



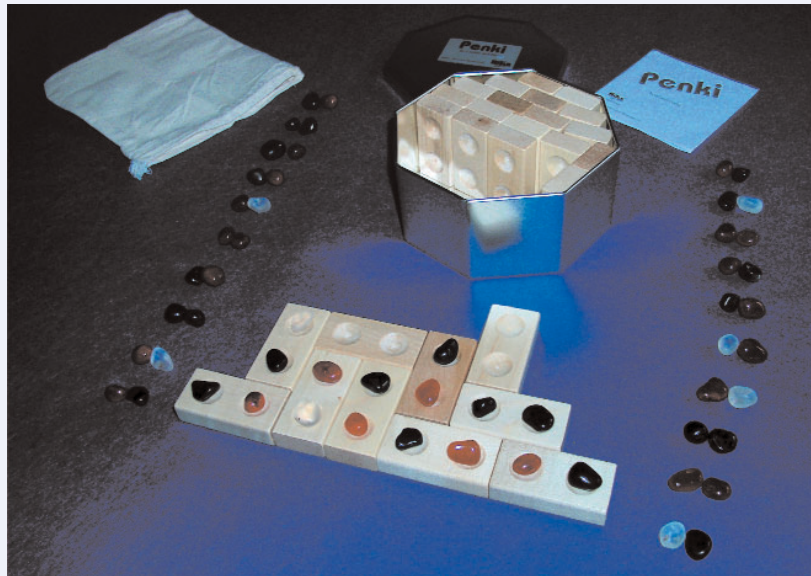
Penki

FÜNFERREIHE MIT JOKER

Immer wenn du denkst, eine Spielidee ist ausgereizt, kommt jemand und präsentiert eine neue Variante. Diesmal ist es Hartmut Kommerell, der dem Spielprinzip Fünf-in-einer-Reihe völlig neue Züge abgewonnen hat.

Zunächst hat er das Spielbrett in kleine Segmente zerlegt, die jeweils zwei Spielfelder groß sind. Sie erinnern an Blanko-Dominos, doch damit hat das Ganze überhaupt nichts zu tun, also vergessen Sie das gleich wieder. Dann hat er den Spielsteinen, von denen sonst jeder seine eigene Farbe bekommt, eine dritte Sorte beigemengt, die als Jokersteine gelten. Alle Steine werden in einen Beutel geschüttet, aus dem jeder Spieler jeweils zwei Steine blindlings herausnimmt und paarweise vor sich ablegt, bis der Beutel leer ist. Da man sich noch vor dem Herausziehen entscheiden musste, mit welcher Farbe man spielt, ergibt sich so eine mehr oder weniger befriedigende Ausgangsposition. Vor einem liegen mehr oder weniger eigene sowie mehr oder weniger fremde Spielsteine plus einige Joker dazwischen.

Wer an der Reihe ist, legt entweder ein neues Spielplansegment auf den Tisch, oder er belegt ein leeres Segment mit Spielsteinen. Mit den Segmenten wächst allmählich das Spielfeld, wobei die Spielregel Wildwuchs



nen solchen Vorteil entdecken können.

Hartmut Kommerell hat ein bekanntes Spielprinzip um ausgesprochen reizvolle und neue Ideen bereichert. Ich liebe diese taktischen Zweierspiele, die mit wenigen Regeln auskommen und trotzdem das Hirn massieren. Partie verloren? Macht nichts, so-

verhindert und für geordnetes Wachstum sorgt, auch dafür, dass nicht zu viele leere Segmente auf dem Tisch liegen. Damit bleibt die Auswahl, wo Steine gelegt werden können, begrenzt.

Sieg mit fremder Hilfe

Die Spielsteine müssen immer paarweise platziert werden, so wie sie zuvor aus dem Beutel gezogen wurden, aber natürlich nicht in derselben Reihenfolge. Und sie dürfen nicht beliebig verteilt werden, beide Steine eines Paares kommen auf dasselbe, bisher leere Segment. Schön, wenn man viele Paare eigener Steine vor sich liegen hat, denn schließlich geht es ja darum, fünf eigene Steine in eine Reihe zu legen. Wenn aber das Zufallsprinzip beim Nehmen aus dem Beutel richtig funktioniert

hat, ist das meist nicht der Fall, und man muss gemischte oder auch reine gegnerische Paare auslegen. Dabei erweisen sich dann auch die Joker als tückisch, kann sie doch auch der Gegenspieler für sich nutzen.

Je länger das Spiel dauert, desto größer wird die Spielfläche – und desto unübersichtlicher. Irgendwann hat dann ein Spieler die Siegbedingung erfüllt und fünf Steine in einer Reihe liegen, fast immer mit Jokern und nicht selten mit ungewollter gegnerischer Hilfe.

Gewöhnlich gibt es bei 5-in-einer-Reihe-Spielen (Go-bang, Gomoku) einen deutlichen Startspielervorteil, dem man gelegentlich durch eine ausgeklügelte Startphase zu begegnen versucht (für „Renju“ nachzulesen unter www.central.kfuk-kfum.se/renju/rules.htm). Bei PENKI habe ich bis zum Redaktionsschluss dieses Heftes kei-

fort gibt's eine Revanche, denn dieses Spiel packt man nicht gleich wieder weg! Sehr schön auch das Material: Halbedelsteine, dicke Holz-Klötze, ein Leinenbeutel, und das Ganze so eng verstaut in einer kleinen achteckigen Weißblechbox, dass man Mühe hat, das Material nach dem Spiel wieder darin unterzubringen.

Titel: Penki
 Verlag: HiKu-Spiele
 Autor: Hartmut Kommerell
 Spieler: 2
 Alter: ab ca. 8 Jahren
 Dauer: ca. 20 – 40 Minuten
 Preis: ca. 29 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Balkenhol	7
Conrad	8
Herold	7



Der aufmerksame Leser merkt, der Rezensent ist begeistert! Schade nur, dass dieses Spiel in der Berichterstattung über die Essener Neuheiten fast unterging.

Auch bei den bekannten Spieleversendern sucht man es vergeblich. Wer das Spiel beim Händler seines Vertrauens nicht bekommt, kann es direkt beim Verlag

bestellen. Es lohnt sich! Die Website von HiKu-Spiele bietet noch keine Inhalte, die Mailadresse funktioniert aber schon: hiku-spiele@online.de.

PS: Penki ist übrigens litauisch und heißt schlicht „fünf“. Passend dazu erreichte das Spiel Platz 5 beim diesjährigen „Portner“ (siehe spielbox 5/03). *KMW*

Scene it?

MIT POPCORN!

Die Motivation, sich in gutem Licht in Szene zu setzen, reizt nicht nur die typischen Rampensäue. Vor allem die Darstellung in Film und Fernsehen weckt die Präsentationslust. Da genügt vielleicht auch ein SCENE IT, um in die gemeinsame Spielrunde einzuladen. Zumindest suggeriert die mächtige Spieleschachtel eben das. Die Enttäuschung für die Schauspiel-süchtigen, dass es sich lediglich um ein aktionsgeladenes Quiz handelt, sei zunächst einmal übergangen. Hauptsache, es gibt ausreichend gepufften Mais.

Größ ist die Spieleschachtel und modern der Inhalt, liegt doch dem Spiel eine silberne DVD-Scheibe bei. Und damit deutet sich auch an: Es wird viel zu sehen geben. Daneben findet sich ein interessant anmutender Klappspielplan, der es erlaubt, den Parcours an eine kurze oder eine längere Spieldauer anzupassen.

Geradezu liebevoll zum Genre passend gestaltet sind die vier metallenen Spielfiguren: eine Filmklappe, eine Filmrolle, eine Kamera und eine Popcornrüte. Die beiden massigen Würfel – einer mit

Symbolen, einer mit Zahlen – lassen aufgrund ihrer Größe eine gewichtige Bedeutung vermuten. Ein Schächtelchen enthält die 160 Quizkarten, allesamt mit Fragen aus der aufregenden Welt

ben, selbst zu lesende Quizkartenfragen oder besagte Aktionsaufgaben.

Selbstverständlich ist, dass man für dieses Spiel ein passendes DVD-Abspielgerät benötigt, das übrigens auch



des Films versehen. Dafür, dem einfachen Frage- und Antwortwesen etwas „Action“ zu verleihen, sind dreißig runde Aktionskärtchen gedacht. Sie ermuntern zu Aktivitäten wie ein Feld vorwärts oder rückwärts zu gehen oder dasselbe einen anderen Spieler tun zu lassen. Einzige kreative Ausnahme: „Iss eine Karotte und rücke 2 Felder vor“.

Kategorieübersichten helfen, die Symbole des achtseitigen Würfels zu deuten, denn es gibt DVD-Aufga-

eine der neueren Spielekonsolen X-Box oder eine PlayStation 2 sein kann.

Regel überflüssig

Die gedruckte Anleitung ist nahezu überflüssig, denn – und das ist wirklich eine gelungene Vermittlungsform – alle Erläuterungen zum Spiel können audiovisuell aufgenommen werden: fernbedient auf dem Fern-sehbildschirm oder für coole

Cineasten direkt über den Beamer auf die Großleinwand projiziert. Freundlich, aber entschieden zu getetzt erläutert eine männliche Stimme den Spielverlauf und die verschiedenen Möglichkeiten der Spielhandlungen, jeweils unterstützt durch filmische Darstellungen. So verstehen alle Spiel-freudigen schnell, worum es geht und wie es bei SCENE IT abläuft.

Bis zu vier Personen können sich zu den über 150 Filmclips und 200 Stars etwa 1.000 Fragen stellen lassen. Mittels der beiden Riesenwürfel versetzt der aktive Spieler seine Spielfigur auf dem Plan und versucht, die angezeigte Kategorienaufgabe zu erfüllen. Dabei wird zwischen „Alleine spielen“ oder „Alle spielen“ unterschieden. Das bezieht sich sowohl auf das Spiel mit zwei bis vier Teilnehmern als auch auf die Teamvariante. Dabei kann einerseits der einzelne Spieler beziehungsweise das einzelne Team punkten, andererseits die am schnellsten richtig antwortende Person oder das fixeste Team.

Für die Quizfragen lässt sich am Bildschirm eine Stoppuhr starten, die gnadenlos den Rahmen setzt, innerhalb dessen eine Antwort kommen muss.

Wohl denjenigen, die häufig ins Kino gehen und sich im Bereich von Klassikern ebenso gut auskennen wie bei den aktuellsten Blockbustern. Neben schlichter Kenntnis über Namen von Regisseuren oder Schauspiel-