

Giganten der Lüfte

Autor:	Andreas Seyfarth
Verlag:	Queen Games
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007



Würfelspiele waren 2006/2007 ein Renner. Nun versucht Queen Games mit „Giganten der Lüfte“ noch einen drauf zu setzen. Ist es wirklich möglich, ein strategisches Würfelspiel zu entwickeln?

Schwarz und Weiß... und Rot

Die Spieler müssen Karten erwürfeln, insbesondere die, die Siegpunkte beinhalten. Dazu müssen sie jedoch nicht nur die geforderte Würfelanzahl erreichen, sondern auch noch die Würfel in der richtigen Farbe einsetzen dürfen. Daher hat Herr Seyfarth als Autor des Spiels vor die Siegpunkte

die Ausbaukarten gesetzt. Diese erwürfelt man in der Regel einfacher, sie bringen aber auch nur in bestimmten Konstellationen Vorteile. So beinhalten diese nicht nur die Möglichkeit, mehr

Würfel einzusetzen und so die Chance auf das Erreichen von geforderten Summen zu erhöhen, sondern auch feste Zusatzwürfelwerte oder Sonderplättchen, die für weitere Würfe oder auch Augenzahlerhöhungen eingesetzt werden können. Das Spiel ist so aufgebaut, dass es mit fortgeschrittenem Spielverlauf immer anspruchsvoller wird, die Würfelaufgaben zu erfüllen.

Sind etwa zunächst nur weisse Würfel im Spiel und gefordert, so wird es später notwendig, auch die roten und schwarzen zunächst durch die Ausbaukarten zu erhalten und dann auch einzusetzen. Es gewinnt schließlich, wer am Ende die meisten Siegpunkte erwürfelt hat.

Würfelspiel plus X

„Giganten der Lüfte“ bringt tatsächlich so etwas wie Taktik ins Spiel. Man kann mit Minimalausrüstung versuchen, Siegpunkte zu erwürfeln, mit der Gefahr, oft zu scheitern. Oder man erhöht seine Chancen merklich durch das Erwürfeln der Ausbaukarten. Dabei sollte jedoch nicht aus dem Auge verloren werden, dass man pro Ausbautart nur eine Karte besitzen kann



und ggf. alte Karten wegfallen. Eine weitere taktische Möglichkeit ist das Verzichten auf Siegpunkte in der Anfangsphase und das gezielte Hochrüsten für die Schlussphase mit den hohen Werten. Insbesondere das Mitbauen an den letzten Teilen der Hindenburg kann sehr lukrativ sein und das Spielergebnis noch einmal auf den Kopf stellen. Dies gilt aber nur, wenn das Spiel nicht schon vorher durch einen Mitspieler vorzeitig beendet wird.

(hk)



Fazit

„Giganten der Lüfte“ gehört zu den besten Würfelspielen, die mir untergekommen sind. Man vergisst beinahe durch die zahlreichen Möglichkeiten, dass es sich gerade auch um ein Glücksspiel handelt. Dabei funktioniert es mit zwei Spielern am besten, da hier die Wartezeiten am geringsten sind. Denn die genannten Möglichkeiten fordern durchaus auch ein gewisses Mitdenken und das kann sich gerade bei vier Spielern in die Länge ziehen. Hat man jedoch Spieler am Tisch, die eher aus dem Bauch heraus würfeln, hat man auch in der Vollbesetzung viel Spaß. Nicht zu vernachlässigen ist, dass im Gegensatz zu anderen Würfelspielen der Frustrationsfaktor gering ist. Fast jeder Wurf gewinnt, zumindest wenn man sich auf einfachere Ausbauebenen zunächst beschränkt. Und sollte es dennoch nicht klappen, gibt es zumindest eine Bonuskarte, die einem für das nächste Mal einen Würfelvorteil verschaffen kann. Was man aber bei jedem zweiten Zug vergisst, ist das Nachziehen von auszuliegenden Ausbauebenen. Dies ist aber nicht Schuld des Spieles, sondern mehr ein Zeichen dafür, wie sehr es einen mitnehmen kann.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiel-podcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	mittel

