

FAITES VOS JEUX

«Smartplay»: Noch ein bisschen halbsmart

Tom Felber · In der Theorie klingt es toll: Der Verlauf eines Brettspiels wird mit einer Smartphone-App gesteuert, die das Spielgeschehen über die Kamera überwacht. Das Smartphone wird dafür in eine Halterung eingelegt, welche in einem Gestell über dem Spielbrett hängt. Die Kamera erkennt die Position von Spielfiguren und Plättchen und liest Würfelergebnisse automatisch. Ein Moderator erklärt das Spiel und verwaltet die Punktestände. Falls man keine Spielpartner hat, kann man alleine spielen.

Das im Oktober lancierte Hybrid-System «smartplay» von Ravensburger, in dessen Reihe bisher drei Spiele erschienen sind, hat Vorschusslosbeeren eingeheimst. Es gewann im Dezember sogar den Deutschen Entwicklerpreis 2014 in der Kategorie «Bestes Familienspiel». Kein Zweifel, das System fasziniert beim Erstkontakt wahnsinnig. Im Praxisinsatz aber fragt man sich leider schnell: «Hat die Entwicklerpreis-Jury die Spiele wirklich gespielt?»

Auf der Webseite steht eine Liste der kompatiblen Smartphones. Allerdings ist zum Beispiel nicht einmal das neueste Samsung Galaxy S5 darunter, weil es zu gross ist. Enorm wichtig sind die Lichtverhältnisse. Bei allen drei Spielen traten bei uns technische Probleme auf, selbst in gut ausgeleuchteten Räumen. So wurde etwa der Standort von Spielfiguren öfters nicht erkannt.

«Yes or Know» vermittelt die Atmosphäre einer Quizshow im Fernsehen. Es geht nicht bloss um pures Wissen, manchmal muss man schätzen, manchmal auf Konkurrenten wetten. Besonders ärgerlich ist, wenn die App Spieler verwechselt, Punkte falsch verteilt oder behauptet, man habe keinen Chip gelegt. «Das magische Museum» ist spielerisch der interessanteste der drei Titel. Es ist ein kooperatives Spiel, bei dem



«King Arthur» als «Smartplay»-Neuauflage.

GORAN BASIC / NZZ

die Gruppe unter Zeitdruck Gegenstände in einem Museum einsammeln muss. Ein Dino-Skelett jagt die Spieler dabei immer wieder durch die Räume. Die Hintergrundgeschichte ist spannend erzählt und mit Soundeffekten und Musik aufgepeppt. Die technischen Probleme sind aber gewaltig und führten mehrfach zum Spielabbruch. Der Moderator liess gültige Züge nicht zu oder behauptete, ein Spieler, der drei Schlüssel gesammelt hatte, habe gar keine, und verweigerte ihm deren Einsatz, um Türen zu öffnen. Zweimal hängte sich das System vollkommen auf. «King Arthur» ist eine Wiederauflage eines Reiner-Knizia-Spiels mit neuer Technik. Doch auch das funktionierte nicht reibungslos.

Fazit: In der vorliegenden Version hat das System zu viele Kinderkrankheiten, um Spass zu vermitteln. Wer sich schon im Büro ständig mit Softwarefehlern herumschlagen muss, möchte

das nicht auch noch abends tun. Abgesehen von den technischen Fehlfunktionen nerven auch die Redundanzen der Moderation und die Wartezeiten. Der Reiz des technischen Gimmicks verwandelt sich rasch in Ärger und Langeweile. Brettspiele generieren ihre Faszination ja durch das Gemeinschafts-Erlebnis, die Interaktion. Hier werden nicht nur Dynamik und Tempo aufgewungen. Es redet schlichtweg auch niemand mehr miteinander, weil man sonst das Smartphone nicht mehr versteht.

«Yes or Know»: Quizspiel von Inka und Markus Brand für 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren. – «Das magische Museum»: Kooperatives Spiel von Inka und Markus Brand für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. – «King Arthur»: Sammelspiel von Reiner Knizia für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. – Preis: als Starterset mit Gestell: etwa 70 Franken, sonst etwa 50 Franken. Verlag: Ravensburger. Internet: www.ravensburger-smartplay.com

dossier.spiele@nzz.ch

Der «Tischtuchtrick» als Spiel

tom. · Wer kennt ihn nicht, den altbekannten «Tischtuchtrick»: Von einem mit zerbrechlichem Geschirr und kleinernden Speisen und Getränken gedeckten Tisch wird das Tischtuch mit einem Ruck weggezogen, und alles bleibt an seinem Platz. Der Moses-Verlag hat daraus ein raffiniertes Kinderspiel gebastelt, bei dem natürlich nichts zu Bruch gehen kann – ausser das eigene Selbstwertgefühl.

Im Spiel «Zieh Leine, Flyn» sind 20 dicke quadratische Kartons enthalten. Auf einer Seite jeder Karte ist ein rotes Band festgemacht. Das Band ist dazu da, um daran zu ziehen, sehr fest zu ziehen. Es hält das aus. Die Verarbeitung ist qualitativ hervorragend. Auch nach einem Jahr intensiven Gebrauchs des Spiels sind bei unserem Exemplar noch keine Schäden aufgetreten.

Auf den Karten sind fünf verschiedene Gegenstände abgebildet: ein Kelch, ein Säbel, eine Schatztruhe, Schmuck und Mäuse. Von jeder Karte gibt es vier identische. Die Karten werden zunächst sortiert und die fünf Vierergruppen danach verdeckt zu einem Turm gestapelt, so dass jeder Spieler weiss: Zuoberst sind die Schatztruhen, in der Mitte die Mäuse und zuunterst der Schmuck. Denn wer ein gutes Gedächtnis hat, ist im Vorteil. Auf die Spitze des Turms wird die Holzfigur einer Pirateneule gesetzt. Das ist Flyn.

Flyn bunkert im Ausguck eines Piratenschiffs alle Schätze, die er heimlich an Deck gemopp hat. Laut der Spielregel grinst er hämisch ob so viel Reichtum, und die Schiffsbesatzung unten tobt und möchte ihre Sachen wiederhaben. Flyn soll Leine ziehen. So viel zur Hintergrundgeschichte. Im Spiel müssen die Spieler die richtigen Karten mit einem Ruck aus dem Stapel ziehen, ohne dass der Turm zusammenfällt.

Wer an der Reihe ist, wirft und muss dann eine Karte mit dem auf dem

Würfeln abgebildeten Schatz erwischen. Wenn es gelingt, darf eine von zunächst sieben Goldmünzen, die jeder zu Beginn besitzt, umdrehen. Wer zuerst alle Münzen umgedreht hat, gewinnt. Zieht man eine falsche Karte aus dem Stapel, darf man keine Münze umdrehen. Wenn der Stapel umfällt oder Flyn herunterpurzelt, muss man alle seine Münzen wieder zurückdrehen.

«Zieh Leine, Flyn» ist ein taktisches Geschicklichkeitsspiel. Es verbindet Gedächtnis, Koordination und Feinmotorik zu einem originellen Spielerlebnis. Der Aufforderungscharakter ist gross, nicht zuletzt durch das stabile, kindgerechte Material. Erstaunlich ist, wie schnell auch jüngere, ungeschicktere Kinder nach zwei-, dreimaligem Üben das Herausziehen der Karten recht gut beherrschen. Allerdings gibt es auch solche, die mehr Training brauchen. Die Konsequenzen, wenn der Stapel umfällt oder etwas herunterfällt, sind aber für ein Kinderspiel recht hart und sollten je nach Situation abgeschwächt werden. «Zieh Leine, Flyn» ist auch für Erwachsene eine grosse Herausforderung. Kinder können selbst gegen geschickte und schlaue Eltern gewinnen. Wenn allerdings das Herausziehen erst einmal perfekt beherrscht wird, dann kann der Langzeitspass auf der Strecke bleiben.



«Zieh Leine, Flyn»: Geschicklichkeitsspiel von Stefan Dorra und Manfred Reinold für 2 bis 5 Spieler ab 6 Jahren. Spieldauer: etwa 15 Minuten. Verlag: Moses. Preis: etwa 27 Franken. Internet: www.moses-verlag.de

SCHACH

Favoritensieg und -sterben

Richard Forster · Die traditionellen Open in Zürich vor dem Jahreswechsel und in Basel danach sind beide Beute des 29-jährigen Arkadij Naiditsch geworden. Deutschlands stärkster Grossmeister liegt auf Platz 49 der Welttrangliste und wurde seiner Favoritenrolle zweimal souverän gerecht, ähnlich, aber nicht ganz so dominant wie Radoslaw Wojtaszek, dem vor Jahresfrist ebenfalls das «Favoriten-Double» gelang.

In Zürich gewann Naiditsch mit 6½ von 7 Zählern und distanzierte das Feld trotz der kurzen Distanz um einen ganzen Punkt; in Basel gab er drei Remis ab, klassierte sich aber dank besserer Feinwertung trotzdem vor den punktgleichen Internationalen Meistern Matthias Dann und Alexander Dotschenko aus Deutschland sowie dem venezolanischen Grossmeister Bonell Iturrizaga. Der 16-jährige Dotschenko, einer der speziell geförderten «Schachprinzen» Deutschlands, hatte übrigens erst kurz davor in Groningen ein anderes bekanntes Weihnachtsturnier gewonnen.

Nicht alle Topspieler waren so trittsicher unterwegs wie Naiditsch oder Dotschenko. Der 18-jährige Ungar Richárd Bopel, hiesigen Zuschauern bekannt vom Bieler Schachfestival, spielte wie gewohnt unternehmungslustig und riskant, stolperte aber schon in der ersten Runde in Zürich über den Schweizer Amateur Frank Salzgeber, der sich von der Elo-Differenz von 541 Punkten nicht beeindruckten liess und seinen phantasiereichen Gegner in einer komplizierten Benoni-Stellung einwandfrei überspielte.

Einen anderen Grossmeister, Leonid Milov, erwischte es noch schlimmer. Der Sieger des Zürcher Turniers vor fünf Jahren verlor gleich zweimal zum Aufakt, erst gegen den Schweizer Agim Agushi, dann gegen seinen deutschen Landsmann Thomas Lochte.

Salzgeber – Rapport, Zürich 2014 (1), Königsindisch/Benoni (A65)

1. d4 Sf2, e4 d6 3. Sc3 g6 4. e4 Lg7 5. f3 0-0 6. Lg5 c5 7. d5 h6 8. Le3 e6 9. Sge2 ed5 10. cd5 Sbd7 11. Sg3!?

Viktor Kortchnoi hat diese Variante einst propagiert. Häufiger geschieht Dd2, aber Weiss will das Feld für den Springer freihalten.

11. – h5 12. Le2 h4 13. Sf1 Sh7 14. Sd2 f5 15. e5 g5 16. 0-0 Se5 17. Kh1 De7 18. Lf2 Sg6!?

Zu hoffnungslos. Besser war 18. – Ld7. In Kortchnoi-Saric, Mannschafts-EM 2011, entstand nach 17. – a6 18. a4 Ld7 eine ähnliche Stellung, wo Schwarz nach 19. Sc4 den Springer austauschen konnte. Aggressiver war indes 19. f4 Sg4 20. Lg1.

19. Tg1!?

19. Tg1 liegt näher, aber auf g1 kommt der Turm noch prächtig zur Geltung. Schwarz muss sich nun den thematischen Vorstoss h4–h3 gut überlegen.

19. – Ld7 20. a4 Sf4 21. Lf1 Sh5?

Der Springer hat keinen guten Tag erwischt. Der Traum von f5–f4 und Opfer auf g5 ist utopisch. Besser war 21. – Ld4!?, worauf Weiss mit 22. De1 ein interessantes Qualitätsoffer anbieten kann.



22. De1! 22. Sc4 Ld4 23. Ld4? Sg3! illustriert die kruhe Absicht von Schwarz, doch der kleine Sidestep der weissen Dame durchkreuzt solche Pläne. Nun steht nach 22. – De1 23. Te1 Ld4 wieder das Qualitätsoffer 24. Lh4! Lg1 25. Kg1 Tfe8 26. Tc1 im Raum, denn Schwarz verliert den d6-Bauern.

22. – Df7 23. Sc4! Viel stärker als das gierige 23. Lh4.

23. – Tae8 24. Dd2 Lc3?!

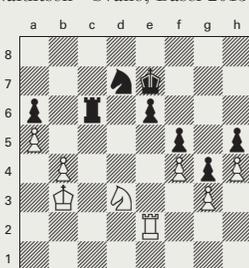
Eine Verzweiflungstat. Mit dem ungelungenen 24. – Df6 konnte er beide angegriffenen Bauern noch decken und im Falle von 25. Sbs5 mit 25. – Lh5 26. ab5 f4! nebst 27. – Sg3 gar auf gutes Gegenspiel hoffen. Weiss hat jedoch nachhaltigere Fortsetzungen: etwa 25. f4! Lh6 26. g3 mit Domination.

25. Dc3 Sg3!

Die gleichsam logische wie hoffnungslose Konsequenz des vorherigen Zuges.

26. hg3 hg3 27. Lg3 Dh5! 28. Lh2 Tf6 29. g4 Dh4 30. g5! Kf7 31. Sd6! f1:0.

Naiditsch – Svane, Basel 2015 (4)



Rasmus Svane zählt zu den talentiertesten der deutschen «Prinzen», doch Naiditschs Druckspiel im Endspiel ist er (noch) nicht ganz gewachsen.

49. b5! a:b5 50. Kb4

Interessant war auch der Einschub von 50. Ta2!?, um Schwarz weiter in die Defensive zu zwingen.

50. – Td6 51. Sc5 Td4!

Schwarz tut gut daran, Weiss zum Verspeisen des b5-Bauern zu zwingen, denn so stehen ihm gegen das Vorrücken des weissen Königs zwei Verteidigungsstrategien offen: Schachgebote von der Seite, aber auch Schachgebote von hinten, um den König nach a6 oder a7 zu zwingen, wo er dem Freibauern ungünstig im Weg steht.

52. Kb5 Sc5 53. Kc5 Td5! 54. Kb4 Td4! 55. Kb3 Die einzige Möglichkeit, um den Seitenschachs vorerst ein Ende zu setzen.

55. – Kd7

Da der Turm momentan vertikal das Vorrücken des weissen Königs behindert, bringt Schwarz seinen König näher zum Freibauern. Das radikale 55. – Td3? Kd4 war ebenfalls spielbar, erforderte aber genaue Berechnung: So verliert 56. – Tg3?

57. Ta2! Tg1 58. a6 Tc1! 59. Kb5 Tb1! 60. Ka5 Tb8 61. a7 nbst 62. Kb6, aber mit 56. – Ta3! 57. Kb4 (57. Te5 Kd6) 57. – Tg3 58. a6 Td3! (dies wurde durch 56. – Ta3! ermöglicht) 59. Ta2 Td4! 60. Kc5 Td5! 61. Kc4 Td8 62. a7 Ta8 63. Kc5 und nun 63. – e5! 64. fe5 f4 hält Schwarz knapp die Balance.

56. Te2 Td3! 57. Tc3 Td4 58. Ka3! Kd8?

Ein natürlicher Abwärtzug, der aber unerwartet ins Verderben führt! 58. – Ke7 war besser, ebenso 58. – Td1! Nach 59. Kb4 Ta1! muss Schwarz 60. Ta3 wegen 60. – Ta3 61. Ka3 Kc6 62. Kb4 e5! nicht befürchten, während nach 60. Kb5 mit Tb1! 61. Kc5 Ta1 oder 61. Ka6 e5! 62. fe5 Kc6 remis hält.

Ein wichtiges Detail zeigt sich auf 59. Te5 Schwarz kann sich 59. – Td3! 60. Kb4 Tg3 erlauben, denn nach 61. a6 Tg1 62. a7 Tb1! 63. Ka5 g3! kommt er rechtzeitig zum Gegenspiel.

59. Te5!

Der Gewinnzug! 59. a6? Td6 oder 59. Tc6? Kd7.

59. – Td1

Zu spät, aber auch 59. – Td3! 60. Kb4 Tg3 hilft nicht, da Weiss nach 61. a6 Tg1 62. a7 Tb1! 63. Ka5 Ta1! 64. Kb6 g3 65. Ta5 als Folge von 58. – Kd8? mit Schachgebot auf a8 umwandelt – der entscheidende kleine Unterschied! Ebenso vermag 59. – Td6 nicht mehr zu retten; nach 60. Kb4 Ke7 61. Tc3 rückt der König vor, und Schachs von hinten werden vom Turm pariert.

60. Kb4 Tb1! 61. Kc4 Kd7

Oder 61. – Ta1 62. Kb5.

62. a6 Ta1 63. Kb5 Kd6

Nach 63. – Tb1! 64. Ka5 Ta1! 65. Kb6 Tb1! 66. Tb5 ist es ebenfalls zu Ende.

64. Te4!

Die letzte Feinheit. Der Turm steht bereit, um den König vor Schachgeboten auf der b-Linie zu decken. Noch war es nicht zu spät, um mit 64. Kb6?? Ta6! noch alles zu verderben.

64. – Ta3 65. Ta4 Tb3! 66. Kc4 Tb8 67. a7 Ta8 68. Kd4 1:0.

Der König dringt ein und gewinnt. Ein vom praktischen Standpunkt sehr lehrreiches Finale.

dossier.schach@nzz.ch