

nicht zum Einsatz gekommen, was aber jetzt in den Provinzen nachgeholt wird. Analog wie die Bauarbeiter müssen sie aber zunächst mal ins Feldlager gezogen werden, wo der Feldherr schon ganz ungeduldig auf seine Truppen wartet. Aber bei **Trajan** hat es der Feldherr gar nicht so einfach. Denn er zieht zuerst ganz allein in die Regionen und holt erst dann nach und nach seine Truppen zu sich.

So agieren wir also Runde um Runde, Quartal um Quartal um bei Spielende die meisten Siegpunkte aufweisen zu können. Dies ist so etwa nach 90 Minuten der Fall. Diese Zeit aber vergeht wie im Fluge und zu keiner Zeit kommt Langweile auf.

**Trajan** ist für mich ein Highlight der Essener Spielertage. Stefan Feld hat sein **Burgen von Burgund** noch getoppt, und das war wahrlich nicht einfach. Bei **Trajan** ist jeder selbst für seine Planung verantwortlich, kein Spieler kommt mir hier auf meinem Tableau in die Quere. Zwar sollten günstige Gelegenheiten genutzt werden, aber eine mittel – bis langfristige Planung ist schon die halbe Miete. Doch auch hier sollte man die lieben Mitspieler nicht ganz außer Acht

lassen. Es soll Zeitgenossen geben, die das Rundenende absichtlich schnell herbeiführen, nur damit die anderen Spieler nicht mehr an die Reihe kommen. Eigentlich unglaublich - aber wahr.

Geschickt geplant könne bis zu drei Aktionen pro Spielzug absolviert werden, aber man sollte sich nicht aufreiben und versuchen überall zu punkten.

Auch die Spielregel ist sehr übersichtlich und klar strukturiert, sodass beim ersten Spiel keine ernsthaften Schwierigkeiten zu erwarten sind. Die ersten Partien werden mit Sicherheit nicht optimal verlaufen, aber glauben sie mir, sie werden mit jeder Partie dazulernen.

**Trajan** hat alles, was ein gutes Spiel besitzen sollte.

Volker Sitzler



## Trajan

Stefan Feld  
Ammonit Verlag

2 - 4 Spieler; ab 12 Jahren  
etwa 90 Min.

[spiele-idee.de](http://spiele-idee.de)



## Essence

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.“ Platon hat im 4. Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung die Essenz des Spielens im Sinne einer Menschenerkenntnis formuliert, kein Wunder,

dass es jedes Jahr immer wieder neue Spielideen gibt, die auf kommunikativer Basis mit dem Kennenlernen spielen. Meist unterhaltsam, manchmal unter der Gürtellinie, fast immer nicht ganz ernst gemeint.

Der Potsdamer Claa Fischer schwimmt mit Unterstützung von spieltrieb auf dieser Welle, wobei sein **Essence** einen deutlich höheren Anspruch hat als die meisten Spiele dieses Genres. Sein Anspruch ist hoch, er spricht von einem Erkenntnispiel mit „ernsthafter Neugier auf die

vielfältige Natur des Menschen“, er erwartet ein offenes Miteinander, lebendige Diskussionen und einen „wertschätzenden Blick auf persönliche Potenziale und Ressourcen“.

Ein solcher Blick kann ganz alleine vorgenommen werden, aber auch mit sechs interessierten und offenbarungsbereiten Mitspielern. Das Spielmaterial von **Essence** besteht hauptsächlich Karten, über 500 befinden sich in der Schachtel, dazu ein kleines Ablagetableau. Zwei Drittel der Karten sind sogenannte Begriffskarten, die sich auf Eigenschaften, Werte und Ressourcen beziehen, hinzu kommen Tipp-, Münz- und das Spiel steuernde Wegekarten.

In jeder Runde dürfen die Beteiligten zwischen zwei Wegekarten wählen, die die Folgezüge in vier Schritten festlegen. Zuerst wird eine Frage vorgelesen, die z. B. lauten könnte: „Trifft diese Eigenschaft auf mich zu?“ Im zweiten Kartensektor werden die für die Frage benötigten Begriffskarten festgelegt, in diesem Fall eine gelbe Eigenschaftskarte. Dann folgen Vorgaben für die

Einschätzphase, die mittels Tippkarten vorgenommen werden. Beim gewählten Beispiel müssen sich die Spieler im Bereich 1 bis 5 bewegen. Schließlich folgt der Belohnungssektor, der in den meisten Fällen Münz- und Kartengewinne festlegt, manchmal aber auch Verluste regelt. Aus diesen Gewinnen werden die Siegbedingungen abgeleitet, so brauchen die Spieler in Viererrunden jeweils fünf, bronzene, silberne und goldene Münzen und einen doppelten Kartensatz der verschiedenen Begriffskarten.

Blieben wir beim Beispiel. Die gelbe Karte gibt in der deutschen Fassung jeweils zwei Adjektive vor, die könnten lauten: „lustig, verspielt“ bzw. „playful“ in der englischen Variante, die sich auch auf der Karte befindet. Die Konnotation, die dabei mitschwingt, reicht vom Spielerischen, Verspielten bis zum Neckischen, Munteren und Schelmischen. Der Zugspieler und seine ihn einschätzenden Spielpartner bestimmen innerhalb der Bandbreite 1 (definitiv nein) bis 5 (definitiv ja), für wie „lustig“ oder „verspielt“ er sich hält und sie ihn halten. Da der Ausschlag oft nicht zu den Extremen geht, werden bei den Einschätzungen oft eher die Bereiche 2 bis 4 gewählt (eher nein, teilweise, eher ja). Tendiert der Zugspieler also zu „eher ja“ und sehen das auch zwei Spielpartner so, erhält er zwei Goldmünzen und die richtig tippenden Personen jeweils eine Silbermünze. Verlieren kann man dabei nichts, das ist meist dann der Fall, wenn Wegekarten nur drei Varianten vorgeben. Da könnte die Frage lauten: „Was ist mir besonders wichtig im Leben?“ Aufgedeckt werden müssten drei Wertekarten, die auf dem



Tableau unter die Ziffern 1 bis 3 gelegt werden. Da könnte stehen „Qualität“, „Kommunikation“ und „Wandel“. Irgendwie findet man meist alles wichtig und es ist gar nicht so einfach sich hier zu entscheiden, was es natürlich auch für die Einschätzenden nicht einfach macht. Am besten ist es, erst einmal zu überlegen, worauf man verzichten könnte. Aber wer will schon stehen bleiben, nicht kommunizieren und auf Qualität verzichten? Bei dieser Dreierauswahl entwickelt **Essence** seine eindeutige Stärke und vor allem kommunikative Komponente, weil die Phasen meist nicht ohne Erklärung oder Hinterfragung fortgesetzt werden. Spieltechnisch gewinnt der Zugspieler hier eine Wertekarte, sobald mindestens eine Übereinstimmung vorliegt. Die Mitspieler gewinnen oder verlieren sogar in diesen Runden eine Silbermünze.

Neben personenbezogenen Fragekarten gibt es auch gruppenspezifische, die zum Beispiel der Frage nachgehen, was die Gruppe am liebsten gemeinsam machen würde. Auch hier stehen dann drei Alternativen zur Auswahl wie beispielsweise „dichten“, „in der Natur sein“ oder „schwimmen“. Jeder muss nun rundenbezogen vermuten, ob mehr Lyriker, Naturfreunde oder Sportler in der Runde sitzen. Auch hier kann man Karten oder Münzen gewinnen, zum Glück nichts verlieren.

Bei den Karten „Freie Wahl“ dürfen die Spieler am Zug sich für eine beliebige Fragenaktion entscheiden oder mit Mitspielern oder der Bank Karten oder Münzen tauschen, um die Siegbedingungen leichter zu erfüllen.

**Essence** geht durch die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten der Begriffskarten neue Wege im Bereich der Kommunikationsspiele. Das hat seinen Reiz, bietet Kommunikationsanlässe und trägt zur Selbstreflexion aus den Ergebnissen der Eigen- und Fremdperspektive bei. Das ist der Kern des Spiels, der aber seltsamerweise überlagert wird durch unnötig komplizierte Sieg-



bedingungen, die an unterschiedliche Münz- und Kartengewinne gebunden sind. Claas Fischer scheint das inzwischen auch erkannt zu haben, bietet er doch seit Dezember eine vereinfachte Familienvariante an, in der die Wegekarten nur einmal durchgespielt werden und allein die Gesamtzahl von Münzen den Spielsieg bringt. Auch eine Solovoariante findet man dort, die über vier Runden ein interessantes Persönlichkeitsprofil entstehen lässt.

Kritisiert wurden in unseren Runden auch die Eigenschaftskarten. Die Mehrdeutigkeit der doppelten deutschen Begriffe führt häufiger zu Fehldeutungen, zum Beispiel ist die Bandbreite zwischen „spirituell“ und „religiös“ enorm. Da kann man nur hoffen, dass Claas Fischer Erfolg mit **Essence** hat, sodass die Karten für eine Zweitaufgabe überarbeitet werden. Wir haben uns im übrigen darauf geeinigt, dass wir immer

vom ersten Begriff ausgehen. Die Umsetzung der Spielidee gefällt, Schachtelgrafik und Kartengestaltung sind gelungen, nur das Ablage-tableau hätte ich mir wertiger gewünscht. Platons These wird durchaus bestätigt, allerdings folgt dieses Spiel seiner Zielsetzung ja auch exakt, was gerade dadurch gelingt, dass mehr geredet, als gespielt wird. Und das ist eine besondere Stärke von **Essence**.

Wieland Herold

## Essence

Claas Fischer  
Edition Essentia

1 - 7 Spieler  
ab 12 Jahren  
etwa 30 - 120 Min.  
essence-spiel.de



## Kulami

Auf Linien zu Mehrheiten Steffen Mühlhäuser bietet mit seinem Verlag Steffen Spiele seit 2003 spannende Spiele aus hochwertigen Materialien an. Meist handelt es sich dabei um taktische Leckerbissen, die auf bekannten Mechanismen basieren und mit gekonnten Modifikationen ihren eigenen Charme entwickeln. Auch bei der neuen Veröffentlichung, die nach **Scho K.O.** zum zweiten Mal Andreas Kuhnekath beisteuert, bieten wenige Regeln gute Unterhaltung.

Das Spielfeld besteht aus der variablen Anordnung von 17 kleinen Holzplatten. Die Platten haben zwischen drei und sechs Mulden, in denen die farbigen Murmeln der Spieler Platz haben. Alle Holzplatten ergeben zusammengesetzt ein Quadrat mit einer Kantenlänge von acht Mulden. Das Spielfeld kann zu einer beliebigen Form ausgelegt werden, solange die Ausdehnung in eine Richtung nicht mehr als zehn Mulden beträgt. Die Spieler belegen abwechselnd eine Mulde mit einer eigenen Murmel. Dabei hängen die erlaubten Felder eines Zuges von den beiden vorherigen Zügen ab. Die nächste eigene Murmel darf nur auf einem Feld gelegt

werden, die in einer horizontalen oder vertikalen Linie zur zuletzt gelegten Murmel des Mitspielers liegt. Dabei darf er allerdings keine Mulde auf einer Platte belegen, die im letzten eigenen Zug oder des Mitspielers belegt wurde. Das Spiel endet, sobald aufgrund dieser einfachen Regeln ein Spieler keinen regulären Zug mehr machen kann oder beide Spieler alle Murmeln gespielt haben. Bei der Auswertung erhält der Spieler Punkte für jede Platte, auf der er die Mehrheit hat. Dabei wird jede Platte mit ihrer gesamten Muldenzahl gezählt. Platten, auf denen ein Patt herrscht, werden nicht gewertet. Der Spieler mit den meisten Punkten hat diese Partie **Kulami** gewonnen.

Hat man sich mit den Basisregeln vertraut gemacht, kann man die Wertungsregeln erweitern, um das Spielziel komplexer zu gestalten. In der ersten Erweiterung werden zusätzlich die größten zusammenhängenden Gebiete berücksichtigt. Die Differenz zwischen den größten Gebieten darf sich der Spieler mit dem größeren gut schreiben. In der Endausbaustufe werden auch alle plattenübergreifenden Ketten mit einer Länge von mindestens fünf Murmeln in die Wertung miteinbezogen.

**Kulami** besticht bereits beim ersten Kontakt. Die Holzplatten liegen gut in der Hand und die