

Mal schnell was spielen: Die fantastischen Vier

TREND Lange Spieleabende sind „out“, schnelles Vergnügen ohne langes Regellernen ist „in“.

VON HENDRIK BREUER

FLENSBURG „Sollen wir noch schnell etwas spielen?“ ist eine Frage, die entzweit. Während echte Spiele-Freaks sich sofort auf ein mehrstündiges strategisches Geplänkel freuen, zucken viele „Normalos“ instinktiv zusammen, fast so, als wollten sie ant-

che als angesagt, gibt's Minuspunkte.

Die Dramatik, die sich daraus ergibt, dass man eine bestimmte Anzahl an Stichen gewinnen muss, ist tatsächlich phänomenal. Komme ich mit meiner gelben Zehn durch? Reicht die schwarze Drei? Es gibt zudem einige Extrakarten, die immer

kommt: Man kann ausliegende Karten der anderen stehlen und wieder selbst in die Hand nehmen, für noch mehr Punkte, aber wie lange geht das gut...?

Die Kommunikation in diesem Spiel ist sehr hoch, weil man nahezu jedes Mal, wenn man abluhst, mit allen Spielern spricht. Zudem

yal besteht aus 120 Karten, die ein recht anspruchsvolles kleines Spiel ergeben. Jeder kauft sich seine Crew zusammen, um sie bei Bedarf auf große Fahrt zu schicken und Siegpunkte einzusammeln.

Das Spiel geht schnell von der Hand und doch kann man es ziemlich strategisch spielen, also einen längerfristi-

filmreife Schießerei und versuchen, einander aus dem Weg zu räumen, gelegentlich greifen zudem auch noch Indianer an. Das Ganze wird mit fünf Spezialwürfeln ausgetragen und es gibt ein großes Problem: Es wird mit versteckten Charakteren gespielt. Hier gilt definitiv: erst schießen, dann fragen, wer eigentlich in welcher Rolle unterwegs ist.

Das Spiel hat die coolsten Würfel, geht schnell voran und macht mit einer großen Gruppe extrem viel Laune. Man weiß zwar nicht im-

worten: „Heißt das, dass wir jetzt erstmal tausend Regeln lernen müssen?“ Nein, denn es gibt neue Karten- und Würfelspiele, die in weniger als fünf Minuten erklärt sind, kaum länger als eine halbe Stunde dauern und so viel Spaß machen, dass es garantiert zu einer sofortigen Revanche-Partie kommt. *Schleswig-Holstein am Sonntag* stellt vier tolle (und günstige) Spiele vor:

Skull King Skull King ist ein Stichspiel mit Piraten. Es werden zehn Hände gespielt, wobei man in Runde eins nur eine Karte auf der Hand hält und in Runde zehn dann zehn. Was Skull King besonders macht, ist, dass die Spieler ansagen müssen, wie viele Stiche sie holen. Bekommt man mehr oder weniger Sti-

Trumpf sind, sich aber auch gegenseitig schlagen können. Zudem darf man ansagen, gar keine Stiche zu holen, was sehr viele Punkte einbringt, natürlich nur, wenn man damit durchkommt... Skull King macht einfach süchtig!

Abluxxen In diesem Spiel haben alle 13 Karten auf der Hand und müssen diese so schnell wie möglich loswerden, da jede Karte, die ausliegt, einen Punkt einbringt. Karten auf der Hand zählen einen Minuspunkt. Klingt einfach, bis das Abluxxen/Abluxsen ins Spiel

gibt es ein großes Zockelement: Was kann ich noch aufnehmen? Wann sind die anderen fertig? Nur nicht zu gierig sein! Abluxxen besteht aus 110 ziemlich herkömmlichen Zahlenkarten, besticht aber mit ganz neuen Spielabläufen. Das Spiel ist eine absolute Empfehlung für alle Freunde von klar strukturierten Kartenspielen!

Port Royal Es geht um Schiffe, Piraten, Händler, Expeditionen, also um alles, was zu einem umtriebigen Hafen in der Karibik gehört! Port Ro-

gen Plan verfolgen. Dazu gibt es genug Ärger-Potenzial, wenn mal wieder jemand zu viele Karten umgedreht hat.

Port Royal ist ein Kartenspiel, das sich nach mehr anfühlt und auch weitaus strategischer gespielt werden kann als die anderen hier vorgestellten Spiele. Wer kein „echtes“ Brettspiel auspacken möchte, aber ein Spiel will, das sich danach anfühlt, sollte Port Royal unbedingt ausprobieren.

Bang! The Dice Game Ein Sheriff, Hilfssheriffs, Banditen und Gesetzlose liefern sich eine

mer, wer Freund und wer Feind ist, doch das Spiel ist kurz genug, sodass einem Fehler verziehen werden. Man darf, politisch völlig unkorrekt, auch mal den Falschen umlegen! Das Spiel ist so einfach, dass es von jedem verstanden wird und mit jeder Gruppe gespielt werden kann. Zudem sind die Würfel der große Hingucker und laden auch Spielermuffel ein, mitzuspielen.

Info: Mal schnell was spielen...
SKULL KING von Brent Beck, Schmidt Spiele, 2-6 Spieler, 30 Minuten, ab 8 Jahren, um 8 Euro.
ABLUXXEN von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling, Ravensburger, 2-5 Spieler, 30 Minuten, ab 10 Jahren, um 10 Euro.
PORT ROYAL von Alexander Pfister, Pegasus Spiele, 2-5 Spieler, 30 Minuten, ab 10 Jahren, um 15 Euro.
BANG! The Dice Game von Michael Palm/Lukas Zach, Abacusspiele, 3-8 Spieler, 20 Minuten, ab 8 Jahren, um 17 Euro.

