ISSN: 1862-3670

Nr. 12

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle, die gerne mal spielen.

Mit Rezensionen von:

ANNO 1701 - Brettspiel
Cuba
Eketorp
Der Goldene Kompass
Graffiti
Hamburgum
Kleine Helden
Key Harvest
Stonehenge
Ubongo Extrem
Wikinger
Zug um Zug Schweiz

und vielen mehr

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

neues Jahr, neues Glück. So viele Neuheiten hatten wir noch nie über den Jahreswechsel in der Redaktion. Viele davon stellen sich jedoch als alte Bekannte heraus. Mal wieder eine Siedler-Variante, ein Puerto-Rico-Klon, Ratespiele zu Büchern, Erweiterungen und leicht geänderte Nachfolger. Meist keine schlechten Spiele. Und doch wenig Neues. Wer aber genau hinsieht, wird auch ein paar Innovationen entdecken. Gehen Sie auf den kommenden 70 Seiten mit uns auf die Pirsch.

Die Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Unser Jahrbuch 2006/2007 ist weiterhin im Handel. Auf Seite 3 finden Sie einige Informationen hierzu. Schonmal vormerken: demnächst erscheint das Jahrbuch 2007/2008.

Das Wertungssystem:

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

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

Preis/Material-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

03	Key Harvest	38
04	Kleine Helden	41
06	Krallen & Fallen	43
	Portobello Market	45
07	Robotics	48
11	Schotts Sammelsurium	50
15	Shogun	52
19	Stonehenge	55
21	Ubongo Extrem	58
23	Wikinger	60
26	Zug um Zug Schweiz	63
30	Chessmaster	66
32	Roman	69
36	Impressum	76
	04 06 07 11 15 19 21 23 26 30 32	04 Kleine Helden 06 Krallen & Fallen Portobello Market 07 Robotics 11 Schotts Sammelsurium 15 Shogun 19 Stonehenge 21 Ubongo Extrem 23 Wikinger 26 Zug um Zug Schweiz 30 Chessmaster 32 Roman

3 Werbung

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. Sei es Partyspiele wie "Was'n das?" "Pow Wow". Seien es Brettspiele Säulen der Erde" oder "Die von Arkadia". Oder einfa Kartenspiele wie "Sitti "Kreuz & Quer". Aud werden behandel



Titel: Spiele-Jahrbuch Gelegenheitsspieler 2006/2007

Herausgeber: Henry Krasemann und Christian Krause

Umfang: 156 Seiten (größtenteils 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

4 Bestenliste

Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

Spiel des Jahres, Deutscher Spiele Preis, Essener Feder, Goldener Pöppel... die Zahl der Ranglisten von Gesellschaftsspielen ist groß. Auch das Gelegenheitsspieler Magazin 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. sellschaftsspiele 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.

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 Ge-

Top Mehrpersonenspiel

Zooloretto (Abacus Spiele)
Siedler von Catan (Kosmos)
Carcassonne (Hans im Glück)
Himalaya (Tilsit)
Blue Moon City (Kosmos)
Thurn und Taxis (Hans im Glück)
Zug um Zug Europa (Days of Wonder)
Der Palast von Alhambra (Queen Games)
Manila (Zoch)
RoboRally (Wizard of the Coast/Amigo)
Wikinger (Hans im Glück)

Bestenliste 5

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)
Tabu (Hasbro / MB)
Outburst (Parker)
Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)
Cranium (Jumbo)
Graffiti (HUCH)

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)

5 News

AMIGO tiefgekühlt

AMIGO und McCain gehen im Tiefkühlregal gemeinsame Wege: Sammelpunkte auf den 1.2.3 Frites-Tüten sammeln, ausschneiden, einsenden und einen der vier AMIGO-Klassiker erhalten. Drei der vier Spiele erscheinen im speziellen "Pommes-Look" in limitierter Auflage. Die Spiele Halli Galli, Rage, Solo und das Spiel des Jahres Cafe International stehen den treuen Sammlern zur Auswahl.

Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel 2008

Gespielt werden zum Finale der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel 2008, am 10. Mai in Herne, folgende vier Spiele: Horus, Metropolys, Stone Age und Toledo.

Weitere Infos: http://www2.herne.de/spielezentrum/Turniere/Dm-allg/DM08 BRD.html

Der endime|VERLAG hat in diesen Tagen einen in verschiedener Hinsicht besonderen Spieltitel veröffentlicht.

"Citizen X - Ein medial begleiteter Gesellschafts-Thriller" ist ein aktives Gruppenspiel für 6-16 Personen, das auch ohne Vorkenntnisse dank seiner atmosphärisch untermalten DVD-Moderation unmittelbar gespielt werden kann.

Mehr Infos in der nächsten Ausgabe vom Magazin Gelegenheitsspieler und unter http://cx.endime.de

Hier finden Sie weitere Rezensionen im Internet:

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

Akkon - Machtkampf der Tempelritter

Autoren: Knut Happel /

Christian Fiore

Verlag: Goldsieber

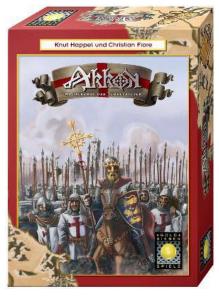
Spieler: 2 bis 5 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 45-90 Minuten

Preis: ca. 15 Euro

Erschienen: 2007



Geld, Glaube, Macht und Ansehen - das sind die Ziele im neuen Spiel von Christian Fiore und Knut Happel. Als Würdenträger eines Tempelordens streben die Spieler nach Einfluss, die Macht im Orden zu übernehmen. Eine arg konstruierte Hintergrundgeschichte, die allerdings irgendwie zum spröden Spiel passt.

Auf Bieten und Blechen

In Akkon dreht sich alles um

sechs Städte und die dort ausliegenden Stadtkarten. Diese Karten ermöglichen es den Spielern, ihre Einflusspunkte in vier Kategorien zu erhöhen. Um in den Besitz der Karten zu gelangen, bieten die Spieler zu Begin

einer Runde verdeckt: Auf die sechs Städte werden von den Spielern Holzklötze gesetzt, deren Unterseite verschiedene Stärkewerte tragen. Will niemand mehr neue Steine einsetzen, wird die Auslage umgedreht und die Karten gehen an ihre neuen Besitzer. Sofern die Spieler noch eigene Holzklötze übrig haben, können diese nun verwendet werden, um die eine oder andere Stadtkarte zu aktivieren. Ein einfaches Ausspielen der Karten reicht nicht, es muss auch eine bestimmt Anzahl an Holzklötzen ausgespielt werden, wobei die Stärkewerte der Steine selbst hier nicht zählen, sondern nur die Anzahl der Steine. Hier liegt der eigentliche Reiz von Akkon: Wer in der Bietphase viele Stadtkarten einsackt, weil er viel geboten hat, kann in der folgenden Kartenphase kaum noch etwas aktivieren. Dummerweise nützen einem Karten auf der Hand fast gar nichts - Punkte gibt's nur

beim Aktivieren.

Die Karten selbst bringen die Spieler in jeweils einer Kategorie (Geld, Glaube, Macht oder Ansehen) ein paar Schritte nach vorne. Manche Karten erlauben sogar, zusätzlich den entsprechenden Wert eines Mitspielers zu reduzieren. Speziell mit diesen Karten kann man Mitspieler leicht endgültig abhängen, da die absolute Punktdifferenz zwischen zwei Mitspielern auf diese Weise rasch anwachsen kann.

Am Ende zählen die Spieler ihren jeweils höchsten und jeweils niedrigsten Wert zusammen. Wer hier führt, hat gewonnen. Ein einzelner schwacher Wert kann also das Gesamtergebnis leicht ruinieren.

Wo bitte geht's zum Spiel?

Das Erstaunliche an Akkon ist, dass es dort endet, wo andere Spiele anfangen. Oft ist das Bieten auf Ressourcen der Ausgangspunkt einer Spielrunde, in der dann die ersteigerten Ressourcen gewinnbringend eingesetzt werden. Bei Akkon hingegen beschränkt sich dieses Einsetzen auf das Aktivieren von ein bis zwei Karten und das Verschieben ebenso vieler Wertungsmarker. Ich hab' jetzt drei Punkte mehr Macht. Aha... Dann wird schon wieder auf neue Karten

geboten. Irgendwie ist das ein bisschen wenig für die Länge eines Spielfilmes - und soviel Zeit sollte man für Akkon einplanen. Der Spielablauf gerät - vor allem bei zunehmender Erfahrung - arg repetetiv, denn das Spiel entwickelt sich nicht. vier Kategorien.

Will man die Spieldauer etwas abkürzen, schlägt die Anleitung vor, pro Stadt je zwei bestimmte Karten aus dem Stapel zu entfernen. Dumm nur, dass die in der Anleitung bezeichneten

Dabei ist die graubraun-dominierte Grafik vielleicht noch Geschmackssache, wenngleich sich in unseren Runden niemand fand, der die Optik einladend fand. Ein ziemlich peinlicher Patzer allerdings sind die Spielsteine, oder ganauer:

Deren Aufkleber. Schwarze Schrift auf schwarzen Holzsteinen ist irgendwie, na ja, doof ist untertrieben. (ctk)



Es tauchen immer dieselben Karten in anderen Zusammensetzungen auf und das einzige sich veränderende Element sind die Punktestände in den Karten in einer der Städte gar nicht vorhanden sind.

Derlei handwerkliche Mängel ziehen sich durchs ganze Spiel.



Fazit

Ein simples Bietspiel um Aktionskarten. Das Thema ist völlig aufgesetzt und bietet keinerlei Verzahnung mit dem Spiel. Statt der Tempelritter, die in Jerusalem um den Chefsessel streiten, könnte genauso gut ein Rudel Eichhörnchen nach verschiedenen Nusssorten fischen. Und dann zieht sich das Spiel wie Kaugummi, wo der Geschmack bekanntlich auch nach wenigen Minuten raus ist.

Kauen Sie da mal 90 Minuten drauf rum...



Wertung:

Gesamtwertung: geht so

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel



Webseite des Spiels:

http://www.das-format.de/goldsieberseite/index.php?action=spieleansicht&id=5

Download der Anleitung:

http://www.das-format.de/goldsieberseite/upload/618-1211Anleitung.pdf

10 Werbung



ANNO 1701 - Das Brettspiel

Autor: Klaus Teuber

Verlag: Kosmos Spieler: 3 bis 4

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 90-120 Minuten

Preis: ca. 28 Euro

Erschienen: 2007



Das Siedeln geht in die nächste Runde

ANNO 1701 ist eine weitere Variante des Grundspieles "Die Siedler von Catan", angelehnt an das gleichnamige Computerspiel. Wie schon bei der Erweiterung "Die Seefahrer" geht es in diesem Spiel darum, mit seinen beiden Schiffen fremde Inseln zu erkunden und zu besiedeln. Dabei stößt der Spieler unterwegs aufgrund von Begegnungskarten z.B. auf Piraten oder Wirbelstürme.

Ziel des Spieles ist es, Gunst-

punkte zu erlangen. Der Spieler, der zuerst fünf Gunstpunkte erspielen kann, gewinnt das Spiel. Fünf Punkte hört sich nach nicht viel an. Die Spieldauer sollte aber nicht unterschätzt werden.

Zwei Stunden intensives Siedeln sind keine Seltenheit.

Die Grundprinzipien sind mit denen des Grundspiels identisch. Spricht die Spieler sammeln über ihre Ertragsfelder Waren, sofern die entsprechende Zahl gewürfelt wurde und/oder versuchen durch Tauschen

mit den anderen Spielern die benötigte Ware zu erhalten. Mit Hilfe dieser Waren können sie Schiffe, Einwohner und Gebäude bauen, die wiederum unter anderem für das Erlangen der Gunstpunkte benötigt werden.

Neue Heimat

Positiv an diesem Spiel: jeder Spieler hat von Anfang an seine "Heimatinsel", auf der Landschaftsfelder mit Zahlen von 3 bis 11 abgebildet sind. An diesen Landschaftsfeldern muss jedoch nicht (wie im Ursprungsspiel) zunächst eine Siedlung gebaut werden, um den Ertrag zu erhalten. Sobald eine dieser Zahlen gewürfelt wird, erhält der Spieler die entsprechende Ware oder er muss eine Ereigniskarte ziehen und das Ereignis ausführen.



Bei ANNO 1701 gibt es keine Räuber. Insofern können keine Felder gesperrt werden. Es kommt also nicht zu dem manchmal sehr nervigen dauerhaften Sperren von bestimmten Landschaftsfeldern wie im Grundspiel. Auch das Ziehen von Karten durch Mitspieler entfällt. (mb)









Magazin Gelegenheitsspieler

Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel



Fazit

Wer Catan-Spiele kennt, der weiß, dass diese nicht für "eben mal zwischendurch" geeignet sind. Für diese Spiele benötigen die Spieler schon etwas Sitzfleisch und Durchhaltevermögen.

Können Spieler dies jedoch für ANNO 1701 aufbringen, werden sie auf jeden Fall mit einem guten Spiel belohnt.

Die Grundidee basiert auf "Die Seefahrer" von Catan. Durch die eingebrachten Neuerungen ist das Spiel jedoch keine schlichte Wiederholung. Es bietet viele neue Varianten.

Freuen werden sich viele Spieler sicherlich auch darüber, dass es in diesem Spiel keinen Räuber mehr gibt. Es können also keine Karten von anderen Spielern gezogen und keine fremden Landschaftsfelder gesperrt werden. Das Spiel läuft somit nicht an einem Spieler vorbei, der ständig z.B. von einem gesperrten Landschaftsfeld betroffen ist oder bei dem ständig mit Hilfe des Räubers oder einer Ritterkarte eine Landschaftskarte gezogen wird. Dadurch haben alle mehr Freude am Spiel. Es gibt keinen Spieler, der Runde für Runde gar nichts machen kann, was ein starker Nachteil beim Grundspiel ist.

Damit entfällt aber auch die Möglichkeit, einem Spieler den Sieg auf diesem Wege streitig zu machen.

Für richtige Siedlerfans ist dieses Spiel ein Muss, da es eine sehr gute Variante zum Grundspiel ist.

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

Cuba

Autoren: Michael Rieneck /

Stefan Stadler

Verlag: eggertspiele

Spieler: 2 bis 5

Alter: ab 12 Jahren Spieldauer: ca. 90 Minuten

Preis: ca. 35 Euro

Erschienen: 2007



Cuba war einer der Renner auf der Spielemesse in Essen 2007. Ungewöhnlich für ein Spiel eines eher kleinen Verlages wie eggertspiele. Auch die Autoren Michael Rieneck und Stefan Stadler bürgen für Qualität. Hatte dieses Duo doch auch schon das prämierte "Die Säulen der Erde" 2006 bei Kosmos veröffentlicht. Äußerlich macht Cuba viel her. Nicht nur die Sonderedition in der Zigarrenkiste macht Lust auf das Ausprobieren. Doch im Test musste Cuba zeigen, ob hier mehr Schein als Sein vorliegt.

Säulen der Erde trifft Puerto Rico

Nicht nur die äußerliche Aufmachung ähnelt "Die Säulen der Erde", auch die Spielmechanismen sind teilweise vergleichbar, teilweise von "Puerto Rico" abgeguckt. Zentrales Element sind

verschiedene Rollen, die jeder Spieler nacheinander einsetzen kann. Mit ihnen können Waren gekauft und verkauft, Bauund Rohstoffe auf der eigenen Plantage abgebaut, Gebäude mit Sonderfunktionen errichtet und Schiffe beladen werden. Die Gebäude und Schiffe sind insbesondere für den Erwerb von Siegpunkten geeignet. Damit Cuba aber nicht nur wie ein Puerto Rico-Klon daher kommt. haben Rieneck und Stadler noch ein paar Zusatzmechanismen eingebaut. Dies sind zum einen die Plantagen, auf denen ein Arbeiter und Vorarbeiter so

gesetzt werden können, dass pro Runde der Ertrag individuell bestimmt werden kann. Zum anderen sind es die Gesetze, die am Ende der Runde erlassen werden und maßgeblich über die Möglichkeiten des Erwerbs von Siegpunkten und andere Spieländerungen bestimmen. Welche erlassen werden, bestimmt der Spieler mit dem höchsten Stimmanteil. Dieser wiederum wird durch die Reihenfolge der eingesetzten Rollenkarten, aber auch durch den Einsatz von Geld bestimmt. Es gewinnt schließlich nach sechs Runden derjenige mit den meisten Siegpunkten.

Viele Möglichkeiten

Wie bei "Puerto Rico" liegt der Reiz darin, die zahlreichen Spielmechanismen zu erkunden und für sich zu nutzen. Es gibt mehrere Spielstrategien, die ausprobiert werden können. Der eine spezialisiert sich mehr auf das Wasser und seine Möglichkeiten, der andere auf möglichst lukrative Rohstoffe



oder Baustoffe. Dabei können einem die Gesetze schnell einen Strich durch die Planungen machen, wenn plötzlich z.B. das Wasser doch nicht mehr den erwünschten Vorteil bringt. Wenn solche Gesetze anstehen sollte man darauf vorbereitet sein, die Mehrheit zu besitzen. Auch der Erwerb der Gebäude will überlegt sein. Schließlich mindert jedes Gebäude auch den Rohstoff- oder Baustofferwerb.



Dies kann man jedoch minimieren, wenn man die Gebäude geschickt auf der eigenen Plantage so verbaut, dass bei der Platzierung des Arbeiters bzw. Vorarbeiters mehrere Möglichkeiten offen bleiben. (hk)





Fazit HK

Cuba ist ein gutes Spiel. Für ein einigermaßen komplexes Strategiespiel ist die Einarbeitungszeit mit ca. 30 Minuten noch übersichtlich. Schon die erste Partie kann dann Spaß machen.

Vielleicht ist es nicht der erhoffte Genre-König, aber es motiviert mit seinen zahlreichen Möglichkeiten, weitere Partien zu spielen und damit neue Strategien auszuprobieren. Die Schnörkellosigkeit eines Puerto Rico kann es dabei nicht ganz erreichen. Es fehlt das Gefühl, wirklich alles im Griff zu haben. Gerade im Mehrpersonenspiel wirken einige Ereignisse eher zufällig. Im Zweierspiel hingegen kann es dazu kommen, dass eine Person sich früh einen solchen Vorteil erspielt, dass der Sieger praktisch schon feststeht. Auch wären weniger Gebäudearten vielleicht dem Spiel zugute gekommen. So fällt es schwer, den Überblick über sie zu behalten.

Fazit MB

Wer Strategiespiele mag, wird Cuba mögen. Trotz einer längeren Spieldauer (75 Min. bis 120 Min.) wird das Spiel für den einzelnen Spieler nicht zu langatmig. Die Spieler haben durch die gleichzeitige Auswahl der jeweiligen Handkarten keine Langeweile und es kommt während des Spieles auch nicht zu großen Pausen für den einzelnen Spieler. Die Lust, mit einem Spiel etwas mehr Zeit zu verbringen, muss jedoch vorhanden sein.

Die umfangreiche Spielanleitung schreckt anfänglich etwas ab. Sie ist jedoch leicht verständlich und erlaubt dennoch den zügigen Einstieg. Das Spielprinzip ist nach dem ersten Spiel bereits verstanden. Als Hilfe für die folgenden Spielrunden hat jeder Spieler eine Kurzanleitung vor sich liegen, die die einzelnen Phasen gut wiedergibt.

Durch die unterschiedlichen Möglichkeiten Siegpunkte zu erlangen, wird das Spiel auch nach mehrmaligem Spielen nicht langweilig.

Positiv ist auch, dass das Spiel sowohl sehr gut zu zweit als auch mit bis zu fünf Spielern gespielt werden kann.

Kleine Parallelen zum Vorgängerspiel der Autoren "Die Säulen der Erde" sind vorhanden. Alles in allem ein sehr gelungenes Spiel.



Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spielepodcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel



Einspruch

Autor: Ralf Höcker

Verlag: Lupu
Spieler: 2 bis 6

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Preis: ca. 17 Euro

Erschienen: 2007



"Der Genitiv ist dem Dativ sein Tod" hat es vorgemacht. "Schotts Sammelsurium" hat es weitergeführt und das "Lexikon der Rechtsirrtümer" versucht es nun fortzusetzen: erfolgreiche Unterhaltungs-Sachbücher in Spielform bringen. Doch nur Buchtext auf Ratekarten drucken reicht nicht immer.

Plädoyer

Ein Spieler ist pro Zug der Spielleiter. Er zieht eine Karte, sucht sich eine der dort aufgeführten vier Aussagen heraus und trägt diese vor. Die Aussagen sind den Büchern des Dr. Ralf Höcker zu bekannten oder weniger bekannten Rechtsirrtümern entnommen. Dabei darf und soll der aktuelle Spielleiter ein möglichst flammendes Plädoyer zu der gewählten Aussage halten, um die Mitspieler in die Irre

zu führen. Denn tippen diese hinsichtlich des Wahrheitsgehalts der Aussage falsch, kommt ihm dieses zu gute. Wer jedoch richtig liegt, kann selber auf dem Spielplan voranschreiten. Es gewinnt, wer als erster das Ziel erreicht.

Eins, zwei oder drei Das Spiel ist so simpel, wie es sich anhört. Neben dem richtigen Raten hat man einzig noch die Möglichkeit, selber entsprechendseiner Zuversichtlichkeit auf den richtigen Tipp ein, zwei oder drei Schritte gen Ziel einzusetzen. Der Spielleiter sollte bei der Wahl der vorgestellten Aussage ein nicht all zu offensichtlichen "Rechtsirrtum" herauswählen. Sonst kann er sich sein Plädoyer gleich ganz sparen. Nicht immer ist dieses möglich.

(hk)



Wertung:

Gesamtwertung: geht so

Einstiegshürde: niedrig Preis/Material: mittel



Fazit

Gesellschaftsspiele zum Thema Recht sind erstaunlicherweise selten. Leider hilft auch "Einspruch" nicht dabei, die Lust auf dieses Thema zu steigern. Mögen die Bücher noch für den juristischen Leihen einige Erstaunlichkeiten bereit halten, sind bei dem Spiel viele Lösungen all zu offensichtlich. Rechtsirrtümer sind eben nur deswegen Rechtsirrtümer, weil sie vom vermeintlich gesunden Menschenverstand oder von juristischen Klischees abweichen. Dies zu kaschieren bedarf es schon eines wirklich guten Plädoyers. Das wäre jedoch noch verzeihlich, hätte man denn zu den abgefragten Rechtsirrtümern auch noch Erklärungen beigefügt. Diese fehlen jedoch. Einige Fragen sind dabei so allgemein gehalten, dass man sich auch als Jurist eine Erklärung gewünscht hätte, wie die im Spiel aufgeworfene Aussage denn nun gemeint ist. So kann man einige Aussagen nur mit einem Seufzer hinnehmen und geht dennoch nach dem Spiel nicht klüger ins Bett. Ein Frevel für ein Wissensspiel.

Insgesamt kann Einspruch einige Runden lang für juristische Laien durchaus unterhaltsam sein. Der Frust über die fehlenden Erklärungen und all zu offensichtlichen Aufgaben überwiegt aber schnell. Schade. Da wäre mehr möglich gewesen.



Eketorp – Die Winkingerburg

Autor: Dirk Henn

Verlag: Queen Games

Spieler: 3 bis 6

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: ca. 45-60 Minuten

Preis: ca. 29 Euro

Erschienen: 2007

Spieler ein Ablagetableau, das in Kleinformat das Spielfeld abbildet. Zu Beginn einer jeden Runde setzt jeder Spieler für sich und verdeckt für die anderen Spieler seine Wikingerfiguren auf dieses Ablagetableau. Sobald

alle Mitspieler hiermit fertig sind, werden die gesetzten Figuren auf die entsprechenden Felder des Spielplanes "übertragen".

Anschließend werden gegebenenfalls Kämpfe um Bausteine oder Belagerungen an fremden Burgen durchgeführt. Kämpfe und Belagerungen werden mittels Handkarten entschieden. Es gewinnt der Spieler, der die jeweils höhere Karte ausspielt.

Das Belagern einer fremden Burg kann sehr einträglich sein, wenn der Kontrahent seine Burg nicht ausreichend verteidigt. Die Beschaffung der Baumaterialien über die entsprechenden Felder ist jedoch in der Regel lukrativer.

Das Spiel endet spätestens nach zehn Spielrunden oder wenn einer der Mitspieler seine Burg mit 18 Bausteinen vollendet hat.

(mb)



Auf in den Kampf, Wikinger!

Im Wesentlichen geht es bei Eketorp darum, Bausteine für die Errichtung der eigenen Burg zu erwerben. Gegebenenfalls müssen die Spieler um den Erhalt dieser Bausteine kämpfen. Aber Vorsicht: auch die Verteidigung der eigenen Burg sollten die Spieler nicht aus den Augen verlieren.

Für den Erwerb der verschiedenen Bausteine setzen die Spieler ihre eigenen Wikingerfiguren ein. Hierfür hat jeder





Fazit

Die Spielanleitung ist übersichtlich und gut erklärt. Nach einem Probespiel sind die Regeln verinnerlicht. Die Spieldauer ist mit 45 bis 60 Minuten nicht zu lang. Das Spiel eignet sich somit auch gut für Gelegenheitsspieler.

Der Spielablauf ist einfach und erfordert keine besondere Strategie.

Damit weist Eketorp aber auch keinen großen Facettenreichtum aus. Hauptsächlich geht es darum, über möglichst gute Handkarten die Kämpfe und Belagerungen zu gewinnen. Hierbei gibt es keine große Möglichkeit zu taktieren. Jeder Spieler ist auf seine vorhandenen Handkarten angewiesen. Da der eigentliche Spaß an dem Spiel in den auszutragenden Kämpfen und Belagerungen liegt, sollte es mit möglichst vielen "Wikingern" (sprich Spielern) gespielt werden, die auch Niederlagen gut einstecken können. Im Großen und Ganzen ist Dirk Henn nach "Der Palast von Alhambra" ein komplett anderes Spiel gut gelungen.



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel

23

Giganten der Lüfte

Autor: Andreas Seyfarth

Verlag: Queen Games

Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 10 Jahren Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 25 Euro

Erschienen: 2007



Würfelspiele waren 2006/2007 ein Renner. Nun versucht Queen Games mit "Giganten der Lüfte" noch einen drauf zu setzen. Ist es wirklich möglich, ein strategisches Würfelspiel zu entwickeln?

Schwarz und Weiß... und Rot

Die Spieler müssen Karten erwürfeln, insbesondere die, die Siegpunkte beinhalten. Dazu müssen sie jedoch nicht nur die geforderte Würfelaugenzahl erreichen, sondern auch noch die Würfel in der richtigen Farbe einsetzen dürfen. Daher hat Herr Seyfarth als Autor des Spiels vor die Siegpunkte die Ausbaukarten gesetzt. Diese erwürfelt man in der Regel einfacher, sie bringen aber auch nur in bestimmten Konstellationen Vorteile. So beinhalten diese nicht nur die Möglichkeit, mehr Würfel einzuset-

zen und so die Chance auf das Erreichen von geforderten Summen zu erhöhen, sondern auch feste Zusatzwürfelwerte oder Sonderplättchen, die für weitere Würfe oder auch Augenzahlerhöhungen eingesetzt werden können. Das Spiel ist so aufgebaut, dass es mit fortgeschrittenem Spielverlauf immer anspruchsvoller wird, die Würfelaufgaben zu erfüllen.

Sind etwa zunächst nur weisse Würfel im Spiel und gefordert, so wird es später notwendig, auch die roten und schwarzen zunächst durch die Ausbaukarten zu erhalten und dann auch einzusetzen. Es gewinnt schließlich, wer am Ende die meisten Siegpunkte erwürfelt hat.

Würfelspiel plus X

"Giganten der Lüfte" bringt tatsächlich so etwas wie Taktik ins Spiel. Man kann mit Minimalausstattung versuchen, Siegpunkte zu erwürfeln, mit der Gefahr, oft zu scheitern. Oder man erhöht seine Chancen merklich durch das Erwürfeln der Ausbaukarten. Dabei sollte jedoch nicht aus dem Auge verloren werden, dass man pro Ausbauart nur eine Karte besitzen kann



und ggf. alte Karten wegfallen. Eine weitere taktische Möglichkeit ist das Verzichten auf Siegpunkte in der Anfangsphase und das gezielte Hochrüsten für die Schlussphase mit den hohen Werten. Insbesondere das Mitbauen an den letzten Teilen der Hindenburg kann sehr lukrativ sein und das Spielergebnis noch einmal auf den Kopf stellen. Dies gilt aber nur, wenn das Spiel nicht schon vorher durch einen Mitspieler vorzeitig beendet wird. (hk)





25

Fazit

"Giganten der Lüfte" gehört zu den besten Würfelspielen, die mir untergekommen sind. Man vergisst beinahe durch die zahlreichen Möglichkeiten, dass es sich gerade auch um ein Glücksspiel handelt. Dabei funktioniert es mit zwei Spieler am besten, da hier die Wartezeiten am geringsten sind. Denn die genannten Möglichkeiten fordern durchaus auch ein gewisses Mitdenken und das kann sich gerade bei vier Spielern in die Länge ziehen. Hat man jedoch Spieler am Tisch, die eher aus dem Bauch heraus würfeln, hat man auch in der Vollbesetzung viel Spaß. Nicht zu vernachlässigen ist, dass im Gegensatz zu anderen Würfelspielen der Frustfaktor gering ist. Fast jeder Wurf gewinnt, zumindest wenn man sich auf einfachere Ausbaukarten zunächst beschränkt. Und sollte es dennoch nicht klappen, gibt es zumindest eine Bonuskarte, die einem für das nächste Mal einen Würfelvorteil verschaffen kann. Was man aber bei jedem zweiten Zug vergisst, ist das Nachziehen von auszulegenden Ausbaukarten. Dies ist aber nicht Schuld des Spieles, sondern mehr ein Zeichen dafür, wie sehr es einen mitnehmen kann.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spielepodcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel



Der Goldene Kompass (Spiel zum Buch)

Autoren: Inka und Markus Brand

Verlag: Kosmos Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 60-75 Minuten

Preis: ca. 30 Euro

Erschienen: 2007



Manchmal gelingt es auch großen Verlagen, seine Kunden zu verwirren. "Der Goldene Kompass" ist eines der erfolgreichsten Fantasy-Romane der letzten Zeit, so erfolgreich, dass Weihnachten 2007 eine groß angekündigte Verfilmung in die Kinos kam. Was liegt da näher, als praktisch zeitgleich zwei Gesellschaftsspiele zu diesem Stoff zu veröffentlichen? Eines beruht dabei auf dem Buch, das andere auf dem Film. Beides erschienen im Kosmos-Verlag. Und eines dieser Spiele ist gut, das andere nicht. Wir haben die Buch-Version des Spiels getestet.

Die Letzten
werden die
Ersten sein
Ziel des
Spieles ist
das Erreichen
des letzten

Feldes des Spielfeldes, wobei zusätzlich einige Aufgaben ihrer Lösung harren. Für die Bewegung werden Handkarten abgeworfen, die die Schrittweite vorgeben. Das Besondere ist dabei, dass ein hemmungsloses Vorpreschen eher kontraproduktiv ist. Denn nur wer hinten liegt, darf beson-

ders viele Handkarten nachziehen. Hinzu kommt, dass ab einer bestimmten Stelle zum Voranschreiten nur noch Karten in den Farben verwendet werden dürfen, die zu den vor

einem liegenden Mitspielern gehören. Je mehr Spieler zu Beginn des eigenen Zuges vor einem sind, um so mehr Auswahl hat man. Andererseits dürfen Mitspieler kostenfrei

übersprungen werden.

Ein weiteres zentrales Element des Spiels sind die Begegnungen. Werden bestimmte Felder auf dem Spielbrett punktgenau erreicht, steigen die entsprechenden Erfahrungswerte. Erreichen diese in durch Aufgabenkarten vorgegebenen Kategorien bestimmte Werte, so wird die Begegnungskarte erfüllt. Dies bringt nicht nur Vorteile im weiteren Spielverlauf, sondern ist auch eine der Siegbedingungen.

Warten und Starten

Schnell merkt man im Spiel, dass die Handkarten mit den hohen Bewegungswerten eher hinderlich als vorteilhaft sind. So ist es ratsam, sich zunächst zurückzuhalten und in kleinen Schritten die notwendigen Erfahrungswerte auszubauen, um so zügig die Begegnungsaufgaben zu erfüllen. Insbesondere sollte man im weiteren Spielverlauf darauf acht geben, dass man Karten in den Farben der Mitspieler auf der Hand hält, die



mit hoher Wahrscheinlichkeit bis zum eigenen Zug an einem vorbeiziehen werden. Sind jedoch alle Siegbedingungen erfüllt, heisst es sich sputen. Denn dann kommt es auf den ersten im Ziel an. Dabei sollte nicht übersehen werden, dass die Schlussphase besonders Kartenintensiv ist. Denn dann darf pro Karte nur ein Feld vorwärts gegangen werden. Gut, wenn man Gegner noch kostenfrei überspringen kann. (hk)

Rezensionen





Fazit

Bei vielen Spielen ist die Regel, dass hinten liegende Spieler Vorteile bekommen, reine Schikane, um das Spiel lange Zeit spannend zu halten. Hier jedoch ist es Prinzip und damit ein netter neuer Spielmechanismus, der auch funktioniert. Das sich Zügeln will erst einmal gelernt sein. Dabei ist "Der Goldene Kompass" nicht kompliziert. Innerhalb von 10 bis 15 Minuten sollten alle das Spielprinzip durchdrungen haben. Auch ist durch die aufwändige graphische Gestaltung das Buchthema gut eingefangen. Wer Buch oder Film kennt, wird vieles wieder erkennen. Das Spiel funktioniert insbesondere in Vollbesetzung mit vier Spielern sehr gut. Mit weniger Spielern wird die taktische Einbindung der Kontrahenten etwas eingeschränkt. Spaß macht es aber trotzdem.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel



Werbung 29



Graffiti - Alle malen, einer rät!

Autor: Jacques Zeimet

Verlag: HUCH & friends

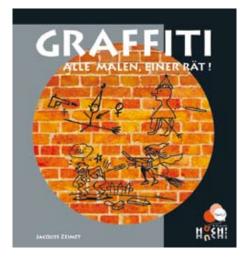
Spieler: 3 bis 8

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

Preis: ca. 30 Euro

Erschienen: 2007



Wer die Packung von Graffiti öffnet, wird sich an frühe Kindertage erinnern. Damals war die sogenannte Zaubertafel schieres Wunderwerk der Maltechnik. Man kritzelte mit einem Plastikstab auf einer grauen Folie, so dass schwarze Striche zurückblieben. Hatte man sich vermalt. reichte ein Ritsch-Ratsch am Foliengriff und alles war wieder gelöscht - alles ohne Batterien, Photoshop und EDV-Kenntnisse.

Name ist Programm

Selten gab es ein Spiel, dessen Untertitel so passend ist, wie bei Graffiti. "Alle malen, einer rät". Mehr muss man fast nicht wissen. Auf Karten stehen Begriffe, die alle Spieler bis auf den Ratenden innerhalb einer festen Zeitspanne malen müssen. Danach erhält der Ratende

die gesammelten Zaubertafeln und darf sich entscheiden, was auf diesen wohl dargestellt ist. Danach gilt es noch, den besten oder originellsten Künstler zu prämieren. Für alles gibt es Punkte. Dies gilt auch für das abschließende Zuordnen der Werke den einzelnen Mitspielern. Richtiges Zuordnen bringt Punkte für den Ratenden, falsches für den verwechselten Mitspieler. Danach darf der nächste eine Malpause einle-

gen und raten. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Gute Kunst, schlechte Kunst

Das Punktesystem hat es in sich. So muss es Ziel der Spieler sein, beim Zeichnen möglichst nicht erkannt zu werden, um die Zusatzpunkte abzugreifen. So kann es sich lohnen, wer hierzu denn mächtig ist, seinen Malstil zu wechseln.

Zwei Schwierigkeitsstufen bieten die Möglichkeit, das Spiel insbesondere dem Alter der Mitspieler anzupassen. Die leichten Begriffe dürften für Erwachsene keine Probleme darstellen. Die Schwierigen jedoch sind sehr unterschiedlich in ihrer Zusammensetzung. Einige spielen in der Liga der einfachen Begriffe, einige sind praktisch unlösbar.

(hk)



Fazit

Graffiti dürfte zu den besten Partyspielen dieses noch jungen Jahres gehören. Dank acht Maltafeln können auch etwas größere Gruppen damit ihren Spaß haben. Da alle, bis auf den Ratenden, gleichzeitig zeichnen, entstehen auch kaum Wartezeiten. Für den Ratenden ist dieses eine gute Gelegenheit für den Klogang oder Einholen des Getränkenachschubs. Gerade die schwereren Begriffe stellen oft eine echte Herausforderung dar. Die teilweise hilflosen Malversuche sollten in der richtigen Gruppe mehr als nur Heiterkeit auslösen. Dabei gilt auch hier, dass der Weg das Ziel ist. Mit all zu hohem Gewinner-Ehrgeiz kann bei der wechselhaften Schwierigkeit durchaus auch Frust zurückbleiben.

Das Punktesystem bietet tatsächlich einen kleinen Ansatz für taktisches Zeichnen. Aber nur wenige dürften hierzu auch wirklich in der Lage sein. Auch Kinder haben nach unseren Erfahrungen großen Spaß an dem Spiel, vor allem dann, wenn ihre Werke nicht mehr eindeutig ihnen zugeordnet werden können.

Graffiti ist ein einfaches, aber ungemein unterhaltsames Party- und Familienspiel. Erstaunlich, dass es erst jetzt erschienen ist.



Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spielepodcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig Preis/Material: mittel



Hamburgum

Autor: Mac Gerdts

Verlag: eggertspiele / PD

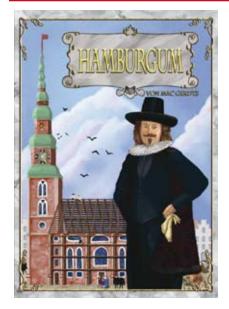
Spieler: 2 bis 5

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 75-90 Minuten

Preis: ca. 30 Euro

Erschienen: 2007



Mariendom, St. Petri oder St. Nicolai? Egal für welche der Kirchen Sie sich entscheiden, bei Hamburgum zahlt es sich immer aus, dem Klerus Spenden zukommen zu lassen!

Hamburgum führt die Spieler –wie der Name schon ahnen lässt- ins Hamburg des 17. Jahrhunderts. Ziel des Spiels ist es, die meisten Prestigepunkte zu erwerben.

Öffnet man die Spielverpackung, so wird man von dem üppigen Spielmaterial förmlich erschlagen. Auf den zweiten Blick fällt auf, dass irgendwie alles in diesem Spiel zwei Seiten hat. So ist auf der Rückseite des Spielplans London abgebildet, die Spielanleitung sowohl in Deutsch wie auch in Eng-

lisch vorhanden, einige Spielplättchen sind ebenfalls zweisprachig, andere ändern beim Umdrehen das Geschlecht und wieder andere zeigen an, dass der Effekt der Karte verbraucht wurde.

Wie in den meisten Strategiespielen basiert Hamburgum auf einem Wirtschaftskreislauf. Man erwirbt Rohstoffe, in Form von Bier, Tuch und Zucker. Diese können verkauft werden. Mit dem Geld kauft man Baustoffe. Diese werden dann entweder zum Bau von Gebäude der Stadt genutzt, die die Produktion der Rohstoffe steigern, oder man verwendet sie, um durch Spenden Prestigepunkte zu erhalten.

Der Spielablauf wird durch Bewegung des Spielsteins auf einem Rondell bestimmt, welches die Aktionsbereiche darstellt. Pro Runde können die Spieler nacheinander wählen, welchen Bereich sie besuchen wollen, um z.B. Bier zu erzeu-

gen, Waren zu verkaufen oder die Handelsflotte auszubauen. Um überhaupt Häuser in Hamburg bauen zu können, muss jeder Spieler bei einer der 5 vorhandenen Kirchen eine Spende abgeben. Erst dann können Gebäude erworben und bezogen werden. Dies gilt allerdings nur für die Häuser, die in unmittelbarer Nähe zu der Kirche liegen, für welche man gespendet hat. Erst wenn man die letzte von fünf möglichen Spenden bei einer Kirche geleistet hat, kann man jedes freie Gebäude der Stadt kaufen, egal, ob man eine direkte Verbindung dorthin hat oder nicht.

Mit den Gebäuden steigert man die Produktion der Rohstoffe und erhält Geld. Da die Anzahl der Häuser limitiert ist, sollte man mit dem Erwerb nicht zu lange warten.

Durch weitere Spenden erhalten die Spieler sogenannte Spendenplättchen. Diese werden mit besonderen Begebenheiten kombiniert. So gibt es Spendenplättchen, welche Prestigepunkte pro eigenem Bürger, pro eigenem Schiff oder pro Haus einer bestimmten Sorte bringen. Durch geschicktes Spenden kann der Spieler die eigenen Prestigepunkte stark erhöhen, aber natürlich auch verhindern, dass ein anderer Spieler davon profitiert. So kann es Sinn machen, ein Spendenplättchen für "Bierhäuser" zu erwerben, obwohl man selbst kein einziges "Bierhaus" hat, andere Spieler jedoch schon. Diese können dann aus ihren Häusern keine Siegpunkte generieren.

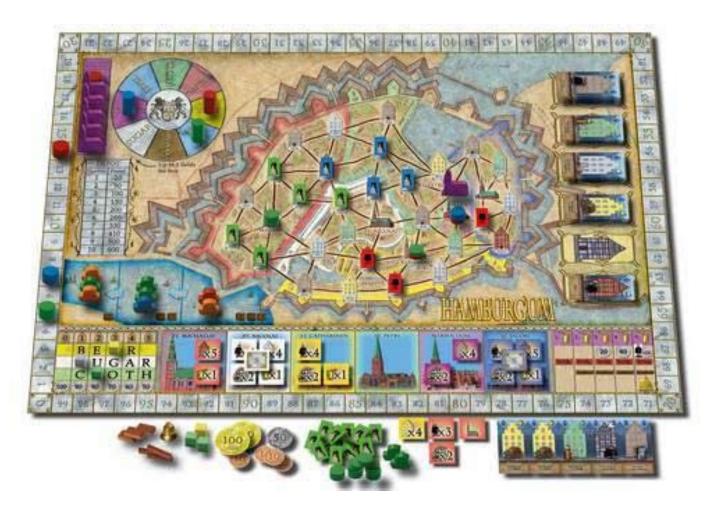
Auch wenn Hamburgum auf den ersten Blick wegen des Spielmaterials sehr unübersichtlich aussieht, kommt man sehr schnell hinter das Spielprinzip. Die gut gestaltete Spielanleitung weist die Spieler einfach in die unterschiedlichen Bereiche des Spiels ein und nach dem ersten Probespiel sollten alle Fragen geklärt sein.

Dem Spiel liegt außerdem ein kleines Heft mit Hintergrundin-

formationen zum Hamburg des 17. Jahrhunderts sowie den im Spiel auftauchenden 5 Kirchen bei. Als zusätzliches Highlight kann man das Spiel auch mit einem Londoner Stadtplan spielen. Dann heißt das Spiel Londinium und bei den Kirchen handelt es sich z.B. um St. Paul's oder St. Bride's. Das Spielprinzip bleibt aber das Gleiche. (cp)

Echte Spenden

Von jedem Spiel, das auf Hamburger "Kirchengrund", d.h. in den Shops von den Hamburger Kirchen St. Petri, St. Jacobi, vom Michel oder in der Rathauspassage verkauft wird, erhalten die Hauptkirchen 20 Euro für die Sanierungsarbeiten. Der Verkaufspreis beträgt 38,- Euro pro Spiel.



Fazit

Ein Wirtschafts-Strategie-Spiel für Gelegenheitsspieler? Geht so etwas denn überhaupt? Und wenn ja, macht das Spiel dann auch noch Spaß? Bei Hamburgum lautet die Antwort ganz klar: Ja! Zum einen bietet es durch die Vielzahl der Mechanismen jedem Spieler die Möglichkeit, den Sieg zu erringen, egal welche Strategie gewählt wurde. Zum anderen sind die Regeln sehr kurz und übersichtlich gestaltet, was für einen schnellen Einstieg ins Hamburg des 17. Jahrhunderts enorm hilfreich ist.

Die Ausstattung ist sehr großzügig. Die Qualität des Materials ist gut, die grafische Umsetzung dem historischen Hintergrund angemessen.

In Hamburgum gibt es kein Glücksmoment. Jeder Spieler entscheidet unabhängig von einem Würfel oder ähnlichem selbst, welche Aktion er als nächstes ausführen möchte. Dies hat aber nicht zur Folge, dass es keine Interaktion zwischen den Spielern gibt.

Hamburgum ist mit viel Liebe zum Detail gemacht worden. So kann man z.B. selbst entscheiden, ob man Frauen oder Männer in der Stadt als Bürger einsetzt. Auch die Beilage eines kleinen historischen Überblicks über das Hamburg des 17. Jahrhunderts ist vorbildlich.

Dass das Spiel zweisprachig ausgelegt ist, fällt nicht weiter auf.

Alles in allem ein wirklich gutes Strategiespiel, das gerade für Gelegenheitsspieler empfehlenswert ist und Dauerspielern durch die vielen Spielelemente ausreichend Abwechselung bietet.

Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: gut



Werbung 35

Podcast von Feierabendspieler.de: Der Ableger vom Magazin Gelegenheitsspieler

Feierabendspieler.de hat die elektronischen Spiele im Blick. Es geht um Spiele auf PC, Konsolen wie Xbox, Playstation oder Wii bis hin zu Handhelds wie PSP, Nintendo DS und Gameboy. Und doch soll alles

etwas anders sein, als bei den vielen anderen Spiele-**Podcasts** in der Welt. Das mit hat 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

schendurch versprechen und es auch mal vertragen, wenn einige Wochen gar nicht gespielt wird.

So soll auch dieser Podcast sein. Kurz, aber prägnant. Die



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: Heligate 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, Sani&Max
- 22.09.2007: Feierabendspieler Nr. 2: Welches System für den Feierabendspieler?
- 15.09.2007: Feierabendspieler Nr. 1: Worum geht as 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.

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 zwizunächst 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)

Handelsfürsten - Herren der Meere

Autor: Reiner Knizia

Verlag: Pegasus Spiele

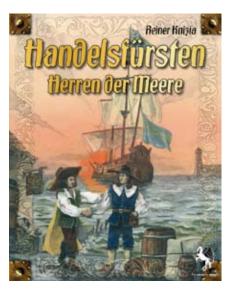
Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 13 Euro

Erschienen: 2007



Es gibt Spiele, die sehen so altbacken aus, da möchte man als Rezensent das Testexemplar gerne an Kollegen weiterreichen. Schade, wenn diese dann schon ausgelastet sind. Schön, wenn sich das hässliche Entlein als echtes Kleinod herausstellt.

Ein echter Knizia

"Handelsfürsten-Herren der Meere" kommt in kleiner Kartenspiel-Verpackung daher. Karten sind enthalten, daneben jedoch auch einige Holzsteine und Papp-Goldmünzen.

Jeder Spieler hat Schiffe zur Verfügung, die er mit Holzsteinen als Waren "beladen" kann. Gleichzeitiggibt es eine Kartenauslage, die den aktuellen Bedarf an Waren bestimmt. Wer dort Kar-

ten von seiner Hand ablegt, löst automatisch eine Wertung aus. Gold gibt es dann für alle, die die gleiche Ware geladen haben. Waren können bei einem Spielzug jedoch auch ausgetauscht werden, wie auch neue Schiffe oder Sonderkarten vom Gold gekauft werden können. Wer am Ende nach Verbrauch aller Nachziehkarten das meiste Gold hat, gewinnt. Simpel, aber durchaus im Zusammenspiel der Mechanismen fordernd. Wie man es von einem Mathematiker wie Knizia als Autor erwartet.

Zwei bis vier

Das Austauschen von Waren auf den Schiffen kommt stets vor dem Ausspielen der entsprechenden Karten. So kann es sich lohnen, erst bestimmte

Waren zu beladen, um dann im gleichen Zug die entsprechenden Karten auszuspielen und Goldstücke einzusammeln. Dabei sollte man jedoch stets auch die Schiffe der Mitspieler im Blick haben. Denn was nutzt einem ein Goldgewinn, wenn auch alle anderen Spieler diese Ware geladen haben und genauso viel, oder vielleicht sogar mehr Gold einheimsen. Auch die Sonderkarten und Zusatzschiffe sollten nicht aus dem Auge verloren werden. Mögen sie auch zunächst viel Gold kosten, können sie je nach Taktik den entscheidenden Vorteil vor den Mitspielern bedeuten. Je früher man sie erwirbt, um so länger ist ihre Wirkung. Aber auch den Nachziehstapel sollte man stets im Auge behalten. Denn das Spielende kommt manchmal schneller, als einem recht ist. Dabei hilft es, den genauen Wert des eigenen Goldvorrats durch Umdrehen der entsprechenden Plättchen zu



verbergen, um den Mitspielern die Option zu erschweren, gezielt das Ende durch das optionale Nachziehen der letzten Karte herbeizuführen.





Fazit

Handelsfürsten ist ein nettes kleines Spiel, das insbesondere zu zweit viel Spaß macht. Dabei dauert eine Runde selten länger als 15 bis 20 Minuten. Auch die Regeln hat man innerhalb von 5-10 Minuten erarbeitet. Mit mehr Personen werden die taktischen Möglichkeiten jedoch eingeschränkt. Zu wenig hat man noch das Gefühl, das Spiel im Griff zu haben. Man kann dann kaum gezieht handeln, da insbesondere in Vollbesetzung mit vier Spielern viel zu viel Zeit vergeht, bis man wieder die Möglichkeit hat, diese dem Spielgeschehen anzupassen.

So ist Handelsfürsten ein klasse 2-Personen Spiel, das gerade wegen seines geringen Platzbedarfs ein ideales Reisespiel ist.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spielepodcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert (2 Personen)

ordentlich (3-4 Personen)

Einstiegshürde: niedrig Preis/Material: gut



Key Harvest

Autor: Richard Breese

Verlag: Abacusspiele

Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 10 Jahren Spieldauer: ca. 90 Minuten

Preis: ca. 33 Euro

Erschienen: 2007



Einen Preis gibt es, den Richard Breese für sein neues Spiel "Key Harvest"garantiert nicht erhalten wird: "Sonderpreis Schönes Spiel". Vielleicht war sich Breese allerdings auch nur der sonstigen Qualitäten seines Werkes bewusst.

Land kaufen, Ernte einfahren

Der Herrscher des Spiel-Landes Keydom hat ein Grundbuchamt eingerichtet und möchte darüber einen Teil seines Reiches an seine Untertanen (die Spieler) veräußern. Im Grundbuchamt stehen daher immer sechs Flurstücke gegen Gebot zur Verfügung. Wer ein solches Flurstück erworben hat, kann dort fortan Ernten einbringen

und so neues Kapital für weitere Felder bekommen. Dazu steht jedem Spieler eine kleine Gruppe Arbeitern von zur Verfügung, die nicht nur Felder ernsondern ten, auch bereits

geerntete Flurstücke "wiederaufbereiten" können. Aber die
Arbeiter lassen sich nicht beliebig einsetzen. Je lukrativer
ihre Fähigkeiten, desto mehr
Feldplättchen müssen an einen Arbeiter angrenzen. Im
Grundbuchamt stehen zudem
besonders tatkräftige Burschen
zur Verfügung, die jedoch auch
ganz besonders hohe Anforderungen an den umliegenden
Acker stellen.

Um an ein Flurstück zu kommen, reicht es nicht, einfach nur eine gewisse Anzahl von Feld-

früchten zu zahlen. Vielmehr legt man das gewünschte Ackerplättchen aus dem Grundbuchamt zu sich und setzt einen Preis fest. Dann muss man eine Runde warten. Die Mitspieler haben nun die Möglichkeit,

das Plättchen zum festgelegten Preis vom "Auktionator" abzukaufen. Den Kaufpreis erhält dieser in die eigene Tasche. Will hingegen kein anderer Spieler im Verlauf der Runde das Plättchen kaufen, muss der Spieler den von ihm festgelegten Preis ans Grundbuchamt zahlen und hat das Plättchen selbst erworben.

Dieser Mechanismus birgt interessante Spielaspekte. Es ist nämlich möglich (und erlaubt), ein Ackerplättchen zu sich zu nehmen, das man selbst eigentlich nicht unbedingt braucht – dafür aber ein Mitspieler um so mehr. Kauft der es einem ab, ist man schnell wieder liquid. Hat man den Preis überzogen, geht der Schuss mitunter nach hinten los – der Mitspieler winkt ab und man muss viel Früchte für ein lästiges Plättchen zahlen.

Sobald ein Ackerplättchen aus dem Grundbuchamt genommen wurde, wird Ersatz verdeckt aus



39



einem Beutel gezogen. Darin befinden sich neben den verschiedenen Ackersegmenten auch Ereignisplättchen, die bei Erscheinen für alle Spieler gelten. Liegen zehn dieser Ereignisse offen aus, ist das Spiel vorüber. Durch diese Endbedingung kann eine Partie Key Harvest mitunter recht schnell vorbei sein – oder auch nicht, je nachdem, wann die Ereignisplättchen gezogen werden.

Wie spielt es sich?

Key Harvest ist ein trickreiches Legespiel, bei dem jeder Spieler auf einem eigenen Spielplan agiert. Durch die jeweils eigenen Auslagen neigen vor allem Anfänger zum isolierten "vor-sich-Hinspielen". Schnell merkt man jedoch, dass gerade der Blick auf die Äcker der Konkurrenz wichtig ist. 56 Segmente besitzt der Ackerplan, da ist Konzentration unabdingbar, will man den Überblick über die ausliegenden und verfügbaren Flurstücke nicht verlieren. Gerade bei vier Spielern gerät Key Harvest hier zum anstrengenden Konzentrationsmarathon. Zu zweit hingegen sind die konfliktträchtigen Stellen auf dem Spielplan leichter zu überblicken, so dass mehr Zeit für das eigentlich Spiel bleibt. Hier fällt vor allem der Preismechanis-

mus auf. Dem Gegner wertvolle Ackerplättchen für teure Rohstoffe zum Kauf anzubieten, kann sehr unterhaltsam sein – wenn man den Bogen nicht überspannt. Aber auch als eher kontemplatives Legespiel mit konfliktscheuen Mitspielern macht Key Harvest eine gute Figur. Die Anleitung führt gut ins Spiel ein, eignet sich aber nicht zum Nachschlagen einzelner Aspekte. Eine kurze Regelzusammenfassung wäre hier praktisch gewesen. Immerhin liegen für alle Mitspieler Kärtchen bei, die die Zugmöglichkeiten auflisten.

(ctk)



Fazit

Erfrischend anders spielt sich der neue Streich der Key-Serie von Richard Breese. Vom Preismechanismus bis zur eigenwilligen Endabrechnung überzeugt Key Harvest mit pfiffigen kleinen Wendungen bekannter Elemente. Der Einstieg ist nicht ganz einfach, das eigentliche Spiel aber letztlich schon. Wer selten spielt, sollte sich Key Harvest am besten von jemandem erklären lassen. Alle anderen sollten es einfach kaufen.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: hoch Preis/Material: schlecht



Spielregel:

http://www.abacusspiele.de/neueseite/index.php?m=spiele&action=download&pdf=89

41

Kleine Helden

Autor: Malte aus dem Siepen

Verlag: Pegasus Spiele

Spieler: 2 bis 5

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 60-90 Minuten

Preis: ca. 15 Euro

Erschienen: 2007



Denkt man an Fantasy-Kartenspiele, denkt man an Pegasus. Kein anderer Verlag hat so viele derartige Spiele im Programm. Dabei hat man sich mit der Munchkin-Reihe insbesondere auf die humorvolle Behandlung des Themas spezialisiert. "Kleine Helden" macht da auf den ersten Blick keine Ausnahme. Die Karten sind so süß gezeichnet, dass man vergessen könnte, dass es hier insbesondere darum geht, Gegner im Kampf zu eliminieren.

Karte um Karte

"Kleine Helden" ist nichts für Gelegenheitsspieler. Die Regeln passen zwar auf vier Seiten, doch die haben es in sich.

Jeder Spieler hat seine Helden, die er vor sich ablegt. Im weiteren Spielverlauf ziehen die Spieler Unterstützungskarten nach, mit denen sie u.A. ihre Helden ausstatten können. Die Liste der Möglichkeiten ist lang. Rüstungen schützen im Kampf, Waffen ermöglichen den Angriff, Zaubersprüche bringen Magiern Vorteile. Daneben können unterstützende Monster beschworen werden, Zaubertränke getrunken und Ereignisse ausgelöst werden.

Ziel ist es, die Lebenspunkte der Gegner Angriffe durch aufzubrauchen. ohne selber im Kampf all zu hohen Schaden zu nehmen. Würfelwurf Verbindung mit vorhandenen Angriffsund Abwehrwerten entscheiden über Sieg und Niederlage. Da jeder zunächst mehrere Helden besitzt, können diese einem im Kampf auch gegenseitig zur Seite stehen.

Beschwören und unterstützen

Es braucht einige Zeit, bis man die zahlreichen Möglichkeiten und zu beachtenden Werte durchdrungen hat. Es zeigt sich aber schnell, dass gerade Beschwörungen einen nicht zu unterschätzenden Vorteil haben. Diese gelten wie eigene Held mit eigener Aktion und können insbesondere beim Angriff hinzugenommen werden. Da der Angegriffene nur eine Parade zur Abwehr des Angriffs machen kann, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, zumindest teilweise durchzukommen und Schaden zu verursachen. Im Gegenzug ist es wichtig, zumindest einen Helden so mit Abwehrfähig-



keiten auszustatten, dass dieser bei Angriffen als Beschützer einspringen kann. Gerade Magier sind sonst ein all zu leichtes Ziel. (hk)

Fazit

"Kleine Helden" ist kein Mal-eben-so-nebenbei-Spiel. Die Regeln sind verzwickt und erschließen sich in ihrem Zusammenspiel erst nach und nach. Mehrmaliges Nachlesen auf dem ansonsten recht übersichtlichen Regelbogen ist notwendig. So verläuft insbesondere die erste Partie sehr schleppend und man hat ständig das Gefühl, irgend etwas falsch zu machen. Etwas einfacher wird es, wenn man zunächst die Seite www.pegasus.de/kleine-helden besucht, wo zusätzliche Spielbeispiele und oft gestellte Fragen zu finden sind.

Hat man die Regeln dann verinnerlicht, kann "Kleine Helden" insbesondere Fantasy-Begeisterten viel Spaß machen. Eine Parodie wie Munchkin ist es jedoch nicht. Außer den niedlich gezeichneten Figuren muss man vor allem viele Zahlen im Blick behalten. Und gerade in größeren Runden mit bis zu 5 Personen kann eine Partie in der Anfangszeit über zwei Stunden dauern. Dabei funktioniert es aber auch in kleinerer Besetzung bis hin zum Zweierspiel gut.



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: hoch Preis/Material: mittel



43

Krallen & Fallen

Rezensionen

Autor: C. Aaron Kreader

Verlag: Pegasus Spiele

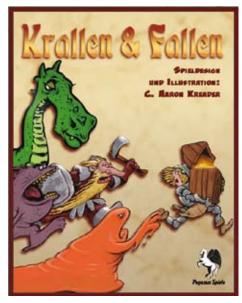
Spieler: 2 bis 6

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 20-40 Minuten

Preis: ca. 13 Euro

Erschienen: 2007



Der Nachschub an Fantasy-Kartenspiele scheint nicht abzureißen. Munchkin, Kleine Helden oder jetzt Krallen & Fallen. Die Spielprinzipien ähneln sich. Dennoch gibt es gute Fantasy-Kartenspiele und nicht weniger gute.

Auftritt und Abgang

Die zwei bis sechs Spieler haben Karten auf der Hand und im Laufe des Spiels auch einige vor sich ausliegen. Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen drei möglichen Handlungen. Entweder er kann eine neue

Karte auslegen, sofern er dazu notwen-Würfeldige zahl erreicht. Oder er kann eine schon ausliegende Karte entfernen. indem er eine meist etwas höhere

Zahl erwürfelt. Oder er tauscht Karten.

Die Karten haben die üblichen Funktionen. So gibt es Tränke, Magie oder auch Überraschungen. Monster können Gegenstände von Gegnern rauben und sich damit auf neutralen Grund zurückziehen. Wer sie dort besiegt, sprich die notwendige Würfelzahl erreicht, erhält den Gegenstand. Wichtig sind die Schätze. Denn diese benötigt man zum Sieg.

Ausdauer

Würfeln gehört zur Hauptbe-

schäftigung des Krallen & Fallen-Spielers. Will man Karten entferwürfelt nen. aber schlecht. SO braucht man beim nächsten Versuch nur noch eine verringerte Zahl erreichen. Allerdings geht dieses nur, wenn man nicht zwischenzeitlich etwas anderes gemacht hat. Gerade bei höheren Spielerzahlen kann man durch all zu langes Ausharren beim Würfeln schnell ins Hintertreffen geraten.

(hk)



Fazit

Krallen & Fallen wirkt auf den ersten Blick wie ein gelegenheitsspielertaugliches Fantasy-Kartenspiel. Die Regeln sind übersichtlich. Viel ergibt sich aus den Karten und deren Sonderfunktionen. Und dennoch macht es keinen Spaß. Dies liegt unter Anderem am langweiligen Würfelwerfen. Daneben ist man sehr davon anhängig, welche Karten man auf der Hand hat. Ist nichts Passendes dabei, kann man auch nichts Sinnvolles tun. Dadurch wirkt der gesamte Spielverlauf eher beliebig, ohne dass man wirklich das Gefühl hat, eigene Taktiken einzusetzen. Dies gilt insbesondere für größere Runden, bei denen das ständige Legen und Nehmen kaum Raum für eigene Ideen lässt. Schade drum.

Hören Sie zu
diesem Spiel
auch eine
Besprechung
auf www.spielepodcast.de.





Wertung:

Gesamtwertung: geht so

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel



Portobello Market

Autor: Thomas Odenhoven

Verlag: Schmidt Spiel + Freizeit

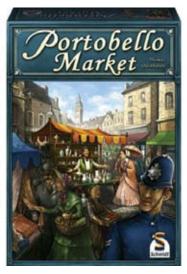
Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

Preis: ca. 25 Euro

Erschienen: 2007



Gehandelt als Spiel des Jahres 2007, teilweise überschwänglich besprochen und eine angenehm kurze Spielzeit. Dennoch ist es recht schnell ruhig um Portobello Market geworden. Zu recht?

Marktstände statt Züge

Seine Ähnlichkeit zu "Zug um Zug" und "Thurn und Taxis" kann Portobello Market nicht ganz verhehlen. Tatsächlich gab es mal eine erste Variante, in der Eisenbahnen zum Einsatz kamen. Doch das ist Vergangenheit. Auf einem liebevoll

detailliert gezeichneten Spielplan von einer vergangenen Londoner Innenstadt müssen nun Marktstände aufgestellt werden,

Wer an der

Reihe ist, kann grundsätzlich zwei Dinge tun: Marktstände in einer Reihe anbauen oder Kunden an den Enden dieser Reihen platzieren. Nur Reihen, die zu ende gebracht wurden und wo Kunden stehen bringen Punkte. Doch nicht überall kann so einfach ein Marktstadt aufgestellt werden. Eine Spielfigur (der Bobby) markiert den aktiven Distrikt. Das Versetzen dieses Bobbies kostet zwar keinen Spielzug, wohl aber ggf. Punkte, die Mitspielern wieder zugute kommen. Wer am Ende schließlich die meisten Punkte auf der Wertungsleiste hat, ge-

2,3 oder 4

winnt.

Portobello Market bietet an unterschied lichen Stellen durchaus die Möglichkeit, taktisch vorzugehen. So

kann man sich zu Beginn seines Zuges aussuchen, wieviele Aktionen man vornehmen möchte. Zwei, drei oder vier stehen zu Auswahl. Frühestens nach drei Runden kann man diese Aktionszahl jedoch wieder wählen. Ungestümes Vorpreschen muss nicht immer hilfreich sein, ist man danach zunächst zur Zurückhaltung verdammt. Dabei sollte auch im Hinterkopf die Platzierung des Bobbys behalten werden. Straßen, bei denen die eigenen Marktstände überwiegen, können kostenlos von diesem übersprungen werden. Die übrigen kosten Geld. Gegner können so gezwungen werden, kostspielige Bewegungen zu machen.

(hk)





Fazit

Portobello Market kommt wie ein großes Brettspiel daher. Dabei ist es jedoch eher ein kurzweiliges Lege und Ziehspiel für zwischendurch. Die Regeln sind schnell erfasst und eine Partie dauert selten länger als 30 Minuten. Dabei bieten die unterschiedlichen Wertungen und insbesondere die Platzierung des Bobbys einige taktische Möglichkeiten, nicht nur sich selber Vorteile zu verschaffen, sondern Gegnern auch zu schaden. Ein schönes Spiel, das in allen Konstellationen von zwei bis vier Spielern funktioniert.



Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spielepodcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig Preis/Material: mittel



Werbung 47

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.



25.02.2008: Giganten der Lüfte (Queen Games)

09.02.2008: Cuba (eggertspiele)

24.01.2008: Portobello Market

15.12.2007: Graffiti - Alle malen und einer rät

17.11.2007: Caylus Magna Carta

01.11.2007: Wer War's? von Ravensburger

19.10.2007: Erste Eindrücke von der Spiel 07 in Essen

13.10.2007: Master Labyrinth (Ravensburger)

30.09.2007: Der Dieb von Bagdad

19.09.2007: Zooloretto

02.09.2007: Mr. Jack

13.08.2007: Würfelspiel Nichtlustig im Spiele-Podcast-Test

28.07.2007: Geheime Welt Idhun - Ein fantastisches Abenteuer?

12.07.2007: HIVE - Schach mit Insekten

26.06.2007: Skybridge von Gigamic

13.06.2007: Tsuro

02.05.2007: Siedler von Catan - Das Würfelspiel

11.04.2007: Fangfrisch von Queen Games

26.03.2007: Space Dealer

20.03.2007: Kleopatra und die Baumeister

26.02.2007: Meinungen zu Mensch Ärgere Dich nicht

26.02.2007: Test Sitting Ducks direkt am Tisch

Robotics

Autor: Mario Coopmann

Verlag: Pegasus Spiele

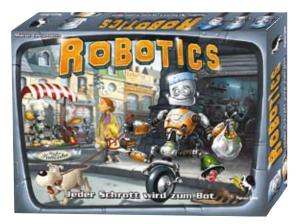
Spieler: 3 bis 5

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

Preis: ca. 30 Euro

Erschienen: 2007



Robotics – da denkt man vom Design der Packung als erstes an eines der Kultspiele der letzten Jahre: Robo Rally. Zu tun hat diese Neuheit aus dem Hause Pegasus damit jedoch nichts. "Jeder Schrott wird zum Bot" – so das Motto des Spiels. Ob jedoch vielmehr das Spiel Schrott ist,



musste es unter Beweis stellen.

Roboter aus Plättchen

Ziel von Robotics ist es, Roboter aus Einzelteilen so zusammenzustellen, dass sie Aufgabenplättchen erfüllen. Di-

ese geben vor, aus welchen Teilen der Roboter mindestens bestehen muss. Diese bekommt der Spieler unter anderem auf dem Markt gegen Geld. Dabei ändern sich die Preise von Runde zu Runde. Alternativ kann der günstigere

Schwarzmarkt genutzt werden. Die hier erworbenen Teile unterliegen jedoch dem Risiko, bei einer zufällig gezogenen Betriebskontrolle konfisziert zu werden. Wer es richtig günstig mag, der geht auf den Schrottplatz und zieht kostenlos aus einem Sack ein zufälliges Teilchen. Kann dieses nicht sofort an den eigenen Roboter ange-

baut werden, muss es eingelagert werden. Doch die Lagerplätze sind knapp. Des Weiteren kann man um die Teile mit anderen Spielern handeln oder auch seinen Roboter auschlachten und neu zusammensetzen. Ist ein Bauauftrag erfüllt, gibt es Geld. Es gewinnt, wer schließlich drei Roboter gebaut oder eine bestimmte Geldsumme erspielt hat.

Optionale Regeln als Standard

Erst mit den optionalen Regeln wird das Spiel spannend. Bei den Grundregeln ist der Erwerb von Roboterteilen auf dem Schwarzmarkt viel zu risikoreich. Bei den erweiterten Regeln wird erst der zweite aus dem Sack gezogene Kontrolleur tätig, so dass die Risiken von den Spielern besser eingeschätzt werden können. Auch dass man dann den Saboteuer gezielt zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen kann, kommt dem Spiel zugute.

(hk)



Fazit

Robotics funktioniert. Es tut nicht weh und man kann es locker runterspielen. Die Regeln sind übersichtlich und die Spielzeit überschaubar. Eigentlich ein ideales Gelegenheitsspieler-Spiel. Und dennoch will keine rechte Euphorie aufkommen. Dies liegt vor allem an den geringen Interaktionsmöglichkeiten und der mangelnden Abwechslung bei den Grundspielregeln. Natürlich kann man auch handeln, Teile umschichten und den Schwarzmarkt nutzen. Der Anreiz hierfür ist jedoch gering, so dass es doch in der Regel auf den gezielten Kauf oder das verdeckte Ziehen von Bauteilen aus dem Sack hinausläuft - stets in der Hoffnung, Aufgaben als erster zu lösen. Mit den erweiterten Regeln wird das Spiel merklich spannender, so dass nur empfohlen werden kann, diese gleich von Anfang an zu nutzen.

Kurz: ein Spiel, das mal ganz nett ist, aber aus der Masse der Spiele nicht herausragt.



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: schlecht



Schotts Sammelsurium - Das kuriose Quizspiel

Autor: Ben Schott

Verlag: Kosmos Spieler: 3 bis 6

Alter: ab 12 Jahren Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 20 Euro

Erschienen: 2007



Ein neuer Trend scheint geboren zu sein. Erfolgreiche Bücher sollen nicht nur gelesen und als Hörbuch vernommen werden. Welcher Autor etwas auf sich hält, der lässt den Leser sein Werk ganzheitlich erfahren. Was eignet sich da



besser, als es zu einem Gesellschaftsspiel zu machen.

Frage-Antwort

2004 erschien mit ..Schotts Sammelsurium" der erste Band der Reihe von Ben Schott. Dort, wie auch in

den Folgeausgaben, ging es um Fakten, Statistiken und Informationen, die einem für das tägliche Leben so gar nichts nutzen, die aber in der dargebrachten Verpackung ausgesprochen unterhaltsam waren und sind. Die Umsetzung als Brettspiel ist denkbar einfach erfolgt. Die Informationen aus den Büchern wurden einfach auf 180 Karten gedruckt. Drei Antworten gibt es zu jeder Frage. Die richtige davon muss von den Spielern erkannt werden. Da sind Fragen dabei wie "Was ist Ullag", "Bei welchen Olympischen Sommer-

> als 5.000 Athleten teil" oder auch "Wie tief kann ein See-Elefant maximal tauchen". Jeder Spieler legt pro Runde ein Plättchen mit der der Nummer seiner Ansicht

nach richtigen Antwort. Wer richtig getippt hat, kommt auf dem Spielbrett ein Feld weiter. Wer am Ende die meisten Fragen richtig beantwortet hat, gewinnt. Einfacher geht es kaum.

Rate mal mit Schott

Nur ganz selten dürfte eine Frage dabei sein, die man auf Anhieb beantworten kann. Selbst Spieler mit guten Allgemein-



kenntnissen und die die Bücher nicht schon auswendig können, sollten eher auf Deduktion als Wissen zurückgreifen müssen. Dies ermöglicht aber auch das Spiel mit Jüngeren. Altersweisheit nützt nur selten. Und damit man nicht dumm die Spielrunde verlassen muss, steht auf jeder Karte ein mehr oder weniger ausführlicher Erklärungstext. (hk)



Fazit

Schotts Sammelsurium liefert genau das, was man von ihm erwartet. Ein von den Regeln her simples Ratespiel mit Fragen, bei denen entweder das geschickte Ausschlussverfahren oder einfach Glück den Punkt bringt. Unterhaltsam ist es vor allem wegen der teilweise sehr kuriosen Fragen und Antworten. Dabei ist der Spaß allerdings endlich. Nach 360 Fragen ist Schluss.



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: schlecht



Shogun

Autor: Dirk Henn

Verlag: Queen Games

Spieler: 3 bis 5

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 90-120 Minuten

Preis: ca. 32 Euro Erschienen: 2006/2007



Bei einigen Spielen ist das Würfeln eine leidige Aufgabe. Bei einigen Spielen ist das Würfeln der eigentliche Spielzweck. Und bei einigen Spielen ist das Würfeln eine wahre Freude. Bei Shogun ist das Highlight der Würfelturm. Ohne diesen wäre es wohl nur ein gutes Spiel geworden.

Etwas bleibt immer hängen

Die Regeln von Shogun stammen praktisch vollständig von seinem Vorgänger "Wallenstein". Wem das nichts sagt, der dürfte zumindest an Risiko erinnert werden. Gilt es doch mit Armeen Provinzen auf einer Landkarte zu erobern. Doch das wird Shogun nicht gerecht.

Zentral-Japan soll besiedelt werden. Je mehr Provinzen mit lukrativen

Gebäuden ein Spieler besetzt hat, umso mehr Siegpunkte erhält er. Zehn mögliche Aktionen stehen jedem Spieler dafür zur Verfügung. Armeen können aufgestellt und bewegt, Gebäude gebaut und Steuern wie auch Reis eingezogen werden. Angrenzende Provinzen können angegriffen werden, wenn man sich ausdehnen möchte. Verdeckt wählen alle Spieler aus, für welche eigene Provinz welche Aktion durchgeführt wird. Entscheidend kann

jedoch die Reihenfolge sein, in der diese Aktionen bei allen Spielern abgearbeitet werden. Dies bestimmt sowohl eine nur teilweise einsehbare offene Kartenauslage, wie auch eine Versteigerung.

Das Highlight sind die Kämpfe. Die Spielwürfel der Kontrahenten, die deren Armeen repräsentieren, werden in einen Würfeltum geworfen. Das Besondere an diesem ist, dass einige der Würfel in dessen Verstrebungen hängen bleiben können. Andererseits können schon in ihm vorhandene Holzwürfel mitgerissen werden. Handelt es sich um die Farbe eines der Kämpfer, kann so durchaus auch mal ein vermeintlich unterlegener Spieler einen Kampf gewinnen. Sieger von Shogun ist schließlich, wer nach einer Zwischenwertung und einer Endwertung die meisten Punkte hat.



53

Verstärkung aus der Schale

Nicht aus den Augen sollte man die Reisversorgung lassen. Wer bei den Wertungen nicht genügend Reis vorweisen kann, bei dem kommt es zu Aufständen. folge seiner Aktionen erwischt und ersteigert hat. Ärgerlich, wenn ein Provinz angegriffen wird, bevor sie sich verstärken konnte.

(hk)





Es folgt ein Kampf der Armeen gegen die Bauern. Kann der Spieler sich nicht gegen diese durchsetzen, sind Provinz und Armeen futsch. Dies kann einen vermeintlich in Führung liegenden Spieler schnell ins Hintertreffen geraten. Aber auch beim Einziehen von Reis und Steuern drohen Aufstände, wenn man dies in einer Provinz ein zweites Mal versucht.

Bei den Kämpfen lohnt es sich, die vorherigen Aktionen mit dem Würfelturm beobachtet zu haben. Insbesondere wenn einige eigene Armeen in dessen Schale oder Inneren schlummern, kann dieses eine nützliche Verstärkung im Kampf sein. Wichtig ist jedoch, dass man dann die richtige Reihen-



Fazit

Es ist schwer, der Anleitung von Shogun zu folgen. Man hat das Gefühl, dass diese das Spiel komplizierter als nötig macht. Natürlich ist es auch kein Spiel für zwischendurch. 120 Minuten sollte man schon für eine Partie einplanen, ggf. sogar am Anfang länger. Hat man aber erst einmal die Mechanismen durchschaut, geht es flüssig von der Hand. Die Wartezeiten halten sich dabei in Grenzen, da die meiste Zeit die Spieler gleichzeitig ihre Aktionen planen.

Insbesondere die Kämpfe sind es, die einen bei der Stange halten. Der eigentlich simple Aufbau des Würfelturms erreicht es, dass auch wagemutige Spieler in aussichtsloser Lage einen Kampf probieren können. Es ist weit faszinierender auf verborgen gehoffte bunte Holzwürfel zu hoffen, als auf den simplen Wurf eines Sechseiters. So ist Shogun ein sehr gutes Spiel geworden, das mit seinen eigentlich nur zehn möglichen Aktionen sehr viel Raum für Strategien uns Spannung lässt. Es funktioniert in allen Konstellationen gleich gut und liefert seine Erweiterung gleich mit. Dreht man das Spielbrett um, findet man eine geänderte Japan-Karte, die Raum für anders gelagerte Partien lässt.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: hoch Preis/Material: mittel



55

Stonehenge - Eine Brettspiel-Anthologie

Autoren: Diverse

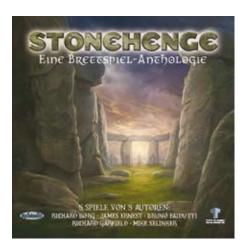
Verlag: Spielzeit!

Spieler: (2) 3 bis 5 Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 30-60 Minuten

Preis: ca. 20 Euro

Erschienen: 2007



Spielebegeisterte kennen das. Der Urlaub steht an und die Diskussion beginnt, welches Brettspiel denn mitgenommen werden soll. Der Spielzeit-Verlag scheint da nun mit Stonehenge die ideale Lösung im Programm zu haben. Ein Brettspiel, das genügend Spielmaterialien für zahlreiche unterschiedliche Spiele mitliefert. Fünf Regeln liegen schon bei. Zahlreiche weitere gibt es im Internet zum Runterladen und Ausdrucken.

Fünf bis unendlich

James Ernest und Mike Se-

linker hatten die Idee für eine Art Brettspiel-Konstruktionsset. stellten ein Spielmit brett zahlreichen Feldern zusammen und packte noch einiunterschiedliche Spielfiguren, Steine und Karten

dazu. Angelehnt ist das dabei verwendete Szenario an Stonehenge, das zwar schon vor gut 4000 Jahren erbaut wurde, aber noch heute den Wissenschaftlern Rätsel aufgibt. Fünf international bekannte Autoren bekamen die Aufgabe, mit den vorgegeben Materialen rund um Stonehenge ganz unterschiedliche Spiele zu entwickeln.

Richard Garfield, bekannt u.A. für Magic the Gathering und Robo Rally, entwickelte das Bluffspiel "Die Magie von Stonehenge". Die Spieler werfen Karten ab. Wer die höchste hat, kann einen Stein entsprechend dem Wert der Karte auf das Spielfeld setzen. Wer unterliegt, bekommt Strafpunkte und muss einen seiner schon auf der Zählleiste befindlichen Stein zurückziehen. Daneben gibt es die Möglichkeiten geheim zu passen. Kein spektakuläres Spiel,

aber eines, das insbesondere Freunde von anderen Bluffspielen wie Poker gefallen dürfte.

"Alles muss raus!" von James Ernest ist ein Auktionsspiel. Von ihm stammten in Deutschland eher unbekannte Spiele wie "Kill Dr. Lucky" oder auch "Button Men". Die Auktionen finden bei diesem Spiel im Geheimen statt, so dass es eher dem o.g. Garfield-Spiel ähnelt. Runde für Runde wird um schon liegende verschiedenfarbige Steine gespielt. Der Stein wird ersteigert, wenn man die möglichst höchste Karte der entsprechenden Farbe ablegen kann. Spielt man hingegen bewusst auf einen kleinen Wert, so hat man als Trostpflaster immerhin die Möglichkeit, mehr Karten nach-



zuziehen, als die Konkurrenz. Mehr ersteigerte Steine einer Farbe bedeuten auch mehr Punkte, von denen man 20 für den Sieg benötigt.

"Der Hohepriester" ist ein Politikspiel von Bruno Faidutti, den man hierzulande insbesondere durch das 2000 zum Spiel des Jahres nominierte "Ohne Furcht und Adel" oder auch "Das Geheimnis der Abtei" und "Boomtown" kennt. Es gilt hier, Mehrheiten auf dem Spielfeld durch geschicktes Steinelegen

In den Kämpfen werden Karten und Schwerter zur Verstärkung der eigenen Truppen und Angriff auf Mitspieler eingesetzt. Das Spiel hat sicherlich nicht die Tiefe eines Battlelore, macht aber durchaus als Spiel zwischendurch Spaß.

Und schließlich darf man bei "Streitwagen von Stonehenge" um das Spielfeld jagen. Nicht überraschend für ein Rennspiel von Mike Selinker, der sich auch schon für "Fiese Verliese" und das Strategie-

www.spielzeit.de/stonehenge werfen. Hier findet man inzwischen schon eine stattliche Anzahl weiterer Spielregeln von mehr oder minder bekannten Autoren. Insbesondere die Regeln der 10 Spiele, die auf der Messe in Essen 2007 verteilten wurden, sollte man sich dort näher ansehen.

(hk)



zu erreichen.

Richard Bord hat "Arthurs Geisterritter" beigesteuert. Wie es sich für den Autor von "Memoir '44" und "Battlelore" (aber auch dem Spiel des Jahres 1993 "Bluff") gehört, handelt es sich um ein Kriegsspiel.

schwergewicht "Axis&Allies" verantwortlich zeichnete.

Diese Spiele sind alle für mindestens 3 (bzw. 4 bei "Arthurs Geisterritter") Spieler ausgelegt. Wer auch zu zweit spielen möchte, sollte einen Blick auf die Webseite des Verlags unter

Fazit

Die "Entwickler" des Skatblatts haben es vorgemacht. Die Idee macht das gute Spiel. Die Umsetzung kann dann mit etwas Improvisation auch mit schon vorgegebenen Spielmaterialen erfolgen. Sicherlich fesseln nicht alle der mitgelieferten und auf der Webseite veröffentlichten Spieleideen. Dafür sind sie aber zügig verstanden und ausprobiert. In der Regel sollte man mit 10 bis 15 Minuten Einarbeitungszeit auskommen. Einige der Spiele ähneln sich zwar. Leider wirken auch die Trilithen aus Plastik etwas billig. Erstaunlicherweise wurde auch auf Würfel verzichtet. Doch für den Preis eines normalen Brettspiels bekommt man hier nahezu unendlich viele Spielmöglichkeiten, die teilweise noch auf ihre Entdeckung harren. Stonehenge wird nicht zum neuen Skatblatt. Auch nimmt es doch mehr Platz im Reisegepäck ein. Für soviel Spielspaß in einer Packung muss man ansonsten aber weit suchen.



Wertung:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig Preis/Material: gut

wird

durch

eine Sanduhr

vorgegeben.

Wer seine Le-

geaufgabe je-

Ubongo Extrem

Autor: Grzegorz Rejchtman

Verlag: Kosmos Spieler: 2 bis 4

Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 30 Euro

Erschienen: 2007



weils als erster geschafft hat, bekommt die meisten Punkte. Wartezeiten entstehen kaum, alle gleichzeitig an der Löge ihrer jeweiligen Aufgabe

da alle gleichzeitig an der Lösung ihrer jeweiligen Aufgabe arbeiten. Wer nach neun Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Der Unterschied zum Ur-Ubongo liegt in der Form der Legeteile. Diese sind nunmehr mehreckig und verwinkelt, so dass sich weit mehr Möglichkeiten zum Zusammenstellen ergeben.

Schwer und schwerer

Die Legetafel, die die Aufgaben zum Zusammenstellen der Teile enthalten, besitzen eine leichtere und eine schwerere Seite. Insbesondere die schwerere Seite ist fordernd und oft kommt es vor, dass selbst Kenner des Ur-Ubongo zu keiner Lösung innerhalb des Zeitrahmens kommen. Immer wieder hat man das Gefühl, dass es keine Lösung gibt. Doch dieses trügt. Mit etwas Übung und Ausprobieren wurde doch noch jedes Legerätsel gelöst.

(hk)

Ubongo war im Spielejahrgang 2005 ein herausragendes Spiel. Insbesondere seine Einfachheit hat es bei vielen beliebt gemacht. Nun ist mit Ubongo Extrem der Nachfolger erschienen. "Extrem rasant", verspricht die Verpackung.

Was nicht passt...

An dem Spielprinzip von Ubongo hat sich nichts geändert. Jeder Spieler hat Legeteile, die er entsprechend einer Vorgabe zusammensetzen muss. Die Zeit, die hierfür zur Verfügung steht,



Fazit

Wer Ubongo mochte, der wird auch Ubongo Extrem mögen. Zum Eingewöhnen sollten auch Ubongo-Profis zunächst mit der Leicht-Version anfangen. Die schweren Aufgaben sind dann tatsächlich fordernder ausgestaltet, so dass hierfür der "Extrem" Zusatz durchaus gerechtfertigt ist. Weitere Innovationen sucht man jedoch vergeblich. Aber Ubongo war ja auch vorher schon ein sehr gutes Spiel. Schlechter ist es nicht geworden.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig Preis/Material: schlecht



Wikinger

Autor: Michael Kiesling

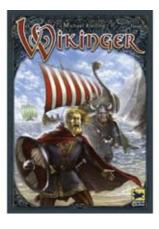
Verlag: Hans im Glück

Spieler: 2 bis 4 Personen

Alter: ab 10 Jahren Spieldauer: ca. 45 Minuten

Preis: ca. 30 Euro

Erschienen: 2007



Kiesling? Den Namen hat man schon mal gehört. Zumeist wird das im Zusammenhang mit Wolfgang Kramer gewesen sein. Weit über 20 Spiele haben die beiden zusammen entwickelt. Die bange Frage, ob der arme Michael es denn auch allein schaffen kann, darf vorweg schon mal beantwortet werden. Ja, und wie.

Wikinger tragen Helme mit Hörnern, trinken Met und wohnen in Haithabu. Außerdem haben eigentlich sie Amerika entdeckt und mit Schweinen gewürfelt. Na ja, das mit mit den Schweinen war 1984 ein Spiel von MB. Diesmal, fast ein Viertel-

jahrhundert später, schickt der Hans im Glück-Verlag die Nordmänner auf den Spielemarkt. Und statt zu würfeln legt man Plättchen. Aber Reihe nach. der Kieslings Wikinger entdecken Inseln. Diese werden von den verschiedens-

ten "Berufsgruppen" besiedelt, die den Spielern später Punkte einbringen. Soweit der grobe Umriss. Aber was zuerst wie ein Carcassonne-Verschnitt klingt, hat es faustdick hinter den Ohren.

Ich dreh' am Rad

Zentrales Spielelement ist ein großes "Preisrad". Um dieses Rad herum liegen zwölf Landschaftsplättchen und zwölf verschiedenfarbige Wikingerfiguren. Die Plättchen zeigen entweder Inselanfänge, Mitteloder Endstücke. Außerdem gibt es feindliche Wikingerschiffe (die Spieler sind natürlich die guten!), die in der eigenen Auslage später für Verdienstausfall sorgen. Das Rad zeigt für jedes Plättchen einen Preis zwischen 0 und 11 Goldstücken an. Die Spieler müssen nun reihum ein "Plättchen-Wikinger-Paket" gegen Gold kaufen. Die Null ist dabei allerdings erstmal tabu.

Winkel-Züge

Die Plättchen müssen nach Möglichkeit in der eigenen Auslage abgelegt werden. Die Spieler haben dazu einen "Anlagewinkel", der sechs mögliche Reihen für die Plättchen vorgibt: Fünf Reihen für Inseln, eine Reihe für feindliche Schiffe. Die Inselreihen sind jeweils einer Figurensorte zugeordnet. Da gibt es Krieger, Adlige, Goldschmiede, Späher und Fischer. Legt man ein Plättchen in eine solche Reihe und die zugehörige Figur passt farblich, so kann man das neue Plättchen sofort besetzen. Es ist aber auch erlaubt, eine Insel in einer anderen Reihe fortzuführen, dann landet die zugehörige Figur erstmal am Festland. Beim Anlegen der Inselplättchen müssen diese korrekt fortgeführt oder abgeschlossen werden, was im späteren Spielverlauf dazu führen kann, dass ein erworbenes Plättchen nicht anzulegen ist und so aus dem Spiel geht.

Schnell wird klar, dass nicht jeder jedes Plättchen gebrauchen kann. Denn eigentlich möchte man schon die Figuren gleich auf die Insel stellen. Da braucht der eine ein Endstück mit gelber Figur, der andere ein Mittelstück, aber mit schwarzem Krieger. Sobald die Figur auf dem Feld "0" die letzte ihrer Farbe ist, darf das dortige Plättchen mit der Figur kosten-

frei genommen werden. So entsteht schnell ein Pokern um die vorletzte Figur einer Farbe. Wer sie kauft, ermöglicht dem nachfol-genden Spieler ein Gratis-Schnäppchen. Sobald die Null genommen wurde, wird die Preisscheibe weiter gedreht, bis wieder eine Plättchen-Wikinger-Kombination an der Null liegt. Alle anderen Preise sinken auf diese Weise.

Geld her!

Sind alle Plättchen verkauft, gibt es Geld für eigene Goldschmiede. In jeder zweiten Runde folgt dann eine große Wertung, in der zuerst die am Festland wartenden Figuren ins Spiel gebracht werden können. Dann erhalten die Spieler Punkte für be-

setzte Inselfelder. Böse Schiffe, die man erhal-ten hat, werden in der obersten Reihe der eigenen Auslage angelegt. Von hier aus bedrohen sie die direkt unter ihnen liegenden Felder, was bedeutet, dass eventuell dort stehende Figuren keine Punkte einbringen. Hat man jedoch einen Krieger zwischen Schiff und eigene Leute gesetzt, gilt das Schiff als abgewehrt und bringt Siegpunkte oder Bargeld ein.

Nach sechs solcher Runden bzw. einer knappen Stunde ist das Spiel vorüber und nach einer Schlusswertung steht der Sieger fest. Hier kommt es dann nicht nur auf die besetzten Felder an, sondern es gibt auch Punkte für vollendete Inseln sowie die größte zusammenhängende Landmasse.

Wie spielt es sich?

Der Einstieg fällt – nicht zuletzt durch die gute Anleitung – für ein Spiel dieser (mittleren) Komplexität angenehm leicht.



Das Preisrad bietet erstaunlich viel Ärger- und Grübelpotential. Das Prinzip der stetigen Verbilligung leuchtet allen Spielern schon während der ersten Partie ein. Schnell gehen dann Überlegungen los nach dem Muster "Wenn ich den gelben nehme, dann nimmt Erwin den Roten und Sieglinde den zweiten Roten". Dumm nur, wenn Erwin dann nicht das kauft, was er soll. Auch das geschickte Anlegen der Inselplättchen will gelernt sein. Aber auch hier hat man schnell den Bogen raus, wie man sich mit einem Plättchen möglichst viele neue Anlegemöglichkeiten schaffen kann. Wie man es von diversen Kiesling/Kramer-Kooperationen bereits kennt, legt Michael Kiesling auch bei Wikinger eine kleine Erweiterung gleich mit in die Schachtel. 25 Son-derplättchen bilden die Grundlage für eine Variante, in der der Vorteil des Startspielers ausgegli-chen und die Verschiffung an Land gebliebener Wikinger massiv erschwert wird. Durch

eine Versteigerung Startspielerpostens kommt einiges an Bewegung ins Spiel. Anfänger können den Wert dieser Position jedoch kaum schätzen, so dass die Variante sich an erfahrene Spieler richtet. Aber auch die familientaug-

liche Grundversion des Spiels bietet mehr als genug Spielspaß. Durch die Kombination aus Preispoker und Legespiel bietet Wikinger genügend Raum für alle Spielertypen. Es lässt sich sowohl intuitiv "aus dem Bauch" heraus spielen wie auch als taktisches Feilschen um das ideale Plättchen. Dabei verzeiht die Grundversion auch den ein oder anderen Fehler, insbesondere durch die moderate Bootsmann-Regelung, durch die in der Regel kein Wikinger bei Rundenende an Land bleiben muss.

(ctk)

Fazit

Gelungene Spielregeln, eine hübsche, aber unaufdringliche Grafik, ein innovativer Preismechanismus und ein Rad mit einer nicht zu unterschätzenden haptischen Qualität, gepaart mit einem stimmigen Spielablauf mit kurzen Wartezeiten.

Der Wiederspielreiz ist beträchtlich. Das liegt vor allem daran, dass die Spieler den Ablauf schnell überblicken und verinnerlichen können. Das Spiel zu meistern ist allerdings nicht so einfach – und das macht seinen Reiz aus.





Wertung:

Gesamtwertung: sehr empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel Preis/Material: mittel



Werbung



Zug um Zug Schweiz

Autor: Alan R. Moon

Verlag: Days of Wonder

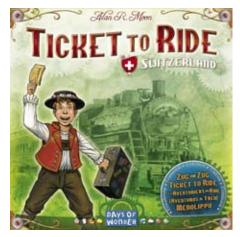
Spieler: 2 bis 3

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

Preis: ca. 20 Euro

Erschienen: 2007



Nachdem wir in der Gelegenheitsspieler-Ausgabe Nr. 9 bereits die Zug-um-Zug-Erweiterung USA 1910 unter die Lupe genommen haben, kommt jetzt das neueste Kind der Zug-um-Zug-Familie auf den Prüfstand. Was als Geheimtipp auf der Spielemesse 2007 in Essen galt, ist nun deutschlandweit erhältlich.

Um diese Erweiterung spielen zu können benötigt man eine Grundversion des Spiels Zug um Zug. Hierbei ist es egal, ob es sich um die Urversion, die Europa- oder die Märklinausgabe handelt. Die Erweiterung USA 1910 reicht zum Spielen

nicht aus. Aus den Basisspielen werden die Züge, die Wagenkarten und die Spielersteine benötigt. Besonderheiten, wie zum Beispiel die Passagiere

oder die Tunnel, finden in der Schweiz keine Anwendung.

Das Spielprinzip ist das altbekannte: Strecken bauen, Zielkarten erfolgreich umsetzen, die längste Strecke haben. Die einzige Neuheit sind die Lokomotiven als Joker. Diese können für "normale" farbige Strecken nicht genutzt werden, sondern nur für Tunnels.

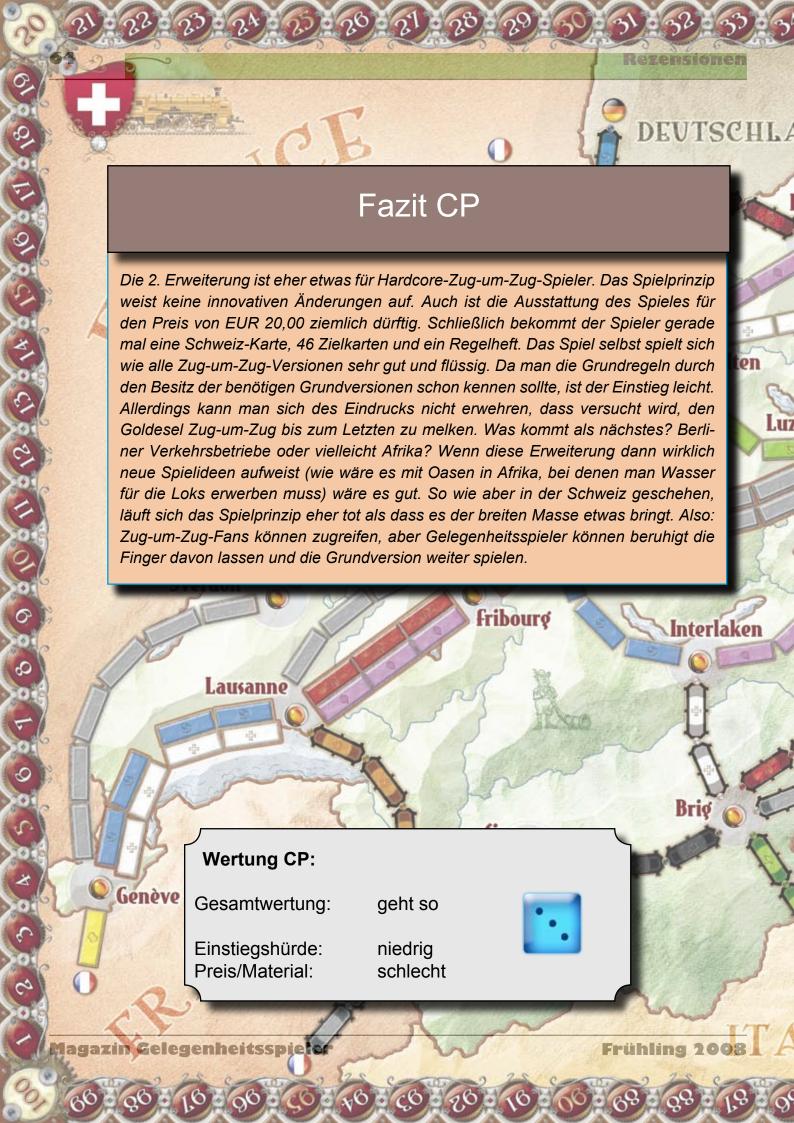
Der Einstieg ist für Spieler, die schon Erfahrungen mit der Zug-um-Zug-Reihe gesammelt haben, einfach. Die Anleitung hat auch nur den Umfang einer DIN-A4 Seite.

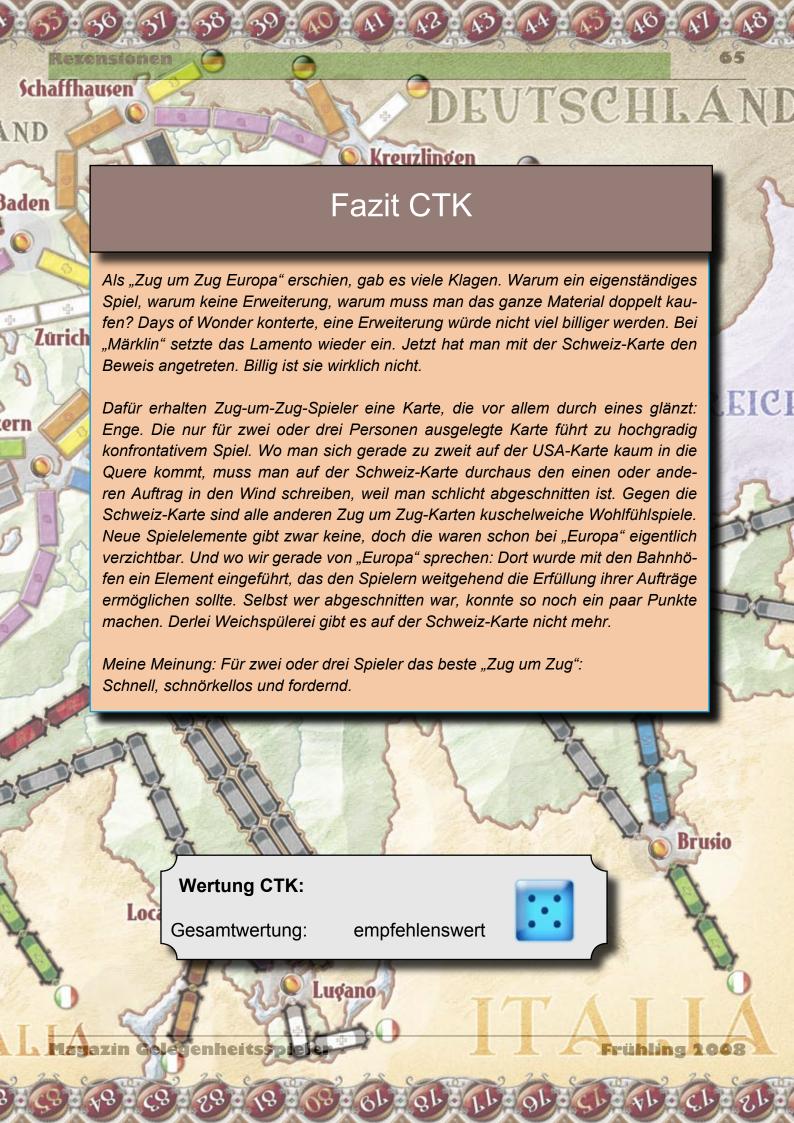
Das Spiel selbst präsentiert eine Schweiz-Karte nebst Teilen von Deutschland, Frankreich, Italien und Österreich sowie 46 neue Zielkarten. Aufgabe der Spieler ist es nun, Städte und Länder miteinander zu verbinden. Bei einigen Zielkarten kann man sogar verschiedene Strecken wählen, so dass eine "zugebaute" Strecke nicht gleich den Sieg kostet.

(cp)









66 **Videospiele**

Chessmaster - Die Kunst des Lernens

Vertrieb: Ubisoft

Nintendo DS System:

Spieler: 1 bis 2

USK: ohne Altersbeschränkung

Preis: ca. 30 Euro

Erschienen: 2007

HESSMASTE NINTENDODS

Eigentlich sollte über das Spiel der Spiele schon alles geschrieben sein. Selbst moderne Handys kommen heute kaum noch ohne eine elektronische Schach-Variante heraus. Und doch lohnt es sich, über Chessmaster auf dem Nintendo DS zu berichten.

Die Grundfunktionen sind noch wenig überraschend. Mit dem Stick werden die Figuren auf dem unteren Bildschirm bewegt. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen und eine Einführungslehrgang für absolute Schach-Anfänger. Übungsspiele helfen die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Und auch das Spiel zu zweit mit zwei DS

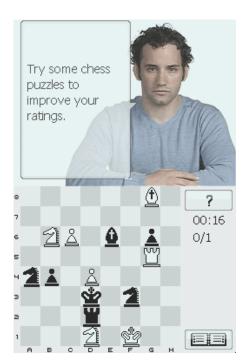
funktioniert wie erwartet.

Was Chessmaster für den DS besonders macht.

sind die Minispiele. Spiele wie Dr. Kawashimas Gehirn Jogging oder Big Brain Academy haben es vorgemacht. Aber erstaunlicherweise funktioniert dieses auch mit einfachen



Schachfiguren. So müssen die unterschiedlichsten Rätsel gelöst werden, die nichts mehr mit "Matt in fünf Zügen" zu tun haben. Vielmehr müssen bestimmte Muster gezogen wer-



den, besondere Sprünge vollbracht, Minen entschärft oder Bilder vervollständigt werden. Und ganz nebenbei verbessert man auch noch seine Schachfähigkeiten, indem etwa bestimmte Figuren-Muster eingeschärft werden. Das alles geschieht unter den virtuellen Augen von Schachmeister Josh Waitzkin, dessen ständig wechselnde Gestig man jedoch zügig über hat

Kurz: Chessmaster kann selbst demjenigen gefallen, der eigentlich mit dem klassischen Schach nicht viel am Hut, aber am Lösen von Rätseln seinen Spaß hat. Dass man dabei dann doch plötzlich Lust auf eine echte Partie Schach bekommt, das kann passieren. Aber es gibt wohl Schlimmeres. (hk)

67 Werbung

Werbung

www.

Deutschlands größtes Sortiment aus Gesellschaftsspielen



Anno 1701 das Brettspiel nur 26,99 €



Robotics

nur 24,95 €



Graffiti

nur 23,99 €



Cuba

nur 29,99 €

Bestellen Sie jetzt!

Alle Spiele dieser Ausgabe und noch viele mehr unter:

www.Spiele-Offensive.de



Schotts Sammelsurium nur 17,99 €



Shogun

nur 30,99 €



Hamburgum

nur 29,99 €



nur 15,99 €

Bestellhotline: 0180 50 55 77 5

68 Werbung



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



AllGames4you: www.all-games.de

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

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 X

Nemo öffnete sein linkes Auge. Ein scharfer greller Lichtstrahl traf ihn völlig unvorbereitet und ließ das Lid reflexartig wieder heruntersausen. Selbst in diesem Zustand zwischen Wachen und Schlafen beschlich ihn die Ahnung, dass etwas nicht stimmte. Nur war sein Geist in zu weiter Ferne, um Genaueres auszumachen. Und als er näher an die Oberfläche kam, erkannte er auch nicht mehr, als dass hier etwas faul war.

Alles war so dunkel, wie es immer war, wenn er die Augen geschlossen hatte. Alles war so ruhig, wie es immer still war, wenn er die Fenster verriegelt hatte. Und das Licht war so hell, wie es immer blendend war, wenn er das erste mal die Augen aufschlug, um widerwillig den neuen Tag zu begrüßen. Was war es also, was anders war, als an anderen Morgenden?

Wenn ihn sein Zeitgefühl nicht im Stich ließ, so war es schon eine ganze Weile her, dass er von Dika im Traum getrennt worden war. Sie hatten noch gemeinsam eine Weile mit den übrigen Partygästen gesessen und sich Scherze daraus gemacht, dass sie für diese nicht zu sehen gewesen waren. Er hatte sich noch gefragt, ob das wohl wirklich die Gespräche in dem Wortlaut gewesen waren, wie sie sich damals auch abgespielt hatten, oder ob es nur 'so ungefähr' eine Mischung aus Erinnerung und Dichtung war. Wenn es wirklich alles so stimmte, dann hatte das menschliche Gehirn Kapazitäten, die er bisher nicht einmal zu ahnen imstande gewesen war.

Ehrfurcht vor sich selbst und der Menschheit generell hatte ihn ergriffen und als er Dika um ihre Meinung fragen wollte, war sie schon verschwunden gewesen. Irgend etwas musste sie geweckt und so gewaltsam aus ihrer gemeinsamen Bewusstseinsebene getrieben haben. Vermutlich der Wecker und er erwartete, dass auch er selber bald dieses entfernte Summen hören würde, das ihm signalisierte, dass auch seine Zeit zum Aufbruch gekommen war. Nur hatte er bisher meistens noch genügend Zeit gehabt, sich zu verabschieden, bevor endgültig verschwunden war. Warum hatte Dika nichts noch schnell gesagt? Wahrscheinlich waren die Menschen verschieden in ihrer Aufwachgeschwindigkeit.

Zu seiner Verwunderung jedoch schien es doch noch nicht so spät am Morgen gewesen zu sein, denn sein Wecker ließ noch eine ganze Weile auf sich warten. Das Szenario war langsam in einen eigenen normalen Traum abgeglitten, und er hatte bald die Fähigkeit verloren, steuernd einzugreifen.

Jetzt lag ein dicker Schleier auf seinen Erinnerung an die Zeit zwischen Dikas Verschwinden und seinem Aufwachen. Die Fähigkeit, seine Träume beeinflussen zu können, musste etwas mit Dika selber zu tun haben. Wenn sie sich nächste Nacht wieder sehen würden, würde er sie darauf ansprechen.

Es wurde Zeit, einen erneuten Versuch zum Aufstehen zu starten. Er würde sonst noch zu spät zur Arbeit kommen.

Im Hintergrund hörte er leise das Radio vor sich hin dudeln. Gerade gab eine gekünstelt kernige Männerstimme die Uhrzeit durch, gepaart mit einem Witz, dessen Pointe Nemo verborgen

blieb. Jetzt musste er erst einmal hoch und den neuen Tag begrüßen. Und in dem Versuch dieses zu tun, fand er heraus, was das Seltsame an diesem Morgen war.

Er schien unfähig zu sein, sich auch nur einen Millimeter zu rühren.

Jeder Versuch einer Bewegung war begleitet von einem unerträglichen stechenden Schmerz. Die Aufforderung des Radiosprechers, doch heute bewusst nicht mit dem linken Fuß zuerst aufzustehen, machte ihm seine Situation nicht leichter. Ohne zu zögern hätte er seinen Radiowecker in seine Einzelteile zerlegt, wenn er nur dazu in der Lage gewesen wäre.

Er blieb vorerst so ruhig liegen, wie er aufgewacht war und überlegte, als sich die Schmerzen wieder ein wenig gelegt hatten, was zu tun sei. Er konnte nicht einmal in der Firma anrufen, geschweige denn einen Krankenwagen alarmieren. Panisches Herumschreien verschob er vorerst noch auf später.

Er war hilflos.

Nach einem kurzen Blick über seinen scheinbar so friedlich daliegenden Körper, der ihn davon überzeugte, dass er nicht zum Käfer mutiert war, begann er einen Schlachtplan auszuarbeiten.

Er hatte sich schon in den letz-

ten Tagen nicht sonderlich wohl gefühlt. Vielleicht hätte er mehr Acht geben sollen, dann wäre es eventuell gar nicht so weit gekommen. Oder er hatte sich einfach extrem verspannt, denn im eigentlichen Sinne krank fühlte er sich nicht - mehr "durchzecht".

Wenn es tatsächlich so war, dann musste es eine Möglichkeit geben, dagegen anzukämpfen.

Er fing mit den Zehen des rechten Fußes an. Je länger er sie bewegte, um so mehr ließ der anfangs noch höllische Schmerz nach. Von diesem Anfangserfolg angespornt, probierte er als nächstes seine Finger. Auch hier war der gleiche Effekt zu beobachten.

Auf diese Weise ging er Schritt für Schritt alle seine Körperteile durch, bis er meinte, einen erneuten Aufstehversuch wagen zu können. Und tatsächlich, mit bedachten Bewegungen hatte er es geschafft sich aufzurichten, und einige Minuten später stand er frei im Raum. Er war zwar noch etwas wacklig, aber immerhin hatte er festen Boden unter den Füßen. Und mit jedem Schritt wurde er sicherer.

Vorsichtig schleppte er sich ins Bad, wo ihn ein grauenvolles Bild im Spiegel erwartete. Zwar waren ihm keine Fühler gewachsen, aber dieses Gesicht, das ihm da entgegenstarrte,

noch menschhatte kaum liche Züge. Zumindest nicht die eines lebenden Menschen. Sein Großvater, als man ihn nach drei Wochen tot in seiner Wohnung aufgrund eines stechenden Geruchs entdeckt hatte, war mit einer besseren Gesichtsfarbe als Nemo hinausgetragen worden. Und die blutunterlaufenen Ringe unter seinen Augen reichten fast bis zum Halsansatz, vom Mund dazwischen kaum zu sprechen.

Er riss den Hahn auf und spritzte sich eiskaltes Wasser in sein Gesicht.

Etwas Gesichtsfarbe kehrte zurück und auch die Augenringe verringerten sich bis auf die Höhe der Nasenflügel. Zwar kein Gesicht zum Frauenaufreißen, aber gut genug für Vollzugsbeamte vom Finanzamt.

So leidlich erfrischt schlich er etappenweise, übermäßige Bewegungen vermeidend, zurück ins Schlafzimmer. Ein kurzer Anruf in der Firma versprach Sicherheit und Ruhe für den Rest dieses verkorksten Tages, auch wenn es ihm unangenehm war, sich schon wieder krank zu melden. Aber weiter als bis zur Haustür hätte er es eh nicht geschafft. Und von dort hätte er dann den ganzen Weg zurück zum Schlafzimmer gehen müssen - das nur, um sein Gewissen zu beruhigen, es wenigstens versucht zu ha-

ben. Sein Gewissen musste heute warten, besonders, wenn er sich die Schmerzen vorstellte, die das Einsteigen in seine Hose und erst recht das Überstreifen des Pullovers bedeuten würden.

So legte er sich zurück in das Bett, wo aller Ärger seinen Anfang genommen hatte und hoffte darauf, dass das Sprichwort vom Schlafen und der besten Medizin zutraf. Auch wenn die meisten Erkrankungen seines Lebens dem entgegen mit dem Aufwachen ihren Anfang genommen hatten.

Verkrampft auf dem Rücken liegend sinnte er noch eine kurze Weile über sein Schicksal nach. Dann übermannte ihn die Müdigkeit.

Die friedliche Ruhe wehrte nur kurz. Ein schepperndes Krachen riss ihn aus seiner traumlosen Abstinenz.

Schlagartig überströmte ihn erneut dieses grauenvoll grelle Licht, das durch alle Ritzen seines Rollos zu ihm ins Zimmer drang und die Wände mit wundersamen Strich- und Wellenmustern überzog.

Ohne Vorwarnung kam Nemo wieder zu Bewusstsein. Die Schmerzen waren noch da. Immerhin waren sie nicht schlimmer geworden. Ein kurzer Blick auf die Uhr verriet ihm, dass er ungefähr eine halbe Stunde so

dagelegen haben musste, als er von neuem das Scheppern hörte, noch lauter und durchdringender als zuvor. Sein Telefon.

Nemo verfluchte die Erfindung des Telefonanschlusses am Bett und war doch froh, nicht aufstehen und ins Wohnzimmer rennen zu müssen, nur um festzustellen, dass sich jemand verwählt hatte. Denn wer konnte wissen, dass er, ein Teil der arbeitenden Bevölkerung, zu dieser Zeit zu Hause war?

Seine Neugier überwog letztendlich und vorsichtig robbte er in Richtung Schlafzimmerkommode und dem darauf befindlichen beigen Telefon, das nun abermals seinen markerschütternden Ton in die Welt hinausbrüllte.

Nemo atmete einmal tief ein und aus, sammelte Kraft, um dann mit einem gellenden Schrei zum Hörer hinüberzulangen. Das Schellen verstummte augenblicklich, und nachdem er in seine noch warme Kuhle im Bett zurückgesackt war, hauchte er schwach, noch unter dem Eindruck der nun abklingenden Qualen seines Rückens ein "Ja, Schiplock..." in die Muschel.

"Nemo?" fragte eine heisere männliche Stimme, "Bist du es?"

Nemo kam die Stimme bekannt

vor. Er hatte sie schon mal gehört, aber ihm wollte nicht einfallen, wo. Warum meldeten sich die Leute auch nicht mit ihrem Namen, sondern nahmen an, dass alle Welt sie sofort erkenne? Das provozierte doch nur peinliche Situationen, die vermeidbar wären.

Er entschloss sich, erst einmal abzuwarten.

"Ja... genau... der bin ich. Zwar etwas verschlafen, aber doch gesprächsbereit. Was kann ich..."

Er stockte. Sollte er nun gleich das "Du" anwenden oder ausweichen? Er entschied sich für das zweite, "...tun?"

Sein Gesprächspartner ließ sich von solchen sprachlichen Unpässlichkeiten nicht irritieren.

"Oh, hab ich dich geweckt? Das wollte ich nicht. Ich kann auch später noch einmal anrufen, wenn du willst."

Okay, das mit der Anrede war damit geklärt. Nur wer war das, der es wagte, ihn so freundschaftlich anzureden. Er war sich ganz sicher, dass er die Stimme kannte, auch wenn sie zu keinem Muster in seinem Gehirn passen wollte.

Erneut kam in ihm das eindringliche Gefühl auf, dass etwas nicht stimmte. Er gewöhnte sich langsam daran.

Irgendwie wollte diese krat-

zende, völlig überstrapaziert wirkende Stimme nicht zu der überschwänglichen Freundlichkeit der ausgesprochenen Worte passen. Da war etwas, das ihm einen Schauer über den Rücken laufen ließ.

Nemo verbarg seine Unsicherheit, auch wenn er am liebsten den Stecker des Apparats aus der Wand gerissen hätte.

"Nein, schon gut. Jetzt wo ich wach bin, kann ich auch weiterreden. Kann ja keiner wissen, dass ich um diese Zeit noch schlafe... Was hast du denn auf dem Herzen?"

"Weißt du denn überhaupt, wer hier am anderen Ende mit dir Sprich?"

Nemo fühlte sich ertappt.

"Na, da bin ich aber wirklich enttäuscht von dir, bei den vielen Dingen, die wir gemeinsam erlebt haben. Kann sein, dass sich meine Stimme ein wenig verändert anhört. Aber so, wie wir uns gekannt haben…"

Der Hörer begann wie wild an Nemos Ohr zu schlackern. Ein heißes unwohles Gefühl begann von seinem Magen aus den gesamten Rest des Körpers anzufallen und Schweiß bildete sich auf seiner Stirn. Alles um ihn herum schien sich zu drehen.

Da wusste er mit einem mal,

wer das war, der da mit ihm sprach.

"Ja, du hast recht, ich bin es, dein alter Freund Paulchen. Ist es nicht schön, dass wir uns mal wieder sprechen?"

Nemos Pupillen waren in den weit aufgerissenen Augen bis in die äußerste Ecke der Höhlen zurückgetreten. Alles an ihm zitterte und die ersten salzigen Tropfen fielen von seiner Stirn auf seine ausgetrockneten Lippen.

Das war Paulchen, der Paulchen, mit dem er gemeinsam neun Jahre die Schule besucht hatte und der vor drei Jahren bei einem Autounfall umgekommen war, in Nemos Anwesenheit...

Die Welt machte einen Aussetzer.

Nemo hatte das Gefühl, für mehrere Minuten weggetreten gewesen zu sein. Es dauerte eine Weile, bis er wieder einen klaren Gedanken fassen konnte. Erst ganz allmählich nahm die Welt um ihn herum wieder fassbare Konturen an und erlöste ihn aus seiner Starre.

Eine normale Reaktion wäre gewesen, den Menschen am anderen Ende eines geschmacklosen Scherzes zu bezichtigen und demonstrativ den Hörer auf die Gabel zu knallen. Aber Nemo wusste, dass es kein Jux war, so sehr er es sich auch wünschte. Die Schmerzen schienen verschwunden. Die Stimme aus dem Hörer hatte sich über sie gelegt.

Er machte den Versuch etwas zu sagen, aber er brachte nur ein tonloses Glucksen zustande.

Er nahm alle ihm noch übrige Kraft zusammen. "Ja... aber...", stotterte er. Er zitterte am ganzen Körper.

Eine teuflisch ruhige Stimme fiel ihm ins kaum ausgesprochene Wort: "...aber ich bin tot, wolltest du sagen. Nun ja, niemand ist vollkommen. Aber das ist doch kein Grund, sich aufzuregen."

Da war Nemo ganz und gar anderer Meinung.

"Du hast mit Sicherheit viele Fragen an mich, aber ich muss gestehen, dass ich keine große Lust habe, sie zu beantworten."

Nemo riss sich zusammen. Wenn er jetzt auch noch den Kopf verlor, würde das schlecht für ihn ausgehen, auch wenn er nicht wusste, was das hieß. Er musste jetzt gefasst sein und denken, vor allem denken und überlegen, sonst würde ihm mehr blühen, als eine Verspan-

nung am Morgen.

Seine Finger verkrallten sich in seine Matratze und die Pupillen weiteten sich. Er holte tief Luft und versuchte so besonnen und normal zu reden, als wenn er mit einem lebenden Paulchen sprach.

"Was willst du von mir?" fragte er flüsternd.

"Kannst du dir das nicht denken?" Die Kaltblütigkeit in Paulchens Stimme drohte Nemos sein sich gerade neu formierendes Selbstbewusstsein wieder zu zerstören.

Die Stimme schien nun nicht mehr aus dem Telefonhörer zu kommen, sie war überall. Der ganze Raum wurde von ihr ausgefüllt. Keine Möglichkeit zur Flucht.

Wie die Augen im Traum...

,Nicht unterkriegen lassen, Nemo! Tote können dir nichts mehr tun', sagte eine Stimme in ihm. Es blieb unklar, ob es seine eigene war.

Paulchen hielt dagegen. "Du brauchst keine Angst zu haben, ich will dir nichts tun."

Nemo überzeugte es nicht.

"Ich habe dir doch nie etwas getan...", schrie Nemo los, fing sich sogleich jedoch wieder. "Warum quälst du mich so?"

"Ich quäle dich nicht. Was dir Unbehagen bereitet bist du selbst. Vertrau mir und hör mir zu. Ich will nur dein Bestes, alter Freund."

Der zischende Unterton in der

Stimme gab Nemo das Gefühl, dass gerade das es nicht war, was Paulchen wollte.

Bilder aus Horrorfilmen kamen in ihm auf. Er unterdrückte sie, indem er weiterredete und zum Schein auf Paulchen einging. "Gut, ich höre dir zu. Sag, was du sagen willst und verschwinde

dann!"
"Wer wird denn so abweisend
zu einem alten Freund sein?"

,Nicht unterkriegen lassen!'

"Ich will dir nur einen Rat geben. Du bist in Schwierigkeiten, in sehr großen Schwierigkeiten sogar."

"So?" Nemo ging zum Schein auf das Gespräch ein. Dabei wehrte er sich mit aller Kraft dagegen, dass diese Stimme Gewalt über ihn bekam. Aber sie machte vor nichts halt und schien durch jede Pore seines Körpers in ihn einzudringen. Immer näher drang sie zu seinem Kopf vor.

,Nicht unterkriegen lassen!'

"Weißt du noch, wie wir früher Mädchen zusammen aufgerissen haben? Und du niemals eine abbekamst?"

Nemo konnte sich gut daran erinnern. Alle hatten sie sich nur zu Paulchen hingezogen gefühlt, keine zu ihm. Und wenn, dann nur, um über ihn an Paulchen heranzukommen. Wie klischeehaft. ,Nicht unterkriegen lassen!"

Nemo drängte die alten Erinnerungen aus seinem Kopf. Er durfte nicht Paulchens Gedankengängen folgen.

"Du wirst niemals eine Frau länger für dich interessieren können. Niemals. Du bist ein Versager auf dem Gebiet, das kann ich dir ja jetzt sagen, wo ich tot bin. Glaub mir, ich weiß mehr, als du dir in deinem kleinen sterblichen Gehirn denken kannst."

,Nicht unterkriegen lassen!'

"Sperr dich nicht gegen mich. Ich will dir wirklich helfen! Du wirst nur Enttäuschungen erleben, wenn du nicht beginnst, dich auf andere Bereiche zu konzentrieren. Ich kann dir helfen, zu neuen Ufern zu gelangen und zu einem angesehenen glücklichen Menschen zu werden."

Versuchte da der Teufel ihn zu verführen? Aber warum? Was hatte er, dass eine dunkle Macht so scharf darauf seien konnte?

Ein gellendes Gelächter ließ den Raum erzittern.

"Ich muss dich leider enttäuschen", sagte Paulchen. "Aber ich bin nicht der Teufel."

Er musste seine Gedanken lesen können. Nemo fühlte sich verloren.

,Nicht unterkriegen lassen!'

"Der Teufel ist tot. Und Gott auch. Hast du in Philosophie damals nicht aufgepasst? Hier, wo ich bin, gibt es keine Religionen oder Götter, hier sind nur wir. Und es gibt niemanden, der Interesse daran hätte, den Seelenfänger zu spielen. Ich bin wirklich nur als Freund gekommen und ich fordere auch keine Gegenleistungen für meinen Rat. Ich sage nur, was ich weiß… was du wissen solltest…"

,Nicht unterkriegen lassen!'

"Und ich weiß eine Menge. Ich weiß zum Beispiel, dass dein Glück nicht in der Liebe liegt. Wenigstens nicht in der zu einem anderen Menschen. Es ist eine Lüge, dass die Liebe ein Gefühl ist, wie Hass, Glück oder Freude. Das stimmt nicht. Liebe ist eine Mischung aus verschiedenen Gefühlen, und die Stellung, die es in der Kunst hat, ist nur durch ein paar romantisch verklärte Sensibelchen zustande gekommen, die ihre Gedanken zum Mythos erheben.

Glaub mir, ich weiß, was ich sage. Man kann auch genau so gut darauf verzichten und trotzdem glücklich werden! Oder auch gerade deshalb."

Kurz fand Nemo seine Stimme wieder: "Du rufst doch nicht aus dem Jenseits an, nur um mit mir über die Liebe zu quatschen. Also, was willst du?"

"Ich sagte es bereits. Ich will dir helfen, dass du ein schönes und glückliches Leben führst, so, wie es mir leider versagt worden ist. Und da ist eben für Liebe kein Platz. Ich weiß. das klingt erst einmal hart und im Film sind es immer nur die Bösen, die so etwas sagen. aber diese ,ich liebe dich, lass uns nie wieder auseinander gehen'-Schnulze ist falsch. Guck dir doch nur mal die Ehen an, die länger als zwei, drei Jahre alt sind. Und dann sag mir, wie viele von den Menschen wirklich ihr Glück auf diese Weise gefunden haben."

Nemo wurde es zu viel. In Paulches Stimme lag eine Melodie, unhörbar, aber für Nemo doch so real und kristallklar, als wenn er direkt auf ihren Wellen reiten würde. Sie umging sein logisches Denkvermögen und induzierte sich ohne Umwege in seine Gefühle, wie durch eine Spritze, die sich langsam in die Schlagader entlud. Es schien keinen Weg zu geben, ihr zu entkommen.

Mit einem letzten Aufbäumen probierte Nemo, seinen Körper unter seine Kontrolle zurück zu bekommen. Tatsächlich schaffte er es, den Arm, der den Hörer hielt, zu bewegen. Er musste gegen einen immensen Widerstand ankämpfen, der unsichtbar in der Luft zu hängen schien und wie Wachs alle sei-

ne Bewegungen lähmte.

Dann schaffte er es doch, näher an die Kommode zu rücken und mit letzter Energie ließ er den Hörer zurück auf die Gabel sinken.

Erschöpft fiel er in sich zusammen und horchte. Aber noch bevor er einen klaren Gedanken fassen konnte, war die Stimme wieder da, noch deutlicher und bedrohlicher in ihrer Beharrlichkeit. Die Melodie umsäuselte seinen Körper wie tausende Bienen.

"Das bringt doch nichts und du weißt es. So einfach wirst du mich nicht los. Vertrau mir endlich und hör mir nur einmal zu, einen Augenblick nur. Mehr verlange ich nicht."

Nemo presste die zu Fäusten geballten Hände an seine glühend heißen Ohren. Es half nichts. Er trat seine Kommode mit dem Telefon um. Auch das brachte keine Wirkung.

Die Stimme und ihre Melodie schien von überall zu kommen, nun auch aus seinem eigenen Körper.

"Geh weg, ich will nichts von die hören. Mein Freund ist vor drei Jahren gestorben. Dich kenne ich nicht", brüllte er sich an.

"Oh. Jetzt kommst du mit der ,wer bist du, ich kenne dich nicht'-Masche. Ach her je…", er

stockte. "Glaubst du denn wirklich, ich würde dir schaden wollen? Warum sollte ich das tun?
Vielleicht denkst du, ich hole dir
deine Seele. Ha...", er simulierte ein Lachen. "Ich habe hier
genug von dem, was du Seele
nennst. Ich will wirklich nur dein
Bestes. Vertrau mir. Aber ich
wiederhole mich."

Nemo probierte gegen die Melodie anzusummen. Er summte, was ihm gerade einfiel, so laut, wie seine Stimmbänder fähig waren. Aber kurz darauf verfiel er erneut auf diese unsichtbare Melodie.

"Okay, ich glaube das wird heute nichts mehr. Ich sehe ein, dass es etwas viel auf einmal ist, sich mit einen toten Freund über die eigenen seelischen Probleme zu unterhalten. Als Zeichen meines Verständnisses lasse ich dich für heute in Ruhe. Aber so schnell gebe ich nicht auf, dir zu beweisen, dass ich noch immer dein Freund bin, ob du es nun wahr haben willst, oder nicht. Ich beweise es dir. Ich habe viel Zeit." Es klang für Nemo wie eine Drohung. "Wir werden uns bald wieder sprechen, und bis dahin denk über meine Worte nach... denk nach... denk nach... denk nach..."

Die Stimme wurde leiser, bis sie zum Wispern wurde und schließlich im allgemeinen Rauschen der Welt unterging. Mit ihr verschwand die Melodie.

Nemo atmete in nervösen kurzen Stößen. Er beruhigte sich nur langsam. Er schloss die Augen.

Als er sie wieder auftat, kam es ihm vor, als wenn er nie mit Paulchen geredet hätte. Die Kommode stand wieder so, wie sie immer an seinem Bett gestanden hatte und nach einem Blick auf die darauf befindliche Uhr konnten nur wenige Minuten vergangen sein, seit er geglaubt hatte, das Telefon klingeln zu hören.

Hatte er etwa nur geträumt? Ein böser Streich seines Unterbewusstseins, um ihn auf etwas aufmerksam zu machen? Ja, aber worauf? Auf verdrängte Ängste? Alles schien so real gewesen zu sein, so wirklich sofern man bei einem Gespräch mit einem Toten von Wirklichkeit reden konnte

Seine Schmerzen waren verschwunden. Aber die hatte er nicht geträumt, da war er sich ganz sicher. Nur ein leichtes Ziepen in den Gelenken kündete von den Qualen, die er noch vor einer Stunde hatte ertragen müssen.

Er fühlte sich schlapp und müde. Aber trotzdem hielten ihn die Erlebnisse dieses Vormittags noch lange wach. Waren sie passiert oder nur geträumt? Etwas hatten sie zu bedeuten und Nemo versuchte verzweifelt dahinter zu kommen, was.

Um die Mittagszeit übermannte ihn doch die Müdigkeit und er gab sich ihr dankbar hin. Auch wenn er eine Furcht verspürte, er könnte noch einmal von solchen Träumen überfallen werden - schließlich waren schon eine ganze Reihe von toten Menschen in seinem Leben vorgekommen - so war er sich doch sicher, dass sie ihn an diesem Tag nicht mehr besuchen würden.

Nur zur Sicherheit hatte Nemo das Telefon abgeschaltet. Wer wusste, wer einen noch so stören würde, und sei es nur, weil er sich verwählt hatte.

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe vom Gelegenheitsspieler... 76 Impressum

Magazin Gelegenheitsspieler

ISSN: 1862-3670

ViSdPR:

Henry Krasemann Wrangelstraße 36 24105 Kiel

Telefon: 0431-6912217 Fax: 0721-151470133

E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

cp: Christian Poignée ctk: Christian Krause hk: Henry Krasemann mb: Michaela Bismark

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint Juni 2008.

U.a. mit Rezensionen von:

Perry Rhodan - Die Kosmische Hanse

Junta

Darjeeling

Ming Dynastie

Killer Karnickel Erweiterungen

Zombies!!!4-Höllenhunde

Times Up!

Ling

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