

Varianten und Finessen

Vielleicht ist Ihnen das auch schon einmal so ergangen: Sie sehen in einem Geschäft einen sehr attraktiven Spielekarton und greifen begeistert zu. Einige Tage später probieren Sie das Spiel in einer geselligen Runde aus. Schon nach kurzer Zeit stoßen Sie auf eine Spielsituation, für die Sie in den Regeln vergeblich eine Erklärung suchen. Nach einer heftigen Diskussion über die Regelauslegung, in der jeder Spieler einen Standpunkt vertritt, der für ihn die meisten Vorteile bringt, brechen Sie schließlich das Spiel frustriert ab und verbannen es in den hintersten Winkel Ihres Kellers.

Leider kommen immer wieder Spiele auf den Markt, in die sich wegen der Hektik, mit der die neuen Produkte entwickelt wurden, Fehler eingeschlichen haben. Da gibt es Lücken in den Regeln, Druckfehler auf den Spielbrettern, Mängel am Spielmaterial. In den USA werden solche Fehler in den firmeneigenen Zeitschriften der Hersteller veröffentlicht und berichtigt. Bei uns finden Sie diesen Service ab sofort an dieser Stelle in der *Spiel Box*.

Besser spielen heißt aber nicht nur, Fehler zu berichtigen. In dieser Rubrik werden wir Ihnen auch Taktiken und Strategien vorstellen, die Ihnen helfen

sollen, besser zu spielen. Weiter finden Sie hier Verbesserungsvorschläge für mangelhafte Spiele. Und schließlich werden wir Ihnen auch Varianten anbieten,

die Sie animieren sollen, ein eingemottetes Spiel wieder neu zu entdecken. Vielleicht erreichen wir so auch, daß ein Spielehersteller den einen oder anderen

unserer Vorschläge aufgreift.

Nicht finden werden Sie an dieser Stelle Reproduktionen von Spielanleitungen. Diese Seiten sind nur für jene Leser gedacht, die die hier behandelten Spiele selbst besitzen. Nur für sie ist es ja interessant zu erfahren, was sich verbessern oder abändern läßt. Und ihnen brauchen wir die Spiele nicht mehr vorzustellen.

Die Rubrik *Besser spielen* ist auf Ihre Mithilfe angewiesen. Wenn Sie interessante Vorschläge oder Regelvarianten zu bekannten Spielen ausgearbeitet haben, dann schreiben Sie uns. Oft ist in einer Spielergruppe durch ständige Weiterentwicklung aus einem altbekannten ein völlig neues Spiel entstanden. Ein Beispiel dafür ist das Strategie-Spiel *Risiko*, das in fast jeder größeren Stadt nach anderen Regeln gespielt wird.

Bitte schicken Sie uns nur Material, das Sie selbst gründlich ausgetestet haben, und beschreiben Sie uns Ihre Idee möglichst kurz. Die Anschrift lautet:

Spiel Box
Postfach 2009 10
5300 Bonn 2

Ein kleiner Anreiz für Ihre Mitarbeit: Die Einsender der interessantesten Tips erhalten jeweils ein Jahresabonnement der *Spiel Box*.

Knut Michael Wolf



Zusatzinformationen,
die Sie nicht
in den
Spielanleitungen
finden, über *Corner*, *Zaster*,
Sleuth und *Acquire*.

Corner

In *Corner*, dem Sid Sackson-Spiel, das im letzten Jahr beim Otto Maier Verlag Ravensburg erschien, geht es darum, kleine Farbkugeln zu sammeln. Ein Spieler legt die Reihe, der andere die Spalte auf dem 6 x 6 Felder großen Spielbrett fest. Die Kugel, die im Schnittpunkt beider Linien liegt, darf eingesammelt werden.

Je mehr Kugeln einer Farbe ein Spieler besitzt, desto wertvoller werden sie. Die sechs verschiedenen Kugelfarben sind im Spiel unterschiedlich stark vertreten: Gelb kommt mit acht Kugeln am häufigsten, Grau mit drei am seltensten vor (die schwarzen Kugeln dürfen ja be-

kanntlich nicht vom Brett genommen werden).

Welche Farben soll man nun sammeln? Auf den ersten Blick erscheint es verlockend, die stark vertretenen Farben „abzuernsten“. Nach der Wertungstabelle bringen acht Kugeln einer Farbe immerhin 24 Punkte, während die halbe Kugelmenge mit 10 Punkten weniger als die Hälfte wert ist. Stimmt diese Überlegung aber wirklich?

Analysieren wir zunächst die in den Spielregeln und auf dem Brett abgedruckte Tabelle (siehe unten), die wir um eine dritte Zeile erweitert haben:

Anzahl der Kugeln:	1	2	3	4	5	6	7	8
Gesamtpunktzahl:	1	3	6	10	13	16	20	24
Wert einer Kugel:	1	1,5	2	2,5	2,6	2,7	2,9	3

Bis zur vierten Spalte steigt der Wert mit jeder Kugel konstant um einen halben Punkt. Danach bricht dieser stetige Wertzuwachs plötzlich ab; erst wenn man vier weitere Kugeln derselben Farbe gesammelt hat, ist eine Steigerung von einem weiteren halben Punkt erreicht. (Für Mathematiker: die Wertung für die ersten vier Kugeln entspricht der Gleichung $\frac{n \cdot (n + 1)}{2}$)

(wobei 'n' = Anzahl der Kugeln ist).

Wie sich aus der Tabelle ablesen läßt, bringt der Gewinn

der fünften und sechsten Kugel eines Satzes ebensoviel Punkte wie die dritte, aber weniger als die vierte. Um jenseits der vierten Kugel noch einen Wertzuwachs zu erreichen, bedarf es also erheblich größerer Anstrengungen.

Bei der Endabrechnung spielt noch ein weiterer Faktor eine Rolle: Wer Kugeln einer bestimmten Farbe allein gesammelt hat, bekommt dafür die doppelte Punktzahl gutgeschrieben. Wer also die vier weißen Kugeln exklusiv in seinem „Kugellager“ liegen hat, erhält dafür ebensoviel Punkte wie der Spieler, der sieben gelbe Kugeln vorzeigen kann, die achte aber seinem Mitspieler überlassen mußte. Diese Verdoppelungsregel läßt – in Verbindung mit der Analyse der Wertungstabelle –

die seltenen Farben attraktiver werden. Hinzu kommt nämlich, daß es leichter ist, das Exklusivrecht an den weniger vertretenen Farben zu erwerben, als den Gegner vom Sammeln einer Farbe abzuhalten, die sechs-, sieben- oder gar achtmal auf dem Spielbrett zu finden ist.

Fazit: Sie sollten in Ihrem Spiel die Jagd nach den seltenen Farben Grau, Weiß und Blau aufnehmen und gleichzeitig darauf achten, daß Ihr Mitspieler keine Chance bekommt, Kugeln in die-

sen Farben abzuräumen. Natürlich müssen Sie auch die häufigen Farben Gelb, Rot und Grün im Auge behalten und verhindern, daß Ihr Spielpartner eine dieser Farben allein sammelt und dafür die doppelte Punktzahl kassiert. Sie brauchen also auch wenigstens je eine Kugel in diesen Farben.

Wenn Sie sich diese Taktik zurechtgelegt haben, dann kann es plötzlich auch interessant werden, das Spiel zu beginnen. Der erste Spieler legt seinen Pfeil auf

eine Linie, kann aber noch keine Kugel nehmen. Er legt damit nur die Reihe fest, aus der der zweite Spieler die erste Kugel nehmen darf. Da erst der zweite Spieler die erste Beute macht, überlassen gerade Anfänger den ersten Zug gern ihrem Mitspieler. Als Startspieler haben Sie jedoch gleich zu Beginn die Möglichkeit, Ihrem Mitspieler vorzuschreiben, aus welchen Farben er die erste Kugel auswählen kann, und können ihm den Weg zu den seltenen Farben erschwe-

ren. Übrigens sollte jeder Spieler die bereits erbeuteten Kugeln vor den Augen seines Mitspielers verbergen, um ihm die Entscheidung über seinen nächsten Spielzug nicht allzu leicht zu machen. Sie können das mit einem kleinen Stück Pappe oder Papier, das Sie – auf die entsprechende Größe zurechtgeschnitten – als Sichtschutz auf ihr „Kugellager“ legen.

Bei der Endabrechnung gibt es dann manchmal Überraschungen.

Sleuth

Dieses Spiel haben wir bereits in unseren Spielebesprechungen auf Seite 20 vorgestellt.

Jeder neue Sleuth-Spieler steht vor dem Problem, wie er die Antworten seiner Mitspieler möglichst übersichtlich notiert. Ein besonderer Notizblock, der dem Spiel beiliegt, soll das Aufschreiben erleichtern. Er reicht auch aus, wenn man die Karten festhalten will, die die Mitspieler vorgezeigt haben. Sehr bald stellt man aber fest, daß manche Informationen nicht in das vorgedruckte Schema passen. So werden Anfänger beispielsweise die Antworten auf „einfache Fragen“ (z. B. „Alle Roten“, „Alle 1“, „Alle Diamanten“) auf der Rückseite des Zettels notieren. Das ist aber keine Ideallösung, denn so wird das Informationsmaterial mit zunehmender Spieldauer immer unübersichtlicher und die Auswertung schwieriger.

Um Abhilfe zu schaffen, haben wir das Sleuth-Notizblatt erweitert. Eine Zeile und sieben Spalten sind neu hinzugekommen. Auf diesem Schema (Abb. 1) können Sie nun tatsächlich die Antworten auf alle Fragen übersichtlich notieren, ohne die Rückseite des Zettels zu Hilfe nehmen zu müssen.

In die neue vierte Spalte jeder Edelsteinsorte (a) schreiben Sie Antworten auf Fragen nach der Farbe und Sorte (z. B. „Rote Diamanten“). Der neue Spaltenblock „Alle Sorten“ ist für Angaben zur Farbe und Menge (b) oder nur zur Farbe (c) gedacht. Die neue Zeile „Alle Farben“ (d) bietet Platz für Informationen über Sorte und Menge (z. B. „Diamanten 1“) oder nur über die Sorte (e). Antworten auf Fragen nach der Menge allein

(„Alle 1“) können Sie schließlich rechts unten auf dem Zettel notieren (f).

Anhand eines Ausschnitts aus einer laufenden Partie sei kurz demonstriert, wie sich das

neue Notizschema nutzen läßt. Fünf Personen spielen mit: Alex, Birgit, Christian, Dietmar und Elli. Ellis „Ermittlungsbogen“ sieht nach den ersten fünf Spielzügen so aus wie in Abb. 2.

Abb. 1

	DIAMANTEN				PERLEN				OPALE				ALLE SORTEN			
	◆	◆◆	◆◆◆	alle	○	○○	○○○	alle	■	■■	■■■	alle	1	2	3	alle
ROT																
BLAU																
GRÜN																
VIOLETT																
ALLE FARBEN																

Abb. 2

	DIAMANTEN				PERLEN				OPALE				ALLE SORTEN			
	◆	◆◆	◆◆◆	alle	○	○○	○○○	alle	■	■■	■■■	alle	1	2	3	alle
ROT	A				X	X										D1
BLAU	X															
GRÜN		X							X	C1						
VIOLETT	A				X				X							
ALLE FARBEN								DO	B2							

Abb. 3

	DIAMANTEN				PERLEN				OPALE				ALLE SORTEN			
	◆	◆◆	◆◆◆	alle	○	○○	○○○	alle	■	■■	■■■	alle	1	2	3	alle
ROT	A				X	X			ⓓ							D1
BLAU	X								ⓑ							
GRÜN		X							ⓑ	ⓒ	X	C1				
VIOLETT	A				X				X							
ALLE FARBEN								DO	B2							

Die sieben Karten, die sie selbst in der Hand hält, hat sie durchkreuzt (X). Mit ihrer ersten Frage an Alex nach „Diamanten 1“ hatte sie Glück: er hat ihr zwei Karten gezeigt, die Elli auf ihrem Blatt entsprechend markiert hat (A). Dieter hat auf die Frage des nächsten Spielers geantwortet, daß er keine Perlen besitzt (Elli notierte im passenden Feld DO). Die nächste Frage – sie kam von Birgit – ging wieder an Dieter: er zeigte ihr daraufhin eine „Rote 1“, eine Information, die Elli als D1 niederschreibt. Obwohl sie diese Karte nicht gesehen hat, ist für sie klar, daß es sich dabei nur um einen „Roten Opal 1“ handeln kann (ⓓ) in Abb. 3, da Dieter zuvor gesagt hat, daß er keine Perlen besitzt und die einzige noch mögliche andere Karte, der „Rote Diamant 1“, in der Hand von Alex ist.

Selbstverständlich kann Alex die gleiche Schlußfolgerung wie Elli ziehen. Nur Christian weiß in diesem Moment noch nicht, was Dieter gezeigt hat, es sei denn, Alex läßt sich zu einer so unvorsichtigen Bemerkung wie „Dann ist ja alles klar!“ hinreißen. Dann ist nämlich auch für Christian alles klar.

Die nächste Fragekarte beantwortet Christian: er hat einen grünen Opal. Elli notiert im entsprechenden Feld C1, weiß aber noch nicht, ob es sich dabei um einen Opal 1 oder Opal 2 handelt. Das offenbart sich erst, als Birgit verrät, daß sie zwei „Opal 1“ hat. Aus den bisher festgehaltenen Informationen ergibt sich, daß Birgits Opale grün und blau sein müssen (ⓑ). Das läßt für Christians frühere Antwort nur den grünen Opal 2 (ⓒ) übrig.

Dieser kurze Ausschnitt aus einer (erfundenen) Partie zeigt zwar nur einfache logische Schlüsse, die im Spielverlauf ge-

B E S S E R S P I E L E N

zogen werden. Sie können aber schon hier erkennen, daß das Spiel durch das neue Notizschema viel übersichtlicher wird.

Ganz ausgebuffte *Sleuth*-Spieler notieren sich auch noch, wer wem welche Frage gestellt hat, um daraus Rückschlüsse zu ziehen. In unserem kleinen

Musterspiel haben wir diese Notation der Einfachheit halber jedoch weggelassen.

Auch die sogenannte Null-Information, die Sie erhalten, wenn ein Spieler Ihre Frage verneint, kann auf unserem neuen Ermittlungsblatt schnell festgehalten werden.

Wir haben bei unserem neuen *Sleuth*-Notizzettel das Muster des Original-Schemas übernommen, so daß alte *Sleuth*-Hasen nicht erst umdenken müssen, wenn sie auf unser System umsteigen. Auch für die Super-*Sleuth*-Variante, bei der überhaupt keine Karten mehr vorge-

zeigt werden, hat sich der neue Notizzettel inzwischen sehr bewährt.

Damit Sie unser Schema gleich verwenden können, haben wir es in Originalgröße unten abgebildet; Sie müssen es nur noch ausschneiden und fotokopieren.

Acquire

Spielekenner waren begeistert, als eines der besten Spiele aus der legendären 3M-Serie vor rund zweieinhalb Jahren wieder herausgebracht wurde, diesmal von der „Schmidt Spiel und Freizeit GmbH“. Zudem war die Neufassung optisch noch ein biß-

chen besser aufpoliert worden.

Allerdings ging die Optik auf Kosten der Funktionalität: man konnte die Hotelsteine nämlich nicht mehr so vor sich aufstellen, daß sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden konnten; sie kippten immer wieder um (die Hotelsteine). Seit kurzem liegen dem Spiel nun kleine Plastikstellborde bei. Sollten Sie die in Ihrem Spiel noch nicht gefunden

haben, können Sie sich auch mit Stellbrettchen aus anderen Spielen (zum Beispiel *Scrabble*) behelfen. Oder Sie basteln aus dünner Pappe für jeden Spieler einen kleinen Sichtschutz.

Ein Fehler hat sich auch in die Spielregeln eingeschlichen: im Abschnitt „Spielende“ steht ein Wort zuviel. Dort heißt es, daß *Acquire* unter anderem dann beendet werden kann, wenn „alle

sieben Ketten auf dem Plan sind und mehr als zehn Hotels umfassen“. Wenn Sie es ausprobieren, werden Sie feststellen, daß diese Bedingung gar nicht erfüllt werden kann. Schuld daran ist die böse Sieben; gemeint ist nämlich, daß die Ketten, die auf dem Plan liegen, mehr als zehn Hotels umfassen; das brauchen z. B. auch nur drei oder vier Hotelketten zu sein.

Zaster

In diesem Kartenspiel werden immer so viele Kartensätze wie Mitspieler gebraucht. Da noch die beiden Spezialkarten „Aufwertung“ und „Abwertung“ im Spiel sind, erhalten die beiden Spieler, die links vom Geber sitzen, je eine Karte mehr. Dadurch sind diese beiden gegenüber den anderen im Vorteil: sie haben immer eine Karte mehr zur Auswahl, um ihren Kartensatz zu vervollständigen. Zusätzlich werden sie bei der Punktvertei-

lung bevorzugt, wenn es ihnen gelingt, das Spiel mit einem kompletten Satz und der Aufwertungskarte zu beenden.

In der 1964 bei Parker in England erschienenen Urfassung (dort läuft das Spielgeschehen übrigens nicht an der Devisen-, sondern an der Getreidebörse ab) ist man der ungleichen Verteilung dadurch aus dem Weg gegangen, daß man zwei der Kartensätze um je eine Karte reduzierte. Auf diese Weise werden an alle Spieler gleich viel Karten ausgegeben. Diese Version hat allerdings den Nachteil, daß die reduzierten Kartensätze nur sel-

ten gesammelt werden. Sie können ja nur mit der Aufwertungskarte komplettiert werden, und die wird erfahrungsgemäß so gut wie nie getauscht.

Wir haben diese Idee der unvollständigen Kartensätze in etwas abgeänderter Form unserer Spielvariante zugrunde gelegt: Bevor die Karten verteilt werden, zieht der Kartengeber verdeckt zwei Karten aus dem Stapel. Sie werden beiseite gelegt, ohne daß sie sich jemand ansieht. Anschließend werden die übrigen Karten verteilt, so daß jeder Spieler neun Karten erhält. Das Spiel läuft dann wei-

ter wie in den Originalregeln: jeder Spieler versucht, einen Satz zu vervollständigen. Allerdings fehlen zwei Karten – doch kein Spieler weiß, welche das sind. Meistens werden es Karten aus verschiedenen Sätzen sein; es kann auch mal eine der Spezialkarten fehlen. Seltener werden zwei Karten desselben Satzes beiseite liegen. Wer dann diesen Satz sammelt, hat im wahrsten Sinn des Wortes „schlechte Karten“, denn er wird nie fertig. Nach jedem Spiel werden die beiden gezogenen Karten wieder zurück in den Kartenstapel gelegt und vor der nächsten Runde zwei neue gezogen.

Wir haben noch eine weitere Regelvariante aus der englischen Fassung des Spiels übernommen: Wer die Aufwertungskarte besitzt, kann schon mit acht Satzkarten das Spiel beenden. Wegen dieses Vorteils wird die Karte niemals aus der Hand gegeben. Führen Sie deshalb als Zusatzregel ein, daß derjenige, der die Aufwertungskarte besitzt, 20 Minuspunkte erhält, wenn ein anderer Spieler die Runde beendet hat. Dann fängt die Aufwertungskarte gegen Ende des Spiels vielleicht doch noch an zu wandern.

Übrigens ist *Zaster* laut Herstellerangabe zwar ein Spiel für drei bis sieben Spieler. Unserer Meinung nach sollten für eine Runde aber mindestens fünf Personen zusammenkommen (sonst wissen Sie nämlich immer ganz genau, wer gerade die „Abwertungskarte“ in der Hand hält).

	DIAMANTEN				PERLEN				OPALE				ALLE SORTEN			
	◆	◆◆	◆◆◆	alle	○	○○	○○○	alle	●	●●	●●●	alle	1	2	3	alle
ROT																
BLAU																
GRÜN																
VIOLETT																
ALLE FARBEN																X