„CASTLE PANIC“ nutzt das Videospielkonzept „Tower Defense“, das etwa aus „Plants vs. Zombies“ bekannt ist (Fireside Games, circa 35 Euro).

LOSBRETTERN

Brettspiele sind die AHNEN DER VIDEOSPIELE – und können selbst knallharte Gamer begeistern. Die Redaktion stellt die besten vor.

Rätseln, rennen, killen, bis der Kopf raucht und die Augen tränen? Klar, für Zocker an PC & Co. ist das ein Heidenspaß. Und Mühle oder Dame sind sicher keine passende Alternative zu WoW oder „ZombiU“. Doch irgendwann macht jedes PC-Geballer müde. Und irgendwann kommt die Familie und fordert ein gemütliches Brettspiel am Esstisch ein …

Nehmen Sie sich die Zeit, und lassen Sie sich überraschen: Schließlich kommen jedes Jahr weit über 1000 Brett-, Karten- und Würfelspiele neu auf den Markt. Und die haben viel mehr zu bieten als bloßes Figurengeschiebe … Um Ihnen die Auswahl zu erleichtern, hat die Redaktion die tollsten Spiele für begeisterte Gamer zusammengestellt.

Ab in die Moderne

Seit der Kosmos-Verlag Mitte der 1990er mit den „Siedlern von Catan“ sozusagen den Brettspiel-Vorläufer der späteren Aufbau-Simulationen auf den Markt brachte und damit einen Riesenhit landete, hat sich viel getan. Die Spielemacher strotzen nicht nur vor Ideen, sondern rühren auch an manches Tabu: So gilt es etwa in „Manhattan Project“, die besten Plutoniumbomben zu entwickeln (siehe unten). Nicht gerade sympathisch? Mag sein, aber nur wer im nuklearen Rüstungswettlauf besteht, hat hier eine Chance zu überleben. Sie wollen mal so richtig gemein sein? Das klappt auch am Brett: In „King of Tokyo“ terrorisieren Sie als Manga-Monster die japanische Hauptstadt – und Ihre Mitspieler.

Auch die Vielfalt der Spielgattungen ist riesig: So gibt's strategische Kriegsspiele („Memoir '44“), Fantasy-Abenteuer wie „Small World“, Weltraum-Sagen („Alien Frontiers“), innovative Aufbauspiele (The Manhattan Project) oder realistische Simulationen wie das kooperative

TOP-SPIELE FÜR COMPUTERSPIELER

ALIEN FRONTIERS

von Tory Niemann, Clever Mojo Games/LocWorks, für 2 bis 4 Spieler, circa 45 Euro

Inhalt: „Alien Frontiers“ ist ein unterhaltsames Space-Game. Sie versuchen, einen Planeten möglichst schnell zu besiedeln – die ausgewogene Mischung aus Glück sowie Strategie motiviert enorm.

Anspruch: ●●○

SMALL WORLD

von Philippe Keyaerts, Days of Wonder, für 2 bis 5 Spieler, circa 45 Euro

Inhalt: Überzeugendes Zivilisationsspiel in einer Fantasywelt. Hetzen Sie Zwerge, Riesen und Feen aufeinander, nutzen Sie ihre Spezialfähigkeiten. Wer zuerst einknickt, gewinnt.

Anspruch: ●●○

KING OF TOKYO

von Richard Garfield, Heidelberger Spieleverlag, für 2 bis 6 Spieler, circa 25 Euro

Inhalt: Genial einfaches Würfelspiel, bei dem Sie Ihren Mitspielern richtig eins reinwürgen – bis Tokyo und Ihr Gegner in Trümmern liegen. Dafür sammeln Sie Zerstörungspunkte. Eine tolle Prügelei!

Anspruch: ●○○

SO LERNEN SIE BRETTSPIELE SCHNELLER

Der Einstieg in Brettspiele ist meist schwieriger als bei Computerspielen: Vor dem Losspielen muss man sich oft eine ganze Reihe Regeln aneignen. Die Lektüre seitenlanger Anleitungen ist trotzdem nicht nötig: Auf YouTube gibt's zu fast jedem Spiel Erklärvideos und Clips von Beispielrunden. So lässt sich nahezu jedes Spiel in einer Viertelstunde erlernen.

YouTube

WOHER KOMMEN BRETTSPIELE?

Deutschland gilt noch immer als das Brettspielland Nummer eins. Nirgendwo sonst werden so viele Spiele erfunden und verkauft. Viele der besten aktuellen Spiele kommen allerdings aus den USA, Frankreich und Tschechien. Scott Nicholson, Brettspielfan und Dozent an der Syracuse University in New York, erklärt: „Als Mitte der 90er zum ersten Mal europäische Spiele wie ‚Die Siedler von Catan' nach Amerika kamen, war das etwas ganz Neues: Es wurde etwas aufgebaut, und es gab ausgeklügelte Mechanismen, die wunderbar ineinandergriffen." US-Spiele der damaligen Zeit seien eher einfache Würfelspiele gewesen, bei denen es oft um Zerstörung ging. Im Laufe der letzen 20 Jahre haben junge Spiele-Erfinder mit frischen Ideen beide Welten kombiniert und storylastige Szenarien aus Nordamerika mit Spieltechniken aus Europa verbunden. Diese neuen Spiele sind oft originell – und vor allem zeitgemäß.

MEMOIR '44

von Richard Borg, Days of Wonder, für 2 Spieler, circa 45 Euro

Inhalt: Knallhartes Kriegsspiel, das die Landung der Alliierten in der Normandie simuliert. Das Grundspiel bietet 17 historische Szenarien, mittlerweile gibt es Dutzende Erweiterungen.

Anspruch: ●●○

THE MANHATTAN PROJECT

von Brandon Tibbetts, Minion Games/ Queen Games, für 2 bis 5 Spieler, circa 45 Euro

Inhalt: Strategisches Aufbauspiel, bei dem Sie möglichst schnell möglichst effektive Atombomben zur Abschreckung Ihrer Gegner bauen. Hier wartet eine gnadenlose Kalter-Krieg-Atmosphäre auf Sie!

Anspruch: ●●●

RISIKO EVOLUTION

von Rob Daviau und Chris Dupuis, Heidelberger Spieleverlag, für 3 bis 5 Spieler, circa 50 Euro

Inhalt: Innovative Neuauflage des Klassikers „Risiko" im Sci-Fi-Gewand: Nach jeder Partie verändert sich die Spielwelt mit Stickern und neuen Regeln. So gleicht keine Runde der vorherigen. Eine tolle Idee!

Anspruch: ●●○

Feuerwehrspiel „Flash Point: Flammendes Inferno“ (Heidelberger Spieleverlag, etwa 30 Euro).

Mein Papa ist ein Videospiel

Interessant für PC-Gamer: Viele dieser neuen Brettspiele orientieren sich an populären digitalen Welten, Kinofilmen und Comics – und nehmen die Spieler straff an die Hand: Alles ist aufeinander abgestimmt, Leerlauf nicht vorgesehen. Zudem folgen die Spiele oft einem klaren Spannungsbogen.

Einen besonders deutlichen Bruch mit traditionellen Brettspielelementen bietet „Risiko Evolution“. Das Sci-Fi-Spektakel ist eine radikale Weiterentwicklung des oft recht langatmigen Klassikers „Risiko“ – und lehnt sich deutlich an Strategiespiele für den PC an. Wie in diesen gibt es Fraktionen, etwa „Die Mechanischen“ und die „Enklave der Bären“, die in einer futuristischen Welt um die Herrschaft kämpfen. Auch das Spielgefühl der Neuentwicklung des Heidelberger Spieleverlags erinnert an PC-Spiele. Die Partien sind recht kurz – fast wie Level. Danach verändern die Spieler das Brett mit Stickern und einer eigenen Beschriftung. Zudem erhalten die einzelnen Fraktionen neue individuelle Fähigkeiten. So entwickelt sich in wenigen Partien ein hochkomplexes Spiel, das mit der ersten Runde kaum noch etwas gemein hat – und das man sich selbst erarbeitet hat.

Fiese Sprüche

Mindestens ebenso radikal krempelt „King of Tokyo“ bekannte Analogspielkonventionen um – in diesem Fall die des guten, alten Würfelspiels „Kniffel“. Die Neuentwicklung ist im Grunde ein einfaches Spiel, bei dem Sie fünf Würfel werfen und versuchen, Ihre Mitspieler mit den erwürfelten Tatzen anzugreifen. Dabei sammeln Sie Energie oder Siegpunkte.

Das allein macht schon ordentlich Laune, der besondere Reiz liegt aber in der Interaktion mit den Mitspielern. Was gibt's Besseres, als sich gegenseitig im Minutentakt mit Monsterangriffen, Bomben und sonstigen Mitteln zu malträtieren und dazu richtig schönen „Trash Talk“ abzulassen?

Nuklearschlag

Wer es strategischer mag und etwas mehr Zeit investieren will, ist mit dem Aufbauspiel The Manhattan Project gut bedient. Dort gewinnt nur, wer seine Ressourcen geschickt einsetzt und das stärkste Atombomben-Arsenal errichtet: Toll für Taktiker. Allerdings ist das Thema politisch wahrlich nicht korrekt. Die Hoffnung, zum „Spiel des Jahres“ erkoren zu werden, kann sich das Aufrüst-Spiel wohl abschminken …

Ähnliches gilt für Memoir '44, ein relativ leicht zu erlernendes, strategisches Kriegsspiel für zwei Personen, bei dem verschiedene Szenarien der alliierten Landung in der Normandie simuliert werden. Immerhin: Beide Seiten können gewinnen.

Wahre Helden

Wie am Computer gibt's natürlich auch weniger konfliktträchtige Spiele. Insbesondere kooperative Brettspiele haben in den letzten Jahren massiv an Qualität gewonnen.

Sie können sich nicht vorstellen, dass Ihnen ein Brettspiel den ultimativen Adrenalinkick verpasst? Flash Point gelingt das ohne Weiteres. In dieser Simulation schlüpfen Sie in die Rolle von Feuerwehr-Spezialisten und retten mit Ihren Mitspielern Menschen aus einem brennenden und langsam einstürzenden Haus. Das klingt erst mal sehr technisch – entwickelt sich aber so rasant, dass Sie schnell im Spielrausch versinken. Dafür kann man tatsächlich mal zwei Stunden den Computer ausschalten … *[bbr]*

RISIKO IN DER REDAKTION

Pause vom Bildschirm: Die Redaktion nahm sich eine kurze Auszeit vom digitalen Allerlei und gönnte sich in der Lounge eine gepflegte Runde Risiko Evolution. Nach flotter Eingewöhnung dank YouTube (siehe Seite 51) kämpften Jan, Pavel, Linda und Andreas bald gnadenlos um die Weltherrschaft. Zumindest bei den älteren Semestern kamen dabei wohlig-nostalgische Erinnerungen an muffige Brettspielkeller auf. Gelacht wurde ebenfalls, auch wenn so mancher sich in den hitzigen Gefechten die Haare raufte. FAZIT DANACH: eine moderne und spaßige Variation des Klassikers!

DER BRETTSPIEL-PODCASTER

TOM VASEL
Moderator

Von Florida Keys aus moderiert Tom Vasel seit fast zehn Jahren den bekanntesten Brettspiel-Podcast „The Dice Tower“ (www.dicetower.com), der alle zwei Wochen Tausende Fans erreicht. Seine rund 2000 Videorezensionen wurden auf YouTube fast 13 Millionen Mal angeschaut. Seit 2012 ist Tom hauptberuflich als Podcaster und Videorezensent tätig.

COMPUTER BILD SPIELE: Sie spielen auch Computerspiele. Was spielen Sie am liebsten?
Vasel: Ich mag Strategie- und Aufbauspiele wie „Final Fantasy Tactics“ oder „SimCity“. Seit ich verheiratet bin, spiele ich allerdings eher Brettspiele.

Was sind die größten Vorteile von Brettspielen gegenüber Computerspielen?
Man kann mit seiner Familie und den Freunden spielen und kommuniziert viel intensiver, als es am Computer oder der Konsole der Fall ist. Selbst wenn man mit anderen Spielern zusammen in einem Raum ist, schaut man dort immer Richtung Bildschirm und sieht sich nie direkt an. Außerdem darf man beim Brettspielen nie so asozial oder ruppig sein wie online – im Wohnzimmer traut sich das nämlich keiner.

Was mögen Sie speziell an Brettspielen?
Ganz klar die Interaktion mit den Mitspielern und die viel konkreteren Spielwelten. Solo-Spiele und zu abstrakte Spiele interessieren mich allerdings überhaupt nicht. Außerdem mag ich, dass man Brettspiele wirklich anfassen kann. Wir sitzen schon lange genug vor dem Bildschirm, da ist es gut, auch mal was Reales vor sich zu haben.

Für wen eignen sich Brettspiele besonders?
Menschen, die Aufbau- und Strategiespiele mögen, werden auf jeden Fall sehr viele passende Brettspiele entdecken können. Da finden sich bei vielen Ansätze wieder, die schon aus Computerspielen bekannt sind.

Welche Brettspiele empfehlen Sie Computerspielern?
„Risiko Evolution“, „Descent: Die Reise ins Dunkel“, „Ghost Stories“, „Ascension“, „Tales of the Arabian Nights“, „Small World“, „King of Tokyo“, „Smash Up“ – es gibt mittlerweile sehr viele sehr gute Brettspiele!