



Spiel des Jahres 2019 And the Winner is ...

Just One

Am 22. Juli war es wieder soweit: Mit *Just One* (Verlag: Repos Production / Asmodee) von Ludovic Roudy und Bruno Sautter wurde das *Spiel des Jahres* 2019 in Berlin gekürt! Was meinte die Jury?

»*Just One* ist insbesondere durch seine Einfachheit genial. Es sticht dadurch hervor, dass es einen ungemeinen Sog entwickelt: Wer es in der Öffentlichkeit spielt, wird schnell Schaulustige anziehen, die am liebsten gleich mitspielen wollen. Und das machen diese dann oft auch, denn die Einstiegshürde ist so niedrig, dass jeder sie problemlos überwinden kann. Ein Geistesblitz kommunikativer Spielfreude, der in jeder Runde einschlägt und einen bleibenden Eindruck hinterlässt.«

Wir gratulieren!

Heia kennt' ma uns wos daspoan!

Heuer könnten wir uns etwas ersparen!
ein Bericht zur diesjährigen Entscheidung
von Harald Schatzl

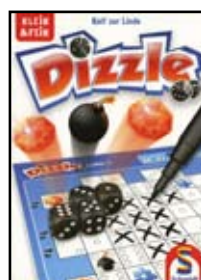
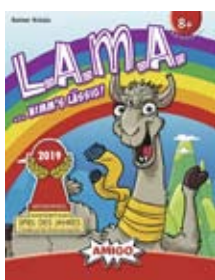
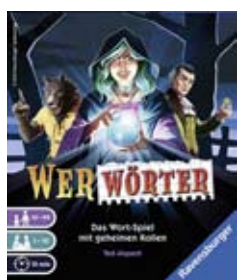


online
FC

Bei allen drei Kandidaten zum heurigen *Spiel des Jahres* fällt auf, dass für deren spielerische Praxis eigentlich auch anderes Material – welches in jedem ludophilen Haushalt ohnehin bereits vorhanden sein sollte – verwendet werden könnte. Natürlich wäre das gegenüber den Autoren und Verlagen unfair (bzw. sogar gemein); andererseits darf aber wohl auch die jeweilige kreative Originalität – im Vergleich zu bereits bekannten Spielkonzepten – diesmal als nicht außergewöhnlich ausgeprägt bezeichnet werden. Deswegen überrascht es umso mehr, dass diese drei es dennoch schaffen, ein erfreuliches Spielvergnügen zu vermitteln, zumal deren gemeinsamer Grundsatz „simplicity is simply the best“ lauten könnte:

Gewinner – 2019 – Codenames: Das ist *Just One* (Ludovic Roudy & Bruno Sautter; Repos Production/Asmodee); ähnlich wie beim Preisträger von 2016 (*Codenames*, siehe Online-Ausgabe) soll wieder mit um-die-Ecke-gedachten Begriffen ein Wort erklärt werden – hier spielen wir aber kooperativ mit bzw. für nur einen Ratenden. Und weil sich gleiche Hinweise wechselseitig „ausknocken“, sollte besser nicht das Naheliegendste aufgeschrieben werden. Wenn aber alle so denken, bleiben auf einmal nur mehr die eher eigenwilligen Assoziationen über und es droht erst recht ein gemeinsames Scheitern (bei bis zu fünf Mitspielern sollte diese Eliminations-Regel vielleicht etwas abgeschwächt werden, damit dem Ratenden letztlich mehr als bloß zwei Hinweise zur Verfügung stehen).

Direkter geht es bei *Werwörter* zu (Ted Alspach; Ravensburger; siehe Online-Ausgabe) alle Fragen sind erlaubt, sofern diese mit „Ja/Nein/Vielleicht“ beantwortet werden können und in nur vier Minuten zum gemeinsam gesuchten Wort führen. Der *Bürgermeister* als Hinweisgeber sollte nebenbei stumm um den ganzen Tisch herumblicken bzw. -hören, um den *Werwolf* in der Dorfgemeinschaft entlarven zu können. Für seinen eigenen Gewinn sollte wiederum der *Werwolf* die *Seherin* unter uns „erhören“ – denn auch diese beiden Rollen kennen das „geheime“ Wort bereits, müssen aber durch schlaue bzw. verwirrende Fragestellungen versuchen, für die Gegenseite unerkannt die Gruppe zum jeweils gewünschten Ergebnis zu bringen.

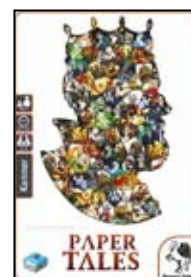
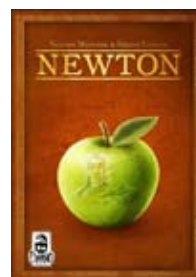
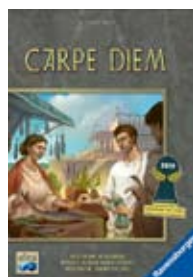
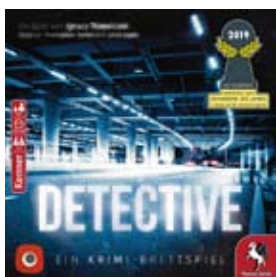


Und bei *L.A.M.A.* (Reiner Knizia; Amigo) muss wohl jeder an *Mau Mau/UNO* denken. Hier ist alles sogar noch einfacher (insbesondere für Farbenblinde), nämlich ohne (regelrelevante) Farben auf den Spielkarten! Der Reiz entsteht dadurch,

dass anstelle des üblichen Kartennachziehens ein Ausstieg aus der laufenden Runde möglich ist; zwar zählen auch dann alle eigenen Handkarten negativ, doch gleiche Werte stets nur einmal – somit gehen hier Hoffnung und spannende Spekulation Hand in Hand mit sorgenvollem Sicherheitsdenken, ebenso wie viel (Schaden-)Freude mit (noch mehr) Ärger.

Von der Empfehlungsliste dürfen neben **Dizzle** (siehe Online-Ausgabe) die kleinen, feinen Schachteln der Sherlock-Reihe (Josep Izquierdo & Marti Lucas; Abacus) nicht übersehen werden – kooperatives Detektiv-Spielen findet bloß anhand von jeweils rund 60 Karten statt, wobei immer wieder verblüfft, wie leicht (eigentlich als sicher „abgespeicherte“) Informationen wieder vergessen werden; anders als bei den *Escape*-Spielen kommen die Rätselfragen bzw. das große Aha-Erlebnis erst am Schluss (besser bis maximal nur vier Mitspieler).

Wir kombinieren: Die Neigung zum Lesen kleingedruckter Texte; das Verfassen vieler schriftlicher Notizen; (zumindest) ein Internetanschluss; eine Gruppe stets identer Mitspieler; die Bereitschaft für einen wiederholten, regelmäßigen Zeitaufwand: Dann muss der „Täter“



Detective sein (Ignacy Trzewiczek, Przemysław Rymer & Jakub Łapot; Portal Games/Pegasus): Quasi der große (und großartige) Bruder zu Sherlock mit fünf Fällen, die sich hoffentlich alle in einem gemeinsamen Wohlgefallen auflösen lassen (bzw. bereits drei weitere Fälle mit der Erweiterung *L.A. Crimes*).

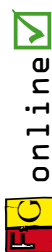
Im Übrigen könnte das Kennerspiel des Jahres heuer unter dem Motto „die Schöne und das Biest“ stehen: Die Schöne (und zugleich schönste Preisträgerin) ist zweifellos **Flügel Schlag** (Elizabeth Hargrave; Feuerland); wunderbare Grafik, Ausstattung und Design für ein „Engine-Building“ mittels 170 verschiedener (!) nordamerikanischer Vögel – und hoffentlich nicht gedacht als Abgesang auf die allmählich leider stetig leiser werdende Vogelschar; insgesamt aber ein eher solitäres Spielvergnügen.

Das „Biest“, **Carpe Diem** (Stefan Feld; alea/Ravensburger; siehe Online-Ausgabe), hat sich in seiner aktuellen zweiten Auflage immerhin doch noch etwas (zumindest funktional) herausgeputzt (auch hier zählen jedenfalls die „inneren Werte“). Weiterhin „biestig“ bleibt stets

die Entscheidung, welches Plättchen aus dem gemeinsamen Angebot genommen und in die eigene Auslage „gepuzzelt“ werden soll. Diese Grundidee, welche 2017 *Kingdomino* preisgekrönt hat, wird hier auf spannende Weise noch u. a. um das strategisch-taktische Erfüllen bzw. Wegschnappen von Aufträgen ergänzt.

Von der Empfehlungsliste fällt der Apfel auf **Newton** (siehe Online-Ausgabe) – **Paper Tales** (Masato Uesugi, Frosted Games/Pegasus) wiederum ist ein weiterer Paprika aus dem bereits sehr großen Gemüsegarten der Drafting-Spiele (siehe dazu auch Key Flow in der Online-Ausgabe).

Mit den beiden heurigen Gewinnern wird somit quasi eine Verbindung zwischen nur einem Wort und vielen Vögeln hergestellt. Und für "analoge" Brettspieler ist wohl der Umstand erfreulich, dass es die beiden Smartphone-unterstützten Spiele "nur" auf die Nominierungslisten geschafft haben. Wer weiß, ob das auch im nächsten Jahr noch so bleiben wird; andererseits kann durch derartige Angebote vielleicht doch manch ein "Smombie" wieder auf den "rechten Weg" zurückgeführt werden?



HAKENSCHLAGEN

Autor: Dieter Stein

Fünf Hasen rennen um die Wette. Unterwegs gibt's Löwenzahn, Möhren und Salat und nur der Fuchs bremst ihren Lauf! Bunte Murneln geben den Weg vor.

Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

www.spiel-und-design.eu

Aus der
Spielewerkstatt
im Westerwald



PIATNIK: AGENT UNDERCOVER von Alexander Ushan

VERFOLGER VERFOLGEN, UND DU SPIONIERST

Wer viel fragt, geht viel fehl; vor allem wenn mit der Frage versehentlich der Aufenthaltsort offenbart wird. Denn den kennt der getarnte Agent nicht – auch wenn das komisch klingt. Also weniger konkret, vielleicht etwas umständlicher fragen, aber nicht übertreiben, denn sonst glauben die anderen, ich wäre der Geheimagent!

Alle Mitspieler kennen dank der verdeckt ausgeteilten Karte den gemeinsamen Aufenthaltsort. Alle Mitspieler? Nein! Ein unwissender, dafür umso unbeugsamerer Geheimagent nicht. Acht Minuten hat die Runde nun Zeit, sich gegenseitig Fragen zu stellen und auf Basis der Antworten (oder auch Fragen) die Identität des Geheimagenten herauszufinden und ihn zu enttarnen,

bevor er den Aufenthaltsort errät. Was für Fragen stellt man da, fragt sich insbesondere der Geheimagent, wenn er auch mal dran ist und stammelnd, stotternd und schwitzend eine unverdächtige Frage zu formulieren versucht. Aha, erwischt: Diese Frage passt ja überhaupt nicht zum Aufenthaltsort, das muss der Geheimagent sein! Uuups, diese gestamelte und gestotterte Frage stammt ja von mir selbst.

Spätestens nach acht Minuten kommt es zur Abstimmung: Hat die Mehrheit unrecht, gewinnt der Spion! Dieser gewinnt auch, wenn er vorzeitig den gemeinsamen Aufenthaltsort nennen kann. Dabei helfen ihm nicht nur die Fragen der Mitspieler, sondern auch die Übersichtskarte mit den 25 möglichen Orten.



FAZIT

8

HARALD SCHATZL

Agent Undercover ist ein kommunikatives Frage- und Assoziationskartenspiel (besser für zumindest fünf Mitspieler) mit stimmigem Thema und auch etwas Psychologie für eine nicht mundfaule (Party-)Runde, bei dem die eigenen Teamspieler bzw. der „Verräter“ herauszufinden sind. Zusammen mit Elementen eines Rollenspiels ergibt das einen gelungenen Agentenspaß, bei dem alle (hoffentlich) stressresistenten Mitspieler sehr gut gleichzeitig eingebunden sind.

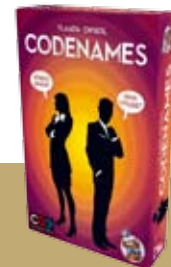
CGE/HEIDELBERGER: CODENAMES von Vlaada Chvátil

DU, DU, DU KLEINER SPION, DU

„Team Blau“ wetteifert mit „Team Rot“ um die Enttarnung von Agenten; was in Spionagefilmen oft mit wortloser Gewalt einhergeht, lässt sich hier mit friedlicher Sprachgewandtheit lösen. Doch wehe, wenn das eigene Team den vermeintlich sicheren Hinweis missdeutet: Dann kann es sogar schon nach rührenden drei Minuten vorbei sein mit der Aussicht auf einen gerührten Cocktail.

Spielerisch umgesetzt ist das mittels einer Auslage von Wort- bzw. Begriffe-Karten; jede Karte steht für den geheimen Codenamen eines blauen, roten, neutralen oder schwarzen Agenten. Aber nur die beiden Teamchefs wissen über deren exakte Zuordnung Bescheid. Deswegen sollen die eigenen Teamspieler mit assoziativen Hinweisen auf die „richtige“ Spur gebracht werden, um mit möglichst wenig Versuchen alle eigenen Karten richtig zu erraten. Gehören dazu etwa „Bär“, „Katze“ und „Hering“, würde sich

als Hinweis „Tier“ anbieten; nicht aber, wenn fremde Agenten „Ente“ oder „Hase“ heißen. Äußerst unangenehm wäre eine (Fehl-)Assoziation zum schwarzen Agenten – dann sieht das Team nämlich schwarz und hat sofort verloren. Der Spielschachtel-Hinweis auf *Linq* (fg 3/2008) kommt nicht von ungefähr. Hier kann es aber schon etwas länger dauern, bis sich der Startspieler endlich „traut“, den ersten Hinweis zu geben, zumal 25 Karten erst unter einen bzw. mehrere (Agenten-)Hüte gebracht werden wollen. Auch das Glück kann entscheidend sein, zumal es einfachere und schwierigere Wörter gibt; oder wenn sich Karten nicht und nicht einem sinnigen Oberbegriff zuordnen lassen bzw. dieser auch zu fremden Agenten passen würde.



FAZIT

8

HARALD SCHATZL

Codenames ist ein kommunikatives Assoziationskartenspiel (mit einem eher aufgesetzten Thema) für (zumindest etwas) kreative (besser zumindest vier) Wortspielfreunde, bei dem nur soweit um die Ecke gedacht werden sollte, dass die Mitspieler des eigenen Teams dem (hoffentlich) noch folgen können. Der Beginn jeder Partie kann sich zwar etwas hinziehen, danach spielt es sich aber sehr unterhaltsam; viel Spielvergnügen in einer kleineren Schachtel!

CRANIO CREATIONS: **NEWTON** von N. Mangone & S. Luciani für 1 - 4 Naturwissenschaftler

ICH SPIELE, ALSO BIN ICH!

Begleiten Sie uns auf eine Reise durch die Welt der Naturphilosophen und ersten Wissenschaftler des 16. - 18. Jahrhunderts. Auf der Suche nach mehr Wissen durchstreifen wir Europas erste Universitäten und lassen unsere Laborklaven für uns arbeiten.

Als Naturwissenschaftler fühle ich mich natürlich von der Thematik angezogen und bin bereit, mich auf eine historisch-wissenschaftliche Reise zu begeben. Leider erfüllt Newton das nur teilweise.

Wissen wird in Form von Büchern in einem Regal platziert, das man nur füllen darf, wenn man an bestimmten Orten – diese wechseln von Spiel zu Spiel – war. Um zu reisen, Geld zu verdienen, oder ausgeklügeltere Forschung zu betreiben, bedient sich Newton eines einfachen Deck-Building-Systems. Jeder Forscher kann pro Runde fünf Mal Aktionskarten ausspielen, die sich gegenseitig verstärken, wenn man gleiche Aktionen mehrmals verwendet.

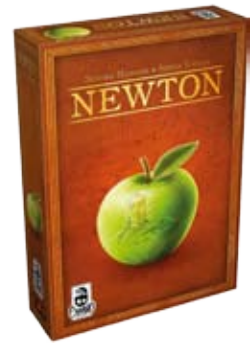
VON KOPERNICUS BIS DESCARTES

An gleich drei Spielbrettern darf jeder herumbasteln; allesamt funktionieren sie ähnlich. Dabei bewegt man sich selbst, den Einkommensmarker oder die eigenen Assistenten auf je einem Plan. Mit den beiden letzten Aktionen kann man bessere Aktionskarten erwerben und Bücher ins eigene Regal legen, was ein hervorragender Weg ist, viele Punkte zu lukrieren. Hier liegt auch der Hauptkritikpunkt. Da dieser Mechanismus weit mehr Punkte erzeugt als die anderen Aktionen, erfolgt das Spiel hauptsächlich rund um diesen Bereich – zumindest wenn man gewinnen will.

Generell bemerkenswert ist zudem, dass alle Forscher für sich alleine arbeiten und es kaum Berührungspunkte untereinander gibt. Einerseits ist das für konfliktscheue Spieler ausgezeichnet, hat aber den Nachteil, dass vor allem Tüftler teils sehr lange für ihren Zug brauchen. Andererseits lassen sich aufgrund der nur spärlich gesäten Konfrontationspunkte Züge sehr weit im voraus planen, ohne befürchten zu müssen, dass alle Pläne über den Haufen geworfen werden.

Als Flavor bietet das Spiel auch noch jedem Spieler vier Naturwissenschaftler jener Zeit, die im Idealfall alle ausgespielt werden können. Von Kopernicus bis Descartes liefern diese alle Siegpunkte, als auch bestimmte Effekte, die sich im Spiel mehr oder weniger vorteilhaft, mitunter entscheidend auswirken können – ein an sich Spielspaß bringender, jedoch nicht immer fairer Glücksfaktor.

Man kann es auch alleine spielen, wenn man am Abend den Astronomie-Folianten im Regal stehen lassen will.



FAZIT

7 / 9*

RENÉ EICHINGER

Newton ist ein zu Beginn einschüchternd kompliziert wirkendes, tüfteliges Sammel- und Entwicklungsspiel für Liebhaber komplexer Spiele. Wer Interaktion will, muss zu viert spielen, denn nur hier nimmt man sich wenigstens die Aktionskarten gegenseitig weg. In der Ausgangssituation stets anders, ist das Spiel zudem strategisch nicht ausgewogen, was – bei allgemeiner Kenntnis – ein spannendes Spiel keineswegs ausschließt, das mitunter aber auch durch Fortunas Hand entschieden werden kann.

* für Mikromanager, die auch gerne alleine spielen



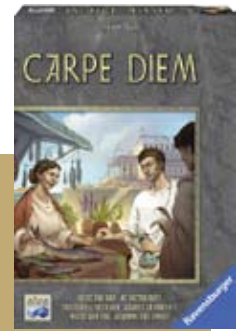
RAVENSBURGER/ALEA: **CARPE DIEM** von Stefan Feld für 2 - 4 Puzzler

GENIESSE DEN (SPIELE)TAG!

„Carcassonne für Tüftler?“, „Goldene Himbeere für Design?“, „Themenverfehlung beim Titel?“ ... solche Fragen kamen mir hier zunächst in den Sinn. Doch das änderte sich bald, als ich in die (hervorragende) Spielanleitung eintauchte: Dem Autor ist es gelungen aus einem simplen Grundthema mit einfacher Spielregel ein komplexes und ansprechendes Spiel zu machen!

Mit interessant-simplem Zugmechanismus bewegen wir unsere Patrizier von Feld zu Feld, um dort Bauplättchen zu nehmen und im eigenen Stadtviertel zu legen. Und vielleicht, weil Rom auf sieben Hügeln erbaut wurde, passiert das genauso oft, ehe eine Wertungsrunde erfolgt. Nach drei weiteren derartigen Durchgängen folgt die Schlusswertung. Die Spannung entsteht durch die vielfältigen Punkte-Mechanismen beim Legen des Plättchens. Sowohl die Art des Plättchens (vom Fischteich bis zum Brunnen oder von der Villa bis zur Handwerkerunterkunft gibt es 13 verschiedene), als auch der

Legen-Platz (es können Sofortwertungen, Begünstigungen oder Spielende-Wertungen ausgelöst werden) sind von strategischer Bedeutung. Planungs-Fehler oder Verzocken, wenn's um ein wichtiges Plättchen geht, wirken sich meist unliebsam deutlich aus, unbedarftes Drauflos-Spielen mündet nicht selten gar in einer Minus-Wertung. Daher fühlt sich mancher Tüftler zu längeren Denkpausen eingeladen, die jedoch zumeist parallel mit den Zügen der anderen erfolgen. Zudem hält sich, dank überschaubarer Anzahl von Spielzügen, die Spieldauer angenehm kurz – da bleibt Zeit für eine Revanche!



FAZIT

8/7*

R. W. LANGER

Carpe Diem ist ein anspruchsvolles Legespiel für zumindest ambitionierte Gelegenheitspieler und erfreut primär ob seiner gut verzahnten Siegpunkt-Mechanismen. Dem für manche biederen Design (bei schwachem Licht sind die Plättchen schwer zu unterscheiden) steht eine hervorragende Spielanleitung gegenüber, die schon nach dem ersten Lesen (fast) keine Fragen mehr offen lässt. Spielt man gerne wieder!
* wer sich am Design stößt

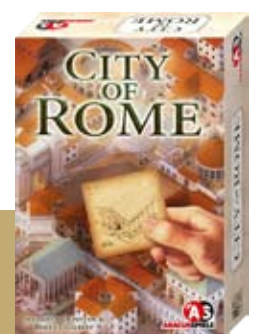
ABACUS: **CITY OF ROME** von M. Dunstan & B. J. Gilbert für 2-4 Stadt-Architekten

ANNO 2018 WIRD ROM IN EINER STUNDE ERBAUT

Ganz Rom? Nein, denn jeder Spieler entwirft - ausgehend von zwei Gebäuden - nur sein kleines, quadratisches, 4x4 Gebäude starkes Stadtviertel. Auf die nachbarschaftlichen Gebäudebeziehungen gilt es dabei besonders zu achten!

Auf einer variablen Aktionsleiste mit Symbolen für Gebäudebau und Produktion steht jede Aktion pro Spielzug einmal zur Verfügung. Die Nähe des darauf eingesetzten Bau-meisters zur goldenen Kaiserfigur bestimmt die Anzahl der durchführbaren Aktionen (die durch Geld aufgefettet werden können). Viele Aktionen sind gut, bedeuten aber gleichzeitig einen hinteren

Platz in der Spielreihenfolge, woraus sich ein späterer Zugriff auf die ausliegenden Gebäude ergibt. Ein Dilemma, denn „viel tun“ und das „früh tun“ geht leider nicht! Doch die eigentliche Herausforderung folgt dann mit dem Bauen und Einsetzen der zahlreich vorhandenen, sich in etlichen Details unterscheidenden Wohnhäuser, Tempel und Produktionsgebäude, die aufeinander abgestimmt und dabei leistungsfähig sein sollen. Knifflig!



FAZIT

7/5*

JÖRG DOMBERGER

City of Rome ist ein etwas anspruchsvolleres Entwicklungs- und Aufbau-Spiel für die erwachsene Freundesrunde. Zwar wird der Städtebau nicht neu definiert, dennoch macht das im Design nicht jeden ansprechenden durchaus grüblerischen Spaß, primär zu dritt oder viert.

* bei 2 Spielern

Das thematisch und inhaltlich vergleichbare Spiel *Forum Trajanum* finden Sie online.



online



16 Tüfteln mit der Familie



online



Schach gilt ja generell als anspruchsvolles Hardcore-Tüftler-Spiel, kaum Familien-tauglich, trocken und selten ruck-zuck durchgespielt. Dass nicht jedes Tüftel-Spiel dieses Klischee erfüllen muss, dass heutzutage auch mal gemeinsam, mal allein, etwas bunter und flotter getüfelt werden kann, zeigen die folgenden Spiele-Neuheiten. Eine

Renaissance feiern dabei sogenannte „Pen&Paper-Spiele“, die uns einst Schiffe versenken oder Gobang hinter dem Federpennal spielen ließen. Das karierte Papier wurde jedoch durch bunt bedruckte Abriss-Blöcke perfektioniert, neben Papier und Bleistift sind oft auch Würfel oder Karten mit an Bord der kleinen Schachtel und das Regelwerk:

Teils easy-cheesy, teils locker vom Hocker, oft rockig zockig und meist **Ganz schön clever**, wie einer der wohl verantwortlichen Boom-Auslöser 2018 benannt wurde. Siehe Online-Ausgabe.



SCHMIDT: DIZZLE

Bumm! Abwechselnd werden die zu Rundenbeginn geworfenen Würfel auf dem vorgedruckten Blatt Zahlen-konform positioniert. An



sich gilt es, Reihen zu vervollständigen oder Bonus-Edelsteine abzukreuzen. Doch auch Puzzleteile zu verbinden, Schlösser zu öffnen, ja Bomben explodieren zu lassen und sogar mit Raketen auf andere Planeten (Spielflächen) zu kommen ist beim Dizzlen hier in abwechslungsreichen 4 Levels unsere Aufgabe. An Arcade-Adventure-Games erinnernd, zeigt *Dizzle*, welches Potential in Pen&Paper Spielen schlummert und ist es zwar mitunter ordentlich frustig, macht's doch aber süchtig!

NSV: QWANTUM

Ein Quantum Trost braucht's mitunter! Angelehnt an die Qw...-Vorgänger-Spiele, gilt es in *Quantum* die Würfel zu werfen, nach-zuwürfeln und Summen der bunten Zahlenwürfel auf dem Block einzutragen. Klingt einfach,



doch sollen die unterschiedlichen Farbreihen anfangs aufsteigend, am Ende jedoch absteigend befüllt werden. Viele Punkte ergattern ist das Ziel, Zocken angesagt. Oder doch lieber den Spatz in der Hand nehmen, denn glücklich Zocken allein reicht nicht, clever agieren sollte man ebenso. Keineswegs einfach, die Balance zu finden und oft richtig ärgerlich. Zwar an sich solo zu spielen, wird man dennoch entscheidend von den Mitspielern beeinflusst. Komm' riskier doch – wird schon klappen! Alle sind immer involviert! 😊

MOSES.: KROSS THE WORDZ

Kreuzwort-Rätsel-Fans im Vorteil! Die Buchstaben(-Karten) haben hier das Sagen und wollen zu möglichst



langen, verhältnismäßig lukrativeren Wörtern geformt und in das 6x6 Quadrat eingetragen werden. Doch zählt nicht nur waagrecht, sondern auch senkrecht, was uns beim abwechselnden Buchstaben-Setzen Falten in die Stirn treibt. Das „E“ setze ich besser in die zweite Zeile, da nutzt es mir auch noch senkrecht am meisten und dem „K“ bei „Kasten“ kann ich senkrecht ein „C“ vorstellen, dann klappt's mit „Sack“... Nicht alles wird ein Wort ergeben und Punkte gibt's auch für einen Auftrag, wie beispielsweise eine Stadt zu notieren. Sonst aber sind Eigennamen verpönt! *Kross the Wordz* ist tüfteliger, als man meint.

tig die Zahlen gruppiert wurden, desto mehr Punkte bringt es – hätte man doch gehaut, dass der Joker PennyPaper doch noch gekommen ist, denn dann ... dann hätte ... hätte, Fahrradkette! Gelungener Spaß-Ärger-Tüftel-Mix, der flott und überall geht!



PEGASUS: PENNY PAPERS ADVENTURES



Alle Neun! Gegenseitigen Einfluss nehmen wir auch in der Abenteuer-Spiel-Serie bei den *Penny Papers Adventures*, die vor allem junge (Bald-)Teenies anspricht, jedoch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade (Familie/Kenner) anbietet. Ob es um eine Totenkopfsinsel, Mumiern oder die Entwicklung eines Tals geht, drei Würfel mit Zahlen

und je einem Symbol werden jeden Zug geworfen und parallel eingetragen. Vorsicht vor dem roten Symbol, denn das trägt ein Mitspieler ein – natürlich zum eigenen Ärgernis, kostet es doch immer Punkte und stört die Planung. Immerhin erstes kann man mit Neunern kontern, Würfel-summieren also gestattet. Ist der Block voll mit Zahlen und Symbolen, endet der Kritzel-Spaß und je nachdem, wie Punkte-träch-

RAVENSBURGER: WERWÖRTER von Ted Alspach für 2 - 10 „vielsilbige“ Dorfbewohner

W – EIN DORF SUCHT VIELE WÖRTER

Werwölfe – für die einen ist es ein Spiel, für die anderen ein längeres gruppenspielerisches („Lynch“-)Experiment. Jedenfalls hat sich das Prinzip „Alle gegen Einen“ (bzw. „Einer gegen Alle“) in den letzten Jahrzehnten bereits in zahlreichen Varianten spielerisch bewähren können (und dies immer wieder auch unter der Prämisse einer tatsächlich deduktiven Vorgehensweise).

Alle Mitspieler suchen ein Wort! Alle? Nein, der Werwolf kennt das Wort; auch die Seherin kennt das Wort. Dennoch muss der Bürgermeister – welcher das Wort ebenfalls kennt – die Mitspieler mittels

der Beantwortung von Ja-/Nein-Fragen zu dem Wort hinleiten? Ja, denn wenn die Seherin zu offensichtlich agiert bzw. fragt, wird der Werwolf diese am Ende korrekt erraten und gewinnt trotzdem. Umgekehrt können aber auch die Dorfbewohner noch gewinnen, selbst wenn sie am Wort scheitern, wenn sie nämlich (mit einfacher Mehrheit) den Werwolf unter ihnen entlarven. Neben dem hektischen – weil unter Zeitdruck – Fragenstellen und Beantworten gilt es also auch die Mitspieler zu beobachten und sich deren Verhalten zu merken: Ist der Sepp bloß mundfaul oder verdächtig? Ist die Resi tatsächlich so schlau oder die Seherin? Und sind wir nur deswegen gescheitert, weil der Bürgermeister so große Ohren hat und ganzkörperbehaart ist? Das gerade wegen seiner Einfachheit überzeugende Konzept vermag eigentlich alle zu begeistern; in kleinerer Runde kann aber zu leicht die paradoxe Situation auftreten, dass



FAZIT

8 / 6*+1**

HARALD SCHATZL

WerWörter ist ein kommunikatives, mit einer App kombiniertes Rate- bzw. Wortsuchspiel mit einfachsten Regeln und ist für alle Spielgruppen geeignet (besser aber erst ab fünf Mitspielern). Das bewährte *Werwolf*- bzw. Verräterelement gibt der seit Kindertagen bekannten Grundidee einen besonders reizvollen Twist und sorgt für viele kurze vergnügliche Partien.

* für 2-4 Mitspieler

** auch ohne App spielbar

der Werwolf selber das Wort „errät“, um danach auf die Seherin zu „tippen“. Der Spielablauf wird jedenfalls durch die (nicht nur funktional, sondern auch witzig) sehr gut gestaltete App hervorragend unterstützt.

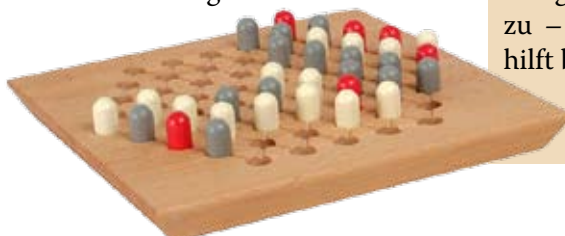
GERHARDS: RUKUNI von Andreas Kunekath-Häbler für 2 Spielsteingruppierer

AFRIKANISCHE GRUPPENTHERAPIE

„Rukuni“ heißt in der afrikanischen Sprache Hausa „Gruppe“. Kette wäre auch passend. Denn darum geht es: Große Gruppen oder lange Ketten eigener Spielfiguren zu bilden!

... und diese sollten an möglichst vielen der sechs Türme angrenzend vorbeiführen. Das bringt multiplizierte Punkte: Gruppenmitglieder mal Türme. Ein Turm wird in gerader Linie gezogen und an seinem Endpunkt wird angrenzend ein eigener Spielstein gesetzt. Zur Gruppenbildung möglichst benachbart an eigene Stecker, wie die Regel die

Figuren nennt. Blockierte Türme können nicht mehr gezogen werden, die Zugmöglichkeiten werden weniger und gehen gegen Null – sind alle sechs blockiert, endet das Spiel! Gerhards Spiele haben bei mir einen Stein im Brett, oder auch einen Stecker. Das ist das Credo von Gerhards Holzspielen. Ein sparsameres Regelwerk als bei Rukuni ist fast nicht mehr möglich!



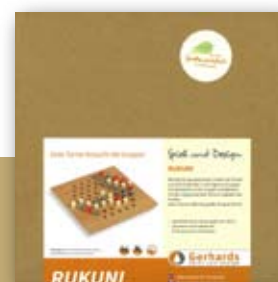
FAZIT

8 +1*

JÖRG DOMBERGER

RUKUNI bietet bei minimalen Regeln maximalen Taktik-Spiel Spaß für zwei gleichwertige Strategen ab Volksschulalter. Es geht ruhig, beschaulich und stressfrei zu – und das elegante Material hilft beim Konzentrieren!

* Material



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)?

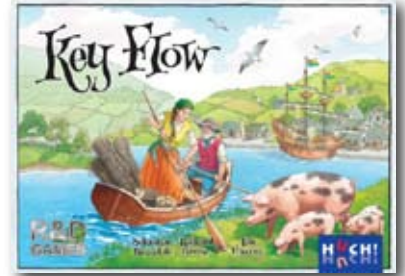
Und jetzt ist es schon wieder passiert, nämlich bei der Kartenspiel-Variante zu *Keyflower* (fg 1/2013), dem wunderbaren Worker-Placement-Spiel mit wirklich viel Interaktion. Diese ist hier jedoch deutlich reduziert: Zum einen ist das Versteigerungselement weggefallen, zum anderen vermag selbst das Platzieren 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

