

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

SCOTLAND YARD

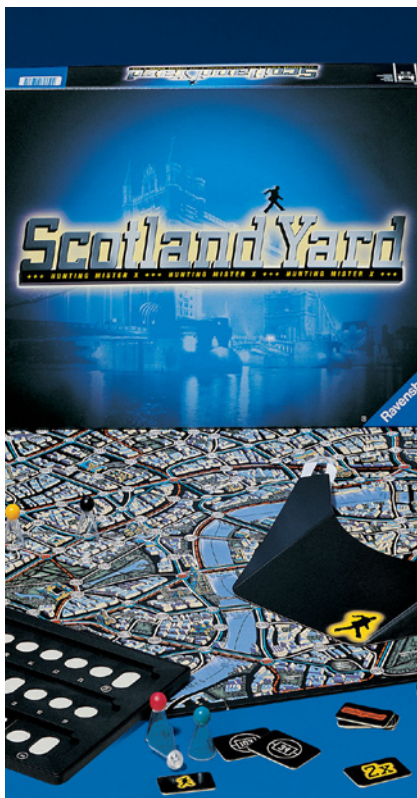
The Chase - Die Jagd

Liebe Leserin, lieber Leser! Fast schon ist es ein volles Vierteljahrhundert, seit dieser Klassiker des Detektivspiels die Herzen der Spielerinnen und Spieler eroberte. Und ungebrochen scheint sich SCOTLAND YARD (oder das Derivat N. Y. CHASE) am Markt zu behaupten. Dies allein zeigt schon von der Qualität des preisgekrönten Meisterwerks aus der Hand eines Autorenteam. Ungewöhnlich ist es jedenfalls, ein Spiel zu sehen, das gleichsam reißbrettartig entworfen wurde, noch dazu eines mit dieser Tiefe und diesem Spielreiz. Egal ob Sie nun London kennen oder nicht, nach ein paar Partien werden Ihnen die Stationen Elephant & Castle, Blackfriars, King's Cross/St. Pancras, Marble Arch oder Madame Tussaud's voll vertraut sein. Nicht, dass dieses Wissen bei der Jagd wirklich weiterhilft – die Namen prägen sich aber im Laufe des Spiels fast automatisch ein. Lust auf ein Ausprobieren? Dann hinein ins Österreichische Spielemuseum in Leopoldsdorf. Sie dürfen sich aussuchen, ob Sie Mister X oder einer der Detektive sein wollen. (Infos unter www.spielen.at)

SCOTLAND YARD lässt den hellen Lichtkegel sofort assoziativ auf London fallen. Wo sonst schon kann die große Jagd auf Mister X stattfinden. Und London ist auch genau der richtige Ort, um mit gut geplanten Buseinsätzen, schnellen U-Bahn-Fahrten und tollen Taxi-Hetzjagden durch die Straßen und Gassen Stimmung aufkommen zu lassen. Letztlich gibt es ein klar definiertes Ziel: Mister X zur Strecke zu bringen! Leichter gesagt als getan, denn eine opferwillige Beute möchte niemand sein, der die Rolle dieses ominösen Mister X übernimmt. Nur fünfmal während des Spiels muss sich Mister X zeigen, in allen anderen Runden sucht er im Untergrund sein Heil in der Flucht. Durch Doppelzüge und so genannte Black Tickets (die jedem der drei Verkehrsmittel entsprechen können) gelingt es ein ums andere Mal, die Jäger in die Irre zu führen, den Kopf in letzter Sekunde aus der Schlinge zu ziehen.

Zwar sehen alle Detektive während dieser Untergrundbewegungen, mit welchem Verkehrsmittel Mister X gerade unterwegs ist, jedoch leider ist nur allzu oft der Stadtteil, in dem sich der Ganove befindet, eine Sache wilder Spekulation. Allzu dominante „Meisterdetektive“ treiben in ihrem Über-eifer bisweilen die eigenen Leute in die falsche Richtung. Achtung also, wem Sie die Koordinationsaufgabe bei dieser Treibjagd übertragen wollen. Kooperation ist jedenfalls gefragt, sonst wird es nie gelingen, den trickreichen Flüchtigen dingfest zu machen. Never mind! Mister X wird Ihnen ein Leben in Freiheit keinesfalls übel nehmen.

Hugo.Kastner@spielen.at



EMPFEHLUNG #11

Autor: Autorenteam

Preis: ca. 25,00 €

Verlag: Ravensburger 1983

www.ravensburger.de

SPIELER

3-6

ALTER

10+

DAUER

ab 45

Glück Bluff Logik

Der Blufffaktor ist bei SCOTLAND YARD gewaltig, vor allem, wenn Sie sich in der Rolle des Mister X versuchen. Lassen Sie Ihre Jäger mit allen Mitteln über sämtliche Schritte im Unklaren. Logik ist auch gefragt, zweifellos, doch diese allein reicht nicht aus, denn logisches Denken wird auch den Detektiven nicht fremd sein. Zudem braucht es auch das berühmte Quäntchen Glück – und dies macht SCOTLAND YARD letztlich so außergewöhnlich reizvoll. Wer liebt sie nicht, die himmlische Ausrede auf den Zufall, das Schicksal, das Pech, ...!

Hugos EXPERTENTIPP

Wenn Sie ein ausbalanciertes Spiel wünschen, dann sollten Sie exakt vier Detektive auf die Jagd gehen lassen. Oder Sie versuchen es mit reduzierten Absprachen und fünf Jägern. Beispielsweise darf bei jedem Zug ein Meisterdetektiv (vorab zu bestimmen) nur zwei seiner Kollegen beraten. Hier ist Fingerspitzengefühl vonnöten, abhängig von der Zusammensetzung der Spielrunde. Jedenfalls sollte bei jedem Auftauchen des Mister X jeder Detektiv möglichst nahe einer U-Bahn-Station stehen. Nur so kann sich ein Detektiv schnell genug durch die Straßen und Gassen der Thames-Metropole bewegen.

Hugos BLITZLICHT

Der Blufffaktor ist bei SCOTLAND YARD gewaltig, vor allem, wenn Sie sich in der Rolle des Mister X versuchen. Lassen Sie Ihre Jäger mit allen Mitteln über sämtliche Schritte im Unklaren. Logik ist auch gefragt, zweifellos, doch diese allein reicht nicht aus, denn logisches Denken wird auch den Detektiven nicht fremd sein. Zudem braucht es auch das berühmte Quäntchen Glück – und dies macht SCOTLAND YARD letztlich so außergewöhnlich reizvoll. Wer liebt sie nicht, die himmlische Ausrede auf den Zufall, das Schicksal, das Pech, ...!

VORANKÜNDIGUNG: TICHU
Chinesisch-Schweizer Karten-Kult



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, Internet: 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