

Diese Folge kümmert sich – so traurig es für Spieler, die unbedingt beginnen wollen, auch sein mag – um Spiele ohne Startspieler. Wir haben es aus diesem Grund wohl mit einer

enttäuschenden Folge für Alpha-Spieler zu tun. Ob zu zweit oder in größerer Runde, ob kompetitiv oder kooperativ, ob es um Wissen, Mustererkennung oder um Auf-

tragerfüllung geht, häufig dreht sich alles bei diesen Spielen um den hochgedrehten Tacho, also um Geschwindigkeit.

Wer fängt an?

Aus dem Leben (k)eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 5

Geschwindigkeit: engl. Speed

Geht es um Geschwindigkeit und Gleichzeitigkeit, ist *Speed* (nomen est omen) von Reinhard Staupe aus dem Verlag ADLUNG Spiele unschlagbar und wirbt absolut gerechtfertigt mit dem Untertitel „Das schnellste Kartenspiel der Welt“. Dieses Prädikat adelt das Spiel und eine griffige Werbebotschaft ist es allemal. Auch andere Spiele aus Karsten Adlungs Kartenspiel-schmiede kommen ohne Sanduhr und ohne Startspieler aus, erzeugen aber dennoch immer wieder Stress und Adrenalinschübe. *SPOT!*, *Light Line*, *SpeeMo*, *Höchste Eisenbahn*, *Like Dice*, *COL-orFORM*, das Jubiläumsspiel *100!* und viele andere kultivieren und pflegen die simultane Spielweise.

In die gleiche Kerbe schlägt *Ligretto* (mit allen erschienenen Ablegern). Die Fußball-Variante beispielsweise wird in zwei Teams gegeneinander gespielt.

Dass diese Art von Spielen nicht für jede Spielerunde geeignet ist, scheint absolut klar. Weil geteilter Stress aber halber Stress ist und ko-

operative Spiele IN sind, hat sich die Gleichzeitigkeit auch in diesem Genre breit gemacht und eingestrichelt.

SPACE ESCAPE!

In Essen auf der SPIEL 2013 war bei QUEEN Games die Hölle los. Schwitzende Spielerhände würfeln, was das Zeug hergab. *ESCAPE: Der Fluch des Tempels* ist nämlich ein kooperatives Würfel-

spiel. In kurzen, Schweiß getränkten 10 Minuten, während die CD stimmungsvoll Angst verbreitet, versuchen die Spieler die zur Flucht notwendigen Kombinationen zu würfeln. Der akustischen Umweltverschmutzung aus dutzenden CD-Playern konnte sich niemand in der großen Halle entziehen. *ESCAPE* bringt Echtzeit auf den Spieltisch. Der Erfolg des Systems zeigte sich auch in einigen Erweiterungen und die unterstützende Musik nennt sich Soundtrack.



Spiel trifft Musik.

Ebenfalls CD-gesteuert werden die Spieler bei *Space Alert* instruiert. Auch hier ist nix mit Startspieler. Die gleichzeitige Planung der Züge wird mit Kommandostimme von der CD unterbrochen, es wird die Erlaubnis zum Kartentausch erteilt oder der Angriff der bösen Mächte aus dem All angekündigt. Alles muss schnell gehen. Raketen scharf machen, Schutzschild aktivieren, feuern, nachladen,

Wer fängt an?

Treibstoff verteilen. Auch die intergalaktische Affäre ist in 10 Minuten erledigt oder vielmehr zumindest zu Ende. Was macht ein zerstörtes Raumschiff mehr im weiten All schon aus?

Carcassonne ist ein gemütliches Spiel. **Mondo** ist hektisches, simulantes **Carcassonne** mit Aufziehtimer und spielt in einer privaten, abgeschlossenen Welt. **4 GODS** ist noch hektischeres **Mondo**, aber in einer durch einen Rahmen vorgegebenen allgemeinen Welt. Plättchen in die Landschaft legen, gleichzeitig und auch wild durcheinander überall nach geeigneten Landschaften suchen. Im Vorrat, im eigenen Lager und auch in fremden Ablagebereichen. Gemütlich ist das nicht. Aber eine einigermaßen organisierte Welt aus dem Chaos zu erschaffen, ist kein Honigschlecken, auch nicht für bis zu vier Götter, die sich noch dazu auf und neben dem Spielplan in die Quere kommen.

Auch bei **Kung Fu** von Kuznia Gier, **Quadro Color** und **Schattenmeister** von Piatnik, **Rings Up!** von Blue Orange Games, **Labyrinth: Schatzjagd** aus der Ravensburger **Labyrinth**-Familie sowie **Speed Dice** und **Kerflip** von AMIGO (beide stressige Wortspiele) wird gleichzeitig gespielt.

Bei **Ricochet Robots** spielt sich der größte Teil des Spiels im Kopf ab. Alle planen ruhig und gleichzeitig die Bewegungen der Roboter. Der schnellste Spieler darf nach seiner Planungsphase als erster die Robotersteuerung aktivieren. So gesehen gibt es hier sogar einen erkämpften Startspieler.

Bei **ENIGMA** von Zoch beginnen ebenso alle gleichzeitig an der Lösung zu arbeiten. Aber erst wenn der schnellste Spieler seine präsentieren kann, fängt für alle anderen die Zeit zu laufen an. Zusätzlicher Druck für die ohnehin schon Gestressten.

Schnell ist gut! Ein bisschen Gleichzeitigkeit wartet auch bei **Qwixx** und seinen Ablegern auf die Spieler. Alle dürfen mit manchen Karten- oder Würfelwerten des aktuell aktiven Spielers arbeiten und sie nutzen. Schnell ist nicht nötig!

Gemütlichkeit möglich

Auch manche vom Stress befreiten Spiele kommen ohne Startspieler aus. Das legendäre **6 nimmt!** setzte 1994 diesbezüglich neue Maßstäbe. Der seither viel verwendete Mechanismus: „Verdeckt eine Karte wählen, gleichzeitig aufdecken und die Karten nach gewissen Re-

geln spielen“ wurde in unzähligen Spielen verwendet. Seit 1994 ist aber auch schon reichlich Zeit für Recycling gewesen.

Top Promoter, ein Spiel rund um die Ausrichtung von Boxkämpfen mit mehr oder weniger starken Athleten an mehr oder weniger attraktiven Schauplätzen, verwendet obigen, simplen wie genialen Ablauf, genau wie erst kürzlich das bei OSTIA Spiele erschienene **Tallinn** sowie **Viceroy** bei Hobby World. Den Reiz beziehen alle diese Spiele aus den Überlegungen: Wer nimmt warum welche Karte und wie reagiere ich darauf? Und was ist mein Plan B, wenn meine Überlegungen nicht zutreffen?

Keinen Startspieler, aber zumindest einen Zeremonienmeister gibt es bei **Karuba** aus der HABA-Familienspielreihe. Ähnlich wie bei **Mops Royal** oder auch **Don Quixote** haben alle Spieler einen identischen Satz Plättchen für ihren Spielbereich, sei es Dschungel, Fürstentum oder private Mops (Hunde)-Ausstellung. Der Zeremonienmeister gibt ein Plättchen vor, jeder Spieler verwendet dieses und legt es an die für ihn geeignete Stelle auf seinem Spielplan. Stress ist hier weniger angesagt, schließlich tüfteln alle parallel.

Am Ende noch ein Zitat von einem Hellhörigen, der Stress nicht mag:

„Unglaublich, wie laut eine Sanduhr ticken kann!“



In **Kinderspielen** muss die Startspielerproblematik 100%ig wasserdicht geregelt sein. Da herrscht 0% Toleranz in Bezug auf die Formulierung. Dabei ist es auch völlig egal, ob ein Startspielervorteil auszumachen

ist oder ob das Anfangen gar ein Nachteil ist: Kinder (und ich gehe dabei auch von meinem kindlichen Verlangen aus) wollen anfangen. Und zwar nahezu jedes Kind. Da kann es schon mal nötig sein, dass

ältere Kinder dem jüngsten Spieler den Vortritt lassen müssen. Das vielleicht aber auch bei Spielen, bei denen Beginnen nicht so toll ist und das Gewinnen damit erschwert wird ...

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 6

Der jüngste Spieler beginnt

Wenn der jüngste Spieler von der Regel zum Startspieler gemacht wird, dann muss er nicht beginnen, sondern er darf und meistens will er auch. In diesen Fällen kann man mit hoher Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass die Rolle des Startspielers einen kleinen Vorteil mit sich bringt und dieser ist dem jüngsten Mitspieler natürlich gerne zu gönnen. Es sei denn alle Mitspieler sind Kinder und der Wunsch zu siegen übermächtig. Beispiele gefällig?

Zahlenzickzack von Hasbro, die **BarBolz-Bande** (Karten- und Würfelspiel) von Amigo, **Coco Capitano** von ZOCH, **Kakerlaken-tanz** von Drei Magier, **Kampf der Saurier** von der Spiegelburg, **Bonbons** von Gameworks und sogar **Das verdrehte Labyrinth** von Ravensburger sehen alle den Jüngsten als Startspieler. **Space Planets** von HABA lässt sogar den „jüngsten Weltraumforscher“ beginnen. In **Bananas** vom nicht mehr existierenden Verlag Goldsieber ist es der „jüngste Schimpanse“. Liegen die Geburtstage knapp beieinander, liegen die Nerven der knapp zu spät Gekommenen manchmal blank.

Ausgesprochen problematisch gestaltet sich diese Regelung auch bei reinen 2-Personen-Spielen für den spielenden Nachwuchs. Üblicherweise werden diese von zwei Geschwistern gespielt und der/die Jüngere wird immer jünger bleiben, die alterstechnische Überholspur ist biologisch nicht vorgesehen. Das wird nur von wenigen Kindern nicht als himmelschreiende Ungerechtigkeit empfunden. Auch wenn die Frage „Warum darf immer er/sie anfangen?“ schlüssig beantwortet werden kann, akzeptabel scheint das für Kinder nicht.

Auch Erwachsene finden das unfair (die 71 Plättchen bei **Carcassonne** können bei keiner Spieleranzahl gerecht verteilt werden), mögen das aber eher hinnehmen. Speziell bei Kartenspielen orte ich eine große Häufigkeit von jüngsten Anfängern, wenn die Formulierung erlaubt ist. **Mensch ärgere Dich nicht – Das Kartenspiel** bei Schmidt Spiele, **Sticheln** vom NSV, **DAO** und **Hornochsen** von AMIGO sowie **Abluxxen** von Ravensburger machen den jüngsten Mitspieler zum Startspieler. Viel Handlung haben alle diese Spiele nicht. Der auf das

Wesentliche reduzierte Mechanismus braucht aber auch keinen untermalenden Schnickschnack, er trägt den ungeschminkten Spaß in sich. Wen wundert es, dass auch die Startspielerbestimmung unterkühlt, aber passend unspektakulär formuliert ist:

„Der Jüngste beginnt! Achtung, fertig, los!“

Auch Spiele mit umfangreicherem Material wie **Cheops**, der Klassiker **El Grande** oder auch **Modern Times** (alle von Hans im Glück) sowie **Urban Panic** von G3 schicken den Jüngsten am Spieltisch voraus in die Partie. Aus persönlicher Erfahrung sei angemerkt: Bei diesen Beispielen ist wirklich egal, wer beginnt. Das dürfte auch bei allen Spielen, die den Startspieler beliebig ermitteln lassen, der Fall sein.

Wer fängt an?

Wenn der würfelnde Zufall beginnt

Das bevorzugt vorgeschlagene Mittel zur Klärung der Startspielerfrage ist der Würfel. In Spielen, die in der Auflistung des Spielmaterials einen Sechsseiter erwähnen, ist das natürlich klar. Aber auch in würfellosen Spielen wird der Startspieler häufig ausgewürfelt. Die Annahme, in jedem Spielerhaushalt finden sich auch Würfel, darf als gesichert gelten.

Genug Sechsseiter mit einem Stern anstatt der Sechs finden sich in der Schachtel von *Bluff*, dem *Spiel des Jahres* 1993. Ein Jahr zuvor wurde *Um Reifenbreite* prämiert, das Startspielerhandlung ist gleich.

Dass Würfel nicht lügen, wird auch im magischen *Marnon* von Schmidt Spiele und im absolut nicht übersinnlichen *Uri Geller's Strike* (erschieden 1986 bei Matchbox) ausgenutzt. Auch der Präsident bei *JUNTA – Viva el presidente* wird durch Würfel ermittelt und wird sofort optisch mit einer UV400 Sonnenbrille „gekrönt“. Wahlbezug unmöglich.

In der Spielregel von *Wabanti* von Klaus Wittig aus seiner Edition Perlhuhn ist sogar definiert, dass der Wert 6 der höchste Würfelwert ist. Eine wertvolle Information.

Manche Spielregel geht noch einen Schritt weiter und schlägt die Ermittlung des Startspielers per Losentscheid vor. *Istanbul* von Autor Rüdiger Dorn und *Atmosphäre* von Stefan Feld gehören ebenso in diese Kategorie wie auch *Anasazi* von Klaus Jürgen Wrede und *Das Konzil der Vier* vom Duo Luciani & Tascini. Die Zufälligkeit spricht hier allerdings eine andere Sprache. Laut und deutlich hört man sie rufen:

„Egal wer anfängt,
der strategisch
Bessere gewinnt!“

Der älteste Spieler beginnt

Wenn der älteste Spieler als Startspieler ausgewiesen wird, darf durchaus mit einem kleinen Nachteil für diesen spekuliert werden. Es wird stillschweigend angenommen, dass „älter“ mit „spielerisch erfahrener“ gleichzusetzen ist. In vielen Fällen ist das richtig, falsch und problematisch wird es spätestens dann, wenn – und wir sind hier gegen Ende dieser Folge überhaupt nicht mehr im Kinderspielbereich – fortschreitende Demenz die geschmiedeten Pläne in der *Downtime* zwischen zwei Zügen vergessen lässt. Spätestens dann fühlt man sich wieder als Anfänger oder engl. *beginner* und würde die Bürde des „Beginnen-Müssen“ gerne abgeben.

Hinten sitzen, die ersten zaghaften Züge der anderen Spieler beobachten, noch ein wenig Zeit haben – das sind die kleinen Dinge des Spielerlebens, die in dieser Situation dann durchaus glücklich

machen könnten. Und natürlich gewinnen, falls sich das regeln lässt.

Seeräuber bei Queen Games, *Tore der Welt – Das Kartenspiel* von KOSMOS, *DREIst* von Ravensburger oder *Broom Service* (von meinen Freunden Andi & Alex bei ALEA erschienen) machen den weis(s)en Senioren zum Startspieler. Beim zuletzt erwähnten Hexentrunkzustellservice wird der Startspieler aber zusätzlich mit weniger Zauberstäben ausgestattet. Meine Theorie besagt bekanntlich:

„Der Älteste Spieler fängt an, wenn der erste Zug ein Nachteil ist.“

Der Älteste Spieler fängt an, wenn der erste Zug ein Nachteil ist. Kommt meine Theorie hier ins Wanken?

Vielleicht, die zusätzliche Bestrafung mit weniger Zauberstäben deutet dies an. Möglicherweise interpretiere ich aber auch zu viel in solche Details hinein. Eines ist sicher. Ich werde Andi und Alex diesbezüglich genauestens befragen. Muss nicht heute sein und auch nicht morgen, aber vor der nächsten Partie *Broom Service* sollte es sein.

ZIEL

Ich mag es sehr, wenn bereits die Bestimmung des Startspielers in das Spiel integriert ist. Dazu gibt es leider nur sehr wenige gute Beispiele. Was ich viel weniger mag, ist die an der Haaren herbeigezogene,

extrem willkürliche und oft gezwungen witzige Startspielerdefinition in ganz vielen Beispielen. Die große Masse dazwischen wurde bisher bereits teilweise und wird auch

in den nächsten Folgen behandelt. Diesmal sind es die positiven und negativen Ausreißer, die das Gros der Folge ausmachen.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 7

Vorzeigebeispiel Alhambra

Der Palast von Alhambra von Dirk Henn, 2003 bei Queen Games erschienen und im selben Jahr zum Spiel des Jahres ausgezeichnet, ist eigentlich eine Weiterentwicklung von *Stimmt so*, das wiederum selbst eine überarbeitete Neuauflage von *Al Capone* war. Jeder Spieler bekommt bei Spielbeginn Geldkarten. Diese Karten – in vier Farben mit Werten von eins bis neun – werden vom verdeckten Stapel zugeteilt, bis der Gesamtbetrag von 20 erreicht oder überschritten ist. Es beginnt dann aber nicht der Spieler mit dem geringsten Geldbetrag, sondern jener mit den wenigsten Geldkarten. Das erklärt sich wunderbar aus der Tatsache, dass das genaue Bezahlen (Stimmt so!) vorteilhaft ist. Das wiederum ist mit kleiner Geldscheinstückelung (also mehr kleinen Geldscheinen) einfacher möglich. Daher beginnt, wer die wenigsten Geldscheine hat.

Durchaus gelungen finde ich die Startspielerbestimmung auch bei einigen Spielen in der Welt von *Herr der Ringe*. Zufällig gezogene Rollenkarten weisen den Spieler mit dem Charakter Frodo einerseits als Ringträger und andererseits damit auch als Startspieler aus. Das

mag zwar keinen wirklichen Sinn ergeben, aber es beginnt der Wichtigste, und das ist eben der mit dem Ring. Sonst würde das Epos von Herrn Tolkien ja vielleicht Herr der Gezeiten oder gar Herr der Fliegen heißen.

Bei *Fresco* vom Duo Ruskowski/Süßelbeck gibt es – wie in vielen anderen Spielen auch – pro Runde wechselnde Startspieler. Bildlich gesprochen fängt der frühe Vogel den buntesten Wurm, der Spieler mit dem frühesten Arbeitsbeginn beginnt die Runde. Früh aufstehen bringt zwar mehr Auswahl am Farbenmarkt, verschlechtert aber die Stimmung der Gehilfen. Ausschlafen ist toll, Gehilfen haben es mitunter schwer. Also Vorsicht bei der Berufswahl zum Freskenrestaurator.

Wer als Letzter ...

Viele Märchen beginnen mit dem Satz „Es war einmal...“ und enden mit „... und wenn sie nicht gestorben sind, dann spielen sie noch heute“ oder so ähnlich. Viele Spielanleitungen definieren den Startspieler mit „Wer als Letzter ... beginnt“. Die platzhaltenden Punkte können

durch vielfach variierbare Formulierungen ersetzt werden.

„Wer zuletzt eine Trambahn benutzt hat“ beginnt *Trambahn* von Lookout Games, „Der Spieler, der zuletzt einen Kriegsruf ausgestoßen hat“ beginnt *Wakanda* von Huch, „Wer zuletzt einen Dino gesehen hat“ beginnt bei *Mammut* von Amigo und „Wer zuletzt in Wien war“ ist Startspieler beim international benannten *Vienna* von Herrn Schmidauer-König, erschienen bei Schmidt Spiele. Damit hat man, wohnhaft in Wien, ein kleines Problem. Es bietet sich natürlich an, bei *MANHATTAN TRAFFIQ* jenen beginnen zu lassen, „Der zuletzt in New York war“, Mücke Spiele nutzt die Chance dazu. „Wer zuletzt einen großen Eimer in der Hand hatte“ beginnt *Alles im Eimer*, Ausgabe 2015. In der Erstausgabe 2002 durfte der Startspieler noch beliebig bestimmt werden. Wie das in der Version 2005 und in der bei Rio Grande Games erschienen Ausgabe „The Bucket King“ geregelt ist, entzieht sich leider meiner Kenntnis.

„Wer als letzter in einer Höhle war“ (*Willkommen im Dungeon*), „Wer zuletzt eine Maschine bedient hat“

Rund ums Spiel

(**GUM GUM Maschine**), „Wer zuletzt etwas gebaut hat“ (**Tore der Welt**) und „Wer zuletzt einen Krimi gesehen oder gelesen hat“ (**CRIMEBOX Investigation**) erwirbt Startspielerrechte und -pflichten. „Wer zuletzt auf einer Insel war“ darf bei **Dream Islands** und auch beim kooperativen **Die verbotene Insel** beginnen. Beide sind bei Schmidt Spiele erschienen und fast könnte man denken, die redaktionelle Betreuung wäre von einer Person (Robinson Crusoe/Freitag?) mit Urlaubsziel: Malediven erledigt worden.

„Wer zuletzt mit Stäbchen gegessen hat“ ist Startspieler bei **Pagoda** und beginnt den Bau der von Arve D. Fühler ersonnenen Pagodenanlage und „Wer zuletzt Chili gegessen hat“ startet vor seinem Gegenspieler auf Piratenwegen zu **Gold Ahoi!**. Wer das Spiel nicht kennt, möge sich denken: Na und? Alle, die es kennen, wissen: Chili kommt in diesem Spiel in keiner Form vor. Nicht frisch, nicht getrocknet, nicht gemahlen. Auch beim Verlag handelt es sich nicht um Chili-Spiele, sondern um Lookout Games. Also alles glatte Themaverfehlung. Ist hier vielleicht eine persönliche Vorliebe des Autors erkennbar, die er allen mitteilen wollte? Ist er

gar mit Red Scotch Bonnet, Habanero Chocolate oder gar mit Bhut Jolokia auf Du und Du? Sein Name, Stephan Herminghaus, hilft da nicht weiter, indische, japanische oder mexikanische Vorfahren hört man beim besten Willen nicht heraus.

Aus der Raritätenkiste

„Wer zuerst am Spieltisch saß“ beginnt bei **Kuhhandel – Das Brettspiel**. Den Schwimmreifen als Zeichen für den Startspieler bekommt der wasserscheueste Akteur bei **Niagara**. Eagle Gryphon Games bestimmt bei **Kings Kilt** jenen „mit den deutlichsten Verwandtschaftsverhältnissen zum schottischen Königshaus“ zum Startspieler und „Wer Arnold Schwarzenegger oder Marilyn Monroe am ähnlichsten sieht“ (oder beiden gleichzeitig) hat bei **Hollywood for sale** von Vergil Siegl die Nase vorne.

„Der Spieler, der am ehesten einem Goblin ähnelt“ beginnt bei **Kragmortha**, einem seltsamen

Kultspiel von Heidelberger und „Wer am meisten den Eindruck erweckt, medizinische Versorgung zu benötigen“ darf beim Crowdfunding-Projekt **Frankenstein's Bodies** von Andrew Harman als erster Leichenteile aus dem allgemeinen Fundus auf seinen Nirosta-OP-Tisch packen und zusammenpuzzeln. „Wer den größten Durchblick hat“, wird erster Auktionator bei **Blindes Huhn** von Ostia Spiele. Wer das Kamel vor sich stehen hat, darf als Erster in das **Morgenland** aufbrechen. Autor Richard Breese und der Verlag Hans im Glück haben leider vergessen zu erwähnen, wie das Kamel vor einem Spieler zu stehen kommt. Auf ein ähnliches Versäumnis stoßen wir bei **Aru-ba**, dem Autorennen von Stragoo Games. Der Startspieler beginnt. Aber wer ist Startspieler?

Und bei **Da Vinci Code** von Winning Moves aus 2004 wird der Startspieler wie üblich bestimmt. Wie denn auch sonst?

90 GRAD

von Gunnar Kuhlencord

Um die Ecke denken und die gegnerischen Kugeln vom Brett schieben.

Die Zugweite einer Murmel entspricht immer der Anzahl der Kugeln, die sich in dieser Reihe befinden – allerdings entgegengesetzt der Zugrichtung. Wer schiebt die gegnerische Königskugel vom Brett.

Spielbrett 20 x 20 cm mit außergewöhnlicher Oberfläche auf der das Schieben mehrere Glas-Murmeln gleichzeitig möglich ist



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu



In den ersten sieben Folgen gab es neben sehr klar formulierten Startspielerregelungen auch solche mit Interpretationsspielraum. Einige wenige Anleitungen vergessen überhaupt auf die Bestimmung

des Startspielers und manche unglaublicherweise sogar auf dessen Erwähnung.

Um dennoch einen Spieleabend nicht mit Diskussionsrunden zum

Thema „Wer beginnt?“ zu eröffnen, sondern einen zügigen Spielbeginn zu gewährleisten, gibt es Methoden und Hilfsmittel. Angefangen von der autoritären Variante (Du fängst an!) bis zur APP ist alles vorhanden.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 8

Das Spiel vor dem Spiel

Ted Alspach ist ein alter Fuchs in der Spielebranche. Genau genommen ist er ein „old ultimate werewolf“. Sein Kartenspiel *Startspieler* (englisch, italienisch und deutsch erschienen) ermittelt den Startspieler durch Ziehen einer Karte vom Deck. Darauf finden sich neben einem kleinen Cartoon aus der board2pieces-Welt auch Angaben wie: Startspieler/in ist, wer ... die größte Hausnummer hat, ... im größten Gebäude wohnt, ... die meisten Sprachen beherrscht, ... die größten Hände hat. Und wieder sind wir beim Wolf gelandet, der auf die Frage „Warum hast du so große Hände?“, antwortet: „Damit ich das Spiel beginnen darf!“

Speziell bei unseren Spieleabenden jedoch wären erwähnte Ermittlungshilfen wenig zielführend. Regina und Albert haben dieselbe Hausnummer und auch Karin und Christians Haus ist genau gleich groß.

So nebenbei erwähnt: Von Ted gibt es auch *Tiebreaker*, ein Kartenpack, mit dem Gleichstände aufgelöst werden können. Aber wer will schon nach einer oder zwei Stunden durch eine zufällig gezo-

gene Karte verlieren? Dann schon eher gewinnen.

Gute alte Hausmittel

Nicht nur in der Apotheke sollten die guten und bewährten Hausmittel zu finden sein, auch im verspielten Haushalt ist die Anwendung alt hergebrachter Methoden zur Startspielerfindung angeraten. Der simpelste aller Auszählreime „ene-mene-muh-und-raus-bist-Du“ hat dabei genauso seine Berechtigung wie „Schere-Stein-Papier“, mit und ohne Brunnen. Stillschweigend wird vorausgesetzt, dass sich in jeder Spieler-Bleibe auch Würfel finden lassen. Prinzipiell reicht einer, netter ist es natürlich, das Auswürfeln mit zwei oder drei Sechs- oder gar Mehr-Seitern abzuwickeln. Ideal ist die Verwendung eines Sechseiters bei genau sechs Mitspielern. Jeder bekommt eine „Startnummer“ zugeteilt – Du bist Nummer 1 und dann durchzählen bis sechs im Uhrzeigersinn! - einmaliges Würfeln reicht und mit dem gewürfelten Wert ist der Startspieler bestimmt.

Mit Spielfiguren lässt sich die dem Spiel vorangehende Prozedur viel eleganter, wenn auch nicht un-

bedingt effektiver, gestalten. Eine Spielfigur jedes Mitspielers wird beispielsweise blind in linke und rechte Hand aufgeteilt, eine Hand wird gewählt, nach einer neuerlichen Aufteilung und Wahl steht der Startspieler zumeist fest. Ganz einfach ist es, je Mitspieler eine Spielfigur in die Hand zu nehmen, durchzumischen und eine davon aus der geschlossenen Faust fallen zu lassen. Voilà!

Kartenspiele bieten die Möglichkeit, den Startspieler an Hand der höchsten gezogenen Karte zu ermitteln. Was „hoch“ ist, bedarf häufig einer vorangehenden Definitionsphase, letztlich wird aber jede Spielerrunde zu einem befriedigenden Konsens kommen. Dass Herz höher ist als Karo, Pik höher als Treff, ist ja auch nichts anderes als pure Definition. Zumindest beim *Préférence* oder wie es in Österreich heißt: dem *Préferenzen*.

Bessere neue Hausmittel?

Früher (und seit 2012 wieder in adaptierter Form), gab es YPS, etwas ältere Leser erinnern sich sicher noch, nun gibt es *APPs*.

Rund ums Spiel

YPS, das gelb-grüne Känguru, lieferte den Namen für das innovative und witzige Magazin. APPs, downloadbare Spielereien auf dem Handy, besitzen diese Eigenschaften eher eingeschränkt und vielfach serviert man der Handygeneration alten Wein in neuen Schläuchen. Wer braucht eine APP zur Startspielerermittlung? Ich nicht. Dennoch ist eingangs erwähntes „Spiel“ **Startspieler** als (nur englische) APP verfügbar und liefert neben der adaptierten Kartenspielversion drei weitere Möglichkeiten zur Bestimmung des „beginners“. Bei allen ist die Anzahl der Mitspieler einzustellen. Jeder Spieler wählt seine Farbe, trägt seinen Namen ein und der kleine Rechner im Telefon dreht den Zeiger über das Tortendiagramm oder scrollt durch die Namensliste und bleibt beim Startspieler stehen.

Die folgende und damit schon letzte Variante erinnert mich ebenso stark an die Vergangenheit wie die geliebten **YPS-Gimmicks**. Jeder Spieler legt einen fettigen Finger auf ein Symbol auf dem Smartphone-Screen und ein weiterer Finger startet den Mechanismus. „Ob Du Startspieler bist oder nicht, zeigt Dir gleich das Licht!“ Und schon wandert der Lichtpunkt

wie bei „1,2 oder 3“ von Symbol zu Symbol und von Finger zu Finger, bis damit Schluss ist und das Spiel endlich mit dem Besitzer des erleuchteten Fingers beginnen kann. 99 Cent ist kein hoher Preis dafür und wer's unbedingt braucht, soll es sich auf's Endgerät holen, ich verwende lieber einen Würfel, oder manchmal auch zwei, wenn der Zufall mehr als sechs Augen haben soll.

Der Startspielerwürfel

LEGO ist ebenso Teil meiner persönlichen Vergangenheit wie die erwähnte Fernsehserie „1,2 oder 3“ und YPS. **LEGO** ist aber auch Teil der spielerischen Gegenwart. Nicht wegen der durchaus netten Gesellschaftsspiele aus den Jahren 2009-13, sondern wegen des modularen Würfels. Der Würfel hat austauschbare, farbige, beschreibbare Flächen und kann so individuell gestaltet und verwendet werden. Er ist schnell umgebaut, wenn die Wochenendrunde mit Regina und

Albert spielt oder auch wenn mal seltenere Gäste mitmachen. Und es gibt keine Missverständnisse. Wenn Edith gewürfelt wird, fängt eben Edith an und wenn ich anfangen will, sind eben sechs Seiten mit Jörg beschriftet. Das Zinken von Spielmaterial war noch nie so einfach.

Der Würfel kann sich in verschiedene Verkleidungen hüllen. Aber egal, wie bunt und schön er auch ist, er bleibt ein Würfel und auf uns würfelnde, menschliche Spieler angewiesen. Mythologisch über uns stehende Wesen verweigern das Glücksspiel.

Schon Einstein wusste: „Gott würfelt nicht!“ Verständlich, den LEGO-Würfel gab es früher ja noch nicht und wer würfelt schon gerne mit Astragalen? Aber hätte es ihn gegeben, würde die Quantenphysik vielleicht nach anderen Regeln funktionieren..

URBINO

von Dieter Stein

Häuser, Paläste, Türme
und zwei Architekten.
Wer baut die besten
Viertel der Stadt?



Spielbrett Buche massiv, geölt, 25 x 25 cm
2 Architekten (rote Spielfiguren), 18 Häuser,
6 Paläste und 3 Türme in 2 Holzarten



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu

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 Anatidaephobie, 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.

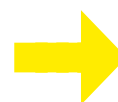
Die neue, kooperative Variante des preisgekrönten Spiels *Codenames* namens *Duett* macht den Spieler oder das Team mit dem besten Hinweis zum Startspieler. Der „beste Hinweis“ ist natürlich subjektiv und es stellt sich erst nach dem Rateversuch der anderen Partei heraus, wie gut er objektiv wirklich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