

Das „Kennerspiel des Jahres 2018“ trägt den Titel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ und stammt von Wolfgang Warsch

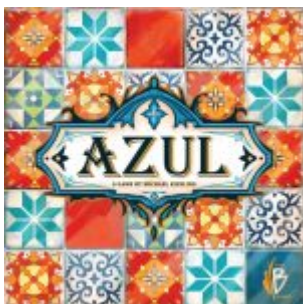
Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Neben dem „Spiel des Jahres 2018“ wurde von der Jury, die aus Martin Klein, Udo Bartsch, Tom Felber, Tim Koch, Harald Schrapers, Karsten Grosser, Chris Mewes, Wieland Herold, Sandra Lemberger und Bernhard Löhlein besteht, auch der Titel „Kennerspiel des Jahres 2018“ vergeben. Der Kritikerpreis ging an Wolfgang Warsch für sein Spiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ vom Spieleverlag Schmidt.

Doch auch die Nominierten sind nennenswert, mithin die Nominierung aller Ehren wert wie der Preis einer ohne Zahlung ist. Nominiert waren „Ganz schön clever“, ebenfalls von Wolfgang Warsch aus dem Verlag Schmidt Spiele und „Heaven & Ale“ von Michael Kiesling und Andres Schmidt aus dem Verlag Eggertspiele, das von Pegasus Spiele vertrieben wird.

Laut Pressemitteilung des eingetragenen Vereins mit dem reizenden Titel Spiel des Jahres vom 23.7.2018 begründet die Jury den Preis wie folgt: „Das Köcheln mit zufällig gezogenen Zutaten sorgt bei „Die Quacksalber von Quedlinburg“ für

Geschmacksexplosionen und für ein Feuerwerk der Emotionen. Schadenfreude, Jubel und Wehklage wechseln sich in schneller Abfolge ständig ab. Ein reines Glücksspiel? Nein, denn Autor Wolfgang Warsch lässt den Spielern dank des exquisiten Grundrezepts viele taktische Freiheiten beim Verfeinern. So wird aus der Tüten-, äh Beutelsuppe ein schmackhaftes Gericht für Spielegourmets.“

Ob Gourmets oder Gourmands, die Spieler werden Quacksalber und müssen aus allerlei ungewöhnlichen Zutaten wie Alraunenwurzel, Geisteratem und Fliegenpilz immer wieder neue Tränke zaubern, deren Zubereitung nicht streng nach Rezept erfolgt, „sondern nach dem Prinzip Zufall“ heißt es beim Spiel-des-Jahres-Verein und weiter: „Aus dem eigenen wildgemischten Vorratsbeutel zieht jeder Spieler nach und nach die Ingredienzien für seinen Trank. Die meisten Zutaten bringen positive Sondereffekte. Bei Knallerbsen allerdings ist Vorsicht geboten, denn diese führen in zu hoher Konzentration zur Kesselexplosion. Mit den Erträgen der gebrauten Elixiere können neue Zutaten gekauft und damit immer bessere Tränke hergestellt werden. Wer das Risiko einer Kesselexplosion gut einschätzt und die taktischen Möglichkeiten sinnvoll nutzt, hat im Wettstreit der Quacksalber beste Siegchancen.“



„Azul“ zum „Spiel des Jahres 2018“ gekürt

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das Spiel des Jahres 2018 trägt den Titel „Azul“ und ist von Michael Kiesling. Damit holt Kiesling nach „Torres“ mit Co-Autor Wolfgang Kramer den wichtigsten Spielepreis der Welt, nachdem er für „Azul“ den Preis „Spiel des Jahres“ („As d’Or“) in Frankreich gewann.

Seit 1979 werden jedes Jahr die Preise von einer Jury vergeben, die sich „die Förderung des Spiels als Kulturgut in der Familie und in der Gesellschaft“ auf die Fahne geschrieben hat und deutschsprachige Spiele berücksichtigt. Zwar gibt es für Kiesling kein Preisgeld, aber Ruhm, denn es werden erstens nur wenige nominiert, dieses Mal waren es „Luxor“ von Rüdiger Dorn aus dem Verlag Queen Games und „The Mind“ von Wolfgang Warsch aus dem Nürnberger-Spielkarten-Verlag, und zweitens nur einer als Gewinner auserkoren. Der Preis ist also etwas wert, auch für den Verlag Next Move sowie den Vertrieb Pegasus Spiele.

Die Jury hebt für das taktischen Legespiel „Azul“, das ab acht Jahren empfohlen wird, hervor, dass es „die fast schon nüchterne Funktionalität des Spielbretts“ in einem „gelungener Kontrast zur wunderbaren Ästhetik des entstehenden Mosaiks“ hervorhebe, welche durch „die Haptik der Kachelsteine“ verstärkt werde. Dass das Material des Spiels gelungen sei und Kiesling mit „einem einfachen Auswahlmechanismus“ dem Spiel „so viel Tiefgang verleihe, „dass dieser einen nahezu endlosen Wiederspielreiz“ auslöse, das wird ebenfalls hervorgehoben.

Worum geht`s? Der portugiesische König Manuel I. beauftrage „Handwerker“, lesen wir in der Pressemitteilung des Spiel des Jahres e.V. vom 23.7.2018, „die Wände seines Palasts mit schönen Mosaiken zu verzieren. Dafür sollen sie nicht irgendwelche Keramikfliesen verwenden, sondern die sogenannten

Azulejos. Unter den Fliesenlegern entbrennt nun ein Wettbewerb, die besten Fliesen zum richtigen Zeitpunkt aus den Manufakturen zu erhalten. Von einem Anbieter alle genau einer Sorte – so lautet der Modus Zug für Zug bei der Auswahl. Abhängig von der Position im Mosaik brauchen die Handwerker mal viele Fliesen einer Sorte, mal wenige, um das Muster erweitern zu dürfen. Wer sich verspekuliert und zu viele Kacheln nehmen muss, büßt Punkte ein. Belohnt hingegen wird, wer zusammenhängend kachelt und am Ende vollständige Reihen und Spalten im Mosaik vorweisen kann.“

Das klingt auf jeden Fall nach einem Spieleabend in der Redaktionsstube.



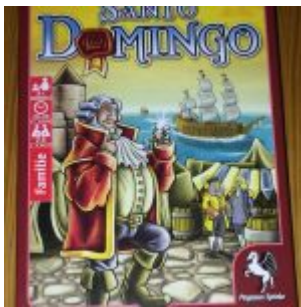
Das „Beste Deutsche Spiel“: Witch It – Das war der Deutsche Computerspielpreis 2018

München, Deutschland (Kulturexpresso). An der Isar ist am Dienstag, den 10.4.2018, der Deutsche Computerspielpreis (DCP) 2018 vergeben worden. Gewinner der großartigen Preisverleihung, die von Barbara Schöneberger vor 700 Gästen im Kesselhaus & Kohlebunker München moderiert wurde, ist das

Spiel „Witch It“ von Barrel Roll Games.

Dafür gab es nicht nur geduldiges Papier sondern 110.000 Euro. In insgesamt 14 Kategorien wurden 560.000 Euro an Preisgeld vergeben. Auf der zehnten DCP waren Nova Meierhenrich, Eva Padberg und Olli Schulz bekannte Laudatoren. Auch der Ministerpräsident des Freistaates Bayern, Markus Söder, überreichte einen Preis. Das wundert wenig, denn die Bayern gaben Geld für den DCP.

Zur Stimmung trugen Olli Schulz und Julie Elven mit Musik bei. Nach der Computerspielpreisvergabe legte DJ Mad Musik auf.



Ruhm, nicht Rum – „Santo Domingo“ von Stefan Risthaus

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Ein Spiel von Stefan Risthaus trägt den Titel „Santo Domingo“ und erinnert an die gleichnamige Stadt Santo Domingo. Eigentlich heißt die älteste von Europäern errichtete Stadt in der Neuen Welt Santo Domingo de Guzmán. Die 1496 vom Kolumbus-Bruder Bartolomeo gegründete Stadt ist die Haupt-, Hafen- und Handelsstadt der República Dominicana (deutsch: Dominikanische Republik) und berühmt für ihre Altstadt, in der eine Weltkulturerbe-Attraktion die andere ablöst. Bestaunen und beschreiten möchte man den Botanischen Garten von Santo Domingo mehr als den Palast

Alcázar de Colón und die Calle las Damas, doch zu den Sehenswürdigkeiten zählen sie alle, wie auch der Faro a Colón (der Leuchtturm des Kolumbus) und das Kolumbus-Denkmal vor der Kathedrale.

Die 1540 eingeweihte Kathedrale ragt nicht aus dem Santo Domingos Zona Colonial am westlichen Ufer des Río Ozama heraus: sie blieb unvollendet und steht ohne Türme da.

Das Familien- und Kartenspiel von Stefan Risthaus für zwei bis sechs Spieler ab acht Jahren dagegen ist fertig. Dabei kommt es darauf an, Vorausschau zu halten und um die Vorherrschaft in Santo Domingo und der barbarischen Kolonialisierung der Karibik zu kämpfen, wo das Spiel spielt. Im 16. Jahrhundert war Santo Domingo die wichtigste Handels- und Hafenstadt für die Ausplünderung Amerikas. Schiffe wurden ent- und beladen, Waren wurden umgeschlagen.

Zu den 60 Spielkarten im handlichen Format zählen acht durchnummerierte Aktionskarten (Kapitän, Admiral, Gouverneur, Fregatte, Galeone, Zöllner, Kaufmann und Bettler). Zudem erhält jeder Spieler eine Siegel- und eine Warenkarte.

In jeder Runde ohne Rum suchen sich die Spieler eine oder zwei, was von der Anzahl der Spieler abhängt, aus und decken sie auf. Anschließend werden laut Plan und Pegasus Spiele „Aktionen in einer festgelegten Reihenfolge ausgeführt. So können die Spieler Waren sammeln, sie gegen Siegpunkte eintauschen oder sogar auf direktem Weg Siegpunkte erhalten. Durch einen begrenzten Vorrat an Waren und Punkten in jeder Runde hängt die Stärke einer Karte jedoch davon ab, welche Karten die anderen gespielt haben.“ Mehr erklärt die vier A4-Seiten umfassende Spielanleitung.

Wer sich auf Fässer voll Rum freut, der wird enttäuscht. Es geht um Ruhm in Santo Domingo.

Santo Domingo

Autor: Stefan Risthaus, Illustrationen: Klemens Franz,
Spieler: 2 bis 6, Alter: ab 8 Jahre, Spieldauer: 20 bis 30
Minuten, Format: 17.7 cm × 12.7 cm × 3.7 cm, Gewicht: 0.28 kg,
Verlag: Pegasus-Spiele, Friedberg 2017, EAN: 4250231711190



Domino im Königreich – „Kingdomino“ von Pegasus- Spiele ist Spiel des Jahres 2017

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Der französische Spieleautor Bruno Cathala, der seit der Jahrhundertwende nach unserem Zeitalter über ein Dutzend Spiele entwickelte, schaffte es mit „Boomtown“ (2005), „Flinke Feger“ und „Jamaica“ (2008) sowie „Mow“ (2008) bereits vier Mal auf die Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres in der Bundesrepublik Deutschland (BRD). Mit „Kingdomino“ (2016) gewann der oft ausgezeichnete Cathala erstmals den BRD-Preis Spiel des Jahres und zwar den für 2017, der am 17. Juli 2017 in Berlin vergeben wurde.

Das nicht schwere Domino- oder besser gesagt Legespiel „Kingdomino“, das sich einfach aus den Begriffen Kingdom

(Deutsch Königreich) und Domino zusammensetzt, können zwei bis vier Kinder ab acht Jahren, Jugendliche und Erwachsene leicht und locker in 20 bis 30 Minuten spielen. Der Spieler ist in „Kingdomino“, das erst im französischen Verlag Le Grand Massif herauskam (2015) und 2016 im 1993 gegründeten Verlag Pegasus Spiele mit Sitz im hessischen Friedberg, sei „Herrscher eines Königreichs und auf der Suche nach Ländereien.“ Richtig, Reich vergrößern, darum geht es.

Drei Schritte und ein „großer 3D-Turm“ werden angepriesen. „Wählt nacheinander einen Dominostein aus ...“, ist der erste Schritt, doch der zweite folgt sogleich: „... und legt ihn in euer Königreich“. Ähnlich wie bei „Domino“ dürfen sich die Spieler in jeder Runde ein zweigeteiltes Plättchen nehmen und damit ihr Königreich ausgehend von einer Burg auf eine Größe von fünf mal fünf Feldern ausbauen. Die Deckel verspricht: „Je größer die Landschaft ist und je mehr Gebäude sie aufweist, desto mehr Punkte erhaltet ihr.“ Beim Verteilen der Dominosteine oder Plättchen kommt es auf den richtigen Plan und Kamerad Zufall an. Das ist kinderleicht – und zwar für alle, welche die Grundidee beziehungsweise das Spielprinzip von Domino kennen -. Das ist auch schon die Kritik am Spiel. Manchem wird das zu wenig sein, aber als flottes Familienspiel geht „Kingomino“ durch.

[„Kingdomino“ wird auf Wikipedia](#) als „eine Weiterentwicklung des klassischen Dominospiels“ vorgestellt. Zu diesem Domino-Effekt beim Spiel notiert die Spiel-des-Jahres-Jury: „„Kingdomino‘ hebt das altehrwürdige Dominoprinzip auf eine neue Ebene – ohne dabei die schlichte Eleganz des Vorbilds zu verlieren.“

Zum Spiel heißt es auf der Heimatseite [Spiel des Jahres](#): „Gut ist es, große Flächen mit gleichen Landschaften zu bilden. Doch sie bringen nur dann Punkte, wenn mindestens eine Krone auf diesen Plättchen zu sehen ist. Denn am Schluss werden für jedes Gebiet diese beiden Faktoren miteinander multipliziert: Zahl der Felder mal Zahl der Kronen. Zuvor bestimmt die Wahl

des Plättchens immer auch die Zugreihenfolge für die nächste Runde, denn gute Plättchen sorgen automatisch dafür, dass man beim nächsten Mal spät an die Reihe kommt. So stehen die Spieler in jedem Durchgang aufs Neue vor der wichtigen Entscheidung, welches Plättchen sie am besten auswählen.“

Die Jury des Kritikerpreises begründete ihre Entscheidung damit, dass „das Planen der weitläufigen Ländereien rund um die Burg und der kluge Mechanismus bei der Plättchenauswahl ... stimmig miteinander verzahnt und meisterlich auf das Wesentliche reduziert“ seien.

Kingdomino

von Bruno Cathala, Illustrationen: Cyril Bouquet, Grafikdesign: Jens Wiese, Realisation: Klaus Ottmaier, Alter: ab 8 Jahre, Spieldauer: 20 bis 30 Minuten, Spieler: 2 bis 4, Format: 24,5 cm x 24,5 cm x 6,5 cm, Gewicht: 0,825 kg, Verlag: Pegasus-Spiele, EAN: 4250231714450, Preis: rund 20 Euro



**Zwei Spieler ab acht Jahre,
48 Karten und vier
Jahreszeiten – Zum Spiel „4**

Seasons“ von Pegasus-Spiele

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das japanischen Team Saien entwickelte für die Spielewelt die Spiele Element und Onitama, die im Friedberger Verlag Pegasus erschienen. Das dritte Spiel vom Team Saien bei Pegasus Spiele trägt den Titel 4 Seasons.

Waren es bei Elements noch 16 Karten, mit denen zwei Spieler mehr oder minder vielseitig „rechnen“ konnten, sind es bei 4 Seasons 48. Mit 48 Spielkarten versuchen zwei Spieler bei 4 Seasons laut Spielanleitung „mit wenig Regeln“ die meisten „Einflusspunkte zu sammeln, um so die Siegpunkte einer Jahreszeit zu erlangen. Die Regeln sind wirklich einfach, denn „wer in der summe aller vier Jahreszeiten die meisten Siegpunkte erlange, gewinnt.“ Die Jahreszeitenfiguren werden in den Farben Grün, Gelb, Rot und Blau dargestellt. Grün dürfte für frisches Gras und unreife Früchte und also Frühling stehen, Gelb für Sonne und Sommer, Rot, das von Gelb nach Blau tendieren kann, für Herbst und Blau für Winter. Herrlich blau kann der Himmel an einem klaren, kalten Wintertag sein.



Das Kartenspiel 4 Seasons von Pegasus Spiele. © 2017, Münzenberg Medien, Foto: Stefan Pribnow

In den drei Grundfarben Gelb, Blau und Rot sowie der Farbe Grün sind auch die 48 Karten auf der einen Seite gestaltet, die Nummern von eins bis drei tragen. Auf der anderen Seite stehen nur die Nummern.

Die Karten werden zur Vorbereitung erst sortiert in Einser, Zweier und Dreier. Anschließend wird jeder Stapel gemischt. Als nächstes wird der aufgeschichtete Haufen der Einer genommen. Daraus werden acht Stapel gebildet. Das geschieht auch mit dem Haufen der Zweier, die auf die acht Stapel der Einer verteilt werden, und dem Haufen der Dreier. Spätestens jetzt fällt auf, dass in jedem der acht Stapel zwei Einer, drei Zweier und ein Dreier liegen. Zwar gibt es jeweils 12 Karten Frühling, Sommer, Herbst und Winter, aber nur 16 Einer, 25 Zweier und acht Dreier.

Zwei Stapel sind nun aus dem Spiel zu entfernen und beiseite zu legen. Jeder der zwei Spieler nimmt sich nun je drei der übrigen sechs Stapel und legt sie übereinander und zwar ohne sie anzusehen und zu mischen. Beide Spieler haben nun jeweils einen Nachziehstapel von 18 Karten, von denen zu Beginn acht auf die Hand genommen werden.

Die vier Jahreszeitenfiguren kommen nun so in die Mitte, dass bei jeder Figur Platz für eine Kartenreihe ist. Der Startspieler wird auf eigene Art und Weise bestimmt.

Das Besondere an 4 Seasons ist, dass jeder Spieler die Karten, die sein Gegner ausspielt, kontrolliert und entscheidet, wann er diese ausspielen darf. Weiter im Text von Pegasus Spiele: „In jedem Spielzug wählt ein Spieler zwei Handkarten und gibt sie seinem Gegner, der eine Karte in den Jahreszeitenbereich und eine Karte in seinen Einflussbereich legen muss. In beiden Bereichen werden die Karten farblich getrennt voneinander hingelegt. Karten, die in den Jahreszeiten abgelegt werden, bestimmen am Ende die Siegpunkte, die jede der vier Farben wert ist, während die Karten im Einflussbereich bestimmen, wer die Siegpunkte erhält. Da ein Spieler zwar entscheiden kann,

wo er seine Karten hinlegt, aber immer nur die Karten verwenden kann, die sein Mitspieler ihm gibt, müssen viele knifflige Entscheidungen getroffen werden.“

Ein Spiel zieht sich über neun Runden. In jeder Runde beginnt der Startspieler, so dass sich die Spieler ständig abwechseln.

Das kleine Kartenspiel ist nicht teuer und im Handel für rund 10 Euro zu kaufen. Wer Taktieren mag, für den dürfte das Spiel, das durchaus anspruchsvolle ist, aber auch ein wenig Kartenglück und Pokerface erfordert, das man zwei, drei Mal in einer Stunde spielen kann, gut geeignet sein.

4 Seasons

Spieler: 2 Spieler, Alter: ab 8 Jahren, Spieldauer: 15 bis 30 Minuten, Format: 17.7 cm × 12.7 cm × 3.7 cm, Gewicht: 0.2 kg, Verlag: Pegasus-Spiele, Friedberg, Erscheinungsdatum: 24.07.2017, EAN: 4250231711169, Preis: im Handel um 10 Euro.



„Kingdomino“ von Bruno Cathala ist „Spiel des Jahres 2017“

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das Spiel „Kingdomino“ wurde in Berlin von der Jury zum „Spiel des Jahres 2017“

gekürt, weil es ein „flottes und schnell zu erlernende Spielerlebnis“ sei. Super!

Damit ist „Kingdomino“, eine – das darf man sagen und schreiben – Variante des Klassikers Domino das 39. „Spiel des Jahres“. Gratulation!

Der Spieleverlag Pegasus Spiele, das gleich dieses Mal drei nominierte Spiele verzeichnen konnte, äußerte sich in einer Pressemitteilung vom 17. Juli 2017 wie folgt zum Spiel „Kingdomino“, das anders als Domino sei, weil es „nicht auf abstrakte Spielsteine“ setze, „sondern auf ansprechend gestaltete Landschaftsplättchen“, wie folgt: „Aus diesen bilden die 2 bis 4 Spieler Königreiche, um damit die meisten Punkte zu erhalten.“ Der Spielablauf sei „schnell erklärt“: „Jede Runde wird pro Spieler genau ein Plättchen genommen und eines platziert. Für zusammenhängende Landschaften des gleichen Typs gibt es bei Spielende die begehrten Punkte.“

Dazu erklärte die Jury: „Das Planen der weitläufigen Ländereien rund um die Burg und der kluge Mechanismus bei der Plättchenauswahl sind stimmig miteinander verzahnt und meisterlich auf das Wesentliche reduziert.“

Zudem meint die Jury, dass „Kingdomino ... das altehrwürdige Dominoprinzip auf eine neue Ebene – ohne dabei die schlichte Eleganz des Vorbilds zu verlieren“ – hebe. Holla, die Waldfee!

„Kingdomino“, das die Spiele „Wettlauf nach El Dorado“ und „Magic Maze“ auf die Plätze verwies, sei für zwei bis vier Spieler ab einem Alter von acht Jahren geeignet. Die Dauer des Spiels betrage in der Regel zwischen 15 und 30 Minuten.



„State of the Game“ im Roten Rathaus – Tagung über das Kulturgut Computerspiele am 14. und 15. September 2017 in Berlin

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das 1997 in Berlin eröffnete Computerspielmuseum (CSM) wandert für zwei Tage im September ins Rote Rathaus. Nun, selbstverständlich nicht das ganze CSM, aber zur Tagung am 14. und 15. September 2017 anlässlich des 20. Jubiläums des Computerspielmuseums im Rahmen der Veranstaltungsreihe „State of the Game“ werden sich die Protagonisten einfinden.

Die Veranstaltungsreihe „State of the Game“ wird sowohl vom Hauptstadtkulturfonds als auch von der Bundeszentrale für politische Bildung geförderte und deren Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen laut Pressemitteilung der Gameshouse gGmbH und dem CSM vom 23.06.2017 „aus vielfältigen Perspektiven und in unterschiedlichen Formaten einen Diskurs über den Stand der digitalen Spielkultur“ führen. Geplant seien „eine physische Ausstellung und eine Online-Ausstellung, Kunstaktionen sowie eine zweitägige internationale Tagung zur Kultur und Praxis digitaler Spiele“.

Die Veranstalter zeigen sich erfreut, dass Dr. Henry Lowood

von den Stanford Libraries und Prof. Dr. Wimmer von der Universität Augsburg „bereits Keynotes am Eröffnungstag“ zusagten.

Obwohl die Tagung „von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert und vom BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und dem Deutschen Kulturrat unterstützt“ werde, sei eine Tagungsgebühr für zwei Tage“ von 20 Euro zu zahlen.

Mehr Informationen finden sich hier:
<http://computerspielemuseum.de/index.php?id=1491&clearcookie=true>



Das Spiel mit dem Yeti

Berlin, Deutschland (Weltexpress). Den Yeti genannten Schneemenschen, der laut Wikipedia als „zwei bis drei Meter groß und über 200 Kilogramm schwer, mit Fußabdrücken von bis zu 43 Zentimetern Länge“ beschrieben wird, den gibt es also doch und zwar als Brett- und Würfelspiel in Zimmertemperatur und im handlichen Format 29,5 cm × 29,5 cm × 7 cm. Pegasus Spiele sei Dank!

Der Autor des im Gefrierschrankblaugrau gehaltenen Spiels, für die lustigen Illustrationen ist Dennis Lohausen und für das Layout Hans-Georg Schneider verantwortlich, für zwei bis fünf Spieler ab acht Jahren ist Benjamin Schwer, der an Spielen wie

„Die Helden von Kaskaria“, „Crowns“, „Ugah, Ugah“ oder „Würfel Kung Fu“ mitwirkte. Yeti geht als flottes Familienspiel durch, für das man 20 bis 40 Minuten einplanen möchte.

Oma und Opa, Mama und Papa, Tochter und Sohn (wollen alle sechs mitspielen, muss einer aussetzen) sind Bergsteiger. „Du übernimmst die Rolle eines wagemutigen Abenteurers und Bergsteigers“, lese ich in der Einleitung, „der sich auf die Suche nach dem Yeti, dem legendären Schneemenschen, gemacht hat. Die könnten beispielsweise Reinhold Messner befragen oder in seinem Buch „Yeti – Legende und Wirklichkeit“ nachlesen, oder auf „Fußspuren ... in der unwirtlichen Gebirgslandschaft“ des eiskalten Himalaya.

Mit Glück gerate der Yeti „sogar vor deine Kamera“. Dafür sollten die Ausrüstung „verbessert und ortskundige Sherpas“ angeheuert werden. Irgendwann ist der Yeti da, muss Spielzug um Spielzug „eingeholt“ werden. Beim „Entdecken“ und Fotografieren des Yeti sammeln die Spieler Punkte. Wird der Yeti „auf der Zählleiste ein- oder überholt“, dann ist Schluss und derjenige, der „am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt“.

Gewürfelt werden können Schnee, Münzen, Sherpas, Fußspuren und Zelte. Wer weitere Abwechslung wünscht, der fügt als Variante „dem Spiel die Wetter-Plättchen hinzu“. während des Spiels geht es den dreidimensionalen Berg hinauf. Je höher die Spieler steigen, desto mehr Punkte sammeln sie. Schöne Idee. Das Spiel ist originell, auf den ersten Blick wirklich mal etwas anderes. Pegasus Spiele sagt dazu: „Sowohl für Gipfelstürmer als auch für geduldige Taktiker kann die spannende Spurensuche zum Erfolg führen – solange beim Würfeln die richtigen Entscheidungen getroffen werden und das Wetter gut bleibt ... sonst freut sich der Yeti.“

* * *

Yeti, Spieleralter: ab 8 Jahren, Spieleranzahl: 2 bis 5, Spieldauer: 20 bis 40 Minuten, Autor: Benjamin Schwer,

Illustrationen: Dennis Lohausen, Layout: Hans-Georg Schneider,
Format: 29,5 cm × 29,5 cm × 7 cm, Gewicht: 0,84 kg, Verlag:
Pegasus Spiele, März 2016, EAN: 4250231709128, Preis im
Pegasusshop: 24,95 EUR



Wie die Wikinger – Über das Karten- und Brettspiel „Jórvík“ von Stefan Feld

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Wikinger wären Nordmänner, die entlang der germanischen und baltischen See in der Zeit von Anfang des neunten bis Mittel des elften Jahrhunderts nach unserer Zeitrechnung siedelten, wenn sie nicht zur See fahren und also die Planken, die für sie die Bretter dieser Welt bedeuteten, ihr windiges wie welliges Zuhause waren. Die Kriegsfahrten zur See brachte die Männer mit Schild und Schwert in ihren Drachenbooten an die Ufer entfernter Länder, zu den Sachsen und Franken, auch zu den Angelsachsen. Teile des heutigen Schottland, Irland, Wales und England. Bis nach Baku und Konstantinopel, bis Island, Grönland (Grönland) sowie Helluland und Markland (heute Kanada) kamen sie.

Schlachten wurden geschlagen, gerauft und geraubt, aber die Wikinger sollen nicht nur als Lösegeld fordernder Haufen von

Kriegern aufgetreten sein sondern neben Siedlungen auch ganze Städte entwickelt haben. Von Zentren blühenden Handwerks und Handels ist die Rede.

Eine Stadt samt umliegenden Königreich nannten sie Jórvík, heute besser bekannt als York. Laut Wikipedia liegt York „am River Ouse nahe der Mündung des River Foss“, doch wir interessieren uns an dieser Stelle mehr für das gleichnamige Spiel. Nein, das heißt nicht York, das heißt „Jórvík“ und wurde von Stefan Feld entwickelt.

In diesem Spiel aus dem Verlag Pegasus Spiele „schlüpfen die Spieler“ laut Hersteller „in die Rolle von Jarlen, den Anführern der Wikinger. Sie sammeln Prestigepunkte, indem sie mit Waren handeln, große Feste feiern, Plünderfahrten finanzieren, Handwerker anheuern und Soldaten einstellen, die die Stadt gegen wiederkehrende Angriffe schützen. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt.

Wer das Spiel „Die Speicherstadt“ (2010) kennt, erkennt, dass „Jórvík“ eine neugestaltete Version des Spiels des Verlags Eggertspiele ist. Im Spiel erwerben die Spieler Karten aus einer Auslage durch einen sehr einfachen und dennoch brillanten Arbeiter-Einsatz- und Biet-Mechanismus, um ihr Handelsimperium aufzubauen. „Jórvík“ bietet beziehungsweise der Spielekarton beinhaltet zwei Versionen: Das einführende Karl-Spiel als Basisspiel, welches äquivalent zu „Die Speicherstadt“ ist, und ein herausforderndes Jarl-Spiel für Fortgeschrittene, welches der Ergänzung von „Die Speicherstadt“ durch die Erweiterung „Kaispeicher“ entspricht.

Staat das alte „Die Speicherstadt“ lohnt sich das neue „Jórvík“, weil es nicht nur ein feines Karten- und Brettspiel mit einem bravourösen Bietermechanismus ist, sondern Kennern (ohne zu anspruchsvoll zu sein) eine neue und ansprechenden Überarbeitung bietet.

Die Illustrationen und Grafiken von Marc Margielsky gefallen

mir und wirken wikingig. Die Spielregeln musste ich studieren, um sie zu kapiern und ausprobieren, doch dann ging es.

Die Spielerfiguren erinnern an die Meaple der „Carcassonne“-Spiele, aber nach ein, zwei Runden mit Angebots-, Nachfrage-, Kauf- und Verladephase vergißt man das, spätestens beim finalen Angriff der Pikten.

* * *

Jórvík, Autor: Stefan Feld, Illustrationen und Grafiken: Marc Margielsky, Regeln und Layout: Philippe Schmit, Alter: ab 10 Jahre, Anzahl der Spieler: für zwei bis fünf Spieler, Spieldauer: nicht ganz eine bis gut und gerne eineinhalb Stunden, Format: 29.5 cm × 29.5 cm × 7 cm, Gewicht: 1,62 kg, Verlag: Pegasus Spiele, 1. Auflage Friedberg, Oktober 2016, EAN: 4250231711244, Preis (im Pegasusshop): aktuell 34,95 Euro