

Montag, 29. Januar 2007

Erlanger Spieletage: Ein schönes Wochenende

Letztes Wochenende hatte ich endlich mal wieder Gelegenheit, ein wenig zu spielen - Katja, alu und Andi hatten mich eingeladen zu den Erlanger Spieletagen.

Nach meiner Ankunft hat Andi mich erstmal ins Projekt7 geschleppt - ein definitiv sichtlichmachender Spielladen, wo man nicht lange drin sein darf wenn man nicht all sein Geld ausgeben will... sie haben sehr sehr viele Sachen für Rollenspieler, TableTop-Spieler, Anime- und Comicleser. Darf man gar nicht zu sehr hinschauen

Nach dem Einkaufen für die abendliche Raclette haben wir selbiges auch verputzt bei einem gemütlichen Abendessen.

Morgens nach dem Frühstück gings dann auf zum E-Werk in Erlangen: Auf drei Etagen wurde gespielt; unten die "normalen" Brettspiele, auf der mittleren Etage dann die Rollenspieler und oben ein wenig Computerspiele. Die Mitglieder vom Ali Baba und dem erlanger Spieleclub erklärten gerne einige Spiele (Katja hat dies getan; am lustigsten war wohl immer zu fragen ob man helfen kann (nein) oder ob man was empfehlen kann (JA!)). Während alu zum MÄ-Turnier ging sind wir anderen dann mit Robert hochgegangen um eine Runde Descent zu spielen - ein Brettspiel mit Rollenspielcharakter; man bekommt eine Karte mit Eigenschaften und man muss (vom Spielleiter angeführt, der die Gegner spielt) eine Höhle erkunden. Okay, der Spielleiter hat ein sehr schweres Abenteuer ausgewählt und so dauerte es nicht lange bis wir dann mehr tot denn lebendig waren. Aber lustig wars.

Danach habe ich "Zoff im Zoo" gespielt - ein Kartenspiel wo es darum geht möglichst schnell seine Karten loszuwerden. Aber auf die Tierkarten können nur bestimmte Tiere gelegt werden - das geht nach der Nahrungskette. Eine Goldfisch wird von einer Robbe gefressen, diese kann von einem Eisbär gefressen werden. Dieser kann als Feind den Elefanten haben - dieser wiederum wird von der Maus erschreckt.

Nach der Einführungsrunde (bei fünf Spielern) spielt der erste und der vierte Spieler, der zweite und der fünfte Spieler zusammen, der dritte spielt Solo. Am Ende werden Punkte vergeben und gezählt.

Danach habe ich mich erstmal weiter umgeschaut bevor ich das Finale des MÄ-Turniers besucht habe - es ist interessant zu beobachten wie die Leute dann ausrechnen oder taktieren bevor sie Karten hinlegen.

Abends haben wir dann beschlossen alle an einem neuen Rollenspiel teilzunehmen - Das System "Engel". Es ist endzeitlich; die Polkappen sind geschmolzen, alle Erwachsenen wurden von einem Virus dahingerafft, es gibt Fegefeuer und eine neue Generation von Kindern - die Engel sind. Es gibt eine neue Religion die über die Welt herrscht - und es gibt 5 Orden innerhalb dieser Weltordnung. Jeder Orden hat seine speziellen Eigenschaften - die Michaeliten sind die geborenen Anführer, die Gabrieliten sind die geborenen Kämpfer und so weiter.

Eine Rollenspielgruppe hat idealerweise 5 Mitspieler - aus jedem Orden einen. Man kann zwar Engel auch mit dem D20-System spielen aber interessanter wird es mit dem Arkanen Instrumentarium: man hat Tarot-Karten die man zieht und muss das gezogene dann interpretieren und erzählen. überhaupt ist Engel eher ein Erzähl-Spiel denn ein Kampfspiel; Man muss seine ganzen Aktionen wirklich erzählen und weniger auswählen. Meiner Meinung nach ein interessantes System; weniger für Anfänger geeignet aber für erfahrene Spieler durchaus witzig; wir hatten zumindest unseren Spaß.

Sonntag mittag habe ich mich dann erstmal für das Zoff-im-Zoo-Turnier angemeldet und dort auch die meiste Zeit verbracht - bei fast 30 Teilnehmern dauerts eine Weile die vier Vorrunden zu spielen. Nach einem sehr schlechten Start (letzter Platz) habe ich mich schließlich auf einen guten achten Platz vorgearbeitet - hat nicht für eine Finalteilnahme gereicht, aber immerhin bin ich auf den achten Platz gekommen

Es war ein angenehmes Wochenende - viel Spaß gehabt, viel gespielt. Nächstes Jahr vielleicht wieder

Geschrieben von rince in Spiele um 16:20

Freitag, 27. Oktober 2006

Spielevorstellung: Highland-Polo

Highland-Polo ist eine Besonderheit: Das Spiel gibt es (bisher) nicht zu kaufen. Es hat ein Autor sich ausgedacht der dafür bisher noch keinen Verlag begeistern konnte.

Das Spiel selbst ist einfach: Man hat eine Wiese mit Schafen und man ist einer von vier Hundehunden. Die Schafe müssen geschoren werden und dafür durch eines der vier Tore gejagt werden. Der Weidezaun ist allerdings lächerlich und wenn die Hunde nicht aufpassen rennen die Schafe einfach von der Weide und sind weg. Zusätzlich steht in der Mitte der Weide ein Tisch mit Whisky-Flaschen; diese Flaschen dürfen nicht umfallen.

Die Hundehunde sind Holzsteine; die Schafe ebenfalls, allerdings haben sie einen kleineren Umfang. Jeder Spieler hat zwar seine Farben, aber man darf auch die Schafe der anderen Mitspieler durch die Tore schnipsen lassen (man schnipst seinen Hund mit den Fingern übers Spielbrett). Wenn man die eigenen Schafe durchs Tor schnippt gibts doppelt Punkte. Wer die Whiskeyflaschen auf der Wiese fallen lässt verliert Punkte.

Ein sehr einfaches, aber kommunikatives Spiel - natürlich versucht man die Hunde der Mitspieler zu stören

Es macht aber viel Spass und ich hoffe der Autor findet einen Verleger!

Geschrieben von rince in Spiele um 16:14

Spielevorstellung: Säulen der Erde

Die Säulen der Erde ist ein recht komplexes Spiel und rechtzeitig zur Spielmesse Essen herausgekommen. Man muss als Baumeister innerhalb von sechs Runden sein "Scherlein" zum Bau der Kathedrale beitragen. Dafür braucht man Handwerker, aber auch Hilfen "von den Adligen", Rohstoffe die man kaufen/einsetzen kann und einen potentiellen Schutz vor Steuern. Das ist alles nicht kostenlos so dass man sein Gold sinnvoll "portionieren" sollte.

Unser Eindruck beim Spielen war dass es anfangs komplex zu verstehen ist (es sind pro Spielerunde 18 Einzelaktionen zu unternehmen), aber es im Laufe des Spielens immer spannender wird, einfach weil immer höhere Kosten da sind und die Anforderungen steigen - zumindest wenn man Siegpunkte bekommen will.

Preis:27,50,-

Spieler:2-4

Alter:12+

Spieldauer:90-120 Minuten

Typ:Lauf- und Sammelspiel

Glücksfaktor:niedrig

Autor:

Verlag:Kosmos

Geschrieben von rince in Spiele um 16:12

Spielevorstellung: Farbteufel

Auch wenn dieses Spiel eigentlich "nur" für Kinder ist, ist es schön aufgebaut und macht auch als Spiel mit Kindern gemeinsam viel Spass. Es gibt eine Spielfigur die man auf dem runden Spielbrett bewegen kann - es gibt die drei Grundfarben und die Mischfarben dazwischen. Ziel ist es, den Spielstein auf seine drei Zielfarben zu ziehen; dafür nutzt man Chips in den drei Grundfarben.

Der Farbteufel kann allerdings ein Feld besetzen - da muss man dann drumrumlaufen oder den Teufel versetzen können. Schönes Spiel mit Variationen die auch für Erwachsene dann geeignet sind.

Preis:29,90,-

Spieler:2-6

Alter:6+

Spieldauer:20 Minuten

Typ:Kinder-Taktikspiel

Glücksfaktor:mittel

Autor:Till Meyer und Nicole Stiehl, Spieltrieb

Verlag:Der Knetmatz, Elke Lademann

Geschrieben von rince in Spiele um 16:12

Montag, 23. Oktober 2006

Um Ru(h)m und Ehre

Ein weiteres Brettspiel, diesmal von "Alea", einem Verlag der Gruppe um Ravensburger herum: Um Ru(h)m und Ehre. Das Spielbrett besteht aus 9 Brettkarten, die beliebig zu einem großen Quadrat gelegt werden. In der Mitte steht der Rote Korsar; seine Matrosen und er wollen die nächsten 5 Tage die gerade aufgebaute Stadt unsicher machen. Dazu gehören Schlügereien, Kneipenbesuche und auch das Zusammensetzen von Schatzkarten. Jeder Mitspieler hatte seine Piraten, mit denen er den Weg zum nächsten Ziel gehen kann. Er hat nur eine endliche Anzahl von Piraten (die kann allerdings erhöht werden); aber am Ende des Tages muss man wieder am Schiff anheuern - und braucht dafür natürlich noch ein wenig Geld bzw. Piraten um einen Platz im Boot zu bekommen. Das Spiel hat uns sehr viel Spass gemacht - die Ausstattung mit einem Kartenhalter der für jede Sorte Karten ordentlich beschriftet ist gefällt mir sehr gut.

Preis:23,50,-

Spieler:2-5

Alter:9+

Spieldauer:60 Minuten

Typ:Lauf- und Sammelspiel

Glücksfaktor:mittel

Autor:

Verlag:Alea bei Ravensburger

Geschrieben von rince in Spiele um 23:38

Celtica

Celtica ist ein weiteres Spiel aus dem Hause Ravensburger; diesmal aber eher ein Glücksspiel.

Die Wikinger haben die Druiden-Amulette zerstört. Um diese Amulette wieder zu bekommen müssen die Druiden (insgesamt 5 Stücke) Kloster und Burgen aufsuchen (ein vorbereiteter Pfad), aber dabei möglichst die Orte vermeiden in denen die Wikinger noch sind - dort werden die bisher eingesammelten Stücke des Amulettes wieder von den Wikingern gestohlen.

Die Mitspieler sind keinem Druiden zugeordnet, die gezogenen Weges-Karten bestimmen nur, welcher Druide eine Station (oder mehr) gehen darf. Die Wege sind allerdings vorgegeben; es gibt da keine Weggabelungen. Dabei wechseln sich die "guten" Stationen (Neue Karten, Amulett-Teile finden) mit den schlechten Stationen (ein oder mehrere Amulett-Teile verlieren) ab und man braucht viel Glück um nicht laufend neue Amulett-Teile zu verlieren. Das Spiel geht recht schnell vorbei, für mich ist da aber zuviel von den Wegeskarten abhängig; irgendwie mag ich dieses Starre "Vorgehen" nicht. Als Spieler kann man nur die Wegeskarten ziehen und dann entscheiden welchen Druiden man spielt, aber ansonsten hat man keine Entscheidungsmöglichkeiten. Das war irgendwie nicht so spannend.

Preis:19,95,-

Spieler:2-5

Alter:10+

Spieldauer:45 Minuten

Typ:Taktik

Glücksfaktor:hoch

Autor:Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Verlag:Ravensburger

Geschrieben von rince in Spiele um 23:24

Die Baumeister von Arkadia

Die Baumeister von Arkadia ist ein Bauspiel.

Die Spieler sind auf einem Spielfeld, in dessen Mitte das Kastell zu sehen ist.

Die Mitspieler sind Baumeister, welche von reichen Herren den Auftrag kriegen, GebÄ¼ude zu bauen. Welche GebÄ¼ude und fÄ¼r welchen Herren wird durch Ziehen von Karten bestimmt. Sobald ein GebÄ¼ude gebaut ist, wird das Kastell in der Mitte des Spielfelds um ein "Zimmer" erweitert; auf das GebÄ¼ude wird ein Siegel des Auftraggebers gelegt.

Wenn man kein GebÄ¼ude bauen will kann man stattdessen auch Arbeiter auf den Spielplan stellen. Wenn ein GebÄ¼ude ganz von Arbeitern (oder anderen GebÄ¼uden) umstellt ist, wird quasi der Lohn in Form von Siegeln ausgeschÄ¼ttet; erst dann bekommt man also den Lohn fÄ¼r das Bauen bzw. Umstellen des GebÄ¼udes; nicht vorher. Diese Siegel sind eine bestimmte Anzahl von Gold/Siegpunkten wert. Erst eine Wertung am Ende der eigenen Spielrunde (die man machen kann aber nicht machen muss) ergibt aus den Siegeln Gold-Nuggets. Wenn man am Kastell den zweiten Stock fertiggestellt hat (pro Stockwerk kann man 10 Zimmer im Kastell bauen) wird diese Runde noch zuende gespielt und danach die Siegpunkte gezÄ¼hlt.

Preis:28,00Ä¼,-

Spieler:2-4

Alter:10+

Spieldauer:45-60

Typ:Strategiespiel

GIÄ¼cksfaktor:mittel

Autor:

Verlag:Ravensburger

Geschrieben von rince in Spiele um 23:15

Die Kutschfahrt zur Teufelsburg

Ein Strategie-Kartenspiel von Adlung Spiele ist Die Kutschfahrt zur Teufelsburg:

Alle Mitspieler gehÄ¼ren einem von zwei GeheimbÄ¼nden an. Keiner weiss (erstmal) zu welchem Geheimbund seine Mitspieler gehÄ¼ren; beide Gruppen mÄ¼ssen aus dem GepÄ¼ck "ihre" Symbole sammeln. Jeder Mitspieler hat einmal seine IdentitÄ¼tskarte, dann seine Gesinnungskarte, seine Berufskarte und (bei einer ungraden Anzahl von Spielern) eine Machtkarte die am Ende des Spieles wichtig wird. Ausserdem hat man am Anfang genau ein GepÄ¼ckstÄ¼ck (das kÄ¼nnen Hilfsmittel oder auch Symbole sein).

Jeder Spieler kann entweder passen, eine GepÄ¼ckskarte einem anderen Mitspieler zum Tausch anbieten oder einen anderen Mitspieler angreifen; dieser muss sich dann verteidigen. Die Mitspieler kÄ¼nnen - wenn sie wollen - einem von beiden Duellanten helfen. Wenn der Angreifer gewinnt, darf er vom Unterlegenen den Beruf und die Gesinnung sich ansehen; wenn der Verteidiger gewinnt darf er diese Sachen vom Angreifer sich anschauen. Alternativ darf er auch sich ein GepÄ¼ckstÄ¼ck vom Unterlegenen aussuchen und fÄ¼r sich behalten.

Die Seite welche alle drei Symbole beieinander hat gewinnt. Dabei muss dann ein Mitspieler ankÄ¼ndigen dass er gewinnt, seine Anzahl von Symbolen vorlegen und (vermutlich) mindestens einen Mitspieler angeben der ebenfalls eines der Symbole hat; dieser muss dieses dann natÄ¼rlich auch vorzeigen.

Meiner Meinung nach ein gutes Kartenspiel; man muss halt sehr gut herausfinden mit wem man da spielt.

Preis:7,00Ä¼,-

Spieler:3-8 bzw. -10

Alter:12+

Spieldauer:30-60 Minuten

Typ:Strategiespiel

GIÄ¼cksfaktor:wenig

Autor:Michael Palm, Lukas Zach

Verlag:Adlung

Geschrieben von rince in Spiele um 23:04

Die SÄ¼ulen von Venedig

Die Säulen von Venedig ist ein Strategiespiel;

Es geht um den Aufbau der Stadt Venedig. Der Spielplan besteht aus Quadraten, durch deren Mitte der Canale Grande fließt. Auf dem Canale Grande gibt es die Gondel die über ihn fährt.

Man muss am Canale Grande Pfähle aufbauen, Pfähle markieren und letztendlich Stadtteile von Venedig auf den Pfählen bauen; dies ist das Ziel des Spiels. Man bekommt Siegpunkte für die Pfähle die einem gehören (markiert durch Pfahlmarker) und für die von einem selbst gebauten Stadtteile.

Man schlüpft pro Spielrunde in eine Rolle (die mit Hilfe von Karten ausgewählt wird), mit dessen Hilfe man dann die einzelnen Schritte machen kann. Ein möglicher Beruf ist zum Beispiel der Pfahlbauer; mit dessen Hilfe darf man Pfähle in den Canale Grande stecken. Mit Hilfe des Ratsherren kann man die Pfahlmarker aufstellen; damit beansprucht man quasi die Pfähle für sich. Mit dem Bauherren kann man dann auch Stadtteile von Venedig bauen. Die Anleitung zum Spiel finde ich selbst gewöhnungsbedürftig; aber sonst ist das Spiel nett gemacht und flüssig zu spielen.

Preis: 26,90 €,-

Spieler: 2-6

Alter: 10+

Spieldauer: 60

Typ: Strategiespiel

Glücksfaktor: mittel

Autor:

Verlag: Goldsieber

Geschrieben von rince in Spiele um 22:57

Freitag, 20. Oktober 2006

Essener Spielemesse 2006

Bereits seit einigen Jahren bin ich ja (wieder) begeisterter Brettspieler und hatte letztes Jahr schon die Anfrage bekommen ob ich mit nach Essen kommen wollte. Dieses Jahr ging das sogar; und mit der Gruppe hatte ich dann sogar eine Unterkunft und FahrMÄŸlichkeit zum MessegelÄƒnde - dem intensiven Spielen und Testen stand also nichts mehr im Wege.

Mittwoch bin ich mit dem Zug hingefahren - ein groÄŸer Rucksack mit den Klamotten, ein Rucksack fÄƒr den Tag und eine Tasche fÄƒr potentielle Spiele. Unsere Unterkunft ist ein Gemeindehaus in Essen - die Gruppe mit der ich losgehe ist dort schon seit vielen Jahren und daher auch gut aufeinander eingespielt. Bereits Mittwoch abend fangen wir an Spiele zu spielen und zu testen; quasi als Einstimmung fÄƒr die Messe; unter anderem die SÄƒulen von Venedig (Rezensionen gibts in anderen BeitrÄƒgen fÄƒr das Blog).

Donnerstag morgen kommen wir bei der Messe Essen an - und wundern uns; es ist 09:15 Uhr und vor den Messehallen ist noch viel Platz. Aber uns stÄƒrzt nicht, so kÄƒnnen wir schnell unsere Karten kaufen und auf den Rest der Gruppe warten; wir sind mit mehreren Autos gefahren und wir sind einfach vorgefahren um schnell Karten zu bekommen. Kurz nach zehn Uhr gehen auch wir in die Messehallen rein, wo sich der Ansturm der Leute bereits auf die verschiedenen Flure verteilt; es gibt Hallen die sich auf Rollenspiel und Comics konzentrieren, aber auch Brettspiele vs. Computerspiele sind gut verteilt. In der Eingangshalle (Halle 12) sind die groÄŸen Firmen wie Kosmos zu finden; aber auch andere Firmen haben sich quasi einen Premiumsplatz besorgt um ihre Neuheiten am besten darzustellen.

Man merkt aber gleich dass in Essen keine Ferien mehr sind: Es sind (im Gegensatz zu den frÄƒheren Jahren, wie mir berichtet wurde) wenig Leute, speziell Kinder unterwegs - man kann wunderbar laufen und muss sich nicht durch die Massen schieben. FÄƒr die Spieler und Tester ist das ideal (man kann auch mal mit den Leuten reden), fÄƒr die Vertriebler und Firmen natÄƒrlich unangenehm.

Nach einem groÄŸen Lauf durch alle Hallen um erstmal einen Eindruck zu bekommen stellen wir uns bei Adlung Spiele hin um dort "Die Kutschfahrt zum Teufelsberg" erklÄƒrt zu bekommen - ein Kartenspiel fÄƒr bis zu 8 Mitspielern (Spielerezensionen am Ende). Es ist erstaunlich kurzweilig, besonders wenn Du mehr als vier Mitspieler hast.

Ein paar StÄƒnde weiter treffen wir auf Freunde aus dem Ali Baba - die uns deren Tisch am Ravensburger Stand Äƒberlassen; woraufhin wir sofort "Die Baumeister von Arkadia" austesten. Nach diesem Spiel bekommen wir vom Standpersonal "Celtic" empfohlen. Nach diesem recht kurzen Spiel (knapp 40 Minuten) spielen wir als Ausgleich dort noch "Um Ruhm und Ehre", ein etwas Äƒlteres aber nicht weniger spannendes Spiel.

Inzwischen ist es schon Nachmittag geworden und wir gehen weiter in den Hallen herum, schauen bei der Brettspielwelt vorbei und wandern zu Hans im GlÄƒck, wo wir "Thurn und Taxis" spielen, nachdem ein Teil unserer Gruppe dies noch nicht kennt. Danach sind wir ziemlich fertig und begeben uns Richtung Ausgang, wo wir noch einen Abstecher zum Spiel "Farbenteufel" machen.

Die nÄƒchsten Tage laufen Äƒhnlich; wir schauen uns Spiele an, StÄƒnde, testen sie. Allerdings sind wir dieses Mal eher enttÄƒuscht - einige Spiele halten nicht was die Verpackung verspricht; zumindest nicht fÄƒr uns. Diese brechen wir dann ab; dafÄƒr finden wir allerdings bei den Spiele-Autoren einige erstaunlich erfrischende Spiele-Ideen, die gute Spiele fÄƒr das nÄƒchste Jahr versprechen.

Bei den Rollenspielern gibt es einiges zu entdecken - zwar bieten viele StÄƒnde dieselben Sachen an (Kleidung, Rollenspiel-BÄƒcher, Figuren, WÄƒrfel in den verschiedensten Formen und Farben...), aber auch Neuigkeiten sind durchaus gut vertreten; es gibt viele StÄƒnde wo auch Rollenspiele getestet / ernsthaft gespielt werden kann, wer will lÄƒuft auch in entsprechender Kleidung durch die StÄƒnde.

Nebenbei gibt es auch jede Menge Dinge zu kaufen die nicht direkt Spielsachen sind - T-Shirts bei Pegasus (fÄƒr Munchkin) oder anderen StÄƒnden; Geschirr und Äƒhnliches von einem Keramikhersteller, oder auch einfach PIÄƒschtiere von entsprechenden Herstellern.

Alles in Allem bin ich froh dass die Messe Donnerstag und Freitag nicht von den SchÄƒlern "ÄƒberfÄƒllt" wurde - ich weiss das ist egoistisch aber so hatten wir mehr MÄƸlichkeiten zu spielen. Ich denke wenn es mit dem Urlaub klappt werde ich die nÄƒchsten Jahre das Äƒhnlich machen; mit der Gruppe macht es zumindest Spass, Äƒber die Messe zu laufen.

Geschrieben von rince in Spiele um 01:08

Mittwoch, 18. Oktober 2006

Spieletreff in Stuttgart

Gestern abend war ich zum ersten Mal beim Spieletreff in Stuttgart - genauso wie Flinx, der mir schon seit Wochen sagen wollte dass dieser Treff existiert

Die Spieler treffen sich in einer Kneipe (Wartburg Tolleranz) im Nebenzimmer, wo heute erstaunlich viele Leute waren - als ich um kurz nach sechs Uhr abends ankam waren schon gut 12 Leute da, die sich auf einige Tische verteilten. Einige waren schon am Spielen; der Rest diskutierte kurz und wir fingen (nach kurzer Vorstellung) mit "Ohne Furcht und Adel" an - ein etwas Älteres Spiel; aber da wir sechs Leute waren war die Auswahl nicht ganz so groÄÿ.

Ein schÄÿnes Kartenspiel wo man seine Stadt bauen muss - pro Runde bekommt man eine Rolle (die man auswÄÿhlen kann) und hat dadurch ZusatzmÄÿglichkeiten; wie eine andere Rolle Meucheln, Geld zu stehlen oder Äÿhnliches. Die Rolle "KÄÿnig" liest die einzelnen Rollen vor, die dann spielen dÄÿrfen. Durch den Einsatz von Geld kann man GebÄÿude bauen und dadurch Siegpunkte erlangen. Wenn ein Mitspieler 8 GebÄÿude gebaut hat wird diese Runde noch zuende gespielt, danach wird das Spiel beendet und die Siegpunkte gezÄÿhlt. Pro Runde spielt man ja immer eine andere Rolle; den Mitspielern ist nicht bekannt welche Rolle man spielt solange diese nicht aufgerufen wird. Zuerst meuchelt der MÄÿrder eine Rolle (die darf in dieser Runde dann nicht mitspielen); dann sagt der Dieb an wem er das Gold stiehlt. Der Magier darf als dritter Spieler agieren; er kann seine Handkarten (die GebÄÿude die man bauen kann) mit einem Mitspieler tauschen oder auch vom Stapel tauschen. Danach darf der KÄÿnig hervortreten - er wird in der nÄÿchsten Runde der erste Spieler sein der seine Rolle aussuchen darf. Nach dem KÄÿnig darf der Prediger spielen - der SÄÿldner darf dessen GebÄÿude nicht zerstÄÿren. Der HÄÿndler kann mehr Geld einsacken fÄÿr seine GebÄÿude und der Baumeister darf mehr als ein GebÄÿude pro Runde bauen.

Ein spannendes Spiel - gerade weil jede Runde die Rollen neu verteilt werden. Man weiss einfach nicht wer welche Rolle spielt bis sie aufgerufen wird.

Danach spielten wir Finstere Flure. Ich habe es bisher einmal gespielt, aber das hat mir nicht wirklich geholfen. Man muss mit seinen drei Spielsteinen Äÿber ein Spielfeld ziehen und darf dabei nicht vom Monster gefressen werden. Das Monster schaut nach Rechts, Lnks und geradeaus und wenn es da niemanden sieht geht es einen Schritt vorwÄÿrts. Sieht es einen Spieler dreht es sich in die Richtung und geht darauf zu; wenn es mehrere Spielsteine sieht dreht es sich in die Richtung des nÄÿchsten Spielsteins. Eine witzige Konstruktion weil Du zwar Deine Spielsteine plazieren kannst aber nicht kontrollieren kannst wohin sich Deine Mitspieler wenden. So kann der letzte Spieler eine Äÿberraschende Wendung erreichen.

Geschrieben von rince in Spiele um 09:05

Montag, 14. November 2005

Spieleabend bei Simon

Seit langer Zeit endlich mal wieder - ein Spieleabend! Diesmal bei Corinna und Simon, gleichzeitig durfte ich die neue Wohnung mir mal anschauen - schÄ¶n eingerichtet muss ich sagen.

Nach den ersten Tees fingen wir mit dem Spielen an - erst Dr. Lucky (ein Pre-Crime-Spiel ;-), bevor wir erst Ä¼berlegten Mahjongg mit mehreren Mitspielern zu spielen, dann uns aber doch fÄ¼r Siedler 3D entschieden - die Variante mit Bergen und Weide, in einer groÄßen Holzbox. Es ist etwas unÄ¼bersichtlicher als das normale Siedler (hinter den Bergen sieht man die Siedlungen nicht immer), aber die zweite Spielrunde, diesmal mit RÄ¼uber und Seefahrern, dauerte recht lange und war sehr lustig

Fazit: MÄ¼ssen wir wiewder machen!

Geschrieben von rince in Spiele um 19:59

Donnerstag, 10. März 2005

WOKen und Spielen

Gestern abend haben wir eine Tradition wieder erÄffnet: erst etwas kochen, dann etwas spielen. Auch wenn sich alles etwas hinzog; mit dem Wok gemÄtlich was gekocht und danach Bohnanza gespielt. Ein lustiges Kartenspiel, ideal fÄr vier Leute

Geschrieben von rince in Spiele um 14:35