

Dass die „Ritter der Knobelrunde“ nicht nur auf Neuer-scheinungen achten, haben sie mit der Wahl dieses Karten-spiel-Klassikers in ihre „Hall of Games“ eindrucksvoll be-wiesen. „Rage“ ist nämlich bis jetzt das älteste Spiel - es stammt aus dem Jahre 1984! -, welches den Aufstieg in unsere Ruhmeshalle geschafft hat...

72



Ich tobe! Ich rase!
Ich schäume vor Wut!
Ich bin in RAGE!

Warum eigentlich? Nicht genug damit, dass ich für meine "Ritter der Knobelrunde" ständig die neuesten Spiele teste, sie gewissenhaft prüfe, um dann eine sachlich fundierte, objektive Rezension schreiben bestmöglich darüber informieren zu können. Nein, die Knobelritter wählen ausgerechnet ein uraltes Spiel in unsere "Hall of Games" und verpflichten mich auf diese unverschämte Weise, auch über solche "Oldies" noch ein paar Zeilen zu verlieren!

Spaß beiseite, mal im Ernst: Wenn es ein Spiel verdient hat, in unsere klub-interne Ruhmeshalle aufgenommen zu werden, dann dieses kleine, aber feine Karten-spiel namens "Rage". Der Klassiker aus dem Jahre 1984

kommt auch bei uns seit fast zwei Jahrzehnten immer wieder gerne auf den Spiel-tisch. Zwar werden es die meisten Leser bereits kennen, aber ich werde es trotzdem - und das mit dem gebühren-den Respekt - hier genauer vorstellen.

"Rage" gehört zur Familie der Stichvorhersage-Spiele. Ein Stichspiel also, bei dem alle Spieler vor dem ersten Ausspielen gleichzeitig mit Handzeichen einen Tipp abgeben, wie viele Stiche sie wohl in dieser Runde machen werden. Die Tipps jedes Spielers werden auf einem Block notiert. Obwohl es noch andere Möglichkeiten gibt, an Punkte zu kommen, sind richtige Prognosen die wichtigsten Punktebringer, um das Spiel gewinnen zu können.

Die Grundregeln sind denkbar einfach. Jeder Spieler erhält zu Beginn eine be-

stimmte Anzahl an Karten, zusätzlich wird vom Stapel eine Karte aufgedeckt, welche die Trumpffarbe für diese Runde bestimmt (es gibt sechs Farben mit den Werten von 0 bis 15). Der Startspieler spielt eine Karte aus. Für nachfolgende Spieler besteht Farbzwang, aber nicht Stich-zwang. Wer eine Karte derselben Farbe hat, muss sie also ausspielen, aber nicht drüber stechen. Wer die Farbe nicht bedienen kann, kann eine Fremdfarbe spielen, oder aber auch mit einer Trumpf-Karte stechen. Wer den Stich macht (höchste ausgespielte Karte oder Trumpf), legt die Karten so vor sich ab, dass die Anzahl der gemachten Stiche leicht erkennbar ist, und spielt als nächstes aus.



Sobald alle Karten ge-spielt wurden, wird geprüft, inwieweit die Vorhersagen ein-getroffen sind. Jeder Stich

zählt grundsätzlich 1 Punkt. Wer seine Stich-Wette gewonnen hat, also genauso viele Stiche wie vorhergesagt gemacht hat, erhält 10 Punkte zusätzlich. Wer hingegen daneben gelegen ist, dem werden 5 Punkte abgezogen. Natürlich gewinnt am Ende der Spieler mit den meisten Punkten.



nochmal 9 Runden anschließen, diesmal wieder mit ansteigender Kartenzahl. Ich bin mir sicher, dass es in vielen Haushalten eigene Hausregeln gibt, was für ein so verbreitetes Evergreen kein Wunder wäre. Jedenfalls spricht für den Erfolg des Spiels, dass es immer noch im Verlagsprogramm von

"Amigo Spiele" aufscheint, seit 2004 auch in einer neuen Ausgabe.

Abwechslung ins Spiel bringen die Sonderkarten, die jedes Mal dann ausgespielt werden können, wenn man eine Farbe nicht bedienen kann. Die Karten "Rage-Rache" und "Rage-Bonus" bringen dem Spieler, der den Stich einheimst, 5 Minus- bzw. 5 Pluspunkte ein. Bei der Karte "Kein Trumpf" verliert die Trumpffarbe für diesen Stich ihre Gültigkeit, für die nächste Runde wird dann eine neue Trumpfkarte aufgedeckt. Einen sofortigen Wechsel der Trumpffarbe bewirkt die Karte "Trumpfwechsel", was zu manchen unliebsamen Überraschungen führt. Und wer

den "Joker" ausspielt, kann dieser Karte eine beliebige Farbe und Zahl zuordnen, um etwa einen Stich mit der höchsten Trumpffarbe stechen oder gefahrlos zugeben zu können.

Interessant ist noch, dass die Anzahl der Karten mit der Rundenzahl variiert. In der ersten Runde wird mit 10 Karten gespielt, in jeder weiteren Runde mit einer weniger, bis in der letzten Runde nur mehr ein einziger Stich ausgespielt wird. In unseren Spielrunden erscheint uns dies gerade gegen Schluss hin zu spielbeeinflussend, weshalb wir

Truly

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Rage
Art:	Kartenstich-Vorhersagespiel
Autor:	nicht genannt
Spieler:	für 2 bis 10 Spieler
Alter:	ab 11 Jahren
Verlag:	Amigo Spiele
Jahr:	1984
Dauer:	30 bis 45 Minuten
Neuaufgabe:	Amigo 2004
Preis:	ca. Euro 7,-

