

Lückenfüller

Spiele bildet. Meine Großmutter suchte für mich immer Spiele aus, „bei denen der Junge was lernt“. Sie hätte ihre Freude an LAKOTA gehabt. Wusste ich doch vorher nicht, dass dies der Name eines nordamerikanischen Indianerstammes ist. Behauptet jedenfalls die Spielregel in der Einleitung. Vergewissern wir uns doch mal in der Wikipedia. Und tatsächlich, da sind sie. Die Lakota sind eng verwandt mit den Dakota. Beide gehören zu den Sioux. Ein Stamm der Lakota heißt Oglala. Die kennen wir schon aus dem ähnlich lautenden Kartenspiel von Rudi Hoffmann. Die Welt ist klein.

Doch eigentlich ist das alles völlig wurscht. Dass das Spiel indianischen Ursprungs ist, darf getrost bezweifelt werden. Soll uns auch nicht weiter interessieren. Die Schachtel präsentiert uns eine runde Pappplattform, etwas größer als Single-Format – die Älteren werden wissen, was ich meine – sowie 60 Holzstäbchen. Die Verniedlichungsform untertreibt: Die Hölzer sind 5 cm lang und haben einen soliden Querschnitt von einem mal einem Zentimeter.

Alle Mini-Balken werden gleichmäßig unter den Mitwirkenden aufgeteilt. Wer am Zug ist, legt ein Holz auf die Plattform. Am Anfang wäre auch gar nichts anderes möglich. Wenn sich die Spielfläche füllt, bietet sich bald auch die Gelegenheit, einen Balken auf andere zu legen, sodass genau zwei Stück Holz miteinander verbunden werden. Zur Belohnung darf man gleich noch einmal legen.

Das Spielziel – der kluge Leser vermutet es längst – besteht darin, als Erster alle Hölzer abgelegt zu haben. Das sind schon alle Regeln, abgesehen von ein paar Detailfragen.

Brückenbau

Worauf es beim Spielen ankommt, ist klar: Ich sollte beim Legen meines Holzes dem nächsten Spieler keine Vorlage liefern, sodass er es gleich überbauen kann. Das ist am Anfang kein Problem, wird aber schnell unvermeidlich, wenn sich die Plattform füllt. Wenn die Balkendichte zunimmt, beginnt der Brückenbau. Allerdings darf niemals mehr als ein Holz auf einem anderen liegen. Zu kleinen Kettenreaktionen kommt es darum nur, wenn sich nach der ersten Brücke eine weitere Verbindung in der dritten oder vierten

Ebene auftut. Stürzt beim Bauen etwas ein, freut sich der Sitznachbar; er darf dem Verursacher eines seiner Hölzer abgeben.

Die Beschränkung, dass jeder Balken maximal einmal überbaut werden darf, führt dazu, dass weniger Brücken möglich sind, als zunächst gedacht. Gegen Ende wird es schwierig, überhaupt noch eine Lücke zum Ablegen der Stäbchen zu finden. Da sind dann ruhige Hand, Geschicklichkeit und Augenmaß gefordert. LAKOTA ist ein schnelles Spiel mit schönem Material, das man gern mal zwischendurch spielt – was nicht abwertend ge-



Anzeige



Internationale Spieltage SPIEL '12

Messe Essen
18. bis 21. Oktober 2012

Do 18.10. bis Sa 20.10. von 10 bis 19 Uhr
So 21.10. von 10 bis 18 Uhr

Info: www.merz-verlag.com

**Komm,
spiel mit!**





Pappe gewordener Pixelhaufen

Das Preis-Leistungs-Verhältnis dieses Ravensburger-Titels ist kaum zu toppen. Nicht so sehr weil es mit insgesamt fünf stabilen Rondell-Spielbrettern für eine prall gefüllte und gewichtige Schachtel sorgt. Sondern weil sich in ihr ein Gutschein über 300 Tulpgulden befindet. Die kosten sonst glatt 10 Euro. Tulpgulden? Das ist die Währung in dem Computerspiel Farmerama, das sich online im Internet spielen lässt. Was bekomme ich für diese Tulpgulden? „Pixelhaufen“, so nannte es Die Zeit. In einem Artikel über das Geldverdienen im Zeitalter eines gefährdeten Urheberrechts wurde FARMERAMA als ein besonders zukunftssträchtiges Beispiel genannt. FARMERAMA kann jeder im Internet kostenfrei spielen – trotzdem setzt das deutsche Software-Unternehmen Bigpoint jährlich einen dreistelligen Millionenbetrag um. Zumeist durch den Verkauf von Tulpgulden, um sich den Aufenthalt in einem virtuellen Bauernhof mit dekorativen Pixelhaufen angenehmer zu gestalten. Die Superstars der Musikszene machen das inzwischen ähnlich. Das illegale Kopieren ihrer Musik lässt sie kalt, verdienen sie doch längst ein Vielfaches mit dem Verkauf von T-Shirts, Konzerttickets und ähnlichem Beiwerk.



meint ist. Tatsächlich funktioniert es mit jeder Spielerzahl, wobei es zu fünf oder zu sechs schon etwas eng um die kleine Spielfläche herum wird.

LAKOTA bringt man gern öfter auf den Tisch, auch wenn nicht explizit zum Spieleabend eingeladen wurde. Ausgedacht hat es sich Philippe Proux, ein französischer Landarzt, der es zunächst unter dem Titel Tasso selbst verlegt hat. In seinem kleinen Eigenverlag Ludarden bietet er noch zwei weitere taktische Geschicklichkeitsspiele an.

KMW



Titel: Lakota
Verlag: Kosmos
Autor: Philippe Proux
Grafik: Karl-Otto Homes
Spieler: 2–6 (zu zweit: ✓)
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 23 €

Kritiker	Spielreiz
KMW.....	7
Udo Bartsch.....	5
Christwart Conrad*.....	7
L. U. Dikus**.....	7
Wieland Herold.....	6
Edwin Ruschitzka.....	6

* Vorlagenanfällig, daher je weniger Spieler desto besser.

** Aber nur zu zweit.

Ist FARMERAMA DAS BRETTSPIEL also nur das raffinierte Produkt einer neuartigen Verwertungskette, welche die Kostenlos-Mentalität im Web aushebeln soll? Ist FARMERAMA nicht mehr als ein Pappe gewordener Pixelhaufen?

Klare Antwort: Nein. Ravensburger hat die Kosten für einen echten Brettspiel-Autor nicht gescheut und sich den absoluten Experten für Ackerbau und Viehzucht ins Haus geholt: Uwe Rosenberg, der vom einfachen Bohnenanbau bis zum komplexen AGRICOLA-Dasein die gesamte Palette beherrscht.

Schon ein erster Blick auf das Brettspiel und der Vergleich mit dem Browserspiel zeigt: Die analoge Rosenberg-Version gewinnt. Das digitale Säen und Ernten mit dem anschließenden Verkaufen oder Verfüttern ist eine eher stupide Abfolge von Handlungen, die zwar nicht in Echtzeit, aber doch in quälender Langsamkeit erfolgen. „Gespielt wird Farmerama vor allem von

Frauen über 40, die tagsüber viel Zeit haben“, war in der oben genannten Wochenzeitung etwas despektierlich zu lesen.

Passion Zeitrad

Beim FARMERAMA-Brettspiel geht es zwar auch ums Säen, Ernten und Verfüttern. Damit ist aber eher eine thematische Ähnlichkeit beschrieben. Denn dem Mechanismus merkt man nicht an, dass er sich an ein vergleichsweise banales Browserspiel anlehnt. Rosenberg präsentiert ein Spiel mit einem gut durchdachten Rondellmechanismus. Im spielbox Interview (Heft 1/2012) hatte er erläutert, das Rad sei seine Passion, und er wolle es „in allen erdenklichen Varianten durchdeklinieren“. Bei FARMERAMA sei es ein Zeitrad, „das runtergedreht wird, bis man etwas ‚ernten‘ kann“.

Säen, Ernten, Füttern. Das sind die drei wesentlichen Handlungsmöglich-

