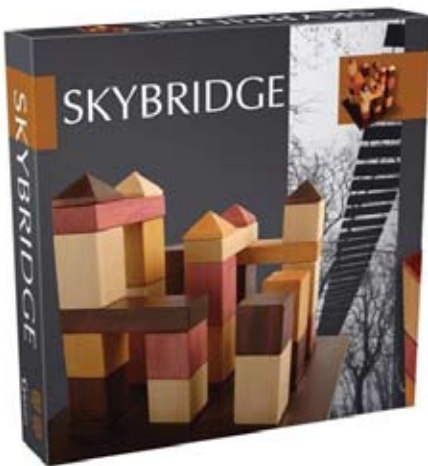


## Skybridge

<b>Autoren:</b>	Adam Ritchey
<b>Verlag:</b>	GiGamic International Games
<b>Spieler:</b>	2-7
<b>Alter:</b>	ab 7 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 20 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 30 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**Mit Bauklötzen spielen vornehmlich Kinder im vorschulfähigen Alter. Erwachsene fassen sie nur an, wenn die Klötze interessante Namen wie „Jenga“ tragen oder irgendwie avantgardistisch daherkommen wie etwa Zochs „Bausack Noir“. Gut betuchte Erwachsene greifen zu „Die HoelzerSieben“ von Herrn Hundertwasser: Sieben Bauklötze für zusammen 349 €. Bei Skybridge aus dem Hause Gigamic kommt man da billiger weg. Und hübsch sind sie auch noch, die Bauklötze.**

Steine stapeln, Punkte einsacken – wer die höchsten Türme hat, gewinnt. Was bis hierhin tatsächlich wie ein Kinderspiel klingt, wird durch ein paar kleine Kniffe zu einem spannenden Wettkampf für bis zu vier Personen.

Gespielt wird auf einer Basisplatte, auf der sich 3x3 Fundamente für Türme befinden. Im randvoll gefüllten Karton befinden sich 44 Holzsteine – entsprechend schwer ist die ganze Angelegenheit. Jeder Spieler besitzt acht Steine mit zwei bzw. drei Höheneinheiten. Aus diesen werden auf den neun Fundamenten die Türme errichtet. Dazu kommt eine Brücke, die zwei benachbarte Türme verbinden kann und selbst eine Höheneinheit hoch ist. Zwei Dächer schließlich dienen der Besitznahme. Mit ihnen markiert man die Türme, die für das eigene Punktekonto

zählen sollen.

Die Bauregeln sind denkbar einfach: Stets muss man den eigenen Stein auf einen der aktuell niedrigsten Türme setzen. Brücke und Dächer dürfen auf beliebiger Höhe eingesetzt werden. Außerdem dürfen niemals zwei Steine derselben Farbe aufeinander liegen. Am Ende bekommt man Punkte für die Türme, auf denen ein Dach der eigenen Farbe liegt sowie für einen gegnerischen Turm, der durch die Brücke mit einem eigenen verbunden ist.

### Wie spielt es sich?

Da man seinen Stein nur auf die jeweils niedrigsten Türme setzen darf, ist die Zahl möglicher Bauplätze oft stark eingeschränkt. Wenn dann einer der niedrigen Türme auch noch einen der eigenen Steine zuoberst trägt, bleibt manchmal nur ein einziger möglicher Bauplatz für den neuen Stein. Das klingt zuerst nach einem wenig faszinierenden Spiel. Bald schon wird klar, dass man im Grun-



de eher die Züge der Gegner planen muss, denn durch die Baubeschränkung auf die niedrigste Ebene sind die Mitspieler ebenfalls stark eingeschränkt. Gerade in den ersten Partien macht sich das Gefühl breit, lange Zeit nicht so recht zu wissen, wohin eine Partie läuft. Man setzt eher spontan eigene Würfel aufs Brett und schaut, was dabei herauskommt. Erst in der zweiten Hälfte des Spiels zeichnen sich langsam Vorteile für einen Spieler ab. Auch die Brücken kommen anfangs spät ins Spiel – manchmal zu spät. Die Dächer, mit denen die Türme in Besitz genommen werden, bieten ein unterhaltsames „Can't stop“-Moment: Setze ich auf diesen Turm ein Dach – oder versuche ich, ihn zu erhöhen? Wenn ich ihn erhöhe, kann ihn ein anderer in Besitz nehmen....

Mit fortschreitender Spielerfahrung ändert sich auch die Herangehensweise. Am besten sollte man Skybridge daher gemeinsam entdecken. Erfahrene Spieler haben gegen Anfänger allzu leichtes Spiel.

Ärgerlich ist, dass die Spielanleitung einige Sonderfälle völlig unerwähnt lässt. Hier lohnt im Zweifel ein Blick auf die Gamic-Webseite.

*ctk*



## Fazit

*An Skybridge muss man wachsen. Ein bisschen Ausdauer muss man hierfür jedoch mitbringen, denn das Spiel erschließt sich nicht in der ersten Partie. Das liegt nicht an den kurzen Regeln, sondern am Gespür für den richtigen Zug. Sind die ersten Partien noch ein erratisches Klötzchenstapeln, so entsteht erst nach einigen Partien ein Gefühl für Sinn und Zweck der einzelnen Bausteine. Für einen Haufen Bauklötze steckt eine Menge Taktik in Skybridge.*



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



### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: gut

