

Die Nominierten



Immer um die Ecke denken

„Codenames“ ist der große Favorit auf den Titel „Spiel des Jahres 2016“. Zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen, jeweils acht Begriffe von 25 ausliegenden zu identifizieren („Gras“, „Lotterie“, „Berlin“). 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 genannte Wort zutrifft.

Um zu gewinnen, muss man über Bande denken, sodass „Irland: 2“ die Wörter „Schaf“ und „Kobold“ beschreiben kann und „Rendez-

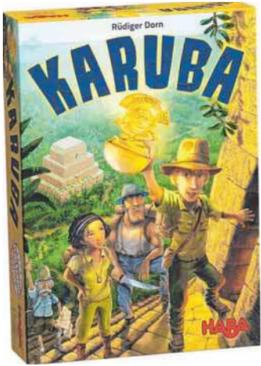
vous: 3“ vielleicht „Kerze“, „Kino“ und „Pumps“ oder „Limousine“ oder „Ring“, wer weiß das schon so genau.

Ein geniales Kommunikationspiel, das in homogenen Gruppen am besten funktioniert!

„Codenames“ von Vlaada Chvátil, Heidelberger Spielverlag, ab 2 Spieler ab 14 Jahren, um 17 Euro.



Auf verschlungenen Pfaden



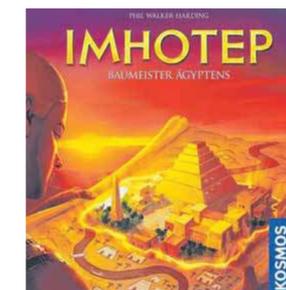
Bei „Karuba“ versuchen alle Spieler gleichzeitig, auf ihren Inseln Pfade zu verschollenen Tempeln zu legen, dabei haben alle dieselben Plättchen zur Verfügung. Es geht also darum, einen besseren Weg als die Mitspieler zu finden. Das ist einigen Spielern nicht interaktiv genug und zu solitär. Wer gerne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

„Karuba“ von Rüdiger Dorn, Haba, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, um 25 Euro.

Baumeister in der Antike

Eines der populärsten Brettspielthemen überhaupt ist das Bauen in der Antike. In „Imhotep“ wercken die Spieler an altägyptischen Monumenten herum und versuchen dabei, sich gegenseitig die lukrativsten Bauplätze wegzuschnappen.

In diesem schnellen Spiel wird taktiert und geockt. Wer es schafft, seine Mitspieler am besten einzuschätzen und seine eigenen Bausteine clever einzusetzen, gewinnt. Ein bekanntes Thema, frisch aufbereitet.



„Imhotep“ von Phil Walker-Harding, Kosmos Verlag, 2-4 Spieler ab 10 Jahren, um 32 Euro.

Von Hendrik Breuer

Die heißen Kandidaten heißen „Codenames“, „Imhotep“ und „Karuba“. Das sind die zum „Spiel des Jahres 2016“ nominierten Gesellschaftsspiele. Am Montag wird in Berlin eines der drei, die wir hier kurz vorstellen (siehe links), mit dem populären „roten Pöppel“ ausgezeichnet, der bereits Klassiker wie „Catan“ oder „Carcassonne“ ziert. Das Logo garantiert, dass Hunderttausende Exemplare des Gewinnerspiels über die Ladentheken wandern und dem Spieleverlag ein gutes Weihnachtsgeschäft bescheren werden.

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 einmal etwas Anspruchsvolleres ausprobieren möchten. Die diesjährigen Nominierten hätten aber durchaus ein größeres Publikum verdient. Die beiden Spiele „Pandemic Legacy“ und „T.I.M.E. Stories“ sind so innovativ, dass sie unsere Vorstellung von einem Gesellschaftsspiel gehörig in Frage stellen.

Die Autoren der beiden Spiele haben sich die Entwicklungen im Fernsehen angeschaut und einige Aspekte auf ihren Bereich übertragen. Rob Daviau, Erfinder von „Pandemic Legacy“, sagt dazu: „Ich bin großer Fan von episodischen Geschichten in Comics und im TV.“ Spiele seien aber anders, eher wie die Komödie „Und täglich grüßt das Murmeltier“, in der Bill Murray immer wieder den gleichen Tag durchlebt. „Man spielt eine Partie, stellt das Spiel weg und wenn man es wieder rausholt, geht's von vorne los“, sagt Daviau. Jahrelang habe er über der Frage gebrütet, wie man Spiele spannender machen könne, dann erfand er das Legacy-System.

Folgeschwere Entscheidungen

In einem Legacy-Spiel treffen die Spieler Entscheidungen, die das Spiel dauerhaft beeinflussen und für alle künftigen Partien relevant sind. Die Spieler entscheiden etwa, welche Teile des Bretts mit Aufklebern beklebt, welche Karten zerrissen (!) oder welche speziellen Regeln hinzugefügt werden. Nachdem Daviau vor ein paar Jahren eine Legacy-Version zu „Risiko“ erfand, ist ihm mit „Pandemic Legacy“ der große Wurf gelungen.

Das Spiel basiert auf dem kooperativen, aber traditionellen Spiel „Pandemie“, bei dem alle Spieler gemeinsam versuchen, tödliche Seuchen einzudämmen und so die Welt zu retten. In der Legacy-Version kämpfen immer noch alle gemeinsam gegen das Spiel. Allerdings trifft man ständig folgeschwere Entscheidungen. Neue Elemente kommen hinzu und treiben eine übergeordnete Geschichte voran. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten, denn genau wie im Fernsehen darf einem auch bei diesen neuartigen Spielen kein Spoiler herausrutschen. Viel

Lasst die Spiele beginnen!

Neue Gesellschaftsspiele im Test – Innovative Ideen und spannende Partien



Bei „Pandemic Legacy“ wird über mehrere Spielpartien eine Story entwickelt. Neben „T.I.M.E.-Stories“ zählt es zu den interessantesten Neuheiten der Branche und ist als „Kennerspiel des Jahres“ nominiert. FOTOS: HERSTELLER

Spielmaterial ist dann auch so verpackt, dass die Spieler es erst sehen, wenn sie Aufkleber ablösen, Schächtelchen öffnen oder Kartendecks aufreißen.

Allerdings ist „Pandemic Legacy“ auch so konstruiert, dass es ein Ende gibt. Je nach Spielverlauf ist man nach 16 bis 20 Partien durch mit dem Spiel und weiß, wie die Story ausgeht. Danach kann man das Spiel zwar kein weiteres Mal mehr spielen, hat aber ein mitreißendes Abenteuer erlebt. Eine Partie „Pandemic Legacy“ dauert etwa eine Stunde, sodass eine Schachtel, ähnlich wie bei einer DVD-Box, einige spannende Spielabende enthält.

Bei „T.I.M.E. Stories“ lösen die Spieler im Team einen ausgeklügelten Kriminalfall. Dabei wird die Gruppe in ein Szenario verfrachtet (etwa in eine US-Kleinstadt von 1982, in der junge Mädchen entführt worden sind) und kann sich dort völlig frei umsehen und mit Anwohnern sprechen.

Ein fesselnder Kriminalfall

Der Clou am System ist, dass die Spieler jeweils eigene Nachforschungen anstellen und die Ergebnisse zusammentragen, so sind alle gleich wichtig. Die Gruppe steht vor Logikrätseln und Puzzles, die nur durch intensive Diskussionen gelöst

werden können. Die Spiele verlaufen zudem immer unterschiedlich, je nachdem, welche Entscheidungen die Gruppe trifft (Leute verhören oder vermöbeln, ihnen folgen oder nicht ...). Einen Fall komplett durchzuspielen, dauert etwa drei bis vier Stunden.

Jedes „T.I.M.E.-Stories“-Szenario besteht aus einem aufwendig gestalteten Satz von über einhundert Karten, die ins Grundspiel eingelegt werden können. Alle drei Monate erscheint Nachschub in Form eines neuen Falls. Sollte das Spiel tatsächlich „Kennerspiel des Jahres 2016“ werden, dürften noch viele weitere Fälle hinzukommen.

Das Dritte im Bunde

„Isle of Skye“ ist das dritte nominierte Kennerspiel. In diesem Versteigerungs- und Legespiel geht's darum, wer König im rauen Norden Schottlands wird. Die Spieler 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. Blöderweise liegen

diese häufig bei den Mitspielern. Hier wird „Isle of Skye“ raffiniert und interaktiv, weil die Spieler die Preise für drei Plättchen jeweils selbst festlegen. Man kann aber nicht zu viel verlangen, da man sonst selbst zahlen muss. „Isle of Skye“ ist vielleicht nicht so innovativ wie seine Mitnominierten, aber dennoch eine höchst unterhaltsame Angelegenheit.



„Pandemic Legacy“ von Matt Leacock und Rob Daviau, Z-Man/Asmodee, für 2-4 Spieler ab 13 Jahren, um 50 Euro. (Bevor man mit dem „Legacy“-Spiel loslegt, kann man mit dem mitgelieferten Material übrigens unbegrenzt oft das Grundspiel „Pandemie“ spielen.)

„T.I.M.E. Stories“ von Manuel Rozoy, SpaceCowboys/Asmodee, 2-4 Spieler ab 12 Jahren, um 40 Euro (Grundspiel und erster Fall), um 25 Euro für jeden weiteren Fall.

„Isle of Skye“ von Alexander Pfister und Andreas Pelikan, Look-out Spiele, 2-5 Spieler ab 10 Jahren, um 30 Euro.

Aufgegabelt

Von „Weniger ist mehr“ halten viele eher weniger als mehr

Mein Großvater war ein Mensch von schlanken Körpermaßen und schlichten Grundsätzen. Im Verhältnis zu den Mahlzeiten, die er in seinem offensichtlich höchst dehnbaren Magen unterzubringen imstande war, wirkte er vor seinem Teller wie ein zarter Zwerg, vor dessen Augen sich ein Gebirge aus Lebensmitteln türmt. Und genau wie Reinhold Messner zwanghaft jeden Achttausender bezwingen musste, scheute auch Opa niemals vor Essensbergen zurück. Obwohl er selbst nie in irgendeinen Krieg ziehen musste, machte er sich doch eine aus Entbehrung gewachsene Ernährungsphilosophie zu eigen: „Bub, iss immer nur so viel, wie mit Gewalt hineingeht.“

Die Angst vor dem leeren Teller hat sich in das Erbgut seiner Generation eingegraben. Wie unheimlich stark diese Haltung auch noch in den Nachgebore-

nen wirkt, wird selbst heute immer wieder sichtbar. Etwa wenn es um die Beurteilung von Restaurants geht. Überraschend oft wird als lobender Faktor eine große Portion erwähnt. Und selbst wenn es Schelte für die Qualität gibt, scheint eine kolossale Tellergröße das wieder wettmachen zu können. Gerade so, als ob schlechtes Essen besser wird, je mehr man davon serviert bekommt.

Dabei ist es tatsächlich eine Unart, Lebensmittel derart aufzuhäufen, dass sie zu Unterhaltungsmitteln werden. Wichtig sind der optische Knalleffekt und nicht die Qualität oder Herkunft der Speise. Zum Beispiel in sogenannten XXL-Restaurants. Da produzieren Köche von vornherein die Hälfte der Portion für den Müllimer. Ja, sagen die Schlauberger dann, der Gast habe doch das Recht, das

Übriggebliebene einpacken zu lassen. Aber nicht jeder möchte erkaltes Junkfood im Auto spazieren fahren. Außerdem ändert das auch nichts an der mehr als fragwürdigen Qualität. Denn wer zum Beispiel einen halben Meter Currywurst mit einem Haufen Pommes sowie knapp einem halben Liter Ketchup für 6,90 Euro anbietet oder ein paniertes Schweineschnitzel von den Ausmaßen eines Elefantenohrs für 12,90, kann das nur tun, wenn er weder fragt, wo's herkommt, noch wie's gemacht ist. Hauptsache, der Ranzen spannt.

Diesen unseligen Missbrauch von Lebensmitteln treiben die Amerikaner mit Wettessen auf die Spitze – ja, es gibt sogar professionelle Wettesser, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, in kürzester Zeit Unmengen in sich hineinzuschlingen. Ein Beruf, der auf den Magen schlägt, aufs Hirn sowieso. Beispiel gefällig? Joey Chestnut vertilgte am 4. Juli 2012 in New York 68 Hotdogs in zehn Minuten. Er nimmt damit Rang zwei auf der Tabelle der „Major League

Eating“ ein – so einer Art amerikanischer Bundesliga für Vielfraße.

Spitzenreiter ist der Amerikaner Matt Stonie, der zum Beispiel am 17. Oktober 2015 fünf Kilo Spaghetti mit Tomatensauce zu sich nahm – und zwar in acht Minuten. Den dritten Platz nimmt mit Miko Sudo eine Frau ein. Die 30-Jährige wiegt selbst nur 57 Kilogramm, was sie aber nicht davon abhielt, bei einem Wettbewerb 3,4 Kilogramm frittierten Spargel in weniger als zehn Minuten zu essen.

Ich glaube, solche Leute hatte mein Opa – Gott hab ihn selig – ganz sicher nicht im Sinn, als er den ironischen Spruch prägte, man möge immer nur so viel essen wie mit Gewalt reinpasst. Denn er und seine Generation meinten es eigentlich gerade andersherum. Im Sinn von: was da ist, nicht verkommen zu lassen. Et was extra nur dafür herzustellen, um an der Portionsgröße zu scheitern, war ihnen wesensfremd. Und ist es auch heute noch allen, die Respekt vor Nahrung und ihrem Ursprung empfinden.



Fragwürdige Esskultur: Beim Hotdog-Wettessen in den USA geht es eindeutig mehr um Masse als um Klasse. FOTO: DPA

Von Erich Nyffenegger