

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# KREML – КРЕМЛЬ

## Im Geist des Apparatschiks

Liebe Leserin, lieber Leser! Ich habe KREML erst spät in meinem Leben kennen gelernt, nach dem Fall des Ostblocks, nach dem Untergang des außergewöhnlichen Michael Gorbatschow. Ich bin also kein Mann der ersten Stunde. Immerhin brachte Urs Hostettler diesen satirischen Politthriller bereits 1987 auf den Markt, in spartanischer Ausführung, wohl russisches Elend imitierend, doch reich an unglaublich frechen Spielideen. Dennoch habe ich die Faszination dieses Fata Morgana Spiels von der ersten Sekunde weg genossen – für einmal war es außer Kraft gesetzt, das geflügelte Wort Gorbatschows: „Und wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.“ Falls Sie KREML noch nicht kennen, dürfen auch Sie diesen Aphorismus ignorieren. Einfach hereinspaziert ins **Österreichische Spielemuseum** in Leopoldsdorf – und zu KREML gegriffen. (Infos unter [www.spielen.at](http://www.spielen.at)).

Heute fällt mein Lichtkegel im Museum auf einen eher ungewohnten Schauplatz. KREML spielt im Jahr 1951, in der stalinistischen Zeit der Apparatschiks, in einer Welt, wo Säuberungen, Ränkespiel und Politintrigantentum in der Blüte standen. Spannend, fast satirisch und mit unglaublichem Gefühl für die Verzahnung von Realität und Spielwitz schafft es der Schweizer Urs Hostettler, eine Art neues Genre zu kreieren. Genial mit wie wenig Material Stunden der Lust und der Häme in aufgeklärte Spielrunden hineinfließen. Dabei spiegelt KREML gerade mit diesem Minimum an Spielutensilien den im Sowjetreich ewig verschleierte Spargedanken am eigenen Volk wider. So sehe zumindest ich dies. Nun, selbst Alt-Kommunisten werden mir verzeihen und sollten vielleicht außerhalb der Kremlmauer ein wenig Verständnis für subversives, westliches Gedankengut zeigen. Verstanden, Genossen! Historische Kenntnisse sind bei KREML nicht gefragt, nur der innige Wunsch, das Tun und Handeln der Apparatschiks zu steuern. Der alte Nestor ist ja ohnehin vor

dem Einsargen, aber da lauert die junge, hungrige Meute der Towarischtschs: Leonid Bungaloff, Oleg Satin, Ulan Putschnik, Boris Karrienko, Alexej Aljesvurkadse, Divan Palavrian, Mikail Strychnin, Anatol Fuckoff (sorry!), Tigran Zenjarplan, Ludmilla Patina, Andrej Pissin, Igor Dobermann, Sergej Vetzak und wie sie alle heißen. Niemandem ist zu trauen, schon gar nicht Ihren Mitspielern. Jeder möchte den Parteichefsessel oder zumindest seinen Platz im KGB. Auch die diversen Ministerien lassen Einfluss zu, ganz zu schweigen vom Chefideologen. Alles dreht sich um die Kuraufenthalte, Sibirien, die Oktoberparade und den Vorsitz bei der Begräbniskommission. Ja, diese muss immer wieder zusammentreten, denn die Apparatschiks altern dramatisch schnell. Kleine Warnung am Rande: Einer der Kreml-Aktivisten sollte eine ruhige Hand haben, um die winzigen Papierplättchen, Altersanzeiger etc. „russisch“ korrekt zu stecken. Wir wollen ja am Ende einen erfolgreichen Parteichef küren! Abschließend erlaube ich mir noch, den brillanten Autor Urs Hostettler selbst zu Wort kommen zu lassen: „Stalinisten können KREML direkt als Lernspiel verwenden. Auch Reagan-Liberale, wenn sie ‚Sibirien‘ durch ‚Privatwirtschaft‘ ersetzen. Normale Leute können [einfach] genüsslich spielen.“

[Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)



## EMPFEHLUNG #6

**Autor:** Urs Hostettler

**Vertrieb:** Fachhandel

**Preis:** ca. 30,00 Euro

**Verlag:** Fata Morgana Spiele

[www.fatamorgana.ch](http://www.fatamorgana.ch)

**SPIELER**

3-6

**ALTER**

12+

**DAUER**

120



**Glück** **Bluff** **Logik**

Radio Eriwan meldet: Im Prinzip läuft KREML nach logischen Prinzipien ab, ja doch, aber ... das höchste Ziel der Lebenslogik ist die Beisetzung an der Kremlmauer. Oder sehen Sie das anders? In Wahrheit gewinnt bei KREML das beste Pokerface unter den Apparatschiks (sorry, das sind ausnahmsweise mal Sie!) – und es stehen gleich zehn Politiker auf jeder der absolut geheimen Bestechungslisten. Außerdem droht ständig eine dritte erfolgreiche Oktoberparade eines Parteichefs. Die will aber erstmal glückselig lächelnd und ohne Herzinfarkt abgenommen werden. Wenn Sie nun diesem einen Bonzen früh Ihre Gunst geschenkt haben ...!

### Hugos EXPERTENTIPP

In Ihrer geheimen Beeinflussungsliste sollten Sie nicht unbedingt nur auf die zu Spielbeginn im Politbüro aufscheinenden Genossen setzen. Sie wissen schon, das Alter ist unerbittlich, der Kuraufenthalt ein sowjetisches Lebensprinzip und schließlich Sibirien eine permanente Gefahr. Zudem werden die Ersten gerade bei KREML meist die Letzten sein. Die besonderen Fähigkeiten wie die Ereigniskarten sind beim Einstiegsspiel auch nicht zu empfehlen. Sie haben schon so genug zu tun, Sibirien und Einbalsamierung an der Kremlmauer zu vermeiden. Letzter Rat: Nehmen Sie bei KREML ausnahmsweise mal nichts zu persönlich.

### Hugos BLITZLICHT

KREML kommt satirisch, locker, spannend und extrem kommunikativ rüber – egal ob nun Experten oder Gelegenheitsspieler im Politbüro und auf den Kandidatenbänken Platz nehmen. Vieles ist taktisch geprägt, doch eine gelegentliche, unerwartete Säuberung stellt schon mal alles auf den Kopf – und das vielleicht knapp vor der entscheidenden Oktoberparade. Sibirien lässt grüßen!

**VORANKÜNDIGUNG: ACQUIRE**

Sid Sacksons 3M-Klassiker



## IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: [office@spielejournal.at](mailto:office@spielejournal.at), Internet: [www.spielejournal.at](http://www.spielejournal.at) - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2007 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

**ÖFFENTLICHES MEDIUM**  
Dieses Medium liest der  
**»OBSERVER«**  
Österreichs größter Medienbeobachter  
Tel.: (01) 213 22 0