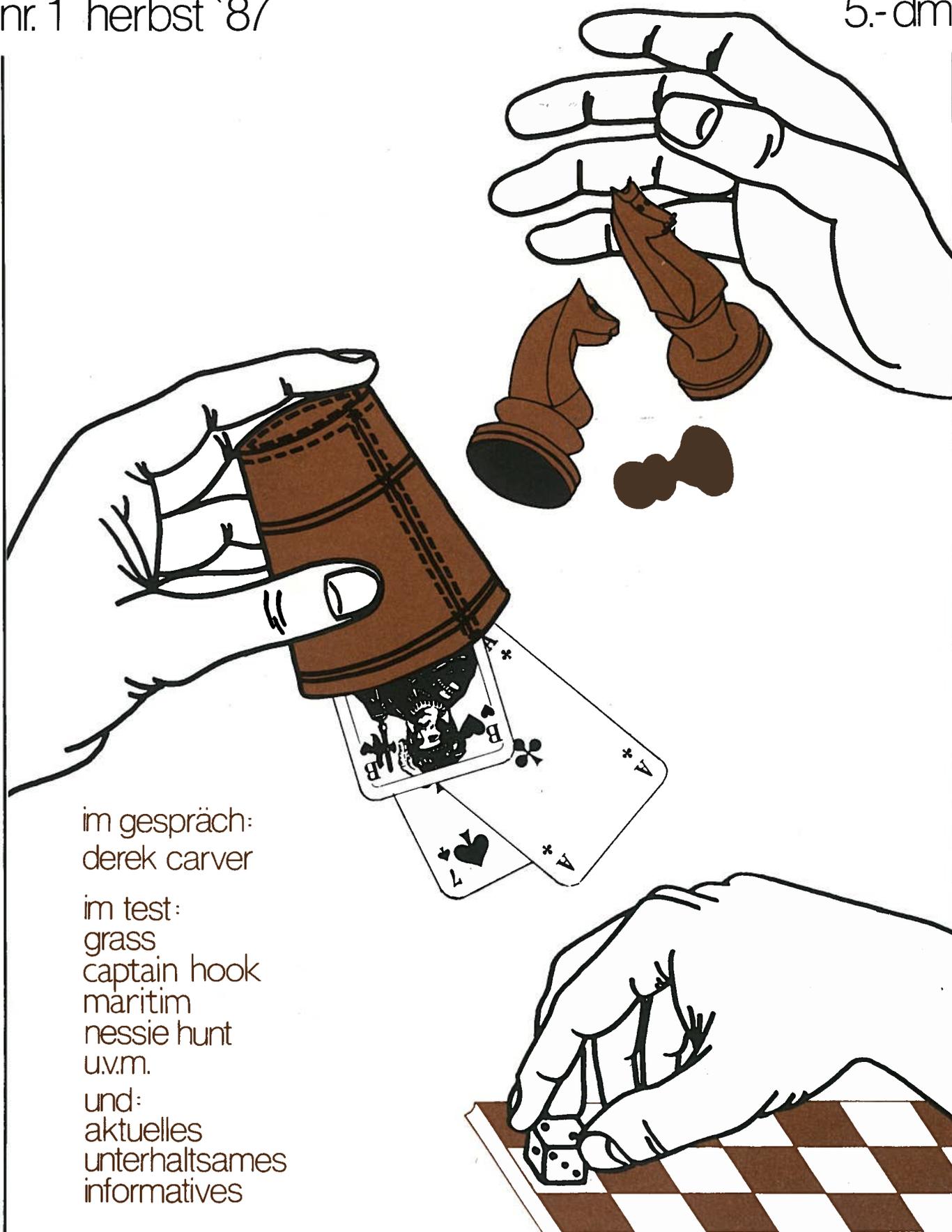


FAIRPLAY

D A S
SPIELER
MAGAZIN

nr. 1 herbst '87

5.-dm



im gespräch:
derek carver

im test:
grass
captain hook
maritim
nessie hunt
u.v.m.

und:
aktuelles
unterhaltsames
informatives

Liebe Leser

An dieser Stelle steht normalerweise in der ersten Nummer eines Blattes viel über den Bedarf und die Notwendigkeit gerade dieser neuen Publikation. Garniert werden diese Ausführungen in der Regel mit Vorabversprechungen wie z. B. Hintergrundinformationen, unabhängige Berichterstattung oder Ehrlichkeit. Wir schließen uns hiermit der Aussage all dieser Editorials an.

Doch im Ernst. Das vorliegende Heft ist das Ergebnis einer gut funktionierenden Teamarbeit. Obwohl **Fairplay** für uns alle ein Hobby ist, wollen wir ein weitmöglichst professionelles Blatt machen. Wir denken, die erste Nummer ist hier ein Schritt in die richtige Richtung.

In Zukunft wird an dieser Stelle regelmäßig ein Gastschreiber über wichtiges und amüsanter aus der Spielerszene berichten. Bevor wir Ihnen diesen ausgebufften Insider vorstellen, noch eine Bitte in eigener Sache. Jede Publikation lebt von der Leserresonanz. Wir warten auf Ihre Kritik, auf Themenvorschläge oder sogar auf Ihren Artikel. Bitte melden Sie sich.

Bis dann



I	N	H	A	L	T
fairplay nummer 1					herbst 87
editorial		seite 2			
nessie hunt		seite 4			englische neuheit
timon		seite 6			neuheit
ben hur		seite 8			neuheit
hexenmeister vom flammenden berg		seite 9			neuheit
derek carver		seite 10			interview
maritim		seite 12			neuheit
grass		seite 14			comic review
hexenhaus		seite 17			antiquariat
ruck zuck		seite 19			neuheit
a la carte		seite 20			peter neugebauer
tatort titanic		seite 24			neuheit
täter unter uns		seite 26			neuheit
stell dir vor...		seite 27			spielbuch
spielpläne aufziehen		seite 28			do it yourself
6-tage rennen		seite 30			werbespiel
auswahlliste spiel des jahres		seite 31			bericht
escape from colditz		seite 34			review
captain hook		seite 35			neuheit
kurz berichtet		seite 36			news
spielearchiv marburg		seite 37			bericht
preisträtsel		seite 40			kniffliges
kleinanzeigen und bezugsquellen		seite 41			
impressum und abobedingungen		seite 42			

HOLD ON HARRY

Darf ich vorstellen: HOLD ON HARRY
Wer kennt ihn nicht, den liebenswerten Gaul aus dem ersten Rennen des fast schon legendären Pferderennspiels WIN, PLACE & SHOW von 3M?

Mit der Wahnsinnsquote von 15:1 war er immer schon der potentielle Verlierer ohne Hoffnung, bei einem halbwegs normal verlaufenden Rennen als Erster durch's Ziel zu gehen. Trotzdem waren diesem Langzeitversager seit jeher die Sympathien aller Mitspieler sicher.

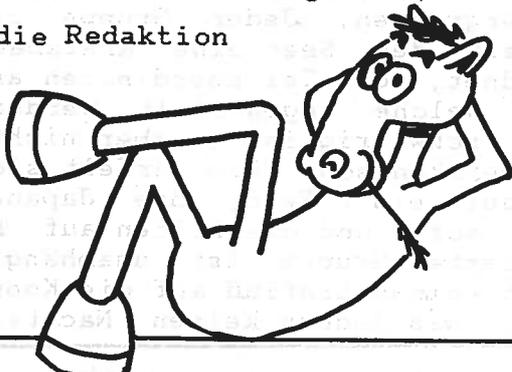
HOLD ON HARRY wurde in unseren Spielkreisen zur Symbolfigur für alles, was während eines Spiels nicht klappte und die Äußerung: "...auf HOLD ON HARRY gesetzt." wurde auf spaßhafte Weise zum geflügelten Wort, wenn es mit dem Würfelglück haperte oder wenn ein Mitspieler bei ACQUIRE auf seinen Aktien sitzen blieb.

Eben dieser HOLD ON HARRY sollte ursprünglich im Rahmen von Rezensionen schlechte Spiele kennzeichnen und so seinem Wesen als Absteiger gerecht werden.

Nach und nach gewann diese Figur aber unser aller Sympathien und so haben wir uns entschlossen, HOLD ON HARRY zu unserem Maskottchen werden zu lassen. In der Zukunft soll er spielen und kommentieren, loben und schimpfen, sowie als Comicfigur Szenen aus seinem Spielerleben erzählen.

Wir glauben und hoffen, daß FAIRPLAY ein anderes, besseres Schicksal beschienen ist als unserer Erkennungsfigur, also nicht der ewige Verlierer und Absteiger. Wir wollen unser möglichstes dafür tun, doch das letzte Wort darüber hat, und das ist gut so, der Leser.

die Redaktion



Gegendarstellung

Es ist schon ein starkes Stück. Da erklärt man sich bereit ein paar Amateuren bei Ihrer neuen Zeitung unter die Arme zu greifen und dann darf man in einem Vorabexemplar der ersten Ausgabe Aussagen über die eigene Person lesen, wie "Langzeitversager" oder "Verlierer und Absteiger". Nur feige Sicherheitszocker können so über mich urteilen. Das einzig wahre Wort in der Schmiererei ist die Bezeichnung "sympathisch".

Außerdem offenbart die Beschimpfung eine tiefe Unkenntnis der Pferdesportszene, wo eindeutige Gewinner runterdotiert werden, damit ein paar schmierige Dunkelmänner ihre Geschäfte machen können.

Es bleibt die Frage, welche Konsequenz ich aus dem Artikel ziehe. Ein Huftritt in die Gegend wo bei normalen Menschen das Gehirn sitzt, dürfte bei diesen Schreiberlingen ohne Folgen bleiben und eine Stornierung meiner Mitarbeit trifft ja in erster Linie Sie, liebe Leser.

Ich bleibe also dabei. Doch die Revanche für diese Gemeinheit ist nur aufgeschoben. Ich rate Ihnen liebe Leser "Halten Sie durch", denn ab der nächsten Ausgabe schreibt für Sie

ihr

Harry

Minnesota, den 1.9.87



Hoch im Norden Schottlands liegt südlich des Städtchens Inverness das weltberühmte Loch Ness. Seine Berühmtheit verdankt der 36km lange See einer Legende, die bereits im Jahr 565 erste Erwähnung fand.

Die Legende des sagenumwobenen Monsters von Loch Ness, einem angeblich prähistorischen Saurier, der in diesem rabenschwarzen Wasserloch hat überleben können. Theorien und Vermutungen über Nessie, wie das Monster genannt wird, gibt es viele, doch echte Beweise über die Existenz dieses Fossils machen sich eher rar. Seit 1933 die neue Strasse am See entlang gebaut wurde, häufen sich die Augenzeugenberichte. Skeptiker behaupten, daß die Legende reine Touristenwerbung sei. Schließlich kommen jeden Sommer 150 000 Besucher nach Inverness und Drumadrochit, um einen Blick auf Nessie zu werfen.

Wenn auch bislang noch die handfesten Beweise fehlen, gilt es als sehr sicher, daß etwas im See lebt. Einige Wissenschaftler hoffen auf vorsintflutliche Riesenmolche, andere glauben an große aalartige Fische. Augenzeugenberichte, Fotos, Filmaufnahmen und unerklärliche Beobachtungen halten diese Legende bis heute am leben. Japanische U-Bootexpeditionen, amerikanische Videofilmer, deutsche Sonar- und Echolotexperten und andere Forscher aller Herren Länder konnten dem Loch Ness jedoch bisher nicht das Geheimnis entlocken.

Warum die Menschen so fasziniert von der Nessie-Geschichte sind? Das liegt wohl auch an dem unergründlichen See, der immer noch nicht vollständig erforscht wurde. Er ist sehr tief und sehr dunkel. Bisher beträgt die größte gemessene Tiefe

325 Meter. Selbst der viel größere Bodensee erreicht nur 252 Meter. Nach wenigen flachen Metern am Ufer stürzt er steil ab. Schluchten, Abgründe und Höhlen bilden den Grund, und das dunkle Wasser erschwert alle wissenschaftlichen Untersuchungen. Der See ist so dunkel, weil er mit Torfpartikeln und rötlichem Plankton durchsetzt ist. Das macht auch die Unterwasserfotografie fast unmöglich.

Seit 1960, dem Gründungsjahr der Loch Ness Phänomen Forschungsgesellschaft, zieht es Jahr für Jahr Forschergruppen nach Schottland, die, ausgerüstet mit modernstem technischem Equipment, auf's Neue versuchen, dem Geheimnis von Nessie auf die Spur zu kommen. Dann beginnt wieder die Jagd auf das Monster - NESSIE HUNT.

Unschwer zu erraten, worum es bei dem Brettspiel NESSIE HUNT der englischen Firma Searchglen geht. Das Spiel entstand in Zusammenarbeit mit der o.g. Gesellschaft zur Erforschung des Loch Ness Phänomens. Im Spiel geht es darum, Nessie als Augenzeuge oder mit unterschiedlichster technischer Ausrüstung zu sichten oder gar zu fangen, was sich jedoch als sehr unwahrscheinlich herausstellte.

Das Spiel ist angegeben für 1-5 Spieler, wobei die 5-Spieler Version dem 5-Spieler lediglich die Verwaltung der Kasse und der Ereigniskarten zubilligt und die Solitärvariante nur das Erreichen einer hohen Punktzahl zum Ziel hat, was beides für ein Gesellschaftsspiel indiskutabel ist.

Der Spielplan zeigt das Loch Ness aus der Vogelperspektive, zerteilt in ein Hexmuster, wobei jedem Hexfeld eine bestimmte Koordinate zugeteilt ist. Die Spieler repräsentieren maximal vier ausländische Forschergruppen. Jeder Gruppe ist außerhalb des Sees eine Kreisbahn zugeordnet, die Teilkoordinaten angeben, welche angewürfelt werden. Klingt schwierig, ist es aber nicht. Das amerikanische Team würfelt sich z.B. auf ein F-Feld, die Japaner landen auf 3 und die Briten auf b. Die vierte Gruppe ist unabhängig und hat keinen Einfluß auf die Koordinate, was jedoch keinen Nachteil

für den Spieler darstellt. Das Ergebnis bedeutet nun, daß Nessie auf dem Hexfeld mit der Koordinate F3b auftaucht. Nun wird nachgeschaut, ob und wenn ja welche Gruppe/n dieses Feld und somit Nessie gesichtet hat bzw. haben. Dies geschieht folgendermaßen: Jeder Spieler hat die Möglichkeit, sich mit verschiedenstem Gerät einzudecken. Über- und Unterwasserkameras, Sonargeräte, Käfige und anderes. Dargestellt werden alle Sichtungsmethoden durch farbige Transparentfolien verschiedener Größe, welche die Spieler vor der Koordinatenermittlung auf den Spielplan legen und damit je nach Gerät ein bestimmtes Gebiet abdecken. Einmal auf den Plan gelegt, dürfen diese Folien nicht mehr verschoben werden. Zudem ist auch nur eine begrenzte Menge an Geräten verfügbar. Für jeden "Treffer" bekommt die entsprechende Gruppe je nach Gerät Punkte, welche Voraussetzung für den Sieg sind. Erreicht ein Spieler 750 Punkte, hat er das Spiel gewonnen. Bei jeder Sichtung erhält man eine Karte, die der Ortungsmethode entspricht und auf der die Punktzahl steht, die sich der Spieler dafür gutschreiben kann. Die Punkte sind nicht einheitlich, so daß man auch bei einer erfolgreichen Ortung leer ausgehen kann. Man weiß im voraus lediglich, daß eine Sonarsichtung z.B. 0-150 Punkte oder eine Unterwasserkamera 0-300 Punkte einbringen kann. Nun wäre es simpel, alles verfügbare Gerät einfach auf dem Plan zu verteilen und auf die Punktwertung zu warten. Aber das läßt die Geldbörse nicht zu, denn zum einen müssen alle Geräte erst einmal gekauft werden und zudem in jeder Runde Unterhaltungskosten für alle benutzten Geräte gezahlt werden, was kräftig an den Reserven zehrt, denn die Spieler haben nur ein bestimmtes Einkommen, das in jeder Runde von der Bank ausbezahlt wird. Um von den hohen Fixkosten herunterzukommen und so dem Bankrott entgegenzuwirken, können die benutzten Geräte natürlich vom Plan genommen werden. Dafür gibt es aber kein Geld und bei einem Neueinsatz des Gerätes muß wieder der volle Kaufpreis bezahlt werden. Auf der eingangs erwähnten Kreis-

bahn gibt es Felder, auf denen Ereigniskarten gezogen werden müssen. Diese Karten sind sehr unterschiedlich in ihren Auswirkungen. Gute, mit denen der Spieler Geld und Punkte gewinnen kann und entsprechend schlechte Karten. Zu den E-Karten ist anzumerken, daß diese wirklich



pfiffig und ausgewogen sind. So gibt es z.B. am Anfang nur grüne, mehr positive und relativ harmlose Karten. Sind diese Karten aufgebraucht, werden rote dazugemischt, die schon recht hart sein können. Zu diesem Zeitpunkt läuft das Spiel im Normalfall aber schon sehr gut. Im Großen und Ganzen ist NESSIE HUNT hiermit erklärt, wenngleich noch einige Regeln und Abläufe das Spiel etwas komplexer machen, aber diese Beschreibung wäre sicher zu umfangreich. NESSIE HUNT ist ein sehr brauchbares Familienspiel. Obwohl die Regel Sonderregeln für Kinder anbietet, halte ich NESSIE HUNT doch mehr für ein Erwachsenenspiel. Auf den Karten und in der Regel erfährt der Spieler eine Menge an Hintergrundinformationen über das Monster von Loch Ness. In der Regel entschuldigt man sich sogar für die mitunter schlechte Qualität einiger Fotos, bei denen es sich um authen-

tisches Material handelt. Ich fand aber gerade dieses Material hochinteressant.

Die Ausstattung ist reichhaltig und vorbildlich liebevoll, besonders die kleinen Plastiknessies. Etwas unzufrieden waren wir mit den farbigen Transparentfolien, die auf den Plan gelegt werden, um den Wirkungsbereich der Geräte zu verbildlichen. Ein kräftiger Nieser oder ein Stoß am Spieltisch wirbelt alles durcheinander und eine Rekonstruktion ist absolut unmöglich.

Weiterhin ist es zwar grundsätzlich gut, daß auf dem Plan Ablageflächen für die 7 Kartenstapel vorgesehen sind, aber die Gefahr, daß versehentlich Karten herunterfallen und den Plan durcheinanderbringen, ist groß, weswegen die Karten außerhalb des Spielbretts besser aufgehoben sind.

Die Ereigniskarten sind im Gegensatz zu manchen anderen Spielen gut durchdacht und originell, aber wenigstens ein Spieler am Tisch sollte die englische Sprache beherrschen, da es oft auf präzise Interpretation der Karten ankommt.

NESSIE HUNT ist ein sehr hübsch verpacktes Glücksspiel, das jedoch mit einer interessanten Prise Spannung gewürzt ist. Der spannendste Moment ist sicherlich das Auftauchen des Monsters, aber der Spielspaß bleibt bis zum Schluß erhalten, da jederzeit jeder Spieler fast durch einen Schlag gewinnen kann.

Insgesamt gesehen ist NESSIE HUNT ein voll empfehlenswertes Spiel, das, wenngleich vom Thema her absolut britisch, auch in deutschen Landen Erfolg haben dürfte.

Auf der britischen Fachmesse BRITISH TOYFAIR 1987 im Februar wurde NESSIE HUNT als bestes Spiel der Messe ausgezeichnet.

Es gibt übrigens auch einen Nessie-Club in Deutschland. Dieser Club will sogar (eine) Nessie fangen und in einem See in der Lüneburger Heide aussetzen.

Na denn Petri- oder Waidmannsheil, wie immer der Gruß in diesem Fall auch sein mag.

andreas

Timon

Die Zusammenarbeit zwischen der "Franckh'schen Verlagsbuchhandlung" und dem in Göttingen ansässigen Eigenverlag "Edition Perlhuhn" trug bereits im letzten Jahr reiche Früchte. Während dieser Periode erschienen ausschließlich, bis auf eine einzige Ausnahme, Spiele des Autoren Reinhold Wittig im "Franckh-Verlag". Die Verwunderung über den soeben angesprochenen Punkt schwindet schnell, wenn man sich verdeutlicht, daß Reinhold Wittig als Gründer und Verlagsinhaber der "Edition Perlhuhn" verantwortlich zeichnet.

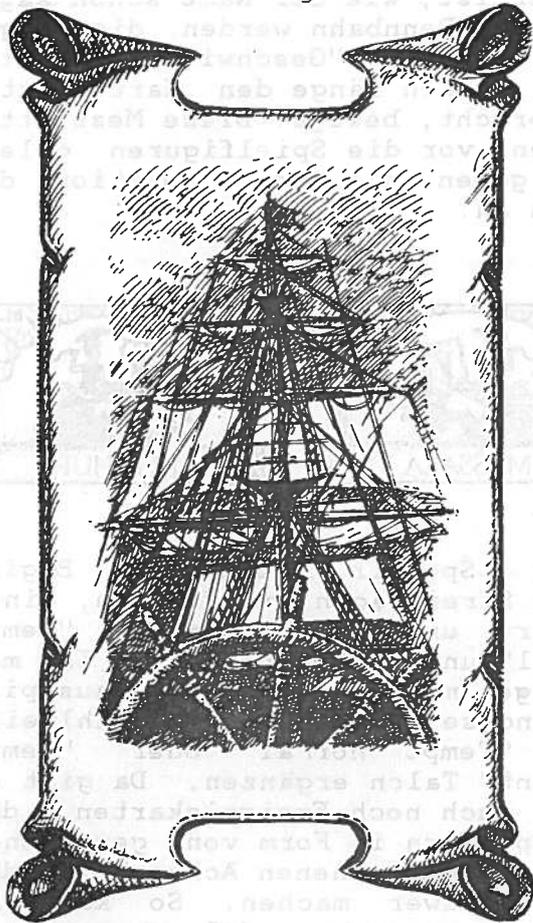
Zwischenzeitlich suchte "Franckh' Kosmos" auch den Kontakt zu anderen Spieleerfindern und bietet in diesem Jahr für den Spieler eine ansehnliche Produktpalette, die allein durch ihre Aufmachung und Spiel-ausstattung zu begeistern weiß.

Von einer dieser Neuheiten, die auf der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt worden, soll in diesem Artikel die Rede sein: 'TIMON'. Autor Dirk Hanneforth, vielen als rühriger Spiele-mensch und durch seine vielschichtigen Aktivitäten u.a. als Spielesammler, Fachautor und Herausgeber der Schulzeitung "Spielcasino" bekannt, hat mit "TIMON" ein einfaches Würfelspiel für 4 bis 5 Teilnehmer erdacht.

Der Untertitel des Spieles, "Das verflixte Steuerrad", weist sogleich auf die ungewöhnliche Spielfläche hin, die tatsächlich zu einem antiken Steuerrad, wie es auf alten Fregatten, Korvetten oder weiß der Klabautermann, vor Spielbeginn aus zehn Einzelteilen zusammengesetzt werden muß.

Auf den ihm zugewandten Griff des Steuerrades postiert jeder Mitspieler seine fünf Spielsteine, von denen einer bis zum Spielende zur Kennzeichnung des Heimatfeldes und Komplettierung der späteren Farbreihe unverrückbar stehen bleibt. Gezogen werden in "TIMON" nur die

Farbsteine der Mitspieler. Aus dieser Regel läßt sich leicht das Spielziel ableiten: die Versammlung von je einem Stein der anderen Spieler auf dem eigenen Steuerrad-



griff. Die Bewegung der Steine wird durch einen 6-seitigen Würfel gesteuert, der die Zugweite vorgibt, und einem Farbwürfel, der bestimmt, welcher Farbstein gesetzt werden darf. Erscheint die eigene Farbe oder die weiße Fläche auf dem Würfel, so hat der am Zug befindliche Spieler die freie Wahl, welchen Farbstein er setzen möchte.

Um einen Stein auf den eigenen Griff ziehen zu können, bestehen zwei Möglichkeiten; entweder es wird der längere, äußere Weg benutzt - dies ist empfehlenswert, falls er dem schnellen Zugriff der Mitspieler entzogen werden soll - oder ein Stein wählt den kruzten Weg, der auf einer der fünf Achsen Richtung Mittelpunkt des Steuerrades führt. Wird die kurze Strecke gewählt, so beginnt zumeist ein Tauziehen um den Spielstein, da auch die Mitspieler den Farbstein in ihre Richtung

ziehen können, vorausgesetzt, der Farbwürfel bzw. das Glück spielt mit. Landet ein Stein auf dem Feld vor dem eigenen Griff, so wird dieser sofort anektiert, falls dieser eine Farbe trägt, die zur Vervollständigung der zum Schluß des Spieles aufzuweisenden 5-farbigen Reihe dient; ein bereits gesammelter Farbstein derselben Farbe wird dagegen ignoriert. Eine in den Regeln aufgeführte Variante des Spieles erlaubt eine blockade der Steine, indem ein anderer Spielstein, wenn er auf ein schon besetztes Feld trifft, auf den oder die dort stehenden Stein(e) gesetzt wird. Solcherlei Züge können z.B. nur Sicherung eines kurz vor dem eigenen Hause stehenden Steines gesetzt werden.

Nun sollte man annehmen, die Abfassung der Spielregel müsse bei einem Spiel, das mit wenigen Regeln auskommt, kein größeres Problem darstellen. Weit gefehlt! So bleibt völlig offen, ob im Mittelpunkt des Rades die Züge der Spielsteine zuerst über den Mittelpunkt zu führen haben oder bereits ein Feld vorher von einer Reihe zur nächsten gesetzt werden darf. Auch ist in den Regeln kein Hinweis für das Erreichen des Zielfeldes vor dem eigenen Griff zu finden. Muß der Stein exakt auf diesem Feld zum Stehen kommen oder darf die überschüssige Augenzahl verfallen? Was geschieht, falls das eigene Zielfeld besetzt gehalten bzw. bewußt durch andere Mitspieler blockiert wird? Darf das Zielfeld in dem Fall trotzdem genutzt werden als Zieleinlauf für eine verwertbaren Spielstein? Einfache Fragen zu einem einfachen Spiel, deren Beantwortung dem Autor des Spieles sicher leicht fällt, aber diese Feststellung nützt dem erwartungsfrohen Spieler leider sehr wenig.

Unter dem Strich bleibt ein von der Aufmachung und vom Spielmaterial her betrachtet zufriedenstellendes Spiel, das aufgrund des einfachen Spielablaufes und der hohen Glückskomponente stärker auf Kinder und den vertrauten familiären Kreis zugeschnitten ist.

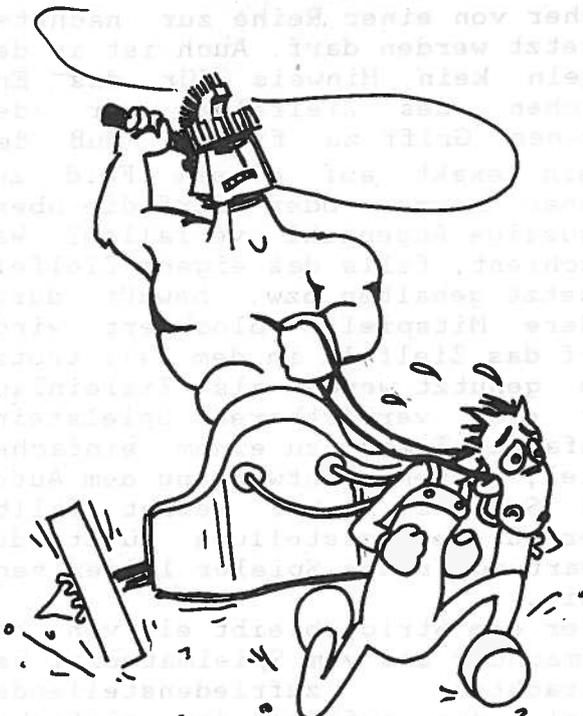
Joachim Goemann

BEN HUR

Hans Christiansen

In der Hexenküche des Jean du Poel, der sich durch seine beiden Spiele GOLDRUSH 1849 und CANNAE mittlerweile einen Namen gemacht hat, brodelts wieder einmal. Was dort zwischen Farbdosen, Sägen und diversen anderen Selberrmacherwerkzeugen entstand, heißt BEN HUR und beschreibt ein römisches Wagenrennen.

Ich hatte die Möglichkeit, den Prototyp dieses Spiels kennenzulernen. Im ersten Moment dachte ich: "Schon wieder so ein Rennspiel, wie es sie schon zur Genüge gibt!". Doch schon beim Aufbau wurde ich angenehm überrascht. Ein liebevoll gezeichneter Spielplan ohne Hexraster oder linienbegrenzende Bahnen, nur das sandige Oval einer römischen Kampfbahn. Hinzu kamen noch ein paar Karten, Würfel, schön bemalte Spielfiguren und sogenannte "Geschwindigkeitsstäbe".



Bis zu drei Runden lang können sich 2-6 Wagenlenker am Rennen beteiligen. Bewegt werden die Wagen durch Karten, die aufgeteilt sind in zwei unterschiedliche Geschwindigkeitsstufen. "Tempo normal" ermöglicht

eine Fahrt von min. 1,5 und max. 2,5 Wagenlängen. "Tempo riskant" reicht von 2,5 bis 3,5 Wagenlängen, was jedoch auch entsprechend gefährlicher ist, wie der Name schon sagt. Auf der Rennbahn werden die Wagen mit Hilfe von "Geschwindigkeitsstäben", deren Länge den Kartenwerten entspricht, bewegt. Diese Messlatten werden vor die Spielfiguren gelegt und geben die neue Position der Wagen an.



Jeder Spieler bekommt zu Beginn einen Streitwagen mit Pferden, einen Fahrer und je 2 Karten "Tempo normal" und "Tempo riskant". Ist man am Zuge, muß man eine Karte ausspielen und seinen Kartensatz wahlweise vom "Tempo normal" oder "Tempo riskant" Talon ergänzen. Da gibt es aber auch noch Ereigniskarten, die den Spielern in Form von gerissenen Zügeln, gebrochenen Achsen o.ä. das Leben schwer machen. So kann es schon passieren, daß man seinen Kartensatz nicht wieder aufstocken darf und mit 3 oder sogar noch weniger Karten weiter agieren muß. Hat man das Pech und verliert sämtliche Karten, bleibt einem nur noch das Zuschauen.

Die Fahrer können sich auch gegenseitig behindern. Ein einfaches Kampfsystem mit Würfeln und Bonuspunkten auf den Karten entscheidet darüber, ob man vielleicht zurückfällt oder ausweichen muß.

Jean du Poel hat seine Spielidee, mit einem nicht alltäglichen Zugmechanismus und wirklich schönem Spielmaterial, sehr gut umgesetzt. Erscheinen soll BEN HUR zu den Spielertagen in Essen. Wenn die Spielregel, die zum Redaktionsschluß noch nicht vorlag, dem sonstigen Niveau entsprechen wird, glaube ich, daß BEN HUR eine Bereicherung für jede Spielesammlung werden kann. Lassen wir uns überraschen.

DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG

(hh) Und wieder einmal befinde ich mich in einem finsternen Höhlensystem auf der Suche nach Abenteuern und Reichtum. Skurille Monster sollen hier auf meine gut geschärfte Klinge warten. Umso besser wenn diese Gestalten noch reich sind. Aber meine Hauptaufgabe ist heute nicht das Anhäufen von kleinen Reichtümern, ich bin auf der Jagd nach dem großen Wurf, dem sagenhaften Hort des großen Hexenmeisters. Na ja, ich werd's schon packen. Nur ärgerlich, daß heute gleich mehrere namhafte Abenteurer mit dem gleichen Ziel in die Höhle abgestiegen sind.

So ähnlich könnten die Gedankengänge eines Abenteurers aus dem Spiel "Hexenmeister vom flammenden Berg" ablaufen. Doch bevor unser Held agieren kann, muß der Spieler ihn erst mal erschaffen. Gewandheit, Lebenskraft und Glück werden für jede Figur ausgewürfelt und im beigefügten "Abenteurer-Pass" vermerkt. Außerdem gibt es noch einige Ausrüstungsgegenstände.

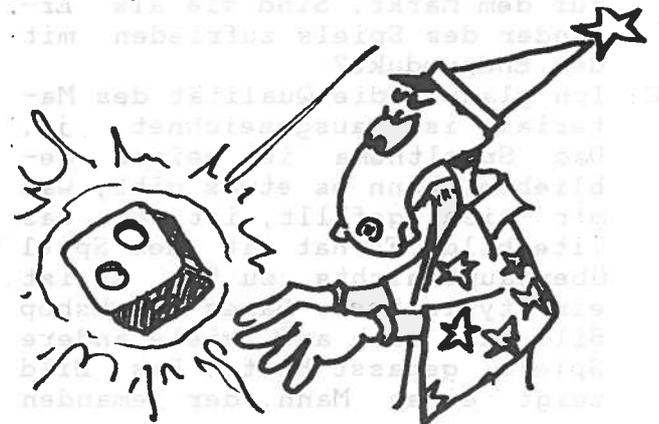
Die Höhle besteht aus Gängen und Räumen. In fast jedem Raum bewacht ein unbekanntes Wesen seinen Schatz. Häufig ist ein Kampf unvermeidlich, doch in einigen Fällen gibt es auch friedliche Möglichkeiten, um in den Besitz des Schatzes zu kommen. Aber auch die friedlichen Bewohner können recht unangenehm werden.

Neben anderen Überraschungen gibt es auch einen Spielsaal, in dem jeder Abenteurer Leben und Gewandheit für Gold und Schatzkarten riskieren kann.

Doch was ist schon Leben und Gesundheit, wenn es um eine Schatzkarte geht, denn nur in den Schätzen findet man die Schlüssel für den Hort des Zauberers. Es bleibt nur noch zu klären, welche der neun Schlüssel zu den drei Schlössern passen.

Zu Beginn des Spiels wurden drei Schlüsselnummern, die richtige Kombination, verdeckt aussortiert und die anderen an die Spieler verteilt.

Ein Würfelerggebnis von 1 in der Bewegungsphase berechtigt den Spieler seine Konkurrenten nach einem Schlüssel zu fragen. Diese zeigen verdeckt eine Blanko- oder, wenn im Besitz, die nachgefragte Nummernkarte. Hat ein Spieler diese recht einfache Deduktionsaufgabe mittels Würfelglück als Erster gelöst, muß er häufig den Mitspielern noch Schlüsselkarten abjagen. Dann stehen nur noch ein Labyrinth, der große Zauberer und natürlich die lästigen Verfolger zwischen ihm und dem Schatz.



Das Spiel macht einen angenehmen Eindruck. Die Spielregeln sind verständlich und stimmig, nur in einigen Passagen etwas zu ausführlich. Der Spielplan wirkt auf den ersten Blick etwas unübersichtlich. Bei etwas genauerer Betrachtung ist das Höhlensystem graphisch aber recht ansprechend und spielgerecht umgesetzt. Auch das weitere Spielmaterial ist akzeptabel.

Nur der "Abenteurer-Pass" ist etwas unglücklich gestaltet. Die Kästchen für die persönlichen Daten der Figur sind so klein, daß der Bogen schon nach einigen Änderungen recht unübersichtlich wird.

Das Spiel selbst ist amüsant. Es erfordert zwar keine großen Geistesleistungen, ist aber über weite Strecken unterhaltsam. Nur bei grosser Teilnehmerzahl dauert es teilweise etwas lange, bis eine Spielrunde beendet ist, wenn fast jeder Spieler einen Kampf auswürfeln muß. Wenn Sie, lieber Leser, nicht allzu komplexe Fantasiespiele wie z.B. "Talisman" mögen, werden sie auch vom "Hexenmeister" nicht enttäuscht sein.

interview



Derek Carver

In Oxshott, einem kleinen Londoner Vorort, lebt Derek Carver, Autor solch populärer Spiele wie Dr. Who, Showbiz und Warrior Knights. Sein aktuelles Werk heißt BLOOD ROYAL. Ich hatte die Gelegenheit, Derek Carver in London zu besuchen und ihm einige Fragen zu stellen.

AM: Derek, Blood Royal ist sehr neu auf dem Markt. Sind sie als Erfinder des Spiels zufrieden mit dem Endprodukt?

DC: Ich glaube, die Qualität des Materials ist ausgezeichnet, ja. Das Spielthema ist meines geblieben. Wenn es etwas gibt, was mir nicht gefällt, ist es das Titelbild. Es hat mit dem Spiel überhaupt nichts zu tun. Es ist ein typisches Games Workshop Bild, das auch auf viele andere Spiele gepasst hätte. Das Bild zeigt einen Mann, der jemanden

mit einem Schwert ersticht. Das ist nun überhaupt nicht typisch für das Spiel.

AM: Wird Blood Royal als deutsche Ausgabe erscheinen?

DC: Ich denke, ja. Das letzte, was ich gehört habe, ist, daß der deutsche Vertrieb von Citadel Miniaturen, der Games Workshop in Deutschland vertritt, bei Matthias Stobbe (Das Spiel/ Berlin) eine deutsche Übersetzung der Karten und der Regeln in Auftrag gegeben hat. Und das ist fast schon alles, was gebraucht wird. Das Spiel hieß übrigens ursprünglich Dynasties, was ansich ein guter Titel ist, aber GW mochte diesen Titel nicht, weil es eine Fernsehserie (Dynasty= Denver Clan) des gleichen Namens gibt, welche nun überhaupt nichts mit dem Spiel zu tun hat. Und so kam man eben auf Blood Royal. GW wollte ursprünglich viele komplizierte Regeln einbauen, aber ich habe sie davon überzeugt, diese als mögliche Zusatzregeln dem Spieler zu überlassen. Diese Regeln wurden

von GW erarbeitet. Ich habe zwar meine Ideen mit einfließen lassen, aber ansonsten habe ich nicht viel mit diesen Zusatzregeln zu tun. Blood Royal ist im Prinzip lediglich ein Spielsystem, das mit individuellen Regeln erweitert und ausgebaut werden kann. Ich kenne Spielgruppen, die sich basierend auf den Grundregeln ganz eigene Regeln geschaffen haben. Eine Gruppe hat nach einer ganzen Reihe von Spielen richtige Familienchroniken angelegt, denn im Spiel geht es um Eheverträge. Stellen sie sich vor, die Spieler repräsentieren verschiedene Königshäuser und Ubereinkünfte werden durch Heirat der Königs-kinder untereinander besiegelt. Ich mag diese Ereigniskarten im Spiel nicht sehr, denn ich glaube, sie sind nicht nötig für das Spiel. Doch einige Leute mögen Ereigniskarten. Sie kommen ja schließlich auch in vielen Spielen vor.

AM: Über Blood Royal wird man sicher noch einiges lesen können. Was ist als nächstes von Derek Carver zu erwarten?

DC: Das Spiel, am dem ich z.Zt. arbeite, ist New Worlds. Die Idee dazu bekam ich, als wir in unserem Spielkreis Conquistadores (Aralon Hill) spielten, was aber ein viel zu kompliziertes Regelwerk hatte. Ich fand das damals schade, daß wir es deshalb wohl nie wieder spielen würden, denn die Grundidee war sehr gut. So begann ich, an diesem Spiel herumzubasteln und das vorläufige Ergebnis ist New Worlds. Das Spiel hat jetzt allerdings nichts mehr mit Conquistadores zu tun. Wann und bei welchem Hersteller das Spiel erscheinen wird, ist z.Zt. allerdings noch sehr ungewiß.

AM: Fühlen sie sich als Spieleerfinder?

DC: Nein, auf gar keinen Fall. Ich wäre gern einer, aber ich sehe mich nicht als Spieleerfinder wie Alex Randolph, Wolfgang Kramer oder natürlich Sid Sackson, die ihr Geld damit verdienen. Ich bin hauptberuflich Fotograf

und verdiene mein Geld damit. Ja, ich erfinde Spiele, doch viel häufiger ändere ich bereits vorhandene Spiele, erweitere und verändere die Regeln und so weiter. Es gibt etwa 15 Spiele von mir oder besser Spiele, an deren Entwicklung ich hauptsächlich mitgewirkt habe.

AM: Eines der populärsten Spiele von ihnen in Deutschland ist Showbiz. Ist es ebenso populär in Großbritannien?

DC: Nun, was heißt populär? Das ist schwer zu sagen. Ich habe nur 500 Stück von Showbiz im Eigenverlag hergestellt und der Großteil davon ist nach Deutschland gegangen. Eamon Bloomfield (Games Unlimited) war der einzige, der das Spiel zum Verkauf anbot. Dort sah es Mathias Stobbe (Das Spiel) und so kam es nach Deutschland. Es wird wohl auch keine weitere Auflage in dieser Form geben. Das Spiel hatte ich ursprünglich als Kartenspiel geplant. Vielleicht wird es als Kartenspiel wieder aufgelegt. Ein Hersteller aus Deutschland, der viele Kartenspiele im Programm hat, FX Schmid, hat vielleicht Interesse daran, aber das ist alles noch sehr, sehr vage.

AM: Sammeln sie Spiele?

DC: Nein, eigentlich nicht. Ich besitze etwa 200 Spiele, die auch gespielt werden. Es gibt in England keine Sammlerszene wie in Deutschland. Der größte und vielleicht einzige echte Sammler hier ist Eamon. Ursprünglich sammelte er nur Sportspiele. Heute sammelt er alles. Ich weiß, daß es in Deutschland viele Sammler gibt, die Spiele nur des Sammelns wegen sammeln. Zum Beispiel alle Erstausgaben oder alle Avalon Hill Spiele. Nein, meine Sammlung ist eine Spielsammlung, die wirklich gespielt wird.

AM: Gibt es trotzdem ein Spiel, auf das sie besonders stolz sind, weil vielleicht eine kleine Geschichte daranhängt?

DC: Es gibt da eine Geschichte, ja, aber über ein Spiel, das ich nicht besitze und nach dem ich immer noch suche. Es war das Spiel, das mich überhaupt zum

Spielen brachte und heißt Bulls & Bears von dem Monopoly-Hersteller. Ich war 8 Jahre alt und in einem Jungenclub und die älteren Jungen spielten dieses Spiel, doch ich war zu jung, um mitzuspielen. Ich dachte, es müsse etwas wunderbares sein, mitspielen zu können. Mir ist dieses Spiel nie wieder begegnet. Sid Sackson hat ein Exemplar und er schickte mir ein Photo des Spielplans. Es ist ein schlechtes, langweiliges Spiel, aber es ist eben "das" Spiel, mit dem alles begann. Auf der Second-Hand Tauschenbörse des Games Day '86 (vergleichbar mit Spielertagen) entdeckte es ein Freund von mir, aber er wußte nicht, daß ich es suche.

AM: Es gibt in Deutschland viele Kleinverlage, die mitunter sehr gute Ideen produzieren und neue Impulse geben. Gibt es ähnliches in Großbritannien?

DC: Ja, sicher. Jedes Jahr auf der British Toy Fair findet man etwa 15 neue Kleinverlage mit einem oder zwei Spielen. Und jedes Jahr gehen etwa 15 Kleinverlage bankrott und niemand hört je wieder etwas von diesen Spielen. Wenn ich mit Eamon oder Ian (Livingstone) zur Toy Fair gehe, widmen wir uns ganz besonders diesen Kleinverlagen. Wir nennen diesen Teil der Messe "death roll". (Liste der Todeskandidaten) Sie verstehen, in Amerika nennt man die Gefängnisbereiche "death roll", in denen die Todeskandidaten auf die Vollstreckung des Urteils warten. Zugegeben, wirklich neue, originelle Ideen sind hier sehr selten. Meist orientiert man sich an alten, bereits vorhandenen.

Vor einigen Jahren entdeckte ich dort eines der besten abstrakten Spiele, das ich je gesehen hatte. Es hieß Mentalis. Ein wirklich wundervolles Spiel, doch der Mann hatte die allergrößten Schwierigkeiten, das Spiel zu vertreiben. Das ist das größte Problem, nicht nur hier, sondern sicher auch in Deutschland. Es ist sehr schwer, ein neues Spiel zu vermarkten.

Maritim

Soweit aus Platzgründen ein Auszug des Gesprächs, das wohl auch Interesse bei den Lesern findet. Schade, daß die Atmosphäre, in der dieses Gespräch stattfand, nicht zu vermitteln ist, denn Derek und seine Frau Brenda waren unglaublich nett und haben uns sehr freundlich empfangen. Dazu die Kulisse, Derek's wunderschönes Haus, der riesige Garten mit Swimming Pool, Tenniscourt und Gartenteich. Und obendrein der in diesem Sommer sehr rare strahlende Sonnenschein. An dieser Stelle noch einmal ein ganz herzlicher Dank an Brenda und Derek Carver.

AM

"Steuermann, laß die Wacht!
Steuermann, her zu uns!
Ho! He! Je! Ha!

Hißt die Segel auf! Anker fest!
Steuermann, her!

Fürchten weder Wind noch bösen Sand,
wollen heut mal recht lustig sein!
Jeder hat sein Mädels auf dem Land,
herrlichen Tabak und guten Branntwein.

Steuermann, laß die Wacht!
Steuermann, her zu uns!
Ho! He! Je! Ha!

Steuermann, her! Trink mit uns!"

Richard Wagners Seemannschor im FLIEGENDEN HOLLÄNDER sinnt auf Landgang und hofft auf Kurzweil (Mädels, Tabak und Branntwein). Hätte Wagner Reinhold Wittigs Spiel MARITIM / Edition Perlhuhn schon gekannt.

Wir suchen:

Das beliebteste Spiel des Jahres 1987
Das beliebteste Spielbuch des Jahres 1987

Euer Lieblingsspiel kann ein altes oder neues, ein deutsches oder ausländisches Spiel sein. Es kann in einem großen Verlag oder einem kleinen Eigenverlag erschienen sein. Einzige Einschränkung: Nennt bitte keine traditionellen Spiele (wie Schach, Skat, Go usw.), sondern ein Autorenspiel, ein Spiel also, das sich ein Spieleerfinder ausgedacht hat. Es versteht sich von selbst, daß nur veröffentlichte Spiele gewählt werden können.

Bis zu fünf verschiedene Spielertitel dürft Ihr auf Eurer Postkarte angeben. Da hin und wieder unterschiedliche Spiele denselben Namen tragen, schreibt bitte möglichst auch die Herstellerfirma dazu.

Das Spiel, das die meisten Stimmen erhält, wird auf der nächsten Spielwarenmesse mit dem Goldenen Pöppel ausgezeichnet.

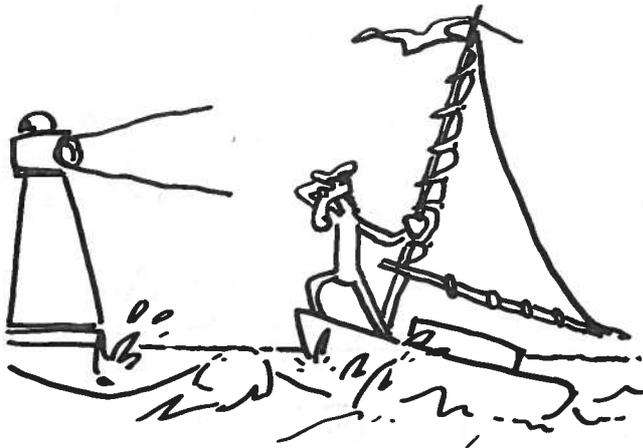
Wenn Ihr Euch auch an der Wahl des beliebtesten Spielbuchs beteiligen wollt, schreibt bitte einen Buchtitel (mit Autor und Verlag) auf Eure Stimmkarte. Statt eines Einzeltitels könnt Ihr auch eine ganze Buchserie wählen.

Schickt Eure Postkarte mit den favorisierten Titeln bis zum 23. Oktober 1987 (Poststempel) an Die Pöppel-Revue, Kennwort: Pöppel '87, Schäferkampsweg 27, 2359 Henstedt-Ulzburg 3. Falls sich mehrere Personen an der Wahl beteiligen wollen, könnt Ihr auch mehrere Karten in einem Briefumschlag schicken. Jede Karte muß aber einen Absender tragen. Und pro Einsender ist nur eine Karte erlaubt!

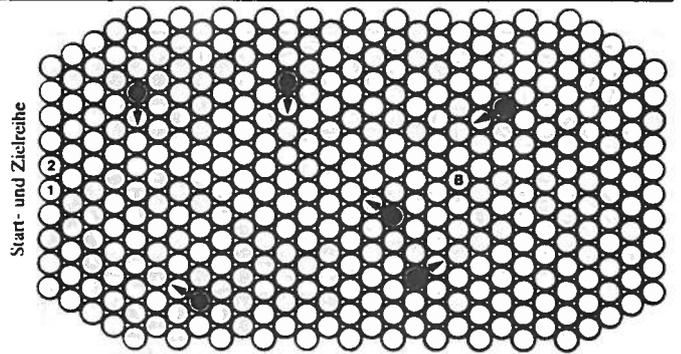
Unter allen Einsendern verlosen wir zahlreiche Spiele und Bücher! Die Stimmabgabe hat keinen Einfluß auf die Verlosung.

Das Ergebnis wird in der Dezember-Ausgabe der Pöppel-Revue veröffentlicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

hätte er diesen trefflichen Zeitvertreib mit in seinen Text verarbeitet, zumal das Thema stimmig ist: Segelschiffe müssen durch Gischt und Flut eine Regatta bestreiten. Zwar taucht kein Geisterschiff auf, vor dem zu fliehen ist, aber der Wettkampfcharakter eines Bootsrennens ist genügend Ansporn. Dalands Matrosen hätten ihre Freude gehabt! Zu trübdunkler Zeit wird die MARITIM Regatta gestartet, denn Leuchttürme müssen den Weg weisen und dienen als Orientierungspunkte. Insgesamt sechs Stück verteilen sich auf dem großflächigen Spielplan, einer unifarbigen gehaltenen Matte mit kreisrundem "Sechseck"-raster. Die Verteilung der Leuchttürme ist beliebig. Zusätzlich wird eine Boje plaziert. Die Schiffe (2-6 je nach Mitspielerzahl) starten auf einer Grundlinie, müssen um die Wendeboje segeln und auf die Linie zum Zieleinlauf zurückkehren.



Der Zugmechanismus ist nun äußerst originell und neuartig und macht die Würze an diesem Spiel aus. Die Schiffe fahren immer genau auf das Kreuzungsfeld zweier Leuchtturmstrahlen. Die Leuchttürme sind zur leichteren Orientierung mit ausladenden "Lichtkegeln" ausgestattet, die immer in eine der sechs Richtungen des Spielplans weisen. Da nun die Leuchttürme ihre Strahlen ins weite Meer versprühen, gilt es Ordnung ins "Lichtspiel" zu bringen. Die Türme dürfen gedreht, ja sogar



● = Leuchtturm B = Boje Z = Zieleinlauf

auf Nachbarfelder versetzt werden (es könnten Feuerschiffe sein, die sich bewegen können). Jeder Spieler hat nun, wenn er am Zuge ist, neun Punkte zur Verfügung. Das Drehen und Versetzen der Leuchttürme kostet natürlich Punkte, wie auch die Bewegung der Schiffe. Und es sei nochmal daran erinnert, daß Schiffe immer am Ende ihrer Bewegung im Kreuzungspunkt zweier Lichtstrahlen stehen müssen. Da gehört dann schon eine gehörige Portion Konzentration und Übersicht zum seemännischen Taktieren, um das eigene Boot optimal durchs Wasser gleiten zu lassen. Sechs schlichte aber äußerst funktionelle Segelschiffe, dazu sechs Leuchttürme, sowie die Wendeboje, bei Perlhuhns natürlich alles aus Holz und der Skaiplan sind das Spielmaterial. Die Regel ist knapp und erlaubt nach einminütiger Erklärung einen Spielbeginn. Sie regt bei mehreren Teilnehmern ein Mannschaftsspiel an, das auch zu empfehlen ist, da bei fünf oder sechs Mitspielern die Nachziehenden im Nachteil sein können. Ansonsten gewinnt derjenige (und so soll es auch sein), der alles im Griff oder besser im Blick hat.

Will man zu der Atmosphäre, die durch das schöne Material zwangsläufig aufkommt, eine weitere Steigerung genießen, so sollte man begleitend passende Musik abspielen. Der eingangs erwähnte Seemannschor scheint da geeignet. Dann darf man sich aber bitte nicht wundern, wenn es aus dem Lautsprecher tönt:

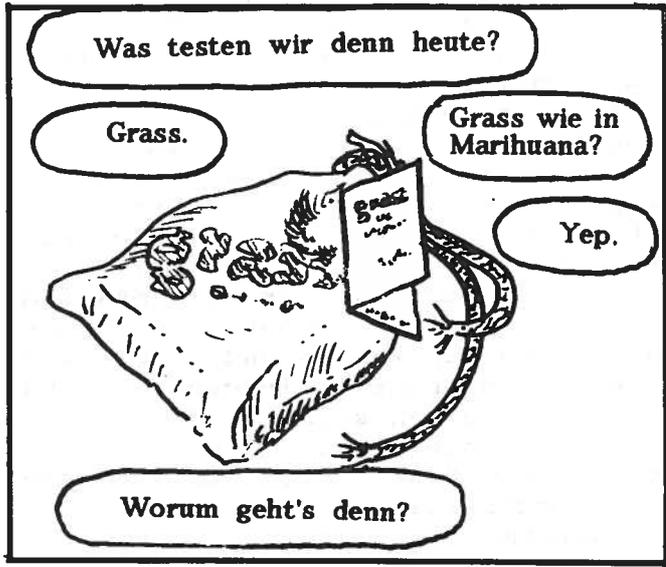
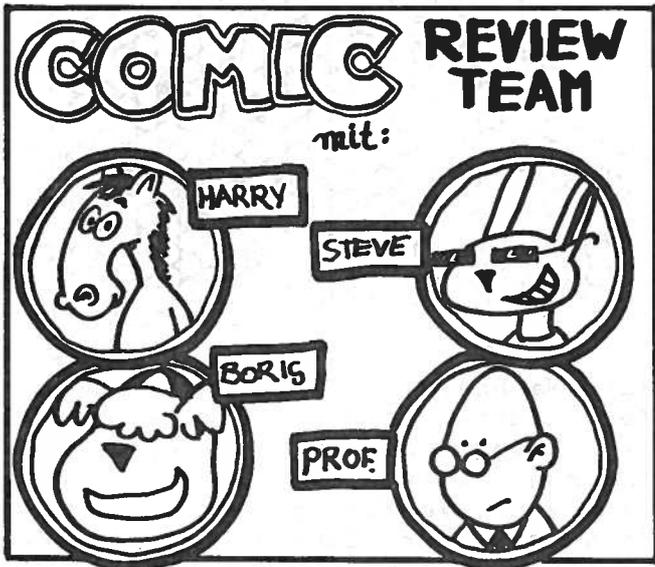
Steuermann, laß die Wacht!

Steuermann, her zu uns!

Ho! He! Je! Ha!

Steuermann, her! Spiel mit uns!

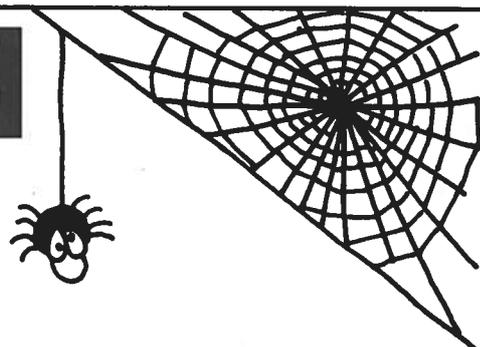
pen







HEXENHAUS



Daß Gesellschaftsspiele kurzlebige Konsumartikel sind, die nach relativ kurzer Zeit vom Markt verschwinden, ist ein ganz normaler Vorgang, mit dem Otto Normalverbraucher sicher leben kann.

Insider und Kenner des Spielmarkts und der Szene sollten sich aber dafür stark machen, daß gute Spiele wenigstens nicht völlig vergessen werden und die Erinnerung an alte Spieleschätze beizeiten auffrischen.

Eines dieser erinnerungswerten Schätzchen ist für mich HEXENHAUS von Otto Meier Ravensburg; erschienen im Jahre 1952.

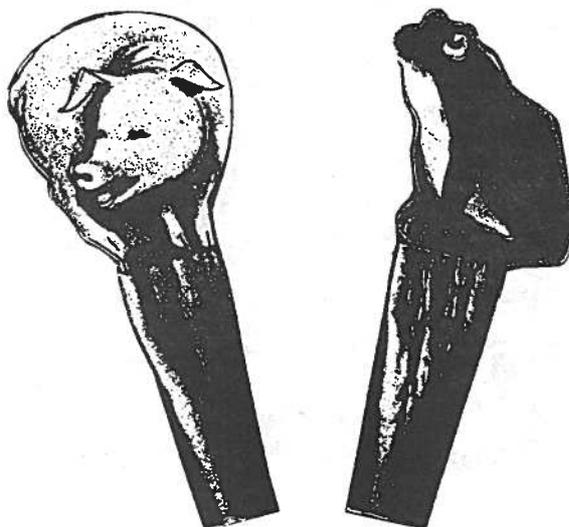
HEXENHAUS ist ein sehr hübsch aufgemachtes Familienspiel, aber mehr als nur ein Würfelspiel.

Die gesamte Grafik erinnert an die Illustrationen alter Märchen- und Fabelbücher, die wohl auch bei der Wahl des Spielthemas Pate gestanden haben.



2-5 mutige Prinzen ziehen aus, um junge, hübsche Prinzessinnen aus den Klauen einer bösen Hexe zu befreien und zurück in's Schloß zu bringen. Verblüffend modern ist schon der Punkt, daß nicht alle Spieler dasselbe Spielziel haben, sondern ein Spieler (Hexe) gegen alle anderen (Prinzen) spielt, also in diesem Punkt an neuere Spiele wie z.B. GREYHOUNDS oder SCOTLAND YARD erinnert.

Natürlich gelten auch unterschiedliche Siegbedingungen. Durch Würfeln versuchen die Prinzen zum Hexenhaus in der Mitte des Spielplans vorzudringen, um die Liebste zu retten. Doch Vorsicht! Trifft die Hexe mit einem Prinzen auf ein Feld oder zieht darüber hinweg, wird er sofort in ein Tier verhext (Und wer will schon gerne ein Schwein oder ein Frosch sein!).

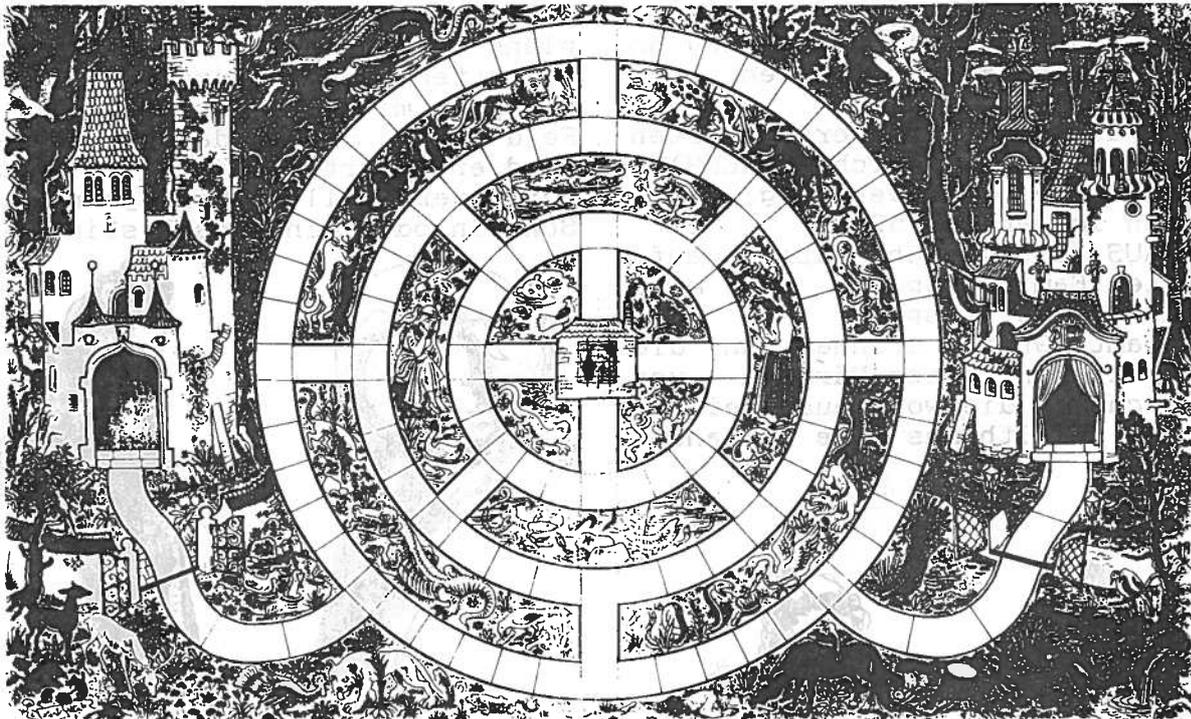


Die Hexe ist flexibler als die Prinzen, denn zu ihrem Würfelwurf werden je nach Anzahl der Gegenspieler Punkte hinzuaddiert. Vor dem Würfeln hat die Hexe zudem die Möglichkeit, an besonders gekennzeichneten Punkten (alle Brücken zwischen den Kreisen) einen Zauberstab abzulegen, der nicht übersprungen werden darf.

Ist ein Prinz in ein Tier verhext, kann er zwar weiterwürfeln und ziehen wie bisher, darf aber das Hexenhaus nicht betreten. Von seinem Schicksal erlöst wird er nur durch Zusammentreffen mit einem freien Prinzen.

Bis der erste Prinz eine holde Schöne befreit hast, ist dies ein absolut kooperatives Spiel, denn die eigenen Siegchancen sind natürlich höher, je mehr freie Prinzen sich auf dem Plan befinden. Sobald aber ein Prinz mit einer Angebeteten im Schlepptau das Hexenhaus verläßt, wird er versuchen schnellstmöglich zum Schloß zurückzukehren, ohne sich um die verzauberten Rivalen zu kümmern.

bedenkenlos verscherzen, sonst hat man später vielleicht selber das Nachsehen. Auch der Mitspielerbonus und das taktische Element Zauberstab der Hexe sind für ein ca. 35 Jahre altes Spiel ausgesprochen ungewöhnlich.



Spielende ist nämlich entweder, wenn ein Prinz mit Braut im Schloß eintrifft oder wenn alle Prinzen verzaubert sind, was die Siegbedingung für die Hexe bedeutet. HEXENHAUS ist, am Alter gemessen, mit überraschend guten Spielideen ausgestattet. Besonders der krasse Bruch des Spielverlaufs und der Spielermoral nach Befreiung der ersten Prinzessin zwischen kooperativem Miteinander gegen die Hexe und rivalisierendem Einzelkämpfertum im zweiten Teil hat ganz besondere Reize. Da ja die Ritter auch mit Prinzessin verzaubert werden können und damit ihre Schöne wieder loswerden, sollte man sich die Sympathien der Mitspieler nicht

HEXENHAUS wird man natürlich nur noch mit viel Glück auf Antikmärkten oder auf Sammlerlisten zu entsprechend hohen Preisen finden. Wenn auch dieses Spiel noch nicht so 'historisch' ist wie zum Beispiel das GÄNSESPIEL, das RADFAHRSPIEL, WILD-WEST und DIE BIENE MAJA, die 1979 anlässlich des 75-jährigen Firmenjubiläums bei VEDES als originalgetreue Ausgaben neu herausgegeben wurden, wäre HEXENHAUS es sicher wert, für solche Gelegenheiten vorgemerkt zu werden. Wenn ich mir den aktuellen Spielmarkt kritisch betrachte, gebe ich HEXENHAUS echte Erfolgchancen.

andreas

RUCK ZUCK

Dieses optisch schön aufgemachte Spiel für 2-6 Personen von Manfred Schreiber lädt alle Leute, die Spaß an einer Kombination aus Karten- und Brettspiel haben ein, mitzuspielen. Die Spielidee ist sehr einfach: Auf einem Spielplan befinden sich in 4 Reihen die Zahlen von 1 bis 49 und 2 Jokerfelder. Jeder Spieler erhält 5 Karten und muß versuchen, sie so schnell wie möglich los zu werden. Abwechselnd wird abgelegt, und zwar nur an schon abgelegte Karten in alle Richtungen. Dabei können auch Kettenreaktionen ausgelöst werden. Hat man keine passende Karte, muß man eine neue Karte vom Talon ziehen. Eine Spielrunde ist beendet, wenn ein Spieler alle seine Karten losgeworden ist. Die übrigen Spieler addieren die Werte ihrer Karten und bekommen sie als Minuspunkte angeschrieben (Zettel und Stift bereithalten). Ein Joker zählt 100 Minuspunkte. Ein Tip für Leute, die gerne um Geld spielen: Die Minuspunkte werden in Pfennigen an den jeweiligen Sieger oder in einen gemeinsamen Topf gezahlt.

Die relativ kurze und gut verständliche Spielregel läßt einen schnell zum Spielen kommen.

Bei RUCK ZUCK spielt das Glück, wie oft bei Kartenspielen, eine große Rolle. Liegt z.B. die erste Karte ziemlich weit auf der rechten Seite, und man hat fast nur Karten von der anderen Seite, kann man schon mal ganz schön alt aussehen. Sind die Werte dann auch noch ziemlich hoch und man muß noch weitere Karten ziehen, da man ja nicht ablegen kann, Prost Mahlzeit! Allerdings kann das selbe Unglück in der nächsten Runde einen anderen Spieler treffen. Doch mit etwas Taktik läßt sich das Malheur verringern: Man legt zuerst Karten ab, die das Spiel in die ge-

wünschte Richtung weiterbringen und hält, damit man beim nächsten Mal keine neue Karte ziehen muß, Karten zurück; aber möglichst keine hohen Werte, denn ein anderer Spieler könnte ja vielleicht schon Schluß machen. Risiko!

Stimmung kommt auf, wenn man erkennt, daß man alle Karten ablegen könnte, aber leider nicht dran ist. Da bleibt einem nur die Hoffnung, daß keiner vorher fertig ist. Bei mehr als drei Spielern verändert sich die Situation auf dem Spielplan meist sehr schnell, so daß man, eh man sich versieht, Schluß machen kann.

Übersicht ist gefragt! Die erst recht, wenn man auf dem zweiten Plan spielt (umseitig). Das ist der eigentliche Clou! Dort befinden sich zwar auch alle Zahlen von 1 bis 49 (ganz bestimmt!!) aber in völlig ungeordneter Reihenfolge. Bei den ersten Runden handelt es sich dann allerdings nicht mehr um ein schnelles Karten-, sondern eher um ein etwas langsames Zahlensuchspiel. Doch bald gewöhnt man sich daran und es macht mehr Spaß als auf dem einfachen Plan zu spielen.

Die beiden Jokerkarten bringen einen gewissen Memoryeffekt ins Spiel. Sie sind leider nicht durchsichtig, so daß man sie dauernd anheben muß, um zu sehen, welche Karte sich darunter befindet. Ein kleiner Schönheitsfehler!

RUCK ZUCK ist ein schönes und unterhaltsames Spiel, das zwar hauptsächlich Glück, aber auch etwas Taktik erfordert. Der Vorteil gegenüber anderen, aufwendigeren Spielen besteht darin, daß man sich eine halbe Stunde oder auch über 2 Stunden damit beschäftigen und seinen Spaß haben kann. Man holt es immer wieder gern hervor.

Es ist auch für Familien mit kleinen Kindern (ab 5-6 Jahren) geeignet, um diese mit Zahlen spielerisch vertraut zu machen.

Für Farbästheten die Empfehlung: Legen Sie auf dem einfachen, d.h. geordneten Spielplan einmal alle Karten aus. Ein schöner Effekt!

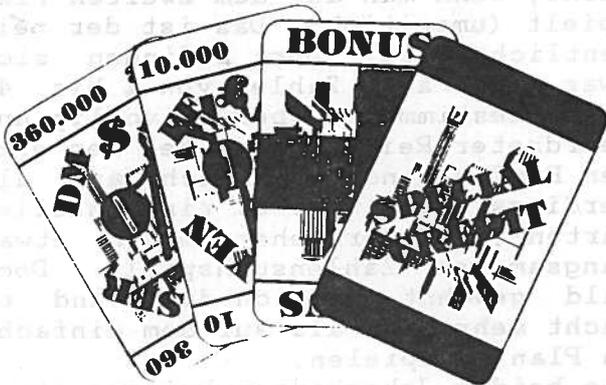
Nanny Geistmann

A LA CARTE



Spielkarten sind ein wahrhaft vernüglicher Zeitvertreib. Ein Pack Kärtchen gemischt, verteilt und ausgereizt vereinigt häufig eine gelungene Mischung aus Glück und Taktik. So gibt es immer wieder andere Varianten zum alten Blatt oder auch gänzlich neue Symbole und Bilder auf kleinem Karton mit neuen Regeln. Schauen wir doch mal den Herstellern in die Karten:

Ein Meisterwerk der Kartenspielkunst ist Sid Sacksons DIE 1. MILLION von



Hexagames. Valuten werden durch geschickte Transaktionen vermehrt: Investieren ist ein Weg. Dabei müssen ein geringer und ein hoher Risikofaktor berücksichtigt werden. Das gelingt nicht immer, so daß auf die Möglichkeit des simplen aber kostspieligen Kaufs zurückgegriffen werden muß, um höherwertige Beträge zu erwerben. Schließlich kann man noch einen Coup landen und dadurch weit dem Ziel, der 1. Million, entgegen springen. Der Handlungsspielraum wird weiterhin auf Bonusoptionen und "Special Credits" ausgedehnt. Die Transaktionen werden in einer offenen und allen zugänglichen Kartenauslage getätigt. Darin liegt der besondere Reiz dieses anspruchsvollen Kartenspiels. Jeder kann ständig verfolgen, wie die Konkurrenz in die eigene, gut überlegte Planung fuscht. Da bleibt man dann nicht frei von Emotionen. Aber bald ist das Zugrecht an einem selbst und man

kann alles zum eigenen Besten, der 1. Million, kehren. Der Spieler ist ständig gefordert, die richtigen Entscheidungen zu treffen, d.h., in der Auslage gravierende Veränderungen vorzunehmen oder zunächst abwartend zu beobachten. Leider versäumt die Spielregel einen wichtigen Hinweis, der übrigens auch schon in der Erstveröffentlichung dieses Spiels, bei MONAD/3M, nicht deutlich genug betont wurde: Da man bei seinem Zug mehrere Transaktionen ausführen darf, müssen die gespielten Karten zunächst vor dem Spieler abgelegt und erst am Ende des Zuges, wenn alle Transaktionen abgeschlossen sind, in die Kartenauslage eingebaut werden. Auch das sei noch erwähnt, daß Grafik und Symbolik eher verwirren und auch schon bessere Umsetzungen erlebt haben. Trotzdem bleibt DIE 1. MILLION ein Spitzenkartenspiel! Dieselbe Euphorie gehört Bob Abbotts HEUREKA/International Team. Es ist ein sehr ungewöhnliches Kartenspiel.



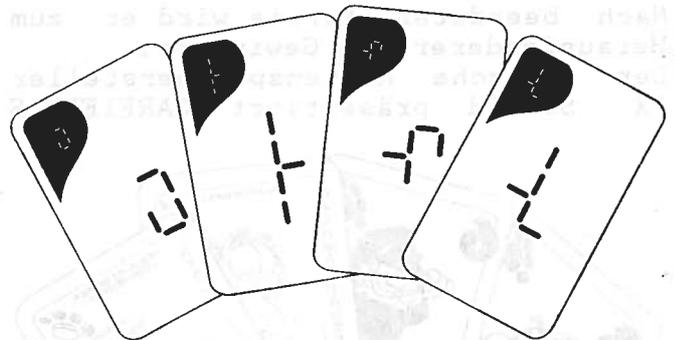
Dicke Pappkärtchen müssen in eine logische Sequenz gebracht werden. Allen Beteiligten, außer dem Regelgestalter, ist die Gesetzmäßigkeit der zu findenden Auslage unbekannt. Zunächst nach dem Versuch und Irrtum-Prinzip, später dann aufgrund analytischer Überlegungen nähert man sich der Regel. Hat man sein Aha-Erlebnis, also glaubt man die weitere Reihenfolge der Kartenauslage zu wissen, wird das durch ein vernehmliches "Heureka!" verkündet. Jetzt muß der Spieler allerdings beweisen, ob er die Regel durchschaut hat. Damit das Ganze nicht abstrakt bleibt, ist, dem anspruchsvollen Mechanismus angepaßt, ein gelungenes Thema gefunden worden: Portraits von Genies, mit Bart - ohne Bart, mit Hut - ohne Hut, dazu zwei verschiedene Hintergrundfarbungen sind die Symbole für den Aufbau der Sequenzen und erlauben schnelle Orientierung sowie

flüssiges Spielen. In der Grundversion werden die zu erschließenden Auslagen, die allesamt relativ leicht herauszutüfteln sind, vorgegeben. Deshalb wird der gewiefte Spieler schnell eigene Gesetzmäßigkeiten finden und seinen Mitspielern Kopfnüsse zum Knacken bereiten. Man sollte dann das Taschenbuch, Bob Abbott, KARTENSPIEL ALS KUNST/dtv, heranziehen, um die dort beschriebene Bepunktung zu benutzen. Als ELEUSIS ist nämlich HEUREKA dort erstmalig beschrieben. Die IT-Version besticht aber durch gelungene Materialgestaltung, vom stabilen Pappkärtchen bis hin zur exklusiven Metallbox. Aber auch bei HEUREKA ist eine Regellücke zu vermerken, die hier geschlossen werden soll: Beim Anlegen von neuen Karten darf ein beliebiges Portrait gewählt werden und nicht, wie laut der Spielanleitung zu vermuten ist, das auf dem Stapel oben liegende Kartenportrait. Nichtsdestotrotz ist HEUREKA ein außergewöhnliches Kartenspiel! Neben Sid und Bob ist Alex einer der wenigen großen Spieleautoren. Gemeint ist natürlich Alexander Randolph, der in diesem Jahr auch ein Kartenspiel vorstellte. Mit INDISCRETION/Piatnik ist es ihm gelungen, ein neues Kartenspielkapitel aufzuschlagen. Der Einfall ist einfach und genial zugleich. Er hat das bekannte französische Kartenblatt genommen und die Kartenfarben von der Rückseite sichtbar gemacht. Pik

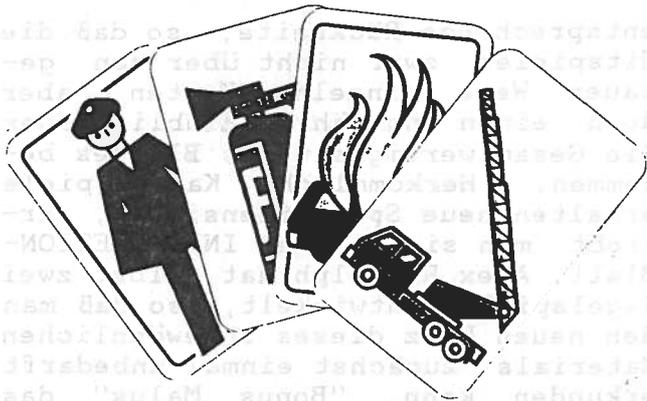
entsprechende Rückseite, so daß die Mitspieler zwar nicht über den genauen Wert einzelner Karten, aber doch einen ungefähren Einblick über die Gesamtwertigkeit des Blattes bekommen. Herkömmliche Kartenspiele erhalten neue Spieldimensionen, erprobt man sie mit dem INDISCRETION-Blatt. Alex Randolph hat selbst zwei Regelspiele entwickelt, so daß man den neuen Reiz dieses ungewöhnlichen Materials zunächst einmal unbedarft erkunden kann. "Bonus Malus" das bessere im Vergleich zum eher simplen "Abfallhaufen", ist ein Stichspiel mit Trumpfverpflichtung. Der durch die Kartenrückseiten gewonnene Informationsgehalt kann zum eigenen Vorteil genutzt werden, tunlichst dann, wenn man einen Mitspieler zum Trumpfen einer Maluskarte zwingen kann. Ausgezeichnet ist auch die Ausschreibung. Wer bis Ende 1987 die originellste Regel zu diesem Kartenmaterial entwickelt und dem Hersteller zuschickt, darf 10.000 US \$ erwarten. Das lohnt sich! Die Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne wartet noch mit zwei weiteren Kartenspiel-Neuerscheinungen auf. DIGIT von Gerhard



bleibt schwarz und Herz rot, Kreuz wurde grün und Karo blau. Alle Karten haben eine ihren Symbolfarben



Kody benötigt neben den Spielkarten noch fünf Holzstäbchen. Auf den Kartenbildern sind digital anmutende Stäbchenkonstellationen abgedruckt. Verdeckt werden die Karten verteilt. Sie geben dem einzelnen Spieler die Vorgaben, wie er die Auslage gestalten muß. Dabei darf er stets nur ein Hölzchen umlegen. Die beliebten Streichholzspielereien sind hier in ein Regelspiel umgemünzt. ACTION TEST gab es schon mal als SCHOCK/Piatnik. Das Thema ist aber entschärft worden. Es handelt sich

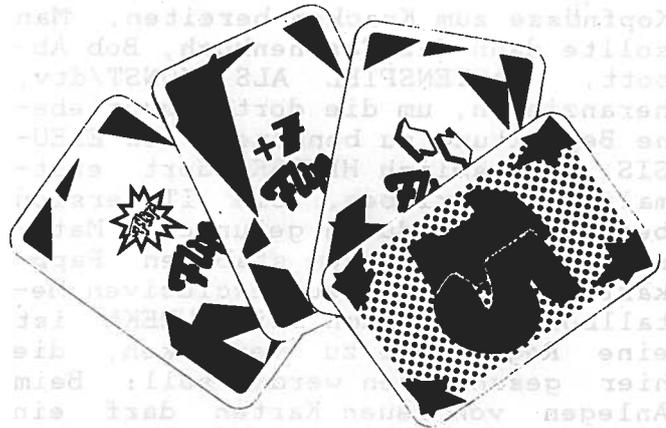


um ein hektisches Reaktionsspiel. Auf eine Zielkarte versuchen zwei Kontrahenten als erster die entsprechende Aktionskarte zu legen. Schnelligkeit ist gefordert. Für Verwirrung wird durch ähnliche Symbole gesorgt. Briefträger und Polizist sehen fast identisch aus und unterscheiden sich nur in der Farbe der Uniform. Da wird in der Hektik des Spielgeschehens schon einmal eine verkehrte Karte gezogen. Begeht man dabei einen groben Fehler, z.B. Feuerwehr gegen Person, ist das Spiel sofort verloren. Unabdingbar ist ein dritter Mitspieler, der als Schiedsrichter fungiert und die Zielkarten einzeln aufdecken muß. Nach beendeter Partie wird er zum Herausforderer des Gewinners. Der deutsche Kartenspielhersteller FX Schmid präsentiert GARFIELD'S



CHAOTENSPIEL, eine MAU-MAU Variante mit einigen wilden Karten, die sich nicht gerade durch Originalität auszeichnen. Durch Garfield als Lizenzfigur wird das Spiel allerdings Liebhaber und Käufer finden.

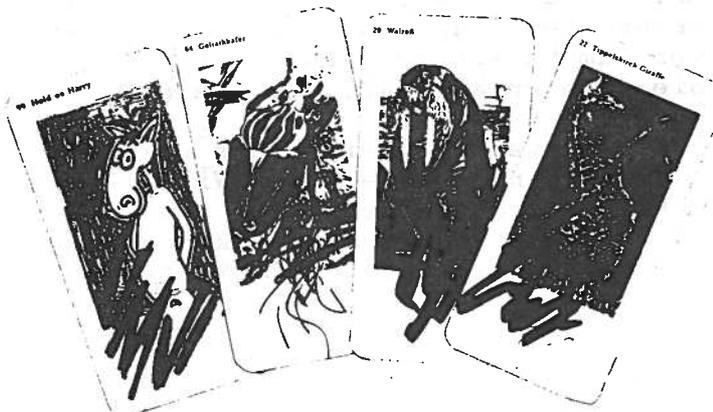
Beim anderen deutschen Kartenspielhersteller ASS sieht es ähnlich mau aus. FLIP ist das "ausgeflippte MAU-MAU Spiel für Jung und Alt", bei dem zur Abwechslung einmal sechs Spielfarben verteilt werden. BOSS steht



in der ROMMEE-Tradition und will durch Spezialkarten dem bewerten Klassiker neue Momente abgewinnen. Ob allerdings neben den aus ROMMEE bekannten Joker-Karten die Doppel-Joker-Karten, Dreier-Joker-Karten und Super-Joker-Karten das Gelbe vom As(s) sind, wage ich zu bezweifeln! Bei Gerhard Hankes GRAND SLAM/ASS lassen sich Kuriositäten beobachten: Nur sechs verschiedene Kartenwerte, "Aufschlag", "As", "1-", "2-", "3-" und "4-Ball-Karte" würden einen schnellen Schlagabtausch erlauben, bei dem die Spieler nie unter dem Wert des "Vorschlägers" bleiben dürfen, wenn nicht die irrwitzige Regel wäre, daß während eines Ballwechsels die Aufschlagkarte gespielt werden darf und sofort einen Punktgewinn bedeutet. Das kann vom Autor so niemals gemeint sein. Nicht nur die Kartengrafik widerspricht diesem Verfahren, sondern auch die Anzahl dieser so entscheidenden Karten steht im Mißverhältnis zur Menge der sonst so starken "4-Ball-Karten". Zugegeben, benutzt man die Aufschlagkarten auch wirklich als solche, so kann es passieren, daß der Aufschläger vier Doppelfehler hintereinander verzeichnet, weil ihm eine Aufschlagkarte fehlte. Mehr Ausgewogenheit schafft da schon die Reduzierung auf ein von zwei im Spiel vorhandenen Kartensets. Weite-

re Zusatzregeln sind leicht zu adaptieren. Dann spielt sich GRAND SLAM durchaus flüssig. Die durch die vielen Fernsehübertragungen allseits bekannten internationalen Tennisregeln können leicht übernommen werden und mit dem überzähligen Kartenpack (Rückseite der Karten nach oben) gezählt werden. Weiter kurios, wenn nicht gar unverschämt ist die Angabe der Teilnehmerzahl auf 2-5 Spieler, wobei der 3. bzw. 5. Spieler zum punktezählenden Schiedsrichter degradiert wird (eine ganz andere Funktion als beim oben beschriebenen ACTION TEST). Warum schreibt man nicht gleich "bis zu 100 Spieler"? Der Rest ist halt eben Zuschauer!

Noch eine Unverschämtheit ist Alexej Sagerers DAS STÄRKSTE TIERSPIEL/proT. Eine mühselig zu lesende Spielgeschichte, dazu ein äußerst reizloser Mechanismus (ein Stichspiel, in dem das stärkste Tier das schwächere schlägt), weiterhin die Zumutung, bis zu 24 großformatige Karten auf der Hand zu halten und



schließlich die vorbeugende Maßnahme, die Tierabbildungen mit einer "Malgeste" zu überzeichnen, damit Schaden gering bleibt, falls Kleinkinder das Kartenmaterial in die Hand bekommen, lassen kein anderes Urteil zu, als daß der Käufer für dumm gehalten wird. Gespielt wird das Spiel wohl nicht und trotzdem, geschmunzelt haben wir doch! Schmunzeln, aber aus ganz anderem Grund, muß man beim neuen alten SCHWARZER PETER/Ravensburger. Die thematische Umsetzung mit schaurig schönen, lustigen Geistern animiert zum Spiel mit den Karten. Zwar ist



SCHWARZER PETER wahrlich kein neues Spiel und wohl eher dem Kinderbereich zuzuordnen, wer aber Kartenspiele mag, wird diese Neugestaltung auch mögen!

Vom Kinderspiel zurück zum Erwachsenenpiel: RITTER KUNIBERT'S 12er STICH/Hexagames ist ein Thekenspiel,

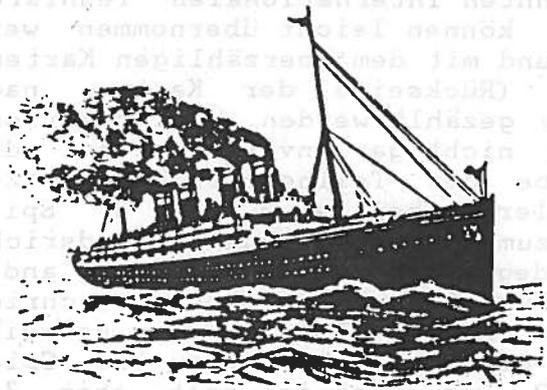


bei dem das Ergebnis der ausgespielten Kartenwerte durch Addition genau "zwölf" oder durch Subtraktion den Wert "null" erreichen muß. Dann gewinnt man die bis dahin ausgespielten Karten, die zum Spielende bepunktet werden. Der Kartenwert "12" hat besondere Bedeutung, da er nur in Grenzsituationen gespielt werden kann. Deshalb wird ihm eine hohe, vielleicht sogar zu hohe Punktzahl zugeschrieben. Ein Würfel legt fest, ob eine Obergrenze von 200, 300, 400 oder 500 Punkten für den Sieg erreicht werden muß. Dieser Schnick Schnack ist unsinnig und überflüssig. Lieber Würfel aus der Schachtel nehmen und dafür das Spiel um eine oder zwei Mark preiswerter verkaufen!

Ein Krimithema darf 87 natürlich nicht bei den Kartenspielen fehlen. Gilbert Obermair hat in BLACK VIENNA von Franckh Kosmos die "Der 3. Mann"-Erzählung umgesetzt. Ursprünglich



Tatort Titanic



Ein Kneipengespräch:

Er: Was hältst Du eigentlich von der Titanic?

Sie: Hör doch auf mit dem alten Seefahrerquatsch. Das ist doch völlig abgelutscht. Außerdem habe ich erst letztens den Film in der Glotze gesehen.

Er: Ja aber weißt Du auch von der ermordeten Frau, die man 50 Stunden vor dem Untergang gefunden hat?

Sie: Nee erzähl mal. War's ein Lustmord?

Er: Das weiß keiner. Sechs bekannte Detektive haben wie die Wilden gegen die Uhr ermittelt, um das Motiv vor dem Untergang herauszukriegen.

Sie: Wieso gegen die Uhr? Wußten die denn...?

Er: Anscheinend. Der Kapitän hat ihnen wohl den Zeitpunkt genannt.

Sie: Na dann hätte ich aber was anderes ermittelt. Zum Beispiel wo man ein Rettungsboot klauen kann oder zumindest wie man die letzten Stunden noch mal richtig einen draufmacht. Aber warte mal. In dem Film letztens hat man ganz klar gesagt, daß nur die Stussligkeit des Kapitäns die Katastrophe verursacht hat. Wenn der das aber schon ganz genau gewußt hat. Woher weißt Du das eigentlich?

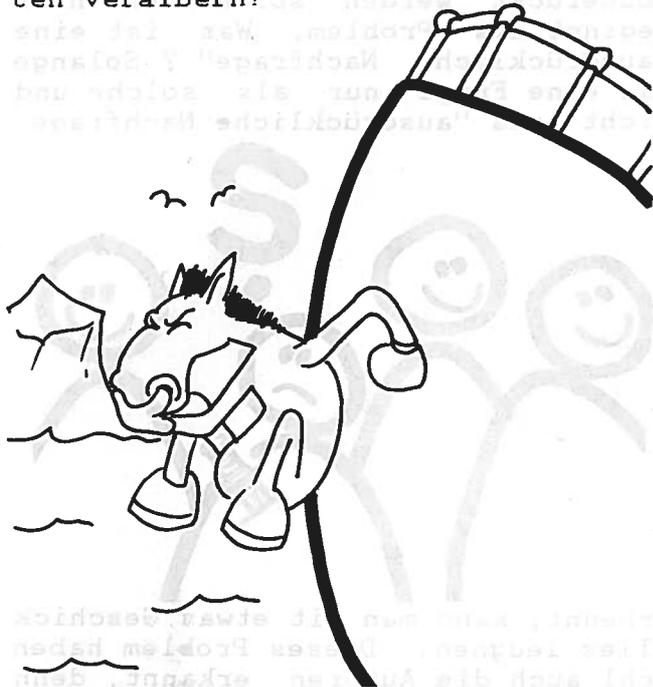
Er: Ich hab's schwarz auf weiß gelesen. Eine Firma verbreitet das seit kurzem tausendfach in Deutschland.

-pen

Sie: Dann muß der Kapitän doch was mit dem Untergang zu tun haben. Vielleicht arbeitete er für die Konkurrenz. Nee ich weiß. Der arbeitete für die Roten, oder?

Er: Keine Ahnung. Darüber schreiben die nichts.

Sie: Aha darüber schreiben die nichts. Aber das wäre doch das wichtigste. Du willst mich wohl wieder mit einer deiner saudummen Geschichten veralbern?



Soviel zur Rahmenhandlung. Natürlich verkörpern die Spieler die sechs Detektive. Weiterhin ist wohl selbstverständlich, daß das Spielbrett einen Teil der Schiffsräumlichkeiten zeigt. Die Art der Gestaltung ist jedoch recht überraschend. Drei anscheinend übereinander liegende Decks werden so nebeneinanderliegend dargestellt, daß ein homogener rechteckiger Block entsteht. Mit einem Schiff hat dieses Gebilde nun wirklich keine Ähnlichkeit. Das Ganze wird von einem Spielrundenanzeiger eingerahmt. Eine kleine hölzerne Titanic rast hier unaufhaltsam, in 25 Spielrunden, der Katastrophe entgegen. Zu jedem Tatumstand gibt es sieben Hinweiskarten. Vorab wird jeweils eine verdeckt aussortiert, die genaue Rekonstruktion der Tat. Dies erinnert entfernt an "Cluedo", doch

leider ist es die einzige Anleihe bei diesem wirklich guten Deduktionspiel. Die übrigen Karten werden nun auf die verschiedenen Räume des Spielplans verteilt. Die Fähigkeiten der einzelnen Detektive sind leicht unterschiedlich, im wesentlichen haben sie pro Runde jedoch nur zwei Aktionsmöglichkeiten. Sie können die herumliegenden Kärtchen einsammeln und zusätzlich einen auf dem gleichen Feld stehenden Konkurrenten befragen, d. h. mit einem hohen Würfelwurf eine Karte abnehmen. Da eine "Befragung" aber riskant ist, bei einem schlechten Würfelergebnis geht eine eigene Karte verloren, wird in der Regel zuerst vorrangig gesammelt. Die ganze Mannschaft würfelt sich über den Plan. In dieser Phase ist wenigstens Bewegung im Spiel, von Spannung will ich gar nicht reden. Sobald der Plan abgeräumt ist, bleibt jedoch nur noch die Befragung.

Ein Spielplan ist jetzt eigentlich überflüssig, denn die Detektive stehen eng beieinander und bearbeiten sich gegenseitig. Das Würfelglück entscheidet. Jede neue Erkenntnis wird brav auf dem mitgelieferten Ermittlungsbogen abgestrichen. Sobald ein Spieler in jeder Spalte nur noch eine freie Möglichkeit hat, sind die Fakten ermittelt, das Spiel beendet.

Auf der ersten Seite der Spielregel findet man den Hinweis "Ein Detektivspiel...". Gut die Pöppel werden als Detektive bezeichnet. Sobald mit der Bezeichnung Detektiv aber kombinieren und Denken verbunden wird, ist die Bezeichnung hier reiner Etikettenschwindel. Gehirntätigkeit wird hier nicht verlangt, höchstens einige Memoryfähigkeiten und eine Unmenge Geduld.

Jedes Ding hat zwei Seiten, man kann das Ganze natürlich auch positiv sehen. Nur selten gelingt es einem Hersteller Spielidee, Spielplangestaltung und Spielreiz auf einem Qualitätsniveau zu halten. Hier ist es gelungen. Dazu meinen Glückwunsch.

(hh)

christy's

TÄTER UNTER UNS

Der Fall: Die Früchte des Herrn Zorn



Das eigentliche Abenteuer beginnt schon mit der Einladung der Gäste. Wer gelegentlich Spielabende organisiert weiß, wie schwierig es ist, die Leute terminlich unter einen Hut zu bringen. Noch nicht mal der Hinweis auf das dreigängige Menü konnte die Betreffenden zu einer frühzeitigen Zusage bewegen. Um das Spieleereignis abzusichern, habe ich also sofort einen Ersatzspieler eingeladen. Natürlich saßen an dem entscheidenden Abend dann neun erwartungsfrohe (und hungrige) Mörderkandidaten in meinem, zum Schiffsalon umfunktionierten, Spielzimmer. Macht ja nichts, einige Zusatzspieler sollen ja problemlos integrierbar sein. Die Party konnte beginnen. Jeder Spieler bekommt erste geheime Informationen über seine Rolle im Mordfall. Anfangs ist die Identifikation mit dem Spielcharakter zwar noch etwas schwierig, doch spätestens nach der ersten Runde wird aus Norbert Miles der Rennfahrer, aus Jutta Nadja die Halbweltdame... Massive Beschuldigungen, ehrabschneidende Verdächtigungen machen die Runde, das Spiel wird interessant. Zu Beginn jeder Runde sorgen individuell unterschiedliche neue Informationen für ausreichenden Gesprächs-

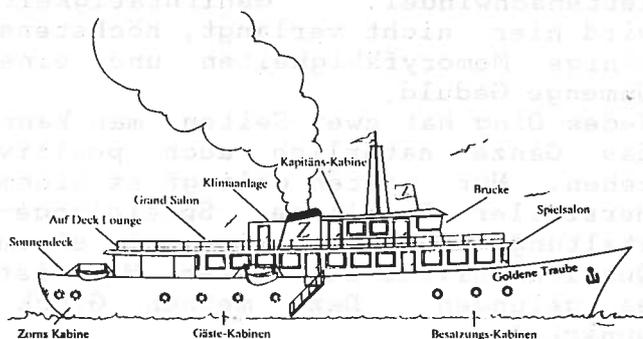
stoff. Ein Teil der Informationen muß in der laufenden Runde bekanntgegeben werden. Eine zumeist recht angenehme Pflicht, negative Neuigkeiten über die Mitspieler verbessern immerhin die eigene Position. Der zweite Informationsteil sollte, soweit möglich, geheim gehalten werden. Die Spielregel weist an, daß diese Informationen nur auf ausdrückliche Anfrage freiwillig herausgerückt werden sollten und hier beginnt das Problem. Was ist eine "ausdrückliche Nachfrage"? Solange man eine Frage nur als solche und nicht als "ausdrückliche Nachfrage"



erkennt, kann man mit etwas Geschick alles leugnen. Dieses Problem haben wohl auch die Autoren erkannt, denn wichtige Erkenntnisse über die einzelnen Personen werden unabhängig von der Spielsituation bekanntgegeben. Einige interessante Diskussionen verloren so im nachhinein Ihren Wert, da in der folgenden Runde das dort engagiert erarbeitete Wissen durch Briefe oder ähnliche Indizien bekanntgemacht wurde.

Dieser Aufbau garantiert natürlich auch einer desinteressierten Spielergruppe, daß vor der Auflösung die wichtigsten Fakten bekannt sind. Ein idiotensicheres Konzept sozusagen. Vermutlich könnte man das Spiel sogar ganz ohne Diskussion durchführen.

Und trotz allem hat uns die Mörder-suche Spaß gemacht. Nach circa vier Stunden standen wir vor der alles entscheidenden Frage nach Mörder und Motiv. Wir konnten uns nicht auf einen Tathergang einigen, wir hatten



Die Luxusjacht „Goldene Traube“

zwei Versionen und zwei Mörder... und dann die Auflösung. Was für eine Lösung. Wir lagen natürlich daneben. Entrüstung entlud sich in einer hitzigen Diskussion. Auslöser war nicht unser Mißerfolg, sondern die Qualität der Auflösung, die höchstens dem Niveau eines viertklassigen Fernsehkrimis entspricht, logische Fehler inklusive. Ich will hier nicht zuviel verraten, nur ein kleiner Tip. Wer die richtige Lösung erraten will, braucht eine ausgesprochen weitschweifige Phantasie.

Dem niedrigen Niveau entspricht leider auch die Spielregel in einigen Punkten. Der Hinweis, daß Zusatzspieler mit Gewinn teilnehmen könnten, ist schlichtweg falsch, denn ohne regelmäßige Informationen gibt es keinen Einstieg in das Spiel. So bleibt nur die undankbare Rolle des Schiffstewards.

Die Krönung ist jedoch der Hinweis, daß die einzelnen Fälle auch mehrfach durchgespielt werden können. Die Übernahme einer anderen Spielfigur oder eine Kostümierung sollen dann für neuen Spielreiz sorgen. Da der Täter aber immer derselbe ist, gilt dieser Hinweis wohl nur für Leute mit akutem Gedächtnisschwund.

Und trotzdem ist es eine faszinierende Spielidee, die in diesem Beispiel aber leider vollkommen unzureichend umgesetzt wurde. Man kann nur hoffen, daß die weiteren "Täter unter uns" Folgen besser ausfallen. Bei einem höheren Qualitätsstandard sehe ich durchaus die Möglichkeit, daß sich diese Variante des Kriminalspiels auch auf dem deutschen Markt durchsetzen könnte.

Buchtip

Kürzlich bekam ich ein Buch geschenkt. Da wir spielen wollten, verschwand der Schmöcker erst mal in einer Ecke. Der nächste Tag war einer der beliebten Regentage, an denen ein vernünftiger Mensch die Wohnung nur ungern verläßt. Ideal

für ein gutes Buch. Die Wahl der Lektüre fiel mir leicht, denn das Geschenk entpuppte sich als Solo-Rollenspiel mit interessanter Aufgabenstellung. Hier sollen mal keine obskuren Drachen und Monster erschlagen werden, die Aufgabe besteht vielmehr darin, als Zugereister in einer fremden Stadt eine Lebensgefährtin zu finden.



Ich stürzte mich ins Abenteuer und war schon nach einigen Minuten mit einem netten Mädchen liiert. Leider verwandelte sich das Goldkind in eine fürchterliche Nervensäge sobald sich die Beziehung etwas gefestigt hatte und es kostete einige Mühe sie wieder loszuwerden.

Schaden macht klug, sagt man. Mich anscheinend nicht, denn ich stürzte mich kopfüber in die nächstmögliche Beziehung und mußte kurz darauf heiraten. Meine geliebte Gattin zog mitsamt ihrer Verwandtschaft bei mir ein. Die Scheidung war unausweichlich und ich beendete das Spiel als verbitterter und finanziell ruinierter Single.

Das Spiel hatte mich gepackt. Ich startete sofort einen zweiten Durchgang. Auch hier war ich nicht sehr erfolgreich, es sei denn ihr bezeichnet eine Karriere als Stadstreicher als Erfolg.

Ich spielte an dem Tag noch mehrere Runden. Neben vielen anderen begegnete ich Boxerinnen, Transsexuellen, Ordensbrüdern, wohlmeinenden Freunden und leider auch Justizvollzugsbeamten auf meiner Suche. Ich fand sogar meine Traumfrau. Der Erfolg von mehr als drei Stunden amüsanter "Arbeit".

Ich kann das Buch uneingeschränkt empfehlen. Und nicht nur für Regentage.

Spielpläne aufziehen

Jeux et Strategie hat's vorgemacht. Die SPIELBOX ist ebenso wie einige Amateurmagazine nachgezogen. Die Rede ist vom "Spiel im Heft" zum Herausnehmen. Oftmals gute, neue Spiele von mehr oder weniger bekannten Spieleautoren. Leider, aber das liegt in der Natur der Sache, sind diese Spiele in der Regel nicht "gebrauchsfertig" und verlangen vom interessierten Spieler meist einiges an Vorarbeit, bevor er in den Genuß des Spielens kommt.

Spielpläne und Counter müssen kopiert, aufgeklebt und beschnitten werden. Spätestens hier scheiden sich die Geister. Dem einen ist das alles zu aufwendig, der andere weiß nicht, wie's gemacht wird. Und so bleiben doch oftmals ungeahnte Spieleschätze unberührt.

Wir wollen versuchen, interessierten Spielern Tip's und Anregungen zum Nachbauen von Spielen zu geben. Das erste Problem ist das Material. Für Spielpläne und Counter eignet sich am besten finnische Maschinenholzplatte in ca. 3mm Stärke. Sehr flexibel und trotzdem stabil und gut zu verarbeiten. Oder aber Buchbindergraupappe derselben Stärke, die allerdings sehr schwer und hart ist, was die Verarbeitung für den Laien sehr erschwert.

Anlaufpunkt für den Materialeinkauf sind Buchbindereien (Handwerk) oder Bilderrahmer, die auch mit geeignetem Kleister, Kunstleder, Gewebe etc. aushelfen können. Ganz Glückliche haben sogar einen Fachhandel für Buchbindereibedarf in der Nähe. Ein Blick in's Branchenbuch bringt da Klarheit.

Wer trotz aller Bemühungen keinen Erfolg haben sollte, kann uns seine Wünsche mitteilen. Wir werden versuchen, individuelle Materialwünsche zum Selbstkostenpreis zu erfüllen.

Zum Verarbeiten sollte man am besten zwei unterschiedliche Leime verwenden. Einen schnell und einen langsamtrocknenden.

Die unterschiedliche Trocknung erreicht man durch entsprechende Wasserzugabe. Je mehr Wasser, desto

länger läßt sich der Leim verarbeiten.

Geeignete Buchbinderleime sind z.B. Sichellem, Henkel A22, Planatol BB oder BB Superior. Zur Not tut's aber auch normaler, jedoch dick angerührter Tapetenkleister oder sogar einfach verdünnter Holzleim.

Alle Flüssigleime sind auf Wasserbasis hergestellt und bringen immer das Problem mit sich, daß verleiht. Papiere und Pappen nach dem Trocknen unter starker Spannung stehen und z.B. ein Spielplan nicht plan, sondern stark verformt und gewölbt ist.

Dieses Problem kann man durch Gegenkaschieren beheben, was später noch ausführlich beschrieben wird. Flüssige Leime werden übrigens mit einem breiten Borstenpinsel verarbeitet.

Man kann aber auch von vornherein Kunstkleber verwenden, in denen kein Wasser enthalten ist. Z.B. Sprühkleber von Scotch, Henkel oder anderen Herstellern. Nachteile: ziemlich teuer, treibgashaltig, leicht entzündlich und gesundheits-schädigende Dämpfe.

Eine weitere Möglichkeit ist doppelseitig klebendes Folienmaterial wie es von Grafikern verwendet wird. Das ist allerdings nur etwas für Bastler, die nicht auf den Pfennig schauen, denn diese Folie ist sehr teuer.

Ich persönlich habe in der Vergangenheit mit allen angeführten Methoden herumexperimentiert und bin immer wieder zu geeigneten Buchbinderleimen zurückgekehrt.

Nehmen wir zunächst den Spielplan in Angriff. Die simple Methode: einkleistern, aufkleben, beschneiden, fertig. Ich will im folgenden aber die professionelle Herstellung beschreiben. Alle Vereinfachungen sind davon abzuleiten.

Den Spielplan mit Stahllinal und scharfem Cutter exakt ausschneiden und ausmessen. Die Pappe rundherum 5mm größer als den Plan schneiden. Soll der Spielplan mit Gelenken versehen werden, muß die Pappe nun in gleichgroße Teile geschnitten werden. Für die Gelenke und die Einfassung wird (möglichst farbiges) Leinengewebe benötigt daß in ca. 4cm breite Streifen geschnitten wird.

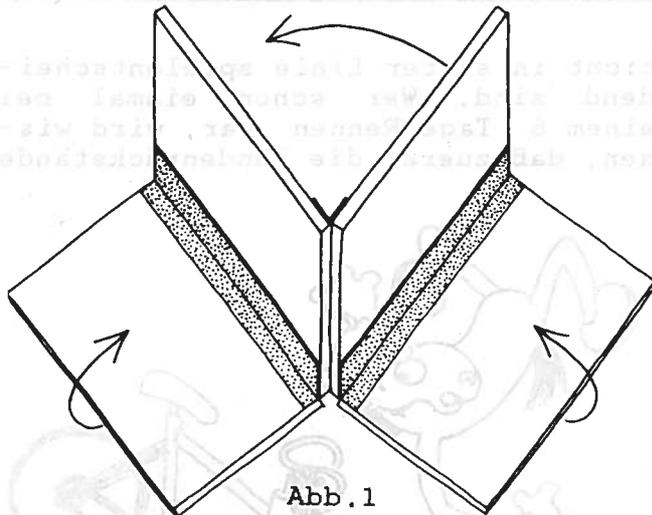


Abb. 1

Die Scharniere werden auf Länge geschnitten und mit schnelltrocknendem Leim aufgeklebt. (Abb. 1-2) Mit demselben Material wird nun die Einfassung gemacht. Die Gewebebänder auf Länge zuschneiden und an den Enden abschrägen (Abb. 3). Dann einleimen und die Kanten rundherum bekleben (Abb. 4). Die Schnittstellen an den Scharnieren mit einem scharfen Messer aufschneiden, damit sich der Plan später problemlos falten läßt. Der zugeschnittene Spielplan wird nun sorgfältig mit langsam trocknendem Leim eingekleistert gleichmäßig auf den Rohplan geklebt und mit einem Lappen glattgestrichen. Beim Einkleistern mit dem Pinsel immer sternförmig von der Mitte nach außen streichen. Damit sich der Plan nach dem Trocknen nicht wölbt, muß er von der Rückseite mit Papier gegenkaschiert werden. (Abb. 5) Dieses Papier sollte in der Stärke möglichst dem Spielplanpapier auf der Vorderseite entsprechen, damit ein gleichmäßiger Zug gewährleistet ist. Die SPIELBOX-Pläne sind beispielsweise auf ca. 135g/qm gedruckt. Für Laien: Papierstärke wird in Gramm/Quadratmeter gemessen. Ein Bogen DIN A0, aus dem exakt 16 Bögen DIN A4 geschnitten werden können, entspricht 1 qm. Für unsere Zwecke tut's aber auch ein schönes festes Geschenkpapier oder Tonpapier aus dem Fachhandel. Nach dem Gegenkaschieren sollte der Plan ca. 24 Std. eingepresst oder mit einem Brett beschwert trocknen.

Als letztes ist noch der Spielplan an den Scharnierstellen zu schneiden. Am besten mit einem scharfen Cutter oder Teppichbodenmesser. Vorsichtig, damit die Gewebescharniere nicht versehentlich durchgetrennt werden. Der Spielplan ist nun fertig. Eventuelles Material (Counter, Spielplättchen etc.) muß natürlich nicht so aufwendig verarbeitet werden. Lediglich auf Pappe kaschieren und sauber ausschneiden. Gegenkaschieren ist hierbei nicht nötig. Runde Spielplättchen können

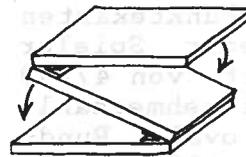


Abb. 2

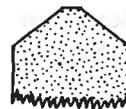


Abb. 3

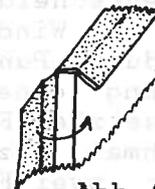


Abb. 4

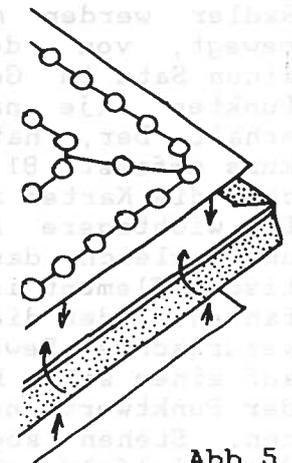


Abb. 5

mit einem passenden Lochweiser (im Heimwerkerfachhandel) auf einer harten Unterlage ausgestanzt werden. Soviel für heute. In den nächsten Ausgaben soll diese Reihe fortgesetzt werden mit der Herstellung passender Schachteln, dem Nachbau eigener und vergriffener Spiele und ähnlichem. Wir sind dankbar für Beiträge und Tips anderer "Amateurhersteller" die wir gerne an interessierte Leser weitergeben. Für alle Leser, denen es trotz unserer Hilfen an Zeit, Interesse oder Geschick mangelt, wollen wir eventuell bei entsprechender Resonanz einen Sonderservice anbieten. Sie schicken uns Ihre Spielpläne und wir fertigen alles individuell nach Ihren Wünschen gegen eine geringe Aufwandsentschädigung und Materialkosten. Sollte an diesem Service Interesse bestehen, schreiben Sie bitte an die Redaktion. Also frisch an's Werk und viel Spaß beim Basteln.

andreas

6 Tage Rennen

Sportspiele tauchen immer mal wieder im Neuheitenangebot auf. Ich habe ein Faible für diese Spiele und kaufe meist bereitwillig. Zu bereitwillig wie sich leider oft herausstellt. Die Dinger liegen dann wie Blei im Regal.

Eine meiner letzten Erwerbungen ist das "6 Tage Rennen". Der Spielmechanismus ist denkbar einfach. Die Radler werden mittels Punktekarten bewegt, von denen jeder Spieler einen Satz im Gesamtwert von 47/50 Punkten (je nach Teilnehmerzahl) erhält. Der, natürlich ovale, Rundkurs umfasst 81 Felder, allein reichen die Karten also nicht.

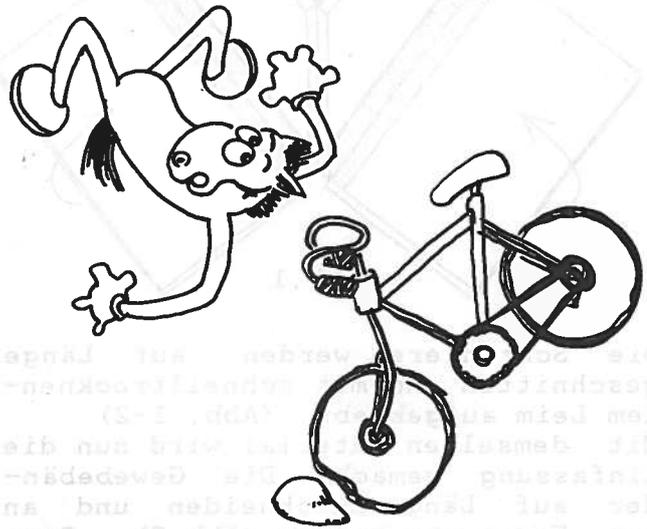
Die wichtigere Art der Fortbewegung und zugleich das entscheidende taktische Element ist das Windschattenfahren. Endet die durch Punktekarten verursachte Bewegung eines Fahrers auf einem schon besetzten Feld, darf der Punktwert nochmal gezogen werden. Stehen sogar zwei Fahrer auf dem Zielfeld wird der Kartenwert verdoppelt, usw.

Nun reicht es keineswegs sich mit einem guten Zug weit an die Spitze zu katapultieren, denn der Führende kann ja keinen Windschatten ausnutzen und das Feld schließt rasch auf. Taktisches Fahren während der gesamten Runde ist hier gefragt.

Nach der Hälfte des Rundkurses kann der Spieler einen Fahrerwechsel vornehmen, daß heißt seine restlichen Punktekarten gegen Karten von einem Ersatzstapel eintauschen. Der Vorteil dieser Umtauschaktion ist in unserer Spielerunde umstritten. Ein Kartensatz erlaubt eine Planung des gesamten Rennverlaufs, ein Tausch erhöht wesentlich den Glücksfaktor, denn der Punktwert der neuen Karten ist vorab nicht genau abzuschätzen. Persönlich halte ich nicht viel von einem Tausch, obwohl auch ich Spielsituationen sehe, wo durch einen Kartenwechsel eine bessere Endplatzierung erreicht werden kann.

Zwei Sprintwertungen innerhalb einer Runde sorgen für weitere Spannung, auch wenn die hier gewonnenen Punkte

nicht in erster Linie spielentscheidend sind. Wer schon einmal bei einem 6 Tage Rennen war, wird wissen, daß zuerst die Rundenrückstände



und nur bei Gleichstand die Sprintpunkte zählen.

Entsprechend wird auch im Spiel abgerechnet. Der Sieger eines Rennens und alle die in der gleichen Spielrunde ins Ziel kommen, schließen mit 0 Runden Rückstand ab, vier Felder zurück entspricht eine Runde Rückstand, bis acht Felder zwei Runden usw.

Mehrere Tagesrennen ergeben dann das Gesamtergebnis.

Bedingt durch die strategische Bedeutung des Windschattenfahrens wird ein Rennen natürlich spannender, wenn möglichst viele Fahrer im Feld sind. Bei 3 - 4 Spielern empfehle ich sofort mit jeweils zwei Fahrern zu starten. Ein drei Rennen umfassendes Spiel dauert dann knapp zwei Stunden und ich kann wohl garantieren, daß sich während dieser Zeit niemand langweilt.

Eine negative Meldung zum Schluß. "6 Tage Rennen" ist ein Promotionspiel der Firma Holtmann V.I.P., einem Radrennveranstalter aus dem Süddeutschen und somit nicht im Fachhandel erhältlich. Ob das Spiel noch, und zu welchen Konditionen, von der Firma zu beziehen ist, werden wir bis zur nächsten Ausgabe in Erfahrung gebracht haben. Ansonsten hilft nur der Weg zum Flohmarkt.

Spiel des Jahres: 1987

Auf Achse

(und was sie sonst noch über die neuen Titel auf der Bestenliste wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten).

Es soll noch einmal einer sagen, das Führerhaus sei nicht aller Laster Anfang. Das Spiel von Wolfgang Kramer (F.X. Schmid) zum Spiel des Jahres zu wählen.

Gleich vorab die nächsten Informationen. Auf der Bestenliste stehen folgende sieben Titel (in alphabetischer Reihenfolge:), Der fliegende Teppich (Ravensburger), Die erste Million (Hexagames Kreml, Maritim (Perlhuhn), Restaurant (Flying Turtle Games), Sauerbaum (Tranelis Vlg.), Shark (Flying Turtle Games). Der Sonderpreis für das schönste Spiel des Jahres 87 erhielt "Tatort Nachtexpress" (Jumbo). "Auf Achse" dürfte eingefleischten Spielprofis bereits bekannt sein. Es erschien vor einigen Jahren als Werbespiel mit dem Titel "Das große Logistikspiel". Es ist der Jurysatzung zu



verdanken (wonach Spiele, die in entscheidend neuer Aufmachung erscheinen, erneut bewertet werden können), daß dieses Spiel nun in die höheren Sphären gelangt ist.

Wie dem auch sei: "Auf Achse" ist ein Reisespiel, bei dem es sehr stark auf Organisation, Planung, kurzum: Logistik ankommt. Jeder der zwei bis sechs Spieler schlüpft in die Rolle eines Transportunternehmers, der möglichst optimal Frachten quer durch den deutschsprachigen Raum verfrachten und liefern muß. Von Flensburg nach Wien, von Mailand



nach Kassel, von Genf nach Frankfurt etwa. Mit kleinen Brummis wird gezogen. Darauf haben bis zu sechs Container, wie aus "Alaska" bekannt, Platz. Man bekommt zu Beginn drei Aufträge, die es zu erfüllen gilt. Nebenher kann man noch weitere Transportgeschäfte machen: Sobald man in einer Stadt landet, kann ein neuer Auftrag ausgeschrieben werden, der an den Höchstbietenden vergeben wird. Aus der Auftragskarte ist ersichtlich, wieviele Container von wo wohin transportiert werden müssen, wie hoch die Zuschlagsgebühr ist, der etwaige Reingewinn. Nachdem das Spiel von jenem Unternehmer gewonnen wird, der am Schluß über den höchsten Kontostand verfügt, müssen zwangsläufig solche Nebenaufträgen angenommen werden. Dabei hat sich jeder zu überlegen, wie die optimale Reiseroute aussehen soll - man kann ja nicht mehr Waren laden, als Platz vorhanden ist. Aufladen, Abliefern, nächste Fuhre etc. Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Teilnehmer die letzte seiner drei "Hauptfuhren" gelöscht hat. Und vor allem in diesem Punkt haken taktische Überlegungen ein: Damit kann man dem führenden Spieler noch einiges zunichte machen. Eine wertvolle Ladung, mit der dieser noch unterwegs ist, kann nicht gelöscht werden, das Geld geht verloren. Als (f)eingepflanzte Hindernisse erweisen sich noch die obligaten Ereigniskarten wie etwa Staumeldungen oder Unfälle. Ladegut kann auch

gestohlen werden. Merke (um im Jargon zu bleiben): Wer auf die schiefe Bahn gerät, rollt leichter hinab. Stau- und Umleitungsschilder, die von den Spielern bei einem entsprechenden Würfelerggebnis gelegt werden können, sorgen für weitere Schicksalsschläge. Sicher wird Autor Wolfgang Kramer, nach seinem Vorjahressieger "Heimlich & CO." jetzt noch mehr Marktwert besitzen. Und sicher wird auch heuer wieder eine Reihe Autoren geben, die mit der Entscheidung der Jury nicht einverstanden sein werden...

Schönstes Spiel ist "Tatort Nachtexpress", ein vergnügliches Detektivspiel, daß den allgemeinen Trend zu solchen Produkten widerspiegelt. Schöner Spielplan, schöne Grafik und eine schöne Idee sorgen für eine schöne Beschercung. Die findet man in den zehn Fällen, die gelöst werden müssen, bis die Köpfe rauchen. Gleich vorweg: "Tatort Nachtexpress" kann nur 10 mal gespielt werden, dann sind die Fälle aufgebraucht. Doch das tut der ganzen Sache keinen Abbruch: Schon andere Spiele verfahren nach demselben System und der Preis von rund 400 Schilling signalisiert 40 Schilling für einen Abend, an dem mehrere Leute teilnehmen können. Alles in allem also recht preiswert.

Zu Beginn des Spieles werden die entsprechenden Kärtchen mit zu befragenden Personen auf die jeweiligen Felder des Planes plaziert. Die Spielfläche zeigt das Interieur des berühmten Orient Express: Die erste Klasse, die zweite Klasse, Gänge, Salons, Abteile etc. Apropos Orient Express: Das wäre natürlich auch der eigentliche Name des Spieles gewesen, hätte nicht Herder mit einem Kooperationspiel gleichen Namens schon früher diese Idee gehabt. Deswegen also "Tatort Nachtexpress". Ein Detektivspiel, das nichts mit "Cluedo" gemein hat. Und zwar deshalb, weil die Informationen nicht von Mitspielern, sondern von den auf dem Plan liegenden Karten geliefert werden. Manche dieser News werden offen vorgelesen, andere dienen nur der Information des gerade

ziehenden Spielers. Logik und Unlogik der einzelnen Aussagen müssen abgewogen und beurteilt werden. Wer glaubt, es geschafft zu haben, kann schließlich seinen Tip abgeben... Und hier ist mein Tip: Die ersten zwei Fälle scheinen denkbar ungeeignet für eine Schnupperpartie zu sein. Im Fall 2 "Familientag" dürften nur jene Leute bestehen, die auch bei "Dallas", "Denver" oder gar im Rahmen der "Forsythe-Saga" Familienverhältnisse auswendig können. Nur grob noch zu den Spielen der Bestenliste:

"Die erste Million" ist ein Remake (oder sagt man "Coverversion"?) von Sid Sackson's Klassiker "Monad". Ein Kartenspiel, in dem Karten niedrigerer Werte mit solchen höherer eingetauscht werden müssen. Freilich: Meinem persönlichem Geschmack nach ist das alte "Monad" schöner. Es als Wirtschaftsspiel umzubauen, Geld scheffeln, Millionen machen, Reichwerden, Kapital, nein. Das ist mir zu abgedroschen. Aber gottseidank hat man das Grundsystem bewahrt.



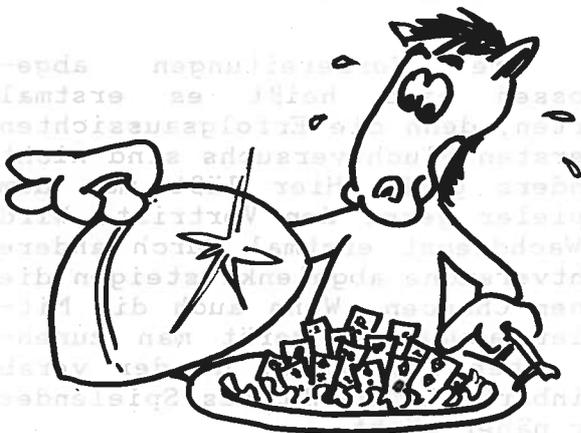
Luftig muß der Spieler bei "Der fliegende Teppich" mit seinem magischen Bettvorleger von einem Punkt zum anderen gelangen. Wolken, Gebäude, Mitspieler und die Winde selbst bilden jene Hürden, um im schlimmsten Falle vom Winde verweht zu werden. Aber keine Angst: Die Spieldauer ist kürzer als der Film. Zu "Kreml" habe ich nichts zu sagen, da ich das Spiel nicht besitze und nicht gespielt habe.

"Maritim" hat eine wunderschöne Idee als Grundlage: Auf einer gerasterten Fläche (das Meer) werden zu Beginn Leuchttürme aus Holz plaziert.

Die Spieler versuchen sich in einer Regatta. Der Verlauf unterliegt einer freien Vereinbarung. Man hat eine bestimmte Anzahl Punkte zur Verfügung, um bestimmte Dinge zu tun, und zwar: Entweder das eigene Schiff bewegen. Oder einen der insgesamt sechs Leuchttürme zu drehen, sodaß dessen Strahl, dargestellt von einem Hölzchen, in eine andere Richtung blickt. Die dritte Möglichkeit: Einen ganzen Leuchtturm zu versetzen. Zweck dieser Übung: Das eigene Schiff kann nur bewegt werden, wenn es im Schnittpunkt zweier Lichtstrahlen liegt.

Nachdem jeder Spieler diese drei Möglichkeiten hat, ergeben sich in einer Partie immer neue Situationen, auf die reagiert werden muß. Bewegungsunfähig zu sein bringt einen nicht weiter, so eine Binsenweisheit.

"Restaurant" ist ein ganz witziges Spiel von Roland Siegers, der mit seinem Verlag "Flying Turtle Games/Big bad Wolf" nun selbstständig agiert. Früher war Siegers in erster Linie bei Hexagames als Autor beschäftigt. "Restaurant" ist ein Karten- und Brettspiel zugleich. Das abstrakte Brett symbolisiert ein Restaurant. In der Mitte befinden sich die teuren Plätze, am Rand die billigen Fastfood Versorgungstische. Im Kartenstapel bergen sich folgende Möglichkeiten: Tische mit Werten von 100, 200, 300 und 600, reservierte Tische, Fastfood, springende Kellner und servierende Kellner.



Die Karten werden verdeckt auf den Plan gelegt. Die Spieler ziehen in der ersten Spielphase abwechselnd von einer angrenzenden Karte zur anderen. Die Karte wird gezogen und dem eigenen Reservoir einverleibt. Das Feld auf dem Brett wird mit einem eigenen Stein markiert. Die Fastfood Karten: Zieht man eine, so wird sie mit einer Karte eines beliebigen Mitspielers getauscht. Die Bedeutung der anderen Karten ist vor allem für die zweite Phase wichtig. Da muß man nämlich die Tischkarten mit den verschiedenen Werten loswerden. Nur so kommt man zu Punkten. Freilich, es herrscht Zugzwang. Abgelegte Karten zählen jedoch für jenen Spieler, unter dessen Stein die Karte abgelegt wird. Man kann immer nur waagerecht und senkrecht fahren. Hat man also keinen eigenen Stein, so muß eine Karte einem anderen Spieler untergejubelt werden. Hier kommen die Fastfood Karten zum Tragen: Sie zählen nichts. Einem anderen Spieler so eine Karte verpaßt, ist man selbst noch einmal davongekommen, hat keine wertvolle Karte geopfert. Die Sprung- und Servierkarten bedeuten bloß, daß noch einmal gezogen werden darf.

Wer am Schluß die meisten Punkte hat (also wertvolle Karten unter eigenen Steinen) ist Sieger. Bleiben einem am Ende Punktekarten in der Hand, so sind das Minuspunkte.

"Sauerbaum" ist ein Kooperationspiel von Johannes Tranelis, bei dem alle zusammenwirken müssen. Der saure Regen landet auf einer Baumkrone, jeder Spieler muß mit seinem Stein so fahren, daß er Regensteine eliminiert. Setzt sich der Regen und besetzt die Wurzeln des Baumes, so haben alle Spieler verloren.

Und "Shark" ist ein abstraktes Wirtschaftsspiel, ebenfalls von Roland Siegers. Auf verschiedene Felder werden solange Steine gesetzt, bis es zu einer Firmenfusion kommt. Der kleinere wird geschluckt und verliert alle dazugehörigen Steine. Man sollte "Shark" vielleicht als taktisches Spiel bezeichnen.

Übrigens: Die Preisverleihung für das "Spiel des Jahres" findet am 18. September in Essen statt.

Roberto Talotta

Escape from Golditz

(hh) Die Spielidee weckte in mir die schemenhafte Erinnerung an einen alten amerikanischen Spielfilm. Erich v. Stroheim als Kommandant eines deutschen Strafgefangenenlagers (mit einer orthopädischen Halskrause) und als Gegner eine Gruppe ausbruchswilliger alliierter Offiziere. Die Beziehung zwischen den Kontrahenten könnte man als hart aber herzlich bezeichnen.

In etwa so muß auch die Situation im Strafgefangenenlager des nationalsozialistischen Regimes in Colditz gewesen sein, wenn man den Ausführungen des Spieleerfinders Major P. R. Reid glauben darf. Der Exhäftling und erfolgreiche Ausbrecher Reid hat seine Heldentaten schon in in zwei Büchern aufgearbeitet und das Spiel basiert auf diesen Erfahrungen. Dieser reale Bezug wird anscheinend sehr ernst genommen. Die diversen Ereigniskarten enthalten, für das Spiel unwesentliche, historische Notizen und in der beiliegenden Broschüre findet der Interessierte neben der recht kurzen (und im großen und ganzen stimmigen) Spielregel eine längere einstimmende Erörterung, die das Klischee des "english sportsman" wiederaufstehen läßt. Für diese besonderen Menschen war das scharfbewachte Colditz natürlich die ideale Herausforderung und der einzige logische Gedanke war der an den eigenen erfolgreichen "home run".

Doch unabhängig was man persönlich von diesem in England so liebevoll gepflegten Klischee hält, das Spiel gewinnt ungemein durch diese Verbindung. Zumindest bei meinen Probe-spielen war festzustellen, daß alle Mitspieler schon Spielfilme mit ähnlicher Handlungsanlage gesehen hatten und die Spielsituation sofort plastisch umsetzten. Weniger Zustimmung fand die graphische Gestaltung der Ereigniskarten. Ein großes schwarzes Hakenkreuz auf blutroten Untergrund als Kartenrückseite wurde

allgemein als etwas störend empfunden. Ein Reflex jahrelang an-trainierter Berührungsgängste? Doch zum Spiel.

Der Spielplan zeigt den Grundriß der Festung Colditz unterlegt mit einem Kreisraster. Ein Spieler übernimmt den deutschen Wachdienst, die bis zu fünf weiteren Mitspieler übernehmen jeweils eine Gefangenengruppe. Die Bewegungspunkte werden von jedem Spieler ausgewürfelt. Außerdem bestimmt das Würfelergebnis ob eine der durchweg positiven Ereigniskarten gezogen werden darf. Die Gefangenen müssen zuerst bestimmte Räume der Festung aufsuchen, um Fluchtmaterial wie Schlüssel, Pässe etc. einzusammeln. Der Wachdienst versucht natürlich diese Flucht-vorbereitungen zu behindern. Prinzipiell können die einzelnen Gefangenengruppen bei der Flucht-vorbereitung und -ausführung zusammenarbeiten, in der Regel sind Kooperationen jedoch relativ selten, da natürlich ein Einzelsieg angestrebt wird.



Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind heißt es erstmal abwarten, denn die Erfolgsaussichten des ersten Fluchtversuchs sind nicht besonders groß. Hier läßt man dem Mitspieler gerne den Vortritt. Wird der Wachdienst erstmal durch andere Fluchtversuche abgelenkt steigen die eigenen Chancen. Wenn auch die Mitspieler abwarten, gerät man zunehmend unter Zeitdruck, da der vorab vereinbarte Zeitpunkt des Spielendes immer näher rückt.

Der in der Erzählung spannende Spielablauf täuscht über einige Unzulänglichkeiten hinweg. Da wäre zuerst einmal die Position des deutschen Wachdienstes. In der cirka einstündigen Fluchtvorbereitungsphase hat dieser Mitspieler nur wenig Eingreifmöglichkeiten, da er im Gegensatz zur Realität keine Räume betreten darf. Aber gerade hier halten sich die Gefangenen auf. Für eine Durchsuchung wird eine entsprechende Ereigniskarte benötigt, deren Besitz vom Würfel- und Kartenglück abhängig ist. Im Spielablauf stellt sich diese Situation wie folgt dar. Der Wachdienst besetzt strategisch wichtige Punkte im Gefängnishof und außerhalb der Mauern. Die Gefangenen stehen in Räumen und anderen geschützten Gebieten. Sie betreten den Gefängnishof nur wenn das Würfelergebnis aureicht, um wiederum ein sicheres Gebiet zu erreichen. Der Spieler des Wachdienstes kann die Positionen seiner Truppen nicht mehr verbessern. Er würfelt ausschließlich um vielleicht eine günstige Ereigniskarte ziehen zu können. Eine ausgesprochen unbefriedigende Situation. Dies ändert sich in der Ausbruchphase nur geringfügig. Zwar bestehen gute Chancen die ersten ein oder zwei Ausbrüche mittels der vorhandenen Ereigniskarten zu vereiteln. Da der Wachdienstführer aber wie alle anderen Spieler nur drei Ereigniskarten auf der Hand halten darf, hat er seine Möglichkeiten bald ausgeschöpft und weitere Erfolge sind wiederum stark vom Würfelglück abhängig, denn auch bei Fluchtversuch und Verfolgung werden die Bewegungspunkte ausgewürfelt. Die große Abhängigkeit vom Würfelglück ist für alle Spieler unangenehm. Was hilft die beste Fluchtvorbereitung bei miesen Würfelergebnissen. Zu allem Überfluß wird die Glückskomponente durch die sogenannten "do or die" Karten noch erhöht. Diese Karten erlauben es einem Mitspieler mehrmals zu Würfeln und die Gesamtpunktzahl mit einer seiner Figuren vom Gefängnishof aus zu ziehen. Mit Glück erreicht er einen der Zielpunkte, bei einem

Mißerfolg scheidet der Spieler aus, eine kurz vor Spielende nicht besonders harte Strafe. Es ist uns bei einem Probespiel passiert, daß ein Spieler gleich mit zwei dieser "Selbstmordunternehmen" erfolgreich war und Gesamtsieger wurde, weil mehrere ausgeklügelte Fluchtunternehmen mangels Würfelglück scheiterten.

"Escape from Colditz" ist trotz dieser Mißstände kein schlechtes Spiel. Für Spieleporfis dürfte der, durch die ungewöhnliche Themenstellung bedingte, Reiz des Spiels wegen der vielen stark glücksabhängigen Entscheidungen und der geringen taktischen Einflußmöglichkeiten zwar schnell nachlassen. Als lockeres Gesellschaftsspiel ist "Colditz" aber durchaus brauchbar. Denn trotz aller frustrierenden Würfelentscheidungen war jede Partie über weite Strecken recht amüsant. Es wird nur jedesmal ein Opfer für die undankbare Rolle des deutschen Wachdienstes benötigt.

CAPTAIN HOOK

(jp) Wir befinden uns im 17. Jahrhundert in der Weite der Karibik. Über uns rauschen die rauhen Winde und unter uns wogt die unergründliche Tiefe des Meeres. Hinter uns liegt der Tod des berühmigten Seeräubers Captain Hook und vor uns die Aufgabe sein Vermögen gewinnbringend zu versilbern.

3 - 6 Personen können sich am "Vermächnis des Captain Hook" bereichern. Jeder Spieler besitzt bei Spielbeginn Waren und einige Schiffe. Die Waren müssen zum Verkauf in fremde Häfen transportiert werden. Ein reines Kaufmannsdasein ist einem ehrbaren Seeräuber natürlich zu langweilig und so gibt es auch die Möglichkeit, mit leeren Schiffen auszufahren, um Jagd auf die Ladungen der Mitspieler zu machen. Da der Wert der Waren, zwischen einer und zehn Dublonen, für die Gegenspieler vorab nicht

erkennbar ist, bleibt die Höhe der Beute ungewiß.

Der Spielplan zeigt einen Teil der Karibik, unterteilt durch ein Sechseckraster. Sechs Landzungen mit Hafentädten bilden die Spielplanbegrenzung. Auf der Spielplanmitte befindet sich eine kleine Insel. Die Spieler können ihre Aktionen auf dem Plan frei gestalten, nur die an die Häfen und Insel angrenzenden Wasserfelder sind Sicherheitszonen, in denen Raubzüge verboten sind.

Die Bewegungsmöglichkeit der einzelnen Schiffe wird, wie bei Seespielen schon fast üblich, durch eine Windrose reguliert.

Auf der Spieleschachtel findet man den Hinweis "Ein taktisches Abenteuerspiel...". Doch schon beim ersten Anspiel ist festzustellen, daß nicht Taktik sondern Glück spielentscheidend ist. Der wichtigste Faktor ist hier die Stellung der Windrose, die in jeder Runde ausgewürfelt wird. Ein Windrichtungswechsel um 180 Grad ist durchaus üblich. Das Würfelrecht wandert immer zum linken Nachbarn, so daß nur der auswürfelnde Spieler zweimal bei den gleichen Windbedingungen setzen kann. Es ist also in der Regel nur möglich den nächsten Zug zu planen. Eine Bewegung auf offener See wird so zu einem Vabanquespiel. Die Waren erbringen zwar in dem vom Heimatort entferntesten Hafen die höchste Verkaufssumme, doch durch die fehlende Möglichkeit einer Vorausplanung ist eine Fahrt über das offene Meer ein unkalkulierbares Risiko. Sicherer ist es, zumindestens mit den wertvollen Waren, am Spielfeldrand von Hafen zu Hafen zu rutschen, eine Strecke, die bei günstigem Wind in einem Zug zu erledigen ist. Solche Sicherheitszüge machen das Spiel nicht gerade spannend.

Verstärkend kommt hinzu, daß ein Kapern für den Angreifer relativ ungefährlich ist. Verliert er den Angriff, daß Ergebnis wird einfach ausgewürfelt, muß er sein Schiff lediglich in den Heimathafen zurücksetzen. Bei diesem geringen Risiko braucht auch ein Angriff nicht taktisch geplant zu werden. Es wird einfach alles angegriffen, was sich

in Reichweite befindet.

Diese Faktoren machen das Spiel langweilig, von einem Abenteuerspiel kann nicht die Rede sein.

Rein optisch hat Piatnik ein wirklich schönes Spiel hergestellt. Der Spielplan ist interessant gestaltet, die Schiffe sind wirklich Schiffe und die goldfarbenen Plastikdublonen sind weit angenehmer als Papplättchen. Außerdem sind Spieleschachtel und Spielbrett ausgesprochen solide gearbeitet. An dieser Ausführung könnten sich manche Firmen ein Beispiel nehmen.

Doch was nutzt eine lobenswerte Aufmachung, wenn das Spiel nicht überzeugt.

kurz berichtet

Ein neuer Spielemulti drängt auf den deutschen Markt. TOYS'R'US (Spielwaren, das sind wir), eine amerikanische Kette von Spielwarenmärkten (die größte der Welt) will noch im Oktober dieses Jahres in den Städten Essen, Wiesbaden, Koblenz und Kaiserslautern die ersten vier Märkte eröffnen. Zu Dauerniedrigpreisen soll hier auf großer Verkaufsfläche in SB-Manier verkauft werden. Es soll nicht nur deutsche, sondern auch ausländische Ware angeboten werden. Bleibt abzuwarten, inwieweit diese neuen Märkte für uns Brett- und Kartenspieler von Interesse sein werden. Gegen eine weitere Belebung des Spielmarktes haben wir jedenfalls nichts einzuwenden, solange die kleinen Spieleläden mit Fachberatung nicht darunter leiden müssen.

*

In Deutschlands größtem Boulevardblatt:

"Das LG Stuttgart: ZDF und Harenberg-Verlag (Dortmund) müssen ASS in Leinfelden (Seit 222 Jahren Spielehersteller) 2,8 Millionen Mark Gewinn-Ausfall zahlen. ASS war auf 80000 Krimi-Spielen sitzen geblieben, weil der ähnliche TV-Krimi-Flop "Wer erschöß Boro?" den Verkauf verdarb. Das ZDF: "Wir gehen in die Berufung"."

Sachen gibt's!

*

Auf den aktuell ausgelieferten Exemplaren von DIPLOMACY- Parker prangt neuerdings ein Aufkleber mit der Aufschrift: Erstens ist das falsch, denn die Diplomacy - Serie von Christian Jentzsch, von der wohl hier die Rede ist, umfasste fünf Teile, nämlich von Spielbox 3/86 - Spielbox 1/86.



Zweitens frage ich mich, ob die Werbung hier Diplomacy oder der Spielbox gilt, denn ein jahrzentealter Dauerbrenner wie DIPLOMACY hat es doch wohl kaum nötig, mit solchen Hinweisen zu werben.

Und drittens kann ich mir lebhaft ausmalen, wie die Spieleschachteln der Zukunft aussehen, sollte dieses Beispiel Schule machen. Neben den Hinweis "Aufgenommen in die Auswahlliste..." und "Ausgezeichnet mit dem goldenen Dingsbums" werden Kaufinteressenten künftig schon im Schaufenster mit entsprechenden Literaturhinweisen versorgt.

Statistisch kleben auf jedem deutschen Auto 3,1 Aufkleber. Wäre doch gelacht, wenn das nicht auch bei Spielen zu schaffen wäre!

*

TYCOON

Ein nettes kleines Werbespiel haben wir aufgetan, nicht das spielerisch wertvollste, da es sich um kaum mehr als eine MONOPOLY-Variante handelt, doch die Präsentation veranlaßt mich, dem Leser dieses Spiel zu empfehlen. Eine nur 25x26x2 cm große Schachtel mit Klarsichtdeckel enthält alles, was zum Spielen nötig ist. Plan, Firmenkarten (Aktien), Ereigniskarten, Spielgeld, Pöppel und Würfel. Alles auf engstem, aber völlig ausreichendem Raum untergebracht und das zudem in akzeptabler Qualität. Keine Riesenmogelpackung, sondern etwas reelles fürs Geld, denn umsonst ist es leider nicht. Bezugadresse weiter hinten im Heft.

Na, watt'n Zufall. Das Domizil unseres hochverehrten Herausgebers und zugleich das offizielle Zentrum der FAIRPLAY-Redaktion am Rande von Bielefeld, der freundlichen Stadt am Teutoburger Wald, befindet sich in einer ludophil hochinteressanten Wohngegend. Nur einen Steinwurf von Familie Schulte's Villa entfernt beleben so originelle passende Strassennamen wie Schachstr., Skatweg, Dominoweg, Rommestraße, Würfelweg und andere Spielbezogene Namen den ansonsten eher langweiligen Schilderwald. Das ist natürlich reiner Zufall, mag man meinen. Auf jeden Fall ein gutes Omen, denn ein passenderes geographisches Umfeld kann sich ein Spielermagazin ja nun wirklich nicht wünschen, oder ?!

Deutsches Spielearchiv Marburg

Unser Besuch im SPIELARCHIV Marburg befand sich schon im vergangenen Jahr in der Planung. Lange bevor der Gedanke zu FAIRPLAY geboren wurde und, was mir wichtig erscheint lange bevor die SPIELBOX in der Nr. 2/87 einen Bericht über das Archiv veröffentlichte. Dieser Bericht ist in seiner Ausführlichkeit und journalistischen Berichterstattung an sich so gut, daß wir uns zu Recht den Vorwurf machen lassen müßten, nur "abzukupfern", wollten wir ähnliches bieten wollen. Uwe Petersen, Autor des SPIELBOX-Artikels, hat ausgezeichnet gearbeitet und vor allen Dingen ein vollständiges Bild des DEUTSCHEN SPIELARCHIVS gezeichnet. Jedem, der an den Ursprüngen, der Entstehung, der Aufgaben, der Ziele und der theoretischen und praktischen Arbeit des Archivs interessiert ist, sei dieser Bericht wärmstens empfohlen, zumal Uwe Petersen auch die Möglichkeit hatte, den vielbeschäftigten Initiator des Archivs, Dr. Bernward Thole persönlich zu treffen, was uns leider nicht vergönnt war. Doch dies sei verziehen, denn gerade ihm sollte man seinen Urlaub gönnen.

Warum nun trotzdem dieser Artikel, wenn doch bereits alles in Worte gefasst ist? Ganz einfach. Wir sind Amateure und sehen viele Dinge mit ganz anderen Augen als der langjährige Fachautor Petersen. Nicht die theoretische Projektbeschreibung oder Art der Finanzierung soll für uns im Vordergrund stehen, sondern die spielerischen Begegnungen und Eindrücke, die wir aus Marburg mitgebracht haben. Denn das SPIELE-ARCHIV ist keine öffentliche Einrichtung und nur für Fachpublikum nach Absprache geöffnet.

Wir erlebten Marburg an einem wundervoll sonnigen Tag im Juli. Ein Besuch dieser schönen Universitätsstadt an der Lahn würde sich auch ohne den Besuch des Spielearchivs sicher lohnen. Unser Gastgeber, Tobias Brandt, einer der teilzeitbeschäftigten Mitarbeiter des Archivs und begeisterter Spielesammler, lotste uns durch diverse Baustellen und enge Straßen in das Herz von Marburg. "Nun ratet mal, wo wohl das Archiv ist," sagte er und hatte sichtlich Freude an dieser Geheimniskrämerei. Und das zu Recht, denn ohne Kenntnis der genauen Adresse ist das Archiv wohl kaum zu finden. Nur ein winziges Schild neben dem Klingelknopf an einem ehemaligen Schulgebäude weist auf das DEUTSCHE SPIELEARCHIV hin. Eine Etage höher hat sich übrigens ein Circusmuseum heimisch gemacht. Der Gang durch das lieblos ungeschmückte, düstere und leicht muffig riechende Treppenhaus weckt Erinnerungen an meine Schulzeit und läßt keinesfalls vermuten, daß in diesem Gebäude die wohl größte Ansammlung zeitgenössischer Spiele auf bundesdeutschem Gebiet zu finden ist. Circa 8000 Spiele, 3000 Kartenspiele und ebenso viele Fachbücher, sowie unzählige Prospekte, Zeitschriften und andere Sekundärliteratur soll hier lagern. Im ersten Stock dann findet man in Form eines recht auffälligen Schildes vor einer Eisentür schon einen konkreteren Hinweis auf das Archiv. Aber dann traten wir ein in's Allerheiligste! Der erste Raum mit angrenzender Toilette war zwar noch

nicht so ganz das, was wir erwartet hatten, aber dieser Raum ist ja auch nur der Vor-, und Abstellraum, wie Tobias uns erklärte. Hier sind in erster Linie Dinge zu finden, die für den passionierten Brettspieler, Sammler und Archivar als Arbeitsmaterial zwar wichtig, doch ansonsten nur sekundär interessant sind. Computer- und Elektronikspiele, Prospektmaterial, Kaffeemaschine und Bierkasten. Scharf rechts kommt man dann in das eigentliche Kernstück des Archivs, das Spiellager.



Dieser Raum hat keinesfalls musealen Charakter, sondern mehr das Flair einer Lagerhalle. Zwei Regalwände bis zur 3,5m Decke teilen den Raum, dessen freie Wandflächen ebenfalls mit Regalen bedeckt sind. Und da liegen nun die "Schätze", die sich im Laufe der Jahre angesammelt haben. Bis auf die "Prunkstücke", die Buchkassettenserien von 3M, PELIKAN, BUTEHORN, DVA, PIATNIK etc., sind die Spiele nach Sachgebieten geordnet. Wirtschaftsspiele, Sportspiele, Taktikspiele, Legespiele, Puzzles und so weiter. Die insgesamt acht von Sammlern außerordentlich begehrten SCANDECOR-Spiele zum Beispiel sind unter den entsprechenden Themen zu finden. PLAY RACING' bei den Sportspielen, PLAY CAVALRY unter 2-Personen Spielen und das vorzügliche PLAY PIRATES bei Seeräuberspielen. (über

die Scandecor-Spiele werden wir in einer der nächsten Ausgaben ausführlicher berichten.) Das Umweltwirtschaftsspiel PLAY ECOLOGY suchen wir hier vergeblich, es ist z.Z. in einer Vitrine im Nebenraum untergebracht, wo die aktuelle Ausstellung des Archivs "Natur und Umwelt im Spiel" vorbereitet wird.

Unsere Sammleraugen erspähen ununterbrochen neue Raritäten, denen es sich zu widmen gilt. Wer kennt denn schon das keinesfalls reizlose PARKER - Spiel DAS VERFLIXTE MULLAUTO ? Oder die wunderschönen SCHLENDER-Spiele, unter denen wir ein fast unbekanntes Spielemagazin entdeckten (Bericht folgt) oder die ebenfalls traumhaft schönen, aber schon seinerzeit sündhaft teuren PIET HEIN-Holzspiele wie WIKINGERSCHACH oder TOWER aus den 70er Jahren.

Ganz zu schweigen vom Wunsch, diese Spiele zu besitzen, ist da doch oftmals nur die Hoffnung, solche Raritäten, deren Titel man nur von Sammlersuchlisten kennt, überhaupt jemals zu Gesicht zu bekommen. Zum Beispiel die opulent aufgemachten frühen Cosim-Spiele SCHLACHT AM LITTLE BIG HORN und SCHLACHT AM METAURO der nicht mehr existierenden Firma HAUSSER mit jeder Menge handbemalter ELASTOLIN-Figuren als Spielmaterial, die heute allein schon Sammlerwert haben.

Und obwohl das SPIELEARCHIV sehr gut bestückt ist, sind auch Lücken in der Sammlung zu bedauern. So findet man hier z.B. nur die seinerzeit komplett eingedeutschten Kassettenspiele der Firma 3M. Die amerikanischen Spiele, die in Deutschland nur mit Regelübersetzungen auf dem Markt waren, fehlen gänzlich.

Wenn man im Archiv auch mehr Wert auf deutsche Spiele legt, was in der Natur der Sache liegt, denkt man trotzdem daran, langfristig auch diese Serie komplett in's Archiv zu holen. Auch andere, mitunter viel banalere Spiele sind dort nicht zu finden. Dafür aber eine Menge Dubletten zum Teil rarer Spiele, mit deren Auflistung man sich im Moment beschäftigt. Ziel ist es, aktiv in

den Sammlertauschmarkt einzusteigen und so schmerzliche Lücken zu füllen. Eine gute Idee, wie ich meine, denn auf anderem Weg ist heutzutage kaum noch an alte Spiele heranzukommen und auf großzügige Spenden von Sammlern zu hoffen, führt sicherlich nicht allzu weit. Wenn sich dieses Projekt konkretisiert, werden wir weiter darüber berichten.

Zurück zum Archiv. Einen Gutteil unseres Aufenthalts haben wir im Büro zugebracht, wo z.Z. eine EDV-Anlage installiert wird, die die Arbeit der Archivare erleichtern soll und die Unmenge an spielbezogenen Informationen speichern soll. Im Büro widmeten wir uns allerdings der umfangreichen Prospekt- und Zeitungssammlung, mit denen das Archiv nun wirklich exzellent bestückt ist.

Dort gibt es Titel zu entdecken, die zwar mit Foto in Prospekten angekündigt wurden, später aber nie erschienen sind. Ein hochinteressantes Gebiet, ebenso wie die Spielbeschreibungen in alten Ausgaben von GAMES oder JEUX ET STRATEGIE. Wir wollen noch nicht zu viel versprechen, aber wir werden versuchen, das eine oder andere dieser Spiele in FAIRPLAY wieder aufleben zu lassen.

Der nächste Raum des Archivs wird als Dunkelkammer benutzt, wo Fotomaterial für Ausstellungen und Rezensionen erstellt wird.

Im letzten Raum befindet sich die eingangs bereits erwähnte Ausstellung, die m.E. auch öffentlich genutzt werden kann.

Soweit unser zugegeben oberflächlicher Streifzug durch das DEUTSCHE SPIELEARCHIV. Nicht wiederzugeben ist das eigenartige Charisma und die Faszination, die von diesen Räumen ausgeht.

Sicher hätte man einen ähnlichen Bericht wie diesen auch über die Privatsammlung eines Sammlers machen können, doch die Aussicht, daß solch eine Sammlung für jedermann zugänglich gemacht wird, erscheint mir im DEUTSCHEN SPIELEARCHIV wesentlich größer. Soviel also als Vorgeschmack auf ihren Besuch im hoffentlich irgendwann öffentlichen SPIELEARCHIV.

andreas

kniffliges

REDAKTIONSKONFERENZ:

"Unser neues Magazin ist ja ganz nett, aber wir brauchen noch etwas Pfiffiges, etwas Originelles, noch nie Dagewesenes."

"Mhm. Ich hab's. Eine Super-idee! Absolut originell!"

"Lass hören."

"Ein Preisrätsel! Wir veranstalten ein Preisrätsel."

"Ja, gefällt mir. Aber was nehmen wir als Preis?"

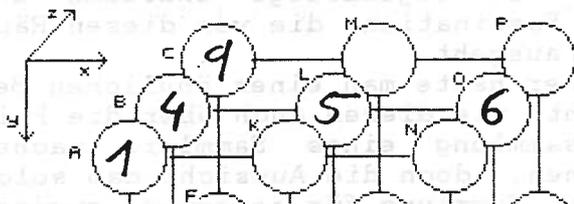
"Pass auf. Da würdest du nie drauf kommen. Wir verlosen ein Spiel!"

"Ein Spiel! Wie passend für ein Spielmagazin. Wirklich brilliant."

Also, hier ist unser Preisrätsel. Es handelt sich dabei um ein Kreuzzahlrätsel.

Zuerst ein paar Worte zu den mathematischen Begriffen: Die Zahl 1791 besteht aus den Ziffern 1,7 und 9. Die Quersumme einer Zahl ist die Summe ihrer Ziffern (Quersumme von 1791=18). Das Querprodukt einer Zahl ist das Produkt ihrer Ziffern (Querprodukt von 1791=63). Eine Primzahl ist eine Zahl die nur durch sich selbst und Eins teilbar ist (z.B. 2,3,11,23). Eine Quadratzahl besitzt eine ganzzahlige Quadratwurzel ($\sqrt{16}=4$ also ist 16 eine Quadratzahl). Eine Kubikzahl besitzt eine ganzzahlige Kubikwurzel ($\sqrt[3]{27}=3$ also ist 27 eine Kubikzahl).

Für die Hinweise gilt: Der grosse Buchstabe bezeichnet den Startpunkt der Zahl, der kleine die Richtung. Wenn Bx=456 und Az=149 wäre, müsste man das also so eintragen:



Natürlich sind die Hinweise nicht so offensichtlich formuliert. Aber mit etwas Logik und Spürsinn kann man das Rätsel knacken. Viel Spass!

Ay: besteht aus drei gleichen Ziffern.

Az: ist eine Primzahl.

By: ist eine Kubikzahl.

Cx: Die Quersumme ist gleich dem Querprodukt.

Dz: ist gleich dem Querprodukt von By.

Ex: ist eine Quadratzahl.

Fx: ist eine Quadratzahl.

Gz: Die Quersumme von Gz ist gleich der Quadratwurzel von Ax.

Hx: Die Quersumme ist 22.

Ly: Die mittlere Ziffer geteilt durch die letzte ergibt die erste.

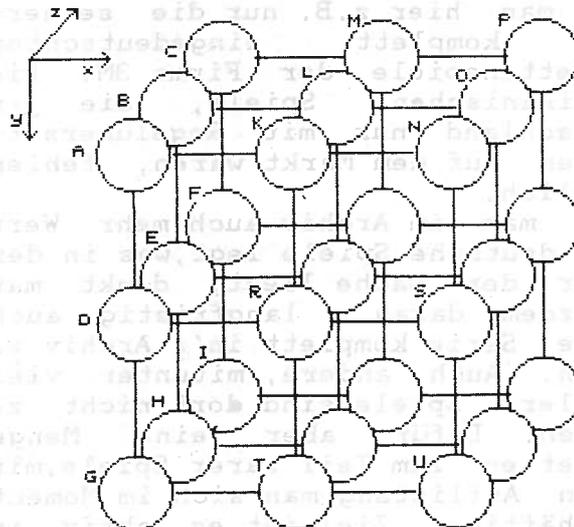
Nz: ist ein Vielfaches von Az.

Ny: ist $200 \cdot \pi$ (gerundet).

Py: ist das Doppelte von Gx.

Tz: Wenn man die linke von der rechten Ziffer abzieht erhält man die mittlere, addiert man sie erhält man das Doppelte der Mittleren.

Die Gesamtsumme aller Ziffern ist 127 und es wurden nur die Ziffern von 1 bis 9 benutzt, keine 0. Die Frage ist nun, welche Ziffer muss man an der Position R eintragen? Die Lösung auf eine Postkarte schreiben und an die Redaktionsadresse schicken (Kennwort: Rätsel). Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir das Spiel "NUMERI", einen Rudi Hoffmann Klassiker.



Spielebezugspreise und -adressen:

MARITIM ca. 7 DM (Edition Perlhuhn, Am Goldgraben 22, 34 Göttingen), ESCAPE FROM COLDITZ ca. 48 DM, NESSIE HUNT ca. 50 DM + Porto GB, QUADWRANGLE ca. 13 DM, RUCK ZUCK ca. 18 DM, BEN HUR ca. 48 DM (Jean du Poel, B.Kramer Str. 13, 4800 Bielefeld 1, HEXENMEISTER... ca. 39 DM, GRASS ca. 27 DM + Porto GB, TIMON ca. 35 DM, STELL DIR VOR... ca. 7,80 DM rororo tomate Nr. 5844, TATER UNTER UNS ca. 40 DM, TATORT TITANIC ca. 25 DM, TYCOON ca. 9,70 DM + Porto (Tycoon Verlag, Antoniusweg 1-5, 8854 Bäumenheim

DER SPIELEFUCHS, Görresstr. 27, 8000 München 40, DAS SPIEL, Rentzelstr. 4/Ecke Grindelallee, 2000 Hamburg 13, WELT DER SPIELE Günter Doil, Frankfurter Str. 271, 6350 Bad Nauheim, SPIELBRETT-Versand, Postfach 411111, 1 Berlin 41, HAMLEYS, 188-196 Regent Street, London W1R 6BT (GB), GAMES UNLIMITED, 2 Castle Street, Kingston Surrey KT1 1SS (GB), JUST GAMES, 62 Brewer Street, London W1 (GB)

Kleinanzeigen:

Auch wir wollen natürlich unseren eigenen kostenfreien Kleinanzeigenmarkt eröffnen, was hiermit geschehen ist. Also schickt uns Eure Anzeigen:

SUCHE zu kaufen oder zu tauschen: Transaktionen, Schuß & Tor, Mr. Who, Sherlock Holmes, Quantum, Strategie 2000, 4. Erg. Satz C.E., Umleitung u. div. Schlender. Umfangreiche Liste gegen Liste oder Rückporto. Winfried Hormann, Papenhuder Str. 42, 2000 HH 76, Tel. 040/221941.

SUCHE von FX Schmid: (als Buchkassetten) Quiz für Globetrotter, Carmen probt Othello, Salta Rivale, außerdem Adlerauge (1M), Arche Noah (3M). Rudolf Rühle, Burgweg 33, 5300 Bonn 1, Tel. 0228/645604

TAUSCHE Sum-Up, Speed Circuit, Acquire (3M), Alaska (Rav.), Momo (Herder) & viele andere Spiele (Liste!), Stefan Brück, Moltkestr. 1, 7800 Freiburg/Brsg.

SUCHE Kontakte zu American Independent Comics-Sammlern, Ralf E. Kahler, Woldemarstr. 42, 4930 Detmold

SUCHE deutsche Regelübersetzung von PRIVATEERS AND GENTLEMAN, Reiner Rohloff, Lemgoer Str. 10, 4800 Bielefeld 1

BIETE umfangreiche Liste mit vielen Raritäten z.B. Mr. President, Challenge Football/3M, suche Wabant, Saimaa, Lhasa/Schlender, Par Excellence u.v.a., Ernst Knauth, Nachsommerweg 35, 7000 Stuttgart 40, Tel. 0711/842677

SUCHE Rally/IT, Regatta/3M, und sonstige gute Sportspiele. Biete 1829/Hartland, Revanche/FX Schmid u.v.a., Liste anfordern, Herbert Heller, Trauttmansdorffstr. 9, 4400 Münster

SUCHE GO/3M, Challenge Bridge/3M, Backgammon/3M. Umfangreiche Tauschliste gegen Rückporto, Andreas Mutschke, Niedermühlenkamp 48, 4800 Bielefeld 1

SUCHE gute und schöne Kartenspiele, Jutta Pfafferodt, Offenbergstr. 8, 4400 Münster

* * *

DER SPIELELADEN

Ravensberger Straße 29 · 4800 Bielefeld 1 · Tel. 0521/69898

Gesellschaftsspiele und Brettspiele aller Art

FAIRPLAY

Anschrift des FAIRPLAY Verlages:

Rolf Schulte
Milser Straße 27
4800 Bielefeld 16
Tel. 0521/762736 (18-21 Uhr)

Herausgeber: Rolf Schulte
Chefredakteur (v.i.S.d.P.): Herbert
Heller, Trauttmansdorffstr. 9, 4400
Münster, Tel. 0251/7801454
Redaktion: Rolf Schulte, Herbert
Heller, Andreas Mutschke, Ralf Kahlert,
Thomas Hülsiggensen, Jutta
Pfafferodt
Öffentlichkeitsarbeit und techn.
Leitung: Andreas Mutschke
Grafik und Layout: Ralf E. Kahlert,
Andreas Mutschke
Satz und Umbruch: Redaktion
Anzeigenleitung: Rolf Schulte
Versand: Rolf Schulte, Thomas Hülsiggensen
sonstige Arbeiten: Jutta Pfafferodt,
Thomas Hülsiggensen

Gastbeiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Artikel von Gastautoren werden gerne von der Redaktion angenommen. Eine vorherige Absprache wäre allerdings sinnvoll. Die Änderung und Kürzung eingesandter Beiträge behalten wir uns vor. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Nachdruck und Vervielfältigungen sämtlicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Gastautoren dieser Ausgabe: Peter Neugebauer, Nanny Geistmann, Joachim Goemann, Roberto Talotta, Hans Christiansen

Anzeigenpreisliste Nr. 1/87

Redaktionsschluß 1/88: 01.12.1987
Anzeigenschluß 1/88: 04.12.1987
Erscheinungstermin 1/88: 18.12.1987

1. Postanschrift des Herausgebers:
Rolf Schulte, Milser Str. 27, 4800
Bielefeld 16, Tel. 0521/762736
(18.00 - 21.00 Uhr)

2. FAIRPLAY ist absolut unabhängig. Es wird zum Selbstkostenpreis abgegeben. Dieser beträgt zur Zeit 5.00 DM je Heft. Pro Jahr erscheinen 4 Ausgaben, jeweils im Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter. Die Redaktion beantwortet schriftliche Anfragen, wenn Rückporto bzw. frankierter Rückumschlag beiliegt.

3. Ein Jahresabonnement (4 Ausgaben) kostet zur Zeit 20.00 DM, zahlbar in bar, durch Überweisung auf u.a. Konto, oder per V-Scheck, wenn der Betrag von einem deutschen Konto eingezogen werden kann. Das Abo beginnt mit der nächsten erreichbaren Ausgabe. Wenn ein Abo ausgelaufen ist, liegt der letzten Nummer eine entsprechende Nachricht bei. Es verlängert sich nicht automatisch.

4. Kontoverbindung: Rolf Schulte, Postgiroamt Hannover, BLZ 250 100 30, Konto-Nr. 5364 09-305.

5. Auf dem Adressenaufkleber finden Sie Ihre individuelle Abnummer. Bitte geben Sie diese bei Überweisungen etc. mit an, denn das erleichtert uns die Arbeit ungemein.

6. Probenummern und ältere Ausgaben können für 5.00 DM je Ausgabe angefordert werden.

7. Ausstehende Rechnungen sind nach Erhalt sofort ohne Abzug fällig. Ein Magazin, das keinen Gewinn erwirtschaftet, ist auf sofortige Zahlungen angewiesen. Ansonsten wird nach Abwarten einer angemessenen Frist eine gebührenpflichtige Mahnung (3.00 DM) verschickt. Der folgt ggfs. nach Abwarten einer weiteren Frist eine gebührenpflichtige Kündigung (3.00 DM) des betreffenden Abos. Mahnungen und Kündigungen entbinden nicht von der Zahlung des Fehlbetrages.