

PURES DENKVERGNÜGEN

Nach der geballten Ladung von Spielen zum Thema Reihenbildung in der vorigen Ausgabe soll jetzt ein buntes Allerlei ungewöhnlicher Spielideen Abwechslung bringen. Auch diese haben interessanterweise durchweg topologische Aufgabenstellungen zum Gegenstand.

CUBLINO von Uwe Clausen und Alois Huger enthält zwei Spiele in einem. Das eine stellt eine reizvolle Halma-Variante mit sieben Würfeln dar, die als Spielsteine zum Setzen und abschließenden Werten dienen. Alle starten mit der 6 oben und der 3 hinten und werden durch Kippen auf ein angrenzendes Feld und Springen über benachbarte Würfel voranbewegt. Sobald ein Spieler mit allen Würfeln die Startlinie des Gegners erreicht hat, endet die Partie. Gewonnen hat, wer in der Summe die höhere Augenzahl vorzuweisen hat. Kommt es hier auf eine geschlossene Mannschaftsleistung an, um möglichst viele Kettensprünge vollziehen zu können, verlangt die zweite Alternative andere Qualitäten. Es wird nämlich überhaupt nicht gesprungen. Auch genügt es, mit einem einzigen Würfel anzukommen. Das Problem dabei ist, dass bei Aufeinandertreffen gegnerischer Würfel der mit der niedrigeren Augenzahl als geschlagen vom Brett muss. Da die Würfel bei jedem Zug ihre Schlagkraft ändern, stellt es schon eine Herausforderung dar, auch nur zwei oder drei Züge im Voraus zu planen.

ausgezeichnet mit dem spielgut-Siegel



CUBLINO: www.intellego-holzspiele.de;
50 € plus Versand