

In **Kinderspielen** muss die Startspielerproblematik 100%ig wasserdicht geregelt sein. Da herrscht 0% Toleranz in Bezug auf die Formulierung. Dabei ist es auch völlig egal, ob ein Startspielervorteil auszumachen

ist oder ob das Anfangen gar ein Nachteil ist: Kinder (und ich gehe dabei auch von meinem kindlichen Verlangen aus) wollen anfangen. Und zwar nahezu jedes Kind. Da kann es schon mal nötig sein, dass

ältere Kinder dem jüngsten Spieler den Vortritt lassen müssen. Das vielleicht aber auch bei Spielen, bei denen Beginnen nicht so toll ist und das Gewinnen damit erschwert wird ...

# Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 6

## Der jüngste Spieler beginnt

Wenn der jüngste Spieler von der Regel zum Startspieler gemacht wird, dann muss er nicht beginnen, sondern er darf und meistens will er auch. In diesen Fällen kann man mit hoher Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass die Rolle des Startspielers einen kleinen Vorteil mit sich bringt und dieser ist dem jüngsten Mitspieler natürlich gerne zu gönnen. Es sei denn alle Mitspieler sind Kinder und der Wunsch zu siegen übermächtig. Beispiele gefällig?

**Zahlenzickzack** von Hasbro, die **BarBolz-Bande** (Karten- und Würfelspiel) von Amigo, **Coco Capitano** von ZOCH, **Kakerlaken-tanz** von Drei Magier, **Kampf der Saurier** von der Spiegelburg, **Bonbons** von Gameworks und sogar **Das verdrehte Labyrinth** von Ravensburger sehen alle den Jüngsten als Startspieler. **Space Planets** von HABA lässt sogar den „jüngsten Weltraumforscher“ beginnen. In **Bananas** vom nicht mehr existierenden Verlag Goldsieber ist es der „jüngste Schimpanse“. Liegen die Geburtstage knapp beieinander, liegen die Nerven der knapp zu spät Gekommenen manchmal blank.

Ausgesprochen problematisch gestaltet sich diese Regelung auch bei reinen 2-Personen-Spielen für den spielenden Nachwuchs. Üblicherweise werden diese von zwei Geschwistern gespielt und der/die Jüngere wird immer jünger bleiben, die alterstechnische Überholspur ist biologisch nicht vorgesehen. Das wird nur von wenigen Kindern nicht als himmelschreiende Ungerechtigkeit empfunden. Auch wenn die Frage „Warum darf immer er/sie anfangen?“ schlüssig beantwortet werden kann, akzeptabel scheint das für Kinder nicht.

Auch Erwachsene finden das unfair (die 71 Plättchen bei **Carcassonne** können bei keiner Spieleranzahl gerecht verteilt werden), mögen das aber eher hinnehmen. Speziell bei Kartenspielen orte ich eine große Häufigkeit von jüngsten Anfängern, wenn die Formulierung erlaubt ist. **Mensch ärgere Dich nicht – Das Kartenspiel** bei Schmidt Spiele, **Sticheln** vom NSV, **DAO** und **Hornochsen** von AMIGO sowie **Abluxxen** von Ravensburger machen den jüngsten Mitspieler zum Startspieler. Viel Handlung haben alle diese Spiele nicht. Der auf das

Wesentliche reduzierte Mechanismus braucht aber auch keinen untermalenden Schnickschnack, er trägt den ungeschminkten Spaß in sich. Wen wundert es, dass auch die Startspielerbestimmung unterkühlt, aber passend unspektakulär formuliert ist:

„Der Jüngste beginnt! Achtung, fertig, los!“

Auch Spiele mit umfangreichem Material wie **Cheops**, der Klassiker **El Grande** oder auch **Modern Times** (alle von Hans im Glück) sowie **Urban Panic** von G3 schicken den Jüngsten am Spieltisch voraus in die Partie. Aus persönlicher Erfahrung sei angemerkt: Bei diesen Beispielen ist wirklich egal, wer beginnt. Das dürfte auch bei allen Spielen, die den Startspieler beliebig ermitteln lassen, der Fall sein.



# Wer fängt an?



## Wenn der würfelnde Zufall beginnt

Das bevorzugt vorgeschlagene Mittel zur Klärung der Startspielerfrage ist der Würfel. In Spielen, die in der Auflistung des Spielmaterials einen Sechsseiter erwähnen, ist das natürlich klar. Aber auch in würfellosen Spielen wird der Startspieler häufig ausgewürfelt. Die Annahme, in jedem Spielerhaushalt finden sich auch Würfel, darf als gesichert gelten.

Genug Sechsseiter mit einem Stern anstatt der Sechs finden sich in der Schachtel von *Bluff*, dem *Spiel des Jahres* 1993. Ein Jahr zuvor wurde *Um Reifenbreite* prämiert, das Startspielerhandlung ist gleich.

Dass Würfel nicht lügen, wird auch im magischen *Marnon* von Schmidt Spiele und im absolut nicht übersinnlichen *Uri Geller's Strike* (erschieden 1986 bei Matchbox) ausgenutzt. Auch der Präsident bei *JUNTA – Viva el presidente* wird durch Würfel ermittelt und wird sofort optisch mit einer UV400 Sonnenbrille „gekrönt“. Wahlbetrieb unmöglich.

In der Spielregel von *Wabanti* von Klaus Wittig aus seiner Edition Perlhuhn ist sogar definiert, dass der Wert 6 der höchste Würfelwert ist. Eine wertvolle Information.

Manche Spielregel geht noch einen Schritt weiter und schlägt die Ermittlung des Startspielers per Losentscheid vor. *Istanbul* von Autor Rüdiger Dorn und *Atmosphäre* von Stefan Feld gehören ebenso in diese Kategorie wie auch *Anasazi* von Klaus Jürgen Wrede und *Das Konzil der Vier* vom Duo Luciani & Tascini. Die Zufälligkeit spricht hier allerdings eine andere Sprache. Laut und deutlich hört man sie rufen:

„Egal wer anfängt, der strategisch Bessere gewinnt!“

## Der älteste Spieler beginnt

Wenn der älteste Spieler als Startspieler ausgewiesen wird, darf durchaus mit einem kleinen Nachteil für diesen spekuliert werden. Es wird stillschweigend angenommen, dass „älter“ mit „spielerisch erfahrener“ gleichzusetzen ist. In vielen Fällen ist das richtig, falsch und problematisch wird es spätestens dann, wenn – und wir sind hier gegen Ende dieser Folge überhaupt nicht mehr im Kinderspielbereich – fortschreitende Demenz die geschmiedeten Pläne in der *Downtime* zwischen zwei Zügen vergessen lässt. Spätestens dann fühlt man sich wieder als Anfänger oder engl. *beginner* und würde die Bürde des „Beginnen-Müssen“ gerne abgeben.

Hinten sitzen, die ersten zaghaften Züge der anderen Spieler beobachten, noch ein wenig Zeit haben – das sind die kleinen Dinge des Spielerlebens, die in dieser Situation dann durchaus glücklich

machen könnten. Und natürlich gewinnen, falls sich das regeln lässt.

*Seeräuber* bei Queen Games, *Tore der Welt – Das Kartenspiel* von KOSMOS, *DREIst* von Ravensburger oder *Broom Service* (von meinen Freunden Andi & Alex bei ALEA erschienen) machen den weis(s)en Senioren zum Startspieler. Beim zuletzt erwähnten Hexentrunkzustellservice wird der Startspieler aber zusätzlich mit weniger Zauberstäben ausgestattet. Meine Theorie besagt bekanntlich:

„Der Älteste Spieler fängt an, wenn der erste Zug ein Nachteil ist.“

Der Älteste Spieler fängt an, wenn der erste Zug ein Nachteil ist. Kommt meine Theorie hier ins Wanken?

Vielleicht, die zusätzliche Bestrafung mit weniger Zauberstäben deutet dies an. Möglicherweise interpretiere ich aber auch zu viel in solche Details hinein. Eines ist sicher. Ich werde Andi und Alex diesbezüglich genauestens befragen. Muss nicht heute sein und auch nicht morgen, aber vor der nächsten Partie *Broom Service* sollte es sein.

# ZIEL

