

Diese Folge rückt das boomende Genre der kooperativen Spiele und die damit einhergehenden, unter anderen Gesichtspunkten stehen-

den Startspielervorschriften in den Mittelpunkt. Natürlich gilt dort ebenso grundsätzlich: „Vuaschrift ist Vuaschrift“. Aber ist diese auch

wirklich immer durchdacht? Und was wird erwartet?

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 3

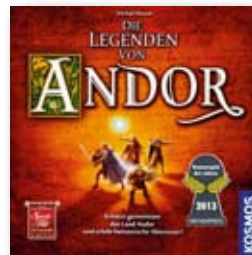


Wissenswertes über kooperative Spiele

Wohl die ersten öffentlich gewürdigten kooperativen Spiele wurden im Verlag Herder publiziert. Das waren Kinderspiele wie *Wunderbaum* (1977) und das *Dra-chenspiel* (1978). Das *Bärenspiel* sowie *Feuerwehr* und *Tabaijana* kamen sogar auf die Auswahlliste zum Spiel des Jahres. *Sauerbaum*, der Klassiker von Herder, erhielt zusätzlich den Sonderpreis „Kooperatives Familienspiel“ 1988 und *Corsaro* von Wolfgang Kramer wurde 1991 von der Spiel-des-Jahres-Jury ebenfalls mit einem Sonderpreis bedacht. Gemeinsam ein spielerisches Ziel zu erreichen,

war wohl das Resultat der pädagogischen Diskussionen dieser Zeit rund um Wettbewerb und seine gesunde Vermeidung. Nach einer längeren Durststrecke wurde 2008 das Detektiv-Spiel *Wer war's?* von Reiner Knizia zum Kinderspiel des Jahres prämiert und mein *Flucht vor dem T-Rex* wurde 2011 von der Spiel-des-Jahres-Jury zumindest auf die Empfehlungsliste gesetzt. Seither boomt diese Spielesparte. *Pandemie*, *Hanabi* und *Andor* räumten reihenweise die ausgelobten Spielepreise ab und damit rückten Koops generell wieder in den Fokus der Spieler.

Sowohl das Seuchenbekämpfungsetup als auch die abenteuerlichen Reisen durch Andor erhielten mittlerweile einige Erweiterungen. Erst letztes Jahr gelang mit *Pandemic Legacy* der nächste große Wurf. Die Regeln ändern sich mit Fortschreiten des Spiels. Bereiche auf dem Spielplan sollen überklebt sowie Karten sollen zerrissen und aus dem Spiel entfernt werden. Nach zwölf gespielten Monaten trägt das Spielmaterial unilgbare Kampfspuren und ist nicht mehr, wie es einmal war. Aber wer nimmt die kooperative Herausforderung an und beginnt?



Eine kooperative Herangehensweise

Wenn schon kooperativ, dann aber richtig. So sollte, erwartungsgemäß, bereits der Startspieler gemeinsam bestimmt werden. Als ideal wird (zumindest von mir) angesehen, bereits an dieser Stelle alle Mitspieler zu involvieren und die im Sinne des Spiels beste Startspielerwahl treffen zu dürfen. Das kann auf Grund der zugeteilten Karten, der zugewiesenen Rolle oder anderer Informationen geschehen. In meinem eigenen, erst kürzlich erschienenen Spiel *Die Villa des*

Paten (siehe Seite 28) dürfen die Spieler vor der Mission ihre Handkarten tauschen. Sie besprechen den Polizeieinsatz gegen den Paten und stimmen ihr Vorgehen ab, um optimale Startbedingungen zu haben. Einzige Bedingung: Alle Spieler besitzen nach der Tauschaktion gleich viele Karten. Das macht aber auch Sinn und ist mehr als Hinweis denn als Regelzwang zu sehen.

Bei erwähntem *Hanabi* analysieren wir – quasi als Hausregel – die

verteilten Karten und überlegen gemeinsam, wer als Feuerwerksmeister in die Partie startet und den ersten der acht kostbaren Hinweise geben soll. Die vom Verlag formulierte Spielregel bestimmt den ältesten Spieler als „Meister“, dieser eröffnet das gemeinsame Streben nach dem perfekten Feuerwerk. Zumindest bei uns beginnt eben nicht immer der alte Meister, sondern der nach Absprache geeignetste. Ein ähnliches Vorgehen wenden wir auch bei *Pandemie* und bei *SOS*

Wer fängt an?

Titanic an. Diese beiden Vertreter des Genres arbeiten mit Rollenkarten und so kommt es nicht nur auf die verteilten Karten, sondern auch maßgeblich auf die zugeteilten Rollen an. Während die Karten bei der Seuchenbekämpfung unabhängig von der ausgeübten Rolle sind, hängen bei der Rettung der Schiffspassagiere die Anzahl der zugeteilten Aktionskarten und deren weiterer Erwerb ursächlich von der zugeteilten Rolle ab. Im Regelwerk von *SOS Titanic* wird unsere Vorgehensweise ausdrücklich vorgeschlagen, der Startspieler wird beliebig bestimmt. Wir entscheiden, ob Reginald Lee (Ausguck), Harold Lowe (Fünfter Offizier) oder Jack Phillips (Funker) den Kampf gegen das Eismeer beginnt.

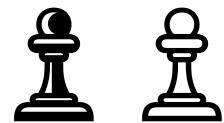
Der Kampf gegen die fünf Pandemie-Seuchen – wir lassen uns nicht lumpen und spielen stets auch mit der mutierten Seuche in lila – wurde im Pegasus-Original von jenem Spieler begonnen, der zuletzt krank war. Von einer Krankheit geschwächt, startet er den Kampf gegen die Viren. Niesend und hustend die Mitspieler am Spieltisch als Bazillenschleuderer zu bombardieren, mögen manche als „stimmig“ bezeichnen, ist aber kein wirklich gelungener Start in eine ungewisse Seuchenmission. In der aktuell von Z-Man vertriebenen

Neuaufgabe beginnt der Spieler, der die Stadtkarte mit der größten Einwohnerzahl besitzt. Durchaus argumentierbar, denn ihm droht der größte Verlust, also setzt er die erste Initiative.

Neben der spielerischen und der kooperativen Komponente kommt **Pandemie** damit auch einem Bildungsauftrag nach. So erfahren wir, dass Delhi in Indien liegt und 2008 rund 18,36 Millionen Einwohner bei einer Bevölkerungsdichte von 11500 Menschen pro Quadratkilometer hatte. Seoul in Südkorea wird mit 10,925 Millionen und 17090 Koreanern pro km² ausgewiesen. Glaubt man den Angaben dieser und auch der neuen Ausgabe aus dem Jahr 2013, hat sich Seoul mittlerweile auf 22,547 Millionen bei einer allerdings sinkenden Bevölkerungsdichte von 10400 pro km² vergrößert. Khartoum im Sudan hingegen schrumpfte von 8,364 auf 4,887 Millionen. Ebola und andere schlimme Seuchen brechen in Afrika zwar immer aus, der Schwund von mehr als 3 Millionen Menschen muss aber andere Gründe haben. An uns Spielern kann es nicht liegen, wir bekämpfen speziell auch die gelbe Seuche in Afrika und Südamerika mit allen zur Verfügung stehenden Eigenschaften und Mitteln.

Bildungsauftrag hin, falsche Zahlen her – kooperative Spiele regen in besonderer Art und Weise dazu an, sich über die Startspielerregelung hinwegzusetzen. Speziell wenn sich die Spieler einig sind, kommt es häufig zu kooperativer Gehorsamsverweigerung der Spielregel gegenüber.

Aber ehrlich! Es ist doch wirklich unsere Sache, wie wir die Welt von den Seuchen befreien, wenn es schon unsere verdammte Pflicht ist. Und wir lassen uns auch nicht vorschreiben, wer die erste Lunte des schönsten Feuerwerks des Abends zündet. Oder wer bei **Die vergessene Stadt** die erste Portion Sand von der Düne schaufelt oder die ersten Quadratmeter Sumpf rund um **Die verbotene Insel** trocken legt. Außerdem geht es nur uns Spielern an, wer den Wasserhahn aufdreht und den ersten Brandherd in **Flash Point** löscht oder den ersten Fisch im **Archipel** fängt. Und wer bei **Andor**, **Die Zwerge**, **The Game** und **Space Alert** anfängt, wird im nächsten Heft verraten.



entnommen: frisch gespielt 3 2016 www.frisch-gespielt.at

TINTAS

Autor: Dieter Stein

Sieben sind unschlagbar!

Kunterbunt liegen die Holzplättchen auf den Sechseckfeldern. Mit der Spielfigur zieht man auf Nachbarfelder oder über freie Felder und sammelt die Plättchen ein.

Wer bekommt alle sieben?

Spielbrett Buche massiv, 20 x 20 cm,
49 Holzplättchen in 7 Farben und 1 Spielfigur.



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design



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