

Der Würfel: Vom Spielgerät zur Spielfigur

CUBLINO macht's möglich

Die alten Sumerer fanden den Sechsfächner unwiderstehlich, die Ägypter konnten sich dem Reiz des gleichseitigen Hexaeders ebenso wenig entziehen. Im antiken Griechenland wurde es ebenso gemacht wie bei den Römern. Es geht um den Würfel. Was reizt an diesem kubischen, sechsseitigen Etwas? Würfel existieren seit fast fünftausend Jahren, egal, ob die Würfel aus Stein, Elfenbein, Plastik oder Holz bestehen. Der Würfel spielt immer mit!

Über Jahrtausende und auch noch heute war dem Würfel die fokussierte Rolle des Zufallentscheiders zugeordnet. Diese eindimensionale Funktion hat das moderne Gesellschaftsspiel immer wieder durchbrochen, wie sich auch an dem preisgekrönten Brettspiel CUBLINO deutlich zeigt. Der Würfel existiert nicht mehr als Motor, um dem Zufall Würfelrolle zu geben, sondern der Würfel fungiert als Spielfigur und erhält somit eine ganz neue, funktionale Intention.

Sieben mal sieben

CUBLINO des Autorenteams Uwe Clausen und Alois Huger bietet gleich zwei unterschiedlich gefärbte Spielideen an. Während CUBLINO pur eine auf sieben mal sieben Felder begrenzte Spielfläche anbietet, auf der jeder Spieler mit seinen sieben Würfeln ganz im Sinne des traditionellen Halmas agiert, nutzt CUBLINO contra dasselbe Spielbrett, spricht aber aufgrund seiner strategischen Färbung stärker den anspruchsvollen Spieler an.

In CUBLINO pur müssen die eigenen Würfel durch geschickte Stellung, Kombination und taktisch kluge Sprünge zum Gewinnen auf die gegenüberliegende Seite gebracht werden und in der Endstellung dort mit möglichst hohen Punktzahlen zum Stillstand kommen. CUBLINO contra fordert die zielgerichtete Konfrontation in Hinsicht auf die Würfel des Mitspielers. Bei Direktkontakt eines oder mehrerer Würfel verschwinden der oder die Kuben mit der geringeren Würfelzahl. Erreicht ein einziger Würfel die generische Grundlinie, wird das Spiel gewonnen. Aber wie so oft, ist das, was sich scheinbar leicht lösen lässt, recht schwierig zu erreichen.

Zum Schwärmen

Allein das Spielmaterial lädt zum Schwärmen ein mit seiner sorgfältig, mehrfach gelemten Grundplatte, auf der ein Oberbau mit exakt gefrästen Aufnahmeefeldern für die in schwarz und weiß vorhandenen Würfel verarbeitet ist. Die Spielregeln sind kurz, knapp und insgesamt verständlich gehalten, inklusive einiger Grafiken, die das grundlegende Spielverständnis in positiver Hinsicht provozieren. Insgesamt ergibt sich eine gelungene Synthese aus Ästhetik und Spielwitz, die einen attraktiven Neoklassiker ergibt.

▪ Joachim Goemann

.....
„CUBLINO“ von Uwe Clausen und Alois Huger für 2 Spieler, Zielgruppe: Familie und Erwachsene, Spielcharakter: Abstrakte Strategiespiele, Verlag: intellego holzspiele, Preis: ca. 45,00 €

Münstersche Zeitung - 09.07.09



Diese abstrakte Strategiespiel bringt den Würfel in einem ganz neuen Zusammenhang ins Spiel.

Foto pd