

Auf den ersten Blick könnte man das nächste Spiel mit „Mensch ärgere Dich nicht!“ verwechseln. Aber ehrlich gesagt hätte sich das Spiel zwar als uralter Klassiker einen Ehrenplatz verdient, ist aber nicht (mehr) gut genug für die exklusive „Hall of Games“. „Dog“ hingegen konnte die Knobelritter restlos überzeugen...

77



"Mensch ärgere Dich nicht" - jeder wird dieses Spiel wohl kennen. Schließlich ist es - neben "Monopoly" - DER Klassiker unter den Brettspielen. Das liegt vielleicht auch an der langen Geschichte. Es ist wahrscheinlich aus "Pachisi" entstanden, dem indischen Nationalspiel, welches bereits seit dem 6. Jahrhundert n. Chr. bekannt ist. Englische Reisende brachten es nach Europa, wo vor allem gegen Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts etliche - größtenteils vereinfachte - Varianten erschienen, wie zum Beispiel "Ludo" in England, "Jeu de Dada" in Frankreich oder "Eile mit Weile" und unser beliebtes "Mensch ärgere Dich nicht" in Deutschland. Bei dem großen Erfolg ist es kein Wunder, dass immer wieder Plagiate und Derivate herausgebracht wurden, und auch heute noch werden viele selbsternannte "Spieleerfinder" mit ähnlichen Spielideen bei den Verlagen vorstellig.

Nun ist bei Schmidt Spie-

le (!) wieder ein Spiel erschienen, das auf den Grundregeln von "Mensch ärgere Dich nicht" basiert. Normalerweise muss man - als einigermaßen seriöser Spielejournalist - solche Derivate links liegen lassen. Warum ich bei "Dog" - so der Titel des Spiels - eine Ausnahme mache? Dies sollte nach einer kurzen Spielbeschreibung klar sein.



Der Spielplan ist dem "Original" zum Verwechseln ähnlich. Es gibt für jede Spielerfarbe einen Startbereich, in dem zu Beginn je vier Figuren stehen, je ein Startfeld, von dem aus die Fi-

guren losziehen, einen Rundkurs, den jede Figur zu durchlaufen hat, sowie einen Zielbereich, in dem sie schließlich hineingezogen werden soll. Neben dem Spielplan für maximal vier Personen befindet sich auf der Rückseite noch ein Plan, der für bis zu sechs Spieler geeignet ist.

Soweit also nichts Neues, was eine Rezension rechtfertigt. In der Spielschachtel sucht man eines jedoch vergebens: einen Würfel! Bei "Dog" werden die Spielfiguren nämlich stattdessen mit Karten bewegt. Die - in blau gehaltenen - Karten tragen Werte von 2 bis 12. Wer eine solche Karte ausspielt, darf eine seiner Figuren entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiterbewegen. Wie gewohnt können dabei gegnerische Figuren geschlagen werden.

"Schon besser, aber immer noch zu wenig originell", werdet ihr zu Recht einwenden. Neben den blauen Karten gibt es aber noch rote Karten, die zum Teil recht mächtige Sonderfunktionen aufweisen: "Startkarten", nur mit denen Figuren vom Start auf das Startfeld gesetzt werden dürfen. "Tauschkarten", mit denen eine eigene Spielfigur mit einer anderen getauscht werden kann. Karten, mit denen auch rückwärts

gezogen werden darf. Karten, die eine Aufteilung der Bewegungspunkte auf beliebig viele eigene Spielfiguren erlauben. Und "Joker", die den Wert bzw. die Funktion jeder roten oder blauen Karte annehmen können.



Damit kommt schon wesentlich mehr Dynamik und Abwechslung ins Spiel. Der Einsatz der Karten muss jedoch gut bedacht sein, denn eine weitere Besonderheit - es wird nicht automatisch nachgezogen. Vielmehr werden bei Spielbeginn an jeden Spieler sechs Handkarten ausgeteilt, mit denen sie haushalten müssen. Erst wenn alle Spieler ihre Handkarten ausgespielt haben, gibt es wieder neue Karten nach, allerdings um eine Karte weniger als in der Run-

de davor. So wird in der zweiten Runde mit 5 Karten, in der dritten Runde mit 4 Karten, etc. Nach der 5. Runde beginnt der Zyklus wieder mit vollen 6 Karten von neuem. Kann ein Spieler keine seiner Figuren bewegen, scheidet er für die laufende Runde aus, ein weiterer Grund, seine Karten gut einzuteilen.

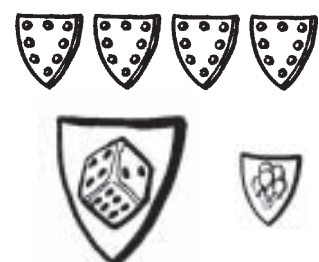
Doch der eigentliche Kniff liegt bei "Dog" darin, dass jeweils zwei Personen, die sich gegenüber sitzen, zusammen spielen. Zwar dürfen die Spieler nur ihre eigenen Figuren bewegen (Ausnahme: ein Spieler hat bereits seine vier Figuren ins Ziel gebracht), doch zu Beginn jeder Runde wird eine Handkarte verdeckt mit dem Partner ausgetauscht, und da kommt es sehr wohl darauf an, seinen Partner bestmöglich zu unterstützen. Hier zeigen sich dann die Stärken von "Dog", gerade im Partnerspiel kann es gegenüber dem uralten "Mensch ärgere Dich nicht" eindeutig punkten. Aus diesem Grund funktioniert das Spiel auch am besten zu viert oder zu sechst, während bei 2, 3 oder 5 Spielern wieder jeder - wie gewohnt - für sich alleine spielt.



Mit "Dog" wurde sicher nicht das Rad neu erfunden, und richtige Spieleprofis haben daran auch nicht wirklich Freude, aber für die ist es ja auch nicht gedacht. Für Familien und Gelegenheitsspieler jedoch könnte das Spiel eine willkommene Abwechslung zu Bekanntem bieten. Ein guter Gradmesser, ob "Dog" etwas taugt oder nicht, ist unsere Spielerunde "Ritter der Knobelrunde", die sich aus den verschiedenen Genres immer die besten Stücke herauspickt. Bei den ersten Testrunden kam "Dog" jedenfalls recht gut an, was man durchaus als Empfehlung für dieses lockere Spiel ansehen kann.

Truly

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	Dog
Art:	Karten- und Laufspiel
Autor:	(nicht genannt)
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Schmidt Spiele
Jahr:	2008
Dauer:	30 bis 45 Minuten
Preis:	ca. Euro 19,--