

DAS SPIELERMAGAZIN

Nr. 115 Juli - September 2016 6,00 €

# FLIRPLAY

ISSN 1617-40-0204



# FAIRPLAY Nr. 116



## Reportagen und Kommentare

- 5 **Spiel des Jahres 2016**
- 10 **Gewürfelt wird immer**  
Justice League Hero Dice,  
Im Schatten von Gotham City,  
Kribbeln, Speed Dice,  
Römisch Pokern
- 22 **Der Roman von Andor**  
Das Lied des Königs
- 26 **Martin Wallace**
- 62 **Nachruf**  
Fritz Gruber, Ingo Laubvogel

## Kritiken

- 6 **Dynasties**
- 8 **Imperial Assault**
- 13 **Krazy Wordz**
- 14 **Signorie**
- 17 **Inhabit the Earth**
- 20 **Imhotep**
- 21 **Happy Birthday**
- 28 **Ships**
- 30 **Champignons of Midgard**
- 38 **Haspelknecht**
- 44 **Pandemic Legacy:  
Season 1**
- 46 **Quadropolis**
- 48 **Oben und Unten**
- 50 **Sheriff von Nottingham**
- 53 **Böhmische Dörfer**

## Interview

- 42 **Oliver Igelhaut**  
über Igelspiele

## Rubriken

- 3 **Editorial**
- 4 **Inhaltsverzeichnis**
- 16 **Rückblick**  
Fairplay 37
- 18 **Nachschlag**  
Heckmeck Extrawurm,  
Drecksau Sauschön
- 22 **Jeux de Deux**  
7 Wonders - Duel,  
Die Legenden von Andor -  
Chada & Thorn
- 32 **Jugend Spielt**  
Magic: The Gathering
- 34 **Fast Food**  
Baby Blues, The Last Spike, Die  
Burgen von Burgund - das  
Kartenspiel, Animals on Board,  
My Village, Top 12
- 40 **Kinderportion**  
Burg Flatterstein,  
Wunschmaschine, Mein Schatz,  
myroodis
- 51 **Wir spielen gern ...**
- 52 **Aufgewärmt**  
Die Holde Isolde
- 54 **à la carte**  
Kobayakawa, Die Portale von  
Molthar, Pi mal Pflaumen,  
DREIst!, Games of Trains
- 57 **Preisrätsel**  
Puzzles zum Spielen
- 65 **Bestenliste**
- 66 **Noten**

## Anzeigen

- 2 **Hans im Glück**
- 39 **alea**
- 64 **franjos**
- 67 **Spielwelt in Bielefeld**
- 68 **Abacusspiele**

## IMPRESSUM

**Verlag:** FAIRPLAY GbR  
Kerksiekweg 46, 33729 Bielefeld  
Telefon: 0521/1646394  
Fax: 03212/1152126  
Web: [www.fairplay-verlag.de](http://www.fairplay-verlag.de)  
e-mail: [mail@fairplay-verlag.de](mailto:mail@fairplay-verlag.de)  
**Redaktionsanschrift:** FAIRPLAY c/o  
Herbert Heller, Twenhöfenweg 2  
48167 Münster  
Telefon: 02506/811063  
Web: [www.fairplay-online.de](http://www.fairplay-online.de)  
e-mail: [herbertheller@versanet.de](mailto:herbertheller@versanet.de)

Leserbriefe, Gastbeiträge,  
Rezensionsmuster bitte an die  
Redaktionsanschrift!

Anzeigen, Bestellungen von Abos und  
und Einzelheften bitte an die  
Verlagsanschrift!

**Herausgeber:** Rolf Schulte  
**Chefredakteur:** Herbert Heller (hh)  
**Chef vom Dienst:**  
Wolfgang Friebe (wf), v.i.S.d.P.  
**Redaktion:**  
Dieter Niehoff (dn)  
Karl-Peter Nos (kpn)  
Kathrin Nos (kn)  
**Mitarbeiter:**  
Arne Claussen (ac)  
Astrid Diesen (ad)  
L.U.Dikus (lud)  
Jan Drewitz (jd)  
Hendrik J. Ehlert (hje)  
Arne Hoffmann (ah)  
Lasse Goldschmidt (lg)  
Sarah Kesting (sk)  
Peter Neugebauer (pen)  
Matthias Palmer (mp)  
Franz-Josef Schulte (fjs)  
**Gastautor:** Christoph Schlewinski (cs)  
**Anzeigenleitung:** Rolf Schulte  
**Abonnentenverwaltung:** Rolf Schulte  
**Grafik:** Ralf E. Kahlert  
**Layout:** Karl-Peter Nos

**Druck:** Stiftung Bethel  
proWerk, Servicecenter Druck  
Quellenhofweg 27, 33617 Bielefeld

Nachdruck, auch auszugsweise, nur  
mit schriftlicher Genehmigung des  
Verlages. Gerichtsstand ist Bielefeld.  
Für alle unsere Preisausschreiben ist  
der Rechtsweg ausgeschlossen.  
Gastbeiträge geben nicht unbedingt  
die Meinung der Redaktion wieder  
(Änderungen und Kürzungen  
vorbehalten).

FAIRPLAY erscheint 4 mal im Jahr.  
Das Einzelheft kostet 6,00 Euro.  
Ein Jahresabo (4 Hefte) kostet 24,00  
Euro (Auslandsabo:  
26,00 Euro) inkl. Versand.  
Der Bezugszeitraum entspricht dem  
Kalenderjahr, das Abonnement  
verlängert sich immer um 1 Jahr zu  
den dann gültigen Bedingungen. Es  
kann jederzeit gekündigt werden und  
läuft dann aus.

Bankverbindung: Rolf Schulte,  
Postgiro Hannover,  
BLZ 250 100 30,  
Konto-Nr. 536409-305  
IBAN: DE44250100300536409305  
BIC: PBNKDEFF

Es gilt die Anzeigenpreisliste 20,  
Februar 2012  
ISSN 0940-6204

# Gewürfelt wird immer

Es sind ein paar spannende Würfelspiele neu auf dem Markt. Ein subjektiver Überblick soll einige Neuheiten vorstellen:

## DC Comic-Helden auf Würfelflächen

Das Marvel-Universum beherrscht seit Jahren das Blockbuster-Kino. Da darf es verwundern, dass zur Garde von Ironman, Spiderman, Avengers, etc. so wenige oder gar keine Spiele auf dem (deutschen) Markt erscheinen. Der Comic-Konkurrent DC hinkt in der Movie-Gunst etwas hinterher. Der aktuelle Streifen „Batman vs. Superman – Dawn of Justice“ ist sicherlich kein Misserfolg, hinkt aber den Erwartungen hinterher. Das kann im Spiele-Bereich anders werden, denn bei Heidelberger erscheint eine genuin in Deutschland entwickelte Würfelspiel-Linie, die mit jedem Titel einem DC-Helden gewidmet ist. Andreas Schmidt ist verantwortlich für die Reihe der JUSTICE LEAGUE HERO DICE.

Die Grundidee ist, dass über Spielkarten Gegner des spezifischen Helden auftauchen (so sind beispielsweise der Riddler oder Pinguin Gegner Batmans) und diese dann in einem Würfelkampf besiegt werden müssen. Das gelingt nicht immer, bei starken Gegnern sogar eher selten. Scheitert der Superheld, wandern die Herausforderer am Vigilanten vorbei und bevölkern die zu schützende Stadt (bei Batman ist es natürlich Gotham City). Sind alle zehn Gegner aufgedeckt und in Würfel-Attacken bekämpft wor-

den, wird abgerechnet. Die Güte der Schutz-Funktion durch den Superhelden richtet sich nach der besiegten Anzahl und Stärke der fiesen Feinde. Das ist nicht einfach, und man muss die Feinheiten und Besonderheiten, die dem Helden zur Verfügung stehen, schon beherrschen und nutzen, um ein brauchbares Ergebnis zu erzielen. Es kann durchaus sein, dass in einem ersten Spiel das Spielsystem gewinnt und der aktive würfelnde Superheld das Nachsehen hat.

Also gut, alleine spielt man gegen das Gegner-Kartendeck. Will man zu zweit spielen, benötigt jeder eine Spielbox, um dann in Absprache gemeinsam zu kämpfen und als Partner bisweilen auch um so härter zuzuschlagen. Es macht deshalb keinen Sinn, zweimal Batman auftrumpfen zu lassen, sondern lieber zu einer anderen Helden-Box zu greifen. Zu Beginn des Jahres wurde neben BATMAN noch SUPERMAN veröffentlicht. Jetzt im Frühjahr sind FLASH und GREEN LANTERN dazu gekommen. Jede Box enthält das gleiche Spielprinzip, allerdings mit unterschiedlichen Würfelregeln für die einzelnen Charaktere. Ich habe Spielerfahrungen mit den ersten beiden Sets und kann urteilen, dass diese nötig verschieden und dem Charakter gelungen angepasst sind.

Bei Batman funktioniert das Würfeln folgendermaßen: Dem Spieler stehen vier schwarze und drei dunkelgraue Würfel zur Verfügung. Auf ihnen gibt es die Symbole Wunde (3x), was schlecht ist, Batsymbol (2x), was gut ist, und Batmobile (1x), das man für das Weiterwürfeln benötigt. Man würfelt, und das Ergebnis hat Gültigkeit, es sei denn, man kann mit



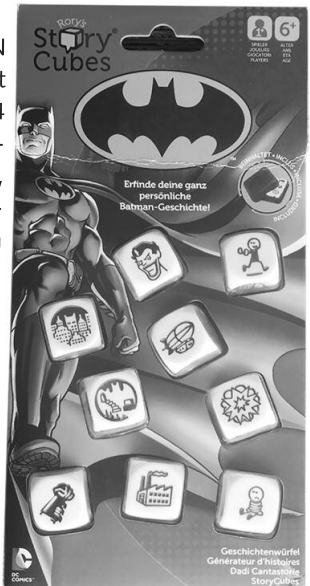
einem Batmobil andere Würfel der gleichen Farbe (also schwarz oder grau) herauslegen. Wunden will man natürlich erneut würfeln, hingegen verschaffen Batsymbole beim Gegner Treffer. Da man nicht ganz abhängig vom Würfelschicksal sein möchte, hat der Bat-Spieler drei Extrachips mit Batmobilen, die er während des kompletten Spiels einsetzen kann, um fehlende Würfelresultate zu kompensieren. Nichts ist ärgerlicher, wenn man z.B. vier schwarze Bat-Symbole erzielt hat, aber kein Batmobil offen auf dem Tisch liegt. Dann sollte man einen Mobil-Chip investieren, wenn man ihn noch hat. Hier gilt es geschickt zu taktieren. Außerdem hat jeder sechs Heldenkarten, die durch die Bank Vorteile bringen, aber ebenfalls nach Gebrauch zur Seite gelegt werden. Ohne diesen Support wird keiner erfolgreich spielen. Wenn man die etwas ungewöhnlichen Würfelregeln (gilt etwas abgeschwächter auch für Superman) einmal verinnerlicht hat und die Sonderfähigkeiten zu nutzen weiß, verläuft das Spiel flott, u.U. nicht länger als 15 Minuten.

Im Partnerspiel, das kooperativ verläuft, erhält man noch Bonus-Chips, wenn man einen Gegner gemeinsam besiegt. Da ja immer mehrere Schurken die Stadt bedrohen, ist das nicht zwangsläufig so, aber auch das ist eine Strategie, die nicht zu vernachlässigen ist. Für alle Freunde des DC-Universums mit seiner Justice League ist das ein ideales Spiel. Die Würfel sind groß, und die passenden Symbole sind hochwertig mit Thermodruck aufgetragen. Das schafft Identifizierung, wie ich es selten bei einem Würfelspiel erlebt habe. Die wenigen Karten mit den Schurken-Motiven und den Helden-Fähigkeiten tun ihr Übriges. Sie sind (natürlich) im bekannten Comic-Stil gehalten, genau so wie die kompakte Klappbox mit Magnetverschluss. Das alles ist sehr hochwertig und sollte bei einer Comic-Spiel-Adaptation auch genau so sein. Ordentlich Bittergeschmack kommt aber durch das Regelwerk hinzu. Die Spielregel ist didaktisch schlecht aufgebaut und bisweilen unverständlich. Einen groben Schnitzer merkt man im Mehr-Personen-Spiel, denn dann haben die Malus-Symbole auf den Schurkenkarten nur für den entsprechenden Helden, aber nicht für den partnerschaftlichen Zweit-Helden Gültigkeit (also Batmans Wunden-Symbol gilt nur für Batman und nicht für Superman oder die anderen). Das kann man sich zwar denken, sollte aber dennoch aufgeführt werden. Leider wird die verhunzte Regel manchen am Spiel hindern. Aber wer sich da mit etwas Spielerfahrung durchbeißt und comic-affin ist, wird sicherlich gerne manchen Würfel-Kampf ausfechten wollen.

## Und noch einmal Batman auf Würfeln

Die beliebten Geschichtenwürfel Rory's Story Cubes bieten jetzt auch eine Sonderedition zum Batman-

Thema an: IM SCHATTEN VON GOTHAM CITY. Auf insgesamt neun Würfeln sind insgesamt 54 unterschiedliche Symbole abgebildet, die die bekannten Schurken, Orte und Gadgets aus dem Gotham-Sujet zeigen. So lassen sich kleine eigene Geschichten vom dunklen Ritter kreieren. Beispielsweise ist in schwarzer Nacht Batmans größter Feind, der Joker, mit einem Zeppelin aus dem Irrenhaus entkommen und konnte, oh Schreck, die Bathöhle entdecken und erobern. Wie geht die Geschichte weiter? Nimmt sie ein glückliches Ende? Die Würfel geben es vor, die eigene Phantasie muss es richten...



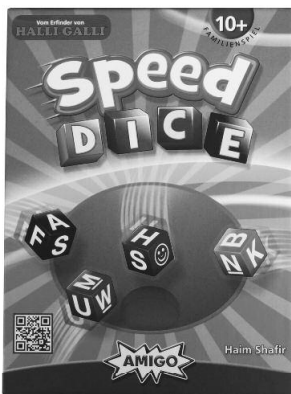
## Eher herkömmliche Würfeleien

KRIBBELN von Thomas Sing, erschienen bei Ravensburger, erinnert an KNIFFEL und ist so frech, gleich im Untertitel daran zu erinnern: Kurz – Knackig – Knifflig. Es sei gleich vorweg gesagt, es ist das bessere, das anspruchsvollere, das modernere KNIFFEL. Gespielt wird mit sechs Würfeln, alle tragen die Zahlen von „1“ bis „6“ in sechs verschiedenen Farben. Da in jeder Farbe jeder Zahlenwert einmal vorkommt, ist jeder Würfel anders. Das muss man wissen, um gute Ergebnisse zu erzielen.

Gespielt werden drei Durchgänge, und jeder Rhythmus folgt anderen Vorgaben. Je zweimal muss ein möglichst hohes Ergebnis nach anderen Vorgaben-Bedingung erzielt werden. Auf einem Notizblock stehen die Voraussetzungen. So darf man beispielsweise keinen gelben Würfel oder muss exakt einen schwarzen Würfel oder genau so viele grüne wie orangefarbene Würfel geworfen haben. Einmal Werfen und zweimal Nachwerfen ist erlaubt. Dann zählt das Ergebnis. Ist die Vorgabe nicht erfüllt, wird die Summe aller Würfel als Kribbelwert notiert. Ist sie aber erfüllt, wird die Summe aller Würfel in der entsprechenden Kategorie notiert. Hat jeder einen Wert in einer Kategorie errungen, werden Punkte vergeben, z.B. 4, 3, 2 und 1 bei vier Spielern. Das ist schon eine schöne Verbesserung zu KNIFFEL, denn man muss in jeder Kategorie sehen, dass man ordentlich dabei ist. Besonders hohe Ergebnisse strahlen nicht auf die anderen Kategorien aus. Sollte man gar zweimal versagt haben und ein Ergebnis nicht eintragen können (das erste wurde ja als Kribbel-Wert notiert) bekommt man in dieser Kategorie einen Strich und später bei der Berechnung 0 Punkte. Es ist manchmal besser, sich mit einem kleinen Wert zu begnügen.

kn: Schöne Würfelabwechslung.  
wf: Lieber kniffeln statt kribbeln





Ganz spannend wird es beim Kribbel-Wert, denn die vier Kribbel-Reihen werden sukzessive gefüllt und müssen sich im Wert steigern. Da kann man sich bei einem zu hohen ersten Kribbel-Wert schon ein Kuckucksei ins Nest gelegt haben, wenn spätere Werte gestrichen werden müssen und dementsprechend dann 0 Punkte einbringen. Mancher hat sich hier schon beim ersten Kribbel-Wert verspekuliert und das klassische Eigentor geschossen. Das lässt das Gemüt im wahrsten Sinne des Spielertitels kribbeln. Sehr gut gemacht im Spieldesign.



Die Hardware gefällt auch sehr. Die Würfel sind etwas Besonderes. Sie sind aus Kunststoff, nötig groß und die Augenzahlen ragen erhaben aus der Seitenfläche hervor. Man hat bei der Farbwahl auf die Signalfarben verzichtet. So sind Blau und Grün in heller Farbgebung, Rot hat den Magenta-ton, und alles ist harmonisch aufeinander abgestimmt. Ein Block mit farbiger Aufgaben-Vorgabe liegt bei, wobei es sechs verschiedene Vorgabenzettel gibt. Auch so kommt Varianz ins Spiel. Wie eingangs schon erwähnt: Anders, besser, zeitgemäß!

### Speed Dice

Amigo hat nennenswerte Erfolge mit ihrem Schnell-Sortier-Spiel SPEED CUPS erzielt. So darf es nicht verwundern, dass in diese Reihe auch ein SPEED DICE von Hausautor Haim Shafir Einzug hält. Jeder der 4 Spieler erhält 8 Würfel. Auf den insgesamt 48 (8 x 6) Würfelseiten sind die Buchstaben des Alphabets notiert, die häufig vorkommenden natürlich doppelt und dreifach. Joker gibt es auch noch. Alle würfeln gleichzeitig und bilden mit 7 ihrer 8 Würfel ein Wort oder ein Kreuzwort. Wer das zuerst schafft, wirft den letzten, den achten Würfel in den Trichter im Schachteinsatz. Sollten zwei oder mehr Spieler gleichzeitig fertig sein, wird so trotzdem zweifelsfrei der schnellste Spieler ermittelt. Das ist sehr elegant. Elegant wollte auch die Spiel-Sieger-Ermittlung sein, da man lediglich einen Pokal-Chip an den Gewinner einer Runde weiterreicht. Der muss diesen beim zweiten Sieg in Folge umdrehen und beim dritten Sieg nacheinander an sich nehmen, um zu gewinnen. Das funktioniert aber in gleich guter Runde nicht und kann in unausgewogenen Gruppen sehr schnell zum Spielende führen. Hier müssen sich Buchstabenfreunde ganz individuell etwas Eigenes einfallen lassen.



### Römisch Pokern

Auch RÖMISCH POKERN von David Parlett & Johannes Krenner, erschienen bei Amigo, kann nicht ganz mithalten. Hier gibt es sechs Würfel mit den römischen Ziffern I, V und X. Die Würfel müssen einzeln geworfen werden, und solange man im Gesamtergebnis eine gültige römische Zahl ausliegen hat, darf weitergewürfelt werden. Man ist aber bisweilen auch gut beraten, rechtzeitig aufzuhören, denn eine zweite V, eine vierte I oder X macht das Ergebnis kaputt. Wenn solch Ungemach droht, kann man eine von sechs Manipulationskarten, die jeder zu Beginn bekommen hat, nutzen, um eine Würfel-ergebnis doch noch zu retten. Das erzielte Resultat wird auf einem Zählblock notiert. Jeder muss sieben Spalten füllen und dabei darauf achten, dass am Ende alle Ergebnisse aufsteigend aufgeschrieben wurden. Dabei kann man sich gerade zum Ende hin selbst etwas in Bedrängnis bringen.

Obwohl auch dieses Würfelspiel funktioniert und das Spielen mit den römischen Ziffern seinen ganz eigenen Charme hat, kommt das Spiel nicht an die Güte von KRIBBELN heran. Das liegt auch daran, dass die Kombination von Würfelspiel mit Vorteils-Karten hier irgendwie wenig zusammenpasst. Bei abstrakten Würfeleien sollte man beim Grundmuster bleiben. Bei thematischen Comic-Adaptionen ist das aber ganz anders (wie ich weiter oben ja schon gewürdigt habe). (-pen)

*IM SCHATTEN VON GOTHAM CITY von Rory's Story Cubes, (Vertrieb: Huch!) 1 und mehr Spieler*

*Andreas Schmidt: JUSTICE LEAGUE HERO DICE (Editionen Batman und Superman), Illustrationen: DC-Comics, Heidelberger Spieleverlag, 1 Spieler pro Box*

*Thomas Sing: KRIBBELN Illustration: Agence Cactus, Ravensburger, 2-5 Spieler*

*David Parlett & Johannes Krenner: RÖMISCH POKERN, Grafik: Markus Wagner, Amigo, 2-6 Spieler*

*Haim Shafir: SPEED DICE, Grafik: Markus Wagner, Amigo, 2-4 Spieler*