

R&D GAMES/HUCH!: **KEY FLOW** von S. Bleasdale, R. Breese & I. Vincent für 2-6 Am-Drafting-Fluss-Sitzende

DRAFTEN IST EIN KURZWEILIGER, SPANNENDER FLUSS

Das Karten-Draften – aus einer Handvoll Karten eine auswählen, die restlichen weiterreichen, usw., bis alle verteilt sind – ist mittlerweile zwar auch schon rund 20 Jahre alt; vor allem seit 7 Wonders können wir aber offenbar nicht mehr genug davon bekommen: Aktuell verwenden u. a. auch Tybor der Baumeister (fg 2/2018), Neom (fg 4/2018), Lift Off (fg 1/2019) und Ohanami (fg 2/2019) diesen Mechanismus. Ist „Draft“ also tatsächlich das Akronym für „Da rufen alle Freaks: Toll!“ (© Udo Bartsch)?

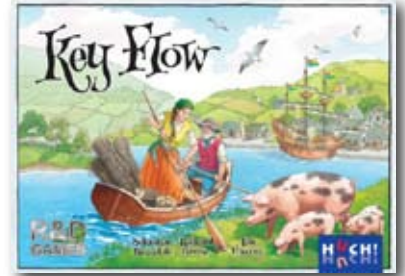
Und jetzt ist es schon wieder passiert, nämlich bei der Kartenspiel-Variante zu *Keyflower* (fg 1/2013), dem wunderbaren Worker-Placement-Spiel mit wirklich viel Interaktion. Diese ist hier jedoch deutlich reduziert: Zum einen ist das Versteigerungselement weggefallen, zum anderen vermag selbst das Platzieren von eigenen „Arbeitern“ (hier in der Form von Karten) in den „Dörfern“ (bzw. Auslagen) der Mitspieler kaum etwas am tendenziell eher solitären Spielgefühl zu ändern. Reizvoll ist dafür u. a. der Umstand, dass man zwar nicht zweimal in denselben Fluss steigen kann, jedoch durchaus dieselbe Karte – welche man beim ersten Mal hat „weitertreiben“ lassen müssen – erneut in der eigenen späteren Kartenhand auftauchen könnte (wenn nämlich kein Mitspieler daran Interesse zeigt bzw. verhindert, dass diese wieder zurückkommt).

Im Übrigen bleibt es jedenfalls bei einem ähnlichen Spielvergnügen wie beim „großen Keyple-Bruder“: Produktionsstätten erwerben, damit (oder auch bei Mitspielern) Ressourcen produzieren, diese im eigenen Dorf transportieren, alles in der Hoffnung bzw. sogar Erwartung, direkt und/oder indirekt Siegpunkte zu lukrieren – und auch die Schafe, Schweine und Kühe aus der *Farmers*-Erweiterung sind (immerhin grafisch) mit dabei! Und die Frage „warum schon wieder Draften?“ erklärt sich hier ohne weiteres mit der Hintergrundgeschichte eines

(Karten-)Flusses, aus dem wir eben wiederholt für uns nützliche Dinge „herausfischen“ – somit ist das hier nicht bloß spielmechanisch sehr passend, sondern auch thematisch (vergleichbar dem virtuellen Lauf-/Förderband bei *Sushi Go (Party)!*; fg 1/2015).

ALLES FLIESST?

Versprochen wird uns außerdem eine verkürzte Spielzeit. Der titelgebende „Flow“ scheidet jedoch leider oft am trockensten Tropfen im Wasserband (bzw. am schwächsten Glied in der Kette): Alle Mitspieler haben ihre Karten gleichzeitig ausgewählt. Alle Mitspieler? Nein! Meist findet sich doch immer wieder jemand, der schaut und denkt (bzw. denkt und schaut). Derartige Verzögerungen können dann auch noch dazu führen, dass dem einen Mitspieler auf einmal eine Karte fehlt, dafür hat der andere (auf im Nachhinein nicht mehr aufklärbare Weise) eine zuviel – das trübt dann leider ein wenig das eigentlich sehr erfrischende Nass.



FAZIT

8+1**

HARALD SCHATZL

Key Flow ist ein taktisches und (gering) strategisches Kartenspiel, welches das Auswählen-/spielen der Karten mit „Worker-Placement“ kombiniert, mit (gut integrierten) Glückselementen für Kenner-/Vielspieler. Im Vergleich zu *Keyflower* gibt es zwar weit weniger Interaktion, dafür ist es aber auch weniger konfrontativ und es besteht kaum Frustpotential (und ist erneut sehr gut (auch) zu zweit spielbar); die Gestaltung, insbesondere die klare Symbolik, ist ebenfalls wieder gelungen.

* Stimmigkeit zwischen Draft-Mechanismus und Story

