

# Jeux à deux

Gygès gehört zu den Spielen, die es bisher noch nie in die Spielbox geschafft haben. Dabei kam es bereits im Jahr 1984 zur Welt und wurde noch im Geburtsjahr mit dem „Gobelet d'Or“ geehrt. Mit diesem Preis werden seit 30 Jahren unveröffentlichte Spiele ausgezeichnet. Viele prämierte Titel haben in der Vergangenheit einen Verlag und damit den Weg in die Öffentlichkeit gefunden. Die Ludothèque de Boulogne-Billancourt (s. a. S. 62), die den Preis vergibt, zeigte im vergangenen Jahr in einer Ausstellung auf der SPIEL in Essen eine Auswahl preisgekrönter und noch nicht veröffentlichter Spiele.

**G**ygès, erdacht von Claude Leroy, fand schnell einen Verlag und war Ende des letzten Jahrhunderts vorübergehend sogar im deutschsprachigen Raum zu haben. Vor zwei Jahren ergriff dann Timothée Leroy, der Sohn des Autors, die Initiative. Zusammen mit vier Freunden gründete er einen eigenen Verlag, um Gygès und weitere Spiele seines Vaters an die Öffentlichkeit zu bringen: jactalea.

Der Name ist Programm. „lacta alea“ steht nach Leroy's Interpretation für „Wirf die Würfel weg! Der Zufall hat keinen Platz in unseren Spielen. Das einzige, was zählt, ist die Strategie“. In der Tat lässt das Verlagsprogramm, das inzwischen auf fünf Titel angewachsen ist, das Herz jedes Denkspielers höher schlagen. Neben Claude Leroy konnten auch Bruno Cathala und Vincent Everaert als Autoren gewonnen werden. Die Produktion wurde nach dem ersten Spiel umgestellt. Während Gygès noch auf einem Holzbrett gespielt wurde, ist inzwischen eine Spielfläche aus Leder Standard. Auch Gygès, das inzwischen mit zwei weiteren Spielpreisen ausgezeichnet wurde, ist vorübergehend in einer auf nur 50 Exemplare limitierten Lederversion erhältlich. Bei Redaktionsschluss waren noch acht Exemplare übrig.

Dass Spielmaterial vor der ersten Partie ausgepöppelt werden muss, sind wir ja inzwischen gewohnt. Bei jactalea-Spielen ist das nicht anders. Nur sind die Stanzbögen hier nicht aus Karton, sondern aus EVA, einem gummiartigen Kunststoff. Bei zwei Spielen müssen die Figuren aus kleinen Lederläppchen zusammengerollt, -geformt und -gesteckt werden, ein bisschen Fingerfertigkeit ist hilfreich.

Bis zur SPIEL '07, bei der der Verlag in Essen ausstellen wird, sollen die Regeln aller Spiele auch auf Deutsch zur Verfügung stehen.

## I Gygès

36 Felder im Quadrat als Spielplan, sechs Figuren für jeden Spieler, davon je zwei kleine, mittlere und große, die jeder beliebig auf seiner Startreihe verteilt. Ziel ist es, eine Figur auf die gegenüberliegende Seite des Plans, hinter die gegnerische Startreihe, zu bringen. Das hört sich schlicht und nicht sonderlich originell an. Die Regeln sind auch schnell erzählt:

Je nach Größe ziehen die Figuren genau ein, zwei oder drei freie Felder weit, dürfen dabei auch abbiegen. Trifft man auf ein besetztes Feld, versetzt man entweder die andere Figur auf ein beliebiges leeres Feld und beendet den Zug, oder man lässt sie stehen, nutzt aber ihre Zugweite, um mit der eigenen Figur exakt so viele Felder weiterzuziehen, wie die andere Figur groß ist. Wobei sich am Ende dieses „Trampolin-Zuges“ die Prozedur wiederholen kann. Wem die Figur gehört, auf die man trifft, spielt übrigens keine



Rolle, denn tatsächlich gehören die Figuren überhaupt niemandem, unterscheiden sich entsprechend auch nicht nach Besitzer in der Farbe. In der Lederversion haben die Figuren lediglich aus optischen Gründen unterschiedliche Farben, die ihre verschiedenen Größen verdeutlichen.

Nun zu den Einschränkungen: Bewegen darf ich immer nur die mir am nächsten stehenden Figuren. Das bedeutet, ohne die oben beschriebenen Kettenzüge habe ich gar keine Chance, das Spielziel zu erreichen. Es gilt also, auf dem Brett eine Konstellation zu schaffen, die einen siegbringenden Kettenzug ermöglicht. Aber natürlich kann mein Gegenspieler eine solche Konstellation ebenso nutzen.

Eine wunderbar originelle Spielidee, die die grauen Zellen zum Rotieren bringt. Weil das Spiel trotz der einfachen Regeln so ungewöhnlich ist, gibt es auf der Gygès-Website Trainingsmöglichkeiten, Problemstellungen und Online-Spiele mit realen Gegnern ([www.gyges.com](http://www.gyges.com)).

## I Mana

Auch bei Mana ziehen die Figuren ein, zwei oder drei freie Felder weit, doch ist die jeweilige Zugweite von auf den Plan aufgedruckten Symbolen abhängig, und jeder Spieler bewegt seine eigene Figu-



**Das jactalea-Team:**  
**Toufik Berbri, Tarik Hmani,**  
**Jalal Amraouza, Timothée Leroy**  
**und Karim Amraouza (von links)**

renschar (fünf Samurais und einen Daimio). Wie bei Spielen mit königsähnlichen Figuren üblich, geht es darum, den gegnerischen Daimio zu schlagen.

Was dem Ganzen seinen besonderen Kick verleiht, heißt Mana, ein Marker, der an die Figur geheftet wird, die zuletzt gezogen wurde. Mana gibt vor, welche Figur der Gegner nun zu ziehen hat. Sie muss auf demselben Symbol stehen wie die Mana-Figur. Die Konsequenz: Ich übe mit meinem Spielzug eine gewisse Kontrolle über den gegnerischen Spielzug aus.

Wer es bei dieser Art Spielen gewohnt ist, Spielfiguren zu schlagen, um den Gegner zu schwächen, muss umdenken. Mit jeder geschlagenen Figur erhöht sich beim Gegner die Chance, dass er der Vorgabe des Mana nicht folgen kann. Dann ist er frei in seinem Zug, kann auch geschlagene Samurais wieder ins Spiel bringen.

### **I Khan Tsin**

Auch mit diesem Spiel konnte Claude Leroy mehrere Preise gewinnen, obwohl er bereits bekannte eigene Ideen wieder aufgreift. Über den Spielplan schlängelt sich ein langer chinesischer Drache. Vor Beginn der Partie werden die hintereinander liegenden Spielfelder belegt. Jeder



Spieler verteilt die Steine „seiner“ Farbe nach Belieben. Was dann noch frei ist, wird mit einer dritten Farbe belegt.

Tatsächlich gehört niemandem eine bestimmte Farbe. Und jeder besitzt auch nur die Kontrolle über die ersten vier belegten Felder an seinem Ende des Drachen. Steine, die in die Mitte der Strecke vorrücken, entziehen sich damit also der eigenen Kontrolle und geraten bei weiterem Vormarsch sogar in den Einflussbereich des Gegners.

Wieder einmal sind die Zugregeln ausgesprochen simpel. Man nimmt einen Stein (oder später auch einen Stapel) und setzt ihn auf ein beliebiges anderes Feld. Einzige Bedingung: Am Ende seines Zuges muss, was bewegt wurde, auf einem höheren Niveau liegen als zu Beginn. Ein einzelner Stein kann also niemals auf ein leeres Feld gezogen werden. Wer einen Stapel aus neun Steinen mit exakt drei Steinen in jeweils drei Farben vollendet, gewinnt.

Die erste Partie braucht man, um sich in die ebenso einfache wie ungewöhnliche Spielidee hineinzudenken. Die Erfahrungen kann man dann aber schon in der Aufbauphase der zweiten Partie nutzen.

### **I Kamon**

Bruno Cathala hat bei dieser Spielidee Steine verwendet, die Claude Leroy für ein früheres eigenes Spiel geschaffen hatte, und zwar PALAM. 36 Spielsteine zeigen



sechs Symbole in ein- bis sechsfacher Anzahl. Sie werden beliebig auf den Feldern eines sechseckigen Spielplans verteilt.

Der erste Spieler räumt einen beliebigen Stein vom Rand ab und gibt damit dem Gegner vor, welchen Stein der nun abräumen darf: Er muss dieselbe Anzahl

oder dasselbe Symbol wie der abgeräumte Stein zeigen. Gleichzeitig liefert er damit wiederum die Vorgabe für den ersten Spieler. Die abgeräumten Felder füllt jeder mit Steinen seiner Farbe auf. Das eigentliche Spielziel besteht darin, zwei gegenüberliegende Spielplanseiten mit eigenen Steinen zu verbinden. Oder ein Gebiet zu umschließen. Oder den Gegner am Spielzug zu hindern. Wobei die Partie durchaus mit einem Remis enden kann.

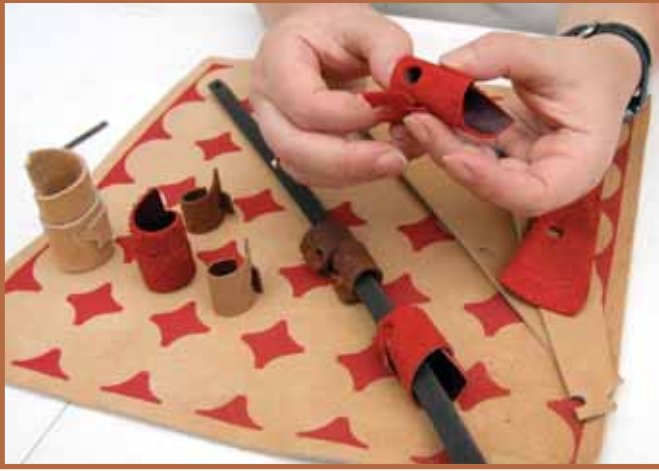
### **I Exxit**

Das Spiel von Vincent Everaert ist für das As d'Or 2008 in Cannes nominiert und hat mit drei Seiten die längste Regel der jactalea-Spiele. Dafür kommt es ohne Spielplan aus. Oder besser: Er entsteht erst im Lauf der Partie. Zu Beginn liegen vier Sechsecke zu einer Fläche gruppiert auf dem Tisch. Dass die Sechsecke auf Vorder- und Rückseite unterschiedliche Farben haben, wie man das von REVERSI-Steinen kennt, hat nur materialtechnische



Gründe; ein Sechseck, das einmal im Spiel ist, wird nicht mehr auf die andere Farbseite gedreht.

Ziel ist es, die größte Spielfläche in der eigenen Farbe aufzubauen. Die Ausdehnung der Spielfläche wird durch Spielsteine bewirkt, die zunächst auf leeren Feldern ins Spiel gebracht werden und dort dann einen „Tanz“ ausführen. Beim Tanz in seiner einfachsten Form zieht es einen Stein zu einem benachbarten gegnerischen Stein: Er wird daraufgesetzt. Auch die so entstehenden Stapel tanzen und werden von Nachbarsteinen angezogen. Auf dem Weg dorthin bleibt auf je-



**Zusammenbau des Spielmaterials:  
Eigenleistung nach dem Ikea-Prinzip**

der Voraussetzungen für den Anbau von weiteren Sechsecken geschaffen.

Eine genauere Erklärung dieses ungewöhnlichen – und ungewöhnlich reizvollen – Spiels müssen wir uns an dieser Stelle aus Platzgründen versagen. Die Website des

[www.boiteajeux.net](http://www.boiteajeux.net) (französisch, rundenbasiert) oder [www.boardspace.net](http://www.boardspace.net) (englisch mit KI); Spieltipps und Problemstellungen findet man beim Autor direkt (<http://vincent.everaert.club.fr>).

Welches dieser fünf Spiele empfiehlt der Rezensent? Das ist sicherlich eine Frage des persönlichen Geschmacks. Was das ungewöhnliche Material angeht, möchte ich alle empfehlen, in Sachen Spielreiz sind meine Favoriten (in dieser Reihenfolge): EXXIT, GYGÈS, KHAN TSIN.

KMW

dem Feld ein Stein des Stapels zurück. Landet der letzte Stein des Stapels hinter der bisherigen Spielfläche, ist damit eine

Autors bietet einen ausführlichen Einstieg in das Spiel. Auch online kann man EXXIT kennenlernen, und zwar auf:



Titel:	Gygès	Mana	Khan Tsin	Kamon	Exxit
Verlag:	jactalea ( <a href="http://www.jactalea.com">www.jactalea.com</a> )				
Autor:	Claude Leroy			Bruno Cathala	Vincent Everaert
Spieler:	2				
Alter:	ab ca. 10 Jahre	ab ca. 8 Jahre			
Dauer:	laut Verlagsangabe ca. 15 Minuten, nach unseren Erfahrungen aber durchaus auch mehr				
Preis:	ca. 35 €				