

lassen sich Karten aus dem Vorgarten zur Verstärkung einsetzen.

Ungewöhnlich bei **Voll Verasselt** ist, dass nach dem Aussteigen die Asseln noch nicht gewonnen sind. Denn der nachfolgende Spieler darf wählen, ob er um die Karten des Asseltreffs oder um den Fang seines Vorgängers würfelt. Der Asseltreff wird dabei im übrigen immer auf mindestens acht Karten aufgefüllt, da dies über die Balkenwürfel reguliert wird, können es auch mehr sein, da jede Würfelseite zwei neue Asseln bringt. Wer Asseln gewinnt, darf einen Asselhaufen anlegen, aber auch seinen Vorgarten auf maximal sechs Asseln auffüllen. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und der Asseltreff auch durch Auffüllung aus dem Vorgarten keine acht Karten mehr besitzt, endet das Spiel und der erfolgreichste Asselsammler lädt ein zur großen Asselparty.

Erst einmal ist der Zugang zu den Asseln sperrig. Das liegt an den unterschiedlichen Kartenauslagen und verschiedenen Optionen für den Kartengewinn. Zusätzlich ist die Würfel-



nutzung gewöhnungsbedürftig, immer wieder wird übersehen, dass nicht nur die aktiven Würfel zählen und dass die Würfel des Vorgängers liegen bleiben müssen. Ist aber erst einmal alles verinnerlicht, macht das Asselsammeln Spaß. Wer durch große Auslagen schnell führt, kann danach durch Angriffe auf seine Fänge immer wieder geschwächt werden. Aber auch das ist stets abhängig von der Attraktivität des aktuellen Asseltreffs, der vielleicht höhere Gewinne verspricht. Meist bleibt daher der Kampf bis zum Ende offen und das Spiel geht unter den Führenden stets knapp aus. Abgehängte Spieler ohne Chancen auf den Gewinn gibt es aber auch oft. Geschickt eingebunden sind auch die Vorgartensaseln, die taktisch genutzt werden können, zumal sie im Vorgarten noch keine Punkte bringen. **Voll Verasselt** ist durchaus originell, besitzt aber eine hohe Einstiegshürde. Als Grafiker muss man sich den Namen Johan Potma merken, seine Asselerfindungen sind spitzenasselig.

Wieland Herold

(erschien bereits als Preview bei hall9000.de)

	Voll Verasselt
	Carlo A. Rossi
	Zoch
	2 - 5 Spieler, ab 8 Jahren etwa 30 Minuten zoch-verlag.com



Ei Noon

Dieses Nest ist zu groß für uns zwei ...

Ei Noon ... da denkt man sofort an Grace Kelly, die furchtsam aus dem Fenster blickt, Gary Cooper, der entschlossen eine staubige Straße entlang geht ... und beide haben Hasenohren auf. Oder Hühnerkostüme. Könnte passen, denn bei **Ei Noon** wird sich bis zu einem gewissen Punkt belauert und danach wird zugegriffen. Oder es wird einfach sofort zugegriffen, kann auch klappen.

Greifen muss man Hasenkarten, deren passende Figuren um die Nestkarte herumhoppeln. Aber nicht alleine, es gibt noch ein schwarzes und ein braunes Huhn und die bewachen die Eier. Wer sich wie bewegt, zeigen Karten mit Fußspuren. Davon bekommt jeder eine verdeckt, alle decken gleichzeitig auf und dann ist im Grunde alles klar. Braune Hühnerspuren auf allen Karten bewegen das braune Huhn ums Nest, Schwarze das andere und die Hasenabdrücke auf der eigenen Karte bewegen den Hasen, dessen Karte man sich geschnappt

hat. Jeder Hase, der danach ohne Huhn an einer Nestseite steht bekommt eine Karte als Pluspunkt

Heißt also im Klartext: Man kann (und sollte) sich im Vorfeld ausrechnen, wer sich wie bewegt, das ist der Witz von **Ei Noon**. Schnell die Schritte der Hühner erfassen und schauen, welcher Hase mit den Bewegungspunkten der eigenen Karte erfolgreich ein Ei abgreifen kann.

Oder: Man greift sich einfach irgendeine Karte und hofft aufs Beste. Kann funktionieren. Das widerspricht zwar dem Grundgedanken von **Ei Noon**, aber das ist die Weise, auf die Kinder unter sieben Jahren dieses Spiel spielen. Schnell zugreifen und hoffen. Und beide Arten **Ei Noon** zu spielen haben etwas für sich. Es ist natürlich schlauer, alles genau anhand der Karten durchzurechnen und zu wissen, welche Hasenkarte man



sich nehmen muss. Aber selbst bei älteren Kindern oder Erwachsenen macht sich leichte Panik breit, sobald der erste Spieler eine Karte genommen hat. Man hat noch nicht zu Ende gezählt, kommt ins Schwitzen und ... grabst die erste Karte. Dann ein bisschen beten, dass es doch klappt und vielleicht tut es das auch.



da gibt's dann zufriedenen Jubel am Tisch.

Ei Noon ist klein, handlich und sehr pfiffig, wie fast alle Spiele aus dem Igel Verlag. Im Grunde ist es eine Kopfschnellrechenaufgabe, die aber nicht trocken mit Mathematik daher kommt, sondern mit niedlichen Häschen und

Hühnern. Und noch mit einer Erweiterung, die auf der Homepage des Verlages angeschaut werden kann – und die es richtig in sich hat. **Ei Noon** ist ungewöhnlich und sehr gelungen. Das würden Grace Kelly und Gary Cooper auch spielen.

Christoph Schlewinski

	Ei Noon
	Igelspiele
	Oliver Igelhaut
	3 - 5 Spieler, ab 7 Jahren 15 Minuten igel-spiele.com



Omerta

Flaschenduelle in Chicago

Die Spielelemente von **Skyjo**, **Biberbande** und **Cabo** erleben im Augenblick unterschiedliche Variationen. Mit **Hilo** hat Schmidt nun ein Spiel dieses Genres im Programm, Amigo lässt sich nicht lumpen und schickt eine einfache Variante der **Biberbande** ins Rennen, die zur **Biber-Gang** wurde. Noch mit am interessantesten ist der im Gangstermilieu angesiedelte Ableger **Omerta**, den Helvetiq veröffentlicht.

Drei bis fünf Mafia-Familien sorgen sich im Chicago der 30er Jahre des letzten Jahrhunderts vor einer Razzia der Polizei. Vor allem hinter den Alkoholvorräten der Gangs sind sie her. Die gilt es zu entsorgen oder zumindest deutlich zu reduzieren. Hier erkennen wir das identische Spielziel im Vergleich zu den anfangs genannten Vorbildern. Der Kartenvorrat ist aber in **Omerta** deutlich überschaubarer. Die Akteure erhalten nur vier verdeckte Karten und einen Clancheff, der offen ausliegt. Über den wird nur der Startspieler festgelegt, es ist klar, dass Al Capone beginnen muss. Alle dürfen sich zu Beginn die Hälfte ihrer Kartenauslage anschauen. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Aufnahmestapel bereit, außerdem gibt es noch einen Safe, in dem vier weitere Karten verdeckt liegen.

Wer am Zug ist, zieht entweder die oberste Karte vom Kartenstapel oder die vom langsam wachsenden Ablagestapel. Danach kann er eine seiner vier Karten durch diese ersetzen oder sie direkt ablegen. Die 60 Spielkarten bestehen zu zwei Dritteln aus Alkoholvorräten, Holzkisten mit ein bis zehn Flaschen. Das restliche Drittel sind Charaktere, die zwischen 0 und 20 Punkten zählen und die vor allem zum Einsatz kommen wollen. Sie versprechen Aktionen, die zum Teil helfen, den Flaschenvorrat zu reduzieren und die Gegner zu stören. Sie sind Salz und Pfeffer in der **Omerta**-Suppe und bringen die deutliche Unterscheidung zu **Skyjo** & Co.

Wer meint, dass er nur noch sieben oder weniger Fla-

