

KidultGame

WÜRFELSPIELE

„Das ist ein Würfelspiel.“ Ich erinnere mich noch, wie mir jemand MONOPOLY erklärte und mit diesem Satz – mit bedeutungsschwerer Stimme gesprochen – begann. Das war in den 50er Jahren.

Dann kam – sehr viel später – die Phase, in der „Würfelspiel“ eher gering-schätzig verwendet wurde, stand der Würfel doch für den unvorhersehbaren Glücksfaktor im Spiel. Bis Reinhold Wittig uns mit seiner Würfelpyramide „Das Spiel“ zeigte, wie vielfältig man mit Würfeln spielen kann.

Die Würfelpyramide wurde zu Beginn dieses Jahres aus dem Kosmos-Verlagsprogramm gestrichen. Zeitgleich (ein Omen?) stellte sich ein italienischer Spielverlag vor, der sich – zumindest für den Anfang – auf Würfelspiele spezialisiert hat: KidultGame.

Das Kind im Mann

Kidult ist eine Zusammenfassung aus „Kid“ und „Adult“, Kind und Erwachsener. Gemeint sind damit Menschen, die, obwohl erwachsen, dem Kind in sich auch in der Öffentlichkeit freien Spielraum lassen. Beispiel gefällig? Manager auf Kickboards. Ob der Begriff nun von Soziologen geprägt

und von der Werbewirtschaft übernommen wurde, oder ob es umgekehrt war, konnten wir nicht klären. Und wir wollen freundlicherweise hier auch die kritischen Kommentare außer Acht lassen, die den Begriff „Kidult“ für jene Leute verwenden, die einen Haufen Geld für Zeugs ausgeben, das sie nicht brauchen. Bleiben wir statt dessen bei der Verlagsphilosophie, nach der ein Kidult jemand ist, „der sich vergnügt, vor allem und immer“, so Andrea Verona, der Direktor von Kidult Game.

Für das Startprogramm des Verlags zeichnet der 39-jährige Spartaco Albertarelli verantwortlich. Spartaco (jeder nennt ihn nur beim Vornamen) ist schon seit den 80er Jahren in der italienischen Spieleszene aktiv. Zunächst besorgte er die Übersetzung von DUNGEONS & DRAGONS. Seit 1987 arbeitet er für Editrice Giochi (eg-Spiele), in den ersten Jahren zusammen mit Marco Donadoni (International Team). Rund 80 Prozent der eg-Spiele stammen aus Spartacos Feder, darunter auch zahlreiche Kinderspiele. Seine hierzulande bekanntesten Titel: PONTE VECCHIO (sb 1/97 u. 2/97), KALEIDOS (sb 1/95, As d'Or in Frankreich, Auswahl Spiel des Jahres in



Deutschland), FAIR PLAY (sb 5/97).

Starker Onlineauftritt

KidultGame hat auch eine Website. Das allein wäre keine besondere Erwähnung wert. Doch KidultGame Online bietet in sieben Sprachen nicht nur Infos über das Verlagsprogramm, sondern unter dem Stichwort „Print'n'Play“ auch Materialien zum Herunterladen für Spiele, die man nicht kaufen kann. Ein rundes Dutzend neuer Titel stehen zur Zeit auf den deutschen Seiten bereit. Wer nicht auf die deutsche Sprache angewiesen ist, sollte auch mal auf die anderssprachigen Seiten surfen. So finden sich auf den italienischen Seiten Infos über eine Krimi-Party.

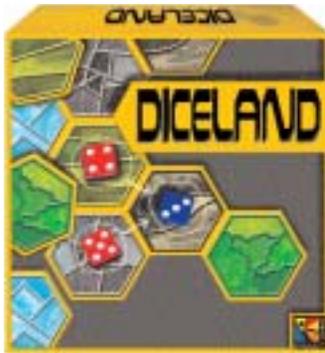
Und natürlich gibt's auch neue Materialien für das aktuelle Verlagsprogramm. Für DICELAND beispielsweise ein Tutorial, neue Szenarien, Regeln für das Spiel mit Kindern, Turnierregeln. Die Webadresse lautet: www.kidultgame.com.

Seit April sind die Kidult-Games bei Amigo im Vertriebsprogramm. Schön wäre es gewesen, wenn bei dieser Gelegenheit jemand die Spielregeln sprachlich überarbeitet hätte. Nicht dass man sie nicht versteht, aber man braucht dafür gelegentlich sehr viel guten Willen. Und manches wirkt unfrei-



willig komisch, wie beispielsweise der Begriff „Fliegende Ziele“.

Besuchern der Internationalen Spieltage bietet sich die Gelegenheit, den Verlag persönlich kennenzulernen. KidultGame hat dort einen 100-Quadratmeter-Stand gebucht und wird auch auf den Messen in Sankt Gallen, Bern, Lucca, Wien und Mailand präsent sein.



DICELAND

„Das ist ja wie DIE SIEDLER...“ – Nein, ist es nicht! Auch wenn 36 Sechsecke zum Material gehören, die unterschiedliche Landschaften zeigen: Wiesen, Wälder, Hügel, Berge, Städte. In der Grundversion des Spiels interessieren uns diese Landschaft-

ten nicht. Da ist ein Sechseck schlicht ein Sechseck, egal, was darauf abgebildet ist.

DICELAND wird zu zweit gespielt. Beide Spieler legen zu Beginn einen Teil der Sechsecke – oder auch alle, wenn sie länger spielen wollen – in beliebiger Anordnung auf den Tisch. So entsteht eine abstrakte Landschaft. Oder aus den Sechsecken werden konkrete Länder nachgebaut.

Danach nimmt sich jeder Spieler halb so viele Würfel, wie Sechsecke im Spiel sind, und legt noch zwei Würfel oben drauf. Jeder würfelt mit allen Würfeln und bestimmt damit die Stärke seiner Besatzungsmacht, denn jeder Würfel ist eine Spielfigur, deren Wert durch die Augenzahl angezeigt wird.

Zunächst verteilen beide Spieler abwechselnd ihre Würfel auf der Spielfläche. Dann beginnt der Machtkampf. Wer am Zug ist, greift von einem seiner Sechsecke aus ein benachbartes Sechseck an. Ob das Unterfangen erfolgreich ist, entscheidet ein Würfelwurf und ein Abgleich mit dem Würfel im Angreiferfeld. Wenn es sehr gut läuft, wird die Augenzahl des angegriffenen Würfels reduziert, und fällt sie dabei auf Null, ist das angegriffene Feld

erobert. Bei etwas Pech muss auch der Angreifer einen Punktverlust hinnehmen. Und bei sehr viel Pech wird nur der Angreifer geschädigt,

und der Verteidiger bleibt unverletzt.

Klar, da ist eine Menge Glück im Spiel. Aber wenn die Würfel sich ein bisschen an die Wahrscheinlichkeitsrechnung halten, dann ist dieses Glück auch kalkulierbar; denn Angriffe aus Gebieten mit hoher Augenzahl sind erfolversprechender als Angriffe von niederwertigen Feldern aus.

Das Spiel endet, wenn beide Spieler in aufeinander folgenden Zügen nicht angreifen können. Und natürlich gewinnt, wer mehr Würfel oder die höhere Streitmacht auf den Spielfeldern hat.

Dieses simple Grundprinzip wird durch „Spezialregeln“, „Gebietsregeln“ und „Alternative Regeln“ angereichert. So mischen sich beispielsweise die Geländearten in die Würfelergebnisse oder die Bewegungsregeln ein. Durch die „Gruppierungsregel“ können zwei benachbarte Würfel zu einem einzigen hochwertigen Würfel vereint werden. Oder jeder Spieler richtet sich auf einem Sechseck eine Hauptstadt ein, die erobert werden muss.

Im Grunde abstrakt

DICELAND ist ein sehr schönes Zwei-Personen-Spiel mit immer wieder neuen, anderen Ausgangssituationen. Mit weiteren Würfelsätzen wäre es wohl zu dritt, vielleicht sogar zu viert spielbar.

Gewöhnungsbedürftig allerdings ist das Design, das keinen Zweifel daran lässt, dass DICELAND ein abstraktes Spiel ist – etwas abgehoben, außergewöhnlich, eben für Kidults. Bei solchen Gelegenheiten erinnern wir uns nur ungern an das Schicksal der Marke FX, deren Design

damals auch nur für Designer attraktiv war. DICELAND aber ist es wert, auch von gewöhnlichen Menschen gespielt zu werden.



DICERUN

„Das ist doch wie BLUFF“ – Nein, ist es nicht! Auch wenn 30 Würfel in der Schachtel liegen. Aber sie haben fünf verschiedene Farben. Und Würfelbecher gibt es auch nicht. Dafür diverse Pappplättchen. Und Spielkarten. Und die Würfel sind keine Würfel, sondern Spielfiguren.

Der Spieler mit den größten Händen wirft alle 30 Würfel auf den Tisch. Diese Würfel sind die Teilnehmer in einem Wettrennen. Die Augenzahl hat die Funktion einer Nummer auf dem Rücken des Läufer-Trikots, die Farbe ist die Farbe des Trikots. Alle 30 Würfel-Läufer warten auf den Startschuss.

Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner drei Handkarten aus und nimmt sich danach eine neue. Diese Karten bestimmen, dass beispielsweise alle Würfel einer bestimmten Farbe um eine Position nach vorn rücken. Oder alle Würfel mit einer bestimmten Augenzahl rücken vor. Auf diese Weise zieht sich das Würfelband, das anfangs in einem Pulk hinter der (fiktiven) Startlinie steht, allmählich ausein-



ander. Es entstehen verschiedenen große Gruppen.

Dabei gibt es keinen Spielplan. Das ganze Spielgeschehen vollzieht sich auf der nackten Tischplatte. Wer vorn liegt, wer Zweiter ist, wer Dritter, ergibt sich allein aus der Position der Würfel und ihrem Abstand. Ein paar Spezialkarten im Deck bringen die Reihenfolge durcheinander oder ver helfen unverhofft zu einem Vorsprung.

Irgendwann wird dann eine Etappenzielkarte aufgedeckt. Wie die in den Kartens Stapel eingemischt werden, könnte irgend jemand durchaus bei den von Dirk Henn verwendeten Techniken abgeschaut haben. Jedenfalls kommen sie in relativ gleichmäßigen Abständen zum Vorschein.

Zu Beginn des Spiels – und nach jeder Etappenwertung



– nimmt sich jeder Spieler ein Ziel-Plättchen vom verdeckten Stapel. Es zeigt seinen persönlichen Würfelfavoriten, den er nach vorn bringen muss. Natürlich halte ich meinen Favoriten geheim, beispielsweise einen Lila-5er. Genau genommen ist auch nicht ein einzelner Würfel mein Favorit, sondern eine Würfelgruppe.

Kommt es zur Etappenwertung, erhalte ich für jeden lila Würfel und für jeden mit einer Fünf in der Spitzengruppe einen Punkt. Für die auf diese Weise ermittelte höchste, zweit- und dritthöchste Punktzahl gibt es Siegpunkte. Der Rest der Spieler geht leer aus.

Nach dem vierten Etappenziel ist Schluss, und der

Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt natürlich.

Auch DICERUN ist abstrakt, kein Rennspiel im herkömmlichen Sinn. Es mutet eher akademisch an – und das ist schade. Denn Spartaco Albertarelli hat sich hier eine sehr originelle Spielidee ausgedacht, die uns sehr viel Spaß gemacht hat. Dass DICERUN ein Spiel für die Masse ist, bezweifle ich allerdings.

KMW

Infobox

DICELAND/DICERUN von Spartaco Albertarelli; 2 bzw. 2-6 Personen; Dauer: ca. 15-45 (je nach Spielmaterial) bzw. 30-45 Minuten; KidultGames (Vertrieb: Amigo); Webseite des Verlages: www.kidultgame.com; Preis: jeweils ca. 26 €.