



## Terra

Die Welt ist krank. Militärische Konflikte allerorten, fahrlässige und vorsätzliche Zerstörung der Umwelt, gesellschaftliche Krisen. Lässt sich etwas dagegen unternehmen?

Im Spiel zumindest. Die Krisen dieser Welt sind auf Spielkarten abgebildet, ganz abstrakt, farblich nach militärischer, gesellschaftlicher oder Umweltkrise unterscheidbar; ein Zahlenwert drückt die Schwere der Krise aus, eine Landkarte ordnet sie einer Region zu. Für die Abwehr der Krisen gibt es Bewältigungskarten in denselben Farben und Sorten, aber mit kleineren Zahlenwerten und ohne regionale Zuordnung. Jeder Krisenkarte stehen fünf Abwehrkarten gegenüber, das sollte reichen. Eigentlich.

Alle Karten liegen gemischt in einem Stapel. Wer an die Reihe kommt, zieht eine Karte vom Stapel. Ist es eine Krise, versuchen alle sofort, sie in einer Kartenrunde abzuwehren. Gelingt das, winken Belohnungspunkte. Meist gelingt es nicht, selbst wenn alle Spieler gutwillig sind. Dann sind die ausgespielten Abwehrkarten nutzlos, werden abgelegt und die Krise ist ausgebrochen.

Damit sind wir dem Ende der Welt einen Schritt näher gekommen. Drei Krisen in einer Region, vier Krisen einer Sorte oder sieben Krisen überhaupt, und das Ende der Welt ist da – aber das wollen wir ja eigentlich nicht, denn dann haben alle verloren. Schauen wir uns deshalb an, was passiert, wenn man vom Stapel eine Abwehrkarte zieht: Man nimmt sie zunächst mal auf die Hand (zu Beginn hat jeder bereits einige wenige –

kommt. Da jeder gern die Belohnung einsackt, geht man natürlich nur sehr verhalten gegen eine Krise vor, die man nicht niederschlagen kann. Ganz auf die Bekämpfung verzichten sollte man aber auch wieder nicht, denn daraus erwächst das Recht, Kartensätze beiseite zu legen. Diese Sätze bringen bei Spielende Pluspunkte, fehlen aber ab sofort bei der Krisenbekämpfung.

Gelingt es bis zum Spielende, die Krisen in Schach zu

Krisenbewältigung arbeiten können. Auf der anderen Seite steht der ganz persönliche Eigennutz, der mir Punkte bringt, wenn ich meine Karten dem Gemeinwohl vorenthalte. Dieses Spannungsverhältnis macht TERRA zu einem der besten kooperativen Spiele. Daumen hoch – nicht nur, weil das Spiel auch finanziell einem guten Zweck dient!

TERRA wurde in Kooperation mit dem Barcelona Forum 2004 und der UNESCO



zu wenige – Abwehrkarten mit ins Spiel genommen).

Wenn es konveniert, zeigt man sich nun als Krisenbekämpfer und spielt mindestens eine Abwehrkarte gegen eine der gerade aktuellen Weltkrisen. Gelingt damit deren Niederschlagung, dankt es die Welt durch Belohnungspunkte, die aber nur der letzte beherrzte Bekämpfer dieser Krise be-

halten, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spiele mit einer Botschaft zeichnen sich häufig durch einen großen pädagogischen Zeigefinger gepaart mit spielerischer Langeweile aus. Dank Bruno Faidutti ist das hier nicht der Fall. TERRA ist eine perfekte spielerische Umsetzung des Gedankens, dass nur alle Menschen gemeinsam erfolgreich an der

veröffentlicht; für jedes verkaufte Exemplar geht ein Euro als Spende an die Holo-Organisation, die Lösungsstrategien für Umwelt-Themenbereiche sucht ([www.barcelona2004.org](http://www.barcelona2004.org)). *KMW*

*TERRA (Days of Wonder) von Bruno Faidutti; für drei bis sechs Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 20 bis 40 Minuten; Preis: ca. 20 €.*

## Super 5

Was ist super an SUPER 5, dem „Kartenspiel mit 5 Überlebenschancen!“. Das Lexikon definiert super als „großartig, hervorragend“. Die Werbung erfüllt diesen Anspruch voll und ganz. In allen Medien trommelt Par-

ker für das Spiel. „Temporeich“ und „spannend“ soll es sein, bei Misserfolg „bezahle [man] dafür mit einem Leben“. Wer da nicht neugierig wird, muss ganz hartgesotten sein.

Die Verpackung ist wirklich „super“. In der knalligen Pappschachtel steckt eine

flache, silbrig-coole Plastikbox, die in jede Tasche passt und das komplette Material enthält. Dieses Material ist leider nicht ganz so „großartig, hervorragend“.

Die 77 Karten zeigen Zahlen von Null bis Sieben oder Symbole. Die Grafik verströmt den Charme eines

Clip-Art-Programms. Die Regel ist in winzigen Buchstaben orange auf weiß gedruckt. Eine farbige Unterlegung verschlechtert noch weiter die Lesbarkeit.

Clever gemacht sind dagegen die fünf Pöppel je Spieler, die in einem Rahmen stecken. Verliert man ein „Le-