

Das fünfte Spiel in unserer „Hall of Game“ ist ein Beweis dafür, wie schnelllebig unsere Zeit ist. White Wind gibt es nicht mehr und somit ist das Spiel auch nicht mehr erhältlich. Und selbst die Neuauflage bei Amigo Spiele unter dem Titel „Power Play“ ist nicht mehr erhältlich...



PHANTOMS OF THE ICE

Das Kabelfernsehen macht's möglich, daß wir Mitteleuropäer auch eine der beliebtesten Sportarten Amerikas ins Haus geliefert bekommen: Eishockey und die NHL. Angesichts des großen Publikumsinteresses und dem Millionengeschäft in dieser Liga wundert es mich schon, daß es neben den üblichen Aktionsspielen fast kein Brett- oder Kartenspiel über "Ice Hockey" gibt, mir selber ist eigentlich nur das tschechische "HOKEY '92" vom Tempulum-Verlag bekannt. Doch Alan R. Moon, sonst eher für Eisenbahnspielefans ein Begriff, hat etwas für die Anhänger des Pucks übrig und präsentiert in einer für seinen Verlag "White Wind" ungewöhnlich kleinen Schachtel "Phantoms of the Ice".

Mehr als 66 Karten, einen Notizblock, einen Spielplan und die Spielregel findet man auch nicht darin. Im Grunde ist es nämlich ein Kartenspiel, bei dem die Spieler - welche ich fortan, um Verwir-

rung zu vermeiden, "Manager" nenne - sich aus Karten, welche Eishockey-Spieler darstellen, eine möglichst gute Mannschaft zusammenzustellen, um in Spielen gegeneinander die meisten Siege zu erzielen. Die Eishockeyspieler auf den Karten sind Fantasygestalten, also Zwerge, Trolle, Drachen und mehr oder weniger menschliche Wesen. Neben einem humorvollen Namen besitzt jeder "Crack" auch einen Zahlenwert zwischen 0 und 11, der für die Matches gegeneinander von großer Bedeutung ist: Je höher der Wert, desto besser. Grundsätzlich kann man die Spieler einteilen in Stürmer (blaue Zahlen), Verteidiger (rot) und Tormänner (grau). Wichtige Grundregel: Jede Mannschaft muß aus genau 3 Stürmern, 2 Verteidigern und 1 Tormann bestehen.

Der Spielablauf ist sehr einfach, was einen raschen Einstieg in das Spiel ermöglicht: Zuerst werden die Karten in den 3 Stapeln (Forward,

Defensemen und Goalie) getrennt gemischt und auf den Spielplan gelegt. Alle Manager ziehen nun nacheinander je eine Karte, bis alle ein komplettes Team besitzen. Dann kann ein Manager, wenn er an der Reihe ist, zwischen 3 Aktionen wählen. Beim **Tausch** legt man eine seiner Karte unter den jeweiligen Stapel und nimmt eine neue Karte dieses Stapels auf. Beim **Handel** wählt man sich einen Managerkollegen aus, von dem man sich verdeckt eine Karte zieht, und ihm schließlich eine eigene Karte derselben Position (Stürmer,...) gibt. Neben diesen beiden Möglichkeiten, sein Team zu verstärken, kann man auch ein **Match** gegen ein beliebiges anderes Eishockeyteam austragen. Das ist das Herzstück des



Spiele und sorgt für Spannung für alle. Jeder der beiden Kontrahenten wählt sich eine seiner Karten aus, gleichzeitig werden die beiden Karten aufgedeckt. Haben beide einen Feldspieler gewählt, erzielt der Spieler mit dem höheren Wert ein Tor (bei gleichen Werten fällt kein Tor). Ist einer der beiden Spieler ein Torhüter, fällt kein Tor, unabhängig von den Werten. Sind beides Torhüter, schießt der bessere von ihnen ein Tor. Diese Prozedur wird solange gemacht, bis alle 6 Karten gespielt wurden, wer die meisten Tore erzielt, hat gewonnen. Bei Gleichstand entscheidet ein "Sudden Death", d.h. wer das nächste Tor erzielt, gewinnt.

Alle Ergebnisse werden auf dem Block notiert, und wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Siegen erreicht, bestreitet ein sogenanntes "Play-Off", eine Finalserie gegen den Manager mit den zweitmeisten Siegen.

Was sich hier so banal anhört (auch ich war beim



ersten Erklären am "White Wind"-Stand in Essen alles andere als überzeugt), entpuppt sich als kurzweiliges Kartenspiel. Die psychologische Komponente ("Spielt mein Gegenüber jetzt einen starken oder schwachen Spieler, oder setzt er gar seinen Torhüter ein?") ist bei 6 Karten eigentlich fast reine Glückssache. Auch die Stärke der eigenen Mannschaft ist in hohem Maße glücksabhängig. Doch durch den Handel

und auch durch die Tatsache, daß einige der Verteidiger "Schläger" sind und daher im Match die gegnerische Karte verletzungsbedingt ausgetauscht werden muß, ist ein ständiger Wechsel vorprogrammiert. Hat ein Manager bei einem Match schlechte Karten, wird er zu großer Wahrscheinlichkeit in Folge von den anderen Trainern herausgefordert. Ein Spieler, der gerade seine guten Karten bei einem Match gezeigt hat, ist ein beliebtes "Opfer" für den Handel. Zugegeben, für Strategen und Taktiker bieten sich zuwenig Möglichkeiten, doch lustig und

reizvoll ist "Phantom of the Ice" allemal. Und wo sonst bekommt man für knappe 20 DM ein handliches, unterhaltendes, schnell erklärtes Spiel für 2 bis 10 Personen mit frei wählbarer Spieldauer?

GameNews-
Wertung



p.S.: Wie bereits eingangs erwähnt, ist das Spiel nur mehr unter dem Titel „Powerplay“ bei Amigo Spiele erhältlich, und selbst da erscheint es nicht mehr im aktuellen Verlagsprogramm. Also schnell zugreifen, wenn Sie es irgendwo finden!

Info-Box

Titel: Phantoms of the Ice
Art: Karten-Bluffspiel
Autor: Tom Dalgliesh
Spieler: für 2 bis 10 (!) Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Verlag: White Wind Games
Jahr: 1994
Dauer: 30 bis 60 Minuten
Preis: leider nicht mehr erhältlich
 auch „Powerplay“ ist nicht mehr zu haben