Tagebuch eines Spielereisenden 2001

Nach einem renovierungsbedingten Aussetzer im letzten Jahr ist es wieder soweit: vier Tage lang Spielemesse und zocken bis zum Abwinken ! War schon hart, die einjährige Abstinenz. Aber einen kleinen Vorteil hat das schon (wenn auch einen an meinen nicht vorhandenen Haaren herbei gezogenen): die guten Spiele vom letzten Jahr haben sich zumindest bei den großen Anbietern durchgesetzt und somit habe ich eine bombige Auswahl für die Gestaltung der vier Tage !

Donnerstag, 18.10.2001

Von allen traditionellen Donnerstagmitzockern verlassen, nehme ich mir alle Zeit, um mir die Messe in Ruhe anzuschauen und schnupper bei allen Anbietern mal rein. Als erstes bei Kosmos. "Chip Chip Hurra" ist eher was für die Kleinen. Roboter sammeln Chips, die auf ein Spielfeld katapultiert werden. Ein Würfel entscheidet, welcher Roboter gehen darf, max. ist ein Schritt möglich. Na ja. Ein weiteres schönes Kinderspiel ist ein neues vom Kleinen Raben: "Alles meins", eine Memoryvariante. Um die Kinderecke gleich abzuhandeln: Ein Abstecher zu Amigo bringt die Erkenntnis, dass "Harry Potter" dort als ein Ableger von "Magic" verwurstet wurde, dem ich persönlich noch nie etwas abgewinnen konnte...
Zurück bei Kosmos spiele ich mit ein paar netten Sozialpädagoginnen "Eden", das ein wenig von "Risiko" hat. Mit Mana statt Geld bebaue ich die Wüste (in Felder aufgeteilt), kann Felder durch Karten aufwerten und benachbarte angreifen (biete Mana, Verteidigung hält dagegen und ich muss Mana und Punkte auf angegriffenem Feld zahlen). Nicht der Klopfer, aber ganz nett. Mit derselben Truppe spielen wir "Herr der Ringe". Zwei Clous zeichnen das Spiel aus: der untere Teil des Spielbretts wechselt und wird nach und nach abgespielt; und es gibt keinen Sieger. Man kann als Gruppe (Gefährten) lediglich versuchen, pro Spiel eine neue Höchstpunktzahl zu erreichen. Pädagogisch mit Sicherheit wertvoll, dafür bin ich als alter Spielfan doch wohl zu konservativ...Zudem missfällt mir, dass das Spiel bei einer bestimmten Konstellation ganz überraschend zu Ende sein kann (so im Test geschehen). Ansonsten ist es aber recht interessant und wird bestimmt seine Liebhaber finden (mich allerdings nicht). Weiter geht´s zu Amigo: "Das Gespenst von Canterville Castle" scheint von der Aufmachung her Kinder als Zielgruppe zu haben, das stimmt so aber nicht. Ähnlich wie bei "Scotland Yard" wird ein Mitspieler gejagt, der als unsichtbarer Geist nur alle paar Züge auftaucht und in einem Schloss mit zig Zimmern jedes nur einmal betreten darf. Ist einer seiner Jäger zu irgend einem Zeitpunkt des Spiels mit ihm im selben Raum, ist der Geist gefangen. Einziger Vorteil: er kann durch Wände gehen. Hoher Spaßfaktor ist besonders mit einer witzigen Truppe (das Glück hatte ich) garantiert.

Bei Winning Moves darf ich gleich zwei Standmitglieder in Beschlag nehmen, die mich bei "Vabanque" unterstützen: der hohe Glücksfaktor ist allerdings nichts für jedermann. Es gibt mehr Kasino-Spieltische als Mitspieler, auf denen (Tische !) Geld platziert wird. Diese Tische kann ich werten (doppelt bis negativ) und betrete einen Tisch. Dann erfolgt eine Wertung und die Hoffnung, möglichst viel Geld zu bekommen. Nach erfreulich kurzen vier Runden ist der Sieger ermittelt und ein nettes Spiel für zwischendurch entdeckt.
Hans im Glück bietet das diesjährige Spiel des Jahres "Carcassone" (weckt bei mir träumerische Erinnerungen an meine Interrailtour nach dem Abi, als ich u.a. dort in der Jugendherberge abgestiegen bin - das waren noch Zeiten - SCHWELG). Das Spiel dürfte den meisten schon bekannt sein und hat seinen Titel m.E. auf jeden Fall verdient. Karten werden aufgedeckt und auf dem sich so ergebenden Spielfeld angelegt. Je nachdem wo eine Spielfigur aufgestellt wird, wird gewertet (Wiese, Straße, Stadt, Kloster). Sind alle aufgedeckt, ist das Spiel beendet und der Sieger ermittelt. Ein schönes Spiel, dass nicht lange dauert, kostengünstig ist und bestimmt viele Liebhaber findet. Mindestens ebenso viele wie die kostenlose Ergänzung, die auf der Messe aber auch so was von vergriffen war ("Bei Schmidt-Spiele ? Ja, aber erst um 10.00 Uhr wieder. Oder auch gar nicht..."). Glück musste man haben (oder Ausdauer)...
Zum Abschluss noch eine Runde "Ebbe & Flut", ein Karten(lege)spiel, bei dem man vom eigenen zum gegnerischen Startfeld waagrecht oder senkrecht durch auf den Karten verzeichnete Buchstaben-Zahlen-Kombinationen gelangen muss. Auch mal schön für zwischendurch, aber kein Kaufzwang.

Spiel des Tages: Carcassone ganz knapp vor der Überraschung von Canterville Castle.

<u>Freitag, 19.10.2001</u>
Unterwegs mit Matthias, Andreas und seinem Neffen setzen wir uns gleich bei Ravensburger fest und beginnen mit den "Händlern von Genua", einem sehr komplexen Spiel mit zig Aktionskarten, mit deren Bedeutung man sich erstmal vertraut machen muss. Spielzüge und -verläufe innerhalb der Spielstadt werden ersteigert und man muss siedlerähnlich bestimmte Rohstoffe in seinen Besitz bringen, um Aufträge erfüllen zu können. Klasse, aber nichts für seltene Spieleabende..."Shark" setzt so ein bisschen den Tiefpunkt des Tages. Das lag aber an uns und dem Erklärer, da wir eine Regel nicht mitberücksichtigt haben, die das Ganze wesentlich ansprechender gestaltet. Es ist eine Börsensimulation, die durch einen gewissen Glücks- und einen Taktikfaktor auch recht gelungen erscheint. Man muss aber Fan von dieser Art von Spielen sein, sonst wird man es durch "Shark" nicht...
"San Marco" entführt uns in´s altertümliche Venedig und erinnert mit der Verteilung von Spielsteinen und somit der Stärke in verschiedene Stadtteile

sehr an El Grande. Die Erweiterung um eine nie vorgegebene Reihenfolge, spätere Steinverschiebungen und einen "Entscheider" macht es aber auch für Besitzer des o.g. Klassikers zu einer durchaus bedenkswerten Kaufalternative.
Weiter geht´s zu Goldsieber und an dem hart erkämpften Tisch an das "Amulett". Zaubersprüche gilt es mit fest vorgegeben 10 Spielsteinen zu ersteigern, die auf dem Spielfeld verbleiben und mit zunehmendem Alter schwächeln. Ziel ist es, verschiedenfarbige Edelsteine auf dem Spielfeld zu ergattern (max. 3), um seine Sammlung zu komplettieren (7 unterschiedliche oder 8 egalfarbige). Gewöhnungsbedürftig, dann aber schön, doch wieder mal nix für seltene Spielabende...
"Afrika" simuliert eine Expedition durch den gleichnamigen Kontinent, bei der Forscher die Umgebung durch Aufdecken von Kärtchen ergründen. Die abgebildeten Edelsteine, Goldbrocken, Statuen, Tiere oder Massai bringen Punkte oder beeinflussen den Spielverlauf. Punkte können mit Hilfe von aufzubauenden Basiscamps gesichert werden. Prädikat: ganz nett.

Spiel des Tages; recht eindeutig "San Marco".

Samstag, 20.12.2001

Das Wochenende bestreiten wir mit Stefan und Marc zu dritt, allerdings zunächst auf meiner Lieblingsautobahn A40, wie nicht anders erwartet im 45minütigen Stau. Bahnfahren zur Messe hat schon was...Endlich angekommen setzen wir uns bei Goldsieber fest und starten mit "Isis und Osiris", was sich als Klassemöglichkeit für zwischendurch entpuppt. Das Brett ist in Koordinatenfelder unterteilt, auf denen Karten mit Wertigkeit -4 bis +4 einmal gezeigt und dann verdeckt ausgelegt werden. Steine werden reihum gesetzt, die die angrenzenden Karten mit + oder - bewerten. Eine Memoryvariante also, die ich, obwohl ich bei diesem Klassiker eine ausgeprägte Niete bin, durchaus empfehlen würde. Ebenso "Kupferkessel & Co.", für zwei Personen, auch mit nicht unerheblichem Memoryanteil, da ich wissen muss, welche Karten ich schon habe (werden alle auf einem Stapel gesammelt). Diese wurden auf einer Matrix abgelegt, um die ich mit meiner Spielfigur aussen herum gehe und eine Karte aus der jeweiligen Spalte nehme. Für zwei Personen sehr gut, wie ich von Stefan erfahren habe, der sich das Spiel zugelegt und intensiv getestet hat. "Der Doge" spielt wie "San Marco" in Venedig und hat auch Anlehnungen an El Grande. Ortsteile werden verdeckt ersteigert und mit kleinen Häusern bebaut. Jeder Spieler braucht ein daraus entstehendes großes Haus pro Stadtteil. Beide Sieger der Auktionen dürfen kleine Häuser setzen, der erste zusätzlich eines verschieben. Ein wirklich kaufenswertes Spiel.

"König und Kardinal" ist ein gutes Strategiespiel, das nicht ganz so viel Zeit braucht, wie andere seiner Art. Es geht darum, Bündnisse auf der Weltkarte des

Mittelalters anzubahnen und Klöster in den einzelnen Ländern einzurichten. Dies geschieht über Karten, die entweder vom offenen Stapel genommen oder vom verdeckten gezogen werden. Auch hier: Kauftipp. Weiter zu Gigamic, die sich auf Holzspiele spezialisiert haben. Stefan kauft den halben Stand leer, während Marc und ich bei "Urland" mitmachen (dazu später mehr). Ich bekomme nur "Quixo" mit, ein Würfelspiel, bei dem selbige verdeckt sind. Zwei Symbole können aufgedeckt werden. Das Spielbrett besteht aus 5x5 Felder, auf denen die Würfel stehen. Fünf eigene Symbole sind in eine Reihe zu bekommen, indem man aussen einen Würfel entnimmt und auf ein eigenes Symbol gedreht bei einem der drei anderen Aussenfelder wieder einschiebt (das Spielfeld verändert sich entsprechend). Für zwei Personen erscheint es ganz ansprechend, bei vier ist der Glücksfaktor zu hoch. Ich hätte es mir nicht gekauft...
Nun zu dem Megakultknaller der Messe, dem Nachfolger der wohl legendären "Ursuppe", bei dem man schon am Donnerstag einen Tisch bis Sonntag vorbestellen musste. Wir hatten nur Glück, dass die reservierte Truppe noch freie Mitspielerplätze hat. Zum Inhalt: Ichtys werden in´s Wasser gesetzt und können in benachbarte Wassergebiete geschickt werden (1 Aktion) bzw. an Land gehen (ein Ichty pro Aktion). Wird ein Land gewertet, bekommt der erste drei Punkte auf einer Wertungsleiste (Punkte, auf denen bereits ein Stein steht, werden übersprungen), der letzte fliegt aus dem Land, alle anderen erhalten 2 Punkte. Clou: der Startspieler zieht drei Länder, die gewertet werden können, wählt eines aus, gibt zwei weiter und macht in dieser Runde nicht mehr mit (wie der nächste Spieler auch). Man muss sich also merken, was man weitergegeben hat, da dies ein potenzielles Land für die nächste Wertung ist. Verschiedene Aktionskarten beeinflussen den Spielverlauf, die pro Runde ersteigert werden können. Vor allem die ungewöhnliche Wertungsbestimmung rechtfertigt wohl den Kultstatus, den ich zwar nicht gänzlich nachvollziehen kann, aber da der Preis ganz o.k. ist, kann man bei einem Kauf nichts falsch machen.

Spiel des Tages: sehr knapp "König & Kardinal" vor dem "Dogen".

<u>Sonntag, 21.10.2001</u>
Ein Highlight-Tag! Wir haben bei Schmidt-Spiele unseren eigenen Spielerklärer, der uns geschlagene vier Stunden unterstützt und selbst einen Riesenspaß dabei hat. Witzigerweise kenne ich ihn schon, da er zwei Tage vorher als "Privatspieler" bei unserer "Amulett"-Runde dabei war. Wie klein die Messewelt doch ist...Los geht´s mit "Medina", einem Spitzenspiel um den Bau einer arabischen Stadt. Häuser werden zu -ketten, die mit einem Baustopp belegt werden, sobald sie jemand in Besitz nimmt (über 4 Farben, von denen jeder Spieler jeweils eine hat). Eine Handelsstraße kann beliebig verlängert werden und bringt Punkte, wenn sie an Häuser grenzt. Bei der Stadtmauer ist das ebenso. Sieger ist derjenige, der in der Endabrechnung die meisten Punkte

erzielt. Das Spiel ist nicht zu schwer, die Regeln überschaubar, trotzdem kommt der Strategiefaktor nicht zu kurz. Das Spiel des Tages scheint schon gefunden...Complexer ist da schon "Capitol". In unterschiedlichen Präfekturen werden Häuser gebaut, die Anzahl der dafür benötigten Steine bestimmt die Rangfolge innerhalb der Präfekturen. Brunnen werten die Präfekturen auf und bringen den beiden dortigen Rangersten (nur die erhalten Wertungen) zusätzliche Punkte. Baukarten und andere Aktionsmöglichkeiten werden ersteigert und später eingesetzt. Ebenfalls ein Klassespiel !
In "Müll und Money" wird man zum Betreiber einer Firma, die durch die geschickte Kombination der Produktionsfaktoren Erzeugnisse an den Mann bringen muss. Vorsicht: bei zuviel Müllproduktion droht ein folgenschwerer Umweltskandal ! Aktionskarten bestimmen den Verlauf, in dem ich sie einsetze; deren Versteigerung (in Stapeln, die vorher zusammengestellt werden und die komplett genommen werden müssen) erfolgt zum Rundenbeginn mit Rohstoffeinsatz. Eigentlich ganz nett, aber die sehr unübersichtlichen Karten stören doch ungemein...Also schnell zu Amigo und dort den Rundschau-Tipp "Big Deal" testen. Eine Wirtschaftssimulation, bei der man durch den Kauf von Rohstoffen Aktien-Karten erwirbt, um Konzerne zu gründen. Den Clou machen feindliche Übernahmen aus. Leider bringt das Ganze nur mäßigen Spielspaß.

Spiel des Tages: wie schon gedacht "Medina".

Fazit:
Eine ereignisreiche Messe geht mal wieder viel zu früh zu Ende. Es gab viele interessante Neuheiten, die Qual der Wahl des richtigen Weihnachtsgeschenks wurde nicht gerade vereinfacht (bei mir war´s übrigens "San Marco"). Meinen alljährlichen Vorsatz, nichts zu kaufen, da ich eh schon in Spielen baden kann, habe ich dieses Jahr sogar durchhalten können (STOLZ - bis auf das unwiderstehlich verbilligte Ausstellungsstück von Fubi, einer Tischfußballvariante eines Familienbetriebs, die mich schon seit Jahren fasziniert; da konnte ich bei 20,-- nicht nein sagen...), ganz ohne bin ich dann aber doch nicht nach Hause gekommen: bei Kosmos gerieten wir in die Show eines "Anpeitschers", der Siedlerzubehör, Kosmos-CD und die neue CD-Rom-Version des Siedler-Kartenspiels in die Menge warf. Auf Grund meiner (körperlichen) Größe und eigentlich vergessen geglaubter Handballjugendgrundkenntnisse konnte ich jeweils ein Exemplar ergattern - sehr zum Ärger der um mich herum platzierten anderen Messebesucher...

Die Wahl zum Spiel der Messe 2001 fiel allerdings noch nie so schwer. Ich denke, "Carcassone" verdient sie letztendlich auf Grund des günstigen Preises, knapp gefolgt von "Medina". Doch die nächste Messe kommt bestimmt...