

Das nächste Spiel in unserer „Hall of Games“ ist ein richtiger Dauerbrenner. Es wurde erstmals im Juni 2005 vorgeschlagen und brauchte somit 3 1/2 Jahre bis zum Aufstieg in die Ruhmeshalle. Deshalb musste ich auch lange in den Game News zurückblättern, um die entsprechende Rezension zu finden...

73



Es ist einfach sehr verlockend. In den neu entdeckten Höhlen werden Unmengen an wertvollen Diamanten vermutet. Und so sind auch sogleich mehrere Expeditionen aufgebroschen und haben ihre Zelte vor den Höhleneingängen aufgeschlagen, um sich zumindest einen Teil der unermesslichen Reichtümer zu sichern. Nun machen sie sich daran, die Höhlen durch einen der fünf Eingänge zu betreten.

Beim Vordringen ins Innere kommen dann auch tatsächlich immer wieder Klunker zum Vorschein. Mal sind es nur ganz wenige, vereinzelt Stücke Diamanten. Ein ander Mal können es aber auch recht viele sein, bis zu 17 Stück können auf die Expeditionsteilnehmer warten. Ganz gleich, wie viele Diamanten die Expeditionsteams vorfinden, geteilt wird immer ganz gerecht. Werden also beispielsweise von 4 Teilnehmern 14 Diamanten gefunden, erhält jeder von ihnen 3 Stück, den unteilbaren Rest von 2 Diamanten lassen sie -

vorläufig - unberührt liegen. Das nennt man echte Forschungsehre! Sollten einige Forschungsteilnehmer die Höhle bereits verlassen haben, erhöht sich natürlich der Anteil, eine Tatsache, welche mathematisch leicht beweisbar ist: Je kleiner der Divisor bei gleichbleibendem Dividenten einer Division, umso größer der Quotient. Klar?

Doch warum sollten Forscher überhaupt umkehren wollen? Was hindert sie daran, die Höhlen bis zum Ende zu erforschen? Es sind die Gefahren, die in den Höhlen vorkommen können. Eine Explosion könnte die Höhle zum Einsturz bringen, giftige Schlangen könnten die Teilnehmer beißen, Skorpione mit ihren Giftstacheln lauern. Ein Erdbeben könnte den Weg ins Freie total blockieren, oder eine Gaswolke die gesamte Expedition bedrohen. Beim ersten Anzeichen einer bestimmten Gefahr passiert zwar noch nichts, wenn auch die Nervosität der Teams spürbar zunimmt. Aber sobald die

Gefahr ein zweites Mal auftaucht, ergreift Panik die noch in der Höhle befindlichen Abenteurer, und sie fliehen sofort ins Camp zurück. Dabei verlieren sie leider auch alle Diamanten, die sie bis dahin in dieser Höhle eingesammelt haben.

Wer aber rechtzeitig aufhört, kann nicht nur all seine Diamanten in Sicherheit bringen und in seiner großen Truhe verstauen, sondern hat auch noch genügend Zeit, auf dem Rückweg aus der Höhle die übrig gebliebenen Diamanten (Teilungsreste) aufzuklauben. Allerdings müssen diese mit ebenfalls zurücklaufenden Forschern geteilt werden.



Sowohl die funkelnden Diamanten als auch die lebensbedrohlichen Gefahren kommen beim neuesten Schmidt Spiel "Diamant" auf Höhlenkarten vor. Die Verteilung ist dabei - zumindest an-

fangs - völlig gleich: 15 Diamantenkarten (mit 1 bis 17 Diamanten) stehen 15 Gefahrenkarten (je 3 x Explosion, Schlange, Skorpion, Erdbeben und Gas) gegenüber. Bevor nun eine neue Karte aufgedeckt wird, müssen sich alle Teilnehmer geheim entscheiden, was sie zu tun gedenken. Erst wenn alle gleichzeitig die geschlossene Faust öffnen, zeigt sich, was jeder macht. Wer seine Spielfigur in der Faust hält, kehrt lieber um und sichert sich seine Schätze. Wer jedoch eine leere Hand vorweist, geht noch weiter in die gefährliche Höhle hinein.



Die Spieler stehen also immer vor der schwierigen Entscheidung, ob sie ein höheres Risiko eingehen sollen,

dafür aber auch durch weniger Konkurrenz größere Chancen auf viele Diamanten haben. Oder ob sie besser auf Nummer Sicher gehen und nebenbei noch ein paar Edelsteine auf dem Rückweg einsammeln sollen. Meist ist es von Vorteil, bei der Minderheit dabei zu sein. Die größte Rolle spielt jedoch der Zufall, weshalb manch Höhle sich recht lange in den Berg hineinwindet, andere Höhlen hingegen bereits nach wenigen Karten zu Ende sind. Das Spiel geht über fünf Runden, und da kann schon einiges passieren. Der Glückliche, das kann ebenso der Risikofreudigste wie der auf Sicherheit bedachte Spieler sein, wird am Ende die meisten Diamanten eingesackt haben.

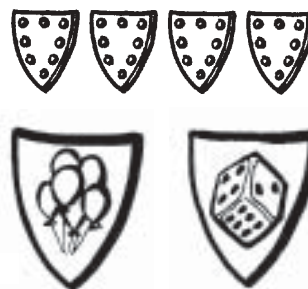
Der hohe Glücksfaktor ist aber überhaupt nicht störend. Im Gegenteil: Er macht den ganzen Spielreiz aus. Vor allem in einer großen Runde macht das Spiel von Alan R. Moon und Bruno Faidutti einen Riesenspaß. Gerade unwahrscheinliche "Ergebnisse" sorgen immer wieder für viel Schadenfreude oder großen



Jubel. Sicher, ein abendfüllendes Spiel ist "Diamant" nicht, aber in lustiger Gesellschaft, zum Aufwärmen an einem Spieleabend oder zum Abschluss eignet es sich hervorragend. Eindeutig Daumen hoch!

*Faily*

Game News-  
Wertung



### Info-Box

<b>Titel:</b>	<b>Diamant</b>
<b>Art:</b>	<b>Zocker- und Sammelspiel</b>
<b>Autoren:</b>	<b>Alan R. Moon &amp; Bruno Faidutti</b>
<b>Spieler:</b>	<b>für 3 bis 8 Spieler</b>
<b>Alter:</b>	<b>ab 8 Jahren</b>
<b>Verlag:</b>	<b>Schmidt Spiele</b>
<b>Jahr:</b>	<b>2005</b>
<b>Dauer:</b>	<b>ca. 20 Minuten</b>
<b>Preis:</b>	<b>ca. Euro 15,-</b>