

PEGASUS/FROSTED GAMES: **13 TAGE (MINUTEN)** von D. S. Pedersen & A. H. Granerud

KUBANISCH FÜR FORTGESCHRITTENE (UND ANFÄNGER)

Obgleich manche frisch-gespielt-Mitarbeiter auch nicht mehr die Jüngsten sind, haben sie die Kubakrise des Jahres 1962 noch nicht erlebt. Und wäre es damals tatsächlich zum Schlimmsten gekommen, hätten wir wohl gar nichts erlebt; und schlimmer noch: Sie hätten auch keinerlei Brettspiele spielen können – nicht einmal dieses hier über die Kubakrise des Jahres 1962!

Konfliktreicher Konkurrenzkampf der beiden Atomkräfte um den stärkeren Einfluss in der Welt! Eines der sehr spannenden Dilemmata hierbei: Mehr Einfluss bewirkt auch eine Verschärfung der Werte auf den drei Skalen für Militär, Politik und die öffentliche Meinung. Zwar will man auch auf diesen drei Skalen grundsätzlich besser dastehen als die Gegenseite, doch zu hohe Werte verursachen einen Atomkrieg – was den Spielverlust bedeutet. Das zweite Dilemma: Die (doppel-funktionalen) Karten als Ereignis ausspielen oder zum Verstärken/Reduzieren des eigenen Einflusses in einem Gebiet nutzen? Zumeist sind Ereignisse besser, doch situativ abhängiger; außerdem können die Ereignisse des Feindes diesem nicht weggenommen bzw. verhindert werden, also wäre ein Zeitpunkt zu finden bzw. zu „schaffen“, wo sich Fremd-Ereignisse nicht bis kaum auswirken. Gleichzeitig sollten jede (der drei) Runde(n) die eigenen Zwischenziele erfüllt werden, wobei sich wiederum die Frage aufdrängt: Bluffen oder offensichtlicher, dafür aber effektiver agieren?

Ständig fühlt man sich getrieben von den eigenen und den (vermuteten) gegnerischen Aufträgen, Wünschen und den zeitlichen bzw. faktischen Einschränkungen; immerhin geht

es der Gegenseite auch nicht besser (oder doch?!). Mit erstaunlich wenig Komplexität wird eine sich sehr realistisch anfühlende Simulation der zeitgeschichtlichen Ereignisse vor 56 Jahren erzeugt – mit oder (hoffentlich) ohne „Big Bang“ am Schluss. (Tipp: Werden zu Rundenbeginn zwei idente „Agendakarten“ gezogen, sollte eine davon ausgetauscht werden dürfen).

TRECE MINUTOS

Das gleiche Spielerlebnis in nur 13 Minuten und mit nur 13 Karten?! Was wie ein Scherz bzw. eine Parodie klingt, funktioniert erstaunlich gut. Wieder dürfen die Karten zum Platzieren von Einflussmarkern oder als Ereignis (aber nicht jene des Gegners) gespielt werden, wobei die ausgespielten Karten gleich zu (weiteren) „Einflussgebieten“ mutieren und danach zwischen den beiden (imaginären) „Machtbereichen“ und einem neutralen Bereich hin- und hergeschoben werden. Im Vergleich zum „großen Bruder“ fühlt sich das spielerisch deutlich abstrakter und schon deswegen weniger spannend an, als ein „Sudden Death“ aufgrund eines versehentlich ausgelösten Atomkrieges eher zu leicht zu vermeiden ist. Jedenfalls sehr gut für ein wirklich kurzes Vergnügen unterwegs



FAZIT

9* +1**/6***+1****

HARALD SCHATZL

13 Tage (Minuten) ist ein konfrontatives, kartengesteuertes, taktisches Mehrheitenspiel (mit Glücksanteil), das bei relativ wenig Regel- und Zeitaufwand zahlreiche spannende Entscheidungen abverlangt. Für Gelegenheitsspieler nur dann geeignet, wenn der zunächst doch etwas verwirrende Ablauf verstanden ist. Mit historischen Fotos atmosphärisch schön gestaltetes Spielmaterial (samt geschichtlichen Erläuterungen); außerdem sehr gut als Geschenk zum 13. Geburtstag bzw. für 1962-Geborene!

* 13 Tage

** anregende Geschichtsstunde

*** 13 Minuten

**** fidele Kürze

oder als erster Einstieg für ein daran anschließendes Brettspiel-Duell (schade, dass vom Verlag kein Kombi-Pack angeboten wird).

