EDITORIAL

s sind bewegte und bedrohliche
Zeiten. Die Welt um uns herum ist im radikalen Wandel – und wie gut die Menschheit dem gewachsen sein wird,
muss sich herausstellen. Dem
Spielen sagt man nach, es helfe, flexibles Denken anzuregen
und Problemlösungsstrategien
zu entwickeln. Wir spielen, um
uns die Welt begreiflich zu machen.
Aber haben wir wirklich schon genug
begriffen? Oder hätten wir noch viel mehr
spielen sollen?

Zweifellos hat die Spielewelt einiges, das uns in der realen Welt helfen könnte. Die internationale Zusammenarbeit und das gemeinschaftliche Weiterdenken guter Ideen beispielsweise. Sybille Whitehill zeigt in ihrem Artikel über Spielen in Japan, wie moderne westliche Brettspiele sich in Fernost durchgesetzt haben und wie nun umgekehrt Spiele aus Japan uns bereichern. Ein positiver Ping-Pong-Effekt.

Fabian Ziehe erzählt die Geschichte von **7 Wonders**. Das Spiel des Franzosen Antoine Bauza hat dem Draft-

Mechanismus zu seinem Durchbruch verholfen. Autorinnen und Autoren aus aller Welt haben ihn aufgegriffen und damit weitergespielt.

(DRAGONDRAFT und DIE INSEL DER KATZEN sind in diesem Heft zwei Beispiele dafür.) Ideen befruchten einander und über Ländergrenzen hinweg zu unser aller Vorteil – wenn wir es zulassen.

Und noch etwas anderes lehrt das Spielen: Wir sind stärker, als wir glauben! Gemeinsam. Die Schauspielerin Deborah Ann

Woll sagt im Interview mit Christoph Schlewinski: Spielen zeige, dass wir unheimliche Monster besiegen, Schwache und Unschuldige schützen und die Tyrannen stürzen können. Kurzum: dass wir zu moralisch richtigen Entscheidungen fähig sind. Und dieser Gedanke, so finde ich, gibt durchaus Hoffnung.



Viel Spaß beim Lesen und später beim Spielen! **Udo Bartsch**



INHALT



4 Nachgefragt

Besser spielen



Die besten Legespiele

Bretthupferl

Verlierertypen



Deborah Ann Woll 10

Porträt

14 Galerie: CuBirds



Vater & Tochter 15

Nächste Runde aussetzen

16 Spielen in Japan

Die Geschichte von 7 Wonders 22

Die Spiele des Jahres 2021 32 – 39



36 Spiel doch: PALEO

Börsenreport

33 Spiel doch: Dragomino







Hintergrund: PALEO 38 © Rustemeyer

40 Marvel: Helden wie du und ich





Abbildung aus MARVEL CHAMPIONS

44 Spiel doch: Adventure Games

46 Spiel doch: Die Abenteuer des Robin Hood

48 Spiel doch: ECHOES

50 Spiel doch: Die Insel der Katzen

51 Spiel doch: Dragondraft

52 Spiel doch: CHARRA + Faktencheck

54 Spiel doch mit Kindern: Fabelwelten | Mia London

55 Spiel doch zwischendurch: Auf DIE Nüsse!

56 Spiel doch vor Ort: Dream Cruise

Impressum SPiELDOCH!

Verlag: w. nostheide verlag gmbh, Bahnhofstraße 22, 96117 Memmelsdorf, Tel. 0951-40666-0, Fax 0951-40666-49, Registergericht Bamberg HRB 746. Geschäftsführer: Jens Nostheide, Tim Nostheide.

Chefredakteur: Udo Bartsch (ub) (bartsch@spiel-doch.eu)

Redaktion: Andreas Becker (ab), Stefan Gohlisch (gol), Karsten Grosser (kg). Für die mit Namen gekennzeichneten Artikel sind die einzelnen Autoren verantwortlich.

Mitarbeiter*innen dieser Ausgabe: Guido Heinecke (gh), Daniel Noe, Anja Perkuhn (ap), Christoph Schlewinski (cs), Nico Wagner, Sybille Whitehill, Fabian Ziehe.

Erscheinungsweise: zweimal jährlich, im März und September Anschrift der Redaktion: w. nostheide verlag gmbh, Bahnhofstraße 22, 96117 Memmelsdorf, Tel. 0951/4 06 66-0, Fax 0951/4 06 66-49. Web: www.spiel-doch.de

Anzeigen: Barbara Nostheide (barbara@nostheide.de) Es gilt die Anzeigenpreisliste 7 vom 1.1.2021 Satz und Layout: Christof Tisch (tisch@spiel-doch.eu)

Vertrieb: Jasmin Hollfelder (jasmin.hollfelder@nostheide.de)

Abonnement: 2 Ausgaben € 9,80 inkl. MwSt. u. Versand (Inland). Das Abonnement verlängert sich jeweils um ein Jahr, wenn es nicht spätestens vier Wochen nach Ablauf (Erhalt der 2. Ausgabe) gekündigt wird. Gerichtsstand: Bamberg

Ust.-IdNr.: DE 132 271 195

Druck: creo Druck & Medienservice GmbH, Bamberg.

Einzelpreis: 5,90 € (plus Versand); Bestellungen und Abonnements unter www.spielbox-shop.de Manuskripte, Fotos und sonstige Unterlagen: Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und andere Unterlagen übernimmt der Verlag keine Haftung. Rücksendung erfolgt

nur bei Rückporto (ebenfalls keine Haftung) Unsere Datenschutzerklärung finden Sie online unter

www.nostheide.de/datenschutzerklaerung Urheberrechte: Die in der Zeitschrift veröffentlichten Beiträge genießen urheberrechtlichen Schutz. Artikel, sofern sie unter den urheberrechtlichen Schutz der Zeitschrift SPIEL DOCH! fallen, können nur mit Genehmigung des Verlags übernommen oder veröffentlicht werden. Das gilt für alle Medien.



© Foto:Corts













Saugut seit 20 Jahren!



Holt euch jetzt die neue Mini-Erweiterung **Die Geschenke!**Nur in unserem Onlineshop auf **www.cundco.de**

NACHGEFRAGT COLFL CN

BESSER SPIELEN

er glaubt, SPIEL DOCH! diene ausschließlich Unterhaltungszwecken, hat sich aber mal so richtig getäuscht! Regelmäßig werfen wir auch die ganz großen philosophischen Fragen auf ... und suchen uns dann andere, die sie beantworten sollen. Diesmal: "Brettspielen ist toll. Aber was würde es noch toller machen?" Gefragt haben wir sieben Redakteurinnen und Redakteure. Weil es ihr Job ist, aus Prototypen tolle Spiele zu zaubern, sollten sie so etwas ja wohl wissen.



Sich selbst klonen zu können! Denn mit den lieben Mitspieler:innen ist das ja immer so eine Sache: Die eine sagt spontan ab, der andere hat heute keine Lust auf "was Komplexes". Bei der Regelerklärung hört niemand zu, und schlechte Verlierer sind auch immer mit am Tisch. Da käme eine stets willige und motivierte Klon-Armee gelegen. Andererseits könnte das schnell langweilig werden: immer nur dieselben Lieblingsspiele, die gleichen Strategien, und wer gewinnt, stünde von Anfang an fest. Die Antwort lautet also doch eher: Offenheit und Diversität am Spieletisch! | Daniel Greiner, Redakteur ECHOES, Seite 48





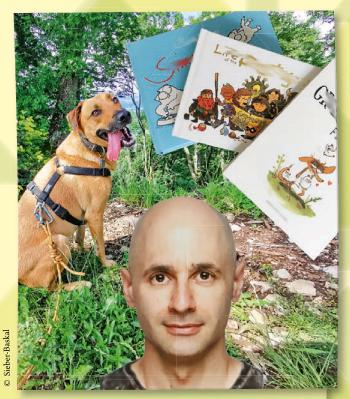
Das Spielen selbst finde ich schon super, das muss man gar nicht toller machen. Aber was mich stört, ist das Regellesen und der Auf- und Abbau. Da könnte in jeder siebten Schachtel ein Mini-Johannes Abhilfe schaffen, der das alles automatisch erledigt. Der ist auch ganz pflegeleicht, versprochen! Johannes Natterer, Redakteur

PALEO, Seite 36

Noch mehr Vielfalt und Zugänglichkeit!
In Brettspielen können wir bereits unheimlich viele verschiedene Welten erkunden. Toll ist es, wenn dabei wirklich alle mit an Bord geholt werden, beispielsweise durch vielfältige Charaktere, die keine Rollenklischees erfüllen, oder Anredeformen, bei denen sich niemand ausgeschlossen fühlt. Auch Symbole, die bei Farbsehschwächen unterstützen, helfen, das Hobby für alle zugänglicher zu machen.

Veronika Stallmann, Redakteurin MIA LONDON und FABELWELTEN, Seite 54





Für mich gern mit mehr Abenteuer! Oder doch mehr Story? Vielleicht ja sogar kompakt und auch in der freien Natur spielbar? Derzeit passiert ja so viel bei den Brettspielen, und das ist gut so! | Michael Sieber-Baskal, Redakteur Adventure Games, Seite 44

Vor drei Jahren hätte ich gesagt, ohne das ständige Regellesen wäre Brettspielen noch toller. Als Redaktor habe ich das Regel-Handwerk aber lieben gelernt. Das ging so weit, dass Regelhefte zeitweise sogar zu meinen Klo-Lektüren wurden. Mein Verständnis fürs Handwerk stieg, das Verständnis meiner Mitbewohner mir gegenüber entwickelte sich konträr. |

Rico Gadola, Redaktor Chakra, Seite 52



Wenn man beim Spielen auch mal zwischendurch liegen könnte – das wäre super! Aber vor allem wäre ich froh, wenn die Zeit beim Spielen nicht so schnell rumgehen würde ... Wer schafft es schon, wirklich alle Spiele, die für einen Spieletag vorbereitet wurden, an diesem Tag auch zu spielen?! So viel Spiel und so wenig Zeit! | Kaddy Arendt, Redakteurin MICROMACRO, Seite 35



Immer genügend Zip-Beutel vorrätig zu haben! Nicht gut: "Hmmm, keine Zip-Beutel mehr – schmeißt einfach alles in die Schachtel!" ... Und bei Vorhandensein natürlich die Willenskraft, auch alles schön zu verstauen. Nicht besser: "20 Minuten haben wir noch – das reicht für einen kleinen Filler, werft alles rein, ich sortiere später." Markus Singer, Redakteur DRAGONDRAFT, Seite 51



© Arend