

# Spiele mit Zugabe

**GIMMICKS** Sie sind nutzlos, gehen schnell kaputt und erleben trotzdem ein Comeback – die Beigaben zum Spiel.

VON HENDRICK BREUER

**FLENSBURG** Gimmicks, bekannt als kuriose Beigabe zu den YPS-Heften, sind oft überflüssig. Das weiß man aus Erfahrung. Kaum hatte man sich dazu hinreißen lassen, noch ein Comic mitzunehmen, weil man sich das faltbare Trapper-Fernglas einmal genauer ansehen wollte, da war es auch schon kaputt. Bei solch fragwürdigen Erinnerungen an die Gadgets der Achtziger ist es erstaunlich, dass Gimmicks derzeit ein Comeback feiern: als innovative Komponente in Brettspielen. Denn wenn die Plastikkonstruktionen ins Spielgeschehen eingepasst sind, und nicht bloß cool aussehen, können sie den Spielspaß ungemein steigern.

Maßstäbe 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 in der Mitte des Spielplans wird gedreht und die fünf verzahnten Räder bewegen sich mit. Das ist äußerst interessant, da wir unsere Spielfiguren auf die kleinen Räder setzen und hoffen, dass sie im Laufe des Spiels von den Mitspielern auf die lukrativsten Positionen gedreht werden. Taktieren und längerfristiges Planen sind Voraussetzung, um in diesem genialen Spiel zu bestehen. Ziel ist es übrigens, unseren Mayastamm, während das Kalender-Rad eine komplette Runde dreht, möglichst mächtig werden zu lassen und die Figuren, die unsere Arbeiter darstellen, auf den fünf Rädern am geschicktesten einzusetzen.



Für Erwachsene weniger spannend: Besonders die Kleinen sind begeistert von den Modellbooten im neuen Spiel „Norderwind“.

BREUER

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 und vertraue darauf, dass die Mitspieler nicht überdrehen, oder rufe ich meine Leute zurück? „Tzolk'in“ ist ein gelungenes Strategiespiel, das nicht zu kompliziert ist. Die ausgetüftelte Zahnradkonstruktion, ein absoluter Blickfang, tut ihr übriges und hilft garantiert, auch Spiele-Muffel neugierig auf das Spiel zu machen.

Ein ähnlich spektakuläres Konstrukt ist der Würfelturm im brandneuen Entdecker-Spiel „Amerigo“. In jeder Runde wird eine Hand voll farbiger Holzwürfel in den Turm geworfen—doch nicht alle kommen sofort wieder heraus. Einige kommen erst nach einigen Runden wieder zum Vorschein. So sorgt der Turm für die zufällige Verteilung von Aktionsmöglichkeiten, die uns helfen, eine Insellandschaft zu erkunden

und zu besiedeln. Jede Würfelfarbe steht für eine von sieben Aktionen (segeln, siedeln, bauen...) und die Spieler können in jeder Runde je nach vorhandenen Würfeln entscheiden, welche Aktionen sie durchführen möchten.

„Amerigo“ ist ein durchaus 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, außerdem sind „Tzolk'in“ und „Amerigo“ eher etwas für erwachsene und jugendliche Spieler. Dass Gadgets natürlich auch familientauglich sein können, beweist „Norderwind“, das neue Spiel des „Siedler von Catan“-Erfinders Klaus Teuber. Hier bekommt jeder sogar ein eigenes Gimmick in Form eines Modellbootes, das im Laufe des Spiels mit Mannschaft, Fracht und Kanonen ausgerüstet wird. In jeder

Runde gehen die Spieler auf Entdeckungsfahrt und segeln in unbekannte Gefilde. Sie drehen Meeresplättchen um und decken sich in den Häfen mit Ausrüstung ein, kämpfen mit Piraten oder liefern Fracht ab. Für Kinder ab acht Jahren kommt bei diesem Spiel Spannung auf, und dann macht es auch den älteren Semestern Spaß. Die Boote tun ihr übriges und verbreiten zumindest bei den Kleinen Seefahrerromantik.

Ohne Kinder am Tisch ist „Norderwind“ allerdings nicht so spannend. Die Boote beeindruckt Erwachsene deutlich weniger, für solche Gruppen sind die strategischeren „Tzolk'in“ und „Amerigo“ die bessere Wahl,

und im Gegensatz zu den YPS-Gimmicks funktionieren die neuen Gadgets auch tadellos.

**Hassen Sie Brettspiele?** Endlich gibt's das richtige Brettspiel für Spielehaser. Bei „Rampage“ darf man mal so richtig die Sau (oder besser: das Monster) rauslassen. Es geht darum, eine mühsam aufgebaute Stadt in Schutt und Asche zu lagern. Dazu wirft man seine Monster auf die Häuser, schnippst Holzautos und pustet Gebäude um. Als Spiel taugt „Rampage“ zwar nicht viel, zum Abreagieren für Anti-Spieler ist es allerdings super. („Rampage“ von Antoine Bauza/Ludovic Maublanc, Asmodee)

## SERVICE

### Die Spiele im Überblick

„Tzolk'in: Der Maya-Kalender“ von Simone Luciani, Daniele Tascini, Heidelberger Spieleverlag, 2-4 Spieler ab 13 Jahren, ca. 35 Euro.

„Amerigo“ von Stefan Feld,

Queen Games, 2-4 Spieler ab 10 Jahren, ca. 45 Euro.

„Norderwind“ von Klaus Teuber, Kosmos Verlag, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Euro.