

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.

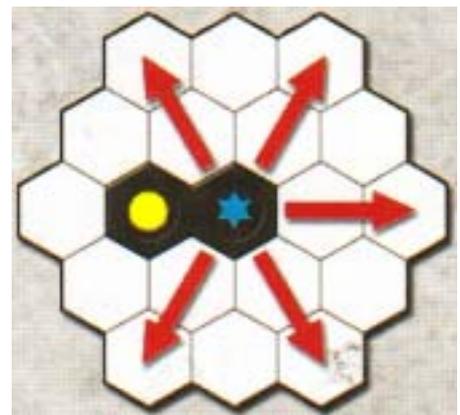
"Einfach"?

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 vereinzelt 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

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

*Tracy*

Game News-  
Wertung

