



Es liegt ALLES in deiner Hand!

Als Spieleautor wird man immer wieder mal gefragt, wie man denn eigentlich ein Spiel erfindet und wie man auf die Ideen dafür kommt. Selten konnte ich es so anschaulich darlegen wie hier.

Ganz am Anfang von „Ku-Ka-König“ stand ein überaus faszinierender Gedanke: **Wie wäre es, wenn man immer das bekommt, was man will?** Oder anders gesagt: Wie wäre es, wenn man all das, was man am Spielende besitzt und was über Sieg und Niederlage entscheidet, jedes Mal ganz bewusst ausgewählt und dann in vollem Umfang erhalten hat? Dann, tja dann, gäbe es keine Ausflüchte mehr, keine Ausreden, kein es-auf-dieses-oder-jenes-schieben. Dann läge alles nur an dir, gewinnen oder verlieren – du hast es schließlich selber so gewollt. Zu 100%. Wow!



Zu der fast schon spiel-philosophischen Ausgangsfrage kam dann noch ein einziger kleiner Satz hinzu, der alles ins Rollen brachte und die konkrete Arbeit an den Details in Gang setzte. Der Satz lautete: **Der König spricht: „Nehmt euch, was ihr wollt!“** Denn wenn es einen König gibt, wenn es also irgendwann "damals" war, dann braucht es natürlich auch Ritter, die den König beschützen. Die Ritterschar muss ernährt werden, also muss es Landwirtschaft und Viehzucht geben, man braucht Bauern und Bäuerinnen und Häuser zum drin Wohnen – und man muss natürlich etwas für die Kirche tun, denn das war seinerzeit unabdingbar. Ein Rädchen griff ins nächste.

Als passende Mechanik bot sich folgendes an. Der überaus freigiebige König legt alles offen in Reihen aus und bietet es für alle gleichberechtigt an – und dann musst du nur noch sagen, was du möchtest, und zack, ist es dein. Das klingt schon mal nicht schlecht, aber wenn man einfach nur nimmt und nimmt und nimmt, ohne Interaktion und Reibung, dann wäre das ein dröges Ansammeln – und genau das soll es ja nicht sein. Vielmehr das komplette Gegenteil davon! Es soll nicht nur flott und einfach und für jedermann verständlich sein – es muss vor allem eines geben: EMOTIONEN! Lachen, ärgern, freuen. Das ist Prämisse Nummer eins!



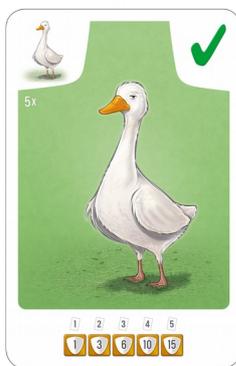
Wie wäre es also hiermit: Hat man eine Reihe alleine gewählt, bekommt man sie sofort. Wollen jedoch mehrere das Gleiche haben, verschwindet eine Sache der Reihe und es muss erneut gewählt werden, so lange, bis jeder etwas Einzelnes gewählt hat. Man schaut sich also die Reihen an, überlegt, was man möchte, überlegt ferner, was die anderen wohl begehren – und dann grinst man sich an und entscheidet sich für... (*der denkt bestimmt, dass ich denke, dass er das da haben will*) ... für das, was man entweder selber braucht oder was man dem Anderen nicht gönnt! Die gewählte Reihe wird einfach mit den Fingern angezeigt, ist ja schließlich Mittelalter, da ging es nicht so piekfein zu. Und vorher zählen alle Spieler noch gemeinsam laut an: „Ku-Ka-König!“. Bingo. Das ist es!



Tim zeigt 6 Finger und sagt „sechs“. Er möchte Reihe 6 haben.



Die konkrete Arbeit am Spiel konnte beginnen. Von welcher Sorte braucht man wie viele Karten und wie viele Siegpunkte zählen die einzelnen Dinge am Ende? Wie viele Reihen sollen ausliegen und wie viele Runden muss man spielen? Für all dies gibt es nur eine Antwort: testen-testen-testen. Verändern, verbessern, optimieren, und wieder testen-testen-testen. Dutzendfach. Das dauert.



An dieser Stelle kam ein selten erfreulicher und hilfreicher Umstand hinzu. Es gab keinerlei Zeitdruck. Von außen nicht und von innen noch weniger. Es war Mitte 2018 und es war nicht wichtig, ob das Spiel in fünf Monaten oder in fünf Jahren fertig wird. Das damalige Arbeitsumfeld war vollkommen ausgefüllt und dieses Spiel hier war halt für irgendwann mal, wenn es passt und sich fügt. Besser konnte es nicht sein, denn so konnte ich das tun, was ich so gerne mache: ein entstehendes Projekt einfach mal ruhen lassen. Es erstmal in die Schublade legen. Und es dann, nach Wochen oder auch mal Monaten, wieder mal rausholen und ganz frisch wirken lassen.

Und so wuchs und gedieh das Spiel ganz langsam und kontinuierlich. Stück für Stück wurde alles rund und ausbalanciert. In zwei Minuten erklärt und in ner Viertelstunde gespielt. Witzig und flott und direkt. Zu zweit mit Totalkontrolle. Zu dritt und zu viert muss man auch mal einen psychologischen Schlenker machen, um den anderen zu entgehen. Jede Strategie kann zum Sieg führen! Man kann konsequent den König unterstützen oder eine starke Rittermacht aufbauen. Man kann voll auf Landwirtschaft setzen oder sich gut mit der Kirche stellen. Man kann kurzfristig was Lukratives einsacken oder langfristig planen. Alles geht. Alles ist möglich. Du musst es nur klug auswählen. Selten war eines so gewiss wie hier: Es liegt alles in deiner Hand!





Ku-Ka-König

von Reinhard Staupe

2 – 4 Personen ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 20 Minuten

Illustrationen: Oliver Freudenreich

120 Spielkarten

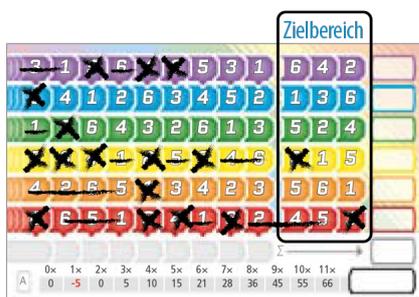
1 Spielanleitung

Sechs Würfel, sechs Farben, sechs Reihen!

Steffen Benndorf ist das gelungen, wovon man als Autor nur träumen kann: Er hat mit „Qwixx“ einen modernen Klassiker geschaffen. Ein Spiel, das wohl für alle Ewigkeit bestehen wird. Ein Spiel, das sich in Deutschland, Europa und weltweit viele Millionen Mal verkauft hat. Ein Spiel, das nicht nur von nahezu jedem Gelegenheitsspieler gemocht, sondern gleichzeitig auch von etlichen eingefleischten Vielspielern geschätzt wird. Eine flotte Partie zwischendurch oder als Absacker eines Spieleabends geht immer.



Das, was Qwixx so unterhaltsam macht, sind unter anderem zwei Dinge: Es gibt keine Wartezeiten und man hat durch das Ankreuzen der Reihen immer wieder nette kleine Erfolgserlebnisse.



Mit „Sixto“ wartet Steffen nun erneut mit einem Würfelspiel auf, das genau diese beiden Dinge beinhaltet. Neu ist hierbei allerdings, dass man nicht nur in waagerechter Richtung punktet, sondern auch in senkrechter! Wobei, halt, man punktet nur dann, wenn man mindestens 3 Kreuze in einer Reihe oder Spalte gesetzt hat. Für 2 Kreuze gibt es gar keine Punkte. Und ganz bitter wird es, wenn nur 1 Feld angekreuzt wurde - das bringt nämlich 5 Minuspunkte! Dann wünscht man sich, man hätte gar kein Kreuz gesetzt.

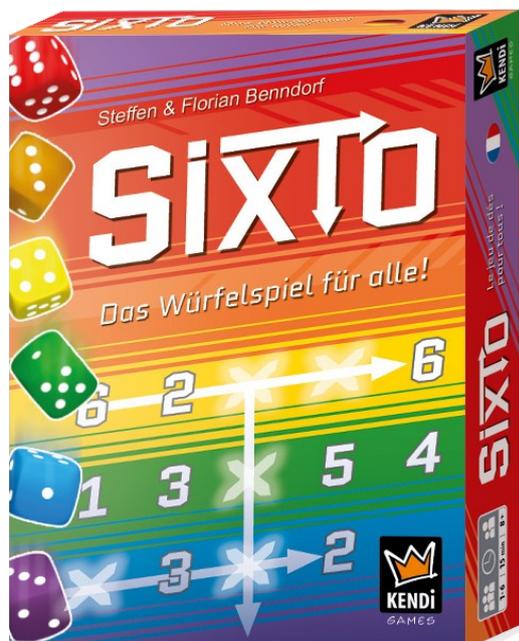
Dem Wunsch, schnell die Reihen zu füllen, steht also der Zwang entgegen, mindestens 2 (besser noch 3) Kreuze pro Spalte zu setzen. Wer nur auf Schnelligkeit geht, und versucht die Reihen schnell zu schließen, wird am Ende womöglich mit satten Minuspunkten in der Spaltenwertung bestraft. Wer nur auf Sicherheit spielt, wird sich am Ende ärgern, dass er viel zu wenig Kreuze gesetzt hat. Ein schönes Dilemma!

Einer würfelt und alle sind dran. So muss das sein! Das ist Roll & Write in seiner klassischen Form. Und der konkrete Ablauf könnte nicht einfacher sein. Der aktive Spieler hat zwei Versuche. Spätestens

nach dem zweiten Wurf heißt es dann für alle: kreuzt an, was euch gefällt! Jeder kann, keiner muss. Schließt ein Spieler eine Reihe ab, kommt der zugehörige Farbwürfel aus dem Spiel. Sind drei Reihen dicht, wird abgerechnet. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Genau wie zur Entstehungsgeschichte von „Ku-Ka-König“ gibt es auch bei „Sixto“ etwas Besonderes zu berichten. Etwas, das jedem Autor, dem das widerfährt, gewiss ein freudiges Lächeln auf die Lippen zaubert. Steffen Benndorf hat das Spiel gemeinsam mit seinem Sohn Florian entwickelt! Genauer gesagt hatte Florian die entscheidende Idee, um den Pfiff ins Spiel zu bringen. Ein „nerviger“ Prototypentest wurde plötzlich zu einem Vater-Sohn-Ping-Pong an guten Ideen. Und nach zwei, drei Stunden war ein wunderbares Spiel entstanden. Sicher nicht das letzte in dieser Konstellation.



Sixto

von Steffen und Florian Benndorf
2 – 6 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten
Illustrationen: Christian Opperer
6 Würfel, 1 Spielblock, 6 Stifte,
1 Spielanleitung

Alle Neuheiten werden in Essen verfügbar sein!

Schauen Sie doch mal an unserem Stand vorbei: Halle 5 / 5N118

Haben Sie noch Fragen? Brauchen Sie Bildmaterial?

redaktion@kendigames.de



 **MADE IN GERMANY**