

**BLITZQUIZ**  
Donkey Kong ist ein Spiele-Klassiker. Nintendo wollte ursprünglich eine andere Figur verwenden, bekam die Rechte aber nicht. Welche?

- A. Speedy Gonzalez
  - B. Winnie the Puh
  - C. Popeye
- Lösung unten auf der Seite

## MENSCHEN

Zu Gast in Hannover: Der Schauspieler **Karsten Speck** (54) steht ab heute auf der Bühne im Theater am Aegi. Die NP hat ihn getroffen. ➔24



Neue Presse Seite 21 Donnerstag, 12. Februar 2015

MO Lifestyle & Laufsteg DI Workout & Wohlfühlen MI Essen & Erleben DO Tipps & Trends FR Freizeit & Vergnügen SA Kreativ & Köstlich

Heute spielen wir mal Helden. Oder Autorennfahrer. Oder Kommandanten aus der fernen Zukunft. **Gesellschaftsspiele** eröffnen immer wieder **ganz neue Betätigungsfelder**. NP-Redakteur Stefan Gohlisch stellt fünf **empfehlenswerte Neuheiten** vor.

# Wir sind Helden

## Für Kenner

**Worum geht es?** Im Jahr 2005 war „Himalaya“ zum Spiel des Jahres nominiert; richtig durchgesetzt hat es sich zum Bedauern vieler nie. Nun gibt es eine Neuauflage, die thematisch und optisch stark und in den Regeln sehr sinnvoll überarbeitet wurde: „Lords of Xidit“. Statt um Handel auf dem Dach der Welt geht es nun um ein bedrohtes Fantasy-Land.

**Wie spielt es sich?** Wie so oft, wenn man von einer Fülle an Regeln und Material fast erschlagen wird (und „Xidit“ hat viel von beidem), lässt sich das tatsächliche Geschehen einfach zusammenfassen: Man bewegt seine Spielfigur, einen legendären Helden, über den Plan, um in Städten Aufgaben



zu erledigen. Wer das am geschicktesten tut, gewinnt.

Im Reich von Xidit sind nämlich Monster unterwegs. Immer fünf Städte werden von ihnen bedroht. In wiederum fünf Städten können die Helden passende Einheiten anwerben, um die Viecher zu bekämpfen. Sechs Aktionen hat man pro Runde (davon gibt es in der Standardversion zwölf). Das Raffinierte: Auf die legt man sich auf sogenannten Programmierfeldern vorab geheim fest.

Man kann nur spekulieren, was die Mitspieler geplant haben, und das macht den beträchtlichen Reiz aus. Weswe-

gen neben Bewegung und Aktion auch Abwarten eine Option ist. Das minimiert mitunter das Risiko. Und man kann so besser auf die nächsten Schauplätze warten, die bedingt absehbar sind.

So mehr man Reichtum, Ansehen und Einfluss. Der Sieger wird nach der letzten Runde im Ausschussprinzip ermittelt: Nach und nach scheiden in der Wertung die Erfolgreicheren aus, auch das ein einzigartiger Mechanismus.

**Was taugt es?** „Lords of Xidit“ ist spannend, abwechslungsreich, fordernd und toll ausgestattet. So müssen Spiele heute sein. ★★★★★  
**Régis Bonnessée:** „Lords of Xidit“. Libellud/Asmodee, für drei bis fünf Spieler ab 14 Jahren, etwa 50 Euro.



Heute ist ein schöner Tag, weil ...



... Männer sich nicht unbedingt ihr schönstes Stück aus dem Kleiderschrank um den Hals binden sollten. Es ist **Weiberfastnacht!** Und da haben Krawatten traditionell ein kurzes Leben. Wer nach der Büroattacke mit der Schere noch Lust auf eine Karnevalssause hat: Ab 21 Uhr gibts Party-Hits mit DJ Stevie G. im Brauhaus Ernst August (Schmiedestraße 13). Die besten Kostüme werden prämiert!

... Bäckerei Bosselmann sich eine herzhafte Aktion für den Valentinstag ausgedacht hat. Von heute bis zum 14. Februar kann man von zehn bis 19 Uhr im Hauptbahnhof (Höhe Gleis 13/14) leckere Muffins kaufen. Nach dem Motto **„Zwei Euro bezahlen – einen Euro spenden“** geht der Erlös an den Verein „Kleine Herzen“, der an der MHH Familien mit herzkranken Kindern unterstützt.

... der wilde Westen einfach cool ist. Alec „Boss“ Völkel und Sascha „Hoss“ Vollmer erzählen in **„The Boss Hoss – kleine Cowboys ganz groß“** (Baumhaus, 36 Seiten, 12,99 Euro) ihre persönliche Geschichte in einem Bilderbuch mit niedlichen Illustrationen. Vierjährige Jungs werden begeistert sein!



## BLITZQUIZ-AUFLÖSUNG

Die richtige Lösung lautet: C.

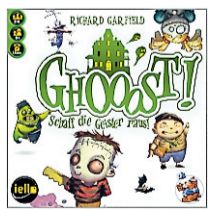
## Für Familien

**Worum geht es?** Bibbern und Zähneklappern! Grausige Geister haben sich in Spukhäusern ausgebreitet. Aufgabe der Spieler ist es, dem ein Ende zu bereiten. In Wahrheit ist „Ghooost!“ ein priffiges Kartenspiel mit drolligen Illustrationen, aber Richard Garfield („Magic“, „Robo Rally“, „King of Tokyo“) hatte es schon immer mit tollen Themen.

**Wie spielt es sich?** Vor allem sehr hübsch: Die Schachtel wird auseinandergeklappt und ergibt das Spielfeld. In der Mitte ist der Nachziehstapel, links der Ablagestapel, rechts das „Exil“, wo Karten landen, die ganz aus dem Spiel genommen werden. In der ersten Phase stellt man sich die Kartenhand zusammen, dann kommt es zum eigentlichen Spiel: Man muss immer Geister ablegen, deren Wert dem des Vorgängers entspricht oder ihn übersteigt. Sonst muss man nachziehen. Für Zwillinge, Drillinge und Vierlinge gelten Sonderregeln. Dazu kommen Fähigkeiten der Geister und mit ihnen die Würze.

**Was taugt es?** Es dauert, bis man verstanden hat, wie sich „Ghooost!“ überhaupt steuern lässt, zu glücksabhängig wirkt es. Dann aber entfaltet es eine schöne Stimmung zwischen taktischer Finesse und flottem Familienspiel. ★★★★★

**Richard Garfield:** „Ghooost!“ Iello/Heidelberger, für zwei bis sechs Spieler ab acht Jahren, etwa 15 Euro.



## Für Zocker

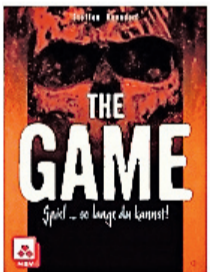
**Worum geht es?** Steffen Benndorf hat schon mit „Qwixx“ gezeigt, dass er mit wenig Material und aus kleinen Ideen großartige Spiele machen kann. Sein etwas großspurig betiteltes Kartenspiel „The Game“ steht da in bester Tradition.

**Wie spielt es sich?** Karten (pro Runde zwei Stück) müssen abgelegt werden, auf zwei Haufen mit aufsteigender oder auf zwei Haufen mit absteigender Zahlenfolge, also entweder von 1 bis 99 oder von 99 bis 1. Zurück geht es nur in Zehnerschritten, also zum Beispiel von der 12 auf die 2 oder umgekehrt. Alle Zahlen sind einmal vorhanden.

den, jeder Teilnehmer hat zwischen sechs und sieben Karten auf der Hand, und man spielt gemeinsam, gegen „The Game“. Absprechen darf man sich auch noch, solange man keine konkreten Zahlenwerte nennt. Klingt machbar, ist aber ganz schön knifflig. Weil man natürlich nie die passenden Karten hat. Dadurch und aus der ständigen Kommunikation entsteht eine enorme Spannung.

**Was taugt es?** Dieses Spiel will man einfach schaffen, wieder und wieder. Benndorf hat einmal mehr seine Magie wirken lassen. ★★★★★

**Steffen Benndorf:** „The Game“. Nürnberger Spielkarten-Verlag, für zwei bis fünf Spieler ab acht Jahren, etwa acht Euro.



## Für Spezis

**Worum geht es?** In der finsternen Zukunft des 41. Jahrtausends gibt es nur Krieg ... Fans von „Warhammer 40 000“ kennen das martialische Motto aus etlichen Miniaturen-, Computer- und Brettspielen. „Warhammer 40 000: Conquest“ ist das Living Card Game dazu, also eine Art Sammelkartenspiel, nur mit vorsortierten Erweiterungen. Hier soll es aber nur um das Grundspiel gehen, das auch einzeln tadellos funktioniert.

**Wie spielt es sich?** Karten ausspielen, Zahlenwerte vergleichen, Sonderregeln anwenden und so eine Folge von Auseinandersetzungen für sich entscheiden – auf diese Formel lässt sich jedes dieser Spiele bringen. Die große Besonderheit bei diesem Kampf um diverse Planeten? Dass man in jeder Runde geheim entscheidet, wo sich der Kriegsherr, die stärkste Karte im eigenen Arsenal, einmischt. Das bringt eine schöne Unwägbarkeit.

**Was taugt es?** „Conquest“ ist ein spannendes, schön abwechslungsreiches Kartenspiel. Die Fantasy-Variante, „Warhammer: Invasion“, spielt sich allerdings einen Tick gradliniger und eleganter. ★★★★★

**Eric M. Lang, Matt French, Brad Anders:** „Warhammer 40 000: Conquest“. Fantasy Flight Games, für zwei Spieler ab 14 Jahren, etwa 30 Euro.



## Für Kinder

**Worum geht es?** Indem wir eine Schnur mit einem Ruck strammziehen, schnipsen wir Holzscheiben über ein abgestecktes Areal. Wobei es natürlich keine schnöden Scheiben sind, sondern in Wahrheit tollkühne Rennfahrer. „Crash Cup Karambolage“

ist die Weiterentwicklung von „Karambolage“, das 1995 den Sonderpreis Kinderspiel gewann (so hieß das damals noch). Zum 20. Geburtstag gibt es einen komplett neuen, schlicht grandiosen Modus.

**Wie spielt es sich?** Die ersten beiden Varianten sind einfach: Man muss Scheiben gegeneinander und durch zwei andere hindurchschnipsen. In der dritten Variante aber, dem „Haba Grand Prix“, baut man eine Rennstrecke für die Kleinen hölzer-

nen Boliden. Die muss möglichst geschickt dreimal hintereinander absolviert werden.

Doch auf der Strecke liegen „Power-up“-Plättchen, und wer da an chaotische Videorennspiele wie „Mario Kart“, denkt, liegt richtig. Die entpuppen sich mal als hinderlich (Ölflecken ...), mal als gemein (eine Karambolage für den Gegner), mal als praktisch (ein Doppelzug). Großartig spaßig.

**Was taugt es?** Der „Grand Prix“-Modus ist super und superabwechslungsreich. Da können die anderen Modi nicht mithalten. ★★★★★  
**Heinz Meister:** „Crash Cup Karambolage“. Haba, für zwei bis vier Spieler ab sechs Jahren, etwa 20 Euro.

