



## In 80 Karten um die Welt

Ich hasse es, wenn ich Spielkarten zerschneiden soll, um daraus Marker oder sonstige Materialien herzustellen, die dem Spiel nicht beiliegen. Zum Glück leben wir in einem gut sortierten Spieler-

ser Rundkurs markiert die Reise um die Welt, die uns über unterschiedlichstes Gelände führt. Zwar bleibt die Erde, um die hier gereist wird, eher abstrakt, doch ist offensichtlich, dass Jules

druck bestimmt, wie viele Aktionspunkte ein Spieler pro Runde zur Verfügung hat. Und von diesen Punkten brauchen wir jede Menge. Beispielsweise, um das WaLaMob vorwärts zu bewegen. (Streng genommen bewegt es sich übrigens

rückwärts, da die Regeln vorschreiben, dass es nur im Uhrzeigersinn gezogen werden darf. Aber das ist nicht wirklich wichtig).

Für die Fortbewegung brauchen wir keine zusätzlichen Karten, aber für alles andere. So kann ein Mechaniker auf das Mobil geholt werden, der durch seine Fähigkeiten Vorteile

verschafft. Originelle Anbauten erleichtern das Vorkommen auf bestimmtem Gelände. Furchterregende Waffen von bemerkenswerter Reichweite fügen einem gegnerischen Gefährt Schäden zu.

Solcherlei Zubehör wird rund um das WaLaMob ausgelegt, das jeder Spieler vor sich auf dem Tisch liegen hat. Auf dem eigentlichen Spielplan markieren wir unsere aktuelle Position mit dem CARCASSONNE-Männchen. Oder mit einer Flagge, wenn wir denn wirklich die Spielkarten zerschneiden

wollen. Bedauerlicherweise ist jedes WaLaMob nur beschränkt ausbaufähig. Und manches Teil ist auch nur kurzfristig nutzbar und nach seinem Einsatz nur noch Ballast. Umbauten können wir nur in Basislagern vornehmen. Doch die Karten bieten noch weitere Aktionsmöglichkeiten zum eigenen Nutzen oder Schaden des Gegners, der dann außer der Reihe kontern kann – wenn er kann.

Das alles kostet Aktionspunkte. Da der Kesseldruck, der uns mit diesen versorgt, von Runde zu Runde abnimmt, müssen wir ständig Kohlen nachschaufeln. Sofern wir denn die entsprechenden Karten auf die Hand bekommen. An dieser Stelle offenbart sich das Manko vieler Kartenspiele: Es kann für den einzelnen schon mal dumm laufen, wenn ihm die richtigen Karten fehlen und er zuschauen muss, wie andere dem Sieg entgegenrumpeln.

Dennoch: Den Männern von Krimsus Krimskrams-Kiste ist hier ein feines und trotz der Spieldauer kurzweiliges Kartenspiel gelungen, das zudem mit nur geringen Mitteln die Atmosphäre eines skurrilen Wettrennens zu viktorianischen Zeiten trefflich auf den Tisch bringt. Nicht tiefschürfend, nicht besonders anspruchsvoll, aber abwechslungsreich und sehr unterhaltend, ein herrliches Bier- und Brezel-Spiel. Und angesichts des Preises kann man mit einem Kauf nichts falsch machen. *KMW*

*IN 80 KARTEN UM DIE WELT (Krimsus Krimskrams-Kiste) von Ralf Sandfuchs; Grafik: Matthias Cathrein; für drei bis vier Personen ab 10 Jahren; Spieldauer: ca. 60 bis 120 Minuten; Preis: ca. 9 €.*



haushalt, sodass man sich auf andere Weise behelfen kann. Jeder bekommt ein CARCASSONNE-Männchen als Spielfigur. Zwei schwarze Hütten aus JÄGER UND SAMMLER dienen als Sprengballons. Und mit Büroklammern markieren wir unsere Aktionspunkte.

So ausgerüstet wird aus dem kleinen Kartenspiel ein veritables Brettspiel, das sogar einen Spielplan mitbringt: Er wird aus acht Karten gebildet, die zu einem großen Kreis ausgelegt werden, jede Karte ist in mehrere Spielfelder unterteilt. Die-

Vernes fast gleichnamiger Roman als Vorlage für das Spiel diente, auch wenn die Spielanleitung dies hartnäckig verschweigt.

Jeder Spieler geht mit einem „WaLaMob“ an den Start, das ist Krimsus Version eines „Fliewatüt“. Ein WaLaMob ist ein Mobil, das sich zu Wasser und zu Land fortbewegen kann, vom Grafiker sehr liebe- und phantasievoll illustriert.

Angetrieben werden die Gefährte von einem Dampfkessel, der während der Reise ständig aufgeheizt werden sollte. Denn der Kessel-