

# Messerrundgang Essen 2005

**Vier Tage. 350 Neuheiten. Über 140.000 Besucher. Die meisten Spieltische waren schon 15 Minuten nach Öffnung der Messe besetzt und es wurde losgespielt. Wir haben uns viele Neuheiten angeschaut, ausprobiert und möchten Ihnen einige davon vorstellen.**

Die Spielidee von SUDOKU ist von einer Vielzahl von Verlagen aufgegriffen und veröffentlicht worden. Es handelt sich dabei um ein Zahlen-Puzzle-Spiel. Auf einem Spielbrett mit 81 Feldern, eingeteilt in 9 größere Quadrate, wird eine bestimmte Menge von Zahlen-Plättchen nach einem vorgegebenen Muster gesetzt. Mit dem Rest der 81 Zahlen-Plättchen müssen nun die verbleibenden Zahlen so plaziert werden, dass alle Felder belegt sind und in keiner Reihe - waagrecht und senkrecht - darf eine Ziffer doppelt vorkommen.

Wir stellen die Spiele ganz neutral in alphabetischer Reihenfolge vor und hoffen kein Highlight vergessen zu haben.

Den Anfang macht 2-F-Spiele mit Fiese Freunde, Fette Feten von Friedemann Friese und Casasola Merkle für 2-6 Spieler ab 16 Jahren, [www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de). Sie beschreiben ihren Lebensweg, der sich verändert, wechseln die Lebenspartner und haben Spaß oder Ärger. Ganz nach Friesen-Marnier!

Das Spiel *Kaiser, Wieviel Schritte gibst Du mir* von Karsten Adlung für 2-8 Spieler ab 6 Jahren, Spieldauer ca. 15 Minuten übt das Ab- und Einschätzen von Entfernungen auf spielerische Weise.

Bei Amigo ist vorallem der Titel *Oltre Mare* von Emanuele Ornella für 2-5 Spieler ab 12 Jahren ein Tipp für gute Spiele. Schon in einem Kleinverlag erschienen, hat Amigo sich dem Handelsspiel angenommen. Zu Recht!

*Vom Neandertal zum Ötzi* von Franz Scholles für 3-5 Spieler ab 9 Jahren ist ein Kartenspiel vom Aktuell-Spiele-Verlag (.de). Die Spieler konkurrieren in ihrer Entwicklung und lernen vieles über die Natur und Geschichte.

Das kooperative Taktikspiel *Schatten über Camelot* von Serge Laget & Bruno Cathala, Days of Wonder

für 3-7 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 90 Minuten ist nicht nur durch den Spielmotor bis zur letzten Spielrunde spannend, sondern auch, weil niemand weiß ob nicht doch ein Verräter am Tisch sitzt.



Mit Arche Opti Mix für 3-5 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 45 Minuten melden sich Doris&Frank zurück. Helft Noah alle wartenden Tiere in die Arche einzuquartieren, ohne das Schiff dabei umfallen zu lassen. Die Grafik von Doris Matthäus rundet die Spielidee ab!

Die Nacht der Magier von Kirsten Becker und Jens-Peter Schliemann für 2-4 Spieler ab 6 Jahren, Drei Magier Spiele, [www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de) wird ausschließlich bei Nacht, bzw. im Dunklen Zimmer gespielt. Da wird gerückt und gedrängt – und wie von unsichtbarer Hand bewegen sich Bäume, Steine, Feuer und Kessel.

Ein für mich neuer Verlag war der Erhard Friedrich Verlag aus Seelze. Das Spiel *Potzklotz* (ISBN3-7800-3303-8) von Jule und Hartmut Spiegel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren, Spieldauer ca. 30 Minuten fördert auf wirklich spannende Weise das räumliche Denken. [www.friedrichonline.de](http://www.friedrichonline.de)

*Pecunia Non Olet* oder auch *Geld stinkt nicht* von Christian Fiore und Knut Hapel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren lässt die Spieler als Latrinenbetreiber im alten Rom nach den Sesterzen suchen.

14 Neuheiten in den Herbst und

stellt selbst die Kullerbande in den Vordergrund. Ein Magnetspiel-Sammlung mit einem Bauernhof-Thema.



Die Kullerbande: Magnetspiel für 2-6 Spieler ab 4 Jahren, [www.haba.de](http://www.haba.de)

Euphrat & Tigris von Reiner Knizia ist als Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren zurück. Ebenfalls von Hans im Glück ist Hazienda von Wolfgang Kramer für 2-5 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer 60-90 Minuten. Als Großgrundbesitzer mehrten Sie ihren Reichtum und bauen sich die größte Hazienda von allen.

Dr F Hein Spiele ist für schöne Spiele bekannt. Seine Herbstneuheit heißt *Mandala*. 36 Karten können in über 100.000 verschiedenen Kombinationen gelegt werden und dies ergibt kunstvolle Mandalas.



*Mandala*: Kreatives Legespiel für 1 Spieler ab 5 Jahren, Spieldauer ca. 10 Minuten, [www.dr-f-hein-spiele.de](http://www.dr-f-hein-spiele.de)

Holzinsel Spiele bringen das taktische Cugola von Martin Schlegel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren auf den Spielmarkt. Einfach drei Steine einer Farbe in eine Reihe bringen. Fünf Spielvarianten und

der kippenden Spielplan sorgen für spannende Partien einer verbesserten Vier gewinnt Variante. [www.holzinsel.de](http://www.holzinsel.de)

Von Huch&Friends kommt unter anderem die Sammlung *Sprechdachs* für 1-6 Spieler ab 5 Jahren, Spieldauer ca. 10 Minuten, [www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de) mit einer Vielzahl von Spielideen zur Sprache und Wortschatz.

Die Catan-Story geht weiter. Klaus Teuber hat zu Candamir jetzt die Fortsetzung *Elasund* entwickelt. Die Spieler haben die Aufgabe die erste Stadt auf Catan zu bauen. Ganz im Stil von Teuber!



**Elasund:** Interaktives-Taktikspiel von Klaus Teuber für 2-4 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 90 Minuten.

Erwähnt werden muss auch die limitierte Edition von Siedler von Catan in 3D. Handbemalte Landschaften und Spielfiguren in einer hochwertigen Holzschatulle. Neben dem Basisspiel ist auch die Erweiterung *Städte & Ritter* enthalten.

Lookout Games setzt den Siegeszug der Bohnen fort. Mit *Rabohnzel* von Uwe Rosenberg für 3-5 Spieler ab 12 Jahren, Spieldauer ca. 90 Minuten kommt eine Variante vom bekannten Kartenspiel *Bahnanza*, aber mit längerer Spieldauer und viel Witz in Sachen Prinzessin und Schwertbohnen.

*Mad Man's Magic* hat das witzige Kartenspiel *Heiratsfähig* für 2-5 Spieler ab 12 Jahren, [www.madmansmagic.de](http://www.madmansmagic.de) herausgebracht. Die Spieler versuchen standhaft nicht heiraten zu müssen, doch irgendwann können einem die Argumente ausgehen.

Seit Jahren kenne ich das englische Original und umso mehr freue ich mich das Wortspiel *Äpfel zu Äpfeln* für 4-10 Spieler ab 12 Jahren, Spieldauer ca. 30 Minuten, ISBN 3-937826-26-2, [www.pegasus-spiele.de](http://www.pegasus-spiele.de) vorstellen zu können. Reihum wählen die Spieler eine Karte mit Orten, Dingen, Personen und Ereignissen und geben sie dem aktiven Spieler, der nur eine Adjektiv-Karte in der Hand hält. Lassen Sie sich überraschen, was da alles rauskommt.

Aus *Pingvinas* vom Bambusverlag wird *Packeis am Pol* von Alvydas Jakeliunas und Günter Cornett für 2-4 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 20 Minuten von Phalanx, eher bekannt für Taktikspiele. Die Pinguine laufen zwecks Futtersuche kreuz und quer über das Eis. Doch dieses ist so dünn, dass es sofort bricht, wenn es betreten wurde. Die Bewegungsmöglichkeiten werden also mit der Zeit eingeschränkt.

Queen Games hat unter anderem *Aqua Romana* im Herbstprogramm. Rom braucht das lebenswichtige Wasser und die Baumeister fangen an die monumentale Bauwerke, die Aquädukte zu errichten.



**Aqua Romana:** Legespiel von Martin Schlegel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer ca. 45 Minuten

Wir möchten heute von Selecta Spiele kein Kinderspiel vorstellen, sondern auf die Reihe *Selecta Nobile* eingehen. Der Titel *Plan-Quadrat* von Gattermeyer&Knapp für 2 Spieler ab 8 Jahren, [www.selecta-nobile.de](http://www.selecta-nobile.de) ist ein strategisches Städtebauspiel. Natürlich sind Spielmaterial und Brett aus Holz gefertigt. Obwohl die Reihe

für Ältere Menschen gedacht ist, sind alle Spiele auch für Kinder und selbstverständlich die Familie geeignet.

Spielbetrieb hat in einer Neuauflage *Keep Cool* von Dr. Gerhard Petschel-Held und Klaus Eisenack für 3-6 Spieler ab 12 Jahren, Spieldauer 60-120 Minuten, [www.spiel-keep-cool.de](http://www.spiel-keep-cool.de) zu Essen rausgebracht. Das Verhandlungsspiel bringt die Klimaproblematik spielerisch und interessant auf den Spieltisch.

Für Baustrategen und Taktiker ist *Caylus* geeignet. Es gibt unzählige Möglichkeiten etwas für seine Stadt zu tun, doch wo ist es am Wichtigsten.



**Caylus:** Taktikspiel von William Attia für 2-5 Spieler ab 12 Jahren, Spieldauer ca. 60-150 Minuten von Ystari Games, [www.ystari.com](http://www.ystari.com)

Beim Zoch Verlag viel ein Sack mit viel Holzmaterial auf. *Dschamá!* lädt die Spieler dazu ein, zu „Suchen, wühlen, tasten“. Dabei sind guter Spürsinn und rasches Zupacken gefragt.



**Dschamá!:** Tastspiel von Thomas Liesching für 3-8 Spieler ab 5 Jahren, Spieldauer ca. 30 Minuten

Tara Moritzen