

# Immer wieder, immer wieder, immer wieder Spiel-des-Jahr-es!

ein Bericht zur diesjährigen Entscheidung von Harald Schatzl



Exakt eine Woche nach dem Fußball-EM-Finale – vermutlich in der Hoffnung, dass sich die mediale Aufmerksamkeit da wieder seriöseren Themen zuwenden würde – sind die beiden heurigen Preisträger verkündet worden. Zwar waren keinerlei (offensichtliche) Fußballspiele auf den diversen Listen zu finden; immerhin wurden alle sechs nominierten Spiele von (Autoren-)Teams designt bzw. sind sogar nur als Team spielbar.

Außerdem eröffnen die Spiele der beiden **Empfehlungslisten** diverse Assoziationen zum „König Fußball“:

Verfassen wir mit *Ghost Writer* vielleicht die Memoiren eines schreibfaulen Fußballprofis? Nein, vielmehr dürfen wir eine Séance-ähnliche „übersinnliche“ Atmosphäre erleben. *Harmonies* wiederum ist kein Synonym für „Unentschieden“, sondern ein puzzleartiges, dreidimensionales Legespiel mit der Erschaffung von passenden Landschaften für die Ansiedelung von Wildtieren. *Passt Nicht!* könnte zwar der enttäuschte Kommentar zu einem verschossenen Elfmeter sein, es handelt sich dabei aber um eine originelle UNO-Variante. Auch *Schätz it if you can* bezieht sich nicht auf das Vorhersagen von richtigen Torergebnissen, sondern um das richtige Einschätzen von diversen Begriffen im Rahmen einer bestimmten Reihenfolge. Das bilderkartenreiche *Trekking – Reise durch die Zeit* beschränkt sich nicht bloß auf das Durchblättern von Panini-Alben der vergangenen Jahrzehnte, sondern bietet eine vergnügliche, leicht-taktische Geschichtsstunde. Und *Trio* konnte bereits in Frankreich ein Finale gewinnen sowie mit dem dortigen *jeu de l'année* bzw. dem *As d'Or* reüssieren (meint aber keinesfalls die drei Schieds- und Linienrichter).

Als *Bier Pioniere* können (bzw. „kennen“) wir das wohl wichtigste Begleitgetränk zu einer der „schönsten Nebensachen der Welt“

herstellen. Mit *Ritual* dürfen wir uns quasi als eine eingeschworene Fan-Gemeinschaft versuchen – hier jedoch stumm bzw. ohne grölende Gesänge. *Botanicus* hilft uns wiederum, die ersten kleinen Pflänzchen heranwachsen zu lassen, welche sich im *Mischwald* zu bereits stattlichen Bäumen entwickelt haben – sodass wir diese mit den Resten unseres Bierkonsums bewässern könnten!

Fußballfrei geht es mit den drei Nominierten des heurigen **Kennerspiel des Jahres** weiter:

*Die Gilde der fahrenden Händler* (Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert, Skellig Games/AEG) ist ein eher solitäres, taktisches Ausbreitungsspiel mittels kleiner Holzwürfel, welches über zufällig gezogene Karten gesteuert wird (ähnlich einem Flip-and-Write-Spiel); allerdings sind die haptische Handhabung als auch die Optik etwas gewöhnungsbedürftig (bis sogar weniger praktikabel).

Mit *Zug um Zug Legacy: Legenden des Westens* (Rob Daviau, Matt Leacock & Alan R. Moon, Days of Wonder) rollteinbekannt-bewährter Klassiker – nach bereits unzähligen Varianten dieses Spiel des Jahres 2004 – wieder daher. Diesmal vollbeladen bis sogar schwer-schnaufend, nämlich mit einer sich nach und nach entwickelnden Geschichte, sowie sich stetig verändernden Regeln; immerhin bleibt nach dem Ende der 12-teiligen Kampagne ein gänzlich individuell gestaltetes „ewiges Spiel“ erhalten.

In einigen Jahren werden wir uns mit einem „Davon haben wir nichts gewusst!“ wohl kaum mehr entschuldigen können, denn der Preisträger *E-Mission* (Matt Leacock & Matteo Menapace, Schmidt) sollte selbst den „nerdigsten“ Brettspielern die „unbequeme Wahrheit“ mehr als deutlich machen. Ein kooperativer Weltrettungsversuch, der sich für die Mitspieler dennoch aber auch etwas solitär anfühlen kann

(denn: Im Waldbrand hört dich niemand schreien).

Beim **Spiel des Jahres** gibt es heuer gleich zwei Plättchensammel- und -legespiele: Davon ist *Auf den Wegen von Darwin* (Grégory Gard & Matthieu Verdier, Sorry We Are French) die eine flotte (nur kurze zwölf Runden lange), thematisch-stimmige sowie sehr schön illustrierte Variante.

Spielmechanisch nicht unähnlich, sogar mit noch weniger Regelaufwand, dafür mit maximaler (Schaden-)Freude präsentiert sich wiederum *Captain Flip* (Paolo Mori & Remo Conzadori, PlayPunk). Denn es lässt sich drehen und wenden, wie man will: Selbst einäugige Piraten können hier auf der Rückseite eines blind gezogenen Plättchens etwas Besseres vorfinden (manchmal aber auch bloß etwas „Gutgemeintes“).

Ein Flugzeug „nur“ sicher landen zu wollen, das sollte nicht so schwer sein? Nun ja, die kooperative, jedoch verbal-stumme (!) Aufgabe des (sehr variantenreichen) **Hauptpreisträgers** *Sky Team* (Luc Rémond, Kosmos) hat es doch in sich (auch ohne Flüge durch Hagelgewitter). Ist der Regelaufwand vor dem Start gut und gemeinsam überwunden, darf sich das Pilotenduo an vielen spannenden Landeanflugstunden erfreuen (allerdings kann die Realitätsnähe der Spielmechanismen den Nachteil haben, dass der repetitive „Bürokratieaufwand“ beim Landen eines Flugzeuges mitunter doch auch als etwas langweilig empfunden werden kann).

Abschließend erscheint heuer weiters noch auffällig, dass sich über die „Farbwahl“ (rote oder schwarz-graue Liste) bei einigen dieser Spiele diskutieren ließe (etwa bei *Sky Team*, *Harmonies*, bzw. *Ritual*). Das soll unser Spielvergnügen jedoch nicht beeinträchtigen, wir wünschen jedenfalls wieder allen Spielen alles Gute!