



## Oleo

„Oleee OleOleOleee!“ Fußballgesänge drängen sich bei diesem Spieltitle ins Ohr. Angesichts der bevorstehenden WM eine verkaufsfördernde Assoziation. Doch ist der Titel zweideutig. Die andere Deutung ist eine Zusammenfassung von Olaf und Leo, den beiden Autoren des Spiels.

OLEO ist ein Karten-Würfelspiel, das heißt, wir haben Karten (40), wir haben Würfel (3), wir spielen eine Art MAU-MAU, wir spielen eine Art KNIFFEL – und das alles gleichzeitig. Die Karten zeigen Farben, Symbole, eine römische und eine arabische Zahl. Jeder geht mit fünf Karten auf der Hand ins Spiel. Wer am Zug ist, würfelt und spielt dann eine Karte, die in Farbe oder Symbol mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt und einen erfolgreichen Würfelwurf verspricht.

Tatsächlich ablegen darf man die Karte erst, wenn auch das Symbol erwürfelt wurde. Dieses Symbol zeigt unter anderem eine Straße, einen High oder Low Score, ein „Sandwich“ (das ist ein



Full House, wenn man nur drei Würfel zum Darstellen hat) oder ein „Oleo“, anderenorts auch Dreier-Pasch genannt. Die römische Zahl auf der Karte verrät uns, wie oft wir würfeln dürfen. Hat

man überhaupt keine passende Karte auf der Hand, muss man nachziehen.

Originell ist, dass ein anderer Spieler die Initiative übernehmen kann, wenn er eine passende Karte auf der

Hand hat, die auch noch dem Würfelwurf entspricht. Dann kommt es zum direkten Zweikampf mit dem bis dato aktiven Spieler.

Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler seine letzte

Karte ablegen konnte. Dann notieren die anderen Spieler die arabischen Zahlen auf ihren restlichen Handkarten als Strafpunkte. Um einen Gesamtsieger zu ermitteln, werden mehrere Runden gespielt.

Versuche, Karten- und Würfelspiele zu einem gemeinsamen Ganzen zu verschmelzen, gab es immer wieder. Zuletzt ließ Walter Remme mit seinen QUICKLY DICE ([www.motiva.net](http://www.motiva.net)) die Spieler Karten sammeln und als „Wege“ oder „Straßen“ ablegen. Einen Vorteil hatte QUICKLY DICE: An der Kartengrafik gab es nichts auszusetzen. Bei OLEO hingegen merkt man deutlich, dass gerade kein professioneller Grafiker greifbar war. Da fällt es schwer, Leute zum Mitspielen zu gewinnen.

Das Spiel selbst? Nun gut, es wirkt konstruiert, aber es funktioniert. Aber auf die gelungene Symbiose aus Karten- und Würfelspiel warten wir auch weiterhin. So lange spielen wir lieber MAU-MAU (neudeutsch: Uno) oder KNIFFEL separat.

KMW

*OLEO (Eigenverlag, [www.oleo-spiel.de](http://www.oleo-spiel.de)) von Olaf Ludwig und Marco Leopizzi; für zwei bis sechs Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 15 bis 45 Minuten; Preis: ca. 8 €.*

## Das Gold der Inka

Bei Rautenspielen denkt man seit einiger Zeit vor allem an Tobias und Roland Goslar, eigentlich wäre Harald Lieskes Spieleerstling also etwas für die Kronberger Kleinverleger gewesen, doch Queen Games hat den Zuschlag bekommen. Trotz seines Themas haben wir es weniger mit realer Schatzsuche als mit einem intelligen-

ten Rauten-Schiebepuzzle zu tun.

Im Zentrum des Tempels, dessen Grundriss auf dem sechsteiligen Spielplan aufgedruckt ist, befinden sich Zielrauten mit je drei Inka-Statuen. Diese versuchen die Spieler zu bergen. Der Weg dorthin ist beschwerlich, da er über viele Abgründe führt. Mit 13 beweglichen

Wege-Rauten können diese jedoch überbrückt werden, wobei allerdings Mauern und Schlangen Zusatzhindernisse darstellen.

Die Spielerzüge sind in vier Phasen unterteilt, für die drei Aktionspunkte zur Verfügung stehen. In der ersten und letzten Phase wird kostenfrei ein Blockadestein entfernt bzw. gesetzt. Wichtiger ist die zweite und dritte Phase, in der

die Rauten und die Schatzsucher bewegt werden können. Auf dem in dreieckige Spielfelder unterteilten Spielfeld dürfen die Rautenteile beliebig frei verschoben und über eine Ecke gedreht werden. Hindernisse oder Überschneidungen beim Schieben oder Drehen beenden einen Zug.

Die Spielfiguren können unter Beachtung der Hindernisse beliebig weit ziehen, je-