

Aller guten Dinge sind drei, dachten sich die Knobler, als sie das dritte Spiel von Uwe Rosenberg in die „Hall of Games“ wählten. Wieder ist es ein Kartenspiel, und wie bei „Bohnanza“ spielen erneut Bohnen eine wichtige Rolle darin...

29

SPACE BEANS

Das hat sich die *phaseolus vulgaris*, die gewöhnliche Bohne aus der Familie der *leguminosae*, Gattung Hülsenfrüchte, wohl nicht träumen lassen, daß sie einmal zu so großen spielerischen Ehren kommt. Uwe Rosenberg landete mit seinem originellen Kartenspiel "Bohnanza", bei dem es um den Anbau von Garten-, Feuer-, Blauen, Soja-, Roten, Augen-, Brech- und Saubohnen geht, den Spielhit des Jahres 1997. Die Hommage an die Bohne wurde dann im darauffolgenden Jahr fortgesetzt, bei der Erweiterung für bis zu 7 Spieler konnte man noch die Kaffee-, die Weinbrand- und die Kakao-bohne kennenlernen. Dem auf dem Spielmarkt aufgetauchten Erweiterungstrend folgend, kam dann 1998 "La Isla Bohnitá" heraus (in der Szene bald "Säfahrer-Erweiterung" genannt), wo wir zwei neue Bohnensorten - die Mokkabohne und die Wachsbohne - finden.

Wer jetzt glaubt, damit hat sich's nun ausgebohnt, der irrt. Denn das neueste Werk beschreibt uns eine Zukunftsvision der besonderen Art. Galaktische Bohnenhändler sind auf der Suche nach SpaceBeans, außerirdische Lebensformen in der Gestalt von Bohnen. Und tatsächlich betreten sie - Lichtjahre von der Erde entfernt - Bohnenfelder, die nie ein Mensch zuvor abgeerntet hat. Und natürlich auch auf extreterrestre Bohnen, wie die gelbe Klingbohne, die rote "Darth Bean" oder die violette Centauribohne. Insgesamt machen wir hier Bekanntschaft mit sieben neuen UBO's (Unbekannte Bohnen-Objekte).

Damit hier kein falscher Eindruck entsteht: Es handelt sich bei "SpaceBeans" diesmal nicht um einen Erweiterungssatz zu Bohnanza, sondern um ein eigenständiges Spiel von Uwe Rosenberg. Ich werde den Verdacht nicht los,

daß man sich der Popularität der Bohnen bedient hat, um bei den zahlreichen Fans einen Wiedererkennungseffekt zu erzielen. Dies ist dem Verlag auf jeden Fall gelungen. Das skurrile Thema sowie die schon bekannt witzige Grafik tun ihr übriges, die Aufmerksam-

keit potentieller Käufer zu wecken. Die wichtigsten Science Fiction Filme werden dabei durch den Kakao gezogen: Star Trek, Babylon 5, Star Wars, Aliens, Mondbasis Alpha 1, 2001-Odyssee im Welt- raum und sogar das gute alte Raumschiff Orion tauchen hier auf wirklich lustige Weise auf.

Doch nun zum eigentlichen Spiel. Besagte Alien-Boh-



nen gilt es - ähnlich wie bei Bohnanza - zu sammeln. Wie man das macht, ist denkbar einfach: Wenn man an der Reihe ist, zieht man zwei Karten, dann beginnt oder erweitert man eine Sammlung SpaceBeans gleicher Farbe und schließlich übergibt man sämtliche Karten, die man noch in der Hand hält, verdeckt seinem rechten Nachbar. Danach ist der linke Nachbar dran. Sammlungen sind natürlich umso mehr wert, desto größer sie sind. Darum wird man wohl lieber solche Sammlungen anfangen oder erweitern, von denen man mehrere Karten auf der Hand hat. Der Autor hat allerdings dem unkontrollierten Anhäufen von mehreren Sammlungen einen Riegel vorgeschoben. So kann jeder Spieler nur maximal zwei Sammlungen gleichzeitig aufweisen, davon eine mit aufgedeckten Karten (offene Sammlung) und eine mit verdeckten Karten (geheime Sammlung).



Im Laufe des Spiels kann es daher mal vorkommen, daß mangelndermaßen (man hat keine einzige Karte zu seinen beiden Sammlungen in der Hand) oder auch freiwillig - aus verschiedensten taktischen Gründen heraus - Sammlungen auflöst. Dann erst zeigt sich der Wert einer Sammlung. Der Wert ist dabei abhängig, ob in der Sammlung eine Karte enthalten ist, deren Kartenwert gleich der Anzahl der SpaceBeans in der Sammlung ist. Klingt kompliziert? Ein Beispiel soll verdeutlichen, wie's gemeint ist: Eine Sammlung von vier grauen Karten ist dann auch 4 Punkte wert, wenn sich die "4" in der Sammlung befindet. Ansonsten ist sie null, zero, gar nichts wert. Die Karte mit dem entsprechenden Wert darf der Spieler als Trophäe offen vor sich legen, die restlichen Karten der aufgelösten Sammlung kommen auf den Ablagestapel. Übrigens darf immer nur die offene Sammlung "abgeerntet" werden, worauf die geheime Sammlung umgedreht und ihrerseits zur offenen Sammlung wird.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges Trophäen im Gesamtwert von mindestens 30 Punkten vor sich liegen hat. Dieser Spieler erhält noch einen "Bohnus" von 3 Punkten. Dann können noch alle Spieler ihre Sammlungen auflösen (die



Handkarten zählen nicht mehr). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und ist laut Spielregel "Herrscher des Bohniversums".

"SpaceBeans" ist kein kosmisches Spiel, vielmehr ein recht komisches. Durch den gewöhnungsbedürftigen Spielablauf scheint es auf den ersten Blick absolut glücksabhängig zu sein. Man darf ja keine Karten behalten und muß ganz auf jene Karten hoffen, welche man zieht und welche einem der linke Nachbar überläßt. Trotzdem hatte keiner in unseren zahlreichen Partien das Gefühl, vollkommen dem Schicksal ausgeliefert zu sein und nicht doch das Geschehen etwas beeinflussen zu können. Wenn man darauf achtet, was die Mitspieler (vor allem den Spieler, dem man am Ende seines Zuges Karten schenkt) so sammeln oder sammeln könnten, kann man schon selbst einiges steuern. Auch bringt es manchmal mehr, flexibel auf neue Sammlungen umzusteigen, statt stur

mehrere Runden lang eine große Sammlung zusammenzukratzen. Wichtig ist zudem, daß die offene Reihe - wenn möglich - immer bereits einen Wert besitzt, um nicht dummerweise dann eine große, aber wertlose Sammlung wegschmeißen zu müssen. Und zum Schluß hin wird's richtig spannend, denn da muss man schon sehr genau berechnen und darauf spekulieren, wie man am schnellsten und besten zum Ziel (30 Punkte) kommt.

Kurz formuliert ist "SpaceBeans" ein kleines Spiel für Zwischendurch, in dem einiges mehr steckt als man meinen könnte, jedoch nicht so viel, daß man von einem taktischen Kartenspiel sprechen könnte.



Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	SpaceBeans
Art:	Karten-Sammelspiel
Autor:	Uwe Rosenberg
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Amigo Spiele
Jahr:	1999
Dauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. Euro 7,--