

## Nichtlustig

<b>Autor:</b>	Michael Rieneck
<b>Verlag:</b>	Kosmos
<b>Spieler:</b>	2-4
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 10 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



*Spielumsetzungen von Romanvorlagen sind häufig. Dass Kurzcomics zum Spiel werden, ist da schon ungewöhnlicher. So jedoch geschehen mit Nichtlustig von Joscha Sauer. Der von Spielen wie Dracula, Säulen der Erde oder In 80 Tagen um die Welt bekannte Michael Rieneck hat hierauf eine Kniffel-Variante gesetzt, die es in sich hat.*

### Nichtunkompliziert

Von der Grundidee ist Nichtlustig nichts anderes, als eine verschärfte Version von Heckmeck am Bratwurmeck (siehe Gelegenheitsspieler Ausgabe

6). Der Spieler hat sieben Würfel, die er bis zu dreimal werfen darf. Was zwischenzeitlich an dem Wurf gefällt, kann rausgelegt werden. Ziel ist zunächst, Kombinationen zu erwürfeln, die

es einem ermöglichen, ausliegende Karten zu bekommen. Spaßig wird es dadurch, dass auch von Mitspielern schon eingesammelte Karten vor der feindlichen Übernahme nicht gefeilt sind. Zumindest zunächst nicht. Denn durch einen rosafarbenen Würfel erfolgen regelmäßige Wertungen, die Karten absichern. Passt keine Karte nach den drei Würfeln, so wartet der Tod oder Pudel des Todes auf einen, der einem die Punkte von einzelnen schon gewertete Karten wieder nimmt. Und um es noch etwas komplizierter zu machen, können Sonderkarten

erwürfelt werden, die etwa Zusatzwürfe oder aber auch frühzeitigen Besuch vom Tod bewirken können. Wer schließlich am Ende die meisten Punkte hat, der gewinnt. Dass die Mitspieler das ggf. nicht lustig finden dürften, versteht sich von selbst, so dass wir uns hier die- sen Wortwitz sparen können.

### Lemminge sterben früh

Neben den auf den Karten aufgedruckten Comics von Herrn Sauer, die (soviel sei hier ver- raten) doch ziemlich lustig sind, hat sich Herr Rieneck sehr darum bemüht, die Comicwelt mit seinen skurrilen Figuren im Spiel einzufangen. So gibt es die Dinosaurier, die, da schon längst ausgestorben, natür- lich nicht mehr vom Tod zum Punkteabzug bewegt werden können. Die Yetis bringen nur dann richtig Punkte, wenn sie zu mehreren auftauchen. Und die Lemminge müssen stets als erstes vom Tod besucht wer- den. Ist man zunächst vor allem



damit beschäftigt, den Überblick über die Möglichkeiten zu bewahren, merkt man nach einiger Zeit, dass es tatsächlich einige taktische Möglichkeiten gibt, die über das sture Würfelaugensammeln von Kniffel weit hinausgehen. Insbesondere der Einsatz des Wertungswürfels kann darüber entscheiden, ob man von Mitspielern noch wertvolle Karten abluchsen kann oder diesen zu festen Punkten verhilft. Auch die Sonderkarten sollten nicht unterschätzt werden, wobei man auf schnelles Einsetzen bedacht sein sollte, bevor die anderen sie einem wieder wegnehmen können.

hk

## Fazit HK

*Nichtlustig ist ein vergnügliches Würfelspiel mit etwas Anspruch. Mal so nebenbei spielen ist im Gegensatz zu Kniffel nicht möglich. Zu viele Möglichkeiten und Varianten sind zu bedenken. Hat man diese aber erst einmal erfasst, ergibt sich tatsächlich so etwas wie Taktik und Strategie. Natürlich bleibt Nichtlustig ein Würfelspiel mit hohem Glücksfaktor. Aber dieses kann es ziemlich gut verbergen. Auch wenn die Regeln nicht wirklich umfangreich sind, dürfte man erst nach einer Proberunde die Möglichkeiten durchschaut haben. Und wer nach zahlreichen Partien Heckmeck am Bratwurmeck etwas Abwechslung sucht, der ist hier sowieso genau richtig.*

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf [www.spiel-podcast.de](http://www.spiel-podcast.de).



## Fazit CTK

*„Keine Angst, es ist doch nur ein Würfelspiel.“ So eine Aussage könnte einem beim Erklären von Nichtlustig fast herausrutschen. Sieben Kartentypen, sieben Würfel in vier Farben, dazu verschiedenste Symbole sowie Sonderkarten. Und der rosa Würfel dient sowohl zum Werten als auch zum „Neutralisieren“... Beste Voraussetzungen also, einen unbedarften Spieler gründlich zu verschrecken. Aus der Vielfalt an Details hat Michael Rieneck in der Tat ein intelligentes und spaßiges Spiel gestrickt -- keine Frage. Aber will ich mich bei einem Würfelspiel ständig konzentrieren? Will ich immer beobachten, wer gerade welche Karten vor sich liegen hat, damit ich bloß niemandem aus Versehen in die Hände spiele? Man kann trefflich grübeln bei Nichtlustig. Und am Ende dann doch den Kürzeren ziehen. Würfel sind eben unberechenbar. Der beinahe-Klassiker „Heckmeck am Bratwurmeck“ kommt mit simplen Regeln und einem stets überschaubaren Spielablauf daher -- und macht nicht weniger Spaß. Knackig würde man das nennen. Ein Attribut, das auf Nichtlustig nun leider gar nicht zutrifft.*

### Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	gut

