

# games orbit

SPIELERMAGAZIN | WWW.GAMESORBIT.DE | #63 | JUN. - JUL 2019

## AUFBRUCH IN DIE SECHSTE DIMENSION

„SHADOWRUN“: EXKLUSIV-INTERVIEW MIT  
CHEFREDAKTEUR TOBIAS HAMELMANN

### BRETTSPIELE

„GUGONG“: STRATEGIEKRACHER IM ALTEN CHINA

### ROLLENSPIELE

„PULP CTHULHU“: SO VIEL ACTION WAR IN DER LOVECRAFT-WELT NOCH NIE

### DIGITALE SPIELE

„DIE LEGENDEN VON ANDOR“: DER KLASSIKER NUN AUF DEM SMARTPHONE

### SPIEL DES JAHRES

## » IN LAUERSTELLUNG

DIE JUROREN HABEN IN DREI KATEGORIEN IHRE FAVORITEN NOMINIERT. ALLE NEUN IN DER KURZÜBERSICHT

### KARTENSPIELE

## » AUF TISCHHÖHE

SO WIRD TABLETOP NOCH SCHÖNER:  
MUNCHKIN PARODIERT „WARHAMMER 40.000“



**SPIELDECKELSPIELE** | Mit den „Spieldeckelspielen“ bringt Pegasus eine Neuheit heraus, die mit kompaktem Umfang und einfachsten Regeln aufwartet. Das Konzept steckt schon im Namen: Spielmaterial sind bedruckte Bierdeckel! Was sofort die Frage aufwirft: Sind die „Spieldeckelspiele“ nur etwas für den Kneipenabend, oder auch, weil einfach, für Kids?

# DIE SCHEIBENWELT DER SPIELE

**W**ie die Spieldeckelspiele funktionieren, lässt sich gut an „Popeye the Sailorman: Bis ans Limit!“ zeigen. Dort gilt es, die Bierdeckel, die gemischt und verdeckt als Stapel ausliegen, aufzudecken und durch abgebildete Spinatdosen Punkte zu bekommen. Sechs verschiedene Deckeltypen gibt es. Manche bringen Punkte, andere lassen einen die Punkte erwürfeln. Hinzu kommen die Schlussdeckel: einer, der die Runde für den Spieler beendet, einer, der die momentane Punktzahl verdoppelt und einer, der die Runde beendet und zugleich alle Punkte der Runde annulliert. Da gilt es abzuwägen, wann man besser nicht mehr aufdeckt. Die Deckel sind mit charmanten Illustrationen von Popeye selbst, seinem grünen „Doping“, der reizenden Olivia und Widersacher Brutus gestaltet. Ziel ist es, als erster 54 Punkte zu erreichen.



Um das beliebte Zombie-Thema geht es in „Alles Läuft!“ Die Deckel bilden einen Parcours mit Start- und Zielpunkt. Auf die Zombiefelder dazwischen werden Marker gelegt, die ebenfalls aus Bierdeckeln gestanzt sind. Die Marker zeigen Ziffern, die es mit den zwei beigelegten Würfeln zu erreichen gilt. Dazu hat jeder reihum zwei Würfel. Hat man dann mit einem oder beiden Würfeln die vorgegebene Zahl erwürfelt, darf man auf den jeweiligen Deckel vorrücken. Hat man den nächsten Deckel erreicht, kann man entweder den darauf platzierten Marker umdrehen, und den Deckel somit für alle als Checkpoint sichern. Oder man versucht, seinen Vorsprung mit erneutem würfeln auszubauen. Doch da ist Obacht geboten, denn scheitert der Spieler, fällt er zurück auf den letzten Checkpoint oder, falls dieser nicht vorhanden ist, zurück auf Start.

In „Säbel & Schädel“ bekommt jeder Mitspieler sechs Seelenmarker, die er im Laufe des Spiels los zu werden versucht. Dafür werden die Deckel offen auf den Tisch gelegt. Sie zeigen die Zahlen „1“ bis „6“, dazu kommt je ein Sonderdeckel mit Säbel- und Schädelssymbol. Die „6“ wird in die Mitte gelegt, die sonstigen Deckel zufällig drum herum. Nun geht es für jeden darum, die dunklen Seelenmarker als erster loszuwerden. Dazu wird gewürfelt, der Marker kommt auf den Deckel mit der passenden Zahl.

Dabei darf auf denen mit „1“ bis „5“ lediglich ein Marker liegen, auf der 6 hingegen beliebig viele. Würfelt man aber die Zahl eines Spieldeckels, auf dem bereits ein Marker liegt, muss man stattdessen diesen Marker aufnehmen und der Zug ist beendet. Spannend wird das durch die Sonderdeckel, die sorgen nämlich für abweichende Regeln auf den anliegenden Spieldeckel.

**FAZIT** | Ob „Popeye the Sailorman:

Bis ans Limit!“, „Alles Läuft!“ oder „Säbel & Schädel“: Alle drei Spieldeckelspiele haben Anleihen eines Push-your-Luck-Würfelspiels, das kompetitiv gespielt wird. Sie sind ebenso schnell aufgebaut wie verstanden und beinhalten kurzweilige Wettstreite. Perfekt geeignet also für temporäre Kneipenunterhaltung, bei der es sich anböte, Sieges- oder Niederlagebedingungen im Wert von Getränkerechnungen festzulegen. Für Kinder bieten die Deckel kurzweilige Wettstreits für zwischendurch, da die kompakten Spiele schnell verstanden sind, in jede Tasche passen und nur wenig Platz beim Aufbauen einnehmen. Sie kommen mit ansprechenden Themen daher und mit der ad hoc-Punktrechnung bei „Popeye“ kann man zudem grundlegende Mathematikkenntnisse verinnerlichen. [dak]

<b>SPIELDECKELSPIELE</b>	
VERLAG   Pegasus Spiele	
AUTOR   Andreas Schmidt	
ILLUSTRATION   pR-Games	
PREIS   UVP 7,99 €	
INTERNET   <a href="http://www.pegasus.de">www.pegasus.de</a>	
<b>POPEYE THE SAILORMAN: BIS ANS LIMIT!</b>	
SPIELER   1-6	
ALTER   Ab 8 Jahren	
DAUER   ca 5 Minuten	
SPIELINHALT   13 Bierdeckel, 1 Würfel	
<b>ALLES LÄUFT!</b>	
SPIELER   2-5	
ALTER   Ab 10 Jahren	
DAUER   ca 10 Minuten	
SPIELINHALT   13 Bierdeckel, 15 Spielmarker, 2 Würfel	
<b>SÄBEL &amp; SCHÄDEL</b>	
SPIELER   2-5	
ALTER   Ab 10 Jahren	
DAUER   ca 10 Minuten	
SPIELINHALT   8 Bierdeckel, 30 Spielmarker, 1 Würfel	