

Fazit: QWIRKLE bietet zwar auch das Prinzip des „man-sieht-es-oder-man-sieht-es-nicht“, aber bedeutender ist die Entscheidung der Spieler, wann sie welche ihrer Steine legen wollen. Anfangs gelingen vollständige Reihen eher zufällig, im Spielverlauf aber merkt man, dass sich solche Möglichkeiten durchaus vorbereiten lassen. QWIRKLE entwickelt sich recht schnell. Nach ungefähr zehn Minuten Spielzeit bietet die Auslage erste Vorlagen. Die Sache wird knifflig, und man hofft und bangt beim Nachziehen. Spieler fangen an, wegen der Sitzreihenfolge zu nörgeln. Oder man hofft, dass die Vorderfrau einem bloß nicht in die Quere kommt. Aber bekanntlich kommt es erstens anders und zweitens als man denkt.

Ranking: QWIRKLE kann in der Schublade „Abstrakte Legespiele“ ganz oben mit einsortiert werden. Ein gutes Spiel, das dank der Haptik sogar noch ein bisschen mehr empfohlen werden kann. Wer EINFACH GENIAL, RUMMIKUB oder ZATRE mag, der kann bei QWIRKLE bedenkenlos zugreifen. (dn)

*Susan McKinley Ross: QWIRKLE
für 2 bis 4 Spieler bei Schmidt Spiele 2010
Fairplay-Scouts: 19 Nennungen,
Notendurchschnitt 2,63*

TAKE IT OR LEAVE IT

Thema: Gibt's nicht. TAKE IT OR LEAVE IT ist ein purer Würfelzock ohne Schwafel und Schnickschnack.

Optik: Im recht gut gefüllten mittelgroßen Einheitskarton finden sich 20 schwere Würfel in drei Farben, 110 Auftrags- und Aktionskarten in stabiler Qualität, 30 Plastikdrops als Minus-Chips und der filzbezogene Würfelteller in normaler Hundenapfgröße. Alles ist ordentlich und passend. Und das ist durchaus eine Erwähnung wert, denn auch bei Spielen, die lediglich Basismaterial (Karten, Würfel, Chips) benötigen, kann ein Verlag schon mal Murks abliefern.

Hier aber wurde alles richtig gemacht.

Mechanik: Jeder hat pro Runde vier Auftragskarten und eine Aktionskarte in der Hand. Schwierige Aufträge bringen bei Erfüllung maximal fünf Siegpunkte, ganz leichte Aufträge lediglich einen. Bei voller Besetzung werden alle 20 Würfel gleichzeitig in den Teller geworfen, bei weniger Spielern minimal 14. Beginnend beim Startspieler nimmt man sich einen der Würfel heraus und legt ihn vor sich hin. Das geht so lange bis niemand mehr einen Würfel nehmen kann oder will. Zuvor hat man immer die Möglichkeit seine Aktionskarte zu spielen und die dazugehörige Aktion sofort durchzuführen. Das hat zumeist mit erneuten Würfeln einer Würfelgruppe (z. B. „alle restlichen schwarzen

Würfel neu würfeln“) zu tun. Herausgenommene Würfel sollen einem Spieler zur Erfüllung der eigenen Aufträge dienen. Einer der siegpunktstarken „5er-Aufträge“ ist z. B. „drei weiße Würfel mit zusammen nicht mehr als 6 Punkten“.

Das mag bislang vielleicht banal klingen, aber kribbelig und interessant wird die Mechanik durch die „Minuswertung“ am Ende der Runde, wenn also alle Spieler gepasst haben oder der Würfelteller leerge-räumt ist. Denn jeder be-gonnene, aber nicht

erfüllte Auftrag bedeutet einen Minuspunkt. Wer also z. B. bei der erwähnten Auftragskarte frohgemut zweimal je einen „kleinen“ schwarzen Würfel hat nehmen können, guckt vielleicht dennoch in die Röhre. Denn völlig überraschend nehmen einem die lieben Mitspieler die letzten kleinen schwarzen Zahlen weg. Oder genau so übel: Der Blödmann rechts von mir spielt grinsend seine Aktionskarte „alle restlichen schwarzen Würfel neu würfeln“ und (natürlich) bleibt für mich nichts Gescheites mehr übrig. Statt satter fünf Pluspunkte also ein Minuspunkt. Dumm gelaufen.

Fazit: So muss ein gutes Würfelspiel sein: Ordentliches Material, schnell zu erklären und schnell ins Spiel kommen. Irgendwann früher oder später kommt der Zeitpunkt, wo man merkt, dass dem Würfelglück ein wenig auf die Sprünge geholfen werden kann. Erste Grübelphasen setzen ein, denn so ganz ohne Abwägung der Restchancen will man nun doch nicht untergehen. Und wer TAKE IT OR LEAVE IT gerne gewinnen will, der kann das sowieso nur mit ganz nüchternen Einschätzungen der eigenen Erfolgsaussichten: Lohnt sich ein Wagnis überhaupt? Welche Chancen habe ich noch? Bei mehr als drei Spielern kann das zwar einer Lotterie gleichkommen, aber dennoch wird man an diesen Überlegungen nicht vorbei kommen. Wegnehmen oder wegnehmen lassen? Sich oder andere ärgern? Neiden oder gönnen können? TAKE IT OR LEAVE IT ist pure Interaktion und Emotion. Wer VOLLE LOTTE, KNATSCH, DICE TOWN oder SHARP SHOOTERS mag, der wird mit dieser Neuheit von Steinwender/Puhl passend bedient.

Ranking: Bei den fünf genannten Würfelspielen landet TAKE IT OR LEAVE IT bei mir auf dem Silberplatz. (dn)

*Arno Steinwender, Christoph Puhl:
TAKE IT OR LEAVE IT
für 2 bis 5 Personen bei Schmidt Spiele 2010*

