

Typisches Schicksal

Welcher Idee Humphrey Bogart und Rod Steiger den Sprung auf das Schachtel-Cover verdanken, blieb ein Geheimnis. Vielleicht sollten sie den Zweikampf symbolisieren, der am Spieltisch ausgetragen wurde (das Bild stammte aus dem Film "Schmutziger Lorbeer"). Und mit sehr viel Phantasie und noch mehr gutem Willen konnte man in dem quadratischen Spielbrett einen Boxing erkennen. Das Spiel selbst allerdings war rein abstrakt, hat auch mit einem Boxkampf überhaupt nichts zu tun.

TRANSFER ist ein Spiel für Zwei. Einer verteilt 35 Kunststoffsteine in sieben Farben bunt gemischt auf einem ebensolchem Brett, der andere macht den ersten Zug. Die Spielfläche besteht aus neun nebeneinander liegenden Reihen. An deren beiden Enden ist Platz für einen Schieber, der zwischen den Reihen manövriert wird und Steine aufnehmen kann. Jeder Spieler hat seinen eigenen Schieber, der eine am vorderen Ende der Reihen, der andere am hinteren.

Wer am Zug ist, belädt zunächst seinen Schieber mit bis zu drei Steinen, die aus einer oder mehreren Reihen stammen dürfen. Dann lädt er diese Steine in anderen Reihen wieder ab. Zweck des Hin- und Hergeschiebes ist, einfarbige Reihen entstehen zu lassen, denn dafür gibt es Punkte. Der gegnerische Schieber ist grundsätzlich tabu, es sei denn, durch das Reinschieben von Steinen am vorderen Ende fallen am hinteren Ende Steine aus der Reihe heraus. Die werden dann vom gegnerischen Schieber aufgenommen und anschließend beliebig auf andere Reihen verteilt.

Diese wenigen Regeln genügen, um die Köpfe der beiden Kontrahenten zum Rauchen zu bringen. Es reicht ja nicht, das eigene Ziel vor Augen zu haben. Man darf

seinem Mit- oder Gegenspieler auch keine Steilvorlage liefern, die er in einen Siegpunkt umsetzen kann.

Die Spielanleitung war für damalige Zeiten vorbildlich, reich illustriert und lieferte ausführliche Beispiele zur Spieltaktik. Auf den zweiten Blick allerdings taten sich Lücken auf, denen man mit Hausregeln begegnen musste (beispielsweise das Verbot von Zugwiederholungen).

Für das Spiel verantwortlich zeichneten Hila und Ivan Moscovich, ein Vater mit seiner damals 13-jährigen Tochter. Vom Spieleautor Ivan Moscovich findet man heute nur eine kleine Handvoll Spiele auf dem Markt (darunter zwei Titel in der Ravensburger „Think“-Serie und neu bei Schmidt: IMAGINATION). Statt dessen hat er aber eine Unmenge an Spielideen, Denkspielen und Puzzles in Büchern zu Papier gebracht. Bei Amazon sind noch mehrere deutschsprachige Titel gelistet. Seine Homepage www.imagine-puzzles.com ist leider seit geraumer Zeit wegen Renovierung leer.

1983 war das Jahr, als die Ravensburger neben TRANSFER in derselben Schachtelgröße SCOTLAND YARD auf die Spielwelt

losließen. Letzteres wurde zum „Spiel des Jahres“ gekrönt, TRANSFER blieb hingegen weitgehend unbeachtet – ein Schicksal vieler abstrakter 2-Personen-Spiele. Schon im folgenden Jahr wurde es wieder aus dem Programm genommen. 22 Jahre später erschien es mit nahezu unverändertem Material unter dem Titel GAMBIT im amerikanischen Verlag Mindware.

Vielleicht würde dem Spiel, in ein Thema eingekleidet, mehr Aufmerksamkeit zuteil, die es durchaus verdienen würde. Ich sah in den abstrakten Plastiksteinen damals Güterwagen, die auf einem Rangierbahnhof neu zusammengestellt werden, vielleicht gefiel es mir auch deshalb so gut.

KMW

