

Der kleine Medicus

Autoren: Kai Haferkamp & Dietrich H.W. Grönemeyer
Verlag: Kosmos
Spieler: 2 bis 5
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 30-45 Minuten
Preis: ca. 30 Euro
Erschienen: 2007



Vor 14 Jahren erschien Scotland Yard und wurde zum damaligen „Spiel des Jahres“ gekürt. Noch immer erfreut sich das Suchspiel im Londoner Nahverkehr einiger Beliebtheit. Das Spielprinzip scheint auch Kai Haferkamp mächtig zu gefallen, hat er es doch für seine aktuelle Buchumsetzung „Der kleine Medicus“ geschickt adaptiert.

Jemand hat das Kinde geschrumpft

Ein Knabe namens Nanolino wird – nomen es omen – winzig

klein geschrumpft und muss mit einem U-Boot in der Blutbahn seines Opas einen bösen Roboter namens Gobot finden. Die etwas abstruse Hintergrundgeschichte wie auch die Illustrationen übernimmt das Spiel aus der Buchvorlage von Dietrich Grönemeyer. Die Spieler treten in zwei Parteien an: Ein Spieler übernimmt den Roboter Gobot (sentimentale Erwachsene dürfen ihn „Mr. X“ nennen), die restlichen Spieler übernehmen die Rolle von Nanolino und seinen Freunden (die Verfolger). Da grundsätzlich alle Verfolger-U-Boote im Spiel sind, macht

es erst einmal keinen Unterschied, ob man zu zweit oder zu fünft spielt. Der oder die Verfolger ziehen immer alle vier U-Boote.

Lauschangriff im Magen-Darm-Trakt

Der Spielplan zeigt verschiedene Organe und Körperteile, vom Ohr bis zum Muskelsystem ist so ziemlich alles vorhanden. Die einzelnen Orte sind durch rote und blaue Linien (Arterien und Venen) miteinander verbunden. Im Verlauf des Spiels müssen die Verfolger versuchen, Gobot entweder zu erreichen oder bewegungsunfähig zu machen. Der wiederum versucht, 16 Orte in Opas Körper zu besuchen, ohne erwischt zu werden. Um dem Roboter auf die Schliche zu kommen, besitzen die Verfolger Abhörkarten, mit denen der Funkkontakt des Eindringlings mit seinem Erbauer belauscht werden kann. Die Karten berechtigen



zum Abhören von Funksprüchen mit niedrigem, mittlerem und hohem Informationswert. Dummerweise sind die Karten auf vier pro Sorte begrenzt und

ihr Einsatz kostet Energie. Und Energiepunkte sind das, was die Verfolger im Falle eines Sieges gewinnen – wenn dann noch welche übrig sind.

Der Gobbot-Spieler besitzt ein Code-Buch, aus dem er einen Funkspruch der geforderten Schwierigkeit passend zu seinem Aufenthaltsort heraus sucht. Die Nachrichten geben unterschiedlich hilfreiche Hinweise auf den aktuellen Aufenthaltsort des Roboters. Nachdem er den Spruch verlesen hat, dürfen alle U-Boote auf eines der angrenzenden Organe weiterziehen. Dabei dürfen die Verfolger nur die roten Wege benutzen, Gobbot ist hingegen flexibler und darf sowohl auf roten also auch auf blauen Wegen ziehen.

Zusätzlich besitzen die Verfolger vier Karten, mit denen Sie Gobbot eine Frage zu seinem Aufenthaltsort stellen dürfen. Hierzu

müssen die Verfolger eine so genannte „Aktivaufgabe“ erfüllen, die Gobbot aus seinem Code-Buch aussucht.

Wie spielt es sich?

Beim Spielbau fällt schnell auf, dass die U-Boote derart groß sind, dass sie die Beschriftung ihres aktuellen Feldes weiträumig verdecken. Wer ungünstig sitzt, kann auch gleich noch die hinter dem U-Boot liegenden Felder nicht sehen. Der

Spielablauf gestaltet sich sehr unterhaltsam. Einerseits ist das Zusammensetzen der erhaltenen Hinweise auch für Erwachsene durchaus fordernd, andererseits ist das Blättern im Codebuch und das Verlesen der Hinweise durchaus spaßig. Ein Spiel endet überraschend oft damit, dass Gobbot in eine Sackgasse gerät. Da er nicht auf ein bereits betretenes Feld zurück darf, ist seine Bewegung recht oft eingeschränkt. Daher

der nicht genau definiert. Als Beispiel wird dort angegeben „Befindest du dich im rechten Auge?“. Ob die Frage auch schlicht lauten darf „Gobbot, wo bist du gerade?“ verrät die Anleitung nicht. In unserer Runde gab es dann auch eine längliche Diskussion, bei der sich die Kinder durchsetzten und die allgemeine Frage zugelassen wurde. Dies macht das Spiel jedoch – zugegebenermaßen – deutlich einfacher. Überhaupt sind die „Aktivaufgaben“ im

Spiel von Erwachsenen mit Kindern ein kleines Problem. Mit kaum zu übersehendem pädagogischen Zeigefinger werden den Verfolgern hier vornehmlich sportliche Aufgaben gestellt, die zum Teil schlichtes Kräftermessen sind – eine ungerechte Sache, wenn Erwachsene gegen Kinder im Armdrücken antreten. Beim Hüpfen auf einem Bein quer durchs Zimmer hatten wiederum die Kinder, nun, sagen wir: leichte Vorteile. Hier kann man aber die Aufgaben bereits im Vorfeld besprechen und einzelne abschließen.

hat es sich in unseren Runden als schwierig herausgestellt, mit Gobbot zu gewinnen – hier unterscheidet sich Der kleine Medicus deutlich von Scotland Yard.

Im Unterschied zu Scotland Yard gibt es auch keine regelmäßigen Auftauchpunkte, an denen sich die Verfolger orientieren können. Hierzu müssen sie eine ihrer „Aktivaufgaben“ einsetzen, um Gobbot eine Frage stellen zu dürfen. Diese Frage ist in der Anleitung lei-



ctk

Wertung:

Gesamtwertung: geht so bis ordentlich

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel



Fazit

Irgendwie wirkt Der kleine Medicus unausgereift. Das beginnt bei den viel zu großen Spielfiguren, die Teile des Brettes verdecken. Die einzelnen Organe und Körperteile auf dem Spielplan sind willkürlich verteilt und lassen keinen rechten Lerneffekt für deren wirkliche Lage aufkommen. Das rechte Ohr befindet sich auf dem Plan zum Beispiel links unten. Oben auf dem Plan sind stattdessen Dinge wie das Schienbein und die Niere. Als Gobbot zu gewinnen ist recht schwer, so dass die Anleitung eigentlich vorsieht, dass alle Spieler einmal als Gobbot antreten. Zum fairen Ermitteln eines Gewinners wäre das sicher gut, nur übersteigt so die Spielzeit schon zu Dritt die angegebenen 40 Minuten. Dazu tragen nicht zuletzt die Aktivaufgaben bei, die zudem oft kleine Vorbereitungen wie den Aufbau eines Hüpfparcours erfordern.

So bleibt ein Spiel, dessen Kern eigentlich Spaß macht. Durch das seltsam unfer-tige Drumherum wurde jedoch viel verschenkt. Weniger wäre wahrscheinlich mal wieder mehr gewesen.

Da fällt mir ein: Wo steht eigentlich mein Scotland Yard?