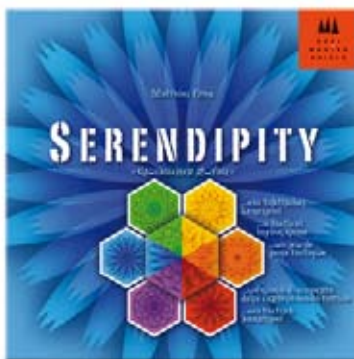


Serendipity

Autor:	Matthias Etter
Verlag:	Drei Magier Spiele
Spieler:	2 bis 6
Alter:	ab 6 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2008



echseckige Plättchen und Blumenmuster, das klingt nach einem altbackenen Kinderspiel. Wenn dann noch der Untertitel „Glücklicher Zufall“ lautet, dann klingt das nicht nach etwas, das man als Erwachsener spielen möchte. Im Test musste Serendipity beweisen, dass Vorurteile nicht alles sind.

Liegenlassen oder tauschen

Die verschiedenfarbigen Plättchen werden in Form eines großen Sechsecks verdeckt ausgelegt. Jeder Spieler wählt (mindestens) eine Farbe. Ziel des Spiels ist es, einen möglichst großen zusammen-

hängenden Bereich mit Plättchen seiner Farbe zu bilden. Hierzu werden von den Spielern abwechselnd Plättchen aufgedeckt. Fremde Farben werden

wieder zugedeckt, eigene dürfen liegen bleiben. Dabei bestehen auch Möglichkeiten, Karten auszuwechseln, um so eigene Gebiete auszubauen. Besondere Bedeutung haben dabei die 13 Serendips, die nicht nur als Joker mit allen sechs vorhandenen Farben dienen, sondern auch besondere Tauschmöglichkeiten bieten.

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen einer Farbe und alle Serendips aufgedeckt wurden. Jedes Plättchen im größten zusammenhängenden Gebiet der eigenen Farbe bringt Punkte, wie auch eingebundene Serendips Zusatzpunkte liefern. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt.

Tauschen und tauschen lassen

Wie bei jedem Spiel mit Memoryelementen ist es natürlich notwendig, sich zu merken, wo

Mitspieler die eigene Farbe schon einmal aufgedeckt haben. Wichtig ist aber auch, die Tauschmöglichkeiten geschickt zu nutzen. Dabei sollte nicht nur die eigene Farbenreihe im Auge behalten werden, sondern auch die der Mitspieler. Wer dort geschickt ein Plättchen aus der Mitte kurz vor Schluss entfernt, kann diesen merklich zurück werfen. Will man selber so etwas verhindern, dann sollte man flächig legen, um gar nicht erst solche neuralgischen Punkte entstehen zu lassen. Den Serendips kommen dabei eine besondere Rolle zu. Sind sie einmal gelegt, können sie nicht mehr bewegt werden.

(hk)

Fotos: Drei Magier Spiele / hk



Fazit

Serendipity bietet weit mehr strategisches Potential als der Untertitel „Glücklicher Zufall“ suggeriert. Die Memory-Komponente tritt dabei in den Hintergrund. Wichtig ist vor allem das geschickte Verschieben und Tauschen von Plättchen. Die Regeln sind sehr übersichtlich, so dass das Lesen der Anleitung nicht länger als 5 Minuten benötigen sollte. Es erschließt sich jedoch nicht automatisch, wann wie getauscht werden kann, so dass man hier am Anfang immer wieder mal nachlesen muss.

Je nach Spielerzahl kann eine Partie durchaus auch mal eine Stunde dauern. Auch wenn die Zugmöglichkeiten eingeschränkt sind, bietet das Spiel Grüblern Raum dafür, den Spielfluss zu verzögern. Die bis zu fünf Mitspieler sind dann zum Nichtstun verdammt. Denn ohne Kenntnis über das dann aufzudeckende Plättchen bietet sich auch keine Möglichkeit, schon einmal Vorüberlegungen anzustellen.

So spielt es sich am besten mit drei bis vier Spielern und entfaltet dann durchaus einen gewissen Reiz. Dieser geht jedoch nicht so weit, dass man gleich noch eine Revanche einfordern möchte. Dazu sind die Möglichkeiten doch zu eingeschränkt und die Wartezeiten zu lang.



Wertung:

Gesamtwertung:	ordentlich
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

