

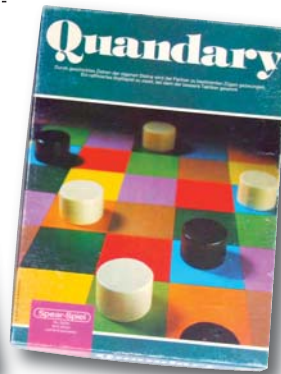
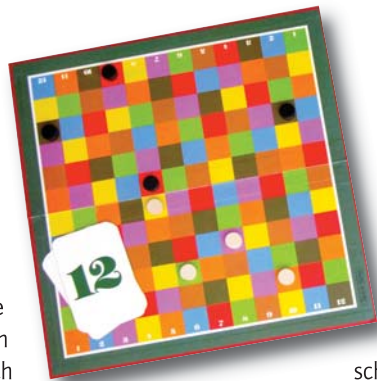
Aus dem 99. Spear-Jahr

1978 herrschte Aufbruchstimmung in der Spielewelt. Eine Handvoll Profi- und Hobbyjournalisten probte das Verfahren für einen künftigen Spielepreis (der als „Spiel des Jahres“ zu „gewisser“ Bedeutung gelangen sollte). Zwei Journalisten aus der künftigen Jury entwickelten in München das Konzept für die erste professionelle deutsche Spielezeitschrift („Spiel“). Und im bis dato unbekanntem Henstedt-Ulzburg machte „Die Pöppel-Revue“ ihre ersten Schritte. Auf dem Spielmarkt stand der Name Parker für Spiele, die auf jeden Spieltisch gehörten: VERLIES, ZASTER, BOGGLE kamen neu auf den Markt. MB startete das SPIEL DER SPIELE, Ravensburger HASE UND IGELE.

Die Firma Spear in Nürnberg konnte zu diesem Zeitpunkt schon auf eine 99jährige Tradition zurückblicken und war durch SCRABBLE bekannt geworden. Im Gegensatz zum Kreuzworträtselspiel-Klassiker gehörte das 1978 unter der Artikelnummer 22220 veröffentlichte QUANDARY nicht zu den Spielen, an die man sich heute noch erinnerte – wäre nicht KAMISADO auf dem Tisch des Rezensenten gelandet (Besprechung im Heft). Beide werden auf einem kunterbunten Schachbrett gespielt, das sich aus acht Farben zusammensetzt.

Bei QUANDARY ist das Schachbrett allerdings, obwohl den Abmessungen nach kleiner, zwölfmal 12 Felder groß. Die acht Farben wechseln einander nach einer nicht erkennbaren Gesetzmäßigkeit ab. Jeder Spieler bekommt vier Spielsteine, wie sie auch als Blockadesteine im MALE-

scheidung schwarz. Die vier Steine stellt jeder in seiner Startreihe auf, wo genau entscheidet ein kleiner Kartensatz, der von 1 bis 12 nummeriert ist, ebenso wie die Startreihen der Spieler. Jeder zieht vier Karten und platziert die Steine entsprechend. Für den Rest des Spiels werden die Karten nicht mehr gebraucht.



Die Regeln sind denkbar einfach: Wer an der Reihe ist, zieht einen seiner Steine ein Feld weit vorwärts, gerade oder diagonal, darf aber nur auf eine Farbe ziehen, die gerade direkt vor den gegnerischen Spielsteinen liegt. Im besten Fall hat man also vier Farben zur Auswahl, im schlechtesten nur eine. Da vor jedem Stein immer drei verschiedene Farben liegen, auf die man ziehen kann, ist es kein Problem, irgendwann die gegnerische Startreihe, das Ziel des Spiels, zu erreichen. Sollte man meinen.

Ist es aber doch, denn der Gegner wird versuchen, die Zugmöglichkeiten einzuschränken. Der Autor des Spiels, der wie bei den meisten Spear-Spielen aus dieser Zeit leider nicht genannt wird, hat erkannt, dass ein Spieler in eine Situation kommen kann, in der ein regelgerechter Zug nicht möglich ist. Dann muss er halt aussetzen. Nicht erkannt und geregelt hat der Autor, dass auf diese Weise beide Spieler bewegungsunfähig werden können (das Bild links aus einer regulären Partie zeigt eine solche Situation). Dann bleibt nur noch der Abbruch der Partie, und das frustriert.

Nein, QUANDARY war zwar auf den ersten Blick eine nette Spielidee, zuende gedacht aber offensichtlich nicht. Die Ähnlichkeit mit KAMISADO ist nur oberflächlich. Zwischen beiden Spielen liegen 30 Jahre Spielkultur, und das sind Welten. *KMW*

Anzeige