

win

HEFT 353 - MAI 2006

ISSN 0257-361X

30. Jahrgang

DAS SPIELEMAGAZIN

WWW.SPIELEN.AT

DIE SUCHE NACH DER WAHRHEIT



THE DAVINCI CODE
SAKRILEG

IN DIESER AUSGABE: OLTRE MARE, ZUG UM ZUG, ILLUMINATI, DIE BLUMENWICHTEL

AAARGH!

Logisches Denken gefragt!

Im Spiel sind 50 Karten, teils einfarbig, teils zweifarbig, mit einem oder mehreren geometrischen Symbolen, diese sind leer oder gefüllt. Spielziel ist alle Karten entsprechend den von allen Spielern festgelegten Regeln auszuspielen.

Jeder beginnt mit 7 Karten, die erste Karte vom Nachziehstapel wird aufgedeckt. Nun bestim-

men die Spieler wann ein Joker gespielt werden kann und wie dann weiter gespielt wird. Da die beige packte Regel die Karten nicht erklärt, dürfte das grundlegende Spielprinzip dem von UNO und ähnlichen Spielen entsprechen, eine Eigenschaft der obersten Karte bestimmt die nächste Karte, die man darauf ablegen kann. Die Regel gibt



nur vor, wie eine neue Regel formuliert werden muss: „Du kannst eine Karte mit ... auf eine Karte mit ... ausspielen“. Wer dran ist muss eine Karte nach den derzeit gültigen Regeln spielen. Wer keine Karte spielen kann, zieht eine Karte nach, legt eine neue Regel fest und spielt eine Karte nach den nun gültigen Regeln aus. Alte Regeln bleiben in Kraft. Wer eine falsche Karte spielt, muss eine aufnehmen.

Ein nett gemachtes Spiel mit abstrakter Grafik in der Tradition von Fluxx und ähnlichen Spielen, solange die Regeln positiv formuliert sind, kommt auch kaum ein Widerspruch zustande, „du kannst grün auf lila spielen“ und „du kannst grün auf blau spielen“ macht kein Problem, Fortgeschrittene können dann ja „grün nicht auf lila“ oder „gefülltes Dreieck nur auf leeres Dreieck“ einführen oder Formen und Farben kombinieren. Für Anfänger ist die Regel auf einer Karte sicher zu knapp verfasst, das kann den Einstieg ins Spiel erschweren.

BAD BABIEZ

Sturmfreie Bude!

Nicht Kevin, sondern mehrere Kinder sind allein im Haus und verwandeln es in ein Schlachtfeld. Die Babys bewegen sich durch Küche, Wohnzimmer, Schlafzimmer und Bad, und suchen nach Schätzen, die sie gegen die anderen Schätzchen verwenden können. Es gilt, so viele Bosheitspunkte wie möglich zu sammeln, aber die Ankunft des Babysitters, ein gran-

tiger Papa oder das Ordnung machen im Zimmer können da schon dazwischenkommen. Das Haus wird ausgelegt, die verschiedenen Karten nach Sorten getrennt in Stößen bereitgelegt und jeder beginnt mit 2 Aktionskarten und 2 Karten des Zimmers, in dem sein Baby beginnt. Pro Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt und ausgeführt, dann hat jeder reihum



einen Zug mit Bewegung, Karten ziehen, Karten spielen und Karten abwerfen. Man kann beliebig viele Karten spielen, Aktionskarten werden danach abgeworfen, Gegenstandskarten bleiben neben dem Baby bis sie kaputt sind oder benutzt wurden. Aua Punkte sind der Schaden, den ein Baby erleiden kann, bevor es heulend in sein Startzimmer zurück rennt. Bosheitspunkte sammelt man, wenn eine Karte ein anderes Baby mit Aua Punkten belegt, oder wenn eine Karte den letzten Bruchpunkt für ein Möbelstück liefert oder einen speziellen Gegenstand kaputt macht. Mit Bosheitspunkten kann man auch Spezialfähigkeiten erwerben, für je fünf Punkte zieht man eine Baby Power Karte, die man verliert, wenn man unter 10 oder 5 Punkte fällt. Ein witzig umgesetztes nicht alltägliches Thema auf der Basis der Dungeon-Abenteuer-Spiele, etwas Erfahrung im Regellesen und auch Spielerfahrung erhöhen den Spielspaß beträchtlich.

ÜBERBLICK

SPIELER
2-6

ALTER
8+

DAUER
15

Autor: Richard de Rijk

Grafik: nicht genannt

Vertrieb: Fachhandel

Preis: ca. 7,50 Euro

Verlag: The Realm of Fantasy 2006

www.trof.nl

BEWERTUNG

Kartenspiel

Familie und Freunde

Karten nach Regeln spielen

Strategie ●●●●○

Taktik ●●●●●

Glück ●●●●○

Interaktion ●●●●○

Kommunikat. ●●●●○

Atmosphäre ●●●●○

Kommentar

Sehr knappe Regeln

Abstrakte Karten

Spielerfahrung von Vorteil

Regeln in deutsch enthalten

Wenn Sie gerne eigenwillige kleine

Kartenspiele mögen und auch gerne

selbst Spielregeln erfinden, wird

Ihnen Aaargh! Spaß machen.

ÜBERBLICK

SPIELER
2-8

ALTER
12+

DAUER
45

Autor: Chr. Zoli + Vitt. Bevenuto

Grafik: Drow Art Studio

Vertrieb: Fachhandel

Preis: ca. 15,00 Euro

Verlag: Raven Distribution 2005

www.raven-distribution.com

BEWERTUNG

Satirisches Kartenspiel

Freunde

Bosheitspunkte sammeln

Strategie ●●●○

Taktik ●●●●●

Glück ●●●●○

Interaktion ●●●●○

Kommunikat. ●●●●○

Atmosphäre ●●●●○

Kommentar

Witziges satirisches Thema

Thema gut umgesetzt

Regeln in Italienisch, Englisch und

Deutsch - Deutsch nicht optimal

Wenn Sie satirische Kartenspiele mit

nicht alltäglichem Thema mögen, die

man nicht überall bekommt, kann

Ihnen Bad Babiez Spaß machen.