

Die Spielekritiken der letzten 52 Spiele unserer „Hall of Games“ habe alle ich selbst verfasst. Zum Glück hat die Redaktion der „Game News“ nun einen neuen Rezensenten gefunden. Thomas Polaschek wird unseren Knobelrittern fortan des öfteren neue und ältere Spiele vorstellen...

76

ZIEGEN KRIEGEN

Die Ziegen sind los!

Ein Hügel ist der natürliche Lebensraum von Holzziegen. Zumindest bei dem hier besprochenen Spiel ist das der Fall, und damit die kleine Holzziege nicht verhungert, sollten wir auch gleich damit beginnen, ihr einen Hügel zu bauen.

Aber erstmal alles der Reihe nach: „Ziegen kriegen“ ist ein unterhaltsames Kartenspiel für 3 bis 6 Personen und einer verhältnismäßig kurzen Spieldauer von ca. 15 Minuten. Von den 50 Spielkarten auf denen jeweils eine lustige Ziege im Comic-Stil, eine Zahl von 1-50 sowie eine bestimmte Anzahl von Ziegenköpfen abgebildet sind, erhält jeder Spieler 8 Stück. Weiters wird ein Stapel mit den 12 Hügelkarten bereitgestellt, und die kleine Holzziege darf natürlich auch nicht fehlen.

Worum geht's denn nun? Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte in Form von Ziegenköpfen zu sammeln, aber keinesfalls das

Punktlimit, welches durch die aufgedeckten Hügelkarten bestimmt wird, zu überschreiten.

Ein Spiel besteht aus 8 Runden, so viele also, wie jeder Spieler Karten in seiner Hand hält. Nun spielt jeder reihum eine Karte aus. Wer die Karte mit der höchsten Ziffer ausgespielt hat, macht den „Stich“. Ihm gehören alle in dieser Runde ausgespielten Karten, er zählt die Ziegenköpfe zusammen und legt die Karten mit der Rückseite nach Oben vor sich ab. Wichtig ist nun, dass man sich die Anzahl der erbeuteten Ziegen merkt, denn man darf sich diese Karten kein weiteres Mal ansehen.



Jener Spieler, der die niedrigste Karte gespielt hat, darf nun eine Hügelkarte anlegen. Dazu hebt er die oberste Karte vom Stapel ab und legt sie in die Mitte des Tisches. Auf jeder Hügelkarte befindet sich an jeweils zwei gegenüberliegenden Ecken eine der Zif-

fern von 1 bis 8. Um festzulegen, welche der beiden Ziffern in dieser Runde gültig ist, wird nun die Holzziege auf die entsprechende Ecke gestellt.

Derjenige Spieler der den Stich gemacht hat ist in der nächsten Runde der Startspieler. In den ersten 4 Runden wird nun also jedes Mal eine Hügelkarte angelegt. Ist der Hügel vollständig, so ergibt die Summe der vier Hügelteile in der Mitte das Punktlimit, welches kein Spieler überschreiten sollte.

Nachdem jeder seine 8 Karten ausgespielt hat, endet das Spiel und alle zählen ihre erbeuteten Ziegen zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, sofern er das Punktlimit nicht überschritten hat. Selbst ein Spieler mit 0 Punkten kann gewinnen, falls alle anderen Spieler über dem Limit sind.

Aber das ist doch ein reines Glücksspiel! Oder?

Dem muss ich - zumindest teilweise - entschieden widersprechen. Man kann gezielt taktieren und durch die Reihenfolgen in der man die Karten ablegt und durch geschicktes Reagieren auf die von den anderen Spielern abgelegten Karten - je nach Entfernung vom Startspieler in

der aktuellen Runde – das Spielgeschehen schon deutlich zum eigenen Vorteil beeinflussen. Weiters helfen einem die Karten 10, 20, 30 und 40 sehr gut dabei, seine Mitspieler gezielt zum Überschreiten des Limits zu zwingen. Jede dieser Karten zählt 5 Ziegenköpfe während auf allen anderen Karten nur 1 - 3 davon zu finden sind.

Trotz allem bleibt aber der Glücksfaktor und deshalb wird auch in der Anleitung empfohlen, das Spiel über mehrere Runden zu spielen und die jeweiligen Punkte der Spieler zu addieren, so wie das auch bei vielen anderen Kartenspielen üblich ist. Da der Zufall ja bekanntlich normal verteilt ist, hat derjenige mit der besseren Taktik dadurch auch die höheren Gewinnchancen.

Nach meinen bisherigen Erfahrungen mit den Ziegen funktioniert das geschickte Taktieren bei einer Spieleranzahl von 3 oder 4 am besten. Bei 5 und 6 Spielern wird das Ganze dann leider immer mehr zu einem unkalkulierbaren Glücksspiel, bei dem kaum mehr eine Taktik wirklich aufgeht.

Tipp: Da die Menge der Ziegen, die man mit einem einzigen Stich erbeutet, auch von der Anzahl der Mitspieler abhängig ist, empfehle ich, die 3 Hügelkarten mit der "1" in der einen Ecke ab 5 Spielern aus dem Spiel zu nehmen. Es sind damit einfach zu niedrige Punktelimits möglich welche bei 5 und mehr Spielern gar nicht zu schaffen sind.



Nicht unerwähnt lassen möchte ich aber auch, dass „Ziegen Kriegen“ ein Mordspaß ist bei dem man seine bössartige Seite so richtig gut zur Geltung bringen kann. Es macht einfach Freude, seinen Mitspielern die alles schon eine Menge Ziegen gesammelt haben, eine niedrige Hügelkarte hin zulegen und dabei zuzusehen wie ihnen langsam

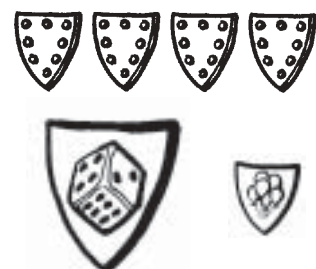
aber sicher die Gesichtszüge entgleisen.

Einen kleinen Kritikpunkt muss ich allerdings doch noch anbringen: Ich besitze das Spiel nun seit etwas mehr als einem halben Jahr und habe in diesem Zeitraum auch nicht übermäßig oft gespielt. Trotz allem geht bei den Karten bereits an manchen Stellen die Farbe ab. Das mag sicher auch an der leinwandartigen Struktur liegen, durch die das Papier nicht 100%-ig glatt ist, schön finde ich es dennoch nicht, wenn ein Spiel sich so schnell abnützt.

Alles in allem hinterlässt Ziegenkriegen aber einen recht positiven Eindruck. Das Spiel ist sehr unterhaltsam, gut geeignet, um es mal schnell zwischendurch zu spielen oder auch für die Reise oder den Urlaub eine praktische Sache. Die Schachtel mit den Karten drin braucht ja nicht besonders viel Platz und auch die kleine Holzziege ist sehr genügsam und pflegeleicht in der Haltung.

Thomas Polaschek

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	Ziegen kriegen
Art:	Kartentisch- und Ärgerspiel
Autor:	Günther Burkhardt
Spieler:	für 3 bis 6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Amigo Spiele
Jahr:	2008
Dauer:	ca. 15 Minuten
Preis:	ca. Euro 9,-