ISSN: 1862-3670

Ausgabe Mai/Juni 2007
Nr. 9

Gelegenheitsspieler

Das Magazin für alle,
die gerne mal spielen.

Jahrbuch 2006/2007 erschienen!

www.Gelegenheitsspieler.de

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

alle Jahre wieder beginnt nach der Spielwarenmesse in Nürnberg das große Rätselraten. Was wird Spiel des Jahres? Heißer Kandidat ist sicherlich „Die Säulen der Erde“ vom Kosmos Verlag. Kein schlechtes Spiel und sicherlich ein würdiger Preisträger. Und dennoch hat man hier nicht das Gefühl, etwas wirklich Neues zu spielen. Vielleicht beweist ja die Jury wie schon so manches Mal, dass Innovation auszeichnungswürdig ist. Dann würden wir Space Dealer ganz oben vermuten. Kein großer Verlag, aber tatsächlich etwas Neues in der Welt der Gesellschaftsspiele. So etwas ist selten geworden in den vergangenen Jahren. Lesen Sie die Rezension in dieser Ausgabe.

Die Gelegenheitsspieler-Redaktion

P.S.: Unser Jahrbuch 2006/2007 ist erschienen. Auf Seite 3 finden Sie einige Informationen hierzu.

Das Wertungssystem:

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

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

Preis/Leistungs-Verhältnis: gut, mittel, schlecht

Inhalt:

Spiele-Jahrbuch	03	Rettet den Märchenschatz	35
Bestenliste	04	Gewinnspiel	38
News	06	Die Säulen von Venedig	39
Alchemist	07	Seeräuber	41
Aquädukt	10	Siedler von Catan - Würfelspiel	42
Ausgerechnet Uppsala	11	Space Dealer	44
BattleLore	13	Tal der Abenteuer	47
Burg Appenzell	16	Tomoko	48
Can‘t Stop	19	Trapper	50
Einfach Genial Knobelspass	21	UEFA Champions League	52
Fangfrisch	23	USA 1910	54
Fjorde	25	Volle Wolle	55
Spiele-Podcast	27	Fußballtippspiel	58
Gloria Picktoria	28	Roman	60
Kleopatra und die Baumeister	30	Impressum	66
Notre Dame	32		

Spiele-Jahrbuch 2006/2007 erschienen

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

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

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

Die Gelegenheitsspieler Bestenliste

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

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

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

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

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

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

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

Top Mehrpersonenspiel

Die Säulen der Erde (Kosmos)
Siedler von Catan (Kosmos)
Carcassonne (Hans im Glück)
Himalaya (Tilsit)
Blue Moon City (Kosmos)
Thurn und Taxis (Hans im Glück)
Zug um Zug Europa (Days of Wonder)
Just4Fun (Kosmos)
Manila (Zoch)
RoboRally (Wizard of the Coast/Amigo)

Top 2 Personen Spiele

Die Säulen der Erde (Kosmos)
Auf die Palme (Winning Moves)
Blokus Duo (Winning Moves)
Kahuna (Kosmos)
Einfach Genial (Kosmos)
Thurn und Taxis (Hans im Glück)
Da Vinci Code (Winning Moves)
Dvonn (Don & Co)
Dungeon Twister (ProLudo)

Top Partyspiele

Cash´n Guns (Repos Production)
Was´n das? (Ravensburger)
Frauen und Männer (Kosmos)
Privacy (Amigo)
Tabu (Hasbro / MB)
Outburst (Parker)
Werwölfe vom Düsterwald (Asmodée Editions)
Cranium (Jumbo)

Top anspruchsvolle Spiele

Caylus (Ystari Games)
Puerto Rico (Alea)
Louis XIV (Alea)
Raja (Phalanx)
Funkenschlag (2F)
Der Herr der Ringe Brettspiel (Phalanx)
Schatten über Camelot (Days of Wonder)

Top Kartenspiele

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

Hier finden Sie weitere Rezensionen im Internet:

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

Siedler von Catan kann ab dem 02.05.2007 auch über Xbox Live gespielt werden.

Klaus Teuber, Erfinder des Original-Brettspiels „Die Siedler von Catan“ über die Zusammenarbeit mit Big Huge Games: „Ich hatte von Anfang an keine Zweifel, dass Brian Reynolds bei der Xbox-Umsetzung von Catan einen guten Job machen wird und die erste Version des Spiels hat meine Vorstellungen direkt übertroffen. Die KI (künstliche Intelligenz) ist derart ausgefeilt, dass ich die ersten paar Runden direkt verloren habe. ‚Catan‘ ist zweifellos eine fantastische Errungenschaft für den Arcade-Bereich von Xbox Live.“ (Quelle: PM Microsoft)

JMcreative meldet 5.000 verkaufte Krimi-Total Spiele. Mehr Informationen unter www.krimitotal.de.

Termine Spiel des Jahres 2007:

20.5.2007
(geplant) Bekanntgabe Nominierungen und Empfehlungsliste für Spiel des Jahres 2007 und Kinderspiel des Jahres 2007

25.6.2007
(geplant) Pressekonferenz mit Bekanntgabe der Preisträger Spiel des Jahres 2007 und Kinderspiel des Jahres 2007 in Berlin

Programmierwettbewerb an Kieler Universität anhand von „Packeis am Pol“.

Ein neuer Spiele-Podcast ist März 2007 gestartet. Alles Ausgaben können unter www.spiele-podcast.de kostenlos heruntergeladen werden.

Alchemist

Autor:	Carlo A. Rossi
Verlag:	Amigo
Spieler:	2 bis 5 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 40 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2007

Die Bildzeitung hat es vorgemacht. Abstrakte Direktheit braucht Geschichten, damit sie sich verkauft. Die spärlich bis gar nicht bekleidete Dame auf dem Titelblatt hat stets auch einen Text anbei, der ihre Bloßstellung in Zweideutigkeiten versteifend erklärt.

Nacktheit gibt es bei Alchemist nur in schüchtern hinter Sichtschirmen verborgenen blanken Holzwürfelchen. Und doch wäre es ohne die erklärenden Eingangsworte der Anleitung nur halb so nett.

Mit dem Kompendium in die Schule

Alchemisten stehen im Wettstreit um die besten Mixturen im Zauberkessel. Zusammengebraut wird nach festen Regeln. Nachbrauen von fremden Tränken ist erlaubt und zum Gewinn auch notwendig.

So die Geschichte. Teile der Ingredienzien für die Gebräue werden in Form von verschiedenfarbigen Holzwürfeln an die Spieler zufällig verteilt. Sie werden zunächst hinter einem Sichtschirm verborgen. Das ausliegende Spielbrett stellt zehn Töpfe dar, in denen durch Ablegen der Würfel neue Zaubertränke entworfen werden können. Symbole zeigen an, welche Ingredienzien jeweils nicht verwendet werden dürfen, sondern als Belohnung für das neue Rezept winken. Die Anzahl der Siegpunkte für ein neues Rezept bestimmt man selber, indem man aus einem Vorrat von Plättchen mit den Zahlen 1 bis 10 eine auswählt und ablegt.

Spannend wird Alchemist aber insbesondere durch die Alternative zum Entwerfen neuer Rezepte. So ist es auch erlaubt, bestehende fremde Rezepturen zu kopieren. Sofern man die passenden Ingredienzien hinter seinem Sichtschirm hat, kann man sich die entsprechenden vom Gegenspieler Runden vorher für dieses Gebräu bestimmten Siegpunkte sichern. Der Autor des Ursprungsrezepts bekommt immerhin eine der Zutaten. Der Nachmacher jedoch zusätzlich die beiden ausgelobten Holzwürfel aus dem Vorrat und besagte Siegpunkte. Wer zuvor hohe Siegpunkte für einfache Rezepte vergeben hat, sieht nun, wie die Gegner dieses zu ihrem Vorteil nutzen.

Das Spiel endet, wenn die offen ausliegenden Ingredienzien zur Neige gehen. Neben den zuvor erspielten Siegpunkten kommt nun noch ein Bonus hinzu, der sich nach einer zu Beginn des

Spiels ausgelosten Ingredienz-Art („Schule“) richtet. Von wessen Ingredienz am wenigsten übrig geblieben ist, der erhält den größten Bonus.

Copyright

Wer neue Rezepturen ablegt und die dazugehörige Siegpunktzahl auswählt sollte bedenken, dass all zu „einfache“ Rezepte mit wenig Ingredienzien den Mitspielern Möglichkeiten zum punktereichen Nachbrauen bieten. Dies ist um so verhängnisvoller, da man selber eigene Rezepte nicht erneut verwenden darf. Andererseits kann es sich lohnen, Mitspieler zur verschwenderischen Verwendung der Ingredienz zu verleiten, deren „Schule“ man zu Beginn einer Partie gezogen hat. Allerdings halten sich die Bonuspunkte in Grenzen. Spielt man mit mehr als zwei Personen, so kommt hinzu, dass die Anzahl der Töpfe begrenzt ist und nicht jeder gleich viele Rezepte auslegen muss bzw. darf.

hk

Fazit

Alchemist ist eigentlich ein hoch abstraktes Spiel. Es braucht ein paar Runden, bis man ein Gefühl dafür bekommt, wie die Geben- und Nehmen-Mechanismen der Ingredienzien zusammen hängen. Doch selbst dann bleibt es schwierig, wirklich eine Strategie für das Spiel zu entwickeln, die einen zufrieden stellt. Hat man verloren, weiß man zwar, dass man wohl etwas falsch gemacht hat, doch die Analyse fällt schwer. Dies gilt um so mehr, je mehr Personen mitspielen.

Dies dürfte nicht jedermanns Sache sein. Auch wenn die Regeln einfach sind und eine Partie mit ca. 40 bis 60 Minuten noch übersichtlich bleibt, kann ein Gefühl des Nicht-Greifen-Könnens und die damit verbundene Unbefriedigtheit zurück bleiben. Wie gut, dass es da noch die alles verbindende Geschichte von den Alchemisten gibt. Denn hat man mal wieder verloren und weiß nicht warum, dann muss es wohl Zauberei gewesen sein.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

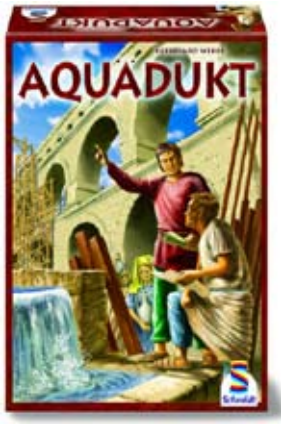
Hier könnte Ihre Werbung stehen.

Interesse daran, im Magazin Gelegenheitsspieler zu werben? Alle Informationen zum Magazin, Anzeigenpreise und die Mediadaten finden Sie unter

www.gelegenheitsspieler.de/mediadaten

Aquädukt

Autor:	Bernhard Weber
Verlag:	Schmidt Spiel
Spieler:	2 bis 4 Personen
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2006



Aquädukt ist das Traumspiel für jede Betreiber eines kommunalen Versorgungsunternehmens. Zeigt es doch, dass Häuser ohne Wasserversorgung gänzlich wertlos sind.

An der Quelle

Es gilt, einen Spielplan sowohl mit eigenen Häusern wie auch entsprechender Wasserversorgung zu bestücken. Jeder Spieler hat pro Runde eine von drei Möglichkeiten. Entweder werden mit Hilfe eines Würfels bis zu drei Häuser gebaut, eine Quelle als Ursprung der Wasserversorgung gelegt oder an selbige Kanäle gebaut, um das Wasser zu den eigenen Häusern zu lenken. Der Spielplan ist dabei in Felder eingeteilt. Ist ein Feld komplett mit Häusern bebaut, so werden schon vor der Endwertung, zum Leidwesen deren Besitzer, sämtliche unversorgte Gebäude entfernt. Eine gute Möglichkeit, die Mitspieler zu ärgern.

Sind alle Kanäle verlegt, werden die versorgten Häuser gewertet.

Eine Regelvariante bringt noch Berge ins Spiel. Diese bringen je nach Lage Extrapunkte oder Punktabzug.

hk

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Fazit

Aquädukt ist ein kleines einfaches Spiel. Die Aufgabe besteht insbesondere darin, beides, Häuserbau und Wasserversorgung, fest im Blick zu behalten. Da die Lage der Bauplätze für die Häuser stets ausgewürfelt wird, gehört zum Gewinnen auch ein gewisses Maß an Glück. Allerdings wird der Zufall etwas durch den Regelkniff abgefedert, dass man nicht unbedingt bauen muss und es sogar bis zu drei Mal pro Runde neu versuchen darf. Aquädukt funktioniert mit jeder Spielerzahl sehr gut und bietet auch nach zahlreichen Partien noch Ansätze für neue Taktiken. Damit war das Spiel 2006 zu Recht auf der Auswahlliste zum Spiel des

Ausgerechnet Uppsala

Autoren:	Bernhard Lach & Uwe Rapp
Verlag:	Huch&Friends
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 12 Euro
Erschienen:	2006

Spielen ist lehrreich. Man erfährt mit Niederlagen umzugehen, Strategien zu entwickeln, komplexe Anleitungen zu verstehen oder auch die Regeln der Stochastik einzuschätzen. Und Dank „Ausgerechnet Uppsala“ kann man nun sogar Europa erkunden – oder den Mitspielern offenbaren, was für eine Niete man in Geografie ist. Etwas, was auch schon bei dem Vorgänger „Ausgerechnet Buxtehude“ möglich war.

Zwischen Uppsala und Buxtehude

Die Spielkarten enthalten die Namen von Ortschaften oder Sehenswürdigkeiten aus Europa. Eine Start-Ortschaft wird gelegt. Nach und nach müssen die Spieler nun nachgezogene Karten zu den schon liegenden in geografische Relation bringen. Liegt Krakau nördlich von Prag? Und sind die Uffizien westlich davon? Die Karte wird entsprechend eingepasst. Der nachfolgende Spieler kann dieses so hinnehmen und die nächste Karte ziehen, oder aber er bezweifelt es. Auf den Rückseiten der Karten befinden sich Längen und Breiten-Angaben zu der entsprechenden Ortschaft, so dass dieser Disput zügig geklärt werden kann. Wer richtig lag, wird mit einem Chip vom Gegenspieler belohnt.

Mehrmals kommt es zusätzlich in einer Partie zu Zwischenwertungen. Nun gilt es zu tippen, wie viele ausliegende Karten falsch platziert wurden. Nach der Überprüfung und dem Verteilen von Chips als Belohnung für richtiges Schätzen beginnt mit einer neuen Startkarte die nächste Runde. Nach drei mal fünfzehn Karten und einer letzten Wertung ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt.

hk

Fazit

„Ausgerechnet Uppsala“ kann in der richtigen Runde nicht nur sehr unterhaltsam, sondern auch lehrreich sein. Selbst wenn man noch eine gewisse Ahnung hat, wo ein Ort liegen könnte, wird es bei den Relationen schon schwierig. Liegt Glasgow nördlicher als Riga? Zum Glück bestehen in der Regel mehrere Einpassungsmöglichkeiten. Hat man jedoch überhaupt keine Ahnung, dann ist Schauspielkunst gefragt. Gilt es doch vor allem den nachfolgenden Spieler davon zu überzeugen, dass die Karte nur so liegen kann, wie man sie eingepasst hat.
Mit Besserwissern am Tisch kann „Ausgerechnet Uppsala“ jedoch zu Frust führen. So sollte man es nur mit Leuten spielen, die Lücken im Geografie-Wissen verzeihen.
Wer schon „Ausgerechnet Buxtehude“ gerne gespielt hat, kann hier bedenkenlos zuschlagen. Das Erscheinen von „Ausgerechnet Springfield“ dürfte nur noch eine Frage der Zeit sein. Die Schweiz-Version mit dem Titel „Usgrächnet Bünzen“ ist schon auf dem Markt.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

BattleLore

Autor:	Richard Borg
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	2
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 70 Euro
Erschienen:	2006

Als im Frühling 2006 die ersten Gerüchte über eine Neuheit von Days of Wonder die Spieler-Runde machten, war schnell klar, dass da etwas Großes kommen würde. Dies galt insbesondere für die Verpackung, die exorbitante Maße haben sollte. Daher wurde es lange Zeit nur „Bigfoot" genannt. Als das Spiel dann tatsächlich im Herbst auf der Spiel 2006 in Essen präsentiert wurde, zeigt sich nicht nur, dass die Verpackung von BattleLore doch noch locker durch einen mitteleuropäischen Türrahmen passte, sondern auch, dass hier ein auch inhaltlich außergewöhnlicher Genremix seine Fußspuren hinterließ.

Alles schon mal da gewesen?

BattleLore beruht auf dem Spielprinzip von Battle Cry und Memoir '44, die beide nie in Deutschland offiziell erschienen sind. Dies mag zumindest beim Letzteren am Kriegsspiel-Thema gelegen haben. BattleLore hingegen verlagert die Kampfszenarien ins Mittelalter und in die Fantasywelt. Schon ein Blick ins Innere der Schachtel zeigt, dass es sich von der Aufmachung her um ein eigentlich typisch anglo-amerikanisches Spiel handelt. Zahllose kleine Plastikfiguren von Trollen über Spinnen bis hin zu Pferden mit Reitern sind mehr oder weniger sauber in Plastikeinlagen verstaut. Das Einräumen nach dem Spiel ist entsprechend fummelig.

So dick das Anleitungsbuch von BattleLore auch ist, dank edler Aufmachung und behutsamen Heranführens an die Regeln durch Anfängerszenarien gelingt der Einstieg nach ca. 30 bis 45 Minuten Einarbeitung erfreulich schnell. Etwas Zeit muss jedoch auch für den Aufbau des Schlachtfeldes genommen werden, bis alle Einheiten in voller Stärke an ihrem Platz stehen.

Jeder der beiden Kontrahenten befehligt eine Armee. Das Auslegen einer Handkarte bestimmt die Aktion eines Spielers. Zunächst „aktiviert" er einen Teil seiner Streitmacht. Je nach Art und Stärke von Infanterie und Reitern dürfen diese unterschiedlich weit über das Spielfeld ziehen. Nach der Bewegung kommt der Kampf. Hier gibt die Bewaffnung die Möglichkeiten vor. Fernwaffen können auch über leere Felder hinweg eingesetzt werden, wohingegen Schwerter nur im direkten Duell Wirkung entfal-

ten. Je nach Stärke der Waffe können unterschiedlich viele Würfel geworfen werden. Und je nachdem welche Symbole dabei erwürfelt werden, muss der Gegner Figuren vom Feld nehmen oder sogar den Rückzug antreten. Dabei kann der Angreifer ggf. nachsetzen oder einen weiteren Angriff starten. Der Angegriffene wiederum hat jedoch eventuell auch die Möglichkeit des Gegenschlages. Hier spielt die „Moral“ der Spielfiguren eine Rolle. Genug Mut zur Gegenoffensive hat, wer von weiteren eigenen Einheiten unterstützt wird. Gewinner ist bei den Einführungsspielen derjenige, der als erster eine bestimmte Anzahl an gegnerischen Figuren besiegt hat.

Ans Eingemachte

Kommen schließlich die vollständigen Regeln ins Spiel, so wird es merklich komplizierter. Neben Geländeformationen, die nur geringe Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben, bürgen insbesondere die Magie- und Macht-Komponenten einige taktische Tiefe in sich. Das reine Würfelglück wird dabei etwas mehr in den Hintergrund gedrängt. Durch Zauberei werden Einheiten beschleunigt, mutiger oder besser im Kampf. Aber auch Gegner können mit dem richtigen Spruch auf den Lippen (und der richtigen Karte in der Hand) geschwächt werden. Magie kostet jedoch Machtchips, die vor allem beim Würfeln angesammelt werden können. Welche Magie überhaupt möglich ist, bestimmt bei einigen Szenarien zu Beginn ein Kriegsrat, auf den die Karten verteilt werden.

hk

Erste Erweiterung erscheint

Wie nicht weiter verwunderlich erscheint im Mai 2007 die erste offizielle Erweiterung zu BattleLore mit dem Titel „Zu den Waffen“ (Call to Arms). Spiele ohne Szenarien, Spezialisten-Karten und neue Terrain-Teile werden in dieser Erweiterung enthalten sein. Der Preis soll um die 12 Euro liegen.

Fazit

BattleLore schafft den Spagat zwischen klassischem Brettspiel und Fantasy Tabletop Spiel. Fans beider Spielarten dürften ihre Freude an den abwechslungsreichen Partien haben. BattleLore ist allerdings auf den ersten Blick kein Spiel für Gelegenheitsspieler. Dazu ist die Einarbeitungszeit in die vollständigen Regeln zu aufwändig. Doch durch die geschickt ausgewählten Einführungsspiele, die durchaus schon Spaß machen, gelingt ein weicher Einstieg. Die sehr wertige und umfangreiche Ausstattung tut das ihrige dazu, die Motivation zum Erlernen und Spielen von BattleLore hoch zu halten.
Wer Fantasyspiele mag und ein wenig Zeit und Geld übrig hat, sich in die Welt von BattleLore einzuarbeiten, wird nicht enttäuscht werden. Dass Partien nur selten länger als 60 bis 90 Minuten dauern, ist ein weiterer wichtiger Teil der Faszination, die dieses Spiel ausstrahlt. Erweiterungen sind zwar schon angekündigt, aber dennoch ist BatteLore schon in dieser Version ohne Einschränkungen spielbar. Neue Szenarios findet man auf der offiziellen Website von BattleLore (www.battlelore.com). Die Befürchtungen, erst nach Erwerb zahlreicher Zusatzpacks Freude zu haben, werden zum Glück nicht bestätigt.
Im Gegensatz zu Spielen wie Dungeon Twister ist hier jedoch das Glück ein entscheidender Faktor. Dort setzen einige veröffentlichte negative Kritiken an. Die Vorgänger mögen strategischer gewesen sein. Einstiegsfreundlicher ist allerdings BattleLore. Das hebt auch die Lust bei Normalspielern, es nach längerer Pause mal wieder hervor zu holen. Ein gutes Spiel für einen stolzen Preis.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	hoch
Preis/Material:	mittel
Vergleichbare Spiele:	Memoir ‘44, Battle Cry, Command and Colors: Ancients

Burg Appenzell

Autoren:	Bernhard Weber & Jens Peter Schliemann
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-4
Alter:	ab 6 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007

Mit „Niagara“ schien Zoch die Kartonverpackung seiner Spiele als Spielmaterial zu entdecken. Auch „Burg Appenzell“ bezieht den Karton mit ein. Eine Bande bunter Mäuse huscht durchs Dachgebälk einer Burg auf der Jagd nach Käse. Wer daneben tritt, landet im Keller – bzw. im Karton.

Eine Burg aus Käse

Wenn schon der Titel nicht den üblichen gereimten Kalauern der Kinderspiele von Zoch entspricht, so haben sich die Komiker der Zoch-Redaktion für Burg Appenzell immerhin wieder eine amüsante Hintergrundgeschichte ausgedacht: Burgherr Gregor Gonzola hat in seiner Burg eine riesige Käsesammlung hinterlassen. Diese lockt einerseits Mäuse von nah und fern, andererseits löst der Käse den Steinboden auf und macht den Gang durchs „streichzarte Gemäuer“ zu einem echten Abenteuer...

So flitzen die Spieler mit ihren Mäusen durch die Burg und versuchen, Käseplättchen zu besetzen. Wer zwei seiner Mäuse auf Felder mit der selben Käsesorte platziert, gewinnt ein Sammelplättchen. Wer auf diese Weise als erster vier verschiedene Sammelplättchen ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

Der Aufbau von Burg Appenzell verläuft in drei Ebenen: Über den schwarzen Schachteleinsatz, der viele kleine Gruben enthält, werden bewegliche Bodenplatten gelegt: Einfache Platten aus Stein, Platten mit Käse und Platten mit einem Loch in der Mitte – die Mausefallen. Darüber liegt ein Gitter, das den eigentlichen Fußboden der Burg zeigt: Nur an einigen Stellen sind durch Aussparungen die darunter liegenden Bodenplatten zu sehen. Zuoberst schließlich werden Dächer gelegt, so dass zu Beginn des Spiels nur Dachfirste zu sehen sind.

Klassiker inklusive

Die Spieler können in Burg Appenzell dreierlei tun: Ein Dachelement aufdecken, mit ihrer Spielfigur ziehen oder ein bewegliches Bodenplättchen seitlich einschieben. Das Auf-

decken der Dächer ist notwendig, um den darunter liegenden Boden überhaupt betreten zu können und zu wissen, wo welche Käsesorte zu finden ist. Befindet sich nach einem Zug keine Maus in einem Burgteil, so steht dieses leer und wird wieder mit einem Dach abgedeckt. Spätestens hier ist es sinnvoll, sich zu merken, welcher Käse wo zu finden ist. Aufdecken, druntergucken, zudecken, das erinnert tatsächlich ein bisschen an Memory. Doch mit dem Merken ist das so eine Sache bei Burg Appenzell. Denn einmal pro Zug darf ein Spieler ein Bodenplättchen an der Seite der Burg einschieben. Die jeweilige Reihe wird dadurch um ein Plättchen weitergeschoben und auf der anderen Seite plumpst das überzählige heraus.

Das klingt schwer nach dem Spieleklassiker „Das verrückte Labyrinth“, und das Prinzip ist in der Tat das selbe. Durch die Schieberei kann es verflixt schwierig werden, den Überblick über die Käse und Bodenlöcher zu behalten. Zu allem Überfluss kann man bei Burg Appenzell bei weitem nicht alle beweglichen Bodenplatten sehen. So ist es oft eine Überraschung, wenn beim Einschieben eines Plättchens an den sichtbaren Stellen ganz andere als die erwarteten Bodenplatten erscheinen.

Wie spielt es sich

Burg Appenzell ist verzwickter, als es zunächst den Anschein hat. Wer nur mit seinen Spielfiguren über den Boden der Burg flitzt, um die begehrten Käsefelder zu erreichen, wird höchstens durch Zufall gewinnen. Viel hängt vom umsichtigen Schieben der Bodenplatten ab. Denn hier kann man nicht nur gegnerischen Mäusen den Boden unter den Füßen wegschieben, sondern auch Käseplättchen für sich selbst in bessere Position bringen. Auch kann es taktisch klug sein, einen Burgteil zu verlassen, so dass er leer steht und wieder mit einem Dachteil abgedeckt wird. Die Mitspieler kostet das erneute Aufdecken wertvolle Aktionspunkte. Insgesamt lässt sich Burg Appenzell also durchaus garstig spielen. Kinder haben ihren Spaß sowohl mit dem plastischen Aufbau als auch dem gehässigen „Mäuse-versenken“. Etwas feinmotorisches Geschick wird allerdings benötigt, um die Dachteile ohne Kollateralschäden vom Spiel zu nehmen und wieder darauf zu platzieren. Und um die Mäuse nach Spielende aus den Kellergewölben zu retten, sind Kinderhände unabdingbar.

ctk

Fazit

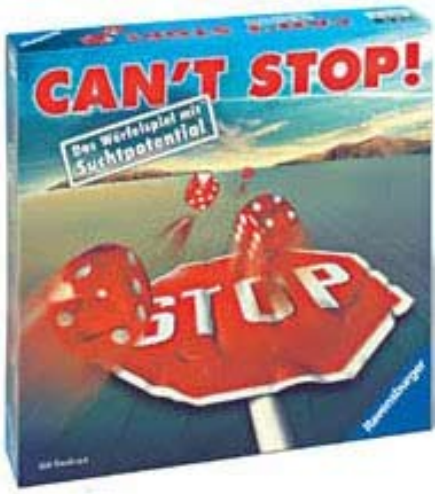
Dass das Spiel in unseren Testrunden sowohl bei Kindern als auch Erwachsenen sehr gut ankam, ist auch ein Dilemma des Spiels. Es bietet nämlich durchaus taktische Elemente, die für jüngere Kinder beim Spiel mit Erwachsenen zur Hürde werden können. Gleichzeitig ist Burg Appenzell dadurch kein reines Kinderspiel, sondern macht in allen Besetzungen Spaß. Ein ausgefallenes Familienspiel mit allem drum und dran. Empfehlenswert!

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Can‘t Stop!

Autor:	Sid Sackson
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2-4
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2007



Die Würfel sind gefallen. Was bei Cäsar ein Zeichen dafür war, dass nun alles seinen festgelegten Gang gehen wird, ist bei Can’t Stop erst der Anfang - der Anfang der Überlegung, ob man mit dem Erreichten zufrieden ist oder nicht doch noch ein Wurf mehr geht.

Einer geht noch

Das Spielprinzip von Can’t Stop ist schon recht alt. Im Internet finden sich zahlreiche Varianten, die sich insbesondere im unterschiedlichen Design des Spielbretts niederschlagen.

Im Zentrum stehen vier Würfel. Nach einem Wurf gilt es, hieraus zwei Würfelpaare zu bilden. Deren Summen werden auf einem Spielbrett mit jeweils einem weißen Hüttchen markiert. Dies darf man so oft wiederholen wie man möchte. Allerdings stehen nur drei weiße Hütchen zur Verfügung und nach jedem Wurf muss mindestens ein Würfelpaar gebildet werden, dessen Summe einer der drei schon markierten Reihen entspricht. Klappt dieses, dann darf das Hüttchen in seiner Reihe ein Feld weiter nach oben ziehen. Klappt es nicht, dann werden die weißen Steine entfernt, als hätte man diese Runde nie gewürfelt. Um dem zu entgehen sollte man rechtzeitig mit dem Würfeln aufhören. Nur dann darf man mit Steinen seiner Farbe die schon erreichten Felder markieren. Diesen Spielstand kann einem dann keiner mehr nehmen. Ziel ist es, auf dem Spielbrett bei drei der elf zur Verfügung stehenden Reihen zwischen 2 und 12 die Spitze zu erreichen. Benötigt man bei der 2 und 12 hierfür nur drei Schritte, so sind es bei den weit häufiger erwürfelten Summen dazwischen recht lange Wege.

Klingt zunächst etwas kompliziert, ist es aber nach spätestens 5 Minuten nicht mehr. Würfeln, Paare bilden und entscheiden, ob man weiter würfelt. Mehr ist es nicht.

Abstraktion des Basislagers

In einer der zahlreichen Varianten des Spiels waren es mal Bergsteiger, die ein Zentralmassiv erklimmen mussten. Es galt, Basislager aufzubauen, bevor man wegen zu viel Übermut abstürzte. Von dieser Geschichte ist bei Can’t Stop nichts übrig geblieben. Doch weiterhin sind es vor allem zwei Entscheidungen, die man nach jedem Würfelwurf treffen muss. Zunächst gilt es, die besten Würfelpaare herauszufinden. Will man eher auf die kürzeren Ränder setzen oder doch durch die lange Mitte. Die Wahrscheinlichkeit, mehrere Würfe

zu überstehen, ist bei letzterer weit größer. Und schließlich ist da noch ein jedes Mal die bange Frage, ob man es noch einmal riskieren soll. Insbesondere beim Spiel zu viert kann hinzu kommen, dass einzelne Reihen schon durch Erreichen der obersten Stufe verbaut sind. Auch das kann einem schnell zum Verhängnis werden.
hk

Fazit

Dass hier das Glück eine entscheidende Rolle spielt, dürfte kaum überraschen. Can't Stop setzt auf die Zockermentalität der Spieler und zieht hieraus seinen Reiz. Natürlich gibt es ein paar Entscheidungen zu fällen, aber wer ungünstig die Würfel wirft, hat auch mit der besten Strategie kaum eine Chance. Dennoch macht Can't Stop gerade auch wegen des einfachen Zugangs und der kurzen Spielzeit immer wieder Spaß. Dabei ist es vor allem für zwei Spieler gut geeignet. Je mehr mitspielen, um so länger werden die Wartezeiten, bis man wieder an der Reihe ist. Interaktion zwischen den Spielern gibt es nicht.
Wer auch schon an Kniffel, Meiern oder Heckmeck am Bratwurmeck seine Freude hatte, kann hier bedenkenlos zugreifen und lange Freude haben. Wer etwas zum Nachdenken sucht, ist bei fast jedem anderen Spiel besser aufgehoben.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Vergleichbare Spiele: Kniffel, Heckmeck am Bratwurmeck

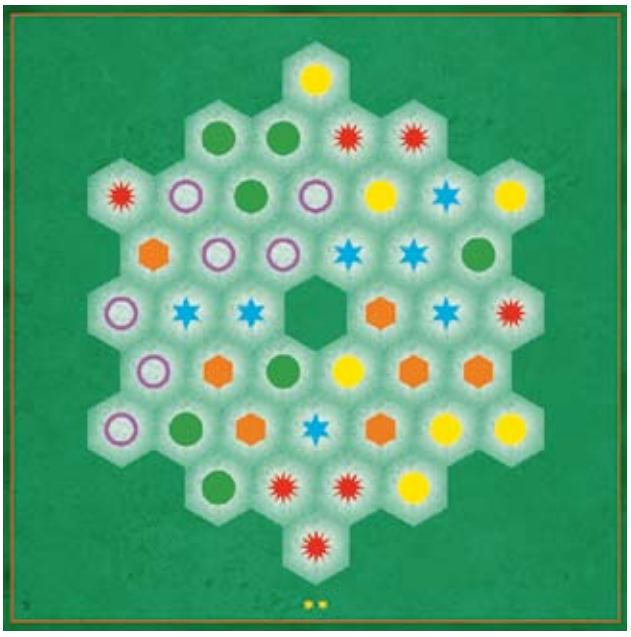
Einfach Genial - Knobelspass

Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Kosmos
Spieler:	1-2
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 15-30 Minuten
Preis:	ca. 16 Euro
Erschienen:	2007

Nachdem in den beiden vergangenen Jahren schon das Ur-Einfach Genial und die 2 Spieler Reiseedition erschienen sind, hat Kosmos nunmehr mit dem „Knobelspass“ nachgelegt. Dabei blieb nicht nur das „ß“ auf der Strecke, sondern auch das Spielprinzip. Übrig geblieben ist ein Rätselbuch, das vor allem allein Spaß macht.

Gemeinsam sind wir stark

Zentrales Element sind die auf Pappe gedruckten Knobelvorlagen. In unterschiedlichen Mustern sind dort verschiedenfarbige Sterne, Kreise oder auch Sechsecke angeordnet. Jeder Spieler hat wiederum einen Satz Legeteile, die jeweils zwei dieser Symbole enthalten. Diese müssen so auf der Vorlage verteilt werden, dass sie genau passen. Was zunächst sehr einfach klingt, entpuppt sich schnell als fordernde Knobelei, da es schon ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad teilweise einfach nicht passen will. Will man den „Knobelspass“ unbedingt gegeneinander spielen, so zieht jeder der bis zu vier Spieler je einen Aufgabenzettel und wer als erster seine Aufgabe gelöst hat, gewinnt. Ubongo lässt grüßen.



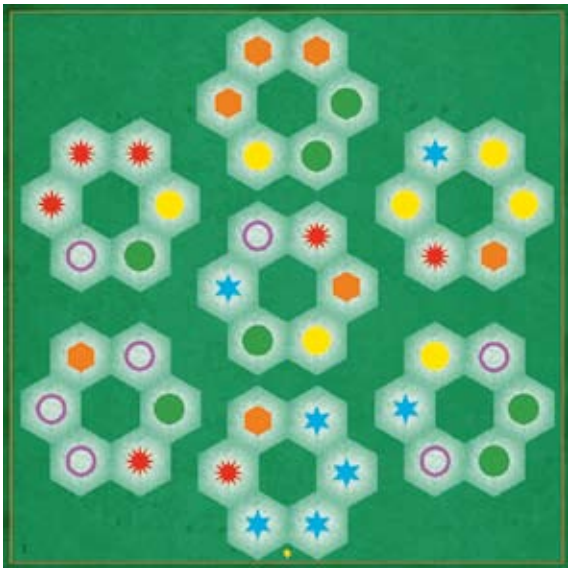
Rätsel mich

Das Schwierigste auf dem Weg zur Lösung bei „Knobelspass“ ist der Anfang. Kann man bei den einfacheren Schwierigkeitsgraden tatsächlich noch nach etwas Suchen einige Kombinationen finden, die nur einmal vorkommen, so ist es im weiteren Verlauf unumgänglich, noch weiter um die Ecke zu denken. Dann passen Teile nur noch deshalb eindeutig an bestimmten Stellen, da sonst an anderen wiederum bestimmte Kombinationen nicht möglich wären. Um die Ecke denken erwünscht. Um das Herumprobieren kommt man dann nicht mehr herum. Zum Glück sichert Herr Knizia zu, dass alle Aufgaben eindeutige Lösungen haben. Einem Mathematiker wie ihm nimmt man das gerne ab.

hk

Fazit

Der „Knobelspass“ ist, was der Name sagt. Wer Spaß am Knobeln hat und Sudoku-müde ist, findet hier neue Herausforderungen, die schon ab Schwierigkeitsstufe 3 wirklich knackig sind. Ein echtes Spiel wird daraus jedoch nicht. Zwar kann man natürlich Aufgaben um die Wette lösen, doch zum einen wird stets das Gefühl bleiben, die Aufgabe des anderen wäre schwieriger oder leichter gewesen. Zum anderen fehlt die Abwechslung der kleinen Schritte und ersten Erfolgserlebnisse wie bei Ubongo. Das Finden der Lösung beim „Knobelspass“ kann durchaus mal 15 bis 30 Minuten dauern.



Wertung:

Gesamtwertung:	keine Spielwertung – für Knobelfans
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel
Vergleichbare Spiele:	Ubongo

Fangfrisch

Autor:	Andreas Pelikan
Verlag:	Queen Games
Spieler:	3-5
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-30 Minuten
Preis:	ca. 17 Euro
Erschienen:	2007

Spiele mit Glocke versprechen Hektik. Halli-Galli-Spieler dürften die eine oder andere schmerzhafte Erinnerung an das klingende Metall haben. Dass es auch geruhsamer geht, zeigt Fangfrisch, das neue Spiel von Queen Games.

Voll auf die Glocke

Die Spieler befinden sich auf dem Hamburger Fischmarkt. Es gilt Fische günstig einzukaufen und mit möglichst hohem Gewinn wieder abzustoßen. Die alle Runde neu startenden Auktionen stellen dabei den Mittelpunkt des Geschehens dar. Reihum ist jeder abwechselnd Auktionator und bringt den Fisch vom Nachziehstapel unter die Leute. Das Besondere gegenüber anderen Auktionsspielen ist dabei, dass der Preis stets gleich bleibt. Wie bei Aal-Kai oder Nudel-Uwe ihm Rahmen von Marktschreiertagen sind es unveränderbar 10,- Euro, die bezahlt werden müssen. Dabei legt der Auktionator nach und nach immer mehr Fischkarten in die virtuelle Verkaufstüte, bis einer der Spieler schwach wird und auf die Glocke haut. Dass dabei nicht alles guter Fisch ist, was stinkt, zeigt sich spätestens beim Ablegen der gekauften Waren in dem beschränkten Lagerkistenvorrat des Käufers. Was nicht passt, wandert in den Müll und bedeutet am Spielende Abzüge. Je mehr Fisch einer Sorte gesammelt und schließlich verkauft wird, umso besser der Preis. Allerdings ist er vor dem Verkauf nicht vor Verderben oder Fischdieben sicher. Wer schließlich am Ende das meiste Geld mit seinen Fischen gemacht hat, gewinnt.

Alles in den Müll?

Vor allem die eigenen Fischkisten müssen bei den Auktionen im Auge behalten werden. Jede fasst nur eine Sorte Fisch. Hat man somit drei Sorten gesammelt und kommt durch Zukauf eine vierte hinzu, so muss eine Sorte komplett in den Müll wandern. Heraus bekommt man sie nur dann wieder, wenn man es schafft, eine Karte „Dosenfisch“ mit zu ersteigern. Somit kann es sich lohnen, frühzeitig zu verkaufen, um so wieder Platz zu schaffen. Dies gilt erst recht, wenn man bei den Mitspielern erkennt, dass ein Verkauf einer Sorte, die man selber auch in der Auslage hat, kurz bevor steht. Denn in diesem Fall verdirbt bei einem selber die oberste Fischkarte und wandert ebenfalls in den Müll. Im Gegenzug kann man so aber auch andere Mitspieler ärgern. Erschwerend kommt allerdings hinzu, dass in der Regel nur der Auktionator Fisch zu Beginn seiner Runde

verkaufen kann. Gerade bei vier oder fünf Spielern sollte eigentlich jede Gelegenheit zum Verkauf genutzt werden – vorausgesetzt man hat auch etwas in den Kisten.

hk

Fazit

Fangfrisch ist ein lustiges Versteigerungsspiel. Da stets alle Spieler bei jeder Auktion gefordert sind, entstehen keine langweiligen Wartephasen. Nach ein paar Auktionen liegen auch die Interessen der Spieler an bestimmten Fischsorten so unterschiedlich, dass das eilige Schlagen auf die Glocke nur selten zu Verletzungen führt. Allerdings ist auch das Glücksmoment durchaus merklich. Gerade bei Spielen in voller Besetzung kann man einfach Pech haben, dass genau der falsche Fisch in die Versteigerung kommt. Da man nur selten verkaufen kann, ist man sodann zum Zuschauen verdammt. Dies fällt weniger im Spiel zu dritt auf, wo auch der Auktionator mit steigern darf.

Die Regeln sind schnell verstanden und können innerhalb von 10 Minuten am Tisch erarbeitet werden. Fangfrisch macht vor allem dann Spaß, wenn der Auktionator ein wenig Leben in die Versteigerung bringt. Fisch will angepriesen werden. Einfaches Kartenaufdecken nimmt dem Spiel viel von seinem Reiz.

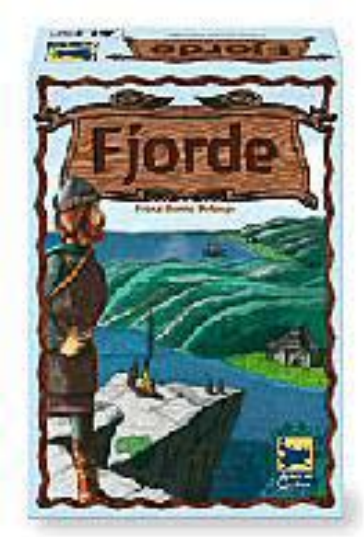
Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Fjorde

Autor:	Franz-Benno Delonge
Verlag:	Hans im Glück
Spieler:	2
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 18 Euro
Erschienen:	2005



Als Zusatz wird in der Anleitung zu Fjorde folgender Passus genannt: „Taktische Besiedlung eines unbekannten Landes für zwei Spieler“. Das hört sich zum einen kompliziert und zum anderen nach einer Variation von Catan an. Erfreulicherweise ist es weder das erstgenannte noch wirklich das zweite. Wie auch bei Catan geht es um sechseckige Landschaftsplättchen. Damit hört aber auch schon die Ähnlichkeit auf.

Das Spiel besteht aus eben diesen Landschaftsplättchen (40 an der Zahl), 8 hölzernen Höfen (pro Spieler 4) und 40 hölzernen Feldern (pro Spieler 20).

Mit Hilfe der Landschaftsplättchen wird eine Startlandschaft von insgesamt 3 Feldern vorgegeben. Die restlichen Felder werden verdeckt daneben ausgelegt. Nun nehmen die Spieler abwechselnd Landschaften auf und versuchen, diese an die bereits ausgelegten Felder anzulegen. Die Landschaften können Berg, Ackerland oder Meer darstellen. Da jedes Feld 6 Kanten hat, können sie somit z.B. 2 Seiten Acker, 3 Seiten Meer und 1 Seite Gebirge darstellen. Auf das neu aufgedeckte Feld darf der aktive Spieler einen Hof setzen und das Feld somit markieren. Es kann dazu kommen, dass ein neu aufgedecktes Landschaftsplättchen nicht an die aktuelle Landschaft angelegt werden kann. Sollten beide Spieler keinen passenden Ort finden (bzw. finden wollen), so wird dieses Plättchen offen neben die Landschaft gelegt. Sollte es später auf Grund der gewachsenen Landschaft nun doch passen, so kann der aktive Spieler dieses anlegen statt ein neues verdecktes Plättchen aufzudecken. Sind alle Felder verbaut (oder können von den offenen keine mehr angebaut werden), so beginnen die Spieler, die Landschaften mit ihren hölzernen Feldern zu belegen. Startpunkt sind jeweils die bereits eingesetzten Höfe, danach können Felder auch an bereits gelegte Felder angelegt werden. Dies geschieht ebenfalls immer abwechselnd. Haben die Spieler alle möglichen Felder belegt, wird die Anzahl der „verbauten“ Felder gezählt und das Spiel beginnt von neuem. Nach Ablauf von 3 Spielen werden alle Ergebnisse addiert und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

cp

Fazit

Das Spielprinzip erscheint auf den ersten Blick recht simpel. Doch gerade in dieser Einfachheit liegt eine Stärke des Spiels. Schon nach dem ersten „Probespiel“ sind die Regeln klar und das muntere Landschafts- und Höfesetzen kann losgehen. Die einzelnen Landschaftsplättchen sind liebevoll gezeichnet, die Höfe und Felder zweckmäßig. Jede Landschaft, die im Verlauf des Spieles wächst, sieht anders aus und eröffnet den Spielern andere Taktikvariationen. Lege ich meine Höfe gleich am Anfang aus und schneide so meinem Gegner den Zugang zu einem Gebiet komplett ab oder warte ich so lange wie möglich, um am Ende meinen letzten Hof an einer hoffentlich guten Stelle zu platzieren? Doch nicht zu lange gewartet, denn sollten die letzten Landschaftsplättchen nicht passen, bleibe ich auf den nicht ausgelegten Höfen sitzen. Auch die Möglichkeit so zu tun, als ob eine Landschaftskarte nicht passen und dann am Ende genau diese zu verbauen, ist eine Taktik, welche den Gegner zur Verzweiflung treiben kann.
Fjorde ist eine geniale Mischung aus Halma, Schach, Mühle und Catan (wegen der Sechsecke), dabei aber kein billiger Abklatsch, sondern ein wirklich schönes Spiel, bei welchem den Spielern so schnell nicht langweilig werden wird. Durch die einfachen Regeln kann es jedem Gelegenheitsspieler nur wärmstens ans Herz gelegt werden.

Wertung:

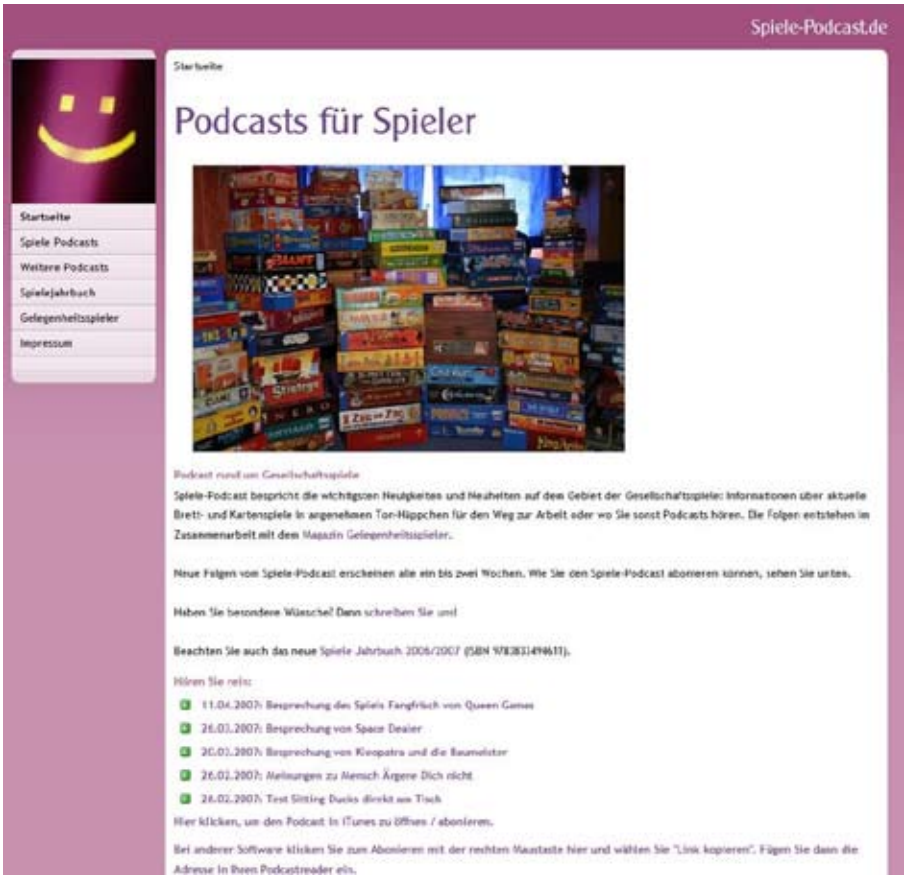
Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig
Preis/Material: mittel

Vergleichbare Spiele: Halma, Schach, Mühle und Catan

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.



Aktuelle Folgen:

01.05.2007: Besprechung Catan - Das Würfelspiel
11.04.2007: Besprechung des Spiels Fangfrisch von Queen Games
26.03.2007: Besprechung von Space Dealer
20.03.2007: Besprechung von Kleopatra und die Baumeister
26.02.2007: Meinungen zu Mensch Ärgere Dich nicht
26.02.2007: Test Sitting Ducks direkt am Tisch

Gloria Picktoria

Autoren:	Alan R. Moon & Mick Ado
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-5
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 10 Euro
Erschienen:	2007

Sammelkartenspiele sind normalerweise eine teure Angelegenheit. Man kauft zig Boosterpacks und hat am Ende ein halbwegs brauchbares Kartenspiel – wenn man Glück hat. Gloria Picktoria nennt sich auch „Sammelspiel“. Zum Glück muss man hier keine Boosterpacks sammeln. Man sammelt Fuchsschwänze und „goldene Kackehäufchen“ (in der Vitrine, versteht sich). Und das beste: Direkt nach dem Kauf hat man ein feines Kartenspiel. Komplett.

Sammeln, bis der Hahn kommt

Die Hühner im neuen Zoch-Spiel erwarten Besuch aus Übersee. Dschingis Hahn(!) versetzt den Hühnerhof in Aufruhr. Um den hohen Besuch zu beeindrucken, legen die Hühner Sammlungen an. Neben den erwähnten goldenen Kackehäufchen sammeln die Hühner Platinfußringe, Fuchszahnketten, Statuen, Hüte, Masken und Würmer. Soweit die schräge Hintergrundgeschichte.

Sammlungen bestehen bei Gloria Picktoria aus Karten gleicher Farbe. Wer bei einer Wertung die größte Sammlung hat (sprich: die meisten Karten dieser Farbe), bekommt dafür Punkte. Der Zweitplazierte bekommt einen Trostpunkt, alle anderen gehen leer aus.

Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind zehn Wertungskarten mit dem Konterfei des Dschingis-Hahn. Diese Karten werden zu Beginn in den Nachziehstapel gemischt. Wurde im Verlauf des Spiels eine bestimmte Anzahl dieser Hahn-Karten gezogen, kommt es unmittelbar zu einer von insgesamt drei Wertungen. Man weiß also nie genau, wann eine Wertung im Spiel eintritt.

Der Spieler am Zug hat die Wahl, Handkarten vor sich abzulegen, um bestehende Sammlungen zu vergrößern oder neue anzulegen. Er kann auch Karten nachziehen. Dies birgt aber stets das Risiko, dabei eine neue Wertungskarte aufzudecken. Ist das Höchstmaß für die aktuelle Runde noch nicht erreicht, mag dies ungefährlich sein. Spätestens jedoch, wenn nur noch ein Dschingis-Hahn zum Auslösen der Wertung fehlt, überlegen es

sich die Spieler genau, ob man nicht doch auf das Kartennehmen verzichtet.

Insgesamt darf jeder Spieler in seinem Zug drei Aktion ausführen. Dazu zählt das Aufnehmen oder Ablegen von Karten, aber auch das Versetzen des Fuchses: Dieser macht als Blockadestein eine komplette Farbreihe eines Spielers vorübergehend wertlos. Den Fuchs darf man am Ende des eigenen Zuges kostenlos an den nächsten Spieler weitergeben. Will man ihn hingegen während des eigenen Zuges loswerden (weil man vermutet, gleich selbst eine Wertung auszulösen), kostet das zwei der drei verfügbaren Aktionen und kommt so fast einem Aussetzen gleich.

ctk

Fazit

Ein kurzweiliges und spaßiges Sammelspiel. Die Regeln sind leicht und schnell verstanden, so dass auch Kinder ihren Spaß haben. Nichtzuletzt punktet das Spiel mit drolligen Illustrationen. Die Ungewissheit, wann eine Wertung ausgelöst wird, ist ein wesentlicher Faktor bei Gloria Picktoria. Man kann pokern und Karten aufnehmen, ohne erst den Fuchs zu versetzen. Man kann aber auch auf Nummer sicher gehen und ihn erst weiterreichen. Aber das kostet Aktionspunkte. In unseren Testspielen hat sich der Fuchs allerdings alsbald als lästig erwiesen. Oft wurde er irgendwann auf eine ohnehin aussichtslos kleine Sammlung gestellt – und blieb dort. Der Spannung, wann die Wertung kommt, tut dies keinen wirklichen Abbruch.

Gloria Picktoria ist eine Neuauflage von „Reibach & Co“ aus dem Jahre 1996. Dort gab es noch keinen Blockadestein (sprich: Fuchs) und in der Tat spielt sich auch Gloria Picktoria ganz gut, wenn man Reineke einfach in der Schachtel lässt.

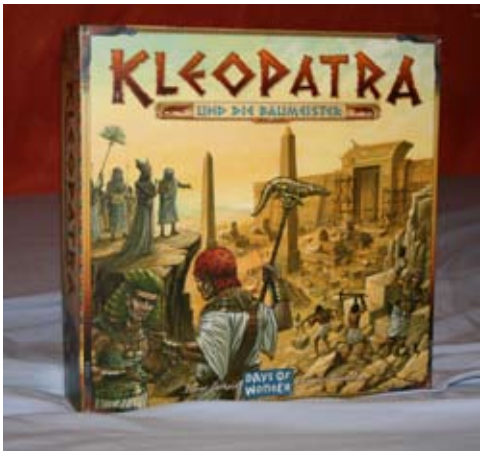
Das Kartenspiel funktioniert in allen Besetzungen, sogar zu zweit hat man seinen Spaß. Allerdings kann die Auslage der einzelnen Spieler bisweilen recht groß werden. Wer also einen gesunden Sammeltrieb verspürt und einen vernünftigen Tisch hat, sollte Gloria Picktoria auf jeden Fall ausprobieren.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Kleopatra und die Baumeister

Autoren:	Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	3 bis 5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2006



Kleopatra soll eine wunderschöne Nase gehabt haben. Hiervon ist bei dem Brettspiel Kleopatra und die Baumeister nicht viel zu sehen. All zu klein ist die Plastikfigur der Ägypterin. Groß waren jedoch die Vorschusslorbeeren für das Spiel in den einschlägigen Foren. Doch was ist davon übrig geblieben?

Alle korrupt

Kleopatra und die Baumeister ist ein Hingucker. Seit Niagara wurde keine Spielschachtel so schön in das Spielgeschehen integriert wie hier. Das Spiel selber ist einfacher als die ersten Spielvorbereitungen vermuten lassen.

Ziel ist es, durch geschicktes Sammeln und Ablegen von Karten möglichst viele Teile des Palastes zu bauen und dafür Siegpunkte abzugreifen.

Wer am Zug ist, hat zwei Möglichkeiten. Entweder er geht zum Markt und bekommt dort neue Karten. Oder er setzt selbige Karten ein und holt sich aus dem Steinbruch Teile des zu bauenden Palastes. Bei beiden Aktionen drohen jedoch neben Talenten, die den Siegpunkten entsprechen, auch Korruptionsamulette. Wer hiervon am Ende des Spiels die meisten gesammelt hat, verliert die Partie auf jeden Fall. Die übrigen Spieler machen dann den Sieg bei Fertigstellung des Palastes unter sich aus. Zusätzliche Abwechslung bringen u.a. Opfer für den Hohepriester und Helferkarten von korrupten Charakteren.

Marmorstein und...

Besondere Elemente von Kleopatra und die Baumeister sind die Mosaike und Statuen für den Palastgarten. Ihr Wert kann bei der Endabrechnung beträchtlich sein. Formen wie bei Tetris oder Blokus müssen auf einem Spielfeld verteilt werden. Doch hier sind es gerade die eingeschlossenen und nicht mehr mit den vorhandenen Plättchen auffüllbaren Bereiche, die die Vorteile bringen. Helfen sie doch dabei, diese lästigen Amulette wieder los zu werden.

Wird die Spielergruppe zur Opfergabe gerufen, gilt es eine gewisse Zahl an Talenten verdeckt auszuwählen. Nur wer dann beim Aufdecken die meisten Talente eingesetzt hat, geht gestärkt mit weniger Amuletten in die nächste Runde. Die restlichen Spieler müssen weitere verhasste Korruptionsplättchen annehmen.

hk

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

Fazit

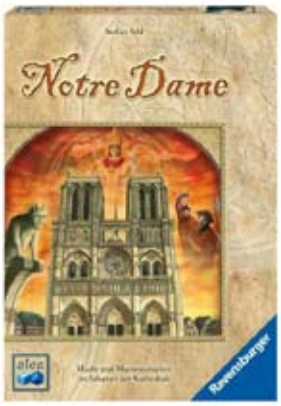
Optisch klasse, spielerisch okay. Die tolle Aufmachung kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass Kleopatra und die Baumeister vor allem alt bewährte Spielelemente kombiniert. Ein bisschen Siedler (kaufe eine Sphinx für einen Handwerker, einen Steinblock und eine Marmorplatte), ein wenig Bluff bei der Opfergabe und Tetris 2D auf dem Spielfeld. Kompliziert ist es nicht und spielt sich gerade in Vollbesetzung rund. Die Korruptionsamulette bringen stets eine Unsicherheit mit sich, ob man denn überhaupt bis zur Endwertung durchkommt. Aber diese Angst ist auch nicht jedermanns Sache. Hat man erst einmal den Aufbau bewältigt, beträgt die Spielzeit ungefähr angenehme 60 Minuten. Nett.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

Notre Dame

Autor:	Stefan Feld
Verlag:	Alea
Spieler:	2-5
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 75 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007



Nach „Um Ru(h)m und Ehre“ ist „Notre Dame“ bereits das zweite Spiel von Stefan Feld beim Alea-Verlag. War Alea früher einmal mit dem Ziel angetreten, besonders anspruchsvolle Spiele zu veröffentlichen, erschien vor allem „Ru(h)m und Ehre“ als erstaunlich glücksbetontes Familienspiel. Mit Notre Dame lenkt Stefan Feld den Verlag nun wieder in etwas tiefere Gewässer. Aber nur etwas.

In „Notre Dame“ übernehmen die Spieler die Rolle wohlhabender Bürger im Paris gegen Ende des 14. Jahrhunderts. Jeder Spieler hat „sein“ Stadtviertel, in dem er Aktionen durchführen und Prestigepunkt gewinnen muss. Nebenbei darf man mit einer Kutsche umherfahren und Leute bestechen. Außerdem muss man immer darauf achten, nicht zu viele Ratten im Viertel zu haben, sonst bricht eine Seuche aus. Augenfälligste Eigenschaft der Alea-Neuheit ist der Spielplan, der sich – je nach Spielerzahl – stets anders gestaltet. So werden recht seltsam geformten Stadtteile rund um ein „Notre Dame“-Plättchen gruppiert. Da je nach Spielerzahl ein anders geformtes Plättchen im Zentrum zum Einsatz kommt, ergeben sich stets unterschiedliche Feldformationen.

Zentrales Spielelement ist das Weitergeben von Aktionskarten. Jeder Spieler zieht zu Beginn einer Runde drei solche Aktionskarten. Darauf sind Gebäude im eigenen Stadtviertel abgebildet, in die der Spieler einen Einflussstein setzen darf, wenn er die Karte ausspielt. Dummerweise darf man von den drei Karten nur eine behalten, die anderen beiden werden an den Nebenmann weitergegeben. Und von den erhaltenen zwei Karten darf man ebenfalls nur eine behalten, die zweite wird wieder weitergegeben. So spielt jeder mit einer eigenen und zwei fremden Karten. Zum einen ist es recht spannend, welche Karten man von den Mitspielern erhält, zum anderen muss man deren Aktivitäten stets im Auge behalten, will man ihnen nicht allzu sehr in die Hände spielen.

Die Spieler versuchen nun, durch Setzen von Einflusssteinen die Gebäude im eigenen Viertel zu nutzen. Wer eine entsprechende Aktionskarte auf der Hand hat, darf einen Stein auf das jeweilige Gebäude setzen. Dabei ist der Nutzen, den man aus so einer Aktion zieht, umso größer, je mehr eigene Steine schon auf dem Gebäude liegen. Gibt es für einen Stein auf der Bank nur ein Goldstück, bekommt man für den fünften Stein dort eben fünf Goldstü-

cke.

Die Gebäude im Stadtviertel haben verschiedene Eigenschaften. Die einen bringen Geld oder Siegpunkte ein. Andere reduzieren den „Seuchenwert“ oder erlauben eine Kutschfahrt: Mit der Kutsche können Bonusplättchen eingesammelt werden, die auf dem Feld verteilt liegen. Haben alle Spieler ihre Einflusskarten ausgespielt, darf jeder – wenn er möchte – eine von drei ausliegenden Personenkarten „bestechen“. Für den Obolus einer Münze kann man hier Einflusssteine auf dem Feld verschieben, Siegpunkte für bestimmte Gebäude einsammeln oder etwas gegen die Seuche unternehmen.

Wie spielt es sich?

Zuerst fällt der Mechanismus der Kartenweitergabe auf. Man muss sich entscheiden, welche der drei gezogenen Karten man behalten möchte und welche man abgibt. Die Frage ist: Womit können die Mitspieler möglichst wenig anfangen? Welche Karte bringt einem selbst den größten Vorteil? Schnell fällt auf, dass Notre Dame ein Spiel der Mängel ist: Einflusssteine sind knapp, Geld sowieso, und die drohende Seuche erwischt nahezu jeden früher oder später. Sicher kann man die Seuche mit Hilfe des Hospitals durchaus eindämmen, aber dann sind einem die Hände für andere Aktionen gebunden.

Die Residenz, mit der man direkt Prestigepunkte bekommt, war bei uns stets das Stiefkind: Zu viel Materialeinsatz stand hier einer geringen Ausbeute gegenüber. Stattdessen gewann oftmals der Spieler, der frühzeitig seinen Park mit vier Steinen besetzten konnte. Ab diesem Zeitpunkt erhält dieser Spieler bei allen Ausschüttungen zwei Bonuspunkte. Besonders in Kombination mit der Kutsche macht sich dieser

Effekt bemerkbar, denn zu jedem Bonusplättchen, das die Kutsche einsammelt, werden so zwei Punkte addiert. In der Summe bedeutet dieses Extraeinkommen dann oft einen deutlichen Sieg.

Interaktion ist nicht die Stärke von Notre Dame. Man schiebt eher stumm Karten von einem zum anderen und platziert seine Einflusssteine im eigene Viertel. Manchmal zuckelt man noch mit der Kutsche durch fremde Viertel – das war’s aber schon mit der Interaktion. Auch beim Bestechen der Personenkarten gibt es kein Konfliktpotential: Da jede Person von mehreren Spielern bestochen werden darf, kommt hier keine Konkurrenz auf. Ein bisschen Konflikt steckt dann in der Notre Dame- Kirche selbst: Dieses Gebäude existiert als Zentrum des Spielplans nur ein mal und kann von allen Spielern parallel genutzt werden. Am Ende eines Durchgangs gibt es eine Belohnung für alle dort engagierten Spieler. Wer die meisten Steine dort hat, erhält die meisten Prestigepunkte. Wer also seine Notre Dame-Handkarte weitergegeben hat, kann mit einiger Wahrscheinlichkeit bei diesem Gebäude nicht mehr punkten.

Zu zweit unterscheidet sich das Spielgefühl leicht, da hier die Kartenweitergabe anders geregelt ist und so etwas mehr Planbarkeit bei den Handkarten herrscht. So ist Notre Dame zu zweit zwar anders, keineswegs aber schlechter als mit drei oder vier Spielern. Das Spiel bietet eine erstaunliche Vielfalt möglicher Strategien. Wann immer man jedoch versucht, seinen Aktionen einen Schwerpunkt zu geben, ist man irgendwo anders knapp bei Kasse. Spekuliert man auf Geld, fehlen die Siegpunkte, hält man die Seuche im Zaum, mangelt es womöglich an Einflusssteinen.

ctk

Fazit

Uns hat Notre Dame gut gefallen. Umgehauen hat es uns allerdings nicht. Es gibt viele Wege, an die begehrten Siegpunkte zu kommen, und das Ausprobieren dieser Wege ist spannend. In unseren Testrunden machte sich aber auch Ernüchterung breit, denn vieles an Notre Dame ist schlichtes Reagieren und Verwalten von Mängeln. Eine wirkliche Strategie kann man sich zu Beginn des Spiels nicht zurecht legen, dafür ist man zu abhängig von den Handkarten. So ist eher das mittelfristige Taktieren angesagt. Notre Dame lässt sich nach ein bis zwei Übungspartien locker spielen und ständig umweht das Spiel ein Hauch von Kartenspiel. Der Glücksfaktor beim Nachziehen der Aktionskarten ist erheblich. Der Einfluss auf die Mitspieler ist ebenfalls beschränkt, denn er besteht eigentlich nur im Weiterreichen von Handkarten – und die werden eben zufällig gezogen. Da kann es passieren, dass ein Spieler bereits zur Mitte des Spiels hoffnungslos abgeschlagen ist, und dank unpassender Karten eher als Kartengeber denn als Konkurrent dient. Solche Extreme lassen sich zwar nach einigen Partien vermeiden, trotzdem verbleibt stets eine kleine Unsicherheit, warum man nun gewonnen oder verloren hat. War es wirklich die überlegene Taktik? Man wird gern eine Partie dranhängen, das herauszufinden.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Rettet den Märchenschatz!

Autor:	Kai Haferkamp
Verlag:	Selecta
Spieler:	2-4
Alter:	ab 5 Jahren
Spieldauer:	ca. 20-30 Minuten
Preis:	ca. 29 Euro
Erschienen:	2007

Hui, welch imperativer Titel, da scheint Not am Mann zu sein! In der Tat gilt es in Kai Haferkamps Kinderspiel, ein ganzes Königreich vor dem Verderben zu retten. Das Schicksal liegt einmal mehr in den Händen einer kleinen Gruppe von Kindern...

Überbau und Unterbau

Ein böser König hat alle Märchenbücher verbrannt. Alle, bis auf eines. Das nämlich hat er nur zerrissen und im Schlossgarten verstreut. Dumm von ihm, denn unsere aufmerksamen Kinder haben ihn dabei beobachtet und beschlossen, in den Garten zu klettern und das Buch wieder zusammenzusetzen. Andernfalls würde das Königreich in aschgrauer Trauer versinken.

Soweit die Hintergrundgeschichte, die dem Spiel tatsächlich als eigenes Heftchen beiliegt. Die Illustrationen darin finden sich später im Spiel wieder, sodass die Atmosphäre vorbildlich vorbereitet wird. Das Spiel selbst findet im Kartonboden statt. Dieser stellt den Schlossgarten mit der Schlossmauer dar. Um den Karton herum wird ein Weg gelegt, auf dem der böse König seinen Spaziergang um den Garten unternimmt. Schließlich wird noch ein Kirschbaum an die Gartenmauer gesteckt, über den die Kinder in den Garten klettern. Spieltechnisch ist dieser Baum zwar zweckfrei, er nimmt jedoch atmosphärisch dicht das entsprechende Motiv der Hintergrundgeschichte wieder auf.

Im Karton, pardon: Schlossgarten befinden sich zwei Lagen Plättchen: Unten die Märchenplättchen, von denen immer zwei zusammen ein Bild aus einem Märchen ergeben. Darüber liegt eine Lage brauner Gartenplättchen. Drei Gartenplättchen fehlen und geben den Blick auf das jeweils darunter liegende Märchenplättchen frei. Das Kind am Zug darf nun zweimal ein beliebiges Gartenplättchen verschieben. Sind nach dem Verschieben durch die Lücken zwei zusammenhängende Bildteile zu sehen, ist das entsprechende Märchen gerettet. Symbolisch liegen dem Spiel alle Märchenbilder jeweils als großformatige „Märchenbuchseite“ bei. Das Kind, das ein Märchen retten konnte, erhält zur Belohnung die entsprechende Seite des Buches. Dann wird ein Gartenplättchen auf die grüne Seite umgedreht – der Schlossgarten erblüht mit jedem gefundenen Märchen ein Stück mehr. Konnte das Kind keine passenden Märchenplättchen sichtbar machen, wird stattdes-

sen der König gezogen. Er befindet sich auf seinem Spaziergang um den Schlossgarten. Ist er nach 24 Schritten wieder am Eingangstor angelangt, sind die Kinder ertappt, der Märchenschatz verloren und damit das Spiel. Für alle.

„Rettet den Märchenschatz“ ist ein kooperatives Spiel. Daher können nur alle Kinder gemeinsam gewinnen oder verlieren. Gewinnen bedeutet in diesem Fall, mit möglichst vielen Märchen den Garten zu verlassen, bevor der König kommt. So müssen die Kinder manchmal gemeinsam entscheiden, ob sie die Flucht antreten, bevor alle Märchen gerettet sind. Denn nur wenn alle Kinder den Garten auch verlassen haben, ist das Spiel gewonnen. Nach dem Spiel werden die geretteten Märchenseiten dann mit einer beiliegenden Kordel zu einem richtigen kleinen Buch gebunden. Und um die rein atmosphärischen Beigaben zu komplettieren, gibt es alle im Spiel vorkommenden Märchen auf der Selecta-Webseite als PDF-Datei zum Herunterladen, Ausdrucken und Vorlesen. Dass die entsprechende Seite bei Selecta nicht bloß eine Auflistung der Märchen, sondern eine grafisch animierte Innenansicht des Schlossgartens ist, überrascht da eigentlich kaum noch.

Wie spielt es sich?

Im Grunde handelt es sich um eine Memory-Variante – nur dass hier keine Plättchen umgedreht, sondern freigeschoben werden. Das Spiel gegen die Zeit bzw. gegen den König macht das ganze tatsächlich spannend. Die Kinder in unseren Testrunden empfanden vor allem den kommunikativen Aspekt als wichtig: Es ist sinnvoll, einander zu helfen, um gemeinsam gewinnen zu können. So waren dann eigentlich immer alle Mitspieler gleichzeitig dabei, nicht nur das Kind am Zug. Als Erwachsener kann man sich als Mitspieler auf das Weitersetzen des Königs beschränken und ab und an beim Schieben der Plättchen helfen. Haben die Kinder nach einiger Zeit Übung im Auffinden der Märchen, lässt sich die Schwierigkeit des Spiels leicht erhöhen, indem man dem König einige Felder Startvorsprung gibt.

ctk

Fazit

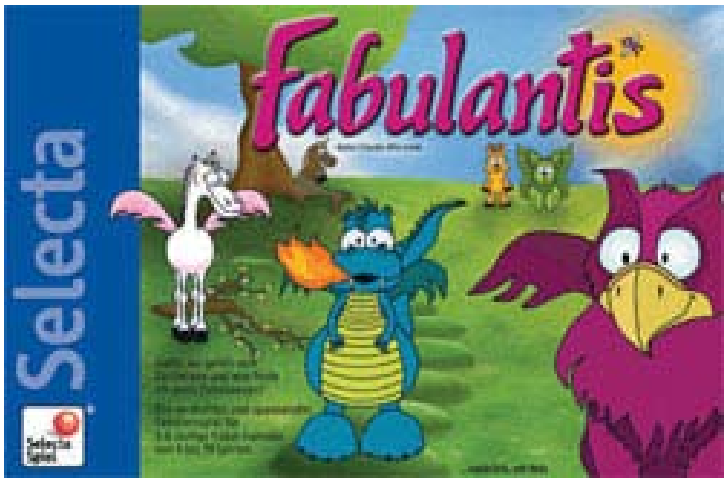
Spieltechnisch sicherlich keine Revolution, kommt „Rettet den Märchenschatz“ jedoch als vollendetes Kinderspiel daher. Eingebettet in ein eigenes Märchen finden sich Kinder schnell im Spiel zurecht. Pädagogische Aspekte fließen „en passant“ ein, denn ohne einander zu helfen macht das Spiel wenig Spaß. Darüber hinaus animiert das Spiel zur Beschäftigung mit Märchen und bietet Anlass und Motivation zum Vorlesen. Die liebevolle Ausstattung sowie das Internetangebot mit Vorlesemärchen machen das Spiel zu einer sehr runden Sache.

Wertung:

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

Gewinnspiel

Das Magazin Gelegenheitsspieler verlost das Selecta-Spiel „Fabulantis“. Den Test von diesem Spiel finden Sie in der letzten Ausgabe vom Magazin Gelegenheitsspieler. Wer das Spiel gewinnen möchte, schreibt eine Email an *gewinnspiel@gelegenheitsspieler.de* und nennt darin die Lieblingsrezension aus dieser Ausgabe. Einsendeschluss ist der 30. Juni 2007.



Die Säulen von Venedig

Autoren:	Christian Fiore & Knut Happel
Verlag:	Goldsieber Verlag
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2006

Der Klimawandel ist im vollen Gange. Gut, wenn man sich auch als Brettspiel-Spieler darauf vorbereiten kann. Venedig hat es geschafft, Wasser in der Stadt zur Touristenattraktion auszubauen. Überschwemmungen können als Chance verstanden werden. Und das können Sie jetzt bei Säulen von Venedig nachmachen.

Erst der Pfahl, dann die Stadt

Zu Beginn einer Spielrunde wählen alle Spieler jeweils eine Rollenkarte aus ihrem Fundus. Wer Säulen der Erde oder Puerto Rico gespielt hat, der kennt das. Die gewählten Karten werden gleichzeitig aufgedeckt und dann nach und nach abgearbeitet. Da gibt es den Pechtunker, der Säulen auf das Spielbrett setzt. Der Baumeister darf hierauf Stadtteile legen. Dies ist aber erst möglich, wenn man zunächst mittels des Ratsherrn Stadtteile in seinen eigenen Vorrat gebracht hat. Für auf die Pfähle gelegte Stadtteile gibt es Siegpunkte. Durch das Legen von so genannten Pfahlmarkern kann man sich mit etwas Glück an fremde Bauwerke punktemäßig ranhängen. Dies gilt auch für einige weitere Rollenkarten, die Siegpunkte versprechen, wenn die Gegner bestimmte Aktionen vornehmen. Sind die Pfähle aufgebraucht, endet das Spiel. Wer die meisten Siegpunkte erzielt hat, gewinnt.

Meine Punkte, Deine Punkte

Siegpunktebringende Stadtteile können erst gebaut werden, wenn Säulen errichtet wurden. Wer diese aufgestellt hat, ist dabei egal. Aber um nicht gänzlich umsonst seinen Pechtunker zu Gunsten der Gegner eingesetzt zu haben, sollte reichlich von den Pfahlmarkern Gebrauch gemacht werden. Auch der Wert der Gondel sollte nicht unterschätzt werden. Wer sich hier möglichst lange mit seinem Pfahlmarker hält, bekommt Zusatzpunkte für Stadtteile, die am Canale Grande gebaut werden.

Das Legen der Stadtteile will überlegt sein. Auch hier winken Zusatzpunkte, wenn sie geschickt nebeneinander platziert werden. Und Brücken bringen zwar hohe Punktzahlen, können aber nur selten wegen der notwendigen Lücke unter ihnen eingesetzt werden. Insbesondere besteht die Gefahr, dass, hat man eine entsprechende Konstellation mit Pfählen gesetzt, ein anderer Spieler schneller seine Brücke hierauf setzt. Gut, wenn man dann zumindest mit einem Pfahlmarker daran beteiligt wird.

hk

Fazit

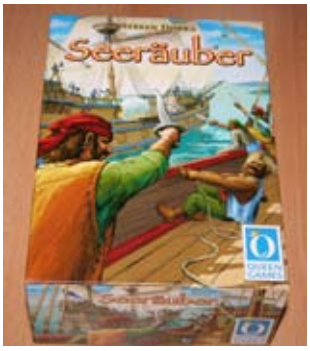
Die Säulen von Venedig zieht vor allem aus zwei Punkten seinen Reiz. Zum einen sieht es mit den Holzpfählen sehr nett aus. Zum anderen wechseln sich das gemeinsam und gegeneinander Spielen ab. Bei vielen Zügen ist man auf die Mithilfe der anderen Spieler angewiesen.
Die Anleitung beschränkt sich auf drei reich bebilderte Seiten. Einige Feinheiten des Spiels müssen bei der ersten Partie mit Blick auf die Beschreibung auf den Rollenkarten zunächst selbst erarbeitet werden, was jedoch schnell geht. Etwas länger braucht man jedoch zum Einschätzen der Zusammenhänge zwischen den Rollen. Die schönste ausgelegte Baumeisterkarte nutzt nichts, wenn nicht entsprechende Pfähle auf dem Spielbrett stehen. Gerade in Vollbesetzung kommt das Ende einer Partie manchmal überraschend schnell, ohne dass die eigene Taktik entfaltet werden konnte. Spielt man „Die Säulen von Venedig" jedoch zu zweit oder dritt, so besteht gefühlt eine größere Kontrolle. Kurzweilig ist es jedoch in allen Konstellationen.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Seeräuber

Autor:	Stefan Dorra
Verlag:	Queen Games
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2006



Ein paar Holzscheiben und Karten, mehr braucht der Freibeuter von heute allem Anschein nach nicht. Wie schafft es ein solches Spiel 2006 auf die Auswahlliste zum Spiel des Jahres? Dies erschließt sich einem nach zwei oder drei Partien.

Jetzt bin ich der Kapitän

Zwei Dinge macht der Pirat: sich bewegen oder plündern. Entweder werden mittels Holzscheiben Stapel von Piraten zusammengestellt oder diese Piratenstapel nehmen sich die Handelsschiffe, dargestellt auf ausliegenden Spielkarten, zur Brust. Einfach und doch fordernd. Denn schafft man es zwar, ganz oben auf einem Stapel zu liegen und damit Kapitän zu sein, gebührt einem der höchste Plünderlohn. Doch reicht das Geplünderte nicht zum Befriedigen der Ansprüche der Mannschaft, geht es an die eigene Geldschatulle. Und das kann teuer werden. Sind gar drei Piraten einer gegnerischen Farbe im Stapel, droht die Meuterei und der Kapitän wird zum Befehlsempfänger degradiert.

Gewinner ist, wer nach dem Entern von 15 Schiffen die meisten Punkte hat. Wer die Mehrheit bei einzelnen Beutearten hält, der bekommt Sonderpunkte.

hk

Fazit

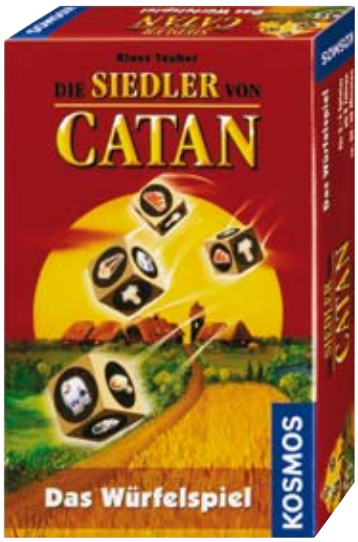
Seeräuber ist einfach und bietet dennoch einige taktische Möglichkeiten. Nicht immer ist die Kapitänsrolle erstrebenswert. Ganz im Gegenteil kann hier der Schlüssel zur Niederlage liegen, wenn Meuterer einem die Zahlung hoher Löhne aufzwingen. Je mehr Mitspieler von der Partie sind, um so weniger kann man das Entern selbst beeinflussen. Doch dafür stehen in der Regel mehr Stapel von Piraten zur Verfügung, bei denen man sich einbringen kann. Seeräuber hat in jeder Konstellation damit seinen Reiz. Allerdings sollte man sich auch merken können, in welchen Stapeln welche Piraten stecken. Wer schon Memory hasste, wird mit Seeräuber nicht glücklich

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Die Siedler von Catan - Das Würfelspiel

Autor:	Klaus Teuber
Verlag:	Kosmos
Spieler:	1 bis 6
Alter:	ab 7 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 5,99 Euro
Erschienen:	2007



Glaubt man amerikanischen Cartoonisten, so hassen die europäischen Brettspieler den Würfel wie der Teufel das Weihwasser. Und dennoch erscheinen in diesen Wochen so viele Würfelspiele wie schon lange nicht mehr. Schon bei Alhambra – Das Würfelspiel (Rezension in Ausgabe 8 vom Magazin Gelegenheitsspieler) wurden altbekannte Spielmechanismen durch den Sechsseiter ersetzt. Dass es im Zuge dieses Trends auch eine Variante für das erfolgreichste Brettspiel der letzten Jahre geben würde, überrascht da wenig. Verblüffender ist eher, dass das Würfelspiel von Siedler von Catan in vielen Fanforen überschwänglich gelobt wird.

Holzwürfel würfelt Holz

Statt Zahlen befinden sich auf den sechs beiliegenden Würfeln für Siedler-Spieler altbekannte Symbole wie Holz, Getreide oder auch Schafe. Doch statt der vertrauten Sechsecke, die im Ur-Siedler das Spielbrett bildeten, muss man sich beim Würfelspiel mit kleinen Zetteln begnügen, die die Spielumgebung aufgedruckt haben. Immerhin bekommt jeder Spieler jede Partie aufs Neue sein eigenes Papierblatt.

Wie bei Kniffel bzw. Yatzee geht es darum, mit bis zu drei Würfelwürfen bestimmte Kombinationen zu sammeln und auf dem Spielzettel wegzustreichen. Genehme Würfel können nach jedem Wurf zur Seite gelegt werden, ungenehme werden erneut über den Tisch gedroschen. Doch statt Full-House oder 6er Pasch sind es Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter, die gesammelt werden wollen. Für eine Straße zum Beispiel müssen zwei Würfel je das Symbol von Lehm und Holz darstellen. Städte sind am schwierigsten zu bekommen, muss doch mit den sechs Würfeln eine 5er Kombination erreicht werden. Dafür winken hier aber auch die meisten Punkte. Siedlungen und Städte können dabei erst gebaut bzw. erwürfelt werden, wenn Straßen zu ihnen führen. Ritter bringen neben weiteren Siegpunkten auch Jokerfelder mit, die jeweils einmalig den Austausch eines Würfels erlauben. Und erwürfelt man Gold, so ist auch dieses im Zweierpack für jeden anderen Wertstoff gut.

Je mehr Siedlungen, Städte oder Ritter gebaut werden, umso mehr Siegpunkte winken. Gewinner ist schließlich nach 15 Runden der Spieler mit den meisten Punkten.

Würfeln mit Strategie

Auch wenn natürlich das Würfelglück dominiert, so erlaubt doch das Spielprinzip von Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel ein wenig strategisches Handeln. Bieten die Straßen zunächst wenige Abzweigungen, so erlauben sie es doch, je nach eigener Risikobereitschaft Schwerpunkte z.B. auf Siedlungen oder auf Städten zu legen. Tunlichst sollte man vermeiden, nach den drei möglichen Würfen ganz ohne bauliche Maßnahme da zu stehen. Denn dies bedeutet zusätzlich

zwei Punkte Abzug.
Beachtet werden muss schließlich auch, dass weiter entfernte und dadurch lukrativere Ortschaften erst gebaut werden dürfen, wenn die vorherigen Gelegenheiten genutzt wurden. Übermäßiger Straßenbau zur wertvollsten Stadt bringt nichts, wenn nicht die davor gelegenen Städte schon errichtet wurden. Hierin liegt einer der beliebtesten Anfängerfehler.
hk

Neue Variante erschienen

Der Autor Klaus Teuber hat auf seiner Homepage www.catan.de eine neue Variante von Catan-Das Würfelspiel veröffentlicht. Diese sog. große Variante beinhaltet mehr Elemente aus dem Ur-Catan-Spiel. Ziel ist es nun, 10 Siegpunkte zu erhalten. Dabei können diese nicht nur durch Siedlungen und Städte, sondern auch mit der längsten Straße bzw. der größten Rittermacht erworben werden. Damit findet zumindest etwas Interaktivität Einzug in die Cataner Würfelwelt.

Diese Variante dürfte für viele eingefleischte Catan-Fans die bessere Alternative sein.

Neben den Regeln findet man auch die neuen Spielpläne zum Ausdrucken auf der Website.

Fazit

Bei Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel machen die ersten Partien richtig Spaß. Das Spielprinzip vom Original-Siedler wurde gut eingefangen. Die Regeln sind leicht und eingängig und jede Partie schreit dank der kurzen Spieldauer förmlich nach einer Revanche. Durch den gedruckten Spielplan und die Abhängigkeiten zwischen Straßenbau und Ortschaftserrichtung kommt tatsächlich so etwas wie Strategie dazu. Nach einigen Partien merkt man jedoch, dass sich diese in Grenzen hält. Die hinteren Bereiche des Spielfeldes sind selbst bei Konzentration auf einen direkten Weg nur selten und mit viel Glück erreichbar. Davor laufen die meisten Züge zwischen den Spielern parallel ab. Wie bei Yatzee bzw. Kniffel bleibt es bestimmendes Element, die Wahrscheinlichkeiten für bestimmte Würfe und Zusammensetzungen einschätzen zu können. Auch fehlt jede Interaktion mit den Mitspielern. Jeder Würfelt an seinem Spielplan herum. Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel wird dadurch nicht schlecht, fesselt aber auch nicht so lange wie das ebenso in diesem Heft rezensierte „Can't Stop". Für unter 6,- Euro bekommt man aber definitiv eine ganze Menge Spielspaß – nicht nur für Catan-Jünger.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	gut

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

Space Dealer

Autor:	Tobias Stapelfeld
Verlag:	Eggert-Spiele
Spieler:	3 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	30 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2006

Echte Innovationen sind rar geworden auf den jährlichen Neuheitenlisten. Sicherlich gab es 2006 viele gute Spiele, die gute und bewährte Spielmechanismen gut verbanden. Doch wirklich neue Ideen? Ja, es gibt sie noch. Wer auch etwas abseits der großen Verlage schaute, könnte auf „Space Dealer“ von Eggert-Spiele gestoßen sein. Ein Vorbote von vielen neuen „Echtzeitspielen“?

Sie haben 30 Minuten

„Space Dealer“ scheint auf den ersten Blick ein normales Handels- und Bau-Spiel zu sein. Gilt es doch, eine Raumstation aufzubauen, Waren zu produzieren und diese zu Gunsten von Siegpunkten an die Mitspieler zu liefern. Und doch ist hier vieles anders. Wartezeiten auf die Züge der Mitspieler gibt es nicht. Alle spielen gleichzeitig. Erreicht wird dieses durch Sanduhren, von denen jeder Spieler mindestens zwei besitzt. Möchte man die Raumstation ausbauen, Kraftwerke errichten, den Technologielevel für bessere Stationsteile erhöhen oder das Raumschiff zur Auslieferung von Waren auf die Reise schicken, kostet dieses vor allem eines: Zeit. Eine Sanduhr wird umgedreht und die Aktion ist abgeschlossen, wenn die Uhr komplett durchgelaufen ist. Untätig ist man dann für die ca. 30 Sekunden allerdings nicht. Weitere Aktionen wollen gut überlegt sein, soll zum Beispiel nicht das neu gebaute Stationsteil wegen Strommangels sofort wieder verschrottet werden. Es lohnt sich, auch mal bei den Mitspielern zu schauen. Denn wenn dort Karten ausliegen, die einen Mangel an einer bestimmten Ware ausweisen, gilt es, als erster mit dem Raumschiff dort mit einer Lieferung zu sein. Harte Siegpunkte winken für den Lieferer, aber auch den Belieferten.

Eine Partie „Space Dealer“ dauert genau 30 Minuten. Der Zeitmesser wird in Form einer CD mitgeliefert. Die darauf befindliche technisch-spacige Musik wird am Beginn des Spiels gestartet und endet mit dem Gongschlag zur halben Stunde, nicht ohne mehr und mehr an Dramatik zuzunehmen. Eine Computerstimme verrät alle paar Minuten die noch übrig gebliebene Restzeit. Schließlich hat derjenige mit den meisten Siegpunkten gewonnen.

Sabotage

Beim Produzieren der Waren und der Beladung des Raumschiffes sollte man nicht nur die gewünschten Warenarten im

Auge behalten. Ebenso wichtig ist, die Produktion der anderen Konkurrenten im Blick zu haben. So kann sich zeigen, dass andere voraussichtlich schneller am Ziel sind und es sich lohnt, auf einen anderen Auftrag zu setzen. Auch vorausschauendes Planen will praktiziert sein, denn Raumschifftouren brauchen viel Zeit. Gut, wer genügend Waren zur Erfüllung mehrerer Aufträge an Bord hat.

Neben dem Grundspiel befinden sich auch die Materialien für eine Erweiterung von „Space Dealer“ im Karton. Saboteure können sodann Sanduhren blockieren, Warentransporte werden durch Sonden vereinfacht und zusätzliche Sanduhren erhöhen die Produktion. Hinzu kommen neutrale Planeten, die ebenfalls Warenanforderungen haben können. Wer ein zweites Spiel „Space Dealer“ besitzt, kann sogar mit bis zu 8 Spielern den Weltraumhandel betreiben.
hk

Kurzinterview mit Peter Eggert (Herausgeber)

GS: *Immer wieder liest man von Klagen über unregelmäßig laufende Sanduhren. Auch unser Test-Exemplar hatte zwei Sanduhren, die nicht sauber durchliefen. Besteht die Möglichkeit, diese bei eggertspiele umzutauschen?*

PE: Ja, die Möglichkeit besteht und wurde auch schon wahrgenommen. Wir werden auch weiterhin Sanduhren austauschen, wenn noch Probleme auftreten. Das geschieht für den Kunden natürlich kostenfrei.

GS: *Ist dieses Problem bei zukünftigen Ausgaben von Space Dealer behoben worden?*

PE: Als wir Anfang November das Problem erkannt haben, haben wir die noch nicht verkauften Spiele alle aufmachen und mit neuen reinen Kunststoffuhren bestücken lassen. Diese Uhren sind deutlich genauer und da hatten wir bisher fast keine Beschwerden. Also alle in diesem Jahr ausgelieferten Spiele haben die neuen Uhren. Folgende Auflagen werden diese natürlich auch erhalten.

Fazit

Für „Space Dealer“ gilt: ein gutes Spiel braucht nicht mehr als 30 Minuten. Sicherlich gab es auch schon vor „Space Dealer“ Sanduhren in Spielen. Meist dienten sie als Zeitgeber für Partyspiel-Aufgaben oder als Hektik verbreitende Spielfigur bei Tamsk. Doch noch nie gab es ein Spiel, das hierdurch in so harmonischer Art und Weise das gleichzeitige, pausenfreie Spielen erreichte. Mögen die ersten Züge noch ruhig ablaufen, wird es spätestens nach 5 bis 10 Minuten unruhig. Nervös wird aus dem Augenwinkel das vermeintlich allzu langsame Rinnen des Sandes beobachtet, während schon an neuen Taktiken und Aktionen gefeilt wird. „Space Dealer“ ist nichts für Leute, die Entspannung beim Spielen suchen. Wer aber auf abwechslungsreiche Action steht und schon immer von Mitspielern genervt war, die vor allem durch langes Grübeln über den nächsten Zug hervorstachen, ist hier richtig. Allerdings ist auch Schummeln (fast) gefahrlos möglich.

Leider braucht es etwas, bis die Regeln verstanden sind. Hilfreich ist dabei der Computerteil der CD, bei dem der Autor selbst in Bild und Ton in die Geschicke des Weltraumhandels einführt. Regelfragen während des Spiels zu klären, ist auf Grund des Zeitdrucks kaum möglich. Hat man die erste Runde überstanden, sind die Regeln jedoch in Fleisch und Blut übergegangen. Irgendwie wie Fahrradfahren. Nur schneller.

Zu Beginn der Auslieferung von „Space Dealer“ traten Probleme mit der Fertigung der Sanduhren auf. Diese benötigten merklich unterschiedlich lange für das Durchlaufen. Diese Unschönheiten sollen laut Eggert-Spiele jedoch inzwischen der Vergangenheit angehören. Auch bei unserem Testexemplar litten zwei Sanduhren unter Verstopfung und damit merklich längerer Durchlaufzeit. Der Verlag versprach jedoch allen mit diesem Problem kostenlosen Austausch.

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

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

Tal der Abenteuer

Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Parker Brothers
Spieler:	2 bis 4 Personen
Alter:	ab 8 Jahre
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2006

Von der Wiener Spiele Akademie zum Spiel der Spiele 2006 gekürt, ein Erfolgsautor mit Namen Reiner Knizia und ein großes Label „Autorenspiele“ auf der Packung: Das klingt nach einem klasse Spiel. Und doch kann „Tal der Abenteuer“ nicht gänzlich überzeugen.

Das Spielprinzip ist familienfreundlich einfach. Gilt es doch, die Wege auf dem beidseitigen Spielplan abzuschreiten und dabei Münzen und Edelsteine einzusammeln. Die Bewegung erfolgt mittels Handkarten. Trifft und tritt man auf Ereignisplättchen, so können unter anderem neben besagten Wertgegenständen auch neue Handkarten in den eigenen Besitz wandern. Erreicht ein Spieler über die mit zahlreichen Abzweigungen versehene Strecke das Ende der ersten Spielbrettseite, so erfolgt eine Zwischenwertung. Je nach eigener Position werden Münzen verteilt. Sodann geht es in den Endspurt auf der Rückseite. Einzig Brücken bringen hier zusätzlich Abwechslung, können diese doch nach dem ersten Passieren einstürzen und andere Spieler auf andere Wege zwingen.

hk

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

Fazit

„Tal der Abenteuer“ ist einfach und mit 30 Minuten Spielzeit abgehandelt. Spektakuläres sollte man in dieser Zeit nicht erwarten. Viel hängt vom richtigen (Karten-) Glück ab, wenig von Strategie. Aber gerade deshalb eignet es sich gut für Familien mit Kindern ab ca. 8 Jahren, haben diese doch hier eine realistische Chance, die Großen zu besiegen. Die Aufmachung ist ansprechend, doch fehlt der rechte Pfiff. Wer daher mehr von einem Spieleabend erwartet als den Quicky zwischendurch, der sollte zu anderen Spielen greifen. Warum es sich bei „Tal der Abenteuer“ um das Spiel der Spiele handeln sollte, bleibt dem Rezensenten somit verborgen.

Tomoko

Autor:	Tom Wuytack
Verlag:	Selecta
Spieler:	2-4
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	42 Euro
Erschienen:	2007

„Tomoko ist ein intelligenter und auch besonders schön designter Spaß für Strategen, die bei einem Spiel auch dessen haptische Komponenten zu schätzen wissen." Soweit der Pressetext von Selecta. Über die Begriffe Strategie und Taktik kann man lange streiten, über Geschmack nicht. Was Material und Design angeht, hat sich Selecta einmal mehr ordentlich ins Zeug gelegt: Tomoko lädt eindeutig zu einer Partie ein. Manchmal auch zu einer zweiten.

Schiebung

Das Material von Tomoko besteht fast komplett aus Holz. Neben dem Spielbrett finden sich 30 große Holzkugeln und ein Stoffbeutel im Karton, dazu 36 Aufgabenkärtchen aus dicker Pappe. Die Regeln sind einfach: Jeder Spieler erhält zwei Aufgabenkärtchen, auf denen unterschiedliche Muster aus hellen und dunklen Kugeln abgebildet sind. Die Spieler versuchen abwechselnd durch seitliches Einschieben einer beliebigen Holzkugel die Muster auf dem Spielbrett so zu verändern, dass sie einer ihrer Karten entsprechen. Wer es geschafft hat, eines seiner Muster nachzubauen, zieht eine Aufgabenkarte nach. Sieger ist, wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Aufgaben erfüllt hat.

Wie spielt es sich?

Das Spielfeld ist 5x5 Felder groß. Die Muster, die es nachzubauen gilt, messen 3x3 Felder. Da scheint es zuerst ziemlich einfach zu sein, die geforderten Aufgaben zu erfüllen. Aber nach einigen Zügen merkt man, dass der Gegner einem dauernd das fast fertige Muster zerstört – und zwar aus Versehen. Normalerweise spielen alle Spieler bei Tomoko mit verdeckten Karten. Niemand weiß, welche Muster ein anderer Spieler bauen will. Schiebt man eine Kugel aufs Feld, merkt man am Seufzen eines Mitspielers schnell, dass man ihm gerade eine fast fertige Aufgabe zerstöret hat. Da alle Spieler mit verdeckten Aufgaben operieren, ist es unmöglich, gezielt vorzugehen. Man kann nur hoffen, dass ein fast fertiges Muster unbeschadet die Runde übersteht, bis man selbst wieder am Zug ist. Mit Taktik oder gar Strategie hat das wenig zu tun. Wer Tomoko spielt, sollte sich vom Gedanken an Planung verabschieden. Bis man wieder an der Reihe ist, hat sich das Feld meist so gravierend geändert, dass man wieder aufs neue zu überlegen beginnt. Einen Punkt macht man bei Tomoko also weniger durch langfristige Planung als vielmehr durch aufmerksames

Beobachten des Spielfeldes. Denn auch wenn andere Spieler an der Reihe sind, kann man eine eigene Aufgabenkarte ablegen, falls der andere das gefragte Muster zufällig erzeugt hat.

ctk

Fazit

Tomoko ist eher ein Beobachtungs- als ein Taktikspiel. Ein bisschen erinnert es an Bingo. Man sieht sich das Brett an, und wenn man das Muster einer Aufgabenkarte sieht oder erzeugen kann, ruft man Bingo. Dass das nichts mit Taktik zu tun hat, ist offenbar auch dem Autoren klar geworden, und in der Anleitung findet sich dann auch ein Hinweis, man könne Tomoko auch mit offenen Karten spielen. Das ist dann ein Hirnverzwiebler allererster Güte. Bei mehr als zwei Mitspielern ist es nahezu unmöglich, alle erreichbaren Kombinationen zu berücksichtigen. Zu zweit geht's gerade noch. Blöderweise hat das Spiel mit offenen Karten kein Ende, denn wenn beide Spieler extremst aufpassen, können sie die Gewinnstellung des anderen stets zersägen.

Wenn man sich von dem Gedanken verabschiedet, Tomoko hätte etwas mit Taktik oder gar Strategie zu tun, kann man mit den Grundregeln tatsächlich ein kurzweiliges Augentraining betreiben. Nicht zuletzt das hochwertige Spielmaterial macht eine Partie angenehm. Allzu oft wird man es aber nicht aus dem Schrank holen. Dafür ist es dann doch zu wenig Wettstreit und zu viel Zufall.

Wertung:

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

Trapper

Autoren:	Michael Kiesling & Wolfgang Kramer
Verlag:	Clementoni
Spieler:	2-4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007

Nach Kanada verschlägt es die Herren Kramer und Kiesling diesmal. Nachdem sie mit „Bison“ die amerikanische Prärie gähnen ließen, wird es in der kanadischen Wildnis zum Glück etwas spannender.

Ein Kanu voller Elche

Ein Spielfeld aus 8 x 8 Plättchen, in deren Mitte vier verschiedenfarbige Holzfiguren stehen – das ist die Ausgangsstellung von Trapper. Die Spieler bewegen die Figuren durch Ausspielen von Handkarten und sammeln so die ausliegenden Plättchen ein, auf denen Kanus oder Tiere abgebildet sind. Ziel ist es, möglichst viele Kanus mit Tieren zu füllen, um diese zu versilbern. Gewonnen hat, wer am Ende das meiste Geld scheffeln konnte. Die Trapper-Figuren sind keinem Spieler zugeordnet, sondern können von allen gleichberechtigt bewegt werden, sofern man Karten der entsprechenden Farbe besitzt. Wer am Zug ist, spielt eine Karte aus und zieht den entsprechenden Trapper auf ein angrenzendes Feld, dessen Plättchen der Spieler an sich nimmt. Wenn er noch Karten für diesen Trapper besitzt, kann er weitere Felder betreten und weitere Plättchen ergattern. Auf dem Spielfeld sind stets nur die an die Figuren angrenzenden Plättchen offen, der Rest des Feldes liegt vorerst verdeckt. Wer für eines seiner Kanus die darauf geforderte Menge an Tierplättchen eingesammelt hat, kann diese Sammlung sofort verkaufen. Mit Kräuter- und Pilz-Plättchen lässt sich jedes Kanu noch zusätzlich aufwerten. Für besonders wertvolle Kanus gibt es Bonuspunkte und wer besonders viele verschieden Tiere am Markt absetzen konnte, darf sich ebenfalls über Zusatzpunkte freuen.

Wie spielt es sich?

Das Grundspiel von Trapper ist sehr glückslastig. Jeder Trapper erreicht unterschiedliche Plättchen, so dass es vor allem auf die passenden Handkarten ankommt. Da mit jedem Zug einer Figur neue Felder aufgedeckt werden, kann man auch selten gezielt bestimmte Karten horten. So wirkt das Grundspiel relativ beliebig. Erstaunt waren wir daher, als wir die Profivariante ausprobierten. Hier darf der Spieler am Zug zwar bestimmen, welche Figur gezogen

werden soll. Ausführen darf den Zug dann aber der, der die meisten Karten dieser Farbe bietet. Diese Variante verschafft allen Spielern schlagartig mehr Einfluss auf das Spielgeschehen, ist man doch permanent involviert und hat so auch immer die Möglichkeit einzugreifen.

Der Sammeltrieb wird bei Trapper ebenfalls angesprochen. Die einzelnen Kanus zu ergattern und mit Tieren zu befüllen, macht durchaus Spaß. Dabei besteht stets Spannung, ob und wo auf dem Spielfeld dringend benötigte Karten auftauchen. Hat man bereits drei Elche vor sich liegen, sehnt man das passende „3-Elche-Kanu“ herbei. Umgekehrt wartet der Besitzer eines „2-Fische-Kanus“ sehnsüchtig auf wertvolle Fischkärtchen. Planloses Einsammeln von Tieren ist aber nicht zwangsläufig der Weg zum Sieg. Oft ist es besser, zuerst die Gegner zu beobachten. Wenn bereits zwei Spieler ein zu füllendes Wolfs-Kanu vor sich haben, ist es kaum sinnvoll, selbst auch noch mit dem Wölfe-Sammeln anzufangen, denn am Ende bringen Tiere ohne passendes Kanu sowie leere Boote Minuspunkte. Die Spieldauer von einer Stunde fällt kaum auf, auch wenn die eigentlichen Aktionen im Spiel recht einförmig daher kommen. Am Ende ist die Zeit doch wie im Flug vergangen.

ctk

Fazit

Insgesamt ist Kramer und Kiesling mit Trapper ein rundes Familenspiel gelungen, das durch seine Varianten in allen Besetzungen spielbar ist: Für Kinder schlagen die Autoren einige sinnvolle Regelvereinfachungen vor. Das Basisspiel ist als glücksbetonte Version und die taktische Variante machen Trapper zu einem soliden Spiel ohne Ecken und Kanten.

Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

UEFA Champions League

Verlag:	Parker
Spieler:	1 oder mehr
Alter:	ab 15 Jahren
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2006

Sie sind kein Fußballfan und haben in den letzten Jahren kein Premiere-Abo mit Sportpack gehabt? Sie waren nicht einmal regelmäßig um die Wochenmitte in der örtlichen Sportsbar? Dann lesen Sie nicht weiter. Das DVD-Spiel UEFA Champions League ist garantiert nichts für Sie.

Reif für Fußball

UEFA Champions League ist, für ein DVD Spiel wenig überraschend, ein Wissensspiel. Präsentiert werden die ca. 500 Fragen von Marcel Reif, dem wahrscheinlich besten Fußballkommentator der letzten 15 Jahre und bis 2006 bekennender Brasilienfan. Zunächst wird eine Spielaufstellung gewählt. Die Auswirkungen derselben auf das weitere Geschehen bleiben allerdings unklar. Laut Kommentator Reif sei dies jedoch „spielentscheidend“. Glauben wir ihm das mal.

Was folgt, sind typische Fußballfragen. Von Wissensfragen mit mehren Antworten zu Auswahl über „Geht der Schuss ins Tor“ bis hin zu „Wo ist in dieser Szene der Ball“ reicht das Portfolio. Die meisten Fragen werden mit originalen Spielszenen garniert. Wer richtig antwortet, spielt den virtuellen Ball einen Schritt weiter auf das Tor zu, bis es zum Torschuss kommt. Wer falsch liegt, übergibt den Ball an den Gegner. Die meisten so erzielten Tore entscheiden nach dem Abpfiff über den Sieger.

hk

Fazit

Die Zutaten zu UEFA Champions League sind für ein Fußball-Ratespiel grundsätzlich ordentlich: Viele Originalszenen, Marcel Reif als Kommentator und abwechslungsreiche Fragen. Diese sind allerdings für den Durchschnittsfan so schwierig, dass er nach wenigen Runden die Lust verlieren wird. Sich nur mit den deutschen Teilnehmern bei der Champions League auszukennen, reicht bei weitem nicht aus. Sehr schade auch, dass man bei falschen Antworten nicht die Lösung erfährt, so wie das Spiel fast gänzlich auf Hintergrundinformationen zu den Fragen verzichtet. Gelernt wird hier nichts. Auch die 500 Fragen sind knapp bemessen. Schon bei der ersten Spielrunde war es beim Test zu Wiederholungen gekommen. Richtig ärgerlich wird es, wenn offensichtlich falsche Antworten überraschend als richtig gewertet werden. Dass Lehmann vom VfB Stuttgart zu Arsenal London gewechselt sei, dürfte nicht nur den 11-Meter-Töter selbst verwundern.
So ist UEFA Champions League nur etwas für echte Fans der Champions League, die sich durch solche Fehler ähnlich wie durch die Auftritte des HSV die Königsklasse nicht vermiesen lassen.

Wertung:

Gesamtwertung:	Für Fans
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	schlecht

USA 1910 (Erweiterung zu Zug um Zug)

Autor:	Alan R. Moon
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	2 bis 5 Personen
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-60 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2006

Nur mit dem Grundspiel spielbar.

2006 war auch ein Jahr der Erweiterungen. So konnten sich Besitzer von Himalaya, Verflixxt wie auch Niagara mehr oder weniger über Ergänzungen freuen. Auch Zug um Zug, das Spiel des Jahres 2004, bekam mit USA 1910 ein Facelifting verpasst, das allerdings auch ein paar neue Möglichkeiten mitbringt.

181 Karten werden in einer recht edlen Metalldose geliefert. Neben einem leicht veränderten grafischen Design sind es vor allem die Kartenmaße, die zugenommen haben. Gerade für Menschen mit größeren Händen ist das Mischen nun gefahrlos möglich. Karten landen nicht mehr unkontrolliert im Raum. Neben 145 entsprechenden Nachdrucken der Originalkarten befinden sich in der Dose jedoch auch einige neue Zielkarten und eine neue Bonuskarte. Ist der Spieleffekt der neuen Zielkarten eher zu vernachlässigen, so bringt die Bonuskarte tatsächlich Abwechslung hinein. Statt der längsten Strecke zu bauen geht es nun

darum, die meisten Zielkarten zu erfüllen. Es lohnt sich damit mehr, gerade auf die kurzen Strecken zu setzen.

In der sogenannten Mega-Spiel-Variante kommen sämtliche 69 Zielkarten ins Spiel. Um das Kartenziehpech zu verringern, haben die Spieler hierbei die Möglichkeit, aus mehr Karten passende auszusuchen. Und schließlich wird noch die Metropolen-Variante in der kurzen Anleitung beschrieben, bei der nur Zielkarten mit einer Großstadt im Spiel sind.

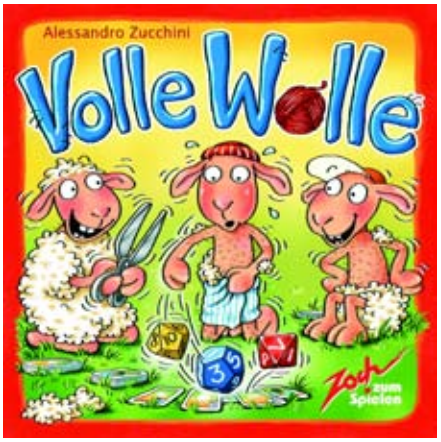
hk

Fazit

Zug um Zug gewinnt durch die USA 1910 Erweiterung. Dies liegt insbesondere an den größeren Karten, die sich einfach besser anfühlen. Die drei Spielvarianten sind zwar nett, bringen aber nur wenig echte Abwechslung, wenn man von der neuen Bonuskarte absieht. Da hatte die Märklin-Ausgabe mit den neuen Passagieren mehr neue taktische Möglichkeiten geschaffen. Ob einem die neuen Karten 15 Euro wert sind, muss jeder selber für sich entscheiden.

Volle Wolle

Autor:	Alessandro Zucchini
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	9,90 Euro
Erschienen:	2007



Würfelspiele sind schwer in Mode. Normalerweise muss das weniger gute, dafür ziemlich alte Kniffel für Varianten herhalten, wenn Würfel die Hauptrolle spielen sollen. „Volle Wolle“ hat zum Glück überhaupt nichts mit Kniffel gemein. Nicht mal die schnöden Wirtshauswürfel.

Schafe sammeln

Thematisch ist das kleine Zoch-Spiel an „Haste Bock“ angelehnt: Man fürchtet einmal mehr das fiese Friseurschaf Jaques, das mit seiner neuen Schere „Schnipps 2010“ den anderen Schafen an die Wolle will.

Es gilt, Punkte in Form von Karten zu gewinnen, auf denen mehr oder weniger geschorene Schafe zu sehen sind. In jeder Runde gibt es solche Karten aus der Auslage in der Tischmitte zu erwürfeln. Verdeckt stellt dazu jeder Spieler auf einem Bietkärtchen ein, welche Würfelsumme er sich zu erreichen zutraut. Der mutigste (mit dem höchsten Gebot) beginnt. „Volle Wolle“ setzt nicht auf ordinäre sechsseitige Würfel. Stattdessen kommen drei Würfel mit 8, 10 und 12 Seiten zum Einsatz. Wer im ersten Wurf sein Gebot erreicht, streicht drei Karten aus der Auslage ein. Wem es nicht im ersten Anlauf gelingt, lässt einen Würfel liegen und wirft die anderen beiden erneut. Erreicht man nun sein Gebot, darf man immerhin zwei Karten nehmen. Reicht es auch diesmal nicht, bleiben zwei Würfel liegen, der dritte wird erneut geworfen. Gerade mal eine Karte erhält, wer so im dritten Anlauf sein Gebot erreicht. Wer sein Gebot überhaupt nicht erreicht, erhält keine Karten, dafür als Trostpflaster einen Wollchip, mit dem sich später ein Würfelergebnis verbessern lässt.

Volle Wolle bietet eine Reihe von taktischen Überlegungen. Die Karten in der Auslage sind nämlich durchaus nicht alle positiv. Da gibt es schwarze Schafe, die satte Minuspunkte einbringen oder Karten, die nur in einer bestimmten Anzahl die eigene Sammlung aufwerten. Daher kann es sogar sinnvoll sein, das eigene Gebot nicht gleich im ersten Anlauf zu erreichen, um so nicht drei Karten nehmen zu müssen. Mit Hilfe der Wollchips kann jeder Spieler sein Würfelergebnis nachträglich frisieren.

Wie spielt es sich?

Der Vergleich zu „Heckmeck am Bratwurmeck“ drängt sich

durchaus auf: Würfeln - entscheiden, welche Würfel man liegen lässt - weiterwürfeln. „Volle Wolle“ wird durch die Gebote und ausliegenden Karten allerdings um einiges komplexer. Die Abhängigkeiten zwischen dem eigenen Gebot, der daraus resultierenden Spielerreihenfolge und den ausliegenden Kartenwerten sind schon deutlich schwieriger zu beherrschen als die Bratwurmplättchen in „Heckmeck“. Das Abgeben der Gebote bringt eine nette Bluff-Komponente ins Spiel, und durch die wechselnde Spielerreihenfolge halten sich die Wartezeiten im Schnitt in Grenzen. Ein kleiner Kniff ermöglicht auch das Spiel zu zweit. Hier muss der Startspieler eventuelle Restkarten an sich nehmen, was eine neue Ärgermöglichkeit bietet. Zudem ist die Einflussmöglichkeit zu zweit sehr direkt, da die Auslage klein und die Anzahl der Gegner übersichtlich ist.

Überhaupt ist das Ärgerpotential von Volle Wolle recht ansehnlich. Gerade die Möglichkeit, ungünstige Karten für nachfolgende Spieler übrig zu lassen, bietet garstigen Zeitgenossen einige Entfaltungsmöglichkeit. Zudem gibt es Karten, die nur in bestimmter Anzahl oder Kombination Punkte einbringen. Hat ein Spieler z.B. bereits drei „0-0-7 Schafe“, freut er sich über sieben Siegpunkte. Kommt ein viertes in seine Sammlung, freut er sich nicht mehr, denn vier dieser Karten bringen null Punkte. Da gewonnene Karten aufgestapelt werden, sollte man etwas Merkfähigkeit mitbringen, um den Mitspielern zur rechten Zeit gezielt unpassende Karten übrig zu lassen.

Ungeschickt gelöst sind die Bietkärtchen, auf denen das Gebot mit Hilfe einer kleinen Wäscheklammer markiert wird. Da die Wäscheklammer natürlich auch auf der Rückseite der Karte zu sehen ist, kann man mit etwas Übung ganz gut abschätzen, in welchem Bereich ein Mitspieler geboten hat. Hier hilft nur, das Bietkärtchen in der Hand immer mal wieder zu drehen.
ctk

Fazit

Wer ein etwas komplexeres Würfelspiel sucht, liegt hier richtig. Zwar fehlt die schlichte Geradlinigkeit von „Heckmeck am Bratwurmeck“, doch gerade das Bluff-Element beim Bieten macht dies mehr als wett und sorgt für deutlich mehr Interaktion. Volle Wolle konnte in unseren Runden sogar die Würfel-Phobiker überzeugen. Das Spiel bietet erstaunlich viele Entscheidungs- und Einflussmöglichkeiten. Gegen das Würfelglück kann hier nach Herzenslust gegenangeplant und -geblufft werden.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

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

adam spielt

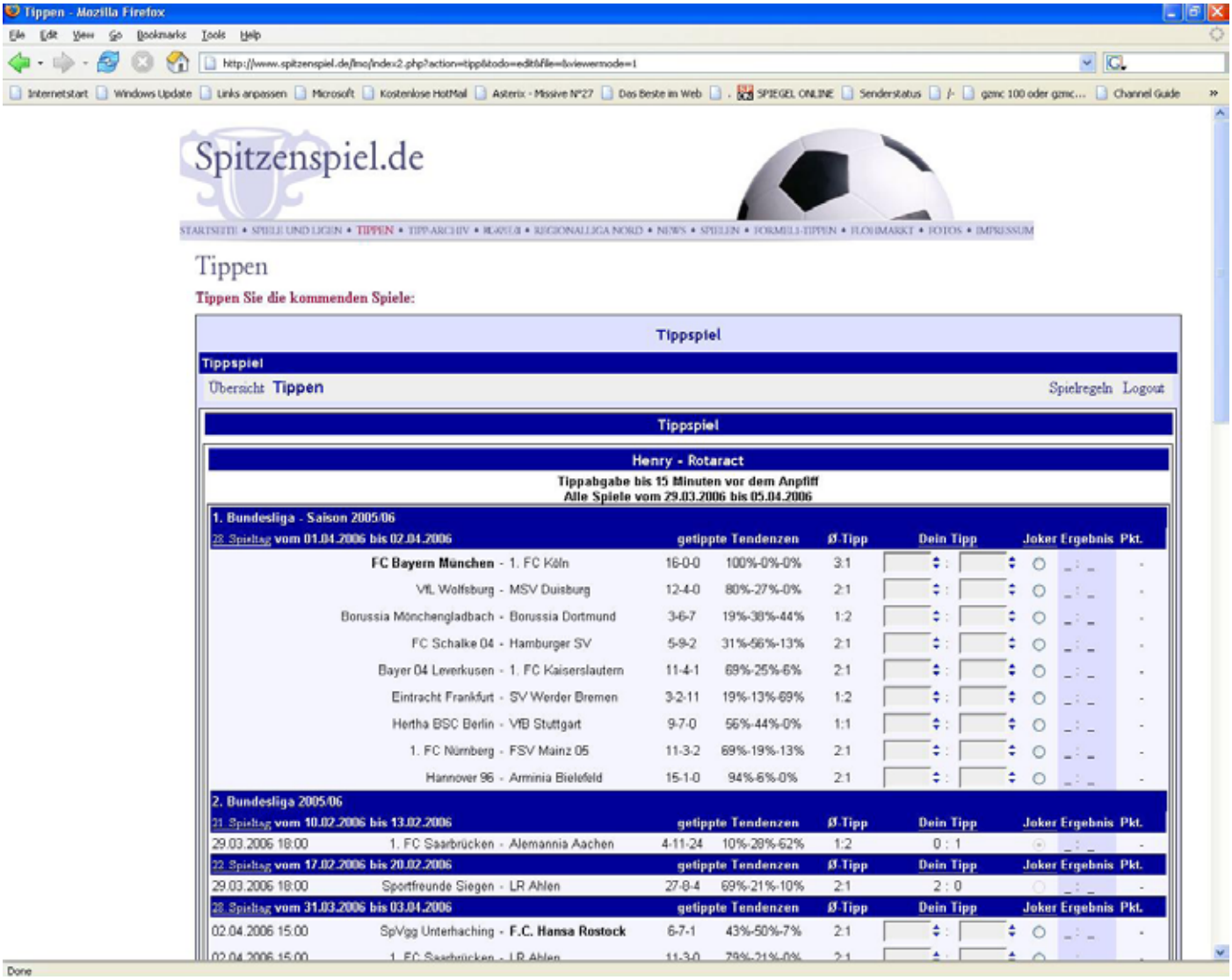
www.Adam-Spielt.de

Tim & Tina's Spielzeugladen

www.Der-Spielzeugladen.de

AllGames4you:
www.all-games.de

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



Endspurt - die letzten Spieltage stehen an!

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.

Die letzten Spieltage noch mittippen. Und dann ab Sommer 2007 bei der neuen Saison von Anfang an dabei sein.

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

Zwischenstand 1. Bundesliga (01.05.2007)

1. Rosi (447 Punkte)
2. DerWeidner (442 Punkte)
3. brabi (441 Punkte)
4. RothBier (436 Punkte)
5. Lou (435 Punkte)

Zwischenstand 2. Bundesliga (01.05.2007)

1. Hannes540i (489 Punkte)
2. RothBier (483 Punkte)
3. Divas (482 Punkte)
4. BlueHammers (480 Punkte)
5. Rosi (476 Punkte)

Zwischenstand Regionaliga Nord (01.05.2007)

1. DerWeidner (506 Punkte)
2. Zockeropi (492 Punkte)
3. Muehle (488 Punkte)
4. PE (478 Punkte)
5. tattoohannes (473 Punkte)

Zwischenstand Gesamt (01.05.2007)

1. Rosi (1972 Punkte)
2. Zockeropi (1950 Punkte)
3. RothBier (1950 Punkte)
4. PE (1919 Punkte)
5. Divas (1919 Punkte)

Tagestipp 1. Bundesliga (31.Spieltag)

1. SCHIRI59 (16 Punkte)
2. Jantos (16 Punkte)
   Karsten (16 Punkte)
4. Divas/wuchtig1 (14 Punkte)

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

Kapitel VIII

Alles an ihm schien zu schmerzen, der Kopf, der Magen, die Glieder, einfach alles. Sein Körper war eine einzige Qual. Nicht, dass er vor Schmerzen hätte brüllen müssen, oder meinte, zum Arzt gehen zu müssen. So schlimm war es nun auch nicht. Die Schmerzen waren einfach da und trübten seine Freude, die die vergangene Nacht in ihm als Pfand für die folgenden zurückgelassen hatte.

Jede Bewegung war ein stetiger Kampf zwischen Lust und Unlust, der des Öfteren zu Gunsten des Seinlassens ausging.
Nemo trat auf die Straße mit der klaren Erkenntnis, dass die paar Wolken am Himmel bald auch verschwunden sein würden. So schritt er durch die Straßen um das Nötigste für den Tag einzukaufen. Seine Arbeitsstelle war weit weg, wer sollte schon bemerken, dass er nicht, wie er am Telefon erzählt hatte, im Bett lag, um eine leichte Angina auszukurieren. Schließlich arbeiteten jetzt alle, die das hätte interessieren können.
Er wunderte sich über sich selber. Für normal war es nicht seine Art, einfach blau zu machen. Aber ihm ging es ja tatsächlich nicht besonders gut und wenn sie gewusste hätten, was er in den letzten Nächten so erlebt hatte, sie würden verstehen, warum er mal einen Tag zum Ausspannen brauchte. Und überhaupt, was versuchte er sich zu verteidigen, andere machten sowieso viel öfters mal einen faulen Lenz auf Geschäftskosten, da war er noch einer der Zuverlässigsten.

Als er am Supermarkt ankam, sah er schon von draußen die Schlangen kaufwütiger Hausfrauen und Rentner stehen, die anscheinend nichts anderes mit ihrer Zeit und dem Geld anzufangen wussten, als es für verbilligte Zehnerpacks von Joghurt und Ketchup auszugeben, von denen sowieso bald die Hälfte wegen Überschreitens des Verfallsdatums unbeachtet im überfüllten Kühlschrank vor sich her gammelte würde. Mehr und mehr schwere inhaltstrunkene Hochglanzplastiktüten wurden heraus- und an ihm vorbei getragen. Als wenn morgen die Welt unterginge - oder zumindest Ende der Woche.

Nemo holte tief Luft und ging mit zielsicheren Schritten auf die elektrische Schiebetür zu.

Nichts geschah.

Dank eines eilig eingeleiteten Ausweichmanövers konnte er verhindern, dass er durch die geschlossene Glastür brach. Es wäre eine Möglichkeit gewesen, für einen kurzen Moment mal die Aufmerksamkeit von duzenden krampfhaft gackernden Hausfrauen zu erlangen, die ihm sonst, wenn er mit nur einer einzigen Zeitschrift als siebzehnter in einer Schlange von überquellenden Einkaufswagen stand, nicht zu Teil wurde. Aber das war es nicht wert.

Er machte zwei Schritte zurück und probierte es erneut.

Wieder blieb die Tür unbewegt an ihrem Platz. Aber irgendwie mussten doch die Leute rein gekommen sein.
Wie einem guten Freund begann er dem Bewegungsmelder über sich zuzuwinken. Er sprang auf und ab, klatschte in die Hände, bis die ersten Passanten mitleidig gaffend stehen blieben. Nichts geschah.

Nemo gab auf. Mit gesenktem Kopf klopfte er an die Scheibe

des Supermarktes.

Doch auch darauf reagierte niemand.

Er schlug nun mit der vollen Handfläche, dann mit der geballten Faust, so dass die Scheibe zu vibrieren begann. Niemand beachtete ihn außer den Leuten, die hinter ihm standen und sich den Mund über jemanden zerrissen, der zu blöd war, eine Kaufhaustür zu öffnen. Er spürte ihre Augen in seinem Nacken, die ihn förmlich zerreißen wollten.

Nemo war den Tränen nahe und wollte sich gerade wütend zwischen den Zuschauern hindurch einen Weg in die Freiheit bahnen, als die automatische Tür ein Einsehen mit ihm zu haben schien.

Mit einem zynischen ‚Zzzzzsssss' glitt sie auf, als wenn sie den ganzen Tag über nichts Anderes getan hätte.

Nemo stürmte hindurch, bevor sie es sich anders überlegen konnte.

Er atmete heftig. Ängstlich blickte er sich um. Seine Zuschauer waren verschwunden, alles schien wie immer.
Er griff sich die nächst beste Angestellte im weißen Kittel, die darin aussah wie eine Krankenschwester und ließ seinen Ärger an ihr aus. Er machte ihr mit vielleicht etwas zu harten aber bestimmten Worten klar, dass die Tür, „ja, auch wenn sie bisher einwandfrei funktioniert haben sollte", bei ihm versagt hatte. Vergeblich versuchte er ihren herablassenden Blicken auszuweichen. Sie fingen ihn jedes Mal wieder ein.

Glaubte sie denn, dass er sich das nur zum Scherz ausgedacht habe. Er erzählte das doch nur zu ihrem Vorteil. Was nützte der beste, billigste Supermarkt, wenn ihn niemand betreten konnte?
Für sie schien er nur ein pingeliger Störenfried zu sein, der mit Sicherheit arbeitslos war, denn wer sonst würde um diese Zeit zwischen all ihren Stammkunden einkaufen?

Wie ein König fühlte sich Nemo auf jeden Fall nicht.

Da blieb ihm nur noch eins, um sich zu rehabilitieren. Er forderte die Frau in Weiß auf, ihm zu folgen und selber zu sehen.

Die Tür funktionierte gleich beim ersten Versuch ohne Murren: ‚Zzzzzsssss'.

Sie probierten es triumphierend mehrere Male, immer mit dem gleichen niederschmetternden Ergebnis. Händeringend schaute er sich nach einem der Zuschauer von vorhin um. Die mussten doch seine Erklärung bekräftigen können. Aber da war niemand mehr, nur neue, fremde Gesichter, die sich mit einem „Entschuldigung, darf ich mal" ihren Weg an ihnen vorbei bahnten.
„Sehen sie...", sagte die Verkäuferin mit ineinander verschränkten Armen. „So, und nun lassen sie mich man gehen. Ich für meinen Teil habe noch mehr zu tun, als den ganzen lieben langen Tag zuzusehen, wie diese Tür auf und zu geht." Sie sagte dies in einem Ton, wie zu einem Kleinkind, das seine Bonbontüte nicht aufbekam.

Sie verschwand wieder im Laden und ließ ihn einsam zurück. Nemo fühlte sich noch elender als vorher. Auf Einkaufen hatte er heute keine Lust mehr. So machte er sich auf den Weg nach Hause. Dieser Laden würde ihn vorerst nicht wieder sehen, dazu waren die vergangenen alptraumhaften Moment zu peinlich gewesen.

Nemo machte sich zunächst keine weiterreichenden Gedanken mehr zu diesem Zwischenfall. Er hatte sich nichts vorzuwerfen und wollte doch nur hilfsbereit seien. Diese olle Schnepfe von Verkäuferin hatte selbst Schuld, wenn sie nicht auf ihn hörte. So begann er den Vormittag zu vergessen und auf den Abend zu hoffen.

Sollte er vielleicht Dika anrufen? Aber in wenigen Stunden wären sie eh wieder zusammen

und mit dem Telefon war sie sowieso kaum zu erreichen. Und überhaupt, sie konnte genau so gut ihn mal anrufen.

Wenn nur nicht seine Müdigkeit wäre, vielleicht hätte er heute sogar den Mut gefunden, sie persönlich aufzusuchen, um das, was bisher im Traum geschehen war, auch mal in der Wirklichkeit auszuprobieren.

So vergingen die Stunden, die Nemo mit Fernsehen und Essen zu überbrücken suchte. ‚Bloß nicht zu früh einnicken...', dachte er und schaltete ins nächste Programm.

Ein wenig wunderte er sich zwar über den Vollbart der Ansagerin und die roten Flecken zwischen den Haaren eines Ball spielenden Mädchens. Oder war es ein Kopf, den sie da vor sich her kickte? Er brachte aber nicht die Kraft auf, näher darüber nachzudenken. Und selbst, als die Nationalhymne zum Horst-Wessel-Lied mutierte, brachte ihm das nur Runzeln auf die Stirn. Er schaltete gähnend den Fernseher aus. Die Welt drehte durch, und er drehte ohne erkennbare Gegenwehr mit.

Schleichend trottete er in Richtung Bett und ließ sich fallen. Augenblicklich sank er, so wie er war, in einen tiefen, unruhigen Schlaf.

Er wachte auf, kurz bevor der Wecker sein Tagewerk beginnen wollte. Ungläubig blinzelte er die roten tanzenden Zahlen vor seinem Gesicht an, die ihm verrieten, dass die Nacht schon wieder zu Ende war.
Nichts war geschehen. Eine ganz normale Nacht lag hinter ihm. Vielleicht waren da einige Träume gewesen, aber keine, die es wert gewesen wären, dass er sich jetzt noch an sie erinnerte - und mit Sicherheit war da nichts gewesen, wo Dika drin vorgekommen wäre.
Sein Radiowecker begann gerade, Musik eines selbsternannten Superstars zu spielen. Eigentlich kein gutes Omen für den Tag.

Aber zumindest ging es ihm besser als am Tag davor. Nicht, dass er sich perfekt fühlte und den Drang gehabt hätte, irgendwelche Bäume aus der winzigen Rasenfläche vor dem Haus auszureißen, nicht einmal kleine Sträucher. Aber zumindest war es ein Fortschritt und ließ hoffen. Höchstwahrscheinlich war das gestern nur ein leichter Anflug von Erkältung gewesen, der über Nacht verschwunden war. Hörte man doch immer wieder, von solchen Wundern im Kleinen.

So ging er einen normalen Tag an, ohne irgendwelche besonderen Vorkommnisse, ohne automatische Türen, die ihn einfach übersahen und ohne Augen, die ihn beobachteten und damit drohten, ihn aufzuspießen. Er ging zur Arbeit, tat seine Arbeit und kam nach Hause von seiner Arbeit. Es gab sogar Momente, wo er beinahe wieder Spaß an diesem alten Leben bekam.
Doch bald würde der Moment kommen, wo er auch in der realen Welt seine eingefahrenen Bahnen verlassen und ganz neue Dinge entdecken würde. Er würde Spaß haben, nur Spaß, Freude und Glück, den ganzen Tag und die ganze Nacht, mochte kommen, was wolle. Und Dika, die wäre bei ihm, ebenfalls Tag und Nacht.

Mit solchen Gedanken bewaffnet, war die Arbeit zwar nicht schneller fertig, ging aber doch leichter von der Hand. Es war angenehm, sich vorzustellen, was er mit den Menschen um ihn herum bald im Traum machen würde. Sie würden schon sehen, sie, die doch nicht den Mut besaßen, ebenso wie er zu handeln. Bald, ja bald...

Als er daheim die Wohnungstür aufschloss, hörte er schon, wie drinnen sein Telefon schellte. Als er jedoch endlich den Hörer hechelnd von der Gabel geschlagen hatte, dröhnte ihm nur das Freizeichen entgegen. Wer wirklich was von ihm wollte, der würde schon noch einmal anrufen.

Aber das Telefon blieb den Rest des Abends still, so wie es

jeden Abend zu sein pflegte. Es gab auch nicht viele, die seine Nummer hatten.

Hatte letzte Nacht die Kontaktaufnahme mit Dika nicht geklappt, so sprach alle Wahrscheinlichkeit dafür, dass er sie heute Nacht wieder sehen würde. Er ging recht zeitig zu Bett, in der stillen Hoffnung, wie gestern schlagartig einzuschlafen. Aber, als wenn er es geahnt hätte, wollte sein Körper nicht, wie er wohl wollte. So sehr er sich auch von einer Seite auf die andere schmiss, die Decke wendete und neue, embryonale Stellungen ausprobierte, es half alles nichts, er wollte einfach nicht in den Schlaf finden.
Je länger er herumwühlte, um so empfindlicher wurden seine Ohren. Tropfte da nicht ein Wasserhahn? Nemo stand auf und suchte, fand aber nur verschlossene Hähne vor. Hatte er den Herd abgeschaltet? Wieder kämpfte er sich auf, wurde hellwach und schlich durch das Haus. Alles, wie es sein sollte.

Nur er aber war nicht so, wie er wollte.

Die Leuchtanzeige seines Weckers spielten verrückt. Mal schien sie bei einer Zeit festzustehen, mal vergingen die Minuten wie Sekunden. Und je später es wurde, um so nervöser wurde Nemo. Er musste doch fit für den morgigen Tag sein. Wer wusste, was für außergewöhnliche Ereignisse auf ihn warteten, die er dann nur schleierhaft mitbekommen würde. Er konnte sein Leben doch nicht in Trance grundlegend ändern. Das würde doch Pfusch werden. Und mit Sicherheit wartete auch schon Dika auf ihn.

Es wurde es eins, zwei, drei, fünf, halb sechs. Dann endlich entglitt er dem bösen Spiel für wenige Minuten, zuwenig, um in einen interessanten Traum zu fallen. Zu wenig, um Kontakt zu finden.

Unverzüglich holte ihn eine Radiostimme zurück zur grenzenlosen Müdigkeit, die er nun für mindestens zehn Stunden lächelnd zu überstehen hatte.
Nemo war gereizt. Er mied jeden drohenden menschlichen Kontakt, verfluchte jedes Ding, das ihm unvorsichtigerweise über den Weg lief und unterließ tunlichst alle faulen Gedanken für und wider einer besseren Welt.

Nur die Erinnerung an Dika erhellte den Tag. Und als der Abend nahte, er wieder erschöpft aufs Bett fiel und endlich den Schlaf fand, den er die letzte Nacht vergeblich gesucht hatte, schienen seine Tagträume wahr zu werden.

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe vom Gelegenheitsspieler...

Magazin Gelegenheitsspieler
ISSN: 1862-3670

ViSdPR:
Henry Krasemann
Wrangelstraße 36
24105 Kiel
Telefon: 0431-6912217
Fax: 0721-151470133
E-Mail: redaktion@gelegenheitsspieler.de

hk: Henry Kraseman
ctk: Christian Krause
cp: Christian Poignée

Endredaktion / Lektorat: Kathrin Kühne und Hilke Lausen

www.gelegenheitsspieler.de

Die nächste Ausgabe erscheint Juli 2007.

U.a. mit Rezensionen von:
Europareise
Shogun
Tintenherz
Jenseits von Theben
Origo
Hive
Anno 1701-Das Kartenspiel
Ladybohn

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