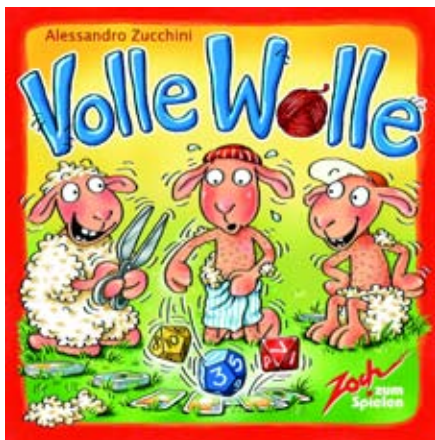


Volle Wolle

Autor:	Alessandro Zucchini
Verlag:	Zoch
Spieler:	2-6
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	9,90 Euro
Erschienen:	2007



Würfelspiele sind schwer in Mode. Normalerweise muss das weniger gute, dafür ziemlich alte Kniffel für Varianten erhalten, wenn Würfel die Hauptrolle spielen sollen. „Volle Wolle“ hat zum Glück überhaupt nichts mit Kniffel gemein. Nicht mal die schönsten Wirtshauswürfel.

Schafe sammeln

Thematisch ist das kleine Zoch-Spiel an „Haste Bock“ angelehnt: Man fürchtet einmal mehr das fiese Friseurschaf Jaques, das mit seiner neuen Schere „Schnipps 2010“ den anderen Schafen an die Wolle will.

Es gilt, Punkte in Form von Karten zu gewinnen, auf denen mehr oder weniger geschorene Schafe zu sehen sind. In jeder Runde gibt es solche Karten aus der Auslage in der Tischmitte zu erwürfeln. Verdeckt stellt dazu jeder Spieler auf einem Bietkärtchen ein, welche Würfelsumme er sich zu erreichen zutraut. Der mutigste (mit dem höchsten Gebot) beginnt. „Volle Wolle“ setzt nicht auf ordinäre sechsseitige Würfel. Stattdessen kommen drei Würfel mit 8, 10 und 12 Seiten zum Einsatz. Wer im ersten Wurf sein Gebot erreicht, streicht drei Karten aus der Auslage ein. Wem es nicht im ersten Anlauf gelingt, lässt einen Würfel liegen und wirft die anderen beiden erneut. Erreicht man nun sein Gebot, darf man immerhin zwei Karten nehmen. Reicht es auch diesmal nicht, bleiben zwei Würfel liegen, der dritte wird erneut geworfen. Gera-

de mal eine Karte erhält, wer so im dritten Anlauf sein Gebot erreicht. Wer sein Gebot überhaupt nicht erreicht, erhält keine Karten, dafür als Trostpflaster einen Wollchip, mit dem sich später ein Würfelergebnis verbessern lässt.

Volle Wolle bietet eine Reihe von taktischen Überlegungen. Die Karten in der Auslage sind nämlich durchaus nicht alle positiv. Da gibt es schwarze Schafe, die satte Minuspunkte einbringen oder Karten, die nur in einer bestimmten Anzahl die eigene Sammlung aufwerten. Daher kann es sogar sinnvoll sein, das eigene Gebot nicht gleich im ersten Anlauf zu erreichen, um so nicht drei Karten nehmen zu müssen. Mit Hilfe der Wollchips kann jeder Spieler sein Würfelergebnis nachträglich frisieren.

Wie spielt es sich?

Der Vergleich zu „Heckmeck am Bratwurmeck“ drängt sich



durchaus auf: Würfeln - entscheiden, welche Würfel man liegen lässt - weiterwürfeln. „Volle Wolle“ wird durch die Gebote und ausliegenden Karten allerdings um einiges komplexer. Die Abhängigkeiten zwischen dem eigenen Gebot, der daraus resultierenden Spielerreihenfolge und den ausliegenden Kartenwerten sind schon deutlich schwieriger zu beherrschen als die Bratwurmlättchen in „Heckmeck“. Das Abgeben der Gebote bringt eine nette Bluff-Komponente ins Spiel, und durch die wechselnde Spielerreihenfolge halten sich die Wartezeiten im Schnitt in Grenzen. Ein kleiner Kniff ermöglicht auch das Spiel zu zweit. Hier muss der Startspieler eventuelle Restkarten

an sich nehmen, was eine neue Ärgermöglichkeit bietet. Zudem ist die Einflussmöglichkeit zu zweit sehr direkt, da die Auslage klein und die Anzahl der Gegner übersichtlich ist.

Überhaupt ist das Ärgerpotential von Volle Wolle recht ansehnlich. Gerade die Möglichkeit, ungünstige Karten für nachfolgende Spieler übrig zu lassen, bietet garstigen Zeitgenossen einige Entfaltungsmöglichkeit. Zudem gibt es Karten, die nur in bestimmter Anzahl oder Kombination Punkte einbringen. Hat ein Spieler z.B. bereits drei „0-0-7 Schafe“, freut er sich über sieben Siegpunkte. Kommt ein viertes in seine Sammlung, freut er sich nicht mehr, denn

vier dieser Karten bringen null Punkte. Da gewonnene Karten aufgestapelt werden, sollte man etwas Merkfähigkeit mitbringen, um den Mitspielern zur rechten Zeit gezielt unpassende Karten übrig zu lassen.

Ungeschickt gelöst sind die Bietkärtchen, auf denen das Gebot mit Hilfe einer kleinen Wäscheklammer markiert wird. Da die Wäscheklammer natürlich auch auf der Rückseite der Karte zu sehen ist, kann man mit etwas Übung ganz gut abschätzen, in welchem Bereich ein Mitspieler geboten hat. Hier hilft nur, das Bietkärtchen in der Hand immer mal wieder zu drehen.

ctk

Fazit

Wer ein etwas komplexeres Würfelspiel sucht, liegt hier richtig. Zwar fehlt die schlichte Geradlinigkeit von „Heckmeck am Bratwurmeck“, doch gerade das Bluff-Element beim Bieten macht dies mehr als wett und sorgt für deutlich mehr Interaktion. Volle Wolle konnte in unseren Runden sogar die Würfel-Phobiker überzeugen. Das Spiel bietet erstaunlich viele Entscheidungs- und Einflussmöglichkeiten. Gegen das Würfelglück kann hier nach Herzenslust gegenangeplant und -geblufft werden.

Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	mittel

