

Versprochen ist versprochen und wird nicht gebrochen. Aus diesem Grund und weil es einfach verdammt viele und tolle kooperative

Spiele gibt, verlängert diese Folge die in fg 3/2016 begonnene Reise miteinander durch die bunte Welt der Koops. Ganz schön voll genom-

men habe ich den Mund zuletzt. Habe große Töne gespuckt. Viel angekündigt, und viele Versprechen werden eingelöst.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 4

Kooperatives Plantschen

Brandneu in Essen 2016 erschienen ist *Nisyros* von *Sunny Games* und, verglichen mit allen anderen Spielen des Verlags in gelbem Karton, in ungewohnt blau kolorierter Schachtel. Wer zuletzt unbeschadet von einem Urlaub am Mittelmeer nach Hause zurückgekehrt ist, beginnt die Rettung der Inselbewohner vor den roten Lavamassen des Vulkans.

Gleich rechts ums Eck vom Archipel liegt das bei Schmidt Spiele erschienene *Die verbotene Insel*. Noch kann man sie flach aus dem Wasser ragen sehen. Die Insel ist gespickt mit geheimnisvollen Kultplätzen. Vom „Garten der Stille“ bewegen wir uns auf dem untergehenden Eiland über den „Pfad der Einsamkeit“ bis zum „Tempel der Sonne“. Es beginnt, zumindest laut Spielregel, der Spieler, der zuletzt auf einer Insel war. Für mich, der ich vom gleich nördlich an Wien angrenzenden Niederösterreich täglich mit der S-Bahn in die Arbeit in das Stadtzentrum fahre, stellt sich folgende entscheidende Frage: Bin ich, wenn auch nur kurz, auf einer Insel, wenn ich mit dem Zug darüber hinweg fahre? Wohlgemerkt, die Schnellbahnbrücke ist auch auf der Insel verankert. So macht mich die Donauinsel vielleicht zum Startspieler. Und gilt eine Verkehrsinsel als Insel?

Die verrückten Zwerge von Andor

Ein Spiel mit dem Titel *Die Zwerge* sollte eigentlich viele Möglichkeiten zur Startspielerauswahl bieten. Der kleinste Spieler, der Spieler mit der größten Nase oder jener mit dem längsten Zipfel auf seiner Mütze. Diese Chance wurde vertan, ebenso wie auch bei den beiden Koops, die „irre“ machen: *Pandemic – Die Schreckensherrschaft des Cthulhu* – Pandemie goes mad, könnte man sagen, und *Grimoire des Wahnsinns*. Den Startspieler machen sich die Spieler jedoch in (hoffentlich) noch geistig zurechnungsfähigem Zustand einfach aus, bzw. startet derjenige, der zumindest das hierfür vorgesehene Plättchen noch richtig identifizieren kann.



Anders läuft das beim Heldenepos *Andor*. Die Helden, sie sind stets als weibliche oder männliche Variante verwendbar, weisen einen Rang auf. Mairen/Thorn haben Rang 14, Chada/Pasco den Rang 25. Abgesehen davon, dass ich keine Ahnung habe, wie man auf diese Rangbezeichnungen kommt, beginnt je nach Legende ein unterschiedlicher Held. In Legende 2 jener mit dem niedrigsten Rang, in Legende 3 jener mit dem höchsten und in Abenteuer 4 jener mit dem zweithöchsten Rang. In der selbst erfundenen Legende 6 „Das Erbe des Drachens“ beginne ich. Immer!

Damit schließe ich das Kapitel „Koops und ihre Startspieler“, bei dem es sich insgesamt gezeigt hat, dass viele Spiele dieses Genres die Wahl des Startspielers den Spielern selbst überlassen. Und das ist gut so.

