

# Alles aufs Spiel setzen

**Spiele** Portugiesische Paläste verzieren, in Pyramiden eindringen, als Robin Hood durch die Wälder streifen oder vielleicht doch lieber Bier brauen – wir stellen neue Varianten vor für Würfler, Taktiker und andere Spielernaturen.

Hendrik Breuer

Morgen Montag wird in Berlin das «Spiel des Jahres 2018» gekürt. Eine Jury unter dem Vorsitz des Zürcher Kritikers Tom Felber hat Hunderte Spieleneuheiten des vergangenen Jahres gesichtet und drei sehr unterschiedliche Spiele für den Preis nominiert: das eingängige Lege-spiel «Azul», das verblüffende Kartenspiel «The Mind» und das schnelle Wettrennen «Luxor». Eines der drei Spiele wird den weltweit bekanntesten Spielpreis gewinnen und dann auf Zigtausenden Wohnzimmertischen landen. Aber: Wie sind die Spiele eigentlich?

## Azul – Der Favorit



«Azul» ist eines der schönsten Spiele der letzten Zeit. Spielerisch ist es leicht zu erlernen und abstrakt: Man versucht,

hochwertige Kunstharzfliesen bzw. Azulejos nach eingängigen Regeln einzusammeln und mit ihnen einen portugiesischen Palast zu verzieren. Das Spiel geht schnell von der Hand und wird mit jeder Partie taktischer. Ständig werden einem neue Kniffe und kleine Tricks bewusst. In dem Sinne erinnert «Azul» an die Bestseller «Carcassonne» und «Zug um Zug»: leicht zu erlernen mit blitzschnellen Zügen, aber grosser taktischer Tiefe.

Michael Kiesling, Plan B Games/Pegasus, 2–4 Spieler ab 8 Jahren

## The Mind – Das Experiment



Bei «The Mind» geht es augenscheinlich nur darum, dass alle Spielenden gemeinsam Zahlenkarten in aufsteigender Reihenfolge auf einen Stapel legen.

Allerdings ohne miteinander zu kommunizieren. Was unmachbar und esoterisch klingt, entpuppt sich als durchaus schaffbar, zumindest bis zu einer bestimmten Anzahl an Karten. Das Spiel präsentiert auch eine Erklärung, warum das alles funktionieren kann. Klingt zwar nach «Mindfreak», scheint aber zu stimmen. Für kleines Geld kann man das ruhig selbst einmal ausprobieren.

Wolfgang Warsch, NSV, 2–4 Spieler ab 8 Jahren



Zeit für eine Partie am See? Es muss nicht immer «Monopoly» sein.

Bild: Hendrik Breuer

## Luxor – Der Aussenseiter



Vielleicht gewinnt ja nach dem legendären «Hase und Igel» mal wieder ein Rennspiel den Preis? Der Klassiker mit den Karotten wurde übrigens 1979 als allererstes Spiel mit dem Titel ausgezeichnet.

«Luxor» ist ein guter Kandidat mit Aussenseiterchancen. Als Abenteurer machen sich die Spielenden auf, in eine Pyramide einzudringen und Mumien zu finden. Nebenbei sammeln sie allerhand Wertvolles. Toll an dem Spiel ist ein neuartiger Zugmechanismus, bei dem man nur die auf der Hand ganz rechts oder ganz links gehaltene Karte einsetzen kann. Das macht das Spiel taktisch, allerdings auf einem Niveau, das noch immer die ganze Familie mitspielen lässt.

Rüdiger Dorn, Queen Games, 2–4 Spieler ab 8 Jahren

## Was für Kenner: Drei weitere Nominierte



Neben dem Hauptpreis wird seit 2011 auch ein «Kennerpiel des Jahres» gekürt. Damit werden jeweils Spiele mit gehobenem Anspruch ausgezeichnet. Ein solches ist «Ganz schön clever» auf jeden Fall, ist es doch tatsächlich eine sehr clevere Weiterentwicklung von «Yahtzee», bei der man auf einem Block auf verschachtelte

Weise Kästchen ankreuzt und auch den Wurf des Mitspielenden nutzen kann (ab 8). Im Spiel mit dem sperrigen Namen «Die Quacksalber von Quedlinburg» brauen alle in ihren Beuteln Zaubertänke und hoffen, die richtigen Zutaten herauszuziehen (ab 10). Gebraut, allerdings Bier, wird auch in «Heaven & Ale», dem komplexesten der hier vorgestellten Spiele. Es ist auch das einzige in der illustren Reihe, das



nicht sonderlich konzentriert Spielende überfordern könnte. Echte Kenner kommen aber voll auf ihre Kosten (ab 12).



nicht sonderlich konzentriert Spielende überfordern könnte. Echte Kenner kommen aber voll auf ihre Kosten (ab 12).

## Nachgefragt

# «Verschiedene Levels wie im Videospiel»

Spiele, die zwar sehr gut sind, aber bei denen es nicht ganz für eine Nominierung für das Spiel des Jahres gereicht hat, landen auf einer Empfehlungsliste der Jury. In diesem Jahr hat es mit «Woodlands» ein Spiel des Winterthurers Daniel Fehr auf die Liste geschafft. Im Interview erklärt Fehr, was es mit «Woodlands» auf sich hat und warum sich Bilderbücher schreiben und Spiele erfinden perfekt ergänzen.

## Daniel Fehr, «Woodlands» ist ein ungewöhnliches Spiel. Worum geht es genau?

Die Spielenden tauchen in Märchenwelten ein. Zuerst entscheiden sie sich für eine Welt: Mit Rotkäppchen, Robin Hood, Artus und Dracula stehen vier Geschichten zur Auswahl. Danach müssen die Spielenden in den Geschichten Aufgaben erfüllen, die von Kapitel zu Kapitel kniffliger werden. Die Geschichten sind jeweils auf einer transparenten

Folie abgedruckt, die in der Spieltischmitte liegt. Alle Spielenden versuchen gleichzeitig, ihre Wegekarten so zu platzieren, dass die Figur die gestellten Aufgaben erfüllen kann. Nicht so einfach, denn die Wegekarten zeigen Wege und Wald. Die Märchenfiguren dürfen aber nur Wege beschreiten. Zudem bauen die Spielenden unter Zeitdruck. Am Ende legen sie die Folie auf ihre Lösung und überprüfen, welche Aufgaben sie erreicht haben.

## Wie sind Sie auf die Idee zu dem Spiel gekommen?

Ich wollte ein Spiel machen, bei dem man sich wie bei einem Videospiel durch verschiedene Levels bewegt. Früh kam ich darauf, dass man Wegekarten zusammenpuzzelt und Dinge einsammelt. Auch die Idee mit der transparenten Folie, die am Ende auf die zusammengepuzzelten Wegekarten gelegt wird, hatte ich zu Beginn des Entwicklungsprozesses.

Die Geschichten kamen später dazu, sind aber ein sehr wichtiges Element bei «Woodlands». Sie machen das Spiel zu einem Abenteuer. Man schlüpft zum Beispiel in die Rolle von Robin Hood und kämpft sich mit ihm durch den Wald,



Daniel Fehr, Spieleerfinder und Bilderbuchautor.

Bild: Jonas Oswald

schleicht sich an bösen Wächtern vorbei und besiegt am Ende den Sheriff.

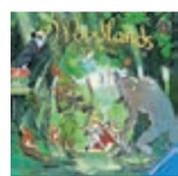
## Sie sind Spieleerfinder und Bilderbuchautor. Was davon macht Ihnen mehr Spass?

Im Moment liegt mein Fokus sogar auf drei Bereichen: Ich arbeite als Bilderbuchautor, entwickle Gesellschaftsspiele und verantworte beim Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien den Schweizer Vorlesestag. Es ist für mich nicht ein Entweder-oder. Die Freude liegt in der Kombination, denn das eine inspiriert das andere. Zum Beispiel hat das Spiel «Woodlands» erzählerische Aspekte. Umgekehrt haben Bilderbücher von mir, etwa das diesen Sommer neu erschienene «Wie man ein Buch liest», spielerische Aspekte.

## Wie wird man Spieleerfinder?

Lange waren Gesellschaftsspiele für mich nur ein Hobby, vor ein paar Jahren

entdeckte ich die Freude am Selbermachen wieder – eine Freude, die ich schon als Kind hatte. Dazumal kannte ich nur die üblichen Verdächtigen wie beispielsweise «Monopoly». Zusammen mit meinem Schulfreund erweiterte ich dieses Spiel kreativ. Wir erfanden Zusatzaufgaben und Abzweigungen und stellten unser eigenes Spielmaterial her. Vor ein paar Jahren begann ich eigenständige Ideen zu entwickeln mit dem Ziel, diese auch zu veröffentlichen. Bis dann die ersten beiden Spiele auf dem Markt waren, dauerte es rund drei Jahre. (hbr)



«Woodlands» von Daniel Fehr, Ravensburger Spieleverlag, 2–4 Spieler, ab 10 Jahren.