

seinen Gästen um die Zeche.

**Optik:** Das Bier zum Zechen befindet sich in Fässern. Und mit denen wird gewürfelt. Auch wenn danach das Bier vermutlich schäumt. Auf ihren flachen Seiten stehen Zahlen. Nun können die Fässer entweder zum Stehen kommen, so dass eine Zahl angezeigt wird – oder sie liegen auf der Seite und rollen damit ertraglos davon.

**Mechanik:** Nach dem Motto „Bier bewusst genießen“ setzen die Spieler ihre Wünsche ab – und der Wirt würfelt, so lange er will. Alle zählenden Fässer stellt er zur Seite, mit den verbleibenden würfelt er weiter. Doch wehe, ein Wurf bringt keinen Ertrag, dann heißt es: CAN'T STOUT! In diesem Fall scheitert der Wirt. Alle Spieler erhalten ihre gesetzten Punkte. Gut für die Spieler. Hat der Wirt weniger im Ausschank als die Spieler wünschen, so erhält er die gesamte

### Viele kleine Holzschiffe

Beim Schlendern durch die Hallen waren allerlei wunderbar dekorierte Stände zu bewundern. In Halle 2 fiel mein Blick auf einen riesigen, mit einem engmaschigen Sechseckraster überzogenen Spielplan mit dreimastigen Holzschiffchen. Ich war am Stand von Strategema Games mit dem vorwiegend handgefertigten Spiel ADMIRAL'S ORDER.

Im edlen Holzkasten finden 74 Schiffchen fein aufgereiht ihren Platz. Am Rumpf sind ihre individuellen Namen eingebraunt, zur Unterscheidung tragen die Masten zusätzlich farbliche Markierungen. In der ausführlichen Regel sind 14 verschiedene Szenarien beschrieben. Nachgespielt werden bedeutende Seeschlachten zwischen Engländern und Franzosen, sowie deren Verbündeten, im Zeitraum von 1775 und 1815. Wer zusätzlich die TRAFALGAR EDITION anschafft, kann die gleichnamige Schlacht im napoleonischen Krieg nachspielen. Neben einem historischen Hintergrund findet sich zu allen Szenarien die Anfangsaufstellung der Schiffe. Auch auf zeitgenössische Illustrationen wurde Wert gelegt. Begeistert erzählte mir der Autor von seiner Recherche nach passendem Bildmaterial.

Ich bin im Bereich der Konfliktsimulationen eher wenig unterwegs. Doch die reiche und liebevolle Ausstattung und die engagierte Schilderung des Autors ließen mich an dessen Enthusiasmus teilnehmen und haben mir einen reizvollen Exkurs in diese Sparte beschert. (kn)

gewürfelte Summe als Punkte. Gut für den Wirt. Oder die Spieler erhalten jeder die gewünschten Krüge, dann bleibt für den Wirt nur an Punkten, was über die ausgeschenkten Krüge hinausgeht. Meist eher gut für die Spieler und magerer für den Wirt.

**Potenzial:** Stimmungsvolles Thema, neuartige „Fass-Würfel“, lautstarkes Würfeln, herzhaftes Fluchen bei Wirt oder Gästen. In POLTERFASS sind Emotionen drin! Dass die Abrechnung eher ein, zwei Bier benötigt, bevor sie wirklich flutscht, lässt sich da verschmerzen. Am besten, einer hat die Zahlen im Griff und die anderen können ihren Würfelfässern freien Lauf lassen. (kn)

### Scott Nicholson: GOING, GOING, GONE!

für 2 bis 6 Spieler bei Stronghold Games

Fairplay Scouts: 9 Nennungen, Notendurchschnitt 3,11

**Thema:** 3, 2, 1, Autsch!

**Optik:** Sammlerobjekte auf Pappkarten, fünf Plastikbecher als Bietschalen, Holzwürfel in Spielerfarben zum Bieten und ein dickes Pappbrett als Klappe des Auktionators. Hier erkennt man gleich, dass es hektisch werden wird.

**Mechanik:** Wer mal bieterisch in der e-Bucht unterwegs war, wurde bestimmt schon Opfer des so genannten „Sniping“ – dem Überbieten innerhalb der letzten Sekunden. GOING, GOING, GONE! treibt Sniping geradezu auf die schmerzhafteste Spitze. Pro Auktion haben wir nur 10 Sekunden Zeit, die der Auktionator zwar in frei gewählter, aber regelmäßiger Folge herunterzählt. 10 – Geboten wird nicht auf – 9 – einen Artikel, nicht zwei. – 8 – Nein, fünf gleichzeitige Angebote – 7 – gilt es zu verfolgen. – 6 – Geboten wird über Holzwürfel, – 5 – die wir in entsprechende – 4 – Töpfe fallen lassen mit – 3 – dem Ziel, beim Ende – 2 – der Auktion die meisten – 1 – in den gewünschten Töpfchen – 0 \*PFLAPP\* zu haben. Erbarmungslos schlägt der Auktionator mit einer Klappe nieder, bitte rechtzeitig die Hände wegziehen, sonst tut's weh.

Unsere Gebote gelten Karten, deren Verkaufswert wiederum mit der Anzahl gleicher Arten steigt. Durch die Erlöse kommen wir an neue Bietwürfel, hoffentlich mehr als ursprünglich eingesetzt, gewinnt nach sieben Runden doch der, der dann das größte Vermögen besitzt.

**Potenzial:** Bieten unter Hektik hat Potenzial – Potenzial für Chaos, da man nicht alles im Blick hat, eh nur über wenige

