

# Gemeinsam bauen, gemeinsam lachen

**Spieltrends** Um die Wette konstruieren, auf römische Art taktieren oder mit Müllbergen jonglieren: im aktuellen Jahrgang setzen die Verlage überwiegend auf schnelle Spiele mit niedriger Einstiegshürde. *Von Udo Bartsch*



## Schach

### Baden-Baden verlustpunktfrei

**Bundesliga** Bei der Festveranstaltung in Schwetzingen setzt sich sogar Karpow ans Brett. *Von Harald Keilhack*

**E**rstmal ohne Punktverlust bewältigte Dauermeister Baden-Baden die Bundesliga. Die noch unknäppte Vizemeisterschaft ging nach einem 4½:3½ gegen Solingen an Mülheim. Der Exweltmeister Karpow spielte am Samstag im schönen Schwetzingen Schloss noch Simultan. Am Sonntag setzte er sich für den Hausherrn Hockenheim gegen Baden-Baden ans Brett und schaffte gegen Swidler ein sicheres Remis. Die beeindruckendste Partie gelang dem angehenden Weltstar Anish Giri.

Die Endtabelle: Baden-Baden 30:0, Mülheim 25:5, Solingen 21:9, Eppingen 20:10, Bremen 19:11, Emsdetten 18:12, Trier 17:13, Hamburg, Hockenheim, Wiesbaden je 16:14, Katernberg 15:15, Wattenscheid 11:19, Berlin 7:23, Griesheim 5:25, Forchheim, Norderstedt je 2:28.

**A. Giri (Emsd.) – M. Prusikin (Forchh.)**  
Emsdetten – Forchheim 6½:1½, 1. Brett Englische Eröffnung

1.c4 e5 2.Sc3 Sc6 3.g3 Lc5 4.Lg2 a6 5.e3 d6 6.Sg2 La7 7.d3 h5! 8.h3 f5 9.h4 Sf6 10.d4 0-0 11.b3 f4! 12.d.e5 f3 13.L.f3 S:e5 14.Lg2 Lg4 15.L:b7?!

Selbstbewusst ausgeführt, tatsächlich aber zu riskant. Auch nach 15.0-0 Sf3+ 16.Kh1 Dd7 17.Sd5 limitiert die schwarze Initiative. 15...Sf3+ 16.Kf1 Dd7 17.Kg2 Tab8 18.Ld5+ Auf das geplante 18.Lf3 L:f3+ 19.K:f3 gewinnt 19...Dc6+, z.B. 20.e4 S:e4+.

18...Kh8 19.Lb2 Tbe8 20.Sf4 S:h4+?

Lässt sich vom Damengewinn blenden! Sehr stark war 20...Se5!, z.B. 21.Sce2 (21.Dc2 c6) 21...Sd5 22.cd5 Lf3+ 23.Kg1 T:f4! (der Qualitätsgewinn auf h1 überzeugt nicht) 24.e4 Sg4! bzw. 24.g4 Fg4+ mit Gewinn. 21.T:h4 L:d1 22.T:d1!

Erneut geht es nicht um Qualitäten! 22.Sg6+ Kh7 23.S:f8+ T:f8 bereitet Schwarz keine Sorgen. Nun droht 23.S:h5, auch 22...Sd5 23.T:d5 schafft den Ärger nicht aus der Welt. 22...g5 23.S:e4! g:h4 24.L:j6+

Nun hat Weiß drei Figuren gegen Dame und Turm – eine ganz seltene Materialverteilung. Doch sein Angriff ist sehr stark. 24...Kh7 25.Th1! T:e4?!

Nach 25...Df5 26.Sg5+ Kh6 27.T:h4 T:f6 28.T:h5+ Kg7 29.Sge6+ gewinnt Weiß die Dame zurück: 29...D:e6 30.S:e6+ T:e6 31.L:e6 T:e6 32.Ta5! mit vier Bauern für die Figur. 26.L:e4+ Kg8 27.Ld5+ Kh7 28.S:h5 Kg6 Der König ist Spielball der weißen Figuren. 29.L:e4+ Kf7 30.T:h4 c6 31.Tf4 Kg8 32.Lf5 1:0 Auf Damenzüge gewinnt 33.Tg4+.

**N**och ist es bloß ein kleiner Graben, doch eines Tages könnte er sich zur Kluft ausweiten: Zunehmend drifft das Spieleangebot auseinander. Auf der einen Seite stehen leichte, flotte und meist themenlose Spiele, die ohne viel Regelwälder eine halbe Stunde lang unterhalten. Die großen, umfangreichen Spielwelten andererseits scheinen von Jahr zu Jahr immer noch ein Stück komplexer und noch epischer zu werden. Auffallend rar sind derzeit Spiele, die eine Brücke schlagen und beide Pole verbinden.



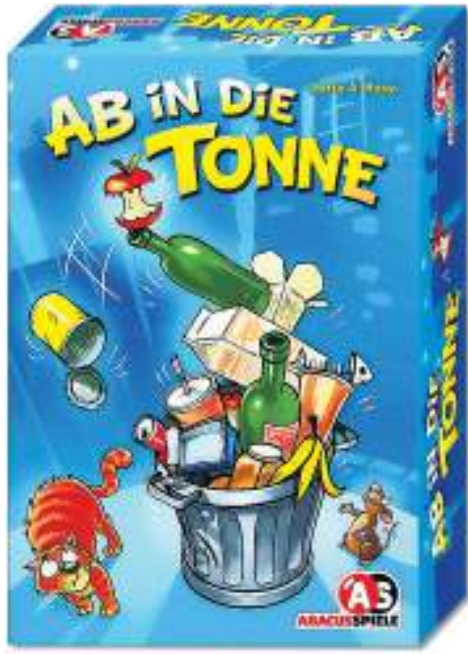
„Augustus“ könnte ein solcher Kandidat sein. Auf den ersten Blick wirkt es schwergewichtig; der Ablauf aber ist eingängig und spannend. Im alten Rom wollen die Spieler aufsteigen und Senatoren und Provinzen auf ihre Seite ziehen. Jeder legt Zielkarten offen vor sich aus. Symbole zeigen an, welche Marken aus einem Beutel gezogen werden müssen, damit die angepeilten Karten in den eigenen Besitz übergehen. Das erinnert an „Bingo“, bietet aber Raum zum Taktieren. Denn die Symbol-Chips können unterschiedlich häufig vor, und die eroberten Karten bringen außer Punkte auch spezielle Sonderrechte.

Auch das wunderbar knifflige „Just in time“ spielt mit Geometrie. Im Wettlauf gegen die Zeit puzzeln die Spieler als Einzelkämpfer. In zehn Durchgängen bekommt jeder dasselbe Spielfeld und dieselben Formen. Diese sollen so in dem Areal untergebracht werden, dass nichts über die Begrenzung hinausragt. Die hohe Kunst besteht jedoch darin, an den richtigen Stellen Lücken zu lassen. Denn jedes Spielfeld zeigt Zahlen von eins bis fünf, und alle nicht überbauten Werte zählen am Ende Punkte.



Das Bauspiel „La Boca“ begeistert durch seine einfache, innovative Spielidee: Zwei Spieler konstruieren mit bunten Holzsteinen partnerschaftlich dasselbe Bauwerk – allerdings unterscheiden sich ihre Vorlagen: Jeder sieht in der Konstruktionszeichnung die Gebäudefassade nur aus seiner Perspektive. Mit Absprachen, räumlichem Denken und etwas Knobelei klappert der Bau fehlerfrei. Je schneller man baut, desto mehr Punkte zählt es. Wenn die Partner aneinander vorbei agieren, wird die Konfusion groß und das Gelächter laut.

Ein thematisches Geschicklichkeitspiel mit Zockerelement ist „Ab in die Tonne“. Wie im wahren Leben möchte niemand gern den Müllleimer ausleeren. Also stopft man – in Form schöner Holzteile – immer noch ein bisschen mehr hinein. So



bald die Tonne überläuft, kassiert der Versucher Minuspunkte. Mit verdeckten Zahlenkarten bieten die Spieler darum, wie viel Abfall sie einwerfen müssen. Je weniger, desto einfacher. Wer aber die höchste Zahl wählt, kommt als Letzter an die Reihe und darf hoffen, dass der wacklige Müllberg bereits bei seinem Vordermann einstürzt.

Auch das wunderbar knifflige „Just in time“ spielt mit Geometrie. Im Wettlauf gegen die Zeit puzzeln die Spieler als Einzelkämpfer. In zehn Durchgängen bekommt jeder dasselbe Spielfeld und dieselben Formen. Diese sollen so in dem Areal untergebracht werden, dass nichts über die Begrenzung hinausragt. Die hohe Kunst besteht jedoch darin, an den richtigen Stellen Lücken zu lassen. Denn jedes Spielfeld zeigt Zahlen von eins bis fünf, und alle nicht überbauten Werte zählen am Ende Punkte.



Wohl keine Spielgattung lässt sich so intuitiv verstehen wie Legespiele. Ein schöner Vertreter mit hohem Wiederholungsreiz ist „Rondo“. Die Spieler platzieren bunte Chips auf farbgleichen Zahlenfeldern des verästelten Parcours. Dabei muss immer angrenzend gelegt werden, und alle abgedeckten Zahlen zählen Punkte.

Wohl keine Spielgattung lässt sich so intuitiv verstehen wie Legespiele. Ein schöner Vertreter mit hohem Wiederholungsreiz ist „Rondo“. Die Spieler platzieren bunte Chips auf farbgleichen Zahlenfeldern des verästelten Parcours. Dabei muss immer angrenzend gelegt werden, und alle abgedeckten Zahlen zählen Punkte.



Glück entscheidet also auch Geschick. Die Spieler werfen drei Würfel in einen Holzrahmen. Ein darin liegendes Blatt Papier zeigt 64 Felder. Auf ein Feld, das von den eigenen Würfeln berührt wird, notiert man mit Buntstift seine Augensumme. Ist diese höher als die Zahl eines fremdfarbenen Nachbarfeldes, wird die Eintragung des Mitspielers durchgestrichen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Felder kontrolliert.



„TZOLK'IN“ richtet sich mit seinem umfangreichen Regelwerk und einer Spieldauer von über zwei Stunden an geübte Strategen. Im Reich der Maya betreiben die Spieler Ackerbau, huldigen den Göttern und errichten Monumente. Der große Clou und zugleich Motor des Geschehens ist ein System von miteinander verbundenen Zahnrädern. Darauf platzieren die Spieler ihre Arbeiterfiguren und transportieren sie durch regelmäßige Drehung zu attraktiven Aktionsfeldern. Die Mechanik fasziniert und erfordert kluge Vorausberechnung. Für Vielspieler ist „TZOLK'IN“ die aktuelle Nummer eins.

### WENIG REGELN, VIEL SPIELSPASS

**Augustus** von Paolo Mori, für zwei bis sechs Spieler ab 8 Jahren, Hurrigan, circa 30 Euro.

**La Boca** von Inka und Markus Brand, für drei bis sechs Spieler ab 8 Jahren, Kosmos, circa 33 Euro.

**Just in time** von Günter Burkhardt, für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren, Ravensburger, circa 30 Euro.

**Rondo** von Reiner Knizia, für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren, Schmidt, circa 30 Euro.

**QIN** von Reiner Knizia, für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren, Eggertspiele, circa 30 Euro.

**YAY!** von Heinz Meister, für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren, Noris, circa 20 Euro.

**Ab in die Tonne** von Carlo A. Rossi, für zwei bis fünf Spieler ab 6 Jahren, Abacusspiele, circa 25 Euro.

**Tzolk'in** von Daniele Tascini und Simone Luciano, für zwei bis vier Spieler ab 13 Jahren, Heidelberg Spieleverlag, circa 40 Euro. *udo*

te. Taktiker sparen ihre Scheiben gezielt für besonders gewinnbringende Züge auf. Mit wachsender Erfahrung belauern die Spieler einander immer subtiler und versuchen, Steilvorlagen für den Gegner zu vermeiden.



Das konfrontative „QIN“ versetzt die Teilnehmer ins alte China. Mit Legetafeln, die meist zwei verschiedene Farbflächen zeigen, vergrößern die Regenten auf dem Spielplan ihre Reiche. Ab einer gewissen Ausdehnung dürfen eine oder zwei Pagoden hineingebaut werden. Als Erster alle eigenen Pagoden einzusetzen ist das Ziel. Wachsen zwei gleichfarbige Reiche zusammen, schluckt das größere das kleinere, und der Unterlegene muss sein Bauwerk wieder abreißen. Statt ständig nur zu expandieren, kann es manchmal klüger sein, das Erreichte abzusichern.

Selbst im altbekanntesten Würfelspiel überraschen die Autoren noch mit neuen Ideen: Bei „YAY!“ kommt es nicht nur darauf an, was die Würfel zeigen, sondern auch, wo sie landen. Neben



## Unter dem Regenbaum

**D**ie „Insel mit zwei Bergen“, die im Jim-Knopf-Musical besungen wird, gibt es wirklich. Sie heißt nicht Lumberland, sondern St. Lucia, und sie wird nicht von Eisenbahngleisen durchzogen, sondern von spektakulären Bergsträßlein. Wenn der Tourist selbige mit dem Auto abfahren will, benötigt er – wie üblich in vielen Karibikstaaten – eine spezielle, in diesem Fall st.-lucianische, Fahrerlaubnis, die ein Autovermieter für ein paar Dollar Gebühr gerne ausstellt. Aber weil St. Lucia nicht nur eine wunderschöne, sondern auch eine sehr spezielle Insel ist, gibt es eine Ausnahme von der Pflicht zum Mitführen einer st.-lucianischen Fahrerlaubnis: In St. Lucia gilt auch der internationale Führerschein, wenn, ja wenn er von der st.-lucianischen Polizei abgestempelt wurde.



**Zeitvertreib**  
**St. Lucia**  
Die Suche nach einem Stempel kann dauern.  
*Von Michael Werner*

Schönheit, und kurz vor dem hübschen Städtchen Soufrière tauchen nach ein paar Stunden auch die beiden Berge am Horizont auf, der Gros Piton und der Petit Piton, aber es erscheint einfach keine Polizeistation. In Soufrière jedoch, wo es schon dunkel ist, gibt es eine. „Kommen Sie morgen früh wieder, wenn der Chief da ist“, sagt dort ein freundlicher Polizist.

Am nächsten Morgen sagt ein anderer freundlicher Polizist, dass für das Abstemmen von internationalen Führerscheinen mitnichten die Polizei zuständig sei, sondern die Einwanderungsbehörde, deren Büro sich im Gebäude nebenan befindet, zehn Schritte am Meer entlang. Aber im Büro der Einwanderungsbehörde erklärt ein freundlicher Herr: „Das macht die Post, gleich im Gebäude nebenan.“

Der freundliche Postbeamte, den man in seinem Büro findet, wenn man weitere zehn Schritte am Meer entlanggeht, ist hochmotiviert, nimmt den internationalen Führerschein entgegen und führt mehrere Telefonate hintereinander, bevor er lächelnd seine Rechercheergebnisse präsentiert: „Internationale Führerscheine werden ausschließlich im Polizeihauptquartier in Castries abgestempelt.“ So heißt die Hauptstadt von St. Lucia.

Castries ist eine überwältigend lebendige Stadt: Spätnachmittags am Freitag strömen schöne, stolze Menschen aus der Kathedrale der Unbefleckten Empfängnis. Sie unterhalten sich im Schatten des riesigen Regenbaums am Derek-Walcott-Platz, manche schlendern danach zum Hafen und gucken aufs Meer. Das Polizeihauptquartier jedoch hat sich irgendwo gut versteckt. „Genießen Sie lieber die Schönheit“, empfiehlt ein weiterer freundlicher Polizist.



So schön: die Insel mit zwei Bergen Foto: STZ

### Das StZ-Preisrätsel

Zahlenübersicht	früher schwed. Popgruppe	Kaffeetubereiter (ital.)	vornehm	Holzblasinstrument	Anzeige der Uhr	äußern	Luftwiderstandsbeiwert	Funktionsleiste (EDV)	franz.: Matrose
4					Muster, Vorlage	8			
Art der Körperreinigung			orientalischer Reiseintopf		Weste (franz.)		ital.: Führer		Gemüseart
Dt. Dichter (Bert) 1956		2	eines Sinnes	Durcheinander				3	
engl.: Post-Mittelung	hoher Schuh		Nachlassempfängerin	wörtlich angeführte Stelle	Auswurf-taste (engl.)		geschl. Hausvorbau	Abk.: in Ordnung	
Felsstück								1	Abk. für einen Sprengstoff
Zeichen für Tantal			Verzeichnis	gestreiftes Wildpferd			Geschwätz, Klatsch	Platz, Stelle	
wunschlos glücklich	Grenze (z. B. eines Kredits)			spanische Anrede: Frau	Teil des Autorades	6			
Freund des Schönen	starker Wind	5	ugs.: Gegenteil von süß						
		7		angenehm, dass, falls			Musikzeichen		
		10	englisch: zehn	Fragewort (4. Fall)					
ugs.: Greisin	Abk.: Tankwagen		Stierkämpfer			9			
Stadt an der Mosel				engl.: Daten-netz					
Abk.: Weltmeisterschaft			altrom. Totenklage						

811416-2-100

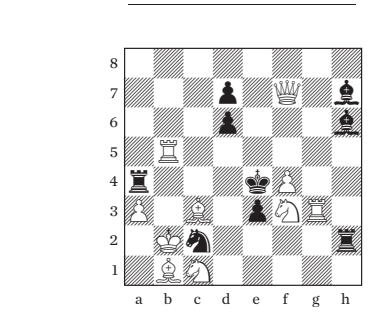
Rufen Sie einfach unsere Servicenummer **0 13 79/88 40 12** \* an und nennen Sie das Lösungswort, Ihren Namen und Ihre Adresse. Oder senden Sie eine SMS an die Kurzwahl 1111\* mit dem Kennwort STZ2, dem Lösungswort, dem Namen und der Adresse. Die Anschrift für den Postweg: Stuttgarter Zeitung, Freizeitseite, Postfach 10 60 32, 70049 Stuttgart. Teilnahmechluss ist Dienstag, 24 Uhr. Unter den Einsendern des richtigen Lösungswortes wird ein Full-Touch-Telefon Siemens Gigaset SL910A verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Gewinner unseres Preisrätsels vom 06. April 2013 ist Manfred Lutz-Jathe aus 68723 Schwetzingen. Der Gewinner erhält ein Full-Touch-Telefon Siemens Gigaset SL910A.

\* Legion 0,50 Euro je Anruf aus dem dt. Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz; Legion 0,50 Euro je SMS

Bei den Neckar-Open in Deizisau gewann der Ungar Richard Rapport mit 7 aus 9 nach Wertung vor elf(!) punktgleichen Spielern. Zeller (Schwäbisch Gmünd) belegte Rang 29, Neyman (Stuttgart) kam auf Platz 57.

In der 2. Bundesliga steigt morgen das Derby Stuttgart – Böblingen, ab 11 Uhr im Bürgerzentrum West, Bebelstraße 22. In der Oberliga spielen zum Abschluss Schwäbisch Gmünd (9:7) – Schwäbisch Hall (16:0), Ulm (10:6) – Bebenhausen I (10:6), Deizisau (6:10) – Bebenhausen II (1:15), Biberach (4:12) – Schmiden (10:6) und Pfullingen (5:11) – Stuttgart II (9:7).



**Nr. 4817 Spyron Bikos**  
Probleemblem 1948  
Matt in zwei Zügen (10+9)  
*Lösung Nr. 4816: 1.Kh2! h3 2.Kh1! h2 3.Lf7 Kh7 4.D:h2#.*

**Kontakt**  
**Redaktion Brücke zur Welt**  
Telefon: 07 11/72 05-12 41  
E-Mail: gesellschaft@stz.zgs.de

**Freizeitredaktion**  
Telefon: 07 11/72 05-12 47  
E-Mail: u.hanselmann@stz.zgs.de