

DACHSHUND GAMES: MINT CONDITION von S. & H. von Contzen für 2 - 5 Brettspielschützer

GELEBTER BRETTSPIELSCHUTZ

Freunde des gepflegten Gesellschaftsspiels gehen üblicherweise sorgsam mit den Exponaten der eigenen Sammlung um. Weil geknickte Karten, Fettflecken auf einem Spielplan oder bereits beim „unpunchen“ aus dem Stanzbogen beschädigte Plättchen absolute NoGo's für diese Freaks sind, achten sie im normalen Leben auch auf Fremdspele. Nicht so in Mint Condition.

Der Spieltitel hat nichts mit Pfefferminze zu tun, sondern steht für Neuzustand oder zumindest für „neuwertig“. So wollen wir unsere Spiele erhalten und – böse, wie wir spielerisch sein dürfen – verhindern, dass gegnerische Sammlungen in besserem Zustand sind als die eigene. Wir legen daher eine harmlose Karte in die eigene Sammlung und geben aktuell schlechte Karten in dem Drafting-Mechanismus nach rechts weiter und hoffen, von links guten Nachschub zu bekommen. Es gibt objektiv gute Karten („Be Careful“, „Lost Pieces“), objektiv schlechte Karten, die immer Schaden verursachen („Fine Wine“, „Legacy Edition“) und manche, die situationsbedingt gut sein können, es aber trotzdem meistens nicht sind.

SET-COLLECTION MIT HINDERNISSEN

Die Karten in den persönlichen Sammlungen werden immer mehr. „Animal Kingdom“ deponiert Haare und andere tierische Mitbringsel im Spielkarton. Eine oder zwei AK sind kein Problem, im Triple-Pack bringen sie 6 Schaden.

„Memories“ erinnert an spezielle Spielmomente und funktioniert andersherum als AK. Weniger als drei Karten bringen 7 Schaden, drei Karten halten schadlos. Eine Karte „Snack Fingers“ ist zu ertragen, eine zweite bringt dann pro SF schon 3 Schadenspunkte. „Heavy Rotation“ ist meine persönliche Lieblingskarte, dokumentiert sie doch das Leben von absoluten Liebesspielen. Ab einem gewissen Zeitpunkt ist es nämlich total egal, wie zerfleddert die Karten und wie abgeschabt die Plättchen sind. Vier solcher Karten bringen 0 Schaden, davor steigt er kontinuierlich an. „Smoking Kills“ bringt 7 (in Worten: sieben) Schaden pro Karte, durch passives Mitrauchen werden auch die Sammlungen der beiden Nachbarn mit je 3 Schaden nikotiniert. Wird sich das allgemeine Rauchverbot auch auf diese Karte auswirken?

AUSGEDRAFTET = KUNDENENDE

Wurden alle Karten gespielt, wird gewertet und der Gesamtschaden notiert. Zwei weitere Runden mit jeweils veränderter Drafting-Richtung schließen sich an, danach steht



FAZIT

6+1*

JÖRG DOMBERGER

Zwei bekannte Mechanismen wurden mit einem „verspielten“ Thema kombiniert und originell illustriert zum Erstlingswerk des Dachshund Verlags verarbeitet. *MINT CONDITION* ist ein Fun-Game (um bei Englisch zu bleiben), lebt vom Thema und will wohl nicht besonders ernst genommen werden. Schadensvermeidung ist das oberste Ziel. Schadenfreude kann man sich erst beim Weitergeben der letzten Karte erlauben, wenn man dem Nachbarn noch ein paar unvermeidbare Schadenspunkte reinwürgt.

* für das Thema

der Spieler mit der „schönsten“ Spielesammlung fest. Der Verlierer darf seinen Kollateralschaden der verspielten Haushaltsversicherung seines Vertrauens melden.



ABO jetzt bestellen!

www.frisch-gespielt.at