

INTERNETTES...

App wie Appetit

Man steht mit der besten Freundin oder dem Partner in der Stadt und weiss nicht, wo man nun zum Essen einkehren soll. Auf den ewig gleichen Italiener oder Chinesen hat man heute keine Lust. Doch knurrt der Magen schon laut, mag man auch nicht mehr stundenlang das Internet nach Listen mit Insider-Tips durchsuchen. Zumal diese Top-Ten-Listen meist aus nichtssagen- den Beschreibungen bestehen. Diese Situation erleben die Erfinder der «Foodspotting»-App sicherlich auch oder sie erinnern sich an den Spruch: Das Auge isst mit. Denn zum einen sucht die «Foodspotting»-App nur Restaurants in unmittelbarer Nähe, so, dass die kurze Mittagspause nicht durch einen langen Fussmarsch verkürzt wird.



Zum anderen zeigt sie anstelle von Restaurant-Listen Fotografien der Speisen. Beim Durchsehen der Bilder sollte schnell klar werden, welches Restaurant dem eigenen Gusto entspricht. Der Haken an der Sache: Man findet nur Restaurants, die bereits von anderen Usern entdeckt und registriert wurden. Nachteil Nummer zwei: Einige User haben Bilder von vollen Kaffeetassen oder Weingläsern hochgeladen, die – trotz «Likes» von anderen Benutzern – genauso nichtssagend sind wie eine Liste. (lev)

Erhältlich ist die gratis App unter www.foodspotting.com

Zocken, bluffen, zerstören

Ob mit Zahnrädern, einem Würfelturm oder Bierfässern statt Würfeln – drei neue Brettspiele überraschen mit ungewöhnlichem Zubehör. Ein viertes ist perfekt für alle Spielehasser.

HENDRIK BREUER

Gimmicks, bekannt als kuriose Beigaben zu den YPS- oder Mickey-Mouse-Heftli, sind oft überflüssig. Das weiss man aus Erfahrung. Kaum hatte man sich dazu hinreissen lassen, einen Comic zu kaufen, weil man das faltbare Trapper-Fernglas haben wollte, war es auch schon kaputt. Bei solch fragwürdigen Erinnerungen ist es erstaunlich, dass Gimmicks derzeit ein Comeback feiern. Und zwar als innovative Komponente in Brettspielen. Denn wenn die Plastikkonstruktionen ins Spielgeschehen eingepasst sind und nicht bloss cool aussehen, können sie den Spielspass ungemein steigern.

Das Spiel zum Weltuntergang

Masstäbe in der Kategorie «Spiele mit ungewöhnlichem Gimmick» hat «Tzolk'in: Der Maya-Kalender» gesetzt, ein Spiel, das pünktlich zum nie eingetretenen Weltuntergang erschienen ist und das man vor Spielbeginn erstmal zusammenbauen muss. Das zentrale Element sind sechs ineinander greifende Zahnräder. Ein grosses Kalender-Rad wird gedreht, und die verzahnten Räder bewegen sich mit. Das ist interessant, da die Spielfiguren auf die Räder gesetzt werden, und man hofft, dass sie im Laufe des Spiels von den Mitspielern auf die lukrativsten Positionen gedreht werden. Taktieren und Planen sind Voraussetzung, um zu bestehen. Ziel ist es übrigens, seinen Mayastamm, während das Kalender-Rad eine komplette Runde dreht, möglichst mächtig werden zu lassen und die Figuren, die Arbeiter darstellen, auf den fünf Rädern geschickt einzusetzen.

Dabei verbessert sich die Position der Arbeiter mit jedem Dreh – bis sie vom Rad fallen. Die Frage, die sich in jeder Runde aufs neue stellt, ist somit: Lasse ich meine Figuren noch eine Runde lang mitfahren, oder rufe ich meine Leute zurück? «Tzolk'in» ist ein gelungenes Strategiespiel, das nicht zu kom-



Bild: Hendrik Breuer

Endlich ein Spiel für Brettspielehasser: Bei «Rampage» darf hemmungslos zerstört werden.

pliziert ist. Die ausgetüftelte Zahnradkonstruktion – ein Blickfang – tut ein übriges und hilft, auch Spielmuffel neugierig auf das Spiel zu machen.

Das Spiel für alle Entdecker

Ein ähnlich spektakuläres Konstrukt ist der Würfelturm im neuen Entdeckerspiel «Amerigo». In jeder Runde wird eine Handvoll farbiger Holzwürfel in den Turm geworfen – doch nicht alle kommen sofort, sondern erst nach vielen Runden, wieder heraus. So garantiert der Turm die zufällige Verteilung von Aktionsmöglichkeiten, die helfen, eine Insel zu erkunden und zu besiedeln. Jede Würfelfarbe steht für eine von sieben Aktionen wie etwa Segeln, Siedeln oder Bauen, und die Spieler können in jeder

Runde je nach vorhandenen Würfeln entscheiden, welche Aktionen sie durchführen möchten. «Amerigo» ist ein anspruchsvolles Spiel, bei dem man ständig kritische Entscheidungen trifft, trotzdem bleibt die Spielzeit übersichtlich. Nach ein paar Partien kann man «Amerigo» locker in einer Stunde spielen.

Das mag einigen allerdings noch immer zu lange dauern, zudem sind «Tzolk'in» und «Amerigo» eher etwas für Strategen.

Das Spiel für alle Wirte

Dass Gadgets auch voll partytauglich sein können, beweist «Polterfass». In diesem Spiel wird gewettet und gewürfelt, allerdings nicht mit gewöhnlichen Würfeln, sondern mit Mini-Bierfässern. Diese Fässer bleiben lei-

der nicht immer stehen, so dass sie manchmal wegrollen und dem Wirt das Geschäft vermiesen. In jeder Runde würfelt ein Wirt (also einer der Spieler) seinen Ausschank aus und versucht, möglichst knapp unter den Bestellungen der Kneipengäste (der restlichen Spieler) zu bleiben. Der Clou ist, dass geheim bestellt wird, der Wirt also raten muss, wann er aufhören sollte. Was kompliziert klingt, ist in ein paar Minuten erklärt, und was dann folgt, ist ein wildes Zock- und Bluffspiel, das mit fortschreitender Spieldauer immer lustiger wird – ähnlich einem Abend im Wirtshaus.

Die modernen Spiele-Gimmicks sind zum Glück besser als die YPS- und Mickey-Mouse-Gadgets der Vergangenheit. Alles funktioniert tadellos und veredelt die drei ohnehin schon tolen Spiele «Tzolk'in», «Amerigo» und «Polterfass».

«Tzolk'in: Der Maya-Kalender» von Simone Luciani, Daniele Tascini, Heidelberger Spieleverlag, 2 bis 4 Spieler ab 13 Jahren, ca. 55 Franken. «Amerigo» von Stefan Feld, Queen Games, 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, ca. 78 Franken. «Polterfass» von Andreas Schmidt, Zoch Verlag, 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, ca. 28 Franken.

Das Spiel für Spielehasser

Endlich gibt es das perfekte Brettspiel für Spielehasser. Bei «Rampage» darf man nämlich mal so richtig die Sau (oder noch besser: das Monster) rauslassen. Bei dem Spiel geht es darum, eine mühsam aufgebaute Stadt in Schutt und Asche zu legen. Dazu wirft der Spieler seine Monster auf die

Häuser, schnippt Holzautos hinfort und pustet ganze Gebäude weg. Als Spiel taugt «Rampage» zwar nicht wahn-sinnig viel, zum Abreagieren für Antispieler ist es allerdings super. (bre)

«Rampage» von Antoine Bauza/Ludovic Maublanc, Asmodee

SCHÖNE TÖNE



...Es gibt Lieder, die erwecken in einem den Rocker...

Seit der Pubertät habe ich eine Schwäche für Rockertypen. Für tätowierte Punker ebenso wie für alternative Singer/Songwriter. In ihre Musik verliebte ich mich zur selben Zeit. Und so habe ich zu den Klängen von Greenday, Sum 41 und Good Charlotte meine ersten Gitarrenriffs geübt und das Maximalvolumen meiner Stereoanlage ausgetestet. Längst laufe ich nicht mehr mit Nietengürteln und in Totenkopf-Shirts durch die Gegend. Auch meine Fingernägel sind heute nicht mehr schwarz lackiert. Dennoch kommt mein Restanteil an Rockerblut manchmal zum Vorschein. Wie vor zwei Jahren an einem Konzert der deutschen Band Beatsteaks in Solothurn. Da alle meine Freunde inzwischen Hip-Hop oder House hörten, hatte ich mich lange nicht mehr an einem Rockkonzert austoben können. Doch das Konzert dieser ungestümen Vollblutrockers konnte ich mir nicht entgehen lassen. Mein Freund liess sich erweichen, mich zu begleiten, mit der Begründung, früher auch mal «solche Musik» gehört zu haben. Um mich bei ihm erkenntlich zu zeigen, hielt ich mich am Konzert zuerst mit wildem Schreien und Hüpfen zurück. Als die Band jedoch den Song «I Don't Care As Long As You Sing» anstimmte, konnte ich mich nicht mehr zurückhalten. Schliesslich kann der Titel als eindeutige Aufforderung verstanden werden. Und so trällerte ich fröhlich hüpfend mit. Meine Begleitung war von dieser Einlage weniger begeistert.

Beatsteaks: «I Don't Care As Long As You Sing»
Smack Smash, 2004

Leonie Vollenweider

HIN UND WEG

Spontan

Man nennet es Postpunk-Garage-Rock, das Gitarren-Schrammen und Schlagzeug-Scheppern der neuseeländischen Band **Die!Die!Die!**. Dank melodischer Elemente findet ihre Musik aber doch den Weg in Richtung Harmonie. Mo, 21.00, Grabenhalle, St. Gallen

Zwei iranische Auftragskiller sollen drei regimekritische Schriftsteller töten. Mohammad Rasoulofs Film **Manuscripts Don't Burn** zeigt den von Terror und Kontrolle geprägten Alltag in Iran, wobei auf plakative Thriller-Effekte verzichtet wird. Mo, 19.30, Luna, Frauenfeld

Merken

Auf einen schwebenden Klangteppich wird man von den Klängen der Florentiner Band **Psychers** gehoben. Mit Psychedelic-Pop-Rock berieseln sie morgen Ohren und Seelen in der Tankstelle. Di, 21.00, Tankstell, St. Gallen



Nachtsicht Freitag, 21.39 Uhr, Hofspektakel, Wil

Bild: Benjamin Manser

EINSCHALTEN

Neuer Doktor Frankenstein

Der plastische Chirurg Robert Ledgard (Antonio Banderas) versucht etwas, an dem viele vor ihm scheiterten: Er will künstliche Haut züchten. Daneben führt er eine Schönheitsklinik, die bloss von einer Patientin besucht zu werden scheint: Vera (Elena Anaya). In welcher Beziehung sie zu Ledgard steht, wird erst klar, als Zeca (Roberto Álamo), der Sohn von Legards Haushälterin, auftritt. Nachdem dieser eine Bank überfallen hat, sucht er bei seiner Mutter Schutz vor der Polizei und entdeckt dort Vera. Als Zeca in ihr seine frühere Geliebte zu erkennen meint, überschlagen sich die Ereignisse. Doch nur langsam wird ersichtlich, in welcher Beziehung die verschiedenen Charaktere zueinander stehen. Der Thriller des spanischen Regisseur Pedro Almodóvar ist an Thierry Jonquets Buch «Mygale» angelehnt. Doch gab der Regisseur – bekannt für melodramatische Szenen und erstaunliche Wendungen – dem Film eine komplexere Note. (lev)

ARTE Die Haut, in der ich wohne, Heute Montag um 22.00 Uhr