

Nr. 87, April - Juni 2010
25. Jahrgang

4,00 €
ISSN 0931-0355

SPIELEZEITUNG

Die Zeitschrift rund ums Spiel

WIZARD

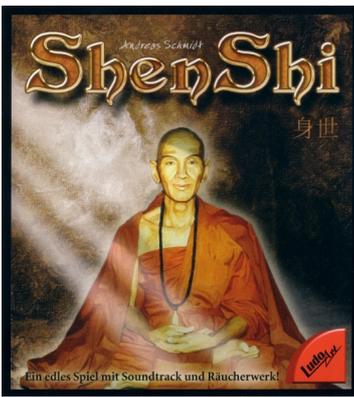
Weltmeisterschaft 2010



Sei dabei!



AMIGO



Bei einem Spiel aus dem Hause LudoArt ist eins klar: Bevor man an das eigentliche Spiel heran geht, wird man zuerst über die Gestaltung reden, denn der Verlag definiert sich schon seit seinen Anfängen sehr stark über

die exquisite und hochwertige Ausstattung seiner Spiele.

So wird auch die aktuelle Neuheit **ShenShi** in einer hochwertigen Holzkiste ausgeliefert, und neben den üblichen qualitativ guten Spielmaterialien befinden sich diesmal beispielsweise acht schwere Metall-Mönche (die Spielfiguren) und 19 „Meditationskissen“ (kleine quadratische Samtstücke) darin. Doch damit nicht genug, denn das Regelheft enthält sogar eine speziell für dieses Spiel produzierte Soundtrack-CD der Gruppe Erdenstern, und nicht zuletzt liegt dem Spiel auch noch ein Räucherkegel bei.

Doch so schön das alles ist, bei einem Spiel kommt es vor allem auf die Regeln an, also wenden wir uns diesen zu. Worum geht es bei **ShenShi**? Laut Boxentext handelt es sich um ein Spiel um spirituelle Erleuchtung, bei dem Mönche sich gegenseitig aus der Meditation erwecken, um nicht auf falsche Pfade zu gelangen, sondern selbst den Pfad der Erkenntnis zu finden. Was sich in dieser ersten Beschreibung eher esoterisch verquast anhört, entpuppt sich in der spielerischen Ausgestaltung als abstraktes Strategiespiel, dem man im Nachhinein einen (irgendwie unpassenden) Hintergrund aufgefropft hat. Lassen wir also die Mönche mal in Ruhe meditieren und kümmern uns um das eigentliche Spiel.

Jeder Spieler übernimmt zwei Mönche, einen „Großmeister“ und einen von der Spielfigur her kleineren „Meister“. Mit diesen kann man während des eigenen Zuges drei Aktionen durchführen. In den ersten zwei Zügen setzt man je einen Mönch mit einem Meditationskissen auf das Spielbrett (was als eine Aktion gilt). Aktionen sind außerdem das

beliebig weite „Schweben“ auf dem Kissen oder das „Gehen“ (zwei Schritte, die man über leere Kissen und bestimmte Bodenmarkierungen hinweg durchführen kann). Eine weitere Möglichkeit ist das Tauschen der Position zweier Mönche unter bestimmten Bedingungen (ähnlich der Rochade beim **Schach**).

Vor allem geht es aber darum, mit einer eigenen Spielfigur den Mönch eines anderen Teilnehmers zu schlagen ... oh Pardon, in der Sprache des Spiels nennt man das ja „aus der Meditation ablösen“. Durch diese Aktion verschwindet der „abgelöste“ Mönch vom Spielplan, und der Spieler des aktiven Mönchs erhält je nach Situation ein oder zwei „Pfade“ (laut Spielerklärung neue Erkenntnisse auf dem Weg zur Erleuchtung, in Wirklichkeit einfach Siegpunkte).

Man versucht also die eigenen Mönche vor dem Zugriff des Gegners zu schützen, indem man Hindernisse aufbaut, Wege verändert oder sich so klug bewegt, dass der Andere die eigenen Mönche nicht erreichen kann. Wichtig ist dabei, dass ein „Großmeister“ nur von einem „Meister“ geschlagen werden kann und umgekehrt. Zählt man noch dazu, dass jeder Spieler mit seinen drei Aktionen immer einen Meister und einen Großmeister bewegen muss, so ergeben sich daraus einige interessante Beschränkungen, die man erst mal umschiffen muss. So kann man häufig zwar einen Mönch in die richtige „Angriffsposition“ bringen, aber dann nicht mehr schlagen, so dass der eben noch aktive Mönch plötzlich Gefahr läuft, selbst zum Opfer zu werden.

Neben den Figuren der Spieler befinden sich übrigens noch zwei neutrale schwarze Mönche auf dem Spielplan, die von allen Spielern bewegt werden dürfen und die sogar Pfade bringen können, wenn sie denn einen anderen Mönch schlagen (beim Spiel mit vier Teilnehmern werden diese Figuren vom vierten Spieler übernommen).

Wer zuerst acht „Pfade“ ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

Rein spielerisch betrachtet ist **ShenShi** ein rein taktisches Spiel ohne irgendwelche Glücks- oder Zufallsmomente, das keine Schwäche ver-



zeiht. Jeder Teilnehmer hat die gleichen Möglichkeiten, und es geht eigentlich nur darum, aus diesen Möglichkeiten das Beste zu machen. In seiner Grausamkeit gegenüber Fehlern und auch in einigen Spiel- und Taktik-Elementen erinnert **ShenShi** deutlich an **Schach**, und auch die Spielweise dürfte ähnlich sein. Nebenbei spielen ist bei einer Partie **ShenShi** nicht angesagt; hier ist Konzentration gefordert. Die Spieler sitzen einander schweigend gegenüber und gehen im Geiste ihre Zugmöglichkeiten durch, bis sie sich endlich für eine (möglicherweise fatale) Folge von Aktionen entscheiden.



Die Spielmechanismen sind dabei sorgfältig aufeinander abgestimmt und greifen so gekonnt ineinander, dass es eine wahre Freude ist.

Negativ fällt allerdings auf, dass die an sich einfachen und leicht verständlichen Regeln im eigentlichen Regelheft viel zu kompliziert erklärt werden. Einige Fragen erklärten sich bei unserer ersten Proberunde erst, als wir die Beispiele im Regelheft mit durchgegangen sind.

Auch stört der in meinen Augen seltsam und unpassend gewählte Hintergrund in den Beschreibungen, denn wenn es beispielsweise darum geht, eine andere Spielfigur zu schlagen, dann sollte man diesen Spielzug auch so nennen und nicht „in der Meditation ablösen“.

Auch die Tatsache, dass ein nicht unerheblicher Teil des weiteren Regelbuchs sich der Erklärung des Hintergrunds widmet, konnte mich nicht wirklich davon überzeugen, dass Meditation ein gutes Spielthema ist. Der Autor dieses Teils der Regel würde wahrscheinlich sagen, dass mir das richtige Bewusstsein dafür fehlt. Im Endeffekt ist es allerdings wohl vor allem Geschmackssache.

Aber wie auch immer man zu diesen Punkten steht, die Hemmnisse, was das eigentliche Spiel angeht, lösen sich spätestens nach einer ersten Proberunde in Wohlgefallen auf. Wie bereits erwähnt sind die Regeln im Grunde genommen einfach, geben dem Spiel aber unerhörte Tiefe.

Einige Worte noch zu den enthaltenen „Gimmicks“. Die vor allem in Rollenspieler-Kreisen bekannte Gruppe Erdenstern liefert mit dem Soundtrack zum Spiel eine absolut stimmungsvolle CD, die den gewählten Hintergrund perfekt illustriert. Ob man die Musik aber wirklich braucht? Wir mussten sie auf Wunsch eines Testspielers auf jeden Fall ausmachen, da er sich gestört fühlte; ich selbst habe sie aber später gerne weiter gehört.

Und der Räucherkegel? Nun ja, wenn manche Leute meinen, dass das Einatmen bizarrer Substanzen zu einem solchen Spiel gehört, bitte schön; ich mochte den Geruch noch nie und lasse diesen Teil des Spiels lieber in der Box.

Wie lautet nun das Fazit zu **ShenShi**?

Wer eine taktische Herausforderung sucht, ist hier perfekt aufgehoben. Wer sich eher der Gruppe der Oft-und-Gern-Spieler zurechnet, sollte überlegen, ob er der Herausforderung gewachsen ist. Gelegenheitsspieler sollten hingegen einen weiten Bogen um das Spiel machen. Je nachdem, welcher Gruppe man sich zugehörig fühlt, kann man die unten stehende Note um ein bis zwei Ziffern nach oben bzw. unten korrigieren.

Leider hat die Ausstattung des Spiels auch ihren Preis, und eben dieser dürfte einige Leute davon abhalten, sich das Spiel zuzulegen. Ich rate jedoch jedem Leser, der sich von der oben stehenden Beschreibung angesprochen gefühlt hat, auf jeden Fall dazu, sich **ShenShi** wenigstens anzusehen.

Und ich bin jetzt schon gespannt, was in Zukunft von Andreas Schmidt, der mit diesem Spiel sein Debüt abgeliefert hat, noch zu erwarten ist.

Ralf Sandfuchs



ShenShi

Andreas Schmidt
LudoArt

2 - 4 Spieler
ab 10 Jahren
etwa 30 - 45 Min.

ludoart.de