



**UWE JANSSEN**

**Der Mann  
im Haushalt**



Ungewöhnliches kommt da aus der britischen Schlaumeiermetropole Oxford: Männer arbeiten immer noch weniger im Haushalt als Frauen. Aber: Sie tun mehr als vor 50 Jahren. Letzteres könnte man aus Männersicht für die eigentliche Nachricht halten, verbunden mit der Frage: Wie konnte es nur dazu kommen? Hat da jemand nicht aufgepasst?

Die Studie, angefertigt von einer Frau und einem Kerl, zeigt, dass die Haushaltsfäule des europäischen Mannes unterschiedlich ausgeprägt ist. Der Italiener ist ein besonders träger Sack, noch in den Achtzigerjahren ließ er die Frau bis zu 15-mal so viel im Haushalt schufteln, in Zahlen: Frau vier Stunden und 20 Minuten, Mann 17 Minuten. Der tugendhafte deutsche Mann dagegen arbeitete nur 14-mal so wenig mit. Das Weichei, wie man damals sagte. Und in Skandinavien, da helfen Männer richtig mit, bringen Dinge zu Ende oder sind gar zuständig für ganze Haushaltsbereiche.

Bevor man nun den italienischen 17-Minuten-Mann unrecht tut, muss man natürlich mehr als die reine Zeit beurteilen. Effektivität zeichnete den Italiener immer schon aus, insbesondere in den Achtzigern, wir kennen das vom Fußball: die ganze Zeit hinten drin stehen, und dann vorn eine Chance, ein Tor. So auch im Haushalt. Die Frage ist doch, wie er die 17 kostbaren Minuten genutzt hat. Zählt Bier kalt stellen, nachschenken, rauchen und mit dem Hund rausgehen grundsätzlich dazu oder nicht? Ist sorgsam Haarleinpflügen Hausarbeit, wenn es nicht auf dem Balkon erledigt wird? Haushaltscatenaccio.

Heute hat sich das Verhältnis in vielen Ländern sehr entspannt. In Deutschland arbeitet die Frau nur noch fünfmal so viel wie der Mann im Haushalt, da kann man gemessen an den alten Zahlen von absoluter Gleichberechtigung sprechen. Selbst in Italien sollen Männer schon mit einem eingesteckten Pürrierstab und mit einem aktiven Bügeleisen in der Hand am Bügelbrett gesehen worden sein. Es gibt Fotos!

Kann aber auch Photoshop gewesen sein. Oder Stockholm.

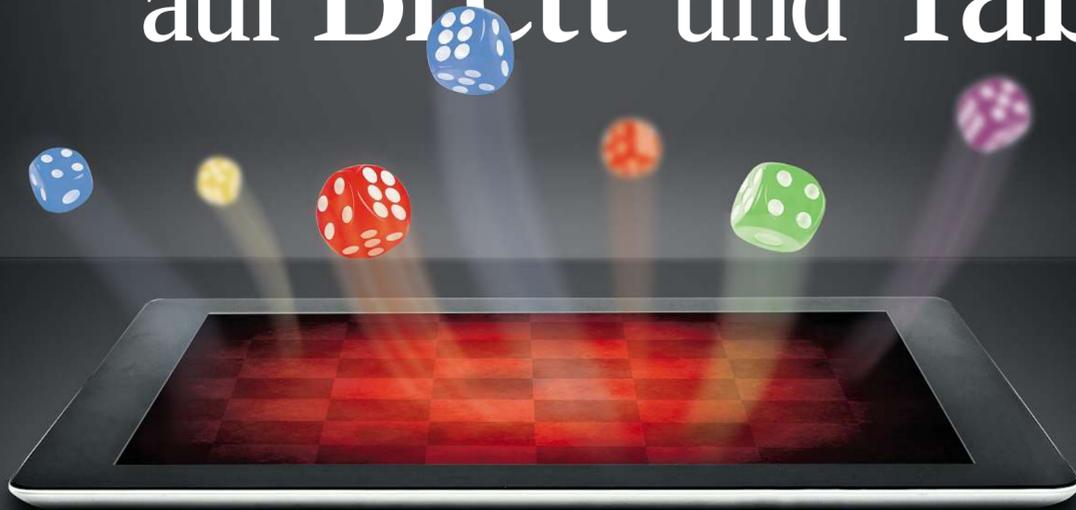
### DAS KOMMT



Die jüngst zu Ende gegangene Elektronikmesse IFA in Berlin präsentierte auch in diesem Jahr die ein oder andere skurrile Neuigkeit. Das taiwanische Computerunternehmen Acer beispielsweise hat für über-

besorgte Tierhalter mit der Pawbo+ eine vernetzte Kamera auf den Markt gebracht, mit der via Smartphone die daheim gebliebenen Katzen und Hunde von überall aus beobachtet werden können. Wer will, kann mit seinem Tier sogar über Lautsprecher reden. Nutzer können von unterwegs mit ihren Tieren spielen, indem sie einen roten Punkt über den Boden bewegen. Und: Auf Knopfdruck spuckt das Gerät Leckerlis aus. In den USA kostet Pawbo+ 169 Dollar. Wie teuer die Kamera hierzulande sein wird, ist noch nicht bekannt.

# Doppelsieg auf Brett und Tablet



## Galaxy Trucker: Gaga-Raumschiffbau



Apps bieten gegenüber Brettspielen einige Vorteile: Sie übernehmen etwa sämtliche Kopfrechnen und lassen verbotene Spielzüge gar nicht erst zu. Aus diesem Grund ist die App zum Weltraum-Wettrennen „Galaxy Trucker“ (für iOS und Android) vielleicht sogar besser als das Brettspiel. In beiden Versionen bauen die Spieler zuerst in Echtzeit, also gleichzeitig und superhektisch, Gaga-Raumschiffe aus Weltraumschrott zusammen, bevor sie zu einem Wettflug ansetzen, bei dem fast alle Schiffe zu Bruch gehen. Im analogen Spiel kommt es leider häufig zu Fehlern, weil Regeldetails übersehen werden, in der App läuft alles glatt. „Galaxy Trucker“ beweist, dass aus einem guten Gesellschaftsspiel eine noch bessere App werden kann.



## Small World: Für Fantasy-Freunde



Diplomatische Zwerge, wohlhabende Ghule, alchemistische Trolle oder Wohlhabende Zwerge, alchemistische Ghule und diplomatische Trolle? In „Small World“ hauen sich die unterschiedlichen Fantasy-Stämme mit ihren Spezialfähigkeiten so richtig die Köpfe ein. Wer gewinnt die Vorherrschaft auf der Welt, die viel zu klein ist für so viele ambitionierte Gruppen? Es können 280 verschiedene Kombinationen gebildet werden, sodass sich schon im Brettspiel keine Partien gleichen. „Small World“ ist als Brettspiel ein wilder Spaß, Trash Talk ist da natürlich inklusive. Diese Metaebene zwischen den Spielern fällt bei der App (für iOS und Android) zwar weg, trotzdem ist das Spiel auch für das Tablet überzeugend umgesetzt.



Brettspiele boomen. Denn sie holen Familien und Freunde an einen Tisch. Doch nicht immer ist ausreichend Platz für ein sperriges Spielbrett. Für solche Fälle gibt es etliche Spiele inzwischen auch als App.

VON HENDRIK BREUER

Als der Ravensburger Spielverlag vor zwei Jahren seine SmartPlay-Reihe startete, war man sich beim Branchenprimus sicher, dass die Zukunft der Gesellschaftsspiele nur in der Verquickung von klassischem Brettspiel mit digitalen Elementen liegen könne. SmartPlay-Spiele kamen mit einer App, die das Spiel erklärte und über die Kamera des Smartphones auch verfolgt. Dazu musste das Telefon in ein Stativ eingespannt werden, das Brett und Spieler überragte und so das gesamte Spielgeschehen aufnehmen und kommentieren konnte. Beim größten deutschen Spielverlag hoffte man, dass SmartPlay „die Revolution am Brettspielmarkt“ werden würde.

So kam es allerdings nicht. SmartPlay wurde ein kolossaler Flop und flog schon nach einigen Monaten wieder aus dem Verlagsprogramm. Obwohl jährlich rund 1000 Gesellschaftsspiele auf dem deutschen Markt erscheinen, sind seitdem kaum noch Spiele mit App-Unterstützung veröffentlicht worden, Kinder- und Lernspiele einmal ausgenommen. Bei

Ravensburger hatte man komplett unterschätzt, dass sich viele Brettspieler bewusst für eine analoge, kommunikative Art des Spielens entscheiden und zumindest während des Spiels gerne auch mal handfrei sein wollen. Was natürlich nicht heißt, dass diese Menschen etwas gegen Spiele-Apps hätten, ganz im Gegenteil: Viele begeisterte Brettspieler sind ebenfalls glühende Anhänger von Apps – nämlich dann, wenn sie entweder alleine sind, auf Reisen, nicht viel Zeit haben oder ein neues Spiel zunächst einmal günstig ausprobieren wollen – denn die Spiele-Apps kosten zumeist nur ein paar Euro.

Spielverlage haben das erkannt und inzwischen App-Umsetzungen zu vielen Gesellschaftsspielen entwickelt. So bekommen Fans der Spiele das Beste aus beiden Welten geboten: große Brettspiele mit viel Material, wenn ein Spieleabend mit der Familie oder den Freunden anliegt, und schnell zu spielende Apps, wenn einmal keine Mitspieler zur Hand sind oder die Lust fehlt, ein Spiel herauszukramen und sich für eine Stunde an den Tisch zu setzen. Fünf Spiele, die sowohl als „richtiges“ Brettspiel als auch als perfekt funktionierende App erhältlich sind, stellen wir hier vor.

## Patchwork: Spielen für Verliebte

Brettspiele sind berühmt-berüchtigt für ihre teils abstrusen Themen. Im von Uwe Rosenberg entwickelten Zwei-Personen-Spiel „Patchwork“ flicken die Kontrahenten an ihren Tagesdecken herum. Wer die ausliegenden Flicker am geschicktesten und schnellsten so zusammennährt, dass möglichst keine Löcher in der eigenen Patchworkdecke entstehen, gewinnt. Klingt langweilig, abstrakt und eher nerdig, ist aber durchaus spannend und eines der schönsten Spiele für Paare, die sich abends gerne noch mal für eine halbe Stunde an den Spielertisch setzen. Das



Spiel geht flott von der Hand und kann in einen ziemlich aufreibenden Wettkampf ausarten. Und hat man einmal kein Date zur Hand, macht „Patchwork“ auch in der neuen, überzeugend umgesetzten App (für iOS und Android) Spaß.

## Splendor: Die perfekte Kombi



Bei „Splendor“ schlüpfen die Spieler in die Rolle von Edelsteinhändlern, die darum wetteifern, Rohdiamanten in Juwelen umzuwandeln. Dazu benötigen sie Minen, Transportwege und Kunsthandwerker, die im Laufe des Spiels eingesammelt werden. Das Spielmaterial im analogen Spiel ist unschlagbar: dicke Pokerchips, die sich tatsächlich wie schwere Diamanten anfühlen, und aufwendig gestaltete Karten. Das schnell zu spielende „Splendor“ ist eines dieser wenigen „Noch-mal-Spiele“, die immer gleich mehrfach gespielt werden, weil immer jemand eine Revanche fordert. Die App (für iOS und Android) transportiert das Spielgefühl überzeugend aufs Smartphone und bietet eine Reihe an gelungenen Challenges für Solospieler. Als Brett und auch als App-Spiel empfehlenswert.



## Zug um Zug: Der Trendsetter



„Zug um Zug“, das „Spiel des Jahres 2004“, dürfte eines der bekanntesten Brettspiele seit „Monopoly“ sein. Was weniger bekannt ist: Days of Wonder, der Verlag von „Zug um Zug“, erkannte als Erster, dass gute App-Umsetzungen hervorragende Werbung für die Originalspiele sind. Erst nachdem die „Zug um Zug“-App (für iOS und Android) ein voller Erfolg war, wurde das Brettspiel zum weltweit millionenfach verkauften Bestseller. Kürzlich wurde die etwas in die Jahre gekommene App noch einmal komplett überarbeitet, zum Brettspiel erscheinen jährlich Erweiterungen, besonders die „Asien“-Erweiterung ist empfehlenswert, weil man nun in Teams spielen kann. „Zug um Zug“ ist noch immer ein unterhaltsames Familienspiel.



### SPIELWIESE

## Wir würfeln uns durchs Weltall

VON STEFAN GOHLISCH

Der Weltraum, unendliche Weiten... Man kennt das Konzept: Wer ein Weltraumimperium aufbauen möchte, hat einiges zu tun. Er muss das All erkunden, neue Technologien entwickeln, exotische Planeten besiedeln, Güter produzieren und sie verladen, um Handel zu treiben. „Roll for the Galaxy“ macht aus dem sattem bekannten Szenario eine bemerkenswerte Herausforderung für Kenner.

Kern des Spiels sind Würfel, genauer 111 Stück in unterschiedlichen Farben mit Symbolen in verschiedener Häufigkeit. Diese sind den genannten Tätig-

keiten des Nachwuchsraumfahrers zugeordnet: Erkunden, Entwickeln, Siedeln, Produzieren und Verladen. Diese wiederum werden in aufeinanderfolgenden Phasen abgehandelt. Pro Runde werfen die Spieler Würfel und ordnet sie entsprechend der Symbole geheim hinter seinem Bildschirm. Zusätzlich markiert er die Phase, die er in dieser Runde auf jeden Fall spielen will. Phasen, die niemand gewählt hat, fallen aus. An Phasen, die die Mitspieler gewählt haben, darf man teilnehmen, sofern man denn auch bei dem entsprechenden Symbol Würfel platziert hat – man muss also erraten, welche Vorlieben die Mitspie-

ler haben. Genutzte Würfel muss man erst einmal wieder freikaufen – schließlich stehen sie für Personal, das natürlich bezahlt werden möchte.

Und wozu macht man das Ganze? Um sich in seinem Machtbereich auszudehnen. Planeten und neue Technologien sind hier Pappplättchen. Sie werden in der „Erkunden“-Phase aus einem Stoffbeutel gezogen. Auch sie muss man erst einmal durch Würfel aktivieren, danach bieten sie weitere Vorteile. Vor allem aber beendet derjenige das Spiel, der als Erster zwölf solcher Plättchen gesammelt hat. Das klingt jetzt alles sehr technisch, und so ist „Roll for



„Roll for the Galaxy“, Pegasus Spiele, für zwei bis fünf Spieler ab 14 Jahren, etwa 50 Euro.

the Galaxy“ auch spielbar, wenn man denn möchte. Doch wer sich wirklich auf die Illustrationen und die dazugehörigen Regeln einlässt, entdeckt ein durchdachtes Science-Fiction-Universum, in dem jedes Detail eine kleine Geschichte erzählt. Faszinierend.

Drei Faktoren stehen einem gänzlich ungetrübten Spielspaß aber im Weg: Seltene Symbole, eine unglückliche Terminologie und eine weitschweifige und zugleich fahrig Anleitung vernebeln das an sich schlüssige Geschehen mehr, als dass sie es illustrieren. Da muss man durch. Denn es lohnt sich: Wer diese Hürde geschafft hat, spielt lang und in Frieden.