete Kneipe besucht hat. Mittels der Flipper muss eine Kugel auf dem schräg angelegten Spielbrett gehalten werden. Bei dieser Gelegenheit sollten möglichst viele Punkte bringende Stellen getroffen werden.

Bei Gottlieb Pinball Classics werden zahlreiche klassische Tische aus den letzten 70 Jahren originalgetreu dargestellt. Vom einfachen Play-Boy Tisch aus dem Jahr 1932 bis hin zu den bekannten Flipperformen der 80er Jahre ist alles dabei, was silbrige Kugeln herumschleudern kann. So gibt es Tische, bei denen auf mehreren Ebenen gespielt werden muss oder welche, bei denen es gerade das Ziel ist, eine Kugel zu versenken. Besondere Kombinationen lösen Multiballs aus, so dass der Spieler sich plötzlich einer Mehrzahl an Kugeln gegenüber sieht. Die Darstellung kann zwischen normalem Breitbild oder Hochkant-Präsentation umgeschaltet werden. Erstere hat durch Nutzung der Schultertasten den Vorteil der originalgetreueren Handhabung. Die Hochkantdarstellung hingegen bietet mehr Übersicht. Was besser ist, dürfte Geschmacksache sein.

Geschichtsstunde

Jeder Flipperautomat wird mit einem kleinen Text zur Historie vorgestellt. In einem Tutorial kann man sich die wichtigsten Regeln erklären lassen oder sich das original Werbeplakat zu dem Flipper ansehen.

Nicht alle Tische könne zu Beginn sofort unbegrenzt genutzt

werden. Frei spielbar sind nur zwei. Mit guten Ergebnissen jedoch kann man Credits erwerben, die dann wieder bei anderen Flippern eingesetzt werden können. Erfüllte Sonderaufgaben schalten weitere Angebote frei.

Im Challenge-Modus werden mehrere Tische hintereinander gespielt. Hierbei müssen bestimmte Punktzahlen erreicht werden, damit man im Spiel bleibt. Mit anderen sich in Funkreichweite befindlichen PSP-Besitzern können Turniere abgehalten werden. Dabei ist es sogar möglich, Spielteile auf deren PSP zu übertragen, ohne dass sie selber Besitzer des Spiels sein müssen. (hk)

Fazit HK

Gottlieb Pinball Classics ist eine nahezu perfekte Flippersimulation. Dass die PSP nur ein Bruchteil der Fläche eines echten Flipperautomaten ausmacht, fällt dank der weichen Kamerafahrten und der schönen Grafik kaum auf. Original Audiomitschnitte von den Automaten unterstreicht das gute Spielgefühl. Sogar die Spiegelungen im Deckglas können auf Wunsch simuliert werden. Die zahlreichen Extras und Aufgaben erhöhen die Motivation, es immer noch einmal zu versuchen. Die Spiele dauern selten länger als wenige Minuten, was Gelegenheitsspielern sehr entgegen kommen dürfte.

Allerdings haben Flipper prinzipbedingt auch einen hohen Glücksfaktor eingebaut. Immer wieder kommt es vor, dass Kugeln durch Lücken und an Kanten vorbei ins Aus rollen, ohne dass man eine Chance zum Eingreifen hatte. Dennoch kann mit etwas Übung das Zufallsmoment ein wenig reduziert werden. Auch bei Tetris kam nicht immer der Stein, den man gerade benötigte. Dennoch ist es das wohl begehrteste Spiel nicht nur für Gelegenheitsspieler. Wer Flipper auch nur ansatzweise mag, der sollte die bunten Steine mal gegen die Silberkugel tauschen. Gottlieb Pinball Classics ist nah am perfekten Zwischendurchspiel.

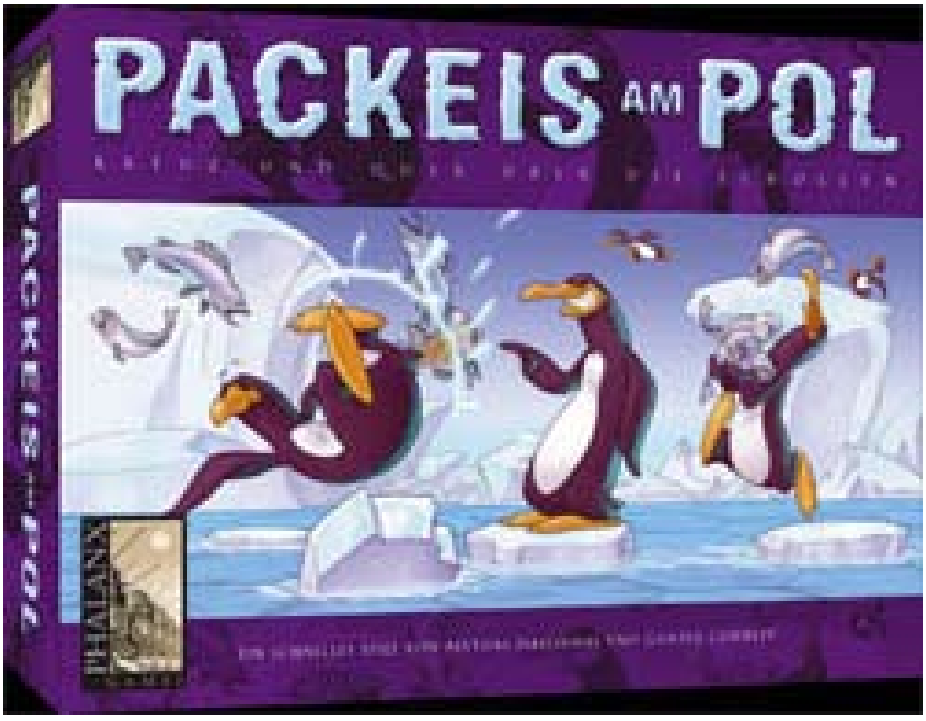
Wertung:

Gesamtnote: 2- (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2 (gut)

Packeis am Pol - Kreuz und Quer über die Schollen

Spielautoren: Alvydas Jakeliunas & Günter Cornett
Verlag: Phalanx Games
Spieler: 2-4
Preis: ca. 19,90 Euro
Spielzeit: ca. 15 Minuten
Erscheinungsjahr: 2005
Material: 60 sechseckige Eisschollen, 16 Pinguine aus Holz, 1 Regelblatt.

Der Spieleverlag Phalanx Games aus den Niederlanden war bisher vor allem für seine Strategiespiele bekannt. Werke wie Nero, Waterloo und erst recht Der Herr der Ringe – Der Ringkrieg bedurften längerer Einarbeitungszeit und Durchhaltevermögen beim ersten Spielen.
Packeis am Pol stellt das Gegenteil dar. Es gibt kaum eine Neuerscheinung in diesen Tagen, die simpler ist und mit so wenigen Zeilen Anleitung auskommt. Wären nicht noch Bilder und Beispiele angegeben, sie würde auf drei der beiliegenden Spielplättchen passen.



Jedem seine Scholle

Das Spielfeld besteht aus 60 sechseckigen Eisschollen. Jede Scholle ist mit ein, zwei oder drei Fischen bedruckt. Dazu erhält jeder Spieler je nach Teilnehmerzahl 2 bis 4 Pinguine, die er frei auf den Schollen mit einem Fisch darauf verteilen kann. Abwechselnd zieht sodann jeder einen Pinguin über das Feld. Das Plättchen, von dem der Pinguin startet, erhält der Spieler. Schollenlücken und andere Pinguine dürfen nicht übersprungen werden. Am Ende gewinnt der Spieler, der die Schollen mit den insgesamt meisten Fischen darauf eingesammelt hat.

Taktik im Eis

Eine Partie ist schnell vorbei. Immer wieder entstehen abgetrennte Gebiete, die nur noch von einem Pinguin oder von keinem mehr erreicht werden können. Eine Taktik kann daher sein, gegnerische Pinguine so

in die Enge zu treiben, um dann selber in Ruhe die wertvollen Schollen einzusammeln. Allerdings kann es auch ertragreich sein, ein größeres abgetrenntes Gebiet alleine leer räumen zu können. Dies gilt insbesondere bei Zweier-Spiel bei dem jeder vier Pinguine bewegen darf. Das Pinguinopfer fällt da leichter. (hk)

Fazit HK

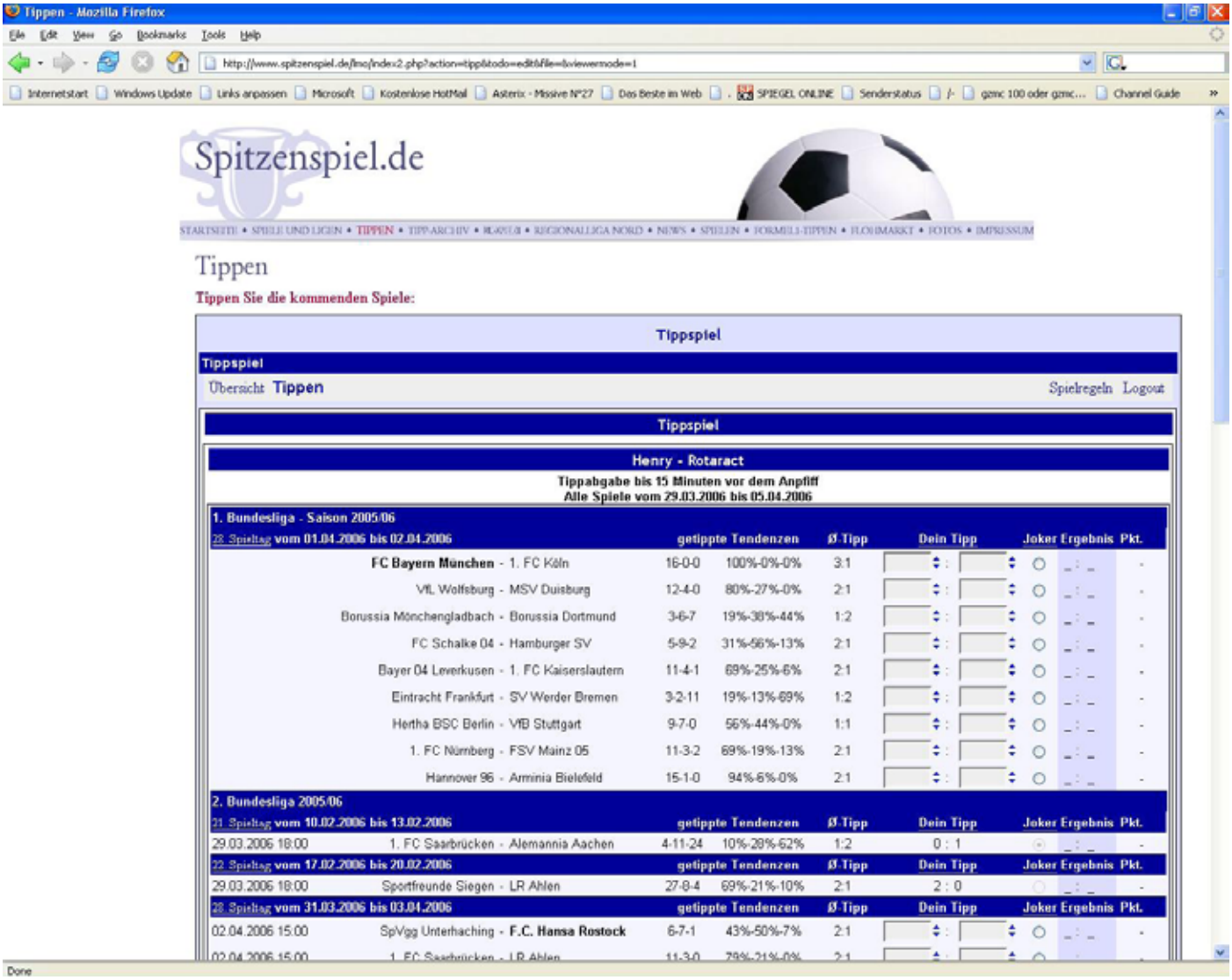
Packeis am Pol macht gerade durch seine Schnelligkeit Spaß. Es funktioniert sowohl zu zweit als auch mit bis zu vier Spielern. Der Wiederspielwert ist hoch. Unangenehm fällt dabei nur die Aufbauphase vor Spielbeginn auf. Bis die sechzig Eisschollen gleichmäßig verteilt sind, können einige Minuten vergehen. Stechen sonst Phalanx Spiele durch opulente Ausstattung heraus, sind hier 60 Plättchen und 16 Holzpinguine etwas wenig für knapp 20,- Euro (empfohlener Preis). Gemessen am gebotenen Spielspaß ist es allerdings das Geld wert. Auch nach längerer Spielpause braucht man keine Angst zu haben, sich wieder langwierig in die Regeln einarbeiten zu müssen. Was will man mehr als Gelegenheitsspieler?

Fazit CTK

„Packeis am Pol“ ist schnell erklärt und schnell gespielt. Durch das bei jedem Spiel anders aufgebaute Spielfeld kann man es auch gut mehrmals hintereinander spielen. Als abendfüllende Veranstaltung taugt es allerdings nicht. Insbesondere der Umstand, dass man eigentlich nie genau weiß, wie viele Punkte die Mitspieler gerade haben, erschwert ein offensives Spiel. So versucht man, die eigene Beute zu maximieren, das Behindern von Gegnern ist erst in zweiter Linie interessant. „Packeis am Pol“ bleibt ein Spiel für Zwischendurch – allerdings ein verdammt gutes.

Wertung:

Gesamtwertung: 2 (gut)
Wertung für Gelegenheitsspieler: 1- (sehr gut)



Neu ab dieser Ausgabe:
in Zusammenarbeit mit www.spitzenspiel.de - das Fußball-Tippspiel für Gelegenheitstipper!

Spitzenspiel.de bietet seit 2001 kostenlose Tippspiele zur 1. und 2. Bundesliga, zu den Regionalligen und der Frauen Bezirksliga Schleswig-Holstein Ost. Natürlich kann auch schon die WM 2006 getippt werden. Alles kostenfrei und rein um die Ehre.

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

Gesamtwertung 1. Bundesliga (Stand 29. März 2006):

1. dieter525 (536 P)
2. SCHIRI59 (532 P)
3. Lou (518 P)
4. Jantos (515 P)
5. altobelli (513 P)

Gesamtwertung 2. Bundesliga (Stand 29. März 2006):

1. sektoberselters (449 P)
2. dieter525 (446 P)
3. SCHIRI59 (446 P)
4. wilfo (445 P)
5. BlueHammers (432 P)

Gesamtwertung Regionaliga Nord (Stand 29. März 2006):

1. sektoderselters (484 P)
2. tattoohannes (472 P)
3. Baule (466 P)
4. dieter525 (456 P)
5. HammerAli (449 P)

Gesamtwertung Regionalliga Süd (Stand 29. März 2006):

1. dieter525 (381 P)
2. sektoderselters (379 P)
3. tattoohannes (366 P)
4. SCHIRI59 (352 P)
5. OnkelHannes (340 P)

Gesamtwertung Frau Bezirksliga (Stand 29. März 2006):

1. OnkelzHannes (266 P)
2. tattoohannes (264 P)
3. SCHIRI59 (257 P)
4. RenoRaines (251 P)
5. lance7 (249 P)

25. Spieltag 1. BL:

1. coachdss (20 P)
   Angler (20 P)
3. Henry (19 P)
4. tattoohannes (19 P)
   virgilio (19 P)

26. Spieltag 1. BL:

1. Matsche (31 P)
2. Henry (26 P)
3. tippenbisderarztkommt (26 P)
4. tugay (25 P)
5. Bayernsau (25 P)

27. Spieltag 1.BL:

1. therealsm (23 P)
2. brabi (21 P)
3. Bayernsau (20 P)
4. DrGery (19 P)
   Jentos (19 P)

Träumereien — Der Fortsetzungsroman
Teil 5
oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

Kapitel IV

Eine sanft abfallende Grasfläche erstreckte sich zu ihren Füßen, um dann kurz hinter einer Hecke an dem dort beginnenden Wasser abrupt abzubrechen. Die Wiese war damit nicht anders als tausende andere Wiesen. Sie war grün, nur teilweise gemäht und eine ganze Reihe von verschiedenen anderen Pflanzenarten hatten sich mit der Zeit frecherweise auf ihr angesiedelt.

Am oberen Ende dieser heilen Welt stand eine Bank, von der aus man einen grandiosen Blick über das Wasser hinweg zum gegenüberliegenden Ufer hatte. Ohne Probleme konnte man die Autos beobachten, die an dieser Uferstraße entlang fuhren, ohne dass man sie hören noch riechen musste. Kleinere Schiffe tuckerten ebenso geräuschlos vorbei. Das Gesamtbild strahlte einen einzigen Begriff aus: Frieden.

Dieser Frieden stand im Widerspruch zu dem, was in diesem Moment in Nemo vorging. Er verstand die Welt nicht mehr. Alles, was gestern noch so logisch gewesen war, wurde heute in Frage gestellt. War er durchgedreht, lag er vielleicht auf irgendeiner Intensivstation im Fieberwahn? Oder war er gar schon, ohne dass er es gemerkt hatte, von dieser Welt abgetreten und nun in eine gänzlich andere, mit völlig anderen Gesetzen eingetaucht? Seine Fantasie machte Luftsprünge kraft der unverhofften endlosen Möglichkeiten dieser neuen Beschäftigung.

Den ganzen Weg über war kein Wort gefallen. Nur kurz hatten sich ihre Blicke gekreuzt. Sie schienen viel zu sehr damit beschäftigt, sich ihrer Situation bewusst zu werden.
Sie setzten sich auf die Bank. Wäre ein zufälliger Spaziergänger vorbei gekommen, er hätte die beiden für ein altes Ehepaar halten müssen, das sich schon so lange kannte, dass es nichts mehr gab, was sie sich zu sagen hätten. Aber darin irrte er sich. Sie hatten sich so unheimlich viel zu sagen, dass niemand wusste, wo er anfangen sollte.

So schauten sie hinüber, sahen den kleinen Spielzeugwägelchen zu, die sich Millimeter für Millimeter auf ein unbekanntes Ziel zu bewegten.

Dieses Mal fand Nemo als erster seine Stimme wieder.
„Ich weiß ehrlich gesagt nicht so recht, was ich von alldem halten soll?“ Nicht sonderlich erhellende, aber ein Anfang, wie er meinte.
„Wie du noch von vorgestern Nacht etwas wissen solltest... da schließe ich mich in diesem Punkt dir an.“
‚Aha’, dachte Nemo, ‚vorgestern Nacht‘. Sie schien überzeugter zu sein, als er selbst.
„Soll das heißen, dass ich unser Gespräch in der Disco nicht geträumt habe?“
„Hmm...“, sie strich sich nachdenklich ums Kinn. „Ich sehe das doch richtig, dass du dich ebenso wie ich daran erinnern kannst, dass wir nebeneinander in der Disco gesessen haben und uns beide darüber gewundert hatten, weil wir glaubten, eigentlich woanders sein zu müssen? Wir hatten beide Schwierigkeiten, die Uhr des anderen zu erkennen und es war überhaupt alles ziemlich mysteriös?“ Dikas Stimme wurde durchdringender. „Stimmst du mir da zu?“

Was blieb ihm anderes übrig.

„Im großen und ganzen... Ja.“ Nemos Herz wurde schwer.

Diese Dika gefiel ihm immer mehr. Er hatte noch nie etwas für blonde Dummerchen übrig gehabt, die mit ihrem Gehirn im Kopf Murmeln spielen konnten und deren größte geistige Leistung die korrekte Bedienung einer Haarspraydose war. Nein, dumm schien Dika nicht zu sein.
Zwar missfiel ihm noch diese Sokratische Beziehung, die ihm nur den Part des Zustimmers und Nickers einräumte. Aber mehr und mehr hatte er das Gefühl, sich in sie verlieben zu können. Jetzt musste er ihr nur zeigen, dass er selber auch keine blonden Haare hatte.

Noch bevor er reagieren konnte, sprach Dika wieder, fest ihren Blick an eine Laterne auf der anderen Seite geheftet. „Die Frage ist jetzt, was machen wir daraus?“
‚Wenn das alles an Fragen war...‘, dachte Nemo und schmunzelte. „Vielleicht sollten wir uns freiwillig einweisen lassen?“
„Ja, vielleicht sollten wir das“, antwortete Dika lächelnd. „Aber vorher sollten wir doch noch ein paar andere Alternativen durchspielen.“
‚Gut pariert, Löwe...‘ Ihr Lächeln gab ihm ein starkes Gefühl von Sicherheit. Egal, was da draußen vor sich ging, er war daheim.

Nemo fing an aufzublühen. „Gehen wir doch mal ganz nüchtern an die Sache heran. Da stelle wa uns mal jans dumm. Dat is ‚n Dampfmaschin...“
Nemo merkte schnell beim betrachten von Dikas Gesicht, dass er es nicht mit seinen Albernheiten übertreiben sollte. Anscheinend nahm sie das Ganze doch ernster, als er gerade noch geglaubt hatte. Er versuchte, sich zusammenzureißen.
„Wie ich das sehe, kommen wir mit männlicher Logik nicht weiter...“, stellte Dika fest, das Gespräch wieder in geordnete Bahnen lenkend.
„Gut...“, entgegnete Nemo, „... dann reduzieren wir eben alle weiteren Überlegungen auf ganz einfache Fragen, die wir dann Schritt für Schritt beantworten.“ Ein grandioser Vorschlag, wie er fand.
‚Außergewöhnliche Ereignisse erfordern eben ab und zu außergewöhnliches Handeln‘, dachte Nemo. Und wäre der Spaziergänger erneut vorbeigekommen, er hätte beim Zuhören wehmütig an seine Jugend zurückgedacht, damals, als die Welt noch in Ordnung war, ohne Fernsehen, ohne Gameboy und ohne die Rock-Musik. Er hätte nur den Kopf schütteln können, über das, worüber sie sich unterhielten. ‚Und damals hatte es auch noch nicht so viele Drogen gegeben...‘, hätte er gedacht.

Dika nickte Nemo zu, zum Zeichen, dass er anfangen solle.

„Okay, erste Frage: Waren wir wirklich in der Disco, als wir unser Gespräch hatten, ja oder nein?“
Verdammt, schon diese Frage war ziemlich kompliziert. Möglicherweise war es sogar die schwierigste der ganzen Fragen. Aber irgendwo musste man ja ansetzen.
Er guckte Dika an, die ebenso wie er selber sich darüber Gedanken zu machen schien. Immerhin hatte sie seine Frage nicht sofort als völlig absurd zurückgewiesen.
„Ich weiß es nicht so recht...“, setzte sie an. „Ich bin da gewesen, aber ich bin eigentlich auch der Meinung, dass ich wieder gegangen bin... Aber...“
Nemo unterbrach sie mit einer flüchtigen Handbewegung. Jetzt übernahm er die Kontrolle.
„Sagen wir doch einfach mal Nein. Wenn sich die Leute früher auch so bei der Erfindung der Schrift über jeden Buchstaben gestritten hätten, würden wir wohl heute nicht einmal die Überschriften der Bildzeitung lesen können. Folgerung: Wir haben geträumt und alles war nur ein seltsamer Zufall?“

Nemo fühlte sich gut. Er war stolz auf sich. Er hatte das Problem gelöst. Nur Dika schien nicht begeistert von seiner Lösung zu sein.
Skeptisch schaute sie ihn an: „Ein solch gigantischer Zufall?

Dass wir über eine so lange Zeitspanne genau dasselbe geträumt haben und meinen, unabhängig voneinander gehandelt zu haben. Ein Zufall? Eine einfache Laune unserer überspannten Nerven? Weißt du, dann kann ich auch an den Osterhasen glauben. Oder daran, dass man ein Jahr lang jede Woche einen Sechser im Lotto gewinnt, alles aus der reinen Laune der Wahrscheinlichkeit heraus."
Nemo versuchte zu beschwichtigen: „Na, nun sieh doch mal. Wer sagt denn, dass wir genau dasselbe geträumt haben? Wir können uns doch nur noch an Bruchstücke vom Ganzen erinnern, das, woran wir uns gern erinnern wollen. Wenn wir länger darüber nachdenken würden, vielleicht würden wir auf genau so viele Unterschiede kommen. Wir Menschen sind doch so verschieden, es ist ja noch nicht einmal gesagt, dass wir identische Farben auch identisch sehen. Womöglich ist für dich mein Rot das, was ich als Grün sehe? Okay, es gibt ein paar ungewöhnliche Überschneidungen, aber wir haben ja auch in der Realität zuvor eine ganze Weile zusammen in der Disco gesessen und für einige Stunden annähernd dasselbe erlebt."

Nemo überkam das Gefühl, sich selbst zu widersprechen. Egal, jetzt musste er da durch. Es klang schließlich alles logisch.
„Da ist es doch nicht weiter verwunderlich, wenn wir auch ähnlich träumen. Letztendlich sind unsere Träume eh nur Spiegelbilder unserer Tageserlebnisse und Gefühle. Und Volltreffer im Lotto gibt es ja auch wöchentlich, obwohl kaum einer wirklich daran glaubt."
Ja, genau, so musste es gewesen sein. Was hatte er sich überhaupt damit verrückt machen lassen. Alles ganz logisch und natürlich. Keine Veranlassung, dieses so liebgewordene Weltbild zu revidieren. Die Welt drehte sich wieder um die Sonne, so wie sie es schon immer getan hatte und immer tun wird.
Nur Dika schien noch immer nicht zufrieden zu sein. Sie war schließlich eine Frau, da konnte man ihr schon diese Skepsis verzeihen. Über kurz oder lang würde sie einsehen, dass er recht hatte und auch sie würde beginnen, ihn zu mögen.

Eigentlich hätte er glücklich sein müssen. Er saß mit einem hübschen Mädchen allein am Rande einer Wiese, hatte gerade etwas Vernünftiges gesagt und sein Arbeitsplatz war sicher.
Jedoch irgendwo in seinem Magen, jenseits jeglicher eingeredeter Logik und unumstößlicher Naturgesetze, grummelte es und verschaffte ihm Bauchschmerzen. Eine leichte Magenverstimmung, wie er meinte – die mit der Zeit stärker wurde.

Dika schien noch etwas sagen zu wollen, ließ es aber bleiben. Einige Minuten blieben sie still nebeneinander sitzen und ließen den Frieden dieses Ortes auf sich wirken.

Nieselregen setzte ein. Ohne viele Worte verabschiedeten sie sich voneinander und jeder ging seiner Wege. Etwas aber ließ Nemo stocken und noch einmal zurückschauen, hinüber über die Wiese, über das Wasser, hin zu den kleinen Matchboxautos, die nun entlang kleiner Lichtpunkte fuhren, den Straßenlaternen, wie an einer Perlenkette aufgereiht. Er fragte sich, woran wohl die Menschen jetzt dachten, die die Wagen steuerten.

Die in seine Kleidung einziehende Feuchtigkeit setzte ein abruptes Ende. Er rannte los, denn eine Erkältung war das Letzte, was er jetzt brauchen konnte.

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe...

Magazin Gelegenheitsspieler (ehem. PorMag)

ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel

Telefon: 0431-6912217
Fax: 0721-151470133
E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

hk: Henry Kraseman
ctk: Christian Krause

www.gelegenheitsspieler.de

Denken Sie an das Feedback auf www.gelegenheitsspieler.de, wenn Sie eine nächste Ausgabe wollen.

Die nächste Ausgabe erscheint voraussichtlich Anfang Juni noch rechtzeitig vor der FIFA WM 2006. Tippen Sie bis dahin die WM-Ergebnisse auf www.spitzenspiel.de.

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