

PR-Test mit Fürstin

Knapp ein Jahr ist es her, da wurde prophezeit, mit einem Spiel des Jahres namens THURN UND TAXIS könnten der Kritikerpreis im Besonderen und das Erwachsenenspiel im Allgemeinen womöglich spielferne Bevölkerungsschichten erreichen. Nimmt man die Verkaufszahlen zum Maßstab, so zeigte der Fürstinnen-zentrierte PR-Rummel wohl durchaus seine Wirkung. Wäre der Absatzverlauf dem bekannten Muster gefolgt – und der Verlag Hans im Glück verfügt in diesem Bereich ja über gewisse Erkenntnisse aus erster Hand –, hätte THURN UND TAXIS alles bisher Dagewesene in den Schatten gestellt. Dabei verbindet sich mit „hätte“ beileibe kein Drama, ist das Spiel doch nach dem immensen Anfangshoch lediglich auf die üblichen hervorragenden Spiel des Jahres-Zahlen „eingebrochen“. Dieser Kurvenverlauf könnte darin begründet sein, dass manch Spieleunbedarfter Käufer THURN UND TAXIS nicht genug abgewinnen konnte, um im Bekanntenkreis den so wichtigen Schneeballeffekt eintreten zu lassen.

Keine Frage, die THURN UND TAXIS-Mechanismen muten aus Sicht des Spielefans eher einfach an, und auch das geforderte Abstraktionsvermögen hält sich in Grenzen, schließlich geht es um nicht mehr, als eine Kette von Städten vorn oder hinten zu verlängern. Und vier üppig bebilderte, mit reichlich Beispielen versehene Seiten Regeln sollten für jeden zu bewältigen sein, der am Automaten einen Nahverkehrsfahrschein kaufen kann. Doch mögen die Randbedingungen – Amtspersonen, Boni, Kutschenlänge –, welche das Ganze für unsereins erst wirklich attraktiv machen, für andere eine Hürde darstellen.

Der Anlass all dieser zugegebenermaßen auf Vermutungen basierenden Überlegungen heißt GLANZ UND GLORIA, die erwartete, weil heutzutage für Erfolgsspiele unabdingbare Er-

weiterung. Doch erwartet oder nicht – GLANZ UND GLORIA ist anders. Erstmals geht eine solche Erweiterung nicht mit einer Steigerung des Schwierigkeitsgrades einher, weil für das Mutterspiel herausredigierte Elemente auf dem Wege des Zusatzkastens nun doch noch an den Spieler gebracht werden – wie im Fall von ELFENLAND nicht anders geschehen. Bei GLANZ UND GLORIA haben wir es mit einer massiven Verschlinkung zu tun, welche nicht zuletzt den Wagner seinen Job gekostet hat. Neben strategischen Kutschenlängenüberlegungen gehört neuerdings auch die missliche Lage der Vergangenheit an, in welche man sich als Zocker bringen konnte, wenn die so dringend benötigte Fortsetzung der Strecke nicht auftauchen wollte.

Dass der Herausgeber die Einstiegs-hürde senken und das Frustranzpotential mindern möchte, ist nachvollziehbar, nur stellt sich die Frage, warum diese Überarbeitung in Form einer Erweiterung auf den Markt gebracht wurde. Wer bereits am Grundspiel gescheitert ist, wird sich kaum für den Gedanken erwärmen lassen, schlechtem Geld gutes hinterherzuwerfen – wen man von den Gala-Lesern bislang nicht erreichen konnte, der ist auf immer verloren. Andererseits wäre dies bei einer alternativen Vollversion – quasi „THURN UND TAXIS-Light“ – nicht anders. Und die Fans können eher froh sein, dass sie einen Norddeutschland-Spielplan bekommen, ohne noch einmal einen Satz Holzhäuschen kaufen zu müssen. Im Übrigen spricht nichts dagegen, nach den Regeln des Originals zu spielen, das Material ist schließlich vorhanden. Und sollte die Softversion sich in den Augen der Spieler bewähren, braucht es nur 66 neue, hufeisencodierte Städtetkarten, um das Original anzupassen. Möchte jemand wetten, ob es die geben wird?

Matthias Hardel



Lösen Sie die folgende Frage und gewinnen Sie eines von sechs **Time's Up** im Gesamtwert von rund 200 €!

Welche Person des öffentlichen Lebens hat einmal gesagt:
„Das ist auch nicht das Gelbe vom Brot“ ?

Bei dem gesuchten Prominenten handelt es sich um eine Persönlichkeit aus dem intelligenten und überaus kommunikativen Partyspiel **Time's Up**.

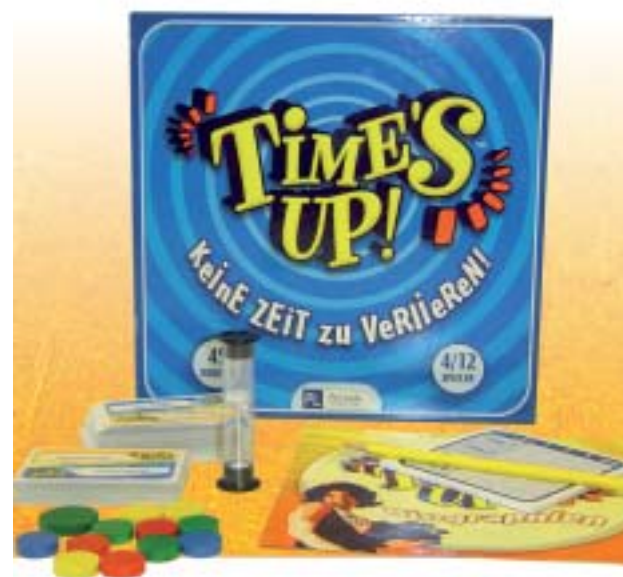
Time's Up wird in drei Runden mit zwei oder mehr Teams gespielt. Ziel ist es, Persönlichkeiten zu erraten. Während in der ersten Runde noch alles gesagt werden darf, müssen sich die Spieler in der zweiten Runde auf nur ein Wort beschränken. In der dritten und letzten Runde müssen die Promis pantomimisch dargestellt werden. Das Team, das am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

Der Partyspaß für 4-12 Spieler ab 12 Jahren.



Schicken Sie bis zum 16. April 2007 eine Postkarte oder E-Mail an:

Pro Ludo GmbH
Stichwort: Partyspaß
Zollernstr. 26
78462 Konstanz
E-Mail: gewinne@proludo.de



pro Ludo!
GmbH

Pro Ludo! GmbH · Zollernstraße 26 · 78462 Konstanz
Telefon 07531-72789 · Telefax 07531-72793
E-Mail info@proludo.de · Internet www.proludo.de