

Für Spieler und Kenner

SPIEL DES JAHRES Morgen wird in Berlin das beste Spiel des Jahres auserkoren – eine Auszeichnung, die den Gewinner zum diesjährigen Kassenschlager machen dürfte. *Schleswig-Holstein am Sonntag* stellt Ihnen schon heute die aussichtsreichsten Kandidaten vor. **VON HENDIRK BREUER**

BERLIN „Codenames“, „Imhotep“ und „Karuba“ heißen die zum „Spiel des Jahres 2016“ nominierten Gesellschaftsspiele. Morgen wird in Berlin eines der drei mit dem populären „roten Pöppel“ ausgezeichnet, der bereits Klassiker wie „Catan“ oder „Carcas-

sonne“ ziert. Das weltbekannte Logo garantiert, dass Hunderttausende Exemplare des Gewinnerspiels über die Ladentheken wandern und ein Spieleverlag im Weihnachtsgeschäft den großen Reibach macht.

Weniger bekannt ist, dass auf der Veranstaltung ein weiterer Preis vergeben wird, das „Kennerspiel des Jahres 2016“. Mit einem „anthrazitfarbenen Pöppel“ wird ein Spiel gewürdigt, das sich an Verbraucher richtet, die ein-

mal etwas Anspruchsvolleres ausprobieren möchten. Obwohl das „Kennerspiel“ noch immer als kleiner Bruder des alles überstrahlenden „SdJ“ gilt, hätten die diesjährigen Nominierten ein größeres Publikum verdient. Die beiden Spiele „Pandemic Legacy“

und „T.I.M.E. Stories“ sind so innovativ, dass sie die bisherige Vorstellung von einem Gesellschaftsspiel gehörig infrage stellen, und auch das dritte nominierte Spiel „Isle of Skye“ sollten sich Spielinteressierte unbedingt ansehen.



Nominiert zum Spiel des Jahres

CODENAMES

Der Favorit: Ein Kommunikationsspiel

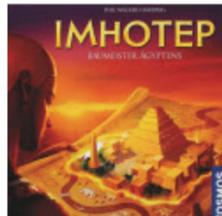
Zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen, jeweils acht Begriffe von 25 ausliegenden zu identifizieren. Ein Teamleiter kennt die gesuchten Begriffe und darf sie umschreiben, allerdings nur mit einem Wort und einer Zahl, wobei die Zahl angibt, auf wie viele der gesuchten Begriffe das Wort zutrifft. „Irland: 2“ könnte also die Wörter „Schaf“ und „Kobold“ beschreiben. Geniales Kommunikationsspiel, der Favorit auf den Gewinn des „Spiel des Jahres 2016“!



IMHOTEP

Ein Klassiker: Zocker errichten Ägypten neu

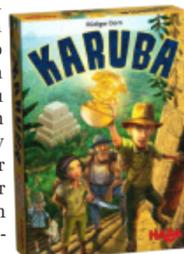
Eines der populärsten Brettspielthemen überhaupt ist das Bauen in der Antike. In „Imhotep“ werkeln die Spieler an altägyptischen Monumenten herum und versuchen dabei, sich gegenseitig die lukrativsten Bauplätze wegzuschnappen. In diesem schnellen Spiel wird taktiert und gezoekt. Wer die Mitspieler am besten einschätzt und seine Bausteine clever einsetzt, gewinnt. Ein bekanntes Thema, frisch aufbereitet.



KARUBA

Für Tüftler: Suche nach dem rechten Pfad

Bei „Karuba“ versuchen alle Spieler gleichzeitig, auf ihren Inseln Pfade zu verschollene Tempeln zu legen, dabei haben alle dieselben Plättchen zur Verfügung. Es geht also darum, einen besseren Weg als die Mitstreiter zu finden. Das ist einigen Spielern nicht interaktiv genug und zu solitär. Wer gerne tüfelt, kommt aber voll auf seine Kosten, denn ein rundes Spiel ist „Karuba“ allemal.



Nominiert zum Kennerspiel des Jahres

ISLE OF SKYE

Für Händler: Schotten-König werden

In diesem Versteigerungs- und Lege-spiel geht's darum, wer König im rauen Norden Schottlands wird. Die Spieler puzzeln sich ein Clangebiet zusammen und müssen dazu passende Plättchen ersteigern. Blöderweise liegen diese häufig bei den Mitspielern, was „Isle of Skye“ raffiniert macht, da die Spieler die Preise für drei Plättchen jeweils selbst festlegen. Man kann aber nicht zu viel verlangen, da man sonst selbst zahlen muss. Spannend!



PANDEMIC LEGACY

Der Favorit: Das Intensivste und beste

„Pandemic Legacy“ ist der Nachfolger von „Pandemie“, dem Spiel, das kooperative Spiele populär gemacht hat. Die Spieler müssen tödliche Seuchen eindämmen. Allerdings wird diesmal eine Partie-übergreifende Geschichte erzählt. Was während eines Spiels passiert, verändert das Spielbrett und andere Elemente dauerhaft. „Pandemic Legacy“ ist ein Durchbruch in der Spieleentwicklung. Das intensivste und beste Spiel der letzten Jahre.



„T.I.M.E. STORIES“

Der Krimi: Ein Spiel für Fäellelöser

Bei „T.I.M.E. Stories“ lösen die Spieler im Team einen ausgeklügelten Kriminalfall. Dabei wird die Gruppe in ein Szenario verfrachtet und kann sich dort völlig frei umsehen. Die Spieler stellen eigene Nachforschungen an und tragen die Ergebnisse zusammen. Die Gruppe steht vor Logikrätseln und Puzzles, die nur durch Diskussionen gelöst werden können. Die Spiele verlaufen zudem immer unterschiedlich, je nachdem welche Entscheidungen die Gruppe trifft.



KUMMER KASTEN

LEBENSHILFE MIT
BARBARA EGGERT



Ehe gescheitert – Kriegen wir die Geschenke zurück?

Barbara Eggert beschäftigt sich mit den Problemen unserer Leser. Hier wendet sich Joachim (65) an die Diplom-Soziologin:

Unser Sohn hat sich nach acht Wochen Ehe von seiner Frau getrennt, und beide wollen sich scheiden lassen. Sie sind bereits zehn Jahre ein Paar. Die Eltern seiner Frau, meine Frau und ich fragen uns, was mit den Hochzeitsgeschenken geschieht. Müssen sie nach so kurzer Zeit ihrer Ehe zurückgegeben werden oder dürfen sie sie behalten? Sie bekamen von den Eltern unserer Noch-Schwiegertochter und von uns Geld, das sie längst ausgegeben haben. Unserer Schwiegertochter schenkten wir außerdem ein Collier aus unserem Familienschmuck, das in der Familie bleiben soll.

Mir ist kein Fall bekannt, in dem ein Hochzeitsgeschenk zweckgebunden war und zurückgegeben wurde. Sollte die Ehe Ihres Sohnes gescheitert sein, ist das nicht als grober Undank gegen Sie oder die Eltern der Braut zu verstehen, sondern hat mit Problemen der Eheleute zu tun. Fragen Sie zur Sicherheit einen Rechtsbeistand, wie die Lage ist.

Warten Sie ansonsten gelassen ab. Wenn sich die Aufregung gelegt hat, könnte sich der Scheidungswunsch Ihres Sohnes als erster Ehekrach entpuppen, und er veröhnt sich mit seiner Frau.

Fragen an Barbara Eggert
per Post an
Schleswig-Holstein am Sonntag,
Redaktion Kummerkasten,
Förderstraße 20,
24944 Flensburg oder
per E-Mail an: bkeggert@aol.com