

# Die Würfel sind bereits gefallen

Kieler testen in wechselnden Teams Brettspiele und stellen ihre Rezensionen kostenlos ins Internet

**Kiel - Gerangel auf der Weide: Bock Roger lässt die Herzen aller Schafsdamen höher schlagen, während Thea, das sonnenverbrannte Schaf, mit jedem tratscht. Doch Vorsicht: Am Weidenrand lauert Frisörchef Jacques mit seiner scharfen Schere. Henry Krasemann und sein Team testen Brettspiele wie diese und stellen ihre Rezensionen kostenlos ins Internet.**

Von Nicole Serocka

„Haste Bock? – Eine spielerische Schererei“ (Zoch) ist der Titel des Strategie- und Grübelspiels, das sich Spieltester Henry Krasemann, Christian Krause und Kathrin Kühne vorgenommen haben. „Es hat Chancen, Spiel des Jahres 2007 zu werden“, meint Krasemann und erzählt, dass das Spiel auf der Essener Spielmesse im Oktober auf großes Interesse gestoßen sei.

„Neben Karten-, Video- und Computerspielen testen wir vor allem Brettspiele“, erklärt Krause. Zielgruppe seien Gelegenheitsspieler, die aus Zeitgründen nur gelegentlich spielen und keine Lust haben, sich ausgiebig mit einem Spiel und dessen Regeln zu beschäftigen. „Es sollte schon beim ersten Mal Spaß machen und leicht zugänglich sein“, sagt Krasemann, der pro Jahr über 30 Spiele rezensiert. Ein gutes Preis-Leistungsverhältnis und eine ansprechende Optik seien ebenfalls wichtig.

„Mindestens einmal pro Woche treffen wir uns in wech-



Kathrin Kühne, Henry Krasemann und Christian Krause mit seinem sieben Monate alten Sohn Niklas (v.li.) testen Brettspiele für Gelegenheitsspieler. Foto JKK

selnden Teams zum Testen“, meint Krasemann. Spiele wie „Millionen von Schwalben“ (Fata Morgana Spiele), die man nur im Fachhandel bekomme, kämen auch auf den Prüfstand. „Spielern, die schlecht verlieren könne, raten wir auch von bestimmten Spielen ab, in denen man einen Rückstand nicht mehr aufholen kann“, erzählt Kathrin Kühne.

„Haste Bock?“ ist eins von vielen Rezensionsexemplaren, die Verlage wie Kosmos, Ra-

vensburger oder Zoch den Testern regelmäßig zuschicken. Die Anleitung ist in 20 Minuten gelesen, das Erklären der Aktionskarten dauert wesentlich länger. „Das ist grenzwertig, aber noch okay“, meint Krause.

Eine Stunde später steht das Gesamturteil des Teams fest: „Das Spiel ist optisch liebevoll aufgemacht, die Regeln sind noch zu bewältigen“, findet Krause. Diese aufgemotzte Halma-Version kaschiere je-

doch, dass es ein knallhartes Strategiespiel sei, bei dem lange Denkpausen eines Mitspielers die anderen langweilen könnten. Langfristige Taktik sei auch nicht möglich, weil man den Spielverlauf bei mehreren Spielern schlecht einschätzen könne.

Über ein Ampelsystem wird die Einstiegshürde schließlich als gelb (mittel) eingestuft. Auch der Komplettindruck von sehr empfehlenswert bis Finger weg liegt nach Ansicht

der Tester im mittleren Bereich. „Dieses Geschmacksurteil ist subjektiv und nicht endgültig“, sagt Krause, der wie seine Mitspieler an diesem privaten Freizeitprojekt nichts verdient, sondern vor allem Spaß am Spielen hat.

Das Magazin „Gelegenheitsspieler“ hat rund 5000 Leser und erscheint jeden zweiten Monat im pdf-Format unter [www.gelegenheitsspieler.de](http://www.gelegenheitsspieler.de) im Internet, wo man es kostenlos herunterladen kann.