



Boadiceas Backyard

Für WICKED WICKETS braucht der platzgeplagte Spielesammler eine eigene Sitz-ecke. Denn WICKED WICKETS ist ein Möbelstück, ein Couchtisch, auf dem Sie Cricket

spielen können. Was nicht nur Platz kostet, sondern auch Geld. Reichlich. Für 660 Euro konnte man das erlesene Stück erwerben. Dafür ist das Material vom feinsten: Unter anderem 20 individuell ausgestaltete Zinnfiguren, Messstäbe aus italienischem Nussbaum und Ahorn mit

Messing-Applikationen, ein speziell angefertigtes Würfel-Set und natürlich der Tisch aus Buchenholz. Richard Holgate, der Schöpfer des Spiels versichert, dass es keiner Cricket-Kenntnisse bedarf, um mit-spielen zu können. Wir können das nicht beurteilen; wir haben uns nicht getraut, um ein Rezensionsexemplar zu bitten.



**Couchtisch inbegriffen:
WICKED WICKETS von Richard Holgate**

Fragor Games

Den Spielplan von ANTICS auf den Tisch zu legen, kostet Überwindung: Er ist selten hässlich geraten. Nicht auszuschließen, dass der eine oder andere deshalb in Essen an dem Spiel vorbeigegangen ist. Ein Fehler! Jeder Spieler hat seinen eigenen Ameisenstaat und einen Ameisenhügel. Der besteht aus Sechseckfeldern, die mit Aktionssymbolen bedruckt sind. Mit drei Pöppeln wird markiert, welche von fünf möglichen Aktionen man in seinem Zug durchführen wird. Wie ergiebig eine Aktion ist, ergibt sich aus der Ebene, auf der das Aktionsfeld liegt. Anfangs ist der Ameisenhügel noch flach (nur eine



Ebene). Wer beispielsweise neue Ameisen auf den Spielplan bringen will, gebiert nur eine Ameise. Ist der Hügel in die Höhe gewachsen (auch als Folge einer Aktion), gebiert ein Feld auf der dritten Ebene schon drei Ameisen. Nach der Geburt gehen die Ameisen an die Arbeit und bilden auf dem Spielplan Ketten, um Nahrung zu sammeln. Gemeinerweise reicht das Futter aber nicht für alle; wer zu spät kommt, geht leer aus. Und dann sind auch noch hungrige Ameisenbären im Spiel. ANTICS ist bemerkenswert: unverbrauchtes Thema, kein Pech im Spiel (es gibt kein Zufallselement), viel Liebe zum Detail (Nahrungstransport durch die Ameisen).

Prime Games

Einem unachtsamen Bäcker ist zu verdanken, dass London im Jahr 1666 in Flammen aufging. 13.000 Häuser brannten damals nieder, 120 davon können wir jetzt in THE GREAT FIRE OF LONDON 1666 abfackeln. Zunächst werden sie nach dem

Zufallsprinzip im Stadtgebiet errichtet, wobei ein besonderer Mechanismus dafür sorgt, dass die verschiedenen Farben annähernd gleichmäßig verteilt sind. Erst danach erfährt jeder Spieler, mit welcher Farbe er spielt, welches seine Häuser sind.

Wer am Zug ist, lässt zuerst das Feuer sich ausbreiten. Eine ausgespielte Karte gibt die grobe Richtung vor, im Detail sind „Feuerprioritäten“ zu berücksichtigen: Die Flammen springen vorzugsweise auf bebaute Gebiete ohne Brandschutz-



Der Bäcker war's:
THE GREAT FIRE OF LONDON 1666 von Richard Denning

truppen über. Nach dem Feuer nutzt man Aktionspunkte und aktiviert damit seinen Grundbesitzer und Brandschutztruppen, um die Flammen unter Kontrolle zu bringen, zu löschen oder auch Bezirke niederzureißen. Die dadurch entstandenen Feuerschneisen verhindern die Ausbreitung des Feuers, was aber den niedergelassenen Häusern nichts mehr hilft. Getreu dem Spruch „Heiliger Sankt Florian, verschon' mein Haus, zünd' andere an!“, geht es darum, möglichst viele eigene Bauten auf dem Spielplan zu erhalten, denn das bringt ebenso Siegpunkte wie das Erreichen geheimer Ziele, die man vor Spielbeginn von drei Kartenstapeln gezogen hat.

Nachdem London abgebrannt ist, können wir es übrigens wieder aufbauen, wofür Martin Wallace mit LONDON sorgt (siehe Kritik S. 48), welches historisch 1666 nach dem großen Brand einsetzt.

Mijnlieff ist der Nachname von Menschen, mit denen Autor Andy Hopwood das Weihnachtsfest 2009 verbrachte. Das gleichnamige Spiel wurde auf der UK Games Expo 2010 als beste abstrakte Neuheit ausgezeichnet. Die erste Auflage, gerade mal 25 Exemplare, war sofort ausverkauft; die zweite, 100 Stück, reichte bis zur SPIEL '10. Die dritte, nun bei Prime Games im Programm, zeugt mit 3.000 Exemplaren von Optimismus.

In einem Stoffbeutel stecken vier größere und 16 kleine Holzplättchen. Die größeren werden zum Spielplan zusammengelegt, die kleinen teilen sich die beiden Spieler. Wer am Zug ist, legt ein Plättchen ab und bestimmt damit, wo der andere seines legen darf. Dazu sind in die Plättchen Symbole eingefräst, die bestimmen,

ob das nächste in derselben Reihe, Spalte, Diagonale, benachbart oder nicht benachbart abzulegen ist. Kann ein Spieler die Vorgabe nicht erfüllen, muss er passen, und der andere hat nun die freie Platzwahl. Am Ende bringt jede Dreierreihe einen Punkt. TIC TAC TOE hoch zwei. Kollege L. U. Dikus wird das Spiel gefallen. Leider sind die Symbole auf den dunklen Plättchen schlecht zu erkennen, dafür gäbe es bei einer Wertung Punktabzug.

R&D Games

KEY MARKET ist das erste Spiel in der vielbeachteten Key-Serie von Richard Breese, bei dem nicht Breese selbst, sondern David Brain als Autor fungiert. Allerdings hat der Kleinverleger das Spiel durch seine redaktionelle Bearbeitung zu einer passenden Fortsetzung für die Reihe gemacht, die sich wieder einmal mit Leben, Handel und Wirtschaft im Mittelalter auseinandersetzt.

Die Spieler agieren auf einem eng begrenzten ländlichen Territorium, versuchen das Beste aus den Gebieten herauszuwirtschaften und dann zum richtigen Zeitpunkt auf dem titelgebenden Markt gewinnbringend zu verkaufen. In der Stadt ist es möglich, verschiedenen Gilden beizutreten, die anfängliche Restriktionen teilweise aufheben können sowie für den Gewinn am Ende zählen. Die acht Runden einer Partie entsprechen zwei Jahren mit je vier Jahreszeiten, die ebenfalls Einfluss auf das Geschehen haben. Da schon zu Beginn eines Jahres bekannt ist, welche Ernten sich wie gut entwickeln werden, ist Planung möglich und wichtig.

KEY MARKET schmücken die gewohnt netten Zeichnungen der Verleger-Schwes-

ter Juliet Breese. Die Ausstattung mit passend geformten Gemüse- und Tierspielsteinen tut ein Übriges, um dieses Spiel nicht nur in taktisch-planerischer Hinsicht zu einem Erlebnis werden zu lassen.

Surprised Stare Games

TOTEMO steckt wie MIJNLIEFF in einem Stoffbeutel, der aber um einiges voluminöser und prall gefüllt ist. Wir fördern daraus eine Tischdecke zutage, die zum Zählen der Punkte dient und als Unterlage für eine Holzplattform, auf der wir Totempfähle errichten. Was Pfahl werden soll, ist zerlegt in Einzelteile beigefügt: 49 Holzwürfel in Regenbogenfarben mit totempfahlmäßigen Gesichtern bemalt und mit Zahlenwerten bedruckt. Damit die Blöcke beim Aufeinanderstapeln nicht zusammenfallen, haben sie auf einer Seite einen Stöpsel, auf der anderen das dazu passende Loch.

Die Regeln sind einfach. Wer am Zug ist, hat drei zufällig aus dem Beutel gezogene Würfel zur Auswahl und setzt einen davon auf die Plattform, entweder direkt auf den Boden oder auf einen anderen Würfel. Berühren einander dabei Farbflächen, müssen sie entweder identisch oder im Farbkreis benachbart sein. Rot passt also auf Rot, Orange und Lila, aber nicht auf Gelb, Grün oder Blau. Je mehr Flächen der Würfel berührt, desto höher die Punktzahl. Erreicht man mit seinem Punkteähler auf der Tischtuch-Skala ein Bonusfeld – sie werden in jeder Partie nach einem ausgeklügelten System neu festgelegt – ist man noch einmal an der Reihe. Ein schönes abstraktes Denkspiel, das durch seine thematische Einkleidung einen besonderen Reiz entfaltet. *KMW*

Optimistisch dimensionierte 3. Auflage: MIJNLIEFF von Andy Hopwood



Mit Stöpsel und Loch: TOTEMO von Tony Boydell



ches Kopfnicken. Dass man sich auf Deutsch unterhalten kann, erwartet ja niemand, aber selbst mit Englisch kommt man nicht weit. Die Spiele sind nur in geringer Stückzahl am Stand vorrätig. Denn die Japaner setzen in Essen nicht nur auf den Direktverkauf an Endkunden, sondern auch auf Kontakte zu westlichen Verlagen. Mit Erfolg, wie die Beispiele R-ÖKO, FAIRY TALE, TRADERS OF CARTHAGE und PARADE zeigen.

Für die meisten Spiele gilt: Sie sind sehr platzsparend gestaltet und verpackt; deutsche Spielregeln werden nicht mitgeliefert, stehen aber zum Download bereit.

Wovon GRIMOIRE (One Draw) handelt, sagt schon der Titel: von einem alten Zauberbuch. Inhaltlich sind die Bücher, von denen jeder eines hat, identisch. Anfangs steht nur einer der ersten sechs Zaubersprüche zur Wahl. Mit jeder Runde steigen die Fähigkeiten, kommt ein weiterer Zauberspruch hinzu. Jeder sucht sich geheim für die kommende Runde einen Zauberspruch aus (dafür wird ein Lesezeichen an die entsprechende Stelle des Buchs gelegt). Die Sprüche entscheiden, wer wann an der Reihe ist. Nachdem der Zauberspruch gewirkt hat, nimmt sich jeder eine Questkarte aus der Auslage. Schätze bringen Siegpunkte, Mitstreiter ebenfalls, aber auch besondere Fähigkeiten, die – wie auch die Zaubersprüche – die Spielregeln verändern.

MAI-STAR (Kanai Factory), auf Deutsch: Tanzender Stern, war der Name einer legendären Geisha. Wenn sie tanzte, kamen die Sterne vom Himmel, um ihr zuzusehen. Aber auch dieser Stern alterte und verblasste, und so machten sich mehrere Kandidatinnen daran, ihre Nachfolge anzutreten: Japan sucht die Super-Geisha.

Jede Geisha verfügt in drei Bereichen über bestimmte Fähigkeiten. Einen Gast, ausgespielt durch eine Personenkarte, kann sie nur dann bedienen, wenn sie seinen Ansprüchen genügt, dann zahlt er für ihre Dienste. Die Karte kann aber auch als Mentor ausgespielt werden und verhilft der Geisha dann zu besseren Werten und zu zahlungskräftigeren Gästen.

HAU LA (Saïen) ist ein Bauspiel mit ungewöhnlichen Materialien. In ein rundes, gelochtes Brett werden Verbindungsstreifen gesteckt. Das Material ist schaumstoffartig und flexibel, die Streifen unterschiedlich lang und ebenfalls mit Löchern versehen. Vom ersten Streifen stecken beide Enden in der Bodenplatte, danach wächst die Skulptur in die Höhe. Jeder Spieler muss das Fähnchen der eigenen Farbe mit verbauen. Es bestimmt in seinem nächsten Zug, von wo es weitergeht, und am Ende einer Runde, wer neuer Startspieler ist. Letztlich gewinnt derjenige, dessen Fähnchen die höchste Position erreicht hat. Ein Spiel fürs Auge und fürs Hirn.

THE TRUCKERS (Artra Design) ist die japanische Interpretation von AUF ACHSE, hat aber außer dem Thema mit Wolfgang Kramers Spiels nichts gemein. Auf einem abstrakten Plan fahren die Spieler im Kreis, um Waren aufzuladen oder voneinander zu stehlen. Die Aktion jeder Runde legen alle geheim und gleichzeitig fest und versuchen dabei abzuschätzen, was ihre Konkurrenten planen. Ein Spiel, das nur seiner Illustrationen wegen typisch japanisch wirkt, sonst ebenso gut aus Europa stammen könnte.

TANTO CUORE (Arclight) muss der Vollständigkeit halber erwähnt werden, ein DOMINION-Klon mit ausgefallenem The-

Japon Brand

Unter diesem Namen präsentieren auf der SPIEL jedes Jahr eine Handvoll japanischer Autoren und Verleger auf engstem Raum ihre Kreationen. Erfrischend dabei sind die oft unverbrauchten Ideen. Wenn nur die Kommunikation nicht so schwer wäre. Ist gerade kein Dolmetscher vor Ort, helfen nur Zeichensprache und freundli-

Wenn's mehr als zwei Finger sein sollen:
MAKE YOU GUNFIGHTERS von Kondou Koushi

Miro hätt's gefallen:
HAU LA von team Saïen





ma. Jeder Spieler ist Hausbesitzer und heuert Dienstmädchen an, die ihm zur Hand gehen. Neben Putzfrau, Waschfrau, Köchin gibt's auch eine Verschrotterin, eine „Neckerin“ und weitere illustre Gestalten im Manga-Stil. Die Mädchen können krank werden oder schlechte Angewohnheiten bekommen, versprühen aber auch viel Herz, dargestellt durch pinkfarbene Liebeskarten. Die Karten gibt es bisher nur in japanischer Sprache, eine deutsche Version kann man sich als pdf herunterladen.

-kmw