

Genieße den Tag und spiele „Carpe Diem“ von Stefan Feld

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das Spiel „Carpe Diem“ von Stefan Feld aus dem Ravensburger Spieleverlag und von Alea ist neu und schon in aller Gesellschaftsspiele-Spieler Munde.

Dieses Brett-, Bau-auf- und Legespiel, das seine Spieler zurück auf Los und also ins Jahr eins nach unserer Zeitrechnung in Rom katapultiert, wurde nämlich mit den Spielen „Detective“ von Ignacy Trzewiczek, Przemysław Rymer und Jakub Łopot und „Flügelschlag“ von Elizabeth Hargrave zum „Kennerspiel des Jahres 2019“ nominiert.

Schon die Nominierung kommt einem Ritterschlag gleich. Mehr als die drei Spiele wurden nicht benannt und also nicht namhaft gemacht.

In diesem starken Strategiespiel von Feld dürfen die Spieler die Rolle von Patriziern übernehmen, also jener Leute im alten Römischen Reich, die zur alteingesessenen Oberschicht gehörten.

Jeder Patrizier des Spiels „Carpe Diem“ muss versuchen, „ein einträgliches Stadtviertel aufzubauen, um bei den Wertungen möglichst viele Siegpunkte zu erzielen“. Dass der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, das muss nicht noch erwähnt werden, oder? Dazu muss auf schlaue Art und neuartiger Weise Plättchen um Plättchen einsammeln und so ein immer umfangreicheres und besser funktionierendes Stadtviertel schaffen.

Kräutergärten muss man anlegen und Teich voller Fisch, prunkvolle Villen errichten und allerlei Unterkünfte fürs Fußvolk. Dafür will der Tag genutzt und nicht genossen werden. Doch als Aufgabe ist das abwechslungsreich und von hohem Spielreiz.

Bibliographische Angaben

Stefan Feld, Carpe Diem, Brettspiel, Strategiespiel, Anzahl der Spieler: 2 bis 4, Alter der Spieler: ab 10 Jahre, Dauer des Spiels: 45 bis 75 Minuten, Format des Kartons: 22 x 31 x 7 cm, Inhalt: 1 Spielplan, 13 Stanztafeln, 1 Abpackung Holz, 150 Spielkarten, Verlag; Alea und Ravensburger, EAN: 4005556269198, Preis: 36,99 EUR



„Werwörter“ oder Zauberwort gegen Werwölfe

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Nein, nicht Werwölfe, sondern Werwörter heißt das neue Spiel aus dem Ravensburger Spieleverlag, das für drei bis 10 Spieler ab 10 Jahren geeignet scheint und für den Ted Alspach als Autor verantwortlich zeichnet. Die Illustrationen stammen von Roland MacDonald.

Laut Spielidee habe „der Bürgermeister von Rabensborough ... ein Zauberwort entdeckt, mit dessen Hilfe „die Dorfgemeinschaft, wenn sie „es errät“, „die Werwölfe ein für alle Mal aus ihrem Dorf vertreiben“.

Doch, oh weh, der Bürgermeister macht den Mund nicht auf. Er sei „verstummt“, könne „Fragen nach diesem Wort nur noch mit Hilfe seiner Antwort-Marker beantworten. Gut, dass es die Seherin gibt, die „das Zauberwort natürlich längst“ kenne, wie der Verlag in seiner Spielanleitung mitteilt. Sie ist nicht die einzige, „auch die Werwölfe kennen das gefürchtete Zauberwort und wollen seine Entdeckung um jeden Preis verhindern“.

Preis? Ravensburger gibt ihn mit 12,99 Euro an. Für ein wenig Pappe und zehn Minuten Spielspaß ist das nicht gerade wenig, doch für die Spielidee offensichtlich angemessen, denn das Spiel wurde mit zwei anderen zum Kritikerpreis des Spiel des Jahres 2019 nominiert.

Zehn Minuten? Laut Ravensburger habe „die Dorfgemeinschaft fünf Minuten Zeit, gemeinsam das Zauberwort zu raten“, in der Spielanleitung steht: „Ihr alle habt jetzt eine Minute Zeit, den Werwolf zu finden.“ Für Verwirrung sorgen vor allem die Werwölfe. Die Werwölfe „versuchen euch in die Irre zu führen“ heißt es weiter. Bürgermeister, Seherin, Dorfbewohnerin und Dorfbewohner sowie Werwölfe ... insgesamt gibt es sieben verschiedene Rollen „und immer neue Begriffe“. Richtig, eine Wahrsagerin und zwei Freimaurer fehlen noch. Und? Die App!

Wenn man die anhört, dann muss man mindestens schmunzeln. Laut App, die einem alles sagt und durch das Spielgeschehen führt, habe man vier Minuten, um das Zauberwort zu erraten. Was sagt man dazu?

Und dann hat noch ein Werwolf 15 Sekunden, um die Seherin zu finden.

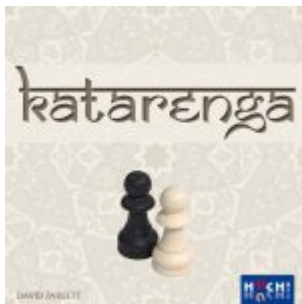
Immerhin soll „die kostenlose App ... 10.000 Begriffe zum Raten und Mitfiebern“ liefern. Und am Ende gewinnen entweder die Dorfbewohner oder die Werwölfe. Ohne App kann man „Werwörter“ auch spielen, und das ist gut so, obwohl diese App sogar für Anfänger gut gemacht ist.

Das Wortratespiel mit geheimen Rollen ist pfiffig und flott. Je mehr Spieler, desto mehr Spaß. Drei Spieler sind deutlich zu wenig.

Bibliographische Angaben

Autor: Ted Alspach, Spiel: Werwörter, Anzahl der Spieler: 3

bis 10, Alter der Spieler: 10 bis 99, Dauer des Spiels: 10 Minuten, Illustration: Roland MacDonald, Inhalt: 14 Rollenkarten, 48 Antwort-Marker, Format der Schachtel: 11 x 13 x 5 cm, hergestellt in der Tschechischen Republik, Ravensburger Spieleverlag, Ravensburg, 2019, EAN: 4005556260256, Preis: 12,99 EUR



Das „bunte Spiel der Könige“ oder einmal Katarenga für zwei

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Katarenga ist als Brettspiel seit September 2017 auf dem Markt und eine aparte Mischung aus Schach und Kamisado, also ein äußerst abstraktes Strategiespiel.

64 Felder, 16 Spielfiguren, 4 Farben und 2 Spieler. Das passt für ein fantastisches und gleichzeitig herausforderndes Spielprinzip für zwei. Das Zwei-Personen-Spiel Katarenga greift auf bekannte Züge aus dem Schach zurück. Die Bewegungen werden jedoch nicht von den Figuren vorgegeben – stattdessen definieren die bunten Spielfelder, wie gezogen, gesprungen und geschlagen werden darf.



Katarena von David Parlett. © Huch

Das bunte Spiel mit Bauern als König, Läufer, Turm und Springer ist ein strategischer Leckerbissen von David Parlett, der 1979 mit „Hase und Igel“ die erste Auszeichnung zum Spiel des Jahres erhielt.

Nur Bauern? Richtig, jeder Spieler hat acht gleichartige weiße oder schwarze Figuren, die an die Bauern beim Schach erinnern. Und wie beim Schach findet eine Schlacht dieser Streitkräfte, Huch nennt sie in der Spielanleitung Heere, statt. Beide Kriegsparteien müssen sich mühen, die gegnerische Grundlinie mit jeweils zwei Figuren zu erreichen und zu überschreiten. Wie beim Schach ziehen sie über die typischen Schachbrettfelder, die – aufgepasst – nicht zweifarbig sind, sondern mit Blau, Grün, Gelb und Rot vierfarbig.

Der Gag, dass die einzelnen Spielfiguren unterschiedlich gezogen werden müssen, je nach dem, auf welchem Feld sie stehen, also das eine Mal als Turm, das andere Mal als Läufer,

das ist hier der Hammer. Mit anderen Worten: Katarenga ist eine Art Schachnado.

Wer Katarenga mag, das viel einfach als Schach ist, dem seien die Spielvarianten Troika und Cornered empfohlen, die Parlett für Hammerharte und also Fortgeschrittene entwickelt hat.

Wer sich am Startspielervorteil stört, der aufgrund des asymmetrischen Spielfeldes, das vor Spielbeginn auch noch gewählt werden kann, nicht zu leugnen ist, dem kann bei unfairen Spielplänen nicht geholfen werden, denn die Notlösungen Seitenwechsel ist keine.

Kamisado ist jedoch spannender, vor allem, wenn die Spiele länger dauern. Katarenga fällt dagegen als Schachvariante in der Spielfreude flacher aus.

Bibliographische Angaben

David Parlett, Katarenga, Grafik: Dennis Lohausen, Andreas Resch, Anzahl der Spieler: 2, Alter der Spieler: ab 8, Dauer des Spiels: 20 Minuten, Format der Schachtel: 240 x 240 x 55 mm, Verlag: Huch!, Hutter Trade, Preis: 25,99 EUR



Katzen stapeln oder Cat Stax spielen

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Wer schon immer einmal Katzen stapeln wollte, der kann das hier und heute ohne mit Krallen gekratzt zu werden. Dafür geben die Katzen aus Plaste und Elaste auch keinen Mucks, kein Miau.

Denn die kleinen Miezekätzchen stammen aus dem Spiel Cat Stax von Huch, das gewaltig an [Dog Pile mit Doggystyle](#) erinnern. Und richtig, Cat Stax ist auch von Bob Ferron. Statt einen Haufen Hunde aufs Spielfeld zu heben, sind es Katzen, die gestapelt werden müssen.

Im Grunde müssen bis zu ein Dutzend Katzen in verschiedenen Farben und Formen einfach nur geschickt angeordnet werden, um die Aufgaben der Karten zu lösen. Von den Karten gibt es 22 und weil beide Seiten mit einer Obliegenheit bedruckt wurden, winken dem Spieler 44 Aufgaben, die er zu erledigen und lösen hat.



Inhalt des Spiels „Cat Stax“. © Huch

Der Spieler, manche mögen auch gemeinsam überlegen wollen oder müssen, dürfen dürfen sie, wie das zu schaffen ist, wird vor immer schwierigere Hürden mit seinem Katzenhaufen bewältigen Die Schwierigkeitsstufe Starter mag eingangs noch gut gehen, aber mit Advance und Expert wird das immer schwieriger. Wer den Master meister, der darf zufrieden sein.

Der in Günzburg ansässiger Verlag für Gesellschaftsspiele teilt zum Vorgänger von Dog Pile mit, dass „bei manchen Aufgaben ... die Katzen teils stehend, teils auf der Seite liegend, teils kopfüber oder sogar zwischen andere Katzen geschichtet werden“ müssten. Das mit den zwei und drei Schichten ist also 3D in echt und fördert damit durchaus das dreidimensionale Denken. Bis zu fünf Ebenen sind möglich und das ist mitunter nicht ohne großes Überlegen zu schaffen.

Dass die Lösungen mitgegeben werden, das versteht sich von selbst, wobei es immer nur eine Lösung ist, die genannt wird, auch wenn mehr als eine Lösung möglich ist.

Das Spiel aus der Logicus-Reihe von Huch, das sich in einer handlichen Box für die Reise oder das Regal befindet, ist wirklich einfach (Aufgabe wählen, Katzen aussuchen, Aufgabe lösen) zu spielen, äußerst kurzweilig und Futter für die Klugen.

Bibliographische Angaben

Bob Ferron, Cat Stax, Illustrator: Brainwright, Huch, Sabine Kondirolli, Anzahl der Spieler: ab 1, Alter der Spieler: von 7 bis 99 Jahre, Format: 88 x 133 x 38 mm, Verlag: Huch, Vertrieb: Hutter Trade, Artikelnummer: 880413, EAN: 4260071880413



Würfeln und dann Begriffe

finden beim Spiel „Haste Worte?“

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). „Was haben der Bürgermeister, eine Straßekatze und ein Einbrecher gemeinsam? Sie könnten Ihnen in der aktuellen Runde von ‚Haste Worte – Das wortreiche Würfelspiel‘ Punkte und damit den Sieg bringen“, heißt es in einer Pressemitteilung von Hutter Trade zum neuen Spiel aus dem Verlag Huch.

Die Idee dafür sollen laut Vertriebsgesellschaft Hutter Trade Wolfgang Kramer und Michael Kiesling gelieferten haben. Dafür wurden acht Würfel bunt und mit 48 verschiedenen Symbolen bedruckt. Das Würfel- und Wortfindungsspiel bietet also über 1.000 Möglichkeiten.

Zu den Würfeln brauchen die Spieler noch Papier und Stift. Fertig.



Das wortreiche Würfelspiel „Haste Worte“ ist schnell erlernt. © Huch, Hutter Trade GmbH & Co. KG

Die Regeln sind kinderleicht. Ein Würfel gibt das Thema vor, für den sich derjenige, der an der Reihe ist, entscheidet. Der muss auch sagen, was er unter dem Symbol versteht. Die anderen sieben Würfel müssen dazukombiniert werden. Sie schreiben die Begriffe auf, die zum Themenwürfel und mindestens einem

anderen Würfel passen. Je mehr, desto besser und das geht, weil zu jedem Begriff ein weiterer Würfel verwendet werden muss.

Genau, der Kopf und die Assoziationen der Spieler sind gefragt und Wortgewandtheit, denn im Anschluss müssen die Spieler ihre Begriffe erklären.

Uns hat das Spiel „Haste Worte? – Das wortreiche Würfelspiel“ auf Anhieb gefallen und es wird von uns als würdiger dritter Vertreter in der „Haste Worte“-Familie betrachtet.

Bibliographische Angaben

Haste Worte? – Das wortreiche Würfelspiel, Art: Würfel- und Wortspiel, Idee: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling, Anzahl der Spieler: ab 2 Spieler, Alter der Spieler: ab 8 Jahren, Spieldauer: 15 Minuten, Verlag: Huch bei Hutter Trade, Günzburg, März 2019, Preis: ca. 9,99 EUR



Dog Pile mit Doggystyle oder ein Spiel von Bob Ferron

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Nicht Doggystyle und also Coitus a Tergo ist hier und heute Thema, sondern eine andere Spielerei für Hundehalter, genauer gesagt: ein Hundehaufen. Der ist aber keine Kacke, auch kein Kot, sondern ein Spiel mit Namen Dog Pile von Bob Ferron, das im Bett oder auf dem Boden oder auch auf einem Tisch gespielt werden kann. Doggystyle ist möglich. Hauptsache, der Haufen Hunde gerät nicht in Schräglage.

Der Haufen besteht aus einem Dutzend Hunden. Er ist in ein paar Minuten, die sich auch zu einer Viertelstunde ausdehnen können, in Form zu bringen, richtig, vom Hundehalter. Das ist einfach und deswegen finden die Spielregeln auch auf einer Spielkarte Platz. Auf einer dieser Karten steht die Aufgabe. Darauf sind die Hunde abgebildet, die man nutzen darf und muss sowie das Feld, das mit diesen Hunden auszufüllen ist. Die angegebenen Hunde in Form und Farbe müssen so auf dem Raster angeordnet werden, dass sie genau die abgebildete Fläche bedecken.



Das Kartenspiel „Dog Pile“ von Huch. © Huch, Hutter Trade GmbH & Co. KG

Wer keine Lösung finden kann, der drehe die Karte um. Auf den Rückseiten aller Aufgabenkarten befinden sich die Lösungen. Allerdings ist nur eine Lösung abgebildet, auch wenn mitunter mehr als eine Lösung möglich ist.

Die Aufgabenkarten sind in einer Handvoll Schwierigkeitsstufen

unterteilt, Vom „Starter“ über den „Advanced“ und „Expert“ bis zum „Master“ reichen die Karten.

Auf manchen Aufgaben steht das Wort Schicht. Das bedeutet, dass die Hunde in drei Schichten und also dreidimensional angeordnet werden müssen, dabei darf kein Körperteil herausragen.

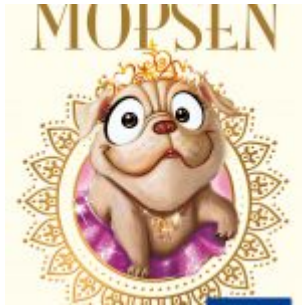
Manche Aufgaben sind also wirklich schwierig, vor allem, weil die Hunde in alle erdenklichen Stellungen gebracht werden müssen: stehend, auf der Seite liegend, Hals über Kopf und durchaus Doggystyle. Genau: das Legespiel für den Kopf von Bob Ferron hat für Groß und Klein seinen Charme.

Nebenbei bemerkt folgt „Dog Pile“ auf „Cat Stax“, das laut Pressemitteilung vom Huch-Verlag „mit gleichem Konzept aber anderen Hauptdarstellern bereits seit 2018 Logikfans und Tierliebhaber erfreut und begeistert“.

Wuff und auch Miau!

Bibliographische Angaben

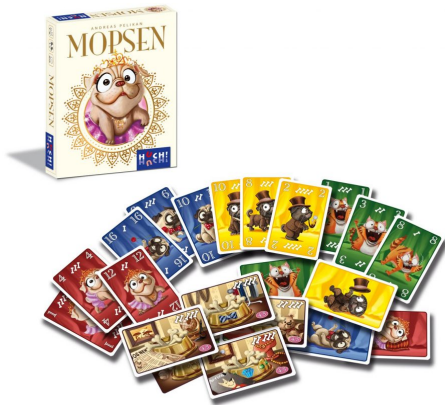
Bob Ferron, Dog Pile, Anzahl der Spieler: ab 1, Alter der Spieler: von 7 bis 99 Jahre, Format: 88 x 133 x 38 mm, Verlag: Huch, Vertrieb: Hutter Trade, EAN: 4 260071 880598



Möpfe, Knochen und Katzen – Zum Kartenspiel „Mopsen“ von Andreas Pelikan

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das Kartenspiel „Mopsen“ von Andreas Pelikan im Spieleverlag Huch sei etwas für drei bis fünf Spieler zwischen acht und 99 Jahren. Für die Kleinen mag das Format der 65 Karten groß sein, für Große ist's klein, aber auf Reisen und also für Unterwegs groß genug.

Klein sind auch die Möpse, die verrückt spielen würden, denn soeben sei „eine riesige Lieferung leckerer Knochen aus der Küche angekommen“, heißt es in der Einleitung zur übersichtlichen und kurzen Spielregel, die jeder schnell verstehen sollte. Weiter im Text: „Keiner kann den Hals voll genug bekommen und jeder will die besten Stücke für sich haben. Deswegen drängeln sich die verwöhnten Möpse nach vorne, um vor den anderen an die leckere Beute zu kommen ... und dann schleicht auch noch die freche Katze daher und bringt alles vollkommen durcheinander!“



Die Verpackung und die Karten des Spiels „Mopsen“ von Andreas Pelikan. © Huch

Das klingt nicht nur nach einem schnellen Stichspiel, das ist es auch. Und das geht so: Wer beim Ausspielen die höchste Karte legt, acht davon hält jeder in der Hand, der bekommt die darauf abgebildeten Knochen als Siegpunkte. Wer allerdings die niedrigste Karte spielt, der darf mopsen und sich eine eben gespielte Karte zurück auf die Hand nehmen. Mopsen geht immer über drei Runden im Uhrzeigersinn und in jeder Runde gibt es Stiche. Weil Farbzwang herrscht, müssen die Mitspieler die gleiche Farbe des Mopses des Ausspielers legen, also Rot, Grün, Gelb oder Blau. Wer keinen passenden Mops hat, der spielt eine Katze, denn Katzen umgehen den Farbzwang. So sind sie halt, die Katzen. Wer in der Runde an der Reihe ist, der darf und kann sogar eine Katze spielen, „auch wenn er einen passenden Mops hätte“. Tut das der Ausspieler, dann herrscht für die Mitspieler kein Farbzwang.

Auf den Karten sind nicht nur Möpfe und Knochen zu sehen, sondern auch noch Zahlen. Die entscheiden über den Stich, die Knochen hingegen sind Wertungspunkte. Die trägt man mit einem Stift auf Papier auf einen selbstgebastelten Wertungszettel. Dafür zeichnet man sich einfach eine Tabelle mit Namen und Runden. Und das geht so einfach wie das Spiel.

Mehr zu den Regeln und zum Ablauf des Spiels finden alle Spieler im kleinen Rückstichheftchen, das sich mit den Karten in der Verpackung befindet.

Übrigens geht der Spieler mit der schwächsten Karte nicht leer aus. Zwar bekommt er keine Siegpunkte, aber er darf sich „eine der ausgespielten Karten auf die Hand nehmen und zusätzlich die Hackordnung verändern. Und darauf kommt es an!

Bibliographische Angaben

Autor: Andreas Pelikan, Mopsen, Inhalt: 56 Spielkarten mit Möpsen und Katzen, 5 Fressnäpfe, 4 Drängelkarten für die Hackordnung, Anzahl der Spieler: 3 bis 5, Alter der Spieler: 8 bis 99, Spieldauer: 30 Minuten, Verlag, Huch, Vertrieb: Hutter Trade GmbH & Co KG, Design: Sabine Kondirolli (Huch), Illustration: Fiore GmbH, EAN: 4 260071 880659, Preis: 8,49 EUR

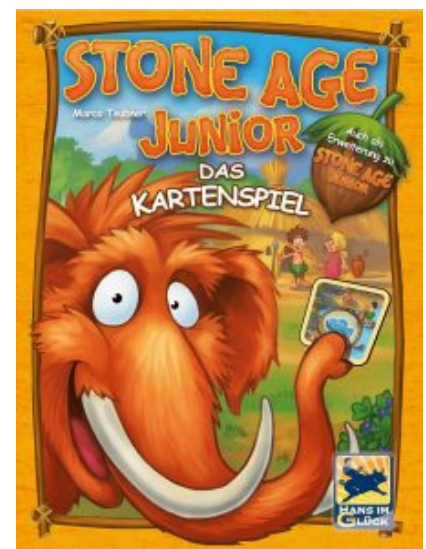


Das Kartenspiel „Stone Age

Junior“ von Marco Teubner

Berlin, Deutschland (Kulturrexpresso). Das Kinderspiel ab fünf Jahren mit dem englizistischen Titel „Stone Age Junior“ erhielt von der Jury Spiel des Jahres 2016 den Kritikerpreis. Das Kinderspiel des Jahre würde „sehr einprägsam, spannend und kindgerecht“ darstellen, „wie die Menschen in der Steinzeit ihre Welt eroberten und gestalteten“.

Die Jury begründete ihre Entscheidung wie folgt: „Sammeln, planen und bauen. Rohstoffmanagement, der clevere Einsatz von Figuren auf Aktionsfeldern und Aufbaustrategie – das sind normalerweise so gar keine Themen für Kinderspiele. Doch Autor Marco Teubner überträgt hier vorbildlich den Reiz des gleichnamigen Familienspiels in ein altersgerechtes Steinzeitabenteuer für jüngste Spieler. Dabei stellt er durch Memo-Elemente geschickt Chancengleichheit zwischen den Generationen her. So spielt das moderne Steinzeitkind gerne.“



© Hans im Glück

Der Spieleverlag Hans im Glück ist noch ein Jahr runter gegangen mit der Altersangabe für das Dartenspiel „Stone Age Junior“. Ab vier Jahren sei der Spielespaß von einer guten Viertelstunde Dauer mit Gedächtnistraining bei taktischen Herausforderungen für zwei bis vier Spieler gut geeignet.

Die Spieler sollen eine eigene Siedlung in der Steinzeit bauen. Wer sich dabei am besten merken kann, wie er zu Waren kommt oder den hilfreichen Hund zu sich ruft, wird am schnellsten alle Waren für seine Hütten gesammelt haben. Das Kartenspiel „Stone Age Junior“ ist in der Tat „klein, handlich und kann überall mit hin genommen werden“, wie der Verlag auf seiner Webseite mitteilt, und obendrein eine Erweiterung zu besagtem Brettspiel „Stone Age Junior“ ab fünf Jahren. Die Karten sind praktisch quadratisch und teilen sich in Hütten- und Warenkarten, die nach Gras- oder Wiesenkarten aussehen, wie man auf der Rückseite erkennen kann. Hinzu kommt Martin, das Mammut. Fertig. Als Erweiterung zum Brettspiel werden die Hüttenkarten jedoch nicht benötigt.



Das Mammut Martin aus dem Kartenspiel „Stone Age Junior“ von Marco Teubner.

© Hans im Glück

Die Einleitung für dieses Merkspiel, das an Memory erinnert, ist schnell gelesen und verstanden. Auf einer Karte ist ein Hund namens Guff abgebildet. Diese Karte ist eine Joker, denn sie kann laut Anleitung „als eine Ware deiner Wahl“ eingesetzt werden.

Gewonnen hat das von Michael Menzel liebevoll illustrierte Kartenspiel derjenige, der es als erster schafft, drei Hütten zu bauen und somit eine kleine Siedlung.

Dass der Pappkarton noch einmal in Plastik eingepackt ist wie auch die Karten und das hölzerne Mammut, das ist nicht gut.

Stone Age Junior – Das Kartenspiel

Autor: Marco Teubner, Illustrator: Michael Menzel, Alter: ab vier Jahre, Anzahl: zwei bis vier Spieler, Dauer: ca. 15 bis 20 Minuten, Verpackungsmaße: 13 x 18 x 4 cm, Verlag: Hans im Glück, München 2016, Vertrieb: Schmidt Spiele, EAN: 4001504482763, Preis: 14,49 EUR



„Ganz schön clever“es Würfelspiel von Wolfgang Warsch

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Wer will nicht clever sein und smart? Für alle, die danach streben bietet die Schmidt Spiele GmbH das Spiel „Ganz schön clever“ von Wolfgang Warsch. Der 1980 in Steyr geborene Warsch ist weder als Molekularbiologe noch als Spieleautor ein Unbekannter. Er wurde mit Preisen sowohl für die eine als auch für die andere Arbeit ausgezeichnet.



Ganz schön clever von
Wolfgang Warsch. © 2018,
Münzenberg Medien, Foto:
Stefan Pribnow

Sein Brettspiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“, das Kartenspiel „The Mind“ und das Würfelspiel „Ganz schön clever“ erblickten alle im Januar 2018 das Licht der Spielewelt und fanden prompt Beachten. [Das „Kennerspiel des Jahres 2018“ trägt den Titel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ und stammt von Wolfgang Warsch](#) und „Ganz schön clever wurde immerhin zum Kennerspiel des Jahres 2018 nominiert. Und auf der Nominierungsliste stehen nur drei Spiele. Warsch wunderbar?!

Die Jury des Vereins „Spiel des Jahres“ beschreiben das Spiel wie folgt: „Beim Würfelspiel ‚Ganz schön clever‘ gehen die Spieler auf Punktejagd. Je effektiver sie pro Zug nacheinander die Ergebnisse von drei der sechs Würfel auf ihrem Spielblatt eintragen, desto mehr Kettenreaktionen lösen sie aus. Die Farbe des zu wertenden Würfels gibt vor, in welchem Bereich auf dem Blatt Felder angekreuzt oder Zahlen eingetragen werden dürfen. Mal müssen Reihen komplettiert, mal bestimmte Felder gefüllt werden, um als Bonus weitere Felder markieren oder hohe Zahlen notieren zu dürfen. Zusätzliche Herausforderung: Würfel, die eine kleinere Zahl als der gewählte anzeigen, kommen zu den Würfeln, aus denen sich die Mitspieler einen aussuchen dürfen. Ratsam ist es, in den verschiedenen Bereichen gleichmäßig voranzukommen, um am Ende über Fuchsfelder ganz schön clever abzuräumen.“



Das Silbertablett aus dem Würfelspiel „Ganz schön clever“ von Wolfgang Warsch. © 2018, Münzenberg Medien, Foto: Stefan Pribnow

Nebenbei bemerkt kommen Würfel, die übrig bleiben im wahrsten Sinne des Wortes aufs Silbertablett.

Das Spiel eignet sich sowohl für Solospieler als auch für bis zu vier Personen. Besonders dürfte das Spiel jedoch für zwei Spieler geeignet sein. Die Altersempfehlung liegt bei einem Ab-Alter von zehn Jahren, wobei der Verlag „ab acht Jahren“ notiert. Er gibt auch eine Spieldauer von 20 Minuten an, jedoch kommt man pro Spiel gut und gerne auch eine halbe Stunde. Der Preis für dieses anregende Spiel, in das man sich erst einmal reindenken und einfinden muss, dürfte bei einem Dutzend Euro liegen.

Mit folgenden Worten begründete die Jury übrigens die Nominierung des Würfel-, Glücks-, Taktik- und Denkspiels mit folgenden Worten: „Ganz schön clever“ fasziniert als flottes Würfelspiel mit gehobenem Anspruch. Autor Wolfgang Warsch hat mehrere Mini-Aufgaben so intelligent miteinander verknüpft, dass die Spieler mit jedem Wurf eine knifflige Entscheidung

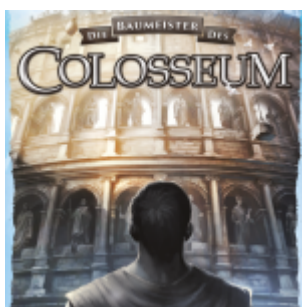
treffen müssen. Das erzeugt Spannung und weckt Ehrgeiz, in immer wieder neuen Partien den Highscore hochzutreiben. Ganz schön clever? Dieses Versprechen von Autor Wolfgang Warsch wird nicht nur gehalten, sondern noch übertroffen.“

Smarter können wir das auch nicht formulieren.

Ärgerlicherweise ist das Spiel in Plastik verpackt und auch die sechs Würfel und vier Stift. Das muss doch nicht sein!

Ganz schön clever

Autor: Wolfgang Warsch, Alter der Spieler: ab acht bzw. zehn Jahren, Dauer des Spiels: 30 Minuten, Anzahl der Spieler: ab 1 bis 4 Spieler, Verpackungsformat: 13,00 x 18,00 x 4,00 cm, Gewicht: 323 g, Verlag: Schmidt Spiele, Berlin 2018, Reihe: „Klein & Fein“, Artikelnummer: 49340, EAN: 4001504493400, Preis: ca. 12 EUR (beim Verlag Schmidt Spiele aktuell 11,79 EUR)



Mit Pferd und Wagen – Cool: „Colosseum“, ein Spiel von Klaus-Jürgen Wrede

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Für große Strategen hat sich der bekannte Spieleautor Klaus-Jürgen Wrede, der 1963 in

Meschede im Sauerland das Licht der Welt erblickte, das Brettspiel „Die Baumeister des Colosseum“, kurz: „Colosseum“ ausgedacht, das 2016 auf den Markt kam.

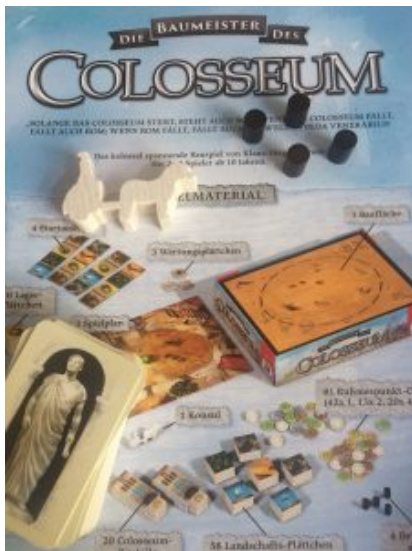


Das Spiel „Colosseum“ von Klaus-Jürgen Wrede. © Schmidt Spiele

Keine Frage: Das Kolosseum steht für das größte der im antiken Rom erbauten Amphitheater, in das der Kaiser seine Untertanen bat und bei kostenlosem Eintritt Brot und Spiele bot, die hier und heute als barbarisch bezeichnet werden.

Weniger roh und grausam geht es bei Wredes „Colosseum“ zu, denn das Spiel für zwei bis vier Spieler wird vom Spieleverlag Schmidt Spiele ab einem Alter von zehn Jahren empfohlen. Zudem dauert es nur 30 Minuten.

Dem „Carcassonne“-Erfinder Wrede ist ein Wurf geglückt, bei dem die Baumeister (Spieler) basierend auf der Standposition der beiliegenden Konsul-Figur, unterschiedliche Aktionen ausführen. Für den Bau eines Abschnitts des Kolosseums winken Ruhm und also Punkte. In der Endabrechnung werden aber auch andere Arbeiten belohnt: Wer dem Konsul neue Landstriche abgefeilscht hat, um Erträge für die Versorgung der Bauarbeiter zu erwirtschaften, erntet ebenfalls Ruhmespunkte.



Ganz in Weiß gehalten sind Pferd und Wagen für das Spiel „Colosseum“ von Klaus-Jürgen Wrede. © 2018, Münzenberg Medien, Foto: Stefan Pribnow

Auch wer sich um die Erweiterung der Lager und Stallungen verdient gemacht hat, bekommt die begehrten Rumespunkte. Abgerechnet wird wie immer: am Schluss, wenn das Kolosseum steht. Dem Sieger winken die Gunst der Herrscher des Imperium Romanum, das vom 8. Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung bis zum 7. Jahrhundert nach unserer Zeitrechnung und in seiner Blüte als Imperium sine fine bestand, sowie der Titel „Bester Baumeister des Imperiums“!

Angenehm sind die relativ kurzen Spielregeln für das mittelschwere Spiel, für das die Baumeister etwas Glück benötigen, aber vor allem taktisches Geschick.

„Colosseum“ ist aus Plaste und Elaste, Pappe und Holz und für die ganze Familie geeignet.

Colosseum

Autor: Klaus-Jürgen Wrede, Illustrator: Michael Menzel,
Redaktion: Thorsten Gimmler, Anzahl: 2 bis 4 Spieler, Alter:
ab 10 Jahren, Dauer: ca. 30 Minuten, Verpackungsformat: 22,5 x
31,5 x 7 cm, Verlag: Schmidt Spiele, Berlin 2016,
Artikelnummer: 49325, EAN: 4001504493257, Preis: ca. 24 EUR