

Mit diesem Spiel wurde die Serie der „Hans im Glück“-Spiele und Kleinverlagsspiele erstmals seit 9 Spielen beendet, denn der Stuttgarter Verlag „Kosmos Spiele“ ist eindeutig den Großverlagen zuzuordnen. Dass das Spiel zu Recht in unsere „Hall of Games“ aufstieg, beweist die eindrucksvolle Liste der Auszeichnungen...

55



Gleich vorweg: Ich hasse Aufschneiderei. Großspuriges Auftreten und unbescheidenes Verhalten sind mir höchst zuwider. Und so betrachte ich es mit tiefstem Misstrauen, ja sogar mit Abneigung, wenn ein Verlag oder ein Spieleautor sein Werk als das "epochalste Spiel des Jahrhunderts", einen "Meilenstein der Spielgeschichte", die "innovativste Spieleentwicklung des Jahres" u. ä. anpreist. In den meisten Fällen sind diese Lobeshymnen in keinsten Weise gerechtfertigt.

Und so war ich auch sehr skeptisch, als ich den Titel dieses neuen Spiels las. "Einfach genial"... Ist da wieder so ein selbsternannter Spieleguru am Werk? Will da wieder ein Kleinverlag mit Etikettenschwindel auf sein Produkt aufmerksam machen? Der Spielautor ist niemand Geringeres als Reiner Knizia, der Protzen eigentlich nicht nötig hat, und der Spieleverlag ist an und für sich auch schon so etabliert, dass er auf unwahre Übertreibungen verzichten

kann. Nehme ich mir halt ganz unvoreingenommen einmal das Spiel vor.

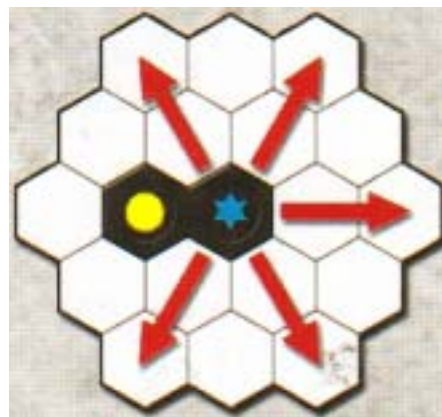
"Einfach"?

Diesem Prädikat kann ich durchaus zustimmen, denn die Spielregeln sind für wahr nicht kompliziert und innerhalb weniger Minuten erklärt. Der Spielplan zeigt ein leeres Sechseckraster, in dem lediglich in den sechs Ecken jeweils ein Feld mit einem farbigen Symbol markiert ist. Dieselben Symbole finde ich auch auf den Spielsteinen vor, welche die Form von zwei an einer Kante aneinander geklebten Sechsecken besitzen. Die sechs verschiedenen Symbole kommen dabei in allen möglichen Kombinationen auf den Spielsteinen vor. Zu Beginn ziehe ich zufällig sechs Stück aus einem Beutel, die ich auf meiner Ablage unterbringe. Ein Spielzug ist wirklich ganz simpel: Ich nehme einen beliebigen Spielstein aus meiner Ablage und lege ihn beliebig so auf den Spielplan, dass er zwei freie Felder abdeckt. Natürlich versuche ich da-

durch, viele Punkte zu erzielen. Die Punkte ergeben sich aus benachbarten Feldern und Steinen, die dieselben Symbole aufweisen. Von jeder Spielsteinhälfte zähle ich alle entsprechenden Symbole zusammen, die in jeder der fünf Richtungen in einer durchgehenden Reihe anschließen. Anfangs sind das nur vereinzelte Pünktchen, im Laufe des Spiels sind aber dann wesentlich mehr Punkte zu erreichen. Anschließend ergänze ich meine Ablage wieder auf sechs Spielsteine. Einfacher geht's also wirklich nicht mehr: Einen Stein legen, punkten, nachziehen, fertig.

"Genial"?

Wenn also alles derart simpel ist, was soll dann das Geniale an dem Spiel sein? Tja, Die Punkte allein machen's nicht. Es bringt nämlich - bis auf ein kleines Regeldetail - überhaupt nichts, von einzelnen Farben eine Menge Punk-



te zu sammeln. Die Punkte-
tafel, die jeder Spieler bei Spiel-
beginn erhält, und auf welcher
die Punkte für alle sechs Far-
ben getrennt festgehalten wer-
den, geht ja auch nur bis maxi-
mal 18 Punkte. Der Clou liegt
ganz im Gegenteil am
eher gleichmäßigen
Punkten in den sechs Far-
ben. Bei Spielende zählt
für jeden Spieler nur der
Farbstein mit dem
schlechtesten Wert, und
wer mit diesem die höch-
ste Punktezahl erreicht,
gewinnt. Zugegebener-
maßen eine nicht ganz
leichte Regelung, die
nicht von allen Spielern
gleich verstanden wird,
welche im Gegenzug aber
viele taktische Möglichkeiten
bietet. Um nicht ganz dem
Zufall ausgeliefert zu sein, darf
man nach dem Legen eines
Steines alle seine Steine aus-
tauschen, wenn man von sei-
ner "schwächsten" Farbe kei-
nen einzigen Stein besitzt.

Das bereits angespro-
chene Regeldetail erlaubt üb-
rigens jedem Spieler, der mit
einem seiner Farbsteine das
letzte Feld ("18") der Punkte-

tafel erreicht, einen sofortigen
Extrazug. So liegt es beim
Spieler abzuwägen, ob es sinn-
voller ist, auf Extrazüge hin-
zuarbeiten oder lieber die
schwächeren Farben zu for-
cieren.



"Einfach Genial!"

Reiner Knizia und Kos-
mos Spiele haben diesmal mit
dem Titel nicht zu viel ver-
sprochen. Es ist wirklich
schnell erklärt, spielt sich
recht flott und vor allem be-
sitzt es einen hohen Wieder-
spielreiz. Bei den ersten Parti-
en wird der Glücksanteil et-
was hoch eingeschätzt, aber
nach einigen Spielen merkt
man, dass man sehr wohl aus-
gesprochen taktisch vorgehen

kann. Man muss auf jeden Fall
immer die Punktefelder der
Mitspieler im Auge behalten,
deren "Schwächen" (die Far-
ben, bei denen sie wenige
Punkte haben) erkennen und
beinhaltet ausnutzen.

Ich bin zwar kein ausge-
sprochener Liebhaber ab-
strakter Spieler, aber "Einfach
Genial" gefällt mir wirklich
gut. Ich halte es sogar für ein
ideales Kaffeehausspiel à la
"Twixt", "Zatre" oder "Domi-
no". Das Material ist schön,
übersichtlich und gut durch-
dacht: Die Ablagebänke schüt-
zen vor neugierigen Blicken
der Mitspieler, und der Spiel-
plan zeigt unterschiedlich gro-
ße Flächen je nach Spieleranzahl.
Durch die Symbole ha-
ben Farbenblinde keinen
Nachteil. Alles in allem ein
Spiel, welches uns sicher noch
viel Freude bereiten wird.

Info-Box

Titel:	Einfach Genial
Art:	abstraktes Legespiel
Autor:	Reiner Knizia
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Kosmos Spiele
Jahr:	2004
Dauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. Euro 30,-
Auszeichnungen:	Spiel der Spiele 2004 5. Platz Deutscher Spielepreis '04 nominiert zum Spiel des Jahres 04

Tracy

Game News-
Wertung

