



## **Bouken**

Bouken heißt übersetzt „Abenteuer“, doch zu eben diesen war dem Adventure Planning Service, wie sich der Verlag auf Englisch nennt, in diesem Jahr nicht zumute. „Nach dem Unfall in Fukushima standen wir unter Schock“, erzählte uns Koushi Kondou, Spieleentwickler des Verlags. Aus diesem Grund gab es in Essen neben der MAKE YOU-Serie, über die wir bereits im letzten Jahr berichtet haben, nur einen Prototyp als Neuheit zu sehen. **BRAVE 50** thematisiert das Unglück von Fukushima. Kraftwerksbetreiber, Polizei, Feuerwehr und Katastrophenschutz versuchen einen Brand im Atomkraftwerk zu löschen. Im Wesentlichen geht es darum, Wasser in den havarierten Meiler zu pumpen. Interessant ist das Ansehen, das die verschiedenen Einheiten in der japanischen Bevölkerung genießen und das sich in einer „Moralprüfung“ äußert, der sie sich unterziehen müssen, bevor sie einen bestimmten Gefahrenbereich betreten: Für den Katastrophenschutz wird sie erst auf der höchsten Gefahrenstufe notwendig, für den Kraftwerksbetreiber schon auf Stufe 2. Ob das Spiel jemals in den Verkauf geht, steht noch nicht fest. Derzeit testet man noch – auch in Japan – die Reaktionen des Publikums auf das Thema. *-kmw*

## **Cardhaus**

Cardhaus ist ein amerikanischer Aussteller, der aber hier gelistet ist, weil er die englische Ausgabe von **TANTO CUORE** verlegt. Zum Spiel passend war der Messestand mit adäquat gekleidetem Dienstpersonal ausgestattet. Neben dem Basis-spiel sind inzwischen zwei Erweiterungen zum Spiel erschienen, die jedoch zum Zeitpunkt der Messe nur auf Japanisch vorlagen. **EXPANDING THE HOUSE** soll je-

doch im Dezember auch auf Englisch verfügbar sein. Entgegen der Aussagen des Standpersonals kann das Set auch eigenständig ohne Grundspiel verwendet werden. Neu sind Gebäudekarten, die Siegpunkte bringen, aber nicht ins eigene Deck aufgenommen werden. Dafür fehlen die negativen Ereigniskarten. Für die zweite Erweiterung, **ROMANTIC VACATION**, steht noch kein Erscheinungstermin fest. Auch sie bietet ein komplettes Spiel und eine neue Kartenart, die Reminiszenz-Karten. Von **TANTO CUORE** gibt es mittlerweile auch eine chinesische Ausgabe, die aber nicht lizenziert ist. *-kmw*

## **Japon Brand**

Wie **STRING RAILWAY TRANSPORT** (s.S. 56, Rezension) war auch **MASTER MERCHANT** sehr schnell ausverkauft. Das minimalistische Kartenspiel stammt von Seiji Kanai. Es kommt mit gerade mal 40 Karten aus, versteht es aber dennoch, bis zu vier Spieler zu beschäftigen. Zehn verschiedene Personenkarten liegen offen auf dem Tisch, unterschiedlich teuer und in unterschiedlicher Stückzahl, gleiche Karten gestapelt. Jeder beginnt mit zwei Handkarten, die er in seine persönliche Ablage ausspielt und damit Karten vom Tisch kauft. Diese erlauben es ihm wiederum, auch aus fremden Ablagen zu kaufen oder fremde Karten wieder zurück in die Auslage zu bringen oder oder ... Um die Geldgeschäfte abzuwickeln, hat jeder eine spezielle Karte, die gedreht oder gewendet wird, um den aktuellen Kontostand anzuzeigen. Sobald jemand eine bestimmte Anzahl Personenkarten einsammelt oder ein bestimmtes Vermögen angehäuft hat, endet die Partie. Tatsächlich ist **MASTER MERCHANT** eine Art Mini-DOMINION, aber mit viel Interaktion. Hoffen wir, dass sich ein anderer Verlag sei-

ner annimmt, damit uns dieses exzellente Deckbauspiel erhalten bleibt.

Jenseits der Highlights wurden zahlreiche Spiele angeboten, von denen wir hier nur eine Auswahl herausgreifen. Manche wirkten auf europäische Augen wie Ableger des **DOMINION**-Klons **TANTO CUORE**. Zum Beispiel **DYNAMITE NURSE RETURNS**, ein Deckbauspiel, in dem leicht bekleidete Krankenschwestern die Helden einer Fantasywelt von ihren Wunden und Verletzungen heilen müssen, die sie im Dungeon erlitten haben. Der Titel „Dynamite Nurse“ ist alles andere als erstrebenswert. Er winkt derjenigen Schwester, der zu viele Patienten unter den Händen wegsterben.

Handfester geht es bei den Spielen der **KUNITORI**-Serie zu, die in diesem Jahr mit zwei neuen Titeln fortgesetzt wird. Die Spieler sind Feudalherren im mittelalterlichen Japan, die im Verlauf des Spiels Truppen (weiblich) sammeln und auch Kämpfe gegeneinander ausführen, ein Deckbauspiel, das sowohl einzeln (Tenka), als auch im Team (Kessen) gespielt werden kann. Bei letzterem bilden zwei, vier oder sechs der Teilnehmer zwei Parteien, die einander gegenüber sitzen. Zwischen ihnen liegt eine Reihe von „Land“-Karten, um die gekämpft wird. **SCHOTTEN-TOTTEN** meets **DOMINION**.

**IDOL PROJECT** weckt den Dieter Bohlen in uns. Auch wenn es wie ein Deckbauspiel verpackt ist: Es ist keins. Jeder Spieler betreibt eine Firma und ist auf der Suche nach dem neuen Superstar. Die Talente unter seinen Fittichen verdienen ihr Geld bei Auftritten, die auch Siegpunkte einbringen. Doch sie wollen auch bezahlt werden. Und sie haben Vorlieben, die entscheiden, welcher Firma sie sich zuwenden. Gibt es bei den Vorlieben, welche die Firmen den Talenten bieten, einen Gleich-

**Katastrophenschutzlernspiel:  
BRAVE 50 von Koushi Kondou**



**Adäquat gekleidetes Dienstpersonal am Stand  
des TANTO CUORE-Vertreibers Cardhouse**





stand, geht das Talent ins Kloster, weil es sich nicht entscheiden kann! Das Spiel endet, sobald ein Talent einen Auftritt in „The Dome“ absolviert. **IDOL PROJECT** gibt es nur in japanischer Sprache; die meisten Karten sind jedoch anhand ihrer Symbole verständlich, die Texte einiger weniger Ereigniskarten und Sonderregeln sind auf einem Beiblatt – übersetzt von Peer Sylvester – erklärt.

Und nun zu etwas völlig anderem. **CRYPTIDS TV** ist ein Partyspiel, dem ein elektronischer Timer beiliegt. Der wird gebraucht, weil jeder Spieler eine Minute Zeit hat, ein „Cryptid“ zu erfinden. Das ist eine Kreatur, die von einer zufällig gezogenen Karte vorgegeben wird. Zum Beispiel „eine Kreatur mit üblem Gestank“. Jeder zeichnet auf ein Blatt Papier, was er sich darunter vorstellt. Dann werden die Blätter verdeckt gemischt und neu verteilt. Und nun erfindet jeder eine Geschichte zu dem Wesen, das er erhalten hat. Das Thema gibt wiederum eine Karte vor. Zum Beispiel „Dieser Fund beim Wäschewaschen? Die Geschichte einer Hausfrau.“ Auch diesmal bleibt eine Minute Zeit, die Geschichte zu erzählen. Dann stimmen alle darüber ab, welche Geschichte die beste war – und diese Geschichte kommt ins Fernsehen. Nach mehreren Durchgängen gibt es Sieger und Verlierer. Und zum Abschluss „schauen sich die Spieler die Vorschläge der Verlierer an und diskutieren darüber.“ Meint jedenfalls die Spielregel.

**HYAKUNIN ISSHU** ist ein traditionelles Kartenspiel, bei dem es darum geht, Versanfänge von Gedichten richtig fortzusetzen. Bei **CARDUTA** wurde die Idee auf

Shakespeare-Zitate übertragen. 24 Karten mit dem jeweils zweiten Teil eines Zitats liegen auf dem Tisch, und es gilt, die richtige aufzunehmen, wenn der erste Teil vorgelesen wird. Zum Mitspielen sollte man Shakespeare im Original kennen. Tatsächlich ist das Spiel schon vier Jahre alt, wurde jetzt jedoch in ein **TRAGEDY SET** und ein **COMEDY SET** aufgeteilt. *-kmw*