

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

YINSH

Smart & Strategic

Liebe Leserin, lieber Leser! Bei Yinsh gilt das Motto: „Je näher man dem Ziel kommt, desto stärker wird man geschwächt.“ Genau dieser Einfall ist es, der dieses Strategiespiel über viele andere, ähnlich gelagerte Reihenbildungsspiele heraushebt. Die Grundelemente bei Yinsh wirken gar nicht neu, doch die reale Bretterfahrung macht süchtig und zwingt uns damit zu immer „neuen“ Partien, mit immer ungewissem Ausgang. Selbst erfahrene Yinsh-Spieler werden bisweilen von der Dynamik der Spielsituation überrascht, sehen die gefährliche Wirkung eines fernab platzierten Steins zu spät oder werden von den schier endlosen Möglichkeiten, die jede Spielsituation birgt, zu Fehlern gezwungen. Yinsh ist Teil eines bislang sechs Spiele umfassenden Projekts, das, so der Autor Kris Burm, im Ganzen gespielt werden sollte. Wem nicht alle Teile des Gipf-Projekts zur Verfügung stehen (Gipf, Zertz, Dvonn, Yinsh, Pünct, Tzaar), darf sich selbstverständlich im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf mit den Feinheiten des Konzepts vertraut machen. Bitte werfen Sie einen Blick auf die Websit www.spielen.at

Wunderbare Stellungsbilder beleuchtet mein Lichtkegel bei jeder möglichen Spielsituation dieser eleganten, gleichzeitig aber sehr schnell erlernbaren Strategieidee von Kris Burm. Selten in den letzten dreißig Jahren habe ich als erprobter Schachturnierspieler so begeistert auf ein taktisch-strategisches Konzept reagiert wie eben bei Yinsh. Die Erklärung ist einfach: Fünf Ringe pro Spieler hüpfen scheinbar schwerelos über das aus Dreiecken gebildete Feld und geben in ihrer jeweiligen Ausgangslage die Zielpunkte für die eigenen schwarzen oder weißen Steine bekannt, ein Stein pro Zug. Ein Übersprin-

gen von besetzten Feldern durch einen Ring erzwingt ein Umdrehen der betreffenden Steine, egal ob eigene oder fremde, auf die gegnerische Farbseite. So einfach das klingt, so schwer ist es über dem Brett, die Verwicklungen im Auge zu behalten. Wie hat ein Kritiker treffend geschrieben: Yinsh ist kontrolliertes Chaos. Sobald fünf Steine einer Farbe in einer Reihe liegen, werden diese entfernt – und gleichzeitig auch einer der eigenen Ringe! Damit wird die führende Seite deutlich geschwächt, und der Gegner kann zumindest in der unmittelbaren Zugfolge starken Druck aufbauen. Wer zuerst drei Ringe abbauen kann, darf sich zum Sieg gratulieren lassen. Und was dann? Klar, sofort eine Revanche, darauf möchte ich wetten. Die Dynamik dieses auch haptisch hervorragenden Spiels verlangt eben nach mehr, hat doch jeder Yinsh-Spieler den subjektiven Eindruck, nur mit Pech verloren zu haben. Sie wollen es nicht glauben? Nun, trauen Sie sich einfach ans Brett. Auch bei Ihnen wird sich sehr schnell dieses einmalige Spielgefühl einstellen.

Rückmeldungen an:
Hugo.Kastner@spielen.at
www.hugo-kastner.at

EMPFEHLUNG #31

Autor: Kris Burm

Grafik: lu'cifer

Vertrieb: Hutter/Piatnik

Preis: ab 25,00 Euro

Verlag: Smartgames

www.smart.be

SPIELER
2

ALTER
9+

DAUER
15+

Kompetenz **Bluff** **Glück**

Ein rein kombinatorisches Strategiespiel mit der Leichtigkeit eines Kinderspiels – so könnte man ganz kurz und bündig die Qualität dieses Kris Burm Produkts aus der Gipf-Serie charakterisieren. Yinsh kann süchtig machen, denn der stärkere Spieler wird durch geschickte Materialreduktion zu einer Art indirekten Vorgabe gezwungen.

Hugos EXPERTENTIPP

An Yinsh gibt es nichts zu verbessern, so mein wohlmeinender Expertentipp. Kris Burm hat eine wahre Perle der Spielkunst geschaffen. Dennoch sei eine Empfehlung erlaubt: Spielen Sie die einzelnen Strategiehammer des Gipf-Projekts ohne die Spiel übergreifenden Steine (die in Erweiterungen angeboten werden), zumindest so lange, bis Sie ein Gefühl für die Tiefe der Konzeptionen entwickeln.

Hugos BLITZLICHT

Wer sich je an den japanischen Go-Variationen Gobang, Gomoku oder Ninuki Renju bzw. an einer der Vier gewinnt Versionen oder vielleicht auch der Reversi/Othello-Familie versucht hat, der wird eine kleine Vorstellung davon haben, was Einfachheit der Regel gepaart mit Komplexität der Strategie bedeuten kann. Yinsh liegt in derselben Richtung, nur ist der Horizont noch wesentlich weiter hinausgeschoben. Kurzkommentar: Genial einfach – einfach genial!

VORANKÜNDIGUNG: MANCALA (Familie)
 Wiege der spielenden Menschheit



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, 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) 2008 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, 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

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter