



Taktieren und Tüfteln heißt es natürlich auch wieder 2017 in dieser Kategorie, die meist stille Vertreter herausbringt. Diesmal ist das anders, wurde doch ei-

niges Tam-Tam rund um den Abschluss der Gipf Serie gemacht und steht doch ein Piratenduell am Programm. Lediglich der „(Fix)Stern“ macht da nicht mit

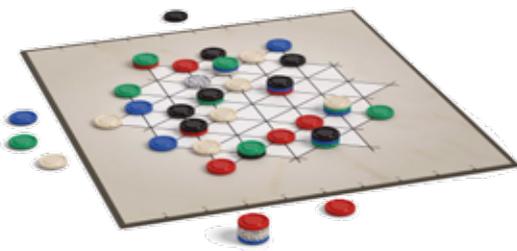
– bis auf die auffälligen Farben. Freuen Sie sich auf **einen gelungenen Mix!**

HUCH! & FRIENDS: LYNGK von Kris Burm für 2 Stapler

TAKTIEREN MIT BUNTEN STAPELN

Autor Kris Burm sieht in Lyngk, dem siebten Spiel der anerkannten, vor über 20 Jahren ins Leben gerufenen Taktik-Spiel-Reihe GIPF Project ihren Epilog. Elemente aus allen bisherigen sechs Spielen dieser Reihe sind dabei eingeflossen, der Zeitgeist, scheint es, jedenfalls ebenso.

In großer Schachtel, das Brett mit vertrautem Raster und Spielsteinen ausgestattet, die nicht nur gut in der Hand liegen, sondern sich auch besonders gut stapeln lassen – dazu eine gelungene Farbwahl – starten wir hinein in das bunter als gewohnt gestaltete GIPF-Projekt Spiel.



Doch mit welcher Farbe? Das ist noch unklar bzw. beliebig, denn niemand hat sich bis jetzt deklariert. Zwei von fünf möglichen werden's bis Spielende sein, eine bleibt übrig und dazu gibt's noch die Joker-Farbe „weiß“, die eigentlich grau ist und einen interessanten und wichtigen Sonderstatus einnimmt.

Stapel aus fünf verschiedenfarbigen Steinen gilt es zu bilden, deren oberste Farbe eine eigene ist – in der „sudden death“ Fortgeschrittenen-Regel reicht ein Sechser-Stapel, die allerdings vom Autor erst anzuwenden gestattet wird, wenn man einige Partien gespielt hat, denn sonst verpufft diese im ersten Experimentier-Rausch. So ist es auch zu Beginn, denn man weiß noch nicht so recht, was man tun soll, beginnt vorsichtig zu stapeln und versucht, geschickt Farb-Übernahmen vorzubereiten, ohne natürlich, dass der andere diese zuvor wegschnappt. In späteren Partien wird zuerst die immer neue Ausgangslage sondiert und bewusster agiert. „Belauerungsphase“ könnte man das nennen, in der kein Farbstapel Tabu ist, ehe das Mittelspiel seine strategisch taktischen Kreise zieht und man meist sehr darauf fokussiert ist, gegnerische Steine zu überstapeln oder zu isolieren und das Thema Farbwahl abschließt. Meist erst im Endspiel, das auf dem immer lichter werdenden Spielplan – die



FAZIT

10

THOMAS BAREDER

Lyngk ist ein gelungen gestaltetes, feines, im Gegensatz zu manchen Spielen der Gipf Serie leicht verständliches strategisches Stapel-Taktikspiel ab Volksschulalter, gedacht für Erwachsene. Sehr abwechslungsreich, fast sogar in Spielphasen mit unterschiedlichen Zielsetzungen einteilbar, merkt man, dass hier viel Konzeptionserfahrung mitspielt. Eine Menge an immer neuem Tüftel-Spaß wartet dank der bei jeder Partie neuen Ausgangslage – ein würdiger Abschluss der Serie!

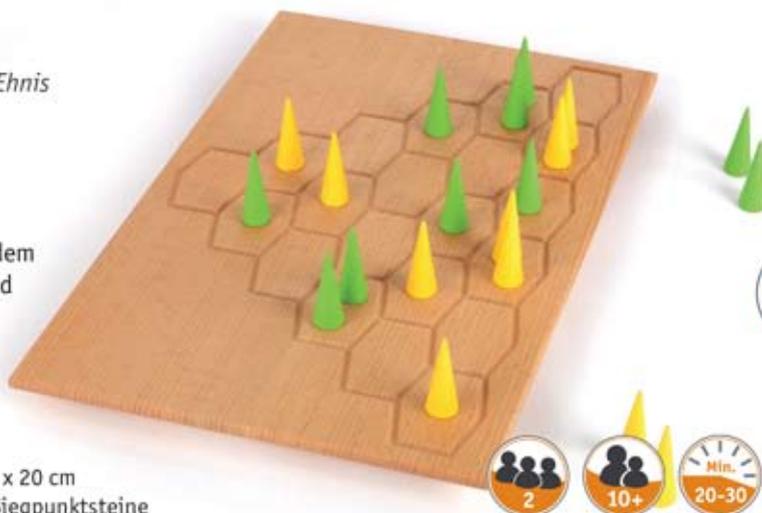
Stapelbildung bewirkt das – weitläufigere Züge ermöglicht, sind die interessanten Mehrfach-Züge ein Thema. Und wer gut vorgeplant hat, der besitzt am Ende mehr Fünferstapel als sein Gegner und gewinnt.

RAUF!en

von Gerald Schropp und Patrick Ehnis

Taktieren um jedes Feld und RAUF zur Spitze.

Ein Spielfeld mit 5 Ebenen und dem Zielfeld ganz oben. Entscheidend ist der richtige Zeitpunkt zum Einsetzen und Bewegen der Spielfiguren.



Spielbrett Buche massiv geölt, 32 x 20 cm
Je 10 Spielfiguren in 2 Farben, 5 Siegpunktsteine



Spielfreude aus der Holzmanufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu