

Der Hauptpreis

„Spiel des Jahres 2009“

geht an

„Dominion“

von Donald X. Vaccarino

im Verlag Hans im Glück / Vertrieb Schmidt Spiele

Was ist das denn für ein Spiel? Man hat frühzeitig die Hand voller Siegpunktkarten, flucht aber darob leise vor sich hin und nimmt sich vor: *„Beim nächsten Spiel können mir die verdammten Siegpunkte erst mal gestohlen bleiben, sonst gewinne ich dieses Spiel ja nie!“* Die bloße Tatsache, dass solch ein innerer Monolog zustande kommen kann und der darin gefasste Vorsatz auch noch sinnvoll ist, legt nahe, dass es sich hier um ein durch und durch ungewöhnliches Spiel handeln muss. Die Jury „Spiel des Jahres“ zählt „Dominion“ sogar zum erlauchten Kreis derjenigen Preisträger, die nicht einfach „nur“ von wirklich herausragender Qualität sind, sondern die Kultur des klassischen Gesellschaftsspiels durch ein wahrhaft innovatives, unverbrauchtes Spielsystem bereichern.

Sage und schreibe 500 Aktions-, Geld- und Siegpunktkarten stecken in der mit einem sehr zweckdienlichen Sortierfachsystem ausgestatteten Schachtel von „Dominion“. Doch keine Angst: Von der überwältigenden Kartenzahl kommt in jeder Partie nur eine kleine, immer wieder neu zusammengestellte Auswahl zum Einsatz. Jedes Spiel verläuft anders; Taktik und Strategie wechseln von Partie zu Partie. Namentlich die enorme Vielfalt unterschiedlicher Aktionskarten bringt Farbe in dieses thematisch im Mittelalter angesiedelte Spiel.

Zwar müssen Dominion-Spieler tendenziell bestrebt sein, ihr Portfolio an verschiedenen Aktionskarten ständig zu erweitern, denn mit der Anzahl und klugen Auswahl dieser Aktionskarten wächst der eigene Handlungsspielraum. Letztlich ist die alles entscheidende Frage aber stets: Wann endlich ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um sich mit Siegpunktkarten zu belasten? Und Siegpunkte können vor allem in der Aufbau- und Entwicklungsphase dieses Spiels eine wahre Plage sein.

Als Grundausstattung erhält jeder Spieler zu Beginn 10 Karten. Darunter sieben Karten mit Kleingeld und auch gleich schon mal drei Karten, die jeweils einen Siegpunkt zählen. In der Mitte des Tisches liegen weitere Stapel von Karten, die man im Laufe des Spiels erwerben kann.

Ein Spielzug ist denkbar einfach: Vom eigenen Kartenstapel die obersten fünf auf die Hand nehmen, Karten ausspielen, neue Karten kaufen, ausgespielte und restliche Handkarten auf die Seite legen. Ist der eigene, verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, werden alle ab- bzw. zur Seite gelegten eigenen Karten gemischt und bilden den neuen verdeckten Nachziehstapel. Man sieht also: Neuerworbene Karten bereichern nach und nach die eigene Karten- und Aktionsauswahl, und in aller Regel gehen ausgespielte Karten nicht verloren. So wächst der eigene Kartenstapel stetig an – was durchaus nicht zwangsläufig zu begrüßen ist, sondern unter Umständen auch sehr lästig und hinderlich sein kann. Dieser Mechanismus ist die eigentliche große spielerische Innovation, die „Dominion“ bietet. So ist es beispielsweise überhaupt nicht gut, allzu viele Karten mit kleinen Siegpunktwerten in seinem Kartenstapel mit sich herum zu schleppen. Klar, am Ende geht es um nichts anderes als darum, möglichst viele Siegpunkte auf der Hand zu haben, andererseits behindern einen die Dinger während des Spiels nur. Mit Siegpunktkarten lässt sich nämlich spieltechnisch überhaupt nichts anfangen. Sie sind halt da. Jetzt stelle man sich vor, man zieht vom eigenen Kartenstapel die obligaten fünf Karten auf die Hand und vier davon sind Siegpunktkarten; es befindet sich also gerade mal eine Karte darunter, mit der man in diesem Zug etwas anfangen kann – sehr lustig! Kluge Spieler versuchen solche Situationen dadurch zu vermeiden, dass sie sich statt vieler geringwertiger Siegpunktkarten einige wenige hochwertige unter den Nagel reißen. Natürlich ist das schwieriger, aber es lohnt sich.

Die Fülle des Spielmaterials und der Spielmöglichkeiten bei „Dominion“ sollte nicht den Blick darauf verstellen, dass es sich hier um ein Spiel mit sehr klaren, einfach zu erfassenden Strukturen handelt. Die reizvolle Technik, sich vor jeder Partie mit viel Witz und Geschick sein eigenes kleines Kartendeck zusammen zu stellen, ist Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen seit mehr als zehn Jahren von einschlägigen und weltweit beliebten Sammelkartenspielen her vertraut. – Der Einstieg in das innovative Spielsystem von „Dominion“ ist also nicht schwer, und es steht zu erwarten, dass „Dominion“ in Zukunft nicht nur frischen Wind über hunderttausende von Spieltischen hierzulande wehen lassen wird, sondern dass es auch eine neue Quelle der Inspiration für deutsche und internationale Spieleautoren sein wird.

Der Autor: Donald X. Vaccarino wurde 1969 geboren. Er lebt mit seiner Frau und zwei Kindern in New York. Vaccarino beschäftigte sich Ende der 80er Jahre als Programmierer mit Spracherkennungstechniken. In den 90er Jahren schrieb er Programme für Dialyse-Geräte. Als junger Mann entwickelte Vaccarino ein Rollenspiel, „Escape from Planet X“, das in Insiderkreisen zwar weitergereicht, aber nie wirklich kommerziell verwertet wurde. Seine Begeisterung für das legendäre Sammelkartenspiel „Magic“ zeitigte Mitte der 90er Jahre auch eine sporadische Zusammenarbeit mit dem Magic-Erfinder Richard Garfield. Donald X. Vaccarino entwickelte, nach eigenem Bekunden, „Dutzende von Spielen“ im Laufe der Jahre, hatte aber immer wieder Hemmungen, diese Spiele bei Verlagen zu präsentieren. Die zündende Idee für „Dominion“ hatte der Autor im Oktober 2006. Für die Ausarbeitung der im Grunde sehr einfachen Regel benötigte er gerade mal einen Tag. Es spricht für die Prägnanz der Regel, dass sich daran auch während der langen Phase der Weiterentwicklung und Optimierung praktisch nichts mehr geändert hat. Ganz anders verhielt es sich jedoch mit der Feinarbeit an dem ungewöhnlich umfang- und variantenreichen Kartenmaterial von „Dominion“. Mehr als ein Jahr arbeiteten Autor und professionelle Spielentwickler daran, die Wirkungsweisen und das Zusammenspiel der Karten zu perfektionieren. Vaccarino berichtet: „Keine einzige Karte meines Prototypen blieb unverändert, aber die Mühe hat sich ohne jeden Zweifel gelohnt.“

Pressekontakt Hans-im-Glück-Verlag / Schmidt Spiele: Wilfried K. Tichy Agentur für
Pressearbeit, Schulzstr. 6, 85579 Neubiberg, Tel.: 089 / 60 66 74 45; wilfried.tichy@wkt-presse.de

Der Hauptpreis

„Kinderspiel des Jahres 2009“

geht an

„Das magische Labyrinth“

von Dirk Baumann

im Verlag Drei Magier Spiele

Das magische Labyrinth übt auf Kinder ebenso wie auf Erwachsene eine magnetische Anziehungskraft aus. „Zauberlehrlinge“ werden auf der Suche nach magischen Zeichen über einen Spielplan gezogen. Ein unterirdisches Labyrinth lässt die mit Kugeln magnetisch verbundenen Spielfiguren immer wieder wie gegen eine unsichtbare Wand laufen. Es bedarf großer Aufmerksamkeit und eines guten Gedächtnisses, um die im Untergrund lauernden Hindernisse zu umgehen und sich seinen Weg durch das magische Labyrinth zu bahnen. Das Spiel zeichnet sich durch eine raffiniert ausgetüftelte Spielmechanik und hohen Aufforderungscharakter aus.

Schon der Aufbau des magischen Labyrinths kann als kleines konstruktives Spiel begriffen werden. Dazu nimmt man den quadratischen Spielplan aus der Schachtel und steckt 24 kleine Mauerteile (aus stabilem Holz) in die dafür vorgesehenen Aussparungen des rasterförmig angelegten Labyrinthes. Wird nun der Spielplan wieder auf den mit Mauerteilen gespickten Schachteinsatz gelegt, stehen die Spieler auch schon vor der großen und reizvollen Herausforderung eines unterirdischen, den (Ein-) Blicken entzogenen Labyrinths.

Die „Zauberlehrlinge“ bzw. magnetischen Spielfiguren werden auf ihren Startplatz in einer von unten her zugänglichen Ecke des Spielplans gesetzt. Anschließend schiebt man an dieser Ecke unter den Spielplan Metallkugeln ein, und zwar so viele, dass jede Spielfigur gleichsam „durch den Spielplan hindurch“ eine Kugel mit magnetischer Kraft festhält. Nun wird noch ein „magisches Symbol“ aus einem Säckchen gezogen und auf einen bestimmten Platz des Spielfeldes gelegt. Ziel eines jeden Spielers ist es, mit seinem Zauberlehrling als erster dieses magische Symbol zu erreichen. Das ist scheinbar ganz leicht, denn weit und breit ist nichts zu sehen, was einen auf seinem Weg dorthin aufhalten könnte.

Wer an der Reihe ist würfelt und zieht mit seiner Figur entsprechend viele Felder. Das ist die Theorie. In der Praxis aber ist es höchst wahrscheinlich, dass der gezogene Zauberlehrling plötzlich im wahrsten Sinne des Wortes wie gegen eine unsichtbare Wand läuft. Das magische Labyrinth im Untergrund hat dann eine seiner zahlreichen Tücken offenbart. Stößt eine Spielfigur gegen eine unterirdische Wand, verliert sie ihre Metallkugel und muss zurück auf den Startplatz, von wo aus im nächsten Zug ein neuer Versuch, ungehindert vorwärts zu kommen, gestartet werden kann. Für einen von Erfolg gekrönten Marsch über den Spielplan ist es unerlässlich, sich genau zu merken, an welchen Stellen man selbst – und natürlich auch andere! – schon mal gescheitert, d.h. auf unsichtbare Hindernisse gestoßen ist. Auf diese Weise sind alle Mitspieler immer voll mit von der Partie, weil die genaue Beobachtung dessen, was den anderen Spielern widerfährt, wertvolle Erkenntnisse für den eigenen Zug bringt. Schafft ein Zauberlehrling es in seinem Zug, alle Hindernisse zu umgehen und die ihm unterirdisch anhaftende Kugel nicht zu verlieren, darf er, wenn er wieder an der Reihe ist, von dem einmal erreichten Platz aus weiter ziehen.

Sobald ein Spieler mit seiner Figur das gesuchte Symbol auf dem Spielplan erreicht hat, erhält er den entsprechenden Chip und ein neuer wird aufgedeckt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Symbole ergattert konnte.

Die sehr übersichtlich gestaltete Spielregel ist schnell gelesen und lässt keine Fragen offen; ganz nebenbei ist sie grafisch auch noch ausgesprochen schön gestaltet.

Um spontan mit von der Partie zu sein, bedarf es für Neulinge nur weniger Worte – schon haben sie alles verstanden und können vollwertig mitspielen. Kenner des Spiels genießen keinerlei Vorteile, hier ist einzig und allein Erinnerungsvermögen gefragt.

Flexibel ist „Das magische Labyrinth“ übrigens nicht nur wegen der bei jedem Spiel neu und anders platzierbaren Mauerstücke, sondern auch hinsichtlich seines Schwierigkeitsgrades. Denn wie oft man gegen verborgene Mauern rennt, hängt zum Teil auch davon ab, wie viele Mauern vor dem Spiel ins Labyrinth gesetzt werden. Spielen jüngere Kinder mit, kann man getrost 6 bis 7 Mauern weglassen, wohingegen beim Spiel ausschließlich mit Erwachsenen am besten alle Mauern zum Einsatz kommen.

Spiel ausschließlich mit Erwachsenen? Ja, das gibt es durchaus. „Das magische Labyrinth“ vermag nämlich nicht nur Kinder zu faszinieren; es erweckt auch in Erwachsenen den Ehrgeiz, die eigene Figur möglichst geschickt zwischen den verborgenen Mauern hindurch zu manövrieren.

Der Autor: Dirk Baumann wurde 1971 in Braunschweig geboren, studierte dort von 1990 bis 1996 Informatik und lebt derzeit in Köln. Seine ersten Spielideen entwickelte der Diplom-Informatiker bereits während der Schulzeit. Im Jahr 2007 belegte er mit seinem Spiele-Prototypen „Navigator“ den ersten Platz beim alljährlich im März stattfindenden Hippodice-Autorenwettbewerb. Baumanns erstes bei einem Verlag veröffentlichtes Spiel wurde aber nicht sein preisgekröntes „Navigator“, sondern das jetzt bei „Drei Magier“ erschienene „magische Labyrinth“. *„Ein gutes Spiel“, so Baumann, „sollte für mich gerade so viele Regeln haben, dass man keine weglassen kann. Solche Spiele sind zwar schneller entwickelt als komplexe Spiele, aber es ist umso schwieriger eine schöne neue Grundidee zu finden.“*

Presse: Wilfried K. Tichy Agentur für Pressearbeit, Schulzstr. 6, 85579 Neubiberg

Tel.: 089 / 60 66 74 45; wilfried.tichy@wkt-presse.de