

Diese Folge kümmert sich – so traurig es für Spieler, die unbedingt beginnen wollen, auch sein mag – um Spiele ohne Startspieler. Wir haben es aus diesem Grund wohl mit einer

enttäuschenden Folge für Alpha-Spieler zu tun. Ob zu zweit oder in größerer Runde, ob kompetitiv oder kooperativ, ob es um Wissen, Mustererkennung oder um Auf-

tragerfüllung geht, häufig dreht sich alles bei diesen Spielen um den hochgedrehten Tacho, also um Geschwindigkeit.

Wer fängt an?

Aus dem Leben (k)eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 5

Geschwindigkeit: engl. Speed

Geht es um Geschwindigkeit und Gleichzeitigkeit, ist *Speed* (nomen est omen) von Reinhard Staupe aus dem Verlag ADLUNG Spiele unschlagbar und wirbt absolut gerechtfertigt mit dem Untertitel „Das schnellste Kartenspiel der Welt“. Dieses Prädikat adelt das Spiel und eine griffige Werbebotschaft ist es allemal. Auch andere Spiele aus Karsten Adlungs Kartenspiel-schmiede kommen ohne Sanduhr und ohne Startspieler aus, erzeugen aber dennoch immer wieder Stress und Adrenalinschübe. *SPOT!*, *Light Line*, *SpeeMo*, *Höchste Eisenbahn*, *Like Dice*, *COL-orFORM*, das Jubiläumsspiel *100!* und viele andere kultivieren und pflegen die simultane Spielweise.

In die gleiche Kerbe schlägt *Ligretto* (mit allen erschienenen Ablegern). Die Fußball-Variante beispielsweise wird in zwei Teams gegeneinander gespielt.

Dass diese Art von Spielen nicht für jede Spielerunde geeignet ist, scheint absolut klar. Weil geteilter Stress aber halber Stress ist und ko-

operative Spiele IN sind, hat sich die Gleichzeitigkeit auch in diesem Genre breit gemacht und etabliert.

SPACE ESCAPE!

In Essen auf der SPIEL 2013 war bei QUEEN Games die Hölle los. Schwitzende Spielerhände würfeln, was das Zeug hergab. *ESCAPE: Der Fluch des Tempels* ist nämlich ein kooperatives Würfel-

spiel. In kurzen, Schweiß getränkten 10 Minuten, während die CD stimmungsvoll Angst verbreitet, versuchen die Spieler die zur Flucht notwendigen Kombinationen zu würfeln. Der akustischen Umweltverschmutzung aus dutzenden CD-Playern konnte sich niemand in der großen Halle entziehen. *ESCAPE* bringt Echtzeit auf den Spieltisch. Der Erfolg des Systems zeigte sich auch in einigen Erweiterungen und die unterstützende Musik nennt sich Soundtrack.

Spiel trifft Musik.

Ebenfalls CD-gesteuert werden die Spieler bei *Space Alert* instruiert. Auch hier ist nix mit Startspieler. Die gleichzeitige Planung der Züge wird mit Kommandostimme von der CD unterbrochen, es wird die Erlaubnis zum Kartentausch erteilt oder der Angriff der bösen Mächte aus dem All angekündigt. Alles muss schnell gehen. Raketen scharf machen, Schutzschild aktivieren, feuern, nachladen,



Wer fängt an?

Treibstoff verteilen. Auch die intergalaktische Affäre ist in 10 Minuten erledigt oder vielmehr zumindest zu Ende. Was macht ein zerstörtes Raumschiff mehr im weiten All schon aus?

Carcassonne ist ein gemütliches Spiel. **Mondo** ist hektisches, simulantes **Carcassonne** mit Aufziehtimer und spielt in einer privaten, abgeschlossenen Welt. **4 GODS** ist noch hektischeres **Mondo**, aber in einer durch einen Rahmen vorgegebenen allgemeinen Welt. Plättchen in die Landschaft legen, gleichzeitig und auch wild durcheinander überall nach geeigneten Landschaften suchen. Im Vorrat, im eigenen Lager und auch in fremden Ablagebereichen. Gemütlich ist das nicht. Aber eine einigermaßen organisierte Welt aus dem Chaos zu erschaffen, ist kein Honigschlecken, auch nicht für bis zu vier Götter, die sich noch dazu auf und neben dem Spielplan in die Quere kommen.

Auch bei **Kung Fu** von Kuznia Gier, **Quadro Color** und **Schattenmeister** von Piatnik, **Rings Up!** von Blue Orange Games, **Labyrinth: Schatzjagd** aus der Ravensburger **Labyrinth**-Familie sowie **Speed Dice** und **Kerflip** von AMIGO (beide stressige Wortspiele) wird gleichzeitig gespielt.

Bei **Ricochet Robots** spielt sich der größte Teil des Spiels im Kopf ab. Alle planen ruhig und gleichzeitig die Bewegungen der Roboter. Der schnellste Spieler darf nach seiner Planungsphase als erster die Robotersteuerung aktivieren. So gesehen gibt es hier sogar einen erkämpften Startspieler.

Bei **ENIGMA** von Zoch beginnen ebenso alle gleichzeitig an der Lösung zu arbeiten. Aber erst wenn der schnellste Spieler seine präsentieren kann, fängt für alle anderen die Zeit zu laufen an. Zusätzlicher Druck für die ohnehin schon Gestressten.

Schnell ist gut! Ein bisschen Gleichzeitigkeit wartet auch bei **Qwixx** und seinen Ablegern auf die Spieler. Alle dürfen mit manchen Karten- oder Würfelwerten des aktuell aktiven Spielers arbeiten und sie nutzen. Schnell ist nicht nötig!

Gemütlichkeit möglich

Auch manche vom Stress befreiten Spiele kommen ohne Startspieler aus. Das legendäre **6 nimmt!** setzte 1994 diesbezüglich neue Maßstäbe. Der seither viel verwendete Mechanismus: „Verdeckt eine Karte wählen, gleichzeitig aufdecken und die Karten nach gewissen Re-

geln spielen“ wurde in unzähligen Spielen verwendet. Seit 1994 ist aber auch schon reichlich Zeit für Recycling gewesen.

Top Promoter, ein Spiel rund um die Ausrichtung von Boxkämpfen mit mehr oder weniger starken Athleten an mehr oder weniger attraktiven Schauplätzen, verwendet obigen, simplen wie genialen Ablauf, genau wie erst kürzlich das bei OSTIA Spiele erschienene **Tallinn** sowie **Viceroy** bei Hobby World. Den Reiz beziehen alle diese Spiele aus den Überlegungen: Wer nimmt warum welche Karte und wie reagiere ich darauf? Und was ist mein Plan B, wenn meine Überlegungen nicht zutreffen?

Keinen Startspieler, aber zumindest einen Zeremonienmeister gibt es bei **Karuba** aus der HABA-Familienspielreihe. Ähnlich wie bei **Mops Royal** oder auch **Don Quixote** haben alle Spieler einen identischen Satz Plättchen für ihren Spielbereich, sei es Dschungel, Fürstentum oder private Mops (Hunde)-Ausstellung. Der Zeremonienmeister gibt ein Plättchen vor, jeder Spieler verwendet dieses und legt es an die für ihn geeignete Stelle auf seinem Spielplan. Stress ist hier weniger angesagt, schließlich tüfteln alle parallel.

Am Ende noch ein Zitat von einem Hellhörigen, der Stress nicht mag:

„Unglaublich, wie laut eine Sanduhr ticken kann!“

