



Schach, Dame, Mühle oder **GO** sind wohl die bekanntesten, zeitlosen Klassiker dieser Spiele-Zunft, die schon zum Teil tausende Jahre am Buckel haben und wohl nie in Vergessenheit

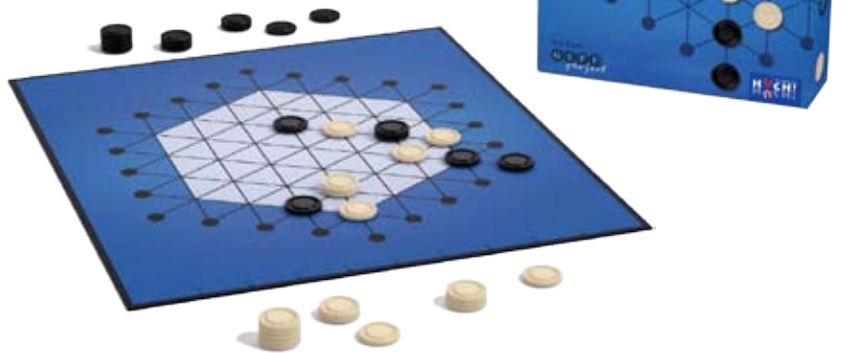
geraten werden. Bei modernen Genre-Klassikern ist das anders, insbesondere, wenn sie einst nicht die breite Masse erreichten. Vielleicht gerade deshalb finden sich hier einige neu

aufgelegte, aber auch einige komplett neu konzipierte strategische, abstrakte **Taktikspiele** für zwei in diesem Jahrgang.

Vorne weg steht das sogenannte **Gipf Projekt**, eine Serie von sechs Strategie-Brettspielen, bei der sämtliche Spiele abstrakt sowie vollkommen frei von Zufallselementen sind und die nun komplett neu aufgelegt erscheint. Puristisch anmutend, auf's Wesentliche konzentriert, dabei ansprechend gestaltet, liegt allen Spielfeldern eine sechseckige Geometrie mit Spiel entlang der drei Hauptachsen zugrunde. Die hinter den Spieltiteln stehende Bedeutung „Das Spiel“ (Gipf), „Der menschliche Geist“ (Pünct), sowie die vier Elemente „Feuer“ (Dvonn), „Wasser“ (Zèrtz), „Erde“ (Tzaar, früher Tamsk) und „Luft“ (Yinsh) sind lediglich für das Schachteldesign von Bedeutung.

Beim namensgebenden, nun fast 20 Jahre alten **Gipf** trachten die Spieler danach, dem Gegner keine Steine im Vorrat zu lassen. Immer wieder bringt man Steine ins Spiel, denn nur so lassen sich bereits vorhandene Steine verschieben. Besonders ist hierbei auch, dass es keine vorgegebene Spieler-Seite gibt, man

kann also nicht nur von vorne, wie bei Schach oder Dame, sondern von allen Seiten angegriffen werden.



PIATNIK: BISON von Alex Randolph für 2 Buffalo Bills

IM ZWEISTROMLAND DER PRÄRIE

Alex ist tot, lang leben seine Spiele! Als BUFFALO lernte ich es kennen, als BISON wurde es nun neu aufgelegt. Spielerisch unverändert, und damit auch unverändert gut.

Elf Bisons, also quasi eine ganze Fußballmannschaft, stehen dem Indianer mit seinen vier Hunden gegenüber. Während die Bisons aber nur jeweils ein Feld vorwärts laufen dürfen, sind die

Hunde in alle Richtungen uneingeschränkt mobil und auch der Indianer darf ein Feld gerade und diagonal ziehen. Nur die begrenzenden Flüsse bremsen die wasserscheuen Hunde und ihr Herrchen. Bisons sind gutmütige Zottel. Der Indianer fängt sie, vor einem Hund bleiben sie bewegungslos stehen. Aber sie sind in der Überzahl, und wenn der Leithammel die Kollegen an den beiden Flanken klug ins Spiel bringt, kann es für den Indianer eng werden. Auch wenn die Hunde größere Distanzen in einem Zug überbrücken können, sind sie eben nur zu viert. Da



FAZIT

7

JÖRG DOMBERGER

BISON ist ein Strategie- und Taktikspiel im Stil von *Fuchs und Henne* mit einfachsten Regeln und kurzer Spieldauer ab Volksschulalter, bei dem sich die beiden Rollen unterschiedlich spielen. Die (willkommene) Neuauflage von **BUFFALO** ist taktischer Leckerbissen für idealerweise zwei gleich starke Taktiker.

schlüpft schon mal ein Bison durch die Verteidigungslinie und erreicht sein Ziel, ein Plätzchen hinter dem südlichen Fluss. Werden alle Bisons geschnappt oder blockiert, gewinnt der Indianer, den Kinder meist lieber spielen als die Bisons.

