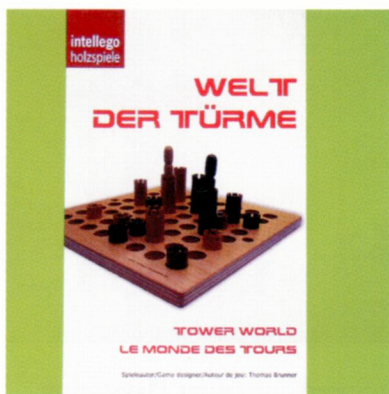


DUELLE FÜR TAKTIKER UND GLÜCKSRITTER

SPIELE FÜR GEWINNERTYPEN

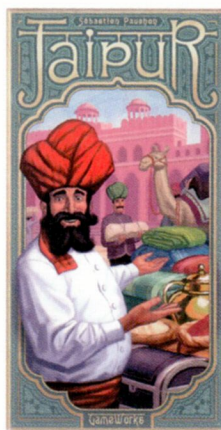
Manchen Spielern braucht man mit dem olympischen Gedanken gar nicht erst zu kommen. Von wegen: Dabeisein ist alles. Sie wollen nur gewinnen. Diese Spezies tummelt sich gerne im Duell, Spieler gegen Spieler. Aber moderne Zweipersonenspiele können auch prima unterhalten, ohne dass zwangsläufig der Konkurrent mit dem größeren Kopf gewinnt. Luna play Spieltester Stefan Ducksch mit Tipps für Freunde des fairen Wettstreits – und der hübschen Inneneinrichtung.



/// Für Ästheten

Ein echtes Schmuckstück ist das Taktikspiel „Welt der Türme“, das erstaunlich schnell zu lernen ist. In den Bohrungen des dicken Spielbretts aus Buchenholz stecken pro Spieler acht Türme aus Akazie oder Ahorn. Es gibt sie in drei Größen, und oben bieten sie jeweils einem Ritter Platz. Der soll nun auf die andere Seite des Spielbrettes gebracht werden. Von seinem Ausguck aus kann der Ritter so viele Felder weit ziehen, wie sein Turm Etagen hat. Allerdings: Auch auf dem Zielfeld muss ein eigener Turm stehen. Da sollte man schon mit etwas Planung spielen! Das Blockieren ist einfach, aber in den recht kurzen Partien entdeckt man schnell Tricks, wie man vorankommt. Ein ästhetisch wunderschönes Spiel für Menschen, die gern aus dem Bauch heraus spielen – und das kleine Kunstwerk danach als Blickfang auf dem Tisch stehen lassen wollen.

„Welt der Türme“ (Intellego); für zwei Spieler ab acht Jahren; Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 89 Euro



/// Für Kameltreiber

Im schlanken Karton von „Jaipur“ steckt ein packendes Kartenduell: Beide Spieler möchten gerne Hoflieferant des Maharadschas werden. Dazu müssen sie Waren auf dem Markt einkaufen, doch bald schon ist das eigene Lager voll. Deshalb sollte man zwischendurch immer mal wieder den Maharadscha beliefern. Aber rechtzeitig! Liefert der Mitspieler eher Gold, Gewürze oder Tuch, so schnappt er die besten Punktechips für die Ware weg. Außerdem sollte man sich um Kamele kümmern, für die man neue Waren bekommen kann. Es gibt also viel zu tun, und ständig muss man den Mitspieler im Auge behalten. Eine Runde ist flott gespielt, wer zuerst zwei Runden mit Kartenglück und Übersicht gewinnt, ist der Sieger. Das auch optisch ansprechende Jaipur ist so eingängig und spannend, dass eine Revanche kaum zu vermeiden ist.

„Jaipur“ (Verlag Gameworks; Vertrieb: Asmodee); für zwei Spieler ab zwölf Jahren; Spieldauer: ca. 30 Minuten; Preis: ca. 20 Euro



/// Für Drachenbändiger

„Drachenherz“ ist ein locker flockiges Kartenspiel für genau zwei Helden. Auf einem toll gezeichneten, kleinen Spielplan gibt es Ablagefelder für die Karten: Trolle und Zwerge, Prinzessinnen, Drachen und Schätze – alles hat seinen Platz. Je nachdem, wohin man Karten ausspielt, darf man andere vom Plan aufnehmen und sammeln. Tückisch ist, dass man auch mal wertvolle Karten ablegen muss, die dann vielleicht der Gegner bekommen kann. Da heißt es mutig sein und den eigenen Kartenstapel zügig durchspielen. Denn legen zum dritten Mal die Schiffe ab, endet die Partie ganz plötzlich. Drachenherz ist spannend, spielt sich nach ein, zwei Partien wie von selbst und entwickelt einen so mächtigen Sog, dass man kaum aufhören will!

„Drachenherz“ (Kosmos); für zwei Spieler ab acht Jahren; Spieldauer: ca. 30 Minuten; Preis: ca. 15 Euro