

Kurznach „Verflixxt!“ schafft nun - nach davor längerer Durststrecke - mit „Jetzt schlägt's 13!“ ein weiteres Spiel mit blauem Dreieck den Sprung in die „Hall of Game“. Dies scheint ein deutliches Zeichen zu sein, dass die Ravensburger wieder vermehrt Spiele für Spieler machen...

68



Kaum zu glauben, aber es gibt sie noch, die ganz und gar themenlosen Kartenspiele, bei denen es lediglich auf Kartenwerte, Kartenfarbe und vielleicht noch auf das eine oder andere Symbol (zum Beispiel Siegpunkte, u.ä.) ankommt. Zwar haben die Kartenspiele mit mehr oder weniger aufgesetzten Themen längst Überhand genommen, so siedeln, handeln, erobern, zaubern und kämpfen wir mit zum Teil wirklich phantastisch gestalteten Karten. Aber neben ein paar echten Klassikern (Uno, Rage, usw.) erscheinen doch ab und zu ein paar Neuheiten.

Und eine solche habe ich nun vor mir. "Jetzt schlägt's 13!" heißt das erst kürzlich erschienene Spiel, und tatsächlich finden wir nirgendwo auch nur die kleinste thematische Einbindung. Seinen Ti-

tel trägt das Spiel einzig und allein aus dem Umstand, dass der magische Wert "13" Unglück bringt und möglichst gemieden werden sollte.

Daraus folgt logischerweise, dass es Karten mit Zahlenwerten geben muss. Richtig, auf rund drei Viertel aller Karten - erkennbar an blauem Hintergrund - befinden sich Zahlen von 0 bis 5. Daneben können noch andere Symbole darauf abgebildet sein: Ein Kartensymbol, welches dem Besitzer der Karte eine zusätzliche Karte vom Stapel beschert, oder 1 oder 2 Pluspunkte, von denen man im Laufe des Spiels möglichst viele ansammeln sollte. Alle Karten mit Pluspunkten kann man am Ende eines Durchgangs nämlich verdeckt vor sich ablegen, die restlichen Karten wandern auf den Ablagestapel. Nur der Unglücks-

rabe, der mit seiner Auslage den Wert "13" erreicht oder überschritten hat, muss alle seine Karten (also auch die schönen Pluspunkte) abgeben.

Klar will man nun Karten mit möglichst niedrigen Zahlen und möglichst vielen Pluspunkten. Das Schicksal liegt aber - leider - nicht nur in den eigenen Händen. Wer an der Reihe ist, nimmt sich - ohne sie sich vorher anzuschauen! - so viele Karten vom Stapel wie insgesamt Spieler teilnehmen. Einzelnen deckt er sie auf und verteilt sie nach seinem Gutdünken unter den Spielern, so dass jeder Spieler - auch er selbst - genau 1 Karte erhält. Sicher, die schlechten gäbe man gerne den Mitspielern, die guten Karten würde man am liebsten selbst behalten. Aber soll man den einen Plus-



punkt mit den 3 "Miesen" selbst nehmen, oder doch lieber weitergeben? Kommt eine bessere Karte nach, oder krieg ich am Ende eine noch viel schlechtere?



Für Abwechslung und mehr Nervenkitzel sorgen noch ein paar Sonderkarten. Die Karten mit dem grünem Hintergrund tragen nur Pluspunkte (1 oder 2). Eine solche Karte kommt gar nicht in die Auslage, sondern wird vom Spieler direkt als Gewinn verdeckt abgelegt.

Die gelben Karten hingegen haben Einfluss auf die eigene Auslage. So kann etwa die letzte ausliegende Karte entfernt werden, oder die "gefährliche" Zahl des betreffenden Spielers von 13 auf 18 er-

höht werden. Und mit der "Hand" in der eigenen Auslage kann zu einem späteren Zeitpunkt eine beliebige Karte abgelehnt werden, die dann zusammen mit der "Hand" auf den Ablagestapel kommt.

Es werden mehrere Durchgänge gespielt, bis der gesamte Nachziehstapel aufgebraucht ist. Danach zählen alle Spieler die Pluspunkte ihrer verdeckten Karten. Es gewinnt, wer die meisten Pluspunkte sammeln konnte.

Durch das zufällige Kartenaufdecken ist der Glücksfaktor naturgemäß sehr hoch und taktische Überlegungen sind nur in geringem Ausmaß möglich. Trotzdem, das Spiel macht viel Spaß. Ein bisschen Zocken und Riskieren, ein wenig die Mitspieler ärgern, eine Partie "Jetzt schlägt's 13!" sorgt für eine vergnügliche halbe Stunde. Häufig bleibt's auch nicht bei einer einzigen Partie, was für den hohen Spielreiz spricht. In unseren Runden wurden allerdings jene Karten, bei denen man zusätzlich noch Karten vom Stapel erhält, als störend empfunden, da man damit noch viel mehr



dem Zufall ausgesetzt ist. Wir haben daher eine kleine Variante probiert, bei dem der Spieler, der eine Karte vom Stapel nachziehen muss, diese neue Karte einem beliebigen Spieler geben kann. Auch nicht der Weisheit letzter Schluss, aber unserer Meinung nach schon etwas besser...

Wally

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Jetzt schlägt's 13!
Art:	Karten-Ärgerspiel
Autor:	Rüdiger Dorn
Spieler:	für 2 bis 5 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Ravensburger Spiele
Jahr:	2007
Dauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. Euro 12,--