



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

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Das 1997 in Berlin eröffnete Computerspielemuseum (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 Computerspielemuseums 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 kapieren 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



Das Einmal-Spiel „Exit – Die Grabkammer des Pharaos“

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Der Oberboss von Ober- und Unterägypten, der früher, also von 1550 bis 1070 vor unserer Zeitrechnung, Pharao genannt wurde und nicht nur über das große Haus, seinen Palast, sondern über jede Menge Untertanen herrschte, liegt längst auf dem Scheiterhaufen der

Geschichte und, geht es nach dem Kosmos-Spieleverlag, unterm Weihnachtsbaum: als Exit-Spiel – Die Grabkammer des Pharaos von den Autoren Inka und Markus Brand.

„Während eines Ägypten-Urlaubs“, beschreibt der Verlag das Spiel“, „besuchen die Spieler“ den Höhepunkt ihres Aufenthalts, die Pyramiden von Gizeh. „Doch als sie durch die engen, labyrinthartigen Gänge steigen, verlieren sie schnell den Rest der Gruppe. Nach langem Umherirren gelangen die Spieler schließlich in eine mysteriöse Grabkammer. Plötzlich schließt sich die Steintür hinter ihnen. Die Spieler sind gefangen. Auf dem Boden liegt ein halb mit Sand verdecktes Notizbuch sowie eine uralte Drehscheibe. Werden die Spieler rechtzeitig entkommen oder für immer unter Stein begraben sein?“

Das weiß ich auch nicht, aber bei dem Spiel Exit – Die Grabkammer des Pharaos sollten „die Spieler mit etwas Kombinationsgabe, Teamgeist und Kreativität nach und nach immer mehr Gegenstände“ entdecken, Codes „knacken“, „Rätsel“ lösen „und ... der Freiheit Stück für Stück näher“ kommen.

Das klingt klasse. Klasse meinen sicherlich manche Spieler, dass „das Material geknickt, beschriftet oder zerrissen werden“ darf. Weniger witzig könnten einige Spieler finden, dass, sobald „das Geheimnis des Raumes einmal gelüftet“ ist, „das Event-Spiel kein zweites Mal gespielt werden“ kann. Anders formuliert: Wie in einem richtigen Exit-Room ist auch das Exit-Spiel etwas Einmaliges.

Ob das für alle Spieler der Kick ist, der von diesem Einmal-Spiel, das auf dem Spielekarton als „Escape-Room-Spiel für zu Hause“ angepriesen wird, ausgeht, darf bezweifelt werden.

Bei einem Escape-Spiel werde eine Gruppe von „zwei bis sechs Spielern ... wird in einen Raum gesperrt, sagt Markus Brand in einem Cliquenabend-Interview (Essen 2016), „und dann hat die Gruppe in der Regel eine Stunde Zeit, um aus dem Raum zu

kommen. Das gelingt nur durch das Lösen verschiedener Rätsel“. Dabei arbeite sich „die Gruppe gemeinsam durch den Raum“. „Sowohl im Raum als auch im Spiel“, erklärt Markus Brand, sollte „das Team zusammenarbeiten“ beim Beschreiten ungewöhnlicher Wege.

Der ungewöhnlichste Weg, der zuerst beschritten werden muss, dürfte der vom Computer mit seiner virtuellen Welt zurück in den Raum der Realität und an den Brettspieltisch sein. Das mag gelingen.

Ob die Spieler dieser Welt dieses Brand-Spiel kaufen, dessen Preis mit derzeit 12,99 Euro inklusive Mehrwertsteuer „klein“ sei, wie Heiko Windfelder, Mitglied der Geschäftsleitung und Programmleiter Spielware bei Kosmos, erklärt haben soll, wie ich einer Presseinformation des Verlags (Stuttgart 2016) entnehme, darf ebenfalls bezweifelt werden.

Mehr Infos unter www.exit-das-spiel.de.

* * *

Exit – Die Grabkammer des Pharaos, Autoren: Inka und Markus Brand, Alter: ab 12 Jahre, Spieler: 1 bis 6, Dauer: 45 bis 90 Minuten, Kartonformat: 180 x 130 x 41 mm (LxBxH), Kartoninhalt: 1 Buch, 1 Decodier-Scheibe, 23 Rätsel-Karten, 30 Lösungs-Karten, 33 Hilfe-Karten, 2 seltsame Teile, 1 Spielanleitung, Verlag: Kosmos, 2016, EAN: 4002051692698, Art.-Nr.: 69269, aktueller Preis bei Kosmos: 12,99 EUR inklusive Mehrwertsteuer, zuzüglich Versand



Affe, Ameisenbär, Elefant, Tukan, Tiger oder Schlange? – Über das Würfel- und Merkspiel Dschungelbande von Stefan Dorra und Manfred Reindl

Berlin, Deutschland (Weltexpress). Rambazamba im dichten, tropischen Regenwald, Fete unter vielen Farben Grün, Party und Plantschen am Fluss. Das alles und noch viel mehr versprechen die Autoren Stefan Dorra und Manfred Reindl mit ihrem Spiel für Kinder ab fünf Jahre namens Dschungelbande, das der Kosmos-Spielelverlag zur Nürnberger Spielwarenmesse 2016 mitbrachte.

Dschungelbande ist ein Schiebe-, Würfel-, Setz-, Karten-, Brett- und Merkspiel und deswegen sowohl für Kinder als auch für Erwachsene geeignet. Am besten dürfte das Spiel, das auf der Empfehlungsliste Spiel des Jahres 2016 zu finden ist, im Kreis einer fröhlichen Familie auf den Tisch kommen. Dort werden der Dschungel-Spielplan auf der Schachtel, die Tierkärtchen, Freunde-Chips, Spieler-Marker und Würfel platziert. Die Schachtel ist aus Pappe, die Figuren und der Würfel sind aus Holz, der Rest ist Plaste und Elaste.

Die vier Spielfiguren der vier Mitspieler werden auf die vier Startfelder am Lagerfeuer aufgestellt, die 30 Tierkarten werden gemischt, als Stapel auf den Tisch gelegt, so dass jeder Spieler acht Karten verdeckt vom Stapel ziehen kann. Jeweils zwei werden jetzt vor jeden der vier Flussläufe bei der Hängebrücke ausgelegt und anschließend umgedreht, so dass die Karten für alle sichtbar sind. Nun beginnt die Schieberei und Merkerei und mit der Würfelei beginnt das Spiel richtig. Der Würfel zeigt entweder einen Affen, Ameisenbären, Elefanten, Tukan, Tiger oder eine Schlange. Diese Tiere gilt es an den acht Wasserstellen zu finden. Vorsicht vor der Schlange.

Wer zuerst den Dschungelkrötenkönig und also das letzte Feld erreicht, der gewinnt das verschobene Würfel- und Merkspiel.

* * *

Dschungel Bande, Autoren des Spiels: Stefan Dorra und Manfred Reindl, Alter der Spieler: ab 5 Jahre, Anzahl der Spieler: zwei bis vier, Dauer des Spiels: rund 20 Minuten, Verlag: Kosmos, Artikel-Nummer: 697358, Preis bei Kosmos: 24,99 EUR inklusive Mehrwertsteuer, Versandkostenfrei innerhalb der Bundesrepublik Deutschland



Zwei Flips aus Biene Maja in einem Spiel namens Harry Hopper

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Nein, nicht Harry Potter, sondern Harry Hopper heißt das neue Spiel, das frisch vom Verlag Kosmos in der sommerlich warmen Redaktionsstube eingetroffen ist. Autor des kurzweiligen Spiels für Kinder ab sechs Jahre, das für zwei bis vier Spieler gedacht ist, die sich gut und gerne eine Viertelstunde und länger damit vergnügen können, ist Florian Nadler. Für den mit seiner Familie in Wien lebenden 1977 geborenen Nadler ist Harry Hopper sein Erstlingswerk.



Harry Hopper © Münzenberg
Medien, Foto: Stefan
Pribnow, 2016

Dass Nadler nicht nur die Geschichten des von Joanne Rowling erdachten Zauberlehrlings kennt, sondern anscheinend auch noch die Romane von Waldemar Bonsels, der in seinen Büchern mit den Titeln „Die Biene Maja und ihre Abenteuer“ und „Himmelsvolk“ seine Erinnerungen an seine Erlebnisse als Kind im Herzen von Mutter Natur zu Papier brachte, das merkt man auf Anhieb, denn

Flip, der grüne Grashüpfer, eine Nebenfigur von Maja, ist bei Harry Hopper Hauptfigur. Seine Hauptaufgabe ist hüpfen.

Gleich zwei Grashüpfer sind im quadratischen Karton, der eine hellgrün, der andere dunkelgrün. Diese beiden Unterarten der gemeinen Feldheuschrecke werden um 19 Grashalme platziert, von denen neun hellgrün und neun dunkelgrün sind, aber eine knallrot ist. Mit viel Fingerspitzengefühl gilt es, die Halme der eigenen Farben von seiner Heuschrecke abgrasen zu lassen. Die Grashalme sind aus Holz, die Grashüpfer aus Plaste und Elaste.

Vorsitz vor dem roten Grashalm. Der eine Aufrechte darf nur dann gefressen werden, wenn die eigenen neun Grashalme bereits umgefallen sind. Fällt er vorher, muss er erstens wieder aufgestellt werden und darf zweitens der Mitspieler beziehungsweise das andere Team einen eigenen Halm vom Spielfeld beziehungsweise aus dem Spiel nehmen. Die Landestelle des Grashüpfers soll laut Regel auch die Absprungstelle sein, immerhin darf der grüne Hüpfen in eine andere Richtung gedreht werden.



Harry Hopper © Münzenberg Medien, Foto: Stefan Pribnow, 2016

Dieses Spiel eignet sich auch für Bankster und solche, die das

werden wollen, und wird wohl nicht nur in Bankfurt sondern an ähnlichen Orten Verbreitung finden. Zwischen Temingeschäften einfach eine Viertelstunde Harry Hopper auf dem Computerarbeitsstisch oder gleich grundlos auf dem Boden spielen.

Für die ganz Kleinen scheint das ganz lustig, für die ganz Großen in den Geldhäuser auch, weil dabei der Kopf mal Pause. Uns in der Redaktion wurde nach ein paar Runden langweiligen, aber wir sind auch Kopfarbeiter. Nadler scheint das vorausgesehen zu haben und schlägt die Variante Grashüpfer-Parcours vor. Die zwei Flips aus diesem Spiel namens Harry Hopper könnten damit bis zu Mutti oder in die Chefetage hüpfen. Herrlich.

Harry Hopper steht auf der Empfehlungsliste Spiel des Jahre 2016.

* * *

Harry Hopper, Autor: Florian Nadler, Alter: ab sechs Jahre, Anzahl der Spieler: zwei bis vier, Dauer des Spiels: rund eine Viertelstunde, Verlag: Kosmos, Artikel-Nummer: 697334, Preis auf der Website von Kosmos: 19,99 EUR inklusive Mehrwertsteuer und zuzüglich Versand



Aufzucht, Auswandern und so weiter – Zum Spiel „Inhabit the Earth“

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Ungefähr in einem Karton im Format einer A4-Fläche befinden sich oben und unten tolle Tiere, gezeichnet im Cartoon-Stil. Bis auf grüne Bambusblätter, die ein Panda-Bär frisst und einem grünen Chamäleon zeigt sich nur noch ein Papagei bunt. Die anderen Tiere wie eine Giraffe und ein Löwe sind in Brauntönen oder wie ein Elefant und ein Wolf in Grautönen gehalten oder gleich wie ein Zebra und der Panda-Bär mit den Bambusblättern in Schwarz und Weiß. Immerhin leuchtet in Gelb der Titel des Spiels von Richard Breese in großen Buchstaben auf der Pappe. „Inhabit the Earth“ lautet der englische Name des Spiels bei dem im Untertitel klar werden sollte, worum sich diese Beschäftigung dreht: „A race across six continents to introduce and evolve the world`s wildlife.“

Im Karton befinden sich sowohl eine Einleitung in Englisch als auch auf Deutsch. Gleich zu Beginn wird klargemacht, was Titel und Aufgabe bedeuten: „Bevölkert die Erde“ und das es sich um „ein Rennspiel für zwei bis vier Spieler handelt, das „etwa 90 Minuten“ dauert. Das stimmt, aber „Inhabit the Earth ist auch ein Brett- und Strategiespiel von R&D Games/Hutter Trade, „um die Tierwelt der Erde einzusetzen und zu entwickeln“, wie es in den Spielregeln, die sich in englischer und deutscher Sprache in der Verpackung befinden, heißt.

Der Karton enthält nämlich sechs Tafeln, auf denen mehr oder weniger ernst zu nehmende Karten der sechs Kontingente zu sehen sind. Zu den sechs Kontinenttafeln kommen 162 Kreaturenkarten in drei Stapeln zu je 54 Karten. Damit keine Missverständnisse aufkommen, sind die Karten für die drei Stapel auf der Rückseite mit 1, 2 oder 3 markiert, die wiederum

den Regionen der jeweiligen Kontinente entsprechen. Statt Kreaturenkarten kann auch Tierkarten gesagt werden, denn die Karten zeigen Tiere: Vögel, Pflanzenfresser, Raubtiere, Primaten, Reptilien und kleinere Säugetiere. Mit diesen Karten bewegen sich die Spieler auf ihren Kontinenten und pflegen die Menagerie.

Zum Spielmaterial zählen zudem noch Kreaturenmarker, Aufkleberbogen, vier Aktionsübersichtskarten, 59 Plättchen, 24 Bewegungsmarker, 24 Auslösemarker, 30 Sonnenmarker und vier Plättchenständer, die man bitte im Handumdrehen selber bastelt.

Doch ums Basteln geht es in diesem Spiel wahrhaftig nicht, sondern um die Menagerie, die Aufzucht und das Bewegen der Kreaturenmarker auf den Pfaden der Kontinente bis hin zum Auswandern, der Bewegung eines Kreaturenmarkers von einem Kontinent zum anderen. Oder wie der Verlag formuliert: „Neben der Aufzucht bringt auch die Reise lukrative Punkte ein.“ Abgerechnet wird zum Schluß, „sobald zwei Kreaturenmarker auf den Schlusfeldern zweier Kontinente liegen“. Wer die meisten Punkte hat, der ist Sieger.

Wir empfehlen sehr, als Anfänger mit dem Einführungsspiel zu beginnen.

* * *

Richard Breese, Inhabit the Earth, Grafik: Juliet Breese, Anzahl der Spieler: zwei bis vier Spieler, Alter der Spieler: geeignet ab einem Alter von 14 Jahren, Spieldauer: um 90 Minuten, R&D Games/Hutter Trade, „HUCH! & friends!, 2015, Artikelnummer: 400005, EAN: 5060156400005, Preis laut Hersteller: 42,95 Euro



Minden finden! – Rezension zum „Deutschland“-Spiel „Finden Sie Minden?“ von Günter Burkhardt

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Mehrere Medien berichten, dass in Minden ein Tornado Dächer abgedeckt und Bäume umgeknickt habe. Aha, aber wo ist Minden? Das fragen sich viele. Mit dem Spiel „Finden Sie Minden“ von Günter Burkhardt aus dem Kosmos-Spieleverlag wäre das nicht passiert.

In einem quadratischen Karton in den Farben der Flagge der Bundesrepublik Deutschland Schwarz-Rot-Gold finden wir eine grobe topografische Karte der aktuellen Bundesrepublik mit viel Grün, Gelb und Braun. Eine kleine Legende erklärt die Farbe als Höhenunterschiede. Hellblau sind Seen wie Müggel- und Bodensee, aber auch Nord- und Ostsee. Auf der hochformatigen und faltbaren Karte aus Karton sind zudem ein Dutzend rote Punkte mit Städtenamen wie Berlin oder Bremen zu finden. Doch nicht alle Hauptstädte der Bundesländer wie Hannover, Erfurt, Stuttgart oder München sind gekennzeichnet, dafür aber Dortmund, Köln, Nürnberg und Frankfurt am Main.

Viel wichtiger sind jedoch ein Breitengrad (10°) und zwei Längengrade (52° und 50°). Auf diese Art wird Deutschland geteilt in West und Ost sowie Nord, Mitte und Süd. Hinzu kommen 10 bzw. 15 Planquadrate und in diesen Planquadraten

vier Positionen (A, B, C und D). Diese Aufteilung spiegelt sich auf fünf Tippkarten wider, auf denen die zwei bis fünf Spieler ab einem Alter von zehn Jahren mit Tippsteinen in den Farben Orange, Blau, Gelb, Weiß und Schwarz den Ort von Städten, Sehenswürdigkeiten und Gebieten in diesem Deutschland zu markieren, nachdem sie ihn auf dem Spielplan zuvor lokalisierten. Wem das Lokalisieren weniger gut gelingt, der setzt entweder einen Chip, um eine Karte mit einer schwierigen Aufgabe zu tauschen oder er gibt den Ort wenige genau und also grob mit West oder Ost an, eventuell noch mit Nord, Mitte oder Süd.

Im Grunde genommen ist das von Günter Burkhardt, der einst als Realschullehrer arbeitete, aber seit über zehn Jahren als Spieleentwickler Geld verdient, und mit seiner Familie laut Verlag „auf der Schwäbisch Alb“ lebt, entwickelte Spiel nicht schwer, die Spielvorbereitung und der Spielablauf sind sogar kinderleicht. Das Ganze hat zudem noch einen Lerneffekt, denn mittlerweile wissen wir, wo Minden liegt. Sie auch?

Hier und heute noch ein Hinweis: Wer sich zum Brettspiel mit Karten und Figuren noch einen Rechner mit Bildschirm legt, der kann zu den Städten, Sehenswürdigkeiten und Gebieten die Suchmaschine anwerfen, genauere geografische Lagen herausfinden, die Längen- und Breitengrade erkennen und beispielsweise bei Wikipedia sein Wissen darüber mehren. Das ist besser, als auf die Rückseite der Karte zu gucken, denn das Wissenswerte, welches dort steht, ist Magerkost. Dass sich auf diese Weise die Länge des unterhaltsamen Wissensspiels beachtlich ausdehnt, das dürfte klar sein.

Mit „Finden Sie Minden?“ kann der nächste Tornado kommen.

* * *

Deutschland – Finden Sie Minden?, Autor: Günter Burkhardt, Anzahl der Spieler: 2 bis 5, Alter der Spieler: ab 10 Jahren, Dauer des Spiels: rund eine Dreiviertelstunde, Format: 298 x

298 x 73 mm (LxBxH), Verlag: Kosmos, EAN: 4002051690243, Art.-Nr.: 69024, Preis: 29,99 Euro



Köstlich wie ein Krimi-Dinner: das Krimi-Kartenspiel von Daniel Badraun

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). „Gelegenheit macht Diebe“ lautet der Titel eines Spiels von Daniel Badraun und hat mit den Goethe-Worten, die sich mehr auf Liebe denn auf Diebe reimen, wenig zu tun, außer mit der Gelegenheit, sich etwas zu nehmen, was einem nicht gehört.

Das Krimi-Kartenspiel von Badraun, der in Diessenhofen am Rhein als Lehrer arbeitet, sei „für raffinierte Langfinger“ gemacht, wie der Gmeiner-Verlag aus der Kleinstadt Meßkirch im Landkreis Sigmaringen in Baden-Württemberg mitteilt, und scheint für alle anderen, die das werden wollen – oder nicht –, auch geeignet.

Die Gelegenheit für Handlanger bleibt nicht aus. „Die alljährliche Uhren- und Schmuckmesse“ habe „ihre Tore geöffnet“ und „an unzähligen Ständen“ würden „sündhaft teure Uhren, kostbare Edelsteine und wertvoller Schmuck präsentiert“ werden, lese ich in der Anleitung zum Spiel für drei bis sechs Diebe, die Beute machen müssen. Doch Vorsicht sei geboten,

denn nicht nur Räuber und „viele unbeteiligte Besucher“, die „punkten“ wollen, sondern „auch Polizisten, Versicherungsagenten und Privatdetektive“ seien vor Ort.

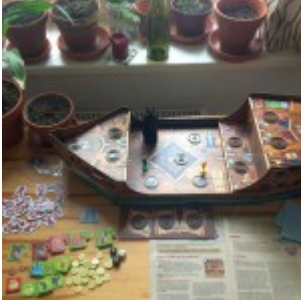
Sei also auf der Hut und schlüpfe „an jedem der sechs Messtage in eine neue Rolle“. Das Kartenspiel ist scheinbar auch ein Rollenspiel und nach sechs Runden beziehungsweise Rollen ist die Messe, das Spiel am Ende und der Gewinner ist der, wer die „meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen“ kann.

Für die sechs Runden gibt es sechs Rollenkarten, auf denen sowohl die Plus- als auch die Minuspunkte notiert sind, an denen die Spieler ihre Taktik ausrichten. Beispielsweise sollte der Dieb Beute machen wollen, weil er für jede Diebesgut-Spielkarte drei Punkte bekommt. Vier dieser Karten, insgesamt gibt es 48 Spielkarten, muss er rauben. Wenn nicht, dann bekommt er zehn Minuspunkte.

Zur Vorbereitung des Spiels gehört zudem, dass jeder der Spieler sieben Spielsteine einer Farbe bekommt. Die 48 Spielkarten, die vorher ordentlich gemischt wurden, werden unter den Spielern verteilt und sind Handkarten. Wie die Runde mit der Rolle abläuft, das alles und noch viel mehr steht in der Anleitung zum gelungenen und kurzweiligen Krimi-Kartenspiel „Gelegenheit macht Diebe“.

* * *

Gelegenheit macht Diebe, Krimi-Kartenspiel, Autor: Daniel Badraun, Anzahl der Spieler: 3 bis 6, Dauer des Spiels: eine Stunde, Alter der Spieler: ab 12 Jahren, Format: 12 x 20 cm, Verlag: Gmeiner Verlag, Meßkirch, Juli 2015, EAN: 4260220581550, Preis: 12,90 EUR



Captain Black ist „cool“

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Nicht jedes Geschenk für die Kleinen, damit sie lachen und nicht weinen, rührt zu tränen. Die meisten Waren unterm Winter- oder Weihnachtsbaum – ganz nach Geschmack – erregen noch nicht einmal. Bei uns aber war dieses Mal alles anders. Während der Jahresendtage weilte Captain Black unter uns. Und das war gut so.

In wenigen Minuten ist das Schiff des Captain gebaut. Rund um das Unterteil der Verpackung der vom Ravensburger Spieleverlag als „elektronische Brettspiel“ beworbenen Kurzweil entsteht durch Stecken von Pappen statt Planken das Schiff ohne Segel. Unter das Heck des Schiffs und vor neugierigen Blicken der zwei bis vier Spieler verborgen werden Werkzeuge gelegt. Spielfiguren in Grün, Gelb, Blau und Rot werden verteilt und das Zubehör geordnet vors Schiff gelegt.

Ist die Vorbereitung abgeschlossen, wird die ganz in Schwarz gehaltene wie batteriebetriebene Figur aus Plaste und Elaste in Gang gesetzt. Einer von drei Schwierigkeitsstufen wird auf der Steuerleiste ausgesucht und eine von ebenfalls drei Spiellängen wird ausgewählt und somit Captain Black angeschaltet. Pure Anfänger wählen für das Spiel von Reiner Knizia die erste Stufe und drücken anschließend den großen von zwei Knöpfen am Fuße der Figur. „Schiff Ahoi! Ich bin der Geist des Captain Black“, ertönt eine Stimme im Stile altertümlicher Navigationsansagen: „Nächste. Ausfahrt. Links. Halten.“ Doch an Bord gelten andere Begriffe. Und Regeln. Er brauche die Hilfe aller Spieler als Matrosen, um zu „einer

Schatzinsel“ zu gelangen, erklärt der kurz angebundene Captain. Dort wolle er seinen „Frieden finden“. Dafür wolle er ihnen seinen Goldschatz geben. „Beeilt Euch!“, fordert Black, denn die Insel müsse vor „Einbruch der Dunkelheit“ erreichen, sonst würde er sich „in Luft“ auflösen. Alle ahnen, dass dann das Spiel zu Ende ist.

Schluss mit Lustig ist zudem, wenn „das Schiff gesunken ist oder in die Hände von Piraten gefallen ist“. Dann verlieren alle. Das Spiel endet auch, „wenn die Matrosen die Insel erreicht und alle Aufgaben gelöst haben“, verrät Black. Dann gewinnen alle.

Die Aufgaben an Bord sind für Anfänger leicht und lustig. Ravensburger teilt dazu mit: „Im Meer lauern viele Gefahren. Piraten versuchen, das dreidimensionale Geisterschiff zu entern, Kraken und Seeungeheuer lauern in der Tiefe des Meeres und auch an Bord gibt es etliche Herausforderungen zu meistern.“

Das Schießen auf Felsen, Kraken oder Seeungeheuer geht so. Das entsprechende Plättchen wird in rund zwei Meter Entfernung der Spieler auf den Boden gelegt. Mit den kleinen Würfelsteinen in den Farben der Spielfiguren wird einmal so nah wie möglich ans Ziel geworfen. Der Spieler, dessen Würfel dem Plättchen am nächsten liegt, gewinnt. Wenn zwei Matrosen gleich nah „gewürfelt“ haben, dann entscheidet ein Stechen.

Der Captain gibt die Kommandos und die müssen ausgeführt werden. Dazu zählen körperliche Ertüchtigungen wie Kniebeugen und Liegestütz.

Immerhin sind die Kämpfe mit Piraten nicht schweißtreibend sondern werden mit zwei schwarzen Würfeln ausgetragen, mit denen sehr schnell gewürfelt werden sollte. Keine Frage: Das Spiel bringt und hält die Spieler auf Trab.

Durch die drei Variationen bei Schwierigkeit und Zeit hat sich das Spiel von Weihnachten bis Silvester in der Wohnung

gehalten und gilt bei meinen Kindern als „cool“. Damit liegt Captain Black im vorderen Feld der kurzweiligen, attraktiven Spiele. Ein gewisses Gemeinschaftsgefühl kommt zwar auf, weil ein Kollektiv von Matrosen suggeriert wird, doch jeder Matrose erledigt seine Aufgabe alleine und zählt am Ende sein Gold, an dem er hängt, zu dem er drängt.

* * *

Captain Black, von Reiner Knizia, Anzahl der Spieler: 2 bis 4, Alter der Spieler: ab 6 Jahren, Dauer des Spiels: 30 bis 60 Minuten, Verlag: Ravensburger, 2015, EAN: 4005556222933, Preis: Auf der Homepage von [Ravensburger](#) wird darüber informiert, dass „ausreichend Produkte am Lager“ seien und aktuell ein Preis von 46,99 Euro aufgerufen.

Material: 1 Geisterschiff (bestehend aus 12 Teilen, plus Schachtelboden), 16 Kunststofffelder, 1 Steuerleiste, 1 Captain Ghost (elektronische Einheit), 4 Matrosenspielfiguren, 4 Wurfsteine, 1 weißer Würfel, 2 schwarze Würfel, 4 Piratenspielfiguren mit Aufstellfüßen, 8 Werkzeuge, 28 Aufgabenplättchen, 21 Goldsäcke, 30 Goldmünzen, 3 Inselteile, 1 Felsenplättchen