

games orbit

SPIELERMAGAZIN | #17 | OKT - NOV 2009 | WWW.GAMESORBIT.DE

FINSTERDORN
ERSTER WERKSTÄTTBERICHT

MYSTERIÖSE INSEL **RISEN**

NEUER ROLLENSPIEL-HIT
DER GOTHIC-MACHER

COMICS
DIE DRESDEN-FILES

SPIELE DES JAHRES
DOMINION & PANDEMIE

ROLLENSPIELE
SHADOWRUN, CTHULHU, HELLFROST

BÜCHER
DIE SAAT: GUILLERMO DEL TOROS DEBUT

DIGITAL
» MAJESTY 2
HERRSCHER VIELER HELDEN
AUFBAUSTRATEGIE MIT HUMOR

MINIATUREN
» ARCANES LEGIONS
JORDAN WEISMAN IM INTERVIEW
SPIELBERICHT ZUM NEUEN TABLETOP



SHEN SHI | Lebensschicksal, Schicksalsweg, aber auch Geschick kann das chinesische Wort „ShenShi“ bedeuten. Diese Bedeutungen mit Bedacht zu ergründen, haben sich die acht Mönche im Tempel des neuesten LudoArt-Brettspiels vorgenommen. Das Spiel kommt sogar mit Soundtrack und eigenem Räucherwerk auf den Markt. GamesOrbit war schon mal meditieren.



DER WEG IST DAS ZIEL

Eins gleich vorne weg, auch wenn Meditationsmusik und Räucherstäbchen etwas anderes vermuten lassen könnten. „ShenShi“ ist als ein reines Strategiespiel in den verlagseigenen Fußstapfen von „White Elephant“ zu sehen. Es sind also keinen spirituellen Vorkenntnisse erforderlich, strategische Denkweise dagegen schon eher. Denn die acht Mönche in „ShenShi“ beschreiten den Weg des edlen achtfachen Pfads nicht nur aus reiner Nächstenliebe. Sie wollen zur eigenen Erleuchtung gelangen, und sind deshalb in tiefe Meditation versunken. Wer aber übertreibt und zu lange meditiert, der kann leicht Irrungen unterliegen. Weshalb sich die Mönche in ihren Medi-

tationssitzungen regelmäßig untereinander ablösen müssen. Denn nur ein Mönch der Mitgefühl zeigt, kommt auf dem Weg des edlen Pfads voran.

„ShenShi“ ist in jeder Hinsicht ein außergewöhnliches Spiel. Zwei bis vier Spieler verkörpern jeweils einen Meister und einen Großmeister. Die exotische Atmosphäre der kurzweiligen, maximal 45 Minuten dauernden Partien, wird, neben den im Vortext genannten Gimmicks, vor allem durch das Spielmaterial selbst vermittelt. Die detailliert geformten Mönche aus Metall werden bei „ShenShi“ auf Samtkissen bewegt. Der Spielmechanismus ist dabei verblüffend einfach und lässt sich in wenigen Sätzen erklären: Ein Spielzug besteht aus den Aktionen ‚Gehen‘ oder ‚Schweben‘, wobei der Spieler immer seinen Meister und seinen Großmeister bewegt, dabei aber insgesamt maximal drei Aktionen ausführen kann. Die Mönche bewegen sich auf beziehungsweise über Meditationskissen in der sieben mal sieben Felder großen Meditationshalle, dem Spielbrett. Sie können ohne Kissen ein bis zwei Felder gehen. Die Mönche schweben mitsamt Kissen über freie Felder durch die Tempelhalle, wobei jedes Kissen - diese haben unterschiedliche Farben - nach eigenen Regeln bewegt werden kann.

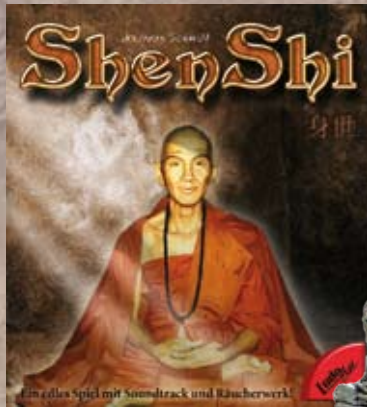
Helle Kissen lassen einen über das ganze Feld schweben, mit orangefarbene kann man das Spielfeld in einer Schleife verlassen und auf der anderen Seite des Feldes wieder einschweben. Mehr noch: man kann andere Kissen aus dem Feld schieben.

Ein Mönch wird abgelöst, wenn ein fremder Ordensbruder den Platz auf seinem Kissen einnimmt, wobei die Feinheit gilt, dass nur ein Großmeister einen Meister ablösen kann und umgekehrt. Sind die Felder zwischen den beiden eigenen Spielfiguren begehbar, können diese die Plätze tauschen. Ein

abgelöster Mönch verlässt auf jeden Fall die Tempelhalle und muss von seinem Besitzer im nächsten Spielzug wieder eingesetzt werden. Der „Ablöser“ erhält er dagegen die begehrten „Pfade der Erleuchtung“, die hier die Siegpunkte symbolisieren. Hat man davon acht angesammelt, ist man sozusagen zum Lama von „ShenShi“ aufgestiegen.

Ein Spiel zu dritt oder viert ist übrigens deutlich kürzer als eine Zweierpartie, denn je mehr Mönche sich in der großen Tempelhalle befinden, desto weniger sichere Plätze sind vorhanden. Für erfahrene „ShenShi“-Spieler gibt es eine weitere Zwei-Personen-Spielvariante. Es ist also ein wenig wie im richtigen Leben. Je mehr um einen herum geschieht, desto schwieriger wird es zu meditieren. Konkret heißt dies bei „ShenShi“, dass die Mönche auf diese Art und Weise viel schneller abgelöst werden.

FAZIT | Schicksal und Geschick, die beiden Faktoren, die eigentlich jedes gelungene Spiel ausmachen, hat Andreas Schmidt in seinem Erstlingswerk kunstvoll verknüpft. „ShenShi“ ist ein Spiel mit kurzen und prägnanten Regeln bei gleichzeitiger enormer Spieltiefe. „Spielen mit allen Sinnen“ lautet die Philosophie des LudoArt-Verlags, der mit der beiliegenden CD von Erdenstern und dem ebenfalls enthaltenen Räucherwerk sowohl für akkustische als auch olfaktorische Untermauerung sorgt. Spielen lassen sich die CD und „ShenShi“ selbstverständlich auch separat, aber die 13 exklusiven Musiktracks und ein wenig Sandelholzduft verleihen dem Ganzen ein passendes und stilles Ambiente. Die Spielanleitung wurde gleichermaßen liebevoll gestaltet und als Booklet in die CD-Verpackung integriert. Spiel und Aufmachung verdienen Bestnoten und sind ein rundum harmonisches Meisterwerk aus Spielidee und Design. Die Erstauflage wird übrigens exklusiv auf der Messe SPIEL in Essen zu haben sein, ehe das Spiel in den Handel kommt. [Info]



SHENSHI

- VERLAG | LudoArt
- AUTOR | Andreas Schmidt
- GRAFIK | LudoArt
- SPIELER | 2-4
- ALTER | Ab 12 Jahren
- DAUER | Ca. 45 Minuten
- INHALT | 8 detaillierte Mönche aus Metall, 19 genähte Samtstoffkissen, Spielplan, Mandalas, 30 edle Pfade, 4 runde Mandala-Tafeln, Räucherkegel, Audio-CD, Booklet mit Spielregeln
- PREIS | UVP 65,- € | Erscheint am 22. Oktober
- INTERNET | www.ludoart.de |
- MUSIK | www.erdenstern.de