



Autor:
Verlag: intellego holzspiele
Jahr: 2006
Genre: Taktik
Spieler: 2
Spieldauer: ca. 10 Minuten
Alter: ab 8 Jahren
Preis: ca. 44 €
Zubehör: 1 Spielbrett, 14 Würfel,
1 Baumwollbeutel, 1 Anleitung

Bewertung:
Gesamt
Ausstattung
Langzeitspaß



Weitere Informationen auf unseren Partnerseiten:



Cubline

Die Schachtel von *Cubline* ist nicht all zu vollgestopft, bringt aber trotzdem ein gutes Kampfgewicht mit. Ausschlaggebend hierfür ist die massive Holzausstattung, sowohl was Spielbrett als auch Würfel angeht. Das Titelbild lässt Erinnerungen an *Tactix* (auch unter dem Namen *Duell* erschienen) wach werden. Allerdings ist die Spielfeldgröße eine andere, und die Spiele haben nichts mit *Tactix* gemeinsam. Spiele? Gleich mehrere? Wer *Cubline* kauft, wird mit zwei verschiedenen Spielvarianten belohnt. Die Startaufstellung ist in beiden Fällen dieselbe, Spielablauf und Spielziel unterscheiden sich jedoch.

Zum ersten wäre hier *Cubline pur*, das an den Klassiker *Halma* angelehnt ist: Durch Bewegen und Springen versucht man, seine Würfel in die gegnerische Startzone zu bringen. Allerdings ist es so, dass Würfel bei der Bewegung gekippt werden, die oberliegende Augenzahl ändert sich also ständig. Wichtig ist dieser Umstand für die Endwertung, wenn ein Spieler alle Würfel zur Gegenseite gebracht hat: Dieser Spieler muss nicht zwangsläufig Sieger sein, Gewinner ist nämlich der Spieler mit der höheren Augenzahl oben auf den Würfeln im Ziel - und das kann unter Umständen auch derjenige mit weniger Würfeln im Ziel sein.

Ähnlich leicht zu erlernen ist die zweite Spielvariante, die auf den Namen *Cubline contra* hört. Wie man bald feststellt, ist das taktische Potenzial hier bedeutend höher. Dabei sind die Zugmöglichkeiten beschränkter, es darf nur bewegt aber nicht gesprungen werden. Wiederum ist jede Bewegung mit einer Drehung des Würfels gekoppelt. Sobald zwei oder mehr gegnerische Würfel nebeneinander zum Liegen kommen, gibt es einen Konflikt. Es gehen der oder die Würfel als Sieger hervor, die eine höhere Augensumme vorweisen können. Der oder die Unterlegenen müssen das Feld räumen. Allerdings erreicht man dadurch nur einen Etappensieg am Weg zum Ziel: Man möchte nämlich einen seiner Würfel in die gegnerische Startreihe bringen. Erst wenn man das geschafft hat, hat man eine Partie *Cubline contra* für sich entschieden.

Nun ist die Spielidee von *Halma* nicht mehr die Neueste und die Abwandlung nur gering - trotzdem kommt sie immer wieder gut an und bindet auch ältere Personen (die mit komplexen Regeln der Neuzeit oft überfordert sind) in das Geschehen ein. Hinzu kommt die weite Verbreitung von *Halma* und die einfache Regel, sodass man rasch losspielen kann. Viele finden sich in ihre Kindheit zurückversetzt, in der ein einfaches Spielmagazin (natürlich inklusive *Halma*) zum guten Ton gehört hat. Die gut getroffene Haptik gibt dem Spielspaß für Jung und Alt einen weiteren Schub.

