

„WER ERREICHT DIE HÖCHSTE PUNKTEZAHL?“

heißt es im Untertitel des Spiels *KrissXXKross* von moses, der freilich einer Vielzahl von Spielen passend dienen könnte, wie auch *Kribbeln* von Ravensburger. Mit Würfeln, Block und Stift bestückt geht's auch auf engstem Raum für beide zur Punkte-Maximierungs-Sache.

MOSES: KRISSXXKROSS von Reiner Knizia für 1 - 6 Symbolewürfler

Zwei Symbolwürfel bestimmen, was auf dem 5x5 Kästchen-Block eingetragen werden muss. Je mehr gleiche in einer Reihe oder Spalte platziert sind, desto mehr Punkte schauen am Ende raus, was die Spannung bei den letzten Würfeln meist ziemlich steigert, zumal Lücken nicht gefüllt werden dürfen. Gelingt dadurch jedoch ein „Fünfer“, hat sich's wohl gelohnt.



RAVENSBURGER: KRIBBELN von Thomas Sing für 2 - 5 Würfelprofis

Sechs ansprechende Zahlen-Farb-Würfel werden abwechselnd geworfen und es gilt, Vorgaben wie „ein gelber, aber kein grüner Würfel“ oder „genau drei einer Farbe“ zu erfüllen. Nachgewürfelt darf werden und insgesamt möglichst hoch, denn nur die höchsten Ergebnisse punkten. Scheitert ein Versuch, dann ist das kein Malheur, sondern ein „Kribbeln“, denn dort wird das Ergebnis auf dem Block stattdessen eingetragen. Einmal ist das jedoch nur pro Phase erlaubt und außerdem nur dann, wenn der Wert den zuletzt bei „Kribbeln“ eingetragenen übersteigt. Kompliziert? Nicht wirklich, aber doch ein wenig knifflig und auch ein wenig was für Taktik-Füchse.



FAZIT: Einfacher und kürzer, dafür auf weniger Spieltiefe zielend, lockert *KrissXXKross* jede Zug- oder Flug-Wartezeit unkompliziert auf – Mitleidende sind angesichts der potentiellen Spielerzahl von sechs herzlich willkommen, mitzumachen und aus Warte-Frust wird Warte-Spaß! Etwas aufwändiger, alles andere als kompliziert jedoch, stellt sich das Ganze bei *Kribbeln* dar. Knackig-Knifflig-Kurz (unter)titelt der durchaus taktische Würfel-Absteich-Spaß, wobei „kurz“ nicht wirklich stimmt, dauert doch eine Partie um die 30 Minuten.

NSV: TRÄXX von Steffen Benndorf & Reinhard Staupe für 1 - 4 Streckenzeichner

STRECKENFÜHRUNG EINMAL ANDERS!

Rot, rot, weiß und blau! Ich brauch aber dringend ein grünes Feld um die „9“ zu erreichen. Und am anderen Ende wäre „gelb“ besser. Nun ja, lass ich eben die zwei Felder unberührt übrig und krall mir die halbe „10“ – besser als nix!

Spietafeln und wegwischbare Stifte, dazu 15 *Träxx*-Karten mit Farbfeldern – klassisches Spielmaterial sieht anders aus. Praktisch ist es jedenfalls und das Design passt auch! Die handlichen Spieltafeln zeigen ein bei allen gleiches, „abzufahrendes“ Gebiet aus Hex-Feldern mit und ohne Zahlen. Vom Startpunkt aus gilt es primär die Zahlenfelder zu erreichen – möglichst als erster, denn nur der kassiert die Punkte voll – und so entwickelt jeder Spieler im Spielverlauf auf seiner Tafel eine Strecke, durchgehend und lückenlos. Worüber gezogen

werden darf, sagt uns allen eine pro Runde gezogene Farbfelder-Karte – da kann es schon mal vorkommen, dass nicht das Gewünschte kommt. Klug, wer sich hier viele Wege offen gelassen hat, denn kreuzen dürfen sich die Linien auf keinen Fall. Und da am Ende, wenn alle 15 Karten gespielt wurden, unberührte Felder Minuspunkte zählen, entpuppt sich ein unverblühtes „Drauf los“ ebenso meist als fatal, denn findet man seine „Enden“ in der Sackgasse wieder, dann war's das! Planen mit Unbekanntem, auch mal auf Nachbars Streckenführung schielen und das Ziel nicht vernachlässigen, möglichst viele Zahlenfelder ins Streckennetz zu integrieren, heißt es im abstrakten, vielleicht ursprünglich als Eisenbahnspiel konzipierten, eigentlich Logistik-Spiel. Klingt einfacher, als es tatsächlich ist! Insbesondere solo!



FAZIT

10^{*} / 8

THOMAS BAREDER

Träxx ist ein kompaktes, unkompliziertes, nur leicht tütfeiliges Taktikspiel, wo alle parallel, aber eigentlich für sich spielen, dennoch gegenseitig Einfluss nehmen. Auch solo gut spielbar, bietet es Kindern eine sehr gute Option, das Vorausplanen zu üben und gefällt gerade wegen des moderaten Zufallsfaktors und des nicht ganz üblichen, perfekt reisetauglichen Materials.

* unterwegs

