

So ehrlich wie Porsche beim 911



Wenn von der Sportwagen-schmiede Porsche keineswegs behauptet wird, der 911 Carrera sei für die Beförderung von vier Personen tatsächlich geeignet, dann ist das vergleichsweise ehrlich, obschon auf die Rückbank dieses „2+2-Sitzers“ bestenfalls zwei schwächliche Grundschüler ohne Pausenbrot passen. Aber zwei plus zwei ist nun mal vier. Auch Spieleverlage interpretieren Produktangaben gerne kreativ, damit sie auf den Schachteln die angestrebte Wirkung nicht verfehlen. Um Missverständnissen vorzubeugen: Es geht hier nicht um die derzeit fast zwangshafte Etikettierung als Lernspiel oder um gerundete Spieldauerangaben, die nur auf der Basis von Merkur-Tagen nachvollziehbar wären, sondern um die Teilnehmerzahl. Hier ließ sich – reine Zweipersonenspiele ausgenommen – in den letzten 25 Jahren nur in Ausnahmefällen eine über jeden Zweifel erhabene Angabe ausmachen. Eine solche Ausnahme ist DIE MACHER von 1985. In fast rührender Offenheit heißt es dort: „Ein Spiel für 4 Personen“, während die Zielgruppe am gegenüberliegenden Schachtelrand mit „Ein Spiel für Erwachsene“ noch weiter eingeschränkt wird.

Praktisch begrenzt ist die Spielerzahl gemeinhin nach oben durch das Material. Was Verlage in der Vergangenheit nicht hinderte, ein wenig zu übertreiben, indem beispielsweise jemand mit der Rolle des Bankhalters abgespeist wurde. Dass die aktuelle eidgenössische Auflage von WILDLIFE (s. sb 3/07) dieses Kuriosum seiner Vorversionen beibehalten hat, mag der schweizerischen Wertschätzung für das Bankwesen geschuldet und somit verständlich sein. Kaum einzusehen ist, dass manches Spiel ohne nennenswertes Plus an Material und Spieldauer mehr Teilnehmer verkraften könnte, aber darauf verzichtet wird, dies zu reklamieren. Im Fall von VOR DEM WIND kommt das ausgeklügelte Kartenvergabeprinzip zu fünf noch besser zur Geltung als mit der angegebenen Spielerhöchstzahl (siehe entsprechende Variante auf S. 60).

Aus Marketingerwägungen wurde SCOTLAND YARD 1985 als reines Teamspiel ab drei Personen positioniert, obwohl zu zweit nicht nur hervorragend, sondern weit besser als in großer Verfolgerrunde geeignet, die stets jemand zu dominieren versucht. Heutzutage machen Marketingerwägungen das „2-“ auf der Schachtel praktisch zur Pflicht, wo immer es sich einrichten lässt, womit wir beim unteren Grenzwert wären. Keine Frage, es gibt weit mehr für den Paarmodus passabel geeignete Mehrpersonenspiele als vor 25 Jahren. Was in dieser Konstellation aber wirklich etwas taugt, ist eine Frage, die vermehrt Leser an die Spielbox richten; deshalb werden wir der Zweipersoneneignung künftig mehr Aufmerksamkeit widmen. Wo Erfahrungswerte existieren – nicht jeder Rezensent testet Mehrpersonenspiele auch zu zweit –, sind sie ab diesem Heft im Info-Kasten als kleiner Pfeil hinter der Spielerzahl vermerkt. Nach oben, unten oder zur Seite weisend, steht er aus der Sicht des Rezensenten für: zu zweit besser, schlechter oder gleich gut. Auf eine separate Spielreiznote verzichten wir bewusst, weil die meisten zu zweit besonders geeigneten Titel wie GIPSY KING, CELTICA oder EL CABALLERO, um nur einige zu nennen, in dieser Konstellation zwar womöglich besser oder schlechter sind, aber in jedem Fall eines: anders, was durch eine Quantifizierung nicht fassbar wäre.

Übrigens: Völlig spielerzahlneutral funktionieren das Spielecafé für CUBA in diesem Heft wie auch die Gimmicks in den beiden kommenden Spielbox-Ausgaben (eine Robotics-Erweiterung sowie ein Aufkleberbogen für AGRICOLA). *Matthias Hardel*

DIE MACHER von 1985 und das MAD-Spiel SPION & SPION mit einem speziellen Spielplan für null Spieler

