

Spiele

# Bei Cublino ziehen Würfel übers Feld

von Bernward Thole

Im Internet gehen sie leicht unter, auch wenn ihre Homepage noch so schön und liebevoll gestaltet ist. Auf einer Spiele-



**Bernward Thole** ist Leiter des Deutschen Spielearchivs

Messe aber funkeln ihre Kreationen urplötzlich aus einem kleinen Stand heraus. Die Rede ist von den vielen, vielen Kleinverlagen, die sich

hier an das Licht der Öffentlichkeit wagen.

Genau das macht solche Veranstaltungen spannend: Man kann hier immer wieder etwas Neues entdecken. Einen kleinen Verlag zum Beispiel, der ein interessantes Spiel herausbringt. In Stuttgart machte ich kürzlich eine solche Entdeckung.

„Cublino“ heißt das Spiel, und „Intellego“ ist der Name des Verlags. Irgendwie haben es die Gräfelfinger Holzspiele-Hersteller mit lateinischen Namen. Egal – die Spiele, die sie herausbringen, sind hervorragend verarbeitet.

„Cublino“ erregte meine Aufmerksamkeit, weil ich beim Anblick der weißen und schwarzen Würfelreihen zuerst glaubte, dass das alte „Duell“ von Parker, das später unter dem Namen „Tactix“ bis 2001 bei



Das Taktik-Spiel „Cublino“ wurde in dem kleinen, unbekanntem Verlag „Intellego“ entwickelt. Bernward Thole entdeckte es bei der Spielmesse in Stuttgart. Foto: Intellego

Schmidt Spiele lief, hier wieder fröhliche Urständ hielt.

Aber mit diesen Vorläufern hat Cublino nur die Verwendung der Würfel als Spielfiguren gemein. Zwar werden auch bei „Cublino“ zunächst die Würfel nach vorn oder zur Seite gewälzt und verändern dadurch den obenauf gezeigten Wert. Sie schlagen aber nicht gegnerische Figuren, sondern hüpfen nach Halma-Art über sie hinweg und streben der gegenüberliegenden Grundlinie zu.

Allerdings gewinnt nicht der, der dort als Erster alle seine Figuren wieder aufge-

reicht hat. Die Frage ist vielmehr, wer dort auf der Oberseite der Würfel die höchsten Werte erreicht.

In einer wirklich spannenden Endphase des Spiels gilt es, durch gezieltes Rangieren möglichst viele 6er nach oben zu hieven. Man darf die Würfel – ziehend oder springend – allenfalls nach rechts und links bewegen. Bewegungen nach hinten sind im gesamten Spiel nicht erlaubt. Das erschwert natürlich die Sache ungemein. Außerdem kann der Gegenspieler jeden Moment alle seine Würfel auf die Grundlinie gebracht haben. Dann ist das Spiel be-

endet, und die Figuren, die sich noch im Feld befinden, bringen leider, leider Minuspunkte ein.

Nach Auskunft von Verlagschef Alois Huger ist „Cublino“ eine gemeinschaftliche Erfindung von Freunden und Mitarbeitern. Hinter dem Mann steht offensichtlich eine kreative Mannschaft, denn „Cublino“ spielt sich ausgesprochen gut und kann Freunden taktischer Zweier-Spiele durchaus empfohlen werden.

■ „Cublino“, taktisches Denkspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren, Verlag: Intellego, etwa 44 Euro.