

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

COLORETTO**DIE WELT DES CHAMÄLEONS**

Liebe Leserin, lieber Leser! Mit diesem aus 63 Chamäleonkarten, die es in sieben Farben gibt, sowie 3 Jokern und 10 Plus-2-Karten zusammengesetzten Kartendeck ist Michael Schacht ein kleines Wunderwerk an Trickreichtum gelungen. Ganz zu Recht hat „Coloretto“ 2003 den Preis für das beste Autorenkartenspiel gewonnen, fast spielerisch leicht, im doppelten Sinn des Wortes. Denn nach kurzweiligster Regelerklärung darf gleich munter drauf los gesammelt werden, Chamäleon um Chamäleon. Doch halt: nur die drei erfolgreichsten Fangfarben werden am Ende prämiert, der Rest ist unnötige Liebesmüh, ja, bringt sogar kraftvolle Punkteabzüge. Bei den zahlreichen Veranstaltungen im Rahmen des Österreichischen Spielereimuseums sollten Sie sich unbedingt mal auf diese schnelle, gleichzeitig aber anspruchsvolle „Chamäleonjagd“ einlassen. Sie werden es nicht bereuen! Website: www.spielen.at

Unser obligater Lichtkegel lässt Chamäleon um Chamäleon zu Gestalt werden, umso mehr dieser tarnungsfähigen Tierchen, je weiter das Sammelfieber, sprich: die Auslage, fortschreitet. Alle beteiligten Spieler, zwischen zwei und vier, sammeln gleichfarbige Karten – von theoretisch allen sieben Farben. Allerdings werden nur für die drei längsten Farben Pluspunkte gut geschrieben, für alle anderen Farben setzt es heftige Abzüge. Nur ist zunächst eben höchst unklar, was sich in der eigenen Tischauslage zur längsten Farbe entwickeln könnte. Beide Punkteskalen (Plus- wie Minus-) entwickeln sich nach den seit Euklid berühmten Dreieckszahlen, das heißt, für eine Karte wird 1 Punkt vergeben, für zwei Karten schon 3 (1+2) Punkte, für 3 Karten bereits 6 (1+2+3) Punkte, usw., bis zur Höchstzahl von 21 Punkten. Wer an der Reihe ist, muss zwischen zwei witzig-winzigen Alternativen wählen: eine Karte aufdecken und auslegen – wobei die maximale Kartenzahl pro Auslageplatz (dieser richtet sich nach der Spielerzahl) drei ist – oder eine Auslage zur eigenen offenen Tischauslage aufnehmen. Klingt super einfach, ist es auch in der Theorie, doch sobald man dran ist, zwickt uns auch schon die Qual der Wahl. Denn wenn vielleicht zu Beginn Dreierauslagen viel Kartenvolumen, also massig Chamäleons, auf den eigenen

„Tisch“ bringen, so wird gegen Ende hin darunter auch die eine oder andere Minuskarte sein. Bei der Abrechnung kann das zum Pferdefuß, pardon: Chamäleonbein werden. Ja, und da gibt es auch noch die Sonderkarten „Joker“ (damit lässt sich eine beliebige Sammelreihe aufpäppeln) „2-Punkte“, quasi farbneutrale Plusschreiber. Als letztes Überraschungsmoment werden ganz spät noch einige Karten eingemischt, die eine Indikatorkarte für das „Spielende“ enthalten. Ganz genau weiß man daher nie, wann es aus ist mit der Chamäleonjagd. Ein letztes Wort: Dieses kleine Kartenspiel spielt sich überaus flüssig und schnell und schreit förmlich nach einer Revanche, egal ob Sie vom Spielertyp zum Taktierer, Zocker, Bluffer oder reinen Glücksritter neigen. Immer müssen Sie auch die Tischauslagen Ihrer Mitspieler in Ihr Kalkül einbeziehen – sonst bleiben Ihnen vielleicht einige schmalbrüstige Chamäleons, doch keinesfalls der Triumph, die höchste Punktezahl auf Ihr Konto zu schreiben. Nun, nehmen Sie sich ein Päckchen zur Hand und spielen Sie munter drauf los!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at

Homepage: www.hugo-kastner.at

EMPFEHLUNG #99**SPIELER:**
3-5**Autor:** Michael Schacht**Grafiker:** Michael Schacht**Preis:** ca. 8 Euro**Jahr:** 2003**Verlag:** Abacusspielewww.abacusspiele.de**ALTER:**
8+**DAUER:**
30+

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Kompetenz Info± Glück

„Große Spannung bei diesem kleinen Spiel erzeugt, ob beim Anlegen Möglichkeiten ausgefüllt werden können, die die anderen ärgern“, schreibt Spiel des Jahres-Jurymitglied Dorothea Heß in der „Spielbox“. Und exakt hierin liegt auch die gute Wertung im Bereich „Kompetenz“. Der Glücksfaktor und die taktischen Elemente halten sich beschaulich die Waage.

Hugos EXPERTENTIPP

Spielen Sie auf jeden Fall zu dritt oder gar zu viert. Es macht einfach mehr Spaß, die Mitspielerinnen und Mitspieler zu ärgern.

Hugos BLITZLICHT

Der einfache wie gleichzeitig raffinierte Abrechnungsmechanismus ist es, der neben der bestechend simplen Aktionswahl „Karte nehmen“ oder „Aussteigen“ diese Michael-Schacht-Kreation fast zu einem Klassiker werden lässt. Egal welche Altersstufe, die Worte von Peter Neugebauer in „Fairplay“ klingen nach: „mehr Tiefgang als vermutet“.

VORANKÜNDIGUNG:

7 WONDERS
WELTWUNDER DER ANTIKE

**IMPRESSUM**

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Österreich, Telefon 02216-7000, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - www.gamesjournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.1

Copyright (c) 2013 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

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 5