ISSN: 1862-3670

Ausgabe Winter 2007/2008
Nr. 11

# Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Messebericht Essen 2007
Bungee
Caylus Magna Carta
Chez Genius
Colosseum
Euphrat & Tigris
Im Jahr des Drachen
Master Labyrinth
Origo
Venedig
Wer War's?
Zooloretto

und vieles mehr

www.Gelegenheitsspieler.de

*Sehr geehrte Leserinnen und Leser,*

*die Messe in Essen ist vorüber. Die Highlights zum Weihnachtsgeschäft zeichnen sich ab. Wirklich etwas Neues ist nicht dabei. Dafür aber viel Durchschnittskost auf erfreulich hohem Niveau. Die fehlende Innovationsbereitschaft bemängeln jedoch vor allem die Kritiker und Hardcore-Spieler. Wer nicht hunderte Spiele im Schrank hat und den Spielekauf anlassbezogen gestaltet, der wird es wahrscheinlich kaum mitbekommen. Viele tolle Spiele warten noch darauf, von ihm entdeckt zu werden, selbst wenn Sie schon einige Jahre auf dem Buckel haben. Diese Ausgabe will Ihnen wieder zeigen, was sich lohnt, in die nähere Planung für den Weihnachtseinkauf gezogen zu werden. Da gibt es viel. Und langweilig dürfte Ihnen dabei kaum werden.*

*Viel Spaß beim Spielen rund um Weihnachten und das neue Jahr wünscht*

*Die Gelegenheitsspieler-Redaktion*

*P.S.: Unser Jahrbuch 2006/2007 ist weiterhin im Handel. Auf Seite 3 finden Sie einige Informationen hierzu.*

**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:**


| | | | |
|---|---|---|---|
| Spiele-Jahrbuch | 03 | Master Labyrinth | 25 |
| Bestenliste | 04 | Origo | 27 |
| News | 06 | Feierabendspieler.de | 30 |
| Messebericht Essen 2007 | 07 | Venedig | 31 |
| Bungee | 09 | Wer War‘s? | 34 |
| Caylus Magna Carta | 11 | Zooloretto | 36 |
| Chez Genius | 14 | Spiele-Podcast.de | 39 |
| Colosseum | 17 | Fußballtippspiel | 41 |
| Euphrat & Tigris | 19 | Roman | 43 |
| Im Jahr des Drachen | 22 | Impressum | 50 |

# Spiele-Jahrbuch 2006/2007 weiterhin im Handel

Das Magazin Gelegenheitsspieler geht in sein drittes Jahr. Zahlreiche Rückmeldungen der Leser haben gezeigt, dass ein großer Bedarf an einer gedruckten Version der zahlreichen Rezensionen besteht. Daher haben wir das Jahrbuch herauszugeben, das die wichtigsten Gesellschaftsspiele von und für 2006/2007 übersichtlich und größtenteils in Farbe präsentiert. Wer sich ein neues Gesellschaftsspiel kaufen möchte - sei es ein Brettspiel oder auch Kartenspiel, findet hier ausführliche Informationen: Kritische Besprechungen der aktuellen Spiele 2006/2007 weisen den Weg.

Für jeden sollte etwas dabei sein. Seien es Partyspiele wie „Was'n das?“ oder „Pow Wow“. Seien es Brettspiele wie „Die Säulen der Erde“ oder „Die Baumeister von Arkadia“. Oder einfach nur pfiffige Kartenspiele wie „Sitting Ducks“ oder „Kreuz & Quer“. Auch elektronische Spiel werden behandelt.

| | |
|---|---|
| **Titel:** | Spiele-Jahrbuch Gelegenheitsspieler 2006/2007 |
| **Herausgeber:** | Henry Krasemann und Christian Krause |
| **Umfang:** | 156 Seiten (groteils farbig), Paperback |
| **Preis:** | 16,99 EUR |
| **ISBN:** | 978-3-8334-9461-1 |
| **Erhältlich:** | Bei jedem Buchhändler. Oder online z.B. bei BOL, Buecher.de oder Amazon.de |

# Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

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

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

Auch ein Gelegenheitsspieler hat vielleicht mal Lust, länger in eine Spielewelt zu versinken.

Vielleicht vermissen Sie zahlreiche Spieleklassiker wie Schach, Mühle, Skat oder auch Mensch-Ärgere-Dich-Nicht.

Doch diese Spiele sind den meisten bekannt und wahrscheinlich in Form von Spielesammlungen zahlreich vorhanden. Uns geht es zu zeigen, was sich auf dem Markt der modern Gesellschaftsspiele tut und dass es eine Welt neben Siedler von Catan und Carcasson gibt.

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

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

## Top Mehrpersonenspiel

**Zooloretto (Abacus Spiele)**
**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

Die Säulen der Erde (Kosmos)
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)
Frauen und Männer (Kosmos)
Privacy (Amigo)
Tabu (Hasbro / MB)
Outburst (Parker)
Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)
Cranium (Jumbo)

## Top anspruchsvolle Spiele

Euphrat & Tigris (Pegasus Spiele)
Caylus / Caylus Magna Carta(Ystari Games)
Puerto Rico (Alea)
Louis XIV (Alea)
Raja (Phalanx)
Funkenschlag (2F)
Der Herr der Ringe Brettspiel (Phalanx)
Schatten über Camelot (Days of Wonder)

## Top Kartenspiele

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

**Die Spielewelt trauert um Franz-Benno Delonge**

Der Richter am OLG München und Spieleautor war unter anderem verantwortlich für Spiele wie Trans America, Trans Europa, Hellas, Dos Rios, Goldbräu, Fjorde, Manila und Zanzibar. 2007 erschien mit Container sein letztes Spiel. Am 2. September 2007 verstarb Franz-Benno Delonge im Alter von 50 Jahren an einem Krebsleiden.

**Die Gewinner des Deuschen Spielepreises stehen fest**

Familien-/Erwachsenenspiel

1. Die Säulen der Erde (M. Rieneck u. S. Stadler / Kosmos)
2. Notre Dame (S. Feld / alea/Ravensburger)
3. Wikinger (M. Kiesling / Hans im Glück)
4. Yspahan (Sébastien Pauchon / Ystari Games)
5. Zooloretto (Michael Schacht / ABACUSSPIELE)
6. Die Baumeister von Arkadia (Rüdiger Dorn / Ravensburger)
7. Imperial (Walther Gerdts / eggertspiele)
8. Maestro Leonardo (F. Brasini, V. Gigli, S. Luperto, A. Tinto / dV games/Abacus)
9. Jenseits von Theben (Peter Prinz / Queen Games)
10. Colosseum (Markus Lübke und Wolfgang Kramer / Days of Wonder)

Beispielhafte Regel

Burg Appenzell (B. Weber u. J.-P. Schliemann / Zoch Verlag)

Kinderspiel

Burg Appenzell (B. Weber u. J.-P. Schliemann / Zoch Verlag)

Mehr dazu auf http://www.deutscherspielepreis.de.

**Spieleversender „Adam Spielt“ schließt die virtuellen Pforten**

Grund sei der harte Wettbewerb unter den Spieleversendern, der keinen wirtschaftlichen Betrieb mehr erlaube. Adam Spielt gehörte zu den ätesten und bekanntesten Spieleversendern. Legendär ist der Spielekatalog, der zu fast jedem Spiel auch eine Bewertung enthielt.

**Hier finden Sie weitere Rezensionen im Internet:**

Die größte Rezensions-Suchmachine: www.luding.org

Preisvergleich von Brettspielen: www.brettspielsuche.de

# Spiel 07 – In Essen nichts Neues?

Es ist wie immer. Die Spielemesse „Spiel“ in Essen hat etwas angenehm Routiniertes. Natürlich hat es auch in diesem Jahr wieder Verschiebungen bei den Ständen gegeben. Einige sind gegangen, andere sind gekommen. Doch schon

beim Betreten der ersten Halle fällt der Blick wie jedes Jahr als erstes auf den Tresen des Kosmos-Standes. Zahlreiche Messebesucher erkundigen sich nach Give Aways und erwerben dann für eine Spende von 2 Euro das Siedler-Szenario „Hessen“. Denn die kostenlosen Zusatzkarten zu Blue Moon hat man ja schon aus den letzten Jahren. Mitgenommen werden sie trotzdem. Sicher ist sicher.

Schnell trifft man auf die ersten Jäger und Sammler mit ihren Packwagen. Damit die Neuheiten des Jahres auch transportiert werden können. Wer weiß, ob es sie morgen noch gibt. Und wenn, dann sind sie nicht mehr neu. Echte Spielefans spielen nur Spiele, die sie mit ihren eigenen Händen in Essen gekauft haben.

Kris Burrn hält für die Sammler am Stand zum Gipf-Projekt eine Überraschung bereit. Eine originalsignierte Vorausgabe des Spiels TZAAR liegt für den Kunden bereit. Auch abgeschlossene Reihen sind also vor Nachfolgern nicht gefeit. Harry Potter Leser sollte diese Erkenntnis aufhorchen lassen. Wegen mangelnder Verkäufe schien sich Herr Burm nicht beklagen zu könne. Abacusspiele aber auch nicht. Die Güte des vermeintlichen Kinderspiels Zooloretto schien sich herumgesprochen zu haben. Die Verkaufsstände meldeten Ausverkauf. Ein Vorbote für das Weihnachtsgeschäft? Im letzten Jahr ereilte dieses Glück das Spiel „Haste Bock?“. Kaum einer kann sich heute noch daran erinnern.

Jedes Jahr hat seine Trends. Waren es vor kurzem die Sudoku-Spiele, ist es in diesem Jahr Poker. Chips, Karten, Koffer und Tische. Das Sortiment schien uferlos. Und doch so austauschbar. Immerhin ist Poker ein echtes Spiel. Und 2008? Eigentlich wäre Schach mal wieder dran.

2007 ging auch die Elektrifizierung der Spiel voran. Sony zeigte mit Eye of Judgment, dass auch handfeste Kartenspiele keine physische Präsenz der Spieler mehr benötigt. Eine Playstation 3 mit Kamera und Onlinezugang reicht aus. Auch EA Sports hatte dieses Jahr seinen eigenen Stand. Doch Fifa und Konsorten wirkten beim Vorbeigehen verweist. Noch.

Aber was waren die echten Highlights, riskiert man einen Blick in die Tüten und auf die Bollerwagen der Besucher? Vor allem Fortsetzung. Allen voran der Trendsetter Siedler mit seinen Händlern und Barbaren. Hoch im Kurs auch die Erweiterung zu „Säulen der Erde“ und „Space Dealer“. Hive

und Mr. Jack zierten sich trotz Ankündigungen zunächst. Erst im weiteren Verlauf der Messe konnte man fündig werden. Eggertspiele scheint zum neuen Liebling der Spiele-Insider aufzusteigen. Mit Cuba und Hamburgum hatte man gleich zwei hoch gehandelte Neuheuten im Programm. Zumindest ersteres scheint die Erwartungen im Nachhinein auch erfüllt zu haben.

Verwirrung betrieb Kosmos. Zwei unterschiedliche Spiele mit dem gleichen Titel in einem Jahr! Der goldene Kompass sowohl mit dem Spiel zum Buch als auch dem zum Film. Zum Glück war immerhin das Cover unterschiedlich. Lizenzen wollen ausgenutzt werden.

Echte Innovation 2007? Vielleicht Stonehenge, das als Spielebaukasten durchgeht. Das Material wurde mehreren anerkannten Autoren mit der Bitte um Spielerstellung zur Verfügung gestellt. Herausgekommen ist ein Spiel, das vielleicht nicht überragend hübsch ist, aber viel Zeit zum Ausprobieren lässt.

Ansonsten: viele alte Bekannte. Teilweise etwas dicker geworden, aber auch reifer. Es ist wie beim Wein. Neuer Jahrgang, neues Glück. Auch der 2007er schmeckt irgendwie nach Wein. Doch der 2006er wird deswegen nicht gleich schlechter.

*(hk)*

# Bungee

| | |
|---|---|
| **Autor**: | Haim Shafir |
| **Verlag**: | Amigo |
| **Spieler**: | 2-5 Personen |
| **Alter**: | ab 8 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 20 Minuten |
| **Preis**: | ca. 6 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |

***Es gibt Massen an Kartenspielen. Es ist kaum zu erwarten, dass es hierzu noch wirklich neue Ideen gibt. Auch die Innovationstiefe von Bungee hält sich sicherlich in Grenzen. Doch deshalb muss es nicht schlecht sein.***

**Im freien Fall**

Wie bei so vielen Kartenspielen, so gilt es auch bei Bungee möglichst vor allen Mitspielern so viele schlechte Karten wir möglich los zu werden. Diese sind mit Zahlen zwischen 1 und 10 bedruckt und dummerweise muss jedesmal, wenn eine Karte abgeworfen wird, eine neue nachgezogen werden. Zum Glück können Karten mit gleichem Wert gleichzeitig auf den Ablagestapel gelegt werden. Als Raffinesse kann der Spieler bei jedem Zug entscheiden, ob er vom offenen Ablagestapel nachzieht oder vom verdeckten Stapel. So ist es möglich, mehrere Karten mit gleichem Zahlenwert zu sammeln, die man schließlich zusammen abwerfen kann.

Eine Besonderheit von Bungee ist die Endphase. Wer maximal 5 Punkte noch auf der Hand hält, der kann Bungee rufen und damit die letzte Runde einläuten. Gewinner ist er aber noch lange nicht. Auch die Mitspieler können sich noch einklinken. Wer schließlich die geringste Punktezahl hat, gewinnt.

*(hk)*

**Wertung:**

| | |
|---|---|
| Gesamtwertung: | ordentlich |
| Einstiegshürde: | niedrig |
| Preis/Material: | mittel |

## Fazit

*Bungee spielt in einer Liga mit Uno. Nach einer Runde sind die Regeln verinnerlicht und es spielt sich beinahe von selbst. Das ist entspannend, aber wenig fordernd. Darin liegt aber auch ein Reiz. Es tut nicht weh und spielt sich so runter. Sicherlich kein Spiel, das man einen ganzen Abend zockt. Aber eine nette Abwechslung mal für zwischendurch.*

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

# Caylus Magna Carta

| | |
|---|---|
| **Autor**: | William Attia |
| **Verlag**: | Huch & Friends / Ystari |
| **Spieler**: | 2 bis 4 |
| **Alter**: | ab 10 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 45-75 Minuten |
| **Preis**: | ca. 20 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |

***Caylus – Das Reisekartenspiel… das wäre wahrscheinlich 2006 der Treppenwitz der Spieleszene gewesen. War Caylus doch 2006 von der Spiel-des-Jahres Jury im letzten Jahr mit dem Sonderpreis „Kompexes Spiel" ausgezeichnet worden und besaß ein massives Spielbrett. Nun hat Ystari den Witz Realität werden lassen. Soll man darüber weinen oder lachen?***

**Straßenbau und Einschleimen beim König**

Zentrales Element von Caylus Magna Carta sind die Gebäude in Kartenform. Jeder Spieler hat diese zur Verfügung und kann sie im Tausch gegen gesammelte Rohstoffe an einen Straßenzug anlegen. Ab da stehen sie allen Mitspielern zur Verfügung, die ihren Arbeiter darin platzieren können. Dies bringt vor allem Rohstofferträge. Allerdings meist nicht nur für den Besitzer des Arbeiters, sondern auch den des Gebäudes. So will es gut überlegt sein, ob der eigene Vorteil es wert ist, auch Mitspielern frische Rohstoffe zu verschaffen. Doch die Rohstoffe dienen nicht nur dem Gebäudebau, sondern bringen in der richtigen Kombination Prestigepunkte beim König. Hiervon gibt es nur eine endliche Zahl. Ist diese aufgebraucht, so endet das Spiel. Wer die meisten Punkte durch Prestige, Gebäude und Rohstoffe besitzt, gewinnt das Spiel.

**Pass auf, der Vogt kommt**

Die Regeln von Caylus Magna Carta gliedern sich in Einsteigerregeln und die Standardregeln auf. Mit den Standardregeln kommen nicht nur ein paar weitere Gebäudearten und Modifikationen ihrer Errichtung hinzu, sondern vor allem der Vogt. Dieser treibt auf der Straße sein Unwesen und wird u.a. von den Spielern bewegt. Was sich an Gebäuden hinter dem Vogt befindet, hat bei der Ausschüttung der Rohstoffe leider Pech gehabt. So ist er durchaus ein mächtiges Instrument, um die Mitspieler spürbar zu schädigen.

Spätestens in der zweiten Runde merkt man, dass auch das Geld knapp ist. Doch ohne dieses keine neuen Gebäudekarten, keine Arbeiter und damit auch keine der wichtigen neuen Rohstoffe. Zum Glück gibt es jede Runde Nachschub.

Doch der will geschickt eingesetzt werden. Wer zu früh alles ausgibt, ist eventuell nur eingeschränkt dabei, wenn die wirklich lukrativen Gebäude in einer Runde besetzt werden können. Andererseits sind die ersten Prestigeplättchen von den Punkten her die lukrativsten, so dass es sich lohnen kann, gleich von Anfang an auf die volle Rohstoffausbeute zu gehen.
Auch sollte man stets den Rest der Prestigeplättchen im Auge behalten. Caylus Magna Carta ist kein langwieriges Spiel. Nach ca. 45 Minuten ist in der Regel Schluss. Gut, wer dann seine Rohstoffe in die wirklich wertvollen Gebäude umgemünzt hat.
*(hk)*

## Fazit HK

*Caylus Magna Carta fängt das Caylus-Gefühl gut ein. Es fehlt einem nichts. Wie auch bei anderen Genre-Vertretern wie Puerto Rico bzw. dessen Kartenspielvariante San Juan bietet es zahlreiche Stellschraube, an denen der Spieler seine ganz persönliche Strategie anlehnen kann. Das liegt vor allem daran, dass fast alles, was man tut, Punkte bringen kann. Angenehmer Nebeneffekt ist, dass man beim Spielen stets das Gefühl hat, voran zu kommen.*
*Die einzelnen Spielzüge mögen zunächst recht eintönig wirken. San Juan wirkt diesbezüglich abwechslungsreicher. Doch gerade im geschickten Zusammenspiel der Gebäude eröffnet Caylus Magna Carta auch zahlreiche Möglichkeiten für eigene Ideen. Ein schönes Spiel, das vom Zugang nicht schwerer ist, als ein Siedler von Catan und damit auch dem etwas anspruchsvolleren Gelegenheitsspieler empfohlen werden kann.*

## Fazit CTK

*„Caylus light“, kann das funktionieren? Es kann, und man fragt sich, warum das Brettspiel so viel Ballast mit sich schleppt. „An der Frage, ob tausend Zugmöglichkeiten denn auch tausendfachen Spaß bringen, scheiden sich die Geister“ hatte ich damals in der Rezension zum Brettspiel geschrieben. Und tatsächlich bringt Magna Carta das Caylus Spielgefühl so angenehm auf den Punkt, dass ich das Brettspiel kaum vermisse. Natürlich geht’s komplizierter, taktischer und ohne Zufallsmoment. Aber dass es auch einfacher geht, zeigte schon die Brettspielvariante mit der vereinfachten Gunst. Magna Carta treibt diese Vereinfachung auf die Spitze, ohne einen Fußbreit vom „Caylus-Gefühl“ preiszugeben. Kleiner, billiger, verständlicher, kurzweiliger. Herz, was willst du mehr?*

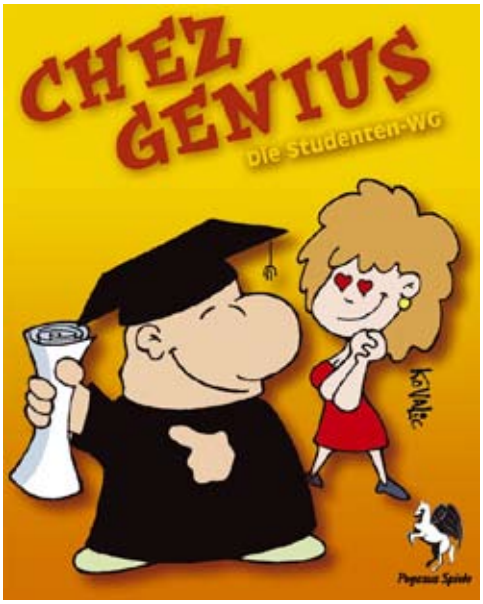
Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

**Wertung:**

| | |
|---|---|
| Gesamtwertung: | empfehlenswert |
| Einstiegshürde: | mittel |
| Preis/Material: | gut |

# Chez Genius

| | |
|---|---|
| **Autoren**: | Alain H. Dawson & Jon Darbro |
| **Verlag**: | Pegasus Spiele |
| **Spieler**: | 2 bis 5 |
| **Alter**: | ab 16 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 30-45 Minuten |
| **Preis**: | ca. 12 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |




***Es gibt Spiele, die spielt man, um zu gewinnen. Es gibt Spiele, die spielt man, um neue Taktiken auszuprobieren... und zu gewinnen. Und es gibt Spiele, die spielt man des Spielerlebnisses wegen. Wer gewinnt, bleibt dabei Nebensache. Ein solches Spiel ist das Kartenspiel „Chez Genius - Die Studenten-WG“. Chez Geek war sein Vorgänger, Chez Genius führt dessen Ideen weiter.***

**Probieren geht über Studieren**

Chez Genius ist ein eigenständiges Spiel, kann aber mit Chez Geek und dessen Ablegern kombiniert werden. Simuliert wird eine Studenten-WG. Die Spieler und damit WG-Partner beziehen jeweils ein Zimmer in Form der sich allmählich vor ihnen aufbauenden Kartenablage. Am Anfang bekommt jeder ein Studienfach zugelost. Dieses bestimmt nicht nur Sonderfähigkeiten und das Potential an Freizeit und Einkommen, sondern auch das Spielziel. Für alle Spieler gilt es, unterschiedlich viele sog. Slack-Punkte zu erreichen. Slack ist eine Art Maßeinheit für Spaß jenseits des vermeintlich stressigen Studentenlebens. Wer das für seinen Studiengang festgelegte Slackziel erreicht, gewinnt. Slack bekommt man durch Auslegen der Karten von seiner Hand in die WG-Zimmer. So können auf diese Weise Personen zu Besuch kommen. Die mit positiven Eigenschaften kommen ins eigene Zimmer, die mit negativen werden in die Zimmer der Mitspieler geschleust. Entsprechend der pro Runde möglichen Freizeit und des Einkommens kann anschließend eingekauft oder andere Slack-verheißende Aktivitäten durchgeführt werden. Die Mitspieler können dieses mit „Jederzeit-Karten“, sofern vorhanden, verhindern oder gar ins Gegenteil verkehren. Und schließlich gibt es noch Semesterphasen-Karten, die einmal ausgelegt, auch für längere Zeit das Spiel aller beeinflussen. Ist zum Beispiel

die Karte „Examens-Phase“ gespielt worden, fällt plötzlich Freizeit weg. Ohne Freizeit jedoch Slack zu bekommen ist beinahe eine Ding der Unmöglichkeit...

**Der Weg ist das Ziel**

Man sollte stets den Fortschritt der Mitspieler im Auge behalten. Einige Kartenkombinationen können mit einem Schlag viele Slack-Punkte bedeuten und dann kann das Spiel überraschend schnell zu ende sein. Gut ist es dann, wenn man noch eine Jederzeit-Karte auf der Hand hat, der den Mitspieler etwa von einem all zu ausufernden Einkauf abhält. Ansonsten gilt für Chez Genius mehr als bei den meisten Spielen: der Weg ist das Ziel. Gewinnen ist nebensächlich. Der Spielspaß beruht vor allem darauf, sich das, was die ausgespielten Karten beschreiben, auch bildlich vorzustellen und genüsslich zu kommentieren.

*(hk)*

**Wertung:**

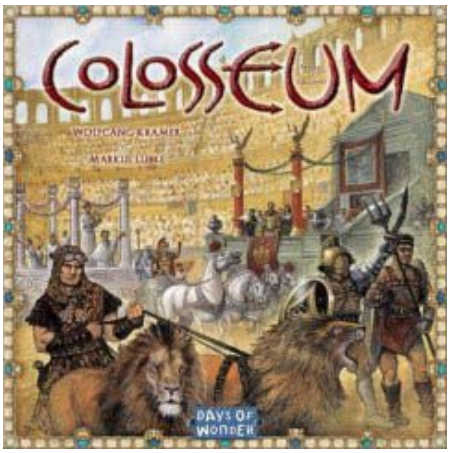
| | |
|---|---|
| Gesamtwertung: | ordentlich |
| Einstiegshürde: | mittel |
| Preis/Material: | mittel |

## Fazit

*Chez Genius kann hochgradig ungerecht sein. Wenn man die passende Karte nicht auf der Hand hat, nutzt einem auch die beste Spielstrategie nichts. Die Eigenschaften der Karten können sehr unterschiedlich mächtig sein, je nach Konstellation. Da man sich im Gegensatz zu Sammelkartenspielen kein vorgeplantes „Deck“ zusammenstellen kann, ist man Spielball des Nachziehglücks. Aber dennoch, oder gerade deswegen, kann Chez Genius in der richtigen Runde einen heiden Spaß machen. Am ehesten noch mit dem Spiel „Fiese Freunde Fette Feten“ von Friedemann Friese vergleichbar, sprühen die Karten vor Humor und Anspielungen auf den Klischeestudenten. Da kann es vor allem darum gehen, genügend Alkohol im Haus zu haben, regelmäßigen Sex zu praktizieren und den Schlaf auszukosten. Ein Kinderspiel ist es damit sicherlich nicht. Es dauert auch ein wenig, bis jeder die Regeln vollständig erfasst hat. Dennoch bleiben strittige Situationen nicht aus. Aber da hier Gewinnen zweitrangig ist, sollte man stets pragmatisch solche Situationen angehen: die Erinnerung an die eigene Studenten- oder Ausbildungszeit hilft in der Regel weiter.*

# Colosseum

| | |
|---|---|
| **Autoren**: | Wolfgang Kramer & Markus Lübke |
| **Verlag**: | Days of Wonder |
| **Spieler**: | 3-5 |
| **Alter**: | ab 10 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 60-75 Minuten |
| **Preis**: | ca. 40 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |




***Das Wichtigste ist eine gute Show. Diesbezüglich hat sich bei der Unterhaltungsindustrie von vor zweitausend Jahren bis heute nicht viel geändert. Materialschlachten und berühmte Persönlichkeiten zogen schon im alten Rom die Massen an. Days of Wonder greift mit seinem neuen Spiel „Colosseum“ dieses Thema auf: Alles nur Show?***

**Was für ein Spektakel**

Eine Partie Colosseum erstreckt sich über 5 Runden, was wiederum 5 Jahren in der Römischen Unterhaltungsindustrie entsprechen soll. Am Ende jedes Jahres kann jeder Spieler eine Aufführung auf das Spielbrett bringen und damit versuchen, mehr Zuschauer zum Besuch zu motivieren als die Konkurrenz. In einem ersten Schritt werden hierzu neue Programme, Ausbauten des Stadions oder auch Ehrenlogen gegen Geld erworben. Im zweiten Schritt sollte das angestrebte Programm mit Leben gefüllt werden, sprich die jeweils erforderlichen Akteure in Form von sog. Spektakelplättchen ersteigert werden. Diese Versteigerung im klassischen Der-Höchstbietende-Gewinnt-Format ist das zentrale Element jeder Runde. Denn fehlen am Ende notwendige Spektakelplättchen, so fällt die Aufführung zwar nicht ins Wasser, wohl aber finden weniger Zuschauer den Weg ins eigene Colosseum. Zulässig ist allerdings zuvor noch das Tauschen von Plättchen mit den Mitspielern.

Das große Spielbrett wird vor allem dafür verwendet, um durch Würfelwürfe Adelspersonen umherzuziehen. Gelingt es, davon möglichst viele bei der Aufführung ins eigene Stadion zu ziehen, gibt einen Zuschauer-Bonus.

Am Ende wird abgerechnet. Dabei werden jedoch Zuschauerzahlen aus den Vorrunden nicht zusammengezählt. Es geht nur darum, während der fünf Runden bei einem Spektakel den Zuschauerrekord erreicht zu haben, den kein Mitspieler später mehr übertreffen konnte.

**Rekord folgt auf Rekord**

Einige Mechanismen sollen verhindern, dass Mitspieler sich alles nur für die letzte Runde aufsparen, um dann den Überrekord zu erreichen. So bringen sowohl frühere Aufführungen als auch Rekorde Zusatz-Zuschauer. Auch bemisst sich das ausgezahlte Geld nach den Zuschauerzahlen in der Runde zuvor. Und ohne Geld kein Ausbau des Stadions, keine neuen Programme und auch keine ersteigerten Spek-

takelplättchen. Dennoch dürfte es in der Regel so sein, dass die letzte Runde die entscheidende ist. Denn pro Runde sind nur wenige Ausbauten möglich und aufwändige Programme kosten nicht nur viel Geld, sie verlangen auch zahlreiche Plättchen und ein gut ausgebautes Stadion.
(*hk*)

## Fazit

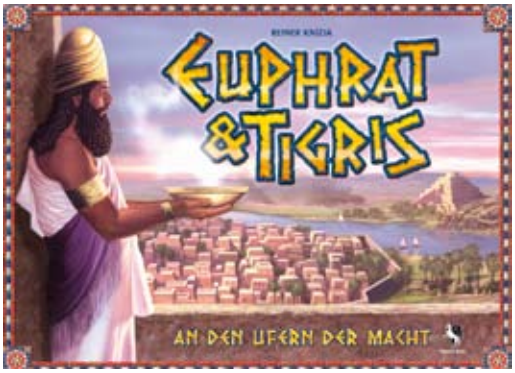
*Die Idee, dass es auf einen Zwischenrekord ankommt und nicht auf eine Summe von Punkten über das gesamte Spiel hinweg, ist nett. Leider bleibt bei Colosseum nicht viel davon übrig. Zu sehr steuert das Spiel darauf zu, mit der letzten Runde neue Rekorde aufzustellen. Dennoch macht die Hatz nach dem besten Programm und den nötigen Plättchen Spaß. Die Gestaltung ist aufwändig, die verschiedenen Runden sind sehr abwechslungsreich und bieten Platz für unterschiedliche Strategien. Als Kritik wird vereinzelt vorgebracht, dass ein Spielen gegen das Spiel möglich sei, indem von einem Spieler vier Runden lang nur das Minimum getan wird, um dann in der letzten Runde alles niederzupunkten. Wird dieses jedoch von den Mitspielern rechtzeitig entdeckt, kann in der Versteigerungsphase wie auch beim Tauschen dem wirksam entgegengewirkt werden.*
*Auch wenn das Spiel zunächst verwirrt, sind die Spielmechanismen nach einer Runde klar. 20 Minuten sollten zum Erarbeiten eingeplant werden.*
*Damit ist Colossum sowohl optisch als auch vom Spielprinzip her ein empfehlenswertes Spiel mit einigen neuen Ideen geworden.*

**Wertung:**

| | |
|---|---|
| Gesamtwertung: | empfehlenswert |
| Einstiegshürde: | mittel |
| Preis/Material: | mittel |

# Euphrat & Tigris - An den Ufern der Macht

| | |
|---|---|
| **Autor**: | Reiner Knizia |
| **Verlag**: | Pegasus Spiele |
| **Spieler**: | 2-4 |
| **Alter**: | ab 12 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 90-120 Minuten |
| **Preis**: | ca. 40 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 (1997) |




***EBay ist eine tolle Sache. Viele Menschen sind schon damit reich geworden. Doch für einige dürfte es in diesen Tagen einen herben Rückschlag gegeben haben.***
***Pegasus hat Euphrat&Tigris zehn Jahre nach seiner Erstveröffentlichung 1997 in einer neuen Version herausgebracht. Über Nacht wurde aus einem Geheimtipp für Spielekenner und Boardgamegeek.com Leser ein ganz normales Spiel im Karstadt Regal.***

**Konflikte über Konflikte**

Euphrat&Tigris ist beileibe keine leichte Kost. Mittels Plättchen und Anführer-Steinen wird das recht große Spielbrett besiedelt. Mit Vorder- und Rückseite des Spielplans stehen zwei Landschaftsszenarien zur Auswahl.
Vier verschiedene Anführerarten hat jeder Spieler. Der Rest der zusammenzustellenden Königreiche kommt aus einem Säckchen voller Zivilisations-Plättchen. Ein Königreich entsteht bei einer Anhäufung von Plättchen inklusive eines oder mehrerer Anführer. Anführer verschiedener Spieler vertragen sich dabei durchaus in einer gemeinsamen Siedlung. Doch wehe, gleiche Anführerarten treffen etwa beim Verbinden zweier Königreiche aufeinander. Dann gilt, es den Konflikt auszutragen und zu vergleichen, wer mehr Anhänger, sprich Plättchen gleicher Art, vorher um sich geschart hatte. Der Verlierer muss den Platz räumen, für den Gewinner winken Siegpunkte. Im weiteren Verlauf können Monumente gebaut und Schätze eingesammelt werden. Alles mit dem Ziel, möglichst abwechslungsreiche Siegpunkte einzusammeln. Von diesen gibt es ebenfalls vier Arten. Und es gewinnt der, der von seiner am schwächsten vertretenen Art immer noch am meisten im Vergleich zu denen der Mitspieler aufweist.

**Viel Taktik**

Eine Besonderheit von Euphrat&Tigris ist, dass nicht unbedingt derjenige gewinnt, der absolut die meisten Siegpunkte einsammeln konnte. Wird auch nur eine Siegpunktart vernachlässigt, nutzen einem die anderen Übermachten gar nichts.
Es dauert ein wenig, die doch recht komplizierten Regeln zu verstehen und zu begreifen, welche Auswirkungen sie auf das Spiel haben können. Hat man das Spielprinzip jedoch durchschaut, sind verschiedene Taktiken möglich. Entweder man geht den Konflikten

aus dem Weg und baut mit wenig aber stetigem Siegpunktertrag vor sich hin. Oder man sucht die lukrativeren Konflikte, stets mit dem Risiko, hier den Kürzeren zu ziehen und Gegnern ungewollt Punktevorteile zu verschaffen. Auch die Monumente sollten nicht unterschätzt werden. Wer es schafft, längere Zeit mit ihnen in Kontakt zu bleiben, kann sich regelmäßiges zusätzliches Einkommen sichern.

Hat man das Grundspiel erfasst, liefert die Neuauflage von Euphrat&Tigris sogar schon die erste Erweiterung gleich mit. Vier neue Gebäude erlauben in bestimmten Konstellationen mehr Einnahmen bei gleichem Bauaufwand. Aber wie bei allen Zugmöglichkeiten von Euphrat&Tigris gilt auch hier: nichts ist exklusiv. Auch Gegner können hiervon profitieren.

*(hk)*

# Fazit

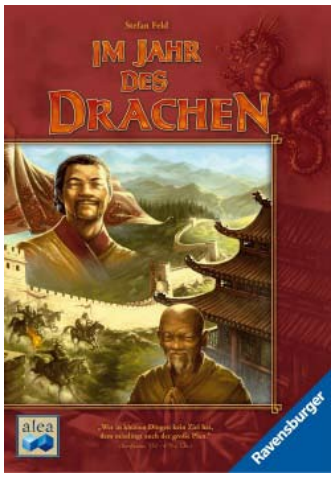
*Euphrat&Tigris ist sicherlich kein Spiel für Gelegenheitsspieler. Um die Zusammenhänge zu verstehen und zumindest rudimentär einschätzen zu können, was das Spiel von einem will, benötigt man mindestens eine Test-Partie. Mit Regelerarbeitung kann dies schon mal 3 Stunden in Anspruch nehmen. Aber auch dann muss man immer wieder im Regelheft nachsehen. Zahlreiche Ausnahmevorschriften machen dem Spieler auch einen Wiedereinstieg nach längerer Spielpause nicht leichter. Wer sich aber hierauf einlässt, bekommt ein wunderbar austariertes Taktikspiel mit zahlreichen Möglichkeiten. Euphrat&Tigris funktioniert in allen Konstellationen mit zwei bis vier Spielern gut. Dabei ist die Zwei-Personen-Variante die am besten planbare. Allerdings ist es auch ein Grübler-Spiel. Gerade im Spiel zu viert kann es dadurch zu längeren Pausen zwischen den Zügen kommen.*

**Wertung:**

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

# Im Jahr des Drachen

| | |
|---|---|
| **Autor**: | Stefan Feld |
| **Verlag**: | Alea / Ravensburger |
| **Spieler**: | 2 bis 5 |
| **Alter**: | ab 12 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 50-100 Minuten |
| **Preis**: | ca. 30 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |




***Stefan Feld hat den Hattrick geschafft: Mit Im Jahr des Drachen erscheint sein drittes Spiel in Folge in der großen Alea-Reihe. Und ähnlich wie in Notre Dame geht es auch diesmal darum, das beste aus immer viel zu wenig zu machen.***

**Eigentlich ist alles ganz einfach.**

Die Spieler verkörpern chinesische Provinzfürsten, die ihre Ländereien wohlbehalten durch das plagenreiche „Jahr des Drachen“ retten wollen. Eine Spielrunde entspricht einem Monat, und am Ende eines Monats tritt ein zumeist negatives Ereignis ein. Da brechen Hungersnöte oder Krankheiten aus oder die Mongolen greifen an.

Eine Runde besteht aus der Wahl einer von von sieben Aktionen. Mit diesen Aktionen kann bspw. Reis produziert oder der eigene Palast ausgebaut werden. Danach darf man eine Person an den eigenen Hof rekrutieren, die ab der nächsten Runde eine Aktion verstärkt. Haben alle Spieler ihre Aktion gemacht und eine Person an den Hof geholt, tritt das Monatsereignis ein. Jedes Ereignis hat bestimmte Bedingungen, die erfüllt sein müssen. Die Hungersnot erfordert zum Beispiel für jeden eigenen Palast einen Sack Reis. Fehlt es an Reis, müssen Personen aus den den eigenen Diensten entlassen werden, was für die kommenden Runden ein herber Verlust sein kann.

Der generelle Spielablauf ist also leicht durchschaut. Aber auch im alten China lauert der Teufel im Detail. So ist zuerst einmal das Ausführen einer Aktion nicht ganz so beliebig wie es scheint. Die sieben Aktionskärtchen werden zu Beginn jeder Runde in Gruppen gebündelt, eine Gruppe pro Mitspieler. Der Startspieler kann nun eine der Gruppen wählen und daraus eine Aktion durchführen. Will einer der nachfolgenden Spieler eine Aktion derselben Gruppe ausführen, muss er dafür Geld bezahlen. Wer kein Geld mehr hat, ist also auf eine noch unbenutzte Gruppe angewiesen oder kann aussetzen. Es ist also von großem Vorteil, Startspieler zu sein. Dieses Amt wird dynamisch vergeben, nämlich über eine Punkteleiste. Im Jahr des Drachen verfügt über zwei sog. Kramerleisten, eine klassische Siegpunktanzeige am Spielfeldrand und eine zweite, so genannte Personenpunkteleiste im Zentrum des Brettes. Personenpunkte erhält man für jede Person, die man im Laufe des Spiels an den eigenen Hof holt. Der Haken: Je effektiver die Person bei der Unterstützung von Aktionen ist, desto weniger Personenpunkte gibt es. Viele Personenpunkte hingegen, die das Amt des Startspielers ermöglichen, erhält man mit den weniger leistungsfähigen Personen.

**Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln...**

Mit abendländischer Mythologie kommt man nicht durchs Jahr des Drachen. Der Mangel

ist hier ein Dauerzustand und kann einem mitunter schon mal aufs Gemüt schlagen. Selbst als Startspieler mit der freien Auswahl der Aktion sind selten alle Interessen unter einen Hut zu bekommen. Da müssen Reissäcke und Feuerwerksraketen produziert und Heiler für die drohende Krankheit verpflichtet werden. Nebenbei muss noch ein satter Tribut an den Kaiser gezahlt werden, und wer das nicht kann, muss Leute entlassen. Genau eine Aktion ist dafür generell zu wenig, so dass schmerzliche Kompromisse an der Tagesordnung sind. Im Drachenjahr kann man eben nie so wie man will, daran muss man sich gewöhnen. Der Verlust von Personen muss stets mit einkalkuliert werden, denn es dürfte unmöglich sein, sämtliche Ereignisse vollständig zu parieren – zumindest, solange Mitspieler am Tisch sind, die einem stets die Suppe versalzen. Der Schlüssel sind die Personenplättchen und deren Wertigkeiten, denn die leistungsfähigen Personen nützen kaum für die Startspielerposition. Um den eigenen Fürstenhof wenigstens einigermaßen über die Runden zu bringen, greift man also zu den leistungsfähigen Personenplättchen – und ehe man sich‘s versieht, ist das Amt des Startspielers in unerreichbarer Ferne. Der Startspieler hat dann die komfortable Position zu entscheiden, welche Aktionen er für die Mitspieler verteuert. Besonders perfide ist es, wenn ein nachfolgender Spieler kein Geld mehr hat.

Wer als Startspieler genüsslich die Aktionsgruppe belegt, in der auch die Steuereinkünften liegen, zwingt den mittellosen Mitspieler zu lästigen Kompromissen oder gar zum Aussetzen. Geld verdienen kann dieser dann nämlich nicht.
*(ctk)*

# Fazit

*Im Jahr des Drachen funktioniert. Dies muss man vorweg schicken, denn spielmechanisch ist an Stefan Felds neuem Werk nicht auszusetzen. Alles ist logisch aufeinander aufgebaut, der Spielablauf ergibt sich nach wenigen Zügen von selbst. Schnell werden die Abhängigkeiten der Elemente klar und man ahnt, was man gern tun würde. Aber es klang bereits mehrfach an: Die Kompromisse, die es zu machen gilt, sind alles andere als spaßig. Und für Spieler, die im gesamten Verlauf des Spiels auf keinen grünen Zweig kommen, kann das ganze schon in Frust ausarten, hat man doch streckenweise den Eindruck, vom Spielmechanismus gnadenlos behindert zu werden. Insbesondere die Verteilung der Aktionen in einzelne Gruppen ist mitunter heikel. Bisweilen ergibt es sich nämlich, dass eine für nachfolgende Spieler wichtige Aktion in derselben Gruppe liegt wie die für den Startspieler wichtige Karte. Dieser kann dann „seine“ Aktion durchführen und die andere so automatisch verteuern, ohne selbst eine Einbuße zu haben. Er muss sich also nicht entscheiden, konstruktiv für sich oder destruktiv gegen andere zu spielen, er kann beides tun. Dieses „en passant ans Bein Pinkeln“ macht Im Jahr des Drachen manchmal zu einer frustvollen Erfahrung. Dazu kommt ein wenig erbauliches Spielgefühl. Eigentlich rettet man sich von Runde zu Runde von einer Katastrophe zur nächsten. Wer Aufbauspiele mag, bei denen eine Spiellandschaft wächst und gedeiht, ist bei Im Jahr des Drachen fehl am Platze. Es steht alles stets zur Disposition, und ob man Paläste oder Personen halten kann ist oft eine Frage des gegnerischen Zugs. Sieht man von diesen atmosphärischen Störungen ab, liegt mit Im Jahr des Drachen ein vertracktes Mängelverwaltungsspiel vor, in dem es gilt, das Beste aus nicht viel zu machen. Die Mitspieler im Auge zu behalten und ihre Züge vorauszuahnen ist essentiell. Was bleibt ist ein anspruchsvolles, vielschichtiges Optimierungsspiel, in dessen planerischen Tiefen man sich gewiss verlieren kann. Aber irgendwie fühlt sich Im Jahr des Drachen an wie das eigene Konto am Monatsende – leer. Und da macht das Mängelverwalten ja auch irgendwie keinen Spaß.*

**Wertung:**

| | | |
|---|---|---|
| Gesamtwertung: | geht so bis ordentlich | |
| Einstiegshürde: | niedrig | |
| Preis/Material: | mittel | |

# Master Labyrinth

| | |
|---|---|
| **Autor**: | Max J. Kobbert |
| **Verlag**: | Ravensburger |
| **Spieler**: | 2-4 |
| **Alter**: | ab 10 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 45-60 Minuten |
| **Preis**: | ca. 30 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |

***Das Verschieben von Labyrinth-Teilen auf einem Spielfeld war vor 20 Jahren eine wirklich gute Idee. Wer in den 80ern groß geworden ist, an dem dürfte „Das verrückte Labyrinth“ nur schwerlich vorbeigekommen sein. Zum Jubiläum gab es im letzten Jahr eine Sonderedition, die inhaltlich jedoch nichts Neues bot. Doch nun ist der Master ja da.***

**Alles Schiebung?**

An der Grundidee vom verrückten Labyrinth hat sich nichts maßgeblich geändert. Das Ziel besteht weiterhin darin, mit einer Figur bestimmte Stellen im Labyrinth zu erreichen. Hierzu schiebt man von den Seiten ein Labyrinth-Teil in Form eines bedruckten Plättchens gegen die schon liegenden Teile. Damit verschiebt sich nicht nur diese Reihe, sondern werden auch neue Gang-Verbindungen geschaffen und alte geschlossen. Sogar eigene und fremde Spielfiguren können so verschoben werden. Waren es im Ursprungsspiel noch geheim gezogene Ziele die man erreichen musste, so sind beim „Master“ die Schatzfelder für alle gleich. Wer sie in der vorgegebenen Reihenfolge zuerst erreicht, der darf den Schatz und damit Siegpunkte behalten.

Neu ist, dass hiernach noch einmal gewürfelt werden muss. Dieses steuert den Drachen und seine Wächter auf dem Spielfeld. Zeigt der Würfel an, dass von diesen der Weg angegriffen wird, auf dem man sich gerade befindet, kommt es zum Kampf. Ein erneuter Würfelwurf bestimmt den Gewinner und beantwortet die Frage, ob man einen Schatz abgeben muss, oder für diese Runde der Drache besiegt wurde.

Zusatzpunkte werden durch das Erfüllen von Aufgaben vergeben, die in Form von Karten zu Beginn des Spiels ausgeteilt wurden. Diese dienen auch dazu, einen zweiten Würfelwurf oder sogar einen kompletten weiteren Zug zu erhalten.

Sind schließlich alle Schätze gefunden, kommt es zum Endkampf. Wer sich traut, tritt wieder mit dem Würfel bewaffnet gegen die Drachen an. Immerhin winken weitere Zusatzpunkte, es droht aber auch der Verlust von Schätzen. Wer nach

dem Sieg über den Drachen die meisten Punkte hat gewinnt.
*(hk)*

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

## Fazit

*Insbesondere die offenen Ziele ermöglichen bei Master Labyrinth eine größere strategische Tiefe beim Einschieben der Labyrinth-Teile. Auch die Kämpfe gegen den Drachen können mehr Spannung in das Spiel bringen. Jedoch droht, wie bei den meisten Spielen mit Würfeleinsatz, dass hierdurch nicht immer der beste Spieler gewinnt und das Schicksal hart und ungerecht zuschlägt. Immerhin kann dieses durch die Zusatzkarten ein wenig abgemildert werden.*
*Das Prinzip vom verrückten Labyrinth macht auch heute noch eine Menge Spaß. Immer wieder wird man überrascht, wie nach einigem Nachdenken doch durch nur ein Labyrinth-Teil zielführende Gänge erzeugt werden können. Aber da liegt auch ein weiteres Problem. Während der Denkphasen eines Spielers sind die Mitspieler zum Nichtstun verdammt. Etwas, das bei größeren Gruppen und Teilnahme von Grüblern auf der Suche nach dem perfekten Zug nervig sein kann. Die Neuheiten von Master Labyrinth geben dem Spiel jedoch einen interessanten neuen Drive, der es zu weit mehr macht, als einem Kinderspiel aus den 80er Jahren.*

**Wertung:**

| | |
|---|---|
| Gesamtwertung: | ordentlich |
| Einstiegshürde: | niedrig |
| Preis/Material: | mittel |

# Origo

| | |
|---|---|
| **Autor**: | Wolfgang Kramer |
| **Verlag**: | Parker Brothers |
| **Spieler**: | 2-5 |
| **Alter**: | ab 10 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 60 Minuten |
| **Preis**: | ca. 30 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |

***Wolfgang Kramer erkundet mit Origo die Zeit der Völkerwanderung. Als Stammesführer ringen die Spieler um die Vorherrschaft in den Ländern Europas im Jahre 412. Doch auch wenn das Cover grimmig dreinschauende Krieger zeigt – das Spiel selbst bleibt eher abstrakt, der Konflikt beschränkt sich auf Gebiete, Zahlen und Karten***

**Punkten mit Mehrheiten**

Damit wäre der Kern des Spiels auch schon genannt: Mehrheiten in Gebieten durch Ausspielen von Karten. Das Spielfeld zeigt ein arg abstrahiertes Europa von Skandinavien bis Spanien, das in ein quadratisches Raster von 10x10 Feldern eingepasst wurde. Seinen Nachwuchs sollte man mit der kubistisch angehauchten Karte zwar nicht in die Geographie einführen, als Spielbrett ist das ganze aber doch recht brauchbar. In seinem Zug darf ein Spieler bis zu zwei eigene Steine aufs Feld setzen und nach bestimmten Regeln eigene Steine bewegen. Das Einsetzen von Steinen geschieht durch Ablegen von Handkarten, auf denen eine bestimmte Zeile oder Spalte des Spielfeldes angegeben ist, auf die man einen Stein setzen darf. Andere Karten nennen ein konkretes Land oder ermöglichen die Besetzung der Meere. Wer den letzten Stein in ein Land setzt, gilt als dessen Gründer und erhält Bonuspunkte. Nach jeweils vier solcher Ländergründungen kommt es zu Zwischenwertungen. Hier gibt es Punkte für alle Spieler, zum Beispiel für die größten zusammenhängenden Spielsteingruppen oder für Mehrheiten in den einzelnen Ländern.

**Angriff mit Karten**

Sind Länder einmal gegründet, können einzelne Spielsteine angegriffen werden, um die Mehrheitsverhältnisse in diesem Land zu ändern. Angreifer und Verteidiger spielen dazu Karten aus, die Zugriff auf das umkämpfte Feld ermöglichen. Angrenzende eigene Steine dienen dabei als Zusatzpunkte. Wer mehr Karten auslegen kann, hat gewonnen und darf das umkämpfte Feld besetzen. So lassen sich Mehrheiten in Ländern erringen, manchmal sogar die Alleinherrschaft, was bei Zwischenwertungen besonders honoriert wird.

**Wie spielt es sich?**

Zu Beginn ist Origo noch ein recht harmloses, bisweilen meditatives Legespielchen. Man spielt zwei Karten aus, legt auf die entsprechenden Felder zwei Plättchen und zieht das

ein oder andere ein Feld weiter. Aber schon recht bald wird es enger. Länder werden gegründet, die ersten Punkte vergeben, und langsam kristallisieren sich Schwerpunktgebiete der Spieler heraus. Da in den Zwischenwertungen immer die ersten drei pro Land Punkte erhalten, ist es sinnvoll, möglichst in vielen Ländern vertreten zu sein. Mehrheiten bekommt man so natürlich nicht zusammen. Doch einmal gesetzte Steine sind in Origo alles andere als statisch. Beim Ziehen von Plättchen dürfen eigene Steine übersprungen werden, so dass man ziemlich weit kommen kann, hat man einmal eine Kette eigener Steine aufgebaut. Überraschende Verschiebungen über ganze Länder hinweg sind das Salz in der Origo-Suppe. Auch die spontane Verlegung ganzer Schiffsflotten ins Inland kann bestehende Verhältnisse gründlich durcheinander würfeln. Zusammen mit erfolgreichen Angriffen auf gegnerische Steine lassen sich so vom Gegner sicher geglaubte Gebiete unter eigene Herrschaft bringen. Da im Falle eines Konflikts die Nachbarsteine eine entscheidende Rolle spielen, sind bei Angriffen vollständig isolierte Gegnersteine eine leichte Beute. Hier erinnert Origo entfernt an Go: Je weniger Freiheiten ein Stein hat, desto schwächer ist er. Einzig das Kartenauslegen im Angriffsfall ist arg glückslastig. Wer gerade zufällig mehr für das fragliche Feld zutreffende Karten auf der Hand hat hat, gewinnt das Duell – da kann eine schlechte Kartenhand eine zuvor durchdachte Taktik schnell zunichte machen.

Origo besticht durch einen stetig steigenden Spannungsbogen und wird in der Endphase mitunter recht grübellastig, wenn die Spieler ihre Chancen auf Übernahme bestimmter Gebiete kalkulieren. Die Zwischenwertungen sind ein hilfreicher Indikator für den eigenen Spielfortschritt, allerdings ist dafür einiges an Zählerei erforderlich. Zum Glück gibt es nur drei dieser Wertungen im Spiel. Das Spielgefühl variiert je nach Spielerzahl, vor allem durch die Punktevergabe für die ersten drei. So geht es bei vier Spielern oft darum, in einem Land überhaupt Punkte zu bekommen, wohingegen man zu zweit oder dritt in jeder Zwischenwertung relativ sicher Punkte einfährt und es dementsprechend stärker auf die Mehrheitenbildung und Alleinherrschaft in Gebieten ankommt.

*(ctk)*

## Fazit

*Mit einer knappen Stunde Spielzeit ist Origo ein angenehmes Mittelgewicht. Es bietet genügend Grübelpotential, ohne dabei aber den ganzen Abend zu beanspruchen. Die Idee, Mehrheiten in Ländern zu erringen, ist wahrlich nicht neu, hier jedoch gut umgesetzt. Origo ist sozusagen eine Neuerfindung des Rades: Schon mal dagewesen, trotzdem eine runde Sache.*

**Wertung:**

| | |
|---|---|
| Gesamtwertung: | empfehlenswert |
| Einstiegshürde: | mittel |
| Preis/Material: | mittel |

# Podcast von Feierabendspieler.de: Der neuer Ableger vom Magazin Gelegenheitsspieler

Feierabendspieler.de hat die elektronischen Spiele im Blick. Es geht um Spiele auf PC, Konsolen wie Xbox, Playstation oder Wii bis hin zu Handhelds wie PSP, Nintendo DS und Gameboy. Und doch soll alles etwas anders sein, als bei den vielen anderen Spiele-Podcasts in der Welt. Das hat mit unserer Herkunft zu tun. Denn alles entsteht in Zusammenarbeit mit dem Magazin Gelegenheitsspieler. Auch wenn Gelegenheitsspieler oder „Casual Gaming“ fast zum Schimpfwort geworden ist, so wollen wir, wie der Name schon sagt, vor allem den erwachsenen Feierabendspieler ansprechen. Der spielt aber mehr als nur Moorhuhn, Mindsweeper und Sims. Und wie beim Magazin Gelegenheitsspieler Gesellschaftsspiele (wie auch dessen Podcast Spiele-Podcast.de) mit einfachem Zugang, schnellen Erfolgen und geringer Wiedereinstiegshürde im Mittelpunkt stehen, so soll dieser Podcast etwas Vergleichbares für den Feierabendspieler bieten. Strategie-Schwergewichte, die mehr Einarbeitungszeit verlangen, als so manches Uni-Studium, lassen wir links liegen. Ebenso den zweimillionsten Egoshooter mit dem Thema 2. Weltkrieg. Dabei können auch Egoshooter ihren Platz in diesem Podcast finden. Nämlich dann, wenn sie interessante und nicht zu platte Stories erzählen.

Kurz: es geht bei dem Podcast von Feierabendspieler.de um Spiele, die aktuell herausragen, erwachsenengerechte Entspannung für das Spiel zwischendurch versprechen und es auch mal vertragen, wenn einige Wochen gar nicht gespielt wird.

So soll auch dieser Podcast sein. Kurz, aber prägnant. Die zunächst wöchentlichen Folgen werden stets um die 5 Minuten lang sein. Keine langen Diskussionen und Witze. Dafür der schnelle Überblick, was sich im Spielebereich lohnt, von Ihnen näher angesehen zu werden.

*(hk)*

Feierabendspieler.de und Erwachsenenspiele.com

Podcast von Feierabendspieler.de abonnieren:

- **Bei Podcastreader eintragen** (ggf. Link mit Rechtsklick kopieren und in Podcastreader einfügen)

Der Feierabendspieler-Podcast

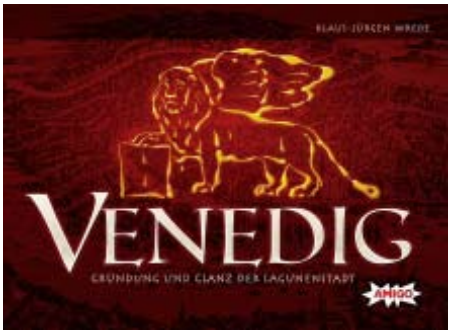
- 12.11.2007: Feierabendspieler Nr. 9: Die Simpsons-Das Spiel und Wer wird Millionär
- 04.11.2007: Feierabendspieler Nr. 8: Hellgate London und Chessmaster-Die Kunst des Lernens
- 28.10.2007: Feierabendspieler Nr. 7: The Eye of Judgment
- 22.10.2007: Feierabendspieler Nr. 6: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass und Half-Life2: The Orange Box
- 13.10.2007: Feierabendspieler Nr. 5: Sega Rally, Tiger Woods PGA Tour 2008, FIFA 08
- 08.10.2007: Feierabendspieler Nr. 4: Die Siedler 6 und MySims
- 29.09.2007: Feierabendspieler Nr. 3: Halo 3, Super Paper Mario, Heavenly Sword, Stuntman: Ignition, Sam&Max
- 22.09.2007: Feierabendspieler Nr. 2: Welches System für den Feierabendspieler?
- 15.09.2007: Feierabendspieler Nr. 1: Worum geht es und Bioshock

Klicken Sie hier, um den Podcast in iTunes zu öffnen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste hier und wählen Sie "Link kopieren". Fügen Sie dann die Adresse in Ihren Podcastreader ein.

# Venedig

| | |
|---|---|
| **Autor**: | Klaus Jürgen-Wrede |
| **Verlag**: | Amigo |
| **Spieler**: | 2-5 |
| **Alter**: | ab 10 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 60 Minuten |
| **Preis**: | ca. 27 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |




***Klaus-Jürgen Wredes Opus Canalis führt die Spieler in die Zeit der ersten Siedler von Venedig. Und wie es sich für ein Spiel um Siedler gehört, ist das Spielfeld in Sechsecke unterteilt. Der Plan zeigt fünf durch Kanäle voneinander getrennte Stadtviertel, die zu Spielbeginn weitgehend mit Sumpfplättchen bedeckt sind. Die Spieler legen diese Sümpfe im Verlauf des Spiels trocken, um Bauplätze für Gebäude zu erhalten.***

**Bauen mit Karten, Geld mit Sümpfen**

Es gibt fünf verschiedene Gebäudetypen in Venedig, zu deren Bau jeweils unterschiedlich viele Karten notwendig sind. Eine bis vier Karten müssenausliegen, damit Häuser, Brücken und Kirchen aufs Spielbrett gelangen. Man muss dabei nicht unbedingt alle erforderlichen Karten auf einmal auslegen. Allerdings besteht dann die Gefahr, dass ein anderer Spieler die fehlenden Karten spielt und das Gebäude so komplettiert. Wer mehr Karten zu einem Gebäude beigesteuert hat, bekommt entsprechend Siegpunkte, alle „Mitbaumeister“ erhalten davon nur die Hälfte. Am Ende des Zuges dürfen dann noch zwei Felder von ihrem Sumpfplättchen befreit werden. Die Plättchen selbst bringen dem Spieler eine kleine Geldprämie, die leeren Felder ergeben Bauplätze für Gebäude – die der Spieler am Zug leider erst in der nächsten Runde nutzen kann, denn sein Zug endet mit dem Trockenlegen. Hier muss also darauf geachtet werden, einerseits den eigenen Handkarten entsprechende Bauplätze trockenzulegen, andererseits den Mitspielern keine allzu guten Vorlagen zu geben, sonst sind die Bauplätze weg wenn man wieder an der Reihe ist.

**Geld mit Gondeln**

Unvermeidlich in einem Venedig-Spiel: Die berüchtigten Gondeln, in denen der Cineast wahlweise Liebespaare oder Auftragskiller erwartet. Nichts dergleichen hier, in Wredes Venedig sind die Gondeln einfach nur Zählsteine auf einer Siegpunktleiste. Die allerdings läuft nicht konventionell am Spielplanrand, sondern schlängelt sich den Kanälen folgend rund um die einzelnen Stadtviertel. Dementsprechend kommen die Gondeln der Spieler im Verlauf der Partie an allen Vierteln vorbei. Baut man ein Gebäude in dem Stadtteil, an dem die eigene Gondel gerade anliegt, gibt es eine Belohnung in Form eines Goldplättchens. Durch diesen Mechanismus wird der Fokus der Bautätigkeit in der Stadt geschickt gelenkt.

Das gesammelte Gold kann am Ende oder schon während des Spiels in Siegpunkte getauscht werden. Während der Partie ist das zum Beispiel sinnvoll, um seine Gondel vor einem Gebäudebau schnell noch zum entsprechenden Stadtviertel zu bugsieren.

**Wie spielt es sich?**

Venedig hat mehrere Kniffe, mit denen es umzugehen gilt. Da ist zum einen das Bauen von Gebäuden durch Auslegen von

Karten. Da pro Gebäudetyp immer nur eines zur Zeit gebaut werden kann, ist es natürlich verlockend, alle dafür nötigen Karten in einem Rutsch auslegen zu können. Tut man das nicht, können Mitspieler durch Hinzulegen einer einzigen Karte am Punktertrag teilhaben. Dummerweise blockiert einen das Warten auf eine vollständige Kartenhand eine ganze Weile. Der Glücksfaktor, den das Nachziehen von Karten mit sich bringt, ist dabei stets erträglich, kann man doch eigentlich immer irgendwo kleine Punkte machen. Und genau das ist die Kunst in Venedig, beständig zu punkten statt auf wenige Großprojekte zu warten. Ein weiterer Kernaspekt ist die Position der eigenen Gondel. Da man ein Bonusplättchen für den Bau in dem Viertel erhält, in dem gerade die eigene Gondel liegt, sollte man die Mitspieler von diesem Bonus möglichst auszuklammern. Das gelingt, indem man zur richtigen Zeit Goldvorräte in Siegpunkte eintauscht und die eigene Gondel so die entscheidenden Felder zum nächsten Stadtviertel weitersetzt. Die Mitbaumeister erhalten so zwar trotzdem einen Teil der Punkte, beim Bonusplättchen gehen sie dafür leer aus. Am Zugende ist das Trockenlegen der Sümpfe ein wichtiger Punkt. Einerseits gilt es hier, Bauplätze für künftige Gebäude zu schaffen, andererseits sollte man den Mitspielern so nicht unbedingt auf die Nase binden, was man vorhat. Zu offensichtliches Trockenlegen führt letztlich dazu, dass der Bauplatz von einem Mitspieler belegt wird. Wer Zooloretto gespielt hat, kennt das Problem: Was man aufdeckt (bzw. trockenlegt) kann man selbst erst in der nächsten Runde nutzen – wenn es dann noch da ist.

Zu zweit kommt „Klaus-Jürgen“ ins Spiel, ein imaginärer Mitspieler, der nichts weiter zu tun hat als stets zwei Gebäude zu beginnen. So wird im Spiel zu zweit nicht nur der Gebäudebau auf „Normalmaß“ beschleunigt, es bieten sich auch neue taktische Komponenten. Wenn Klaus-Jürgen nämlich Baumeister eines fertigen Gebäudes ist (also die meisten Karten beigesteuert hat), darf der Spieler am Zug entscheiden, wo das Gebäude platziert wird. Ein netter kleiner Ärgerfaktor, der dem Spiel zu dritt so leider fehlt.

*(ctk)*

## Fazit

*Der Einstieg in Venedig fällt nicht schwer, die Anleitung ist gut verständlich und nach einer halben Stunde sind alle im Spiel. Zu Meistern ist das Spiel jedoch nicht ohne weiteres. Das liegt vor allem an den vielen verschlungenen Möglichkeiten, zum Ziel zu gelangen. So eindimensional wie es anfangs scheint ist Venedig dann nämlich doch nicht. Bauplätze trockenlegen, Karten spielen und Bauen sind zwar einfache Komponenten, ihr Zusammenwirken macht Venedig allerdings zu einem taktischen Familienspiel. Ein bisschen Bauen, ein bisschen Ärgern, ein bisschen Grübeln, gepaart mit leichtem Einstieg und hübschem Material: Feines Spiel.*

**Wertung:**

| | |
|---|---|
| Gesamtwertung: | empfehlenswert |
| Einstiegshürde: | mittel |
| Preis/Material: | mittel |

# Wer war's?

| | |
|---|---|
| **Autor**: | Reiner Knizia |
| **Verlag**: | Ravensburger |
| **Spieler**: | 2-4 |
| **Alter**: | ab 6 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 30-45 Minuten |
| **Preis**: | ca. 30 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |

***Ravensburger lässt nicht locker. Um die die älter werdende Generation Pokémon nicht völlig an Xbox, Playstation und Wii zu verlieren, kam man schon 2003 auf die Idee, Brettspiel und Elektronik zu verbinden. War der Batteriegestützte Teil bei King Arthur noch nicht viel mehr als eine Art vorgelesene Ereigniskarte, macht der Nachfolger „Die Insel" 2005 auch längerfristig Spaß. Hierin reiht sich nun auch „Wer war's?" ein. Und doch ist vielen anders.***

**Ein Kinderspiel?**

Schon die Rahmengeschichte deutet darauf hin, dass sich „Wer war's?" vor allem an Kinder richtet. Ein Ring wurde gestohlen. Nur die Kinder des Schlosses können ihn bei einem der Verdächtigen wiederfinden. Leider haben sie nur beschränkte Zeit bzw. Spielzüge dafür zur Verfügung. Dabei ist Kooperation gefragt, um schneller zu sein als der heran reitende böse Zauberer.

Im Gegensatz zu King Arthur und Die Insel gibt es bei „Wer war's?" kein interaktives Spielbrett. Die Elektronik beschränkt sich auf eine Schatzkiste mit einigen Tasten. Auf dem Spielbrett sind zahlreiche Zimmer aufgemalt. Mittels Würfelgewalt ziehen die Spieler durch die Räume und können dort verschiedene Aktionen ausführen. So kann mit anwesenden Tieren geredet, die Örtlichkeit abgesucht, dem Tier etwas gegeben oder auch gezaubert werden. Hier kommt die elektronische Truhe ins Spiel. Erster Tastendruck gilt der Identifikation des Raumes, Tastendruck zwei wählt die Aktion. Hauptaufgabe ist es, hierdurch zu erfahren, was die Tiere gerne als Gegenleistung für einen Tipp hätten, dieses dann im Schloss zu suchen und dem Tier zu bringen. Einige Sonderregeln und unerwartete Ereignisse wie ein herum irrender Geist oder Falltüren verkomplizieren die Angelegenheit. Durch die Tipps können schließlich meist einige Verdächtige ausgeschlossen werden. Die Gruppe hat gewonnen, wenn sie vor Eintreffen des Zauberers den Ring-Dieb entlarvt hat.

**Wie schwer soll es bitte sein?**

Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl. Bei Einstellung „schwer" kommen auch Erwachsene durchaus in Zeitnot, wobei es sich lohnen kann, auch

mal den Zauberstab zu schwingen, um etwas Erleichterung zu bekommen. „Wer war's?“ ist ein kooperatives Spiel und so sollte man möglichst jeden Zug absprechen. Das gilt erst recht wenn es darum geht, sich zu merken, wo bestimmte Gegenstände versteckt sind und welches der Tiere dieses verlangt. *(hk)*

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

## Fazit

*„Wer war's?“ ist eigentlich nichts anderes als eine Memory-Variante. Dies kaschiert es aber durch das fantasievolle Drumherum so gut, dass man es kaum merkt. Dies gilt umso mehr, da die Spieler zusammenarbeiten müssen und so selbst Memory-Hasser wie ich ihren Spaß haben können. Die zufällig eingespielten Ereignisse bringen ein wenig Abwechslung und die regelmäßige Information über den herannahenden Zauberer kann auch einen Erwachsenen auf der schweren Stufe ins Schwitzen bringen. Kinder dürften an „Wer war's?“ sicherlich ihren Spaß haben. Aber auch reine Erwachsenenspielrunden, können sie über die kindliche Aufmachung hinwegsehen, werden gefordert. Der Zugang ist einfach und nach 10 Minuten Regellektüre kann es losgehen. Die Elektronik fügt sich gut ein und die Stimme ist vernünftig zu verstehen. Und so verdient „Wer war's?“ unzweifelhaft die Bezeichnung Familienspiel. 30 Euro sind bei dem Gebotenen angemessen.*

**Wertung:**

| | |
|---|---|
| Gesamtwertung Kinder: | empfehlenswert |
| Gesamtwertung Erwachsene: | ordentlich |
| Einstiegshürde: | mittel |
| Preis/Material: | mittel |

# Zooloretto

| | |
|---|---|
| **Autoren**: | Michael Schacht |
| **Verlag**: | Abacus Spiele |
| **Spieler**: | 2-5 |
| **Alter**: | ab 8 Jahren |
| **Spieldauer**: | ca. 30 Minuten |
| **Preis**: | ca. 20 Euro |
| **Erschienen**: | 2007 |

***Spiele des Jahres haben es nicht leicht. Okay, sie haben es leicht am Markt, denn gerade im Weihnachtsgeschäft sind Spiele des Jahres immer gefragt. Bei den Kritikern jedoch, angeekelt von allem, was nach Mainstream riecht, ist die Auszeichnung all zu oft eine Einladung zum Verriss. Und Zooloretto macht es den Kritikern dieses Jahr besonders leicht. Schon das Design der Schachtel mit süß anblinzelndem Panda und das nach Kinderspiel riechende Thema Zooleben deuten auf eines der vernichtendsten Urteile für ein aktuelles Gesellschaftsspiel hin: „Familienspiel eben“.***

**Leg das Plättchen auf das Wägelchen**

Ziel von Zooloretto ist das Befüllen der Gehege eines Zoos mit Tieren in Form von Plättchen. Jeder Spiel ist dabei seines eigenen Zoos Geschick. Wer an der Reihe ist, zieht verdeckt eines der Plättchen und platziert dieses auf einem der bereitliegenden Wagen. Daneben kann der Spieler aber auch einen schon befüllten Wagen an sich nehmen und die darauf befindlichen Plättchen in seinen Zoo einbauen. Dann ist er jedoch auch für den Rest der Runde zum Zuschauen verdammt. Und schließlich besteht noch die Möglichkeit, mit den knappen Geldreserven Tiere im Zoo umzuschichten oder gar ein Zusatzgehege zu erwerben.

Die Herausforderung ist vor allem, einen stimmigen und damit in der Endwertung punktereichen Zoo aufzubauen. In ein Gehege darf stets nur eine Tierart gesetzt werden. Was nichtmehr unterzubringen ist, kommt in den Stall und wartet darauf, mittels Umschichtungen doch noch in die Gehege zu kommen, verkauft zu werden oder zum Leidwesen seines Besitzers am Ende zu Minuspunkten zu verkommen. Und schließlich gilt es noch die ebenfalls im Plättchenhaufen versteckten Verkaufswagen so zu platzieren, dass sie zusätzliche Pluspunkte bringen.

Wer schließlich bei der Endwertung die meisten Punkte hat, gewinnt. Vollständig gefüllte Gehege bringen dabei die meisten Punkte.

**Wildes Umschichten**

Das recht einfache Spielprinzip von Zooloretto bietet dennoch ein erstaunliches Potential für unterschiedliches taktisches Vorgehen. So stellt sich schon beim Wägelchen-Zusammensetzen stets die Frage, ob man wartet, bis ein Wagen voll ist. Passt dann alles ins eigene Zoo-Konzept, bringt dieses gute Punkte. Ist man aber schließlich durch zu langes Zögern gezwungen, Tiere aufzunehmen, die nur noch in den Stall gehören, so trübt dieses die Freude. Nicht zu unterschätzen ist dabei die Macht der Geld-Züge und davon insbesondere die Möglichkeit des Umschichtens. Nicht nur, dass durch geschicktes Austauschen von Tierarten

neues Sonder-Geld winken kann, insbesondere können so Sammlungen im Stall, gerade noch als Minuspunkte verbucht, zu punktereichen Ehren kommen.
*(hk)*

# Fazit

*Zooloretto ist ein unscheinbarer Diamant. Die erste Partie hinterließ bei mir zunächst das Gefühl der Belanglosigkeit. Doch plötzlich ertappte ich mich dabei, Taktikentwürfe für Folgepartien im Kopf durchzugehen und inzwischen gehört Zooloretto bei mir zu den meistgespielten Spielen überhaupt. Das liegt sicherlich auch daran, dass die einfachen Regeln auch neuen Runden in 10 Minuten beigebracht sind und eine Partie selten länger als 30 Minuten dauert. Dies erhöht den Wiederspielreiz. Gerade das Austauschen der Plättchen zwischen den Gehegen und eine leichte Zockerkomponente bei der Frage, wann man bei einem der Wagen zuschlägt, macht einen großen Teil des Reizes aus. Die ach so niedliche Gestaltung sollte somit gerade auch Erwachsene auf keinen Fall von Zooloretto abhalten. Natürlich ist es auch ein Familienspiel. Aber die nahezu perfekte Mischung aus einfachem Zugang, schnellem Spiel und doch taktischen Möglichkeiten macht es meines Erachtens zu einem der würdigsten Spiele des Jahres der letzten Jahre.*

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

**Wertung:**

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

# Spiele-Podcast.de

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

17.11.2007: Caylus Magna Carta
01.11.2007: Wer War's? von Ravensburger
19.10.2007: Erste Eindrücke von der Spiel 07 in Essen
13.10.2007: Master Labyrinth (Ravensburger)
30.09.2007: Der Dieb von Bagdad
19.09.2007: Zooloretto
02.09.2007: Mr. Jack
13.08.2007: Würfelspiel Nichtlustig im Spiele-Podcast-Test
28.07.2007: Geheime Welt Idhun - Ein fantastisches Abenteuer?
12.07.2007: HIVE - Schach mit Insekten
26.06.2007: Skybridge von Gigamic
13.06.2007: Tsuro
02.05.2007: Siedler von Catan - Das Würfelspiel
11.04.2007: Fangfrisch von Queen Games
26.03.2007: Space Dealer
20.03.2007: Kleopatra und die Baumeister
26.02.2007: Meinungen zu Mensch Ärgere Dich nicht
26.02.2007: Test Sitting Ducks direkt am Tisch

**Unseren Flyer finden Sie u.a. bei folgenden Spielehändlern:**

Tim & Tina's Spielzeugladen
www.Der-Spielzeugladen.de

**AllGames4you:**
**www.all-games.de**

**Möchten Sie unseren Flyer auch verteilen? Dann schreiben Sie uns: redaktion@gelegenheitsspieler.de.**

**Bayern hat verloren - Haben Sie es getippt?**

**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.

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**.

Oder hören Sie rein auf **www.fussballpodcast.info**.

**Zwischenstand DFB-Pokal**
**(Stand: 16.11.2007)**

1. therealsam (72 Punkte)
2. Divas (71 Punkte)
3. Luigi (71 Punkte)
4. pimby (70 Punkte)
5. virgilio (68 Punkte)

**Zwischenstand 1. Bundesliga**
**(Stand: 16.11.2007)**

1. catwizzl (221 Punkte)
2. heine (207 Punkte)
3. stobbe (201 Punkte)
4. FH96 (200 Punkte)
5. hlessel (198 Punkte)

**Zwischenstand 2. Bundesliga**
**(Stand: 16.11.2007)**

1. DerWeidner (213 Punkte)
2. FG96 (210 Punkte)
3. ErBu (209 Punkte)
4. stobbe (208 Punkte)
5. Chicollo (207 Punkte)

**Zwischenstand Gesamt**
**(Stand: 16.11.2007)**

1. Rosi (2980 Punkte)
2. RothBier (2926 Punkte)
3. DerWeidner (2869 Punkte)
4. tattoohannes (2861 Punkte)
5. Divas (2841 Punkte)

**Tagestipp 1. Bundesliga**
**(13.Spieltag)**

1. catwizzl (21 Punkte)
   RothBier (21 Punkte)
3. therealsam (19 Punkte)
4. FG96 (18 Punkte)
5. brabi (18 Punkte)

# Träumereien — Der Fortsetzungsroman
# Teil 7
## oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

**Kapitel IX - Teil 2**

Seine Anspannung löste sich.

„Hier also sehen wir unseren kleinen Freund Nemo in seiner natürlichen Umgebung. Beachten sie besonders seine grazi-öse Wurftechnik und dieses außergewöhnliche Talent, immer genau am Kugelschreiber vorbei zugreifen. Bitte klopfen sie nicht gegen die Scheiben des Käfigs und verhalten Sie sich ruhig. In solchen extremen Situationen können Nemos leicht die Kontrolle über sich verlieren. Denken Sie daran, es gibt nur noch ganz wenige ihrer Art auf der Welt, also lassen Sie ihnen alle Liebe zuteil werden, die sie aufbringen können. In freier Wildbahn trifft man auf sie nur noch nach vorheriger telefonischer Absprache...“ Nemo fand, das klang gut.

Dika lächelte ihn an. Ob sie das verstanden hatte?

Im einem schlecht imitierten Berliner Dialekt redete er weiter.
„So, meine Damen und Herren, würden sie jetzt bitte einen Schritt zurück treten. Ich glaube, es muss jeden Moment soweit sein, und unser Freund hier wird für sie aus seinem Behältnis steigen, um ihnen noch einige weitere seiner Kunststücke zu präsentieren. Sehens‘: es kann Türgriff bedienen, es steigt aus, es kann aufrecht gehen, ES IST INTELLIGENT.“
Beide beobachteten, wie sich Nemos Erinnerung aus dem Wagen quälte und sehr langsamen Schrittes Richtung Haus schlich. Er würdigte Dika und Nemo keines Blickes.

„Siehst du, Dika, du wolltest mir ja nicht glauben, dass wir uns selber sehen können“, sagte Nemo wieder in normaler Sprechweise.
„Okay, du hast gewonnen, auch wenn ich es mir nicht erklären kann.“
Nemos Erinnerung hatte inzwischen das Haus erreicht und blieb dort stehen. Sie sahen zu, wie er ängstlich einen Blick die Häuserfassade hinauf warf und dann mit einem Seufzer die Treppen hoch zur Haustür stieg. Zögernd, eine Stufe nach der nächsten, als wenn dort der Galgen auf ihn warten würde.

So extrem hatte Nemo das nicht mehr in Erinnerung gehabt.

Sie rannten seiner Vergangenheit hinterher, überholten sie und erreichten noch vor ihr die Tür, vor der er innehielt.
Dika tickte Nemo an, als dieser noch immer von seinem Ebenbild fasziniert dastand und es aus wenigen Zentimeter Entfernung beobachtete.
„Dauert das noch lange?“ fragte Dika ihn. Nemo schüttelte den Kopf.
„Nein, an dieser Stelle habe ich mal wirklichen Mut bewiesen.“

An das Treppengeländer gelehnt beobachteten sie, wie der andere Nemo zitternd seine Hand Richtung Klingelknopf bewegte, den Zeigefinger einige Male unmittelbar darüber kreisen ließ, um ihn dann mit einer ruckartigen Bewegung verschreckt zurückzuziehen. Doch noch ehe sie sich versahen, schnellte die Hand zur Faust geballt wieder vor und die Handkante prallte mit voller Wucht gegen den unschuldigen Knopf. Es war ein Wunder, dass nicht die gesamte Klingelanlage in tausenden von Stücken herunterbröselte.

Nemo zuckte die Achseln und blickte Dika mit hochgezogenen Brauen treu an, als ob er sich

nachträglich für sein Verhalten von damals entschuldigen wollte. Ihr Lächeln zeigte ihm, dass sie ihm verzieh.

„Ich war damals etwas schüchtern, musst du wissen...“, flüsterte er. „Das war schließlich das erste Mal, dass ich mich getraut habe, bei einem Mädchen unaufgefordert aufzutauchen. Ich weiß noch, dass ich mir damals gewünscht habe, niemand möge öffnen und wenn doch, dann bitte nur nicht die Eltern. Ich hatte keine große Lust, ihnen zu erklären, wer ich war und was ich wollte. Ich wusste ja selber nicht, was ich da machte. Aber wie du siehst, kam es, wie es kommen musste.“

Beide beobachteten sie, wie die Tür geöffnet wurde und sich ein überkorrekt gekleideter Mitfünfziger mit etwas zerknautschtem Gesicht durch den Türrahmen schob. Er sah nicht so aus, als wenn er in der rechten Laune war, heute seine Tochter an einen Kerl wie Nemo zu verlieren. Besonders nicht zu dieser Zeit, wenn ‚Wetten dass...’ in die entscheidende Phase ging.

Was sich nun vor ihren Augen abspielte, war ein Trauerspiel aus Stottern, abfälligen Blicken und verständnislosem Kopfschütteln. Erst als auch die Mutter noch dazukam und sich mit einem alles einnehmenden Lächeln vor ihren Mann schob, konnte Nemo klarstellen, dass er weder Zeitschriftenabonnements verkaufen wollte, noch den Außenspiegel ihres Wagens abgefahren hatte, sondern einzig und allein da war, um Caroline zu besuchen. Ihre Tochter, wenn sie sich erinnerten...
Die Mutter bat den vermeintlich netten jungen Mann herein und sie sahen gerade noch, wie der Vater sich mit einer unverständlichen, aber wenig freundlich wirkenden Bemerkung zurückzog. Dann war die Haustür zu und um Nemo und Dika wurde es still.

Dika setzte einen ‚Und-Nun-Blick’ auf.

„Okay, so interessant war es vielleicht nicht, aber für mich war es damals das Ding überhaupt. Du wolltest schließlich meine erste Liebe sehen.“
Dika versuchte gar nicht erst zu widersprechen.
„Wie ging es denn weiter mit euch beiden frisch verliebten? Bisher habe ich – hieß sie Caroline? - noch nicht einmal zu Gesicht bekommen.“
„Dann musst du mir hoch in ihr Zimmer folgen. Aber nur, wenn es dich noch interessiert?“
„Der Abend ist eh gelaufen, jetzt will ich auch den Rest sehen. Aber bitte die Schnellfassung.“ Sie tippelte von einem Fuß auf den anderen.
„Wenn du nicht mehr willst, dann sag es ruhig. Ich habe das alles schließlich schon einmal durchgemacht.“
„Nein, ich hab gesagt, wir können weitermachen, und wenn ich das sage, dann meine ich das auch so. Du brauchst keine Angst zu haben, wenn ich drohe einzuschlafen, sage ich dir bescheid.“
Sie wirkte gereizt. Aber Nemo hatte keine Lust, sich jetzt und hier mit ihr zu streiten.
Selbstbewusst streckte er seinen Arm zur Seite aus und schon automatisch berührten sich ihre Hände. Im gleichen Augenblick fanden sie sich in einem übermäßig möblierten Zimmer wieder, an dessem einen Ende Caroline auf ihrem Bett im Schneidersitz hockte. Sie schaute den jungen Nemo, der auf einem Stuhl in der gegenüberliegenden Ecke saß, durchdringend an.

Nemo und Dika kauerten sich in unmittelbarer Nähe zu ihnen auf den mit einem hellen Teppich belegten Fußboden.

„Das ist sie“, erklärte er Dika und beide blickten sie auf ein unscheinbar wirkendes Mädchen mit durchschnittlich braunem Haar, das von einer knallroten Spange mit Margaritenmuster gehalten wurde. Sie war nicht der Typ, der auf Misswahlen unter die ersten drei kam, aber hässlich war sie nicht. Und wenn auch ihre Kleidung nicht der damals aktuellen Mode entsprach, so waren ihre

hellen Jeans und das weiße Zwitterding zwischen Bluse und Pullover doch immerhin zeitlos bodenständig. Caroline war ein Kumpeltyp.

Die beiden Protagonisten saßen weiterhin nur stumm da und glotzten sich gegenseitig an. Keiner machte Anstalten, etwas sagen zu wollen. Plötzlich zwinkerte der junge Nemo Caroline an. Diese blinzelte fragend zurück. Der aktuelle Nemo schaute auf Dika und diese wiederum ließ ihre Augen durch das Zimmer wandern. Dika stand auf und ging auf die hintere linke Ecke zu, direkt durch das Blickfeld von Caroline und dem jungen Nemo.
„Sieh dir das an“, rief Dika Nemo zu und hielt dabei triumphierend eine Giraffe aus Stoff hoch, deren Kopf man auf Grund eines flexiblen Drahtes in ihrem Inneren in verschiedene Positionen drehen konnte. „So eine habe ich auch mal gehabt. Die war mein Ein und Alles. Überall wo ich war, war auch sie. Und als ihr einmal der Kopf abriss, habe ich solange geheult, bis meine Eltern sie für den dreifachen Preis reparieren ließen. Ein anderes Kuscheltier als dieses habe ich nie haben wollen. Ich weiß gar nicht, wo sie heute ist...“

Dika verharrte einige Momente in einer Stellung des Nachdenkens und Sinnens, bis sie eilig die Giraffe zurück an ihren Platz stellte.

Nemo wunderte sich über den Detailreichtum um sie herum. Sein Unterbewusstsein musste viele Dinge aufgezeichnet haben, die er nicht bewusst wahrgenommen hatte. Denn an diese Giraffe konnte er sich beim besten Willen nicht zurückerinnern.

In Caroline und den jungen Nemo war inzwischen echtes Leben eingekehrt. Zwar etwas stockend, aber doch zusammenhängend, unterhielten sie sich über Nichtigkeiten, wie Wetter, Fernsehen und Schule. Beide versuchten, den anderen bei Laune zu halten, um nicht als Langweiler zu gelten.
Dika grinste. „Das ist ja grauenvoll mit anzusehen. Ich frage mich, ob es bei mir ähnlich war. Ich glaube nicht...“
„Wir könnten es herausfinden“, sagte Nemo. Er war inzwischen ebenfalls aufgestanden und lehnte nun gegen einen Eiche - Furnier Schreibtisch, der über und über mit Büchern, Heften und Stiften übersät war. „Wäre ja auch nur fair.“
Dika wich aus. „Mal sehen, irgendwann vielleicht, wenn uns nichts besseres einfällt.“

Bedeutete das nicht, dass sie davon ausging, dass sie sich regelmäßig treffen würden? Eventuell hieß das auch, dass sie von nun an zusammen waren?

Nemos Herz machte einen Luftsprung bei diesen Gedanken. Er hätte liebend gern noch länger diese Gedanken in seinem Kopf hin und her bewegt, doch Dikas Gesichtsausdruck zeugte von aufkommender Langeweile.
Völlig selbstverständlich packte er ihre Hand. Nichts schien sich zu verändern, bis auf eine kleine Schale Kekse zu den Füßen des jungen Nemo.

„Du wolltest doch die gekürzte Fassung“, erläuterte Nemo. „Dies ist jetzt eine Woche später zur selben Zeit und am selben Ort. Immerhin hatte ich es schon so weit gebracht, dass sie mich verpflegte. Ich habe ja auch nie behauptete, dass wir gleich bei dieser ‚Das-war-Ihr-Leben’ Vorstellung die FSK18-Spätvorstellung zu Gesicht bekommen würden.“

Eine Augenblick horchten sie auf die Gespräche, die sich zwischen den vermeintlich Verliebten abspielten. Bis auf ein paar Formulierungsvariationen waren die Themen wieder die gleichen.
„Es mag zwar uninteressant wirken, aber für mich war das damals die außergewöhnlichsten Tage meines Lebens überhaupt. Man sieht es mir vielleicht nicht an, aber mein Puls war auf hundertachtzig. Aber schauen wir doch, wie es unserem Liebespaar weiter ergeht. Ich darf mal...“

So ergriff er aufs Neue Dikas Hand. Dieses Mal verschlug es sie in ein anderes Zimmer. Es zeigte deutliche Spuren einer noch frischen panischen Aufräumaktion. Die Klebeflecken an den Wänden verrieten, dass dort noch vor kurzem Poster gehangen hatten. Einige Bücher waren in der Form von ‚achtlos vergessen' neben das Bett drapiert - vor allem, wenn man bedachte, dass ein normales Buch neben einem Bett ein Lesezeichen hatte, das rausragten oder sich doch zumindest die oberen Seiten vom Gebrauch nach oben wölbten.

Diese Bücher hingegen waren neu und ungelesen.

Außer der Umgebung hatte sich weiterhin nichts Maßgebliches gegenüber den vorhergehenden Szenen verändert. Nur dass der junge Nemo dieses Mal auf dem Bett und Caroline davor auf einem Hocker saß. Sie sprachen über Wetter, Fernsehen und Schule.

„Hier haben wir das gleiche noch einmal in grün. Darf ich vorstellen, mein altes Zimmer", gluckste Nemo. Ihm machte es immer mehr Spaß, sein eigenes Leben durch den Kakao zu ziehen. Eigentlich war er das da ja auch gar nicht mehr, so lange, wie das jetzt schon her war.
„Aber viel zu sagen hattet ihr euch wohl nicht. Obwohl, wenn man sich immer dasselbe erzählt, kann man sich auch nicht streiten, oder?" sagte Dika schnippisch.
„Gut, dann mal ab zum nächsten wichtigen Eckpunkt...", und schon standen sie um einen gedeckten Tisch, an dem neben dem jungen Nemo und Caroline auch deren Eltern saßen. Zu viert unterhielten sie sich über Wetter, Fernsehen und Schule.

Der aktuelle Nemo wuselte mehrere Male um den Tisch herum, fuhr mit seinen Händen um die Gesichter und tat so, als wenn er auf die Teller spucken würde. Er wurde übermütig.

Dika sah ihn streng an.

Nemo blieb neben dem Vater stehen, beugte sich über ihn, so dass er in sein Gesicht blicken konnte und fuchtelte mit Zeige- und Mittelfinger direkt vor seinen Pupillen herum.
„Man beachte besonders den starren Blick dieses freundlichen Steuerzahlers, der es im geschickten Zusammenspiel mit den übrigen Gesichtsmuskeln schafft, jedem männlichen Jugendlichen zu signalisieren, was ihm seine Tochter bedeutet und welche Tantalusqualen denjenigen erwarteten, der es wagen würde, sich an sie heranzumachen. Ein echtes Beispiele für den Spruch von den Blicken, die töten könnten. Ich für meinen Teil habe wenigstens an diesem Abend kaum einen Bissen herunterbekommen. Nur meiner achtenswerten Selbstdisziplin im Bezug auf das freie Agieren mit meinen Händen war es zu verdanken, dass ein halber Löffel Suppe das einzige war, was vor dem Erreichen meines Mundes sich den Kräften der Gravitation geschlagen geben musste. Und doch war der Abend irgendwie... nun ja – schön gewesen."

Dika ließ das unbeeindruckt, so dass Nemo sich beeilte, wieder um den Tisch herum zu ihr zu klettern und nach ihrer Hand zu fassen.

Um sie herum erhob sich ein sanftes Vogelgezwitscher und leichte Luftzüge umwehten sie. Sie befanden sich in der Nähe eines schmalen Weges, der sich entlang eines Sees schlängelte und an vereinzelten Bäumen vorbeiführte. Eine rot-weiße Brücke führte über einen Fluss. Der Rest der Fläche war mit einem aufwendig gepflegten Rasen ausgefüllt, dessen Halmlänge an die gestutzte Frisur eines Wehrpflichtigen erinnerte. Nur hätte der bei dieser Farbe mit seinem Vorgesetzten einigen Ärger bekommen. Eine Wahl hatten jedoch beide nicht.

Durch die kahlen Äste einer Ulme hindurch sahen sie zwei Gestalten auf sich zukommen,

die sich wenig überraschend beim Näherkommen als Caroline zusammen mit dem jungen Nemo herausstellten.
Der alte Nemo spannte seine Brust an und begann aufs Neue wie ein Straßenverkäufer für extrabeschichtete Pfannen anzupreisen. „So, jetzt wird es wirklich interessant. Wenn man den ganzen Kram vorher als Vorspiel bezeichnete, so käme jetzt der Höhepunkt. Komm mit..."
Beide begaben sich in den Schatten der Ulme, in unmittelbarer Nähe zu dem kleinen Sandweg.

Nemo ließ sich in das weiche Gras plumpsen und Dika tat es ihm nach.

Er verschränkte seine Beine im Schneidersitz, was sich allerdings als unbequem für die Dauer herausstellte. So entknotete er sich nach wenigen Sekunden wieder und verfiel in die gewohnte Fötushaltung mit angezogenen Knien. Von hier aus hatten sie einen guten Blick auf das Paar.

„Gleich ist es soweit, und wir werden Zeuge des wohl kürzesten ersten Kusses der Menschheitsgeschichte."
Das Par war an sie so nah herangekommen, dass sie ohne Mühe deren Gespräche verfolgen konnten. Gerade sah es noch so aus, als wollten sie ungebremst an ihnen vorbeizuziehen, als sie wie auf ein unhörbares Kommando stehen blieben.

Dika und Nemo beobachteten mit in den Nacken gelegtem Kopf, wie sich zwei innige Blicke vor ihnen auf dem Weg trafen, Caroline ihr Haupt einen Tick nach links kippte und beide wie angestochen nach vorne schnellten.

Ein kurzes Klatschen, wie ein nasser Schwamm, der beim Badreinigen auf den Boden platschte und schon war es vorbei.

Das Paar setzte sich erneut in Bewegung und nahmen ihr altes Gespräch wieder auf, als wenn nichts geschehen wäre. Dann waren sie hinter einer Wegbiegung verschwunden.

Dika zog die rechte Augenbraue hoch.

„Ich hab doch gesagt, dass es kurz werden würde. Aber manchmal sind es gerade die kleinen Dinge, die allem einen Sinn geben, oder? Natürlich haben wir uns mit der Zeit längenmäßig gesteigert. Es war wirklich eine schöne Zeit."
Nemos Blick wanderte verklärt bis in die höchsten Wipfel der Ulme.
„Tja, das war meine erste Liebe."
„Und wie ist es auseinander gegangen? Ihr schient doch das Paar des Monats gewesen zu sein..."
„Nun, das ist keine so schöne Geschichte mehr..."
„War ja auch nur so eine Frage."
„Nein, du hast ja recht, ich habe angefangen zu erzählen, nun muss ich auch das Ende zeigen. Für einen Außenstehenden mag es vielleicht sogar ein gewisses Maß an Komik beinhalten."
Wieder verfing sich sein Blick in den Ästen der Ulme. „Okay, los geht es..." Als wenn er sich abzustützen versuchte, presste er seine Hand auf die Dikas.

Das Vogelgezwitscher verschwand und musste dem lauten Dröhnen von restlos übersteuerten Musikboxen Platz machen, das die um sie herumsitzende Partygesellschaft mit der nötigen Energie zum Feiern versorgte und bei Bewusstsein hielt.

Sie brauchten einige Minuten, bis sie sich in der neuen Welt um sie herum akklimatisiert hatten und die innere Ruhe zurückkehrte.

Sie saßen etwas abseits von einem kleinen Grüppchen herumalbernder Partygäste. Der weiche Rasenboden war hartem Linoleum gewichen, der deutliche Spuren von einer länger andauernden ausschweifenden Festivität zeigte.
Nemo hatte Schwierigkeiten

seine Hände von dem klebrigen Gemisch aus Bier, herein getragenem Straßenschmutz und anderen Stoffen, über die man besser nicht nachdachte, zu lösen. ‚Man kann es mit der Realitätsnähe auch übertreiben', dachte er.

Dika war bei der ersten Berührung mit dem Untergrund aufgesprungen und suchte nun vergeblich nach etwas, wo sie ihre Hände abwischen konnte. Letzten Endes entschied sie sich für ihre eh schon besudelte Hose.
Nemo stand auch auf und wollte es ihr nachtun. Aber dann entschied er sich doch, die eigene Hose zum Abwischen zu benutzen.

Nemo wackelte mit verzogenem Mundwinkel und zugekniffenen Augen zu Dika hinüber - zum Zeichen der Entschuldigung für diesen unappetitlichen Einstieg in das letzte Kapitel seines bisherigen Liebeslebens.

Er hoffte, dass ihre Zeit noch reichen würde.

„Wie man deutlich erkennen kann, befinden wir uns auf einer dieser ‚jeder kann kommen' Partys, die ihren Zenith schon leicht überschritten hat und nun in den letzten Zügen ihres zum baldigen Sterben verurteilten kurzen Lebens liegt. Ich erinnere mich. Eigentlich hatte Caroline gar nicht mitkommen wollen. Sie war nicht der Typ für solche Art Feten. Aber ich Trottel hatte sie ja unbedingt überreden müssen. Weißt du, das ist eines dieser essentiellen Dinge, wo man nie so recht weiß, was denn nun das Richtige ist. Das ist wie mit dem Fruchtquark, den man im Kaufhaus für 49 Cent aus dem Frischeregal zieht, weil einem von der Verpackung so fruchtige Kirschen entgegenquellen. Und wenn man dann zu Hause ist, weiß man nichts damit anzufangen. Wie soll man das Ganze denn nun essen, wenn Frucht und Quark in zwei Schichten voneinander getrennt sind? Soll man brutal mit dem Plastiklöffel hinein stechen und so lange wild herumrühren, bis nur noch eine wabernde hellrote Masse vor einem liegt? Oder soll man es auf einem Teller umstülpen, damit das Rote wie in der Fernsehwerbung am Quark entlang rinnen kann und seinen weiteren Weg am Tellerrand vorbei Richtung Tischdecke nimmt? Oder soll man gar durch vorausschauendes Eintauchen und Herausziehen des Löffels versuchen, die Schichtung beizubehalten, ohne dass am Ende nur noch Fruchtmasse oder geschmackloses Weißes übrig bleibt?"

Dika gab ihm durch Handzeichen zu verstehen, dass er zum Ende kommen sollte.

„Genau so ein schleichend unwohles Gefühl hatte ich, als ich mit der widerstrebenden Caroline auf diese Party hier gekommen war. Erst hatte es so ausgesehen, als ob ich das Richtige getan hätte. Sie begann sich immer besser zu unterhalten. Erst nur mit Mädchen, die sie von der Schule her kannte, dann aber auch mit Jungs, die mir vollkommen unbekannt waren. Gedacht hatte ich mir dabei nichts. Was hatte ich denn zu befürchten? Wir ‚gingen' doch sozusagen miteinander und die letzten siebzehn Jahre lang hatte sich bis auf mich kein Junge für sie interessiert. Warum also sollte das nun anders sein?"

Nemo stelzte in Richtung einer kleinen Gruppe nahe der Musikboxen und Dika folgte ihm. Trotz der lauten Musik hatten sie keine Probleme sich zu verständigen.

Der junge Nemo saß mit in der Runde, aber schien nur physisch an dem Geschehen beteiligt zu sein. Immer wieder wanderte sein Blick suchend umher.
„Und wo ist Caroline?" fragte Dika, die dem Blick folgte. „Oder wonach hält dein Ebenbild da gerade Ausschau?"
Mit ihrem linken Fuß stupste sie gegen den jungen Nemo, der weiter unablässig mit den Augen seine Kreise zog.
„Nun ja...", setzte Nemo an. Er kratzte sich verlegen zwischen Hals und Haaransatz.

Die Schuppen, die sich dabei in seinen Fingernägeln verfingen, schnippte er geistesabwesend seinen Rücken entlang hinunter. „Das wirst du gleich sehen. Behalt nur die Tür da drüben im Auge.“
Noch ehe er ausgesprochen hatte, kam Caroline in den Armen eines hoch gewachsenen sportlichen Jungen herein.
„Selbst da hatte ich mir noch nichts Böses gedacht. Man lernt eben auf Partys Menschen so schnell kennen, wie man sie wieder vergisst. Nur den hier hat sie, bis heute nicht wieder vergessen, sondern sogar geheiratet und drei Kinder bekommen – zumindest bis jetzt. Die Rückfahrt von dieser Fete war das letzte Mal gewesen, dass sie und ich für länger als zwei Minuten zusammen waren. Sie rief mich am nächsten Tag an und teilte mir kurz mit, dass es ja eh nie mit uns geklappt hätte, so verschieden, wie wir seien. Aber es sei doch immerhin eine schöne Zeit gewesen. Ich meine, sie hätte sogar tatsächlich etwas von Freunde-bleiben gefaselt.“ Nemo schluckte. „Ich weiß gar nicht, was sie an dem da so toll fand...“

Dika schien sich einen Kommentar zu verkneifen.

„Na ja, immerhin hatte ich die freudige Aufgabe, sie sozusagen wach zuküssen, um sie für die Welt bereit zu machen. Wer weiß, ohne mich wäre sie vielleicht noch heute das Mauerblümchen von damals. Obwohl, es gibt Tröstlicheres... C‘est ça. Das war mein erstes Liebeserlebnis. Kurz, aber doch auch irgendwie schön... im Nachhinein...“ Sein Lachen wirkte gekünstelt.

Dika konnte sich bei einem Blick auf den jungen Nemo, wie er bedröppelt in Richtung seiner Caroline und deren neue Eroberung blickte, eines Schmunzeln nicht erwehren. Dieser Gesichtsausdruck allein entschädigte sie wohl für die Längen, die dieser Vortrag gehabt hatte.

Nemo gab Hoffnung für die Zukunft und Stoff für Überlegungen zu fesselnden Reisen durch die Phantasie. ‚Dieses Mal werde ich aufpassen“, dachte er.

*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*

Endredaktion / Lektorat: Kathrin Kühne und Hilke Lausen

www.gelegenheitsspieler.de

**Die nächste Ausgabe erscheint Februar 2008.**

U.a. mit Rezensionen von:

Minenräumer
Akkon
Shogun
Zatre Kartenspiel
Kleine Helden - Das Kartenspiel
Zombies!!!4-Höllenhunde

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