

Montagabend

im

Keller



Vorwort



Am Anfang war das Wort. Und das Wort war bei Daniel: „Hat von euch nicht einer Lust auf einen Spieleabend?“ - „Wo hast du das denn rausgekratzt? Schonmal was von DVD-Abend gehört? Kino? Party? Aber Spieleabend? Nein Danke!“ Es waren schon schwere Zeiten, damals im September, als ich

als einsamer Missionar einer vergessenen Kultur Mitstreiter in einer unzivilisierten Welt suchte. Viele Vorurteile mussten aus dem Weg geschafft und viel Staub von Vorstellungen gewischt werden. Doch die Arbeit war nicht vergebens. An einem legendären Montag (4.10.2010) sollte zum ersten Mal ein Treffen jener geheimen Okkultisten stattfinden, die Papierstücke mit seltsamen Symbolen auf den Tisch werfen, diese zu sich nehmen, und am Ende ob ihrer Anzahl dieser Papierfetzen in Jubel ausbrechen. Einem Außenstehenden muss es so vorgekommen sein.

Vorausgesetzt, er lebte völlig hinter dem Mond. Denn das einzig Verwunderliche an diesem eigentlich ziemlich normalen Spieleabend war, dass er der erste von bisher neun in Folge ist. Nur, weil man einem zugegebenermaßen etwas aus der Mode geratenen Hobby frönt, muss man noch lange nicht verrückt sein. Was wiederum nicht heißen muss, dass keiner von uns verrückt wäre. Ich glaube sogar, wir sind es alle ein wenig. Und so konnte ich auch alle Teilnehmer des Spieleabends dazu überreden, einen kleinen Artikel für dieses kommentierende, rückblickende, nostalgische und auch etwas kreative Heftchen zu schreiben. Wer sich zum Kreis der erlauchten Interessenten zählt, sollte sich nicht länger diese lächerlich hoch trabende Einleitung zu Gemüte führen, sondern sich den literarisch hoch anspruchsvollen Elaboraten in diesem weiten Werk widmen.



Daniel Cloerkes

Nettetal, im Dezember 2009

Index

Vorwort	2
Index	3
Statistiken	3
Der Pate	4
Spielerabend #1	5
Alexanders Ausflüchte	6
Ehrliches Pfuschen?!	6
Zwei Impressionen	7
Spielerabend #6	8
Carcassonne ohne Erweiterung?!	10
Geschichte eines Heftchens	11
Spielerabend #9	12
Gesamtrückblick auf die Montagabende 2010	15
Gesammelte Zitate	16

Statistiken

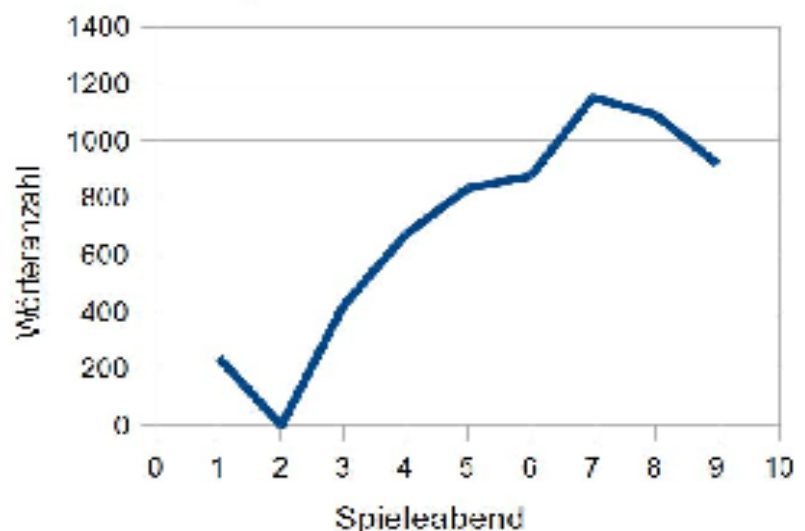
Anzahl der Spielerabende: 9
Maximalanzahl an Spielern: 5 (Einmalig am 13.12)
Durchschnitt der gespielten Spiele: $3,6$
Monat mit den meisten
Spielerabenden: November

Durchschnitt der Spieler: $3,3$

Montagabend-Charts

Der Pate (6)
Dominion (5)
Carcassonne (4)
Rage (4)
Dixit (3)

Anzahl der Wörter im Bericht
Alle im SpielLama-Forum zu finden



Der Pate – Das Spiel

Der Pate, das Brettspiel zum gleichnamigen Film, bei dem man einen großen Mafia-Boss spielt, verkörpert nicht nur das Feeling des Mannhattans der 40er-Jahre, sondern regt regelrecht zum Mitspielen an¹. Morde, Wettmanipulationen und andere illegale Geschäfte sind bei diesem Spiel an der Tagesordnung. Trotz seiner riesigen Verpackung ist dieses Spiel einfach gestrickt²: Würfeln (dabei Glück haben), Setzen und selbstverständlich Spaß haben. Bei diesem Spielmechanismus sind Diskussionen vorprogrammiert. Diese machen das Spiel sehr unterhaltsam und spannend. Wenn auch das Spiel sehr offen legt wer am Ende der glückliche Gewinner sein wird, kann diese Offenheit täuschen, denn wer am Ende des Spiels nicht genug Einfluss oder Ansehen in der Großstadt hat, kann „einpacken“, denn auch mit Geld ist eben nicht alles möglich (wenn auch viel 😊). Da sind wir auch schon beim zentralen Element des Spiels angekommen: Dem Geld. Um dieses zu erwirtschaften gibt es verschiedene Möglichkeiten: Zum einen durch völlig „normale“ Geschäfte... Zum anderen durch rüchliches Einkommen und das Einlösen von Schuldmarkern (wobei die erste Methode weitaus ertragreicher ist).

Es gibt bei den Geschäften verschiedene Arten, die selbstverständlich alle anders sind. Da sind zum einen die Glücksspielgeschäfte *zwinker an Daniel*³, die sehr ertragreich sind. Dann gibt es noch etliche andere „unwichtige“ Geschäfte, die trotzdem auch sehr zum Spielverlauf beitragen können. Doch auch bei diesem Spiel gilt: Glück und Geschick bestimmen das Ergebnis! (Und wie man weiß ist das Glück ja bei den Dummen 🤡 *Mist... Selbstdiss*)

Alles in allem ist der Pate eines der besten Spiele, die ich kenne und ich denke euch geht es auch so, denn sonst wäre es ja nicht 6-mal hintereinander auf den „Montagsabendspieltisch“ gekommen. Allen ein frohes Weihnachtsfest und auf etliche weitere „Montagabende“!

Philip M.

¹Nur Alexander konnte nicht von der Genialität des Paten überzeugt werden: „Nee, also das muss ich jetzt nicht öfter als ... zwei Mal im Jahr spielen!“ Einmal steht noch aus. 🤡

²Gerald sagt da etwas anderes: „Den Paten würde ich ja dann doch schon zu den komplexeren Spielen zählen.“ Konfrontiert man ihn mit den Meinungen der Spielama-Benutzer, schimpft er auf sie los, ohne auf Bezeichnungen wie „Nerds“ und „hobbylos“ zu verzichten.

³Die Redaktion kann die Bemerkung nicht im Ansatz nachvollziehen, gibt sie aber auf Rücksicht auf das geistige Eigentum des Autors genauestens wieder.

Spieleabend #1¹ (14.10.2010)



Zu Beginn eine Partie **Rage**. Zum Aufwärmen gut geeignet, und auch immer wieder spaßig. Habe zwar verloren, aber das war nur gut so für die Moral meiner Mitspieler 😊 Alternativ hätte ich auch Wizard nehmen können, aber bis man da bei 20 ist... Dann doch lieber Rage, das geht zu dritt schneller. Danach, jetzt endlich eingespielt, eine Doppelrunde

Dominion im Zentrum des Abends: Das zweite und das dritte Set aus der Basis-Anleitung. (Es war noch ein Neuling unter uns 🏠) Gerade "Interaktion" ist zu dritt ganz nett, endlich kam der Dieb mal wieder zum Einsatz! Dominion werde ich wohl die nächsten paar Male wieder auf die Tagesordnung setzen.

Danach etwas Kommunikatives: Das auch hier im Forum allseits beliebte **Dixit** 🏠 Lustige Runde, ist eben einfach nett, wenn auch kein "Planspiel". Man muss eben wissen, dass man mit Strategie nicht so weit kommt, und sich auf das Spielprinzip einlassen, dann macht es den meisten auch Spaß 😊

Zum Abkühlen noch eine halbe Runde **Heckmeck am Bratwurmeck**, dann musste nämlich ein Mitspieler nach Hause 😊 Trotzdem, nächstes Mal kennt er es ja dann und wir können es einmal ganz spielen 😊

Insgesamt also eher leicht, aber ich wollte meine neue Montagsrunde nicht gleich mit "Tore der Welt" verschrecken - Auch wenn wir es zeitlich vielleicht sogar geschafft hätten 😊 Demnächst kommen die catanischen Siedler wahrscheinlich nochmal auf den Tisch, oder etwas wie Einfach Genial - Mal schauen 😊 Hauptsache, es war ein spaßiger Abend!

Der Siedler

¹:Das Spielama-Forum (Wo ich unter „Der Siedler“ angemeldet bin) bietet einen wunderbaren Platz, sich mit anderen Spielinteressierten auszutauschen und wenn man ab und an die Spieleabend-Berichte der anderen neidisch verfolgen muss, möchte man auch selbst einmal tätig werden und dem gemeinen Volk zeigen, wie man selbst seine Spieleabende veranstaltet. Und so lag es nicht fern, montäglich dort kurz die Abende zu schildern. Dieser umfangreichen Datenbank - von mittlerweile acht Berichten mit etwa 6.000 Worten - verdanken wir nun auch die Idee zu diesem Heft, denn meine Berichte sollen die Basis sein, auf die die Kommentare und Rezensionen zum größten Teil zurückgreifen.

Alexanders Ausflüchte

Die Fragestellung für den folgenden Bericht lautete: „Wieso konntest du „leider“ so oft nicht kommen?“ Wie Alexander sich herauswindet? Lest selbst:

Das ist eine gute Frage. Mal habe ich was um die Ohren, mal denke ich mir einfach was aus. Die Abende passen einfach nicht in meinen Zeitplan weil ich um 19:00 schon das Leder des Rolf-Benz Sofas platt walze. Wenn meine Jeans sich mit dem Leder vergnügt, das von einem schmerzhaft schreienden Jungbullen kommt und dazu noch der Kamin an ist, erquickt mich das mehr als bei arktischen Temperaturen im Keller zu hocken und "Der Pate" (mein Lieblingsspiel) zu spielen. Wenn ich dann auch noch von Gerald, „ChéMerkel“¹ höchst persönlich, mit irgendwelchen politischen Parolen überschüttet werde, muss man sich doch denken: Was habe ich hier verloren? Mir politisch plumpe Parolen bei arktischen Temperaturen anhören kann ich auch bei extremistischen Eskimos am Nordpol. Oder?

Alexander L.

¹:Siehe dazu bitte die politische Satire „extra3“ des Norddeutschen Rundfunks!

Ehrliches Pfuschen?!¹

Für Gerald, unseren berüchtigten Puschheinz, musste es einfach die Aufgabe sein, eine Lanze für alle Pfuscher zu brechen. Wie er das hinbekommen hat? - Lesen!

Pfusch, auch Murks, ist eine umgangssprachliche Bezeichnung für die Arbeit einer Person ohne ausreichende Fachkenntnisse – beziehungsweise deren Ergebnis, ein fehlerhaftes Produkt, oder eine miserable Dienstleistung. Soweit ich gehört habe weiß Wikileaks das auch nur von Wikipedia.

Pfuschen steht also für eine miserable erbrachte Dienstleistung. Ob mein Spielen auch eine Dienstleistung darstellt weiß ich leider. Aber sie ist definitiv nach bestem Wissen und Gewissen vollbracht worden. Außerdem ist nicht jeder Mensch in der Lage zu gewinnen ohne sich vorher einen spieltechnischen Vorteil zu verschaffen. Auf solche Menschen, besonders auf Alexander und mich, sollte man betont Rücksicht nehmen. Oft werden Pfuscher auch vollkommen missverstanden:

„Würde ich sofort raus werfen, den Spielabend beenden und sie nicht mehr einladen!“



Doch gerade diese unzivilisierte Randgruppe braucht euer Verständnis und euer Mitgefühl. Schließlich besteht ein großer Teil des Abends daraus sich einen Vorteil spieltechnischer Art zu verschaffen. („In der Hauptsache aber war der Dieb die wichtigste Person im Spiel. Nicht der Dieb als Karte, sondern der reale Diebstahl von Geld aus der Tischmitte von nahezu allen Spielern außer mir – bla bla bla! – prägte das Spiel.“) Die Diskriminierung von unbegabten Moglern setzt sich auch im Internet weiter fort. So schreibt ein anonymen Blogger: „Ich frage mich immer was sie davon haben außer den anderen den Spaß zu verderben. Freuen kann man sich über einen Mogelsieg doch nicht wirklich, oder?“ Doch! Es ist eindeutig besser als ehrenhaft zu verlieren. Die Unterdrückung von Falschspielern wird wohl in absehbarer Zeit nicht zu verhindern sein. Ehrlich Pfuschen oder nicht bleibt wohl auch in Zukunft Ansichtssache.

Ach ja: „Wenn ihr glaubt mich verstanden zu haben, dann habe ich mich falsch ausgedrückt!“
Gerald O.

1: Die Redaktion hält sich aus Platzgründen bei diesem Kommentar mit Anmerkungen zurück. Andernfalls müssten Botschaft, eingenommene Opferperspektive und zahlreiche andere Punkte kritisiert werden.

Zwei Impressionen



Diese fünf Spiele stellen die Charts unserer Montagsrunde in obigem Spielekeller samt Regal dar.

Spieleabend #6¹ (29.11.2010)

Heute wurde der Besucherkreis durch ein neues Gesicht erweitert, dafür blieben einige "Alte Hasen" aus Krankheitsgründen und Konzertvorbereitung aus. Gerald war dieses Mal wieder mit dabei, Christopher auch. Fotos habe ich vergessen², beim nächsten Mal... Egal, wenn ich jetzt was verspreche, muss ich mich nächstes Mal sowieso wieder nur entschuldigen. Also: Keine Fotos 🙄 Die Punktwertung vom letzten Mal haben wir im Übrigen beibehalten und natürlich ein wenig erweitert. Schließlich musste ja eine Lösung für drei Leute her! Die jeweilige Gewichtung für den Erst- und Zweitplatzierten nenne ich bei jedem Spiel. Nun also zum Abend selbst, der wegen Schneegestöber erst um 19:15 beginnen konnte.



Just 4 Fun hatte sich letztes Mal als Aufwärmspiel bewährt. Und Christopher kannte es auch. Schwupps, Gewichtung von 1 beibehalten, keine Punkte für den unwürdigen Zweiten und Dritten. Mit mehr Leuten macht dieses Spiel im Übrigen auch enorm viel mehr Spaß. Größeres Gewusel, da übersieht man dann auch schon mal die ein oder andere primitive Reihe ohne Machtkämpfe irgendwo am Rand... Ein Gnadenpunkt für Gerald. Jetzt wurde es schwierig. Eigentlich stand ja schon lange mal Siedeln an. Aber ihr ahnt, wie es ausging...

Der Pate ist zum endgültigen Klassiker avanciert und wir werden ihn einfach nicht los. Ich habe ihn glaube ich erst einmal in gleicher Besetzung gespielt, ansonsten immer in anderer Runde. So auch heute. Ein Neuling dabei, wieder viel erklären und Rumwürfeln. Auch, wenn's nicht so aussieht, bis man die Freunde der Familie, alle Leisten, die Ereigniskalkulation, den Würfelmechanismus etc. etc. raus hat - Das dauert... Aber trotzdem hat es Spaß gemacht und alle waren hinter den 5 zu vergebenden Punkten her. Diesmal war ich Casino-Mogul, und deshalb auch Sieger mit Recht! Fünf Punkte auf mein Konto, drei auf Gerald's. 5:4:0 bis hierhin also. Aber es war noch recht früh und ein weiteres Spiel mit Punktevolumen musste her. Es stand also noch nix fest. Ach ja, ich kann nicht versprechen, dass wir demnächst vom Paten ablassen. Das Spiel ist einfach einfach und hat eine gute Thematik mit gutem Mechanismus.

¹: Aus Platzgründen wurden die Berichte der Abende 2 bis 5 übersprungen. S. Dafür bitte Spielama.

²: Für Verwunderte: Die hier eingefügten Fotos wurden später extra für dieses Heftchen geschossen.

Wirklich - Wenn wir die armen Siedler nicht stets im Hinterkopf hätten, könnte ich es zu Beginn jedes Abends schon mal aufbauen¹ 🏰

Nun war Platz für was Neues, oder zumindest was Altes. Christopher kannte sowieso nicht so viele Spiele, also mussten wir ohnehin erklären. Die Entscheidung fiel auf **Carcassonne**. Hätten wir eigentlich auch früher schon mal spielen können²... Aber was soll's, wir haben lustig Städte gebaut, ich habe mich völlig verplant und dann zieht Gerald auch noch die Stadtkarte mit den vier Seiten zur Stadt hin, die Christopher und ich unbedingt für unser Projekt brauchten. Etwas Ähnliches bei Gerald und mir. Und dann noch die Straße, die Gerald ganz alleine abgeräumt hat. Der offizielle Stand vergibt 3 Punkte an den ersten (Gerald) mit 55 Punkten, und 1 Punkt an Christopher mit 45 Punkten. Also ein mehr oder weniger spannendes 5:7:1. Mhh, Zeit für einen kleinen Abkühler war trotz ein bisschen Zeitdruck noch drin.



Rage - Spricht man das eigentlich Deutsch oder Englisch aus? Egal, wir haben aus Zeitmangel die Runden 8 bis 6 übersprungen und der Punkt in diesem fast schon hektischen Spiel ging an Christopher. "Vielleicht sollte man um halb einfach kein Spiel mehr anfangen, wenn man um zwanzig vor abgeholt wird..." - Papperlapapp! Wir sind hier ja nicht zum Vergnügen! Also, die Abkühlung ging schnell von der Hand.

Der finale Wertungsstand war 5:7:2. Ich weiß nicht. Irgendwie hätte ich lieber gewonnen... Naja, noch ist nicht aller Montage Abend und ihr wisst, dass ich wiederkommen werde. 🤔 Und hoffentlich auch meine Gäste. Und die Spiele. Vor allem Der Pate. Den werden wir nicht mehr los. Schlimm, schlimm. So, es ist spät und ich bin müde und wünsche euch eine gute Nacht. Träumt von schmutzigen Geschäften, Leichenhaufen im Hudson und großen Geldscheinen! Oder doch von Rittern, die tapfer darauf warten, Punkte ernten zu dürfen, und dabei auf die unwürdigen Wegelagerer hinabblicken? Oder doch einfach einen ganz normalen Traum, der nichts mit unserem Spieleabend zu tun hat, was eigentlich am wahrscheinlichsten ist? Egal, in allen Fällen wünsche ich eine Gute Nacht!

Der Siedler

1: Gespielt wurde es zum ersten Mal auf dem Spieleabend #9 am 20.12.2010. Pate? Fehlanzeige 🏰

2: Tatsächlich ist Carcassonne für den Spieleabend ein wunderbares Spiel und so wurde es am besagten 20.12.2010 auch zum ersten Mal mit der ersten Erweiterung (s. Seite 10) gespielt.

Carcassonne ohne Erweiterung?!

Natürlich muss auch dieses Spiel in der Geschichte der „Montag-Abende“ verewigt werden: Carcassonne. Ein Klassiker der schon oft zum Einsatz kam und sicherlich immer für gute Stimmung gesorgt hat. Zumindest fast immer. Im Laufe der Zeit wurden immer größere, und mächtigere Städte aufgebaut. So entstand die



legendäre Stadt Schaag, deren Ausmaße wirklich gigantisch waren. Klar, dass sich so gut wie alle daran beteiligen wollten. Jedes Mal seit es Schaag gab, gewann nur noch ein Spieler der sich die (Mit-)Herrschaft über Schaag gesichert hatte. Fertig gestellt werden konnte sie allerdings nie. Dies ist schon mal einer der Gründe, wieso nächstes

Mal unbedingt eine Carcassonne Erweiterung eingesetzt werden sollte, denn es musste dringend mehr Baumaterial her, denn besonders genügend passende Stadtkarten hatten bis jetzt jedes Mal gefehlt. Wenigstens einmal sollte Schaag fertig gestellt werden. Außerdem ist Carcassonne einfach ein zu geniales Spiel, bei dem man sogar nicht zögert, dubiose Pizzawetten abzuschließen. Bei einer Partie kam es nämlich zur Diskussion, ob es im Spiel Carcassonne eine ganz bestimmte Stadtkarte gäbe. Gerald war sich 100 Prozentig sicher, dass die besagte Karte (rechts) nicht existiere. Doch er hatte nicht mit den unzähligen Erweiterungssets gerechnet die sich im Regal befanden. Also holte Daniel die richtige Erweiterung heraus, und präsentierte uns die Karte. Bis dahin alles schön und gut, aber dann meinte Gerald, sie hätten ja nicht abgemacht wo er die Pizza bestellen sollte und wohin. Also konnte Daniel sich schon mal auf eine Billig-Hawaiipizza in der Türkei freuen. Der zweite Grund, beim nächsten Mal das Erweiterungsset zu benutzen: Carcassonne bringt so viele spannende Diskussionen hervor und wird durch ein Erweiterungsset auf jeden Fall noch genialer, als es jetzt schon ist.



Noch dazu ist es, wenn man sich einmal reingedacht hat (sogar das ist nicht schwer, solange man keinen Sehnschaden hat und noch einigermaßen räumlich Denken kann), zu einfach. Man braucht meistens keine 5 Sekunden mehr, um seine zu bauende Karte auf dem Tisch zu platzieren. Wenn man allerdings doch mal einer der weniger Fälle eintreten sollte, indem man lange braucht wird man von Mitspielern mit Versprechungen und teilweise ernst gemeintem Rat

beeinflusst. Mit mehr Karten und Varianten wird es sicherlich wieder mehr Zeit in Anspruch nehmen um in Ruhe eine Strategie zu entwerfen. Zu ruhig sollte es aber nicht werden, sonst wäre es ja nicht mehr Carcassonne.

In den eben genannten „Beeinflussungsphasen“ haben es gewisse Leute, die das Spielprinzip wahrscheinlich gar nicht erst verstanden haben, sehr leicht sich unbemerkt durch Ansehen der verdeckten Karten einen Vorteil zu Verschaffen. Diese Cheater werden hier großzügigerweise nicht namentlich genannt. Wir sollten also unbedingt ein Erweiterungsset benutzen, denn dann haben es die Cheater richtig schwer, noch durchzublicken. Also vier gute Gründe für ein Erweiterungsset von Carcassonne.

Christopher D.

Geschichte eines Heftchens¹

An dieser Stelle sei einmal all jenen Danke gesagt, die an der Erstellung dieses Heftchens mitgewirkt haben. Zu Beginn war da die Idee. Die wurde natürlich geboren aus all den vielen schönen Spieleabenden, wodurch sich jeder Mitspieler in diesem Heft verwirklicht finden sollte. Dann ging es an den weitaus schwierigeren Teil: Die Umsetzung. Ich habe mir den Aufwand an Redaktionsarbeiten nicht im Ansatz als so komplex und langwierig vorgestellt. („Jammerlappen!“) Aber trotz (oder wegen?) der vielen Arbeit hoffe ich, euch mit diesem Heftchen eine Freude zum Weihnachtsfest bereiten zu können. Und nicht zuletzt beschenkt ihr euch ja auch selbst, schließlich hat jeder einen Bericht kreiert, der nun an entsprechender Stelle irgendwo im Heft zu finden ist. Doch auch durch die teilweise passive Mithilfe ganz anderer Menschen ergab sich die Möglichkeit zu diesem Heft. Nicht zu vernachlässigen sei beispielsweise die Frau des Postboten, der all die vielen Spiele vom Amazon-Lager zu mir gebracht hat. Ohne sie wäre ihr Mann sicherlich verhungert und unsere Spieleabend Geschichte. Auch dem Schreiner des Spieltisches sei ein frohes Weihnachtsfest mit besten Grüßen gesendet, denn was wäre schon ein Brettspiel ohne Tisch? Nicht zuletzt muss auch Christophers Vater hier eine Ehrung erhalten für seine stets treuen und Wind und Wetter widerstehenden Fahractionen. Gedankt sei auch meinen Eltern, die uns lärmende Horde halbstarker Hooligans Montag für Montag aushalten. Nur durch das Zusammenspiel all dieser Faktoren konnte es zu unserem Montagabendkellertreffen kommen. Und so ... war es.²

¹: Im Folgenden sind Smileys nicht eingefügt, obwohl bestimmte Passagen selbstverständlich nicht völlig ernsthaft gemeint sind. Euer Weihnachtsrätsel ist es, diese Textstellen zu enttarnen. Auf, auf!

²: Siehe hierfür H&P V, Textstelle: Ms. Figg im Zeugenstand des Zaubergamots, S.174 Z. 20 f.

Spieleabend #9 (20.12.2010)

Es ist wieder Montag. Und es ist der letzte Montag vor dem Heftchen - Nicht, dass das noch zur neuen Zeitzählung wird. Aber Spaß beiseite. Heute wurde wieder lustig gespielt, und das nicht zu knapp. Und auch spieltechnisch wurden ein paar Fortschritte in die "richtige" Richtung gemacht: Es wird langsam



komplexer. Irgendwann, Freunde, irgendwann, werde ich auch in dieser Spielerunde ein Puerto Rico auf den Tisch bringen! Auch, wenn wir dann alle schon Studenten sind! Aber kein langes Vorgeplänkel. Obwohl, eins muss noch. Ich habe ja hier zu Hause Joachims Prototypen "Alien Invasion" rumfliegen. Und als es dann so aussah, als wären

wir heute bloß zu zweit, da war ich auch schon frohen Mutes wieder ein paar Testbögen ausfüllen zu können. Aber nix da! Zwei eigentlich gar nicht erwartete Mitspieler, Alexander und Christopher, haben sich kurzfristig doch noch angemeldet und so waren wir - Zumindest für einen großen Teil des Abends - zu viert. Deshalb habe ich den Prototypen nicht auf den Tisch gebracht. Aber der Abend war ganz ruhig, ohne Pfusch, den ich bemerkt hätte, und mit einer recht hohen Geschwindigkeit. Ein Schelm, wer die Schuld am letzten, etwas verpatzten Spieleabend dem lieben Gerald zu schiebt, aber vllt sind fünf Leute auch einfach zu viel? Da geht Probieren wohl über Studieren. Jetzt aber los, zu viert um 19:13 nach kurzer Wartezeit auf die durch Schneefall verzögerte Ankunft von Christopher. Punkte bei den Spielen werden diesmal in der Reihenfolge angegeben, wie sie auf meinem Block stehen. Sonst verrechne ich mich ja doch wieder bloß 😞 (Philip:Alexander:Christopher:Daniel)

Zunächst mussten wir warm werden, und um Basti zu zeigen, wie nett ich sein Wichtelgeschenk finde, war **11 nimmt!** das Spiel der Wahl. Zwei Runden, schnell gespielt und diesmal durchaus mit ein paar Hornochsen-Tricks. Wenn jeder aufpasst, ist es echt ein gutes Spiel zum warm werden und ich habe mich immer noch nicht zwischen 6 und 11 nimmt! entscheiden können. So einiges an Punkten war für mich trotzdem drin. Die Minuspunkte nach zwei Runden lauteten addiert: 2:10:5:1, was einem 1:0:1:2 in Wertungspunkten entspricht. Erstmal war ich also in Führung. Und wer's wissen will: So sollte es auch weiter gehen 😊

Nach monatelangem Ringen mit der unzivilisierten Mafia-Meute vom Paten hatte ich nun heute endlich die legendäre Chance, einmal ein Spiel meiner Wahl auf den Tisch zu schmeißen. Und wer nach links guckt, sieht: **Die Siedler von Catan** bevölkerten den Tisch. Ein grandioses Spiel, das hoffentlich noch Einzug halten wird in die Liste der Lieblingsspiele unserer Runde. Es gab auch einige lustige Gegebenheiten auf unserer Insel: So konnte zum Beispiel Alexander (weiß) trotz völliger Isolation fünf Siegpunkte, davon



drei durch Entwicklungskarten holen. Und Philip (orange) konnte im Gegensatz dazu trotz Inanspruchnahme der halben Insel nix reißen. Für die Interessierten hier ein Foto zu unserer lustigen Siedler-Runde mit den obigen Begebenheiten. Gewonnen habe natürlich ich als Der Siedler. 10:5:4:4 zeigt, wie verdient mein Sieg war, und wer das Foto sieht, wird nichts anderes behaupten. Für die Wertung war das dann eine fast unaufholbare Führung. Fast. 😊 6:4:1:1

Als letztes Spiel für Alexander, der sich wegen der morgigen Spanisch-Klausur etwas verfrüht verabschieden musste, war nun das vor langer Zeit schon einmal hervorgekramte **Dixit** am Zuge. Schließlich sollte Christopher auch mal in ein anderes Kapitel der großen Spielewelt hineinschnuppern. Und so wurde mit Insidern gepunktet, lustige Saxophon-Melodien feilgeboten und die Karten begutachtet. Christopher fand sich auch schnell in das Spiel ein, obwohl ich wegen der drückenden Zeit etwas hetzen musste, und es war wohl für alle ein Spaß. Besonders für mich, weil ich auch hier wieder den Sieg errang. Das 27:10:9:33 zeigt, dass Christopher Neuling war und Alexander ziemlich un kreativ sein muss. Obwohl er sich eine gute Zensur hat einfallen lassen, wie ihr auf dem Foto erkennen könnt. Ach ja, Punkte gab es für Dixit auch welche, und zwar vier. (Vielleicht zu hoch gewichtet, wo Dominion ja nur drei gibt? Bitte um Meinungen!) → 2:1:0:4



Nun war es an der Zeit, dass Alexander sich abholen ließe und seine Eltern mussten zum Hause Daniels kommen, damit er ... nach Hause käme. Wir waren

also nur noch zu dritt, und hier kann ich euch mit einer kleinen Fotoserie zum Thema "Schaag" erfreuen. Diesmal ist die ganze verpfuschte und intrigante Entwicklung dieses Städtchens dokumentiert und keiner kann sich herausreden. Doch dank der Erweiterung sollte es für Schaag ein bitteres Ende nehmen: !0 **Punkte!** Die Kathedrale stand diesem Kaff einfach nicht gut zu Gesicht 🤨 Ansonsten gab es noch ein paar lustige Straßen, eine recht große Stadt, die allein mein war, und eine Menge Spaß. Auch für mich als Sieger. 81:X:98:120 -> 0:X:2:4. Schon wieder ein Sieg für mich, schon der vierte. Nächstes Mal werde ich aber wieder Gegenwind kriegen, dass spüre ich. Allein schon, weil es heute so ruhig war. Ihr wisst schon, die Ruhe vor dem Sturm... Egal, hier erstmal die Stadtgeschichte von Schaag:



Jetzt ist es wohl Zeit für die Schlusswertung des Abends: Machen wir es kurz, ich habe gewonnen. Und womit? - Mit Recht! Ha, diesen schlechten Witz wollte ich einfach immer schon mal gerissen haben. Und mit einem saftigen 4:5:4:16 Punkte Ich wünsche euch viel Spaß beim Durchklicken der Bilder und beim Lesen des Heftchens, das nach sorgfältiger morgiger Redaktion am Donnerstag in Print- und Digitalform vorliegen wird. Wie immer sind Fragen zum heutigen Abend erlaubt. Eine kann ich vorwegnehmen: Gerald's Vater hatte "Geburtstag". Ja ja. Aber was soll's, vllt kommt Gerald ja nochmal wieder. Nein, Spaß, natürlich war das bestimmt die Wahrheit und im neuen Jahr starten wir wieder voll durch. Bis dahin, die sprichwörtliche catanische „Hand aufs Erz“:

Der Siedler



Gesamtrückblick

Es ist schön, in diesem Heftchen einmal auf alles zurückzublicken, was wir bei unseren Spieleabenden alles so angestellt haben. Es ist auch schön, dass tatsächlich jeder einen Bericht geschrieben hat, auch, wenn ich es fast nicht für möglich gehalten hätte 🏠 Und natürlich ist es auch schön, sich auf die etlichen nächsten Spieleabende zu freuen, sich zu überlegen, was man wohl spielen könnte, wer vielleicht sogar unsere illustre Runde erweitern könnte und wie man den Spieleabend noch reichhaltiger gestalten kann. Eins weiß ich: Chips gehören nicht dazu. Und Pfuschiereien auch nicht. Man sieht, auch das Schönste bringt immer einen Wermutstropfen mit sich und so waren die neun legendären Spieleabende bestimmt nicht nur Bepassung, sondern auch Charakterschule für uns. Verschiedenste Spiele wurden ausprobiert, Der Pate ja nahezu exerziert und die



Siedler jetzt endlich mal initiiert. Das nebenstehende Dominion in all seinen Variationen und mit all seinen Kniffen könnte in Zukunft auch ein bisschen mehr das Gesicht unserer Spieleabends prägen. Oder vielleicht gehen wir auch einen Schritt mehr in Richtung der Partyspiele? Vieles ist noch offen. Aber es wird sich ergeben und in einem weiteren Heftchen festgehalten werden,

wenn ihr bereit seid, alle nochmal einen Bericht zu schreiben 🏠

Und so geht das Jahr zu Ende, Spielama hat mindestens zwei neue Mitglieder durch den Spieleabend gewonnen, alle Welt liest die montäglichen Berichte zum Spieleabend – Oder könnte sie zumindest lesen. Wer noch immer nicht genug hat, und nach dieser wohl anspruchsvollen Lektüre nach weiteren Spielerunden im gewohnten Kreis giert, dem sei gesagt: Es wird noch zwischen den Jahren ein Zusammentreffen geben, so Gott und ihr wollt. Bis dahin wünsche ich euch im Namen aller Mitspieler ein besinnliches Weihnachtsfest und ein gutes und spielreiches 2011. Deine Mitspieler:

Gesammelte Zitate

Die folgenden Zitate sollen Denkanstöße bieten oder zum Schmunzeln bringen.
Wer etwas von sich gibt, das schlau genug ist, darf hoffen, in der nächsten Ausgabe einen Platz hier auf der Rückseite zu finden 🏆 (♠ steht für SpieLama)

„Ein Mogelsieg ist eindeutig besser als ehrenhaft zu verlieren.“
Gerald O.

"Gott würfelt nicht."
Albert Einstein

"Nur bei der Auswahl der Spiele, hapert es arg. *hust* 😊"
H8Man^{SL}

„Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.“
Jacques-Yves Cousteau

„Es klingt so, als wolltest du daraus ein
Buch machen und es verlegen lassen. 😊“
H8Man^{SL}

„Das Spiel ist das einzige, was Männer wirklich ernst nehmen.
Deshalb sind Spielregeln älter als alle Gesetze der Welt.“
Peter Bamm

„Allerdings schade, dass Schaag immer nur fast fertiggestellt wird.“
Christopher D.

„Wer die Spielregeln aufstellt, gewinnt auch.
Das ist der Sinn der Spielregeln.“
Aurel Schmitt

„In Gruppen, die sich gegenseitig gerne ärgern, wird die Carcassonne-
Erweiterung sehr gern gespielt, denn Wirtshäuser und Kathedralen
im rechten Moment gespielt, können erheblichen Schaden anrichten.“
Brigitte Ditt

„Bezüglich der Punktegewichtung: Ich mache so etwas nicht,
bin jedoch der Meinung, dass jedes Spiel gleich gewertet werden sollte.“
Joachim^{SL}

„Allen ein frohes Weihnachtsfest und auf etliche weitere 'Montagabende'!“
Philip M.

„Bis dahin, die sprichwörtliche catanische 'Hand aufs Erz'“
Der Siedler^{SL}