

HALF SERIOUS GAMES: MÄXCHEN ULTRA von Yasmine & Jens Pfau für max. 8 enthemmte Zocker

KEIN SPIEL FÜR PINOCCHIO: MÄXCHEN ULTRA

Dem traditionellen Mäxchen (auch 21 genannt) reichen zwei Würfel in einem Becher, ULTRA kommt mit zwei Handkarten – zumeist sind zwei Würfeln darauf – aus. Lügen und betrügen ist hier wie da Programm. Schlechte Lügner mit langer Nase, verdächtig roten Wangen oder Schweißperlen auf der Stirn verlieren rasch Leben um Leben.

Eine der beiden Karten wird gespielt und damit muss der vom vorherigen Spieler angesagte Wert überboten werden. Die Werte gehen von 31 bis 65, nicht alle dazwischen sind möglich, weil klassisch von zwei Würfeln immer der höhere die Zeh-

nerstelle bedeutet. Nach 65 folgen die Pasche, der Höchstwert aber ist 21. Ich spiele eine Karte, nenne einen Wert – Achtung: z.B. 34 oder 46 sind ungültig! – und ziehe eine Karte nach. Der nächste Spieler glaubt mir und erhöht oder glaubt mir nicht und deckt meine Karte zur Kontrolle auf. Ist meine Karte korrekt – also höher als die zuletzt angesagte – verliert der Kontrolleur ein Leben, sonst ich. Ein misslungenes Mäxchen kostet gar zwei Leben. Nicht nur schlechte Karten verleiten zum Lügen. Sonderkarten würzen das Spiel und „würfeln“ den Ablauf durcheinander. Auch sie dürfen hemmungslos angesagt werden. Mäxchen ULTRA ist ein einfaches Spiel für alle, denen zwei Handkarten pro Zug reichen, um den nächsten Spieler zu verunsichern und ihn um eines seiner drei Leben zu bringen.



FAZIT 6

JÖRG DOMBERGER

Ein weiteres Werk eines deutschsprachigen Kleinstverlags und insbesondere dessen Grundgedanke hätte vielleicht auch in Österreich Potential, stellt man doch bei Palatia-Spiele den heimatlichen, in der Pfalz gesprochenen Dialekt in den Vordergrund. Wer oder was ist die Pfalz? Für uns „Ösis“ wäre das wohl

eine durchaus knifflige Frage bei Quizspielen: Es handelt sich um eine Region in Südwestdeutschland. Dort gibt es einen kleinen Spieleverlag, welcher bislang zwei von pfälzischen Autoren entwickelte Kartenspiele veröffentlicht hat; aktuell heißt es „Aufgepasst“ auf das Dritte!

PALATIA SPIELE: UFFBASSE! von O. Hartmann für 2 bis 5 Karotten- und sonstige Kochzutatenstecher

PFALZ, PFÄLZER, AM PFÄLZESTEN

Die besten pfälzischen Gerichte sollen gekocht werden, und zwar mit erstaunlicher Flexibilität: Zum einen kann jede Zutat durch zwei gleiche andere ersetzt werden, zum anderen soll mit z.B. Fleisch jede andere rote Zutat mitgemeint sein (also etwa auch „Pfalzrika“, „Pfalzadeiser“; mit Karotte jede orangene, etc). Mahlzeit!

(Koch-)Basis ist ein mit drei Besonderheiten gewürztes Stichspiel: Je nach Auslage der zulukrierenden Zutatenskarten gibt es ein, zwei oder gar keine Trumpffarbe – noch dazu mit (planbarer bis chaotischer) Wechselmöglichkeit nach jedem Stich! Da zu Rundenbeginn (zumindest) neun Karten offen ausliegen, kann diese Information beim Ausspielen der eigenen Karten hilfreich sein. Und der (hühner-)brustschwächste Kochlehrling hat Anspruch auf eine Spezialkarte, die entweder für eine

beliebige (Joker-)Zutat oder für die nachträgliche (!) Änderung der aktuellen Trumpffarbe genutzt werden kann (dies natürlich verbunden mit Schadenfreude bzw. Frust). Am Ende jeder (der vier) Runde(n) werden in der Kochphase die jeweils „erstochenen“ Zutaten für das Erfüllen (bzw. auch Wegschnappen) von Rezeptkarten verwendet.



FAZIT 6+1*

HARALD SCHATZL

Uffbasse! ist ein sehr interaktives Kartenspiele- und Sammelspiel für Freunde, Familien (ab Teenageralter) und Kenner mit einer guten „Fusionküche“ aus planbarer Taktik und (Un-)Glück; die Gestaltung vermittelt sympathisches Lokalkolorit.

* Internet-Links zu allen Rezepten

