

## Tintenherz

<b>Autor:</b>	Klaus Teuber
<b>Verlag:</b>	Kosmos
<b>Spieler:</b>	2-6
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30-45 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 30 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**Spätestens „Die Säulen der Erde“ scheint dem Kosmos-Verlag im vergangenen Jahr gezeigt zu haben, dass Spieleumsetzungen von Romanen erfolgreich sein können. Und so hat man sich für dieses Jahr das Jugendbuch „Tintenherz“ von Cornelia Funke genommen und auf den Spieltisch gebracht. Immerhin kein geringerer als Klaus Teuber, der Erschaffer von Siedler von Catan, ist als Autor aufgeführt. Ein weiterer Siedler-Clone ist es deswegen aber zum Glück nicht geworden.**

her kommt, kann es eine gewisse Ähnlichkeit zu Scrabble nicht verleugnen. Auf dem Spielbrett werden immer wieder Buchstaben auf und zugedeckt, die dann zur Wortbildung genutzt werden müssen. Welche Worte gebildet werden, bestimmen Aufgabenkarten, die einen Oberbegriff vorgeben. Das Besondere an Tintenherz ist, dass alle Spieler gemeinsam gegen das Spiel Böse in Form der Gestalt „Capricorn“ und dem Schatten wird anhand von Würfelwürfen über das Spielbrett gezogen und führt dazu,

### Heiteres Begriffe-raten

Auch wenn Tintenherz äußerlich als klassisches Brettspiel mit Würfeln und Spielfiguren da-

her kommt, kann es eine gewisse Ähnlichkeit zu Scrabble nicht verleugnen. Auf dem Spielbrett werden immer wieder Buchstaben auf und zugedeckt, die dann zur Wortbildung genutzt werden müssen. Welche Worte gebildet werden, bestimmen Aufgabenkarten, die einen Oberbegriff vorgeben. Das Besondere an Tintenherz ist, dass alle Spieler gemeinsam gegen das Spiel Böse in Form der Gestalt „Capricorn“ und dem Schatten wird anhand von Würfelwürfen über das Spielbrett gezogen und führt dazu, dass schon aufgedeckte Buchstaben wieder verdeckt werden. Diese stehen damit für die Wortbildung nicht mehr zur Verfügung. Im Gegenzug können die Spieler ihre Züge dazu verwenden neue Buchstaben wieder freizuspielen. Je nach Spielerzahl müssen die Spieler eine bestimmte Anzahl an Lösungsworten mit den ausliegenden Buchstaben bilden. Jeder kann nur einen Begriff nennen, so dass die Aufgabe nur gelöst wird, wenn mehrere in der Runde unterschiedliche Lösungen hineinrufen. Werden genügend Worte für den vorgegebenen Oberbegriff gefunden, so ziehen die Spieler näher ans Ziel und damit dem Gewinn der Partie entgegen. Andernfalls kommt das Böse voran. Daneben winken Jokerplättchen, die Würfelergebnisse manipulieren können. An diesen kann man am Ende bestimmen, wer, wie



die Anleitung formuliert, „etwas mehr“ Gewinner ist.

**Opfer für die Gemeinschaft**

Es zeigt sich schnell, dass bestimmte Buchstaben besonders wichtig für das Begrifferaten sind. So dürften insbesondere das „E“, „N“ oder auch „S“ fast unerlässlich für das erfolgreiche Wortebilden sein. Droht der Verlust dieser Buchstaben durch den „Schatten“, kann der Einsatz von Jokeplättchen dieses verhindern. All zu exzessives Würfelwurfverändern kann das Spiel aber gerade für Erwachsene schnell zu einfach machen.

*hk*



## Fazit

*Tintenherz lässt einen zwiegespalten zurück. Zunächst ist die Aufmachung stimmungsvoll und das Spielen gegen das Spiel eine nette Abwechslung gegenüber normalen Worträtselspielen wie NoNo. Aber gerade Erwachsene sind schon bei der ersten Partie unterfordert, so dass kaum Spannung aufkommt. Insbesondere der Einsatz der Jokerplättchen führt dazu, dass der Schatten kaum eine Chance hat, Buchstaben zu klauen, so dass bald mühelos selbst komplizierte Wortzusammensetzungen gebildet werden können. Damit dürfte Tintenherz vor allem für Kinder und Jugendliche geeignet sein, die aber natürlich schon einigermaßen sicher schreiben können müssen. Dies überrascht wenig, ist doch Tintenherz auch vor allem ein Jugendbuch. Erwachsenen Spielern kann allerdings angeraten werden, einfach die Jokerplättchen aus dem Spiel zu lassen oder nur in Extremfällen einzusetzen.*



**Wertung:**

Gesamtwertung: geht so / ordentlich  
(siehe Rezension)

Einstiegshürde: niedrig  
Preis/Material: mittel

