

Ich mag es sehr, wenn bereits die Bestimmung des Startspielers in das Spiel integriert ist. Dazu gibt es leider nur sehr wenige gute Beispiele. Was ich viel weniger mag, ist die an der Haaren herbeigezogene,

extrem willkürliche und oft gezwungen witzige Startspielerdefinition in ganz vielen Beispielen. Die große Masse dazwischen wurde bisher bereits teilweise und wird auch

in den nächsten Folgen behandelt. Diesmal sind es die positiven und negativen Ausreißer, die das Gros der Folge ausmachen.

## Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 7

### Vorzeigebeispiel Alhambra

*Der Palast von Alhambra* von Dirk Henn, 2003 bei Queen Games erschienen und im selben Jahr zum Spiel des Jahres ausgezeichnet, ist eigentlich eine Weiterentwicklung von *Stimmt so*, das wiederum selbst eine überarbeitete Neuauflage von *Al Capone* war. Jeder Spieler bekommt bei Spielbeginn Geldkarten. Diese Karten – in vier Farben mit Werten von eins bis neun – werden vom verdeckten Stapel zugeteilt, bis der Gesamtbetrag von 20 erreicht oder überschritten ist. Es beginnt dann aber nicht der Spieler mit dem geringsten Geldbetrag, sondern jener mit den wenigsten Geldkarten. Das erklärt sich wunderbar aus der Tatsache, dass das genaue Bezahlen (Stimmt so!) vorteilhaft ist. Das wiederum ist mit kleiner Geldscheinstückelung (also mehr kleinen Geldscheinen) einfacher möglich. Daher beginnt, wer die wenigsten Geldscheine hat.

Durchaus gelungen finde ich die Startspielerbestimmung auch bei einigen Spielen in der Welt von *Herr der Ringe*. Zufällig gezogene Rollenkarten weisen den Spieler mit dem Charakter Frodo einerseits als Ringträger und andererseits damit auch als Startspieler aus. Das

mag zwar keinen wirklichen Sinn ergeben, aber es beginnt der Wichtigste, und das ist eben der mit dem Ring. Sonst würde das Epos von Herrn Tolkien ja vielleicht Herr der Gezeiten oder gar Herr der Fliegen heißen.

Bei *Fresco* vom Duo Ruskowski/Süßelbeck gibt es – wie in vielen anderen Spielen auch – pro Runde wechselnde Startspieler. Bildlich gesprochen fängt der frühe Vogel den buntesten Wurm, der Spieler mit dem frühesten Arbeitsbeginn beginnt die Runde. Früh aufstehen bringt zwar mehr Auswahl am Farbenmarkt, verschlechtert aber die Stimmung der Gehilfen. Ausschlafen ist toll, Gehilfen haben es mitunter schwer. Also Vorsicht bei der Berufswahl zum Freskenrestaurator.

### Wer als Letzter ...

Viele Märchen beginnen mit dem Satz „Es war einmal...“ und enden mit „...und wenn sie nicht gestorben sind, dann spielen sie noch heute“ oder so ähnlich. Viele Spielanleitungen definieren den Startspieler mit „Wer als Letzter ... beginnt“. Die platzhaltenden Punkte können

durch vielfach variierbare Formulierungen ersetzt werden.

„Wer zuletzt eine Trambahn benutzt hat“ beginnt *Trambahn* von Lookout Games, „Der Spieler, der zuletzt einen Kriegsruf ausgestoßen hat“ beginnt *Wakanda* von Huch, „Wer zuletzt einen Dino gesehen hat“ beginnt bei *Mammut* von Amigo und „Wer zuletzt in Wien war“ ist Startspieler beim international benannten *Vienna* von Herrn Schmidauer-König, erschienen bei Schmidt Spiele. Damit hat man, wohnhaft in Wien, ein kleines Problem. Es bietet sich natürlich an, bei *MANHATTAN TRAFFIQ* jenen beginnen zu lassen, „Der zuletzt in New York war“, Mücke Spiele nutzt die Chance dazu. „Wer zuletzt einen großen Eimer in der Hand hatte“ beginnt *Alles im Eimer*, Ausgabe 2015. In der Erstausgabe 2002 durfte der Startspieler noch beliebig bestimmt werden. Wie das in der Version 2005 und in der bei Rio Grande Games erschienen Ausgabe „The Bucket King“ geregelt ist, entzieht sich leider meiner Kenntnis.

„Wer als letzter in einer Höhle war“ (*Willkommen im Dungeon*), „Wer zuletzt eine Maschine bedient hat“



# Rund ums Spiel

(*GUM GUM Maschine*), „Wer zuletzt etwas gebaut hat“ (*Tore der Welt*) und „Wer zuletzt einen Krimi gesehen oder gelesen hat“ (*CRIMEBOX Investigation*) erwirbt Startspielerrechte und -pflichten. „Wer zuletzt auf einer Insel war“ darf bei *Dream Islands* und auch beim kooperativen *Die verbotene Insel* beginnen. Beide sind bei Schmidt Spiele erschienen und fast könnte man denken, die redaktionelle Betreuung wäre von einer Person (Robinson Crusoe/Freitag?) mit Urlaubsziel: Malediven erledigt worden.

„Wer zuletzt mit Stäbchen gegessen hat“ ist Startspieler bei *Pagoda* und beginnt den Bau der von Arve D. Fühler ersonnenen Pagodenanlage und „Wer zuletzt Chili gegessen hat“ startet vor seinem Gegenspieler auf Piratenwegen zu *Gold Ahoi!*. Wer das Spiel nicht kennt, möge sich denken: Na und? Alle, die es kennen, wissen: Chili kommt in diesem Spiel in keiner Form vor. Nicht frisch, nicht getrocknet, nicht gemahlen. Auch beim Verlag handelt es sich nicht um Chili-Spiele, sondern um Lookout Games. Also alles glatte Themaverfehlung. Ist hier vielleicht eine persönliche Vorliebe des Autors erkennbar, die er allen mitteilen wollte? Ist er

gar mit Red Scotch Bonnet, Habanero Chocolate oder gar mit Bhut Jolokia auf Du und Du? Sein Name, Stephan Herminghaus, hilft da nicht weiter, indische, japanische oder mexikanische Vorfahren hört man beim besten Willen nicht heraus.

## Aus der Raritätenkiste

„Wer zuerst am Spieltisch saß“ beginnt bei *Kuhhandel – Das Brettspiel*. Den Schwimmreifen als Zeichen für den Startspieler bekommt der wasserscheueste Akteur bei *Niagara*. Eagle Gryphon Games bestimmt bei *Kings Kilt* jenen „mit den deutlichsten Verwandtschaftsverhältnissen zum schottischen Königshaus“ zum Startspieler und „Wer Arnold Schwarzenegger oder Marilyn Monroe am ähnlichsten sieht“ (oder beiden gleichzeitig 😊) hat bei *Hollywood for sale* von Vergil Siegl die Nase vorne.

„Der Spieler, der am ehesten einem Goblin ähnelt“ beginnt bei *Kragmortha*, einem seltsamen

Kultspiel von Heidelberger und „Wer am meisten den Eindruck erweckt, medizinische Versorgung zu benötigen“ darf beim Crowdfunding-Projekt *Frankenstein's Bodies* von Andrew Harman als erster Leichteile aus dem allgemeinen Fundus auf seinen Nirosta-OP-Tisch packen und zusammenpuzzeln. „Wer den größten Durchblick hat“, wird erster Auktionator bei *Blindes Huhn* von Ostia Spiele. Wer das Kamel vor sich stehen hat, darf als Erster in das *Morgenland* aufbrechen. Autor Richard Breese und der Verlag Hans im Glück haben leider vergessen zu erwähnen, wie das Kamel vor einem Spieler zu stehen kommt. Auf ein ähnliches Versäumnis stoßen wir bei *Aru-ba*, dem Autorennen von Stragoo Games. Der Startspieler beginnt. Aber wer ist Startspieler?

Und bei *Da Vinci Code* von Winning Moves aus 2004 wird der Startspieler wie üblich bestimmt. Wie denn auch sonst?



## 90 GRAD

von Gunnar Kuhlencord

Um die Ecke denken und die gegnerischen Kugeln vom Brett schieben.

Die Zugweite einer Murmel entspricht immer der Anzahl der Kugeln, die sich in dieser Reihe befinden – allerdings entgegengesetzt der Zugrichtung. Wer schiebt die gegnerische Königskugel vom Brett.

Spielbrett 20 x 20 cm mit außergewöhnlicher Oberfläche auf der das Schieben mehrere Glas-Murmeln gleichzeitig möglich ist



Spielfreude  
aus der Holz-  
manufaktur



**Gerhards**  
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.  
56235 Ransbach-Baumbach  
[www.spiel-und-design.eu](http://www.spiel-und-design.eu)

