sot251117land, 23.11.2017 11:02:16 - Benutzer: Daniel.Wenisch - PROOF

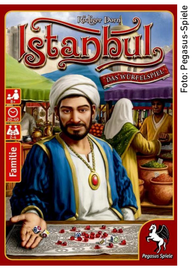

Foto: Pegasus-Spiele

BEUTEZUG DER RUBINJÄGER

Welch eine gelungene Neuheit! „Istanbul – Das Würfelspiel“ besticht durch einfache Regeln, überschaubares Material und das Gefühl, das zentrale Spielprinzip rasch erfasst zu haben. Wesentlich ist, im Laufe der Partie rote Rubine zu ergattern, und zwar, indem man Geld oder Waren gegen sie eintauscht. Diese können die Spieler erwürfeln. Auch Plättchen und Karten, die man über Würfelergebnisse oder Tauschaktionen bekommt, können einen Vorteil bringen. Wichtig ist ein gutes Timing: Wer nur hortet und den richtigen Zeitpunkt verpasst, um Rubine zu holen, kann von den Mitspielern ausgebootet werden.
Fazit: Trotz Glücksfaktor ein taktisches Spiel; klasse für zwischendurch.
„Istanbul – Das Würfelspiel“ von Rüdiger Dorn, erschienen bei Pegasus-Spiele. 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 20 Euro. ■

Foto: Abacusspiele

KURZWEILIGER RÄTSELSPASS

Rätsel löst man nur einmal, der Wiederspielreiz von „Deckscape – Der Test“ ist somit gleich null. Denn es handelt sich um ein Escape-Room-Spiel: Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Eingesperrten, die mit jeder gelösten Aufgabe ihrem Ziel – der Flucht – ein Stück näherkommen. Karte um Karte werden die anfangs leichten und dann immer schwieriger werdenden Rätsel aufgedeckt, wobei die Karten im Laufe der Partie in vier Stapel sortiert werden und dann auch parallel geknobelt werden kann. Sich auszutauschen und gemeinsam Ideen zu generieren, macht besonders viel Spaß.
Fazit: Sehr kurzweilig und vom Preis-Leistungs-Verhältnis her top.
„Deckscape – Der Test“ von Martino Chiacchiera und Silvano Sorrentino, erschienen bei Abacusspiele. 1-6 Spieler ab 12 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 10 Euro. ■

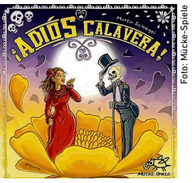

Foto: Mücke-Spiele

FÜR CLEVERE KÖPFE

Wer schafft es als Erster, alle seine acht Spielsteine auf die gegenüberliegende Seite des Spielplans zu bringen? Das Ziel von „Adiós Calavera!“ hört sich leicht an. Tatsächlich steckt dieses ausgeklügelte Zwei-Personen-Spiel jedoch voller taktischer Möglichkeiten. Ratsam ist es, gut abzuwägen, welchen Stein man mit welchen Sonderfähigkeiten ausstattet und wie weit man einen Stein zieht. Jede Veränderung auf dem Spielplan bringt nämlich auch den Gegner in eine neue Situation. Am besten ist es, ihm nicht zu viele Vorteile zu verschaffen oder ihn zu blockieren.
Fazit: Gelungenes und variantenreiches Legespiel für clevere Köpfe.
„Adiós Calavera!“ von Martin Schlegel, erschienen bei Mücke-Spiele. 2 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 19 Euro. ■

FÜR FLEXIBLE TAKTIERER

Foto: Kosmos

Mit „Das Fundament der Ewigkeit“ erzählt Autor Ken Follett seine erfolgreiche Kingsbridge-Serie weiter. Wie zu den ersten beiden Büchern gibt es dazu nun die Adaption für den Spieletisch. Begeisterungsrufe sind nach der ersten Partie selten zu hören, denn die Abläufe fühlen sich anfangs etwas mechanisch an. Zudem drängt sich der Eindruck auf, dass es beim Ringen um die Macht in England, Frankreich, Spanien und den Niederlanden vor allem aufs Glück und weniger auf den Verstand ankommt. Zumindest können die Spieler nicht strategisch vorgehen.
Fazit: Spiel für Glückspilze und flexible Taktierer, die ungünstige Würfelergebnisse nicht ärgerlich, sondern herausfordernd finden.
„Das Fundament der Ewigkeit“ von Michael Rieneck, erschienen bei Kosmos. 2-4 Spieler ab 12 Jahren, ca. 90 Minuten, ca. 40 Euro. ■

UNTERTANEN GESUCHT

Foto: Haba

Stelle sich das mal einer vor: Da sitzt man als König auf seiner Burg und schaut über sein wunderschönes Land – doch wo ist nur die Bevölkerung geblieben? In „Würfelkönig“ haben die Spieler die Aufgabe, mit geschicktem Würfeln Menschen und andere Wesen in ihr Königreich zu locken. Zahlenreihen begeistern zum Beispiel Elfen, drei gleiche Augenzahlen finden Zwerge gut und Gnome wollen auf den Würfeln gerne die gleichen Farben sehen. Wer dran ist, darf dreimal würfeln, um die Wünsche der aktuell ausliegenden Gestalten zu erfüllen und damit Pluspunkte zu ergattern.
Fazit: Sehr einfaches und familientaugliches Würfelspiel mit hohem Glücksfaktor, denn bei Fehlwürfen hagelt es Minuspunkte.
„Würfelkönig“ von Nils Nilsson, erschienen bei Haba. 2-5 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 15 Euro. ■

Foto: Liebmann-Décombe

Ein Spiel mit Ärgerpotenzial: Bei „Der Pate“ können sich die Spieler gegenseitig begehrte Plätze auf dem Spielplan wegschnappen.

FREIZEIT

Schlechte Karten für Spielemuffel

Gesellschaftsspiele liegen im Trend und die Auswahl vor Weihnachten ist riesig
Wir geben Tipps zu Neuheiten und Strömungen auf dem Markt

Von Tanja Liebmann-Décombe

Die Spielebranche boomt. Allein in den ersten neun Monaten dieses Jahres hat es beim Absatz von klassischen Familienspielen und Puzzles im Vergleich zum Vorjahreszeitraum ein Plus von rund zehn Prozent gegeben. Dabei steht die Bilanz des Weihnachtsgeschäfts, das in der Regel etwa 40 Prozent des Gesamtumsatzes ausmacht, noch aus. Der Vorsitzende von Spieleverlage e.V., einem Verbund der wichtigsten Spieleverlage im deutschsprachigen Raum, Hermann Hutter, schätzt, dass sich der Umsatz bis zum Jahresende auf eine Summe von rund 500 Millionen Euro belaufen könnte. Ihm zufolge ist die Nachfrage nach Spielen insbesondere in der kalten Jahreszeit riesig. „Brettspiele sind ein sehr beliebtes Weihnachtsgeschenk und stehen aktuell im Mittelpunkt aller Spielwaren“, sagt Hutter.
Bereits in den zurückliegenden Jahren zeichnete sich die zunehmende Popularität von Gesellschaftsspielen ab, denn auch 2015 und 2016 wuchs der Umsatz der Branche deutlich. Sich mit anderen an einen Tisch zu setzen, zu würfeln, zu knobeln, zu sticheln und zu lachen, ist beliebt wie nie zuvor. Laut Bernhard Löhlein aus Ingolstadt, dem Sprecher des Vereins Spiel des Jahres, der jedes Jahr in drei Kategorien Preise für die besten Neuheiten des Jahrgangs verleiht, liegt das an der Stärke analoger Spiele: Sie vermittelten Nähe und ein echtes, direktes Gemeinschaftsgefühl. „Das schafft kein Computer“, sagt Löhlein. Und Hutter pflichtet ihm bei: „Gerade das kommunikative Element beim Spielen mit Freunden kann durch Apps und Computerspiele nicht erreicht werden.“
Egal ob leicht zugängliche Kinder-, Familien- und Partyspiele oder komplexe Denk- und Strategiespiele: Jedes Jahr können die Besucher der weltweit größten Spielemesse in Essen in einem Meer an Neuheiten baden. Rund 1200 Titel waren es vor gut vier Wochen. „Spielemuffel können nicht mehr sagen, es gebe nichts Passendes für sie. Sie müssen ihr Spiel einfach nur entdecken“, sagt Löhlein. Schön findet er, „dass Spieleautoren immer häufiger gegen den Strich denken und wirklich sehr raffinierte Sachen auf den Tisch bringen“. So gibt es beispielsweise immer mehr Spiele, die eine Geschichte erzählen. „Der Spieler ist nicht mehr nur eine blaue, rote oder grüne Spielfigur, sondern ein Charakter – ein Individuum mit Stärken und Schwächen“, erklärt er.

Kooperation ist angesagt

Ein Trend, der im vergangenen Jahr aufgekommen ist und sich 2017 durchgesetzt hat, sind Escape-Spiele. Sie lehnen sich an sogenannte Escape-Rooms an, bei denen es darum geht, als Gruppe mehrere Rätsel zu lösen oder Codes von Zahlenschlössern zu knacken, um aus einem Raum zu entkommen. Drei Verlage – Kosmos, Noris und Thinkfun – griffen die Spielidee als Erste auf. Asmodee, Abacusspiele und Goliath sprangen nun auf den Zug auf. Unabhängig vom Verlag: Reizvoll sind die Spiele alle, wobei unter erfahrenen Knobel-Fans die Exit-Reihe von Kosmos als am gelungensten gilt.
Ein weiterer sich fortsetzender Trend ist die zunehmende Zahl von Legacy-Spielen. Dabei handelt es sich um Entwicklungsspiele, bei denen sich die Regeln und Spielsituationen mit der Zeit ändern. Manche Spiele – zum Beispiel „Pandemic Legacy Season 2“ (Z-Man Games/Asmodee), „Seafall“ (Plaid Hat Games/Asmodee) oder das aktuell bei Feuerland-Spiele erschienene „Charterstone“ – lassen sich über mehrere Tage und Wochen hinweg spielen.

Geschichte der Brettspiele:

Brettspiele gibt es bereits seit Jahrtausenden, wobei nicht immer ein festes Brett und speziell angefertigte Spielfiguren die Grundlage waren. Steine, Stöcke, Muscheln und in den Boden geritzte Spielflächen bildeten die Anfänge der heutigen Brettspiele. Feste Spielbretter gab es aber schon Tausende Jahre vor Christus bei den Ägyptern. In Gräbern von Pharaonen wurden diese als Grabbeigaben gefunden. Nach und nach entwickelten sich in verschiedensten Weltregionen Spieleklassiker, die bis heute bekannt sind: Mühle, Dame, Schach oder Backgammon haben alle eine jahrhundertelange Tradition.

Bereits seit vielen Jahren erfreuen sich kooperative Spiele großer Beliebtheit – sowohl bei Kindern als auch bei Erwachsenen. Siege und Niederlagen werden geteilt, die Spieler müssen sich austauschen, aufeinander achten und als Team clever agieren, um gemeinsam etwas zu erreichen – beispielsweise die Ausgänge eines Einkaufszentrums beim preisgekrönten Spiel „Magic Maze“ (Sit Down/Pegasus).
Häufig nachgefragt und sozusagen ein „Dauerbrenner“ sind Zwei-Personen-Spiele. Besonders gelungen sind aktuell „TA-KE“ (Huch), „Carcassonne für 2“ (Hans im Glück), „Okiya“ (Pegasus), „Adiós Calavera!“ (Mücke), „The Game – Face to Face“ (NSV), „27“ (Steffen), „Hanamikoji“ (Kosmos) sowie „Codenames Duet“ (Czech Games Edition/Asmodee). Fast schon selbstverständlich ist, dass Spieletitel zu bekannten Büchern oder Filmen erscheinen. Bekannte Adaptionen 2017 sind etwa „Ken Follett – Das Fundament der Ewigkeit“ (Kosmos), „Bullyparade – Der Film“ (Huch) sowie „Der Pate: Corleones Imperium“ (Cmon Limited/Asmodee).
Was der Blick auf die Neuheiten ebenfalls zeigt: Die Zahl der Varianten und Erweiterungen, die die Verlage zu erfolgreichen Titeln anbieten, wächst. Neu gibt es jetzt zum Beispiel „Scottland Yard – das Kartenspiel“ (Ravensburger), „Fabelsaft: Die Limetten-Erweiterung“ (2F-Spiele), „Queendomino“ (Pegasus), „Die Burgen von Burgund: Das Würfelspiel“ (Ravensburger), „Isle of Skye: Wanderer“ (Lookout Games), „Die Gefährten des Marco Polo“ (Hans im Glück), „Ladybohn“ (Amigo), „Rummy 17“ (Piatnik), „Karuba – Das Kartenspiel“ (Haba) sowie „Istanbul – Das Würfelspiel“ (Pegasus). Und das sind längst nicht alle Titel, die es wert wären, in dieser Aufzählung genannt zu werden. Lust auf mehr? Unsere Seite zeigt eine kleine Auswahl empfehlenswerter Spiele. ■

FÜR DEN SCHNELLEN EINSTIEG

Foto: 2F-Spiele

Ein Spiel, dem keine Anleitung beiliegt und dessen Regeln die Spieler während des Spiels entdecken – das ist mal innovativ. „Fast Forward“ nennt Friedemann Friese seine neuartige Reihe, die es den Spielern dank vorsortierter Karten ermöglicht, die Regeln und Karten des Spiels im Laufe mehrerer Partien kennenzulernen. „Furcht“ ist das einfachste Spiel der Reihe, „Flucht“ ist kooperativ und fordert Hirnschmalz. Bei „Festung“ kommt es darauf an, zum richtigen Zeitpunkt die besten oder meisten Festungskarten zu besitzen. In jeder Partie kommen neue (Sonder-)Karten hinzu, und neben Kartenglück spielt auch Bluffen eine Rolle.
Fazit: Eine echte Besonderheit, sehr reizvoll.
„Fast Forward: Festung – Ein Fabelspiel“ von Friedemann Friese, erschienen bei 2F-Spiele. 2-4 Spieler ab 10 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 14 Euro. ■

GEHIRNJOGGING FÜR ALLE

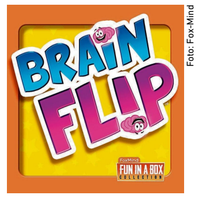

Foto: Fox-Mind

Bei „Brain Flip“ heißt „Ja = Nein“ und „Nein = Ja“. Also aufgepasst: Hat sich ein Spieler zum Beispiel die Karte mit dem Wal ausgesucht und fragen die Mitspieler „Ist auf deiner Karte ein Tier?“ hat der Spieler mit „Nein“ zu antworten. Frage um Frage können die Spieler immer mehr der 36 in der Tischmitte ausliegenden Bildkarten ausschließen und irgendwann den richtigen Tipp abgeben. Schön gemacht ist, dass man mit jüngeren Spielern zunächst weniger Karten auslegen oder vereinbaren kann, dass ganz normal „Ja = Ja“ und „Nein = Nein“ heißt. Wer beim Erklären wenig Fehler macht beziehungsweise beim Raten schnell ist, hat gute Chancen auf den Sieg.
Fazit: Gehirngymnastik für Konzentrierte.
„Brain Flip“ von Martin Nedergaard Andersen, erschienen bei Fox-Mind. 2-6 Spieler ab 6 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 12 Euro. ■

SPANNENDER WETTLAUF

Foto: Huch

Viele Wege führen zum Sieg. Das gilt für „Rajas of the Ganges“ ganz besonders, denn die Möglichkeiten, an Siegpunkte zu gelangen, sind immens. Innovativ ist: Sieger wird, wer es als Erster schafft, dass sich seine Spielsteine auf den gegenläufigen Siegpunktleisten begegnen. Voran rücken die Steine immer dann, wenn die Spieler Geld (gelbe Leiste) oder Ruhm (graue Leiste) einheimsen. Wie dies funktioniert, wird in der Anleitung sehr gut erklärt. Toll ist außerdem, dass die Spieler selbst mit scheinbar schlechten Würfelergebnissen in eine positive Richtung taktieren können.
Fazit: Komplexes, aber angenehm flüssig durchlaufendes Strategiespiel mit spannendem Wettlaufcharakter.
„Rajas of the Ganges“ von Inka und Markus Brand, erschienen bei Huch. 2-4 Spieler ab 12 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 45 Euro. ■

KNALLHARTE GANGSTERJAGD

Foto: Cmon Limited

Gleich vorweg: Die Regeln von „Der Pate: Corleones Imperium“ sind simpel. Es gilt allerdings, einiges im Blick zu behalten. Wann welche Karten gespielt und welche Figuren wo eingesetzt werden, will gut überlegt sein. Wer es schafft, Gebiete zu kontrollieren und lukrative Jobs zu erledigen, bekommt Geld auf die Hand. Doch Achtung: Der Knackpunkt ist es, dieses Geld in eine Metallbox zu schaffen. Denn nur mit diesem „gewaschenen“ Geld lassen sich Verbündete anwerben. Zudem gewinnt, wer am Ende am reichsten ist.
Fazit: Ein spannendes Spiel mit Ärgerfaktor, da man sich gegenseitig die Figuren abschießen und begehrte Plätze auf dem Spielplan wegschnappen kann.
„Der Pate: Corleones Imperium“ von Eric M. Lang, erschienen bei Cmon Limited (Asmodee). 2-5 Spieler ab 14 Jahren, ca. 75 Minuten, ca. 83 Euro. ■

SPIEL MIT PARTYFAKTOR

Foto: Zoch

„Targets“ kurz erklärt: Man nehme drei Würfel, staple sie aufeinander und schnippe sie der Reihe nach in die Tischmitte. Ziel sollte es sein, eine der dort liegenden Scheiben zu treffen, idealerweise das Loch in der Mitte, denn das gibt sofort einen Siegpunkt. Je nachdem, wie viele Würfel es mit welcher Zahl und Farbe am Ende einer Runde auf die Scheibe geschafft haben, winken Belohnungen. Die Bildbeispiele in der Anleitung sind zwar gut, dennoch hätten die Regeln einfacher formuliert werden können.
Fazit: Anfangs ein Spiel zum Durchbeißen, aber einmal verstanden, bringt diese kurzweilige Geschicklichkeitsherausforderung viel Spaß – insbesondere in großen (Party-)Runden.
„Targets“ von Wilfried Fort, erschienen bei Zoch. 2-6 Spieler ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, etwa 19 Euro. ■

Fundstück

Foto: Plansammlung 20976/Bayerisches Hauptstaatsarchiv

Ein Zeugnis pompöser Hochzeitsplanung

Die Trauung des Neuburger Pfalzgrafen Philipp Ludwig ist Teil einer Ausstellung in München

Von Daniel Wenisch

Der historische Kontext
Bei der Hochzeitsplanung legen viele Paare vor allem Wert auf einen perfekten Ablauf. Nichts darf schieflaufen, die Choreografie muss stimmen. Das ist nicht nur heute so, so war es auch schon vor langer Zeit. Dass im 16. Jahrhundert bei einer Adelshochzeit nichts dem Zufall überlassen wurde, zeigt ein Fundstück, das derzeit im Bayerischen Hauptstaatsarchiv in München zu sehen ist. 1574 gaben sich Pfalzgraf Philipp Ludwig von Pfalz-Neuburg und die Herzogstochter Anna von Jülich-Kleve-Berg in Neuburg das Jawort – „und zwar mit allem gebotenen Prunk“, wie es im Ausstellungskatalog heißt. Da der Bräutigam finanziell in argen Schwierigkeiten steckte, war es umso wichtiger, mit einem teuren und perfekt inszenierten Fest die eigene Bedeutung zur Schau zu stellen.

Das Fundstück
Daher kommt dem Kostümentwurf für ein Ritterspiel anlässlich der Trauung eine besondere Bedeutung zu. Denn dieser zeigt, welch großer Aufwand für die Hochzeit betrieben wurde. Auf der ausgestellten Zeichnung sind unter anderem zwei Reiter zu sehen, die nach dem Vorbild römischer Feldherren gekleidet sind. Für Farben, Ausstattung oder Frisuren wurden für das gesamte Hochzeitsfest genaue Vorgaben gemacht.

Die Ausstellung
Die Zeichnung ist Teil der Ausstellung „Original! Pracht und Vielfalt aus den Staatlichen Archiven Bayerns“ im Bayerischen Hauptstaatsarchiv. Noch bis 5. Dezember sind dort nach Veranstalterangaben 126 Schätze aus Bayerns Archiven für die Öffentlichkeit zugänglich. Zu sehen sind Exponate, die die Zeit vom Mittelalter bis in die Gegenwart abdecken, unter anderem die Goldene Bulle Kaiser Karls IV., eine Urkunde Kaiser Friedrichs II. für den Bischof von Eichstätt aus dem Jahr 1234 oder die Spruchkammermeldebögen von Oskar und Emilie Schindler von 1946.

Foto: Hauptstaatsarchiv

Ausstellungsräume des Bayerischen Hauptstaatsarchivs
Ludwigstraße 14
80539 München

Öffnungszeiten
Sonntag bis Freitag 10 bis 18 Uhr (bis 5. Dezember)
Eintritt frei