

Klassisches Familienspiel: Black Fleet

„Black Fleet“ ist ein Spiel für Entdecker und Eroberer. Das Material lädt zum sofortigen Losspielen ein. Es gibt Miniaturschiffe, die sogar Waren an Bord nehmen können, echte Metallmünzen und einen riesigen Spielplan, der eine Karibiklandschaft zeigt. Natürlich geht es um Seeräuber! Jeder Spieler besitzt ein Handels- und ein Piratenschiff und versucht, so viel Gold

wie möglich durch cleveren Handeln und gelegentliches Ausrauben der Mitspieler zu erwirtschaften. Schätze werden vergraben, Allianzen geschlossen. „Black Fleet“ ist ein herrliches Familienspiel, mit dem Zeug zum Klassiker. „Black Fleet“ von Sebastian Bleasdale, Space Cowboys/Asmodee



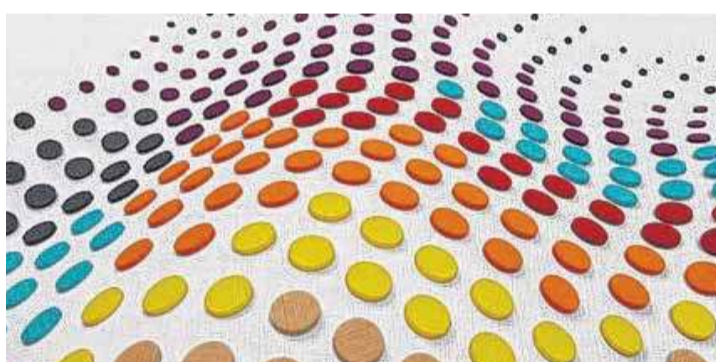
Bauen nach Zahlen: Blueprints

„Blueprints“ bedeutet so viel wie „Bauplan“, und damit ist bereits vorgegeben, worum es in diesem Spiel geht. Die Spieler bauen aus jeweils sechs Würfeln ein Gebäude nach, von dem sie nur einen Plan vor sich ausliegen haben. Dabei gibt es Punkte für das geschickte Einsetzen der Würfel, denn dass nicht alle beliebig aufeinander gestapelt werden dürfen, liegt auf der Hand. Man überlegt sich genau, was man aus der kleinen Auslage nimmt und hofft auf passende Augenzahlen. „Blueprints“ ist eine hübsche Knebellei für ruhigere Spieleabende. „Blueprints“ von Yves Tourigny, Z-Man Games/Asmodee



Spiel für zwei: Patchwork

Patchwork-Decken herzustellen, klingt nicht gerade nach einem mitreißenden Spiele-Thema. Doch vom Tagesdecken-Charme von „Patchwork“ sollte man sich nicht täuschen lassen, denn in der kleinen Schachtel steckt ein fesselndes Zwei-Personen-Spiel. Verschiedene Flecken, Stofffetzen und Knöpfe möglichst geschickt zusammensetzen, kann durchaus in ein packendes taktisches Duell ausarten. Und bei 30 Minuten Spielzeit kommt es meist sofort zur Revanche am Küchentisch. „Patchwork“ von Uwe Rosenberg, Lookout Spiele



Stapeln für Könner: 7 Steps

Sieben Schritte kann man in diesem Spiel pro Runde gehen – theoretisch zumindest. Denn man muss schon ein gutes Auge beweisen und etwas Glück haben, will man seine sieben verschiedenfarbigen Holzscheiben richtig stapeln – bis man einen sieben Scheiben hohen Turm errichtet hat. Klingt trocken? Ist es aber nicht! „7 Steps“ ist ein Bauspiel für Familien, die nicht in Mittelalter- oder Piratenwelten herumturnen wollen. Ein sehr gelungenes Familienspiel. „7 Steps“ von Michael Kiesling/Reinhard Staupe, Kosmos Verlag



Albern und schnell: Beasty Bar

Vor der Beasty Bar ist die Hölle los, alle wollen in den angesagtesten Club der Stadt: Löwen, Stinktiere, Affen und Robben, die aussehen wie echte Party Animals ... Keine Frage, „Beasty Bar“ ist ein ziemlich albernes Spiel. Es ist allerdings auch ziemlich clever. Jeder Spieler hat zwölf Tierkarten auf der Hand, von denen jedes eine bestimmte Eigenschaft hat. Krokodile etwa fressen alle Kleintiere auf, die kommen schon mal nicht rein. Will man dabei sein, wenn die ersten Tiere in den Club reindürfen, müssen erst ein paar Konkurrenten ausgeschaltet werden. Hier fliegen die Fetzen, und so soll's ja auch sein. „Beasty Bar“ von Stefan Kloß, Zoch Verlag

Brettspiele unterm Baum

An Weihnachten wird wieder gewürfelt, gewonnen und verloren – Sieben aktuelle Tipps für gelungene Spieleabende

Von Hendrik Breuer

Die Deutschen werden in diesem Jahr rund 400 Millionen Euro für Gesellschaftsspiele ausgeben, 60 Prozent davon in den Wochen vor Weihnachten. Allen Unkenrufen zum Trotz sind Brett- und Kartenspiele noch immer äußerst beliebte Weihnachtsgeschenke. Es ist allerdings nicht bekannt, wie viele der teuren Spiele im Regal verstauben, um ein paar Jahre später in Originalverpackung auf dem Flohmarkt zu landen.

Das richtige Spiel zu verschenken, ist nämlich gar nicht so einfach. Und auch wenn es nahe liegt, zu den bekannten Namen zu greifen, sollte jedem klar sein, dass ein „Monopoly“ nicht dadurch besser wird, dass man auf den Strafen seines Heimatortes umherzieht. Die heimische Badstraße zu besitzen, zaubert dem Beschenkten vielleicht für fünf Sekunden ein Lächeln ins Gesicht, das aber ebenso schnell verfliegen ist, wenn er bemerkt, dass das Spiel doch wieder zu großem Familienzwist führt. Dasselbe gilt selbstverständlich auch für die anderen Klassiker in neuem Gewand.

„Risiko“ ist und bleibt eine ziemlich öde und langwierige Würfelor-

gie, selbst wenn wir jetzt ferne Welten aus unserem Lieblingscomputerspiel erobern. Und auch auf den renommierten Verlagsnamen zu vertrauen, ist keine Garantie, ein gutes Spiel zu erhalten, oder kennt jemand einen Spieleverlag, der ausschließlich herausragende Spiele herausbringt? Natürlich nicht, denn so etwas gibt es leider nicht. Selbst Deutschlands bekannteste Verlage

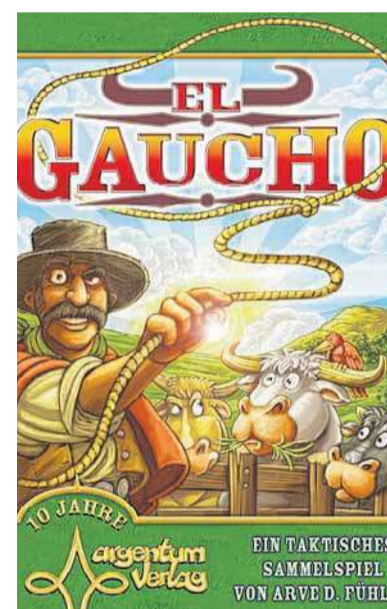
(puterspiele) irgendwie zu Brettspielen „verwurstet“. Es gilt die Faustformel: Sieht ein Spiel gut aus und man kennt den Namen schon von woanders her, dann besser die Finger davon lassen.

Der Hauptgrund, warum verschenkte Spiele nicht gespielt werden, dürfte allerdings der sein, dass niemand Lust hat, die Spielregeln zu lesen und allen anderen das Spiel zu erklären. Deshalb sollte man als Spiele-Verschenker sein Geschenk erweitern (und das übrigens ohne noch mehr Geld ausgeben zu müssen). Will man, dass ein verschenktes Spiel auch wirklich Freude bereitet, sollte man selbst die Regeln lernen, bevor das Spiel feierlich überreicht wird. Eine kleine Einführungspartie wird somit zum Teil des Geschenks.

Warum sollte man Heiligabend nach dem Festmahl das Spiel nicht schnell mal testen? Dazu muss man das Spiel übrigens auch nicht auspacken. So gut wie alle Verlage haben die Regeln mittlerweile zum kostenlosen Download auf ihrer Homepage, teilweise findet man dort auch Erklär-Videos und Beispielrunden, auf YouTube gibt es das alles selbstverständlich auch. Brettspiele kennenzulernen war nie so einfach wie heute.



Egal, ob Klassiker oder Neuerung: Wenn ein Spiel mitreißend genug ist, steht einem gelungenen Familienabend nichts im Wege. FOTOS: SHU/SPIELEVERLAGE/BREUER



Ganz ohne Tanz: El Gaucho

Ist das jetzt Glück oder Pech, wenn man nach dem Gaucho-Tanz-Fiasko nach der sommerlichen Fußball-Weltmeisterschaft im Herbst ein Spiel herausbringt, das „El Gaucho“ heißt (und natürlich schon viel länger in Planung war)? Als Spiel ist „El Gaucho“ durchaus gelungen. Die Spieler sind als Cowboys unterwegs und wetteifern darum, die wertvollsten Rinderherden in der argentinischen Steppe einzufangen. Auch in diesem Spiel gibt es einen hintergründigen Würfelmechanismus, der einem immer nur bestimmte Aktionen erlaubt und gutes Planen erfordert. „El Gaucho“ ist auch so ein Spiel, das mit der ganzen Familie funktioniert und ein überaus rundes Spielerlebnis bietet. Könnte ein Renner im Weihnachtsgeschäft werden. „El Gaucho“ von Arve D. Fühler, Argentinum Verlag

Für zielstrebige Zocker: Mahé

In freier Wildbahn sind Schildkrötenrennen vermutlich eher langweilig, am Spielertisch hingegen herrscht große Aufregung, wenn bei „Mahé“ bis zu sieben der gepanzerten Genossen um eine exotische Insel herumschwimmen. Der Grund: Das Spiel hat einen ebenso einfachen wie grandiosen Würfelmechanismus, bei dem man immer wieder neu entscheiden muss, ob man mit einem, zwei oder drei Würfeln agiert. Dabei darf man nie über sieben Augen ansammeln. Je mehr Würfel eingesetzt werden, desto schneller geht's voran. „Mahé“ ist großartig für größere Gruppen, die nichts gegen hektische Spiele haben. Absolut mitreißend! „Mahé“ von Alex Randolph, Franjos Spieleverlag

