

Ab und zu passiert es, dass man zu dritt bei einem Spieleabend übrigbleibt, und da stellt sich die Frage: „Was spielen wir nun?“ Kein Problem, seit es „Cosmic Eidex“ gibt. Dieses Kartenspiel ist für genau 3 Personen gedacht, was ihm den Einzug in die „Hall of Games“ brachte....

28



Woran erkennt man einen Kartenspiel-Klassiker?

Daran, dass die Spielregeln im wesentlichen nur mündlich weitergegeben werden, dass eine eventuell beigepackte Erklärung bestenfalls eine allgemeine Richtlinie darstellt und dass es eine Unmenge von lokalen Sonderregeln gibt und man deshalb von Bezirk zu Bezirk, Dorf zu Dorf oder Kanton zu Kanton schon fast von verschiedenen Spielen sprechen kann.

Meine erste Begegnung vor Jahren zu "Tarock" verlief so ähnlich. Mit dieser Unmenge an Sonder- und Spezialregeln und deren Ausnahmen war ich anfangs hoffnungslos überfordert. Und wie mir Reinhold und Thomas "Cosmic Eidex" vor einiger Zeit beizubringen versuchten, überkam mich dasselbe Gefühl der Ohnmacht und Hilflosigkeit.

Mittlerweile habe ich's einigermaßen kapiert, und werde versuchen, dem werten Leser dieses Spiel so verständlich wie möglich zu erläutern.

Die Spielregel will uns weismachen, dass "Cosmic Eidex" durch die kulturelle Vermischung des schweizerischen "Jass" mit dem Nationalspiel "Cosmix" eines Planeten im Sternbild Eidechse entstand.

Eine Version, welche in uns doch einige Zweifel aufkommen lässt, ebenso wie die Autorenangabe (angeblich zwei Wesen, die vom besagtem Planeten im Emmental landeten und mit den dortigen Ureinwohnern das Spiel entwickelten). Aber sei's wie's sei, können wir wenigstens das Spiel in zwei klaren Abschnitten erklären.

Das Grundspiel - "Eidex" genannt - beruht im Wesentlichen auf das Jassen. Auffallend dabei ist eine unglaublich komplizierte Punkteregelung. Zwar werden in jedem Spiel 157 Punkte ausgespielt, aber welche Karte wie viele Punkte wert ist, und wie überhaupt ihre Rangfolge ist, hängt davon ab, ob "mit Trumpf", "Obenabe" oder "Undenufe" gespielt wird. Für alle Nichtschweizer (immer-

hin 100 % der Knobelritter!): Vor dem Austeilen bestimmt die unterste Karte des Stapels die Trumpffarbe. Ist die Karte jedoch eine "As", gibt es keinen Trumpf und es stechen einfach die höchsten Karten ("Obenabe"). Ist es hingegen eine "6", wird die Rangfolge umgedreht und die niedrigen Karten stechen nun ("Undenufe"). Auf die genaue Rangfolge und Punkteverteilung gehe ich nicht ein, um den Leser nicht zur Verzweiflung zu bringen, aber es grenzt an ein mathematisches Wunder, dass es sich immer genau auf 157 Punkte ausgeht.

Das eigentliche Spiel weist erstaunlich wenige Regeln auf. Man spielt zu dritt. Die 36 Karten in vier Farben werden ausgeteilt, jeder Spieler "drückt" eine Karte (verdeckt vor sich ablegen). Einzig die Richtung - es wird ge-



gen den Uhrzeigersinn gespielt - und die ungewöhnliche Bedienregel verdienen Beachtung: Zwar muss die angespielte Farbe bedient werden, es darf jedoch jederzeit mit Trumpf "eingestochen" werden, auch wenn man noch Karten der angespielten Farbe besitzt. "Untertrumpfen" ist dabei hingegen verboten.

In den meisten Stichspielen (Tarock, Schnapsen, Mü,...) versucht man, eine bestimmte Summe zu erreichen, um zu punkten. Es überrascht nicht, dass "Eidex" hier eine Ausnahme bildet. Es werden pro Spiel 2 Gewinnpunkte vergeben. Üblicherweise je ein Gewinnpunkt an den Spieler mit der höchsten und demjenigen mit der niedrigsten Punktezah. Hat sich jedoch ein Spieler "überfressen", also 100 Punkte und mehr eingeheimst, gehen die beiden Gewinnpunkte an die anderen Spieler. In zwei Fällen darf man sich ein Spieler beide Gewinnpunkte aufschreiben: Wenn es ihm gelingt, sämtliche Stiche zu machen, bzw. wenn die beiden Gegner (eher zufällig) die gleiche Punktezah erreichen. Schon allein daraus ergeben sich einige Vorüberlegungen:



Wie lege ich mein Spiel an? Will ich eher höher oder eher niedriger gehen? Nur ja nicht überfressen, und ja nicht in der Mitte landen! Gewonnene Gewinnpunkte werden notiert, wer zuerst auf 7 Gewinnpunkte kommt, gewinnt das Spiel.

Wem das Ganz noch zu wenig komplex erscheint (Vorsicht: Ich habe viele Ausnahmen und Sonderregeln noch gar nicht erwähnt!), der kann die außerirdischen Komponenten ins Spiel einbauen. Da zieht jeder Spieler vor Beginn eine Karte. Jede entspricht nämlich einem der 36 Cosmic Charaktere, welche man nun während der gesam-

ten Dauer einer Partie beibehält. Die damit verbundene Sonderfähigkeit kann man meist einmal in jeder Partie einsetzen. Ich möchte hier nur ein paar Beispiele nennen: Der "Trumphator" erlaubt es, nach dem Verteilen der Karten die zweitletzte Karte (ungeschaut) zum Trumpf zu erklären, wenn ihm Trumpf nicht gefällt. Die "Sphinx" darf zweimal eine Karte verdeckt spielen, muss aber wahrheitsgemäß den Stich zuordnen. Der "Computer" wiederum darf seiner Punktzahl am Ende 5 zu- oder wegzählen. Ja ja, viel gilt es beim "kosmischen Eidexen" zu beachten, aber auch ohne diese Sonderkarten ist das Spiel originell und kurzweilig. In unseren Spielrunden wird sowieso nur normal ge-"eidext", da hat man schon genug zu überlegen.

Liehabern guter Kartenspiele führt kein Weg an "Cosmic Eidex" vorbei, denn welches Kartenspiel eignet sich so ausgezeichnet für drei Spieler?! Die meisten sind zu dritt entweder unspielbar oder so unausgewogen, dass das Spiel keine Freude bereitet. "Cosmic Eidex" füllt hingegen ausgezeichnet diesen luftleeren Raum, weshalb die "Ritter der Knobelrunde" es - nicht unverdient - in ihre "Hall of Games" aufgenommen haben.

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	Cosmic Eidex
Art:	Karten-Stichspiel
Autoren:	Avory & Quaife (??)
Spieler:	für genau 3 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Abacus Spiele
Jahr:	1998
Dauer:	30 bis 45 Minuten
Preis:	ca. Euro 5,--