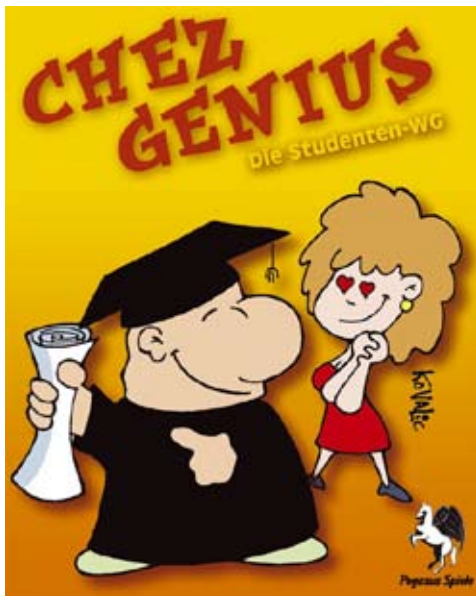


Chez Genius

Autoren:	Alain H. Dawson & Jon Darbro
Verlag:	Pegasus Spiele
Spieler:	2 bis 5
Alter:	ab 16 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 12 Euro
Erschienen:	2007



Es gibt Spiele, die spielt man, um zu gewinnen. Es gibt Spiele, die spielt man, um neue Taktiken auszuprobieren... und zu gewinnen. Und es gibt Spiele, die spielt man des Spielerlebnisses wegen. Wer gewinnt, bleibt dabei Nebensache. Ein solches Spiel ist das Kartenspiel „Chez Genius - Die Studenten-WG“. Chez Geek war sein Vorgänger, Chez Genius führt dessen Ideen weiter.

Probieren geht über Studieren

Chez Genius ist ein eigenständiges Spiel, kann aber mit Chez Geek und dessen Ablegern kombiniert werden. Simuliert wird eine Studenten-WG. Die Spieler und damit WG-Partner beziehen jeweils ein Zimmer in Form der sich allmählich vor ihnen aufbauenden Kartenablage. Am Anfang bekommt jeder ein Studienfach zugewiesen. Dieses bestimmt nicht nur Sonderfähigkeiten und das Potential an

Freizeit und Einkommen, sondern auch das Spielziel. Für alle Spieler gilt es, unterschiedlich viele sog. Slack-Punkte zu erreichen. Slack ist

eine Art Maßeinheit für Spaß jenseits des vermeintlich stressigen Studentenlebens. Wer das für seinen Studiengang festgelegte Slackziel erreicht, gewinnt. Slack bekommt man durch Auslegen der Karten von seiner Hand in die WG-Zimmer. So können auf diese Weise Personen zu Besuch kommen. Die mit positiven Eigenschaften kommen ins eigene Zimmer, die mit negativen werden in die Zimmer der Mitspieler geschleust. Entsprechend der pro Runde möglichen Freizeit und des Einkommens kann anschließend eingekauft oder andere Slack-verheißende Aktivitäten durchgeführt werden. Die Mitspieler können dieses mit „Jederzeit-Karten“, sofern vorhanden, verhindern oder gar ins Gegenteil verkehren. Und schließlich gibt es noch Semesterphasen-Karten, die einmal ausgelegt, auch für längere Zeit das Spiel aller beeinflussen. Ist zum Beispiel



die Karte „Examens-Phase“ gespielt worden, fällt plötzlich Freizeit weg. Ohne Freizeit jedoch Slack zu bekommen ist beinahe eine Ding der Unmöglichkeit...

Der Weg ist das Ziel

Man sollte stets den Fortschritt der Mitspieler im Auge behalten. Einige Kartenkombinationen können mit einem Schlag viele Slack-Punkte bedeuten und dann kann das Spiel überraschend schnell zu ende sein. Gut ist es dann, wenn man noch eine Jederzeit-Karte auf der Hand hat, der den Mitspieler etwa von einem all zu ausufernden Einkauf abhält.

Ansonsten gilt für Chez Genius mehr als bei den meisten Spielen: der Weg ist das Ziel. Gewinnen ist nebensächlich. Der Spielspaß beruht vor allem darauf, sich das, was die ausgespielten Karten beschreiben, auch bildlich vorzustellen und genüsslich zu kommentieren.

(hk)



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel

**Fazit**

Chez Genius kann hochgradig ungerecht sein. Wenn man die passende Karte nicht auf der Hand hat, nutzt einem auch die beste Spielstrategie nichts. Die Eigenschaften der Karten können sehr unterschiedlich mächtig sein, je nach Konstellation. Da man sich im Gegensatz zu Sammelkartenspielen kein vorgeplantes „Deck“ zusammenstellen kann, ist man Spielball des Nachziehglücks. Aber dennoch, oder gerade deswegen, kann Chez Genius in der richtigen Runde einen heiden Spaß machen. Am ehesten noch mit dem Spiel „Fiese Freunde Fete Feten“ von Friedemann Friese vergleichbar, sprühen die Karten vor Humor und Anspielungen auf den Klischeestudenten. Da kann es vor allem darum gehen, genügend Alkohol im Haus zu haben, regelmäßigen Sex zu praktizieren und den Schlaf auszukosten. Ein Kinderspiel ist es damit sicherlich nicht. Es dauert auch ein wenig, bis jeder die Regeln vollständig erfasst hat. Dennoch bleiben strittige Situationen nicht aus. Aber da hier Gewinnen zweitrangig ist, sollte man stets pragmatisch solche Situationen angehen: die Erinnerung an die eigene Studenten- oder Ausbildungszeit hilft in der Regel weiter.