

Wie wird der Startspieler in den aktuellsten Spielen der letzten Monate ermittelt? Gibt es neue Ansätze? Alte Formulierungen? Gewohnte Mecha-

nismen? Überraschende Varianten? Gehen die Verlage mit diesen Fragen kreativ, innovativ oder konservativ um?

In dieser letzten Folge von „Wer fängt an?“ enthülle ich alle aktuellen Entwicklungen zum Thema. Sofern ich welche entdecke ...

# Wer fängt an?

letzte

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 9

## Die letzten 9 frischen Spiele

Ganz tief in die innovative Kerbe schlägt *Magic Maze* von Kasper Lapp. Dieses kooperative Spiel scheint für die spielenden Mönche aller Schweigeorden der Welt entwickelt worden zu sein. Dem ruhigen Spielaufbau folgt die vom Regelwerk vorgeschriebene Stille, sogar das Gestikulieren ist verboten. Anstarren eines Mitspielers ist erlaubt und ist zumeist mit „Tu doch endlich was!“ zu interpretieren. Menschen mit Anatidaephorie, der Angst von einer Ente angestarrt zu werden, könnten hierbei ihre Probleme haben. Alle anderen, auch die Jury zur Prämierung des innovativsten Spiels in Essen 2017, fanden das cool und interessant.

Es gibt keinen Startspieler, keine Spielreihenfolge, alles ist situationsabhängig und hat in stummer Übereinkunft zu passieren. „Ich starre Dir in die Augen, Kleines!“ Weit weg von romantischen Vorstellungen heißt es „zieh doch endlich“, nicht blank sondern die Figur da und gefälligst in die von mir geplante Richtung. Und wenn nicht, ziehe ich die Figur wieder zurück. Falls ich es laut meiner Aktionskarte überhaupt darf. Und wenn ich nicht darf, starre ich den dafür zuständigen Mitspieler an. Ach, wären doch nicht alle so unwillig und Starrsinnig.

Die neue, kooperative Variante des preisgekrönten Spiels *Codenames* namens *Duett* macht den Spieler oder das Team mit dem besten Hinweis zum Startspieler. Der „beste Hinweis“ ist natürlich subjektiv und es stellt sich erst nach dem Rateversuch der anderen Partei heraus, wie gut er objektiv wirklich war.

Im ebenfalls kooperativen Fabelspiel *Flucht* von 2F-Spiele wird uns Spielern keine Wahl gelassen. Streng nach Vorschrift werden die Karten nach und nach aufgedeckt, vorgelesen, auf dem Tisch platziert und abgehandelt. In dem in der Welt von Alice im Wunderland angesiedelten Spiel beginnt Lewis, es folgen Twiedeldum, Alice und der Hutmacher – er hat zu Beginn das Monster im Gepäck. Lewis liegt zwar vor einem Spieler, gespielt wird diese logistische Herausforderung aber gemeinsam.

**Man würfelt noch immer Istanbul – Das Würfelspiel** ist als solches schon mal nicht besonders originell, geht der Trend doch schon länger zum Zweit- oder sogar zum Drittspiel. Nicht in den Regalen von uns Spielern, dort herrscht nicht nur Enge, sondern chronische Überfüllung, sondern was das Entstehen von Spielefamilien betrifft.

Nach dem Original folgen zuerst zwei bis drei Erweiterungen (bei Istanbul bereits Geschichte), dann das Würfelspiel (siehe hier) und das Kartenspiel und danach alles für die Sammler unter uns noch in der *Big Box. Istanbul* ist auf dem besten Weg dorthin. Nicht sehr originell, wie auch der Startspieler, der trotz Würfel in der Box nicht mal ausgewürfelt, sondern einfach bestimmt wird.

*LIGHT of DRAGONS* vom neuen Verlag SunCore Games aus der Schweiz ist ebenso ein Würfelspiel. Die Würfel werden jedoch nicht glücksbetont verwendet, sondern jeder stellt mit seinen sechs Seitenflächen ebenso viele verschiedene Kreaturen dar und kämpft gegen jene des Gegenspielers. Auf dem kleinen Spielplan ist bald der Platz eng und das Terrain von Monsterhorden bevölkert. Das Spiel in der Tradition von *Stratego* (rot beginnt, wie auch immer ermittelt wird, wer mit den roten Figuren spielt) wird vom glücklicheren Spieler begonnen. Der Startspieler wird nämlich trotz der Monsterfähigkeiten der Würfel schlicht und einfach ausgewürfelt.



# Wer fängt an?

## Ist der ferne Osten anders?



*Sakura Hunt*, ein asiatisches Spiel rund um die Jagd nach der ersten Kirschblüte, diese Tradition wird in Japan *Hanami* genannt, geht erfreulich kreativ mit der Ermittlung des Startspielers um. Es beginnt, wer in seinem Leben die geografisch am weitesten im Norden blühende Kirschblüte gesehen hat. Betrachtet man nur den Norden Japans, ist das nicht so sensationell. Europaweit gesehen ist der kalte Norden schon recht weit weg von den Obstgärten der wärmeren Regionen. Trotzdem bietet auch Skandinavien seinen Besuchern so manche Überraschung. Mein ältester Neffe Max besuchte im Spätsommer 2017 eine Freundin in Norwegen. Sie arbeitete dort während eines Ferienjobs als Pflückerin in einer Kirschenplantage. Das macht sich in jedem Lebenslauf gut. *Hanami* könnte damit auch in Norwegen „in“ sein und jeder Wikinger würde sich regelkonform bestens als *Sakura Hunt* - Startspieler eignen. Dass in Japan dabei traditionell reichlich Sake getrunken wird, lässt sich garantiert auch bestens mit der norwegischen Seefahrerkultur vereinbaren.

*Sweet Honey Bee Mine* ist ein weiteres Spiel aus dem fernen Osten. Im Manga-Stil gezeichnete Bienendamen sammeln süße Honigchips aus goldfarbenem und durchscheinendem Kunststoff und stechen auch bei Gelegenheit. Der Startspieler wird durch den Wert der ersten verdeckt gelegten Karte ermittelt. Bei Gleichstand beginnt, wer zuletzt süßen Honig genascht hat. Ich nehme sehr stark an, dass die Macher des Spiels dabei an lieblichen Kirschblütenhonig gedacht haben. Bei uns im Zwei-Personen-Haushalt beginnt Edith, egal welche Karte sie aufdeckt. Sie liebt Honig. Lavendelblütenhonig, Veilchenhonig, Akazienhonig, ...

### Die letzten zwei ...

*Farlight* ist ein auf einem fernen Planeten angesiedeltes Bietspiel rund um den Erwerb von Raumschiffteilen mit verschiedenen Fähigkeiten. Man sammelt Biotech- und Wissenschaftspunkte, verstärkt seine Antriebe und vergrößert seine Crew. Alles dient der Erledigung von Missionen. Begin-

nen darf, und das finde ich direkt nett und freundlich und gerecht, der Spieler mit der weitesten Anreise. Vielleicht ist er sogar mit seinem Raumschiff eingeflogen!

Das letzte in dieser Serie erwähnte Spiel, und darauf kann Autor Johannes Krenner durchaus stolz sein, ist sein bei Ravensburger erschienenenes *Black Jacky*. Es ist ein Spiel für alle Träger starker Körperbehaarung. Die Michael Niavaranis der Spieleszene treten vor. Es beginnt der Spieler – und hier verstehe ich „der Spieler“ als wirklich ausgesprochen männlich – mit dem dichtesten Fell. Zugegeben, ich kenne die behaarten Stellen des Autors nicht und möchte sie auch nicht wirklich kennenlernen, interessant wäre aber doch, ob sich die Startspielerermittlung an die im Spiel handelnden Katzen anlehnte oder doch an die anatomisch bedingte Bewaldung von Männerbrüsten und Silberrücken. Wie auch immer, ich muss es nicht wissen. Aber wenn ihr es wissen wollt frage ich ihn gerne. Soll ich?



Bestellen Sie jetzt das ABO für 2018

[www.frisch-gespielt.at](http://www.frisch-gespielt.at)