

Spannendes

«Codenames»: Ein strategisches Spiel

Spiele, in denen man Begriffe erraten muss, gibt es Dutzende. Die meisten ähneln sich wie ein Ei dem anderen. «Codenames» funktioniert wohlthuend anders. Und macht grossen Spass.

Man muss nichts zeichnen oder vorspielen, um bei «Codenames» Begriffe zu erraten: Alle gesuchten Wörter liegen auf dem Tisch. Die Spieler – in zwei Teams aufgeteilt – sollen sie herausfinden.

Dazu werden die 25 Spielkarten zufällig in fünf Reihen à 5 Karten ausgelegt. Einige Karten sind der blauen Mannschaft zugeordnet, andere der roten. Welche Karten zu welchem Team gehören, wissen nur die beiden Teamleiter. Diese geben geschickt gewählte Hinweise, damit ihr Team die richtigen Karten herausfindet.

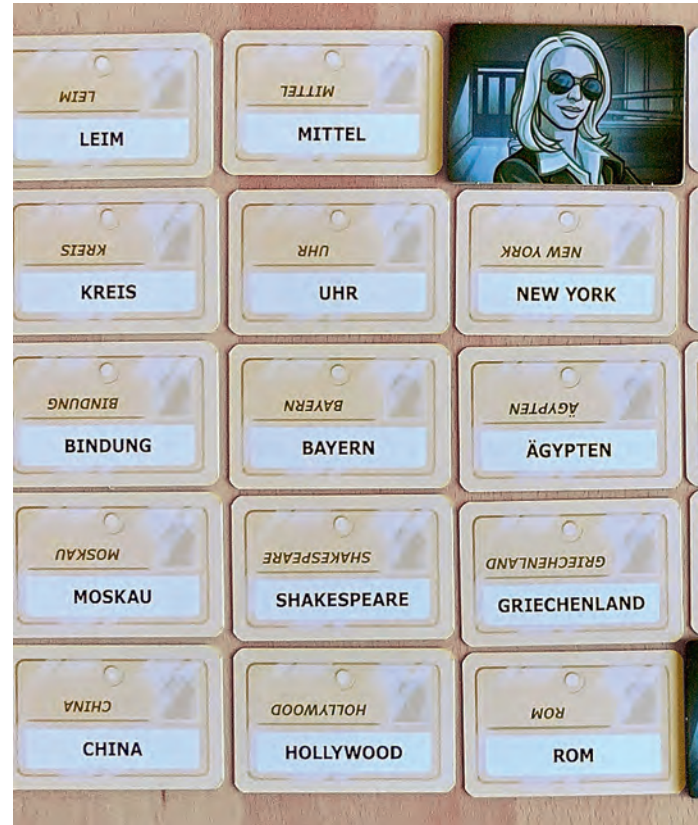
Pro Runde darf der Teamleiter nur einen Hinweis geben: ein einziges Wort. Der Reiz des Spiels liegt darin, einen Hinweis so zu geben, dass die Mitspieler gleich mehrere Begriffe erraten können.

Zusätzlich muss der Teamleiter mitteilen, für wie viele Karten auf dem Tisch der Hinweis gilt. Tippt ein Team auf einen korrekten Begriff, wird er mit einer Karte in der Teamfarbe abgedeckt. Das Problem: Tippt das Team auf eine Karte, die dem gegnerischen Team zugeordnet ist, zählt diese für die Gegner.

Ein Beispiel: Team Blau muss die Begriffe «Tauscher», «Oktopus», «Meer» und «Welle» erraten. Der Teamleiter will deshalb den Hinweis «Wasser» nennen und danach die Anzahl der gesuchten Karten, also «Vier». Doch er zögert, denn auf dem Tisch liegt auch die Karte mit dem Begriff «Flasche». Da sie aber zu Team Rot gehört, darf Team Blau keinesfalls auf sie tippen. Daher wählt er den konkreteren Oberbegriff «Ozean».

Anderes Beispiel: Team Rot muss die Begriffe «Bein» und «Auge» erraten. Ihr Teamleiter sagt daher «Zwei», weil sie die einzigen Begriffe auf dem Tisch sind, die jeweils zu zweit erscheinen.

Zusätzliche Erschwernis: Vor dem Spiel wird heim-



«Codenames»: 25 Karten, zwei Gruppen, zwei Teamleiter – und

«Mafia de Cuba»



- ➕ Schön gestaltetes Spielmaterial.
- ➖ Der Spielspass ist abhängig von der Zusammensetzung und Laune der Spielerrunde.

6 bis 12 Spieler ab 10 Jahren
Dauer: 10 bis 20 Minuten
Preis: ca. 25 Franken
Verlag: Asmodee

Ein Mafiapate stellt seine Familie auf die Probe. Er lässt eine Zigarrenkiste mit wertvollen Diamanten in der Runde herumreichen. Die Familienangehörigen können heimlich einen oder mehrere Diamanten stehlen. Der Pate muss anschliessend durch geschicktes Fragen herausfinden, wer ein

Dieb ist. Die Mitspieler versuchen, den Verdacht von sich abzulenken. Zudem können sie aus der Kiste Rollenchips nehmen. Diese legen fest, ob sie auf der Seite des Paten spielen oder gegen ihn. Amüsantes Rollenspiel für grössere Gruppen im Stil von «Werwölfe vom Dürsterwald».

«7 Wonders – Duel»



- ➕ Auch für Kenner des Originals eine attraktive Variante.
- ➖ Nichts.

2 Spieler ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 30 Franken
Verlag: Repos/Asmodee

«7 Wonders» war das Spiel des Jahres 2011. Nun gibt es eine gelungene Variante für zwei Personen. Die Spieler spielen Architekten in der Antike. Nach und nach bauen sie eine Stadt samt Weltwundern auf, etwa mit den Pyramiden oder dem Koloss von Rhodos. Wie der Name sagt, ge-

schieht dies als Duell. Das heisst: Im Zentrum des Spiels steht die Konfrontation. Jeder versucht, Karten vor dem Gegner zu schnappen oder die Preise für Rohstoffe zu erhöhen, um ihm zu schaden. So entsteht ein völlig anderes und dramatischeres Spielgefühl als im Original.

Begriffe-Raten

mit Worten – originell und unterhaltend



... nur die beiden kennen den gesuchten Begriff

lich eine Begriffskarte festgelegt, die niemand berühren darf. Nur die Teamleiter wissen Bescheid. Wählt ein Team dennoch den Begriff auf dieser Karte, hat es sofort verloren.

«Codenames» ist ebenso anspruchsvoll wie unterhaltend. Das Spiel lebt von der Mehrdeutigkeit der Wörter. Thematisch spielt es im Agentenmilieu. Doch dies verwirrt mehr, als dass es zum Spielspass beiträgt, und hat mit dem Spielprinzip nichts zu tun.

Am besten eignet sich «Codenames» für eine Gruppe von vier bis acht Personen. Bei zwei oder drei Spielern geht viel vom Reiz des Spiels verloren. Da keine Partie der anderen gleicht, macht es auch nach vielen Runden noch Spass. Marc Mair-Noack

BEWERTUNG



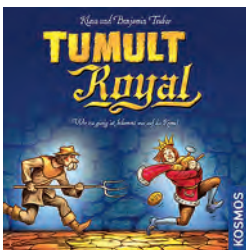
«Codenames»

2 bis 8 Spieler ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten
Preis: ca. 20 Franken
Verlag: Heidelberger Spiele



Spiel geeignet für: Wenig- und Vielspieler

«Tumult Royal»



- ➕ Schönes Spielmaterial.
- ➖ Etwas wenig Abwechslung.

2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren
Dauer: ca. 40 Minuten
Preis: ca. 40 Franken
Verlag: Kosmos

Die Spieler übernehmen die Rolle von eitlen Adligen. Diese wollen möglichst viele Statuen von sich selbst errichten. Die nötigen Rohstoffe wie Marmor und Werkzeuge gehören dem Volk. Doch das ist kein Problem für die Adligen, die sich dort ohne zu fragen bedienen. Für dieses raffgierige

Sammeln haben die Spieler nur 20 Sekunden Zeit. Doch lässt man dem Volk zu wenige Rohstoffe übrig, droht ein Aufstand. Damit verliert der Spieler Waren und Ansehen. Das Spiel punktet mit einer originellen Mischung aus taktischem Aufbauen und hektischem Sammeln.

«Savanne»



- ➕ Die Variante für Fortgeschrittene macht das Spiel noch anspruchsvoller und besser.
- ➖ Bei 2 oder 3 Spielern weniger Spielspass als mit 4 oder 5 Spielern.

2 bis 5 Kinder ab 6 Jahren
Dauer: 20 bis 30 Minuten
Preis: ca. 24 Franken
Verlag: Trefl

In der Wüste herrscht Wassernot. Die Kinder versuchen, Löwen, Zebras, Giraffen, Antilopen und Elefanten zum rettenden Wasserloch zu führen. Wer zuerst zwei seiner Tiere zum Wasser bringt, hat gewonnen. Vorwärts kommt man mit Würfeln. Doch nicht jedes Tier darf mit allen Würfelzah-

len bewegt werden. Dies macht den Weg durch das trockene Land beschwerlich. Zudem muss man stets strategisch überlegen, mit welchem Tier man ziehen will. Fremde Tiere lassen sich blockieren. Gelingenes, abwechslungsreiches Familienspiel, das sich oft erst ganz am Ende entscheidet.