

## Tomoko

<b>Autor:</b>	Tom Wuytack
<b>Verlag:</b>	Selecta
<b>Spieler:</b>	2-4
<b>Alter:</b>	ab 9 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30-60 Minuten
<b>Preis:</b>	42 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



**„Tomoko ist ein intelligenter und auch besonders schön designer Spaß für Strategen, die bei einem Spiel auch dessen haptische Komponenten zu schätzen wissen.“** Soweit der Presstext von Selecta. Über die Begriffe Strategie und Taktik kann man lange streiten, über Geschmack nicht. Was Material und Design angeht, hat sich Selecta einmal mehr ordentlich ins Zeug gelegt: Tomoko lädt eindeutig zu einer Partie ein. Manchmal auch zu einer zweiten.

### Schiebung

Das Material von Tomoko besteht fast komplett aus Holz. Neben dem Spielbrett finden sich 30 große Holzkugeln und ein Stoffbeutel im Karton, dazu

36 Aufgabenkärtchen aus dicker Pappe. Die Regeln sind einfach: Jeder Spieler erhält zwei Aufgabenkärtchen, auf denen unterschiedliche Muster aus hellen und dunklen Kugeln abgebildet sind. Die Spieler versuchen abwechselnd durch seitliches Einschieben einer beliebigen Holzkugel die Muster auf dem Spielbrett so zu verändern, dass sie einer ihrer Karten entsprechen. Wer es geschafft hat, eines seiner Muster nachzubauen, zieht eine Aufgabenkarte nach. Sieger ist, wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Aufgaben erfüllt hat.

### Wie spielt es sich?

Das Spielfeld ist 5x5 Felder groß. Die Muster, die es nachzubauen gilt, messen 3x3 Felder. Da scheint es zuerst ziemlich einfach zu sein, die geforderten Aufgaben zu erfüllen. Aber nach einigen Zügen merkt man, dass der Gegner einem dauernd das fast

fertige Muster zerstört – und zwar aus Versehen. Normalerweise spielen alle Spieler bei Tomoko mit verdeckten Karten. Niemand weiß, welche Muster ein anderer Spieler bauen will. Schiebt man eine Kugel aufs Feld, merkt man am Seufzen eines Mitspielers schnell, dass man ihm gerade eine fast fertige Aufgabe zerstört hat. Da alle Spieler mit verdeckten Aufgaben operieren, ist es unmöglich, gezielt vorzugehen. Man kann nur hoffen, dass ein fast fertiges Muster unbeschadet die Runde übersteht, bis man selbst wieder am Zug ist. Mit Taktik oder gar Strategie hat das wenig zu tun. Wer Tomoko spielt, sollte sich vom Gedanken an Planung verabschieden. Bis man wieder an der Reihe ist, hat sich das Feld meist so gravierend geändert, dass man wieder aufs neue zu überlegen beginnt. Einen Punkt macht man bei Tomoko also weniger durch langfristige Planung als vielmehr durch aufmerksames



Beobachten des Spielfeldes. Denn auch wenn andere Spieler an der Reihe sind, kann man eine eigene Aufgabenkarte ablegen, falls der andere das gefragte Muster zufällig erzeugt hat.

ctk



## Fazit

*Tomoko ist eher ein Beobachtungs- als ein Taktikspiel. Ein bisschen erinnert es an Bingo. Man sieht sich das Brett an, und wenn man das Muster einer Aufgabenkarte sieht oder erzeugen kann, ruft man Bingo. Dass das nichts mit Taktik zu tun hat, ist offenbar auch dem Autoren klar geworden, und in der Anleitung findet sich dann auch ein Hinweis, man könne Tomoko auch mit offenen Karten spielen. Das ist dann ein Hirnverzwiebler allererster Güte. Bei mehr als zwei Mitspielern ist es nahezu unmöglich, alle erreichbaren Kombinationen zu berücksichtigen. Zu zweit geht's gerade noch. Blöderweise hat das Spiel mit offenen Karten kein Ende, denn wenn beide Spieler extremst aufpassen, können sie die Gewinnstellung des anderen stets zersägen.*

*Wenn man sich von dem Gedanken verabschiedet, Tomoko hätte etwas mit Taktik oder gar Strategie zu tun, kann man mit den Grundregeln tatsächlich ein kurzweiliges Augentraining betreiben. Nicht zuletzt das hochwertige Spielmaterial macht eine Partie angenehm. Allzu oft wird man es aber nicht aus dem Schrank holen. Dafür ist es dann doch zu wenig Wettstreit und zu viel Zufall.*

### Wertung:

Gesamtwertung:	geht so
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

