

## Die ersten vier Spiele der Serie Roll &amp; Play

# Definitiv kein Fall für den grünen Punkt

Mit einer neuen Art der Verpackung wartete Schmidt Spiele zur Nürnberger Spielwarenmesse auf, die alles andere als zum Wegwerfen gedacht ist. Roll & Play heißt die Serie, die vier, teils alte, teils neue Würfelspiele umfasst. Ihre Verpackung aus Kunststoff wurde so gestaltet, dass sie auseinandergeklappt als Würfelturm dient – eine geniale Idee. Gleichzeitig ist im Turm das komplette Material verpackt, fünf bzw. sechs Würfel, Chips, ein Block oder Spielplan und bis zu sechs (!) Bleistifte. Alles (auch die Spielregel!) ist im Inneren in wiederverschließbare Plastiktütenchen verpackt.

Natürlich in keinem Fall in einer Würfelspielserie fehlen darf Schmidts Dauerbrenner KNIFFEL. Ihm wurde zusätzlich ein zehenseitiger Würfel spendiert, was durchaus den neuen Titel KNIFFEL EXTREME rechtfertigt. Während sich im oberen Teil des Punkteblocks wenig verändert hat (der Bonus ist gestiegen und erfordert auch eine höhere Punktzahl), sind im unteren Teil mehr als doppelt so viele Kombinationen wie bisher zu erwürfeln. So gibt es beispielsweise neben dem „Full-House“ auch

fürhlich in seinem Bericht von der Nürnberger Spielwarenmesse erzählt, so dass ich diesbezüglich auf die vorige spielbox verweisen kann.

Für GEIZEN von Leo Colovini werden neben den Würfeln 130 Chips und ein kleines Brett mit Zahlenfeldern mitgeliefert. Jeder Spieler startet mit einer Handvoll Chips, je mehr Teilnehmer, desto mehr Chips. Ziel ist es, diese möglichst lange zu behalten. Für jede Würfelzahl außer 6 muss ein Chip auf das entsprechende Zahlenfeld gelegt werden (manchmal werden auch zwei Chips fällig). Zum Glück darf man mehrfach würfeln, sofern man wenigstens einen der Würfel verwendet. Wird das letzte Feld einer Reihe belegt, darf die ganze Reihe abgeräumt werden, während die Mitspieler Straf-Chips zahlen. Dieses Abräumen allerdings verlangt gute Feinmotorik, sonst geraten die Chips auf dem kleinen Brett durcheinander.

FIESE 15 von Steffen Benndorf ist neben dem neu aufgelegten Oldie EXTRA der interessanteste Titel der Serie. 15 Pappstreifen zeigen als Vorgabe die Werte von sechs verschiedenfarbigen Würfeln, deren Summe immer 15 ergibt. Diese Vorgabe gilt es mit den entsprechenden Würfeln möglichst genau zu erfüllen. Ein Würfel ist gültig, wenn er den abgebildeten Wert seiner Farbe nicht übersteigt. Gemeinerweise ist nur selten eine 6 vorgegeben und auch die 5 kommt nicht so häufig vor.



## Wer hat's erfunden?

Der Würfelturm wurde einst von den Römern entwickelt, um Falschspielern beim Würfeln das Handwerk zu legen. Dr. Ulrich Schädler, heute Leiter des Schweizer Spielemuseums, widmete sich dieser Erfindung ausführlich in der spielbox 1/94. Die Idee, einen Würfelturm in die Verpackung zu integrieren, hatte der amerikanische Hersteller Fundex Games. Allerdings krankte dessen Konstruktion daran, dass die Würfel unkontrolliert über den Tisch rollen konnten. Schmidt Spiele entwickelte deshalb eine eigene, größere Box, die gleichzeitig das komplette Spielmaterial aufnimmt.

ein „Großes Full-House“; „Kleine“ und „Große Straße“ wurden um den „Highway“ ergänzt. Doch nicht nur größere Kombis gilt es zu erzielen, auch kleine Werte wie „10 oder weniger“ sind hinzugekommen. Wer auf den Zehenseiter verzichten will, kann natürlich auch das klassische KNIFFEL spielen. In der Spielanleitung sind die alten Kombinationen deutlich von den „extremen“ zu unterscheiden, leider aber nicht auf dem KNIFFEL-Block.

Über das schöne EXTRA von Sid Sackson hat Kollege Christwart Conrad schon aus-



Wenigstens ein gültiger Würfel muss nach einem Wurf herausgelegt, mit den anderen darf weitergespielt werden.

Wer freiwillig aufhört, notiert sich die erwürfelten Punkte. Macht man weiter, bringt aber keinen gültigen Würfel mehr zustande, notiert man sich die Punkte der ungültigen Würfel Farben vom Pappstreifen. Mit etwas Glück ist das sogar mehr, als der vermeintliche Pechvogel zuvor erwürfelt hatte. Mit noch mehr Glück schafft er fünf oder gar sechs gültige Würfel und kassiert zusätzlich Bonuspunkte. Das pfiffige Spiel bietet noch Material für zwei Varianten.

### I Bahn, Flieger oder Bistro

Die Roll & Play-Serie ist das ideale Zubehör fürs Urlaubsgepäck. Damit kann problemlos auf Klapp-tischen im Flugzeug oder in der Bahn oder auch am Bistrotisch gespielt werden, ohne dass die Würfel gleich herunterfallen. Im spielbox-Forum wurde kritisiert, dass die Würfelzahlen hinter dem hohen Rand der Auslaufläche nicht sichtbar seien. Nun ja, das stimmt, aber nur, wenn man sich an seinem großen Spielstammtisch gegenüber-sitzt. Reisespiele erfüllen schließlich einen anderen Zweck, sollen auf engstem Raum einsetzbar sein und nicht viel Platz im Gepäck beanspruchen. Und dafür ist die Serie perfekt. Auch uns wird deshalb ein Roll

& Play-Würfel-turm in den Urlaub begleiten und – der Hersteller möge es uns verzeihen – verlagsfremde Würfel aufnehmen. Beispielsweise das CATAN- oder das IM WANDEL DER ZEITEN WÜRFELSPIEL-, dessen etwas größere und kantigere Würfel ebenfalls problemlos durch den Turm kul-tern.

Wenn es an Roll & Play etwas auszusetzen gibt, dann den Geräuschpegel. Die Würfel rattern laut vernehmlich durch den Turm, ein Geräusch, das man Mitur-laubern auf Dauer nicht zumuten möchte. Doch der verantwortungsbewusste Re-zensent hat vorgesorgt und Innenwände und Auslaufläche seines Turms mit selbstklebendem Samtbezug versehen. Nun steht dem Urlaubswürfelvergnügen nichts mehr im Weg. *KMW*

**KNIFFEL EXTREME** (Schmidt) für 2–4 Personen ab ca. 8 Jahren. **EXTRA!** (Schmidt) von Sid Sackson; für 1–6 Personen ab ca. 8 Jahren. **GEIZEN** (Schmidt) von Leo Colovini; für 2–4 Personen ab ca. 7 Jahren. **FIESE 15** (Schmidt) von Steffen Benndorf; für 2–6 Personen ab ca. 7 Jahren. Jeweils: Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 12 €.