ISSN: 1862-3670

Ausgabe August/September 2006
Nr. 6

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für Gelegenheitsspieler von Brett-, Video-, Karten- und Computerspielen

Mit Gewinnspiel
(Seite 7)

Aktuelle Spiele im Test:

Nacht der Magier
Just4Fun
Thurn und Taxis
Mykerinos
Kreuz und Quer
Duell Poker
Chinesische Mauer
Flussgeister
Caylus
Denksport
Key Largo
Denk-Krimi
Herr der Ringe - Duell

Gewinnspiel, Tippspiel, News, Spiel des Jahres und und und...

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

der Gelegenheitsspieler ist inzwischen immerhin mehr als ein Jahr alt und einher geht zu hochsommerlicher Zeit die Veröffentlichung der sechsten Ausgabe. Die letzte Ausgabe hat nach der Downloadstatistik bisher mindestens 4.000 Leser gefunden, was für ein neues Magazin in diesem Segment nicht schlecht ist.
Für uns ist es Ansporn, die Qualität des Heftes weiter zu steigern. Mit der nächsten Ausgabe werden wir deutliche Änderungen am Bewertungssystem vornehmen, so dass es noch einfacher wird, schnell die Qualität eines Spiels für Gelegenheitsspieler (aber nicht nur für die) zu erfassen.

Aus eigener Anschauung wissen wir, dass kaum jemand wirklich Rezensionen vom Anfang bis zum Ende liest. Kaum einer will eine Wiederholung der Spielregeln geboten bekommen. Vielmehr konzentrieren wir uns bei unseren Artikeln auf das Wesentliche. Was unterscheidet ein Spiel von den anderen? Worum geht es und was sind die Knackpunkte? Ist es für Gelegenheitsspieler geeignet? Und wie lautet das Fazit? Kurz und prägnant, aber doch umfassend.

Sind wir auf dem richtigen Weg? Dann schreiben Sie uns auf unserer Website www.gelegenheitsspieler.de und teilen Sie anderen die Existenz des Magazins mit. Der Download bleibt auch weiterhin natürlich kostenlos.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht

die Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Verpassen Sie nicht unser Gewinnspiel auf Seite 7.

Inhalt:

News	03	Nacht der Magier	24
Meinung	04	Just 4 Fun	26
Mykerinos	06	Thurn und Taxis	29
Chinesische Mauer	09	Key Largo	31
Denk-Krimi	11	Poker Duell	33
Flussgeister am Niagara	13	Tippspiel	35
Der HdR - Das Duell	15	Roman	37
Denksport	17	Impressum / Vorschau	41
Kreuz&Quer	19		
Caylus	21		

Spiele des Jahren gekürt

Die Spiele des Jahres 2006 stehen fest.

Als Spiel des Jahres 2006 wurde am 17. Juli 2006 von der Jury des Spiel des Jahres e.V. „**Thurn und Taxis**“ von Karen und Andreas Seyfarth (erschienen bei Hans im Glück) bestimmt (Rezension in dieser Ausgabe). In der Pressemitteilung heisst es:

„Das herausragende Brettspiel „Thurn und Taxis“ erinnert an die Erfinder des modernen Postwesens, die bereits Ende des 15. Jahrhunderts eine funktionierende Briefzustellung organisierten. Aufgabe der Spieler ist es, einen Postkutschenbetrieb in Bayern und Umgebung aufzubauen. Dazu müssen die richtigen Streckenkarten gesammelt und der Reihe nach ausgespielt werden. Wer dies rechtzeitig tut, kann Poststationen in eine der 22 Städte auf dem Plan setzen. Dafür gibt es Punkte – immer dann, wenn in allen Städten einer Region eigene Stationen stehen. Der Wettlauf mit der Konkurrenz um die passenden Karten, die längsten Strecken und die größten Kutschen ist hochspannend. Das klappt mit jeder Spielerzahl und ist für Wenigspieler wie für Profis eine echte Herausforderung. „Thurn und Taxis“ hat das Zeug zum Dauerbrenner.“

Nominiert waren daneben „Seeräuber“ von Stefan Dorra (Queen Games), „Aqua Romana“ von Martin Schlegel (Queen Games), „Just 4 Fun“ von Jürgen P.K. Grunau (Kosmos) und „Blue Moon City“ von Reiner Knizia (Kosmos). Besonders für Gelegenheitsspieler dürften hiervor „Seeräuber“ und „Just 4 Fun“ geeignet sein (siehe auch Rezension ín dieser Ausgabe).

Sonderpreise gab es für „**Schatten über Camelot**“ von Serge Laget und Bruno Cathala (Days of Wonder) als Fantastisches Spiel und „**Caylus**“ von Wiliam Attia (Ystari) als Komplexes Spiel.

Kinderspiel des Jahres 2006 wurde „**Der schwarze Pirat**“ von Guido Hoffmann, erschienen im Haba Verlag. In der Pressemitteilung hierzu heisst es:

„Ein alter Seefahrertraum: Übers Meer segeln, in der Bucht einer unbekannten exotischen Insel landen und dort Schätze finden. Die tolle Ausstattung des Piratenspiels vermag sogar bei erwachsenen Seeleuten den Rahmen für solche Illusionen zu schaffen, die dann mit Geschicklichkeit, Taktik und einer hilfreichen Portion Würfelglück lebendig werden können.
Mit einem Blasebalg wird der Wind erzeugt, der die Schiffe über das Meer des Spielplans treibt. Und nicht nur ein Schiff ist auf dem Weg zur Insel mit dem reichsten Goldschatz!
Würfel legen fest, welche Inseln große Schätze bergen und wie lange der Wind das Schiff in Richtung Ziel treiben kann. Jeder Spieler kann sich auch in die Rolle des Schwarzen Piraten würfeln, der Schiffe entern will. Das Segeln ist nicht einfach, aber schafft ein ganz besonderes Spielvergnügen.“

Nominiert waren daneben „Los Mampfos“, „Nacht der Magier“, „Giro Galoppo“ und „Piratissimo“.

Auf die Empfehlungsliste der Jury schafften es „Fettnapf... in Sicht“, „Packeis am Pol“ (Rezension in Ausgabe 5), „Revolte in Rom“, „Ausgerechnet Buxtehude“, „Fischmarkt“, „Hart an der Grenze“ (Rezension in Ausgabe 5), Mesopotamien“, „Timbuktu“ und „Was‘n das?“ (Rezension in Ausgabe 5).

Nähere Informationen auf der Seite zum Spiel des Jahres unter www.spieldesjahres.de. (hk)

Der Schneid des Spiel des Jahres

Die diesjährige Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres“ wurde vorgestellt – und allenthalben herrschte reges Erstaunen: Kein Mauerbauer, keine Kleopatra, nichts von Alea, dafür ein unscheinbares Spiel von Queen Games... und zwei Sonderpreise. Über die Nominierungen und Empfehlungen der Jury lässt sich jedes Jahr aufs neue trefflich streiten. Spannend sind jedoch die Sonderpreise, und hier insbesondere der für Caylus, das die Jury mit dem „Sonderpreis Komplexes Spiel“ bedachte. „Nicht überraschend“, meinen die einen, „Absolut unpassend“ erwidern die anderen. Recht haben sie beide. Dass Caylus in diesem Spielejahrgang sicherlich eine überragende Stellung einnimmt, steht außer Frage. Insofern ist ein Preis für Caylus wirklich nicht überraschend. Unpassend ist der Preis, wenn man die Zielgruppe des Spiel des Jahres betrachtet. Wo sonst das „Familienspiel“ hochgehalten wird, taucht nun im selben Atemzug ein zwar exzellentes, gleichzeitig aber auch sehr anspruchsvolles Strategiespiel auf. Warum der Spagat? Man könnte der Jury lapidar raten, bei ihrem Leisten zu bleiben. Und genau das könnte das Problem sein. In „ernsthaften“ Spielerkreisen zählt die Auszeichnung „Spiel des Jahres“ zunehmend weniger, man orientiert sich eher am „Deutschen Spielepreis“, der nicht durch eine Jury vergeben wird, sondern von Spielern, Händlern und Journalisten. Ist das „Spiel des Jahres“ eher ein Konzept-Preis, erscheint der „Deutsche Spielepreis“ dagegen fast wie eine Basisdemokratische Abstimmung. Und regelmäßig haben hier die strategischen Spiele die Nase vorn. Aleas „Louis XIV“ beispielsweise gewann 2005 den Deutschen Spielepreis, wurde von der Spiel des Jahres-Jury mit keiner Silbe erwähnt – nicht einmal auf der Empfehlungsliste.

Nun könnte man den Verdacht hegen, dass der Deutsche Spielepreis dem altehrwürdigen Spiel des Jahres so langsam den Schneid abkauft. Noch ist es zwar nicht so, dass der rote Spiel des Jahres-Pöppel ernsthafte Konkurrenz auf den Kartonverpackungen befürchten müsste, aber das dürfte eine Frage der Zeit sein. Vor diesem Hintergrund erscheint die Vergabe eines Sonderpreises Komplexes Spiel schon wieder verständlich. Man möchte die ernsthaften Spieler zurück ins Boot holen und nicht als Familienspielnominierer abgestempelt werden.

Ob es dafür nicht schon zu spät ist, wird sich zeigen müssen. (ctk)

Billig? Da stehen Sie doch drauf!

Hier könnte Ihre Werbung stehen.

Interesse, im Magazin Gelegenheitsspieler zu werben? Eine ganze Seite in diesem Online-magazin kostet als Einführungspreis nur 50,- Euro. Melden Sie sich bei uns:

redaktion@gelegenheitsspieler.de

Mykerinos

Verlag: Ystari / Huch and Friends
Autoren: Nicolas Oury
Spieler: 2-4
Ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30-60 Minuten
Preis: ca. 20 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Der ägyptische Pharao Mykerinos errichtete die kleinste der drei Pyramiden von Gizeh. Das Spiel, das hier seinen Namen trägt, kommt ebenfalls in einer relativ kleinen Schachtel daher. Mehr Ähnlichkeiten lassen sich dann allerdings aus dem Namensgeber nicht pressen. In Nicolas Ourys Mykerinos dreht sich alles um archäologische Ausgrabungen in Ägypten. Thematisch ist das spätestens seit Tikal nichts neues mehr, aber immerhin angenehm anders als all die Mittelalter-Szenarien mit Rohstoff-Handel, die einem sonst auf den Spieltischen begegnen.

Mehrheiten, Mäzene und Museen

Vor den Spielern liegt eine Wüstenlandschaft, in der es Archäologen zu plazieren gilt. Wer später in vordefinierten Gebieten der Wüste die Mehrheit an Archäologen stellt, darf zur Belohnung ein Wüstenplättchen an sich nehmen oder im fernen Museum die besten Plätze für die Ausstellung reservieren.

Eben diese Belohnungen stellen das große Dilemma für die Spieler dar. Die Wüstenplättchen tragen auf der Rückseite das Bild je eines Kunst-Mäzens, dessen Hilfe der Besitzer fortan in Anspruch nehmen darf. Nimmt man also solch ein Plättchen, hat man im weiteren Spielverlauf einen steten Vorteil gegenüber den Mitspielern. Allerdings sind diese Plättchen in der Endabrechnung nur einen einzigen Punkt wert. Wer hingegen beizeiten die richtigen Räume im Museum besetzt hat, kann den Wert seiner Mäzenkarten leicht verfünffachen. Dummerweise muss man, um einen solchen Raum zu besetzen, auf das Nehmen einer Mäzenkarte verzichten. Es will daher schon sehr genau überlegt sein, welche Belohnung man sich für eine errungene Mehrheit nimmt. Mäzenkarten allein nützen ebenso wenig wie lukrative Räume im Museum. Nur beides zusammen bringt wirklich Punkte.

Das Spielmaterial ist angenehm dezent gestaltet, durch die Wüstengrafiken wirkt alles bisweilen etwas trist. Jedoch sind die Anzeiger für die errungenen Siegpunkte für die vorhandene Zählleiste deutlich zu groß und stören sich – vor allem bei vier Spielern – gegenseitig. Wer allerdings auf die Idee gekommen ist, die gesamte Anleitung mit ägyptischen Hieroglyphen zu hinterlegen, gehört im Wüstensand vergraben. Die Anleitung liest sich dadurch unnötig schwer, und hübsch sieht es auch nicht aus. Überhaupt scheint Ystari beim Erstellen seiner Anleitungen wenig Sorgfalt walten zu lassen. Nachdem schon in der Caylus-Regel ein Spielelement fehlte, fallen einem auch bei Mykerinos Plättchen entgegen, die man ohne Anleitung zuordnen muss. Es handelt sich 50er-Scheiben, die offensichtlich beim erfolgreichen Umrunden der Zählleiste zum Einsatz kommen sollen. Ansonsten kommt die

Anleitung gewohnt sachlich daher und man ist beim Spielen wieder einmal erstaunt, dass vieles einfacher ist als es klingt. Mit der Regelqualität von Alea kann sich Ystari jedenfalls bislang noch nicht messen. Das sollte ein Ansporn sein.

Beim Spiel zu zweit kommt eine dritte neutrale Farbe hinzu, deren Steine von beiden Spielern je zur Hälfte benutzt werden. Daher ist das Zweierspiel deutlich aggressiver, da man hier nicht nur wertvolle eigene Steine zur Verfügung hat, sondern eben auch neutrale, die sich nach Herzenslust für Blockaden einsetzen lassen. (ctk)

Gewinnspiel

Es gibt das Spiel Mykerinos zu gewinnen. Einfach *bis zum 13. Oktober* uns mitteilen, welche Rezension in der aktuellen Ausgabe des Magazins Gelegenheitsspieler Sie am interessantesten fanden.

Entweder per Email an redaktion@gelegenheitsspieler.de, über die Mitteilungsfunktion von www.gelegenheitsspieler.de, per SMS an 0179-5311897 (normale SMS-Gebühren) oder per Postkarte an: Redaktion Gelegenheitsspieler, z.Hd. Frau Lausen, Wrangelstraße 36, 24105 Kiel. Adresse nicht vergessen. Viel Glück!

Fazit

Im Vergleich zu Caylus ist das neue „kleine“ Spiel aus dem Hause Ystari geradezu leichte Kost. Trotzdem ist der neue Wurf der Franzosen ein rundum gelungenes „leichtes Strategiespiel“. Mykerinos kaschiert recht gut, dass es sich dabei eigentlich um ein relativ abstraktes Mehrheitenspiel handelt. „El Grande Light“ könnte man meinen, und läge damit im positiven Sinne richtig. Mykerinos spielt sich leicht, auch wenn die Feinheiten, insbesondere der verschiedenen Mäzene, in den ersten Partien nicht unbedingt offensichtlich sind. Der Wiederspielreiz ist auch deshalb recht hoch. Dabei lebt Mykerinos von den unbequemen Entscheidungen, die die Spieler fortwährend treffen müssen. Wann man lieber ins Museum setzt, anstatt einen Mäzen zu nehmen, ist die große Frage, und den richtigen Zeitpunkt zu treffen das zu lösende Problem. Besonders das Spiel zu zweit unterstreicht die taktischen Möglichkeiten, die Mykerinos bietet, auch wenn man ab und an die spannende Enge auf dem Brett des Vierer-Spiels vermisst. Der Glücksfaktor ist vernachlässigbar, so dass Mykerinos auch für eingefleischte Strategiefans einen Blick wert ist.

Wertung:

Gesamtwertung: 2+ (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2+ (gut)

Chinesische Mauer

Autor: Reiner Knizia
Verlag: Kosmos
Spieler: 2-5
Alter: Ab 10 Jahre
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 10,- Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Niemand hat vor eine Mauer zu bauen...

...außer vielleicht die Chinesen im 3. Jahrhundert vor Christus. Und was dank Kosmos erst jetzt herausgekommen ist: Fürsten waren damals die Baumeister. Und das nur, um an ein paar Ruhmeskärtchen heranzukommen. Wenn das heute im regionalen Straßenbau doch auch so einfach funktionieren würde.

Mauern hilft

Das Spiel „Chinesische Mauer“ von Reiner Knizia ist wie auch das in dieser Ausgabe des Gelegenheitsspielers getestete Kreuz&Quer in einer kleinen Schachtel quadratisch, praktisch, gut untergebracht. Der Inhalt besteht allerdings auch nur aus 100 Mauerkarten und besagten 36 Ruhmeskärtchen. Jeder Spieler hat einen Kartensatz, der verschiedene Abschnitte der Mauer zeigt. Hieraus hält er eine zufällige Auswahl stets auf der Hand. Die Spielerzahl bestimmt die Anzahl der Bauabschnitte, die parallel liegen. Der Wert der einzelnen Abschnitte wird zunächst mit jeweils zwei Ruhmeskärtchen zufällig bestimmt. Dahinter werden auf dem Tisch abwechselnd die Karten mit den Mauerteilen angelegt. Entscheidend ist dabei die Zahl, die auf den Karten aufgedruckt ist. Denn Ruhmeskärtchen gibt es nur für denjenigen, der zu Beginn seines Zuges zusammengerechnet den höchsten Wert in der Reihe hat. Verschiedene Sonderkarten bringen Abwechslung ins Geschehen. Adlige reduzieren alle Karten auf einen einheitlichen Wert oder Drachen können besonders wertvolle Karten verdecken. Kämpfer erhöhen in Gruppen angelegt den Gesamtwert und die Reiter sind Joker, die zusätzlich eingesetzt werden können.

Gewonnen hat, wessen Ruhmeskärtchen am Ende die meisten Punkte aufweißt.

Auf den zweiten Blick

Trotz der einfachen Regeln verwirrt „Chinesische Mauer“ zunächst. Ungewöhnlich ist, dass die Wertung einer Mauerreihe stets zu Beginn des eigenen Zuges ansteht. So ist in die Überlegung einzubeziehen, wie denn wohl die Mitspieler nach einem legen werden. Da es stets zwei Ruhmeskärtchen zu gewinnen gibt, kann es sinnvoll sein, einem anderen den Vorzug zu lassen, um dann das zweite Kärtchen sicher einzu-

fahren. Denn der Wert des ersten Ruhmeskärtchen wirkt sich für dessen Erwerber zunächst bei der nächsten Wertung als Minuspunkte aus. Je mehr Personen jedoch mitspielen, umso schwieriger wird das Taktieren. (hk)

Fazit

„Chinesische Mauer“ macht vor allem mit 2 oder 3 Personen Spaß. Dann kann taktiert werden und der Zufall der Karten, die man auf der Hand hat, tritt in den Hintergrund. Mit mehr Spielern ist es all zu oft dem Glück überlassen, ob noch Ruhmeskärtchen für einen übrig bleiben. „Chinesische Mauer“ ist ein nettes kleines Karten-Anlege-Spiel, das durch seine einfachen Regeln auch Gelegenheitsspieler anspricht. Erst die zweite oder dritte Partie bringt jedoch den Durchblick, wie der Spielmechanismus funktioniert. Wie gut, dass eine Runde selten länger als 20 bis 30 Minuten dauert. Und Ruhmeskärtchen sind genug für alle da...

Wertung:

Gesamtwertung: 3+ (befriedigend)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 3 (befriedigend)

Think: Denk-Krimi

Autor: Max Kobbert
Verlag: Ravensburger
Spielerzahl: 1-6
Alter: ab 8 Jahre
Preis: ca. 20 Euro
Erscheindungsdatum: 2005 (aktuelle Version)

Kofferpacken

„Ich packe meinen Koffer und packe ein: eine Zahlbürste, einen Fernseher, ein Kondom...“ Hat man so gar nichts zum Spielen dabei, ist Kennzeichenraten öde geworden und sind die Eltern mürbe vom Benjamin-Blümchen-Kassetten-Hören, dann war in der Kindheit auf langen Reisen „Ich packe meinen Koffer“ die letzte Möglichkeit, ruhig gestellt zu werden. Schon damals hatte man schnell raus, dass die Gegenstände, die noch mit einer zusätzlichen Beschreibung versehen waren (...den lustigen Hut von Ute...) irgendwie einfach gemerkt werden konnten. Ravensburger hat das Kofferpacken nunmehr in seiner Think-Reihe („Training für den Kopf“) auf die Brettspielebene gehoben und dabei den Koffer mit dem Schreibtisch eines Kriminalbeamten ausgetauscht.

In allen vier Ecken...

Das Spielbrett ist beidseitig bedruckt. Je nach gewünschter Spielerzahl und Schwierigkeitsstufe befinden sich hierauf vier oder sechs Schreibtische, die mit Spielfeldern verbunden sind. Diese werden während des Spiels mit einzelnen Geschichten in Verbindung gebracht, die man sich möglichst gut einprägen sollte. Auf Spielkarten sind Stichworte geschrieben wie Mond oder Sack. Diese müssen vom aktiven Spieler zu einer kleinen Kriminalgeschichte zusammengefügt werden. Die Mitspieler versuchen sich diese sodann zu merken. Kommt der nächste auf das entsprechende Feld, muss er zunächst die alte Geschichte wiederholen, um sie schließlich nach Ziehen einer neuen Karte um ein neues Element zu erweitert. Die Karten mit den Stichworten werden verdeckt auf den Schreibtischen abgelegt, so dass stets kontrolliert werden kann, ob auch alles richtig erzählt wurde. Je länger die Geschichte geworden ist, um so mehr Punkte erhält man pro Runde. Fehler bedeuten Punktabzug. Im Extremfall sind schließlich bis zu sechs Geschichten im Umlauf, die auf zahlreiche Karten angewachsen sind. Ereignisfelder bringen ein wenig Abwechslung, auch wenn sie in der Regel nur die Würfelzüge beeinflussen oder den Punktestand leicht verändern. Gewonnen hat schließlich, wer das Ziel auf der Punktezählleiste, den Polizeipräsidenten, erreicht hat.
Spielt man den Denk-Krimi allein, ändert sich nicht viel an den Regeln. Man erzählt sich einfach selber die Geschichten.

Viel zum Merken

Die einzelnen Schreibtische auf dem Spielplan weisen unterschiedliche Gegenstände auf, die einem als Gedächtnisstütze dienen können, um im weiteren Verlauf noch zwischen den Geschichten unterscheiden zu können. Je ungewöhnlicher die Geschichten sind, um so einfacher ist es meist, sich wieder an die Einzelheiten erinnern zu können. (hk)

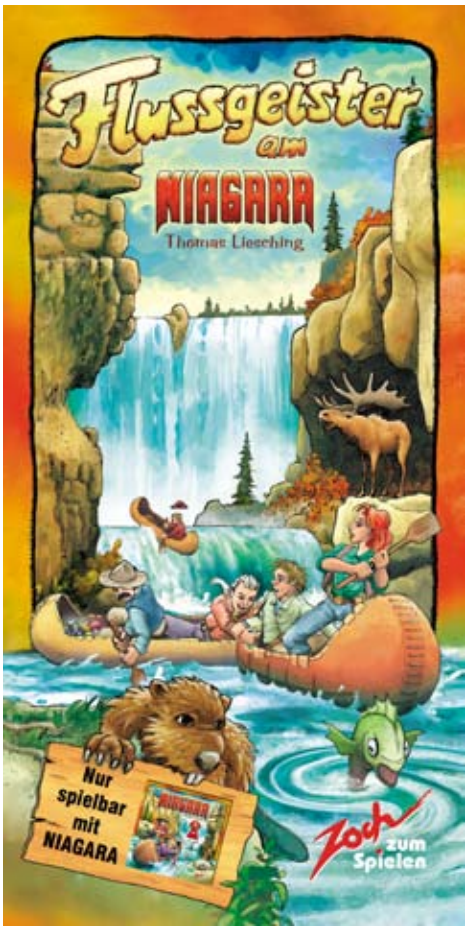
Fazit

Im Gegensatz zum „Denksport“ aus der Think-Reihe (Rezension in dieser Ausgabe des Gelegenheitsspielers) ist Denk-Krimi tatsächlich ein richtiges Spiel. Alleine hält sich der Spaß in Grenzen, doch in der richtigen Gruppe kann das Geschichtenerzählen und Merken seinen Reiz haben. Hinzu kommt das gute Gefühl, so tatsächlich sein Gedächtnis zu trainieren. Sollte jedoch die Merkfähigkeit innerhalb der Spielergruppe zu unterschiedlich ausgeprägt sein, kann es für zurückliegende Spieler deprimierend werden. Und so schult Denk-Krimi dann nicht nur die Merkfähigkeit, sondern auch die soziale Kompetenz, solche Spieler wieder aufzufangen.

Wertung:

Gesamtwertung: 3 (befriedigend)
Wertung für Gelegenheitsspieler: 2 (gut)

Flussgeister am Niagara - Erweiterung zum Spiel Niagara



Autor: Thomas Liesching
Verlag: Zoch Verlag
Spieler: 3-6
Alter: ab 8 Jahre
Erscheinungsjahr: 2006
Preis: ca. 12-15 Euro
Spielbar nur mit dem Hauptspiel Niagara

Erweitere mich

Herr Teuber hat es Mitte der 90er Jahre vorgemacht. Seine Siedler von Catan bekamen schnell Zuwachs. Und wie das Hauptspiel, so verkauften sich auch die Seefahrer und Ritter wie geschnitten Brot. Der Wunsch vereinzelter Spieler in großer Runde, doch mal wieder die Urversion zu spielen, verhallt seitdem meist ungehört. Dieser Dammbruch der ungeahnten neuen Einnahmequellen führte dazu, dass kaum ein bekanntes Gesellschaftsspiel mehr ohne Erweiterungen auskommt. Nicht jede davon brachte zusätzlichen Spielspaß.

Auch Niagara, das Spiel des Jahres 2005 war, konnte sich diesem Trend nicht verschließen. Nunmehr sind die „Flußgeister am Niagara“ erschienen. Der Titel ist Schwindel. Geister finden sich nicht im Ergänzungspack. Doch der Reihe nach.

Das wilde Wasserspektakel

Die Ernennung von Niagara zum Spiel des Jahres 2005 war keine große Überraschung. Kommen hier doch einfache Spielregeln, ein leidlich neues Spielprinzip und vor allem eine interessante Aufmachung zusammen. So ist selbst die Schachtel bei Niagara noch Teil des Spiels und dient als Unterlage des Spielbretts und zur Bereitstellung der Kante für den Wasserfall.

Neun aneinandergereihte Plexiglasscheiben dienen als Simulation eines Flusses. Hierauf werden Boote platziert, die flussauf und flussab gezogen werden können. Am Flussrand müssen verschiedenfarbige Edelsteine eingesammelt und zurück zum Ausgangspunkt transportiert werden. Mitspieler können sogar schon beladene Schiffe überfallen und beklauen.

Die Zugweite wird dabei mittels Karten bestimmt, die entsprechende Zahlen zwischen 1 und 6 aufweisen. Eine ausgespielte Karte erhält man erst zurück, wenn man den kompletten Satz ausgespielt hat. So heißt es überlegen, welche Karten man für wann aufhebt. Die gelegten Karten beeinflussen auch die Zugweite des Flusses. Dann am Ende jeder Runde wird das „Wasser“ mit den Booten darauf einige Felder weiter geschoben. Pech, wer dabei über die Kante des Spielbretts fällt. Gewinner ist schließlich, wer eine bestimmte Zahl Edelsteine bestimmter Kombinationen zurück zum Hafen gebracht hat.

Die Flussgeister-Erweiterung

Der Hauptgrund für den Erwerb der Erweiterung dürfte sein, dass sie nunmehr auch das *Spiel mit sechs Personen* erlaubt. Hierfür findet man in der Packung unter anderem ein entsprechendes Kartenset und ein zusätzliches Holzboot.

Daneben gibt es folgende Erweiterungen:

Zweier-Kanus: diese Kanus erlauben es, nunmehr bis zu zwei Edelsteine über den Fluß zu transportieren.

Der Strudel: er erschwert die Züge, die über das Strudelfeld führen oder gar direkt auf ihm landen.

Drei neue Paddelkarten: neben einer Karte, die sogar sieben Schritte zulässt, können mit diesen neuen Karten Kanus aufs benachbarte Ufer gestellt und Kanubewegungen beeinflusst werden.

Badender Biber: fällt er den Wasserfall hinunter, wird der Wetterwert auf Null gesetzt.

Eiliger Elch: wer den Elch an Bord hat, darf mehr Felder ziehen. (hk)

Wertung Grundspiel:

Gesamtwertung: 1- (sehr gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2+ (gut)

Wertung Erweiterung:

Gesamtwertung: 3 (befriedigend)
Wertung für Gelegenheitsspieler: 2 (gut)

Fazit

Wer nicht gerade einen sechsten Spieler beschäftigen muss, der braucht diese Erweiterung nicht unbedingt. Das schon so sehr gute Niagara wird durch die weiteren Zusätze objektiv betrachtet kaum besser. Deshalb ist die Erweiterung aber auch nicht völlig unnütz. Wer nach zahlreichen Partien etwas Abwechslung ins Spiel bringen möchte, für den bieten die neuen Karten, Strudel, Biber und Elche durchaus neue Herausforderungen. Insbesondere die neuen Kanus, Karten und Elch bedeuten ein Umdenken bei der Strategie. Der Biber hat eher geringe Auswirkungen.
So sind die Flussgeister am Niagara genau das, was sie sein sollen: eine Erweiterung, die man haben kann, aber zum Spielen eines schon vorher klasse Spiels nicht haben muss. Und vielleicht gibt es ja bei der nächsten Erweiterung dann doch noch die versprochenen Geister zu sehen.

Noch aktuell: Der Herr der Ringe – Das Duell

Autor: Peter Neugebauer
Verlag: Kosmos
Spielerzahl: 2
Spieldauer: ca. 20-30 Minuten
Ab 10 Jahren
Preis: ca. 10-15 Euro

Der Hype

2001 bis 2003 waren die Jahre der „Herr der Ringe"-Spiele. Passend zu den Kinofilmen kamen Titel wie „Die zwei Türme" (Ravensburger, Kosmos), „Die Suche" (Kosmos), „Die Gefährten" (Pegasus Spiele, Ravensburger, Kosmos), „Die Entscheidung" (Kosmos), „Das Kinderspiel" (Kosmos), „Das Meisterquiz" (Kosmos), „Der Ringkrieg" (Phalanx Games) und viele andere auf den Markt. Auch Varianten von Monopoly, Risiko oder Memory fanden ihren Weg in die Kaufhäuser. Viele verschwanden so schnell wie sie gekommen waren. Einige wenige jedoch hatten das Potential, auch über die Zeit des Hype hinweg zu bestehen. Ob „Das Duell" von Peter Neugebauer dazu gehörte, musste sich zeigen.

Kampf Balrog gegen Gandalf

„Das Duell" ist eigentlich ein Kartenspiel. Zwar gibt es ein Spielbrett und eine dekorative Brücke zum Zusammenstecken, doch dient beides nur der Anzeige von Kräfte- bzw. Siegpunkten. Das Spiel selbst findet mittels der Karten statt. Ein Spieler kämpft mit den Karten des Balrog, der andere mit denen von Gandalf. Eine Partie wird in vier Runden ausgetragen. Die Spieler halten jeweils 9 Karten auf der Hand, von denen sie 6 verwenden dürfen. Die restlichen drei bilden zusammen am Ende mit den Restkarten aus den übrigen Runden den Kartensatz für das Finale. Die Spieler legen abwechselnd eine ihrer Karten in einer langen Reihe nebeneinander. Jede Karte zeigt auf der rechten Seite die Angriffsstärke und auf der linken die Verteidigungsfähigkeit an. Dadurch ist jede Karte, mit der sich ein Spieler verteidigt, auch gleichzeitig seine Angriffskarte für den nächsten Zug. Kann ein Angriff nicht vollständig abgewährt werden, werden Punkte abgezogen. Unterschreitet einer der Spieler dabei eine bestimmte Marke, hat er die Runde verloren.
Um Abwechslung hineinzubringen, haben einige Karten zusätzlich Sonderfunktionen. So kann Gandalf z.B. den Balrog dazu verpflichten, sich gegen dessen letzten Angriff selber zu verteidigen. Der Balrog wiederum kann Gandalf zwingen, eine schon abgelegte Karte für einen Spielzug zu verwenden.

Das Gute gewinnt immer?

Aus diesem recht simplen Spielprinzip ergeben sich einige taktische Möglichkeiten. So heißt es haushalten mit machtvollen Karten, denn diese werden in der vierten Runde für das Finale benötigt. Allerdings darf man auch nicht zu sehr in Rückstand geraten, damit das Spiel nicht vorzeitig verloren geht. Auch die Sonderfunktionen wollen mit Bedacht eingesetzt werden, damit sie ihre maximale Wirkung entfalten. Insgesamt scheinen die Karten von Gandalf jedoch einen Tick stärker zu sein. (hk)

Fazit

Wer „Das Duell“ als einfachere Variante von Blue Moon (ebenfalls aus dem Hause Kosmos) bezeichnet, liegt nicht völlig falsch. Die Spielmechanismen sind über weite Strecken vergleichbar. Doch gibt es einige Unterschiede, die den eigenen Reiz von „Das Duell“ ausmachen. Das Kampfsystem ist einfacher, bietet aber doch taktische Varianz. Dafür punktet Blue Moon mit interessanteren Sonderfunktionen und zahlreichen Paketen mit neuen Kartensätzen, die für längere Zeit Abwechslung garantieren. Auch bietet nur Blue Moon die Möglichkeit, eigene Kartendecks zusammenzustellen und damit seine eigene Kartenarmee zu bilden. „Das Duell“ bietet hier deutlich weniger Abwechselung. Gerade die Einfachheit und die kurze Spielzeit von ca. 20 Minuten verleiten jedoch immer wieder mal dazu, es hervorzuholen. Die für ein Zwei-Personen-Spiel ungewöhnliche Aufmachung mit einer dreidimensionalen Treppe im Zentrum des Spielplans sieht auch nett aus. „Das Duell“ ist weit besser als „Die Suche“, die ebenfalls aus der Feder von Peter Neugebauer stammt. Wie schön, dass er was gefunden hat.

Wertung:

Gesamtwertung: 2- (gut)
Wertung für Gelegenheitsspieler: 2 (gut)

Denksport

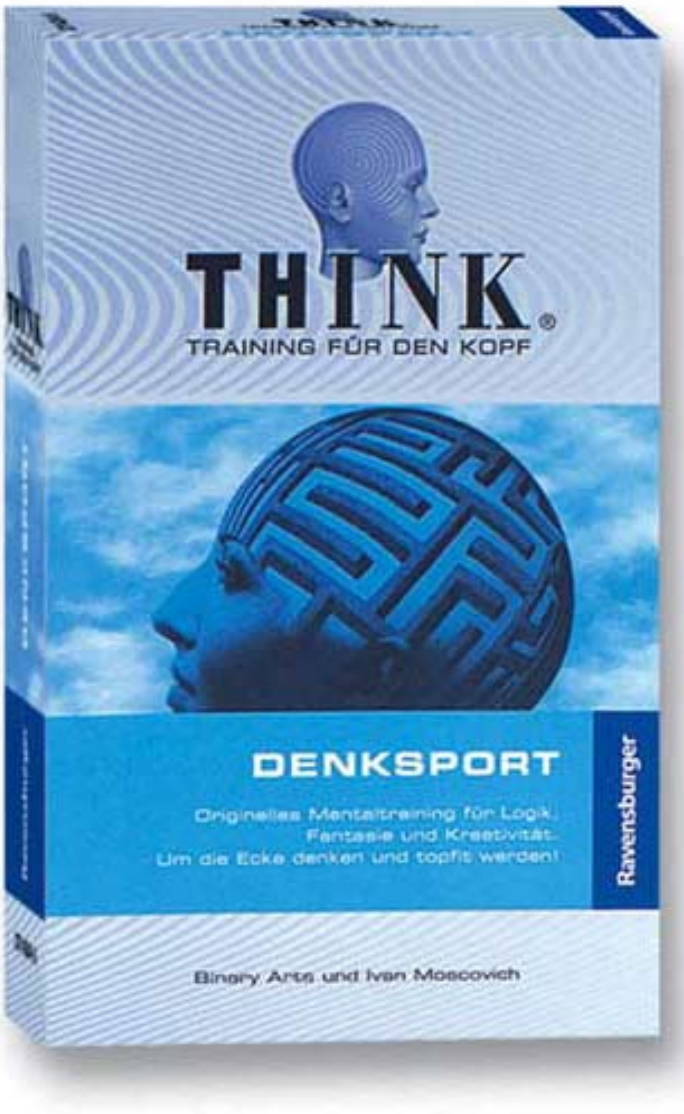
Autor: Binary Arts und Ivan Moscovich
Verlag: Ravensburger
Spielerzahl: 1 (bis unendlich)
Alter: ab ca. 10 Jahre
Preis: ca. 10 Euro
Erscheindungsdatum: 2005 (aktuelle Version)

Es gibt Rätsel neben Sudoku. Auch Yps und Fix und Foxi kamen in den 80er Jahren nicht ohne kleine Denksportaufgaben aus. Mal musste ein Kuchen gerecht geteilt, mal ein Labyrinth erkundet werden. Ravensburger hat diese Rätsel nun auf Pappkarten gepresst und verkauft sie unter dem Namen „Denksport“.

Spiel gesucht

„Denksport“ ist in der Think-Reihe von Ravensburger erschienen. Diese hat den Anspruch, lehrreiche Spiele zu beinhalten. Und lehrreich ist Denksport sicherlich. Wenn auch vielleicht kein Spiel.

Auf 70 Karten findet der potentielle Denksportler ebenso viele Haupträtsel, teilweise noch mit kleinen Zusatzfragen ergänzt. So geht es darum, geometrische Figuren zu entschlüsseln, einfache physikalische Gesetze richtig anzuwenden oder Bilderrätsel zu lösen. Die Aufgaben sind dabei allesamt fordernd, aber mit Nachdenken zu knacken. Die Zusatzfragen betreffen dabei Abwandlungen zur Hauptfrage oder die grafische Gestaltung der Fragen, soweit man diese noch nach dem Wenden der Karte im Gedächtnis hat. Denn Lösung und Nachfrage befinden sich ebenda.



Die Regeln von „Denksport“ bemühen sich redlich, dem Ganzen noch etwas von einem Gesellschaftsspiel oder kommunikativen Partyerlebnis zu geben. Da soll eine Gruppe der anderen die Aufgaben vorlesen oder um die Wette an einem Rätsel feilen. Je nach Schwierigkeit der Aufgaben werden dann Punkte vergeben. (hk)

Fazit

Denksport macht Spaß. Auch in der kleinen Gruppe. Dabei werden es wohl nur wenige wirklich als Gesellschaftsspiel spielen. Es ist eben doch vor allem ein auf Karten verteiltes Rätselheft. Dabei sind die Aufgaben jedoch so unterschiedlich und abwechslungsreich, dass es den dazu im Vergleich recht hohen Preis noch gerade rechtfertigt. Doch wie jedes Rätsel werden auch diese uninteressant, hat man sie erst einmal gelöst. Je nach dem, wie sehr man einige der Aufgaben zu Ende denkt, dürfte dieses bei „Denksport“ nach ungefähr fünf Stunden der Fall sein. Dümmer wird man in dieser Zeit aber bestimmt nicht.

Wertung:

Gesamtwertung als Rätselsammlung: 2 (gut)
Gelegenheitsrätselratertauglichkeit: 2+ (gut)

Kreuz&Quer

Autoren: Hartmut Witt und Frank Schaubrenner
Verlag: Kosmos
Spieler: 2-4
Alter: Ab 8 Jahre
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. 10,- Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Gesellschaftsspiele haben das Image, etwas mit Ruhe und Besonnenheit zu tun zu haben. Denkt man an einen konzentriert überlegenden Schachspieler, mag dieses stimmen. Doch einige Spiele sind das genaue Gegenteil. Bei Toru (siehe Ausgabe 5), Klatsch-Memory oder auch Halli Galli ist mit Ruhe kein Blumentopf zu gewinnen. Hierin reiht sich nun auch mit Kreuz&Quer eine Neuheit aus dem Hause Kosmos ein.

Greifen und Sammeln

Zu Beginn stellt jeder Spieler für sich mittels zufällig zugeloster Karten eine Art Rennstrecke zusammen. Diese sind bedruckt mit verschiedenartig und farbig gemusterten Feldern, die später abgearbeitet werden müssen. Danach ist es mit der Ruhe vorbei. Alle Spieler greifen gleichzeitig zu verdeckt ausgelegten Karten. Findet sich dabei eine Karte, deren Aufdruck dem nächsten Feld der eigenen Rennstrecke entspricht, dann kommt die Karte in die sogenannte „Sammelhand“. Hat der Spieler zumindest in dem Moment keine Verwendung für die Karte, wirft er sie zurück auf den Tisch, so dass sie sich einer der Mitspieler greifen kann. Dieses hektische Durcheinander endet, wenn ein Spieler „Stopp“ ruft, entweder weil er

meint, alle Karten zum Abarbeiten seiner Rennstrecke gesammelt zu haben, oder weil zumindest alle Karten mal aufgedeckt wurden. Seine Spielfigur wird sodann Schritt für Schritt entsprechend der gesammelten Karten voran bewegt. Hat er einen Fehler beim Sammeln gemacht und eine Karte passt nicht zum nächsten Feld, dann endet sein Zug hier. Die Mitspieler bewegen ihre Figuren ebenfalls entsprechend ihrem Sammelerfolg. Hat niemand das Ziel erreicht, startet die nächste Runde.

Schritt für Schritt

Bei Kreuz&Quer ist vor allem Schnelligkeit gefragt. Daneben muss man ständig im Blick haben, was für eine Karte als nächstes zum Weiterkommen benötigt wird. Die Mitspieler haben natürlich das gleiche Problem. Auch die sollten somit nicht aus dem Blick verloren werden. Dabei kann schon die Zusammenstellung der Bahn am Anfang entscheidend sein. Sind doch einige Farben und Muster häufiger vorhanden als andere. Welche das sind, findet man in der Regel erst heraus, wenn man Kreuz&Quer ein paar mal gespielt hat. (hk)

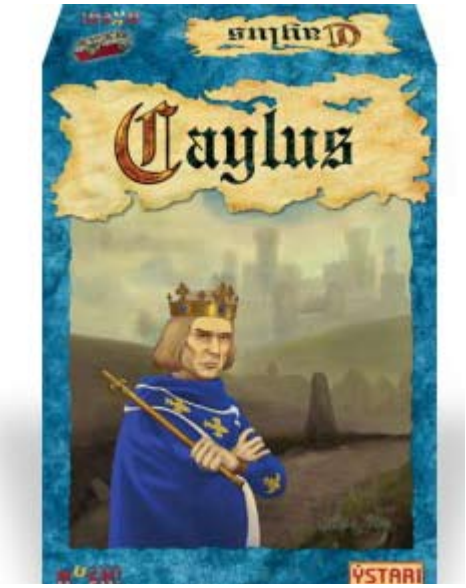
Fazit

Kreuz&Quer ist kein Spiel zum Entspannen oder Absacken. Hier überwiegt die Aktion. Bei der Kartensuche kann es auch mal so hektisch zugehen, dass man tunlichst zerbrechliche Dinge in sichere Entfernung bringen sollte. All zu große Interaktion mit den Mitspielern findet nicht statt. Sie ist auf das Wegschnappen von Karten beschränkt. Aber auch wenn man eigentlich nur für sich spielt, ist Kreuz&Quer ein großer Spaß für zwischendurch. Ein Spiel dauert selten länger als fünfzehn Minuten, so dass auch der Wiederspielreiz hoch ist. Ist man doch in der Regel überzeugt, beim nächsten Mal sicherlich das Quentchen schneller zu sein. Dass dabei sehr viel vom Glück abhängt, fällt kaum auf. Da alle parallel spielen, kommt es auch zu keinen langweiligen Wartezeiten. Kreuz&Quer ist ein feines kleines Spiel für jeden, der auch mal was Anderes als ein Grübelspiel ausprobieren möchte.

Wertung:

Gesamtwertung: gut (2+ gut)
Gelegenheisspielertauglichkeit (1 sehr gut)

Caylus



Verlag: Ystari / Huch and Friends
Autoren: William Attia
Spieler: 2-5
Ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 60-150 Minuten
Preis: ca. 30 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Caylus eilt der Ruf voraus, der diesjährige Preisträger des deutschen Spielepreises zu werden. Nachdem selbst die „Spiel des Jahres“-Jury Caylus mit einem Sonderpreis bedachte, wurden auch wir neugierig. Was ist dran am Trubel um Caylus?

Rohstoffe und Bautätigkeiten

Ein bisschen Siedler, ein Schuss Puerto Rico, dazu die Abwesenheit von Glückselementen – das sind die Zutaten, aus denen dieses Aufbaustrategiespiel besteht. In Caylus versuchen die Spieler, eine mittelalterliche Stadt zu errichten. Entlang einer langen Straße werden Gebäude gebaut und Rohstoffe produziert. Über der Stadt thront das Schloss des Königs. Dieses soll im Verlauf des Spiels fertig gestellt werden. Für einzelne Bautätigkeiten, seien es Häuser oder Teile des Schlosses, gibt es schließlich Siegpunkte.

Jeder Spieldurchgang gliedert sich (sehr grob) in drei Phasen: Einsetzen eigener Arbeiter, Aktivieren von Gebäuden und Schlossbau. Dabei verteilen die Spieler reihum zuerst Ihre Arbeiter auf bestehende Gebäude. Wer ein Haus besetzt hat, zahlt dafür einen Obolus in die Kasse und darf die Spezialität des Gebäudes nutzen. Die eigenen Arbeiter produzieren auf diese Weise Rohstoffe, tauschen diese ein oder errichten neue Gebäude. Mit den erwirtschafteten Rohstoffen kann später am Schloss gebaut werden. Hier winken Belohnungen für die fleißigsten Baumeister.

Hohe Einstiegshürde

In diesen groben Zügen klingt das Spiel zunächst nicht sonderlich kompliziert. Wirft man einen Blick in die Anleitung, wird diese Hoffnung jedoch schnell zunichte gemacht. Auf sechs unangenehmen klein bedruckten Din A4-Seiten werden die einzelnen Spielphasen und ihre Details reichlich technisch abgehandelt. Beim Lesen fehlt leider oft der Zusammenhang, da einige Elemente von anderen (später erklärten) abhängig sind. Liest man die Regel nach der ersten Partie erneut, wird vieles klar, aber der Einstieg fällt definitiv schwer. Allein drei Reihenfolgen-Anzeiger stellt Caylus bereit: Wer ist als erster dran, wer hat als erster gepasst und wer baut als erster am Schloss? Diese Reihenfolgen ändern sich während des Spiels, auch die Spielerreihenfolge ist nicht fixiert, was freilich strategische Möglichkeiten, aber auch Unübersichtlichkeit ins Spiel bringt. So muss man zuerst ein paar ungewöhnliche Mechaniken erlernen, bevor das Spiel flüssig von der Hand geht. Auch die Benennung der Figuren ist nicht unbedingt hilfreich. Da wird ein Seneschall in Form einer dicken Holzscheibe übers Feld gezogen, aber eigentlich ist es nur ein Rundenanzeiger. Dass Siegpunkte bei Caylus „Prestigepunkte“ heißen, fällt da auch nicht mehr ins Gewicht. Spielplan und -plättchen sind verständlich illustriert, wenn man einmal begriffen hat, was die vielen unterschiedlichen Symbole bedeuten. Die durchgängige Verwendung der gleichen Bilder erleichtert dann aber den Spiel-

verlauf. Leider weist die Regel einen unschöne Lapsus auf: Die Goldmine wird komplett ignoriert. Ihre Funktionsweise muss man sich erschließen. Das Gebäude taucht weder in der Übersicht noch im Fließtext auf. Die Funktionsweisen der einzelnen Gebäude sind ebenfalls ein Brocken beim Einstieg in Caylus. Zu wissen, welches Gebäude welche Vorteile unter welchen Bedingungen bringt, erfordert auf alle Fälle mehr als ein Spiel. Genau hier kann aber auch der Reiz von Caylus liegen, denn es gibt viel zu Entdecken: Unzählige Abhängigkeiten der Elemente voneinander lassen die verschiedensten Strategien zu. Ähnlich wie bei Puerto Rico definiert man hauptsächlich mit den Gebäuden, die man baut oder nutzt, die eigene Strategie.

Im Unterschied zu Puerto Rico besitzt Caylus jedoch mehr aggressive Elemente. Da lassen sich Rohstoffproduzenten vor fremder Nase wegschnappen, Preise hochtreiben und fremde Gebäude lahmlegen. Bei Caylus bauen alle an der selben Stadt, da sind Reibereien an der Tagesordnung. Auch ein Bündnis mit anderen Spielern ist möglich, um beispielsweise den Führenden einzuholen. Derlei Absprachen erlaubt die Regel ausdrücklich. Seltsam ist nur, dass – laut Regel – kein Spieler an sein Wort gebunden ist. Hier sollte sich jede Spielrunde vorher einigen, wie man miteinander umgehen möchte. Für genügend Spannung und Interaktion ist somit gesorgt.

Zum Einstieg empfiehlt sich die in der Regel angegebene „vereinfachte Variante“, bei der Belohnungen für Fortschritte bereits festgelegt sind. Diese Vereinfachung tut dem Spiel in den ersten Partien sehr gut, hat man doch schon genug zu tun, den Überblick über den Fortgang der Bautätigkeiten zu behalten. Hat man sich an die Gebäude und die Zugmöglichkeiten gewöhnt, kommt durch das komplexe Belohnungssystem noch eine strategische Komponente hinzu, da sich so neue Rohstoff- und Gebäudequellen ergeben.

(ctk)

Fazit

In Caylus schlummert viel Potenzial. Das Spiel lädt zu umfangreichen Experimenten mit den Spielelementen ein. Die Entdeckung immer neuer Möglichkeiten zählt sicherlich zu den Stärken dieses Spiels. Probleme bereitet vor allem der Einstieg: Die Regel ist wenig einladend, es fehlt vor allem eine kurze Übersicht über die Funktionen der einzelnen Gebäude. Zwar sind alle Gebäudeplättchen in der Anleitung großformatig abgebildet, über die Funktionen schweigt sich die Tabelle jedoch aus. Die muss man aus dem spröden Fließtext herauspicken. Hat man einmal die Mechanismen durchschaut, wird man mit einem sehr vielschichtigen Aufbauspiel ohne jeden Glücksfaktor und einigem Ärgerpotenzial belohnt. Dabei wirkt das Spiel allerdings merkwürdig unrund. Zu viele kleine Aktionen, die nacheinander ausgeführt werden müssen, lassen kein wirklich flüssiges Spiel aufkommen. Das oft zu Vergleichen herangezogene Puerto Rico spielt sich da deutlich flotter. Dort beschränkt man sich zwar stets auf eine einzige Zugmöglichkeit – die Auswahl einer Rolle – wird jedoch auch nicht ständig von einer Aktion zur nächsten getrieben. Bei Caylus wird erst eingesetzt, dann versetzt, dann aktiviert, gebaut, ausgeschüttet, gebaut und wieder ausgeschüttet. Das geht mit der Zeit technisch gesehen zwar flüssig von der Hand, fühlt sich aber stets ein wenig holprig an.

An der Frage, ob tausend Zugmöglichkeiten denn auch tausendfachen Spaß bringen, scheiden sich die Geister. Für Vielspieler und Hobbystrategen bietet Caylus immensen Platz zum Austoben. Seltenspieler sollten sich am besten von einem erfahrenen Spieler einweihen lassen. Das Spiel selbst zu erarbeiten, kann ernsthaft in Arbeit ausarten. Lohnenswert, wenn man durchhält, aber der Weg dahin ist steinig.

Allerdings: Hat man Caylus einmal durchblickt, ist es gar nicht mehr so schwierig. Und weil man sich so angestrengt hat, bleibt das Spiel auch im Gedächtnis haften. Der Wiedereinstieg ist dann ein Kinderspiel. Caylus selbst beileibe nicht.

Wertung:

Gesamterwertung: 2+ (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 4- (ausreichend)

Nacht der Magier (Das Dunkel Spiel)

Autoren: Kirsten Becker und Jens-Peter Schliemann
Verlag: Drei Magier Spiele
Spieler: 2-4
Alter: ab 6 Jahre
Spieldauer: ca. 10 Minuten
Preis: ca. 39,- Euro

Im Dunkeln lässt sich gut...
Nacht der Magier dürfte zu den ungewöhnlicheren Neuerscheinungen der letzten Monate zählen. Dies liegt weniger an der recht hochwertigen Ausstattung aus massivem Holz oder den simplen Spielregeln. Auf der Packung von Nacht der Magier steht nicht umsonst der Zusatz „Das Dunkel Spiel“. Denn seinen ganzen Reiz entfaltet es erst, wenn es im Stockdunklen gespielt wird.

Das Runde muss ins Runde
Große taktische Raffinessen darf man nicht erwarten. Auf einer Pappscheibe werden unterschiedliche Holzfiguren aufgestellt. In der Mitte der Scheibe befindet sich ein kleines Loch, das zu Beginn des Spieles von einer anderen Scheibe verdeckt wird. Darum herum stehen die roten „Kessel“, die wiederum von anderen Holzscheiben umringt werden. Jeder Spieler hat eine hölzerne Magierfigur. Mit dieser versucht er nun einen „Kessel“ mit seinem Symbol drauf in das noch verdeckte Loch in der Mitte zu schieben. Sobald Steine hierbei vom Rand der Spielscheibe fallen, ist der nächste dran. Gewonnen hat, kaum überraschend, wer als erster einen seiner „Kessel“ in das Loch in der Mitte geschoben hat.

Licht und Schatten?
Im Hellen hat man durchaus eine Chance, mit etwas Geschick recht schnell und ohne viele Steinverluste seinen Kessel ins Ziel zu bugsieren. Dies wird jedoch um so schwerer, je mehr Spieler das selbe versuchen.
Im Dunkeln leuchten nur die Spielbrettmitte, die Kessel und der eigene Magierstein. Wo sich die Stein drum herum befinden, bekommt man meist erst mit, wenn sie heruntergefallen sind. Mit etwas Fingerspitzengefühl hat man aber durchaus eine Chance, einen Weg zu erfühlen. (hk)

Fazit

Nacht der Magier wurde als Kindespiel des Jahres 2006 nominiert. Und Kinder haben sicherlich den meisten Spaß am Magierschieben. Es jedoch als reines Kinderspiel abzutun, wird dem Spiel nicht gerecht. Im Hellen wird es für Erwachsene nach kurzer Spielzeit zwar etwas eintönig. Wegen des einfachen Spielprinzips und der netten Holzaufmachung entsteht allerdings immer mal wieder der Reiz, eine Partie zwischenzuschieben. Dabei braucht der Aufbau der Steine auf der Spielscheibe jedoch jeweils seine Zeit.
Seine besondere Kraft entfaltet das Spiel im Dunkeln. Dabei sollte es auch wirklich richtig Dunkel sein, damit die übrigen Steine tatsächlich nicht mehr zu erkennen sind. Die Anspannung und das angestrengte Horchen nach fallenden Steinen gibt es nur hier. Allerdings gilt auch im Dunkeln, dass Nacht der Magier nicht stundenlang ans Brett fesselt. Ein, zwei Partien, und dann reicht es auch. So stimmungsvoll es auch im Dunkeln ist, sehr viel Taktik und Tiefgang bietet es nicht. Der Verlauf der Steine ist ohne Licht kaum berechenbar.

Wertung:

Wertung als Kinderspiel: 1+ (sehr gut)
Gesamtwertung Erwachsene: 3+ (befriedigend)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2 (gut)

Just 4 Fun

Autor: Jürgen P.K. Grunau
Verlag: Kosmos
Spielerzahl: 2-4
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 20 Euro

Alles nur Spaß?

Dass ein Spiel nur dem Spaß dient, überrascht die Wenigsten. Dass Kosmos hier mit dem Titel noch einmal ausdrücklich darauf hinweist, lässt zunächst Böses ahnen. Doch, soviel kann schon verraten werden, die Unterzeile „Kurz ist die Regel-lang ist der Spaß!“, so debil sie klingt, beinhaltet viel Wahres.

Die Vierer-Sieg-Kette

Die Anleitung findet tatsächlich auf einem doppelseitig bedruckten Blatt Papier Platz und beinhaltet dabei sogar noch einige Beispiele. Der Titel „Just 4 Fun“ ist doppeldeutig zu verstehen. Ziel ist es, wie schon beim guten alten „4 Gewinnt“, vier Steine in einer Reihe (waagerecht, senkrecht oder diagonal) auf dem Spielfeld anzuordnen. Dazu hat man stets vier Karten auf der Hand, die die Werte 1 bis 19 tragen. Die Felder des Spielplans sind von 1 bis 36 numeriert. Will man nun einen seiner Steine setzen, gilt es mit ein bis vier Karten die Zahl des gewünschten Feldes durch Addition zu erreichen. Dabei können auch mehrere eigene Figuren auf das selbe Feld gesetzt werden. Denn ein Feld zählt nur dann zur anvisierten Viererreihe, hat man dort gerade die Mehrheit. Denn auch die Gegner können noch hinzu stoßen. Sicher fühlen kann man sich nur, wenn man zwei Steine auf einem Feld mehr hat, als die Gegner. Das Feld kann einem dann nicht mehr genommen werden.

Verwirrende Taktik

Wie schon bei „4 Gewinnt“ kommt es auch hier darauf an, möglichst von seinen eigentlichen Plänen abzulenken und im günstigsten Fall eine Dreierreihe mit zwei gut positionierten Enden zu erreichen. Der Glücksfaktor ist dabei nicht zu unterschätzen. Zum einen sind gerade die höherwertigen Felder nur mit selteneren Karten erreichbar. Zum anderen muss bzw. kann man hoffen, dass die Mitspieler nicht die richtigen Karten auf der Hand haben, um einem den Sieg noch selbst bei nur einem offenen Ende zu nehmen. Etwas Taktik kann aber nicht schaden. Entweder man konzentriert sich darauf, bei möglichst vielen Feldern noch dabei zu sein. Oder man strebt die Alleinherrschaft auf einigen zentralen Punkten an. (hk)

Fazit

Just4Fun ist nicht umsonst auf der Auswahlliste zum Spiel des Jahres 2006 gelandet. Das einfache Spielprinzip kann durchaus einige Zeit lang fesseln. Die Spielzeit kann je nach Spielerzahl und Verstreutheit der gelegten Steine merklich variieren. Über 30 bis 40 Minuten kommt es jedoch selten hinaus. Lässt es auch nicht den immer wieder kehrenden unbedingten Revanche-Wunsch eines 4-Gewinnt aufkommen, so juckt es doch, noch eine Partie ranzuhängen. Kein spektakuläres Spiel, aber eines, das auch nach längerer Spielpause sofort wieder Spaß macht.
Just4Fun ist mit fast gleichen Regeln 2005 als „Mach 4“ in der Ausgabe 2/05 des Magazins Spielbox im w. nostheide Verlag erschienen, das beim Verlag noch nachbestellt werden kann. Allerdings fehlen dabei natürlich die praktischen Plastikhütchen zum übereinander Stapel und ein wenig zusätzliche Bastelarbeit ist gefragt. Wem es nicht auf den letzten Cent ankommt, dem sei die Kosmos-Version ans Herz gelegt.

Wertung:

Gesamtwertung: 1- (sehr gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 1 (sehr gut)

Webradio ErsterStock.de sendet wieder...

Radio ErsterStock hat sein Programm umgestellt.

Internationale Chartmusik spielen viele.

Erster Stock Radio spielt jetzt nur noch deutschsprachige Musik. Kein Schlager, keine Volksmusik, sondern klasse deutscher Pop und Rock. Abends auch mit Moderation.

Besuchen Sie **www.ersterstock.de** und hören Sie sofort rein.

Thurn und Taxis

Autoren: Karen und Andreas Seyfarth
Verlag: Hans im Glück Verlags GmbH
Spieler: 2 bis 4
Ab 10 Jahre
Preis: ca. 25 Euro
Spieldauer: ca. 60 Minuten
Erscheinungsjahr: 2006
Spiel des Jahres 2006

Wer die Familie Thurn und Taxis nur aus den Boulevard-Zeitungen und Sendungen kennt, dürfte sich wundern, weshalb ein so renommierter Verlag wie Hans im Glück nun auf den Adelszug aufspringt. Doch der Aufstieg dieser Fürsten ist nicht auf Heiratsglück oder Kriege zurückzuführen. Vielmehr war es einem Postmonopol zu verdanken, dass Thurn und Taxis nicht zum verarmten Adel wurde. Dieses eignet sich schon eher zu einem Spiel... und so gar zum Spiel des Jahres 2006.

Nehmen, Legen, Werten

Drei Schritte gilt es bei Thurn und Taxis in jedem Zug zu vollziehen: man nimmt eine Karte, man legt eine Karte und, wenn gewünscht, wertet man das, was man da aufgebaut hat. Aufgebaut werden Strecken, die durch die an ihnen gelegenen Städte symbolisiert werden. Nicht zu vergessen sind schließlich die Amtspersonen. Diese können in bestimmten Zugabschnitten eingesetzt werden, um zum Beispiel die Anzahl ziehbare oder ablegbarer Stadtkarten zu beeinflussen. Das Herzstück von Thurn und Taxis ist die Wertung. Hieran orientiert sich die eigene Strategie. Der Spieler kann im gewissen Rahmen entscheiden, wann und wie er werten möchte. Dabei können Städte oder Länder belegt, Boni für Strecken besonderer Länge eingezogen oder Kutschen erworben werden. Am Ende wird all dies zu einer Gesamtpunktzahl zusammengefasst. Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Von Stadt zu Stadt

Die verschiedenen Wertungsmöglichkeiten lassen immer wieder neue Strategien zu. Soll man sich auf kleine oder große Länder auf dem Spielplan konzentrieren oder besser auf die Siegpunkte durch Kutschen setzen? Dabei spielt der Zufall durch die Reihenfolge der gezogenen Stadtkarten keine unerhebliche Rolle. Wer sich merken kann, welche Karten schon von wem genommen wurden, der kann kreativ nicht nur für sich, sondern auch gegen die Mitspieler spielen. (hk)

Fazit

Thurn und Taxis wirkt nur auf den ersten Blick wie ein Ableger von Zug um Zug, dem Spiel des Jahre 2004. Schnell merkt man jedoch, dass hier ganz anderes Vorgehen gefragt ist. Wo bei Zug um Zug feste Ziele vorgegeben sind, ist es bei Thurn und Taxis dem Spieler selbst überlassen, den vermeintlich richtigen Weg zum Sieg zu bestimmen. Dabei lässt es viele Freiräume und bietet immer wieder neue Möglichkeiten zum Punktegewinn. Das Glücksmoment durch den Zufall der Kartenreihenfolge hält sich in Grenzen, kann aber beim Warten auf eine bestimmte Karte nervenaufreibend sein. Die liebevolle Gestaltung insbesondere des Spielplans tut das ihrige dazu, dass Thurn und Taxis ein rundes Spiel geworden ist. Interaktion zwischen den Spielern findet jedoch kaum statt. Die Anleitung und die Eingewöhnung sind angenehm kurz und damit sehr gelegenheitsspielerfreundlich. Das Spiel kann leicht in 20 Minuten gemeinsam am Tisch erarbeitet werden.
Es ist sicherlich keine Revolution, in der Ausgewogenheit der Mechanismen jedoch immer wieder spielenswert. Damit ist es zu recht Spiel des Jahres 2006 geworden.

Wertung:

Gesamtwertung: 1- (sehr gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 1- (sehr gut)

Key Largo

Autoren: Paul Randles, Mike Selinker und Bruno Faidutti
Verlag: Tilsit Collection
Spieler: 3 bis 5
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 45-60 Minuten
Preis: ca. 30-35 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Bei manchen Spielen wirkt das Titelthemen arg aufgesetzt. Der Käufer verlangt eben eine Geschichte. Anders jedoch bei Key Largo aus der Tilsit Collection. Thema ist das Tauchen nach Wracks und Schätzen und genau darum geht es von der ersten bis zur letzten Spielminute.

Unter der Wasserlinie

Zehn „Tage“ mit jeweils zwei Aktionen haben die Spieler Zeit, durch Tauchgänge, Verkäufe oder auch Touristenfahrten soviel Geld wie möglich zu sammeln. Hierzu stehen jeweils fünf mögliche Aktionen zur Verfügung, die durch zunächst gemeinsames geheimes Auslegen der entsprechenden Karten vorgewählt werden. So kann der Spieler einen Tauchgang einlegen, wobei er nicht nur auf wertvolle Gegenstände, sondern auch Seeungeheuer stoßen kann, die eine Runde schnell beenden. Unterschiedliche Meerestiefen verlangen dabei manchmal Zusatzkarten, die im Tauchladen als Aktion neben anderen Dingen käuflich erworben werden können. In der Bar können Taucher angeheuert, Taschendiebe angeworben oder Runden ausgegeben werden, um sich Vorteile im Spiel zu verschaffen. Die Delphinbucht verspricht Einnahmen durch Touristen aber auch Bekanntschaften, die Spielzüge manipulieren können. Und schließlich existiert noch der Markt, wo man all die schönen Dinge, die man in den Wracks beim Tauchen gefunden hat, zu Geld machen kann.

Tief Luft holen

Hat man die fünf möglichen Aktionen erst einmal grob erfasst, ergibt sich alles Andere schnell durch kurzes Nachblättern in der Anleitung. Die Spielzüge sind dabei sehr einfach. Alle legen die beiden nächsten Aktionen verdeckt aus, dann werden diese nacheinander abgearbeitet. Damit hat Key Largo aber nur sehr rudimentär etwas mit dem Spiel Himalaya zu tun, das im selben Verlag erschienen ist und 2005 um Spiel des Jahres nominiert worden war. Denn auch beim Durchführen der Aktionen sind noch jede Menge Entscheidungen der Spieler gefragt, die spielentscheidend sein können. Hinzu kommt, dass einige Aktionen an besonderen Wochen(spiel)tagen attraktiver sind. Allerdings verderben zu viele Spieler, die die gleiche Aktion machen, den Preis. So muss man auch stets im Auge behalten, was wohl die Anderen am, auf und unter dem Meer planen und durchführen. (hk)

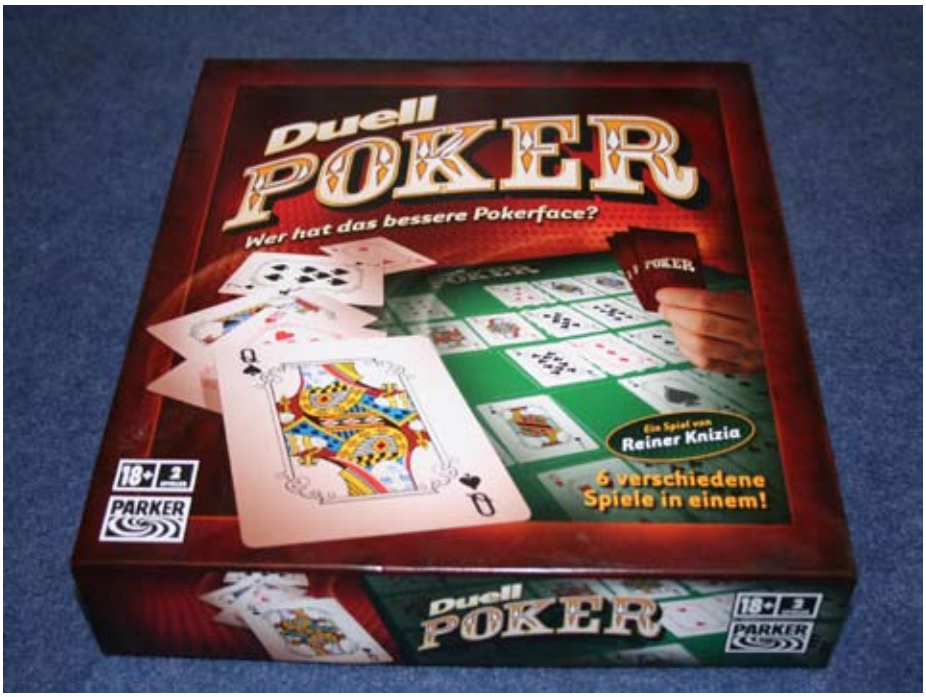
Fazit

Key Largo hat das Thema „Schatzsuche im Meer“ hervorragend umgesetzt. Dabei ist es leicht zugänglich und kann problemlos in kurzer Zeit gemeinsam am Tisch erarbeitet werden. Die fünf Aktionen sind abwechslungsreich und lassen einen immer wieder am Beginn einer Runde neu überlegen. Es gibt genügend Möglichkeiten, sich einen Vorteil zu erspielen oder doch zumindest die Mitspieler durch Wegschnappen der besten Schätze zu ärgern. Durch das gleichzeitige Auslegen der Aktionskarten entstehen auch kaum Wartezeiten.
Key Largo gehört damit trotz der durchschnittlichen Gestaltung zu den stimmungsvollsten Spielen dieses Jahres. Erstaunlich, dass es nicht den Weg auf die Liste der Nominierungen zum Spiel des Jahres geschafft hat. Der Preis ist leider für die Aufmachung sehr hoch.

Wertung:

Gesamtergebnis: 2+ (gut)
Gelegenheitsspielertauglichkeit: 1- (sehr gut)

Duell Poker – Wer hat das bessere Pokerface?



Verlag: Paker
Autor: Reiner Knizia
Hersteller: Parker
Spielerzahl: 2
Ab 18 Jahre
Preis: ca. 20 Euro
Erscheinungsjahr: 2006

Poker ist in

Sei es die Euopean Poker Tour auf Eurosport oder das Pokerset im Spieleladen: seit der Zeit von Al Capone war es nicht mehr so beliebt, um das Straight Flush zu bluffen.

Entstanden ist Poker wohl in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts in New Orleans. Doch erst im 20. Jahrhundert schaffte „Das Spiel mit dem Teufel“ den Sprung aus den Spielhöllen, ohne jedoch ganz den Ruf des verruchten Glücksspiels abzulegen. Wird im Film gepokert, dann eher in dunklen Hinterhofzimmern und irgend einer verspielt stets Haus und Hof. Wahrscheinlich zieht es daraus auch einen Teil seiner besonderen Faszination. Die deutsche Variante „Pochen“ ist hingegen ein Familienspiel geblieben.

Zu Zweit?

Poker wird eigentlich mit mehreren Leuten gespielt. Nicht nur, dass so die Chance größer ist, beim Bieten andere zum Mitziehen zu reizen. Auch ist prinzipiell die Wahrscheinlichkeit höher, dass tatsächlich ein gutes Blatt dabei ist. Ein Zweierspiel war Poker nie. Doch Dank Herrn Knizia soll sich das nun ändern.

Duell Poker ist ein reines Zwei-Personen-Spiel. Geliefert werden ein Spielbrett, ein Kartenset mit 52 kleinen Karten, 90 Poker-Chips und ein Würfel. Nicht sehr viel für knapp 20 Euro, erst recht, wenn alles ohne Halt gebendes Tiefziehteil im Pappkarton geliefert wird. Auch die Poker-Chips wirken eher „günstig“ und haben wenig zu tun mit den schweren Spielchips im Fernsehen.

Das Spiel selber jedoch bietet einige Abwechslung. Startkarten und einige Poker-Chips werden zunächst offen auf der Mittelinie des Spielbretts ausgelegt. Nun müssen wechselseitig Karten angelegt werden, um so die klassischen Blätter vom einfachen Pärchen bis zum Straight Flush mit fünf Karten derselben Farbe in einer Reihe aufzubauen. Jedem Spieler ist eine Seite des Bretts zugewiesen.

Die Abwechslung bringt der Würfel. Dieser bestimmt vor jeder Runde, welche von sechs verschiedenen Varianten gespielt wird. Am einfachsten ist das „Draw 1“, bei dem einfach abwechselnd eine Karte gezogen und gleich auf dem Spielbrett angelegt wird. Möglich ist aber auch z.B. vier Karten verdeckt auf der Hand zu halten und diese dann nach und nach zu verteilen. Die Variante „Crazy“ schließlich lässt einem völlig frei, ob man auf der eigenen Seite oder beim Gegner legt. Pläne des Mitspielers können so wirkungsvoll durchkreuzt werden.

Was schließlich auch nicht

beim Pokern fehlen darf, ist das Wetten. Wie im richtigen Pokerspiel wird immer wieder erhöht, mitgegangen oder auch ausgestiegen. Und wer am Ende das meiste Geld bzw. die Chips mit dem höchsten Wert erspielt hat, gewinnt. Alles wie im Fernsehen. (hk)

Fazit:

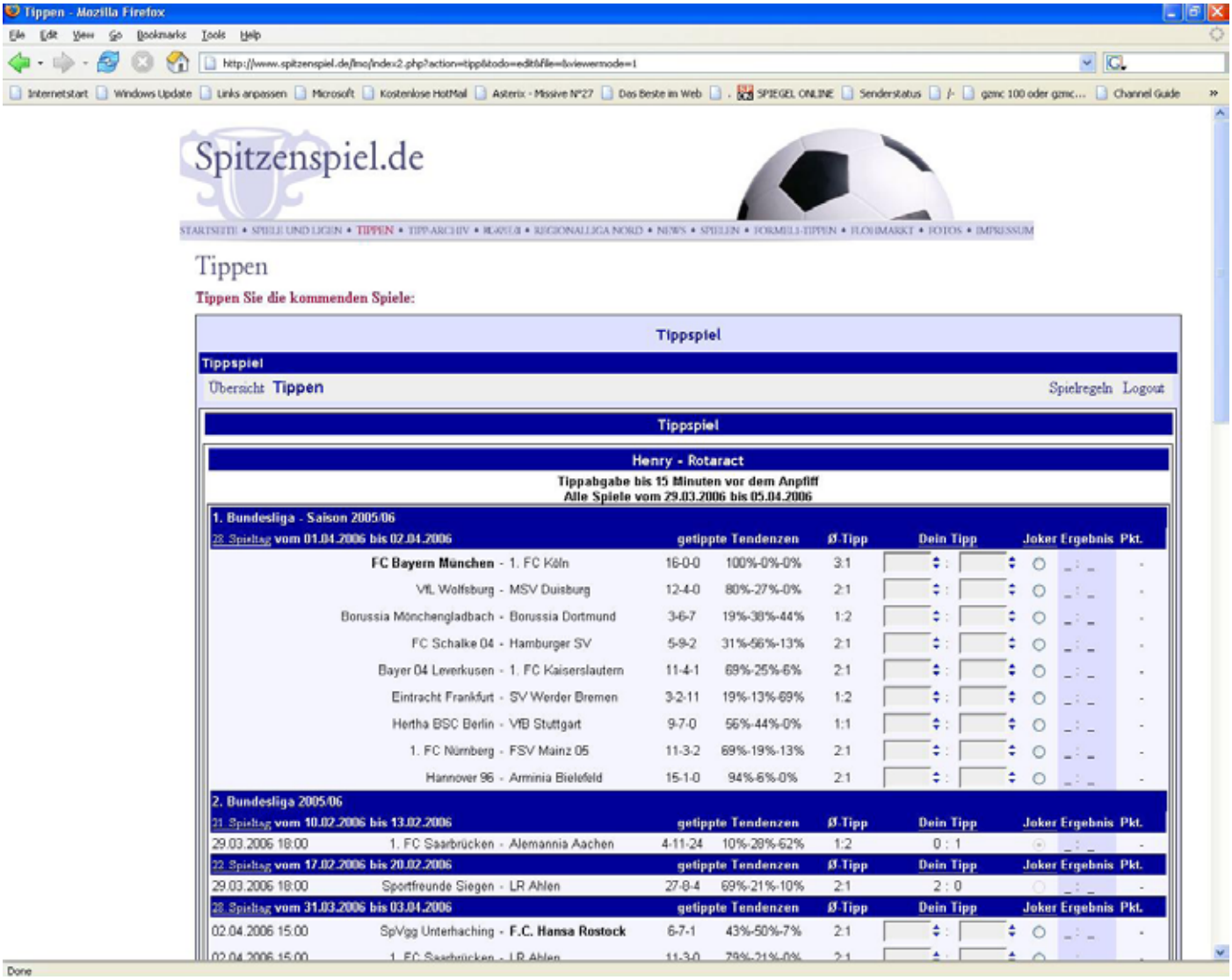
Duell Poker ein unterhaltsames Spiel für Zwei. Wer Poker mag, wird auch Duell Poker mögen. Die sechs Varianten bringen Abwechslung. Leider ist die Aufmachung lieblos und wirkt etwas billig. Damit verschenkt es einige seiner Möglichkeiten. Das Auge bzw. die fühlenden Hände spielen eben mit. Auch die Anleitung verwirrt an einigen Stellen und lässt gerade bei der Beschreibung des Bietens einige Fragen offen. Denn grundsätzlich ist auch Duell Poker kein kompliziertes Spiel und eignet sich damit auch für Gelegenheitsspieler mit Sinn für Bluffen und Riskieren. Natürlich ist auch Duell Poker vorrangig ein Glücksspiel und nur bedingt so etwas wie Strategie möglich. Die verlagsseitige „Freigabe“ ab 18 dürfte jedoch eher Marketing als Schutz der Jugend sein. Auch einem Mensch-Ärgere-Dich-Nicht Spiel wird niemand seine Glückskomponente absprechen wollen.

Ein traditionelles Pokerspiel in größerer Runde ist Duell Poker sicherlich vorzuziehen und dürfte in der Regel spannender sein. Hat man jedoch nur einen Mitspieler an der Hand, so ist es wahrscheinlich das beste Pokerspiel, das man bekommen kann.

Wertung:

Gesamtwertung: 3 (befriedigend)

Gelegenheitsspielertauglichkeit: 2 (gut)



Die neue Tippsaison startet:
in Zusammenarbeit mit www.spitzenspiel.de - das Fußball-Tippspiel für Gelegenheitstipper!

Spitzenspiel.de bietet seit 2001 kostenlose Tippspiele zur 1. und 2. Bundesliga, zu den Regionalligen und internationalen Wettbewerben. Alles kostenfrei und rein um die Ehre.

Am 11. August startet die 1. Bundesliga wieder.

Im Magazin Gelegenheitsspieler werden seit der letzten Ausgabe nicht nur die Zwischenstände bei den verschiedenen Tipprunden veröffentlicht. Ebenso aufgeführt werden die besten Tipper des Tages bei den letzten Spieltagen der 1. Fußball Bundesliga. Es lohnt sich somit auch, noch mitzutippen auf **www.spitzenspiel.de**.

Endwertung 1. Bundesliga 2005/2006

1. dieter525 (654 P)
2. SCHIRI59 (649 P)
3. Lou (634 P)
4. virgilio (627 P)
5. altobelli (620 P)

Endwertung 2. Bundesliga 2005/2006:

1. dieter525 (565 P)
2. sektoberselters (563 P)
3. wilfo (561 P)
4. SCHIRI59 (560 P)
5. tattoohannes (539 P)

Endwertung Regionaliga Nord 2005/2006:

1. sektoderselters (628 P)
2. Baule (617 P)
3. tattoohannes (615 P)
4. dieter525 (613 P)
5. Lui1983 (589 P)

Endwertung Regionalliga Süd 2005/2006:

1. sektoderselters (544 P)
2. dieter525 (537 P)
3. tattoohannes (523 P)
4. SCHIRI59 (489 P)
5. OnkelHannes (484 P)

Endwertung WM-Tippspiel 2006

1. Hannes540i (141 P)
2. BTSV1967 (139 P)
3. altobelli (136 P)
4. Maren (136 P)
5. holgerhh61 (136 P)

Träumereien — Der Fortsetzungsroman
Teil 5
oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

Kapitel V

Vorerst passierte gar nichts.

Die nächste Nacht verlief ohne weitere Zwischenfälle, die darauf folgende auch. Nemo hatte begonnen, wieder an andere Dinge zu denken, bis die dritte Nacht kam.

Er hatte in der Zwischenzeit mehrmals vergeblich versucht, mit Dika Kontakt aufzunehmen. Aber immer, wenn er probierte, sie anzurufen, war entweder besetzt, oder aber niemand nahm ab. Auch traf er sie nicht mehr in dem Supermarkt, obwohl er einmal sogar mehrere Stunde dort in der Tiefkühlabteilung auf sie gewartet hatte. Dass die Hähnchenkeule noch immer im Gemüse lag beruhigte ihn. Das Treffen mit Dika hatte tatsächlich stattgefunden.
Er versuchte sich mit Wahrscheinlichkeitsrechnungen die Tageszeit zu vertreiben. Im Grunde hatte er sie bisher ja auch höchstens einmal in der Woche getroffen.
So legte er sich am dritten Tage schon zeitig in sein Bett, in der stillen Hoffnung, vielleicht morgen mit ihr zusammenzukommen. Und da ihn diese Hoffnung fröhlich stimmte, schlief er auch alsbald ein.

Was folgte, war ein ganz gewöhnlicher Traum. Nicht einmal Dika kam darin vor. Eben einer von diesen Träumen, wo man am nächsten Morgen sicher war, dass man diese Nacht nicht geträumt hatte.

Ungewöhnlich war, dass er gegen halb drei Uhr aufwachte.

Nemo sah sich verwundert um. Es schien nichts da zu sein, was ihn aufgeweckt haben könnte. Sein Radiowecker war stumm wie ein Jäger auf der Jagd, draußen war weder Sturm noch Regen und von Fliegen oder gar Mücken konnte Nemo auch nichts ausmachen. Es war nicht einmal so, dass er zur Toilette gemusst hätte.
So wankte er verschlafen zur Küche, trank einen Schluck und legte sich zurück in sein angenehm warmes Bett.
Eigentlich mochte er es, wenn er mitten in der Nacht sanft aufwachte. Dies gab ihm die Möglichkeit, mit genügend weiter Entfernung zum tatsächlich Wecktermin, den Genuss des Einschlafens ein zweites Mal in einer Nacht zu erleben - wenn er denn einschlief.

Unruhig wälzte er sich von einer Seite zur anderen. Ein dumpfes Gefühl in seinem Magen ließ ihn nicht zur Ruhe kommen. Er probierte an etwas Schönes zu denken, im Geiste Heldentaten zu vollführen oder Hähnchenkeulen in Gemüseabteilungen zu zählen. Immer wieder riss es ihn hoch und immer bedrohlich näher rückte die Zeit, zu der er aufstehen musste.
Mehr und mehr überkam ihn panische Angst, diese Nacht gar nicht mehr einzuschlafen und den nächsten Tag durch den Schleier der Müdigkeit erleben zu müssen - und Fehler zu machen.
Aber gerade, als er sich überlegte, ob er nicht doch schon aufstehen sollte, um mit der Zeit noch etwas Sinnvolleres anzufangen, als sie mit Minutenzählen zu vergeuden, glitt er hinüber in die Welt der Träume.

Dieser Traum war anders als der vorhergehende.

Wie vor vier Tagen hatte Nemo das Gefühl, in diesem Traum selber bestimmen zu können. Alles schien so real, als wenn er sich nie hingelegt hätte. Und doch wusste er, dass er schlief.
Er versuchte sich damit zu be-

ruhigen, dass es wahrscheinlich in allen Träumen so sei, man sich nur später nicht mehr daran erinnern könnte. Und überhaupt, dieser komische Traum damals mit seinen ungeahnten Folgen hatte ihn so viel innerlich beschäftigt, dass es doch nur logisch und vernünftig war, dass auch dieses Teil eines anderen Traums werden würde. Das, was er meinte zu fühlen, war nur das Produkt einer perfekten Vorspiegelung einer perfekten Scheinwelt, nur dazu erdacht, ihm seinen Seelenfrieden zu wahren.

So schaute Nemo sich ruhig und gelassen um, wie damals in der Disco. Aber es war anderes. Er war allein in einer Dunkelheit, die undurchdringlich zu seien schien. Nur langsam hob sich der schwarze Vorhang und gab schemenhaft das frei, worauf Nemo stand.
Zunächst sah er nur hektisch zuckende Lichtpunkte in einer ungewissen Ferne, die begannen, sich entlang von Linien auszurichten. Er glaubte auch ein leises Rauschen um sich herum zu vernehmen. Als die ersten undeutlichen Gebilde zu erkennen waren, wurde Nemo in gleicher Weise klar, was er schon vermutet hatte: er befand sich auf der kleinen Lichtung - dort, wo man auf die Wiese, das Wasser und die kleinen Spielzeugautos gucken konnte. Er selbst stand schwankend auf der Bank, auf der er vor wenigen Tagen noch mit Dika gesessen hatte.

Die Überraschung hierüber hatte ihn so aus überwältigt, dass er Mühe hatte, das Gleichgewicht auf den sich unter ihm biegenden Holzplanken zu halten. Vorsichtig tastete er sich nach unten und stellte sich neben die Bank - sicherheitshalber an dieser mit einer Hand festhaltend.
Er wollte sich gerade wieder seiner Theorie von der verspäteten Abarbeitung eines wichtigen Ereignisses im menschlichen Bewusstsein unter Berücksichtigung der Berücksichtigung des determinierten Ichs hingeben, als er meinte, in seinem Augenwinkel eine Bewegung bemerkt zu haben.
Ruckartig schnellte er herum. Auf der kleinen Straße, die die Wiese in der Wirklichkeit mit einer größeren Durchgangsstraße verband, kam Dika angeschlendert.
‚Alles erklärbar...' redete sich Nemo ein, ‚Schließlich...'
Aber weiter kam er mit seinen Gedanken nicht. Dika hatte ihn erreicht.

Kurze Blicke. Nemo braucht sie nicht anzugucken und wusste, dass sie das gleiche denken musste wie er.
Sie lächelte ihn an. Es war kein rechthaberisches Lächeln, eher ein zuversichtliches, ohne Hintergedanken.

Sie sagte nur ein einziges Wort, aber für Nemo klang es wie eine Offenbarung: „Zufall?"

Nemo musste grinsen. Ihre funkelnden Augen, das strahlende Lächeln, wie es keine Waschmittelreklame hätte besser rüberbringen können und dieser Platz mit seiner friedlichen Ausstrahlung, all das verzauberte ihn.
„Traum oder nicht Traum, das ist hier die Frage...", konterte er und beide mussten kichern. Nicht, weil Nemo dieses Mal einen guten Scherz gemacht hätte. Es war diese grenzenlose beruhigende Freiheit, die sie umgab, und von der sie das Gefühl hatten, sie würde unendlich lange währen.

Beide blieben hinter der Bank stehen. Nemo hatte eine Hand in seiner Hosentasche vergraben und stützte sich mit der anderen an der Lehne ab. Dika verschränkte die Arme vor ihrer Brust.
„Es kann natürlich wirklich sein, dass ich dich nur träume...", flüsterte Nemo.
Dika guckte ihn vorwurfsvoll an.
„Ich sagte ja nur, es KÖNNTE sein", berichtigte Nemo. „Du kannst dir da ja auch nicht sicher sein. Deshalb würde ich vorschlagen, bevor uns irgend etwas wieder auseinander reißt, dass wir uns verabreden, morgen zu telefonieren. Am besten, du rufst mich an. Du bist ja nie zu erreichen."

Dika überlegte kurz und antwortete dann: „Okay, welche Telefonnummer hast du denn?“ „Hast du mal was zu schreiben dabei...?“
Abermals mussten sie lachen, wenn auch verhaltener als davor. Nemo mehr als Dika.
Sie setzten sich auf die Bank.
„Gut“, sagte Dika. „Wenn wir mal davon ausgehen, dass dies hier etwas Ähnliches ist wie vor drei Tagen, sollten wir uns langsam mal tiefer gehende Gedanken dazu machen. Ich gehe mal davon aus, dass wir es nicht einfach so erklären können, wenn überhaupt...“
Nemo nickte verhalten.
‚Noch nicht...’, dachte er.
„Aber ein paar grundlegende Dinge lassen sich vielleicht ja doch klären. Ich nehme einfach mal an, dass dieser Platz und die Disco keine Zufälle sind, oder was meinst du?“
Sie stieß Nemo an, der wieder von ihrem Blick gefangen war.
„Nein, wohl nicht“, stieß er rasch hervor.
„Mir ist aufgefallen, dass wir bei beiden Orten eine längere Zeit zusammen waren“, führte sie ihre Überlegungen fort. „Überhaupt waren es eigentlich die beiden ersten Male, wo wir mal näher zusammen waren, oder?“
Dieses Mal hatte Nemo aufgepasst. Er nickte eifrig zustimmend. Die Atmosphäre hatte ihn nun völlig in ihrer Gewalt. Alles hier war so schön. Das war kein normaler Traum. Er konnte sogar das Gras riechen und hörte, wie Vögel aus den Bäumen heraus zwitscherten: ‚Frieden’, ‚Frieden’. Er fühlte sich an eine Reise an die Nordsee erinnert. Da hatte es auch einen solch betörenden Ort gegeben.

Es gab hier Dinge, die ihm beim ersten Mal, als sie gemeinsam hier gewesen waren, überhaupt nicht aufgefallen waren. Hatten damals auch Sträucher so verspielt im Wind geweht? Und die kleinen Segelboote mit ihren bunten Segeln, waren die damals auch auf dem Wasser gewesen?
Ein Glücksgefühl stieg in Nemo auf. Es war ein Gefühl vollkommenen Losgelöstseins von allem, von allen Regeln, von Konventionen und Problemen. Hier gab es nur ihn, Dika und die eigene makellose Welt ohne ihre üblichen Fehler. Und niemand konnte kommen, um sie aus diesem Paradies zu vertreiben. Oder wenn, dann nur für kurze Zeit, bis zum nächsten Traum.
Warum brauchte es das Irreale, um ihm die Realität erst so recht bewusst zu machen?
Ihm war bewusst, dass bald der Wecker klingeln und er würde gehen müssen, zurück in seine kalte Wohnung, zurück zu seinem menschenunwürdigen Arbeitsplatz. Aber das störte ihn nicht. Denn er wusste, dass dies hier nicht das letzte Mal sein würde, wo er so fühlen würde.

Diese Welt lief ihm ja nicht davon.

Er blinzelte Dika an, direkt in ihre braunen Augen. Sie schien noch immer dabei zu sein, über alles nachzudenken. Nemo lächelte sie aus vollem Herzen an. Sie stockte in ihrem ungehörten Gespräch.

„Lass doch bitte...“, sagte Nemo beschwingt wie ein Angetrunkener. „Guck dir doch lieber alles an und genieße es, anstatt dauernd über das Wieso und Warum nachzudenken. Nach dem Grund können wir morgen immer noch fragen, wenn du mich anrufst. Aber jetzt lass uns diese Welt doch einfach ausprobieren.“
Nemo erkannte sich nicht wieder. Solche romantischen Anwandlungen hatte er noch nie bei sich erlebt. Sonst war er doch immer der erste gewesen, der Gründe für alles wissen wollte, der sich darüber ärgerte, wenn etwas nicht in sein nach festen Regeln ablaufendes Bild von der Welt passen wollte. Dies alles schien hier keine Rolle zu spielen.

Dika schaute ihn an, wohl unschlüssig, was sie sagen sollte. Aber Nemo war noch nicht fertig: „Ich hab zum Beispiel Lust, einfach mal einen Purzelbaum zu schlagen“, sagte er und tat es.
Mit einem kurzen Hechtsprung

stürzte er sich auf die Wiese, legte sein Kinn auf seine Brust und kugelte sanft ab, bis er mit gestreckten Beinen zum Sitzen kam. Zärtlich ließ er seine Handflächen über das nur unregelmäßig geschnittene Gras gleiten. Es kitzelte an seiner Handfläche.
Dann wandte er seinen Kopf um zu Dika und gurgelte, glücklich wie ein Baby, das gerade zum ersten Mal die Schwerelosigkeit in Wasser erlebt hatte.
Dika musste seine Wandlung für die eines Verrückten halten, aber das störte Nemo nicht. Er quiekte wie ein Schwein und wälzte sich durch die Wiese. ‚Wie Fliegen', dachte er.

Er blieb erschöpft auf dem Rücken liegen, atmete tief ein und aus und blinzelte in die Sonne. Auch die hatte er so hell-lachend noch nicht zuvor gesehen. Was mochte hier vor sich gehen? Ihn interessierte es jetzt nicht, aber es war wunderschön. Zwischen seinen Fingern sah er eine gelb leuchtende Butterblume ihn anflirten. Er lächelte zurück und pflückte sie.
Mit seinem Fund in der Hand rappelte er sich auf, streifte sich einige Blätter und Grashalme von der Hose und wollte zurück zur Bank rennen, um sie Dika zu übergeben.

Aber sie war weg. Eilig guckte er sich um. Sie blieb verschwunden.

Nemo ging zur Bank und setzte sich, noch immer außer Atem, als er aus der Ferne leise Musik hörte. Da wurde ihm klar, dass auch für ihn die Zeit gekommen war, zu gehen. Aber er nahm sich fest vor, wiederzukommen, so schnell es ging.

Wenn möglich mit Dika. Ja, das wäre schön.

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe...

Magazin Gelegenheitsspieler (ehem. PorMag)

ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel

Telefon: 0431-6912217
Fax: 0721-151470133
E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

hk: Henry Kraseman
ctk: Christian Krause

www.gelegenheitsspieler.de

Denken Sie an das Feedback auf www.gelegenheitsspieler.de, wenn Sie eine nächste Ausgabe wollen.

Die nächste Ausgabe erscheint Mitte Oktober 2006.

Tippen Sie bis dahin doch die Bundesliga-Ergebnisse auf www.spitzenspiel.de.

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