

Ein cleveres Partyspiel gewinnt

«Codenames» heisst das «Spiel des Jahres 2016». Damit hat nach einigen Jahren mal wieder ein Kommunikationsspiel den begehrtesten Spielepreis der Welt gewonnen. Ins Jury-Lob zu «Codenames» mischt sich aber ein Kritikpunkt.

HENDRIK BREUER

Im vom tschechischen Spieleautoren Vlada Chvatil entwickelten Spiel «Codenames», von dem weltweit bereits über 400 000 Exemplare verkauft worden sind, treten zwei Teams gegeneinander an. Sie versuchen jeweils, 8 Begriffe von 25 ausliegenden zu identifizieren, Begriffe können beispielsweise «Gras», «Lotterie» oder «Berlin» sein. Ein Teamleiter kennt die gesuchten Begriffe und darf sie umschreiben, allerdings nur – und das ist der Clou bei «Codenames» – mit einem Wort und einer Zahl, wobei die Zahl angibt, auf wie viele der gesuchten Begriffe das genannte Wort zutrifft.

Man will nicht mehr aufhören

Um zu gewinnen, muss man über Bande denken, so dass «Irland: 2» die Wörter «Schaf» und «Kobold» beschreiben kann und «Rendez-vous: 3» vielleicht «Kerze», «Kino» und «Pumps» oder «Limousine» oder «Ring», wer weiss das schon so genau. In der richtigen Gruppe mit Erwachsenen und Jugendlichen – für kleinere Kinder ist das Spiel eher nichts – entwickelt sich «Codenames» schnell zu einem der besten Partyspiele der letzten



Beim Spiel «Codenames» geht es darum, Wörter mit anderen Begriffen zu umschreiben.

Jahre. Häufig will man gar nicht mehr aufhören zu spielen und es wird Revanche über Revanche gefordert. Da passt es, dass eine Partie selten länger als 20 Minuten dauert.

In ihrer Begründung erklärt die Jury des Preises dann auch:

«Einer ersten Partie «Codenames» folgt oft die zweite. Dann die dritte, die vierte. Das Spiel mit Assoziationen übt einen Sog aus, dem sich kaum jemand entziehen kann.» Möglichst viele Wörter mit einem Begriff zu umschreiben, ohne auf Wörter der Konkurrenz hinzuweisen – diese wiederkehrende Aufgabe sei wie ein Rätsel, das man unbedingt lösen möchte.

Sprachjongleure würden «Codenames» lieben. In dem Lob der Juroren steckt allerdings auch ein Kritikpunkt am genialen Spiel. «Codenames» funktioniert am besten, wenn alle Spielenden ungefähr auf derselben Wellenlänge liegen, sowohl in intellektueller als auch kreativer Hinsicht. In allzu heterogenen Gruppen, demzufolge auch in vielen Familien, kann das Spiel auch mal floppen.

Zwei weitere lohnende Spiele

Neben «Codenames» waren zwei weitere Spiele für den Preis nominiert. «Imhotep» behandelt eines der populärsten Brettspiel-Themen überhaupt, das Bauen in der Antike. In diesem Spiel werkeln alle an alt-ägyptischen Monumente herum und versuchen dabei, sich gegenseitig die lukrativsten Bauplätze wegzuschnappen. Es wird

taktiert und gezockt. Wer die Mitspielenden am besten einschätzt und die grossen Bausteine clever einsetzt, gewinnt. «Imhotep» bietet ein bekanntes Thema, das aber frisch aufbereitet wurde. Bei «Karuba», dem dritten nominierten Spiel im

Bunde, versuchen alle Spielenden gleichzeitig, auf ihren Inseln Pfade zu verschollenen Tempeln zu legen, dabei haben alle dieselben Plättchen zur Verfügung. Es geht darum, einen besseren Weg als die Mitstreiter zu finden. Das ist einigen Spielenden nicht interaktiv genug und zu solitär. Wer gerne tüfelt, kommt aber auf seine Kosten, denn ein rundes Spiel ist «Karuba» allemal; zudem kann es schon von Achtjährigen gespielt werden.

Die Verleger von «Codenames» dürfen dem Spiel nun das weltbekannte Logo des «Spiel des Jahres» auf die Schachtel drucken. Der seit 1979 vergebene «rote Pöppel» garantiert, dass Hunderttausende Exemplare des Gewinnerspiels über die Ladentheken wandern und das Spiel im Weihnachtsgeschäft zum Bestseller wird.

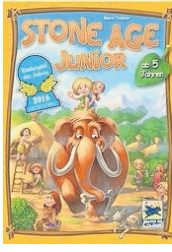


Codenames, Heidelberger Spieleverlag, ab 2 Spielende ab 14 Jahren, Fr. 25.90

Kinderspiel «Stone Age Junior» zeigt eine kindgerechte Steinzeit

Bereits vor einigen Wochen wurde «Stone Age Junior» von einer Jury, bestehend aus Fachjournalisten, zum «Kinderspiel des Jahres 2016» gewählt. Als einziges der hier vorgestellten Spiele richtet sich «Stone Age Junior» bereits an Kinder ab fünf Jahren und ist somit von der ganzen Familie spielbar. Die Fachjury lobt, dass dieses Spiel sehr gut darstelle, wie die Menschen in der Steinzeit ihre Welt eroberten und gestalteten. Dies sei sehr einprägsam, spannend und kindgerecht gelöst. Zudem stellten Memory-Elemente geschickt Chancengleichheit zwischen den Generationen her: «So spielt das moderne Steinzeitkind gerne», schreibt die Jury. In «Stone Age Junior» von Autor Marco Teub-

ner geht es darum, dass die Spielenden auf den Feldern des Spielplans Rohstoffe einsammeln und diese tauschen können, bis sie die richtige Kombination zusammenhaben, um Hütten errichten zu können. Denn: Wer zuerst drei Hütten baut, gewinnt dieses kurzweilige und interessante Spiel – das übrigens auch den mitspielenden Erwachsenen viel Spass bereitet. (breu)



Stone Age Junior, Hans im Glück, 2–4 Spielende, ab 5 Jahren, Fr. 35.90

Kennerspiel «Isle of Skye» ist ein raffiniertes Lege-, Versteigerungsspiel

Vergangen Montag wurde ein weiterer Preis vergeben, das «Kennerspiel des Jahres 2016». Mit einem «anthrazitfarbenen Pöppel» wird seit einigen Jahren ein Spiel gewürdigt, das sich an Spielende richtet, die etwas Anspruchsvolleres ausprobieren möchten. «Isle of Skye» hat diesen Preis gewonnen. Im Versteigerungs- und Legespiel geht es darum, wer König im rauen Norden Schottlands wird. Die Spielenden puzzeln sich über sechs Runden jeweils ein kleines Clangebiet zusammen und versuchen, mächtiger als alle anderen zu werden. Dazu müssen sie die passenden Plättchen ersteigern. Dummerweise liegen die häufig bei den Mitspielenden. Hier wird «Isle of Skye»

raffiniert und interaktiv, weil die Spielenden die Preise für drei Plättchen selbst festlegen. Man kann aber nicht zu viel verlangen, da man sonst selbst zahlen muss. «Isle of Skye» ist ein hervorragendes Familienspiel, das auch in nach Alter und Spielinteressen gemischten Gruppen sehr gut funktioniert und abwechslungsreiche Unterhaltung liefert. (breu)



Isle of Skye, Lookout Spiele, 2–5 Spielende, ab 10 Jahren, Fr. 29.90

«Pretty Woman»-Regisseur ist tot

Regisseur Garry Marshall, der Hits wie «Pretty Woman» drehte, ist tot. Gemäss seiner Sprecherin starb der US-Filmemacher am Dienstag an den Folgen einer Lungenentzündung. Der Regisseur wurde 81 Jahre alt. Zu seinen weiteren Kinoerfolgen zählen «Frankie und Johnny» und «Die Braut, die sich nicht traut». Zuletzt drehte er «Mother's Day» mit Jennifer Aniston, Kate Hudson und Julia Roberts. (sda)

Wärmster Juni seit Messbeginn

Der Juni 2016 sei der wärmste Juni seit Beginn der Aufzeichnungen im Jahr 1880 gewesen, teilte die US-Klimabehörde NOAA mit. Die Durchschnittstemperatur über Land- und Ozeanflächen habe um 0,9 Grad Celsius über dem Mittel des 20. Jahrhunderts von 15,5 Grad gelegen. (sda)

Programmierte Salmonellen greifen Krebsgeschwüre an

US-Forscher rücken Tumoren mit speziell programmierten Bakterien zu Leibe. Die genetisch veränderten Salmonellen produzieren einen Anti-Krebs-Wirkstoff, wie die Wissenschaftler im Magazin «Nature» schreiben.

Ein Team um Jeff Hasty von der University of California San Diego entwickelte die neuen Bakterienstämme, Sangeeta Bhatia vom Massachusetts Institute of Technology in Cambridge führte Tests mit Mäusen durch.

Bei ihrem Konzept hätten sie sich davon leiten lassen, dass eine Krebstherapie möglichst wenig Schaden im Körper des Patienten anrichten soll, sagte Hasty. «Wir wollten ausserdem eine beträchtliche therapeutische Nutzlast an die erkrankte Stelle liefern.» Die Forscher verwendeten Bakterien, die besonders Tumore besiedeln. In das Erbgut bestimmter Salmonellen setzten sie mehrere Gene ein, die eine Art Selbstzerstörungsme-

chanismus bewirken. So wird ein Protein namens AHL produziert, das sich zwischen den Zellen einer Bakterienkolonie in einem Tumor verbreitet.

Erreicht die AHL-Konzentration einen bestimmten Grenzwert, löst das Protein die Produktion eines Stoffes aus, das die Bakterienzelle auflöst. Einige der Salmonellen überleben die Massenselbsttötung der Kolonie und können im Tumor wieder eine Population aufbauen.

Während die veränderten Salmonellen sich vermehren, produzieren sie dank eines weiteren eingeschleusten Gens ein Gift, das Krebszellen tötet. Lösen sich die Bakterien auf, wird dieses Gift freigesetzt.

In «Nature» weist der Forscher Shibin Zhou darauf hin, dass das Verfahren auch anderweitig angewendet werden könnte: gegen Diabetes und Bluthochdruck, die eine wiederkehrende Dosierung erfordern. (sda)

Forscher entschlüsseln älteste Pflanzen-DNA

Forscher haben das bislang älteste Pflanzen-Erbgut entziffert. Sie entschlüsselten die DNA von 6000 Jahre alten Gerstenkörnern aus einer Höhle in der Nähe des Toten Meeres in Israel.

«Für uns funktioniert historische DNA wie eine Zeitkapsel, die es uns erlaubt, in die Geschichte zu reisen und der Domestizierung von Getreidepflanzen zu bestimmten Zeiten nachzugehen», sagte Johannes Krause vom Max-Planck-Institut für Menschheitsgeschichte in Jena.

Die Analysen zeigten, dass vom Menschen angebaute Gerste in Israel und Jordanien heute

ein sehr ähnliches Genom hat wie schon vor 6000 Jahren. Die Entwicklung der Pflanze für die landwirtschaftliche Nutzung war demnach damals schon ziemlich fortgeschritten. Wilde Gerste von heute unterscheidet sich dagegen genetisch stark.

«Das genetische Material ist für mehrere Tausend Jahre gut erhalten geblieben aufgrund der extremen Trockenheit in der Region», sagte Ehud Weiss, Professor für Archäobotanik an der Bar-Ilan-Universität. Um das Alter der Samen zu bestimmen, untersuchte er das Getreide mit der Radiokarbonmethode.

Bisher sei es nur gelungen, prähistorischen Mais genetisch zu entschlüsseln. Das Erbgut der Maislinie B73 enthält 2,3 Milliarden DNA-Bausteine. Das Gersten-Erbgut hat 5,1 Milliarden sogenannte Basenpaare. Das Gerstengenom ist sehr gross und sehr komplex – grösser als das menschliche Genom. (sda)



Gerste – oft zu Bier gemacht.

LESBAR MILIEUSTUDIE



Phantastische Realität

Anna Katharina Hahn, 1970 geboren, lebt in Stuttgart und hatte einen Traum: Sie habe ihre Eltern an einem heissen Augusttag tot im Schlafzimmer aufgefunden, ihnen die schönsten Kleider angezogen und die Toten auf zwei Sessel drapiert. Nach drei Tagen seien sie klein wie Puppen gewesen, kaum noch erkennbar. Diese träumerische Phantasie regte die Autorin an, den Roman «Das Kleid meiner Mutter» zu schreiben. Im Roman zieht die Tochter Ana Maria ein Kleid der Mutter an, geht aus dem Haus; im Feriendorf in Spanien wechseln sie die Leute denn auch mit ihrer totgeglaubten Mutter. Der Roman spielt einerseits im wohl-situierten Milieu in Stuttgart, teils in Madrid und im Ferienort in Spanien, das 2012 in eine Wirtschaftskrise geschlittert war. Die jungen Spanier finden keine Jobs mehr, kehren ins Haus der Eltern zurück. «Die Alten brauchen uns nicht, aber wir brauchen sie.» Der Sohn fährt nach Deutschland, um trotz Studium auf dem Bau Geld zu verdienen. Anna Katharina Hahns Roman lebt von der dunklen Stimmung im Ferienland, von phantastischen und realistischen Szenen, die ineinander greifen. Nicht immer sind sie leicht auseinander zu halten, aber doch immer hoch literarisch und geprägt von gesellschaftlicher Klarsicht.

Anna Katharina Hahn: Das Kleid meiner Mutter. Roman. Suhrkamp Berlin 2016. 312 S., Fr. 31.50



Ein Rattenfänger

Alle loben den Schriftsteller Saša Stanišić und das ist richtig. Denn seit dem Erstling «Wie der Soldat das Grammophon reparierte» überzeugt der 1978 im bosnischen Visegrad geborene Stanišić (der als 14-Jähriger vor dem Bosnienkrieg nach Deutschland geflohen ist) mit jedem Buch. Auch diesem dritten, den Erzählungen «Fallensteller». Die Bürger von Fürstenfelde, diesem Dorf in der Uckermark, in dem Saša Stanišić schon für seine vielstimmige Dorfgeschichte «Vor dem Fall» recherchierte, folgen einem Rattenfänger. Mit wilden Ideen entlockt dieser den Dörflern ihre Geheimnisse, Sehnsüchte, Ängste, indem er sie hätschelt und provoziert. Aber ein vom Schicksal nicht gerade begünstigter alter Mann versucht, sich Ansehen zu verschaffen für sein grosses Spiel der Illusionen. Niemand hört zu, niemand sieht hin. Die Dörfler trinken Bier und Kaffee. So zeichnet Stanišić ein Bild der deutschen Provinz mit wilder Lust und Durchblick. Der klare Leserblick leidet zwar manchmal unter der Lust des Erzählens, liebt man aber das Surreale, das Kafkaeske, das in den Alltag einschlägt, dann hat man mit Stanišić die allerbeste Lektüre. Saša Stanišić: Fallensteller. Erzählungen. Luchterhand Literaturverlag 2016, 280 Seiten, Fr. 26.90

Erika Achermann