ISSN: 1862-3670

Ausgabe Frühjahr/Sommer 2010
Nr. 18

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Jetzt NEU:
Spiele für Kinder
rezensiert
von Kindern

Mit Rezensionen zu

- Aargh!Tect
- Adrenalyn XL
- Albion
- Das neue Big Boss
- Deutschlandreise
- Genoa
- Ghost Stories
- Identik
- Make `n`Break Ch.
- Montego Bay
- Prof. Pünschge
- Sponge Bob
- Zicke Zacke Igelkacke

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

das Magazin Gelegenheitsspieler gibt es inzwischen in unterschiedlichen Ausprägungen seit fünf Jahren. Auch wenn wir mehrere tausend Leser pro Ausgabe haben, so hat ein reines PDF-Magazin doch mit dem Problem zu kämpfen, dass es sich eben nicht so leicht auf dem Sofa lesen lässt, wie eine gedruckte Zeitschrift. Doch glaubt man den Meldungen aus den USA und jetzt auch Europa, so naht Rettung in Form des Apple iPads. Sollte sich diese Geräteklasse durchsetzen, so dürften auch elektronische Magazine ihren Boom erleben. Bis zur Gelegenheitsspieler-App ist es dann nicht mehr weit.
Für uns ist das Ansporn genug, jetzt noch besser zu werden und mehr und mehr in Richtung regelmäßige Erscheinungsweise zu gehen. Und so gibt es schon in dieser Ausgabe etwas Neues für eine neue Leserschar: Ein Kinderspiel rezensiert von einem Kind. Wir begrüßen mit Josi unser jüngstes Redaktionsmitglied.

Wo und wie Sie uns auch immer lesen, wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen nicht nur in der anstehenden Ferienzeit.

Ihre Gelegenheitsspieler-Redaktion

Das Wertungssystem:

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

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

Preis/Material-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

Inhalt

Spiele-Jahrbuch	3
Bestenliste	5
News	7
Aargh!Tect	9
Adrenalyn XL	11
Albion	14
Das neue Big Boss und Alcazar	16
Deutschlandreise	18
Genoa	21
Ghost Stories	25
Identik	28
Make ’n’ Break Challenge	30
Montego Bay	32
Professor Pünschge	35
SpongeBob Schwammkopf	39
Zicke Zacke Igelkacke	42
Impressum	49

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)

Small World – Jetzt auch auf iPad

Für das nunmehr auch in Deutschland erschienene iPad von Apple hat Days of Wonder das Brettspiel „Small World“ als App herausgebracht. Für 3,99 Euro kann es via iTunes heruntergeladen werden und bietet u. a. eine deutsche Sprachversion und Multiplayer.

Winning Moves verzichtet auf Messe „Spiel 2010“ in Essen

Die Winning Moves Deutschland GmbH wird 2010 nicht auf den Internationalen Spieltagen „Spiel“ in Essen vertreten sein. „Der Schritt, uns 2010 nicht auf der Spiel in Essen zu präsentieren, ist uns nicht leicht gefallen“, betont Stefan Gschlecht, Geschäftsleitung Deutschland, „doch veränderte Schwerpunkte in der Marketingstrategie, haben uns dazu bewogen.“
„Es tut uns besonders für die treuen Fans unserer Spiele leid, dass wir ihnen dieses Jahr nicht die Möglichkeit zum ausprobieren und spielen geben werden“, bedauert Gschlecht. Der Verlag schätzt, dass sich in der Vergangenheit an den vier Messetagen ca. 4.500 Spieler dauerhaft mit Winning Moves Spielen auseinandergesetzt haben und damit 3% der Messebesucher. „Wir denken, dass wir in diesem Jahr durch andere Marketingschwerpunkte ein breiteres Publikum erreichen können -- und dies zu günstigeren Kontaktpreisen“, ist Gschlecht überzeugt. So bieten die Düsseldorfer 2010 u.a. erstmals in ihrer Verlagsgeschichte Schulungen für Spielwarenhändler an. (Quelle: Winning Moves)

Amgio lädt zur Deutschen Wizard-Kartenspiel Meisterschaft

Am 12. Juni 2010 lädt AMIGO zur Deutschen Wizard-Kartenspiel Meisterschaft ein – diesmal nach Mainz! Übereinen Monat lang haben Spieleclubs und Händler in ganz Deutschland insgesamt 70 Wizard-Turniere ausgetragen, um aus mehr als 1.000 Teilnehmern ihre jeweils drei besten „Zauberlehrlinge“ zu ermitteln. Wie in den Vorjahren geht es auch in diesem Jahr auf der Wizard DM neben dem Kampf um den Titel des Deutschen Wizard Meisters 2010 außerdem um die Qualifikation zur Wizard. (Quelle: AMIGO)

Asmodee beteiligt sich mehrheitlich an Esdevium

Esdevium Games, Ltd, der größte Spielevertrieb in Großbitannien und Asmodee S.A.S, der Spielevertrieb und –verlag mit Niederlassungen in Frankreich, Spanien, Deutschland, Benelux und Nordamerika, teilen mit, dass Asmodee sich mehrheitlich an Esdevium beteiligt. Ein Grund für diese Entscheidung liege in der positiven Entwicklung der englischen Firma während der vergangenen Jahre und sei durch die schon lang andauernde Geschäftsbeziehung der beiden Gesellschaften begünstigt.

Nominierung zum Graf Ludo stehen fest

Die Jury des „Graf Ludo“ hat ihre Vorauswahl getroffen und folgende Spiele auf die Auswahlliste für den Graf Ludo 2010 in der Kategorie „beste Familienspielgrafik” gesetzt:

* Tobago gestaltet von Victor Boden (Zoch)
* Nostra City gestaltet von Nicolas Fructus (Asmodee)
* Opera illustriert von Volkan Baga in einer Gestaltung von Arenea Kunkeler (Huch & Friends)
* Mystery Express gestaltet von Julien Deval (Days of Wonder)
* Fresko gestaltet von Oliver Schlemmer (Queen Games)
* Seeland gestaltet von Franz Vohwinkel (Ravensburger)
* Machtspiele gestaltet von Fréderic Bertrand (Eggertspiele)
* Cable Car gestaltet von Michael Menzel (Queen Games)
* Dixit gestaltet von Marie Cardouat (Asmodee)
* Dicetown gestaltet von Pierre Lechevalier (Asmodee)

(Quelle: Graf-Ludo.de)

Aargh!Tect

Autor:	Walter Obert
Grafik:	Jochen Eeuwyk
Verlag:	Heidelberger Spieleverlag
Spieler:	2-8 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	15-45 Minuten
Aufbauzeit:	3 Minuten
Erklärung:	5 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2009

Es gibt Spiele, die sind etwas anders als andere. Bei Aargh!Tect fällt das spätestens beim Anblick der beiden mitgelieferten aufblasbaren Keulen auf. Dazu noch ein paar Holzklötzchen und eine Pappsteinplatte – da fällt es schwer sich vorzustellen, dass das ein Gesellschaftsspiel sein soll. Ein wenig Gewaltbereitschaft sollte man schon mitbringen, doch dann kann aus dieser Mixtur durchaus ein lustiges Partyspiel werden.

Immer feste drauf

Aargh!Tect wird in zwei Gruppen gespielt. In jeder Gruppe gibt es den Architekten und die Arbeiter. Der Architekt muss dabei die Arbeiter dazu anleiten, mit den Bauklötzchen ein vorher ausgelostes bestimmtes Gebäude zu bauen. Da wir uns im Steinzeitalter befinden, muss er hierfür jedoch eine besondere Grunz- und Zeichensprache verwenden. Wie diese genau auszusehen hat, ist auf einem Pappaufsteller abzulesen. Dabei ist jedem Holzteil eine bestimmte Bewegung zugeordnet (z. B. das Becken kreisen lassen für den grünen Stein). Was dann damit geschehen soll, wird durch Laute wie „Akungu“ (Stell Dingens) oder auch „Ugungu“ (Du nehmen) ausgedrückt. Macht der Arbeiter etwas falsch, so gibt es zweimal mit der Keule einen auf den Kopf. Baut er richtig, so darf „nur“ einmal zugeschlagen werden. Welches Team als erstes fertig ist, das gewinnt die Runde und der nächste im Team darf Architekt werden.

Schief und gerade

Die Bau-Aufgaben sind unterschiedlich schwer, was sich in unterschiedlichen Siegpunkten widerspiegelt. Es empfiehlt sich, wenn nur wenige Runde gespielt werden sollen, die Karten so zu sortieren, dass die Teams möglichst gleichwertige Schwierigkeitsstufen bekommen, um so Ungerechtigkeiten zu vermeiden.

Der Architekt muss darauf achten, dass möglichst exakt gebaut wird. Schnell kann es passieren, dass zwei Säulen durch die unterschiedliche Perspektiven falsch aufgebaut werden und so trotz schneller Fertigstellung die Punkte an das gegnerische Team gehen. Insbesondere bei der Pappsteinplatte (meist die Grundplatte) muss beachtet werden, dass sie zwei unterschiedliche Seiten hat.

Fingerspitzengefühl ist bei Konstruktionen verlangt, die es verlangen, dass die Platte schief auf die Holzteile gelegt wird. Nicht immer hält dann das Gebilde länger als ein paar Sekunden. Hier sollte man auch als gegnerische Mannschaft Milde walten lassen und dieses akzeptieren.

Mindestens sollten vier Spieler dabei sein, um die beiden Teams bilden zu können. Sind es mehr, so werden die Holzteile unter ihnen aufgeteilt. Denkbar ist somit auch ein Spiel mit 14 Spielern (2 Architekten und 12 Arbeiter, die sich jeweils einzeln um die 6 Bausteine pro Team kümmern).

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

hk

Fotos: hk / Heidelberger

Fazit

Aargh!Tect ist definitiv nichts für Taktiker oder Fans von Spielstrategien. Auch müssen die Spieler (zumindest die, die den Architekten machen) auch bereit sein, sich in einem gewissen Maße lächerlich zu machen. Ist das gegeben, kann man mit Aargh!Tect eine ganze Menge Spaß haben. Insbesondere wenn Partner im gleichen Team sind, scheint eine besondere Lust daran zu bestehen, die Keule kraftvoll einzusetzen. Wirkliche Verletzungen sind zwar nahezu ausgeschlossen, doch spürt man gerade die Noppen deutlich.

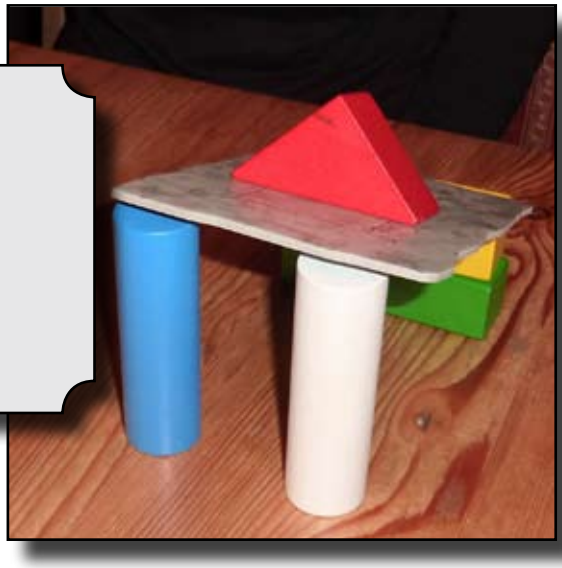
Es gibt leider einige Bauwerke mit schiefen Deckplatten, die kaum halten können. Da ist etwas Toleranz bei den Spielern gefordert, dieses dennoch zu akzeptieren. Auch lässt nach einigen Runden der Spielspaß etwas nach, wenn die Arbeiter ein Gefühl für mögliche Konstellationen haben und zügig alle denkbaren Varianten durchprobieren, ohne dass der Architekt viel erklären muss (dafür darf er zumindest umso öfter zuschlagen).

Die Regeln sind übersichtlich und innerhalb weniger Minuten durchgelesen und verstanden. Die Spielzeit kann frei variiert werden, je nachdem wie viele Runden gespielt werden.

Damit ist Aargh!Tect ein etwas anderes Partyspiel, das in der richtigen, zum Quatsch aufgelegten Gruppe für einige Zeit wirklich gute Stimmung verbreitet. Leider nutzt es sich aber auch relativ schnell ab, was etwas aufgefangen wird, wenn man in wechselnden Gruppen spielt. Dennoch ist damit leider nur eine „ordentliche“ Bewertung drin. Bitte deswegen nicht schlagen…

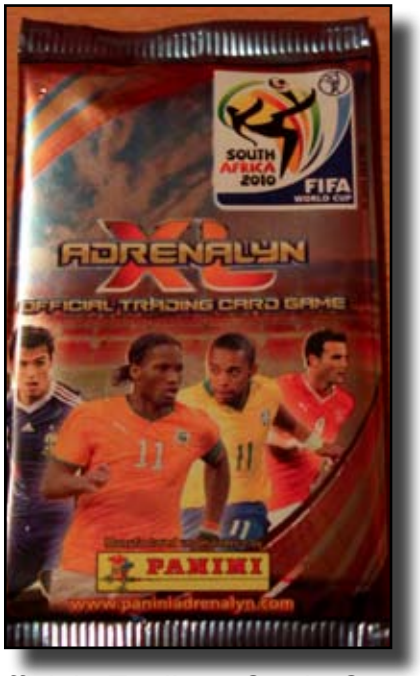
Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	schlecht



Adrenalyn XL

Autoren:	unbekannt
Grafik:	unbekannt
Verlag:	Panini
Spieler:	2
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 15 Minuten
Aufbauzeit:	10 Minuten
Erklärung:	5 Minuten
Preis:	ab 7 Euro
(alle Karten mindestens 70 Eruo)	
Erschienen:	2010



Official Trading Card Game South Africa 2010

Dass die Fußballweltmeisterschaft in Südafrika ansteht, dürfte sich herumgesprochen haben. Und wer sich als Jugendlicher mal für solch ein Event begeistert hat, der wird auch die Firma Panini und ihre Sammelbilder nebst Sammelalbum kennen. Doch Sammeln muss ja nicht alles sein, dürfte sich Panini gesagt haben und bringt parallel 2010 ein Sammelkartenspiel zur WM heraus. Adrenalyn XL, das „Magic: The Gathering" des Liebhabers von Männern in kurzen Hosen?

Wählen und vergleichen

Die Spielregeln sind einfach und gleichen bis auf die Sonderregel „Elfmeter" denen von Match Attax aus dem Topps-Verlag, wobei bei letzterem die Bundesliga im Vordergrund (sprich auf den Spielkarten) steht. Die beiden Spieler stellen ihre Mannschaft nebst Auswechselspielern aus Karten zusammen, die sie verdeckt in das „Game Board" stecken.

Die Karten gibt es neben der Lieferung im Starterset in kleinen Tütchen, die sechs Karten für 1,- Euro enthalten. Wie im richtigen

Fußballleben gibt es Angriff, Mittelfeld, Verteidigung und den Torwart. Wer an der Reihe ist, wählt eine Karte aus und entscheidet sich für den Angriff entweder mit dem aufgedruckten „Verteidigungswert" oder dem „Angriffswert". Der Gegenspieler wählt seinerseits eine Karte und muss den jeweils anderen Wert auswählen. Wer die höchste Zahl

hat, erzielt sozusagen ein Tor und hat damit einen Punkt. Bei Gleichstand entscheidet der zusätzlich aufgedruckte „Starwert“. Und schließlich gibt es noch den Elfmeter, bei dem auf der Torwartkarte zu erkennen ist, welche Bereiche des Tors er abdeckt und derjenige, der schießt hat einen Aufdruck mit der Ecke, die er anvisiert. Trifft er dabei eine Lücke, so fällt ebenfalls ein Tor.

Wer am Ende nach Vergleich aller Karten die meisten Tore geschossen hat, der gewinnt das Match.

Kaufen und hoffen

Zentrales Element ist bei Adrenalyn XL, wie bei allen Sammelspielen, dass man in neue Spielkarten investiert. Zwar können zwei Spieler auch schon mit jeweils einem Starterset für knapp sieben Euro erste Spielerfahrungen sammeln, doch der Reiz besteht darin, sich gute Spieler durch Zukauf in die Mannschaft zu holen, die entsprechend überlegen sind. Insgesamt gibt es 350 unterschiedliche Karten, wobei die „Star Players“, „Goal Stoppers“, „Fans‘ Favourites“ und „Champions“ mit jeweils 25 Karten besonders selten und damit wertvoll sind.

Wer es besonders spannend haben möchte, der wählt nicht das Freundschaftsspiel, sondern die Variante „Big Match“. Bei dieser wandern die Spielerkarten, die bei einem direkten Vergleich den kürzeren gezogen haben, automatisch in den Besitz des Gewinners. Das macht einen Verlust doppelt schmerzhaft. Erstaunlicherweise ist diese Unterscheidung nicht in den deutschen Regeln, aber sehr wohl in allen anderen Sprachvarianten enthalten. Weiß man bei Panini, dass der Deutsche seine Spieler nicht hergeben mag?

hk
Fotos: hk

Fazit

Die spielerische Tiefe von Adrenalyn XL hält sich in Grenzen. Wer hier Rasenschach erwartet, liegt falsch. Jedoch sind die einzelnen Partien durchaus kurzweilig und können in der „Big Match“ Variante auch nervenaufreibend werden, wenn eine wertvolle Champions-Karte droht, an den Gegner zu fallen. Der volle Spaß entfaltet sich erst, wenn man bereit ist, auch einiges Geld in die Hand zu nehmen, um seine Mannschaft mit zusätzlichen Karten auszubauen. Dann haben selbst das Aufreißen der Tüte und das Hoffen auf gute neue Karten seinen besonderen Reiz. Schließlich geht es nicht nur darum ein Album vollzukleben und damit im Freundeskreis anzugeben, sondern um echte Fußballspiele… naja, vielleicht auch nicht.

Wer eher auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Preis und Spielspaß setzt, der ist sicherlich besser bei Kartenspielen wie Dominion oder auch Blue Moon aufgehoben - mit ihren besser kalkulierbaren Ausgaben. Wer wirkliche Tiefe und strategische Herausforderungen möchte, der wird eh nicht von Magic: The Gathering und ähnlichen Spielen abrücken, ungeachtet irgendwelcher Tourniere auf fremden Kontinenten.

Ein netter Zeitvertreib zur Steigerung der Vorfreude auf die WM ist alles allemal. Und es hilft einige der Spielernamen für die anstehenden Partien auswendig zu lernen. Ob dann aber die Endergebnisse und der Weltmeister nur anhand von Angriffs- und Verteidigungswerten bestimmt werden, das werden der Juni und Juli zeigen.

Wertung:

Gesamtwertung:	für (Fußball-) Fans
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	hoch

Albion

Autor:	Klaus-Jürgen Wrede
Grafik:	Dennis Lohausen
Verlag:	Amigo
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 75 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 15 Minuten
Erklärung:	30-40 Minuten
Preis:	25 Euro
Erschienen:	2009

Wir schreiben das Jahr 50 v. Christi. Ganz Britannien ist von den Römern besetzt.

Ganz Britannien...?

Nein, keine Angst. Albion hat nichts mit Asterix oder einem speziellen Zaubertrank zu tun. Und Britannien ist auch noch nicht von den Römern erobert. Ganz im Gegenteil: das Ziel der Spieler ist es, Albion (wie Britannien vor Ankunft der Römer hieß) zu besiedeln bzw. zu erobern. Wer von den Spieler als erster drei Siedlungen auf Stufe IV ausgebaut hat, hat gewonnen.

Die Spieler starten im Süden der Insel. Die Insel ist in Regionen mit Rohstofferträgen und in Regionen mit Bauplätzen aufgeteilt. In jeder Runde hat der aktive Spieler die Wahl zwischen „Rohstoffe nehmen“ und „Bewegen und Bauen“. Bei der ersten Aktionsmöglichkeit erhält der Spieler so viele Rohstoffe, wie seine bereits errichteten Betriebe produzieren.

Mit diesen Rohstoffen hat er bei der zweiten Aktion die Möglichkeit, auf der Karte andere Regionen zu betreten und dort neue Siedlungen, Kastelle oder Befestigungen zu errichten oder bereits bestehende aufzuwerten.

Erschwert wird der Bau durch die Pikten-Plättchen. Die Pikten siedelten vor den Römern in Albion. Diese Plättchen liegen verdeckt in den Regionen und bei dem Versuch, dort ein Gebäude zu errichten, werden sie aufgedeckt. Die Rückseite kann entweder „Frieden“ oder „Überfall“ bedeuten. Erscheint das Überfallsymbol, wird geprüft, ob der Spieler insgesamt genug Verteidigungskraft in Form von Legionären und/oder Befestigungen hat. Ist dies nicht der Fall, muss er den Bau für diese Runde beenden. Hat er genug, wird das Gebäude errichtet. Aus den Baukosten können Spieler, die in dieser Region bereits höherwertige Gebäude gebaut haben, Tribut ziehen, sich also von den Rohstoffen einen auswählen.

Stufe um Stufe

Das Besondere an Albion ist sein Minimalismus. Es gibt lediglich vier Rohstoffe, vier Arten von Gebäuden und nur zwei verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Kompliziert wird das Spiel erst durch die Ausbaustufen der Gebäude, die unterschiedliche Auswirkungen haben. Entweder kann man mehr Erträge produzieren oder hat eine bessere Verteidigungskraft oder mehr Siedler usw. Durch die verdeckt ausliegenden Pikten-Plättchen weist das Spiel auch eine nicht zu unterschätzenden Glückskomponente auf. So können in einer Region sehr viele Überfall-Plättchen liegen und so den Spieler in seiner Entwicklung stark bremsen, während bei anderen nur Friede herrscht. Auch darf man das

eigentliche Spielziel nicht aus den Augen verlieren und dass ist nun einmal das Errichten von drei Siedlungen in der Ausbaustufe IV. Nicht mehr, aber gerade auch nicht weniger.

cp
Fotos: cp

Fazit

Der Zugang zu Albion gestaltet sich anfangs etwas schwierig. Auch wenn die Anleitung nur vier Seiten umfasst, muss man sie mindestens zweimal durchlesen, um die Spielmechanismen zumindest im Ansatz zu verstehen. Nach einem ersten Probespiel sollten dann aber alle Probleme geklärt sein. Die Grafiken sind recht klein und einfach gehalten, was vielleicht dem Zeitalter, in dem sich die Spieler befinden, Rechnung tragen soll. Eine besonderes Atmosphäre entsteht hierdurch beim Spielen aber nicht.
Interaktion gibt es nur sehr eingeschränkt. Lediglich durch gezielte Angriffe in Regionen, in denen andere Spieler schon gebaut haben und die wenig Verteidigungskraft besitzen, kann man versuchen, durch Aufdecken der Piktenplättchen die Mitspieler in Bedrängnis zu bringen. Gleiches gilt für das Zahlen des Tributs, der den betroffenen Spielern einen Rohstoff mehr verschafft. Das waren aber auch schon die zwischenmenschlichen Beziehungen im Spiel.
Albion ist ein grundsolides Spiel. Nicht weniger, aber leider auch nicht mehr. Spielfreude kommt während einer Partie nur sehr begrenzt auf. Zu gering sind die Möglichkeiten, den anderen Spielern ein Schnippchen zu schlagen und zu linear sind die Ausbaumöglichkeiten.

Wertung:

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

Das neue Big Boss und Alcazar

Autor:	Wolfgang Kramer
Grafik:	Eckhard Freytag
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2-5 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Aufbauzeit:	5 Minuten
Erklärung:	10 Minuten
Preis:	ca. 33 Euro
Erschienen:	2009

Kommt es auf die Größe an? Eine Diskussion, die die Menschheit wahrscheinlich seit ihrem Bestehen beschäftigt. Kosmos setzt nun mit Alcazar und seiner voluminösen Verpackung ein neues Argument zu diesem Streit in die Welt. Aber ist Größe wirklich alles?

Kaufen oder Bauen

Es gilt einen Spielplan entlang einer Schlangenlinie mit Bausteinen vollzustellen. Diese zahlreichen Plastikbausteine sind es auch, die die Größe der Verpackung ausmachen. Wer an der Reihe ist, hat genau zwei Möglichkeiten: entweder eine Karte zu kaufen oder durch Ausspielen einer Karte zu bauen. Dabei bestimmt die Nummer auf der Karte wo auf dem Spielfeld gebaut werden kann. Nach jedem Bau gibt es je nach Größe des Gebäudes Geld. Unter anderem mittels sogenannter Turmkarten kann es auch in die Höhe beim Bauen gehen, was den Wert des Gebäudes und damit die Entlohnung für weiteres Bauen erhöht. Weiteres Geld kann durch geschicktes Einsetzen und Zurückziehen sogenannter Adliger auf den Gebäuden erzielt werden. Und wer es auf das große Geld abgesehen hat, der erreicht durch zielgerichtetes Bauen, dass es zu Zusammenschlüssen der Gebäude kommt und besonders hohe Einnahmen erreicht werden. Bei Big Boss gewinnt nach Setzen des letzten Bausteins derjenige, der das meiste Geld hat. Dabei werden abschließend auch noch einmal die Adligen gewertet.

Alcazar ist von den Grundregeln sehr ähnlich zu Big Boss, mit zwei durchaus eklatanten Unterschieden. Zum einen können Brücken dazu eingesetzt werden, auch über Lücken hinweg Gebäude zusammenzuschließen. Zum anderen ist das Geld vor allem Mittel, um Baurechte und Brücken zu kaufen. Entscheidend für die abschließende Punktevergabe ist es, auf welcher Ebene die Adligen am Spielende stehen. Je höher sie sich befinden, umso mehr Punkte gibt es. Der eine zusätzliche Punkt pro 50 Geldeinheiten hat da kaum Auswirkungen.

Geld oder Punkte

Big Boss und Alcazar spielen sich trotz der gleichen Grundregeln sehr unterschiedlich. Ist es bei beiden Varianten in denAnfangsrunden noch so, dass das Bauen eher zufällig und langwierig ausfällt, so ändern sich die Strategien ab der zweiten Spielhälfte deutlich. Bei Big Boss stürzen

sich die Spieler schnell auf die großen, möglichst voll ausgebauten Gebäude, um durch Einsetzen und Zurückziehen der Adligen ordentlich Geld zu machen. Bei Alcazar geht es differenzierter zu. Da durch Turmkarten und Brücken im Zusammenspiel mit den Adligen

unterschiedliche Möglichkeiten zur Gewinnung an Höhe existieren, ist mehr Nachdenken und strategische Planung erforderlich.

hk
Fotos: hk

Fazit

Big Boss merkt man nicht an, dass es eigentlich aus dem Jahr 1994 stammt. Das Spielprinzip funktioniert auch heute noch und zieht seinen Reiz zunächst aus dem voluminösen Spielmaterial. Durch die eigentlich nur zwei Zugmöglichkeiten sind die Regeln schnell verstanden. Allerdings braucht es einige Partien, um auch zu begreifen, wie man am geschicktesten zu Geld kommt.
Alcazar als Variante ist da deutlich strategischer. Hierdurch spielt es sich aber auch träger, da mehr überlegt werden kann und mittelbare Auswirkungen von Bauvorhaben überdacht sein möchten.
Für beide Varianten gilt, dass die erste Hälfte des Spiels recht langatmig ist. Danach nimmt das Spiel jedoch deutlich an Fahrt zu.
Big Boss hat mir persönlich etwas besser gefallen, da es sich m. E. gradliniger spielt und dadurch kurzweiliger wirkt. Strategen mögen das anders sehen. Das Schöne ist ja, dass beide Spiele ausprobiert werden können. Dabei funktionieren sie in allen Zusammensetzungen vergleichbar gut. Wie üblich bei Strategiespielen ist die Zweipersonen-Variante berechenbarer und damit gefühlt weniger zufällig, als wenn mit vier oder fünf Spielern gespielt wird. Auch diese Unterschiede haben ihren Reiz.
Aufgrund der Längen im Anfangsteil des Spiels vergebe ich nur ein ordentlich. Aber ein gutes!

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

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Deutschlandreise

Autor:	Jochen Zeiss
Grafik:	unbekannt
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2-6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Aufbauzeit:	3 Minuten
Erklärung:	5 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2009

Deutschlandreise von Ravensburger gehört sicherlich zu den Klassikern, an denen Kinder der 70er und 80er Jahre kaum vorbeigekommen sein dürften. 2009 ist nun eine neue aktualisierte Edition herausgekommen, die optisch etwas aufgepeppt wurde. Aber reicht das, um als Gesellschaftsspiel auch heute noch zu bestehen?

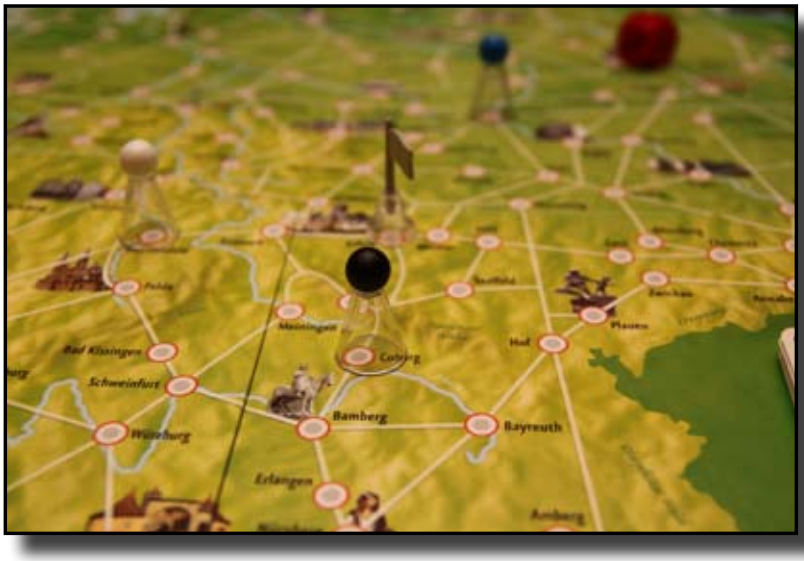
Würfeln

Zentrales Element der Deutschlandreise ist das Spielbrett. Hierauf ist in jeweils unterschiedlicher Gestaltung auf Vorder- und Rückseite Deutschland mit seinen größten Städten abgebildet. Die Spieler bekommen acht Städte zugelost und müssen diese möglichst schnell besuchen. Als Reisemittelt dient der Würfel, der dem Spieler, der gerade an der Reihe ist, anzeigt, wie viele Städte er weiterziehen darf. Etwas Abwechslung bieten die Ereigniskarten, die bei einem bestimmten Würfelwurf gezogen und sofort ausgeführt werden müssen. So können Zielkarten getauscht werden, Mitspieler zum Aussetzen gezwungen, über das Spielbrett gesprungen oder besonders weit gezogen werden. Wer als erster alle seine Städte bereist hat und zurück zum Ausgangspunkt gekehrt ist, der hat die Deutschlandreise gewonnen.

Wenig Strategie, etwas Bildung

Die Auslosung der anzufahrenden Städte ist so gestaltet, dass sichergestellt ist, dass alle Spieler recht weiträumig die Karte bereisen müssen. Die Strategie erschöpft sich darin, die kürzesten Wege ausfindig zu machen

und dann auf sein Würfelglück zu vertrauen. Immerhin sind auf den Städtekarten einige weitere Informationen zu den Örtlichkeiten aufgedruckt, so dass auch für Erwachsene



die Reise noch ganz interessant und lehrreich sein kann.
Flughäfen, wie sie noch in älteren Varianten des Spiels (insbesondere der Europa-Version) vorhanden waren, sucht man übrigens bei der 2009er Edition vergeblich.

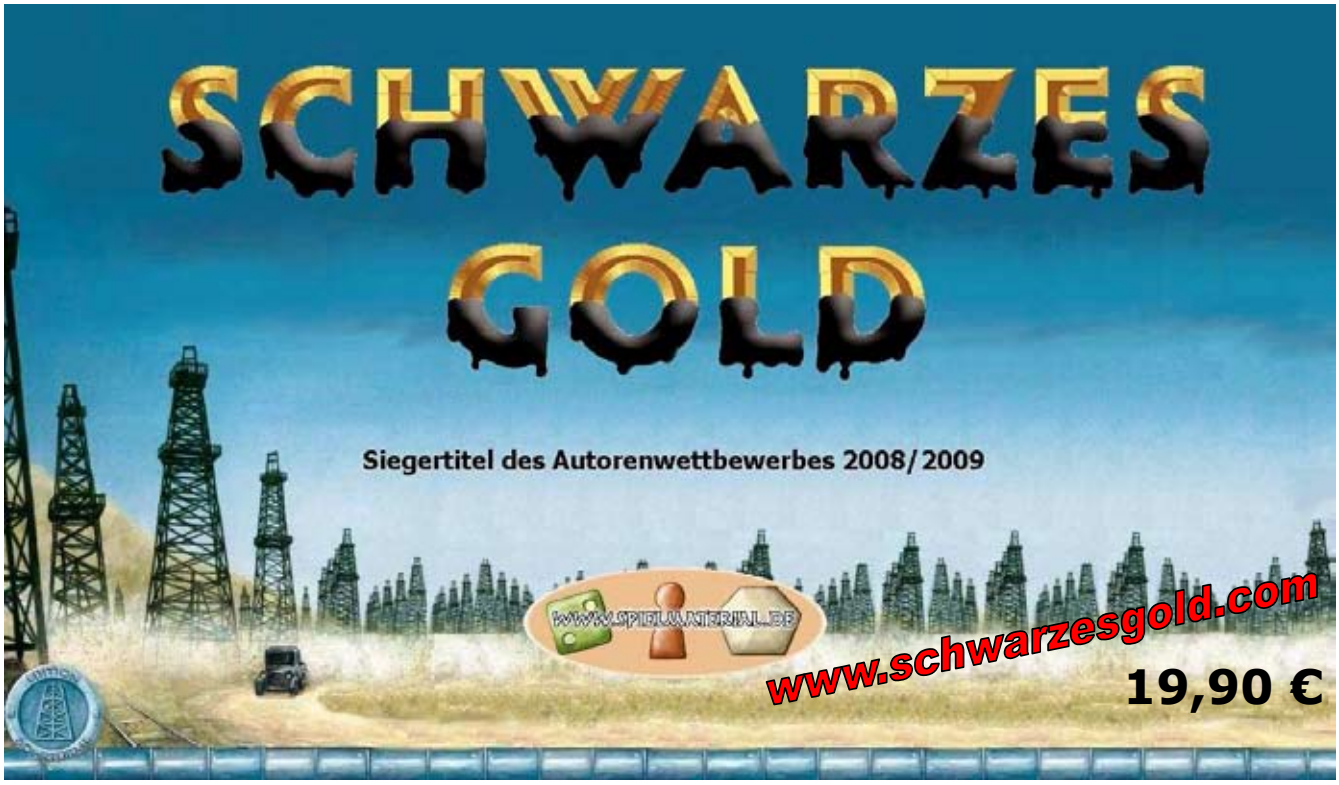
hk
Fotos: hk

Fazit

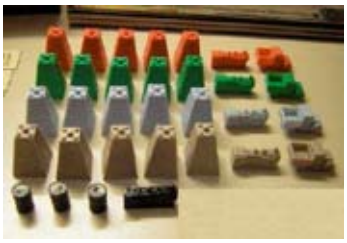
Deutschlandreise ist sicherlich kein Strategie-Klopper. Wer nur deutsche Städte lernen will, ist bei „Ausgerechnet Buxtehude“ und „Finden Sie Minden“ besser aufgehoben. Und wer mit mehr Denkarbeit über Karten ziehen möchte, der sollte sich an „Zug um Zug“ in den verschiedenen Varianten halten. Dennoch hat auch Deutschlandreise seine Berechtigung, geht es darum, generationsübergreifend mal etwas Einfaches zu spielen. Die Regeln sind schnell verstanden (wenn sie nicht eh noch vorhanden waren), eine Partie dauert selten länger als 30 Minuten und genügend Zeit zum Unterhalten bleibt auch noch. Viel denken ist nicht erforderlich und ein wenig Auffrischung der Geografiekenntnisse erfolgt nebenbei.

Wertung:

Gesamtwertung:	für Fans (Familien ordentlich)
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	hoch



1901: Willkommen auf Spindletop Hill, Geburtsstätte der modernen Ölindustrie. Die ersten Ölvorkommen wurden soeben entdeckt und alle Abenteurer strömen nach Texas um ihr Glück zu finden. Doch die Vorkommen sind begrenzt. Wer baut seine Bohrtürme taktisch klug an den besten Stellen und fördert das Schwarze Gold in der ertragreichsten Reihenfolge?



Weitere Infos zum Spiel unter: www.schwarzesgold.com

WWW.SPIELMATERIAL.DE

LEBST DU NUR, ODER SPIELST DU SCHON ?

Wir sind ein Versandhandel rund um die Themen "Spieleentwicklung". Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Spielfiguren, Würfeln, Karten, Schachteln, Kartons, Countern, Spielbrettern und vielem mehr.
Besuchen Sie uns!

Genoa

Autor:	Rüdiger Dorn
Grafik:	unbekannt
Verlag:	Filosofia Éditions
Spieler:	2-5 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 90 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 15 Minuten
Erklärung:	30-45 Minuten
Preis:	ca. 36 Euro
Erschienen:	2009

Für die Spieler von „Genoa“ geht es darum, sich als geschickte Händler zu beweisen. Derjenige, der am Ende die meisten Dukaten verdienen konnte, gewinnt das Spiel. Einnahmen können erzielt werden, indem man Verträge abschließt, Botschaften überbringt, eigene Besitzmarker einsetzt oder große und kleine Aufträge erledigt. Es gibt eine gute Auswahl an Möglichkeiten, an den „Schotter“ zu gelangen. Aber: welche ist die lukrativste?

Wie spielt sich „Genoa“?

Für das erste Spiel sollte mehr Zeit, als auf der Verpackung angegeben (90 Minuten), eingeplant werden. Allein das Erarbeiten des Spieles mittels der Anleitung dauert gute 30 Minuten. Die Anleitung ist leider nicht in allen Punkten eindeutig und verständlich geschrieben und so stockt man häufig beim Lesen und stellt sich die Frage, was gemeint sein könnte. Es haben sich auch ein paar Fehler eingeschlichen, die erst auf der letzten Seite korrigiert werden. Schade, dass diese nicht vor der Produktion des Spiels ausgemerzt werden konnten.

Zu viert kann man für das erste Spiel mit zweieinhalb bis drei Stunden Spielzeit rechnen. Die Spielzeit richtet sich stark danach, wie lange die einzelnen Verhandlungen zwischen den Spielern dauern.

Um Genoa richtig zu verstehen, muss man es gespielt haben. Danach wird einiges klarer und die nächste Partie geht einfacher und schneller von der Hand. Gerade der Sinn von einigen Karten - wie den Privilegien-Karten - wird erst nach dem ersten Spiel deutlich. Hier kommt man dann schon gerne mal auf den Gedanken: Ach stimmt, dafür hätte man die Karte nun gut gebrauchen können.

Diejenigen, die schon „Die Siedler von Catan“ wegen der vielen Verhandlungen nicht gemocht haben, werden auch mit „Genoa“ nicht glücklich werden. Der eigentliche Dreh- und Angelpunkt des Spieles ist das Verhandlungsgeschick der Spieler. Man ist häufig von den Gegnern abhängig: Wie gehen diese auf das eigene Gebot ein, wie wird der Händlerturm bewegt?

Worum geht es?

Wie schon anfangs geschrieben, schlüpfen die Spieler in die Rollen von Händlern und müs-

sen möglichst viele Dukaten verdienen. Um an das begehrte Geld zu kommen, gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Der Spielplan stellt ein Hafenviertel mit Straßen und verschiedenen Gebäuden dar. In jedem Gebäude haben die Spieler die Möglichkeit, bestimmte Aktionen durchzuführen wie z. B. große oder kleine Aufträge zu erhalten oder zu erfüllen usw.

Pro Spielrunde ist jeder Spieler einmal der sogenannte „Starthändler“. Die Anzahl der Spielrunden richtet sich nach der

Zahl der am Spiel Beteiligten. Zu viert spielt man z. B. acht Runden, wobei es einen Mechanismus im Spiel gibt, der die Rundenanzahl verkürzen kann.

Der Spielzug eines jeden „Starthändlers“ besteht aus vier Phasen:

1. Ermittlung der Startposition des Händlerturmes
2. Bewegen des Turmes/ Aktionen/Verhandlungen
3. Erwerb von Gebäuden
4. Ende des Zuges.

Zu Beginn eines Spielzuges wird zunächst mittels der vorhandenen Würfel die Startposition des „Händlerturmes“ ermittelt. Dieser besteht aus fünf Scheiben, die übereinander gestapelt werden. Von der Startposition ausgehend kann der jeweilige „Starthändler“ den Turm insgesamt vier Felder weit bewegen. Auf jedem Feld (auch auf dem Startfeld) muss eine Scheibe verbleiben. Die Mitspieler können hier schon mit ins Geschehen einsteigen. Sie können dem „Starthändler“ (Spieler am Zug) Gebote machen, damit er den Händlerturm auf ein von ihnen gewünschtes Feld bewegt. Der Spieler am Zug wird natürlich vorrangig die eigenen Interessen verfolgen. Vielleicht kann hierbei aber ein Weg gewählt werden, über den man von den anderen Spielern Dukaten erhält. Denn letzten Endes geht es ja darum, am Ende derjenige zu sein, der am meisten Geld verdienen konnte.

Die Spieler sitzen immer ein wenig in der Zwickmühle. Geht man als „Starthändler“ auf die Gebote der anderen ein, so hilft man den Spielern natürlich auch dabei, deren Ziele zu erreichen. Es ist stets sinnvoll, die weiteren Mitspieler im Auge zu behalten um eventuell abschätzen zu können, wer einem den Sieg streitig machen könnte.

Gut ist aber, dass der „Starthändler“ nicht einfach die Gebote der anderen ausschlagen kann, ohne die Aktionsmöglichkeit eines Gebäudes für sich nutzen zu müssen. Landet der „Händlerturm“ auf einem Gebäude und wird für dieses ein Gebot abgegeben und für den Spieler am Zug ist diese Aktion zur Zeit nicht interessant, muss er das Gebot des anderen annehmen. Ansonsten muss er die Aktion selbst ausführen.

Eine weitere Möglichkeit Dukaten verdienen zu können, bietet Phase drei eines Spielzuges: Gebäude erwerben. Hierfür werden sogenannte „Besitzmarker“ benötigt, die jedoch vorher über Gebäudeaktionen erworben werden müssen. In dieser Phase wird geschaut, ob

Scheiben des Händlerturmes auf Straßenfelder gelandet sind. Ist dies der Fall, können die Spieler, beginnend mit dem jeweiligen „Starthändler“, ein bis zwei der jeweils waagerecht oder senkrecht angrenzenden Gebäude in Besitz nehmen, in dem sie dort einen ihrer eigenen Marker positionieren.

Will man ein Gebäude in Besitz nehmen, in dem bereits ein fremder Marker steht, muss man hierfür zwei eigene aufwenden, um den anderen entfernen zu können. In das Gebäude selbst kommt wieder nur ein Besitzmarker hinein, der andere muss in den allgemeinen Vorrat zurückgestellt werden.

Der Zweck dieser Inbesitznahme besteht darin, künftig Geld verdienen zu können, wenn ein anderer Spieler die Aktion des jeweiligen Gebäudes nutzt. Es macht Sinn, die Besitzmarker möglichst früh einzusetzen, denn je länger das Spiel noch dauert, umso mehr Dukaten kann man mittels der Marker verdienen. Je später man anfängt, umso teurer kann es werden, die eigenen Besitzmarker einzusetzen. Haben die anderen Spieler ihre schon frühzeitig ins Spiel gebracht, muss man dann eventuell, wie dargestellt, statt einem zwei Marker aufwenden, um das entsprechende Gebäude in Besitz nehmen zu können.

Am Ende des Spieles bringt jeder eigene Besitzmarker in einem Gebäude zehn Dukaten.

Es ist empfehlenswert, in jedem Spielzug möglichst eine Gebäudeaktion zu ergattern, auch wenn es eine ist, die man zurzeit nicht benötigt. Man weiß nie, wofür das für den späteren Spielverlauf noch gut sein kann. Denn Sinn und Zweck der Privilegien-Karten sollte man – auch im ersten Spiel - nicht unterschätzen. Es lohnt sich immer, von diesen Karten einige im eigenen Vorrat zu haben.

mb
Fotos: mb

Fazit

„Genoa“ ist ein taktisches und glücksabhängiges Spiel.
Es lebt von der Kommunikation und der Interaktion der Spieler.
Man muss auf jeden Fall Gefallen daran haben, dass man häufig von den Mitspielern abhängig ist. Grund: Nur einmal pro Spielrunde ist man selbst der „Starthändler“ und beeinflusst, welchen Weg der Händlerturm auf dem Spielfeld nimmt. Ansonsten beeinflussen die Mitspieler die Bewegung und entscheiden darüber, welche Angebote sie von welchen Spielern annehmen. Außerdem muss man Spaß am Verhandeln haben. Denn dies ist ein wesentlicher Mechanismus des Spieles.
„Genoa“ lässt sich mit drei bis vier Spielern am besten spielen. Mit fünf Spielern kann es dann doch etwas arg langatmig werden. Wobei natürlich auch beim Spiel zu dritt oder zu viert die Spielzeit entscheidend von den einzelnen Verhandlungszeiten beeinflusst wird. Will man dies vermeiden, sollte man zu Beginn einer Partie Regeln aufstellen, wie lange z. B. eine einzelne Verhandlung maximal dauern darf.
Von der Bewertung her trenne ich zwischen Anleitung und dem Spiel selbst. Der eigentlichen Anleitung kann man keine bessere Note als eine drei (geht so) geben. Das Spiel wird hier nicht gut erklärt. Beim Lesen der Anleitung taucht sehr häufig die Frage auf: Wie ist das nun gemeint? Ein weiteres Manko sind die Fehler, die sich eingeschlichen haben. So ist z. B. auf den Karten „Großer Auftrag“ als Belohnung für die Erfüllung unter anderem der Erhalt „einer Sonderkarte“ genannt. Gemeint ist hiermit jedoch ein Privileg. Sonderkarten tauchen ansonsten überhaupt nicht auf. Dies führt bei der Erklärung des Spiels zu Verwirrungen.
Die fehlende Kurzanleitung für die einzelnen Spieler kann hier vernachlässigt werden. Der Ablauf eines einzelnen Spielzuges ist einfach und schnell verinnerlicht.
Den eigentlichen Spielmechanismus versteht man erst, wenn man das Spiel mindestens einmal gespielt hat. Dann gibt es auch den einen oder anderen „Aha-Effekt“.
Hat man dank des Probespieles in das Spielprinzip hineingefunden, macht „Genoa“ auch Spaß. Der eigentliche Angang ist jedoch schon hoch anzusiedeln.
Somit ist das Spiel nur bedingt für Gelegenheitsspieler tauglich. Man sollte sich vor dem Spielen wirklich im Klaren darüber sein, dass man mit dem Spiel nicht in einer Stunde „durch“ sein wird.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Ghost Stories

Autor:	Antoine Bauza
Grafik:	Pierô
Verlag:	Repos Production
Spieler:	1-4 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 60-90 Minuten
Aufbauzeit:	15 Minuten
Erklärung:	45 Minuten
Preis:	35 Euro
Erschienen:	2008

Wu-Feng, der Herr der neun Höllen, bedroht die Welt und nur die tapferen Fat-Si können den Untergang verhindern.

Ghule, Gelbe Pest oder Schimmelteufel sind nur einige der bösen Kreaturen, gegen die sich die Spieler in diesem kooperativen Spiel zur Wehr setzen müssen.

Zu Beginn des Spiels übernehmen die Spieler jeweils die Rolle eines Fat-Sis, eines kämpfenden Mönchs. Diese haben unterschiedliche Spezial-Fähigkeiten wie z. B. die „Gabe“ zu fliegen. Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann sich der Mönch frei auf dem Spielplan bewegen.

Das Spielbrett besteht aus neun Dorffeldern, die in einem Quadrat angeordnet werden. Jedes Dorffeld hat einen ihm eigenen Effekt. So kann zum Beispiel auf dem Friedhof ein toter Mönch wiederbelebt werden.

Am Anfang jeder Runde greifen die bösen Kräfte die Dorffelder an. Hierzu werden Spielertableaus an jeder Seite des Dorfes angelegt. Auf diesen Tableaus erscheinen durch Ziehen von sogenannten Geister-Karten nach und nach Kreaturen und rücken in Richtung Dorf vor.

Diese Geister haben unterschiedliche Fähigkeiten. So können sie in Gestalt einer Spuk-Figur erscheinen, die pro Runde näher an das Dorf gezogen wird oder sie haben die Möglichkeit der Folter. Hier wird dann ein sechsseitiger Würfel geworfen, der unterschiedliche Auswirkungen auf das Spiel hat.

Nachdem das „Böse“ gezogen hat, sind die „guten“ Spieler an der Reihe und können versuchen, die Geister zu bekämpfen, spezielle Dorfaktionen auszuführen oder einen Buddha zu platzieren.

Das Spiel endet, wenn die Geister drei Dorffelder in einer Reihe eingenommen haben oder wenn es den Spielern gelungen ist, die Inkarnation des Wu-Feng zu besiegen. Seine Geisterkarte wird unter die letzten zehn Karten des Zieh-Stapels gemischt. So ist gewährleistet, dass er eher gegen Ende des Spiels erscheint.

Von Buddhas, Yin-Yang und Tao-Marker

Das Spiel strotzt nur so von chinesischen Begrifflichkeiten, die man teilweise schon aus Kung-

Fu-Filmen kennt. Leider verwirren diese am Anfang mehr als das sie beim Einstieg helfen. Man kann ja auch nicht voraussetzen, dass jeder Spieler ein Kenner dieser Sphäre ist. Da die Geister quasi jede Runde Nachschub erhalten, wird es auf dem Spielplan schnell eng und für die Spieler gefährlich. Es empfiehlt sich in jedem Fall, auftauchende Geister möglichst schnell zu bekämpfen. Hier zeigt sich, dass Einzelkämpfer bei diesem Spiel keine Chance haben. Jeder einzelne Spielzug sollte in der Gruppe besprochen werden, um überhaupt eine Chance auf den Sieg zu haben. Und um eines gleich vorweg zu nehmen: gegen das Böse zu gewinnen, ist nicht einfach. Alle Spieler haben zu Beginn des Spiels vier Qi-Punkte, also Lebenspunkte. Wenn diese verbraucht sind, stirbt der Spieler und seine Figur landet auf dem Friedhof. Nur wenn ihn ein anderer Spieler von dort ins Leben zurückholt, kann er weiterspielen. Ansonsten muss er aussetzen. So kann die Gruppe auch trotz „toter“ Gefährten das Spiel noch gewinnen.

Die Stärke der Geister wird durch verschiedenfarbige Tao-Marker auf den Karten dargestellt. Um einen Geist zu besiegen, benötigt der Angreifer mindestens die gleiche Anzahl an Tao-Punkten. Um dies zu erreichen, können die Spieler im Laufe des Spiels Tao-Marker sammeln und/oder im Kampf auf ihr Würfelglück vertrauen.

cp
Fotos: hk

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

Fazit

Die Grafiken und Figuren des Spiels können wirklich überzeugen. Wer Kung-Fu-Filme gepaart mit fernöstlichen Geistergeschichten mag, wird hier voll und ganz auf seine Kosten kommen. Die Spiele laufen jedes Mal anders ab, da sowohl das Dorffeld als auch die Fähigkeiten der Spieler sowie die Reihenfolge der auftauchenden Geister variieren. Das Spiel birgt durch den häufig notwendigen Würfeleinsatz ein nicht unerhebliches Glücksmoment.

Die Schwierigkeit gegen das Böse zu gewinnen fördert aber auch den eigenen Ehrgeiz, es noch mal zu versuchen - ein in kooperativen Spielen häufig auftretendes Phänomen. Dafür, dass die Gruppe „gegen das Spiel“ gewinnt, benötigt man doch sicherlich einige Anläufe.

Alles in allem ein wirklich gutes Spiel, wenn, ja wenn es nicht diese Spielanleitung gäbe. Diese ist eine der verwirrendsten, die mir bisher in die Hände gekommen ist. Dies liegt zum einen am Aufbau der Anleitung und zum anderen auch daran, dass sich die unterschiedlichen Fassungen (deutsch, englisch, französisch) teilweise widersprechen. Um wirklich alles zu verstehen, sollte man beim Einführungsspiel einen Internetanschluss parat haben, um auftretende Fragen über die einschlägigen Spiele-Foren zu klären.

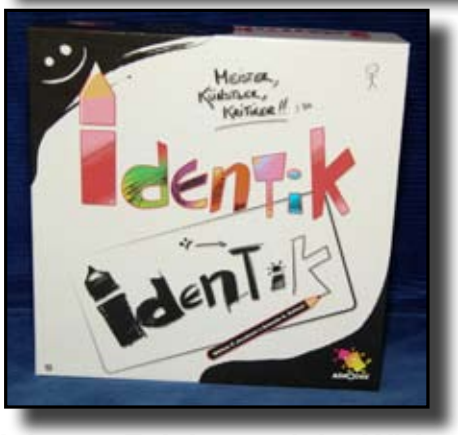
Die schlechte Spielanleitung ist auch der Grund dafür, dass dieses Spiel nur ein ordentlich und nicht ein empfehlenswert erhält. Auch ist es auf Grund der hohen Einstiegshürde eher nicht für Gelegenheitsspieler geeignet.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel

Identik

Autor:	William P. Jacobson und Amanda A. Kohout
Grafik:	unbekannt
Verlag:	Asmodee
Spieler:	ab 3 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 Minuten
Aufbauzeit:	3 Minuten
Erklärung:	5 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2009



Ich mag Zeichnen nicht. Wirklich nicht. Meine Bilder sahen in der Grundschule wie von einem Kleinkind gemalt aus und so sahen sie auch noch in der Oberstufe aus. Warum muss ich trotzdem ein Zeichen-Spiel rezensieren? Vielleicht gerade deswegen?

Für Zeichenmuffel

Laut Packung ist Identik „ein Zeichenspiel für alle, die nicht zeichnen können“. Das macht Mut. Tatsächlich kommt es nicht auf die Qualität des gemalten Kunstwerks an, solange zumindest irgendetwas zu erkennen ist. Einer in der Gruppe ist der Erklärer. Er bekommt ein Bild vorgesetzt und muss dieses den Mitspielern in eigenen Worten darstellen. Dabei sollte er möglichst präzise sein und auch auf Kleinigkeiten achten. Denn nach Durchlauf der Sanduhr werden zehn Details aus dem Bild abgefragt, wie sie die Aufgabenkarte nach dem Aufdecken vorgibt. Da werden dann plötzlich auch die Anzahl der erkennbaren Zähne oder auch der Abstand eines Kopfes im Verhältnis zu einer Blume wichtig. Denn nur für richtige Details gibt es Punkte. Vergeben werden diese vom jeweiligen Sitznachbarn eines Spielers. Der Erklärer erhält ebenfalls Punkte, sofern zumindest einer der Gruppe das entsprechende Detail gezeichnet hat.

Die Rolle des Erklärers geht reihum. Wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat, der gewinnt.

Auf Kleinigkeiten achten

Um es den Zeichnern einfach zu machen, sollte der Erklärer am Anfang einen Grobentwurf von dem Bild darlegen. Das hilft, das Bild besser einzuteilen und hält von zu kleinen und

zu großen Schwüngen mit dem Bleistift ab.

Wie bei solchen Spielen üblich, kann es zu Konfliktsituationen kommen, wenn z. B. der Nachbar nicht davon zu überzeugen ist, dass der Strich tatsächlich eine Krawatte darstellen soll. Dabei gehören diese Diskussionen, in Maßen angewendet, durchaus zum Spiel dazu und sind gewollt. Denn wie bei (fast) allen Partyspielen ist der Weg das Ziel und es sollte möglichst früh allen klar sein, dass es kein Spiel ist für Leute mit übersteigertem Ehrgeiz.

hk
Fotos: hk

Fazit

Tatsächlich erfüllt Identik den Anspruch, gerade auch Spielern Spaß zu machen, die nicht zeichnen können oder wollen. Der Schwerpunkt liegt auf dem genauen Erklären und Zuhören und weniger auf einem realistischen Zeichenstil. So lässt es sich denn auch in geselliger (Party-) Runde fröhlich drauflos spielen, ohne dass lange die Anleitung gelesen werden muss. Dabei sollte die Wertung nicht allzu genau genommen werden.
Was auffällt, ist der hohe Papierverbrauch. Zwar wird eine stattliche Anzahl an Malzetteln mitgeliefert, doch gerade in größeren Runden sind diese schnell aufgebraucht. Allerdings sollte die Verwendung von normalen Zeichenblöcken den Spielspaß kaum trüben. Nur das Punktezählen wird dann etwas mühsamer.
Die Vorlagen von den zu zeichnenden Bildern sind abwechslungsreich und in ausreichender Menge vorhanden, um viele Partien ohne Wiederholung zu bieten. Die Spielerzahl ist nahezu beliebig. Hauptsache der Erzähler kann von allen Plätzen aus gut verstanden werden...
Das Material mit Karten, Zetteln, Sanduhr und Bleistiften rechtfertigt meines Erachtens jedoch nur bedingt den recht hohen Verkaufspreis von ca. 30,- Euro.
Mir hat Identik auch als Zeichenmuffel erstaunlich viel Spaß gemacht. Doch so ganz kann ich meine Abneigung auch hier nicht unterdrücken, so dass mir zumeist eine Partie am Abend gereicht hat. Der Spielspaß hängt auch sehr an der Einstellung der Mitspieler. Nehmen diese es allzu genau, bleibt viel von dem Lach-Potential auf der Strecke.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	hoch

Make ’n’ Break Challenge

Autor:	Stefan Dorra und Manfred Reindl
Grafik:	unbekannt
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Aufbauzeit:	3 Minuten
Erklärung:	5 Minuten
Preis:	ca. 19 Euro
Erschienen:	2009

Mit Klötzchen zu spielen, klingt erst einmal nach Kinderspiel. Make‘n‘ Break hat jedoch schon in der Ur-Version bewiesen, dass auch Erwachsene hieran ihren Spaß haben können. Nun holt Ravensburger bei Make’n‘ Break Challenge auch noch die Zange heraus.

Zieh, greif, bau

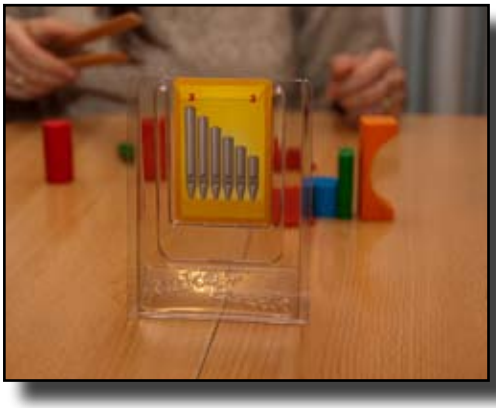
Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Ausgetragen werden Duelle. Immer zwei Spieler treten gegeneinander an und bekommen eine identische Aufgabe gestellt: mit Holzbausteinen das Gebilde auf einer Karte nachbauen. Damit dies nicht zu einfach wird, müssen die Steine mit einer Zange gegriffen und an ihren Platz befördert werden. Insbesondere die pyramidenförmigen Steine erweisen sich hierbei als widerspenstig, wenn es darum geht, sie in die richtige Richtung zu drehen.

Jeder Spieler tritt gegen jeden zu jeweils drei Duellen an. Nur im Zweierspiel werden sechs Duelle ausgespielt. Nach den Regeln ist das Spiel auf vier Spieler beschränkt. Nichts spricht jedoch dagegen, auch weit mehr Spieler einzubinden, sofern man den Überblick behält, wer schon gegen wen angetreten ist. Die Wartezeiten für die nicht am Duell beteiligten Spieler werden nur entsprechend länger.

Gewonnen hat schließlich, wer die meisten Duelle für sich entscheiden kann.

Wie die Orgelpfeifen

Die zu bauenden Aufgaben sind unterschiedlich schwer. Je komplexer das Gebilde, umso mehr Punkte winken. Zur Abwechslung kommen noch Aufgabenkarten hinzu, die einem eine gewisse Freiheit bei der Gestaltung lassen, sofern die abgebildeten Steine oder die vorgegebene Anzahl verbaut werden und maximal zwei da-



von den Boden berühren. Wird die Orgelpfeifenkarte gezogen, so sind sechs Steine der Größe nach nebeneinander aufzustellen. Klingt einfach, wird aber mit der Zange durchaus zur Herausforderung.

hk
Fotos: hk / Kosmos

Fazit

Make'n' Break Challenge ist ein einfaches und actionreiches Spiel für zwischendurch. Durch die Zangen und den Kampf Spieler gegen Spieler sind die Duelle spannender als in der Ur-Version. Auch gestandene Erwachsene können durchaus das nervöse Zittern bekommen, wenn es gilt in dritter Ebene einen falsch gedrehten Pyramidenstein abzusetzen und der Gegner schon einen Stein voraus hat. Abendfüllend ist das jedoch nicht, dazu sind die Aufgaben dann doch zu eintönig. Aber ein Duell zwischendurch geht fast immer und bedarf kaum Vorarbeit. Auch Kindern haben in unseren Testrunden ihren Spaß gehabt und waren ebenbürtige, wenn nicht sogar überlegene Gegner. Was will man mehr von einem Familienspiel?

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

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Montego Bay

Autor:	Michael Feldkötter
Grafik:	unbekannt
Verlag:	QUEEN GAMES
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 10 Minuten
Erklärung:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2009

Der Name des Spieles ist gleichzusetzen mit der Stadt im Nordwesten Jamaikas. Also: Auf geht es in die Karibik. Man darf gespannt sein, was uns dort erwartet.

Der Spielinhalt in Kürze:

Die Spieler sind Hafenarbeiter und sollen die an den Bootsstegen von Montego Bay liegenden Schiffe möglichst gewinnbringend mit Fässern beladen. Doch dies ist nicht so einfach, wie es klingt. Die Mitspieler können einem hier ganz schön die Tour versauen und häufig kommt es ganz anders, als man es geplant hat.

Wie spielt sich „Montego Bay“?
Die Spielanleitung ist für ein Queen-Games-Spiel gewohnt übersichtlich gestaltet. Das Spiel wird gut erklärt. Für das Durchlesen benötigt man ca. 20 Minuten.

Den eigentlichen Spielmechanismus versteht man jedoch erst, wenn man das Spiel mindestens einmal komplett durchgespielt hat. Beim Spiel zu zweit dauert eine Partie etwa 45 Minuten. Beim Spiel zu dritt oder zu viert kann man schon mit 75 Minuten Spielzeit rechnen. Die auf der Verpackung angegebenen 60 Minuten sind für das Spiel zu viert eher knapp bemessen. Es kommt hier maßgeblich darauf an, wie viel Bedenkzeit sich die einzelnen Spieler für das Auswählen der Bewegungskarten genehmigen.

Worum geht es?
Das Spiel besteht unter anderem aus einem Spielplan, der in der Mitte Platz für sieben bzw. acht Lagerhäuser hat (je nach Spieleranzahl). Um diese Lagerhäuser herum werden die Spielfiguren (die Hafenarbeiter) bewegt. Beim Spiel zu zweit hat jeder drei Figuren, beim Spiel zu dritt oder zu viert wird mit jeweils zwei Hafenarbeitern gespielt.

Die Lagerhäuser weisen unterschiedliche Inhalte aus: ganze Fässer, kaputte Fässer oder zusätzlich Münzen. Für die Spieler geht es nun darum, die eigene Figur möglichst vor den lukrativsten Lagern zu platzieren.
Punkte erhält man für das Beladen der am Kai liegenden Schiffe mit ganzen Fässern. Die Schiffe haben unterschiedlich große Lagerräume. Nach der Größe der Lagerräume wird auch die Punktzahl bestimmt, die man für das Beladen des jeweiligen Schiffes bekommen kann.

Volle Schiffe werden während der laufenden Runde gewertet und verlassen dann den Hafen. Der frei werdende Platz wird sofort durch ein neues Schiff belegt. Zusätzlich verlässt am Ende einer jeden Runde das jeweils vorderste Schiff den Kai. Auch dieses wird entsprechend gewertet.

Das was das Spiel erst richtig interessant macht ist der Mechanismus, über den die Hafenarbeiter (Spielfiguren) während

der einzelnen Spielrunden bewegt werden. Für jeden seiner Hafenarbeiter hat der Spieler einen eigenen Satz Handkarten. Zur besseren Unterscheidung gibt es kleine und große Hafenarbeiter, die in der jeweiligen Kombination die gleiche Farbe haben. Zu Beginn einer Runde wählt jeder verdeckt aus seinem Handkartenbestand eine Karte für seine drei bzw. zwei Figuren aus. Diese Karte gibt dann vor, wie weit die jeweilige Spielfigur vorgezogen werden darf (ein bis fünf Felder). Problem hierbei ist nur, dass die Hafenarbeiter der Spieler nicht pro Spieler nacheinander „abgearbeitet“ werden. Welcher Arbeiter wann an der Reihe ist, geben die Reihenfolge-Plättchen, die gesondert auf dem Spielplan ausliegen, vor.
Hier gilt es nun einigermaßen vorausschauend zu taktieren. Welche Bewegungskarten könnten die Gegner ausspielen? Denn diese beeinflussen unter Umständen auch noch die Bewegung der eigenen Figuren.

Landet eine Figur durch die aktuelle Bewegung auf einem Feld, das schon belegt ist, wird die Figur, die dort steht, auf das gegenüberliegende Feld des Lagers verschoben. Dieses Lager kann unter Umständen weniger lukrativ sein oder sogar negative Auswirkungen für die verschobene Spielfigur haben. Sind in diesem Lager z.B. kaputte Fässer, muss der Spieler für seine Spielfigur am Ende der Runde - in der sogenannten „Wertungsphase“ - eine entsprechende Anzahl abgebildeter kaputter Fässer wieder von den Schiffen zurück in seinen Vorrat nehmen.
Sind beide Seiten eines Lagers schon belegt, muss die Spielfigur auf ein freies Feld gesetzt werden, dass vor dem „Zielfeld“ liegt. Die Ausgangs- oder Endpositionen der eigenen Hafenarbeiter können sich somit in der laufenden Runde noch verändern.

Das Spiel kann hier ganz schön Fahrt aufnehmen. Häufig landet man am Ende nicht auf dem Feld, das man für seine Spielfigur geplant hat. Es kommt darauf an, wie gut man seine Mitspieler einschätzen und die Spielzüge des anderen voraussehen kann. Dabei darf man aber auch nicht die Auswirkungen der Bewegung der eigenen Spielfiguren vergessen.

Je mehr Spieler an dem Spiel beteiligt sind, umso schwieriger wird es auch, die Züge sämtlicher Gegner mit einzukalkulieren. Jeder wird versuchen mit seiner Spielfigur vor den lukrativsten Lagerhäusern zum Stehen zu kommen. Aber: Wie schätzen die Gegner die anderen ein und welche Bewegungskarten werden deshalb zum Einsatz kommen? Und hier kommt es häufig wirklich anders als man denkt.

Man erahnt vielleicht schon, wie schwer es sein kann, am Ende auf dem Feld zu landen, auf das man eigentlich kommen wollte. Es ist kaum genau vorher zu sagen, welche Züge die Gegner machen und wo der Arbeiter vorher noch verschoben wird, so dass er für seinen Spielzug eine ganz andere Ausgangslage hat, als zu Beginn einer Runde.„Montego Bay“ lässt sich in diesem Zusammenhang ein bisschen mit Schach vergleichen. Es geht ebenfalls darum, vorausschauend zu spielen. Was werden die Gegner tun?
Durch die unterschiedliche Zugreihenfolge der Figuren kommt auch noch Dynamik ins Spiel. Die Reihenfolge wird für jede Runde verändert.
Wie so häufig gewinnt auch hier der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Siegpunkte erhalten die Spieler durch das Beladen der Schiffe. Hier erhält der Spieler mit den meisten Fässern an Bord die höhere auf dem Schiff angedruckte Punktzahl, der zweite dann die niedrigere.
Beim Spiel zu dritt oder zu viert erhält derjenige mit den drittmeisten Fässern auch noch Punkte, der vierte geht jedoch leer aus.

mb
Fotos: mb

Fazit

Montego Bay ist ein unberechenbares Spiel, bei dem man ab und zu sein „blaues Wunder“ erleben kann.

Die Spielanleitung ist gut und übersichtlich geschrieben. Um den eigentlichen Spielmechanismus zu verstehen, muss man das Spiel jedoch mindestens einmal gespielt haben. Nach dem Probespiel wird deutlich, dass es ein vom Spielablauf her einfaches Spiel ist.

Die Spielzeit ist mit ca. 45 Minuten beim Zweierspiel und mit ca. 75 Minuten beim Spiel zu dritt oder zu viert normal. Je nach dem wie viel Bedenkzeit der Einzelne für die Auswahl seiner Bewegungskarten und entsprechend für das Ausloten, was die Gegner tun werden, benötigt, kann sich die Spielzeit merklich verlängern. Hier könnte man überlegen, ob man für jede Runde eine Zeit vorgibt, innerhalb derer jeder seine Bewegungskarten ausgewählt haben muss.

Die taktischen Anforderungen können sehr hoch sein. Wer will, kann sich hier richtig ausleben und versuchen, jeden Zug der Gegner genau vorherzuahnen. Hierfür muss man die Spielweise der Gegner aber auch schon gut kennen.

Glück ist natürlich auch mit dabei. Denn um den Zug des Gegners richtig einschätzen zu können, gehört auch eine Portion Glück dazu.

Das Spiel lässt sich sehr gut zu zweit, aber auch mit bis zu vier Spielern spielen. Je mehr Spieler am Tisch sitzen, umso unvorhersehbarer wird es, wo man am Ende einer Runde mit seinen Hafenarbeitern landet. Dies macht aber auch den eigentlichen Reiz des Spiels aus.

Das Spiel ist gelegenheitsspielertauglich. Grund: kurze Einarbeitungszeit und einfacher Spielablauf.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Professor Pünschge

Autor:	Klaus Zoch
Grafik:	Eva Paster
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-8 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Spieldauer:	ca. 40 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5 Minuten
Erklärung:	ca. 5 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2009

Formeln zu erfinden, das ist etwas für Mathematiker oder Physiker mit gehobenen Ansprüchen. Auf jeden Fall klingt das nicht nach Spielspaß für die ganze Familie. Wenn man jedoch ein buntes Spielbrett und eine Holzfigur mit wirren Haaren hierzu verwendet und das dann auch noch aus dem Hause Zoch stammt, dann ist da vielleicht doch mehr dran.

Regeln probieren und finden

Das Spielbrett ist mit allerlei verschiedenförmigen und verschiedenfarbigen Feldern ausgestattet. Zwar bilden die Felder eine lange Reihe von einem Start- bis zu einem Zielfeld, doch kommen auch noch unterschiedliche Symbole und Untergründe hinzu, die jedes Feld besonders machen. Ein Spieler ist stets Professor Pünschge, der eine Aufgabe stellt. Die übrigen Spieler versuchen diese mit möglichst wenig Fehlversuchen zu lösen. Die Aufgaben bestehen darin, eine Regel aufzustellen, welche Felder Professor Pünschge betreten soll und welche nicht. Vorgegeben sind zunächst nur die ersten beiden Felder der Reihe. Ein Beispiel macht das klarer: Ist die zu ratende Reihe „Felder auf denen ein Fisch abgebildet ist“, so würde Professor Pünschge zunächst die ersten zwei Felder, die dieser Vorgabe entsprechen, mit Holzplättchen markieren. Die übrigen Spieler versuchen die Gemeinsamkeiten zu erkennen, um schließlich die besagte Reihe abzulaufen. Fehlversuche werden mit Punktabzug bestraft und kommen dem Spieler zu gute, der die Aufgabe stellt. Ab einer gewissen Anzahl an Fehlversuchen gibt es einen zusätzlichen Hinweis, der auf der Aufgabenkarte vermerkt ist (z. B. „Lebewesen im feuchten Element“). Dann kann noch einmal geraten werden. Ansonsten gehen die ratenden Spieler leer aus.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, der gewinnt.

Helfen und wetten

Die Spielanleitung stellt verschiedene Varianten für den Spielablauf dar. So kann am Spielanfang festgelegt werden, ob sich die Mitspieler absprechen dürfen oder nicht. Nicht aktive Spieler können aktiven Spielern ihre Hilfe anbieten. Und der Professor kann punkteträchtig darauf wetten, ob die übrigen Spieler die Aufgabe lösen.

Egal welche Variante gespielt wird, sollte beachtet werden, dass man tatsächlich zunächst mit den einfachen Aufgaben anfängt, ggf. sogar mit den als „Junior“ bezeichneten hellblauen Karten. Schon die gelben „mittelschwer“ Karten haben es in sich, von rot „schwer“ und dunkelblau „Gourmet“ ganz zu schweigen. Da werden so verschachtelte Reihen aufgestellt, dass eine Lösung eher zufällig erscheint.
Gerüchten zufolge soll Professor Pünschge zunächst für die Yvio geplant gewesen sein, dessen Hersteller im März 2010 Insolvenz anmelden musste. Jedoch sei die Umsetzung an den nur eingeschränkten Erkennungsmöglichkeiten der Yvio gescheitert. So das Gerücht…

hk
Fotos: Zoch

Fazit

Professor Pünschge ist ein sehr ungewöhnliches Spiel mit liebevoller Aufmachung. Die Regeln sind übersichtlich und einfach und innerhalb von 10 Minuten erarbeitet. Allerdings tritt das Spiel selbst schnell in den Hintergrund. Zumindest in unseren Testrunden war es immer so, dass das gemeinsame Lösen der Rätsel im Vordergrund stand und die vergebenen Punkte zur Nebensache, wenn nicht sogar ganz weggelassen wurden. Die schweren Aufgaben lösten jedoch teilweise auch Frust aus. So wirkten die ausprobierten Schritte oftmals eher zufällig und eine Strategie war bei der großen Anzahl an Möglichkeiten kaum innerhalb der eingeschränkten Versuchsmöglichkeiten zu bilden. Interessant waren da schon die Hinweistexte, die trotz ihres „Um die Ecke denken“-Stils erst den entscheidenden Impuls gaben.
Jüngere Mitspieler hatten in unseren Testrunden Probleme damit, sich in das logische Denken einzufinden. Hier sollte man tatsächlich zunächst mit den Juniorkarten anfangen. Ab ca. 13 Jahren jedoch kann auch eine ganze Familie mitraten.
Hat man Spaß am logischen Denken, dann sollte Professor Pünschge durchaus mal genauer angesehen werden. Wer auch mit Sudoku nichts anfangen kann, der sollte jedoch auch um dieses Spiel einen weiten Bogen machen.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
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.

SpongeBob Schwammkopf – KROSSE KRABBE EXPRESS

Autor:	Christoph Cantzler
Verlag:	PublicSolution GmbH
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	10-20 Minuten
Aufbauzeit:	ca. 5 Minuten
Erklärung:	ca. 10 Minuten
Preis:	20-30 Euro ohne Konsole, ca. 90 Euro als Bundle
Erschienen:	2009

Hinweis: Diese Rezension wurde vor Bekanntgabe des Insolvenzverfahrens der Firma geschrieben. Etwaige Änderungen in Bezug auf den Preis und die Verfügbarkeit des Spieles sind möglich.

Was gibt es nicht schon alles rund um die Comicfigur „SpongeBob Schwammkopf“ auf dem Spielemarkt. Da wären z. B. „Spiel des Lebens SpongeBob“, „SpongeBob Labyrinth“, „SpongeBob Monopoly“, um nur eine Auswahl zu nennen. Und nun ist auch für die yvio ein Spiel zu dem kleinen und berühmten Schwammkopf erschienen. Über die Beliebtheit der Figur lässt sich sicherlich streiten. Über das Spiel für die yvio auch?

Der Spielinhalt in Kürze:
Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Serien-“Helden“ SpongeBob, Patrick, Sandy und Thaddäus und liefern als diese möglichst schnell die berühmten Krabbenburger von Mr. Krabs aus. Hierfür erhält jeder Spieler nacheinander jeweils von der yvio drei Orte auf dem Spielplan genannt, zu denen er seine heißen Waren liefern muss. Doch aufgepasst: jeder Mitspieler kennt die Lieferaufträge der anderen und kann versuchen, diese schneller zu erfüllen.
Für einen ordnungsgemäß gelieferten Krabbenburger erhalten SpongeBob, Patrick, Sandy und Thaddäus Punkte. Der Spieler, der mit seiner Figur als erstes zwölf Bonuspunkte zusammen hat, wird neuer Mitarbeiter des Monats und hat die aktuelle Runde gewonnen.

Wie spielt sich „SpongeBob Schwammkopf – KROSSE KRABBE EXPRESS-“?
Eines gleich vorweg: man muss die Serie nicht kennen und auch nicht mögen , um dieses Spiel zu spielen. Es macht selbst dann Spaß, wenn man eine Abneigung gegen die eigentliche Serie hat.

Die Spielanleitung ist kurz und das Spiel damit auch sehr schnell erklärt.

Für diejenigen, die die yvio noch nicht kennen: für die Spiele benötigt man eine Konsole, die man entweder separat oder mit dem gewünschten Spiel zusammen erwerben kann. Ohne

diese Konsole kann man yvio Spiele nicht spielen.

Für den Aufbau des Spielplanes, der Figuren und der Konsole muss man zunächst einen Blick in die Anleitung werfen. Das eigentliche Spiel kann man sich dann jedoch von der Konsole erklären lassen. Diese Erklärung ist verständlich gemacht. Es wird im Prinzip jeder einzelne Schritt erklärt. Des Weiteren gibt es verschiedene Spiel-Modi, die man auswählen kann.

Das eigentliche Spielbrett zeigt insgesamt zwanzig verschiedene Orte. Zu neunzehn von ihnen müssen die berühmten Krabbenburger ausgeliefert werden.
Jede Runde beginnt damit, dass Mr. Krabs den bis zu vier Spielern jeweils drei Zielorte nennt, zu denen diese ihre Krabbenburger liefern sollen. Es handelt sich somit in erster Linie um ein „Memory“ Spiel. Wer sich seine Orte und auch noch die der Mitspieler gut merken kann, hat gute Chancen, die Runde zu gewinnen.

Doch damit nicht genug: es geht auch darum, die leckeren Krabbenburger möglichst schnell auszuliefern, damit sie heiß und frisch beim Empfänger ankommen. Hierfür muss jeder versuchen, die jeweils kürzesten Verbindungen zwischen den zu beliefernden Orten zu finden. Wichtig ist hierbei, die auf dem Spielbrett aufgedruckten Fußspuren zu beachten. Führen diese zwischen zwei Feldern nur in eine Richtung, so kann ein vermeintlich kurzer Weg durch notwendige (virtuelle) Umwege länger werden als gedacht. Da man bei den ersten Spielen die einzelnen Orte und deren Lage auf dem Spielplan noch nicht gut kennt, ist es anfangs schwierig, sich auch noch die jeweils kürzesten Wege auszuwählen. Für die ersten Spiele ist es daher empfehlenswert, zunächst noch nicht so auf die Wegstrecke zu achten. Zu tun gibt es eh genug.

Ob man sich für die richtigen Wege entschieden hat, sagt einem die Konsole. Diese überwacht die einzelnen Spielzüge der am Spiel Beteiligten und steuert das gesamte Spiel.
Wer bei der Wahl der Strecke das bessere Händchen hatte, ist schneller am Ziel und somit auch eher wieder an der Reihe als die anderen Mitspieler.

Jeder Spieler hat auf der Konsole einen Bereich, der seiner Spielfigur zugeordnet ist. Hier kann abgelesen werden, ob man noch genügend Krabbenburger zum Ausliefern hat und ob diese auch noch warm genug sind. Sind jemandem die leckeren Krabbenburger ausgegangen, muss er möglichst schnell zur KROSSEN KRABBE und sich Nachschub holen. Sind die gewählten Wege zu lang, werden die Burger kalt und man bekommt auch noch nette Sprüche von Mr. Krabs zu hören: „Thaddäus, hast Du endlich ausgeschlafen ...“.
Sobald alle Aufträge eines Spielers entweder von

ihm selbst oder auch von Mitspielern erledigt wurden, erhält man automatisch neue. Die einzelne Runde endet, sobald jemand zwölf Bonuspunkte erreicht hat.

Nett gemacht ist, dass die Spielfiguren mit den Originalstimmen aus der Serie sprechen. Wer die Serie jedoch nicht kennt, hat es am Anfang etwas schwerer. Grund: man kann die Stimmen nicht gleich den Figuren zuordnen. So muss man sich nicht nur darauf konzentrieren, die eigenen Aufträge nicht zu vergessen, sondern auch noch darauf, welche Stimme gerade aus der Konsole kommt.

KROSSE KRABBE EXPRESS ist ein wahrhaft rasantes Spiel. Wer sich gerne beim Spielen auch mal zwischendurch unterhält: dies ist hier nicht möglich. Da jedoch jede einzeln Partie nur ca. 15 Minuten dauert, ist dieser kleine Minuspunkt zu verschmerzen.
Das Merken der einzelnen Aufträge ist nicht zu unterschätzen. Je mehr Spieler dabei sind, umso schwieriger wird es. Man kommt leichter durcheinander und vergisst auch gerne mal die eigenen Aufträge.

Es ist ein gutes Spiel für Zwischendurch. Einen ganzen Abend wird man damit jedoch nicht verbringen.

mb
Fotos: hk

Fazit

KROSSE KRABBE EXPRESS ist ein gutes Spiel für zwischendurch. Durch den einfachen Einstieg und das simple Spielprinzip ist es auf jeden Fall gelegenheitsspieler- und familien- tauglich.

Es handelt sich um ein sehr schnelles und kurzweiliges Spiel, bei dem Merkfertigkeiten gefragt sind. Ein kleiner Minuspunkt sind die hohen Kosten. Wer noch keine yvio-Konsole hat, muss schon gut investieren, um KROSSE KRABBE EXPRESS spielen zu können. Und selbst wenn man nur noch das eigentliche Spiel benötigt, ist man noch mit knapp 20 bis 30 EUR dabei – trotz inzwischen eingetretener Insolvenz des Herstellers.

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

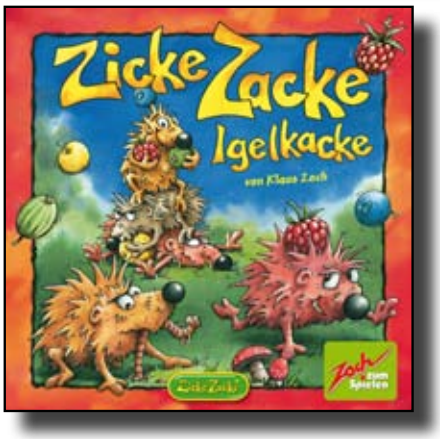
Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel/hoch

Zicke Zacke Igelkacke

Jetzt NEU: Spiele für Kinder rezensiert von Kindern

Autor:	Klaus Zoch
Grafik:	Doris Matthäus
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-4 Spieler
Alter:	ab 4 Jahren
Spieldauer:	15-20 Minuten
Preis:	ca. 16 Euro
Erschienen:	2009



Zicke Zacke Igelkacke ist eine Art Memoryspiel. Wer Zicke Zacke Hühnerkacke kennt, kann hier sofort mit dem Spiel beginnen. Im Unterschied zum normalen Memory, bekommt noch jeder Mitspieler eine Igelfigur und eine Fruchtfigur dazu. Das Spielfeld sind kleine Kärtchen, die offen und kreisförmig hingelegt werden. Dort laufen dann die Figuren im Kreis. In der Mitte werden 12 kleine Kärtchen gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Sinn des Spiels ist es, den anderen Igeln ihre Früchte zu klauen und sie einzuholen. Und das geht so:

Zuerst werden die Igel auf verschiedene Kärtchen gestellt so das jeder Mitspieler von jedem anderen Spieler gleich viel Abstand hat.

Ein Spieler fängt an und dreht eine von den 12 Kärtchen in der Mitte des Tisches um. Ziel ist es, sich möglichst viele Kärtchen in der Spielmitte zu merken, um so schneller holt man die Gegner ein. Wenn man nämlich eine Karte gezogen hat, welche die gleiche ist wie vor seiner Igelfigur darf man eine Karte weiter auf dem Spielfeld. Ist es aber die falsche Karte muss man es nächste Runde noch einmal probieren. Wer als erstes alle Früchte der Mitspieler erobert hat, hat gewonnen. Die Anleitung zum Spiel ist reichlich bebildert und gut verständlich. Außerdem ist das Material der Figuren aus Holz.

jr
Fotos: hk/Zoch

Fazit

Die Spielidee begreift man schnell. Mit diesem Spiel macht man als Grundschulkind jeden Erwachsenen platt. Für die Kinder ist das meist der größte Spaß. Wenn die Kinder dreimal um das Feld laufen, schaffen die Erwachsenen vielleicht grademal eine Runde. Und das bringt Spaß.

Wertung:

Gesamtwertung:	„bringt Spaß“
Einstiegshürde:	niedrig
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.

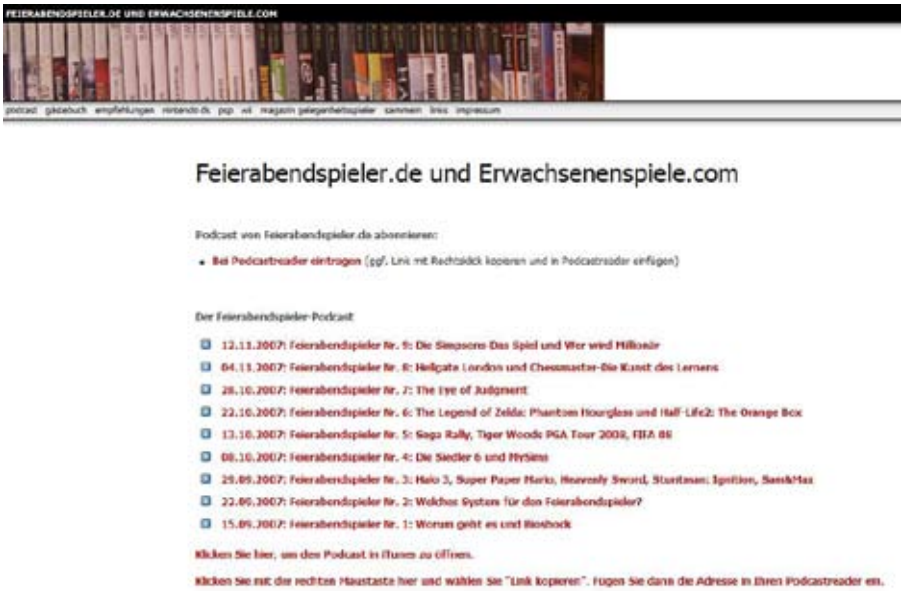
23.05.2010: Aargh!tect
08.05.2010: Identik
24.04.2010: Cable Car
11.04.2010: Macao
27.03.2010: Hersteller Yvio zahlungsunfähig
19.03.2010: Make ´n´ Break Challenge
07.03.2010: Bog Boss und Alcazar
22.02.2010: Zicke Zacke Igelkacke
11.02.2010: El Paso
31.01.2010: Smallworld
24.01.2010: Mausgeflippt
17.01.2010: 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
jf: Joefine Rost
kh: Kristina Hawlitzek
mb: Michaela Bismark
mp: Mirko Paschke

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint ca. Ende Augst 2010.

Mit Rezensionen zu:

Macao
Donna Leon: Gefährliches Spiel
Schwarzes Gold
u.v.a.

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