

# Vom Orient-Express

«First Class»: Ein anspruchsvolles Spiel

**In «First Class» bauen die Spieler Züge und Gleise für den Orient Express. Wer besonders viele und luxuriöse Waggons auf die lange Reise schickt, hat gewonnen.**

Im berühmten Orient-Express konnten Reisende in Luxuszügen von Paris bis nach Konstantinopel reisen. Diese klassische Eisenbahnverbindung existiert heute nicht mehr. In «First Class» können die Spieler die alte Zeit nochmals aufleben lassen. Sie versuchen als Transportunternehmer, die Waggons zu bauen, luxuriös zu gestalten und schliesslich auf die Reise zu schicken.

Jeder Spieler baut im Laufe des Spiels an zwei Zügen. Dies geht in Form von Waggon-Karten, die er nach und nach auf dem Tisch nebeneinander auslegt. Auf den Karten ist ein

Zahlenwert aufgedruckt. Anfangs ist das der Wert 0. Mit der Zeit können die Karten durch wertvollere Waggons bis zum Wert 12 ausgetauscht werden. Wer am Ende am meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

## Mit der Lokomotive Punkte sammeln

Was die Spieler in einer Runde tun können, hängt von den Aktionskarten ab, die sie sammeln. Neben dem Anbauen von Waggons gibt es noch weitere Möglichkeiten: Sie dürfen ihre Zugbegleiter-Spielfigur auf ihren Zügen vorwärtsbewe-

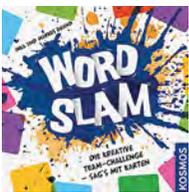
gen: Nur die Waggons zählen, durch die der Kondukteur bereits gezogen ist. Ausserdem dürfen die Spieler mit einigen Aktionskarten ihre Strecke ausbauen oder ihre Lokomotive bewegen. Auch dies führt zu Punkten. Die Spieler müssen Runde für Runde abwägen, an welchen Stellen sie weiterbauen. Hier gilt es, das richtige Mittelmass zu finden. Und: Die vielen ausgelegten Karten brauchen Platz. Daher ist es ratsam, einen grossen Spielstisch zu wählen.

«First Class» ist ein komplexes und raffiniertes Kartensammel- und Aufbau-spiel, in dem viele Strategien zum Sieg führen. Für Abwechslung sorgen zusätzliche Spielvarianten. Dabei muss man unter anderem Passagiere mit Gepäck in



Kartenspiel «First Class»: Den Orient-Express bauen und

## «Word Slam»



- + Verschiedene Schwierigkeitsstufen für Anfänger
- Manche Begriffe lassen sich nur mit viel Glück erraten

3 Spieler und mehr ab 12 Jahren

**Dauer:** ca. 45 Minuten

**Preis:** ca. 39 Franken

**Verlag:** Kosmos

Es gibt zahlreiche Partyspiele, bei denen zwei Gruppen einen Begriff erraten müssen. «Word Slam» sticht aus der Menge mit originellen Regeln heraus. Die Person, die den Begriff erklärt, darf nicht reden, nicht zeichnen und keine Gesten ausführen. Dafür darf sie Karten mit Begriffen zeigen, die

die Mitspieler auf die richtige Lösung bringen sollen. Bei Suchbegriffen wie «Banane» ist dies noch einfach, solange man Karten wie «essen», «gelb» und «lange» legen kann. Doch Begriffe wie «Globus» oder «Schule» sind bereits schwieriger zu erraten. Macht in grossen Gruppen viel Spass.

## «Kullerhexe»



- + Spassig für Kinder und Erwachsene
- Nichts

2 bis 5 Kinder ab 6 Jahren

**Dauer:** ca. 10 bis 20 Minuten

**Preis:** ca. 34 Franken

**Verlag:** Drei Magier Spiele

Die Kullerhexe hat im Wald ihre Hexenutensilien verloren. Die Kinder sind die Kobolde und helfen dabei, die Sachen wieder zu finden. Dies geht, indem sie die vier Ecken des Spielplans so nach unten drücken, dass der Plan kippt und die Hexe zum passenden Gegenstand rollt. Wenn die

Hexe in einem Loch hängen bleibt oder ihren Hut verliert, ist das Spiel beendet.

Die Kinder müssen sich laufend absprechen, wer an welcher Ecke drückt. Gefragt sind Kommunikation, Teamfähigkeit und Geschicklichkeit. Die laufende Sanduhr sorgt zusätzlich für Zeitdruck.

# bis zum Western Trail

el rund um die Reise mit dem Luxuszug



damit fahren

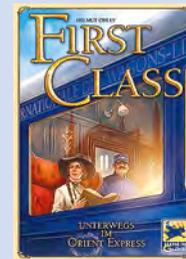
den Zug aufnehmen. Oder aber – ganz nach Agatha Christie – einen Mordfall aufklären. Nötig sind diese Erweiterungen aber nicht. Denn auch das Grundspiel ist spannend genug.

## Einer liest die Regeln und erklärt das Spiel

Von den zahlreichen Seiten mit Spielregeln sollte man sich nicht abschrecken lassen. Am besten studiert eine Person die Regeln gründlich und erklärt sie anschließend den Mitspielern. «First Class» benötigt einige Zeit, bis man sich mit dem Spielprinzip vertraut gemacht hat. Wer diese Hürde geschafft hat, wird mit einem abwechslungsreichen Spiel belohnt, das man gerne wiederholt.

Marc Mair-Noack

## BEWERTUNG



### «First Class»

2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten pro Spieler  
**Preis:** ca. 49 Franken  
**Verlag:** Hans im Glück



**Spiel geeignet für:** Familien und Vielspieler

## «Jolly & Roger»



- + Auch für Gelegenheitsspieler gut geeignet
- Bei Kartenpech macht das Spiel weniger Spass

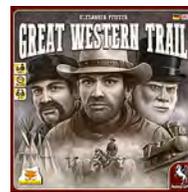
2 Spieler ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten  
**Preis:** ca. 20 Franken  
**Verlag:** Abacusspiele

Piraten versuchen, beim Entern von Schiffen möglichst viel Gold zu erbeuten. Dazu müssen sie die Kontrolle über die vier Piratenschiffe erlangen und versuchen, die Crew zu gewinnen und auf ihre Seite zu bringen. Die Spieler haben in jeder Runde die Qual der Wahl: Wollen sie ihre Schiffscrew

längerfristig stärken oder ein Schiff entern und damit schnelle Punkte gewinnen?

«Jolly & Roger» ist ein taktisches Kartenspiel für zwei Spieler. Es hat einfache Regeln und ist schnell gespielt. Damit es Vielspielern nicht langweilig wird, liegt eine Erweiterung mit Zusatzkarten bei.

## «Great Western Trail»



- + Ideal für Vielspieler
- Lange Einarbeitungszeit

2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren  
**Dauer:** 75 bis 150 Minuten  
**Preis:** ca. 49 Franken  
**Verlag:** Eggertspiele

Die Spieler versuchen, als Cowboys im Wilden Westen ihre Viehherden von Texas nach Kansas City zu treiben. Dabei müssen sie Mitarbeiter anheuern, am Viehmarkt einkaufen und mit Indianern handeln. Dies geht anhand von Karten auf einem komplexen Spielplan. Das Spiel umfasst viele

Regeln und dauert lange. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, erlebt ein Spiel mit viel Tiefgang. Es macht Spass, mit der Zeit seine Strategie zu optimieren und neue Wege auszuprobieren. Die Spielzüge sind angenehm kurz. Am besten funktioniert «Great Western Trail» mit vier Spielern.