

## Stonehenge - Eine Brettspiel-Anthologie

<b>Autoren:</b>	Diverse
<b>Verlag:</b>	Spielzeit!
<b>Spieler:</b>	(2) 3 bis 5
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30-60 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 20 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**Spielerbegeisterte kennen das. Der Urlaub steht an und die Diskussion beginnt, welches Brettspiel denn mitgenommen werden soll. Der Spielzeit-Verlag scheint da nun mit Stonehenge die ideale Lösung im Programm zu haben. Ein Brettspiel, das genügend Spielmaterialien für zahlreiche unterschiedliche Spiele mitliefert. Fünf Regeln liegen schon bei. Zahlreiche weitere gibt es im Internet zum Runterladen und Ausdrucken.**

### Fünf bis unendlich

James Ernest und Mike Se-

linker hatten die Idee für eine Art Brettspiel-Konstruktionsset. Sie stellten ein Spielbrett mit zahlreichen Feldern zusammen und packte noch einige unterschiedliche Spielfiguren, Steine und Karten

dazu. Angelehnt ist das dabei verwendete Szenario an Stonehenge, das zwar schon vor gut 4000 Jahren erbaut wurde, aber noch heute den Wissenschaftlern Rätsel aufgibt. Fünf international bekannte Autoren bekamen die Aufgabe, mit den vorgegebenen Materialien rund um Stonehenge ganz unterschiedliche Spiele zu entwickeln.

Richard Garfield, bekannt u.A. für Magic the Gathering und Robo Rally, entwickelte das Bluffspiel „**Die Magie von Stonehenge**“. Die Spieler werfen Karten ab. Wer die höchste hat, kann einen Stein entsprechend dem Wert der Karte auf das Spielfeld setzen. Wer unterliegt, bekommt Strafpunkte und muss einen seiner schon auf der Zählleiste befindlichen Steine zurückziehen. Daneben gibt es die Möglichkeiten geheim zu passen. Kein spektakuläres Spiel,

aber eines, das insbesondere Freunde von anderen Bluffspielen wie Poker gefallen dürfte.

„**Alles muss raus!**“ von James Ernest ist ein Auktionsspiel. Von ihm stammten in Deutschland eher unbekanntere Spiele wie „Kill Dr. Lucky“ oder auch „Button Men“. Die Auktionen finden bei diesem Spiel im Geheimen statt, so dass es eher dem o.g. Garfield-Spiel ähnelt. Runde für Runde wird um schon liegende verschiedenfarbige Steine gespielt. Der Stein wird ersteigert, wenn man die möglichst höchste Karte der entsprechenden Farbe ablegen kann. Spielt man hingegen bewusst auf einen kleinen Wert, so hat man als Trostpflaster immerhin die Möglichkeit, mehr Karten nach-



zuziehen, als die Konkurrenz. Mehr ersteigerte Steine einer Farbe bedeuten auch mehr Punkte, von denen man 20 für den Sieg benötigt.

„Der Hohepriester“ ist ein Politikspiel von Bruno Faidutti, den man hierzulande insbesondere durch das 2000 zum Spiel des Jahres nominierte „Ohne Furcht und Adel“ oder auch „Das Geheimnis der Abtei“ und „Boomtown“ kennt. Es gilt hier, Mehrheiten auf dem Spielfeld durch geschicktes Steinelegen

In den Kämpfen werden Karten und Schwerter zur Verstärkung der eigenen Truppen und Angriff auf Mitspieler eingesetzt. Das Spiel hat sicherlich nicht die Tiefe eines Battlelore, macht aber durchaus als Spiel zwischendurch Spaß.

Und schließlich darf man bei „Streitwagen von Stonehenge“ um das Spielfeld jagen. Nicht überraschend für ein Rennspiel von Mike Selinker, der sich auch schon für „Fiese Verliese“ und das Strategie-

[www.spielzeit.de/stonehenge](http://www.spielzeit.de/stonehenge) werfen. Hier findet man inzwischen schon eine stattliche Anzahl weiterer Spielregeln von mehr oder minder bekannten Autoren. Insbesondere die Regeln der 10 Spiele, die auf der Messe in Essen 2007 verteilt wurden, sollte man sich dort näher ansehen.

(hk)



zu erreichen.

Richard Bord hat „Arthurs Geisteritter“ beigesteuert. Wie es sich für den Autor von „Memoir '44“ und „Battlelore“ (aber auch dem Spiel des Jahres 1993 „Bluff“) gehört, handelt es sich um ein Kriegsspiel.

schweres „Axis&Allies“ verantwortlich zeichnete.

Diese Spiele sind alle für mindestens 3 (bzw. 4 bei „Arthurs Geisteritter“) Spieler ausgelegt. Wer auch zu zweit spielen möchte, sollte einen Blick auf die Webseite des Verlags unter

# Fazit

Die „Entwickler“ des Skatblatts haben es vorgemacht. Die Idee macht das gute Spiel. Die Umsetzung kann dann mit etwas Improvisation auch mit schon vorgegebenen Spielmaterialien erfolgen. Sicherlich fesseln nicht alle der mitgelieferten und auf der Webseite veröffentlichten Spieleideen. Dafür sind sie aber zügig verstanden und ausprobiert. In der Regel sollte man mit 10 bis 15 Minuten Einarbeitungszeit auskommen. Einige der Spiele ähneln sich zwar. Leider wirken auch die Trilithen aus Plastik etwas billig. Erstaunlicherweise wurde auch auf Würfel verzichtet. Doch für den Preis eines normalen Brettspiels bekommt man hier nahezu unendlich viele Spielmöglichkeiten, die teilweise noch auf ihre Entdeckung harren. Stonehenge wird nicht zum neuen Skatblatt. Auch nimmt es doch mehr Platz im Reisegepäck ein. Für soviel Spielspaß in einer Packung muss man ansonsten aber weit suchen.



**Wertung:**

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	gut

