

## Winkelzüge

Dieses Erstlingswerk hätte eine liebevollere Bearbeitung verdient: eine Spielanleitung, die nicht nur als Fotokopie beiliegt, eine Schachtel, deren Größe zum Spiel und seinen Zutaten passt. Immerhin gibt es am Material nichts auszusetzen, im Gegenteil. Mit den bunt lasierten Bauklötzen kann Jürgen Aden sehr zufrieden sein. Er hatte sich Komponenten aus Holz gewünscht, die schon durch ihre Beschaffenheit zum Spiel einladen.

Klebt man drei Holzwürfel aneinander, entstehen zwei verschiedene Formen: Winkel und Stangen, womit denn auch jeder in seiner Farbe reichlich ausgestattet wird. Als Spielfläche liegt ein quadratisches Holzbrett bereit, groß genug, um 64 Würfel aufzunehmen. Sein erstes Bauteil – Winkel oder Stange – legt jeder Spieler in die Brettmitte, jeder weitere Stein muss anschließen und mit mindestens drei Würfelflächen Artgenossen berühren, davon einen der eigenen Farbe.

Die „Würfelflächen“ lässt die Anleitung etwas unvermittelt im Raum stehen. Dass sich jeder Stein aus drei Würfeln zusammensetzt, sieht man den Bauklötzen nicht auf Anhieb an. Hätte mir der Autor sein Kleinod nicht persönlich beim Spieletreff in Willingen erklärt, hätte ich an dieser Stelle das Fragezeichen auf der Stirn gehabt. Vielleicht bin ich manchmal aber auch nur etwas pingelig.

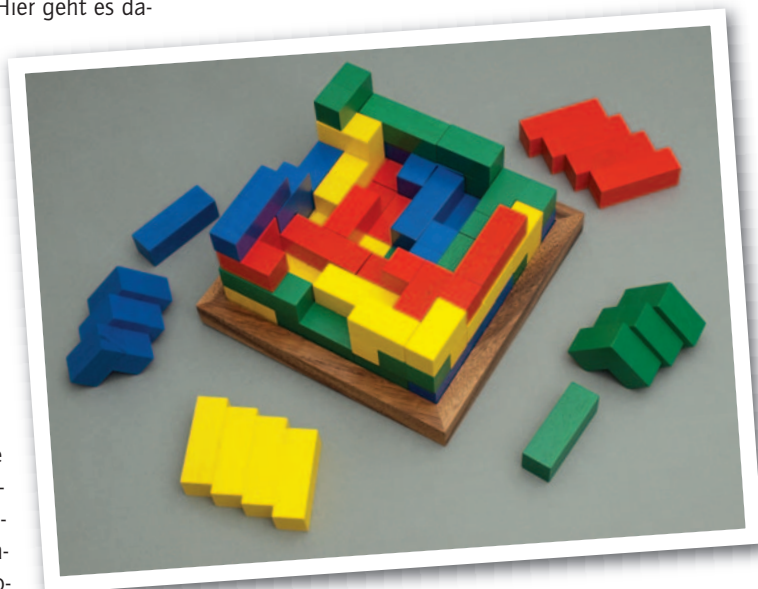
Ziel des ganzen Bauens ist es, mit seinen Steinen die vier Ecken des Brettes zu erreichen. Gelingt das mehreren Spielern in derselben Runde, entscheidet die höhere Ebene über den Sieg. Gelingt es niemandem, gewinnt, wer mehr Ecken erreicht hat.

Neben diesen Grundregeln bietet die Spielanleitung noch eine „Variante“ an. Tatsächlich handelt es sich dabei um ein völlig anderes Spiel, das nur dieselben Materialien verwendet. Hier geht es darum, möglichst viele eigene Spielsteine zu verbauen. Dabei dürfen sie über eine gewisse Höhe nicht hinausragen. Und sie müssen – und dürfen einander nur – an den Kanten berühren. Das erinnert unzweifelhaft an BLOKUS. Aber im Gegensatz zu BLOKUS 3D, das nur ein recyceltes RUMIS ist und die BLOKUS-Regeln unberücksichtigt lässt, ist die WINKELZÜGE-Variante tatsächlich das „richtigere“ BLOKUS 3D.

Welche der beiden Spielarten die bessere ist, will ich nicht entscheiden müssen. Für das Grundspiel gilt allerdings, dass es mit mehr Personen mehr Spaß macht. Das ist ungewöhnlich, denn solche abstrakten Denkspiele sind normalerweise für Duelle prädestiniert. In diesem Fall ist der Reiz jedoch umso größer, je mehr Steine auf dem Brett liegen und überwunden werden müssen bzw. zum Anlegen ausgenutzt werden können. Natürlich kann man sich – was die Regel aber nicht vorsieht – damit behelfen, dass zwei Spieler mit zwei Farben spielen, die sie immer abwechselnd einsetzen.

Die Variante des Spiels hat eine solche Regelkrücke nicht nötig. Sie sieht von

vornherein je nach Spielerzahl unterschiedliche Grenzen für die Bauhöhe vor. Zusätzlich kann die Größe der Spielfläche variiert werden, sodass auch bei weniger



Farben die spielerische Herausforderung ihr Niveau zu halten vermag.

Nach Auskunft des Autors wurde WINKELZÜGE nur in einer Auflage von 200 Exemplaren hergestellt. Zu beziehen sind sie direkt beim Verlag, wenngleich man auf der Homepage vergeblich danach sucht. Angesichts der geringen Auflage sollte man nicht zu lange mit einer Bestellung warten. Das Spiel lohnt sich! *KMW*

WINKELZÜGE (Rombol; [www.rombol.de](http://www.rombol.de)) von Jürgen

Aden; für 2-4 Personen ab ca. 8 Jahren, Spieldauer: ca. 15-30 Minuten; Preis: ca. 33 €.



SUPER



GUT



GEHT SO



SCHWACH