

LOOKOUT: **PATCHWORK** von Uwe Rosenberg für 2 Designer

TEXTILKÜNSTLER UNTER SICH ...

Wer's schon mal probiert hat, weiß: Eine schöne Patchwork-Decke entsteht nicht von heute auf morgen und kostet viel Zeit und Mühe. Nur wer genügend Knöpfe besitzt und seine Flicker sorgfältig auswählt, wird zuletzt seine Decke vollenden können – oder zumindest beinahe!

33 kleine und große, sperrig und gerade verlaufende Flicker mit und ohne Knöpfen in verschiedensten Formen (erinnert an Tetris-Teile), werden rund um den zentralen Nähdauer-Zeitplan beliebig platziert, auf dem unsere Zeitsteine spiralförmig sich der Mitte und damit dem Ende nähern – Kompliment fürs Design! Mit fünf Knöpfen starten wir – dem Patchwork'schen Zahlungsmittel – und kaufen damit Flicker um Flicker und platzieren diese sofort auf unserem Spielplan. Doch auch unterschiedliche Nähdauer kosten diese und lassen unseren Zeitstein vorwärts wandern. Vielleicht über eine Knopf-Wertung, die entsprechend des aktuellen Decken-Fortschritts Knöpfe bringt, vielleicht über einen der fünf begehrten Le-

derflicker, die Lücken stopfen. Und Lücken wollen wir vermeiden, kosten sie doch Siegpunkte am Ende und vielleicht das Bonusplättchen. Am Zug ist immer der auf der Zeitleiste zurückliegende Spieler – ein weiteres taktisches Element, das zum Tüfteln anregt, ebenso wie die Tatsache, dass immer nur die nächsten drei Flicker zur Verfügung stehen. Passt keiner, dann heißt es vorrücken – wofür es Knöpfe gibt. Gut durchdacht!



Die graphisch wie spieltechnisch harmonisch aufeinander abgestimmten einzigartigen Flicker und die ineinander greifenden Mechanismen machen Patchwork nicht nur zu einem hochattraktiven



FAZIT

9⁺

THOMAS BAREDER

Patchwork ist ein sehr schön gestaltetes, abwechslungsreiches, nicht-abstraktes Legespiel für zwei Personen. Obwohl jeder auf seinem eigenen Plan spielt, wird taktiert und herrscht Interaktion beim glücksfreien „Wett-Knüpfen“ von immer neu entstehenden Deckenmustern. Auch für Männer und doppelte Linkshänder prima geeignet! ☺

* schönes Spielmaterial

Spiel, sondern tragen zu lange anhaltender Spielfreude bei, wo jeder gern die schönere Decke besitzen will, auch Hardcore-Tüftler, selbst wenn sie's nicht zugeben!

BLUE ORANGE: **LONGHORN** von Bruno Cathala für 2 mexikanische Rinderdiebe

TEXAS, RINDER UND BANDITEN

Neun bunt gemischte Rinderherden grasen gemütlich auf Texas' Weiden. Das ruhige Leben der Wiederkäuer hat jedoch ein Ende, wenn Eagle Perkins und Jessie Artist Byrd am Horizont auftauchen. Dann geht es einer Rindersorte an den Kragen.

Banditen sind Sammler: Sie sammeln Dollar. Weil Rinder am Markt Geld bringen, sammeln sie auch Longhorns, deren Preis jedoch für jede Sorte variiert, je nachdem ob noch mehr oder wenig davon übrig sind. Am Zug klaut der aktive Bandit alle Rinder einer Farbe von seiner aktuellen Parzelle und entfernt sich unmittelbar danach – je mehr Beute, umso weiter. Danach

folgt sein Konkurrent und die Weidegründe leeren sich zunehmend. Sonderplättchen sorgen für Spannung, Interaktion und durchaus dramatische Effekte wie beispielsweise eine Epidemie, die Klapperschlange oder der Sheriff, der Banditen quasi sofort ins dürre Gras der mexikanischen Prärie beißen und verlieren lässt. Ein wenig getüfelt darf da schon werden, denn Vorlagen für den Gegenspieler sind tunlichst zu vermeiden. Zudem erweisen sich scheinbar gute Züge mitunter auch als gar nicht so gut und man lernt die mexikanische Zwickmühle kennen: Sich zwischen zwei Übeln entscheiden.



FAZIT

8

JÖRG DOMBERGER

Longhorn ist ein mit wenigen Zutaten auskommendes, ansprechendes Taktikspiel für zwei, das viel Spaß und Zwang erzeugt. Intuitives wie überlegtes Handeln sind gefragt beim taktischen Rinderklau – und dass Preis und Angebot in Verbindung stehen, gilt auch im Wilden Westen.

