ISSN: 1862-3670

Ausgabe Winter 2010
Nr. 17

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Mit Rezensionen zu

Mister X	Monuments
Lemming Mafia	Ubongo-3-D
Die Tore der Welt	Mister X
El Paso	Zack und Pack
Smallworld	Cable Car
Tobago	Zooloretto XXL
Egizia	u.v.m.

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

leider kam es in den vergangenen Wochen und Monaten immer wieder zu Verzögerungen bei der Fertigstellung der neuen Ausgaben vom Gelegenheitsspieler. Aber wie es üblich zum Jahresanfang ist, so haben auch wir uns nicht mit den guten Vorsätzen zurückgehalten. Die Chancen stehen gut, dass sie auch wahr werden. Nicht nur, dass wir eine neue Layouterin gefunden haben, auch die Redaktion wächst merklich, was zahlreiche neue Artikel und Rezensionen aus den verschiedensten Blickwinkeln verspricht. Wir sind zuversichtlich, wieder den 2-3 monatigen Rhythmus aufnehmen zu können.

Insbesondere der Erfolg unseres Podcast-Ablegers „Spiele-Podcast“ macht uns stolz und zeigt, dass das Interesse an unkonventionellen Informationen über aktuelle neue Gesellschaftsspiele ungebrochen ist.

Haben Sie Interesse daran, im Magazin Gelegenheitsspieler oder im Podcast zu werben? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Die Mediadaten finden Sie auf www.gelegenheitsspieler.de. Doch eines versprechen wir: Unsere Unabhängigkeit werden wir uns bewahren. Denn es ist wie im wahren Spieler-Leben: Wenn einer schummelt, dann hat keiner Spaß.

Ihre Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Unser Jahrbuch 2008/2009 ist im Buchhandel erhältlich. Mehr dazu auf Seite 3.

Das Wertungssystem:

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

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

Preis/Material-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

Inhalt

Spiele-Jahrbuch	**3**	**Im Reich der Wüstensöhne**	**26**
Bestenliste	**5**	**San Francisco Cable Car**	**30**
Spiel 2009 in Essen	**7**	**Smallworld**	**33**
Burg der 1000 Spiegel	**10**	**Tobago**	**36**
Egizia	**12**	**Die Tore der Welt**	**40**
El Paso	**16**	**Ubongo 3D**	**44**
Monuments	**18**	**Zack und Pack**	**46**
Mister X	**21**	**Zooloretto XXL**	**48**
Nichtlustig Lemming Mafia	**24**	**Impressum**	**55**

Spiele-Jahrbuch 2008/2009

Erschienen: April 2009

Henry Krasemann und
Christian Krause (Hrsg.)

172 Seiten (großteils farbig), Paperback
17,99 EUR

ISBN:978-3837-093-377

Als was mag der Jahrgang 2008 in die Spiele-Geschichtsbücher eingehen? Ein langweiliges Jahr ohne Höhepunkte? Mit einem Spiel des Jahres, das nach Meinung einiger „nur“ eine aufgeblasene 4-Personen-Variante eines sehr guten Zweierspiels ist? Mit Neuauflagen alter Preisträger? Alles auch keine schlechten Spiele. Doch der Einfallsreichtum der Spieleerfinder zeigt sich eher bei anderen Neuerscheinungen, wie Dominion, Stone Age oder Gambit 7. Dies gilt ebenso für einige komplexe und fordernde Spiele wie Senji oder Planet Steam. Auch Kinder haben wieder einige herausragende Spiele entwickelt bekommen. Didi Dotter und Fladderadatsch sind nur zwei von ihnen.

Nein, 2008 war kein schlechter Jahrgang. Dies zeigen auch die zahlreichen hohen Wertungen, die die Redaktion vom Magazin Gelegenheitsspieler vergeben hat. Doch es gab auch ein paar Totalausfälle. Dass Sie beim Spiele-Einkauf die richtige Entscheidung treffen, dabei soll Ihnen dieses Buch helfen.

Wir präsentieren die wichtigsten Gesellschaftsspiele des Jahres übersichtlich und mit kritischen Texten. Das Farbsystem erlaubt den schnellen Überblick: Welches Spiel ist für Gelegenheitsspieler, welches für Vielspieler geeignet.

Spiele-Jahrbuch 2007/2008 noch im Handel

Erschienen: April 2008

Henry Krasemann und
Christian Krause (Hrsg.)

172 Seiten (großteils farbig), Paperback
16,99 EUR
ISBN:978-3-8370-5931-1

Nach dem Erfolg des ersten Jahrbuchs des Magazins Gelegenheitsspieler wird hiermit die Reihe weiter fortgesetzt. Auch dieses Mal präsentieren wir die wichtigsten Gesellschaftsspiele des vergangenen Jahres übersichtlich und größtenteils in Farbe. Jedes Spiel wurde von der Gelegenheitsspieleler-Redaktion kritisch bewertet. Das Farbsystem erlaubt den schnellen Überblick: Welches Spiel ist für Gelegenheitsspieler, welches für Vielspieler geeignet. Wer sich ein neues Gesellschaftsspiel kaufen möchte, sei es ein Brettspiel, Partyspiel oder auch Kartenspiel, findet hier eine ausführliche Orientierungshilfe.

Für jeden sollte etwas dabei sein: Partyspiele wie Linq, Time‘s up, Graffiti oder Fangfrisch - Brettspiele wie Zooloretto, Wikinger, Cuba, Hamburgum, ANNO 1701 oder Portobello Market - pfiffige Kartenspiele wie Bungee oder Handelsfürsten - oder Kinderspiele wie Rettet den Märchenschatz oder Burg Appenzell. Weit über 60 Spiele warten darauf, in diesem Buch entdeckt zu werden.

Spiele-Jahrbuch 2006/2007 noch im Handel

Das Magazin Gelegenheitsspieler ging 2007 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 aus und für 2006/2007 übersichtlich und größtenteils in Farbe präsentiert. Wer sich ein neues Gesellschaftsspiel kaufen möchte - sei es ein Brettspiel oder auch Kartenspiel - findet hier ausführliche Informationen: Kritische Besprechungen der aktuellen Spiele 2006/2007 weisen den Weg.

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

Erschienen: April 2007

Henry Krasemann und
Christian Krause (Hrsg.)

156 Seiten (großteils farbig), Paperback
16,99 EUR
ISBN: 978-3-8334-9461-1

Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

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

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

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

Vielleicht vermissen Sie zahlreiche Spieleklassiker wie Schach, Mühle, Skat oder auch Mensch-Ärgere-Dich-Nicht. Doch diese Spiele sind den meisten bekannt und wahrscheinlich in Form von Spielesammlungen zahlreich vorhanden. Uns geht es zu zeigen, was sich auf dem Markt der modernen Gesellschaftsspiele tut und dass es eine Welt neben Siedler von Catan und Carcassonne gibt.

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

Vermissen Sie Ihr Lieblingsspiel? Dann schreiben Sie uns an

redaktion@gelegenheitsspieler.de.

Top Mehrpersonenspiel

Dominion (Hans im Glück)
Fauna (Huch & Friends)
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)
Robo Rally (Wizard of the Coast/Amigo)
Wikinger (Hans im Glück)

Top 2 Personen Spiele

Die Säulen der Erde (Kosmos)
Auf die Palme (Winning Moves)
Blokus Duo (Winning Moves)
Kahuna (Kosmos)
Halali (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

Senji (Asmodée Editions)
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)
Bungee (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)

Spiel 2009 in Essen

Boochie

Yvio

Tarascon

Freibeuter der Karibik

Spongebob

Ramses Pyramid

Lego

WobBally

Donna
Leon
Small-
world

Burg der 1000 Spiegel

Autor:	Inka und Markus Brand
Grafik:	Michael Menzel
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 6 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-30 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5-10 Minuten
Erklärung:	ca. 5 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2009

Ganz 1000 Spiegel sind es nicht, die man beim neuen Kinderspiel von Kosmos bekommt. Genauer gesagt sind es gerade mal vier. Aber die reichen durchaus aus, um Kindern ein Gefühl vom „Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel“ zu geben.

Schau schau...

„Burg der 1000 Spiegel“ ist ein Memory-Spiel mit ein wenig Physik. So sind rund um die Burg zufällig und verdeckt einige Bilder von Gegenständen angeordnet. Wer an der Reihe ist, muss herausfinden, wo sich ein gesuchter Gegenstand befindet. Was gesucht wird, wird durch Würfelwurf bestimmt und eine auf der Burg umherziehende Figur (dem Victor). Die Besonderheit ist nun, dass nicht direkt auf das gesuchte Symbol gezeigt wird, sondern Spiegel in der Schachtel so angeordnet werden müssen, dass durch ein Loch am Rand der Burg um mehrere Ecken der gesuchte Gegenstand erblickt werden kann. Wer das schafft, erhält einen Vampirdrops als Punkt. Die Mitspieler dürfen ebenfalls raten, ob die Spiegel tatsächlich richtig gesteckt wurden. Dann erhalten sie auch Punkte und wer als erster eine bestimmte Anzahl erreicht, der gewinnt.

Bleib mir weg mit dem Knoblauch

Wenn man schon keine Ahnung davon hat, wo sich das gesuchte Symbol befindet, dann sollte man zumindest vermeiden, die Spiegel auf den Knoblauch zu richten. Denn dies bedeutet Punktabzug. Aufpassen sollte man vor allem am Anfang beim Einstecken der Symbolkarten und beim Umstecken zu Beginn jeder Runde. Sich hierbei die Anordnung zu merken, ist der beste Weg zum Sieg.

Zur Verschärfung kann mit einem Spielbrett gespielt werden, dass für die Berechnung des Lichtstrahls keine Hilfslinien enthält. Auch kann eine Tür hinzugenommen werden, die von Mitspielern jeweils so platziert werden darf, dass die Leitung der Lichtstrahlen entsprechend komplizierter wird.

hk

Fotos: Kosmos

Fazit

Die Spiegel peppen das ansonsten eher dröge Memory-Spiel gehörig auf. Es ist schon jedesmal ein kleines Aha-Erlebnis, wenn man tatsächlich das gesuchte Symbol durch das Loch sehen kann, obwohl der Lichtstrahl über alle vier Spiegel und viele Ecken geleitet wird. Allerdings hält sich für Erwachsene und ältere Kinder, die die Physik verstanden haben, die zusätzliche Herausforderung in Grenzen. Hat sich der Neuheitenwert abgenutzt, so ist es doch nur noch ein Merkspiel. So ist „Burg der 1000 Spiegel“ insbesondere etwas für jüngere Kinder, für die die Strahlengesetze noch eine Herausforderung darstellen. Das bedeutet jedoch nicht, dass deswegen stets die Älteren gewinnen. 11 Gegenstände, die auch noch nach und nach vertauscht werden, wollen erst einmal gemerkt werden.

Die Regeln sind einfach und dürften auch jungen Spielern innerhalb weniger Minuten vermittelbar sein. Ein Partie dauert kindgerechte 10 bis 20 Minuten und kann individuell durch Festlegung der Siegpunktzahl gesteuert werden. Die Gestaltung ist liebevoll und der Zielgruppe angepasst.

Ein schönes Spiel, das einige Partien lang auch bei unseren jüngeren Testern gut ankam, jedoch bald seinen Reiz verlor. Die Verschärfungen durch anderen Spielplan und Tür konnten da nur bedingt gegensteuern.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Egizia

Autoren:	Acchittocca
Grafik:	Franz Vohwinkel
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 90 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 10 Minuten
Erklärung:	ca. 20-30 Minuten
Preis:	ca. 34 Euro
Erschienen:	2009

Nach der Spiel 09 in Essen konnten wir Egizia als eines der neuen Spiele aus dem Hause Hans im Glück testen.

Egizia – was soll man sich darunter vorstellen ? Aus dem Namen können diejenigen, die italienisch können, bereits das Thema des Spieles ableiten: Egizia zu Deutsch: altägyptisch.

Also, auf nach Ägypten...

Die Spielanleitung ist für Hans-im-Glück-Spiele gewohnt übersichtlich und gut verständlich gestaltet. Gut ist, dass der eigentliche Aufbau des Spieles in der Anleitung bildlich dargestellt wird. Die Spielanleitung an sich ist schon umfangreich, wobei aber auch viele Bilder enthalten sind. Ein bisschen abschreckend ist am Anfang der Ablauf einer Runde. Diese besteht nämlich aus sieben einzelnen Phasen, was zunächst kompliziert wirkt. Man findet dann aber überraschend schnell in das Spiel hinein.

Worum geht es bei Egizia?

Bei Egizia befahren die einzelnen Spieler den Nil, bauen mit Hilfe ihrer Bautrupps an der Sphinx, an Gräbern, dem Obelisken, der Pyramide und dem Tempel. Hierfür werden Steine und eine bestimmte Anzahl von Bautrupps benötigt. Die Spieler haben zu Beginn des Spieles vier verschiedene Bautrupps, die im Laufe des Spieles von der Stärke her vergrößert werden können. Bei der Vergrößerung der Bautrupps müssen die Spieler immer im Auge behalten, dass die Arbeiter auch ernährt werden müssen. Kann ein Spieler nicht alle seine Arbeiter ernähren, kostet ihn dies Punkte. Und dies am Anfang nicht gerade wenige: für jeden Arbeiter, den der Spieler nicht ernähren kann, muss er drei Punkte abgeben. Im Verlauf des Spieles haben die Spieler die Möglichkeit, diesen Abzug pro Arbeiter, den sie nicht ernähren können, auf bis zu einen Punkt zu reduzieren.

Ganz witzig gemacht ist auch die Art, mit deren Hilfe man seine Bautrupps ernähren kann. Hierfür gibt es drei verschiedene Arten von Landschaftskarten. Und je nach dem, wie das Wasser des Nils steht, werden die Karten „bewässert“ und bringen damit dann Nahrung oder auch nicht. Die Bewässerung können die Spieler im Spielverlauf beeinflussen. Damit kann man einem Mitspieler auch schon mal einen vermeintlich gut geplanten Spielzug zunichte machen.

Der Ablauf einer Runde im Einzelnen:

1. Nil-Karten auslegen
2. Nil befahren

3. Bautrupps ernähren
4. Steine produzieren
5. Bauen
6. Bonus für Mitwirkung an Bauwerken
7. Spielerreihenfolge für die nächste Runde festlegen.

Am Anfang einer jeden Runde werden zunächst zehn sogenannte Nil-Karten auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan ausgelegt. Anschließend befahren die Spieler mit Hilfe ihrer Schiffe den Nil. Jeder muss sich nun reihum entscheiden, ob er eine Nil-Karte nehmen oder eines der anderen Felder neben dem Nil besetzen möchte. Über die Nil-Karten kann man z.B. Nahrung oder Steine erhalten. Es gibt eine ganze Reihe nützlicher Karten mit unterschiedlichen Funktionen.

Des Weiteren gibt es noch die sogenannten Baufelder. Hier können die Spieler dann Bautrupps zum Bau an der Sphinx, dem Tempel usw. entsenden. Das Trickige hierbei ist, dass ein Spieler immer so viele Bautrupps und Steine einsetzten muss, wie das jeweilige Baufeld vorgibt. Beispiel: die Felder der ersten Reihe bei der Pyramide weisen alle den Wert Zwei aus. Der Spieler, der hier ein Feld bebauen möchte, muss dafür zwei Bautrupps und zwei Steine einsetzen. Als Belohnung erhält er sofort den Wert des Feldes, somit also in diesem Fall zwei Punkte.

Die Spieler können auch mehrere Felder gleichzeitig bebauen, sofern sie ausreichend Ressourcen zur Verfügung haben. Da man jeden Bautrupp pro Runde nur einmal einsetzen darf, muss am Anfang jeweils klug kalkuliert werden. Schwierig hierbei ist, dass man nie weiß, welche Felder der Spieler vor einem vielleicht noch bebauen möchte. Denn hier gilt das sprichwörtliche „Wer zuerst kommt, baut zuerst“. Also: wer sein Schiff als Erstes auf das entsprechende Baufeld gesetzt hat, baut auch als erstes usw. So kann es sein, dass ein Spieler auf ein Zweier-Feld spekuliert hat, dieses jedoch nicht mehr zur Verfügung steht, wenn man an der Reihe ist. Die Werthaltigkeit der zu bebauenden Felder steigt bei den meisten Bauwerken nämlich an.

Man sollte also die Mitspieler und deren Ressourcen schon ein wenig im Auge behalten um abschätzen zu können, ob es sich überhaupt noch lohnt, hier ein Schiff einzusetzen. Gerade weil die Anzahl der zu setzenden Schiffe begrenzt ist, sollte man sich dann vielleicht eher für ein anderes Feld oder eine Nil-Karte entscheiden. Ein guter Mechanismus des Spieles ist dabei, dass die Spieler mit ihren Schiffen nur flussabwärts fahren dürfen und jedes Feld maximal durch einen Spieler genutzt werden darf (Ausnahme: die Baufelder). Außerdem setzten die Spieler ihre Schiffe der Reihe nach ein, d. h. hat der Startspieler sein erstes Schiff gesetzt, ist erst mal der Nächste an der Reihe usw. Hier gilt es dann Prioritäten zu setzen. Dies fällt einem manchmal schon schwer, insbesondere wenn so viele interessante Karten ausliegen. Hier kann sich das Spiel in die Länge ziehen, gerade wenn man mit mehr als zwei Spielern spielt. Auch gilt es darauf zu achten, dass man nicht versehentlich an einem Feld „vorbei segelt“, welches eigentlich für den Spieler am

Zug wichtig gewesen wäre.

Zu zweit ist das Spiel etwas einfacher. Da ist die Chance, die gewünschte Karte oder das gewollte Feld zu erhalten, größer. Bei bis zu vier Spielern wird es schon kniffliger.

Wie kommen die Spieler an Punkte?

Punkte gibt es zum einen für das Bauen an den Gräbern, dem Obelisken, dem Tempel und der Pyramide. Für das Bauen an der Sphinx erhält man allerdings nicht sofort Punkte. Dort winken sogenannte Sphinx-Karten, die dann für die Schlusswertung zählen.

Wie spielt sich Egizia?

Egizia ist ein Spiel mit vielen verschiedenen Seiten. Es hört sich auf den ersten Blick komplex an. Dank der guten Spielanleitung findet man aber schnell in das Spiel hinein. Nachteilig ist jedoch, dass es für die einzelnen Spieler keine Kurzanleitung gibt. So muss am Anfang noch häufig in der Anleitung nachgeschlagen werden, welche der sieben Phasen einer Runde als nächstes dran ist. Ansonsten spielt sich Egzia sehr gut. Der Spielmechanismus ist einfach und verständlich. Hat man es erst einmal durch, spielt man es gerne noch mal. Die taktischen Möglichkeiten des Spiels sind jedoch eher eingeschränkt.

Tipps:

In der Phase „Bonus für Mitwirkung an Bauwerken“ erhalten die Spieler Punkte, wenn sie an den Bauwerken, bei denen sie Schiffe eingesetzt haben, auch tatsächlich gebaut und somit mindestens einen Stein verbraucht haben. Es gibt insgesamt drei Baufelder, auf denen bis zu drei Spieler ihre Schiffe einsetzen können:

1. für den Bau der Sphinx
2. für den Bau der Gräber und des Obelisken
3. für den Bau des Tempels und der Pyramide

Folgende Bonuspunkte können dann pro Runde erzielt:

Ein Schiff	1 Punkt
Zwei Schiffe	3 Punkte
Drei Schiffe	6 Punkte

Schafft ein Spieler dies jede Runde und die anderen Spieler unter Umständen nicht, kann sich derjenige damit schon mal ordentlich von den Kontrahenten absetzen. Diese Punkte wieder aufzuholen, ist nicht einfach. Des Weiteren sollte man versuchen, in jeder Runde eine Sphinx-Karte zu erhalten. Denn die Punkte, die man durch diese Karten für die Endwertung abgreifen kann, sind nicht zu unterschätzen.

mb
Fotos: mb

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

Fazit

Die Spielanleitung ist verständlich und übersichtlich gestaltet. Egizia lässt sich sehr gut zu zweit spielen. Bei mehr Spielern kann es, je nach dem wie viel „Bedenkzeit“ die einzelnen Spieler benötigen, schon mal zu Wartezeiten für die anderen kommen. Wer hier Geduld oder vielleicht Glück hat, dass die Mitspieler ihre Schiffe einigermaßen schnell auf dem Spielplan platzieren, wird aber auch das Spiel zu dritt oder zu viert mögen.

Die Spielzeit mit ca. 90 Minuten ist für ein Viererspiel schon recht sportlich. Gerade wenn man es mit Spielern spielt, die Egizia noch nicht kennen, kann man auch schon mal zwei Stunden mit einer Partie verbringen. Es handelt sich um ein Strategiespiel. Glückskomponenten sind kaum vorhanden. Richtige Strategen werden sich jedoch unterfordert fühlen. Egizia ist eher ein einfaches taktisches Spiel. Dies ist jedoch kein Nachteil und für den Spaß am Spiel eher förderlich. Langeweile kommt nicht auf.

Interaktionsmöglichkeiten der Spieler gibt es wenige. Ein kleiner Minuspunkt sind die fehlenden Kurzanleitungen für die Spieler. Dies wäre aufgrund der hohen Anzahl der Phasen (insgesamt sieben), die es in jeder Runde zu durchlaufen gilt, schon eine große Hilfe. So muss man anfänglich doch noch mal den einen oder anderen Blick in die Anleitung werfen um zu sehen, welche Phase als nächstes dran ist.

Alles in allem ist Egizia ein gelungenes Spiel, dass man gerne auch mal wieder spielt. Das Thema des Spieles wurde gut umgesetzt, die Illustrationen sind gelungen.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

El Paso

Autor:	Stefan Dorra
Grafik:	Stefan Theurer
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-5 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	30-45 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 10 Minuten
Erklärung:	ca. 10 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2009

Karten legen, würfeln und Karten nachziehen – das klingt zunächst ziemlich dröge und nicht nach großer Unterhaltung. Auch Cowboys waren schon oft Paten für recht durchschnittliche Spiele. Also nichts Neues im (Wilden) Westen? Bei El Paso sollte man nicht all zu voreilig urteilen.

Beute machen bis der Sheriff kommt

Ziel ist es im ersten Schritt, möglichst viele von den zufällig ausgelegten Beuteplättchen auf dem Spielbrett zu erhalten. Hierzu werden Handkarten gleichzeitig verdeckt ausgespielt, deren Farbe und Wertigkeit darüber walten, wer sich welche Beuteplättchen nehmen darf. Vor jedem Beutezug werden Würfel geworfen. Diese entscheiden nicht nur darüber, ob ein Beutezug erfolgreich war, sondern vor allem auch, wann der Sheriff kommt und damit nicht in Sicherheit gebrachtes Beutegut verfällt. Mit zunehmender Rundendauer wird dessen Erscheinen immer wahrscheinlicher. Somit steht jeder Spieler nach jedem Beutezug vor der Frage, ob er aufhören möchte oder weiterspielt. Wer kneift, kann die Beuteplättchen in Nuggets umtauschen. Nur diese stellen bei der Endabrechnung Siegpunkte dar. Eine Partie El Paso geht über sechs Runden, die sich in den zu erbeutenden Plättchen und den Umrechnungskursen für Nuggets unterscheiden.

Wer am Ende die meisten Nuggets bzw. Siegpunkte hat, gewinnt.

Zocken und Handeln

Drei Dinge sind für den Sieg bei El Paso entscheidend:

Für das Erreichen der wertvollen Nuggets sollten die Farbkarten (Raubzugkarten) geschickt ausgelegt werden. Je nach Umfang der Beutesorte und der Anzahl der Mitspieler kann es sinnvoll sein, etwas zu warten, da die Plättchen mit den hohen Werten unten im jeweiligen Stapel liegen und als letztes verteilt werden.

Die schon erspielten und noch möglichen Beuteplättchen sind nach jeder Plünderung mit der Wahrscheinlichkeit des Erscheinens des Sheriffs abzuwägen. Manchmal kann es sinnvoll sein, rechtzeitig zu passen, um gute Gewinne zu sichern. Zu frühes Aussteigen bringt jedoch die Mitspieler nach vorne, da diese dann mehr wertvolle Steine in die nächste Runde hinüber retten können, um dort dann einen besseren Umrechnungskurs zu erhalten.

Und schließlich muss man die Umrechnungskurse der folgenden Ortschaft im Blick haben. Bestimmte Beutestücke können dort jeweils besonders lukrativ getauscht werden.

hk

Fotos: hk / Zoch

Fazit

El Paso ist erstaunlich kurzweilig. Da alle gleichzeitig spielen, entstehen kaum Wartezeiten. Mit ca. 30 Minuten ist die Spielzeit auch übersichtlich und lädt zur Revanche ein. Insbesondere die Zocker-Komponente um den Sheriff lässt Spannung aufkommen und immer wieder entsteht in einem dieses von Can't Stop bekannte Gefühl: einmal geht doch noch. Aber manchmal geht es eben nicht noch einmal und das hebt die Stimmung…
El Paso funktioniert in allen Konstellationen gut, auch wenn mehr Spieler den Kampf um die Beuteplättchen noch interessanter machen. Das Spiel lässt sich innerhalb von 15 Minuten mit der Anleitung leicht selbst am Tisch erarbeiten.
Ein kleines Zockerspiel ohne Fehl und Tadel.

Kurz: empfehlenswert.

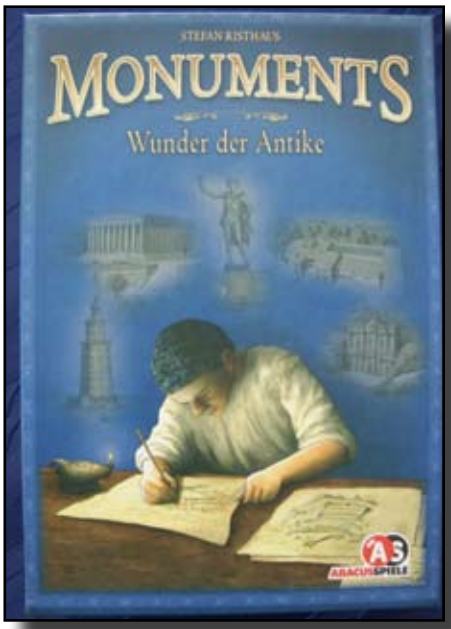
Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Monuments

Autor:	Stefan Risthaus
Grafik:	Harald Lieske
Verlag:	AS Abacussppiele
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 10 Minuten
Erklärung:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008



Monuments – Wunder der Antike – das klingt nach riesigen Bauten, kolossalen Tempeln, unvergesslichen Palästen.

Ob ein Karten-Brettspiel diese Erwartungen erfüllen kann, haben wir geprüft.

Baumeister und Geschichtsschreiber in einem

Die Spieler schlüpfen in die Rolle antiker Baumeister bzw. Geschichtsschreiber. Durch das Sammeln und Auslegen von Karten werden so das Kolosseum oder der Koloss von Rhodos erbaut.

Der aktive Spieler kann sich grundsätzlich entscheiden, ob er einen Monument-Zug oder einen Geschichtsschreiber-Zug ausführen möchte. Entscheidet er sich für den Monument-Zug, muss er drei Aktionen ausführen. Dabei hat er verschiedene Möglichkeiten. Zum einen kann er Handkarten nachziehen (vom offenen Stapel oder verdeckt). Zum anderen kann er auch ein Monument errichten. Hierfür muss er zwei Handkarten, die das gleiche Gebäude darstellen offen vor sich auslegen. Wurde dieses Gebäude schon von einem anderen Spieler errichtet, müssen mindestens 3 Handkarten ausgespielt werden. Jedes Monument darf maximal zweimal gebaut werden. Außerdem kann er ein bereits von ihm errichtetes Gebäude um weitere Handkarten erweitern und schließlich mit bestimmten Handkartenkombinationen Siegpunkte erzielen.

Diese Aktionen hören sich einfacher an, als sie es sind. Da jedes Gebäude nur zweimal errichtet werden darf, kann es schnell passieren, dass man anfängt, Handkarten eines bestimmten Monuments zu sammeln, nur um dann mit ansehen zu müssen, wie ein anderer Spieler es vor einem selbst baut.

Beim Geschichtsschreiber-Zug führt der aktive Spieler quasi eine Wertungsrunde durch. Wenn er sich hierfür entscheidet, werden bei allen ausliegenden Gebäuden der Mitspieler die oberste Karte eines Monuments entfernt. Die so gesammelten

Karten werden addiert und der

Spieler erhält diese Summe auf einer besonderen Wertungsskala. Außerdem werden bei allen Monumenten, von denen Karten eingesammelt wurden, die Wertigkeitspunkte erhöht. Am Ende des Spiels (wenn der Nachziehstapel verbraucht ist) erhalten die Spieler für ihre errichteten Gebäude die Werte, die sie gemäß Wertigkeit haben.

Schade, schade, schade

Das Spielprinzip ist noch ganz nett. Die Anleitung ist für Gelegenheitsspieler schon recht anspruchsvoll und es dauert mehrere Spiele, bis sich die Spielabläufe soweit verinnerlicht haben. Die Interaktion hält sich in Grenzen. Lediglich das offene Aufnehmen von Handkarten kann die Mitspieler darauf bringen, welches Monument der Spieler eventuell errichten möchten.

Die Spieler kämpfen eher um das Glück, besonders hochwertige Karten aufzunehmen, die bei der Schlusswertung mehr Siegpunkte einbringen. Da diese aber völlig glücksabhängig vom Stapel gezogen werden, kann man nicht von Strategie sprechen. Auch die Geschichtsschreiber-Wertungs-Skala bringt dem Spiel kaum mehr taktische Tiefe. Allerdings kann der Zeitpunkt, wann man seine Geschichtsschreiber einsetzt, spielentscheidend sein. Hier sollte man versuchen, mehr eigene Bauten in der Wertigkeit zu erhöhen als fremde.

Auch wenn auf der Verpackung die Spieleranzahl von 2 bis 4 genannt wird, ist das 2-Personen-Spiel mit Vorsicht zu genießen. Jeder Spieler spielt dann nämlich für zwei Spieler parallel. Das führt dazu, dass man sich die Vorteile selbst zuschanzt, was das Spiel noch einseitiger macht. Diese Version wirkt sehr, sehr konstruiert.

Auf der Spiel09 gab es die Mini-Erweiterung „Gelehrte-Helden-Händler“ als Give-away.

cp

Fotos: cp

Fazit

Das Spiel an sich ist ganz nett. Die Interaktionsmöglichkeiten sind zwar eher begrenzt, dafür entfaltet das Spiel eine gewisse taktische Tiefe. Allerdings passt die Ausführung des Spiels ganz und gar nicht zu seinem Namen. Die Grafiken erscheinen lieblos und auch das Thema, dass die Spieler die großen Bauten der Weltgeschichte bauen sollen, wirkt eher aufgesetzt. Da können auch die in der Anleitung aufgeführten Informationen zu den Original-Bauten nicht darüber hinweg täuschen.

Wenn man sich durch die wenig lesefreundliche Anleitung gekämpft hat und sich ferner von dem Anspruch Monumente zu bauen gedanklich entfernt, bietet sich einem ein nettes Spiel für zwischendurch. Nicht weniger. Aber leider auch nicht mehr.

Allerdings sollte man das Spiel nicht erwerben, wenn man es nur in der 2-Personen-Version spielen will, da diese nicht zu empfehlen ist.

Wertung:

Gesamtwertung:	geht so
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	hoch

Mister X

Autor:	Gabriele Mari
Grafik:	Heiner Buck
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2-6 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5 Minuten
Erklärung:	ca. 10-15 Minuten
Preis:	ca. 26 Euro
Erschienen:	2009

Scotland Yard gehört sicherlich zu den Klassikern der 80er Jahre. 1983 war es schon Spiel des Jahres und da es auch eines der ersten Kooperationsspiele moderner Art war, sicherlich auch zu recht. Parker hat es mit Monopoly vorgemacht, dass auch alte Spielideen jedes Jahr mit leichten Veränderungen am Design Millionenumsätze erzeugen können. Auch Scotland Yard hat mit den Jahren einige Neuauflagen erhalten. Doch jetzt gibt es tatsächlich mit Mister X eine Version mit erweiterten Regeln und der Ausweitung von London auf ganz Europa. Ist Scotland Yard damit in der Jetztzeit angekommen?

Verstecken und Suchen

Die Grundidee von Scotland Yard ist erhalten geblieben. Ein Spieler ist Mister X, der von einem Punkt auf der Europakarte zu einem anderen Punkt gelangen muss. Er zieht dabei verdeckt. Die anderen Spieler versuchen herauszubekommen, wo er sich gerade befindet, um ihn zu fangen, bevor er sein Ziel erreicht.

Beiden Parteien stehen hierzu Zugplättchen zur Verfügung. Je eines davon darf in der Regel eingesetzt werden, um eine Bewegung mit Auto, Bahn/Schiff oder Flugzeug zu machen. Je nach Verkehrsmittel sind dabei unterschiedlich weite Sprünge möglich. Mister X notiert seine Züge auf einem Blatt Papier und gibt nur bekannt, welches Verkehrsmittel er nutzt. Die Übrigen ziehen als Detektive offen und besprechen sich möglichst vorher über ihre Such-Strategie. Dabei sind stets alle fünf Detektive zu bewegen. Sollten weniger als sechs Mitspieler am Tisch sitzen, so können einzelne Spieler auch mehrere Detektive steuern.

Um überhaupt eine Idee davon zu bekommen, wo sich Mister X befinden könnte, gibt es mehrere Möglichkeiten, Hinweise zu erhalten. Betritt ein Detektiv ein Feld auf dem Spielbrett, auf dem Mister X in den letzten 5 Zügen war, so muss jener dieses bekannt geben. Außerdem haben

die Detektive die Möglichkeit, gemeinsam Sonderfunktionen auslegen. Damit können sie selber einen weiteren Zug machen oder Mister X zwingen, ein schon besuchtes Feld zu offenbaren. Aber auch Mister X kann Zusatzfunktionen einsetzen, um einen Doppelzug auszuführen oder die Offenbarung des Verkehrsmittels zu unterbinden.

Ab dem 25. Zug spielt auch Mister X offen, was jedoch eher die Ausnahme sein dürfte. Kommt ein Detektiv auf ein Feld, auf dem sich Mister X gerade befindet, so gewinnen die Detektive. Erreicht Mister X ein Zielfeld, so gewinnt er.

Leicht, mittel, schwer

Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl, die sich insbesondere in der Entfernung von Start- und Zielfeldern von Mister X unterscheiden. Für die Detektive ist es wichtig sich abzusprechen und größere Bereiche abzudecken. Nur wenn sie sich ganz sicher über die Position von Mister X sind, kann es sinnvoll sein, gemeinsam in seine Richtung zu ziehen. Ansonsten besteht jedoch die Gefahr, dass sie Mister X nicht mehr einholen, wenn er erst einmal komplett hinter die feindlichen Linien, sprich hinter den letzten Detektiv, gelangt ist. Dann kann man nur noch hoffen, die besseren Zugplättchen zu ziehen, um ihn wieder einzuholen.

Gerade von den Sonderfunktionen sollte großzügig Gebrauch gemacht werden. Dies gilt für beide Parteien. Insbesondere der Doppelzug kann eine sehr mächtige Möglichkeit für Mister X sein, um seinen Verfolgern zu entkommen.
hk
Fotos: hk / Ravensburger

Fazit

Scotland Yard ist gut im Jahr 2009 angekommen. Das Spiel macht gerade durch seine einfachen und überschaubaren Regeln auch heute noch eine Menge Spaß. Dabei ist es mit den Sonderfunktionen, der Änderung des Spielbretts und den neuen Enttarnungsregeln sehr gut gelungen, mehr Abwechslung und Spannung in das Spiel zu bringen. Auch ohne den Nostalgie-Bonus hatten bei unseren Testrunden sowohl die Detektive als auch Mister X eine reizvolle Aufgabe zu erledigen, die keine Langeweile aufkommen lässt. Wartezeiten gibt es kaum, da alle gemeinsam rätseln bzw. Mister X den rätselnden Detektiven etwas entgegen zu setzen versucht.

Selbst Neueinsteiger dürften innerhalb von 15 Minuten das Spiel am Tisch erarbeitet haben. Für eine Partie ist mit einer Spielzeit von ca. 60 Minuten zu rechnen. Grundsätzlich funktioniert das Spiel in allen Besetzungen von 2 bis 6 Personen gut. Allerdings fehlt gerade im Zweierspiel die Diskussion unter den Detektiven, was einen der Reize von einem Kooperationsspiel wie Mister X ausmacht.

Trotz der einfachen Regeln bietet Mister X einige taktische Möglichkeiten. So kann Mister X zunächst eine Verwirrungstaktik anwenden und in gänzlich unvorhergesehene Richtungen ziehen oder auch seine Zielfelder sofort ins Auge nehmen. Die Detektive müssen mit ihren Strategien möglichst allen Varianten etwas entgegen setzen.

Ein auch heute noch empfehlenswertes Spiel, das nichts von seinem Reiz verloren hat. Das kann man nicht über alle Klassiker sagen.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Nichtlustig Lemming Mafia

Autor:	Michael Rieneck
Grafik:	Joscha Sauer
Verlag:	Kosmos
Spieler:	3-6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-40 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 3 Minuten
Erklärung:	ca. 10-15 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2009

Die Comics von Herrn Sauer dürften vielen Lesern bekannt sein: skurrile Typen, die ganz entgegen der Bezeichnung „Nichtlustig“ doch zum Schmunzeln anregen. Und wo gelacht wird, da wird auch gespielt. So ist denn „Lemming Mafia“ schon das dritte Spiel in der Reihe. Nach dem durchaus ordentlichen Würfelspiel „Nichtlustig“ und dem Kartenspiel „Labor Chaos“ geht es nun auf das Brett mit Würfeln und Karten.

Dem Verderben entgegen

Die Spieler steuern gemeinsam die Lemminge, die nichts anderes im Sinn haben, als sich möglichst schnell mit Betonklötzen am Bein ins Meer zu stürzen. Punkte bekommen die Spieler insbesondere dafür, dass sie möglichst präzise auf die Farbe des Lemmings setzen, der als erster am Ende des Spielbretts ankommt. Um dieses auch zu erreichen, würfelt abwechselnd jeder Spieler. Hierdurch hat er in der Regel dann die Auswahl zwischen zwei Lemmingen, die er einen Sektor auf dem Spielfeld weitersetzen kann. Viele Felder sind dabei mit Sonderfunktionen belegt, zwischen denen sich der Spieler in einem gewissen Rahmen entscheiden kann. Nur so können die Wetten auf den Sieger des Rennens nach und nach abgegeben werden. Wichtig sind auch die Felder, bei denen die entsprechende Figur einen Betonklotz erhält oder verliert. Diese können das vorzeitige Ausscheiden eines Lemmings bewirken.

Als weitere Punktequelle erhält jeder Aufgabenkarten zugelost, die z.B. Sonderpunkte bringen, wenn die Lemminge in einer bestimmten Reihenfolge im Ziel ankommen. Wird eine Aufgabe nicht erfüllt, so bedeuten diese Karten jedoch auch Minuspunkte, was man nur durch das Betreten von Feldern auf dem Spielbrett verhindern kann, die einem das Abwerfen einer Karte erlauben.

Wer schließlich nach dem Zieleinlauf mit Wettergebnis und Aufgabenkarten die meisten Punkte hat, gewinnt.

Wette für Wette

Das Wetten funktioniert nur Schritt für Schritt. Der Spielmechanismus belohnt einen dafür, wenn man besonders spät auf den siegreichen Lemming setzt. Allerdings muss man zum Punkten schon früh Entscheidungen darüber gefällt haben, welcher Lemming es sicherlich nicht wird. Auch sollte man nicht

zu lange warten, denn sonst könnte man leer ausgehen. Besonders lukrativ sind die Aufgabenkarten. Kann man durch das Wetten maximal sechs Punkte erreichen, so können beim Erfüllen aller drei Aufgaben je nach Schwierigkeit der Aufgabenstellung über zehn Punkte winken. Dabei sollte man nicht zu früh all zu offensichtlich die Figuren in einen bestimmte Konstellation bringen, damit die Mitspieler nicht aktiv gegenwirken können. Insbesondere mit den Betonklötzchen am Bein ist man schnell mit einer Figur ausgeschieden und dann unverrückbar ganz am Ende des Feldes angelangt.

hk

Fotos: hk / Kosmos

Fazit

„Lemming Mafia“ ist ein sehr kurzweiliger Spaß. Dauert eine Partie selten länger als 20 Minuten, so lädt gerade das zu einer Revanche ein. Dabei tut die witzige Aufmachung der Figuren und des Drumherums das Ihrige dazu, die Spielmotivation zu steigern. Allerdings sollte man keinen Strategiekracher erwarten. Gerade in größeren Runden hat man nur beschränkte Steuerungsmöglichkeiten für den Zieleinlauf. Um so wichtiger ist es da, seine Wetten und das Abwerfen von Aufgabenkarten gut zu timen. Der Reiz ist eher das Mitfiebern als das überlegte Spiel.

Das uns vorliegende Testmuster hatte leider das Problem, dass die Farben der Lemminge und die der Würfelaufdrucke nicht völlig übereinstimmten und bei nicht 100% optimalen Lichtverhältnissen immer mal wieder gerätselt wurde, ob denn nun Rot, Lila oder Pink gezogen werden konnte. Mit etwas Übung und genauem Hinsehen bekamen wir das zwar auch hin. Es hemmte jedoch den Spielfluss ein wenig.

Ein spaßiges Spiel, das sich innerhalb von 15 Minuten mit der übersichtlichen Anleitung gut am Tisch erarbeiten lassen sollte und vor allem mit drei und vier Spielern gut funktioniert. Darüber hinaus wirkten die Zieleinläufe doch sehr zufällig und kaum steuerbar.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Im Reich der Wüstensöhne

Autor:	Klaus Teuber
Grafik:	Michaela Schelk
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5 Minuten
Erklärung:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2008

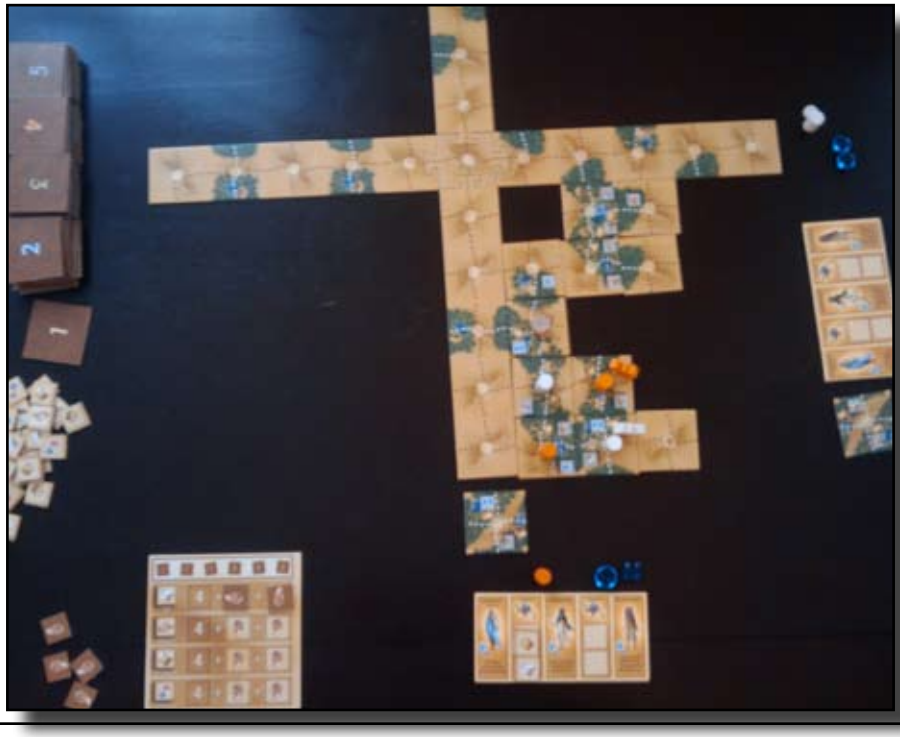
Viele Karten, Handelswaren und eine reichlich lange Anleitung, die das Erobern der Wüste in einer zivilisierten Manier erlauben soll - einem Gelegenheitsspieler wie mir drängt sich da schnell ein Vergleich à la „ein anderes Siedler von Catan“ auf. Um es vorwegzunehmen: Nach nur einer Proberunde erschloss sich uns ein spannendes Spiel mit neuen Facetten, das wir (auch zu zweit!) nicht auf unserem Spieletisch missen wollen.

Auf der Suche nach Oasen

Jeder Spieler befehligt eine Karawane, mit der er während des Auslegens der Spielkarten (entweder im Alleingang oder zusammen mit anderen Mitspielern) Oasen besetzt und ausbeutet. Je nach Geschick gelingt es dabei, mehr oder weniger Handelswaren anzuhäufen. Der Wert dieser Waren entscheidet am Ende über Sieg und Niederlage des jeweiligen Karawanenführers. Für den geschickten Taktiker bietet das Anhäufen von (in der Endabrechnung wertlosen) Wasservorräten die Möglichkeit, zur rechten Zeit einen Widersacher mit Extrazügen auszustechen oder durch das geschickte Streuen von Gerüchten, den Wert des gegnerischen Warenlagers zu dezimieren. Eine entspanntere Spielernatur kann sich aber auch vollends auf ihr Kartenglück verlassen und sich bei einem eher gemütlichen Durchschreiten der Wüste auf die gesellschaftlichen Aspekte eines Spieleabends konzentrieren.

Feldzüge im Detail

Für eine erschöpfende Ausführung verweise ich auf die gut verständliche aber mit Details prall gefüllte vierseitige Anleitung. Obwohl das grundlegende Prinzip recht einfach ist, gibt es viele Zusatzoptionen wie der Einsatz von Karawanenführern für einen extra Spielzug, dem Kameltreiber für einen beliebig langen Spielzug, dem Turban für den höchsten Eroberer etc. Diese machen den Einstieg nicht ganz so einfach. Hier die



Grundzüge: Durch Anlegen von passenden Kärtchen formt sich eine von Oasen durchzogene Wüstenlandschaft. Sobald eine Oase komplett abgeschlossen ist, können die Bodenschätze ausgebeutet werden: Jeder Spieler hat dazu vier unterschiedlich hohe Eroberungssteine (diese können beim Auslegen der Kärtchen gesetzt werden). Wagt man sich alleine an eine zu große Oase heran, besteht die Gefahr, dass die eigenen Eroberungssteine nicht ausreichen oder sich die Oase überhaupt nicht schließen lässt. So verschenkt man unter Umständen wertvolle Züge, ohne sein Potential zur Ausbeutung auszunützen. Bei gemeinsamen Beutezügen entscheidet die Größe der jeweiligen Eroberer über die Reihenfolge während der Ausbeutung. Ein weiteres erwähnenswertes Detail sind die Gerüchtekarten. Jeder der erbeuteten Handelswaren (Salz, Myrrhe, Weihrauch und Edelsteine) zählt per se vier Punkte in der Endwertung, jeder Spieler kann jedoch Gerüchte erwerben, die den Wert der Waren im Geheimen nach oben oder unten verändern. Somit gewinnt am Ende nicht immer derjenige Spieler mit dem bestgefüllten Lager...

hl

Fotos: hl / Kosmos

Fazit

Nach dem anfänglichem Kampf mit dem umständlichen Regelwerk hat sich dieses Spiel einen festen Platz in unseren Spieleabenden erobert. Die geglückte Mischung aus taktischen Gestaltungsmöglichkeiten und Kartenglück überzeugt und sorgt immer wieder für kurzweiligen Spielegenuss. Gut auch für einen Spieleabend zu zweit, denn bei genauerem Studieren der Anleitung stellte sich heraus, dass es durch den Verzicht einiger Spielkarten auch zu zweit sehr gut spielbar ist.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

HENRY KRASEMANN
Gottes-Sohn.com
Ein Roman
Band 1: Kindheit, Jugend und Mallorca
Nach 2000 Jahren jetzt endlich die lang erwartete (inoffizielle) Fortsetzung des Welt-Bestsellers
Leseprobe auf www.Gottes-Sohn.com

Der neue Roman von Henry Krasemann
Eine Geschichte mit Humor, Liebe und einem Helden mit tollen Fähigkeiten: Gottes Sohn.

Gott hat sich nach zweitausend Jahren überlegt, die Welt erneut mit einem Sohn zu beglücken, der endlich die Menschen wirklich retten soll. Doch auch ein Sohn Gottes muss das Göttliche erst noch lernen. Über Eckernförde und Kiel führt sein Weg bis auf das ferne Mallorca.

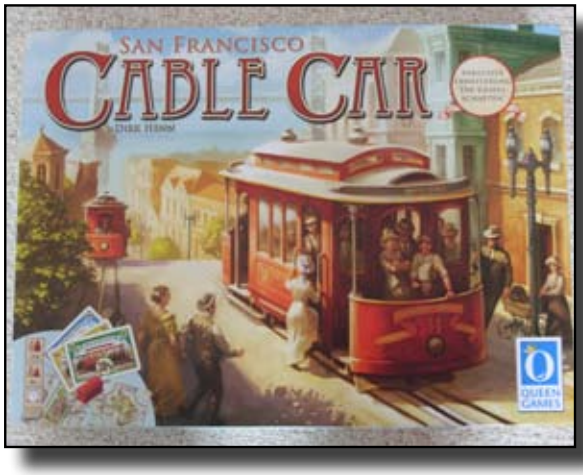
Es ist die Geschichte von Immanuel, über seine Kindheit, Jugend und die Zeit als Animateur in einem Ferienclub. Ein großer Spaß für die ganze Gemeinde.

Das Ganze ist lustig, aber auch mit Spannung, denn schließlich ist es ein Roman. Und da es ein moderner Roman ist, heißt er *Gottes-Sohn.com*.

Über den Autor:
Henry Krasemann ist Rechtsanwalt und Jurist im öffentlichen Dienst. Daneben schreibt er Artikel und Kolumnen für mehrere Zeitschriften und Tageszeitungen, gibt das Magazin Gelegenheitsspieler heraus und betreut einige Podcasts. Zu hören ist er unter anderem täglich im Radio mit dem KielPod auf KielFM. Er lebt in Kiel, wo ein Großteil seiner Geschichten spielt.

San Francisco Cable Car

Autor:	Dirk Henn
Grafik:	Michael Menzel
Verlag:	Queen Games
Spieler:	2-6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Aufbauzeit:	5-10 Minuten
Erklärung:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2009



„San Francisco Cable Car“ ist ein neues Spiel von Dirk Henn (Autor u. a. von „Der Palast von Alhambra“, Spiel des Jahres 2003). Wobei „neues“ Spiel nicht richtig ist. Das Spielprinzip basiert auf dem Spiel „Metro“, das im Jahr 2000 erschienen ist (Autor ebenfalls Dirk Henn). Es handelt sich um eine überarbeitete Neuauflage dieses Vorgängerspiels.

Der Spielinhalt in Kürze:

In der Grundversion ist San Francisco Cable Car ein reines Legespiel. Die Spieler können mit Hilfe der Schienenplättchen entweder ihr eigenes Cable-Car-Netz ausbauen oder durch geschicktes Anlegen an die Linien der Mitspieler verhindern, dass deren Cable-Car-Gesellschaften erfolgreich werden.

Punkte erhalten die Spieler für ihre eigenen Linien. Sobald ein Cable-Car-Netz abgeschlossen wurde, wird dieses gewertet und der Spieler vermerkt seine Punkte auf der umlaufenden Punkteskala.

In der beiliegenden Zusatzvariante „Die Gesellschaften“ gehören die Cable-Car-Linien nicht den Spielern. Sie sind lediglich über Aktien an den Gesellschaften beteiligt. Erzielte Punkte durch den Abschluss einer Strecke gehen zunächst zugunsten der Cable-Car-Gesellschaften.

Gewonnen hat bei beiden Varianten am Ende der Spieler mit den meisten Punkten.

Wie spielt sich „San Francisco Cable Car“ ?

Die Spielanleitung ist sehr kurz. Das Spiel ist schnell erklärt (ca. 15 Minuten Erklärzeit). Der Spielmechanismus ist einfach und gut verständlich. Man findet schnell in das Spiel hinein und kann fast umgehend losspielen.

Im Großen und Ganzen geht es darum, Schienenplättchen aufzunehmen und diese dann auf dem Spielplan abzulegen. Hierbei müssen sich die Spieler jede Runde aufs Neue entscheiden, ob sie lieber das eigene Netz ausbauen, um für dieses möglichst viele Siegpunkte zu erhalten oder ob sie verhindern, dass sich die Gegner ein lukratives Netz aufbauen können.

Problem hierbei ist dann immer mal wieder, dass man nicht das passende Schienenplättchen zur Hand hat. Denn die Spieler

können sich die Plättchen nicht aussuchen. Diese müssen zufällig gezogen werden.

Von den Schienenplättchen hat jeder Spieler immer eines auf der Hand. Er kann sich nun entscheiden, ob er dieses anlegen möchte oder nicht. Legt er es nicht an, muss ein neues von den verdeckt ausliegenden nachgezogen werden. Dieses muss der Spieler dann allerdings auf dem Spielplan verbauen.

Wenn man Pech hat, passt das aufgenommene Plättchen schlechter als das, was man noch auf der Hand hat.

Es ist auf jeden Fall empfehlenswert, immer im Blick zu behalten, wie die Gegner ihre Netze ausbauen, um dann auch „regulierend“ eingreifen zu können. Ansonsten kann es zu einem „bösen Erwachen“ kommen, wenn der Gegner mit seiner Strecke viele Punkte erzielt.

Das Spiel lebt von der Interaktion der Spieler.

Die beiliegende Erweiterung ist sehr gut gelungen. Es macht sehr viel Spaß, dass Spiel in der Variante „Die Gesellschaften“ zu spielen. Durch die Aktien kommt eine interessante Variante ins Spiel.

San Francisco Cable Car ist ein nettes und kurzweiliges Spiel, das man gut zwischendurch spielen kann. Empfehlenswert auch als Familienspiel.

Die Grundversion macht mit mehr als zwei Spielern wesentlich mehr Spaß. Ansonsten sollte man die Zusatzvariante „Die Gesellschaften“ spielen. In dieser abgewandelten Form lässt sich das Spiel auch gut zu zweit spielen.

mb

Fotos: mb

Fazit

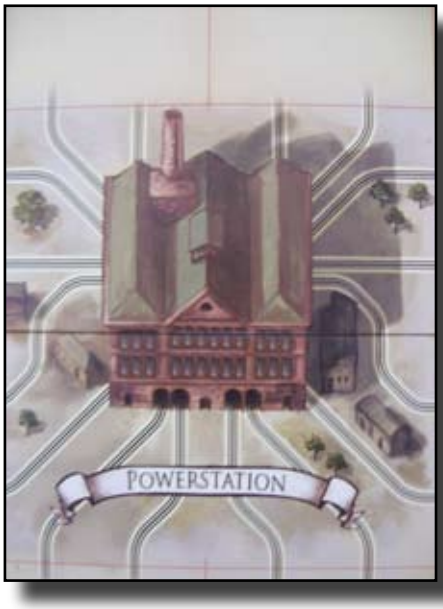
„San Francisco Cable Car“ ist ein einfaches taktisches Spiel, das sowohl familien- als auch gelegenheitsspielertauglich ist. Glückskomponenten sind nur insofern vorhanden, als dass man die anzulegenden Schienenplättchen zufällig zieht und somit nicht immer das für sich passende zur Hand hat.

Die Spielanleitung ist kurz und übersichtlich. Die Einarbeitungszeit beläuft sich auf ca. 15 Minuten. Man kann somit sehr schnell losspielen.

Für Gelegenheitsspieler empfiehlt sich, zunächst die Grundversion auszuprobieren und anschließend die Erweiterung.

In der Grundversion macht das Spiel mit mehr als zwei Spielern wesentlich mehr Spaß. Die Zusatzvariante „Die Gesellschaften“ lässt sich auch sehr gut zu zweit spielen.

Abschließend: simples Spielprinzip, wodurch das Spiel aber nicht langweilig wird.

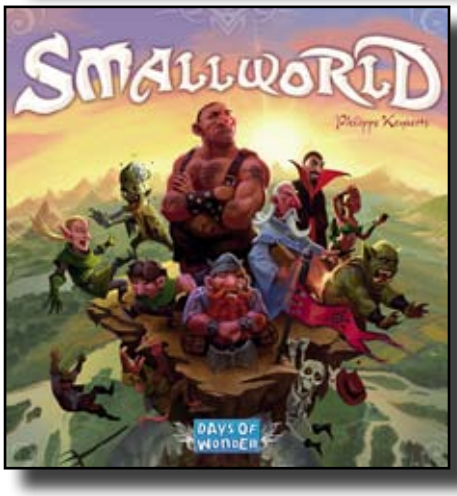


Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Smallworld

Autor:	Philippe Keyaerts
Grafik:	Miguel Coimbra
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	2-5 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 10 Minuten
Erklärung:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. 40 Euro
Erschienen:	2009



Unterwelt-Amazonen, Diplomaten-Rattenmenschen oder wohlhabende Skelette. Gibt´s nicht? Gibt´s doch. Auf Smallworld!

Menge und Enge...

Eigentlich ist Smallworld schnell und einfach erklärt. Jeder Spieler wählt sich eine Rasse aus, versucht mit dieser so viele Regionen wie möglich zu erobern und hierfür Siegpunkte einzuheimsen. Ist die Rasse nicht mehr effektiv genug, lässt man sie untergehen und nimmt sich eine neue. Und dann versucht man mit dieser so viele Regionen wie möglich ... usw. usw.

Das war´s.

Doch halt! Ein paar Sachen gibt es dann aber doch noch zu bedenken und näher zu beschreiben:

Für jede Spieleranzahl wird eine eigene Karte mitgeliefert. Diese zeigt das Reich Smallworld in unterschiedlichen Größen und Designs. Unterteilt ist die Karte in verschiedene Regionen wie Wald, Sumpf oder Ackerland.

Des Weiteren gibt es insgesamt 14 verschiedene Rassen und 20 verschiedene Spezialfähigkeiten. Diese werden zufällig zugeordnet, so dass sich bei jeder Partie andere Kombinationen ergeben können (es gibt also 280 mögliche Kombinationen). Jede Rasse hat unterschiedlich viele Einheiten und auch unterschiedliche Grundfähigkeiten. Diese werden dann durch die Spezialfähigkeiten „gepimpt“.

So können Rassen wie die wohlhabenden Skelette entstehen, die am Ende des ersten Zuges 7 Siegpunkte einmalig gutgeschrieben bekommen (Auswirkung von wohlhabend) und für zwei neu besetzte Regionen eine Einheit zusätzlich bekommen (Eigenschaft der Skelette).

Die Spieler versuchen nun die Regionen einzunehmen. Am Ende des Spielzug erhält man pro Region einen Siegpunkt. Schnell merkt man, dass man eigentlich gar nicht so viele Einheiten hat, wie man anfangs dachte und dass es wirklich sehr wenig Platz in Smallworld gibt (daher wohl auch der Titel...). Durch das begrenzte

Platzangebot kommt es schon schnell zu Kämpfen zwischen den Spielern.

... dann lass ich sie eben untergehen!

Die Kämpfe laufen unspektakulär ab. Je nach Kombination von Rasse und Spezialfähigkeit stehen dem Spieler eine unterschiedlich große Anzahl von Einheiten zur Verfügung. Um ein „leeres“ Land einzunehmen muss man zwei Einheiten einsetzen. Ist das Land besetzt, kommt die Anzahl der dort platzierten Truppen hinzu. Gleiches gilt für mögliche Abwehrplättchen wie z.B. Trollhöhlen. Der Verteidiger muss eine Einheit endgültig abgeben, die restlich dort stationierten Einheiten kann er in seine verbleibenden Länder stellen. Beim letzten Angriff gibt es außerdem die Möglichkeit, die Menge seiner Truppen durch einen Würfelwurf zu erhöhen. So kommt ein klitzekleines Glücksmoment ins Spiel.

Die beim Angriff verwendeten Einheiten müssen in der eroberten Region bleiben, bis der Spieler mit seinen Angriffen fertig ist. Danach können sie umgruppiert werden.

Nachschub gibt es eigentlich nicht. So passiert es über kurz oder lang, dass man keine Truppen mehr zum Angreifen hat. Ist dies eingetreten, lässt man seine Rasse untergehen und nimmt sich eine neue Rasse. Die alte bleibt solange auf dem Spielplan, bis sie von den anderen Spielern vernichtet wurde. Solange erhält der alte „Besitzer“ auch noch die Siegpunkte für die von der untergegangenen Rasse besetzten Ländereien. Es kann somit Sinn machen, sich auf dem Höhepunkt der Machtausdehnung von seinen Kämpfern zu verabschieden.

Das Spiel endet nach einer fest vorgegebenen Anzahl von Spielrunden.

Zur Spiel09 erschienen bereits die ersten Erweiterungen „Frauenpower“ und „Verflucht!“, die aus einem Ideenwettbewerb entstanden.

cp

Fotos: hk

Fazit

Öffnet man die Spielverpackung wird man vom Spielmaterial förmlich erschlagen. Zwei doppelt bedruckte Spielpläne, 109 Siegmünzen, 168 Rassenplättchen, 14 Rassenbanner und vieles mehr. Man sieht sofort, dass sich die Macherviel Mühe gegeben haben. Die Illustrationen erfreuen jeden Fantasy-Fan und die Spielanleitung gibt auch Spielanfängern eine Chance, das Spiel schnell zu erlernen. So weit, so gut. Auch der beigefügte Sortiereinsatz ist vorbildlich und wirklich sinnvoll.

Leider ist die Menge der Materialien und der damit verbundenen Möglichkeiten auch die Schwäche des Spiels. Es dauert sehr lange, bis man erkennt, was für Auswirkungen die Kombinationen der Rassen mit den Spezialfähigkeiten wirklich haben. Gerade Gelegenheitsspielern kommt dies nicht entgegen. Außerdem führt es dazu, dass die Wartezeit zwischen den einzelnen Zügen proportional zur Spieleranzahl steigt.

Leider gibt es auch keine echte Interaktion zwischen den Spielern und selbst die Kämpfe laufen sehr schnell und ohne weiteres Zutun des Verteidigers ab.

Alles in allem ist Smallworld ein optisch sehr ansprechendes Spiel, das aber im Vergleich mit dem Klassiker Risiko den Kürzeren zieht.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Tobago

Autor:	Bruce Allen
Grafik:	Victor Boden
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Aufbauzeit:	5-10 Minuten
Erklärung:	15-20 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2009

Hält man Tobago das erste Mal in den Händen, erwartet man aufgrund der Aufmachung der Verpackung ein Abenteuerspiel à la Indianer Jones. Packt man es dann aus, bekommt man das dringende Bedürfnis Urlaub auf einer schönen Südseeinsel zu machen.

Der Spielablauf in Kürze

Die Spieler betätigen sich als Schatzsucher. Hierfür landen sie auf einer schönen Insel und versuchen anhand von Hinweisen, die sie in Form von Karten auf der Hand halten, den Standort von Schätzen einzugrenzen. Wurde ein Schatz gefunden, kann er gehoben werden. Gehoben wird der Schatz von dem Spieler, der ihn mit seinem Geländewagen als erstes erreicht. Nun wird der Schatz unter all denen aufgeteilt, die an der Suche beteiligt waren. Der Spieler, der den Schatz gehoben hat, erhält auch seinen Anteil an der Beute.

Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold. Aber es ist auch Vorsicht geboten, denn einige Schätze sind verflucht !

Wie spielt sich Tobago?

Der Aufbau des Spieles ist simpel und geht schnell von der Hand. Die Spielanleitung ist übersichtlich. Das Spiel wird mit Hilfe vieler Beispiele gut erklärt. Man findet sehr schnell in das Spiel hinein. Das eigentliche Spielprinzip ist einfach. Die Einarbeitungszeit ist mit 15 bis 20 Minuten kurz.

Gespielt wird auf einer Insel, die sich in mehrere Regionen aufteilt wie z. B. Gebirge, Dschungel, Buschland usw. Optisch macht das sehr viel her.
Wie einfach das Spielprinzip ist, zeigt die Auswahl an Aktionsmöglichkeiten, die die Spieler haben: Jeder Spieler hat, wenn er am Zug ist, die Auswahl zwischen zwei Aktionen: entweder er fährt mit seinem Geländewagen auf der Insel oder er spielt eine Hinweiskarte zu einem Schatz aus. Es gibt insgesamt vier sogenannte Schatzpfade, an die die Spieler ihre Hinweiskarten anlegen können. Die Hinweise beziehen sich z. B. auf eine bestimmte Region (der Schatz ist nicht im Gebirge) oder auf die Nähe zu einer Spielfigur (der Schatz ist zwei Felder von einer Hütte entfernt).

Es ist durchaus sinnvoll, sich gleichzeitig an der Suche mehrerer Schätze zu beteiligen, somit also an mehrere Schatzpfade

Hinweiskarten anzulegen. Denn: nur wer an der Suche beteiligt war, erhält am Ende auch ein Stück vom Kuchen bzw. Schatz. Dabei ist es vorteilhaft, wenn der Spieler, der den entscheidenden letzten Hinweis zu einem Schatz spielt, diesen auch heben kann. Hierfür muss der Spieler mit seinem Geländewagen allerdings in Zugweite sein und die anderen Spieler, die noch vor ihm an der Reihe sind, sollten den Schatz nicht erreichen können. Dies ist nicht immer einfach zu planen.

Interessant ist von dem Autor auch die Auswertung der jeweiligen Schätze gestaltet worden: Entsprechend der Anzahl an Hinweiskarten, die die Spieler bei dem Schatz ausgelegt haben, erhalten sie nach Bestimmung des Fundortes verdeckt die gleiche Anzahl an Goldkarten auf die Hand. Jeder Spieler schaut sich seine Karten an. Danach werden alle ausgeteilten Karten verdeckt wieder eingesammelt. Nun kommt noch eine weitere Karte vom Nachziehstapel hinzu. Die Karten werden gemischt und die oberste aufgedeckt. Beginnend mit dem Spieler, der den Schatz gehoben hat, müssen sich nun alle entscheiden, ob sie die Karte nehmen möchten oder nicht.

Da die Goldkarten unterschiedliche Wertigkeiten haben (zwischen zwei und sechs) kann man nun auf eine höhere Karte spekulieren oder man weiß eventuell, dass noch eine höhere kommen muss. Haben sich alle Spieler gegen eine Karte entschieden, ist diese aus dem Rennen. Die Anzahl der Karten, die zur Auswahl stehen, nimmt somit stetig ab. Damit bleibt dem letzten Spieler eventuell keine andere Wahl mehr, als die eine Karte zu nehmen. Denn ansonsten bekommt er unter Umständen gar keine Goldkarte mehr ab.

Es gibt auch noch ein paar kleine Kniffe, die man beim ersten Spielen nicht sofort verinnerlicht hat. Diese sollte man sich aber noch mal genauer ansehen. Die Spieler können im Spielverlauf z. B. auch Amulette aufnehmen. Diese ermöglichen besondere Aktionen wie etwa der Schutz vor einem verfluchten Schatz oder eine Extrafahrt mit dem Geländewagen. Der Schutz vor einem verfluchten Schatz ist nicht ganz unwichtig, denn, wird ein verfluchter Schatz gefunden, muss jeder Spieler, der sich nicht gegen ihn schützen kann, seine wertvollste Goldkarte abgeben. Und das kann unter Umständen ganz schön weh tun.

Alles in Allem ist Tobago ein gutes Spiel. Es empfiehlt sich, das Spiel mit mehr als zwei Personen zu spielen. Dann wird die Schatzsuche komplexer und damit interessanter. Das Spiel lebt von dem Spaß am Schatzsuchen und von der Kommunikation der Spieler untereinander. Man kann mit Tobago einen netten Familienabend verbringen, bei dem man sich nicht nur auf das Spiel konzentrieren muss.

mb

Fotos: hk / Zoch

Fazit

Tobago ist ein einfaches Strategiespiel, das auf jeden Fall auch für Gelegenheittsspieler tauglich ist. Glückskomponenten sind kaum vorhanden.

Die Anleitung ist gut und übersichtlich. Die Einarbeitungszeit ist mit 15 bis 20 Minuten kurz. Das Spielprinzip ist einfach und schnell verstanden. In das Spiel findet man auch nach längerer „Auszeit“ schnell wieder hinein. Die Spielidee wurde gut umgesetzt. Das Spiel ist auf jeden Fall familientauglich.

Gemäß Verpackung ist Tobago für zwei bis vier Spieler vorgesehen. Mit mehr als zwei „Schatzsuchern“ macht es jedoch wesentlich mehr Spaß.

Nett ist auch die Idee mit dem variablen und beidseitig bedruckten Spielplan. So kann der Aufbau jedes mal ein anderer sein. Tobago ist ein ordentliches Spiel für Zwischendurch. Die Verpackung gibt eine Spielzeit von 60 Minuten an. Beim Spiel zu zweit ist man aber schneller „durch“. Insbesondere beim Spiel zu viert kommt es sehr darauf an, wie lange die einzelnen Spieler für ihre Züge benötigen. Es ist aber auf jeden Fall ein kurzweiliges Spiel.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Die Tore der Welt

Autor:	Michael Rieneck und Stefan Stadler
Grafik:	Michael Menzel
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	90-120 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 10 Minuten
Erklärung:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 32 Euro
Erschienen:	2009

Mit „Die Tore der Welt“ erscheint die Fortsetzung des Romans „Die Säulen der Erde“ ebenfalls als Brettspiel. Wie beim Vorgänger haben sich hier wieder die Spiele-Autoren Michael Rieneck und Stefan Stadler die Ehre gegeben.

Der Spielinhalt in Kürze

Die Spieler befinden sich wieder in Kingsbridge, jenem Ort, in dem im Vorgängerspiel die Kathedrale errichtet wurde. Auch in „Die Tore der Welt“ können sich die Spieler wieder als Baumeister betätigen. Damit jedoch nicht genug: sie müssen auch ihre Frömmigkeit unter Beweis stellen, Geld verdienen und Getreide anbauen. Denn: wer am Ende eines jeden Kapitels seine Pflichtabgaben nicht leisten kann, wird bestraft. Außerdem können die Spieler mit dem Ausbruch der Pest Dorfeinwohner heilen, sofern sie das erforderliche medizinische Wissen besitzen.

Frömmigkeit, Loyalität zur Obrigkeit, medizinisches Wissen und der Bau an den verschiedenen Gebäuden verhelfen den Spielern zu Siegpunkten. Gewonnen hat am Ende der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Wie spielt sich „Die Tore der Welt“?

Die Spielanleitung ist umfangreicher, was sich dann auch im eigentlichen Spielablauf widerspiegelt. Beim ersten Mal benötigt man schon etwas mehr Zeit, um in das Spiel hineinzufinden und den Spielmechanismus zu verstehen. Für die Erklärung des Spieles sollte man sich ausreichend Zeit nehmen. Dreißig Minuten sind hier eher die Untergrenze. Als Einstiegshilfe empfiehlt die Anleitung zunächst mit nur sechs statt den für jeden Spieler vorhandenen zwölf Aktionskarten zu spielen - wobei dies keine große Erleichterung darstellt.

Das Spiel ist in vier Kapitel unterteilt, wobei jedes Kapitel aus sechs Runden besteht. Jede Runde hat den gleichen Ablauf: Aufdecken der obersten Ereigniskarte und Ausführung derselben, Karte ausrichten, Einkommen erhalten, Bewegung des Gunststeines, Ausspielen der Aktionskarten der einzelnen Spieler. Die Spielrunden sind gefühlt sehr kurz. Gerade in den ersten beiden Spielen ist man nur darum bemüht, seine Pflichtabgaben am Ende eines jeden Kapitels erfüllen zu können.

Und dies sind nicht wenige: alle Spieler müssen jeweils zwei Getreide, zwei „sogenannte Frömmigkeit“ und auch noch Geld abgeben. Wie viel Geld jeder einzelne abgeben muss, wird mit Hilfe eines Würfels ermittelt. Die Höhe der Abgabe liegt zwischen zwei und fünf Geldeinheiten. Kann man die Pflichtabgaben nicht oder nicht ausreichend leisten, gibt es unterschiedliche Strafen, wobei Siegpunktabzug immer ein Teil der Strafe ist. Es ist in jedem Fall empfehlenswert, die jeweiligen Pflichtabgaben leisten zu

können. Denn die Strafen sind nicht ohne.

Es hat schon einen gewissen Charme, dass sich die Spieler nicht nur auf das Sammeln von Siegpunkten konzentrieren können. Gerade am Anfang könnte es aber gerne eine Pflichtabgabe weniger sein. Je mehr man den Spielmechanismus versteht, um so besser gelingt es einem dann aber auch, die erforderlichen Dinge für die Abgaben zu „sammeln“.

Zum Glück gibt es mehrere Möglichkeiten für die Spieler, an die für die Pflichtabgaben erforderlichen Dinge zu kommen:

Zum Einen über die Ereigniskarte, die am Anfang einer jeden Runde aufgedeckt wird. Diese löst verschiedene Ereignisse aus (positiv oder negativ), die Auswirkungen für die Spieler haben oder ihnen z. B. Tauschmöglichkeiten eröffnen. Des Weiteren erlangen die Spieler über diese Karte ihr sogenanntes Einkommen. In allen vier Ecken der Karte sind bestimmte Symbole abgebildet wie z.B. für Siegpunkte, Frömmigkeit, Geld usw. Charmant ist hier, dass nicht nur der jeweilige Startspieler ein Einkommen erhält, sondern alle am Spiel Beteiligten. Der Startspieler kann sich jedoch entscheiden, wie er die Karte auf dem Spielplan positioniert. Je nach dem welche Ecke auf ihn zeigt, erhält er dann das entsprechend angedruckte Einkommen. Für die Mitspieler gilt das Gleiche. Es versucht natürlich jeder, sich das Notwendige zukommen zu lassen und den Mitspielern dann eher etwas nicht so Wichtiges.

Im Spiel zu zweit ist es einfacher über die Ereigniskarten an die benötigten Pflichtabgaben zu kommen, da man hier entsprechend häufiger Startspieler ist (nämlich genau drei Mal bei insgesamt sechs Spielrunden eines jeden Kapitels). Dabei können sich die Spieler eher noch das Benötigte selbst zuschustern. Im Spiel mit bis zu vier Personen hängt man bezüglich des Einkommens dann schon mehr von den Mitspielern ab.

Nach der Auswertung der Ereigniskarte kann der jeweilige Startspieler noch den sogenannten Gunststein auf der entsprechenden Leiste auf dem Spielbrett bewegen. Wie viel dieser Stein bewegt werden kann, hängt wieder von der Position der gerade ausgelegten Ereigniskarte ab. Auch hier muss sich der Spieler entscheiden, was für ihn wichtiger ist: das Einkommen von der Karte, das er gerne hätte oder nimmt er auch ein anderes in Kauf, um den Stein auf ein für ihn interessantes Feld weiter zu bewegen.

An dieser Stelle kann sich das Spiel manchmal schon etwas in die Länge ziehen. Denn, die Entscheidung fällt einem häufig schon schwer. Gerade weil die anderen Mitspieler auch etwas von der Ereigniskarte haben. Wem will man vielleicht etwas Gutes tun, wem auf keinen Fall?

Das Feld, auf dem der Gunststein landet, hat dann wiederum nur Auswirkung für den aktuellen Startspieler. Nach dem Ziehen des Gunststeines spielen die Spieler der Reihe nach eine ihrer Aktionskarten aus. Über die Aktionskarten können die Spieler z.B. Getreide oder Baumate-

rialien erhalten, bauen, oder über den Tausch von Waren Geld erhalten usw. Auch hier haben sich die Autoren wieder einen kleinen Kniff ausgedacht: die Spieler müssen nicht nur eine Karte ausspielen, sondern auch gleichzeitig eine verdeckt ablegen. Diese Karte kann dann somit in dem aktuellen Kapitel nicht mehr verwendet werden. Hier kann die Wahl der Karte, die man ablegen muss, manchmal zur Qual werden.

Die am Anfang einer Runde aufgedeckten Ereigniskarten können den Spielern auch schon mal richtig die Tour „versauen“: hat man z. B. geplant, seinen Geldbestand über den Tausch von Waren aufzubessern, kann eine Ereigniskarte aufgedeckt werden, die den Kurs verschlechtert. So kann es ab und an schon entscheidend sein, zu welchem Zeitpunkt eines Kapitels man eine bestimmte Aktionskarte spielt. Unter Umständen hat diese Karte in der nächsten Runde keine oder nur noch eine abgemilderte Wirkung aufgrund der aufgedeckten Ereigniskarte.

Man kann vielleicht schon erahnen, dass es sich um ein umfangreiches Spiel mit vielen Kniffen handelt. So muss man „Die Tore der Welt“ schon zwei bis drei Mal gespielt haben, um den Spielmechanismus und die vielen Möglichkeiten, die das Spiel bietet, zu verstehen. Aber dann macht das Spiel auch Spaß und man spielt es gerne noch mal.

Es lässt sich serh gut zu zweit, aber auch mit bis zu vier Spielern spielen. Je nach Spieleranzahl kann die Spieldauer variieren. Die auf der Verpackung angegebene Spielzeit mit 90 bis 120 Minuten ist für die ersten Spielrunden eher noch am unteren Rand anzusiedeln. Es handelt sich um ein reines taktisches Spiel. Glückskomponenten sind nur vereinzelt vorhanden.

mb

Fotos: hk / Kosmos

Fazit

Bei „Die Tore der Welt“ handelt es sich um ein komplexes taktisches Spiel. Für die Einarbeitung sollte etwas mehr Zeit eingeplant werden. 30 Minuten Einarbeitungszeit sind eher noch die Untergrenze. Die vielen Möglichkeiten, die das Spiel bietet, kann man nach dem ersten Spielen noch nicht umsetzen. Dies ist aber auch ein Reiz des Spieles. Man muss sich erst richtig „reinfuchsen“.

Schade ist, dass es für den einzelnen Spieler keine Kurzanleitung für den Ablauf einer Runde gibt. So hat man anfänglich erst mal immer die Anleitung neben sich liegen, um noch mal nachblättern zu können.

Das Spiel ist eher bedingt für Gelegenheitsspieler geeignet. Grund: Der Einstieg in das Spiel ist schon anspruchsvoll. Für das erste eigentliche Spiel sollte man (neben der Einarbeitungszeit) ausreichend Zeit einplanen. Selbst beim Spiel zu zweit kann man schon mit zwei Stunden Spielzeit rechnen.

Das Spiel lässt sich sehr gut zu zweit, aber auch mit bis zu vier Spielern spielen. Bei mehr als zwei Spielern muss man jedoch entsprechende „Mehrspielzeit“ mit einplanen.

Für diejenigen, die gerne auch Mal ein komplexeres Spiel spielen, ist „Die Tore der Welt“ sehr zu empfehlen. Hier muss schon etwas „Gehirnschmalz“ investiert werden.

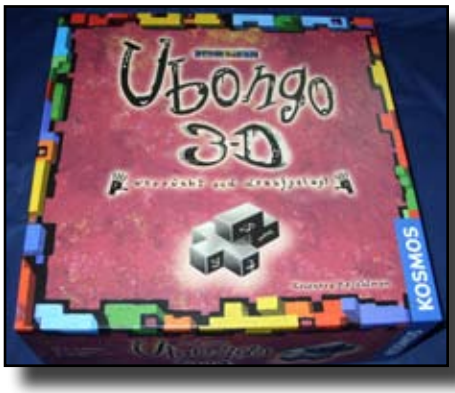
Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Ubongo 3D

Autor:	Grzegorz Rejchtman
Grafik:	Karl-Otto Homes, Nicolas Neubauer
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5 Minuten
Erklärung:	ca. 10 Minuten
Preis:	ca. 40 Euro
Erschienen:	2009



Pünktlich zur Spiel09 wartet der Kosmos Verlag mit einer neuen Ubongo Variante auf. Ubongo wird erwachsen – im wahrsten Sinne des Wortes.

Jetzt wird´s richtig schwierig

Die Spieler erhalten eine Legetafel, auf der zum einen eine Fläche abgebildelt ist, die es zu füllen gilt, und zum anderen die hierfür zu verwendenden Kombinationen von drei oder vier Holzfiguren vorgibt. In die Spieltischmitte werden vor dem Spielen alle Holzfiguren des Spiels ausgelegt. Dann wird gewürfelt. Die erwürfelte Augenzahl gibt vor, mit welchen Holzfiguren die Fläche zu füllen ist. Hierbei muss nicht nur die Grundfläche, sondern auch eine zweite Ebene bedeckt werden. Beim leichteren Spiel muss dies mit drei, beim Expertenspiel mit vier Figuren erreicht werden.

Nachdem alle Spieler die benötigen Teile genommen haben, wird die Sanduhr umgedreht und das Lösen beginnt. Der erste Spieler, der es schafft, in der Zeit die Aufgabe zu lösen, ruft „Ubongo“ und erhält einen offen ausliegenden Edelstein sowie einen verdeckten. Der zweite Löser erhält ebenfalls Edelsteine. Sollte es kein Spieler in der Zeit schaffen, folgt eine „Zweite-Chance-Runde“. Hier wird die Sanduhr nun erneut gestartet und nur der erste Spieler, der seine Aufgabe löst, erhält noch einen (verdeckten) Edelstein. Die anderen gehen leer aus.

Das Spiel geht über insgesamt neun Runden. Danach werden

die Werte der gewonnenen Edelsteine zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Alle guten Dinge sind drei oder das geht doch gar nicht

Während die Aufgaben des einfachen Spiels in der Zeit häufig zu schaffen sind, ist der Expertenmodus eine wirklich harte Nuss. Während in den anderen Ubongo-Spielen manchmal der Ausdruck „Das kann gar nicht gehen“ eine mögliche Ausrede für das eigene Unvermögen war, zieht diese Ausrede nun nicht mehr, da ein spezielles Lösungsheft gleich mitgeliefert wird, in dem die Lösungen für alle 504 Rätsel grafisch dargestellt sind.

Die Möglichkeit bei den an-

deren Ubono-Spielen, durch geschicktes Aufnehmen von Edelsteinen der selben Farbe den Sieg zu erringen, ohne die meisten Rätsel gelöst zu haben, gibt es nun nicht mehr. Vielmehr ist der Sieg durch das Aufnehmen von verdeckten Edelsteinen stärker vom Glück abhängig.

Ein Zusammenspielen der Spieler gibt es nicht. Lediglich der Zeitdruck erhöht sich, wenn ein Spieler seine Aufgabe schon bewältigt hat.
cp
Fotos: cp

Fazit

Ubongo 3D ist wirklich eine harte Nuss. Gerade der Expertenmodus ist so schwierig, dass eine Lösung selbst bei doppelter Zeit („Zweite-Chance-Runde“) nicht immer gefunden wird. Dieser Schwierigkeitsgrad macht das Spiel aber auch gerade interessant. Häufig tüftelt man noch lange, nachdem die Zeit abgelaufen ist, an seinem Rätsel, auch wenn die Lösung keinen Einfluss mehr auf den endgültigen Spielsieg hat.

Der Glücksfaktor beim Ziehen der Edelsteine ist nicht unbedingt die beste Weiterentwicklung, da die Wertigkeit der Steine zwischen einem und vier Punkten schwankt. So kann man durch glückliches Ziehen mit einem Edelstein so viele Punkte gewinnen, wofür ein anderer Spieler vier Runden braucht. Wie auch bei den anderen Ubongo-Spielen ist es ein Spiel ohne Interaktionsmöglichkeiten. Trotzdem macht es richtig viel Spaß. Einziger Wermutstropfen ist der wirklich hohe Preis. Für das gebotene Spielmaterial ist er zu hoch. Aus diesem Grund schafft es Ubongo auch nicht, die Top-Wertung zu erreichen.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	schlecht

Zack und Pack

Autor:	Bernd Eisenstein
Grafik:	Michael Menzel
Verlag:	Kosmos
Spieler:	3-6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5 Minuten
Erklärung:	ca. 10 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008

Umzüge sind nicht jedermanns Sache. Denn vor das Chili con Carne haben Hausherr und Hausdame meist schweißtreibendes Geschleppe gesetzt. Traditionell gibt es aber bei einem Umzug immer einen, der sich besonders darin hervortut, den Umzugswagen platzsparend zu beladen. Und genau auf diesen Job bereitet uns Zack und Pack vor. Auch wenn es vielleicht etwas lebensfremd sein mag, dass man erst dann den passenden LKW klauen muss, wenn die Möbel schon auf der Straße stehen…

Klau und Bau

Zunächst würfelt bei Zack und Pack jeder Spieler aus, welche Holzklötzchen in welcher Anzahl er persönlich in dieser Runde verladen muss. Die Klötzchen können dabei unterschiedliche Längen aufweisen und die Zusammenstellung kann stark zwischen den Spielern variieren. Danach bekommt jeder verdeckt eine oder zwei LKW-Karte(n) zugewiesen, die auf Kommando umgedreht werden müssen. Die Karten weisen dabei unterschiedliche Belademöglichkeiten auf. Doch nicht die nun vor einem liegende Karte ist auch die eigene Karte. Vielmehr muss man zügig die Auslage der Mitspieler überprüfen und dort einen Wagen nehmen. Wer dabei Letzter ist oder nichts Passendes findet, der bekommt eine neue Karte vom Nachziehstapel.

Danach werden in Ruhe die Klötzchen auf dem LKW entsprechend den Vorgaben der Karte nach Form und Höhe verbaut. Bleiben dabei Klötzchen übrig oder Lücken auf der Karte, so gibt es Minuspunkte. Nur der beste Bauer der Runde kann auf ein Plus auf seinem Punktekonto hoffen. Gewonnen hat schließlich, wer am Ende noch die meisten Punkte übrig hat.

Passt schon

Die Kunst bei Zack und Pack ist es vor allem, bei der hecktischen Karten-Klau-Phase den passenden LKW zu erwischen. Hat man zuvor eher wenige kürzere Klötzchen erwürfelt, so dürfte die Wahl auf ein kleineres Modell fallen, als wenn man viele der 4er und 5er Steine bekommen hat. Doch manchmal ist einfach nichts Passendes dabei. Dann kann es sinnvoll sein, auf sein Glück zu hoffen und vom Nachziehstapel zu profitieren.

hk

Fotos: Kosmos

Fazit

Zack und Pack glänzt mit seinen einfachen und übersichtlichen Regeln. Diese sind selbst beim Erarbeiten am Tisch innerhalb von 10 bis 15 Minuten verstanden. Allerdings bleiben die Partien häufig recht glückslastig. Nicht immer liegen genügend geeignete LKW´s aus und es kann sogar sein, dass gar nichts passt. Dann nutzt einem auch eine schnelle Reaktion nichts. Da ist es einfach Pech, wenn man gerade in dieser Runde die großen Steine erwürfelt hat. Wer mit dieser potentiellen Ungerechtigkeit leben kann, der bekommt meines Erachtens ein spannendes und kurzweiliges Spiel, das zwei Mechanismen geschickt verbindet: das Reaktionsspiel und das Klötzchenbau-Spiel. Es handelt sich nicht um ein Spiel, an dem man sich einen ganzen Abend festhält. Es ist aber Dank der einfachen Regeln immer wieder gerne als Zwischendurchspiel geeignet. Dies unterstreicht auch die kurze Spieldauer von 20 bis 30 Minuten. Selbst bei voller Besetzung mit sechs Personen halten sich außer während der Würfelphase die Wartezeiten in Grenzen. Vom Spielmechanismus her lässt sich Zack und Pack mit der neuen Ubongo Vairante vergleichen: Ubongo 3D. Wer vom Stapeln von Holzklötzchen noch nicht genug hat, kann anschließend dort weitermachen.

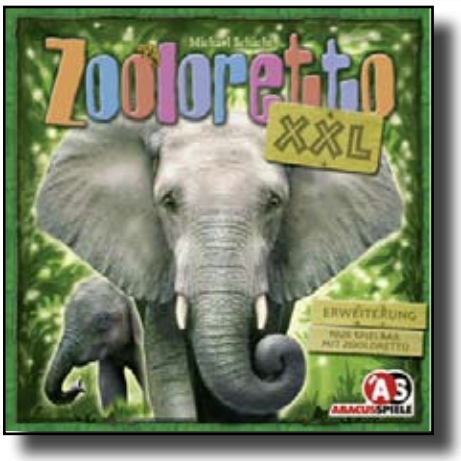
Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Zooloretto XXL

Autor:	Michael Schacht
Grafik:	Design/Main
Verlag:	Abacus
Spieler:	2-5 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Aufbauzeit:	5 Minuten
Erklärung:	10 Minuten
Preis:	ca. 16 Euro
Erschienen:	2009

Achtung: nur mit dem Grundspiel spielbar!



Seit „Siedler von Catan“ gibt es kaum ein Spiel des Jahres, das nicht in den Folgejahren mit Erweiterungen bedacht wurde. Zooloretto macht da keine Ausnahme. Neben der eigenständigen Variante „Aquaretto“ sind es bisher insbesondere neue Tier-Plättchen gewesen, die man erwerben, auf Messen abgreifen oder selber ausdrucken konnte. Mit Zooloretto XXL soll nun dem Namen nach die ganz große Erweiterung anstehen. Doch oftmals ist Größe eben doch nicht alles.

Nette Geschenke

Zentrales Element der Erweiterung zu Zooloretto sind die Plättchen „Auswärtige Zoos“. Diese ermöglichen im Spielgeschehen eine neue vierte Aktion. Wer möchte, kann ein volles Gehege ausräumen („dem auswärtigen Zoo schenken“). Damit hat man nicht nur wieder Platz für neue Tiere, sondern erhält auch Sonderpunkte. Damit auch genügend Tiere zum Verschenken da sind, liefert die Erweiterung auch gleich entsprechende zusätzliche Tierplättchen. Hinzu kommen noch ein paar neue Verkaufsstände.

Auch Aquaretto wird durch Zooloretto XXL erweitert. Neben ebenfalls einer Erweiterung der

Tierplättchen wird auch eine neue Ausbautafel mitgeliefert. Diese bietet zwar kein neues Gehege, erweitert aber immerhin für 2 Geldstücke einen Wasserpark. Neu sind auch die „Vorratsplättchen“. Diese müssen am Ende des Spiels in ausreichender Menge vorhanden sein, um die Becken und Gehege zu versorgen, sonst gibt es Minuspunkte.

Und schließlich sind in der Packung noch zwei spezielle Transportwagen für das Spiel zu zweit. Diese ersetzen die bisherige Variante, bei der in dieser Konstellation jeweils die überzähligen Wagenfelder abgedeckt werden mussten.

hk

Fotos: hk / Abacus

Fazit

Das Positive vorweg:. Zooloretto und Aquaretto werden durch die neuen Erweiterungen nicht schlechter. Doch notwendig sind sie auch nicht. Ein paar Partien lang ist es ganz nett, diese Varianten auszuprobieren. Aber schnell bildete sich bei mir die Erkenntnis, dass keine neuen taktischen Möglichkeiten damit verbunden sind. Man hat jeweils ein paar Dinge mehr, auf die man achten kann, doch da das alle Spieler machen und jeweils auch entsprechend mehr Tierplättchen vorhanden sind, kann man dies in der Regel nicht zu seinem strategischen Vorteil nutzen. Es ist z. B. bei Zooloretto eher beliebig, wer als erster ein Gehege voll hat und damit den größten Batzen Sonderpunkte einstreicht. Entscheidend ist dieses aber auch nicht. Wäre es eine kleine Erweiterung für ein paar Euro, wäre das auch kein Problem. Mit einem Preis von deutlich über 10 Euro und dem XXL im Namen habe ich mir mehr davon versprochen. Hinzu kommt, dass nur derjenige den vollen Nutzen hat, der sowohl Zooloretto als auch Aquaretto besitzt.

Ganz nett für alle, die schon von den Grundspielen nicht genug bekamen. Den anderen seien zunächst die kostenlosen Erweiterungen aus dem Internet ans Herz gelegt.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Jörg Sprave (Hrsg.)
Dr. Ronald Henss Verlag
September 2008

ISBN 978-3-939937-05-0
ca. 148 Seiten
11,80 Euro (D)

Roman: Im Traum stehen alle Uhren still

Er sitzt in einer Disco in Kiel. Alles scheint wie immer. Doch etwas ist seltsam: Er hatte die Disco bereits vor Stunden verlassen. Und er ist nicht der Einzige, dem das auffällt.

So beginnt die Geschichte von Nemo und Dika, die bemerken, dass sie sich in ihren Träumen treffen können. Ihre Wünsche gehen in Erfüllung. Doch bald müssen sie feststellen, dass Traum und Realität nah beieinander liegen. Plötzlich geht es um viel mehr, als sie sich je erträumt hätten.

Im Traum stehen alle Uhren still

Erschienen: September 2008
Preis: 12,90, Seiten: 220
ISBN: 9-7838-370-58086

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.

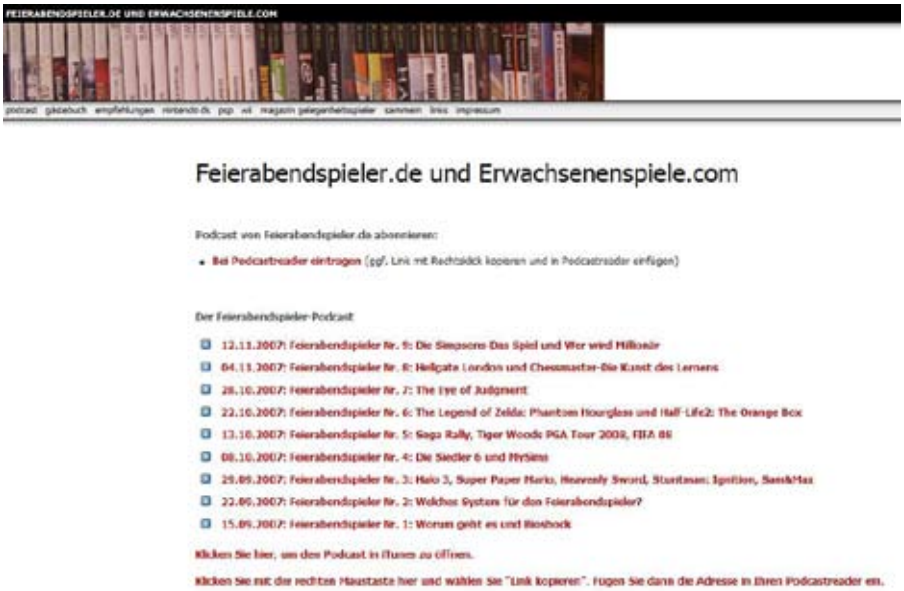
11.02.2010: El Paso
31.01.2010: Smallworld
24.01.2010: Mausgeflippt
17.01.2010: Lemming Mafia
10.01.2010: Die Tore der Welt
31.12.2009: Mister X
22.12.2009: Weihnachtsfeier
20.12.2009: Spongebog Schwammkopf
09.12.2009: Ubongo 3D
02.12.2009: Egizia
24.11.2009: Fast Food
15.11.2009: Tobago
07.11.2009: Im Schutze der Burg
30.10.2009: Strada Romana
23.10.2009: Messefazit
18.10.2009: Vorschau auf die Spiel 09
09.10.2009: Der Hexer von Salem
27.09.2009: KillerKarnickel (Pegasus)
19.09.2009: Army of Frogs (Huch & Friends)
03.09.2009: Deutschlandreise (Neuauflage)
24.08.2009: Zooloretto XXL Erweiterung
13.08.2009: Alles Trolli (Zoch)
25.07.2009: Ghost Stories (Repos)
12.07.2009: Erweiterung zu Keltis
29.06.2009: Freibeuter der Karibik (Yvio)
13.06.2009: Nicht zu fassen von Zoch
01.06.2009: Spiel des Jahres 2009
24.05.2009: Sushizock im Gockelwok von Zoch
05.04.2009: Funkenschlag von 2F-Spiele
23.01.2009: Dominion von Hans im Glück
14.01.2009: Gambit 7 von Days of Wonder
11.11.2008: Schatten über Camelot
24.10.2008: Spiel 08 in Essen
17.09.2008: Lost Cities und Keltis (Kosmos)
29.08.2008: Metropolys (Ystari)
14.07.2008: Spieleautor Michael Rieneck
13.06.2008: Chang Cheng (Huch)
24.05.2008: Jamaica (Game Works)
28.04.2008: Perry Rhodan
12.04.2008: Wie Verhext (Alea)
16.03.2008: Krallen und Fallen
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: 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
28.07.2007: Geheime Welt Idhun
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: Mensch Ärgere Dich nicht
26.02.2007: Test Sitting Ducks direkt am Tisch

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

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

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



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

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

AllGames4you:
www.all-games.de

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

Magazin Gelegenheitsspieler
ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel
Telefon: 0431-6912217
Fax: 0431-6912216
E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

cp: Christian Poignée
ctk: Christian Krause
hk: Henry Krasemann
hl: Holger Lausen
kh: Kristina Hawlitzek
mb: Michaela Bismark
mp: Mirko Paschke

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint Anfang April 2010.

Mit Rezensionen zu:
Macao
Donna Leon: Gefährliches Spiel
Alcazar
Professor Pünschge
Strozzi
Denkfitniss
Hab & Gut
Aber bitte mit Sahne
u.v.a.

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