



**Fish & Ships**  
Die Igel Spiele von Oliver Igelhaut sind aus dem Krabbelalter raus und dürfen den dritten Geburtstag feiern. Mit seiner **Wunschmaschi-ne** (2015) hat der Autor und Kleinverleger so manchen Schatz gehoben, einer davon (**Mein Schatz**) ist sogar auf der Empfehlungsliste für das „Kinderspiel des Jahres“ 2016 gelandet. Thematisch hat es den Franzosen danach in Fischgründe verschlagen. Nach **Hi Fish!** liegt aktuell **Fish & Ships** vor.

Auf einer kleinen Wasserstraße aus sieben Wasser-karten bewegen sich unabhängig von der Spielerzahl vier Schiffe, die links auf einer Hafenkarte starten. Auf den restlichen Karten, die zufällig verteilt werden, befinden sich ein bis drei Fische, aber auch fischloses Gewässer. Zur Steuerung nutzen die zwei bis vier Fischfänger, die mindestens sieben Jahre alt sein sollten, verdeckte Fahrtenplättchen. Kleine Pappquadrate, die die vier Schiff-farben zeigen, aber auch Kärtchen mit einer Quitscheente und einer Piratenflagge. Außerdem besitzen die Spieler noch einen Warenstein und sieben Matrosenkarten, die farblich ebenfalls den Holzseglern zugeordnet sind und so etwas wie Ak-tienpakete darstellen. Jeder Spieler sollte seine Schiffsbewegungen optimal an seinen Handkarten orientieren.

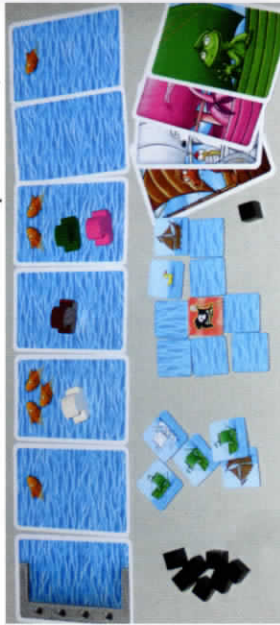
Wer am Zug ist, darf Plättchen aufdecken. Bei nur einem gibt es einen Warenstein dazu, zwei sind kos-tenlos und drei kosten einen Stein. Mehr Plättchen bedeuten höhere Optionen, denn es muss nur ein einziges Schiff ein Feld voran bewegt werden. Das finden Kinder anfangs sehr gewöhnungsbedürftig. Immer wieder kommt die Frage, warum darf ich bei zwei roten Schiffen das Boot nicht zwei Felder vorwärts bewegen?

Igelhaut wird sicherlich auch damit experimentiert und gemerkt haben, dass dann die Fischer viel zu schnell vorüber geht und von Steuerung fast nichts übrig bleibt. Die beiden Sonderkarten schränken ei-nerseits die Optionsvielfalt ein, andererseits enthalten sie eine Ärgerkomponente. Wer die Piratenflagge aufdeckt, tritt zum Kaperzug an, alle anderen müs-

sen einen Warenstein abgeben. Am liebsten möchten natürlich alle immer wieder drei Kärtchen aufde-cken, aber die Warensteine sind rar. Neben der Mög-lichkeit beim Aufdecken nur einer Karte einen Stein zu erhalten, hat Igelhaut sich eine zusätzliche, raffi- nierte Option ausgedacht. Wer bereit ist, auf eine Matrosenkarte und damit auf einen Schiffsanteil zu verzichten, bekommt eine Ware und darf zusätzlich ein beliebiges Schiff ein Feld vor oder sogar rück- wärts ziehen.

Gespielt wird solange, bis ein Schiff auf der stieb- ten Karte landet. Dann werden die Handkarten ge- wertet. Wer beispielsweise viele weiße Karten mit dem Eisbären hat, wenn das weiße Schiff auf dem Feld mit drei Fischen steht, wird sich freuen und wahrscheinlich auch ein wenig dafür getan haben. Wer in der Gesamtauswertung aller Karten die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt nach schnellen zehn Mi- nuten **Fish & Ships**.

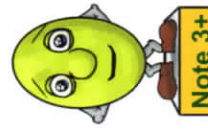
Eine echte Steuerung, besonders in Vollbesetzung, ist nicht so recht möglich, aber man kann sich ja in wertvollen Fischgründen bewegen, die nicht nur aus drei Fischen bestehen. Das Spiel hat Reiz, führt zu



Wieland Herold

### Fish & Ships

Oliver Igelhaut  
Igel Spiele  
2 - 4 Spieler  
ab 7 Jahren  
etwa 10 Min.  
igel-spiele.com



**Adiós Calavera!**  
Der spanische Titel der neuesten Spielidee Martin Schlegels ist doppeldeutig. „Calavera“ ist eigentlich ein zügelloser Mensch, wohin dieses Leben führt, zeigt der Totenkopf, die zweite Wort-Form gab es das alles schon einmal. Vor 20 Jahren hat Schlegel mit **Quatrix** ein Spiel im Heft in der Spielbox (2/1997) veröffentlicht, das exakt mit diesem Zugmechanismus arbeitet. Die Zwänge waren damals aber größer, da die Züge maximal Mexiko, das vom 31. Oktober bis zum 2. November (bei uns Allerseele) gefeiert wird und inzwischen von der UNESCO in der „Liste des immateriellen Kulturerbes der Menschheit“ aufgenommen wurde. Alle die „Spectre“ gesehen haben, kennen die Para- de in Mexiko-Stadt am Tag der Toten. Die Ironie dieses Bondfilms ist, dass er 2015 nichts Reales abgebildet hat, inzwischen aber zu Realität gewor- den ist. Den Karnevalsumzug zum Tag der Toten gibt es seit 2016 nun wirklich. Die Pappmäch- Skelette, die dabei herumgetragen werden, nennen die Mexikaner übrigens auch „Calaveras“.

Die Rückkehr der Toten in ihre Familien findet auf dem Spielbrett statt. Wer die meisten Schlegel- Spiele kennt, ahnt, dass sich nun ein taktisch raffi- niertes Duell entwickeln wird. Er lässt acht Lebende gegen acht Tote antreten, die aus dem Chaos der Totentage heraus zurück in ihre Welt wollen. Die siegreiche Gruppe hat ein ganzes Jahr lang das Sagen über die Unterlegenen.

Um sich an den ungewöh- nlichen Zugmechanismus zu gewöhnen, ist es ratsam, das Spiel ganz einfach mit acht Blumensteinen gegen acht Totenschädel zu beginnen. Wer es als erster schafft, seine acht Holzsteine über acht oder neun Felder ins Licht oder in die Finsternis zu führen, gewinnt das Duell nach 20 bis 30 Minuten. Die Zugberechnung erfor- dert Umdenken. Die Startbereiche der Kontrahenten stehen sich nicht gegenüber, sondern im rechten Winkel nebeneinander. Ihre Wege begegnen sich damit nicht, sondern kreuzen sich. Dadurch ist Schlegel auf die aparte Idee gekommen, dass sich auch die Bewegungsweite aus den Figuren ergibt, die quer zur eigenen Laufrichtung stehen. Man muss etwas Gutes. Trotzdem möchte jeder Xenia oder



Zug eigene und fremde Figuren vor sich her. Starke Anziehungskraft übt „der Magnet“ aus, der alle Figuren, die über ein leeres Feld Abstand zu ihm halten, anzieht, das gilt auch für mehrere Steine. Für die Tänzerin sind Figu- ren, die im Weg stehen, keine Hindernisse, sie tänzelt an ihnen vorbei, springt dabei wie eine Halmafigur auf das Feld dahinter. Ähnlich vehement geht es bei der stürmischen Carmen bzw. Cariba zu, die vor oder neben ihr stehende Figuren umarmt und herumwirbelt, sodass sie die Plätze tauschen.

Es dauert etwas, bis man ein Gefühl für all diese Optionen entwickelt hat. Irgendwie haben sie alle