

Die Frage ist hier nicht nur „Wer fängt an?“, sondern auch „Wie fange ich diese Artikelserie an?“. Vielleicht sage ich einfach: Spieler brauchen Regeln. Sehr klar formulierte Regeln sogar. Findet sich in einer Spielregel

zu oft „die SpielerIn kann“ oder „der Spieler darf“, fühlen sich die meisten unwohl und forschen unermüdlich nach ob es denn nicht „muss“ heißen müsste. Auch die Frage „Wer fängt an?“ wird als in der Spielanleitung

geklärt vorausgesetzt. Wehe, wenn das nur schwammig formuliert ist. Dann hat das Spiel vielleicht einen schlechten Start mit einem nicht akzeptierten Startspieler.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 1

Der Startspielervorteil

Irgendwer musste ja mal anfangen. Nicht nur mit dem Aufrechtgehen, dem Sprechen, dem Kochen und dem Rasieren, sondern auch mit dem Spielen. Von Knochenboule und Säbelzahn poker bei Fred und Wilma Feuerstein über Würfelspielen mit Astragalen (Sprungbeine aus den Hinterbeinen von Paarhufern wie Schafen oder Ziegen, im Griechischen bezeichnet Astragalo noch immer verschiedene Geschicklichkeits- und Würfelspiele) war es ein weiter Weg zu den klassischen Brettspielen wie Schach, Dame oder später zu Mensch-ärger-dich-nicht, kurz Mädln, und zu den Kartenspielen Skat, Bridge, Canasta, Tarock, Schnapsen, ... Aber alles der Reihe nach.

Bei **Schach**, dem königlichen aller königlichen Spiele, wird die Farbe ausgelost und der Spruch „Weiß beginnt, schwarz gewinnt“ hat zumindest in seinem ersten Halbsatz absolute Gültigkeit. Der zweite Halbsatz stimmt auch dann sehr zuverlässig, wenn ich mit weiß spiele. Ich kenne die Schachregeln, sie sind schließlich einfach genug und rasch verinnerlicht, ich bin aber ein williges Bauernopfer und tappe sicher in jede auch noch so durchsichtig gestellte Falle. Schach macht mich matter als mein König nach 14 Zügen ist. Da die Revanche-Partie meist mit vertauschten Farben gespielt wird, findet hier ein regeltechnisch vorgesehener Ausgleich des in Schachkreisen bekannten

Startspielervorteils statt. Mir nützt der Tausch der Farben nicht, ich verliere so oder so. Auf mich kann man eine Bank setzen, auf Niederlage, versteht sich. Als Schach-Urahn gilt das Chinesische Schach, in Expertenkreisen auch **Xiangqi** genannt. Allein die verschiedenen Schreibweisen des Spielnamens würden die ersten drei Folgen dieser Serie füllen.

90 Figuren gibt es, sie tragen andere Namen als jene im Schachspiel, sie ziehen aber doch ähnlich. Soldaten bewegen sich stur auf den trennenden Fluss in der Spielbrettmitte zu, das Pferd bewegt sich wie wir es vom Schach gewohnt sind im Rösselsprung und der Elefant diagonal



Startspielermarken

Nautilus › Notre Dame › Vintage › Marco Polo › Divinare

Wer fängt an?

entnommen: frisch gespielt 1 2016 www.frisch-gespielt.at

wie der Läufer, nur etwas schwerfälliger und daher nur zwei Felder weit. Der uns bekannte König heißt dort Feldherr und seine beiden Leibwächter agieren wie schwache Schachdamen. Die Steine sind weiß und rund mit roter und schwarzer Beschriftung. Rot eröffnet das Spiel.

Bei abstrakten Positionsspielen mit schwarzen und weißen Figuren oder Steinen und sehr geringem Glücksanteil findet sich obige Art des Startspielerhandlings mit Farbtausch vor der Revanchepartie sehr häufig. Man denke nur an die alten Klassiker wie Go und eine der unzähligen Varianten Gobang, sowie Mühle oder Dame. Bei **Dame** gibt es, um einen Startspielervorteil auszugleichen, die sogenannte „Three-Move-Restriction“. Diese wird bei ernsthaften Dame-Turnieren gerne angewendet. Aus einem Katalog verschiedener Eröffnungen spielt jeder drei Züge entsprechend der Vorgabe, nach der Partie wird dieselbe Eröffnung mit vertauschten Farben gespielt. Diese Regelung sollte den vielen Unentschieden im Turnierspiel, durch gewisse Eröffnungssequenzen provoziert, entgegen wirken. Das erweckt direkt den Anschein, als wäre ein Sieg bei Dame auf hohem Niveau, ähnlich wie bei Schach, auch nur mit dem für Gelegenheitsspieler langweiligen Fallstudium vieler Partien möglich.

Let's Go!

Bei Go erübrigt sich das. Die Vielzahl möglicher Züge und Gegenzüge erstickt stereotypes Spiel bereits im Keim. Umzingeln und umzingelt werden, das ist die Devise. In der grauen Spieltheorie, für Nerds sicher spannend aber mit der Praxis nicht zu vergleichen, wird Go den endlichen Nullsummenspielen mit perfekter Information zugeordnet. Endlich stimmt sicher,

jede Partie endet irgendwann, und perfekte Information kann ich auch interpretieren: Alle Komponenten liegen offen. Das mit den Nullsummen muss ich noch googeln. Vielleicht liefere ich die Erklärung in einer späteren Folge nach, sollte mir der Startspielerstoff ausgehen. Dass es mittlerweile *Coffee to go*, *Pizza to go* und *Noodles to go* gibt, hat mit dem Spiel nichts zu tun. Ich würde sogar meinen, dass Essen und Trinken während einer Partie Go verboten sind. Schließlich gilt es als akustische Umweltverschmutzung und damit als verpönt, mit der Hand in der Dose mit den Spielsteinen zu rühren. Das Schmatzen und Schlürfen beim Verzehr von Asia-Nudeln fällt sicher auch in die Kategorie „Ich darf den Gegner nicht durch Geräusche ablenken und seine Konzentration stören“. Wie das mit einseitigem Einlegen einer Pipi-Pause ist, konnte ich trotz intensivem Quellenstudium nicht ermitteln.

Go galt bisher als zu komplex, um mit computergestützter KI (künstliche Intelligenz) gegen Go-Meister bestehen zu können. Nun gewann erst kürzlich *AlphaGo*, ein von *DeepMind* entwickeltes Computerprogramm, mit 5:0 gegen den regierenden Europameister Fan Hui und nun geht es (vielleicht) auch dem Szene-Star und Go-Profi Lee Sedol, Besitzer des 9. Dans, an den Kragen. Mr. Lee ist bereits voll im Training und wenn man Insidern glauben darf, sehr viel stärker als Mr. Fan.

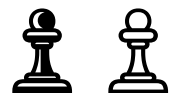
Backgammon, wie der „lange Puff“ nun genannt wird, kennt ebenso nur schwarze und weiße Spielsteine – oder zumindest helle und dunkle wie die Schichten vom Ildefonso oder rote und schwarze wie die Farben der einstigen Großparteien in Österreich. Was der „lange Puff“ ist? Im Bordell wurde früher

viel gespielt, um die Wartezeit auf das Schäferstündchen zu überbrücken. Darunter auch ein Spiel mit Scheiben aus Holz in schwarz und weiß, die Würfel getrieben gegenläufig eine Bahn durchlaufen müssen. Besonders schöne und wertvolle Exemplare finden sich in der Sammlung des Kunsthistorischen Museums in Wien. Feine Tier schnitzereien zieren das Brett und jeder Spielstein zeigt künstlerisch wertvolle erotische Szenen, quasi Arbeitsberichte aus dem früheren Einsatzbereichs des Spiels.

Weiß spielt im Uhrzeigersinn, schwarz dagegen. Oder umgekehrt. Das ist nicht eindeutig festgelegt und eigentlich auch völlig egal. Der Startspieler wird ausgewürfelt. Jeder Spieler wirft einen Würfel, der Spieler mit dem höheren Wert beginnt die Partie und verwendet danach gleich beide Würfel für seinen ersten Spielzug. Er bewegt einen oder zwei eigene Spielsteine ein paar Points oder Zungen, wie die Felder genannt werden, weiter.

Würfelt man Pasch um Pasch, wird man gewinnen und für mich persönlich ist Backgammon daher letztlich ein reines Glücksspiel. Mein griechischer Kollege, nennen wir in Kostas, wollte mich vor Jahren vom Gegenteil überzeugen und wir verabredeten uns zu ein paar Partien, *Best of Five*. Ich verließ seine Wohnung mit einem selbst für mich erstaunlichen 3:0 in der Tasche und spielte seither nie wieder Backgammon. Einerseits soll man das Glück nicht zu sehr strapazieren, andererseits mag ich das Spiel eigentlich nicht.

Fortsetzung folgt ...



In gängigen Spielesammlungen finden sich immer und eigentlich fast ausschließlich die alten Klassiker. Schach, Dame, Go, Mühle sowie Fuchs und Henne, das auch unter Wolf und Schafe oder Halatafl bekannt ist. Neben diesen urheber-

rechtlich unbedenklich verwendbaren Spielprinzipien sind in den Jahren seit etwa 1950 einige mittlerweile fast zum Allgemeingut gewordene Spiele entwickelt worden. Diese Folge sollte eigentlich von häufig schick in schwarz und weiß

gekleideten Spielen und die damit einhergehende Startspielerproblematik erzählen. Das tut sie nur eingeschränkt, sie erzählt dafür von TwixT und von ein paar anderen Sachen mehr.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 2

Moderne Klassiker

1961 ist nicht nur mein Geburtsjahr, sondern auch jenes von Alex Randolph als Spieleautor. *Pan-Kai* für zwei Spieler mit roten und weißen Pentominos war, wenn man Wikipedia und anderen Quellen glauben kann, sein erstes Spiel überhaupt. Dieses Spiel wurde von Phillips verlegt und Alex selbst verlegte sich beruflich auf das Entwickeln von Gesellschaftsspielen. Spiele waren zu dieser Zeit noch nicht als Kulturgut anerkannt (sind es übrigens auch heutzutage noch nicht überall) und so sind nur wenige Exemplare dieses Spiels erhalten. Eines davon befindet sich im Österreichischen Spielemuseum und diese Rarität ist

sogar signiert. Ein anderes von Alex höchstpersönlich signiertes Spiel befindet sich in meinem persönlichen Besitz. *TwixT* – es wurde 1961 im Wiener Cafe Hawelka entwickelt – erschien in verschiedenen Ausführungen, Spielelementfarben und Verlagen. Mein Exemplar, eine Ausgabe in der mittlerweile auch klassischen *3m-Bookshelf*-Serie, wurde in Essen auf der Spielmesse signiert. Das wurde mir vom Verkäufer des Spiels – er hat sich schon vor einiger Zeit komplett auf *Magic* spezialisiert und daher seine gesammelten Schätze abgegeben – auf meine erst Jahre nach dem Kauf erfolgte Nachfrage glaub-

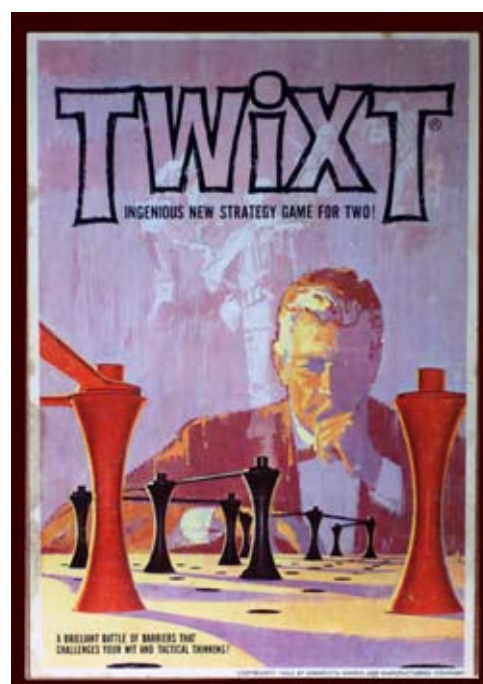
haft versichert. Anfangs erkannte ich die kunstvolle Veredelung des Kartons nämlich gar nicht. Als störend und unschön empfand ich die mit Kugelschreiber hingeworfenen Schnörkel und Kringel mitten auf der Schachtelillustration und wollte der Schmiererei schon mit einem Radiergummi zu Leibe rücken. Gut, dass es mir nicht gleich gelungen ist.

TwixT ist ein reines 2-Personen-Spiel. Jeder Spieler versucht seine Spielplanseite mit der gegenüber liegenden zu verbinden. Steher und Verbindungselemente werden dabei zu Gebilden wie Hochspan-

»A BRILLIANT BATTLE OF BARRIERS THAT CHALLENGES YOUR WIT AND TACTICAL THINKING!«

TwixT

Die guten alten 1960er-Jahre



Wer fängt an?

entnommen: frisch gespielt 2 2016 www.frisch-gespielt.at

nungsmasten mit den Stromleitungen verbaut. Der Zug des Startspielers ist wichtig; und endlich sind wir wieder beim übergeordneten Thema angelangt.

Die Kuchenregel

Von zentraler Bedeutung für den Spielverlauf einer Partie *TwixT* ist die Eröffnung. In etwa den ersten sieben Zügen gilt es, möglichst große Gebiete der löchrigen Bodenplatte zu kontrollieren. Gemeint ist dabei nicht jene unseres alten VW-Käfers, sondern das 24 x 24 Löcher umfassende Spielbrett, wobei die vier Eckfelder nicht besetzt werden. *TwixT* gilt als „hartes Spiel“. Kleine Fehler können ungewohnt rasch in die unabwendbare Niederlage führen, ein Unentschieden ist nur theoretisch möglich. Der Startspieler hätte einen deutlichen Vorteil, wenn er einen Steher in eines der Zentrumslöcher platziert. Daher wird *TwixT* im Duell gleichwertiger Gegner meist mit der sogenannten Kuchenregel gespielt: Einer teilt den Kuchen, der andere sucht aus. Umgelegt auf das Spiel bedeutet es, der zweite Spieler darf entscheiden, ob er nach dem Zug des Startspielers mit diesem tauschen möchte. Der erste Zug wird daher fast immer am Rand des Spielbretts platziert, um dem Gegner bei einem möglichen Tausch keinen zu großen Vorteil einzuräumen. Genau genommen strebt der Spieler, der die Partie mit einem Zug eröffnet, nach einem möglichst neutralen Zug mit dem „Wert 0“. Tauschen oder nicht wird für den zweiten Spieler dann zur reinen Geschmackssache. Ein Zug mit einem Wert größer Null (ein guter Zug) wird von einem erfahrenen Spieler sofort erkannt und abgetauscht, einen Startzug mit Wert kleiner Null lässt der Experte gerne seinem Gegner. Schon 1.D3 (Erster Zug: Steher in Spalte D, Reihe 3) gilt heute bereits als starker

Eröffnungszug und wird von vielen routinierten Spielern getauscht.

Viele Werke zur Spieltheorie beschäftigen sich mit *TwixT*. Man findet statistische Auswertungen zur Qualität von Startzügen, ebenso wie *TwixT*-Rätsel und auch Turniere werden immer noch veranstaltet.

Erfreulicherweise gibt es, wie in der Einleitung dieser Folge versprochen, von *TwixT* auch eine Ausgabe von KOSMOS aus dem Jahr 1998 mit eleganten weißen und schwarzen Spielerfarben. In dieser Ausgabe haben die Steher zudem unterschiedlich geformte Enden. Damit können (theoretisch) auch Blinde spielen. Das ist natürlich sehr lobenswert, wenngleich ich mir das wirklich als extrem schwierig vorstelle.

Die Kuchenregel – ich teile, du suchst aus – wurde sogar als tragendes Spielelement im Spiel ... **aber bitte mit Sahne** verwendet. Dass der Startspieler hier laut Spielregel beliebig bestimmt wird, passt irgendwie nicht ins Bild. Und ob es wirklich das Lieblingsspiel von Udo Jürgens war, kann stimmen, muss aber nicht. Es kann einfach ohne Recherche von mir behauptet worden sein, muss aber nicht.

... ist auch auf PIZZA anwendbar

Pfeifen wir auf die Kalorien und bestellen wir uns nach dem anstrengenden Exkurs in die Wiener Kaffeehausszene der 1960er Jahre für die *Teenage Mutant Ninja Turtles-Pizza Party* eine *Pizza Paletti* beim *Pizza-Flitzer*. Der *Master of Pizza* bringt allen was, statt einer Calzone darf es schon mal *der schiefe Turm von Pizza* sein.

Conni schnappt die Pizza, bei *Pizza Box Football* ist sie ganz in ihrem Element. Will man eine Quattro Stagioni gerecht teilen, wird es schwierig. Ich liebe Artischocken, soviel kann ich verraten, und ich mag Funghi. Schinken verweigere ich. Vielleicht verlangt das Verteilen einer Pizza doch eine andere Methode als die Kuchenregel?

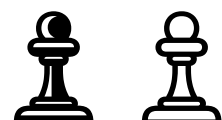
Bei allen diesen Spielen beginnt der hungrigste Spieler. Oder habe ich schon wieder was erfunden?

Nachtrag zu Folge 1

Lee Sedol, der aktuell weltbeste Go-Spieler, musste in den fünf Partien gegen seinen mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Gegner *AlphaGo* klein beigeben. Erst nach drei verlorenen Spielen konnte er einen Ehrenpunkt erringen, der letzte Punkt ging wieder an die in kleine Chips verpackten modernen neuronalen Netze. Medienberichte sprechen von einer durchaus aggressiven Spielweise des Computers, die den menschlichen Gegner Lee überraschte und verunsicherte und schließlich in dessen 1:4 Niederlage mündete.

AlphaGo darf sich, sofern er das auch kann, über das Preisgeld von einer Million freuen. Zudem wurde ihm vom südkoreanischen Go-Verband der neunte Dan verliehen. Gratulation ☺.

Fortsetzung folgt ...



Diese Folge rückt das boomende Genre der kooperativen Spiele und die damit einhergehenden, unter anderen Gesichtspunkten stehen-

den Startspielervorschriften in den Mittelpunkt. Natürlich gilt dort ebenso grundsätzlich: „Vuaschrift ist Vuaschrift“. Aber ist diese auch

wirklich immer durchdacht? Und was wird erwartet?

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 3

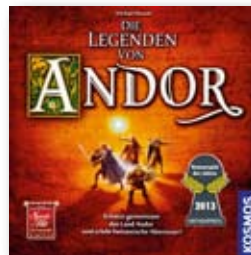


Wissenswertes über kooperative Spiele

Wohl die ersten öffentlich gewürdigten kooperativen Spiele wurden im Verlag Herder publiziert. Das waren Kinderspiele wie *Wunderbaum* (1977) und das *Dra-chenspiel* (1978). Das *Bärenspiel* sowie *Feuerwehr* und *Tabajana* kamen sogar auf die Auswahlliste zum Spiel des Jahres. *Sauerbaum*, der Klassiker von Herder, erhielt zusätzlich den Sonderpreis „Kooperatives Familienspiel“ 1988 und *Corsaro* von Wolfgang Kramer wurde 1991 von der Spiel-des-Jahres-Jury ebenfalls mit einem Sonderpreis bedacht. Gemeinsam ein spielerisches Ziel zu erreichen,

war wohl das Resultat der pädagogischen Diskussionen dieser Zeit rund um Wettbewerb und seine gesunde Vermeidung. Nach einer längeren Durststrecke wurde 2008 das Detektiv-Spiel *Wer war's?* von Reiner Knizia zum Kinderspiel des Jahres prämiert und mein *Flucht vor dem T-Rex* wurde 2011 von der Spiel-des-Jahres-Jury zumindest auf die Empfehlungsliste gesetzt. Seither boomt diese Spielesparte. *Pandemie*, *Hanabi* und *Andor* räumten reihenweise die ausgelobten Spielepreise ab und damit rückten Koops generell wieder in den Fokus der Spieler.

Sowohl das Seuchenbekämpfungsetup als auch die abenteuerlichen Reisen durch Andor erhielten mittlerweile einige Erweiterungen. Erst letztes Jahr gelang mit *Pandemic Legacy* der nächste große Wurf. Die Regeln ändern sich mit Fortschreiten des Spiels. Bereiche auf dem Spielplan sollen überklebt sowie Karten sollen zerrissen und aus dem Spiel entfernt werden. Nach zwölf gespielten Monaten trägt das Spielmaterial unilgbare Kampfspuren und ist nicht mehr, wie es einmal war. Aber wer nimmt die kooperative Herausforderung an und beginnt?



Eine kooperative Herangehensweise

Wenn schon kooperativ, dann aber richtig. So sollte, erwartungsgemäß, bereits der Startspieler gemeinsam bestimmt werden. Als ideal wird (zumindest von mir) angesehen, bereits an dieser Stelle alle Mitspieler zu involvieren und die im Sinne des Spiels beste Startspielerwahl treffen zu dürfen. Das kann auf Grund der zugeteilten Karten, der zugewiesenen Rolle oder anderer Informationen geschehen. In meinem eigenen, erst kürzlich erschienenen Spiel *Die Villa des*

Paten (siehe Seite 28) dürfen die Spieler vor der Mission ihre Handkarten tauschen. Sie besprechen den Polizeieinsatz gegen den Paten und stimmen ihr Vorgehen ab, um optimale Startbedingungen zu haben. Einzige Bedingung: Alle Spieler besitzen nach der Tauschaktion gleich viele Karten. Das macht aber auch Sinn und ist mehr als Hinweis denn als Regelzwang zu sehen.

Bei erwähntem *Hanabi* analysieren wir – quasi als Hausregel – die

verteilten Karten und überlegen gemeinsam, wer als Feuerwerksmeister in die Partie startet und den ersten der acht kostbaren Hinweise geben soll. Die vom Verlag formulierte Spielregel bestimmt den ältesten Spieler als „Meister“, dieser eröffnet das gemeinsame Streben nach dem perfekten Feuerwerk. Zumindest bei uns beginnt eben nicht immer der alte Meister, sondern der nach Absprache geeignetste. Ein ähnliches Vorgehen wenden wir auch bei *Pandemie* und bei *SOS*

Wer fängt an?

Titanic an. Diese beiden Vertreter des Genres arbeiten mit Rollenkarten und so kommt es nicht nur auf die verteilten Karten, sondern auch maßgeblich auf die zugeteilten Rollen an. Während die Karten bei der Seuchenbekämpfung unabhängig von der ausgeübten Rolle sind, hängen bei der Rettung der Schiffspassagiere die Anzahl der zugeteilten Aktionskarten und deren weiterer Erwerb ursächlich von der zugeteilten Rolle ab. Im Regelwerk von *SOS Titanic* wird unsere Vorgehensweise ausdrücklich vorgeschlagen, der Startspieler wird beliebig bestimmt. Wir entscheiden, ob Reginald Lee (Ausguck), Harold Lowe (Fünfter Offizier) oder Jack Phillips (Funker) den Kampf gegen das Eismeer beginnt.

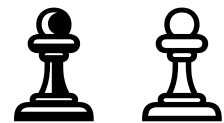
Der Kampf gegen die fünf Pandemie-Seuchen – wir lassen uns nicht lumpen und spielen stets auch mit der mutierten Seuche in lila – wurde im Pegasus-Original von jenem Spieler begonnen, der zuletzt krank war. Von einer Krankheit geschwächt, startet er den Kampf gegen die Viren. Niesend und hustend die Mitspieler am Spieltisch als Bazillenschleuderer zu bombardieren, mögen manche als „stimmig“ bezeichnen, ist aber kein wirklich gelungener Start in eine ungewisse Seuchenmission. In der aktuell von Z-Man vertriebenen

Neuaufgabe beginnt der Spieler, der die Stadtkarte mit der größten Einwohnerzahl besitzt. Durchaus argumentierbar, denn ihm droht der größte Verlust, also setzt er die erste Initiative.

Neben der spielerischen und der kooperativen Komponente kommt **Pandemie** damit auch einem Bildungsauftrag nach. So erfahren wir, dass Delhi in Indien liegt und 2008 rund 18,36 Millionen Einwohner bei einer Bevölkerungsdichte von 11500 Menschen pro Quadratkilometer hatte. Seoul in Südkorea wird mit 10,925 Millionen und 17090 Koreanern pro km² ausgewiesen. Glaubt man den Angaben dieser und auch der neuen Ausgabe aus dem Jahr 2013, hat sich Seoul mittlerweile auf 22,547 Millionen bei einer allerdings sinkenden Bevölkerungsdichte von 10400 pro km² vergrößert. Khartoum im Sudan hingegen schrumpfte von 8,364 auf 4,887 Millionen. Ebola und andere schlimme Seuchen brechen in Afrika zwar immer aus, der Schwund von mehr als 3 Millionen Menschen muss aber andere Gründe haben. An uns Spielern kann es nicht liegen, wir bekämpfen speziell auch die gelbe Seuche in Afrika und Südamerika mit allen zur Verfügung stehenden Eigenschaften und Mitteln.

Bildungsauftrag hin, falsche Zahlen her – kooperative Spiele regen in besonderer Art und Weise dazu an, sich über die Startspielerregelung hinwegzusetzen. Speziell wenn sich die Spieler einig sind, kommt es häufig zu kooperativer Gehorsamsverweigerung der Spielregel gegenüber.

Aber ehrlich! Es ist doch wirklich unsere Sache, wie wir die Welt von den Seuchen befreien, wenn es schon unsere verdammte Pflicht ist. Und wir lassen uns auch nicht vorschreiben, wer die erste Lunte des schönsten Feuerwerks des Abends zündet. Oder wer bei **Die vergessene Stadt** die erste Portion Sand von der Düne schaufelt oder die ersten Quadratmeter Sumpf rund um **Die verbotene Insel** trocken legt. Außerdem geht es nur uns Spielern an, wer den Wasserhahn aufdreht und den ersten Brandherd in **Flash Point** löscht oder den ersten Fisch im **Archipel** fängt. Und wer bei **Andor**, **Die Zwerge**, **The Game** und **Space Alert** anfängt, wird im nächsten Heft verraten.



entnommen: frisch gespielt 3 2016 www.frisch-gespielt.at

TINTAS

Autor: Dieter Stein

Sieben sind unschlagbar!

Kunterbunt liegen die Holzplättchen auf den Sechseckfeldern. Mit der Spielfigur zieht man auf Nachbarfelder oder über freie Felder und sammelt die Plättchen ein.

Wer bekommt alle sieben?

Spielbrett Buche massiv, 20 x 20 cm,
49 Holzplättchen in 7 Farben und 1 Spielfigur.



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu



Versprochen ist versprochen und wird nicht gebrochen. Aus diesem Grund und weil es einfach verdammt viele und tolle kooperative

Spiele gibt, verlängert diese Folge die in fg 3/2016 begonnene Reise miteinander durch die bunte Welt der Koops. Ganz schön voll genom-

men habe ich den Mund zuletzt. Habe große Töne gespuckt. Viel angekündigt, und viele Versprechen werden eingelöst.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 4

Kooperatives Plantschen

Brandneu in Essen 2016 erschienen ist *Nisyros* von *Sunny Games* und, verglichen mit allen anderen Spielen des Verlags in gelbem Karton, in ungewohnt blau kolorierter Schachtel. Wer zuletzt unbeschadet von einem Urlaub am Mittelmeer nach Hause zurückgekehrt ist, beginnt die Rettung der Inselbewohner vor den roten Lavamassen des Vulkans.

Gleich rechts ums Eck vom Archipel liegt das bei Schmidt Spiele erschienene *Die verbotene Insel*. Noch kann man sie flach aus dem Wasser ragen sehen. Die Insel ist gespickt mit geheimnisvollen Kultplätzen. Vom „Garten der Stille“ bewegen wir uns auf dem untergehenden Eiland über den „Pfad der Einsamkeit“ bis zum „Tempel der Sonne“. Es beginnt, zumindest laut Spielregel, der Spieler, der zuletzt auf einer Insel war. Für mich, der ich vom gleich nördlich an Wien angrenzenden Niederösterreich täglich mit der S-Bahn in die Arbeit in das Stadtzentrum fahre, stellt sich folgende entscheidende Frage: Bin ich, wenn auch nur kurz, auf einer Insel, wenn ich mit dem Zug darüber hinweg fahre? Wohlgemerkt, die Schnellbahnbrücke ist auch auf der Insel verankert. So macht mich die Donauinsel vielleicht zum Startspieler. Und gilt eine Verkehrsinsel als Insel?

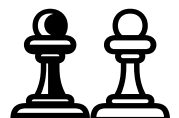
Die verrückten Zwerge von Andor

Ein Spiel mit dem Titel *Die Zwerge* sollte eigentlich viele Möglichkeiten zur Startspielerauswahl bieten. Der kleinste Spieler, der Spieler mit der größten Nase oder jener mit dem längsten Zipfel auf seiner Mütze. Diese Chance wurde vertan, ebenso wie auch bei den beiden Koops, die „irre“ machen: *Pandemic – Die Schreckensherrschaft des Cthulhu* – Pandemie goes mad, könnte man sagen, und *Grimoire des Wahnsinns*. Den Startspieler machen sich die Spieler jedoch in (hoffentlich) noch geistig zurechnungsfähigem Zustand einfach aus, bzw. startet derjenige, der zumindest das hierfür vorgesehene Plättchen noch richtig identifizieren kann.



Anders läuft das beim Heldenepos *Andor*. Die Helden, sie sind stets als weibliche oder männliche Variante verwendbar, weisen einen Rang auf. Mairen/Thorn haben Rang 14, Chada/Pasco den Rang 25. Abgesehen davon, dass ich keine Ahnung habe, wie man auf diese Rangbezeichnungen kommt, beginnt je nach Legende ein unterschiedlicher Held. In Legende 2 jener mit dem niedrigsten Rang, in Legende 3 jener mit dem höchsten und in Abenteuer 4 jener mit dem zweithöchsten Rang. In der selbst erfundenen Legende 6 „Das Erbe des Drachens“ beginne ich. Immer!

Damit schließe ich das Kapitel „Koops und ihre Startspieler“, bei dem es sich insgesamt gezeigt hat, dass viele Spiele dieses Genres die Wahl des Startspielers den Spielern selbst überlassen. Und das ist gut so.



Diese Folge kümmert sich – so traurig es für Spieler, die unbedingt beginnen wollen, auch sein mag – um Spiele ohne Startspieler. Wir haben es aus diesem Grund wohl mit einer

enttäuschenden Folge für Alpha-Spieler zu tun. Ob zu zweit oder in größerer Runde, ob kompetitiv oder kooperativ, ob es um Wissen, Mustererkennung oder um Auf-

tragerfüllung geht, häufig dreht sich alles bei diesen Spielen um den hochgedrehten Tacho, also um Geschwindigkeit.

Wer fängt an?

Aus dem Leben (k)eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 5

Geschwindigkeit: engl. Speed

Geht es um Geschwindigkeit und Gleichzeitigkeit, ist *Speed* (nomen est omen) von Reinhard Staupe aus dem Verlag ADLUNG Spiele unschlagbar und wirbt absolut gerechtfertigt mit dem Untertitel „Das schnellste Kartenspiel der Welt“. Dieses Prädikat adelt das Spiel und eine griffige Werbebotschaft ist es allemal. Auch andere Spiele aus Karsten Adlungs Kartenspiel-schmiede kommen ohne Sanduhr und ohne Startspieler aus, erzeugen aber dennoch immer wieder Stress und Adrenalinschübe. *SPOT!*, *Light Line*, *SpeeMo*, *Höchste Eisenbahn*, *Like Dice*, *COL-orFORM*, das Jubiläumsspiel *100!* und viele andere kultivieren und pflegen die simultane Spielweise.

In die gleiche Kerbe schlägt *Ligretto* (mit allen erschienenen Ablegern). Die Fußball-Variante beispielsweise wird in zwei Teams gegeneinander gespielt.

Dass diese Art von Spielen nicht für jede Spielerunde geeignet ist, scheint absolut klar. Weil geteilter Stress aber halber Stress ist und ko-

operative Spiele IN sind, hat sich die Gleichzeitigkeit auch in diesem Genre breit gemacht und etabliert.

SPACE ESCAPE!

In Essen auf der SPIEL 2013 war bei QUEEN Games die Hölle los. Schwitzende Spielerhände würfeln, was das Zeug hergab. *ESCAPE: Der Fluch des Tempels* ist nämlich ein kooperatives Würfel-

spiel. In kurzen, Schweiß getränkten 10 Minuten, während die CD stimmungsvoll Angst verbreitet, versuchen die Spieler die zur Flucht notwendigen Kombinationen zu würfeln. Der akustischen Umweltverschmutzung aus dutzenden CD-Playern konnte sich niemand in der großen Halle entziehen. *ESCAPE* bringt Echtzeit auf den Spieltisch. Der Erfolg des Systems zeigte sich auch in einigen Erweiterungen und die unterstützende Musik nennt sich Soundtrack.

Spiel trifft Musik.

Ebenfalls CD-gesteuert werden die Spieler bei *Space Alert* instruiert. Auch hier ist nix mit Startspieler. Die gleichzeitige Planung der Züge wird mit Kommandostimme von der CD unterbrochen, es wird die Erlaubnis zum Kartentausch erteilt oder der Angriff der bösen Mächte aus dem All angekündigt. Alles muss schnell gehen. Raketen scharf machen, Schutzschild aktivieren, feuern, nachladen,



Wer fängt an?

Treibstoff verteilen. Auch die intergalaktische Affäre ist in 10 Minuten erledigt oder vielmehr zumindest zu Ende. Was macht ein zerstörtes Raumschiff mehr im weiten All schon aus?

Carcassonne ist ein gemütliches Spiel. **Mondo** ist hektisches, simulantes **Carcassonne** mit Aufziehtimer und spielt in einer privaten, abgeschlossenen Welt. **4 GODS** ist noch hektischeres **Mondo**, aber in einer durch einen Rahmen vorgegebenen allgemeinen Welt. Plättchen in die Landschaft legen, gleichzeitig und auch wild durcheinander überall nach geeigneten Landschaften suchen. Im Vorrat, im eigenen Lager und auch in fremden Ablagebereichen. Gemütlich ist das nicht. Aber eine einigermaßen organisierte Welt aus dem Chaos zu erschaffen, ist kein Honigschlecken, auch nicht für bis zu vier Götter, die sich noch dazu auf und neben dem Spielplan in die Quere kommen.

Auch bei **Kung Fu** von Kuznia Gier, **Quadro Color** und **Schattenmeister** von Piatnik, **Rings Up!** von Blue Orange Games, **Labyrinth: Schatzjagd** aus der Ravensburger **Labyrinth**-Familie sowie **Speed Dice** und **Kerflip** von AMIGO (beide stressige Wortspiele) wird gleichzeitig gespielt.

Bei **Ricochet Robots** spielt sich der größte Teil des Spiels im Kopf ab. Alle planen ruhig und gleichzeitig die Bewegungen der Roboter. Der schnellste Spieler darf nach seiner Planungsphase als erster die Robotersteuerung aktivieren. So gesehen gibt es hier sogar einen erkämpften Startspieler.

Bei **ENIGMA** von Zoch beginnen ebenso alle gleichzeitig an der Lösung zu arbeiten. Aber erst wenn der schnellste Spieler seine präsentieren kann, fängt für alle anderen die Zeit zu laufen an. Zusätzlicher Druck für die ohnehin schon Gestressten.

Schnell ist gut! Ein bisschen Gleichzeitigkeit wartet auch bei **Qwixx** und seinen Ablegern auf die Spieler. Alle dürfen mit manchen Karten- oder Würfelwerten des aktuell aktiven Spielers arbeiten und sie nutzen. Schnell ist nicht nötig!

Gemütlichkeit möglich

Auch manche vom Stress befreiten Spiele kommen ohne Startspieler aus. Das legendäre **6 nimmt!** setzte 1994 diesbezüglich neue Maßstäbe. Der seither viel verwendete Mechanismus: „Verdeckt eine Karte wählen, gleichzeitig aufdecken und die Karten nach gewissen Re-

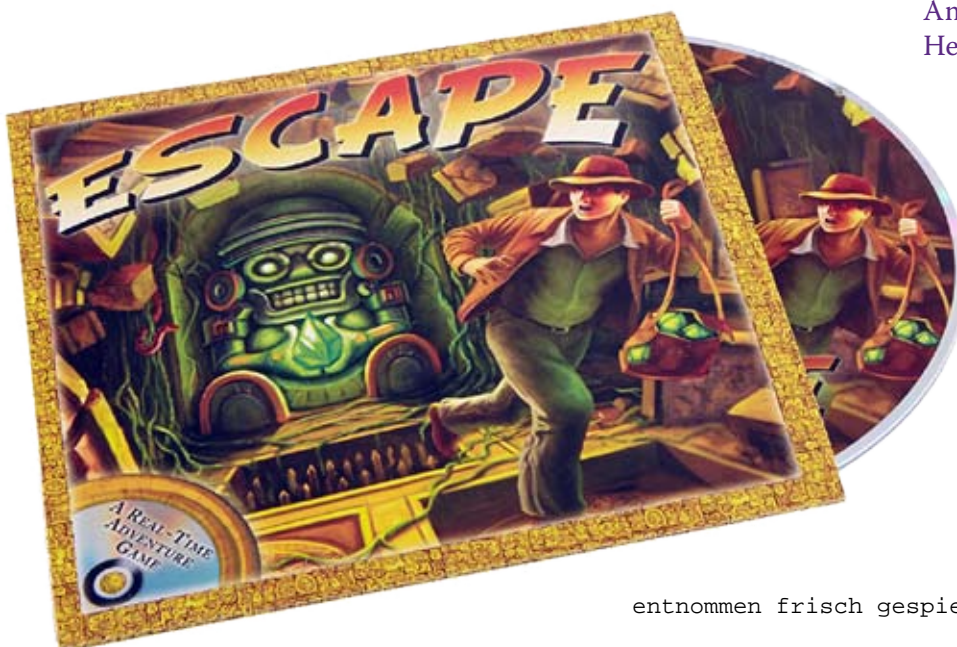
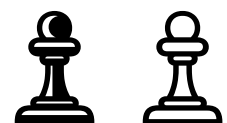
geln spielen“ wurde in unzähligen Spielen verwendet. Seit 1994 ist aber auch schon reichlich Zeit für Recycling gewesen.

Top Promoter, ein Spiel rund um die Ausrichtung von Boxkämpfen mit mehr oder weniger starken Athleten an mehr oder weniger attraktiven Schauplätzen, verwendet obigen, simplen wie genialen Ablauf, genau wie erst kürzlich das bei OSTIA Spiele erschienene **Tallinn** sowie **Viceroy** bei Hobby World. Den Reiz beziehen alle diese Spiele aus den Überlegungen: Wer nimmt warum welche Karte und wie reagiere ich darauf? Und was ist mein Plan B, wenn meine Überlegungen nicht zutreffen?

Keinen Startspieler, aber zumindest einen Zeremonienmeister gibt es bei **Karuba** aus der HABA-Familienspielreihe. Ähnlich wie bei **Mops Royal** oder auch **Don Quixote** haben alle Spieler einen identischen Satz Plättchen für ihren Spielbereich, sei es Dschungel, Fürstentum oder private Mops (Hunde)-Ausstellung. Der Zeremonienmeister gibt ein Plättchen vor, jeder Spieler verwendet dieses und legt es an die für ihn geeignete Stelle auf seinem Spielplan. Stress ist hier weniger angesagt, schließlich tüfteln alle parallel.

Am Ende noch ein Zitat von einem Hellhörigen, der Stress nicht mag:

„Unglaublich, wie laut eine Sanduhr ticken kann!“



In **Kinderspielen** muss die Startspielerproblematik 100%ig wasserdicht geregelt sein. Da herrscht 0% Toleranz in Bezug auf die Formulierung. Dabei ist es auch völlig egal, ob ein Startspielervorteil auszumachen

ist oder ob das Anfangen gar ein Nachteil ist: Kinder (und ich gehe dabei auch von meinem kindlichen Verlangen aus) wollen anfangen. Und zwar nahezu jedes Kind. Da kann es schon mal nötig sein, dass

ältere Kinder dem jüngsten Spieler den Vortritt lassen müssen. Das vielleicht aber auch bei Spielen, bei denen Beginnen nicht so toll ist und das Gewinnen damit erschwert wird ...

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 6

Der jüngste Spieler beginnt

Wenn der jüngste Spieler von der Regel zum Startspieler gemacht wird, dann muss er nicht beginnen, sondern er darf und meistens will er auch. In diesen Fällen kann man mit hoher Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass die Rolle des Startspielers einen kleinen Vorteil mit sich bringt und dieser ist dem jüngsten Mitspieler natürlich gerne zu gönnen. Es sei denn alle Mitspieler sind Kinder und der Wunsch zu siegen übermächtig. Beispiele gefällig?

Zahlenzickzack von Hasbro, die **BarBolz-Bande** (Karten- und Würfelspiel) von Amigo, **Coco Capitano** von ZOCH, **Kakerlaken-tanz** von Drei Magier, **Kampf der Saurier** von der Spiegelburg, **Bonbons** von Gameworks und sogar **Das verdrehte Labyrinth** von Ravensburger sehen alle den Jüngsten als Startspieler. **Space Planets** von HABA lässt sogar den „jüngsten Weltraumforscher“ beginnen. In **Bananas** vom nicht mehr existierenden Verlag Goldsieber ist es der „jüngste Schimpanse“. Liegen die Geburtstage knapp beieinander, liegen die Nerven der knapp zu spät Gekommenen manchmal blank.

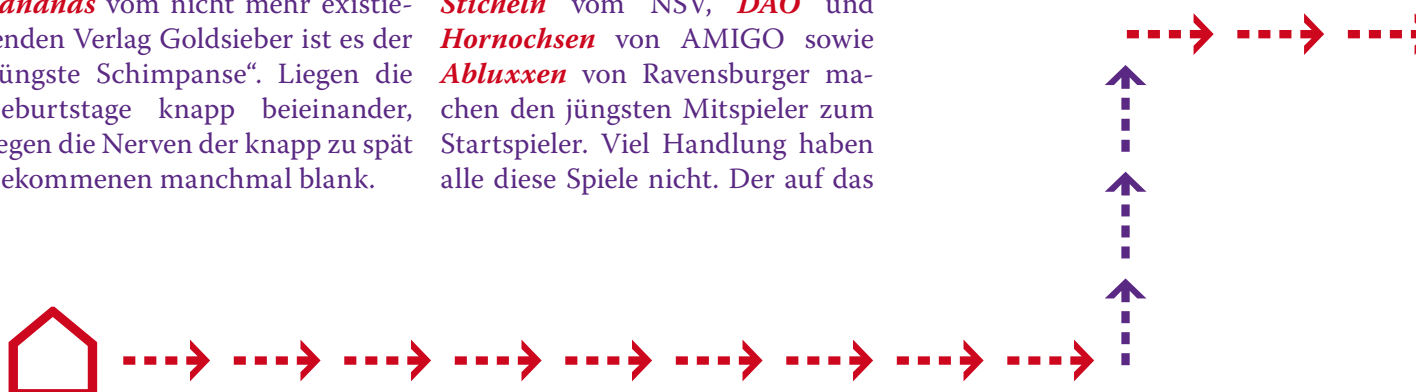
Ausgesprochen problematisch gestaltet sich diese Regelung auch bei reinen 2-Personen-Spielen für den spielenden Nachwuchs. Üblicherweise werden diese von zwei Geschwistern gespielt und der/die Jüngere wird immer jünger bleiben, die alterstechnische Überholspur ist biologisch nicht vorgesehen. Das wird nur von wenigen Kindern nicht als himmelschreiende Ungerechtigkeit empfunden. Auch wenn die Frage „Warum darf immer er/sie anfangen?“ schlüssig beantwortet werden kann, akzeptabel scheint das für Kinder nicht.

Auch Erwachsene finden das unfair (die 71 Plättchen bei **Carcassonne** können bei keiner Spieleranzahl gerecht verteilt werden), mögen das aber eher hinnehmen. Speziell bei Kartenspielen orte ich eine große Häufigkeit von jüngsten Anfängern, wenn die Formulierung erlaubt ist. **Mensch ärgere Dich nicht – Das Kartenspiel** bei Schmidt Spiele, **Sticheln** vom NSV, **DAO** und **Hornochsen** von AMIGO sowie **Abluxxen** von Ravensburger machen den jüngsten Mitspieler zum Startspieler. Viel Handlung haben alle diese Spiele nicht. Der auf das

Wesentliche reduzierte Mechanismus braucht aber auch keinen untermalenden Schnickschnack, er trägt den ungeschminkten Spaß in sich. Wen wundert es, dass auch die Startspielerbestimmung unterkühlt, aber passend unspektakulär formuliert ist:

„Der Jüngste beginnt! Achtung, fertig, los!“

Auch Spiele mit umfangreichem Material wie **Cheops**, der Klassiker **El Grande** oder auch **Modern Times** (alle von Hans im Glück) sowie **Urban Panic** von G3 schicken den Jüngsten am Spieltisch voraus in die Partie. Aus persönlicher Erfahrung sei angemerkt: Bei diesen Beispielen ist wirklich egal, wer beginnt. Das dürfte auch bei allen Spielen, die den Startspieler beliebig ermitteln lassen, der Fall sein.



Wer fängt an?



Wenn der würfelnde Zufall beginnt

Das bevorzugt vorgeschlagene Mittel zur Klärung der Startspielerfrage ist der Würfel. In Spielen, die in der Auflistung des Spielmaterials einen Sechsseiter erwähnen, ist das natürlich klar. Aber auch in würfellosen Spielen wird der Startspieler häufig ausgewürfelt. Die Annahme, in jedem Spielerhaushalt finden sich auch Würfel, darf als gesichert gelten.

Genug Sechsseiter mit einem Stern anstatt der Sechs finden sich in der Schachtel von *Bluff*, dem *Spiel des Jahres* 1993. Ein Jahr zuvor wurde *Um Reifenbreite* prämiert, das Startspielerhandlung ist gleich.

Dass Würfel nicht lügen, wird auch im magischen *Marnon* von Schmidt Spiele und im absolut nicht übersinnlichen *Uri Geller's Strike* (erschieden 1986 bei Matchbox) ausgenutzt. Auch der Präsident bei *JUNTA – Viva el presidente* wird durch Würfel ermittelt und wird sofort optisch mit einer UV400 Sonnenbrille „gekrönt“. Wahlbetrieb unmöglich.

In der Spielregel von *Wabanti* von Klaus Wittig aus seiner Edition Perlhuhn ist sogar definiert, dass der Wert 6 der höchste Würfelwert ist. Eine wertvolle Information.

Manche Spielregel geht noch einen Schritt weiter und schlägt die Ermittlung des Startspielers per Losentscheid vor. *Istanbul* von Autor Rüdiger Dorn und *Atmosphäre* von Stefan Feld gehören ebenso in diese Kategorie wie auch *Anasazi* von Klaus Jürgen Wrede und *Das Konzil der Vier* vom Duo Luciani & Tascini. Die Zufälligkeit spricht hier allerdings eine andere Sprache. Laut und deutlich hört man sie rufen:

„Egal wer anfängt, der strategisch Bessere gewinnt!“

Der älteste Spieler beginnt

Wenn der älteste Spieler als Startspieler ausgewiesen wird, darf durchaus mit einem kleinen Nachteil für diesen spekuliert werden. Es wird stillschweigend angenommen, dass „älter“ mit „spielerisch erfahrener“ gleichzusetzen ist. In vielen Fällen ist das richtig, falsch und problematisch wird es spätestens dann, wenn – und wir sind hier gegen Ende dieser Folge überhaupt nicht mehr im Kinderspielbereich – fortschreitende Demenz die geschmiedeten Pläne in der *Downtime* zwischen zwei Zügen vergessen lässt. Spätestens dann fühlt man sich wieder als Anfänger oder engl. *beginner* und würde die Bürde des „Beginnen-Müssen“ gerne abgeben.

Hinten sitzen, die ersten zaghaften Züge der anderen Spieler beobachten, noch ein wenig Zeit haben – das sind die kleinen Dinge des Spielerlebens, die in dieser Situation dann durchaus glücklich

machen könnten. Und natürlich gewinnen, falls sich das regeln lässt.

Seeräuber bei Queen Games, *Tore der Welt – Das Kartenspiel* von KOSMOS, *DREIst* von Ravensburger oder *Broom Service* (von meinen Freunden Andi & Alex bei ALEA erschienen) machen den weis(s)en Senioren zum Startspieler. Beim zuletzt erwähnten Hexentrunkzustellservice wird der Startspieler aber zusätzlich mit weniger Zauberstäben ausgestattet. Meine Theorie besagt bekanntlich:

„Der Älteste Spieler fängt an, wenn der erste Zug ein Nachteil ist.“

Der Älteste Spieler fängt an, wenn der erste Zug ein Nachteil ist. Kommt meine Theorie hier ins Wanken?

Vielleicht, die zusätzliche Bestrafung mit weniger Zauberstäben deutet dies an. Möglicherweise interpretiere ich aber auch zu viel in solche Details hinein. Eines ist sicher. Ich werde Andi und Alex diesbezüglich genauestens befragen. Muss nicht heute sein und auch nicht morgen, aber vor der nächsten Partie *Broom Service* sollte es sein.

ZIEL



Ich mag es sehr, wenn bereits die Bestimmung des Startspielers in das Spiel integriert ist. Dazu gibt es leider nur sehr wenige gute Beispiele. Was ich viel weniger mag, ist die an der Haaren herbeigezogene,

extrem willkürliche und oft gezwungen witzige Startspielerdefinition in ganz vielen Beispielen. Die große Masse dazwischen wurde bisher bereits teilweise und wird auch

in den nächsten Folgen behandelt. Diesmal sind es die positiven und negativen Ausreißer, die das Gros der Folge ausmachen.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 7

Vorzeigebeispiel Alhambra

Der Palast von Alhambra von Dirk Henn, 2003 bei Queen Games erschienen und im selben Jahr zum Spiel des Jahres ausgezeichnet, ist eigentlich eine Weiterentwicklung von *Stimmt so*, das wiederum selbst eine überarbeitete Neuauflage von *Al Capone* war. Jeder Spieler bekommt bei Spielbeginn Geldkarten. Diese Karten – in vier Farben mit Werten von eins bis neun – werden vom verdeckten Stapel zugeteilt, bis der Gesamtbetrag von 20 erreicht oder überschritten ist. Es beginnt dann aber nicht der Spieler mit dem geringsten Geldbetrag, sondern jener mit den wenigsten Geldkarten. Das erklärt sich wunderbar aus der Tatsache, dass das genaue Bezahlen (Stimmt so!) vorteilhaft ist. Das wiederum ist mit kleiner Geldscheinstückelung (also mehr kleinen Geldscheinen) einfacher möglich. Daher beginnt, wer die wenigsten Geldscheine hat.

Durchaus gelungen finde ich die Startspielerbestimmung auch bei einigen Spielen in der Welt von *Herr der Ringe*. Zufällig gezogene Rollenkarten weisen den Spieler mit dem Charakter Frodo einerseits als Ringträger und andererseits damit auch als Startspieler aus. Das

mag zwar keinen wirklichen Sinn ergeben, aber es beginnt der Wichtigste, und das ist eben der mit dem Ring. Sonst würde das Epos von Herrn Tolkien ja vielleicht Herr der Gezeiten oder gar Herr der Fliegen heißen.

Bei *Fresco* vom Duo Ruskowski/Süßelbeck gibt es – wie in vielen anderen Spielen auch – pro Runde wechselnde Startspieler. Bildlich gesprochen fängt der frühe Vogel den buntesten Wurm, der Spieler mit dem frühesten Arbeitsbeginn beginnt die Runde. Früh aufstehen bringt zwar mehr Auswahl am Farbenmarkt, verschlechtert aber die Stimmung der Gehilfen. Ausschlafen ist toll, Gehilfen haben es mitunter schwer. Also Vorsicht bei der Berufswahl zum Freskenrestaurator.

Wer als Letzter ...

Viele Märchen beginnen mit dem Satz „Es war einmal...“ und enden mit „... und wenn sie nicht gestorben sind, dann spielen sie noch heute“ oder so ähnlich. Viele Spielanleitungen definieren den Startspieler mit „Wer als Letzter ... beginnt“. Die platzhaltenden Punkte können

durch vielfach variierbare Formulierungen ersetzt werden.

„Wer zuletzt eine Trambahn benutzt hat“ beginnt *Trambahn* von Lookout Games, „Der Spieler, der zuletzt einen Kriegsruf ausgestoßen hat“ beginnt *Wakanda* von Huch, „Wer zuletzt einen Dino gesehen hat“ beginnt bei *Mammut* von Amigo und „Wer zuletzt in Wien war“ ist Startspieler beim international benannten *Vienna* von Herrn Schmidauer-König, erschienen bei Schmidt Spiele. Damit hat man, wohnhaft in Wien, ein kleines Problem. Es bietet sich natürlich an, bei *MANHATTAN TRAFFIQ* jenen beginnen zu lassen, „Der zuletzt in New York war“, Mücke Spiele nutzt die Chance dazu. „Wer zuletzt einen großen Eimer in der Hand hatte“ beginnt *Alles im Eimer*, Ausgabe 2015. In der Erstausgabe 2002 durfte der Startspieler noch beliebig bestimmt werden. Wie das in der Version 2005 und in der bei Rio Grande Games erschienen Ausgabe „The Bucket King“ geregelt ist, entzieht sich leider meiner Kenntnis.

„Wer als letzter in einer Höhle war“ (*Willkommen im Dungeon*), „Wer zuletzt eine Maschine bedient hat“



Rund ums Spiel

(**GUM GUM Maschine**), „Wer zuletzt etwas gebaut hat“ (**Tore der Welt**) und „Wer zuletzt einen Krimi gesehen oder gelesen hat“ (**CRIMEBOX Investigation**) erwirbt Startspielerrechte und -pflichten. „Wer zuletzt auf einer Insel war“ darf bei **Dream Islands** und auch beim kooperativen **Die verbotene Insel** beginnen. Beide sind bei Schmidt Spiele erschienen und fast könnte man denken, die redaktionelle Betreuung wäre von einer Person (Robinson Crusoe/Freitag?) mit Urlaubsziel: Malediven erledigt worden.

„Wer zuletzt mit Stäbchen gegessen hat“ ist Startspieler bei **Pagoda** und beginnt den Bau der von Arve D. Fühler ersonnenen Pagodenanlage und „Wer zuletzt Chili gegessen hat“ startet vor seinem Gegenspieler auf Piratenwegen zu **Gold Ahoi!**. Wer das Spiel nicht kennt, möge sich denken: Na und? Alle, die es kennen, wissen: Chili kommt in diesem Spiel in keiner Form vor. Nicht frisch, nicht getrocknet, nicht gemahlen. Auch beim Verlag handelt es sich nicht um Chili-Spiele, sondern um Lookout Games. Also alles glatte Themaverfehlung. Ist hier vielleicht eine persönliche Vorliebe des Autors erkennbar, die er allen mitteilen wollte? Ist er

gar mit Red Scotch Bonnet, Habanero Chocolate oder gar mit Bhut Jolokia auf Du und Du? Sein Name, Stephan Herminghaus, hilft da nicht weiter, indische, japanische oder mexikanische Vorfahren hört man beim besten Willen nicht heraus.

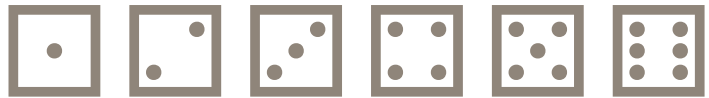
Aus der Raritätenkiste

„Wer zuerst am Spieltisch saß“ beginnt bei **Kuhhandel – Das Brettspiel**. Den Schwimmreifen als Zeichen für den Startspieler bekommt der wasserscheueste Akteur bei **Niagara**. Eagle Gryphon Games bestimmt bei **Kings Kilt** jenen „mit den deutlichsten Verwandtschaftsverhältnissen zum schottischen Königshaus“ zum Startspieler und „Wer Arnold Schwarzenegger oder Marilyn Monroe am ähnlichsten sieht“ (oder beiden gleichzeitig 😊) hat bei **Hollywood for sale** von Vergil Siegl die Nase vorne.

„Der Spieler, der am ehesten einem Goblin ähnelt“ beginnt bei **Kragmortha**, einem seltsamen

Kultspiel von Heidelberger und „Wer am meisten den Eindruck erweckt, medizinische Versorgung zu benötigen“ darf beim Crowdfunding-Projekt **Frankenstein's Bodies** von Andrew Harman als erster Leichteile aus dem allgemeinen Fundus auf seinen Nirosta-OP-Tisch packen und zusammenpuzzeln. „Wer den größten Durchblick hat“, wird erster Auktionator bei **Blindes Huhn** von Ostia Spiele. Wer das Kamel vor sich stehen hat, darf als Erster in das **Morgenland** aufbrechen. Autor Richard Breese und der Verlag Hans im Glück haben leider vergessen zu erwähnen, wie das Kamel vor einem Spieler zu stehen kommt. Auf ein ähnliches Versäumnis stoßen wir bei **Aru-ba**, dem Autorennen von Stragoo Games. Der Startspieler beginnt. Aber wer ist Startspieler?

Und bei **Da Vinci Code** von Winning Moves aus 2004 wird der Startspieler wie üblich bestimmt. Wie denn auch sonst?



90 GRAD

von Gunnar Kuhlencord

Um die Ecke denken und die gegnerischen Kugeln vom Brett schieben.

Die Zugweite einer Murmel entspricht immer der Anzahl der Kugeln, die sich in dieser Reihe befinden – allerdings entgegengesetzt der Zugrichtung. Wer schiebt die gegnerische Königskugel vom Brett.

Spielbrett 20 x 20 cm mit außergewöhnlicher Oberfläche auf der das Schieben mehrere Glas-Murmeln gleichzeitig möglich ist



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu



In den ersten sieben Folgen gab es neben sehr klar formulierten Startspielerregelungen auch solche mit Interpretationsspielraum. Einige wenige Anleitungen vergessen überhaupt auf die Bestimmung

des Startspielers und manche unglaublicherweise sogar auf dessen Erwähnung.

Um dennoch einen Spieleabend nicht mit Diskussionsrunden zum

Thema „Wer beginnt?“ zu eröffnen, sondern einen zügigen Spielbeginn zu gewährleisten, gibt es Methoden und Hilfsmittel. Angefangen von der autoritären Variante (Du fängst an!) bis zur APP ist alles vorhanden.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 8

Das Spiel vor dem Spiel

Ted Alspach ist ein alter Fuchs in der Spielebranche. Genau genommen ist er ein „old ultimate werewolf“. Sein Kartenspiel *Startspieler* (englisch, italienisch und deutsch erschienen) ermittelt den Startspieler durch Ziehen einer Karte vom Deck. Darauf finden sich neben einem kleinen Cartoon aus der board2pieces-Welt auch Angaben wie: Startspieler/in ist, wer ... die größte Hausnummer hat, ... im größten Gebäude wohnt, ... die meisten Sprachen beherrscht, ... die größten Hände hat. Und wieder sind wir beim Wolf gelandet, der auf die Frage „Warum hast du so große Hände?“, antwortet: „Damit ich das Spiel beginnen darf!“

Speziell bei unseren Spieleabenden jedoch wären erwähnte Ermittlungshilfen wenig zielführend. Regina und Albert haben dieselbe Hausnummer und auch Karin und Christians Haus ist genau gleich groß.

So nebenbei erwähnt: Von Ted gibt es auch *Tiebreaker*, ein Kartenpack, mit dem Gleichstände aufgelöst werden können. Aber wer will schon nach einer oder zwei Stunden durch eine zufällig gezo-

gene Karte verlieren? Dann schon eher gewinnen.

Gute alte Hausmittel

Nicht nur in der Apotheke sollten die guten und bewährten Hausmittel zu finden sein, auch im verspielten Haushalt ist die Anwendung alt hergebrachter Methoden zur Startspielerfindung angeraten. Der simpelste aller Auszählreime „ene-mene-muh-und-raus-bist-Du“ hat dabei genauso seine Berechtigung wie „Schere-Stein-Papier“, mit und ohne Brunnen. Stillschweigend wird vorausgesetzt, dass sich in jeder Spieler-Bleibe auch Würfel finden lassen. Prinzipiell reicht einer, netter ist es natürlich, das Auswürfeln mit zwei oder drei Sechs- oder gar Mehr-Seitern abzuwickeln. Ideal ist die Verwendung eines Sechseiters bei genau sechs Mitspielern. Jeder bekommt eine „Startnummer“ zugeteilt – Du bist Nummer 1 und dann durchzählen bis sechs im Uhrzeigersinn! - einmaliges Würfeln reicht und mit dem gewürfelten Wert ist der Startspieler bestimmt.

Mit Spielfiguren lässt sich die dem Spiel vorangehende Prozedur viel eleganter, wenn auch nicht un-

bedingt effektiver, gestalten. Eine Spielfigur jedes Mitspielers wird beispielsweise blind in linke und rechte Hand aufgeteilt, eine Hand wird gewählt, nach einer neuerlichen Aufteilung und Wahl steht der Startspieler zumeist fest. Ganz einfach ist es, je Mitspieler eine Spielfigur in die Hand zu nehmen, durchzumischen und eine davon aus der geschlossenen Faust fallen zu lassen. Voilà!

Kartenspiele bieten die Möglichkeit, den Startspieler an Hand der höchsten gezogenen Karte zu ermitteln. Was „hoch“ ist, bedarf häufig einer vorangehenden Definitionsphase, letztlich wird aber jede Spielerrunde zu einem befriedigenden Konsens kommen. Dass Herz höher ist als Karo, Pik höher als Treff, ist ja auch nichts anderes als pure Definition. Zumindest beim *Préférence* oder wie es in Österreich heißt: dem *Préferenzen*.

Bessere neue Hausmittel?

Früher (und seit 2012 wieder in adaptierter Form), gab es YPS, etwas ältere Leser erinnern sich sicher noch, nun gibt es *APPs*.



Rund ums Spiel

YPS, das gelb-grüne Känguru, lieferte den Namen für das innovative und witzige Magazin. APPs, downloadbare Spielereien auf dem Handy, besitzen diese Eigenschaften eher eingeschränkt und vielfach serviert man der Handygeneration alten Wein in neuen Schläuchen. Wer braucht eine APP zur Startspielerermittlung? Ich nicht. Dennoch ist eingangs erwähntes „Spiel“ *Startspieler* als (nur englische) APP verfügbar und liefert neben der adaptierten Kartenspielversion drei weitere Möglichkeiten zur Bestimmung des „beginners“. Bei allen ist die Anzahl der Mitspieler einzustellen. Jeder Spieler wählt seine Farbe, trägt seinen Namen ein und der kleine Rechner im Telefon dreht den Zeiger über das Tortendiagramm oder scrollt durch die Namensliste und bleibt beim Startspieler stehen.

Die folgende und damit schon letzte Variante erinnert mich ebenso stark an die Vergangenheit wie die geliebten *YPS-Gimmicks*. Jeder Spieler legt einen fettigen Finger auf ein Symbol auf dem Smartphone-Screen und ein weiterer Finger startet den Mechanismus. „Ob Du Startspieler bist oder nicht, zeigt Dir gleich das Licht!“ Und schon wandert der Lichtpunkt

wie bei „1,2 oder 3“ von Symbol zu Symbol und von Finger zu Finger, bis damit Schluss ist und das Spiel endlich mit dem Besitzer des erleuchteten Fingers beginnen kann. 99 Cent ist kein hoher Preis dafür und wer's unbedingt braucht, soll es sich auf's Endgerät holen, ich verwende lieber einen Würfel, oder manchmal auch zwei, wenn der Zufall mehr als sechs Augen haben soll.

Der Startspielerwürfel

LEGO ist ebenso Teil meiner persönlichen Vergangenheit wie die erwähnte Fernsehserie „1,2 oder 3“ und YPS. **LEGO** ist aber auch Teil der spielerischen Gegenwart. Nicht wegen der durchaus netten Gesellschaftsspiele aus den Jahren 2009-13, sondern wegen des modularen Würfels. Der Würfel hat austauschbare, farbige, beschreibbare Flächen und kann so individuell gestaltet und verwendet werden. Er ist schnell umgebaut, wenn die Wochenendrunde mit Regina und

Albert spielt oder auch wenn mal seltenere Gäste mitmachen. Und es gibt keine Missverständnisse. Wenn Edith gewürfelt wird, fängt eben Edith an und wenn ich anfangen will, sind eben sechs Seiten mit Jörg beschriftet. Das Zinken von Spielmaterial war noch nie so einfach.

Der Würfel kann sich in verschiedene Verkleidungen hüllen. Aber egal, wie bunt und schön er auch ist, er bleibt ein Würfel und auf uns würfelnde, menschliche Spieler angewiesen. Mythologisch über uns stehende Wesen verweigern das Glücksspiel.

Schon Einstein wusste: „Gott würfelt nicht!“ Verständlich, den LEGO-Würfel gab es früher ja noch nicht und wer würfelt schon gerne mit Astragalen? Aber hätte es ihn gegeben, würde die Quantenphysik vielleicht nach anderen Regeln funktionieren..



URBINO

von Dieter Stein

Häuser, Paläste, Türme
und zwei Architekten.
Wer baut die besten
Viertel der Stadt?



Spielbrett Buche massiv, geölt, 25 x 25 cm
2 Architekten (rote Spielfiguren), 18 Häuser,
6 Paläste und 3 Türme in 2 Holzarten



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu

Wie wird der Startspieler in den aktuellsten Spielen der letzten Monate ermittelt? Gibt es neue Ansätze? Alte Formulierungen? Gewohnte Mecha-

nismen? Überraschende Varianten? Gehen die Verlage mit diesen Fragen kreativ, innovativ oder konservativ um?

In dieser letzten Folge von „Wer fängt an?“ enthülle ich alle aktuellen Entwicklungen zum Thema. Sofern ich welche entdecke ...

Wer fängt an?

letzte

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 9

Die letzten 9 frischen Spiele

Ganz tief in die innovative Kerbe schlägt *Magic Maze* von Kasper Lapp. Dieses kooperative Spiel scheint für die spielenden Mönche aller Schweigeorden der Welt entwickelt worden zu sein. Dem ruhigen Spielaufbau folgt die vom Regelwerk vorgeschriebene Stille, sogar das Gestikulieren ist verboten. Anstarren eines Mitspielers ist erlaubt und ist zumeist mit „Tu doch endlich was!“ zu interpretieren. Menschen mit Anatidaephobie, der Angst von einer Ente angestarrt zu werden, könnten hierbei ihre Probleme haben. Alle anderen, auch die Jury zur Prämierung des innovativsten Spiels in Essen 2017, fanden das cool und interessant.

Es gibt keinen Startspieler, keine Spielreihenfolge, alles ist situationsabhängig und hat in stummer Übereinkunft zu passieren. „Ich starre Dir in die Augen, Kleines!“ Weit weg von romantischen Vorstellungen heißt es „zieh doch endlich“, nicht blank sondern die Figur da und gefälligst in die von mir geplante Richtung. Und wenn nicht, ziehe ich die Figur wieder zurück. Falls ich es laut meiner Aktionskarte überhaupt darf. Und wenn ich nicht darf, starre ich den dafür zuständigen Mitspieler an. Ach, wären doch nicht alle so unwillig und Starrsinnig.

Die neue, kooperative Variante des preisgekrönten Spiels *Codenames* namens *Duett* macht den Spieler oder das Team mit dem besten Hinweis zum Startspieler. Der „beste Hinweis“ ist natürlich subjektiv und es stellt sich erst nach dem Rateversuch der anderen Partei heraus, wie gut er objektiv wirklich war.

Im ebenfalls kooperativen Fabelspiel *Flucht* von 2F-Spiele wird uns Spielern keine Wahl gelassen. Streng nach Vorschrift werden die Karten nach und nach aufgedeckt, vorgelesen, auf dem Tisch platziert und abgehandelt. In dem in der Welt von Alice im Wunderland angesiedelten Spiel beginnt Lewis, es folgen Twiedeldum, Alice und der Hutmacher – er hat zu Beginn das Monster im Gepäck. Lewis liegt zwar vor einem Spieler, gespielt wird diese logistische Herausforderung aber gemeinsam.

Man würfelt noch immer Istanbul – Das Würfelspiel ist als solches schon mal nicht besonders originell, geht der Trend doch schon länger zum Zweit- oder sogar zum Drittspiel. Nicht in den Regalen von uns Spielern, dort herrscht nicht nur Enge, sondern chronische Überfüllung, sondern was das Entstehen von Spielefamilien betrifft.

Nach dem Original folgen zuerst zwei bis drei Erweiterungen (bei Istanbul bereits Geschichte), dann das Würfelspiel (siehe hier) und das Kartenspiel und danach alles für die Sammler unter uns noch in der *Big Box. Istanbul* ist auf dem besten Weg dorthin. Nicht sehr originell, wie auch der Startspieler, der trotz Würfel in der Box nicht mal ausgewürfelt, sondern einfach bestimmt wird.

LIGHT of DRAGONS vom neuen Verlag SunCore Games aus der Schweiz ist ebenso ein Würfelspiel. Die Würfel werden jedoch nicht glücksbetont verwendet, sondern jeder stellt mit seinen sechs Seitenflächen ebenso viele verschiedene Kreaturen dar und kämpft gegen jene des Gegenspielers. Auf dem kleinen Spielplan ist bald der Platz eng und das Terrain von Monsterhorden bevölkert. Das Spiel in der Tradition von *Stratego* (rot beginnt, wie auch immer ermittelt wird, wer mit den roten Figuren spielt) wird vom glücklicheren Spieler begonnen. Der Startspieler wird nämlich trotz der Monsterfähigkeiten der Würfel schlicht und einfach ausgewürfelt.



Wer fängt an?

Ist der ferne Osten anders?



Sakura Hunt, ein asiatisches Spiel rund um die Jagd nach der ersten Kirschblüte, diese Tradition wird in Japan *Hanami* genannt, geht erfreulich kreativ mit der Ermittlung des Startspielers um. Es beginnt, wer in seinem Leben die geografisch am weitesten im Norden blühende Kirschblüte gesehen hat. Betrachtet man nur den Norden Japans, ist das nicht so sensationell. Europaweit gesehen ist der kalte Norden schon recht weit weg von den Obstgärten der wärmeren Regionen. Trotzdem bietet auch Skandinavien seinen Besuchern so manche Überraschung. Mein ältester Neffe Max besuchte im Spätsommer 2017 eine Freundin in Norwegen. Sie arbeitete dort während eines Ferienjobs als Pflückerin in einer Kirschenplantage. Das macht sich in jedem Lebenslauf gut. *Hanami* könnte damit auch in Norwegen „in“ sein und jeder Wikinger würde sich regelkonform bestens als *Sakura Hunt* - Startspieler eignen. Dass in Japan dabei traditionell reichlich Sake getrunken wird, lässt sich garantiert auch bestens mit der norwegischen Seefahrerkultur vereinbaren.

Sweet Honey Bee Mine ist ein weiteres Spiel aus dem fernen Osten. Im Manga-Stil gezeichnete Bienendamen sammeln süße Honigchips aus goldfarbenem und durchscheinendem Kunststoff und stechen auch bei Gelegenheit. Der Startspieler wird durch den Wert der ersten verdeckt gelegten Karte ermittelt. Bei Gleichstand beginnt, wer zuletzt süßen Honig genascht hat. Ich nehme sehr stark an, dass die Macher des Spiels dabei an lieblichen Kirschblütenhonig gedacht haben. Bei uns im Zwei-Personen-Haushalt beginnt Edith, egal welche Karte sie aufdeckt. Sie liebt Honig. Lavendelblütenhonig, Veilchenhonig, Akazienhonig, ...

Die letzten zwei ...

Farlight ist ein auf einem fernen Planeten angesiedeltes Bietspiel rund um den Erwerb von Raumschiffteilen mit verschiedenen Fähigkeiten. Man sammelt Biotech- und Wissenschaftspunkte, verstärkt seine Antriebe und vergrößert seine Crew. Alles dient der Erledigung von Missionen. Begin-

nen darf, und das finde ich direkt nett und freundlich und gerecht, der Spieler mit der weitesten Anreise. Vielleicht ist er sogar mit seinem Raumschiff eingeflogen!

Das letzte in dieser Serie erwähnte Spiel, und darauf kann Autor Johannes Krenner durchaus stolz sein, ist sein bei Ravensburger erschienenenes *Black Jacky*. Es ist ein Spiel für alle Träger starker Körperbehaarung. Die Michael Niavaranis der Spieleszene treten vor. Es beginnt der Spieler – und hier verstehe ich „der Spieler“ als wirklich ausgesprochen männlich – mit dem dichtesten Fell. Zugegeben, ich kenne die behaarten Stellen des Autors nicht und möchte sie auch nicht wirklich kennenlernen, interessant wäre aber doch, ob sich die Startspielerermittlung an die im Spiel handelnden Katzen anlehnte oder doch an die anatomisch bedingte Bewaldung von Männerbrüsten und Silberrücken. Wie auch immer, ich muss es nicht wissen. Aber wenn ihr es wissen wollt frage ich ihn gerne. Soll ich?



Bestellen Sie jetzt das ABO für 2018

www.frisch-gespielt.at