



Die sieben Siegel

WIEDER MAL EIN STICHSPIEL

Ein gutes Spiel ist wie ein guter Wein, es muss reifen. – Wow, welch tiefeschürfende Erkenntnis! Und was hat sie mit unserem Spiel zu tun? Eine ganze Menge. Die Idee dieses Kartenspiels ist nämlich schon recht alt, wie unsere Zusammenstellung der Vorfahren zeigt. Und sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

DIE SIEBEN SIEGEL präsentieren sich zunächst mal als ganz gewöhnliches Stichspiel. Nachdem die Karten verteilt wurden, spielt Vorhand eine Karte aus. Die anderen müssen Farbe bedienen. Können sie das nicht, werfen sie entweder eine andere Farbkarte ab oder spielen die Trumpffarbe, die fest vorgegeben ist. Den Stich gewinnt, wer den höchsten

Trumpf gespielt hat. Liegt kein Trumpf im Stich, gewinnt ihn, wer den höchsten Wert in der zuerst gespielten Farbe ausgespielt hat. So weit, so schlicht, so sattsam bekannt.

Und auch was vor dem Spiel passiert, kennen wir eigentlich schon. Nachdem die Karten verteilt sind – und es werden alle verteilt, einen Talon gibt es nicht – macht

sich jeder Spieler Gedanken, wie viele Stiche er wohl gewinnen wird. Neu ist, dass es nicht nur auf die Anzahl ankommt, sondern auch auf die Farbe. Und das verlangt eine genauere Kalkulation. Denn während ich bei anderen Spielen mit Stichansage durchaus „über den Daumen“ kalkulieren kann – geht ein eingeplanter Stich verloren, kann ich den Verlust vielleicht mit einem anderen Stich kompensieren – fehlt diese Möglichkeit zum Ausgleich hier.

Vorhersage wird besiegelt

Die Stiche werden nicht gleichzeitig, sondern im Uhrzeigersinn angesagt. Anzeigt wird die Vorhersage mit Pappchips – pardon, mit Siegeln –, die man sich in entsprechender Anzahl nimmt. In jeder Farbe liegen drei bereit, in der Trumpffarbe zwei mehr. Das ist knapp





bemessen. Doch die letzten in der Runde sind deshalb nicht im Nachteil. Wollen sie eine Ansage in einer Farbe machen, in der die Siegel ausgegangen sind, nehmen sie sie einfach den Mitspielern weg. Die bekommen dafür ersatzweise Joker-Siegel.

Gewinnt ein Spieler später einen angesagten Stich, dann gibt er einfach das entsprechende Farbsiegel ab. So ist leicht nachzuvollziehen, wer seine Vorhersagen erfolgreich erfüllt. Natürlich verkalkuliert man sich oft genug, und das in beiden Richtungen. Wer mehr Stiche gewinnt als geplant, bekommt für jeden Überstich ein schwarzes Siegel, das am Ende Strafpunkte einbringt. Strafen gibt es auch, wenn man sein Blatt überschätzt hat und Siegel übrig behält. Und besonders herbe wird es, wenn das auch noch Joker-Siegel sind.

Die Null muss stehen

So ist am Ende nichts zu gewinnen, sondern nur zu verlieren. Am besten steht da, wer null Punkte hat.

Doch das ist noch nicht alles. Zum Spiel gehört auch noch ein Saboteur, eine Figur, an der die Amigo-Redaktion wohl einen Narren gefressen hat, weil sie ihm mittlerweile ein eigenes Spiel gewidmet haben. Wer keine Vorhersage machen will, übernimmt exklusiv die Rolle des Saboteurs und versucht während des Spiels, den anderen die Vorhersage zu verderben. Für den Saboteur sind Siegel nicht von Bedeutung, er gibt keine ab und kassiert keine. Aber je-

Die Vorfahren

David Parlett, Autor von HASE & IGEL, beschreibt in *The Penguin Book of Card Games* (1979) das Kartenspiel „Oh Hell“, das 1937 von Geoffrey Mott-Smith erfunden worden sein soll. Hier wird mit einem 52er-Blatt gespielt und jeder versucht, exakt so viele Stiche zu gewinnen, wie er vorhergesagt hat. Parlett kennt das Spiel auch unter den Namen „Oh Well“, „Jungle Bridge“ und „Blackout“. Als „Blackout“ beschreibt auch Sid Sackson das Spiel in *Playing Cards around the World* (1981). Das Buch erschien in deutscher Übersetzung zunächst bei Hugendubel, später als dtv-Taschenbuch.

Bereits 1971 hatte Frederick A. Herschler die Spielidee aufgegriffen und ausgebaut. Bei ihm wurde die Stichvorhersage auf großen Holzwürfeln eingestellt, die gleichzeitig als Spielfiguren über einen Kreuzworträtselartig gemusterten Spielplan wanderten. Das Spiel erschien unter dem Titel BID & BLUFF bei 3M. Abacus brachte es 1997 leicht modifiziert unter dem Titel CANYON erneut auf den Markt.

Wieder auf ein reines Kartenspiel reduziert, findet sich die Idee gleich in mehreren Variationen bei Amigo im Programm, zweimal als RAGE (1985 und 2000), einmal als WIZARDS (1996).

Und auch die noch relativ neue FETTE FÜNFZEHN (Winning Moves, 2003) kann ihre Herkunft nicht verleugnen.

Weitere Fortsetzungen sind zu erwarten.

des schwarze Siegel eines Mitspielers reduziert die Strafpunkte, mit denen der Saboteur ins Spiel geht. Er muss also versuchen, den anderen Spielern mehr Stiche in die Hand zu spielen, als diese vorhergesagt haben – natürlich ohne zu mogeln oder die Regeln zu brechen. Auch der Saboteur schneidet am besten ab, wenn er null Punkte kassiert. Sofern denn ein Spieler seine Rolle wählt; es gibt durchaus Partien, in denen er nicht mitspielt.

Geniale Ergänzung

Zurück zur Einleitung. Die Spielidee ist uralte. Doch was Stefan Dorra an eigenen Ideen angeklebt hat, ist genial. Das gilt in erster Linie für die Spezifizierung der Vorhersage auf Farben und die Abwicklung. Originell auch der Saboteur, auch wenn sich an ihm die Geister scheiden.

Die einen halten seine Rolle für zu schwierig, weil er nur davon profitiert, wenn jemand mehr Stiche als vorhergesagt gewinnt, nicht aber, wenn ein Spieler seine Vorhersagen nicht erfüllen kann und Siegel übrig behält.

Stark oder schwach?

Andere meinen, der Saboteur sollte generell mit fünf statt vier Strafpunkten starten (in der Spielregel wird das für das Spiel zu dritt vorgeschlagen). Dieser Meinung waren auch unsere Spielrunden, aber da mag jeder seine eigenen Hausregeln aufstellen. Denn die Punktwertung ist durchaus ausgeklügelt. So wird der Vorteil, den ein nicht farbgebundenes Jokersiegel bringt, durch die doppelte Strafpunktzahl wettgemacht. Es kann sich böse rächen, wenn man diese Siegel „für alle

Fälle“ noch vor sich liegen lässt, statt sie so schnell wie möglich abzugeben.

Die Spielanleitung braucht mehr als sechs Seiten, um das Spiel zu erklären, und hat trotzdem ein Detail vergessen, das zu Diskussionen führt: Darf ein Spieler null Stiche vorhersagen? Wir haben es zugelassen, aber nur selten erlebt, dass die Vorhersage erfüllt wurde.

DIE SIEBEN SIEGEL ist für uns das bisher beste aller Stichvorhersagespiele. Schade nur, dass Amigo es nicht in die kleine, preiswerte Kartenbox gepackt hat. Als Vorwand muss der Saboteur herhalten, der überflüssigerweise als Pappaufsteller mitgeliefert wird. Ich halte gewöhnliche Stichspiele – mögen sie auch originell sein – für übersteuert, wenn sie mehr als 10 Euro kosten. Aber vielleicht bin ich auch nur altmodisch.

KMW



Titel: Die sieben Siegel
 Verlag: Amigo
 Autor: Stefan Dorra
 Grafik: Oliver Freudenreich
 Spieler: 3 – 5
 Alter: ab ca. 10 Jahren
 Dauer: ca. 30 Minuten
 Preis: ca. 11 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Conrad	9
Hardel	9
Herold	8
Heß, B.	7
Ruschitzka	8