ISSN: 1862-3670

Ausgabe Januar/Februar 2007
Nr. 8

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Die Neuheiten von Essen im Test

Aktuelle Spiele im Test:

Haste Bock?
Salamanca
Justinian
Anasazi
Dschingis Khan
Catagena 2
Typisch Frau, typisch Mann
Säulen der Erde
Der Dativ ist dem Genitiv...
HurraFussball
Die Baumeister von Arkadia
Pow Wow
Sitting Ducks
Dungeon Twister
Alhambra - Das Würfelspiel
Kampf um Rom
u.v.a.

Gewinnspiel, Interviews, Bestenliste, Tippspiel, News und und und...

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

auch diese Ausgabe werden Sie feststellen, dass die meisten Spiele im Test Wertungen mit 4 (ordentlich) und 5 (empfehlenswert) haben. Sind wir zu unkritisch? Wir meinen nein. Bevor ein Verlag ein Spiel in sein Programm aufnimmt, wird es in der Regel von mehreren Redakteuren überprüft. Mit Ausnahme einiger „Eigenverlage“ dürften richtige Ausreißer nach unten schon dabei ausgesiebt werden. Weil somit die meisten Spiele auf dem Markt zumindest „ordentlich“ sind, soll man deshalb diese Spiele schlechter bewerten, um eine gleichmäßige Verteilung zu erreichen? Ordentliche Spiele sind in Ordnung und machen sicherlich eine gewisse Zeit lang Spaß. Wer aber mehr will, der greift zu den empfehlenswerten Spielen. Diese verlieren auch nach zahlreichen Partien nicht ihren Reiz und beinhalten in der Regel mehr, als die üblichen Handel-Würfel-Sammel-Lege-Ziehe-Mechanismen vieler ordentlicher Spiele.

Die Gelegenheitsspieler-Redaktion

Das Wertungssystem:

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

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

Preis/Leistungs-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

Inhalt:

Bestenliste	04	Pow Wow	40
News	06	Salamanca	42
Alhambra - Das Würfelspiel	07	Die Säulen der Erde	45
Anasazi	10	Sitting Ducks	48
Baumeister von Arkadia	12	Gewinnspiel	50
Cartagena 2	15	Tod im Londonexpress	51
Der Dativ ist dem Genetiv...	18	Typisch Frau / typisch Mann	54
Dschingis Khan	20	Gespensterschule	56
Haste Bock?	24	Fabulantis	59
HurraFussball	28	Wieso Wii?	61
Interview	31	Fußballtippspiel	63
Justinian	34	Roman	65
Kampf um Rom	37	Impressum	73

Hier könnte Ihre Werbung stehen.

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

www.gelegenheitsspieler.de/mediadaten

Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

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

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

Sozusagen als Ausblick über den Tellerrand. Denn auch ein Gelegenheitsspieler hat vielleicht mal Lust, länger in eine Spielewelt zu versinken.

Vielleicht vermissen Sie zahlreiche Spieleklassiker wie Schach, Mühle, Skat oder auch Mensch-Ärgere-Dich-Nicht. Doch diese Spiele sind den meisten bekannt und wahrscheinlich in Form von Spielesammlungen zahlreich vorhanden. Uns geht es zu zeigen, was sich auf dem Markt der modern Gesellschaftsspiele tut und dass es eine Welt neben Siedler von Catan und Carcasson gibt. Daher stellen wir nicht die Listen der besten modernen Gesellschaftsspiele der letzten Jahre auf. Voraussetzung ist dabei, dass die Spiele auch noch erhältlich sind.

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

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

Top Normalspiele

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

Top 2 Personen Spiele

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

Top Partyspiele

Cash ´n Guns (Repos Production)
Was´n das? (Ravensburger)
Typisch Frau, typisch Mann (Kosmos)
Frauen und Männer (Kosmos)
Privacy (Amigo)
Tabu (Hasbro / MB)
Outburst (Parker)
Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)
Kakerlakenpoker (Drei Magier)
Cranium (Jumbo)

Top anspruchsvolle Spiele

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

Top Kartenspiele

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

Hier finden Sie die aufgeführten weiteren Rezensionen:

Achims-End	www.achims-end.de
Hall9000	www.hall9000.de
Spielbox	www.spielbox.de und Zeitschriftenhandel
Holgs Spieleteufel	www.spieleteufel.de
SpielMitMir	www.michas-spielmitmir.de
Spielonaut	www.spielonaut.de
Spielphase	www.spielphase.de
Spieltest	www.spieltest.at
Unknowns	www.unknowns.de
Westpark	www.westpark-gamers.de

Termine Spiel des Jahres 2007:

20.5.2007
(geplant) Bekanntgabe Nominierungen und Empfehlungsliste für Spiel des Jahres 2007 und Kinderspiel des Jahres 2007

25.6.2007
(geplant) Pressekonferenz mit Bekanntgabe der Preisträger Spiel des Jahres 2007 und Kinderspiel des Jahres 2007 in Berlin

Meisterdiebe Flowpack vom Zoch Verlag leider unbrauchbar

Auf der Messe in Essen stellte der Zoch Verlag ein kostenloses Give-Away zum Spiel Meisterdiebe vor: die Räuber-Erweiterung. Zoch musste jedoch feststellen, dass die Maße der Karten nicht stimmen, so dass diese nicht unter den bestehenden Kartensatz eingemischt werden können.

Zoch bemüht sich, möglichst baldneue, passende Karten herzustellen.

Alhambra - Das Würfelspiel

Autor:	Dirk Henn
Verlag:	Queen Games
Spieler:	2 bis 6 Personen
Alter:	ab 8 Jahre
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2006

Geht es darum, den Preis für die meisten Erweiterungen und Ableger eines Spieles auszuloben, dürften den Spitzenplatz Siedler von Catan und Carcassonne unter sich ausmachen. Mit nicht all zu großem Abstand folgt dann aber schon „Der Palast von Alhambra“, das es inzwischen immerhin auf vier Erweiterungen und Ableger wie „Die Gärten der Alhambra“ bringt. Nun ist eine weitere Variante zu dem Spiel des Jahres 2003 erschienen: Alhambra - Das Würfelspiel.

Würfle einen Serail

Wie der Name schon vermuten lässt, stehen die Würfel bei „Alhambra - Das Würfelspiel“ im Zentrum. Diese sind jedoch nicht mit Zahlen, sondern mit Symbolen aus der Alhambra-Welt bedruckt, wie etwa Pavillon, Serail, Arkaden oder Turm. Acht dieser Würfel werden vom Spieler bis zu drei Mal gewürfelt. Dabei gilt es, möglichst viele Würfe mit dem gleichen Symbol zu sammeln. Diejenigen, die am Ende einer Runde pro Symbol-Kategorie die meisten Würfel zusammen bekommen haben, erhalten hierfür so genannte Gebäudepunkte und Bonuschips. Die Gebäudepunkte sind bei den Wertungen nach der 1., 3. und 5. und letzten Runde wichtig. Denn wer davon dann wiederum die meisten hat, erhält Siegpunkte. Auch unter den Bonuschips können sich Siegpunkte verstecken. Aber auch etwa die Annulierung eines Würfelwurfs, die Bestimmung des Startspielers einer Runde oder der Austausch von Gebäudepunkten ist möglich. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Etwas strategischer geht es bei der ebenfalls in der Anleitung beschriebenen „Alcazaba-Variante“ zu. Voraussetzung ist, dass ein Spieler im Besitz des Grundspiels von „Der Palast von Alhambra“ ist. Hieraus werden unter anderem die 54 Gebäudeplättchen, Stoffbeutel, Startbrunnen-Plättchen und die Reservefelder benötigt. Wie im Grundspiel muss jeder Spieler seine Alhambra bauen. Statt mit Geld werden jedoch die Gebäudeplättchen durch Würfeln erworben. Das Würfeln läuft dabei wie oben beschrieben ab. Statt der Gebäudepunkt gibt es jedoch am Ende einer Runde Gebäudeplättchen, die sofort in die Alhambra eingebaut werden müssen. Die (Zwischen-) Wertungen erfolgen wie beim Ur-Spiel. Auch hier gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Kniffel lässt grüßen

Das Grundspiel von „Alhambra - Das Würfelspiel“ kann am Ehesten mit Kniffel bzw. Yatzee verglichen werden. Man würfelt, entscheidet sich für eine Kategorie, die man sammeln möchte und würfelt weiter mit allen Würfeln, die dieses Symbol nicht zeigen. Neu ist insbesondere das Alhambra-Thema und die zweistufige Wertung. Erst geht es darum, die Gebäudepunkte zu sammeln, um damit wieder Siegpunkte zu erlangen. Dabei muss man die Aktionen der anderen Spieler im Auge behalten,

um möglichst auf Kategorien zu setzen, die nicht zu umkämpft sind. Denn wird man von mehreren Spieler in einer Kategorie überboten, kann es sein, dass man gänzlich leer ausgeht. Dabei ist die Macht der Bonuskarten nicht zu unterschätzen, so dass man durchaus, wenn man die Wahl hat, auch hier mal zuschlagen sollte.
Bei der „Alcazaba-Variante“ sind die Strategien ähnlich. Hinzu kommt das Problem des Palastbaus und der Blick darauf, vor allem Gebäudeplättchen zu erlangen, die sich gut in den Palast einfügen lassen. Da stets sofort die Plättchen eingebaut werden müssen, kann es sein, dass sie mehr verbauen, als nutzen.
hk

Fazit

Bei „Alhambara - Das Würfelspiel“ bekommt man das, was der Titel verspricht: ein Würfelspiel mit eingeschränkten strategischen Möglichkeiten. Wie bei allen Würfelspielen ist die bestimmende Komponente das Glück. Und ist einem dieses nicht hold, nutzt die beste Strategie nichts. Aber das ist auch der Reiz von Würfelspielen. Auch Wenigspieler haben mal eine Chance zu gewinnen. Und die Regeln sind leicht, auch wenn es einige Minuten braucht, die unterschiedlichen Stufen der Wertung und ihre Bedeutung zu durchschauen. Wer Kniffel mag, der dürfte auch an „Alhambra - Das Würfelspiel“ seine Freude haben. Bietet es doch etwas mehr Abwechslung und einen netten Einbau der Alhambra-Welt. Die „Alcataba-Variante“ ist sogar noch ein ganzes Stück strategischer. Für Personen, die das Grundspiel haben, sicherlich eine interessante Abwechslung. Allerdings kann die damit verbundene Zunahme des Glücksmoments auf Dauer auch nervig werden.

Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

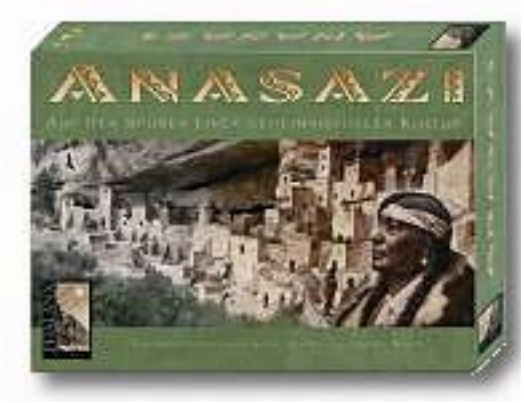
Einstiegshürde: gering
Preis/Leistung: mittel

Vergleichbare Spiele: Yatzee/Kniffel, Heckmeck am Bratwurmeck

Diese Seite muß nicht weiß bleiben. Wir brauchen Ihre Rezensionen, Artikel oder Interviews. Melden Sie sich:
redaktion@gelegenheitsspieler.de

Anasazi

Autor:	Klaus-Jürgen Wrede
Verlag:	Phalanx Games
Spieler:	2 bis 4 Personen
Alter:	ab 10 Jahre
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 22 Euro
Erschienen:	2006



Mal wieder ein Spiel, das den Spieltisch aktiv ins Geschehen hineinzieht. Bei der Erkundung der geheimen Höhlen in den Canyonwänden des mittleren Westens gilt es bei Anasazi auch, die freien Zwischenbereiche zwischen den Spielplättchen zu überbrücken. Dafür winken bunte Schätze.

Die Camper

Zunächst wird der Spieltisch bei Anasazi mit so genannten Mesas überseht. Hierbei handelt es sich um Spielbrettteile, die mit Schätzen und Türmen belegt werden. Die Spieler verteilen dazwischen nach und nach ihre Camps, die Expeditionen vereinfachen und Mitspieler zwingen, Wege um fremde Camps machen zu müssen. Zentrales Element von Anasazi sind die besagten Expeditionen. Diese langgezogenen Marker werden von Startpunkten am Rand des Spielbereichs beginnend nach und nach hintereinander angelegt. Wird dabei der Schatz auf einem Mesa-Felder erreicht, erhält diesen der Spieler.

Eine besondere steuernde Komponente stellen die ebenso verteilten Türme da. Sie bestimmen den Preis, den ein Spieler am Ende des Spiels für seine Schätze erhält. Je mehr von einer Sorte bei den Expeditionen entdeckt wurden, um so weniger ist ein entsprechender Schatz wert. Erschwerend kommt hinzu, dass die Zuordnung der Türme zu einer Schatzkategorie geheim ist. Zugvarianten erlauben jedoch den Spielern ab und an mal das Geheimnis einzelner Türme aufzudecken. Zu Beginn verteilte Aufgaben bringen Zusatzpunkte. Gewinner ist, wer am Ende mit seinen Schätzen die meisten Punkte erreicht.

Es gibt viel zu entdecken

Jeder Spieler kann an jeder Expedition teilnehmen. Dafür ist ab und an ein gutes Auge notwendig, denn die Regeln verbieten das „Einpassen“ von Expeditionsmarkern. Pech, wenn man dann beim Anlegen merkt, dass man den Schatz-Bereich einer Mesa knapp verfehlt hat. Dabei sollte man stets auch ein Auge auf die schon eingesammelten Türme haben. Schließlich bestimmen diese den Preis. Merkt man etwa, dass ein Mitspieler besonders viele Schätze einer Sorte hat, kann man ihn damit ärgern, entsprechende Türme einzusammeln und die Schätze damit zu beinahe wertlosem Altmetall zu degradieren. Auch die Camps sind nicht zu un-

terschätzen. Erlauben Sie es doch, wenn eine Expedition auf sie trifft, Gegnern schon eingesammelte Schätze abzunehmen.
hk

Fazit

Anasazi ist nett. Auch wenn die Anleitung zunächst etwas verwirrt, ist das Spiel nicht kompliziert. Es ist gut in 15 bis 20 Minuten erarbeitet. Schließlich gibt es nur zwei Zugmöglichkeiten: ein Camp bauen oder an einer Expedition teilnehmen. Damit lässt sich jedoch schon einiges anstellen. Interessant auch, dass durch die freie Verteilung der Mesas auf dem Spieltisch die Abstände bei jeder Partie ein wenig unterschiedlich sind. Kein Spiel gleicht damit dem anderen. Allzugroßen Tiefgang sollte man jedoch auch nicht erwarten. Hauptaufgabe ist es, die Expeditionsmarker geschickt anzulegen, um vor den Mitspielern an die Schätze zu kommen. Dies kann wegen der geringen Größe der Marker schon recht fummelig werden. Anasazi ist sicherlich immer mal wieder für eine Partie zwischendurch gut. Eben ein nettes Spiel, das durch seinen freien Aufbau optisch einiges her gibt und nicht all zu schwere Kost ist. Dank der kurzen Spielzeit entsteht leicht der Wunsch nach einer Revanche.

So bewerten Andere:

Spieleteufel: 5 von 10

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Leistung:	mittel

Die Baumeister von Arkadia

Autor:	Rüdiger Dorn
Verlag:	Ravensburger Spieleverlag
Spieler:	2 bis 4 Personen
Alter:	ab 10 Jahre
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2006

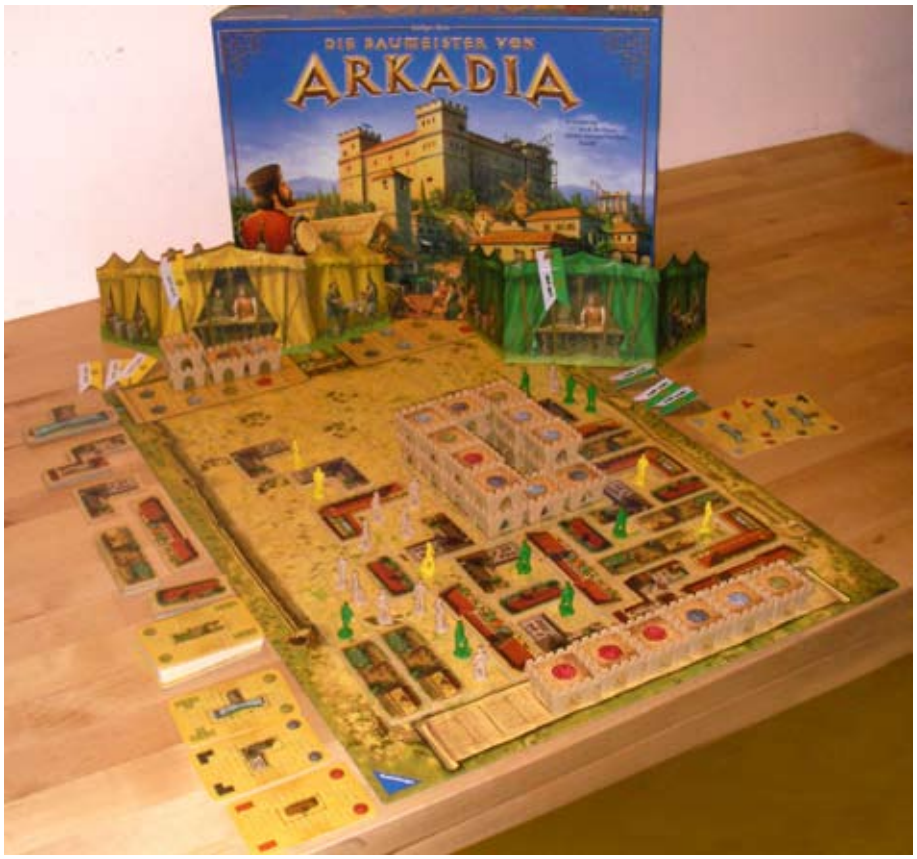
In dieser Spielesaison hat Bauen wieder Hochkonjunktur. Völlig ohne Säulen im Titel kommt das neue Spiel von Rüdiger Dorn daher, das sich ansonsten dem Trend fügt: Man baut Häuser und ein prächtiges Kastell, heimst Siegel ein und verscherbelt diese möglichst zu Höchstpreisen. „Die Baumeister von Arkadia“ hat – bis auf den Titel – wenig gemein mit dem griechischen Hort der Glückseligkeit. Überhaupt herrschen im Arkadien des Ravensburger-Verlags eher scharfes Taktieren und kühles Rechnen als Müßiggang im Sonnenschein. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld – und auf dem Spielbrett ist ein plastisches Kastell entstanden.

Materialschlacht mit Bastelstunde

Wer auf einen leichten Einstieg hofft, wird bei Arkadia zuerst einmal herb enttäuscht: Neben Goldmünzen und Familiensigeln wollen auch die zahlreichen Gebäudeplättchen aus ihren Stanzbögen ausgepöppelt werden. Zudem müssen die Plastiksteine des Kastells mit je einem Siegel beklebt werden. Und das ist, nicht zuletzt durch

das hauchdünne Klebeband, eine Sisyphosarbeit, die einen – zusammen mit den anderen Vorbereitungen des Spielmaterials – gut und gerne eine Stunde beschäftigt. Zum Glück steht diese Bastelei nur einmal an. Die Regel erfreut dagegen mit klarer Struktur. Sie lässt sich flüssig lesen und bereitet anhand von Beispielen gut verständlich auf das Spiel vor.

Ziel des Spiels ist es, als Baumeister das meiste Geld zu verdienen. Dieses erhält man beim Verkauf von Siegeln. Und eben diese Siegel gilt es im Spiel zuerst einmal zu sammeln. Die Spieler legen abwechselnd Gebäudeplättchen und eigene Arbeiter auf den Spielplan. Die Gebäude erinnern dabei stark an Tetris-Steine, und da sie einander möglichst umschließen sollten, erinnert auch das Anlegen von Gebäuden leicht an den Gameboy-Klassiker. Immer dann, wenn eines der Gebäudeplättchen vollständig umschlossen ist (also von anderen Gebäuden, Arbeiterfiguren oder dem Spielfeldrand), kommt es als Belohnung zu einer Ausschüttung von Siegeln. Wer eigene Arbeiter an dem fertigen Gebäude platziert hat, erhält seinen Anteil an den Siegeln. Der Spieler, der das Gebäude fertig gestellt hat, bekommt ein Extra-Siegel und darf dem Kastell in der Spielfed-Mitte ein weiteres Element hinzufügen. Zehn Elemente umfasst die Mauer dieses Kastells, und jedes Element zeigt an seiner Oberseite eine der vier Siegelfarben. Je häufiger eine Siegelfarbe im Kastell zu sehen ist, desto wertvoller der Verkaufswert



der entsprechenden Siegel, die die Spieler sammeln. Daher ist es taktisch extrem wichtig, Elemente ins Kastell stellen zu dürfen: Da jedes neue Element ein altes überdeckt, verändern sich die Farbverhältnisse im Kastell und damit die Preise, die die Spieler beim Verkauf ihrer eingeheimsten Siegel erzielen können.

Wertungsfragen

Viermal pro Partie darf jeder Spieler für sich eine Wertung auslösen. Hier kann man gesammelte Siegel zum aktuellen Kurs in Goldstücke umtauschen und erhält neue Arbeiter. Diese beiden Elemente - Siegel verkaufen und neue Arbeiter erhalten - machen die Wertungen recht knifflig: Arbeiter kann man immer gebrauchen, vor allem zu Anfang. Siegel möchte man jedoch erst verkaufen, wenn man viele von einer Sorte hat und deren Preis möglichst hoch ist. Und dann ist da noch das Ende des Spiels, das eigentlich immer schneller da ist als man es gebrauchen kann. Wenn das Kastell zwei Etagen umfasst, ist jeder Mitspieler nur noch einmal an der Reihe. Arbeiter, die noch nicht auf dem Brett eingesetzt wurden, sind jetzt meist totes Kapital. Und auch eigene Wertungen sind zu diesem Zeitpunkt sinnlos, da am Ende für alle ohnehin eine Endabrechnung stattfindet. Daher wollen eigene Wertungen beizeiten durchgeführt und Arbeiter frühzeitig und gewinnbringend eingesetzt sein.

ctk

Fazit

Baumeister von Arkadia überzeugt mit klaren Regeln und einem schnell erfassten Spielablauf. Bei der Verwaltung der Spielelemente ist schon etwas Konzentration erforderlich. Häufig löst ein Zug eine Reihe von weiteren Aktionen aus. So passierte es in unseren Testrunden beispielsweise mehrmals, dass nach Fertigstellung eines Gebäudes und der damit verbundenen Ausschüttung von Siegeln vergessen wurde, dem Kastell auch noch ein Teil hinzuzufügen. Auch erfordert das Spiel eine gewisse Einarbeitungszeit, um ein Gefühl für den Ablauf der einzelnen Runden und den richtigen Zeitpunkt der eigenen Zwischenwertungen zu bekommen. Wer Arbeiter spart, bleibt oft zum Ende auf ihnen sitzen. Verprassen sollte man sie allerdings auch nicht. Allein die Balance zu finden, ist die Herausforderung in Arkadia. Optisch mit dem in der Brettmitte entstehenden Kastell opulent aufgemacht, kommt Baumeister von Arkadia als Familienspiel daher, das abseits der schönen Optik einiges an taktischen Abwägungen bereit hält. Das Glück wird durch offene Nachziehkarten weitgehend in seine Schranken verwiesen, so dass einem eher die Mitspieler denn Fortuna in die Quere kommen. Die Oberhand behält, wer seine Häuser und Arbeiter klug platziert und an Bauten der anderen möglichst mitverdient. Die Beeinflussung der Verkaufspreise durch die Kastell-Bausteine erfordert weitsichtige Planung, so dass auch Liebhaber komplexerer Spiele mindestens einen Blick auf die Baumeister von Arkadia werfen sollten. Auch zu zweit macht Arkadia eine sehr gute Figur, und ein hoher „Noch-mal-Faktor“ tut sein übriges, diese Neuheit von Ravensburger zu einer klaren Empfehlung zu machen.

Wertung:

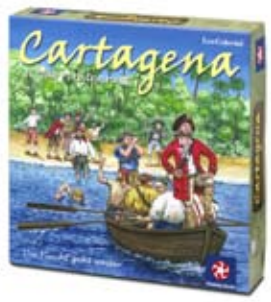
Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Leistung:	gut

So bewerten Andere:

Spielphase: 5 von 6
Spieleteufel: 7 von 10
Spielmitmir: 5 von 6

Cartagena 2

Autor:	Leo Colovini
Verlag:	Winning Moves
Spieler:	2 bis 5 Personen
Alter:	ab 8 Jahre
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2006



Piraten sind immer für ein Spiel gut. Die Freibeuter der Meere waren schon im ersten Teil von Cartagena Thema und mussten durch Fluchttunnel aus einer Festung gebracht werden. Nunmehr ist nicht nur dieser erste Teil in verbessertem Design neu erschienen, sondern auch eine Fortsetzung. Dieses Mal muss über zwei Inseln der Weg nach Tortuga gemeistert werden. Und das möglichst als erster.

Die Kraft der 3 Phasen

Mit den Spielplanteilen werden 2 Inseln auf dem Tisch zusammengestellt, die durch ein Schiff verbunden werden. Der Weg über die Inseln bis ins Ziel ist mit Symbolen aus der Welt der Piraten gespickt. Wer an der Reihe ist, kann mit seinen Spielkarten entweder die eigene Figuren vorwärts bewegen, fremde Spielsteine versetzen und so im Ausgleich neue Karten bekommen, oder das Schiff zum Übersetzen auf die 2. Insel benutzen. Der Zugmechanismus ist so gestaltet, dass durch vor einem befindliche Spielsteine, seien es eigene oder fremde, die eigene Zugweite maßgeblich beeinflussen wird. Wer als erster alle seine Figuren ins Ziel gebracht hat, der gewinnt.

Der Gegner als Sprungbrett

Von den drei Zugmöglichkeiten kann pro Runde vom Spieler bis zu insgesamt dreimal Gebrauch gemacht werden. Die Aktionen können kombiniert werden oder auch wiederholt werden. Wer jedoch nur seine eigenen Piraten vorwärts zieht, der kommt meist nicht weit. Vielmehr muss er erleben, dass Mitspieler die eigenen Figuren als Sprungbrett nach vorne nutzen. In der Regel dürfte daher doch eine Kombination sinnvoll sein. Und dass derjenige, der die meisten Figuren auf dem Boot hat, die Bewegung des selben kostenlos hinzu bekommt, sollte ebenfalls nicht außer Acht gelassen werden.

hk

Fazit

Cartagena 2 ist wie sein Vorgänger ein schönes einfaches kleines Spiel. Die drei Aktionsmöglichkeiten bieten genügend Abwechslung, um verschiedene taktische Möglichkeiten auszuprobieren. Dabei sind die Regeln innerhalb weniger Minuten erklärt und verstanden. Die kurze Spielzeit ermöglicht es, durchaus noch eine Revanche ranzuhängen. Sicherlich erfindet Cartagena 2 das (Spiel-) Rad nicht neu. Spaß macht es auf jeden Fall, ohne all zu großen Tiefgang. Und das mit jeder Zusammensetzung mit zwei bis fünf Spielern. Wer allerdings den Vorgänger schon hat, kann sich Cartagena 2 sparen. Am Spielpinzip hat sich außer dem Boot nicht viel geändert.

So bewerten Andere:

Spielbox: gut
Spielphase: 5 von 6
SpielMitMir: 3 von 6

Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig
Preis/Leistung: mittel

Vergleichbare Spiele: Cartagena 1

Der neue Flyer vom Magazin Gelegenheitsspieler ist erschienen

Gerne stellen wir Ihnen den Flyer kostenlos zur Verteilung z.B. in Ihrem Spiele-Laden zur Verfügung. Zeigen Sie Ihren Kunden, welche Spiele sich wirklich lohnen, gekauft zu werden.

Ordern Sie den Flyer jetzt: redaktion@gelegenheitsspieler.de.

Gerne veröffentlichen wir dann auch Ihre Adresse auf unserer Webseite und in der nächsten Ausgabe.

Der Dativ ist dem Genetiv sein Tod

Autor:	Bastian Sick
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 5 Personen
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2006

Daß ein Buchautor sein eigenes Buch zu einem Spiel macht, ist ungewöhnlich. So geschehen bei „Der Dativ ist dem Genetiv sein Tod“ von Bastian Sick. Die bisher schienen drei Folgen des gleichnamigen Buchs waren allesamt Bestseller. Und das, obwohl sie nichts anderes aufzeigen, als die Unzulänglichkeit der Deutschen, mit der eigenen Sprache umzugehen. Wer dieses am eigenen Leibe erleben möchte, der kann seit Herbst 2006 das neue Kosmos-Spiel aus dem Schrank holen.

Qualität hat seinen Preis?

Die Regeln sind einfach und innerhalb von fünf Minuten vermittelt. Zunächst muss jeder einen Chip als Einsatz in auf den Tisch legen. Im Zentrum stehen die 180 beidseitig bedruckten Spielkarten, die jeweils in verschiedenen Kategorien Sätze mit einer Textlückte enthalten. Mehrere Alternativen stehen zur Vervollständigung zur Wahl. Der Spieler, der an der Reihe ist, sucht sich eine der Varianten aus und stellt sie seinen Mitspielern vor. Alle entscheiden sodann, ob diese Formulierung Richtig oder Falsch war. Wer dabei richtig liegt, bekommt einen Chip aus der Mitte. Der Vorleser, sofern er mit seinem Tipp richtig lag, erhält die übrig gebliebenen Chips. Wer am Ende die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt.

Da kannst Du nichts für

Wer der Vorleser ist, sollte diejenige von den Möglichkeiten auswählen, von der er zwar selber mit hoher Wahrscheinlichkeit die richtige Einschätzung hat, die Mitspieler aber in entgegengesetzte Richtung irritiert werden. Dabei kommt es nicht darauf an, ob die vorgestellte Variante richtig oder falsch ist. Hauptsache, man weiß selbst die Antwort.

hk

Fazit

"Der Dativ ist dem Genetiv sein Tod" ist ein nettes Partyspiel für zwischendurch. Einige der Karten sind leider zu einfach, so dass der Vorleser hier kaum eine Chance hat, mehr als einen Punkt zu machen. Dennoch sind auch Überraschungen dabei, die einem schmerzlich die eigenen Unzulänglichkeiten im Umgang mit der deutschen Sprache aufzeigen. Wer die Bücher mag, wird auch diese Umsetzung gerne spielen. Leider sind die Karten bald aufgebraucht, so dass die Spielzeit endlich ist.

So bewerten Andere:

Spielphase: 5 von 6
SpielMitMir: 4 von 6

Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: niedrig
Preis/Leistung: mittel

Vergleichbare Spiele:

Dschingis Khan

Autor:	Leo Colovini
Verlag:	Winning Moves
Spieler:	2 bis 4 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 18 Euro
Erschienen:	2006

Chinesen und Mongolen, dazwischen eine große Mauer. So ist das Szenario bei „Dschingis Khan". Ganz so klar ist es dann aber doch nicht. Ständig verändert sich der Lauf der Mauer, Lücken werden geschlossen, neue entstehen. Und wer Pech hat, findet in seinem chinesischen Dorf am Ende plötzlich nur Mongolen wieder... oder die Pest.

Keiner hat vor, eine Mauer zu bauen?

Jeder Spieler hat 17 Spielsteine, die sowohl Chinesen, Mongolen als auch Bauern symbolisieren. Jeder spielt somit gleichzeitig beide Völker. Die Spielsteine werden im Verlauf nach bestimmten Zugmechanismen auf dem Spielbrett in den Dörfern verdeckt verteilt. Alternativ kann mit Mauerstücken der Verlauf der Grenzmauer verändert werden. Die Mauern sind zunächst noch durchlässig, um so Spielsteine auf verschiedenen Seiten verteilen zu können. Einmal eine Lücke genutzt, wird sie unpassierbar. Durch das Anbauen von Mauerstücken können durch geschicktes Bauen Teile der Mauer zu Gunsten des neuen Verlaufs entfernt werden. Wer als Letzter vor Spielende einen Stein auf ein Dorf gelegt hat, regiert dieses. Er bekommt dafür Punkte gutgeschrieben. Diese richten sich nach der Verteilung der sich dort zuvor angehäuften Bevölkerung. Für Mongolen auf der mongolischen Seite und Chinesen auf der chinesischen Seite gibt es Pluspunkte. Andernfalls werden Punkte abgezogen. Die Sondersteine „Pest" und „Heilkraut" können das Ergebnis ebenfalls beeinflussen. Gewinner ist, wer schließlich die meisten Punkte hat.

Wer ist mein Volk?

Die Spieler verfolgen zwei Ziele. Zum einen gilt es Dörfer mit Spielsteinen und damit Bevölkerung zu befüllen und die Kontrolle zu übernehmen. Hierbei sollte die richtige Lage zur Mauer im Auge behalten werden, um Pluspunkte zu machen. Notfalls muss der Mauerverlauf diesem Ziel angepasst werden. Zum anderen sind den Mitspielern Spielsteine unterzuschieben, die zu deren Lage nicht passen und damit am Ende als Minuspunkte zählen. Besonders wirkungsvoll ist es durch geschicktes Legen der

Mauerteile ganze Landstriche der einen oder anderen Seite zuzuschlagen. Zu beachten ist aber auch, dass die Mauern zusätzlich Abkürzungen sind, um die Spielsteine über weite Flächen des Spielbretts zu verteilen. Man sollte aufpassen, dass der eigene Kundschafterstein, der für die Verteilung der Spielsteine verantwortlich ist, nicht in die Enge getrieben wird. Gleichzeitig kann er aber auch geschickt dazu eingesetzt werden, geöffnete Mauerteile durch Passieren der Selbigen zu schließen und so den Gegnern den Weg abzusperren.
hk

So bewerten Andere:

Spielphase: 3 von 6

Fazit

„Dschingis Khan“ ist in 15 bis 20 Minuten gemeinsam am Tisch erarbeitet, leidet aber leider darunter, dass erst in der Schlussrunde die Besitzer der Dörfer wirklich verteilt werden. Ab drei Spielern ist es kaum noch möglich, sich schon vorher Dörfer zu sichern. Erst nach ein paar Partien durchschaut man die strategischen Möglichkeiten der Zugmechanismen. Insbesondere das Einsetzen eines einzigen Mauerteils kann manchmal große Auswirkungen haben... wenn man denn die Möglichkeit erkennt. Um die Verteilung der Spielsteine auf dem Brett durch die Mitspieler einigermaßen einschätzen zu können, sollte man versuchen, deren Strategien zu erkennen und schon ausliegende Seiten sich zu merken. Solange man die Macht in einem Dorf hat, sollte man intensiv die Möglichkeit nutzen, dessen Zusammensetzung anzusehen. Die eigene Strategie sollte natürlich verborgen bleiben. Eine ganz reizvolle Aufgabe, die „Dschingis Khan“ zu einem Spiel macht, das auch nach mehreren Partien seinen Reiz nicht verliert, sofern man sich nicht daran stört, dass hier nicht alles berechenbar ist.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Leistung:	mittel

Dungeon Twister

Autor:	Christophe Boelinger
Verlag:	Pro Ludo
Spieler:	2 (Erweiterung: bis 4)
Alter:	ab 11 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2005/2006

Schach ist uncool. Dungeon Twister ist in. Was in Oberschichten-Zeitungen früher die Schachaufgaben waren („Matt in fünf Zügen"), sind in Spielerkreisen heute die Dungeon Twister-Probleme („Troll retten mit 4 Aktionspunkten"). Dungeon Twister ist ein Strategiespiel, das beinahe vollständig ohne Glückskomponente auskommt: der bessere gewinnt. Und es hat Fantasy als Thema. Eine Kombination, die Interesse weckt.

Dreh Dich

Das Spielfeld besteht aus acht Höhlenteilen, die zu Beginn verdeckt und zufällig aneinander gelegt werden. Das war es dann aber auch schon mit dem Zufall in einer Partie. Nacheinander verteilen daraufhin die Spieler, ebenfalls verdeckt, ihre Spielfiguren und Gegenstände auf dem Spielfeld. Abwechselnd geht es sodann auf Erkundungstour durch die Höhlen. Eine feste Zahl an Aktionspunkten kann dazu verwendet werden, Figuren zu ziehen, Höhlenteile aufzudecken, selbige zu drehen, zu kämpfen oder Spezialfähigkeiten der Figuren zu nutzen. Jede der eigenen acht Figuren weist eine unterschiedliche Ausstattung von Bewegungsweite und Kampfkraft auf. Die Wege durch die Höhlen werden durch Wände, Gitter und Gruben beschränkt. Wer dabei auf Gegner trifft, kann diese angreifen. Kampfkraft und eine beschränkte Anzahl Kampfkarten bestimmen den Sieger. Der Unterlegene wird verletzt und scheidet nach einem zweiten erfolgreichen Angriff auf ihn aus - ein Punkt für den Gegenspieler. Weitere Punkte gibt es z.B. für das Erreichen der gegnerischen Linie oder das Durchbringen eines Schatzes. Die zu Beginn verteilten Gegenstände können im Vorbeigehen aufgenommen werden und helfen z.B. bei Kämpfen oder dem Überqueren von Gruben. Sonderfähigkeiten der Figuren ermöglichen diesen etwa durch Wände zu gehen oder andere verletzte Figuren zu heilen. Und wer schließlich fünf Punkte gesammelt hat, gewinnt.

...Hast Du in der Not

Jeder Zug bei Dungeon Twister will überlegt sein. Das beginnt schon beim Verteilen der Figuren und Gegenstände auf dem Feld. Wer größere Angriffe plant, sollte auch stets im Auge behalten, wie viele Züge er für die nächste Runde übrig lässt. Insbesondere aber die Kampfkarten sind limitiert. Wer zu früh

starke Karten ausspielt, ist in der Endphase ggf. eine leichte Beute. Dabei sollte man nicht vergessen, dass durch das Zusammenziehen von Figuren die Kampfkraft auch gesteigert werden kann. Auch die Drehmechanismen können mächtige Werkzeuge sein, eigene Figuren geschickt zu positionieren, den Gegner jedoch ins Abseits zu drängen.
hk

Fazit

Wer Schach und Fantasy mag, der wird Dungeon Twister lieben. Die Spielmechanismen und Punktebedingungen lassen viel Raum für unterschiedliche Strategien. Da der Zufall nur am Rande eine Rolle spielt, können jedoch Spiele zwischen Neulingen und erfahrenen Spielern für erstere deprimierend enden. Aber auch hierfür hält die Anleitung einen Ausweg parat, der unerfahreneren Spielern einen Startvorteil sichert.
Dungeo Twister hat alles Zeug dazu, ein moderner Klassiker zu werden. Inzwischen sind auch schon die ersten Erweiterungen auf dem Markt („Paladine und Drachen“) bzw. angekündigt, die neben neuen Figuren das Spiel auch für bis zu vier Spieler ermöglichen. In Essen 2006 waren sogar dreidimensionale Spielbretter zu bewundern, die Gitter, Wände und Drehmechanismen weit plastischer darstellen, als es eine zweidimensionale Zeichnung je kann. Deren Preis bewegt sich jedoch um die 300 Euro. Doch auch auf ebener Fläche ist Dungeon Twister ein klasse Spiel. Der Einstieg braucht jedoch 30 bis 45 Minuten. Eine Partie dauert allerdings selten länger als eine Stunde. Trotz Grübelpausen.

So bewerten Andere:

Spieltest: 8 von 10
Hall9000: 5 von 6
Superfred: 8 von 10

Wertung:

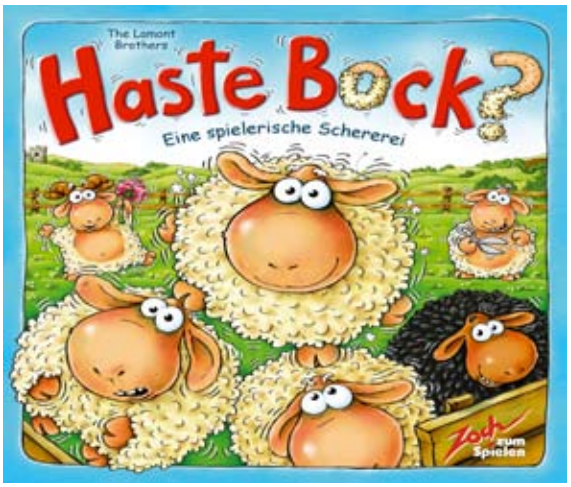
Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel
Preis/Leistung: mittel

Vergleichbare Spiele: Schach

Haste Bock?

Autoren:	The Lamont Brothers
Verlag:	Zoch
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2006



Es gibt Spiele, die muss man einfach gerne haben. Dazu gehören sicherlich solche, bei denen einen Schafe so herzerweichend anlächeln wie die auf der Packung zu „Haste Bock?“ von den Lamont Brüdern. Und wir sind wohl nicht die einzigen, die so denken. 2005 war das Spiel „Shear Panic“ einer der Geheimtipps der Spielemesse in Essen. Das Re-Make vom Zoch-Verlag mit besagten Comicschafen war laut einer Pressemitteilung des Verlags dieses Jahr in Essen ausverkauft. Der Gelegenheitsspieler hat versucht, diesem Charme zu widerstehen und objektiv zu testen. Ob dies gelungen ist, lesen Sie hier.

Ramm das Schaf

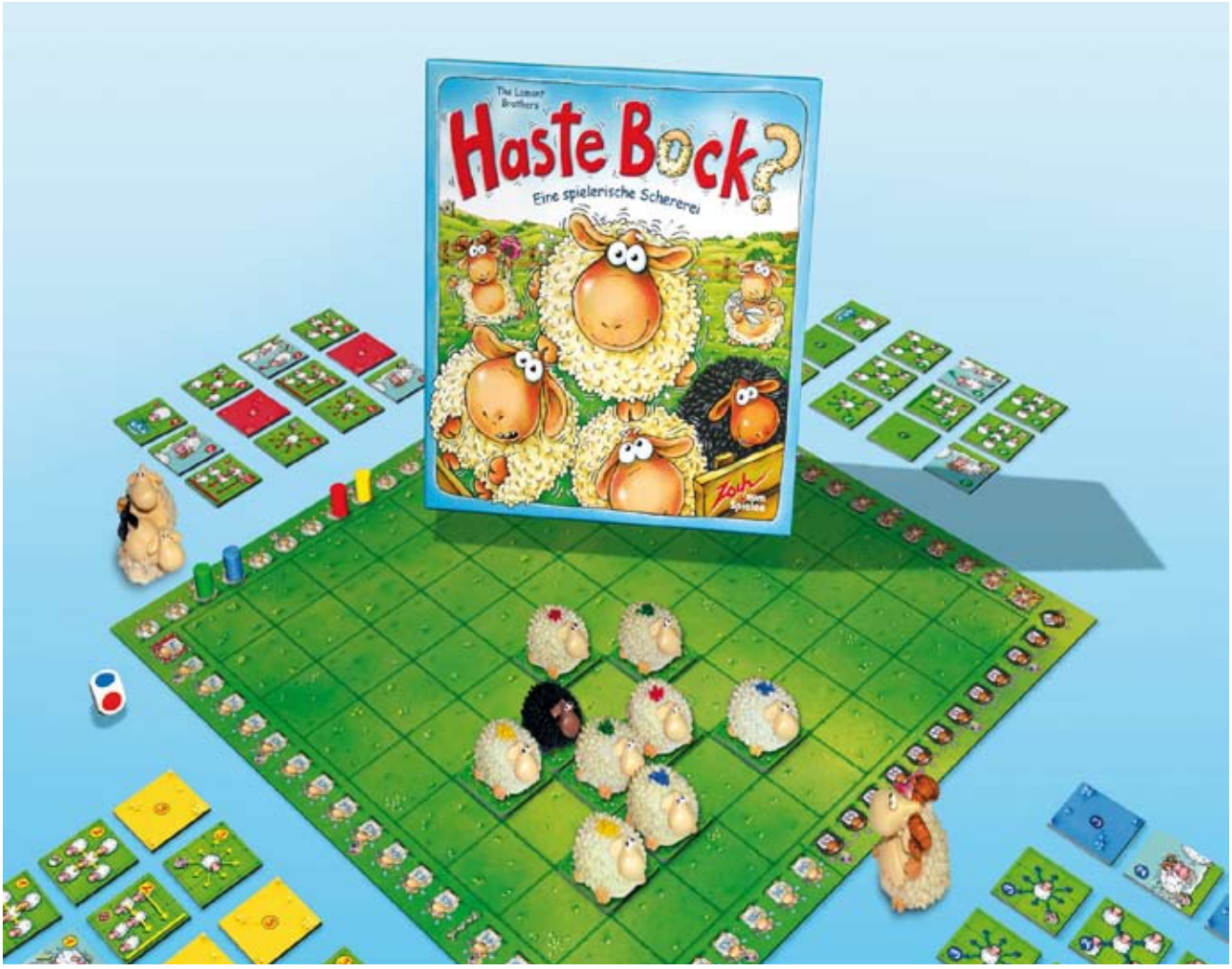
Auf einem schachbrettartigen Spielplan werden 9 Schafe aufgebaut und mittels mehrerer Würfelwürfe ein wenig durcheinander gebracht. Jeder Spieler betreut sodann zwei Schafe seiner Farbe. Hierzu hat man zwölf Spielkarten zu Verfügung, die unterschiedliche Aktionen darstellen. Wer an der Reihe ist, spielt als erstes eine dieser Karten aus und führt die Aktion aus. Damit können eigene oder fremde Schafe bewegt, gedreht, übersprungen oder gar gerammt und damit beiseite geschoben werden. Ja nach Spielphase gibt es entweder am Ende des eigenen Zuges oder an bestimmten Wertungsstellen Punkte. So gliedert sich das Spiel in vier hintereinander folgende Phasen. Zunächst gilt es, seine beiden Schafe möglicht eng zueinander zu führen. Danach stellt man Roger („Der Bock, der weiß, was Schafe wollen“) an den Spielfeldrand. An Wertungsstellen gibt es nun Punkte dafür, ihm besonders nah zu sein. In Phase drei muss die Nähe zu Thea, dem schwarzen Scharf auf dem Spielbrett gesucht werden. Und schließlich in der Endphase sollte vor Jacques, dem Frisörschaf, das Weite gesucht werden. Je nach ausgespielten Aktionskarten wird der Zeitstein und damit der Phasenlauf beeinflusst. Und wer am Ende die meisten Punkte hat, hat die „spielerische Schererei“ (Untertitel des Spiels) gewonnen.

Wird mit weniger als vier Spielern gespielt, werden die Karten der unbeteiligten Schafe an die Spieler verteilt und dienen einzig dazu, den Zeitstein zu beschleunigen.

Schafstrategie

Man sollte sich von der niedlichen Aufmachung nicht täuschen lassen. „Haste Bock?“ ist ein robustes Strategiespiel. Je nach Spielphase sind unterschiedliche Taktiken gefragt. Gilt es in Phase eins und drei noch einzuschätzen, ob man ggf. sogar durch Ausspielen von Karten mit geringer Zeitstein-Weite ein weiteres Mal werten kann, sind in Phase zwei und vier die Abstände zum nächsten Wertungspunkt zu beachten. Insbesondere die Karte „Herdentrieb“, die sämtliche Schafe inkl. Roger oder Jacques um 90 Grad verdrehen, können eine Stellung maßgeblich verändern. Wer vor der Drehung noch einen hinteren Platz inne hatte, kann sich plötzlich ganz vorne wieder finden - und umgekehrt. Da jede Karte aber auch nur einmal im Spiel eingesetzt werden kann, will deren Einsatz gerade in der Anfangsphase gut überlegt sein. Und wird willentlich oder unwillentlich eines der „Schafpanik“-Felder erreicht, kann auch dieses überraschende Stellungsänderungen mit Hilfe des Würfels bewirken.

hk



Fazit

„Haste Bock?“ punktet vor allem mit seiner Ausstattung. Das Spiel wäre auch in abstrakter Form mit ein paar bunten Plättchen auf einem Schachbrett als Dame oder Halma-Variante spielbar, würde dann jedoch bei weitem nicht so motivierend sein. Die vier Phasen bringen erfreuliche Abwechslung ins Spiel und zwingen zum öfteren Umdenken. Und die zahlreichen Zwischenwertungen ermöglichen eine gewisse Übersichtlichkeit, ohne zu viele Schritte in die Zukunft planen zu müssen. Alle paar Minuten ergibt sich eine neue Chance, in die Punkte zu kommen.

Dennoch hat „Haste Bock?“ auch Längen. Beim Spiel zu Viert müssen meist gerade noch erträgliche Wertezeiten überbrückt werden. Das Vorausplanen wird im Viererspiel schwieriger als im Spiel zu zweit oder dritt, da zu viele Veränderungen der Schafstellungen, einschließlich der zufallsgesteuerten „Schafpanik“, Strategien wieder zerstören können. Gerade in den kurzen Phasen eins und drei kann es sein, dass einzelne Spieler kaum Chancen haben, vernünftige Wertungen zu erreichen. Zum Glück muss dieses jedoch noch nicht spielentscheidend sein.

Die zwar fröhlich-bunte, aber etwas verworrene Anleitung verlangt Einarbeitungszeit und ist an einigen Stellen verwirrend unpräzise. Ca. 30 bis 45 Minuten braucht man, um die verschiedenen Aktionen einigermaßen begriffen zu haben und ihre Wirkung auf das Spielgeschehen zumindest grob einschätzen zu können.

„Haste Bock?“ ist ein nettes Strategiespiel mit toller Optik und durchschnittlichem Spielspaß. Nicht mehr. Aber auch nicht weniger.

Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel
Preis/Leistung: mittel

Vergleichbare Spiele: Halma, Dame

So bewerten Andere:

Spielphase: 5 von 6
Spieleteufel: 7 von 10
SpielMitMir: 5 von 6

Das ABO!

Keine Ausgabe mehr verpassen!

Kostenlos!

Nur hier:

www.Gelegenheitsspieler.de

HurraFussball

Verlag:	Menippos GmbH
Spieler:	1 bis 2
Alter:	ab 8
Spieldauer:	4 Minuten (online)
	30 Minuten (offline)
Preis:	16,99 Euro (Starterkit)
Erschienen:	2006

2006 war das Jahr des Fußballs in Deutschland. Was liegt da näher, als ein Sammelkartenspiel diesem Thema zu widmen? So dachten sich wohl auch ein paar Studenten aus Chemnitz, die das Startup-Unternehmen Menippos GmbH gründeten und nun im Sommer HurraFussball auf den Markt gebracht haben. Auf der Spielemesse in Essen 2006 konnte man kaum den im knappen grünen Sportdress herumlaufenden Promotern entkommen. Immerhin ist es das erste Sammelkartenspiel, das sowohl online mittels eines Kartenlesegeräts, als auch traditionell offline auf dem sehr realen Tisch gespielt werden kann.

Bin ich drin?

Zunächst verbindet man das Kartenlesegerät über den USB-Port mit dem Computer. Danach muss die Seite www.hurrafussball.de aufgerufen werden. Nach der Registrierung kann man zwischen den Varianten „Training“ (gegen den Computer), „Freundschaftsspiel“ oder „Ligaspiel“ wählen. Gestartet wird sodann ein Flash-Spielchen, das einen auffordert, die

Mannschaftsaufstellung durchzuführen. Aus seinem Kartenstapel an mehr oder minder talentierten Spielern und Spielerinnen stellt man die passende Mannschaft zusammen und schiebt nacheinander die Karten in das Lesegerät. Hat der Gegner, Computer oder Mensch, selbiges auch gemacht, beginnt die eigentliche 4 minütige Partie. Kleine knuffige Spieler wuseln recht behäbig über den Bildschirm. Schiebt man eine der Spielerkarten ins Lesegerät, so soll der nächste Pass zu diesem Spieler gehen. Weitere Sonderkarten wie „Pass“ oder „Torschuss“, aber auch „Spielerfrau“, „Brüller“ oder „Pollenallergie“ manipulieren den Spielverlauf weiter – möglichst natürlich in Richtung Tor. Und wer am Ende der Spielzeit die meisten Tore geschossen hat, ist Sieger.

Theorie und Praxis

So problemlos, wie einem die Anleitung und Website suggeriert, ist HurraFussball leider nicht. Dies beginnt schon mit dem Lesegerät, das sowohl an zwei Windows-PCs als auch einem Mac in der Redaktion zunächst nicht zu funktionieren schien. Die eingeschobenen

Karten wurden einfach nicht erkannt oder als Nicht-Spielerkarte abgewiesen. Erst das Lesen einiger der Beiträge im Forum brachte die Lösung: man sollte doch die Karten einfach mal mit der bedruckten Seite nach unten einschieben. Mit diesem der Anleitung widersprechenden Trick wurden tatsächlich die meisten Karten erkannt. Laut Aussage des Herstellers ist dieses Problem bekannt und vor allem auf die Neuartigkeit der Technik zurückzuführen (siehe hierzu das Interview in dieser Ausgabe).

Die genauen Funktionsweisen der Sonderkarten erschließt sich erst nach einigem Ausprobieren. Das dargestellte Spiel ist zwar nicht flott, aber dennoch kann schon die gegnerische Mannschaft im Ballbesitz sein, wenn man endlich die passende „Pass“ oder „Torschuss“ Karte eingeschoben hat. Die Karte wird dann dennoch angenommen und zu einer späteren Gelegenheit ausgeführt. Laut den Herstellern durch aus ein gewünschter Effekt.

Auch bekamen wir des Öfteren die Meldung, dass keine weiteren Aktionen möglich sein oder als Aktion wurde „null“ aufgeführt. Ein Programmierfehler, der bis zum Erscheinen dieser Ausgabe behoben sein sollte.

Wichtig ist auf dem Platz

Das Offlinespiel muss sich nicht mit derartigen Problem herumschlagen. Die Spielaktionen sind hier in der Anleitung eindeutig beschrieben. Hat man sich sein Deck aus den zur Verfügung stehenden Karten zusammengestellt, gilt es, mit Spielerkarten und Sonderkarten auf das Tor vorzurücken. Das Spielfeld ist in Sektionen eingeteilt, die jeweils unterschiedliche Spielstärken fordern. Der erste Spieler legt eine Spielerkarte mit einem entsprechenden Wert. Der Gegenspieler muss diese mit einem Spieler der passenden Gegen-Spielstärke abwehren. Verschiedene Aktionskarten können das Ergebnis verändern. Wer am Ende der Runde die meisten Gesamtpunkte seiner Kategorie aufweist, rückt auf dem Spielfeld ein Feld vor. Geschieht dieses im Torraum, so fällt ein Tor. Wer als erster so drei Tore schießt, gewinnt.

Der Grundstein zum Sieg wird schon bei der Deckzusammenstellung gelegt. Hier gilt es, eine gewissen Ausgewogenheit hinzubekommen, so dass man in möglichst allen Phasen des Spiels angreifen bzw. kontern kann. Dabei ist ein maßgeblicher Faktor, wie bei allen Sammelkartenspielen, ob überhaupt starke Karten im eigenen Kartenpool vorhanden sind. Durch geschickte Kombination mit den Aktionskarten können jedoch ein paar Lücken in der Aufstellung kaschiert werden.

hk

Fazit

Die Idee von HurraFussball ist klasse. Ein derartiges Sammelkartenspiel, das jederzeit online weltweit gespielt werden kann und dabei dennoch mit echten Karten in der Hand funktioniert, gab es noch nicht. Leider klafft zwischen Anspruch und Wirklichkeit (noch) eine Lücke. Das Onlinespiel kämpfte zum Testzeitpunkt noch mit einigen Kinderkrankheiten. Dies beginnt schon damit, dass nicht immer die Karten erkannt werden. Insbesondere hat man oftmals das Gefühl, nicht wirklich zu verstehen, was da gerade passiert und wie man es am Geschicktesten beeinflussen kann. Es fehlt das unmittelbare Feedback auf eine neu eingelegte Karte. Laut den Herstellern beeinflussen die Karten vielmehr die Wahrscheinlichkeitsberechnung. Eine echte Reaktion auf Spielsituationen ist nicht möglich, auch wenn es die Anleitung suggeriert. Die angepeilte Zielgruppe der Kinder zwischen 7 und 14 Jahren dürfte dieses ggf. jedoch weniger stören. Hier steht oftmals der Ausprobiereffekt vor der ausgefeilten Strategie.
Ein weiteres Manko war, dass im Testzeitraum wenige Spieler online waren. Ein Problem, das sich mit wachsender Nutzerzahl von selbst beheben sollte.
Bei vielen der Onlinespielprobleme handelt es sich um Kinderkrankheiten. Dem auch (noch) nur spärlich genutzten Forum und unserem Gespräch mit den Herstellern kann man entnehmen, dass durchaus intensiv am Spiel programmiert wird. Und wenn noch eine Marketing-Offensive kommt, kann auch die Nutzerzahl zunehmen, so dass man auch ohne Verabredung eine Chance hat, einen Spielpartner zu finden.

Das Offlinespiel macht da zunächst mehr Spaß. Wirklich allerdings erst dann, wenn man durch mehr Karten auch mehr Möglichkeiten der Deck-Zusammenstellung hat. Und damit kommen wir zum großen Pferdefuss aller kommerziellen Sammelkartenspiele: für echten Spaß müssen zahlreiche Boosterpacks gekauft werden, die jeweils 15 zufällig zusammengestellt Karten enthalten. Bis man wirklich annähernd alle ca. 300 Karten von HurraFussball besitzt, kann ein nicht unerheblicher dreistelliger Betrag den Besitzer gewechselt haben. Zugegeben ist eine Komplettausstattung für sinnvolles Spielen nicht erforderlich.

Kurz: HurraFussball hat eine witzige, innovative Idee, die durchaus im echten Online-Ligabetrieb nicht nur der Zielgruppe „Kinder“ Spaß machen könnte. Die hochwertigen, durchweg satirischen Kartenmotive, sollte auch das Interesse der Erwachsenen wecken. Strategen haben hier jedoch im wahrsten Sinne des Wortes schlechte Karten. Die aktuelle Umsetzung weist jedoch noch Missstände auf. Das Offlinespiel ist nett, aber wenn die notwendigen Boosterpacks hinzu kommen, für den gebotenen Spielspaß zu teuer.

Interview mit den Machern von HurraFussball

Freundlicherweise waren die Macher von HurraFussball bereit, zu einigen der Kritikpunkte Stellung zu nehmen.

Volker Tzschucke

GS: Herr Tzschucke, bei HurraFußball handelt wird eine neue Technologie eingesetzt, die sogar vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie ausgezeichnet wurde. Bringt diese Neuartigkeit auch Probleme mit sich?

HF: *Es handelt es sich bei HurraFussball um das weltweit erste Produkt mit gedruckter Elektronik. Wir sind also Pioniere auf einem Markt, der von vielen Instituten als potentieller Milliardenmarkt eingeschätzt wird.*
Leider haben wir deshalb auch mit den typischen Pionierproblemen zu kämpfen. Die neuartige Drucktechnologie für die Karten wirkt gleichzeitig auf die Technologie des Lesegeräts zurück. Bei den allermeisten Usern funktioniert es (bei manchen zugegebenermaßen erst dank den Tricks aus dem Forum). Wenn es gar nicht geht, stellen wir gemeinsam mit unserem Technologielieferanten kostenlos ein anderes Lesegerät zur Verfügung. Das mussten wir aber bei den mehr als 2200 Usern sehr selten tun, da sich die Probleme meist anderweitig lösen ließen.

GS: Können Sie uns ein wenig über das Spielprinzip erzählen. Welche Wirkungen haben die eingesetzten Karten und wann tritt diese ein?

HF: Man schiebt eine Karte ein und die Aktion findet statt. Tatsächlich ist es aber so, dass es selten eine direkte Wirkung gibt, sondern die Karten in den Spielverlauf integriert werden. Wie in der fußballerischen Praxis ist es so, dass man erstens Aktionen nur durchführen kann, wenn man selbst am Ball ist, und zweitens, dass nicht jede Aktion von Erfolg gekrönt ist, weil der Zufall nicht will wie man selbst oder weil der Gegner ebenfalls eine Karte gezogen hat, die die Wahrscheinlichkeiten wieder verschiebt oder weil der Gegner für ein Foul zu weit weg ist. Man hat also Einflussmöglichkeiten, aber man ist nicht Gott. Durch wiederholtes Spielen kann man die Wirkungsmöglichkeiten genauer kennenlernen, das ist durchaus ein beabsichtigter Effekt.

GS: Welche Strategien folgen daraus?

HF: Es gibt dann verschiedene Strategien: Entweder man versucht den Ballbesitz tatsächlich zu erzwingen (durch Foul und Sonderkarte in Kombination). Oder man setzt nur auf Torschusskarten (nicht elegant, aber gelegentlich hilfreich). Oder man ignoriert die aktuelle Situation auf dem Feld und setzt einfach seine Karten ein für den nächsten Ballbesitz (auf Vorrat). Oder man reagiert hauptsächlich auf Karten des Gegners (Foul gegen Foul, Parade gegen Torschuss...) Der Möglichkeiten zum Sieg zu kommen gibt es also eine ganze Reihe.

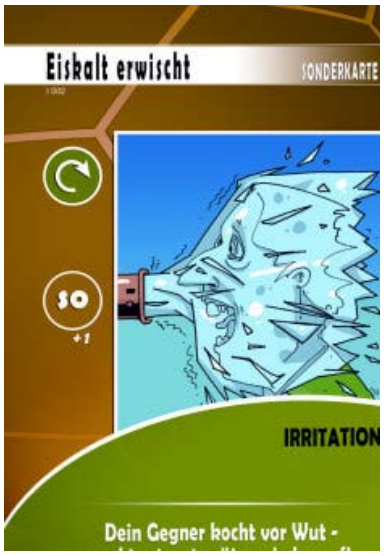
GS: Wird es die Möglichkeit geben, schon gespielte Karten wieder zurück zu nehmen?

HF: Die Möglichkeit, eine Karte zurückzunehmen, steht auf unserer aktuellen Agenda ziemlich weit oben - und wird ggf. schon bis zum Erscheinen Ihres Magazins umgesetzt sein.

GS: Und wie funktionieren die Sonderkarten?

HF: Bei den Sonderkarten ist die Funktionsweise denkbar einfach:
Die Mannschaftswert-Karten verschieben die Wahrscheinlichkeiten für den günstigen Ausgang von Aktionen für eine Weile. Das gesamte Flash-Spiel arbeitet auf der Basis einer Formel, bei der die Werte der Spielerkarten eingehen. Mit Sonderkarten erhöht man diese Werte (durch Multiplikation), meist nicht alle, aber immer ein paar. Und je länger die Karte gilt, desto geringer ist die Verschiebung. Also: Kurze Zeit, große Effekte. Lange Zeit, kleine Effekte.

Irritationskarten schränken für eine Weile die Sicht des Gegners auf das Spielfeld ein, haben also nur optische (und keine mathematischen) Effekte. Gleiches gilt übrigens für Brüllerkarten, mit denen man - ohne weitere



Effekte - seinen menschlichen Gegenspieler anschreien oder auslachen kann. Das kann man dem Computer zwar auch antun - bringt aber nix...

GS: Bei den Tests wurde ab und an die Aktion „Null“ angezeigt. Was verbirgt sich dahinter?

Menippos-Gründer
(v.l. MaiGolomb, Jan Thiele, Volker Tzschucke / Foto: Daniel Gebhardt/BurgEins)

HF: Aktion „Null“ ist ein Software-Bug. HurraFussball bewegt sich an der oberen Grenze dessen, was Flash bearbeiten kann. Daher gibt es leider eine Reihe solcher kleineren Fehler, die wir als Start up mit begrenzten Ressourcen nur schrittweise ausmerzen können. Nicht schön, aber leider nicht zu ändern. In den Ligaspielen tritt das Problem nicht mehr auf, weil hier inzwischen weiterprogrammiert wurde, da das das am meisten genutzte Spiel ist.

GS: Was würden Sie sagen macht den besonderen Spielreiz von HurraFußball aus?

HF: Der Spielreiz ergibt sich - durch zusätzliche Aktionen und Strategien, aber auch durch In-Game-Chat u.ä. - also vor allem im Online-Spiel gegen reale Spieler. Zusätzlich sollte man aber noch berücksichtigen, dass es sich um ein Spiel nicht für Erwachsene handelt (die zwar sicherlich auch Spaß daran haben können, v.a. an Karrikaturen und Sprüchen auf den Karten sowie an der Neuartigkeit der Technologie), sondern dass es sich an eine jüngere Zielgruppe (7-12) wendet. Was die Spielkomplexität betrifft, sind da also sicher andere Maßstäbe anzulegen, als es bei einem reinen Erwachsenenspiel der Fall waäe. Wir raten jedenfalls selten einem 20- oder auch 40-Jährigem, das Spiel für sich selbst zu kaufen: Als Kindergeschenk zu Weihnach-

ten ist es sicher passender.

GS: Bei unseren Tests sind wir nur selten auf mögliche Gegenspieler im System gestoßen...

HF: Da sind wir dann sicher beim nächsten Problem: Primäre Zielgruppe für das Spiel sind wie gesagt Kinder zwischen 7 und 12. Möglicherweise haben wir hier deren Zugangsmöglichkeiten zum Internet und zu unserer Plattform ein bisschen überschätzt. Wir sind deshalb leider noch nicht an dem Punkt, dass man jederzeit jemanden finden kann, gegen den man spielen kann. Das läuft also momentan noch wie in der realen Welt: Man muss sich verabreden. Das sind aber sicher Schwierigkeiten, die sich mit der Zeit lösen sollten (brettspielwelt.de oder gameduell.de wurden auch nicht an einem Tag erbaut;-)

Dass man HurraFussball nicht jeden Tag spielt, ist für uns auch darüber hinaus nicht vollkommen unlogisch: Monopoly oder (um tiefer zu greifen: Ligretto) spielt man ja auch nicht ständig. Offenbar wird HurraFussball also noch mehr als reales Spiel begriffen als als Online-Spiel. Diese Einschätzung war wegen der Neuartigkeit des Produkts vorher schwer abzuschätzen.

Zudem halten sich die Poweruser inzwischen in den höheren Ligen (also oberhalb der Einstiegsliga) auf, so dass sie für einen Einsteiger nicht mehr im Ligaspiel zu erreichen sind. Dass man auch längerfristig an HurraFussball Spaß haben kann, scheinen uns die Zahlen dieser User zu belegen, die teilweise weit über 50 Ligaspiele (und dazu sicherlich noch eine Reihe von Freundschafts- und Trainingsspielen) absolviert haben.

GS: HurraFussball war sehr aufwändig auf der Spielemesse in Essen 2006 vertreten. Sind weitere groß angelegte Marketingaktionen geplant?

HF: Die groß angelegte Marketingkampagne wird leider kurzfristig nichts - junges Unternehmen, wenig Marketingbudget. Wir versuchen, dies durch Messe- und Pressepräsenz auzugleichen, das dauert aber natürlich etwas länger. Aber: Es war wohl Yo-Gi-Oh, das sieben Jahre brauchte, bis es zum Verkaufsschlager wurde. Wir hoffen, dass es bei uns etwas schneller gehen wird...

GS: Gegen Sammelspiele wird ja immer mal die Kritik erhoben, sie seien auf Dauer zu teuer.

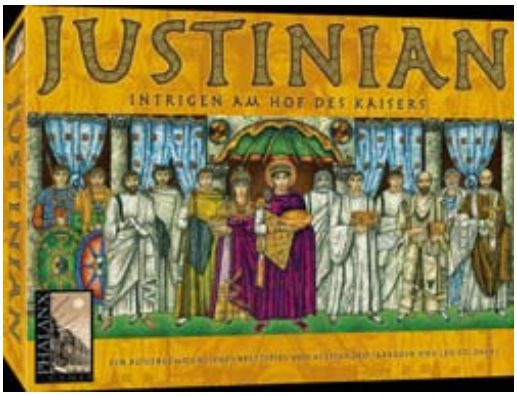
HF: Für das Gesamtpaket halten wir den Preis für sehr fair. Man bekommt ein Brettspiel, ein Lesegerät, ein Onlinespiel, kostenloses Internet-Spielen etc. Da halten wir 16,99 nicht für übertrieben (und Befragungen von Kunden haben ergeben, dass sie auch wesentlich mehr ausgegeben hätten). Vergleicht man das Spiel mit anderen - auch technologischen - Neuheiten, ist es beinahe ein Schnäppchen. Ein neues Computerspiel kostet im Regelfall deutlich mehr, ein neues Brettspiel in den meisten Fällen auch.

Die Boosterpacks bewegen sich mit 3,99 ebenfalls im marktüblichen Bereich, nur dass man mit unseren Karten nicht nur auf dem Schulhof, sondern auch noch im Netz spielen kann (was wir als Hauptattraktion empfinden). Man bekommt also zwei Spiele zum halben üblichen Preis.

Wir danken Herrn Volker Tzschucke von der Menippos GmbH für diese offenen Worte und den spannenden Blick hinter die Kulissen.

Justinian

Autoren:	Alessandro Saragosa / Leo Colovini
Verlag:	Phalanx
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 35 Euro
Erschienen:	2006



Abteilung: Spiele mit Sichtschirm

Wenn's nicht um Baumeister und Säulen geht, sind dieser Tage Spiele mit Sichtschirm schwer in Mode. Manchmal eher fragwürdige Dreingabe, sind die Aufsteller in Justinian essentieller Bestandteil. Das neue Werk von Alessandro Saragosa und Leo Colovini ist nämlich ein waschechtes Bluff-Spiel. Umso erstaunlicher, dass das ganze sogar zu zweit funktioniert

Förderstunde für Günstlinge

Das Spiel dreht sich um zwölf Personentafeln, auf denen die Günstlinge des Kaisers Justinian von Byzanz zu sehen sind. Jede der Tafeln besitzt drei Aussparungen, durch die Punktwerte des darunter liegenden Spielplans zu sehen sind. Da alle Tafeln die Aussparungen an verschiedenen Stellen haben, ergeben sich stets verschiedene Punktwerte, je nachdem, welche Tafel wo auf dem Plan liegt.

Die Spieler erhalten nun Personenkarten in vier verschiedenen Farben. Das Spiel läuft über drei Runden, an deren Ende jeweils Punkte für die Personenkarten einer Farbe vergeben werden. Je nachdem, an welcher Stelle des Spielplans die jeweilige Figur liegt, bringt eine entsprechende Handkarte mehr oder weniger Punkte ein. Die Aufgabe der Spieler besteht nun darin, die Günstlinge, die sie auf der Hand haben, durch das Ausspielen von Einflussmarkern zu fördern, um sie auf dem Spielplan möglichst weit nach vorn und damit in die punktereichen Regionen zu bringen. Alternativ kann man seine Einflussmarker auch einsetzen, um am Ende der Runde zu bestimmen, welche der vier Kartenfarben zur Abrechnung gelangt.

Dilemma über Dilemma

In Justinian steckt man ständig im Zwiespalt. Da zum Ende einer Runde nur die Karten einer Farbe gewertet werden, wäre es stets praktisch, wenn man diese Farbe bestimmen könnte. Wer seine Marker hierfür opfert, kann allerdings weniger Einfluss auf den Aufstieg und Fall der Günstlinge nehmen. Überhaupt sind die Marker

so knapp, dass jeder einzelne wohlüberlegt gesetzt sein will. Hinzu kommt, dass es Marker mit positiven und negativen Werten gibt, die die Günstlinge aufsteigen oder auch sinken lassen. Da die Marker stets verdeckt gespielt werden, muss man versuchen, die Pläne der Mitspieler zu erraten. Aus den eigenen Handkarten lässt sich nur ansatzweise ableiten, welche Günstlinge die anderen Spieler wirklich fördern. Daher ist der Bluff ein wichtiges Element in Justinian. Erstaunlicherweise klappt das Spiel auch zu zweit. Da hier durch die geringere Zahl an gespielten Markern deutlich weniger Bewegung bei den Günstlingen entsteht, ist die Zweiervariante um einiges besser planbar als das Spiel zu dritt oder zu viert, wo öfter böse Überraschungen lauern.

Optisch macht Justinian einiges her, der Spielplan im ungewöhnlichen „Breitwand“-Format und die thematisch passend gestalteten Günstlingstafeln laden zum Spielen ein. Allerdings hat das Design auch seine Schattenseiten. Die Marker sind recht klein, auf der Zählleiste hat man sogar nur ein winziges Pappquadrat pro Spieler. Hier hätten größere Marker und Holzsteine einiges wettmachen können. Das größte Manko des Materials ist jedoch der Spielplan, dessen Zahlen naturgemäß nur von einer Seite gelesen werden können. So ist es eigentlich am sinnvollsten, wenn alle Spieler nebeneinander statt um das Brett herumsitzen. Zu zweit geht das recht gut, zu viert eher weniger.

ctk

Fazit

Justinian ist ein interessantes Bluffspiel, das zu zweit ebenso gut wie mit drei oder vier Spielern funktioniert. Wer ungern rechnet, sollte allerdings einen Bogen um das Spiel machen: In Justinian muss man ständig verschiedene Günstlinge addieren, um herauszufinden, mit welcher Handkartenfarbe man gerade am besten punkten könnte. Justinian erschließt sich nicht unbedingt in der ersten Partie, man muss erst ein Gefühl für die Mechanismen entwickeln. Auch die Möglichkeiten, Mitspielern mit fiesen Finten wertvolle Marker abzutrotzen, erahnt man erst nach dem ersten Spiel. Insgesamt eine ansprechende Neuheit aus dem Hause Phalanx für alle Bluffer und Zocker. Und Menschen, die gern nebeneinander sitzen.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich (nah am empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Leistung:	mittel

Kampf um Rom (Die Siedler von Catan)

Autor:	Klaus Teuber
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 100-150 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2006

Seit 1995 „Die Siedler von Catan“ erschien und Spiel des Jahres wurde, vergeht kein Jahr, in dem nicht eine Erweiterung, ein Ableger oder ein Szenario aus der Siedler-Welt erschienen wäre. Waren es 2004 Candamir und 2005 Elasund, so hat Klaus Teuber auch zur Spielemesse in Essen 2006 wieder in seine Plättchenkiste gegriffen und den „Kampf um Rom“ hervorgezaubert: ein eigenständiges Spiel, das auf die bewährten 6-Eck-Muster mit Getreide, Wald oder Wiese zurückgreift.

Plündern als Lebensaufgabe

Wieder geht es darum, durch geschicktes Ernten und Handeln mit den Mitspielern Rohstoffe anzuhäufen, die wiederum die Basis für weitere Aktionen darstellen, um noch mehr Rohstoffe oder Siegpunkte zu erhalten. Und doch ist hier alles etwas anders als beim Ur-Siedler. Das Spielfeld mit den Rohstofffeldern, Wegen und Städten ist fest auf den Spielplan aufgedruckt und zeigt das weströmische Reich. Dieses gilt es zu erobern. Städte werden somit nicht gebaut, sondern zunächst geplündert. Auch das Kostet Rohstoffe, da genügend Reiter- und Kriegerstämme hierfür erworben werden müssen. Rohstoffe gibt es für Figuren, die an Kreuzungen zu produktiven Landschaften stehen, die wiederum stets neu ausgewürfelt werden. Und auch das Ziehen über das Spielfeld kostet, wobei zusätzlich den Spielern auch ganz ohne Erweiterung der meist schnellere Seeweg zur Verfügung steht. Sonderkarten sind ebenfalls wieder mit von der Partie. Sie bringen u.a. zusätzliche Siegpunkte, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Der Spielablauf gliedert sich grob in zwei Phasen. Zunächst zieht man mit seiner (hoffentlich) wachsenden Armee umher und plündert einzelne Ortschaften. Nach einer Weile darf man dann Städte auch erobern, was Siegpunkte bedeutet. Wer als erster 10 Siegpunkte hat, gewinnt.

Die alten Tugenden

Wie beim Ur-Siedler kommt es auch bei „Kampf um Rom“ zunächst darauf an, möglichst lukrative Felder zu besetzen bzw. reiche Ortschaften zu plündern. Nur so erhält man ausreichend Rohstoffe, um im weiteren Verlauf bestehen zu können. Die Wälder sind dabei zu meiden, bringen sie doch in dieser Variante nichts ein. Holz wurde wohl im alten Rom nicht benötigt. Die Züge wollen gut geplant sein, wobei beachtet werden muss, dass nur eine Eroberung pro Zug möglich ist. All zu sparsames Anhäufen von Rohstoffen kann

daher zu spielentscheidenden Verzögerungen führen. Zum Glück müssen bei einer gewürfelten Sieben keine Rohstoffe mehr abgegeben werden.

Angekündigt sind auch schon Regelvarianten, die auf der Catan-Website erscheinen sollen. Diese werden von einigen bisher ungenutzten Symbolen auf dem Spielplan Gebrauch machen.
hk

Fazit HK

„Kampf um Rom“ revolutioniert sicherlich nicht die Welt der Brettspiele. Wer aber gerne Siedler spielt und mal etwas Abwechslung möchte, dem kann „Kampf um Rom“ empfohlen werden. Das Thema der Völkerwanderungen und des Untergangs des römischen Reichs ist ordentlich umgesetzt. Leider ist insbesondere die Anfangsphase der Plünderungen bis zur ersten Eroberung etwas zäh. Danach gewinnt das Spiel jedoch an Fahrt und entschädigt für die vorangehenden Mühen. Das Siedler-Gefühl stellt sich von Anfang an ein. „Kampf um Rom“ ist allerdings auch nicht viel besser als der Siedler-Ableger „Abenteuer Menschheit“, das zur Zeit bei einigen Händlern recht günstig zu bekommen ist. Wer Siedler kennt, dürfte die Regeln innerhalb von 20 bis 30 Minuten verstanden haben und sollte auch mit der ersten Partie schon Spaß haben. Siedler-Neulinge werden etwas länger benötigen. Die Ausstattung ist gut und recht wertig. Insgesamt also ein nettes Gesellschaftsspiel und ein gutes Siedler-Szenario.

Fazit CP

Das neueste Spiel der Catan-Reihe basiert auf dem altbekannten Sechseck-Prinzip. Auch wenn die Ertragsfelder in dieser Version fest vorgegeben sind, ergeben sich durch die beiden Stämme, die jeder Spieler sein Eigen nennt, diverse Möglichkeiten, den Sieg zu erringen. Gerade diese Variantenvielfalt macht den neusten Streich von Klaus Teuber aus. Egal ob man nur das Plündern oder nur das Erobern oder einen Kompromiss aus beidem wählt: viele Wege führen -im wahrsten Sinne des Wortes- nach Rom, in diesem Fall zum Sieg. Hardcore-Catan-Spielern sei der Hinweis erlaubt, dass man „Kampf um Rom“ auch zu zweit spielen kann, was allerdings mehr Spielzeit bedeutet. Vollkommenen Catan-Neulingen sei gesagt, dass es einige Zeit / Spiele dauern wird, bis man die vollkommene Spieltiefe nutzen wird. In der auf der Verpackung angegebenen Spielzeit von 60 bis 90 Minuten wird man das Spiel nicht durchspielen können, eine Dauer von 2 Stunden und mehr ist wesentlich realistischer. Wenn man allerdings diese Zeit investiert, ist das Spiel sehr empfehlenswert.

So bewerten Andere:

Spielbox: 5 von 10
Spieleteufel: 6 von 10
Spielonaut: geht so

Wertung:

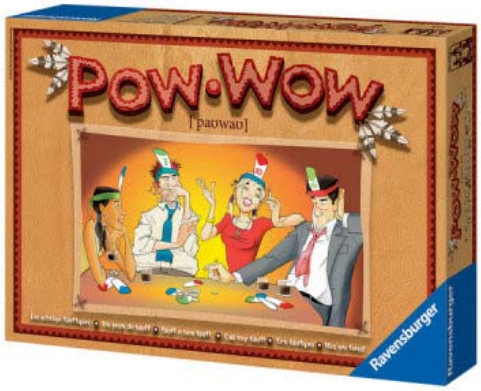
Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel
Preis/Leistung: mittel

Vergleichbare Spiele: Alle anderen Siedler-von-Catan-Spiele

Pow Wow

Autor:	Spartaco Albertarelli
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2 bis 8
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-40 Minuten
Preis:	ca. 18 Euro
Erschienen:	2006



Ein Wesenselement von Partyspielen ist es, dass sich die Spieler während einer Partie freiwillig oder unfreiwillig der Lächerlichkeit preis geben. Sei es, dass Pantomime gefragt ist, Intimitäten offenbart werden oder zumindest Unwissenheit präsentiert wird. Pow Wow, das neue Spiel von Ravensburger, macht davon keine Ausnahme. Gilt es doch, sich bunte Federn und so genannte Geiermarken an die Stirn zu heften.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Die Regeln sind in wenigen Minuten erklärt. Pappfedern, die mit unterschiedlichen positiven und negativen Zahlen bedruckt sind, werden gemischt und jeder Spieler zieht eine verdeckt. Sodann klemmt sie sich ein jeder hinter ein Band, das man zu Beginn um seine Stirn gebunden hat. So sieht man zwar die Zahlen der Mitspieler, nicht jedoch die eigene. Nacheinander muss nun die Gesamtsumme der Zahlen getippt werden. Der folgende Spieler kann entweder den vorherigen Tipp überbieten oder ihn anzweifeln. Wenn gezweifelt wird, nehmen alle Spieler ihre Federn ab und die Gesamtsumme der Zahlen wird berechnet. Wurde zu recht gezweifelt, so bekommt der vorherige Spieler einen „Geiermarker“ an die Stirn geheftet. War die aufgedeckte Gesamtsumme jedoch mindestens gleich dem angezweifelten Betrag, so bekommt der Zweifler zur Strafe den Geiermarker. Wer eine bestimmte Zahl Marker gesammelt hat, scheidet aus. Der als Letzter übrig bleibende Spieler gewinnt. Einige Sonderfedern, die etwa Werte verdoppeln oder annullieren können, bringen zusätzliche Abwechslung.

Bluff?

Das Spielprinzip ähnelt dem Spiel Bluff, das Spiel des Jahres 1993 war. Mussten dort Würfelaugen getippt werden, ist es hier die Zahl auf der Federpunkte. Die Tipps der Mitspieler können zum Einschätzen der Situation eine Hilfe sein. Es kann aber auch gerade der Reiz darin liegen, durch aus eigener Sicht (fast) unmögliche Tipps oder sehr kleinen Startzahlen die Übrigen zu verwirren, um dann

gezielt anzuzweifeln. Das Trinkspiel „Meiern“ lässt mal wieder grüßen. Weitere Abwechslung bringt die in der Anleitung beschriebene „erweiterte Spielversion“. In dieser kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, zusätzlich eine Sonderaktion durchführen. So braucht er dann nicht zu überbieten, kann einen Richtungswechsel veranlassen oder Mitspieler zwingen, eine weitere Feder mit Zahl an die Stirn zu stecken.
hk

Fazit

„Pow Wow“ macht Spaß. Das liegt zum einen an den simplen Spielregeln, die selbst zur vorgerückten Stunde noch verstanden werden können. Außerdem sieht es einfach witzig aus, so mit Federschmuck im Kreis zu hocken und genüsslich einen Bluff zu versuchen. Gerade die erweiterte Spielversion bringt Abwechslung. Dabei ist Pow Wow sicherlich kein strategisches Spiel. Nicht immer gewinnt der beste Spieler und oftmals ist die Verteilung der Geiermarker eher zufällig. Aber wie bei den meisten Partyspielen, so gilt auch hier, dass der Weg (insbesondere die Schadenfreude) das Ziel ist. Und sei es nur, die Freunde mal mit einer Feder auf dem Kopf zu sehen. „Pow Wow“ ist aber auch kein Spiel für einen ganzen Abend. Nach zwei Runden kam meist der Wunsch bei den Spielern auf, etwas Anderes zu spielen.

So bewerten Andere:

Spielpahse: 5 von 6
Spieletest.at: 10 von 10

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Leistung:	mittel
Vergleichbare Spiele:	Bluff, Meiern

Salamanca

Autor:	Stefan Dorra
Verlag:	Zoch
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2006

Highlands war der ursprüngliche Name, den Stefan Dorra für sein neuestes Werk vorgesehen hatte. Nun ist Schottland brettspieltechnisch noch wenig erschlossen und daher eigentlich als Thema prädestiniert. Der Zoch-Verlag aber besann sich lieber auf ausgetretene Pfade und verlegte Dorras Spiel schlichtweg in das seit El Grande sattsam bekannte Spanien. Glücklicherweise ist das Spiel selbst nicht so langweilig wie die Phantasie der Zoch-Redakteure.

Luft und Liebe

Salamanca kommt mit ordentlichem Material daher, wie man es von Zoch gewohnt ist. Mit Spanien hat das Material leider nicht viel zu tun. Immerhin liegen die dicken Papp-Münzen gut in der Hand und die Spielfiguren sind - entgegen dem Plastiktrend - aus Holz. Einzig ein Säckchen zum Mischen und Nachziehen der Plättchen wäre wünschenswert. Dass der Karton zur Hälfte Luft enthält, zählt inzwischen fast schon zum Normalfall und vor allem von Zoch ist man hier schlimmeres gewohnt (z.B. San Ta Si). Stattdessen liegen dem Spiel unnötige Sichtschirme bei, die einzig dem Verbergen des eigenen Geldes dienen. In unseren Runden landeten die Schirme daher schnell wieder im luftigen Karton.

Plättchen legen, Häusle bauen

Wieder einmal sollen die Spieler Geld scheffeln, diesmal durch den Verkauf von Gebäuden und deren angrenzenden Gebieten. Zu diesem Zwecke liegen am Spielfeldrand jeweils offen Plättchen aus, die entweder Gebäude oder farbig passende Landschaften zeigen. Wer am Zug ist, darf eines der Plättchen aufs Brett legen und dabei Gebäude mit einem eigenen Gutsherren besetzen, von dene allerdings nur drei zur Verfügung stehen. Gebäude im eigenen Besitz dürfen im weiteren Spielverlauf verkauft werden und erbringen umso mehr Erlös, je größer die passende angrenzende Landschaft ist. Burgen werden mit Wald- und Seelandschaften aufgewertet, Bauernhöfe gehören zu Acker- und Weideland und Klöster gewinnen durch Weinberge.

Die Zugreihenfolge wird mit Handkarten bestimmt, von denen jeder Spieler zu Beginn der Runde eine ausspielt. Wer die höchste Zahl gelegt hat, beginnt die Runde. Einige der Karten haben neben einer Zahl eine Sonderfunktion, die den Einsatz einer Plage ermöglicht, damit es in Salamanca nicht allzu friedfertig zugeht. Ratten, Heuschrecken und

Giftträne lassen die Erträge der Gegner rapide schrumpfen und mit der Ruine macht man ihre Gebäude wertlos. Dummerweise werden die Handkarten nach dem Ausspielen an den linken Nachbarn weitergegeben, so dass der wiederum die Möglichkeit zum Einsatz der Plage auf der Hand hält.
Darüber hinaus hat jeder Spieler die Möglichkeit, einen sogenannten Conden in fremde Gebäude einzuschleusen. Verkauft der eigentliche Besitzer dann sein Gebäude, verdient der Besitzer des Conden kräftig mit.

Ausnahmen bestätigen die Regel

Eigentlich sind die Regeln zu Salamanca recht kurz. Der Teufel steckt leider im Detail der manchmal etwas unübersichtlichen Spielregel. Da wollen diverse Ausnahmen und Sonderfälle beachtet werden, die das Spiel zum Teil entscheidend beeinflussen. Hat man so eine Ausnahme übersehen, bleibt unter Umständen auch der Spielspaß auf der Strecke. So erbringen bspw. eigene Gebiete normalerweise kein regelmäßiges Einkommen, es sei denn, sie überschreiten eine gewisse Größe. Dann gibt es am Rundenende zwei Dublonen. Da sich der Wert der Landschaften jedoch durch den Einsatz von Plagen beständig ändert, muss man zum Ende jeder Runde aufs neue zählen, wer wo zwei Gulden erhält. Ärgerlich ist auch, dass die gut gemeinte Kurzanleitung an zwei Punkten dem Regelheft widerspricht. Die Regel spricht stets von „7 oder mehr Dublonen“, die Kurzanleitung beharrt auf „mehr als 7 Dublonen“, also mindestens acht. Hier sollte man sich vor dem Spiel auf eine Variante einigen.

ctk

Fazit

Salamanca ist ein ordentliches Plättchenlege-Spiel mit interessanten Möglichkeiten, die Gegner zu ärgern. Die Plagen bringen zwar frischen Wind ins Spiel, lassen sich aber relativ schnell rückgängig machen, so dass sie selten längerfristig eingesetzt werden können. Das Ärgerpotential bleibt so hinter seinen Möglichkeiten zurück. Zudem hat das Spiel ein nicht zu verachtendes Glücksmoment. Wer an der Reihe ist und die passenden Plättchen in der Auslage vorfindet, kann mitunter den großen Reibach machen. Durch das Ausspielen der Handkarten hat man zwar einen begrenzten Einfluss auf die Spielerreihenfolge der aktuellen Runde. Da aber Gebäude und lukrative Landschaften nicht gelegt und sofort verkauft werden dürfen, ist man hierfür auf die nächste Runde angewiesen. Und was da in der Auslage ist bzw. wer welche Karten spielt, steht in den Sternen. So ist Salamanca sicherlich kein Spiel für beinharte Strategen, wer mit dem Glücksanteil leben kann, bekommt ein brauchbares Familienspiel, das allerdings aus der Masse der diesjährigen Neuerscheinungen nicht sehr weit heraussticht. Nur ein bisschen.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Leistung:	mittel

Die Säulen der Erde

Autoren:	Michael Rieneck Stefan Stadler
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 90-120 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2006

Das Brettspiel zum Bucherfolg – nach dem sterbenden Genitiv von Bastian Sick ereilt aktuell auch Ken Follets Historienschinken „Die Säulen der Erde“ dieses Schicksal. Gelesen haben muss man den Elfhundert-Seiten-Wälzer zum Glück nicht, um gemeinsam mit seinen Mitspielern die Kathedrale von Kingsbridge zu errichten. Und das liegt unter anderem an den gut abgehangenen Spielelementen.

Rohstoffe, Handwerker und Siegpunkte

„Die Säulen der Erde“, so der blumige Name der Kathedrale in Follets Buch, soll von den Spielern gemeinsam errichtet werden. Jedem stehen dafür Arbeiter und Handwerker zur Verfügung. Seine Arbeiter kann man einsetzen, um im Wald, dem Steinbruch oder der Kiesgrube an Rohstoffe zu kommen. Diese werden mit Hilfe der eigenen Handwerker zum Bau der Kathedrale verwendet und so in Siegpunkte verwandelt.

Zu Beginn einer Runde haben die Spieler die Möglichkeit, neue Handwerker für das eigene Team zu kaufen oder eigene Arbeiter zur Rohstoffgewinnung zu schicken. Sind alle Arbeiter verteilt, werden aus einem Stoffsäckchen sog. Baumeister gezogen. Drei Figuren pro Spielerfarbe befinden sich im Säckchen. Wessen Figur zuerst gezogen wird, darf sie auf ein Aktionsfeld stellen: Der von Michael Menzel gewohnt detailliert gezeichnete Spielplan enthält rund um den Bauplatz der Kathedrale wichtige Schauplätze des Buches, die hier im Spiel die Funktion einzelner Phasen haben. Die Spieler können mit ihren Baumeistern acht dieser Orte besetzen. Da sie aber nur drei Figuren zur Verfügung haben, muss deren Platzierung wohlüberlegt sein. Oft ist der gewünschte Ort auch schon von einem Mitspieler belegt, so dass Flexibilität gefragt ist. Danach werden alle 14 Phasenfelder

des Spielplans ausgewertet. Als erstes wird immer eine Ereigniskarte aufgedeckt, die die Spieler mal fluchen, mal frohlocken lässt. Wer einen Baumeister zum Bischof gestellt hat, ist von negativen Ereignissen nicht betroffen. Wer stattdessen eine Figur in Knightsbridge hat, darf eine Vorteilskarte einsammeln, die zum Teil für den gesamten Rest des Spiels gültig ist. Am Königshofe wird gewürfelt und so eine willkürliche Steuer von allen Spielern erhoben. Ein eigener Baumeister hier sorgt für Steuerbefreiung. In Shiring gibt es für vertretene Spieler einen kostenlosen Handwerker und am Markt können dringend benötigte Rohstoffe gehandelt werden. Sind so alle Örtlichkeiten des Spielplans abgeklappert, wandeln die Spieler mit Hilfe ihrer Handwerkerkarten Rohstoffe in Siegpunkte um. Die Handwerker sind dabei unterschiedlich produktiv. Macht ein Mörtelmischer zu Beginn des Spiels drei Steine zu einem Siegpunkt, werden beim später im Spiel erhältlichen Bildhauer drei Steine schon zu sechs Siegpunkten. Zum Schluss der Runde wird ein Kathedralenteil als Rundenanzeiger in die Mitte des Plans gestellt. Nach sechs solcher Durchgänge endet das Spiel und die Kathedrale ist fertig.

Straffe Struktur und eine Portion Zufall

Wirklich eingreifen kann man in „Die Säulen der Erde“ nur zu Beginn einer Runde. Dann nämlich, wenn die Arbeiter zum Rohstofferwerb geschickt und die Baumeister auf dem Spielplan verteilt werden. Danach werden die Phasen auf dem Spielbrett abgearbeitet, was (bis auf Markt und Kathedrale) keine Handlung der Spieler verlangt. Gleichzeitig gibt der bilderbuchartige Spielplan hervorragend die weiteren Phasen vor, so dass vor allem Einsteiger sich daran orientieren können. Dabei verläuft jede Runde genau gleich. Unterschiedlich sind nur die ausliegenden Karten und die Reihenfolge der Baumeister. Diese Reihenfolge kann denn auch zum Problem des Spiels werden: Da die Baumeister verdeckt gezogen werden, ist es rein zufällig, wer als erster die Gelegenheit hat, lukrative Spielphasen zu besetzen. Besonders bei vier Spielern kann hier Frust aufkommen. Zu zweit fällt der Umstand weniger ins Gewicht, trotzdem kann das Zufallselement an dieser Stelle gehörig stören. In diese Kerbe schlagen auch die Ereigniskarten, die nicht immer alle Spieler gleich hart treffen.

ctk

Fazit

Caylus für Gelegenheitsspieler. Auf diese Kurzformel könnte man „Die Säulen der Erde“ bringen. Ohne langes Regelstudium lässt sich die Neuheit von Kosmos flüssig spielen, nicht zuletzt da der Ablauf quasi auf dem Spielplan steht. Schon im ersten Spiel durchschaut man die Struktur und kann erfolgreich an der Kathedrale mitbauen. Da die Handwerker in fester Reihenfolge auftauchen, besteht allerdings die Gefahr, immer auf dieselbe Spielweise zu verfallen.

Die einzelnen Spielelemente (Rohstoffe, Ereigniskarten, Marktplatz etc.) sind für sich genommen wahrlich keine Revolution, um es freundlich auszudrücken. Trotzdem ist die Stimmigkeit beeindruckend, mit der diese Elemente zusammengesetzt sind und ineinander greifen. Das Zufallsmoment hält sich in erträglichem Rahmen und verhindert erfolgreich, dass grüblerische Zeitgenossen stundenlang über einem Zug brüten. Optisch und spielerisch spontan ansprechend, erreicht „Die Säulen der Erde“ freilich nicht die Spieltiefe von Caylus. Als anspruchsvolles Familienspiel ist es jedoch bestens geeignet.

Wer das Buch gelesen hat, wird viele Charaktere wieder treffen - vornehmlich auf Ereignis- und Vorteilskarten. Zum Glück sind diese Namen für den Fortgang des Spiels nicht wichtig, so dass auch Lesemuffel Spaß am Kathedralenbau haben können.

So bewerten Andere:

Achims-End: 6 von 6
Hall9000: 6 von 6
Spieleteufel: 8 von 10
Spielonaut: 6 von 6
Unknowns: 4,5 von 5
Westpark: 8 von 10

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Leistung:	mittel

Sitting Ducks

Autor:	Keith Meyers
Verlag:	Amigo
Spieler:	3 bis 6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 15-20 Minuten
Preis:	ca. 7 Euro
Erschienen:	2006

Amigo hat die Entenjagd eröffnet. Nur mit Karten bewaffnet gilt es, eine Ente nach der anderen vom Wasser zu holen. Glück ist dabei der bestimmende Faktor. Und eine gehörige Portion Boshaftigkeit. Denn gerecht ist „Sitting Ducks“ sicherlich nicht.

Last Ente standing

Jeder Spieler sucht sich die Entenfarbe seines Vertrauens aus. Alle Entenkarten werden daraufhin zusammen mit neutralen Karten gemischt und eine zufällige Auswahl als Schussfeld ausgelegt. Mittels Aktionskarten, von denen man stets drei auf der Hand hat, können diese nun von den Spieler jeweils zunächst mit der ersten ausgelegten Karte anvisiert und dann im zweiten Schritt abgeschossen werden. Allerdings existieren auch Karten, die die Zusammenstellung des Schussfeldes ändern und damit die Enten anderer Spieler plötzlich ins Visier befördern. Querschläger-Karten lassen angrenzende Enten ein unerwartetes Ende finden. Und mit Defensivmanövern wie „Deckung“ oder „Schwänzchen in die Höh“ kann man sich für zumindest eine Runde vor den Schüssen der Mitspieler Ruhe verschaffen. Getroffene Enten werden aus dem Spiel genommen und das Schussfeld durch neue vom Stapel ergänzt. Gewonnen hat schließlich, wessen Ente als letzte übrig bleibt.

Du warst böse

Aufwändige Strategien helfen bei Sitting Ducks nicht weiter. Dazu ist die Zusammenstellung der Handkarten und auch des Schussfeldes zu zufällig und wechselhaft. Doch dafür weist die Anleitung ausdrücklich auf die Möglichkeit hin, Bündnisse zu schließen, um einzelne Mitspieler besonders zu ärgern. Sind jedoch von diesem dann sämtliche Enten abgeschossen und hat er nichts mehr zu verlieren, so folgt meist die Revanche. Wer dann Sieger wird, hängt oftmals gerade von solchen frühen Opfern und ihren Rachegelüsten ab.

hk

Fazit HK „Empfehlenswert“

Sitting Ducks gerecht zu bewerten fällt schwer. Einerseits ist es überhaupt kein faires Spiel. Beinahe alles hängt vom Zufall ab, und da man nur drei Handkarten hat, sind auch die Eingriffsmöglichkeiten beschränkt. Sitting Ducks spielt sich vor allem selbst. Und doch kann man sich eines gewissen Reizes nicht erwehren. Die Kartenmotive sind nett gezeichnet und gerade die Boshaftigkeit, mit der man hier gegen Mitspieler vorgehen kann, gibt entsprechend eingestimmten Spielrunden einen gewissen Kick. Die Regeln sind einfach und die Karten durch Aufdrucke praktisch selbsterklärend. Damit eignet es sich gut dafür, einen Spieleabend zu eröffnen. Vorausgesetzt man verzichtet für eine viertel Stunde auf das eigene Denken, lässt es einfach mit sich geschehen, ärgert sich und lässt ärgern.

Fazit CTK „Für Fans“

Zum Spielen von Sitting Ducks benötigt man nicht viel, nämlich ungefähr die Intelligenz einer Sumpfdrossel. Dann darf man eine von drei Karten ablegen und eine nachziehen. Das war's. Einfluss auf das Spiel hat man nicht wirklich, und wer gewinnt, entscheidet irgendjemand – bloß nicht der Gewinner selbst. Und da man Karten ausspielen muss, darf man ab und an sich selbst ins Bürzel ballern. Selten so gelacht. Dafür ist Sitting Ducks angeblich ein tolles Ärgerspiel und als solches per se spaßig. Gut, in diese Kategorie fallen auch „Stuhl-wegziehen“, Klingelstreiche und „Luft-aus-dem-Reifen-lassen“. Die alten Kalauer eben. Es ist erstaunlich, dass ein Verlag mit einem derart einfältigen Spiel Erfolg haben kann. Verglichen mit aktuellen Kartenspielen erinnert Sitting Ducks schwer an das Hornberger Schießen: Viel Wind um nichts.

So bewerten Andere:

Spielpahse: 6 von 6
Hall9000: 4 von 6
SpielMitMir: 5 von 6

Wertung:

Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Leistung:	gut

Gewinnspiel

Das Magazin Gelegenheitsspieler verlost noch einmal vier Promotionkarten von Sitting Ducks. Wer eine hiervon gewinnen möchte, schreibt eine Email an *gewinnspiel@gelegenheitsspieler.de* und nennt darin die Lieblingsrezension aus dieser Ausgabe. Einsendeschluss ist der 28. Februar 2007.

Die Gewinner der ersten zehn Karten des Internetgewinnspiels Ende 2006 werden mit Erscheinen dieser Ausgabe benachrichtigt.

Tod im Londonexpress (Mörderische Dinnerparty)

In Kooperation mit:

HALL 9000

www.hall9000.de

Verlag:	Blaubart Verlag
Spieler:	6 bis 8
Alter:	ab 16 Jahren
Spieldauer:	ca. 4-6 Stunden
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2006

Spielziel

Wir befinden uns in Großbritanien im Jahr 1936. Es ist Januar und der gesamte Commonwealth ist in heller Aufregung. Edward VIII soll den britischen Thron besteigen und ich befinde mich gemeinsam mit einigen anderen Gästen per Nachtexpress auf dem Weg nach Edinburgh. Als der Zug durch einen umgestürzten Baum zum Stehen gebracht wird, entdecken wir die Leiche des Schaffners, der mit einer Kugel im Schädel in seinem Abteil liegt. Nun ist es unsere gemeinsame Aufgabe, den Mörder ausfindig zu machen, denn er ist unter uns!

Beschreibung

Das Kriminalrollenspiel bietet 6 bis 8 Spielern die Möglichkeit, in eine frühere Zeit und eine fremde Rolle zu schlüpfen. Der Spielleiter nutzt den „Party Planer“, um das Event entsprechend vorzubereiten. Er verschickt die 8 Einladungen an die Teilnehmer und bereitet das Geschehnis entsprechend vor. Vier Damen und vier Herren gehören zu den Verdächtigen:

- Gräfin Zobel: eine Exil-Russin vom alten Adel, die kein Blatt vor den Mund nimmt
- Chantal du Chambe: die Zofe der Gräfin, Französin, charmant und kokett
- Richard Pulpwriter: ein amerikanischer Journalist der übelsten Sorte
- Pater McBrown: ein anglikanischer Prister
- Marlene Dillrich: eine deutsche und glamouröse Schauspielerin
- Oberst Archibald McPomm: alter schottischer Adel und Mitglied des Oberhauses
- Lady Margaret McPomm: die Gattin von Oberst McPomm, Typ „englische Rose“
- Lord George Winterbottom: Diplomat, ein Mann von Welt und sehr kultiviert

Jeder Spieler erhält ein Rollenbuch, aus welchem er über die allgemeinen Informationen hinaus noch einiges mehr über sich erfährt, als die übrigen Teilnehmer über ihn wissen. So kommt es, dass jeder Charakter mit einem unterschiedlichen Wissensstand ins Rennen geht. Während des Spiels werden die Teilnehmer noch öfter einen Blick in dieses Buch werfen, um mehr Indizien über sich selbst oder andere zu erfahren.

Die beiliegende CD informiert die Reisenden in Form der Detektivin Madame Herculette Poiret über die aktuellen Ge-

schehnisse. Zu Spielbeginn informiert sie über den Tod des Schaffners und zwischendrin kommt sie immer wieder zum Einsatz, um das Geschehen zusammenzufassen, aber auch neue Informationen in die Runde zu streuen.

Der Krimi-Abend besteht im Wesentlichen aus einer Vorstellungsrunde, 3 Spielrunden sowie einer Schlussrunde. Jede der Spielrunden besteht aus einem CD-Beitrag, zusätzlichen Informationen aus dem Rollenheft, die in Form eines fest vorgegebenen Dialogs von den Teilnehmern verlesen werden, einigen Indizien, die von den Spielern an die Gruppe übergeben werden, und einer mehr oder weniger ausgedehnten freien Diskussionsrunde, um die zusätzlichen Informationen der einzelnen Charakter in das Spiel einzustreuen.

Es bleibt jedoch nicht nur beim Austausch von Informationen, denn die Mörderische Dinnerparty heißt nicht nur so, sondern ist auch eine! Das Spiel-Event findet im Rahmen eines 3-Gänge-Menüs statt. Entsprechende Rezeptvorschläge liegen dem Spiel bei.

Zum Spielende hält jeder Spieler noch sein Schlussplädoyer und äußert einen Verdacht. Am Ende gibt der Schlusstrack die Auflösung des Mordfalls be-

kannt. Nach ca. 3 bis 4 Stunden endet der Abend mit hoffentlich gesättigten und spielerisch zufriedenen Reisegästen.

Fazit

Kriminalrollenspiele erleben seit einiger Zeit wieder viel Beachtung und es sprießen (aus meiner Sicht zum Glück) einige neue Verlage aus dem Boden und bieten Kriminalfälle an. So stellt auch die „Mörderische Krimiparty“ eines dieser Konzepte vor.

In einer recht geräumigen Spielpackung befinden sich ein Party-Planer sowie fürjeden Charakter ein Rollenbuch, eine Einladung, eine Tischkarte und in Summe 8 geheime Hinweise, die zusätzlich in das Spielgeschehen eingebunden werden. Außerdem eine CD für die Mörderjagd. Für die Packung ist das zwar nicht viel, aber sehr professionell gestaltetes Material.

Das „Mörderische Krimidinner“ setzt bei seinem Konzept vor allem auf Ambiente! Wer einen gelungenen Krimiabend erleben möchte, sollte sich die Mühe machen und die Vorschläge und Tipps des Party-Planers beherzigen. Das 3-Gänge-Menü, bestehend aus einer Maronensuppe, Rehragout und einer Vanillecreme zum Dessert, eine passende Dekoration der Lokalität und etwas Musik der 30er Jahre im Hintergrund betten das Spielgeschehen in eine ansprechende Atmosphäre – vorausgesetzt, die Gäste nehmen ihre Rollen ernst. Denn nicht nur der Gastgeber bekommt Tipps für die Ausrichtung des Abends, sondern auch die Teilnehmer erhalten Empfehlungen für ihre Abendgarderobe. Diesbezüglich wurde an alles gedacht!

Die beigefügte CD mit der Rolle der Detektivin ist ebenfalls eine sehr gelungene Idee, konnte letztendlich jedoch nicht die von uns gestellten Erwartungen vollends erfüllen. Hier hätte ich mir mehr Nutzung der heutigen technischen Möglichkeiten gewünscht: Ein Hörspiel mit spannender Musik und Toneffekten hätte hier zum Beispiel den Abend viel eindrucksvoller einleiten können, als die teilweise etwas stockende Erzählung der

französischen Detektivin. So wirkt die CD sehr trocken und zum Teil etwas langatmig. Aber vielleicht legt der Verlag bei den Folge-Krimis ein Schippchen drauf!

Einige der Dialoge sind durch das Rollenheft fest vorgegeben. Dies hilft vor allem unerfahrenen Spielern, ihren Rollen gerecht zu werden. Auf etwas erfahrenere Spieler kann diese feste Form jedoch schon etwas zu einschränkend wirken. Hier hätten wir uns etwas mehr Handlungsfreiheit gewünscht, weil durch diese Vorgaben ein Großteil des Rollenspiel-Reizes wegfällt.

Kaum zu glauben, dass der Mörder die eigene Tat erst ganz zum Schluss erfährt. In anderen Kriminal-Rollenspiel-Konzepten erfährt der Mörder bereits zu Beginn, was er getan hat, was ihm die Möglichkeit bietet, eigene Geschichten einzustreuen und damit nach eigenem Gusto Verwirrung in die Spielrunde zu bringen. Dies ist in „Mörderisches Krimidinner“ nicht möglich. Mal davon abgesehen, dass es nicht gestattet ist zu lügen: Durch die Zusammenfassung der Informationen nach jeder Spielrunde auf der CD würden Falschinformationen sofort aufgedeckt und der Mörder vorab entlarvt werden.

Das Spiel lässt sich mit 6 bis 8 Rollen besetzen. Durch diese durchaus sinnvolle Variabilität kommt jedoch auch etwas Transparenz ins Spiel, denn einerseits weiß der Spielleiter, welche 2 Charaktere nicht der Mörder sein können, andererseits gibt es auch bei einigen Mitspielern einen Hinweis, dass sie eine Aufgabe übernehmen müssen, wenn ein bestimmter anderer Charakter nicht am Spiel teilnimmt. Diese Tatsa-

che lässt sich wahrscheinlich jedoch nur schwer abstellen, wenn man die Spielerzahl etwas variabel gestalten und 2 Zusatzcharaktere ins Geschehen einbinden möchte.

Wir kommen zur Auflösung: Die zur Auflösung präsentierten Fakten sind nachvollziehbar, wenn auch nicht für alle Teilnehmer offensichtlich. Trotz gut inszenierter Story wirken einige Herleitungen nicht auf Anhieb 100%ig schlüssig.

Zusammengefasst: Alles in allem setzt „Tod im London-Express“ vor allem auf Atmosphäre und das mit Erfolg! Der spielerische Ablauf wirkt im Vergleich zu anderen Systemen zwar etwas starr, ermöglicht jedoch Anfängern dieses Genres einen leichteren Einstieg. Wir hatten, trotz des Wunschs nach mehr spielerischer Freiheit, Spaß am Lösen der Aufgabe. Dies war zweifelsohne auch der Verdienst unserer Gastgeber, die sich viel Mühe gaben, die Tipps und Anweisungen zum Essen und Ambiente umzusetzen!!

Kleine Anekdote zum Schluss: Bei unserer Spielerunde hatten wir bei der Auswahl der Teilnehmer nicht auf die 4:4 Geschlechtertrennung geachtet, so dass eine Person (in diesem Fall der Rezensent dieses Artikels) die Rolle einer Frau übernehmen musste. Eine echte Herausforderung, wenn man bedenkt, dass er als Frau verkleidet versuchen musste, unbemerkt bis zur Wohnung der Gastgeber zu gelangen. Aber das ist eine andere, durchaus spannende Geschichte…

Frank Gartner

Erschienen am 24.12.2006 auf www.hall9000.de.

Wertung nach Hall9000:

Spielreiz:	5
Aufmachung:	5
Spielbarkeit:	5
Interaktion:	5
Einfluss:	4

(Maximalwert: 6)

Typisch Frau – Typisch Mann

Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2 bis 8
Alter:	ab 16 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2006

Frauen kaufen Schuhe, Männer denken nur an Sportwagen. So das Klischee, wie es die Packung von „Typisch Frau – Typisch Mann“ suggeriert. Ob dieses auch zutrifft, soll bei dem neuen Spiel aus dem Kosmos-Verlag in geselliger Runde herausgefunden werden. „Überraschende Erkenntnisse“ verspricht der Werbetext. Dass hierbei auf die gleichnamige Spielshow von RTL Bezug genommen wird, schreckt den konservativen Brettspielfetischisten eventuell zunächst ab. Dass das Spiel jedoch mehr ist, als ein Merchandising-Produkt, dafür steht schon Massen-Autor Reiner Knizia.

Stell doch mal die Frage...

Wer an der Reihe ist, nimmt sich eine Fragekarte, die für sein Geschlecht ausgelegt ist. Diese enthält vier unterschiedliche Aussagen, von denen sich der aktive Spieler für diejenige entscheiden muss, die auf ihn am besten zutrifft. Ein Beispiel für eine Frauen-Karte wäre: „Aktien kaufen würde ich am ehesten von...

1. der Deutschen Bank
2. Body Shop
3. Beate Uhse
4. Greenpeace.“

Eine typische Männerkarte beginnt mit den Worten “Ich gehe ausnahmsweise vor Spielschluss aus dem Stadion, weil…”. Die Mitspieler überlegen nun ebenfalls, für welche Variante sich der Spieler wohl entschieden hat und werfen jeweils ihre Vermutung in Form einer nummerierten Karte in den „Turm der Wahrheit“. Danach werden die Antworten verglichen. Übereinstimmungen mit dem aktiven Spieler bringen Beiden einen Punkt. Nachdem jeder je nach Spielerzahl zwei bis viermal dran war, gewinnt - wenig überraschend - derjenige mit den meisten Punkten.

Beziehungsbarometer

Typisch Frau – Typisch Mann ist ein Partyspiel, und so sollte man es auch behandeln. Das Gewinnen ist eher zweitrangig, so dass auch Auswechslungen von Fragekarten zugelassen werden sollten, falls so gar nichts auf den Spieler passen möchte. Zu beachten ist stets, dass die Überlegung sein muss, was der aktive Spieler selber über sich denkt und nicht, was andere über ihn mutmaßen. Zwar ist laut Anleitung die Punktevergabe gerade so gestaltet, dass man am Ende des Spiels ablesen kann, mit welchen Mitspielern die meisten Übereinstimmungen bestanden. Dass dieses zumin-

dest bei nur zwei Spielrunden keine wirkliche Aussage trifft, dürfte auch einem Mathematiker wie Knizia bekannt sein.

hk

Die Rezensions ist auch erschienen am 03.01.2007 auf www.hall9000.de.

Fazit

Typisch Frau – Typisch Mann ist ein launiges Partyspiel ohne all zu viel Tiefgang. Die Aufmachung mit dem zusammengesteckten „Turm der Wahrheit“ ist nett, die Einarbeitungszeit zu vernachlässigen und die Fragekarten sind abwechslungsreich. Leider kommt es des Öfteren vor, dass von den Aussagen auf der Karte so gar keine passen mag. Dann ist die Punktevergabe eher zufällig. Andererseits können einige Fragen auch ins Eingemachte gehen, etwa wenn man vermutet, dass der Spieler am liebsten eine Abmagerungskur machen würde, statt in die Sauna zu gehen. Solche „Enthüllungen“ der Meinung der Mitspieler können Spieleabende jäh unrühmlich beenden, wenn nicht alle Teilnehmer genügend gefestigt sind. Wer mit so etwas keine Probleme hat, wird mit Typisch Man – Typisch Frau einige witzige Stunden verbringen können. Allerdings sollte man nicht hoffen, am Ende einer Partie wirklich etwas über die Geschlechter-Klischees gelernt zu haben. Leider ist das Spielmaterial so knapp ausgelegt, dass bei einer größeren Gruppe schon bei zwei kompletten Spielrunden die Wertungplättchen bei einzelnen Spielern ausgehen können. Dabei wird man sich nur selten mit dieser kurzen Spielzeit abfinden.

So bewerten andere:

Gameshowkult: 3 von 5
SpielMitMir: 4 von 6

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Leistung:	gut
Vergleichbare Spiele:	Frauen und Männer

Gespensterschule

In Kooperation mit:

www.hall9000.de

Autor:	Brigitte Pokornik
Verlag:	Haba
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 5 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2005

Spielziel
Mit Hilfe von Buchstabenstempeln und Wortkarten erweitern die Kinder spielerisch ihren Wortschatz, üben die Rechtschreibung der Wörter und sollen ganz nebenbei auch noch die Wörter in anderen Sprachen kennen lernen.

Beschreibung
Grundsätzlich geht es bei „Gespensterschule“ darum, mit den 26 Buchstabenstempeln, welche in 5 Blechdosen untergebracht sind, auf 48 Karten vorgegebene Wörter nachzustempeln bzw. zu erkennen. Nach diesem Grundprinzip gibt es drei Spielmöglichkeiten:

SPIEL 1: KLEINES GESPENSTER-ABC

Die Stempel werden in die 5 Dosen verteilt und diese mit den Deckeln geschlossen. Jedes Kind bekommt eine Karte und legt sie offen vor sich ab. Wenn man am Zug ist, nimmt man eine beliebige Dose und schaut hinein. Ist der Stempel mit dem ersten Buchstaben des gesuchten Wortes dabei, nimmt man ihn aus der Dose und stempelt den Buchstaben auf das Blatt. Falls auch noch der nächste Buchstabe in der Dose zu finden ist, stempelt man auch diesen usw. Danach (sowie wenn man keinen passenden Buchstaben gefunden hat) ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat man ein Wort komplett gestempelt, behält man die Karte als Belohnung und muss eine neue Karte ziehen. Es gewinnt, wer zuerst zwei Karten sammeln konnte.

SPIEL 2: DIE WORTJÄGER

Die Stempel werden auf 4 Dosendeckel verteilt, ein Deckel bleibt leer. Ein Spieler ist das Gespenst, zieht eine Karte und mal so viele waagrechte Striche auf das Blatt, wie das gesuchte Wort Buchstaben hat. Nun sucht sich eines der Kinder einen Buchstaben aus und fragt: „Gespenst, Gespenst! Ist in deinem Wort der Buchstabe X?“

Wenn der Buchstabe im Wort enthalten ist, stempelt das Gespenst ihn auf die entsprechende Linie, wenn ein Buchstabe mehrmals vorkommt, dann wird er auch entsprechend oft gestempelt. Ist der Buchstabe nicht enthalten, erhält das Gespenst den Stempel als Belohnung und legt ihn in den leeren Dosendeckel.

Nach diesem Prinzip folgen nun die weiteren Mitspieler. Wenn ein Kind denkt, dass es das gesuchte Wort kennt, so nennt es dieses. Stimmt es, erhält der Spieler die Karte als Belohnung. War die Vermutung falsch, be-

kommt das Gespenst wieder einen Stempel. Sobald das Gespenst sieben Stempel sammeln konnte, hat es die Runde gewonnen und darf die Karte selbst behalten.

Das Spiel endet, wenn jedes Kind zweimal Gespenst sein durfte. Wer danach die meisten Karten sammeln konnte, hat gewonnen.

SPIEL 3: G WIE GESPENST

In den fünf geschlossenen Dosen befinden sich gut verteilt die Stempel. Der erste Spieler wählt eine beliebige Dose, sucht sich einen Stempel aus und stempelt diesen auf die Burgmauer. Dazu sagt er: „Das Gespenst will das Wort XXX schreiben“ und nennt ein Wort, das mit dem gewählten Buchstaben beginnt (z. B. Garten, wenn er ein G gestempelt hat).

Der nächste Spieler wählt ebenfalls eine Dose und hat nun folgende Möglichkeiten:

- Wenn er in seiner Dose den passenden Buchstaben für das von einem Vorgänger genannte Wort findet, kann er das Wort weiterstempeln (hätte er z. B. ein A, dann dürfte er am „Garten“ weiterarbeiten)
- Er darf aus den bereits gestempelten Buchstaben ein neues Wort bilden (hätte er z. B. ein R gestempelt, könnte er sagen, das Gespenst will das Wort „Graf“ schreiben)
- Der Spieler darf auch ein gänzlich neues Wort beginnen, wobei hier darauf zu achten ist, dass maximal drei angefangene Wörter auf dem Papier stehen dürfen.
- Man kann mit den Buchstaben in einer Dose nichts anfangen und setzt aus.

Wenn ein Spieler den letzten Buchstaben eines Wortes stempelt, erhält er eine Gespensterkarte als Belohnung. Sobald das fünfte Wort komplett ist, endet das Spiel und es gewinnt derjenige, der die meisten Karten sammeln konnte.

Fazit

Die Spielregeln sind gut gegliedert und leicht zu verstehen. Außerdem werden zu den drei Spielideen auch noch diverse Varianten angeboten.

Das fürs Auge niedliche Material entlockte allen „Testkindern“ beim ersten Anblick Äußerungen wie „Oh wie süß“, „goldig“ usw. und alle wollten sofort zu stempeln beginnen. Leider trägt das Spielmaterial dazu bei, dass diese Freude nicht allzu lange währt. Die Stempel sind relativ hoch und sehr schmal, so dass sie wirklich beim geringsten Wackeln umfallen. Da die Dosen für die Anzahl von Stempel, die sie aufnehmen sollen, viel zu groß sind, bieten sie auch keinerlei Unterstützung, um die Stempel am Umfallen zu hindern. Da es in allen Spielen wichtig ist, die Buchstaben, welche auf der oberen Seite der Stempel aufgedruckt sind, zu sehen, gestaltet sich das

Spielgeschehen durch diesen Umstand sehr mühselig. Einzig im zweiten Spiel fiel das nicht dermaßen negativ auf, weil die Stempel offen in der Tischmit-

te stehen und die Dosen nicht ständig in die Hand genommen werden. Aber auch hier fallen die Stempel immer wieder mal um, wenn man versucht, einen aus dem Deckel zu nehmen.

Die meisten Kinder verloren also schon nach kurzer Zeit die Lust an dem Spiel, obwohl sie ursprünglich mit Feuereifer an die Sache herangegangen waren. Alle, die länger durchgehalten hatten, meinten abschließend, dass sie das Spiel toll fänden, wenn nur die Stempel nicht ständig umgefallen wären.

Ich saß immer mit Bedauern dabei und fand es sehr schade, dass ein Spiel, welches so viel Potential bietet (die Buchstabenstempel stacheln die Kinder geradewegs dazu an, eigene Spielideen zu entwickeln), nur am Material scheitert. Hätte man die Stempel weniger hoch und ein wenig breiter gemacht, wären sie wahrscheinlich um einiges standfester geworden.

Die Altersfreigabe ab 5 Jahren ist gerechtfertigt. Da die meisten Kinder dieser Altersstufe jedoch noch nicht lesen können, eignet sich für diese Altersgruppe nur die erste Spielvariante. Kennen die Kinder erst einmal alle Buchstaben, ist ihnen diese Variante vermutlich zu langweilig und sie können sich an die zweite Spielmöglichkeit wagen bzw. den Herausforderungen des dritten Spiels stellen. Denn vor allem diese hat es in sich – hier ist Wortkreativität gefragt und dies bereitet den Kindern auch sichtlich Spaß. Damit der Spielvorgang in Bezug auf die Rechtschreibung auch tatsächlich die richtigen Resultate bringt, ist hier jedoch bei den Erstklässlern die Anwesenheit eines (einigermaßen rechtschreibsicheren) Erwachsenen gefragt. Denn wenn sie auch kunstfertig die tollsten Wörter finden, um die zur Verfügung stehenden Buchstaben einsetzen zu können, so sind ihre Ideen bezüglich Schreibweise nicht immer Duden-konform.

Alles in allem bietet „Gespensterschule“ ebenso tolle wie auch lehrreiche Spielideen, deren Umsetzung jedoch leider am Material scheitert.

Sandra Lemberger

Erschienen am 19.12.2006 auf www.hall9000.de.

Wertung nach Hall9000:

Spielreiz:	3
Aufmachung:	5
Spielbarkeit:	3
Interaktion:	4
Einfluss:	4

(Maximalwert: 6)

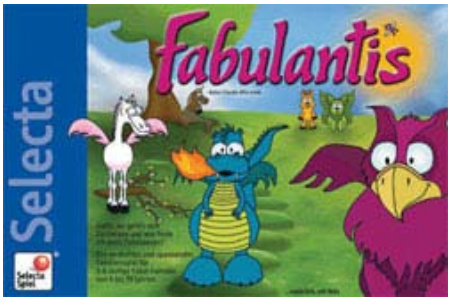
Fabulantis

In Kooperation mit:

H@LL 9000

www.hall9000.de

Autor:	Claudia Wiezorerk
Verlag:	Selectttta Spielzeug
Spieler:	3 bis 6
Alter:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 26 Euro
Erschienen:	2006



Spielziel

Das geht doch nicht mit rechten Dingen zu! Immer wieder ändern die verwunschenen Wege im geheimnisvollen Zauberwald ihre Richtung. Ziel ist es, sich zum Zaubersee durchzukämpfen, welcher wiederum den Weg zu einem geheimnisvollen Wesen weist. Wer dieses Fabelwesen trotz der ständigen Eingriffe der Mitspieler zuerst erreicht, gewinnt dieses Spiel.

Beschreibung

Vor Spielbeginn muss der 7-teilige Spielplan zusammengepuzzelt werden, der am Ende wie ein Stern aussieht. Auf jeder der „Sternenzacken“ ist noch einmal eine Scheibe befestigt, die sich drehen lässt.

Von ihren Startplätzen aus ziehen die Spielfiguren in Richtung „Sternenmitte“, wo sich der Zaubersee befindet. Dazu würfeln sie reihum, und zwar zuerst mit dem grünen, dann mit dem weißen Würfel. Das Ergebnis des grünen Würfels zeigt an, wie oft eine der Spielplanscheiben gedreht wird, wobei man auf das Drehen auch verzichten darf.

Das Ergebnis des weißen Würfels gibt an, wie viele Felder man die eigene Spielfigur bewegen muss. Landet man auf einem Ereignisfeld, zieht man eine Karte und befolgt deren Anweisung (aussetzen, Zusatzschritte, Karten tauschen, Positionen tauschen). Endet der Zug auf einem farbigen „Wechselfeld“, muss man sofort auf das dazugehörige gleichfarbige Feld ziehen.

Das erste Spielziel besteht darin, den Zaubersee zu erreichen. Dort erhält man verdeckt eine Zielkarte, welche angibt, zu welchem der sechs in den Ecken befindlichen Fabelwesen man ziehen muss, um das Spiel zu gewinnen. Der Spieler, dem dies als Erster gelingt, hat das Spiel gewonnen.

Fazit

Das Spielmaterial macht einen soliden Eindruck. Dicker Karton für den Spielplan und – wie man es von Selecta nicht anders kennt – Spielfiguren aus Holz, die man ob ihrer knalligen Farben und ihres individuellen, aber allesamt frechen Aussehens einfach gleich ins Herz schließen muss.

Die Regeln für dieses Spiel werden auf drei eng beschriebenen A5-Seiten ausführlich beschrieben. Den Satz am Ende der Regel, der Fabulantis als ein taktischen Spiel sieht, kann ich allerdings nicht ganz nachvollziehen. Für mich stellt es zeigt sich ein Laufspiel, das – aufgrund der Möglichkeiten

des Drehens bestimmter Spielplanteile und der Farbwechselfelder – einige Möglichkeiten mehr bietet als ein reines Würfelspiel. Zum taktischen Spiel wird es deshalb noch lange nicht. Schließlich entscheidet immer noch der Würfel, wie oft ich drehen darf und wie weit ich ziehen muss – zwei sehr wesentliche und sehr glücksabhängige Komponenten des Spiels.

Außerdem sind da immer noch die Ereigniskarten. Zwar kann man versuchen, diese Felder zu meiden (denn die Ereignisse sind ja nicht immer positiv), allerdings ist das öfters mit größeren Umwegen verbunden, so dass man dann doch lieber den Risikofaktor in Kauf nimmt.

Gerade Kindern fällt es oft nicht sehr leicht, ihr Ziel vor den anderen geheim zu halten. Kennen die Mitspieler dieses Ziel (oder meinen es zu kennen), versuchen sie natürlich mit aller Macht, den Spieler daran zu hindern, sein Fabelwesen zu erreichen. Was aufgrund der Drehscheiben sehr leicht machbar ist. Vor allem, wenn mehr als 2 Spieler mitmachen, ist es ein leichtes, den betroffenen Spieler – bis er wieder am Zug ist – so weit von seinem Ziel wegzudrehen, dass er keine Chance hat, es in einem Zug zu erreichen. Dieses Spielchen kann fast endlos fortgesetzt werden, was für die Kinder teilweise sehr frustrierend ist. Letztendlich (doch das kann sich ziehen) gelingt es bestimmt einem, durch die Maschen zu schlüpfen, aber sehr oft ist das dann jemand, der – weil er sehr lange hinten war und deshalb kaum beachtet wurde – plötzlich vom letzten auf den ersten Platz hüpft. Was den Mitspielern, die schon lange kurz vor dem Ziel waren, natürlich gar nicht gefällt.

Die angegebene Spieldauer von 20 bis 45 Minuten ist breit gefächert. Einmal schafften wir es tatsächlich, das Spiel nach 18 Minuten zu beenden. Ansonsten dauerte es meistens um die 45 Minuten, auch schon mal einige Minuten länger, was die Sache dann sehr zäh wirken lässt, denn dafür bietet das Spiel nicht genügend Spieltiefe.

Wenn man Laufspiele generell mag, ist gegen dieses Spiel vermutlich nichts einzuwenden (außer dem Preis vielleicht). Aber bei der Fülle an Kinderspielen (und auch darunter gibt es genug, die eine tolle Aufmachung vorzuweisen haben), die der Markt bietet und welche neben Würfeln und Ziehen auch noch Gedächtnis, Feinmotorik, Koordination oder Ähnliches spielerisch schulen, würde ich für 6-jährige Kinder niemals nach einem einfachen Laufspiel greifen, egal, wie schön es gestaltet wurde.

Sandra Lemberger

Erschienen am 01.12.2006 auf www.hall9000.de.

Wertung nach Hall9000:

Spielreiz:	3
Aufmachung:	5
Spielbarkeit:	4
Interaktion:	5
Einfluss:	3

(Maximalwert: 6)

Wieso Wii?

Die Welt der elektronischen Spiele auf Computer oder Konsolen folgt ihren eigenen Regeln. Kinder spielen Kinderspiele, Erwachsene spielen Erwachsenenspiele. Und wenn Erwachsene laut Industrie mit ihren Kindern zusammen spielen, dann spielen sie Familienspiele. Die Welt könnte so einfach sein. Nur erwachsene Gelegenheitsspieler haben es schwer. Erwachsenenspiele wollen sie nicht spielen, geht es da doch entweder ums Töten oder stundenlanges Grübeln. Dabei will man doch nur mal zur Entspan-nung ein paar Minuten daddeln. Und Moorhuhn und Solitär sind doch längst langweilig.

Die Ironie der Konsolenwelt will es, dass gerade die Firma, die der Inbegriff für elektronische Kinderspiele geworden ist, hier in die Bresche springt: Nintendo. Die Erfinder des Gameboy haben es zunächst mit dessen Nachfolger „Nintendo DS“ geschafft, dem gestressten Arbeitnehmer das ideale Gerät für den kleinen Spiel-Kick zwischendurch in die Hand zu geben. Mit Gehirntraining, Englischlehrer und einigen Tetris-Ablegern ist es gelungen, auch in Europa ein Massenpublikum für das mobile Spielen zu erreichen. Mag auch die Grafik nicht an Konkurrenzprodukte wie die Sony PSP heranreichen, macht doch gerade die einfache Handhabung mit intutiver Touchscreen-Eingabe den besonderen Reiz des DS aus.

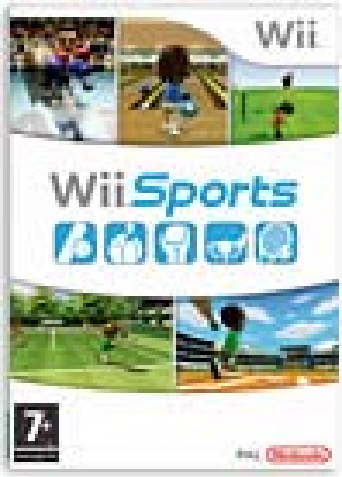
Diesen Erfolg will Nintendo nun seit dem 08. Dezember 2006 mit der Wii in Europa wiederholen. Und vieles deutet darauf hin, dass es erneut gelingt, mit zwar schlechterer Grafik, aber hohem Spielwitz die Wohnzimmer nicht nur der Familien mit Kindern zu erobern.

Was die Wii so einzigartig macht, ist ihr Eingabegerät. Es

sieht aus wie eine Fernbedienung und ermöglicht das freie Handtieren im Raum vor dem Bildschirm. Bewegungssensoren und ein Infrarotempfänger am Fernseher registrieren die Bewegung des Geräts im Raum und übermitteln sie per Funk an die Konsole. Wer Bowling spielt, hält den Kontroller wie einen Ball und macht die echte Bewegung des Werfens der Kugel nach. Beim Tennis wird der Kontroller zum Schläger, der sowohl Aufschlag, Vorhand und Rückhand erkennt. Und Schwertkämpe enden im wilden Gefuchtel, bei dem Acht gegeben werden sollte, keine umherstehenden Gegenstände zu treffen.

Die Eingabe und Umsetzung im Spiel funktioniert erstaunlich re-

alistisch. Selbst geringe Bewegungen im Handgelenk bringen die virtuelle Bowlingkugel nach dem Wurf zum Driften nach links oder rechts. Zugefügt werden kann ein kleiner Zusatzkontroller, der in der anderen Hand gehalten wird und neben einer abgespeckten Schüttelerkennung auch einen kleinen Joystick für die klassische Steuerungen von Bewegungen erlaubt. Damit ist es etwa beim Boxen möglich, schweißtreibend auf den virtuellen Gegener beidhändig einzudreschen.

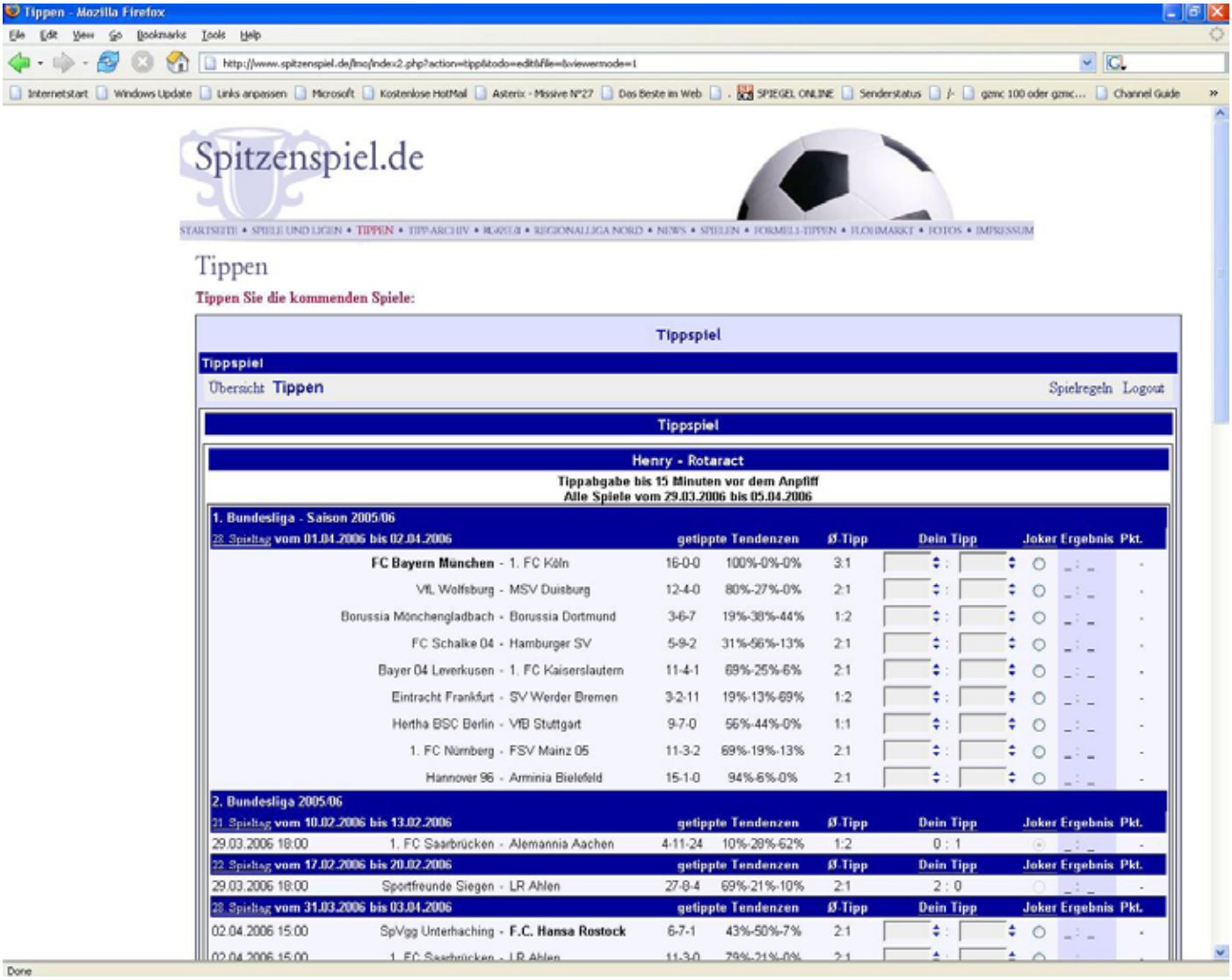


Eine Domäne der Wii sind bisher die kleinen Spiele für zwischendurch. Eine lange Anleitung ist hier meist nicht notwendig. Viele der Spiele sind Dank der intuitiven Steuerung selbsterklärend. Damit ist die Wii gerade für Gelegenheitsspieler interessant, die mal eine kurze Partie Golf oder Dosenschießen zwischenschieben wollen. Besonders reizvoll ist es, wenn es an den Wettkampf mit mindestens einer weiteren Person geht. Und wie beim echten Bowling hat man dort dann zwischen den Würfen genügend Zeit, etwas zu trinken und gute Ratschläge zu erteilen.

Dass die Grafik auf dem Niveau einer „alten“ Xbox liegt und damit eine Generation zurück ist, fällt bei den meisten Kurzspielen nicht weiter auf. Doch auch wenn die Wii mit 250,- Euro weit günstiger in der Anschaffung ist, als die Xbox 360 oder die Playstation 3, sollte man sich nicht blenden lassen. Will man noch einen zweiten Kontroller mit der Erweiterung für die andere Hand, kommen noch einmal mindestens 60,- Euro dazu. Die Spiele kosten in der Regel ebenfalls knapp unter 60,- Euro. Immerhin ist Wii Sport mit besagtem Bowling, Tennis, Boxen, Golf und Baseball schon in der Startpackung dabei.

Der Onlinezugang über WLAN funktioniert schon jetzt ganz gut, bietet aber bisher nicht mehr als Updates des Betriebsystems, Wettervorhersage, Internetsurfen, ein einfaches Email-System zur Kommunikation mit anderen Wii-Besitzern und den kostenpflichtigen Download älterer Konsolenspiele. Insbesondere das Spielen über das Internet wird von den aktuellen Spielen noch nicht unterstützt. Und will man mit einer anderen Person in Kontakt treten, müssen erst mühsam Zahlencodes ausgetauscht werden. Da ist die Xbox mit Xbox Live noch einige Schritte voraus. Nicht undenkbar, dass Nintento hier bald nachbessert.

hk



Es ist Winterpause:
in Zusammenarbeit mit www.spitzenspiel.de - das Fußball-Tippspiel für Gelegenheitstipper!

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

Die Winterpause für neue Tipps nutzen! Und ab dem 26. Januar 2007 bei der Rückrunde dabei sein.

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

Zwischenstand 1. Bundesliga (15.01.2007)

1. brabi (262 Punkte)
2. egon95 (257 Punkte)
3. Stefan (250 Punkte)
4. Chicollo (245 Punkte)
5. Rosi (243 Punkte)

Zwischenstand 2. Bundesliga (15.01.2007)

1. wilfo (270 Punkte)
2. therealsam (259 Punkte)
3. Chicollo (258 Punkte)
4. Hannes540i (256 Punkte)
5. BlueHammers (255 Punkte)

Zwischenstand Regionaliga Nord (15.01.2007)

1. Zockeropi (321 Punkte)
2. DerWeidner (320 Punkte)
3. dieter525 (313 Punkte)
4. PE (308 Punkte)
5. tattoohannes (307 Punkte)

Zwischenstand Gesamt (15.01.2007)

1. PE (1621 Punkte)
2. Rosi (1611 Punkte)
3. dieter525 (1606 Punkte)
4. RothBier (1593 Punkte)
5. Zockeropi (1592 Punkte)

Tagestipp 1. Bundesliga (17.Spieltag)

1. wasguckstduboy (27 Punkte)
2. holgerhh61 (25 Punkte)
3. Luigi (23 Punkte)
4. kerle1206 (22 Punkte)

Träumereien — Der Fortsetzungsroman Teil 6

oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

Kapitel VII

Nemo war müde als er zu Hause ankam. Dabei war es noch nicht seine Bettzeit. Normalerweise hätte er sich jetzt noch einmal bis zu irgend einer Late-night-Show vor den Fernseher gepackt. Aber nichts war zur Zeit normal. Und so vergingen keine fünfzehn Minuten bis die Welt und das Fernsehen ihm egal wurden und ihn der Schlaf übermannte.

Es dauerte, bis der letzte Rest Realität aus seinem Kopf verschwunden war und Platz gemacht hatte für das, was kommen sollte. Langsam und schleichend tauchte aus der Dunkelheit hinter seinen Augenlidern der Platz auf, auf dem er sich vor einer guten Stunde noch von Dika verabschiedet hatte. Und auch die nächtliche Dunkelheit war da – alles so wie vorhin.

Nemo saß wieder auf der Bank, guckte hinauf zum Sternenhimmel und auf all die anderen schwach leuchtenden Punkte, die um ihn herum schwirrten.
Er grinste anerkennend. Dika schien recht gehabt zu haben mit ihrer Theorie vom gemeinsamen Erlebnis. Er war sich sicher, dass sie jeden Moment von irgendwoher auftauchen musste.

Nemo zuckte verschreckt zusammen.

Auf einmal sah er wieder diesen Schatten vor sich auf der Wiese stehen. Und erneut spürte er tausende von Augenpaaren.
Erleichtert erkannte er dieses Mal den Schatten. Kein grinsender Mund, keine stechenden, leeren Augenhöhlen, nur Dikas ruhig das Universum betrachtenden braunen Pupillen waren da.

„Du guckst ja, als wenn du ein Gespenst gesehen hättest“, sprach sie ihn an. „Oder habe ich mich mal wieder nicht gekämmt?“
Beide lachten.

Nemo schüttelte alle bösen Gedanken von sich ab. Was war er schreckhaft geworden, wie ein kleines Kind, das in jedem Kleiderschrank ein Ungeheuer erwartet. Lachhaft.
„Nein, nein, so langsam gewöhnt man sich ja an diese Träume. Schön dich zu sehen.“
Er hatte nie etwas Ehrlicheres gesagt.
„Ich freue mich auch, dich zu sehen“, erwiderte Dika. Nemo fühlte, dass auch dieses ernst gemeint war.

Viel ernster, als er sich zu diesem Zeitpunkt vorstellen konnte.

„Vielleicht dauert das Ganze ja Mal ein wenig länger“, sagte Nemo. „Nach meinem Zeitverständnis ist es noch recht früh.“
Dika nickte und machte dabei ein verkniffenes Gesicht.
Nemo sprang voller Tatendrang hoch und baute sich vor Dika auf.
„Dann lass uns doch unsere neue Welt ein wenig erkunden. Den Platz hier kennen wir ja nun schon...“
Erneut nickte Dika wortlos. Nemo schob ihre Schweigsamkeit dem Umstand zu, dass sie sich noch unsicher in dieser neuen Situation fühlte. Sie hatte eben nicht seine Fähigkeit des Anpassens und Vergessens - eben nur das Positive zu sehen. Er würde sie schon zum Leben erwecken. Warte nur ab.

Zusammen wandelten sie auf der breiten Asphaltstraße, die an der Wiese ohne Übergang

ansetzte. Es schien, als wenn sie bis zum anderen Ende der Welt führen würde.
Sie gingen vorbei an Häusern, an erleuchteten Fenstern und einladenden Einfahrten. Alles wirkte so wirklich, als wenn sie tatsächlich hier wären.
Immer wieder vergewisserten sie sich gegenseitig, dass sie auch das gleiche sahen. Waren sie doch hier schon beide dutzende Male vorbei gekommen, ohne bisher die Umgebung bewusst wahrgenommen zu haben.
Nemos Aufregung legte sich allmählich. Er wusste nicht, was er erwartet hatte, aber dass so gar nichts anders war, als in der realen Welt, enttäuschte ihn doch ein wenig. Hatte er zu Beginn ihres kleinen Spaziergangs jeden Strauch, jedes Fenster und jeden Stein auf eine Ungewöhnlichkeit hin beäugt, ließ er mehr und mehr die Umgebung teilnahmslos an sich vorüber ziehen.
Was ihn einzig nicht zur gelangweilten Ruhe kommen ließ, war der Umstand, dass Dika neben ihm herging. Es war in seinem Leben bisher nicht oft vorgekommen, dass er mit einer Frau allein durch die Straßen zog, besonders nicht im Dunkeln unter funkelndem Sternenlicht.

So konzentrierte sich sein Blick immer mehr auf Dika, als auf das, was um sie herum war.

Abrupt schien die Welt kurz vor seinen Füßen aufzuhören.

Da, wo eigentlich die Straße weiter verlaufen sollte, war nichts mehr, kein Stein, kein Haus und kein Licht. Nur undurchdringliche Schwärze, wohin er auch seinen Blick wandte. Er drehte sich erschrocken um. Hinter ihm war noch alles normal.
Er sah zu Dika. Doch zu seiner Verwunderung schien sie nichts von diesem unvermittelten Ende ihres Weges mitbekommen zu haben. Sie lief unbeirrt geradeaus weiter, direkt ins Nichts hinein, das sie immer mehr zu verschlucken drohte.
„Halt, nicht weiter“, schrie Nemo angstverzerrt, so laut seine Stimmbänder konnten. „HALT!“
Er eilte ihr hinterher und packte sie am Arm. Nur noch zwei Drittel seines Fußes hatten Kontakt zum Asphalt. Der Rest hing im leeren Raum.
Dika blinzelte ihn verdutzt an. Sie schien noch immer nicht zu begreifen, wie nah sie dem Abgrund waren.
„Was soll das?“ fragte sie verwundert in Nemos aufgewühltes Gesicht starrend. „Den Scherz verstehe ich nicht? Was hast du vor?“
Soviel Ignoranz regte Nemo auf.
„Na, dann schau doch mal, wo du beinahe hingelaufen wärst. Hast du denn keine Augen im Kopf? Wo bist du mit deinen Gedanken?“ schrie er sie an. Er drehte sie mit dem Arm, der sie noch immer fest gepackt hielt, ein Stück weit in Richtung Nichts. Mit dem anderen fuchtelte er in selbige Richtung.
‚Na, was sagst du jetzt?’ dachte er.
Aber Dika glotzte ihn nur staunend an. Noch einmal folgte ihr Blick Nemos ausgestrecktem Arm, dann zum Boden und schließlich wieder zu Nemo.
„Was? Wieso? Bin ich irgendwo hinein getreten? Hunde gibt es wohl auch in Träumen...“
Nemo versuchte sich zu beruhigen. Sie schien nichts vom Nichts zu sehen. Das musste bedeuten, dass für sie die Welt noch in Ordnung war.

Dika hob ihren Kopf einige Zentimeter, zum Zeichen, dass sie von Nemo eine Erklärung für seine ausfallende Art erwartete.
Zur Kontrolle seiner laufenden Überlegungen erkundigte sich Nemo: „Was siehst du vor dir?“
„Nichts..“, antwortet sie. Nemo kam ins Grübeln.
„Wie nichts?“ bohrte er nach.
„Nichts Ungewöhnliches zumindest.“ Sie sah ihn vorwurfsvoll an. „Spiel keine Spielchen. Erkläre mir doch bitte endlich was los ist. Und anschreien lasse ich mich auch nicht...“
„Entschuldige bitte.“ Nemo versuchte einen Hundeblick, scheiterte jedoch. „Ich sehe nichts mehr! Also nicht, dass ich nichts mehr sehen würde, meine Augen sind in Ordnung, glaube ich zumindest, nur, für

mich ist direkt vor uns nichts mehr."
Dika schaute ihn nur verständnislos an. Nemo nahm sich zusammen.
„Warte, ich erklär' es dir besser. Für mich hört alle Welt hier vorne auf. Ich sehe dort nur eine unendliche Schwärze, ohne Licht und Ding. Wenn ich mich umschaue, ist alles ganz normal, Häuser, Straßen, Straßenlaternen. Vor uns hört das alles für mich auf, wie bei einer Modelleisenbahn, die jemand vergessen hat, zu ende zu bauen... oder wie ein unfertiges Bild."
Dika schien langsam zu verstehen.
„Warst du schon mal vorher hier?" fragte sie.
Nemo dachte nach. Die Querstraße dort hinten kannte er, aber diese Straße...? Er konnte sich nicht daran erinnern. Aber hier sieht ja auch alles so gleich aus.
„Nein, ich glaube nicht."
„Na, siehst du. Dann ist das ja alles ganz einfach. Das ist wie mit den Armbanduhren in der Disco. Was du nicht kennst, das kannst du nicht sehen, solange es nicht vollkommen allgemein ist. Ich war hier schon öfters, weil da vorne eine Freundin von mir wohnt...", sie wies irgendwo ins Nichts hinein, „... ich kann deshalb alles sehen. Klar?"
Nemo verstand. So etwas hätte er sich natürlich auch denken können, obwohl er nicht wusste, was sie mit ‚vollkommen allgemein' meinte. Aber manchmal war es besser, nicht zu sehr mit Nachfragen zu nerven.
Nemo klapperte mit seinen Augenlidern, um ihr sein Verständnis zu signalisieren. „Ja, ich verstehe... Und nun?"
„Wenn du nicht willst, dass wir weitergehen und abwarten willst, was passiert, können wir ja erst einmal einen anderen Weg einschlagen."
Nemo nickte erleichtert. Zwar hatte er sich auf ein Abenteuer gefreut, aber man musste ja nicht gleich übertreiben. Das Nichts lief ihnen ja nicht weg, da konnten sie auch beim nächsten Treffen noch hineingehen. Es gab schließlich viele Orte auf dieser Welt, bei denen er noch nie war. Und sicherlich auch welche, die Dika noch nicht besucht hatte.

Sie machten kehrt und ging zurück zur Querstraße, um von dort einem andern Weg zu folgen. Zuvor bestätigt sie sich jedoch gegenseitig, dass sie ihn kannten und sehen konnten.
Als sie so wieder an massiven Häusern vorbeischlenderten, wisperte Dika Nemo zu: „Vielen Dank im übrigen, dass du mich zurückhalten wolltest."

Nemo war sicher, dass dies einer der schönsten Träume seines Leben war.

So schlenderten sie weiter, wie in einem Supermarkt mal rechts, mal links guckend. Nemo war vorsichtiger geworden. An jeder Ecke durchmaß sein Blick die Straße vor sich, in der Angst, dass sich dort irgendwo ein schwarzes Loch auftun könnte. Er wollte ungern, nur weil er einen Fleck des Weges nicht kannte, in irgend ein Nichts gelangen und so ihre ersten richtige gemeinsame Nacht gefährden.

Plötzlich blieb Nemo stehen. „Ich glaube, Dika, dass es nicht viel bringt, wenn wir nur so einfach durch die Gegend wanken und nichts tun."
Er schaute Dika an, in der Hoffnung, eine Bestätigung zu erfahren. Aber diese blieb aus.
„Wir müssen auch mal was ausprobieren...", fuhr Nemo fort, „... so wie Babys doch auch nicht nur den Telefonhörer stundenlang anstarren, sondern ihn anfassen und in den Mund nehmen. Ich meine jetzt damit nicht, dass wir hier alles anlutschen müssen...", er lacht, „... aber mal etwas genauer hinschauen sollte man schon. Wie wäre es denn zum Beispiel mit den Häusern um uns herum? Wir sehen zwar erleuchtete Fenster, aber ob da jemand hinter sitzt, das wissen wir nicht. Wir können doch einfach mal aus Spaß mit ein paar Leuten reden. Und wenn sie nicht zu uns auf die Straße kommen, dann kommen wir eben zu ihnen ans Fenster. Ich meine, ich für meinen Teil werde den Menschen dort mal einen Besuch abstatten..."
Damit wies er auf ein kleines

Häuschen an dem sie gerade vorbeigegangen waren und das von einer kleinen roten Backsteinmauer umgeben war.
„Warte, ich... da...“, schrie Dika ihm hinterher. Sie wollte ihn zurückhalten und versuchte, seinen Ärmel zu Fassen zu bekommen.
Aber Nemo war so von seiner Idee gefangen, dass er nichts davon mitbekam. Dikas Finger glitten durch die heftige Bewegung Nemos vom Stoff ab und schrammten kurz über seinen Handrücken.
Dann war er schon über die Mauer verschwunden und steuerte direkt auf ein großes erleuchtetes Fenster zu, aus dem ein bläuliches Flimmern kam.
‚Das musste das Wohnzimmer sein. Die sehen mit Sicherheit gerade Fern...’, dachte Nemo. Wie perfekt diese Welt aussah.
Ohne weiter auf sich oder seine Umwelt Rücksicht zu nehmen stapfte Nemo weiter durch den Garten. Er hatte das Fenster beinahe erreicht, als er nur wenige Meter entfernt etwas rascheln hörte.
Verwundert folgte sein Blick dem Geräusch und fand sich schließlich in den funkelnden Augen einer riesigen Deutschen Dogge wieder. Der Mondschein verfing sich in dem klebrigen Sabber des Tieres, das ihr aus dem bedrohlich weit aufgerissenen Maul lief, direkt unter den blinkenden Zähnen, die jetzt bedrohlich näher kamen.
‚Man konnte es auch mit der Realität in den Träumen übertreiben...’, dachte Nemo noch, als die Panik ihn erfasste. Unverzüglich machte er einen Spurt zurück zur Mauer. Eine derartige Begegnung hatte er sich nicht vorgestellt.
Der Garten erschien ihm mit einem Mal viel breiter, als er ihn vom Hinweg noch im Gedächtnis hatte. Und diese verdammte Töle kam immer näher. Er konnte schon ihren heißen Atem in seinem Nacken spüren und roch dessen beißenden Gestank. Das Keuchen des Tieres schien ihm lauter zu sein als ein startender Düsenjet.
Da war endlich die Mauer. Mit einem gewaltigen Satz hechtete er hinüber auf die rettende Straße, wo Dika stand und ihm nachschaute.
Erschöpft rappelte er sich hoch und wollte gerade auf sie zugehen, als er sah, dass sie gar nicht ihn anblickte. Mit einer düsteren Vorahnung wandte er sich um und konnte gerade noch miterleben, wie die Dogge ebenfalls sanft auf seiner Seite der Mauer landete.
„Scheiße“, schrie er und rannte ohne wieder Luft geholt zu haben auf Dika zu.
„Renn...“, rief er und riss sie mit sich. Gemeinsam liefen sie so schnell es ging den Weg zurück, den sie gerade gekommen waren.

Nemo verstand das nicht. Wie hatte da unvermittelt ein bissiger Hund sein können, wo er doch noch nicht einmal das Haus kannte, geschweige denn seine Besitzer und Mitbewohner. Wenn Dikas Theorie gestimmt hätte, dann hätte da im Haus nur Otto-Normalverbraucher auf ihn warten dürfen, der wahllos von seinem Gehirn aus Einzelteilen realer Personen seines Unterbewusstseins zusammengesetzt worden war oder auch das Nichts - aber doch keine Dogge, die ihn anfiel. So etwas hatte er doch noch nie erlebt. Er würde Dika um ihre Meinung fragen, sobald sie diesen Köter abgehängt hatten und er wieder genügend Luft zum Sprechen übrig hatte. Er hatte nie begreifen können, wie die Helden eines Actionfilms selbst in den härtesten Verfolgungsjagden noch Zeit und Kraft für einen kleinen coolen Scherz finden konnten. Ihm fiel auch gerade überhaupt nichts Witziges ein.

Bis zum rettenden Weckerklingeln konnte es noch lange hin sein.

Ehe Nemo und Dika sich versahen, waren sie wieder in der Straße, die für Nemo im Nichts endete. Jetzt musste er sich entscheiden. Zum Umkehren war es bereits zu spät, wie ein Blick über seine Schulter bewies. Also doch das Wagnis, ins Nirgendwo hineinzulaufen? Aber

da wurde ihm die Entscheidung auch schon abgenommen.
Nemo hatte sich für diese Überlegungen ein wenig verlangsamt, denn Dika war bereits einige Schritt vor ihm. Ohne lange zu zögern griff sie sich seine Hand und zog ihn mit sich.

Schlagartig war die vollständige Straße da, so, als wenn sie nie weg gewesen wäre.

Nemo war so verblüfft, dass er alles um sich herum vergaß und die Koordination seiner Schritte aufgab, strauchelte und schließlich bäuchlings auf dem Asphalt lang gestreckt liegen blieb. Auch Dika hatte er mit sich umgerissen.
Es dauerte eine Weile, bis sie sich wieder hoch gerappelt hatten. Beide streiften sich den Staub von der Kleidung, während Nemo ungläubig auf die neu entstandene Straße mit ihren Laternen, Häusern und parkenden Autos glotzte.
Er war sich sicher, dass er das, was er da sah, auch wenn es allen Straßen hier in der Gegend ähnelte, nicht kannte. Es war auch kein Stückwerk anderer Straßenzüge seines Lebens.

In diesem Moment erinnerte er sich wieder daran, was sie hier her geführt hatte. Er wollte gerade erneut zum Spurt ansetzen, als er bemerkte, dass da nichts mehr war, vor dem man weglaufen musste. Die Dogge war weg, wie vom Erdboden verschluckt, obwohl er sie doch ganz deutlich in diesen Weg hatte einbiegen sehen. Ungläubig blickte er um sich. Sie waren allein.

Vielleicht hatte sie nur einen netten Pudel getroffen und sie vergnügte sich jetzt mehr mit ihm, als mit dem Fleisch seiner Waden. Damit war aber noch nicht geklärt, wo die Straße vor ihm plötzlich her gekommen war. Unschlüssig, ob er aufgeregt oder beruhigt seien sollte, sah er zu Dika hinüber, die ebenfalls den Hund zu suchen schien.
„Ich glaube der ist weg“, sagte er triumphierend. „Wir haben ihn wohl abgehängt!“
„Hast du dir weh getan?“ fragte sie, halb besorgt, halb obligatorisch.
„Nein, und du?“
Dika schüttelte den Kopf.
„Komisch, nicht?“ warf Nemo ein.
„Was?“
„Nun ja, dass der Köter verschwunden ist, und dass dafür die Straße wieder da ist...“
Dika brauchte einige Sekunden, bis sie realisiert hatte, was Nemo ihr da mitgeteilt hatte.
„Heißt das, du kannst die Straße nun doch sehen, obwohl du sie nicht kennst?“ Dika legte ungläubig ihren Kopf zur Seite.
„Genau. Erst war sie weg, und plötzlich“, Nemo vollführte mit seinen Armen eine Art unkoordinierter Kreisbewegung, „... war sie da, als wenn sie nie weg gewesen wäre.“
„Hmm....“ Dika kratzte sich am Kopf zum Zeichen, dass sie nachdachte. „Wann genau ist sie dir wieder erschienen?“
Nemo ließ die letzten Minuten vor seinem inneren Auge vorbei laufen. Sie waren in die Straße eingebogen, er hatte ins Nichts geblickt, dann war das Nichts weg und zu guter Letzt hatten sie im Staub gelegen. „Kurz bevor wir uns hingepackt haben, glaube ich...“
Dikas Finger war jetzt bis zu ihrem Hinterkopf gewandert.
„Du hättest dich nicht so in meine Hand verkrallen dürfen, dann wären wir nicht beide auf die Schnauze gefallen....“, fügte er lächelnd hinzu. Erst jetzt bemerkte er den Schmerz, der sich längs seiner Handinnenfläche und dem Mittelfinger erstreckte. Einen rosa gefärbten Striemen konnte man schemenhaft in der Haut erkennen. Er schloss fast nahtlos an einen ebensolchen, noch unscheinbareren, auf dem Handrücken an. Beim Hinfallen musste sie mit ihrem Daumen dort längs geschrammt sein.

Ihm kam eine Idee.

„Sag mal, wusstest du eigentlich, dass die Leute in dem Haus, wo ich eingestiegen bin, einen Hund hatten?“
Dika schreckte aus ihren eigenen Überlegungen hoch. Sie

schien nicht so recht zu wissen, was sie von dieser Frage zu halten hatte.
„Wusstest du es, oder nicht?“ wiederholte Nemo ungeduldig. Jetzt würde seine Stunde kommen, wo er beweisen konnte, dass er mitdachte und er durchaus mit Dika mithalten konnte. - dass er ‚interessant’ war.
„Ja, aber wieso...“, stammelte sie.
„Du hattest doch versucht, mich zurückzuhalten, oder?“
„Ja, aber ich dachte, wenn du von dem Hund nichts wusstest, dann würdest du ihm auch nicht begegnen. Aber da habe ich mich wohl getäuscht...“
„Glaube ich nicht...“, sagte Nemo in einem nachdenklichen Ton, der seinen tiefgehenden Erkenntnissen etwas Geheimnisvolles geben sollte. Sein Puls erhöhte sich und seine einzige Angst war, dass Dika ihm mit der Lösung der Zusammenhänge doch noch zuvorkommen könnte.

Da kam ihm die Idee zu einer passenden Demonstration. Aber es brauchte ein wenig Überwindung.

„Komm mal mit, Dika, ich will dir was zeigen...“, sagte er und wies mit beiden Armen in Richtung Bürgersteig.
„Ja, aber...“
„Gleich wird es klarer. Komm nur mit zum Rand der Straße.“
Widerstrebend folgte sie ihm.
Jetzt kam der heikle Teil. Nemo nahm allen Mut zusammen.
„So, und jetzt würde ich gern deine Hand anfassen.“
Unsensibler hatte man es nicht ausdrücken können, dachte er. Aber nun musste er da durch.
Dika guckte ihn noch verwunderter an als zuvor.
„Ich glaube nicht, dass es jetzt die rechte Zeit ist, um Händchen zu halten und außerdem...“
Nemo fiel ihr ins Wort.
„Nein, bitte vertraue mir. Ich will nur etwas ausprobieren.“ Er hatte versucht, so ruhig und sanft wie möglich zu sprechen. Es wirkte.
„Na gut, auch wenn ich nicht weiß, was das alles soll...“ Sie reichte ihm ihre rechte Hand. Nemo packte sie eilig und versuchte, alle sonstigen Gefühle dabei zu unterdrücken. Es gelang ihm nur zum Teil. Schließlich war es seit langem die erste weibliche Hand, die er da in der seinen hielt, wenn man mal vom zahlreichen gezwungenen Händeschütteln absah.

Nemo genoss den Moment, doch Dikas fragender Blick holte ihn zurück in die Realität des Traums. Dafür war später auch noch Zeit, hoffte er.

Wie sie so dastanden, Dikas rechte Hand von Nemos Linker umfasst, liefen an ihnen ein Elefant und eine Giraffe vorbei und verschwanden hinter der nächsten Biegung.

Dikas Augen verweilten noch eine Weile an der Stelle, von der an die beiden Tiere nicht mehr zu sehe gewesen waren. Trotzdem war sie es, die als erstes das Schweigen unterbrach und Nemos dramatischem Moment ein jähes Ende bereitete. Mit bebender Stimme versuchte sie, wieder die Ordnung herzustellen: „Hast du das gesehen?“ fragte sie.
Nemo überkam ein euphorisches Gefühl. Das war sein Moment.
„Was?“ fragte er unschuldig naiv zurück.
„Na, den Elefanten und die Giraffe.“
„Einen Elefanten und eine Giraffe?“
„Ja!“ Ihre Stimme wurde lauter.
„Äh... ja, stimmt, die habe ich auch gesehen, warum?“
Er konnte schon gemein sein. Aber nur selten gab es solche triumphalen Augenblicke für ihn, da musste er sie einfach auskosten.
„Und, was sagst du dazu?“
„Wieso, was soll ich dazu sagen?“
„Na, überrascht dich das denn gar nicht?“
„Nö...“, antwortete er wahrheitsgemäß. Jetzt war es wohl langsam Zeit, den Siegeszug zu setzen.

Wieder griff er sich Dikas Hand, jetzt schon mit einer erstaunlichen Selbstverständlichkeit, und ein Vogelstrauß, gefolgt

von zwei auf den Händen gehenden Zwergpinschern, wackelten an ihnen vorbei.

Allmählich schien auch Dika die Situation zu durchschauen.

An ihnen zog, blond wie eh und je, mit weit wehendem roten Kleid, Marilyn Monroe vorbei. Sie winkte ihnen graziös zu, kurz bevor auch sie um die Ecke bog und für immer verschwand. Dika grinste breit.

Nemo war ein klein wenig enttäuscht. Dika war doch schneller auf den Trick mit der Berührung der Hände und der damit verbundenen Gedanken- und Erinnerungsübertragung gekommen. Aber er war zumindest der Erste gewesen und die Idee von Dika mit der winkenden Monroe war auch nicht schlecht, dachte er und beide begannen schallend loszulachen.

Sie ließen immer mehr skurrilere Lebewesen und Gegenstände an sich vorbeiziehen. Jeder versuchte den anderen mit seiner Vorstellungskraft noch an Ungewöhnlichkeit zu übertreffen, und mit jedem Mal wurde ihr Lachen lauter

Die Tränen schossen ihnen in die Augen. Sie hatten sich auf den Bordstein gesetzt und beobachteten ihre eigens inszenierte Aufführung der Absurditäten und der verschrobensten Gedanken, zu denen ein Mensch fähig ist - zumindest im Traum.

Überlebensgroße Dinosaurier erschienen gerade und brachten den Boden zum Beben. Nemo freute sich über Dikas Heiterkeit. So gelöst und fröhlich hatte er sie noch nicht erlebt. Sie konnte so hübsch sein, wenn sie lachte. Warum lachte sie in letzter Zeit so selten? Warum brach es erst jetzt aus ihr heraus, wo er sich doch schon vor Tagen durch die Gräser auf ihrem gemeinsamen Platz zu Ihrer Unterhaltung gewälzt hatte?

Nemo machte sich keine weiteren Gedanken dazu. Die Situation war zu schön, zu vergnügt, als dass man sie mit Grübeleien trüben sollte. Und so guckte er mit ihr den fliegenden Fernsehern, dröhnenden Jumbos, gackernden Eiern mit Flügeln, Boris Becker und Vater Abraham mit seinen Schlümpfen zu, wie sie Räder schlugen und ihnen Grimassen schneidend zunickten.

Es dauerte eine ganze Weile, bis sie sich wieder beruhigt hatten und das letzte schwarze Schaf, das auf zwei glucksenden Wachteln ritt, um die Ecke gebogen war. Dika und Nemo blickten sich an, unverändert die Hände einander haltend. Er legte seinen Kopf leicht zur Seite und lächelte. So schön war die Welt noch nie gewesen, so bunt und hoffnungsvoll. Nichts schien es zu geben, was diesen Moment und alle drauf folgenden hätte stören können - als er plötzlich von irgendwoher eine leise singende Stimme hörte.
Er wusste, dass es jetzt hieß, Abschied zu nehmen. Hastig konnte er ihr noch ‚Bis bald, ich muss jetzt gehen, wir sehen uns' zurufen, als auch schon wieder die dunklen Wände seines Schlafzimmers auftauchten, auf denen die ersten Morgenstrahlen allein das Gesicht von Dika zu malen schienen.

Nemo blieb noch eine ganze Weile so liegen und starrte weiter lächelnd die Decke an.

Es dauerte dieses Mal länger, bis sich seine Gefühle der Realität angepasst hatten und ihm wirklich bewusst wurde, wo er war. Auch wenn er sich zögernd vornahm, wieder seinen gewohnten Tagesablauf anzugehen, waren seine Gedanken noch immer bei der vergangenen Nacht und Dika, wie sie gemeinsam aus vollem Herzen gelacht hatten. Aus vollem Herzen...

Er war sich sicher, dass die Möglichkeit, nur mittels Gedanken eine neue gemeinsame Welt zu erschaffen, nicht mit ein

paar auf den Wipfeln laufenden Tannenbäumen erschöpft war. Wie viel gab es noch zu entdecken, wie viel noch zu erleben - gemeinsam.

Eins ging ihm den ganzen Tag nicht aus dem Kopf. Im Aufwachen meinte er ein Bedauern auf ihrem Gesicht gesehen zu haben...

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe vom Gelegenheitsspieler...

Magazin Gelegenheitsspieler
ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel

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

hk: Henry Kraseman
ctk: Christian Krause
cp: Christian Poignée

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint Ende März 2007.

U.a. mit Rezensionen von:

- Shogun
- UEFA Champions League
- Space Dealer
- Kleopatra und die Baumeister
- BattleLore
- u.v.m.

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