



*Schussfahrt von Ralf Menzel,
Grafik: Björn Pertoft, Barbara
Spelger und Markus Wagner,
3-5 Spieler ab 8 Jahren, Spiel-
dauer ca. 30 Minuten, Amigo,
Preis ca. 13 EUR. KMW*

Schussfahrt: Von Yetis beworfen

Manche Spielthemen sind so abstrus, dass sich die Zehennägel aufrollen. So auch dieses: Bis zu fünf tierische Snowboardteams treffen sich zum Grand Prix im Himalaya; da gehen Biber, Krokodile, Nashörner und anderes Getier an den Start. Yetis unterstützen die Teams und sollen per Schneeballschlacht gegnerische Snowboarder aus dem Rennen werfen. Für einen erfolgreichen Abschluß gibt es Punkte, ebenso für eine gute Platzierung im Rennen, das allerdings die wenigsten Snowboarder bis zum Ende durchstehen. Ein Spiel, nicht gerade mitten aus dem Leben gegriffen...

Jeder Spieler hat sein eigenes Team, vier Snowboarder auf Spielkarten mit unterschiedlichen Werten. Dazu bekommt er noch ein paar Yetikarten vom gemischten Stapel zugeteilt und einige wenige Schneeballkarten.

Wer am Zug ist, hat die Wahl. Entweder schickt er einen seiner Snowboarder neu ins Rennen oder lässt ihn, wenn er bereits auf der Piste steht, weiterlaufen; das heißt, er legt die entsprechende Karte einfach auf ein angrenzendes freies Feld des Spielplans – so lange, bis irgendwann das Ziel erreicht ist. Das allerdings erreichen die wenigsten, denn unterwegs lauern die Yetis. Und

so heißt die Alternative, wenn man am Zug ist: Spiele einen Deiner Yetis aus!

Die Yetis haben feste Positionen, links oder rechts der Piste, am Anfang oder Ende der Strecke oder dazwischen. Halten sich gegnerische Snowboarder im entsprechenden Streckenabschnitt auf, ist es Zeit, die Yetikarte auszuspielen. Ob der Yeti mit seiner Schneeballkanonade Erfolg hat, entscheidet der Würfel. Je dichter er an den Snowboardern steht, desto größer die Chance, dass er sie aus dem Spiel schießt, aber nur die fremden, die eigenen sind gegen diese Attacken auf wunderbare Weise immun. Und wenn der Würfelwurf erfolglos war – na gut, dann würfeln wir halt noch einmal. So lange wir Schneeballkarten haben, mit denen die Wiederholungswürfe bezahlt werden müssen, kein Problem.

Am Ende gibt's Punkte für eigene Snowboarder, die das Ziel erreicht haben, und fremde, die von Yetis „erlegt“ wurden.

Mit SCHUSSFAHRT feiert ein neuer Spieleautor seine Premiere. Ralf Menzel hat ein einfaches, kurzweiliges Spielchen erdacht, das sich schneller erklärt, als die Länge der Spielregel vermuten lässt – gut geeignet für Familien mit Kindern oder für ein schnelles Spiel, mal eben zwischendurch gespielt.

