



„Drachen-Rallye“ von Manfred Ludwig – Das Brett-, Würfel- und Kinderspiel ist uns ein willkommener Wurf

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). So ist das bei kleinen Kindern. Denen kann man alles fast vorsetzen: Weihnachtsmänner, Gott und Jungfrau Maria, auch Drachen. Weil das bei großen Kindern auch noch funktioniert, die im Wesentlichen nur kalendarisch und biologisch gealtert sind, während das psycho-soziale und das sozio-kulturelle Alter auf kindlichem Niveau stecken geblieben ist, werden viele Spiele ab einem Kindesalter plus x angeboten.

Das Spiel „Drachen-Rallye“ von Manfred Ludwig, einem Grandseigneur der Spieleentwickler deutscher Zunge, der im Laufe seines 90-jährigen Lebens über 50 Spiele bei verschiedenen Verlagen veröffentlichte, bildet keine Ausnahme.

Vier Drachen in Gelb, Grün, Rot und Blau dürfen um die Wette fliegen, aber Achtung: Gegenwind wartet wie auch Rückenwind. Bevor überhaupt Wind weht dürfen die Spielerinnen und Spieler den Spielplan in die Mitte legen und das zweigeteilte Windrad zusammen- und in den Spielplan stecken. Nachdem zwei bis vier Spielerinnen und Spieler ihren Drachen wählten, suchen sie sich einen von zwei Würfeln aus und zwar den einen für „die etwas leichtere Version des Spiels“ oder den anderen für „ein

bisschen kniffliger“, wie in der deutschsprachigen Anleitung zum Spiel mitgeteilt wird.

Zuerst muss mit dem Drachen eine Runde um die Vulkaninsel geflogen werden. Die Aufstellung erfolgt auf den gelben kreisrunden Feldern. Würfelt ein Spieler eine Zahl wie eins, zwei, drei oder vier, fliegt der Drache entsprechend weit. Wer auf einem grünen Feld landet, darf zwei Felder weiterfliegen. Wer auf einem roten Feld landet, muss zwei Felder „zurückflattern“. Auf dem einen Würfel befinden sich zudem eine grüne und eine rote Wolke. Grün steht für Rückenwind. Wer diesen Wind würfelt, darf die Windmühle ein, zwei oder drei Felder drehen und schiebt dadurch alle Figuren, sich auf einem der vier Windräder befinden, vor. Dabei kann ein Drache auf einem roten oder einem grünen Feld landen. Auch jetzt gilt: Er darf zwei Felder vor beziehungsweise muss zwei Felder zurück. Bei der roten Wolke muss das Windrad ein bis drei Felder zurückgedreht werden.

Im Unterschied zum Würfel mit der roten und grünen Wolke bietet der andere Würfel zwei blaue Wolken mit jeweils zwei Pfeilen. Das soll dem würfelnden Spieler sagen, er habe die Wahl zwischen Rücken- und Gegenwind.

Auf den ersten Blick und zwei, drei Runden scheint Drachen-Ralley ein fröhlicher wie kurzweiliger Zeitvertreib (nicht nur wegen der Viertelstunde Spieldauer) und zwar nicht nur für Vorschul- sondern auch für Schulkinder.

Auch als Spiel für die Kleinen mit ihren Großen wie den Großeltern ist Drachen-Ralley gut geeignet und ähnelt ein wenig an Nachmittage mit Mensch-ärgere-Dich-nicht. Das altehrwürdige Spiel wurde 1907 von Josef Friedrich Schmidt, der den Klassiker aller Brett- und Würfelspiele laut Wikipedia 1907 „in einer kleinen Werkstatt in der Münchner Lilienstraße“ entwickelte, in die Welt geworfen. Daher passt es prima, dass Drachen-Rallye unter dem Markennamen Schmidt läuft und bei der Schmidt Spiele GmbH in Berlin verlegt und vertrieben wird.

Und wer weiß, ob Drachen-Rallye nicht noch ein paar Preise gewinnt. In Dänemark wurde der auch bei uns willkommene Wurf von Ludwig „Kinderspiel des Jahres“.

* * *

Drachen-Rallye, Manfred Ludwig, Redaktion: Meike Wilken und Nina Temme, Illustration: Anne Pätzke, Anzahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler, Alter der Spieler: ab 5 Jahren, Dauer des Spiels: eine Viertelstunde, Verlag und Vertrieb: Schmidt Spiele, Artikel-Nummer: 40545, Preis: um 15 Euro.



Endlich oder ekelhaft? – Die Edition Star Wars des Spieleklassikers Carcassonne von „Hans im Krieg“

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Über „Star Wars“ ist überall mehr als genug geschrieben worden und das ist schon viel, viel zu viel. Ein „Scheißkrieg“, wie Horst-Udo Schneyder schreibt, sei der „Krieg der Sterne“. Für Fans des „Scheißfilms“ (Schneyder) gibt es jede Menge Ware mit Werbung zum Spektakel, die selbst schon zum Spektakel verkommen scheint. Wie es sich heute gehört, werden Vorspektakel, Hauptspektakel und Nachspektakel geliefert. Das Spektakel ist

selbst schon Ware, immer auch Werbung und alle Werbung dient im Grunde der Ware.

Schon lange wird Ware mit Werbung nicht mehr verschenkt, sie wird verkauft. Bei diesem Geschäft fehlt auch der Spieleverlag Hans im Glück nicht. Der verkauft eine Ware mit Werbung namens Carcassonne Star Wars. Für einige ist die „Star Wars“-Edition von Carcassonne eine Frechheit, für andere ein Witz. Einer übrigens, der sich kaufen und verschenken lässt an Freunde der Kriegsfilmserie.

Zu Carcassonne-Version „Krieg der Sterne“ notiert der Verlag: „Die bekannten Regeln werden durch einige raffinierte Änderungen vereinfacht und bieten dadurch ein völlig neues Spielgefühl. Spannende Duelle um die Vorherrschaft in einer weit entfernten Galaxie erwarten euch. Meistert die entscheidenden Kämpfe und platziert eure Truppen gewinnbringend auf dem Weg zum Sieg.“ Genau: Krieg spielen. Das ist der Gebrauchswert, den der Verlag Hans im Glück bietet und somit zum Verlag „Hans im Krieg“ mutiert.

In diesem Krieg werden die Meeple zu Mördern. „Immer ..., wenn Meeple von mehreren Spielern auf einem Gebiet ... stehen“, ... „wird gekämpft“, steht in der Anleitung zum Spiel. Es wird gekämpft um Handelsrouten, Asteroidenfelder und Planeten. Richtig: Krieg. Und: Haben statt Sein. Zwar wird nicht mit dem Laserschwert gekämpft, aber mit dem Würfel.

Neben Plättchen, Meeple und Würfel stecken im Karton noch Aufkleber (die vor dem ersten Spiel auf die Vorder- und Rückseite jedes Meeple geklebt werden müssen entsprechend der Anleitung) und eine „Charakterkarte“ für jede der sechs Farben (mit Fraktionssymbol). Die „Charaktere“ ohne Eigenschaften Luke Skywalker, Yoda, Darth Vader, Stormtrooper oder Boba Fett.

Wenn vier Personen diese Edition spielen, dann können sie zwei Teams bilden, wobei Luke Skywalker und Yoda die

„Rebellenallianz“ bilden und Darth Vader und Stormtrooper das „Imperium“. „Die Spieler eines Teams dürfen sich niemals bekämpfen. Es kommt nur dann zum Kampf, wenn Meeple unterschiedlicher Fraktionen in einem Gebiet stehen“, erklärt der Verlag.

Genug geschrieben zum Carcassonne-Kriegsspiel „Star Wars“, das ekelhaft ist und nicht endlich im Handel.

Bibliographische Angaben

Carcassonne, Edition Star Wars, Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Anzahl der Spieler: 2 bis 5, Alter der Spieler: ab 8 Jahren, Dauer des Spiels, etwas über eine halbe Stunde, Verlag: Hans im Glück, München 2015, Artikel-Nummer: 48250



Das Spiel „Vienna“ von Johannes Schmidauer-König

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Dass ein Spiel mit dem Titel Wien nichts Gutes verheißen würde, denn „Wien bleibt Wien“, das mag man sich bei Schmidt Spiele gedacht haben. Das Wien Wien bleibt, das geschehe, glaubt man dem Schauspieler und Schriftsteller Helmut Qualtinger, der Stadt deutscher Zunge an der Donau „ganz recht“.

Darum ist aber Anglizismus nicht besser. Warum „Vienna“? So

und nicht anders heißen zwei Dutzend Städte allein in den Vereinigten Staaten von Amerika. Schauen wir über diese Anglizismus-Schande hinweg und behaupten dreist, dass das die italienische Sicht der Dinge sei, denn auch Italiener nennen Wien Vienna, schimpfen aber nicht so wie Qualtinger. Zudem findet sich – nebenbei bemerkt – in der Anleitung, die im Karton liegt, die italienischsprachige Fassung vor der englischsprachigen. Na also!

Vor allem sollte es Italiener leichter als Anglo-Amerikanern fallen, „in die Rolle eines gerissenen Lebemanns“ zu schlüpfen, um „im Wien des 19. Jahrhunderts“ nach unserer Zeitrechnung „in die High Society“ aufzusteigen“. Menschen deutscher Zunge könnten auch Hautevolee sagen, womit nicht nur die blaublütige Abstammung, sondern auch die berühmte Abstammung und somit Prominenz und Pseudoprominenz gemeint ist. Schließlich löste mit der Industrialisierung die Bourgeoisie den Adel ab und verwies ihn in die Schranken des Feudalismus, auch wenn bis heute längst nicht alle alten Zöpfe abgeschnitten sind. Die Zeit der Guillotine währte zu kurz und nicht überall. Auf die Bürgerliche Revolution folgte die Gegenrevolution und spätestens Napoleon exportierte sie nach Berlin und auch nach Wien.

Zurück zum Spiel, genauer: zum „Hintergrund“ des Spiels, zu dem Schmidt Spiele außerdem notieren: „Da sie aber gerade erst neu in Wien angekommen sind, fahren sie mit der Kutsche durch Wien...“ Mit der Kutsche? Nein, mit dem Fiaker. Das ist auch heute noch in Wien möglich und das ist auch gut so. Weiter im Text: „... und versuchen an möglichst vielen Orten und Plätzen wichtige Personen für sich zu gewinnen, um mit ihrer Hilfe höheren Einfluss zu erlangen.“

Online stellt die Produktbeschreibung Fragen: „Wo sollte man wohl am besten seine Würfel ablegen, um am Ende die meisten Siegpunkte ergattern zu können? Ist es sinnvoller auf den schnellen Taler zu setzen oder besser langfristig einflussreiche Förderer in der Stadt zu gewinnen?“ Und sie

gibt die Antworten gleich mit: „Beeinflusst werden diese taktischen Entscheidungen natürlich auch von den Plänen der Mitspieler und von der Gunst der Würfel. Am Ende siegt derjenige, der klug und vorausschauend plant und geschickt seine Mittel einsetzt.“

Wie auch immer. Alle der drei bis fünf Spieler ab 10 Jahren müssen sich entscheiden, ob sie Wien bei Tag oder Wien bei Nacht spielen wollen und den Spielplan entsprechend platzieren. „Der Spieler, der als Letzter in Wien war, bekommt die Startspieler-Karte.“ Das ist die Uhr, die er „offen vor sich auslegt“ und damit loslegt. Die anderen vier Sonderkarten mit dem weißen Extrawürfel, die Münzen und der Gendarm werden ebenfalls offen neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler sucht sich nun vier (oder fünf) Würfel einer Farbe und in dieser Farbe auch einen Punktezähler, den er auf eines der drei Startfelder setzt. Jeder Spieler zieht zudem eine der sechs blauen Startkarten. Je nach Startkarte erhalten Spieler bereits ein, zwei der insgesamt 25 Münzen. Die 44 Personenkarten werden gut gemischt an den Spielplan gelegt.

An den berühmt-berüchtigten Sehenswürdigkeiten Wiens müssen Würfel platziert und Aktionen ausgeführt werden. Und das geht so: Wer an der Reihe ist, der nimmt alle seine Würfel und würfelt. Ja, Vienna ist ein Brett- und Würfelspiel mit Karten. Die Würfel darf der Spieler nun einzeln und in Kombination auf ein Felder stellen, das die gleiche Zahl wie der Würfel zeigt. Gewertet wird aber noch nicht, außer auf den Feldern befindet sich ein Blitz. Dann darf man den Gendarm einsetzen und noch viel mehr. Das alles, der Ablauf und die Auswertung, wird ausführlich in der Anleitung erklärt.

Wer 25 oder mehr Siegpunkte in Händen hält, der beendet das Spiel. Noch einmal wird eine Wertung der Symbole vorgenommen. Es können noch Punkte verteilt werden. Gewonnen hat zum Schluss der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Sonderkarten

vorweisen kann. Gibt es auch hierbei einen Gleichstand, gewinnt „derjenige, der noch mehr Münzen hat“.

Abwechslung bringt das Spiel mit dem Feld „Geheimbund“ sowie den Sonderkarten, mit denen man Doppelzüge ausführen, neuer Startspieler werden, noch eine Personenkarte, einen weiteren Würfel oder einen Würfeljoker erhalten kann. Damit wird das Spiel komplexer, anspruchsvoller und abwechslungsreicher. Vienna ist ein spannendes Spiel mit einer prächtigen Portion Taktik für die ganze bürgerliche Familie, den Adel nicht nur in Österreich und allen Abonnenten der Konzerte der Wiener Philharmoniker. Kein Wunder, dass Vienna in diesem Jahr mit dem österreichische Spielepreis ausgezeichnet wurde. Kommt da noch mehr? Vienna von Schmidauer-König ist nicht nur virtuos sondern erweiterbar.

Bibliographische Angaben

Johannes Schmidauer-König, Vienna, Anzahl der Spieler: 3 bis 5, Alter der Spieler: ab 10 Jahren, Dauer des Spiels: 30 Minuten, Verlag: Schmidt Spiele, Artikelnummer: 49305, EAN: 4001504493059, Preis: 26,99 Euro



Das Kreuz mit der

Knoblauchkarte oder Hut ab vor „Särge schubsen“ von Thierry Chapeau

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Särge schubsen ist ein kurzweiliges Spiel in einer quadratisch, praktischen Verpackung aus Karton von Thierry Chapeau. Chapeau bedient den Zeitgeist und bringt bunte wie blutsaugende Nachtgestalten auf Spielkarten im klassischen Särgeformat.

Weil sie gut gelungen ist, soll Rolf (ARVi) Vogt, der für die Grafik verantwortlich war, als Illustration erwähnt werden.

Allein deswegen ist „Särge schubsen“ ein Kartenspiel bei dem es darauf ankommt, Särge aus einer „Vampirburg“ zu „schubsen“. Keine Angst, so wenig wie es Vampire gibt, so wenig gibt es eine Burg und geschubst wird auch nicht wirklich.

Jeder der zwei bis sechs Spieler bekommt vier Vampirkarten, die er offen vor sich auslegt. In der Mitte des Spielplatzes kommt die Knoblauchkarte. Die restlichen Karten sind der Nachziehstapel. Hinzu kommen zwei Würfel. Deswegen ist „Särge schubsen“ auch ein Würfelspiel.

Der jüngste Spieler fängt an. Der eine Würfel zeigt ein Symbol, der andere eine Farbe (gelb oder lila) oder ein Ausrufezeichen.

Lustig wird das Spiel, weil nach dem Würfeln alle gleichzeitig dran sind. Wer einen Sarg mit dem passenden Symbol und der passenden Farbe vor sich liegen hat und als erster auf die Knoblauchkarte klopft, der darf den Sarg umdrehen, so dass nicht mehr ein Vampir sondern der Deckel aus Holz zu sehen ist.

Noch aber ist der Sarg nicht geschubst. Das ist erst möglich,

wenn genau diese Farbe und dieses Symbol auf der Rückseite der Karte erneut gewürfelt wird, weswegen man sich das merken muss. Deswegen ist „Särge schubsen“ ein wenig wie Memory und ein Gedächtnisspiel.

Die Mitspieler können zudem geärgert werden. Wer sich deren Farben und Symbole der umgedrehten Karten gemerkt hat und nach dem Würfeln, wenn genau diese Kombination kommt, schnell auf die Knoblauchkarte schlägt, der darf, wenn`s stimmt, den Sarg wieder umdrehen und also öffnen.

Abwechslung ins Spiel bringt auch das Ausrufezeichen. Welche genau, das verraten die Regeln. Die Regeln verraten aber nicht nur, wie das Spiel geht, sondern auch, wer gewinnt, nämlich derjenige, der zuerst vier seiner geschlossenen Särge aus dem Spiel geschubst hat.

Bibliographische Angaben

Thierry Chapeau, Särge schubsen, Anzahl der Spieler: 2 bis 6, Spielalter: ab 8 Jahre, Spieldauer: 15 Minuten, Format Verpackung: 11 x 11 x 3,5 cm, Spieleverlag: Drei Magier Spiele, Artikel-Nummer 40876, EAN: 4001504408763, Preis: 9,99 Euro



The Kartenspiel-Game gestattet Gespräche „so lange du kannst“

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Auf den ersten Blick kommt das Kartenspiel aus dem Nürnberger-Spielkarten-Verlag ganz schön gruselig daher. Ein Totenschädel prangt auf der Verpackung und sämtlichen Karten – vorne und hinten. Weiß auf Schwarz prangt in großen Lettern die englischen Worte The Game auf der einen und auf der Rückseite Zahlen von 2 bis 99.

Die gruselige Grafik verdanken wir dem Sandra und Oliver Freudenreich. Das Kartenspiel von Autor Steffen Benndorf hingegen ist alles andere als gruselig, nämlich geistreich. Die Spielkarten werden angelegt und der Gegner ist kein Spieler, sondern der Gegner aller Spieler ist das Spiel, bei dem sie kooperativ und kommunikativ sein müssen. Gelingt dies, vergrößern sich im Verlauf des Spiels vier Stapel auf dem Tisch. Zwei Stapel steigen von 1 bis 99 auf, zwei von 100 bis 2 ab. Im Idealfall werden also vier x 98 Karten abgelegt.

Bei drei, vier oder fünf Spielern erhält jeder Spieler sechs Karten. Bei zwei Spielern sind es sieben Karten. Spielt einer alleine gegen das Spiel – eine Solo-Variante ist also möglich und nicht ohne Reiz -, dann erhält er acht Karten. Wenn er dran ist, dann muss er mindestens zwei Karten ablegen. Mehr ist möglich. So viele Karten, wie ein Spieler auf einen oder alle vier wachsenden Stapel abgelegt hat, muss er auch vom Nachziestapel aufnehmen.

Toll ist die Ausnahme von der Regel, die als „Rückwärts-Trick“ verkauft wird. Auf einen aufsteigenden Stapel darf ein Spieler eine passende Karte legen, die genau um den Wert 10 kleiner ist, auf einen absteigenden Stapel eine Karte, die genau um den Wert 10 größer ist. Echt trickreich wird jedoch das

genehmigte Gespräch. Zwar darf nicht nach konkreten Karten bzw. Zahlenwerten gefragt und auch nicht darauf geantwortet werden, doch Reden ist Gold und gestattet.

Beim Ablegen dürfen die Lücken zwischen den einzelnen Karten beliebig groß sein, sollten jedoch klein gehalten werden.

Wer das Spiel schwieriger gestalten möchte, der kann die Zahl der Handkarten verringern und die Zahl der abzulegenden Karten erhöhen.

Kurzum: Das Kartenspiel The Game ist gut, geistreich, kurzweilig und leicht erklär- und lernbar. Die Nominierung zum Kritikerpreis als Spiel des Jahres 2015 ist gerechtfertigt.

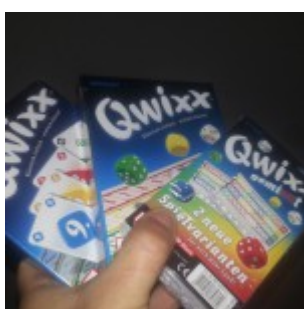
Franz Jurthe, Geschäftsführer des Nürnberger-Spielkarten-Verlag, sieht bei alle Betriebswirtschaftlichkeit „auch ein Näschen“ für den Markt und dessen Bedürfnisse“ ausschlaggebend für den Erfolg des Unternehmens und seiner Produkte wie The Game. „Wie sonst“, merkt Jurthe an, „hätte der Verlag die Nominierung zum Spiel des Jahres geschafft, wenn er nicht den richtigen Riecher gehabt hätte.“

Eines der besten Langnasen im Nürnberger Stall scheint Steffen Benndorf zu sein, der in Röthenbach an der Pegnitz lebt. Der 40-jährige Ingenieur ist verheiratet, hat drei Kinder und offensichtlich „ein ganz besonderes Talent für wunderbar einfache Spiele mit wenig Regelwerk“, so der Verlag, wovon nicht nur das Kartenspiel The Game sondern auch das Würfelspiel Qwixx, dass 2013 zum Spiel des Jahres nominiert wurde, Habe fertig oder Träxx zeugen. Nicht zuletzt kümmerte sich Redakteur Reinhard Staupe um The Game, von der Erstsichtung des Prototypen über die Perfektionierung bis hin zur Produktumsetzung“.

Das Gesamtergebnis scheint so gut, dass das Spiel auch in Österreich und der Schweiz, in Frankreich, Holland, Tschechien, Polen und anderswo über den Ladentisch gereicht wird.

Bibliographische Angaben

The Game, Autor: Steffen Benndorf, Grafiker: Sandra Freudenreich und Oliver Freudenreich, Spieler: für zwei bis fünf Personen mit Solo-Variante, Alter: ab acht Jahren, Dauer: 20/30 Minuten, Material: 4 Reihenkarten, 98 Zahlenkarten, Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Bestellnummer: 4034, Artikelnummer: 08819908029, Web: www.nsv.de



Qwix – Mehr als eine Hand voll Spiele vom Nürnberger-Spielkarten-Verlag

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Was zum Teufel ist Quixx? Am Anfang war das noch ein Würfelspiel, das zum Spiel des Jahres 2013 nominiert wurde und nur wenige Spiele standen auf der Nominierungsliste. Die Jury des renommierten Kritikerpreises wählte zwar das kooperative Kartenspiel „Hanabi“, nur einer kann gewinnen, doch das Spiel von Steffen Benndorf aus dem Nürnberger-Spielkarten-Verlag (NSV) fand Beachtung, Zuspruch beim Publikum sowie der Jury. Mit Fug und Recht wurde Quixx, das mit wenig Zubehör auskommt, einen Platz auf der Nominierungsliste gegönnt.

Sechs Würfel (zwei weiße sowie ein gelber, grüner, blauer und roter Würfel) und ein Spielblock sind schon alles, was die

zwei bis fünf Spieler ab acht Jahren für eine 15-minütige Runde benötigen. Einer würfelt, alle kreuzen, denn „jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel möglichst viele Zahlen in den vier Farbreihen anzukreuzen. Je mehr Kreuze in einer Farbreihe sind, desto mehr Punkte gibt es dafür. Wer zum Schluß insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt“, verrät die Spielanleitung. Das ist schön schlicht, idiotensicher, echt einfach. Doch Vorsicht ist geboten, denn man darf nur rechts von bereits bestehenden Kreuzen neue Kreuze machen. Wer meint, aufs Kreuzemachen verzichten zu können, der ist falsch gewickelt, denn Nichtkreuzer kassieren Strafpunkte. Richtig, die Nerven der Zocker sind gefragt.

NSV bewirbt das Würfelspiel Qwixx mit dem Hinweis, dass ein „Würfel-Klassiker“ folgendes brauche: „einfache Regeln, niedrigen Preis, großen Spielspaß“. Außerdem muss niemand eine Runde aussetzen sondern alle sind zu jeder Zeit am Geschehen beteiligt. Keine Frage: Qwixx erfüllt alle formulierten Ansprüche.

Und weil der Mensch ein Mensch ist, braucht ein Teil davon größere Würfel (18 mm) und einen größeren Spielblock (A6), weswegen „der preisgekrönte Würfel-Klassiker“ auch in XL zu erwerben ist.

Da NSV im Unternehmensnamen das Namenwort Spielkarte in Mehrzahl trägt, wundert es wenig, dass Qwixx auch als Kartenspiel zu kaufen ist. Das Kartenspiel ist in der gleich großen kleinen Schachtel, „genauso einfach, genauso spannend“ (NSV). Beim Ankreuzen auf gibt es allerdings einen Unterschied zu Qwixx Classic. Wenn eine Farbreihe für einen Spieler geschlossen ist, ist sie „nur für diesen Spieler“ abgeschlossen“. Anders gesagt: Alle anderen Spieler dürfen in dieser Farbreihe weiter kreuzen. Statt Würfel kommen Karten (elf Jokerkarten und 44 normale Karten in Rot, Gelb, Grün und Blau) zum Einsatz. Zudem können Spieler „besser planen und gleich mehrere Kreuze auf einmal machen“ (NSV). Alles klar?!

Qwixx gemixxt bietet zwei neue Varianten zum Würfelspiel. An den Regeln ändert sich nichts, „aber die Zahlen und Farben sind gemixxt“, was laut NSV „Abwechslung garantiert“. Gut.

Besser noch scheint Qwixx DeLuxe. Kurz: Eine Würfelunterlage aus Filz wird geboten sowie vier Filzstiften und vier abwischbaren Tableaus für unbegrenzt viele Partien. Wer's in der wirklichen Welt braucht.

Für Onliner gibt es Qwixx als Solo-Spiel von Reinhard Staube auch als App. Dazu gibt es den Hinweis: „Die App ist die offizielle Umsetzung des Originalspiels – als Solo-Version auf Highscore. In Abstimmung mit dem Autor wurde die Anzahl der Würfe auf 25 begrenzt. Durch diesen Kniff bleibt der wunderbare Kribbelfaktor des Originalspiels erhalten. Die App enthält ferner die Bonusversion ‚Unlimited‘, damit sind noch höhere Ergebnisse machbar.“ Von uns gibt es die Kritik, dass einerseits Mitspieler fehlen und andererseits Werbung nicht fehlt. Schade.

Bibliographische Angaben

Qwixx (Classic), Autor: Steffen Benndorf, Grafik: Oliver und Sandra Freudenreich, Würfelspiel, Zeit: rund 15 Minuten, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Alter: ab acht Jahren, Verlag: NSV, Web: www.nsv.de, Bestell-Nummer: 4015, Artikel-Nummer: 08819908015, Preis: ca. 5 Euro

Qwixx XL, Anzahl der Spieler: zwei bis vier

Qwixx, Das Kartenspiel, Autoren: Steffen Benndorf, Reinhard Staube, Zeit: rund 15 Minuten, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Alter: ab acht Jahren, Verlag: NSV, Bestell-Nummer: 4027, Artikel-Nummer: 08819908021, Preis: ca. 5 Euro

Qwixx gemixxt, Autor: Steffen Benndorf, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Alter: ab acht Jahren, Verlag: NSV, Bestell-Nummer: 4033, Preis: ca. 4 Euro

Qwixx DeLuxe, Autor: Steffen Benndorf, Alter; ab acht Jahren, Anzahl der Spieler: zwei bis fünf, Spieldauer: ca. eine Viertelstunde, Verlag: NSV, Bestell-Nummer: 4024, Artikel-Nummer: 08819908915, Preis: ca. 15 Euro

Qwixx, Solo-Spiel, Autor: Reinhard Staupe, App, Preis: 0,99 Euro im Google Play Store



„Grosse Krabbelei“ bietet als Reise- und Logikspiel einen großzügigen und geistreichen Zeitvertreib

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Das klappt. Sowohl das Buch zum Aufklappen wie auch der Versuch, die Kinder auf den hinteren Plätzen richtig zu beschäftigen, damit der Erwachsene vorne nicht falsch fährt.

Etwas größer als eine quadratische Tafel Schokoladen ist das Ringbuch mit dem Titel Grosse Krabbelei vom Spieleverlag Jumbo für die Reise genau das Richtige, um Schul- und nicht pflegeleichte Kinder sowie Beifahrer über die von Udo Jürgens hinaus besungenen Sechundsechzigjährigen magnetisch in den Bann zu ziehen mit einer Kurzweiligkeit, die sich aufgrund verschiedener Schwierigkeitsstufen in die Länge ziehen kann.

Weil sich die Regeln, Aufgaben und Lösungen alle im Ringbuch befestigt befinden und die vier vor allem in Lila und Grün gehaltenen verschieden geformten Puzzleteile magnetisch auf der hinteren inneren Buchdeckelseite des bunten Buch backen, sollte die vier Spielsteine eigentlich nicht verloren gehen.

Das einerseits einfache Spiel für einen Spieler bietet Dank 48 Aufgaben, die tendenziell immer schwieriger werden, dadurch andererseits kniffligen Spielespaß für Kluge. Wer bei Grosse Krabbelei statt kniffeln schummeln möchte, der kann mit der Möglichkeit „Suchen und Finden“ alle Aufgaben lösen, denn für „Starter“, „Junior“, „Expert“ und „Master“ bietet Jumbo im Desaster-Fall eine Lösung für jede Aufgabe an.

Laut Jumbo geht derjenige als Gewinner hervor, „der es schafft, die vier magnetischen Puzzleteile so auf das Spielbrett zu legen, sodass nur die in der jeweiligen Aufgabe abgebildeten Tiere auf dem Spielplan sichtbar bleiben.“ Neun Öffnungen bleiben immer frei, die eine grosse Krabbelei von Ameisen, Käfern und so weiter. Was der Wurm soll, der nicht krabbelt sondern kriecht, bleibt bei den vielen Lösungen im Ringbuch ein Geheimnis.

Das gute „Smart-Games“-Spiel ist nicht nur ein schlauer Spaß, der laut Jumbo neben „logischem Denkvermögen“ und „strategisches Planen“ auch „optische und räumliche Vorstellungskraft“ fördere, sondern quadratisch, handlich und vor allem erscheint es in Bezug auf den Effekt äußerst preiswert, auch wenn das Material des „Made-in-China“-Spiels nicht besonders teuer ist.

Bibliographische Angaben

Grosse Krabbelei, Logikspiel auf Puzzle-Art mit vier Schwierigkeitsstufen, Alter: von 7 bis 99 Jahre, Material: 100% Pappe, Spieldesign: Raf Peeters, Illustrationen: Hans Bloemmen, Verlag: Jumbo, Made in China, EAN: 710126176306, Preis: 9,90 Euro inklusive Mehrwertsteuer und exklusive

Versandkosten.



Carcassonne – Der Turm (4. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Auch die vierte Erweiterung mit dem Titel „Der Turm“ ist nur mit dem Basisspiels Carcassonne spielbar. Zusätzlich ist der Turm-Teil mit weiteren Erweiterungen spielbar. Doch mit dieser vierten Folge an Erweiterungen zum Hauptspiel geht es erstmals hoch hinaus. Die Türme, die im Grunde ein Doppelturm sind, dienen als Regal. In ihnen werden die Landschaftskarten, darunter die 18 neuen Landschaftskarten, die vorher unter alle weiteren Karten gemischt wurden, gestapelt. Der Turm dient also als Kartenspender. Von oben wie von unten kann aus ihm gezogen werden.

Hinzu kommen 30 Türmchen aus Holz. Da Carcassonne mit zwei bis sechs Spielern gespielt werden kann, werden diese Türme entsprechen aufgeteilt. Zwei Spieler bekommen 10 Türme, drei Spieler neun Türme, vier Spieler sieben Türme, fünf Spieler sechs Türme und sechs Spieler fünf Türme.

Wie immer zieht ein Spieler eine Karte, diesmal aus dem Spender, und legt sie nach den bekannten Spielregeln des Basisspiels an. Auch die 18 neuen Karten werden wie alle

anderen angelegt. Jedoch bieten sich dem Spieler nun vier Möglichkeiten. Er stellt einen seiner Gefolgsfiguren auf die ausgelegte Karte oder er setzt einen seiner Türme auf einen beliebigen Turmplatz, der bereits aus- und angelegt wurde. Der Spieler kann auch seinen Turm nehmen und ihn auf einen anderen Turm, der bereits auf einer Turmkarte ausgelegt wurde, stellen. Stellt er eine Figur auf einen Turm, was als vierte Möglichkeit in Betracht kommt, beendet er damit den Turmbau auf dieser Landschaftskarte mit Turm. Toll.

Gefolgsleute anderer Spieler können übrigens gefangen genommen werden und zwar von dem Spieler, der erstens dran ist und zweitens einen Turm auf eine Karte setzt. Wen er gefangen nehmen kann, erklärt die neue Regel. Auch der Gefangenenaustausch wird gut geregelt. Wenn sich zwei Spieler gegenseitig Gefolgsleute gefangen nehmen, dann werden diese sofort ausgetauscht. Gefangene Gefolgsleute, die man nicht austauschen kann, kann man rauskaufen, indem man selber auf der Wertung drei Felder zurückzieht und der andere Spieler drei Felder vorrückt.

Mit Der Turm wird Carcassonne ein wenig wilder, der Mitspieler zum Gegner, der Gefangene machen kann. Die Erweiterung ist flugs ins Basisspiel einbaubar und die neuen Regeln prägen sich schnell ein. Geneigte Kenner von Carcassonne müssen den Turm kaufen und Gefangene nehmen.

* * *

Carcassonne, Der Turm (4. Erweiterung), Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus, Spielalter: ab 8 Jahren, Spieldauer: 30 bis 45 Minuten, Spielanzahl: 2 bis 5/6 Spieler, Verlag: Hans im Glück, Web: www.hans-im-glueck.de, München, 2006, mehr Infos unter <http://www.carcassonne-spiel.com/carcassonne-erweiterungen/der-turm/>



Ein Raumfalke im Kinderzimmer oder Die Space Hawk von Ravensburger

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Unendliche Weiten und endlich ein Schiff, um diesen Raum, den Weltraum, in dem nichts ist – und noch nicht einmal das -, zu durchkreuzen. Er ist, leicht gesagt, leer. Von Kinderzimmern in kapitalistischen Gesellschaften kann man das kaum behaupten.

Dort hinein sollen Konsumenten noch mehr Materie und zwar das Raumschiff Space Hawk von Ravensburger bingen. Auch das geht leicht: kaufen.

Und nun zur Sache: Das neue Hybrid-Spiel namens Space Hawk ist „ein digitales, elektronisches Spiel, welches inhaltlich und technisch um eine physische, haptische Komponente erweitert wurde“. Auf Tiptoi folgt bei Ravensburger Snaptoy. So und nicht anders wird die neue Produktlinie genannt. Mit Space Hawk (Deutsch: Raumfalke. Raumrabe wäre nicht nur lustiger sondern auch passender gewesen) stößt Ravensburger weiter in den „Grenzbereich zwischen klassischem und digitalen Spiel“ vor, so Daniel Volk in einem Vortrag an der TU München München Anfang des Jahres.

Weitere Produkte, welche „die Verbindung von Spielzeug und

Smartphone oder iPod touch ..., von mobilen Game-Inhalten und haptischem Spielmaterial“ bieten, sollen folgen.

Selbst Space Hawk ist eine Serie mit Folgen. Damit liegen die Macher toll im Trend. Das Basisspiel bietet ein für Kinderhände großes Raumschiff (über 40 cm Länge) aus Plaste und Elaste, in das ein Smartphone eingelegt und eingeklickt wird. Vorher muss die Space Hawk-App runtergeladen und installiert sein, damit die Space Hawk „zum Leben“ erweckt werden kann. Die Abenteuer mit Captain Jenner (bitte lachen) und seiner Crew. Die wird gebildet von „einer smarten außerirdischen Wissenschaftlerin namens Dr. Tara Hawking (bitte laut lachen) einem Team von manchmal unberechenbaren Einsatz-Robotern (Drobbies genannt) und dem weisen M.E.N.T.O.R.“. Als Roboter dienen Würfel.

Die App ist 600 MG groß, kostenlos und kann im App Store oder bei Google play heruntergeladen werden. Ohne notwendige Technik ist das Teil für deutlich unter 50 Euro viel nutzloser. Die Software benötigt übrigens Unterstützung ab iOS7 und ab Android 4.0, um funktionieren zu können.

Kind und Captain bewegen sich im Kinderzimmer. Die Bewegung wird registriert und dadurch das Schiff im Raum gesteuert. „Ferne“ und „fremde“ Planeten können im Kosmos angefliegen und erkundet werden“, verspricht die Werbung. Oberste Aufgabe ist nicht weniger, als die Galaxie zu retten „vor dem Untergang“. Mit „gefährlichen Monstern und geheimnisvollen Schätzen“ bekommt das spielende Kind als Kapitän in Kontakt und zu tun.

Die Space Hawk kann übrigens in drei Modi verändert werden, um Missionen zu erfüllen. Flug-, Aktions- und Schwebemodus kennt das Kind nach kurzer Zeit. Für die drei Würfeln, die beklebt werden müssen, um zu helfen, und die fünf Spielpläne, die im Raum verteilt werden können und „Spielwelten“ darstellen, braucht nicht nur das Kind sondern auch die Kegel länger. Vierter Modus ist, keine Frage, der Landemodus, ohne den man nicht auf die Raumstation Polaris-3 gelangt.

Zum Starterset gehört die Episode „Das dunkle Herz“. Weitere Episoden sind „Jagd auf die Sternenfresser“, „Der Schatz der Schatten“ und „Rettung im sterbendem Licht“ und müssen jeweils einzeln dazugekauft werden. Ravensburger gibt den unverbindlichen Preis für die Episoden mit jeweils 19,99 Euro an.

Wer Stubenhocker ist und wie Captain Future oder (besser noch) wie Stephen Hawking werden will, für den ist Space Hawk womöglich was. Für andere wohl auch. Einfach ausprobieren.

* * *

Space Hawk, Alter: ab 8 Jahre, zum Starterset gehören: das Raumschiff, die kostenlose App, Spielmaterial wie drei Würfel und die Episode „Das dunkle Herz“, hergestellt in Tschechien, Entwicklung: Ravensburger digital GmbH, Ravensburger Spieleverlag, Web: www.ravensburger.de, Oktober 2015, mehr Infos unter <http://www.spacehawk.de/>, EAN: 4005556275816, unverbindliche Preisempfehlung: 44,99 Euro



Carcassonne – Wirtshäuser und Kathedralen (1. Erweiterung)

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Schon aus geistiger Haltung heraus ziehe ich den Besuch von Wirtshäusern dem von Kathedralen vor. Zudem ziere ich mich nicht bei der

Fleischeslust, beim Fressen und Saufen, bei Wein, Weib und Gesang. Keine Frage: In guten Wirtshäusern können Kunden Gäste sein. Kathedralen hingegen sind was für Kinderficker und Orte, an denen Bischöfe ihren Sitz haben und ihre Würde vor sich hertragen, weshalb Kathedralkirchen auch Bischofskirchen genannt werden und in der Regel Protzbauten sind, weil Reichtum und Religion zwei Seiten einer miesen Medaille sind.

Gleichwohl waren Kathedralen wie Wirtshäuser Zentren des gesellschaftlichen Lebens, Huren und Herren trafen sich hier wie dort, und weil die Gesellschaft der Ort konfligierender Interessen ist, war in Wirtshäusern und Kathedralen immer etwas los: kulturell, wirtschaftlich und politisch, wobei im Laufe des langen Mittelalters nach und nach in den Rathäusern der Part der Politik gespielt wurde. Auch in Wirtshäusern spielt die Politik nicht mehr wirklich, aber mehr als nur scheinbar belanglose Stammtischreden werden schon gehalten.

Beim Spieleverlag Hans im Glück, dem wir die erste Erweiterung zum Basisspiel Carcassonne verdanken, meint man, dass „mit den Kathedrale ... die Städte noch größer“ werden und „mehr Ansehen“ gewinnen würden. Die einen sagen so, die anderen...

„Ein schönes Wirtshaus am Straßenrand macht“ auch nicht nur „den Weg beliebter“ für einen Reisenden, sondern auch für Gefolgsleute aus der Gegend. Geselligkeiten und „Gefahren“ bergen jedoch auch Kathedralen.

Diese erste Carcassonne-Erweiterung „Wirtshaus und Kathedralen“, die einst nur als „Die Erweiterung“ bezeichnet wurde, bietet den Carcassonnisten zudem „das komplette Material für den 6. Spieler und 6 Punktekarten für die komfortable Wertung“. Der kleine Karton beinhaltet insgesamt 18 neue Landschaftskarten, 6 Punktekarten, 8 Gefolgsleute in Grau und 6 große Gefolgsleute sowie einen Handzettel mit Hinweisen.

Hans im Glück schreibt zur ersten Erweiterung: „Auf zwei

Landschaftskarten ist eine Kathedrale abgebildet. Diese wird an eine Stadt angelegt und kann diese erheblich wertvoller machen als die normale Stadt. Wird die Stadt allerdings bis zum Ende nicht fertiggestellt ist sie wertlos. Ebenso die Karten mit Wirtshaus am Straßenrand: wird eine Straße mit Wirtshaus geschlossen zählt sie doppelt. Bleibt sie offen zählt sie nichts.“ So ist das Carcassonne-Leben.

Im Grunde bleiben alle Regeln von Carcassonne (Basisspiel) gleich.

* * *

Carcassonne – Wirtshäuser und Kathedralen (1. Erweiterung), ab 8 Jahren, für 2 bis 6 Spieler, Spieldauer: 45 Minuten, Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustration und Cover: Doris Matthäus, Verlag: Hans im Glück

Mehr Infos unter:
<http://www.hans-im-glueck.de/carcassonne/erweiterungen/wirtshauser-und-kathedralen>