

Dienstag, 16. Dezember 2014

Focus

21

Das Christkind ist in Spiellaune

Brettspiele sind hierzulande noch immer äusserst beliebte Weihnachtsgeschenke. Darum an dieser Stelle einige Tips, von welchen Spielen man besser die Finger lässt, und sechs Empfehlungen, die bestimmt gut ankommen.

HENDRIK BREUER

Im deutschsprachigen Europa werden in diesem Jahr wieder weit über 500 Millionen Franken für Gesellschaftsspiele ausgegeben, 60 Prozent davon in den Wochen vor Weihnachten. Allen Unkenrufen zum Trotz sind Brett- und Kartenspiele in der Schweiz, Österreich und Deutschland noch immer äusserst beliebte Weihnachtsgeschenke.

Im Regal verstauben

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. Klopfen wir uns ob unseres «Kulturguts Spiel» (so etwas gibt es auch nur im deutschsprachigen Raum) also fürs erste lieber nicht zu sehr auf die Schultern.

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 besser wird, nur weil man neuerdings auf den Strassen seines Heimatortes umherzieht. Die heimische Bahnhofstrasse zu besitzen, zaubert dem Beschenkten vielleicht für fünf Sekunden ein Lächeln ins Gesicht, das aber ebenso schnell verfliegen ist, wenn er realisiert, dass das Spiel noch immer langweilig ist und doch wieder zu grossem Familienzweist führt. Dasselbe gilt für alle die anderen Klassiker in neuem Gewand. «Risiko» etwa ist und bleibt eine ziemlich öde Würfelorgie, selbst wenn wir jetzt ferne Welten aus unserem Lieblingscomputerspiel erobert.

Auch auf den renommierten Verlagsnamen zu vertrauen, ist keine Garantie, ein gutes Spiel zu erhalten. Selbst die bekanntesten Verlage wie Ravensburger oder Kosmos liegen regelmässig voll daneben und veröffentlichen Spiele, die besser niemals das Licht der Welt erblickt hätten. Deshalb liefern wir an dieser Stelle eine exklusive Erkenntnis, die man sich bitte für den Weihnachtseinkauf merke: Besonders häufig liegen die Verlage daneben, wenn sie bekannte Lizenzen (also Filme, Comics, Computerspiele) irgendwie zu Brettspielen «verwurstet». Also: Sieht ein Spiel gut aus, aber man kennt den Namen schon von woanders her, dann lassen Sie lieber die Finger davon!

Spielregeln per Video lernen

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 Spielverschenker etwas Vorarbeit leisten. Es lohnt sich, die Spielregeln schon zu lernen, bevor das Spiel feierlich überreicht wird. Eine Einführungspartie wird somit zum Teil des Geschenks. Warum sollte man an Heiligabend das Spiel nicht schnell mal anspielen? Dazu muss man das Spiel übrigens auch nicht auspacken. So gut wie alle Verlage haben die Regeln mittlerweile zum kostenlosen Download auf ihrer Home-



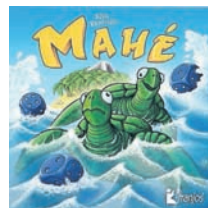
Bild: Blend/images.de

page, teilweise findet man dort auch Erklärvideos und Beispielen. Auf YouTube gibt es das alles selbstverständlich auch. Brettspiele zu lernen, war nie so einfach wie heute. Selbst als Lesemuffel kann man dank der vielen Anleitungsfilmchen Spiele schnell verstehen!

Und was soll jetzt verschenkt werden? Wir stellen sechs aktuelle und spannende Spiele vor.

Für bis zu sieben Zocker

In freier Wildbahn sind Schildkrötenrennen vermutlich eher langweilig, am Spieltisch hingegen herrscht grosses Hurra, wenn bei «Mahé» bis zu sieben der gepanzerten Genossen um eine exotische Insel herum schwimmen. Der Grund: Das Spiel hat einen ebenso einfachen wie grandiosen Würfelmechanismus, bei dem man immer



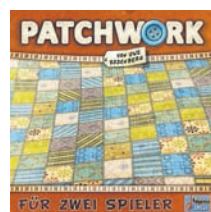
wieder neu entscheiden muss, ob man mit einem, zwei oder drei Würfeln agiert. Dabei darf man nie über sieben Augen ansammeln. Je mehr Würfel eingesetzt werden, desto schneller geht's voran. «Mahé» ist grossartig für grössere Gruppen, die nichts gegen hektische Spiele haben. Absolut mitreissend!

Mahé, ab 7 Jahren, 2-7 Spieler, Franjos Spieleverlag 2014, Fr. 29.90

Spiel für zwei

Patchwork-Decken herzustellen, klingt nun nicht gerade nach einem mitreissenden Thema für

ein Spiel. Doch vom Tagesdecken-Charme von «Patchwork» sollte man sich auf keinen Fall täuschen lassen, denn in der kleinen Schachtel steckt ein fes-

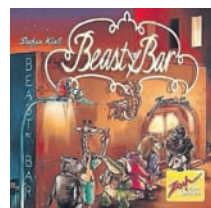


selndes Zwei-Personen-Spiel. Verschiedene Flicker, Stofffetzen und Knöpfe möglichst geschickt zusammenzuflicken, kann durchaus in ein packendes taktisches Duell ausarten. Und bei 30 Minuten Spielzeit kommt es meist auch sofort zur Revanche am Küchentisch!

Patchwork, ab 8 Jahren, 2 Spieler, Lookout Spiele 2014, Fr. 29.90

Albern und schnell

Vor der «Beasty Bar» ist die Hölle los, alle wollen in den angesagtesten Club der Stadt: Löwen, Stinktiere, Affen und Robben, die aussehen wie dicke, fette 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 in die Bar. Die Karten werden ausgelegt, sind fünf bei-

sammen, werden die ersten beiden Tiere reingelassen. Will man dabei sein, müssen erstmal ein paar Konkurrenten ausgeschaltet werden. Hier fliegen die Fetzen, und so soll es ja auch sein, vorm heissesten Club der Stadt!

Beasty Bar, ab 8 Jahren, 2-4 Spieler, Zoch Verlag 2014, Fr. 21.50

Bauen nach Zahlen

Blueprints sind Baupläne, und damit ist bereits vorgegeben, worum es im gleichnamigen 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. Es gibt vier Farben mit sehr unterschiedlichen Materialeigenschaften. Man überlegt sich also besser genau, was man aus der kleinen Auslage nimmt, und hofft auf passende Augenzahlen. «Blueprints» ist eine hübsche Knobelei für ruhigere Spieleabende!



Blueprints, ab 14 Jahren, 2-4 Spieler, Asmodee 2014, Fr. 31.50

Ganz ohne Tanz

Nach Angel di Marias Last-Minute-Goal vom Juli haben einige eventuell keine Lust mehr auf ein Spiel namens «El Gaucho». Das wäre allerdings schade, denn als Spiel ist «El Gau-



cho» 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 hinter sinnigen 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, ab 10 Jahren, 2-4 Spieler, Argentum Verlag 2014, Fr. 34.50

Stapeln für Fortgeschrittene

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. Man legt also eine Scheibe farblich passend ab



und «klettert» dann immer weiter hinauf, legt seine Scheiben auf bereits ausliegende Stapel, bis man einen sieben Scheiben hohen Turm errichtet hat. Klingt trocken? Ist es aber nicht! «7 Steps» ist ein tolles Bauspiel für Familien, die lieber abstrakt herumwerkeln als in Mittelalter- oder Piratenwelten aktiv zu werden. Ein sehr gelungenes Familienspiel.

7 Steps, ab 10 Jahren, 2-4 Spieler, Kosmos Verlag 2014, 48.50

OH TANNENBAUM

Die Suche nach der Gurke am Christbaum

Sie gehört zu den kuriosen Dingen, die an den Weihnachtsbaum gehängt werden, und die Wurzeln des Brauches sind unklar. In den USA hat es sich jedenfalls zur beliebten Tradition entwickelt, an die Tanne in der Stube eine kleine Gewürzgurke aus grünem Glas zu hängen. Es gehört dazu, dass die Eltern sie ein wenig versteckt aufhängen und die Kinder sie finden müssen. Derjenige, der als Erster die Gurke entdeckt, soll ein Jahr lang Glück haben und erhält oft ein zusätzliches kleines Geschenk.

In Amerika hat sich die «Christmas Pickle» zum Renner entwickelt und wird als alte deutsche Weihnachtstradition angesehen. Aber in den meisten deutschsprachigen Regionen weiss man nichts von diesem Brauch. Geschäftstüchtige deutsche Unternehmen, die Weihnachtsschmuck herstellen, haben die Legende selbstverständlich aufgegriffen und die Weihnachtsgurke ins Sortiment



genommen. Es gibt sie in drei Grössen – je älter die Kinder werden, umso kleiner wird die Gurke, damit es schwieriger wird, sie im Baum zu finden.

Die Medien haben seither über das vermeintlich unbekannte Brauchtum berichtet und sich auf die Suche nach der Legende dieser Weihnachtsgurke gemacht. Und sind dabei meist in Lauscha gelandet. Jenem Städtchen im Thüringer Wald, das als Geburtsort des klassischen Weihnachtsschmucks aus Glas gilt. Seit 1847 werden hier Christbaumkugeln geblasen und auch nach Amerika exportiert. Warum eine Gurke dazu gehört, darüber gibt es verschiedene Theorien – unter anderem wird sie als Glücksbringer angesehen.

Andreas Stock

UND DAS NOCH

Coop sponsert Musicals

Das Theater St. Gallen feiert zwar mit Musicals wie «Artus» oder «Moses» volle Häuser. Das heisst freilich nicht, dass solche aufwendigen Produktionen sich selber finanzieren. Nun meldet das Theater, man habe einen neuen Hauptsponsor für Musical-Produktionen gefunden. Der Detailhandelsriese Coop engagiert sich nicht nur bei der neuesten Produktion «Flashdance», die ab Februar zu sehen ist, sondern auch bei Wieder- aufnahmen wie «Artus» und «Moses». Coop will seinen Kunden vergünstigte Eintritte bieten. Und was bietet das Theater? Apéro- Buffets mit Coop-Produkten? Abos mit Superpunkten? Oder eine «Flashdance»-Szene in einer Coop-Filiale? (as)