



Just 4 Fun

# PATCHWORK-PARKETT

„Was spielen wir denn heute?“

„Ich hab' hier was Neues: JUST FOR FUN!“

„Hört sich lustig an. Klingt nach Partyspiel. Zeig' mal her!“

Ich zeige es her.

„Oh Gott, was ist das denn? Hatten die gerade keinen Grafiker zur Hand?“

„Doch, doch! Das Titelbild stellt einen engen Bezug zum Spiel her und verkörpert in seiner Schlichtheit die Linienbildung in ihren unterschiedlich gerichteten Ausprägungen...“

„Hast Du Fieber?“

„Nein, wieso?“

„Lustig sieht das aber nicht aus!“

„Soll aber Spaß machen. Steht hier jedenfalls.“

„Kann ich bei dem Cover kaum glauben. Nun pack's endlich mal aus!“

Ich packe es aus.

„Au weia! Weißt Du, warum die Schachtel so groß ist? Damit sie die Spielregel nicht falten mussten.“

„Nun hör' doch mal endlich auf zu lästern! Wollen wir's nun spielen oder nicht?“

Mein Gegenüber murmelt etwas Unverständliches, gibt aber endlich Ruhe. Obwohl er mit seiner letzten Lästerei nicht ganz Unrecht hat. Das Spiel hätte gut und gern in der ZAUBERSTAUBER-Box Platz.

Der Spielplan könnte abstrakter nicht sein: sechsmal sechs große Felder, diese nummeriert von 1 bis 36,

aber nicht ordentlich fortlaufend, wie sich das gehört, sondern wild durcheinander. Der Autor wird wissen, ob ein System dahinter steckt. Damit man einzelne Nummern trotzdem findet, wurden die verschiedenen Zehnergruppen unterschiedlich schattiert, die 30er sind die dunkelsten, die unter 10 die hellsten, alles in Blautönen gehalten.

Auf diesem blauen Patchwork-Parkett spielen wir VIER GEWINNT. So jedenfalls beschrieb die Hamburger Morgenpost das Spiel in einer Rezension. Da steckt ein Körnchen Wahrheit drin, aber eben nur ein Körnchen. Wer am Zug ist, setzt einen Stein auf ein Feld und „hat

fertig“. Wohin er setzt, darf er aber nicht frei entscheiden, sondern muss es sich von Zahlenkarten auf seiner Hand vorgeben lassen. Ob er eine einzelne Karte nimmt oder zwei, drei, vier zusammenzählt, bleibt ihm überlassen; der Stein kommt auf das Feld mit dem entsprechenden Wert.

Auf diese Weise versucht man, vier eigene Steine auf Linie zu bringen, senkrecht, waagrecht oder diagonal. Anders als gewohnt, sind besetzte Felder nicht von vornherein tabu. Jeder darf überall hin, auch wenn dort schon andere, eigene oder fremde Steine stehen. Aber nur, wenn man das Feld kontrolliert, soll heißen, dort mehr Steine als andere Spie-

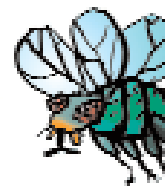
ler stehen hat, zählt es für die eigene Viererreihe.

Eine andere wichtige Regel: Wer seine Überlegenheit auf einem Feld ausbaut, sperrt damit andere Mitspieler aus. Zwei Spielsteine Vorsprung reichen aus. Wer hinter diesem Vorsprung bleibt, für den ist das Feld endgültig verloren. Das kann dann schon mal recht bitter sein, wenn dieses Feld im Mittelteil einer anvisierten Viererreihe liegt, deren Endpunkte bereits gesichert waren.

## Aus Zwei mach Vier

Bei JUST 4 FUN wird an vielen Schauplätzen parallel ge-





DREI  
MAGIER  
SPIELE

kämpft. Unmöglich, überall gleichzeitig mitzumischen, überall gleichzeitig zu kontern, überall gleichzeitig den Anschluss zu behalten, jedenfalls beim Spiel zu viert. VIER GEWINNT oder Gobang oder was auch immer man zum Urvater von JUST 4 FUN erklären will, sind reine Zweipersonen-Spiele. Jürgen P. K. Grunau hat auf ihrer bis zu vier Personen entwickelt. Mehr noch: Unterstützt durch die grafische Gestaltung sieht es jetzt so aus, als sei es primär ein Spiel für Vier, das man „zur Not“ auch in kleinerer Besetzung spielen kann.

Und tatsächlich bietet JUST 4 FUN den größten Spielreiz erst bei voller Besetzung, wenn der Konkurrenzkampf um die einzelnen Spielfelder am heftigsten ist. Aber wehe, es sitzt dann ein Grübler mit am Tisch! Immerhin gibt es bis zu 15 Möglichkeiten, mit seinen Handkarten ein Spielfeld zu bestimmen, das dann besetzt wird. Und diese 15 Felder muss man auch erst mal auf dem Spielplan finden. Denn trotz der optischen Hilfestellung ist JUST 4

FUN nebenbei auch ein Suchspiel, weil die Felder unsortiert verteilt sind.

Besonders beim Spiel zu viert kann's vorkommen, dass das eigentliche Spielziel, Vier in einer Reihe zu bilden, nicht erreicht wird. Dann endet die Partie, wenn alle ihre Steine eingesetzt haben. Jetzt kommt die Rechenmaschine auf den Tisch, denn es gewinnt, wer beim Addieren der kontrollierten Felder die höchste Summe erreicht. Was man während der Partie in seine Überlegungen einbeziehen sollte.

### It's cool, man!

Die Spielsteine werden die Älteren unter uns an FOCUS erinnern, vor 25 Jahren „Spiel des Jahres“. Sie lassen sich prächtig übereinanderstapeln. In JUST 4 FUN sind sie etwas kleiner, weil bis zu vier davon auf einem Spielfeld Platz finden müssen. Was auf dem Spielplan grafisch sehr schön gelöst wurde. A propos Spielplan: Er wirkt ausgesprochen kühl

und nüchtern. JUST 4 FUN ist halt ein abstraktes Spiel.

Bei unserem „Greiftest“ (nach welchem Spiel greifen die Leute, wenn sie sich eins zum Spielen aussuchen dürfen?) war JUST 4 FUN häufig Schlusslicht. Kam es dann trotzdem auf den Tisch, blieb es allerdings selten bei einer einzigen Partie. Oft folgte eine zweite, meist auch eine dritte, und das nicht nur, weil sich JUST 4 FUN so schnell spielt (vorausgesetzt, Grübler haben Hausverbot). Die Regeln sind kurz und einfach, damit ist das Spiel ein idealer Kandidat fürs breite Volk – wenn es denn nur schöner verpackt wäre. Ob Intensivspieler JUST 4 FUN auf Dauer auf ihrem Spielplan haben, traue ich mich nicht vorherzusagen; mit Vorhersagen liege ich immer falsch. **KMW**



**Titel:** Just 4 Fun  
**Verlag:** Kosmos  
**Autor:** Jürgen P. K. Grunau  
**Grafik:** Mirko Suzuki, Claus Stephan  
**Spieler:** 2 – 4  
**Alter:** ab ca. 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 – 30 Minuten  
**Preis:** ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>7</b>
Conrad*	6
Hardel .....	7
Herold .....	6
Heß, B. ....	5
Heß, D. ....	4
Knopf** .....	7
Ruschitzka .....	5

\* Zu zweit sehr kurz, aber amusant, zu viert meist zu lang.

\*\* Eine Art strategisches Glücksspiel für schnell mal zwischendurch – mit doofem Titel und von nicht allzu einladender Gestalt.

### Variante gefällig?

Aufmerksame Leser haben natürlich längst bemerkt, dass JUST 4 FUN bereits unter dem Titel „Mach 4“ als Nr. 71 in der preiswerten Edition spielbox veröffentlicht wurde (Heft 2/05). Dort wurde ein gewöhnliches Bridge-Blatt als Kartensatz verwendet, deshalb standen nur die Kartenwerte 1-13 zur Verfügung. JUST 4 FUN hat nun spezielle Karten, die neben den vierfach vorhandenen Werten 1 bis 12 auch einmal die Werte 13 bis 19 zeigen. Auch das Spielplan-Layout unterscheidet sich von der Kosmos-Version. Der Frage nach dem Grund sind wir nicht nachgegangen, doch brachte sie uns auf die Idee, dass sich JUST 4 FUN auch mit variablem Spielplan spielen lässt. Sie brauchen 36 durchnummerierte Kärtchen, die Sie verdeckt mischen. Beim Auslegen müssen Sie natürlich darauf achten, dass das 6x6-Raster eingehalten wird. Ansonsten gilt: Legen Sie, falls möglich, die Felder so aus, dass nie zwei Karten aus derselben Zehnergruppe senkrecht oder waagrecht nebeneinander liegen.

## Bluffspiel mit Tieren, die keiner mag



### 4. KAKERLAKENPOKER-RÄTSEL:

Diesmal sind zwei Fragen zu beantworten.

- Erste Frage:  
**Jacques Zeimets KAKERLAKENPOKER gibt es jetzt schon in insgesamt zehn verschiedenen Sprachen. Wie heißen die beiden neuesten?**  
A) portugiesisch und spanisch  
B) slowenisch und ungarisch  
C) tschechisch und slowakisch  
D) griechisch und kroatisch

- Zweite Frage:  
**Wie viele Spiele hat Jacques Zeimet bisher bei den Drei Magiern veröffentlicht?**  
A) 3  
B) 4  
C) 6



Schneiden Sie die Lösung beider Fragen auf eine Postkarte und schicken Sie diese bitte bis 15. Juni 2005 an:

**DREI MAGIER SPIELE Postfach 19 99461 München**

oder schicken Sie die Lösung einfach per e-mail an: [verlag@dreimagierspiele.de](mailto:verlag@dreimagierspiele.de)

Zu gewinnen gibt es diesmal: eine **WALKER ACHTERBOCKE**, ein **ROCKROULETTE** und ein **MITT RÖMISCH** von Jacques Zeimet

