

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

ANNO DOMINI

Zeitreisen zu Zeitnischen

Liebe Leserin, lieber Leser! Das wunderbar ausgefeilte Ratespiel Anno Domini von Urs Hostettler kann in sehr breit gefächerten Varianten für nahezu jede Spielerzahl adaptiert werden. Das Grundprinzip dieses „Zeitzaubers“ ist ganz simpel: Die Spieler müssen nur raten, ob bestimmte historische Ereignisse vor oder nach anderen Ereignissen stattgefunden haben. Das ist schon alles. Oft allerdings liegen die Ereignisse zeitlich eng beisammen oder lassen sich überraschenderweise trotz guter geschichtlicher Kenntnisse nur schwer richtig zuordnen. Wenn auch auf den ersten Blick der Historiker stark bevorzugt scheint, so weist gerade dieses Spiel ein eher erstaunlich hohes Glückselement auf. Dies sorgt für Spannung und Stimmung – so viel zeigt meine Erfahrung nach Hunderten von Spielen mit Freunden und Schülergruppen. „Anno Domini“ unterhält selbst heterogene Gruppen. Ja, ich würde sogar so weit gehen zu behaupten: Anno Domini kann süchtig machen! Die Originalregel erlaubt bis zu 8 Spielern mitzumachen. Doch für einmal scheint mir die Angabe „2-8“ auf den kleinen Anno Domini-Schachteln wahrlich untertrieben. Kleine Adaptionen (siehe Expertentipp) – und schon wird eine ganze Schulklassen zum historischen Schätzmeister umfunktioniert. Gusto bekommen? Dann auf, mit beliebig vielen Freunden, und ein Anno Domini zur Hand genommen. Im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf können Sie unter sämtlichen Ausgaben wählen. Website: www.spielen.at

Sie dürfen für einmal Ihren Lichtkegel auf völlig unterschiedliche Themenwelten lenken, ganz wie es Ihnen beliebt. Die seit mehr als einem Jahrzehnt nahezu im Halbjahresrhythmus erscheinenden Ausgaben umfassen Fragekärtchen zu einer Palette von Wissensgebieten: Deutschland, Erfindungen, Flops, Frauen, Gesundheit und Ernährung, Im Namen des Gesetzes, Kunst, Lifestyle, Münzen, Natur, Schweiz, Seefahrer & Flieger, Sex & Crime, Showbizz, Sport, Staat und Kirche, Österreich, Sachsen, Spiel des Jahres, VIP so-

wie Wort-Schrift-Buch. Und das Wunderbare an diesem Spiel. Alle diese in die Tausende gehenden Kärtchen können absolut beliebig miteinander kombiniert werden. Dennoch ist der Spielspaß für einmal keine Frage der Geldbörse. Denn auch nur ein paar Dutzend „Zeitfragen“ genügen, um eine Spielrunde für eine halbe Stunde blendend zu unterhalten. Einzige Voraussetzung: Es muss Ihnen Vergnügen bereiten, geschichtliche Fakten in die richtigen Zeitnischen einzuordnen. Oder wissen Sie etwa nicht, wer Sacher-Masoch war? Und ob er seine „Venus im Pelz“ früher publizierte als der große Edgar Allan Poe seinen Kriminalroman „Die Morde der Rue Morgue“ (übrigens der erste der Literaturgeschichte)? Wann wohl verliebte sich der 18jährige Harold in die 71jährige Maude? Und war das vor oder nach der Trennung Tina Turners von ihrem Mann und Bandleader Ike? Das sind zur Illustration ein paar Beispiele aus der „Sex & Crime“-Box. Bildungsmuffel werden es vielleicht schwerer haben als „Eggheads“, doch manchmal führt auch ein glückliches Raten zum Erfolg. Anno Domini ist eben eine exzellente Mischung aus Wissen und Intuition.



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

EMPFEHLUNG #33

Autor: Urs Hostettler

Preis: ab 15,00 Euro

Jahr: seit 1998

<http://www.abacusspiele.de>

SPIELER
2-8

ALTER
10/12+

DAUER
30+

Wissen Info+ Glück

Historisches Wissen gepaart mit Glück, dazu – im Originalspiel – eine gewisse Portion Bluff, da Sie Informationen haben, die Ihren Mitspielern nicht zugänglich sind. Was für eine prachtvolle Mischung dieser drei Spannungsmomente!

Hugos EXPERTENTIPP

In meinem Buch „Fundgrube für Spiele“ (Cornelsen Scriptor) habe ich unter dem Titel „Zeitnischen“ einige elegante Varianten für größere Spielgruppen vorgestellt, vor allem auch als kooperative Spielform. (1) So werden etwa Kärtchen einzeln aufgeschlagen, wobei alle Mitspieler gemeinsam raten, ob das neu offen liegende Ereignis vor, nach oder zwischen den bereits ausliegenden platziert werden muss. Sofort wird das Ergebnis kontrolliert und im Falle eines Irrtums eine Münze auf das betreffende Ereignis gelegt. Sobald die zweite (dritte, vierte) Münze ausliegt, endet ein Durchgang. Gewertet werden die „Treffer“, also die richtigen Zuordnungen. Manchmal kann eine Reihe schnell nach vier oder fünf Kärtchen abbrechen, dann aber wieder auf fünfzehn und mehr anwachsen. (2) Einzelnen werden bis zu zehn Kärtchen nacheinander in die ausliegende Ereigniskette eingeordnet, wieder von allen Mitspielern gemeinsam. Das Ergebnis wird erst am Ende überprüft (eventuell mit Umschichtungen nach dem letzten Ereignis). Jede Abweichung vom richtigen Resultat (das der Spielleiter vorweg mitschreibt) wird mit Negativpunkten geahndet. Sie können dabei versuchen, immer wieder neue Rekorde aufzustellen. Anmerkung: Das Ergebnis muss jedenfalls zwischen 25 und 0 Negativpunkten liegen. Beide Varianten sind auch als Solitäraufgaben geeignet.

Hugos BLITZLICHT

Egal wie oft und mit welcher Regelvariante Sie Anno Domini spielen, der Reiz und Drang, die richtige Zuordnung zu finden, geht nie verloren. Hier hat uns Urs Hostettlers Inspiration einen wirklicher Knüller geschenkt. Daher wird dieses Kleinod auch „Anno Domini 2009“ unseren Spieltisch zieren. Letzte Frage: „Seit wann gibt es das Österreichische Spielemuseum?“ Die Antwort erwarten Sie als geprüfte Leser dieses Magazins hoffentlich nicht gleich auf dieser Seite. Bitte nachfragen ...!

VORANKÜNDIGUNG: MAGIC
The Gathering of Magicians

Antworten:
Venus-1870/Poe-1841/
Harold-1971/Turner-1973

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.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) 2009 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