



Lumberjack

HOCHSTAPELEI

Mag ja sein, dass Holzfällern ihr Job auf's Hirn schlägt. Angeblich treffen sie sich alljährlich im Wald, um ihre Holzfällerspiele auszutragen. Dabei stapeln sie dann Baumstämme und ringen um Punkte, „dass es eine Freude ist“. Ebenso gut könnten sich Wasserträger am Dorfteich treffen und ALLES IM EIMER spielen. Wir sollten mal eine Story über Sinn und Unsinn von Hintergrundgeschichten in Spielen machen.

Das Spielmaterial ist beeindruckend. 100 Baumstämmchen liegen in der Schachtel, jedes dreieinhalb Zentimeter lang und ungefähr halb so dick, mit abgeflachten Seiten, damit es nicht wegrollt. Das ist dann allerdings auch schon alles an Material, wenn man mal von 10 kleinen Baumkrönchen absieht. Kein Spielplan, keine Spielsteine, kein Würfel. Trotzdem gibt es eine relativ aufwendige Spielvorbereitung.

Zunächst nämlich müssen wir die Baumstämme zu einer Säule aufeinander stapeln, 17 Stockwerke hoch. Wer Probleme mit seiner Feinmotorik hat, sollte diese Arbeit den Mitspielern überlassen und auch nicht helfend eingreifen, etwa um Hölzer gerade zu rücken – der sicherste Weg, die Säule zum Einsturz zu bringen. Man hätte aus dieser Vorbereitungsphase vielleicht

auch ein Spiel machen können, so wie bei PUEBLO erst auf-, dann abgebaut wird.

Thema mit Variationen

Steht die Säule, kann das Spiel endlich beginnen. Wobei wir uns zunächst auf eine der vier Varianten einigen müssen. Generell nimmt sich, wer an der Reihe ist, ein freiliegendes Holz von der Säule.

In Spielvariante 1 baut er daraus Türme vor sich auf. Maximal drei dürfen es sein. Geschicklichkeit ist nicht gefragt, denn wenn ein Turm zusammenstürzt, baut man ihn halt wieder auf. Wichtig ist, welche Farbe an der Spitze liegt. Sobald ein Spieler eine Wertung auslöst – dazu verbaut er das genommene Holz nicht, sondern legt es beiseite – gibt es für jeden Turm mit der angesagten Farbe an der Spitze Punkte, natürlich umso mehr, je höher der Turm ist. Wer nicht die passende Farbe „on top“ hat, geht leer aus.

In Variante 2 werden die Türme einfarbig gebaut, und eine Wertung gibt es nur zum Schluss. Hier punktet, wer den höchsten Turm einer Farbe baut – und diesmal ist Geschicklichkeit gefordert, denn stürzt ein Turm ein, ist er aus der Wertung. Natürlich sind die höchsten Türme als erste vom Einsturz bedroht. Da straffrei ausgeht, wer einen Turm zum Einsturz bringt, wird

man gern mal etwas zappelig am Spieltisch, wenn der Mitspieler in die Höhe gebaut haben.

Variante 3 ist sehr holzfällertypisch: Wir bauen Blockhütten oder wenigstens ihre Grundrisse. Die Spielregel vergisst es zu erwähnen, aber aus den Abbildungen ist zu schließen, dass die Blockhütten nur aus Hölzern einer Farbe bestehen dürfen. Gewertet wird wiederum erst bei Spielende, wobei „komplette Grundrisse“ besonders viele Punkte bringen. Allerdings ist die Definition für „komplette Grundrisse“ recht eigenwillig, denn schon eine einzelne Wand mit zwei Eckpfählern gilt als komplette Blockhütte.

In Variante 4 schließlich werden aus dem Stämmchen



„Pyramiden“ gebaut. Um nicht wieder über das Thema zu lästern, sagen wir lieber: die Hölzer werden treppenartig aufeinander geschichtet. Diesmal sollen möglichst viele Hölzer derselben Farbe direkt nebeneinander oder aufeinander liegen, je mehr, desto besser, denn die Punkte werden potenziert.

LUMBERJACK

Autor: Alan R. Moon und Aaron Weissblum
Grafik: Grafikstudio Krüger
Verlag: Schmidt Spiele
Preis: ca. 30 EUR
Spieler: 2 – 5
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 Minuten

Abstrakt ●○○○○ Thema
 Glück ○○○●○ Können
 Einfach ●○○○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	6	8	7	5
Balkenhol	8	9	-	4 ¹
Conrad	6	2*	5	5/7 ²
Hardel	7	7	5	5
Herold	7	8	7	5
Heß, D.	7	4	4	5
Knopf	8	8	7	6/7 ²
Ruschitzka	7	8	-	4/7 ^{1,2}
Weigand	8	9	6	6

¹ keine Note für Design, da Holzklötze
² Spielreiz zu zweit / Spielreiz zu mehr als zwei Personen
 *Conrad: da es sich ausdrücklich nicht um ein Geschicklichkeitspiel handelt, ist die Funktionalität des Materials ungenügend

Und die Baumkrönchen? Ach ja, die Baumkrönchen. Die werden nur in zwei der vier Spielvarianten gebraucht und bringen einen Bonus oder auch – unklug eingesetzt – das Gegenteil.

Viel Geld für wenig Spiel

Als wir LUMBERJACK (englisch für „Holzfäller“, wie Sie inzwischen vermutlich erraten haben) zum ersten Mal gespielt hatten, waren wir verblüfft. „Ein gigantisches Bauspiel mit allerlei Tücken“ hatte uns die Spielanleitung versprochen. Gigantisch? Nun ja, bezogen auf das Spielmaterial vielleicht richtig. Aber ein gigantisches Spiel? Nein, nicht wirklich. Es erinnert eher an diese kleinen Nim-Spiele, für die man eine Schachtel voller Streichhölzer braucht. Und wer ein SIEDLER VON CATAN mit Erweiterung für sechs sein Eigen nennt, kann einige der LUMBERJACK-Spielarten auch mit den Straßen-Hölzchen spielen. Statt in die Höhe

wird dann in die Länge gebaut. Und dass die Anzahl der Hölzer geringer ist, macht beim Spiel zu zweit oder dritt nichts aus. Überhaupt ist das Spiel um so taktischer, je weniger Personen mit-spielen. Zu fünft ist es über weite Strecken recht willkürlich und erst gegen Ende ein wenig planbar.

Was unterm Strich bleibt, ist eine recht kleine Spielidee, die sich in eine zu große Schachtel verirrt hat, ein typischer Fall von Hochstapelei. Hinzu kommt, dass man von dem Autorengespinn Moon & Weissblum nach dem gelungenen Dreier-Pack vom vergangenen Jahr (SAN MARCO, CAPITOL, DAS AMULETT) anderes erwartet hat. Das Spiel kostet im Handel knapp 30 Euro. Für das Spielmaterial ist das angemessen. Der Spielreiz allerdings ist damit zu teuer bezahlt. *KMW*



Aufbau-Tipp

Unser Gelegenheitsmitarbeiter Oliver Reißkow sandte uns folgenden Tipp:



Wer Probleme beim Aufbau der Säule aus Baumstämmen hat, dem hilft folgende Technik weiter: Nehmen Sie drei Rollen Toilettenpapier und verbrauchen Sie jeweils etwa zwei Drittel der Blätter. Beim Typ „Solo Zartress 200 Blatt 3-lagig“ (Aldi) haben sich 135 Blätter je Rolle als praktikabel erwiesen, bei anderen Fabrikaten hilft der Selbstversuch. Die reduzierten Rollen stellen Sie aufeinander auf den Spieltisch. Sie dienen als Mittelachse, um die herum nun die Baumstämme aufgerichtet werden (Foto).

Sobald die Säule steht, entfernen Sie vorsichtig die obere Rolle aus dem Innenhof. Die anderen Rollen entfernen Sie, sobald sie im weiteren Spielverlauf freiliegen.