



Gauener

Seltsamer Dreireiher

Mit Neuheiten wie *Qwirk* oder *Dicht dran* und Klassikern wie *Sticheln* oder *Land unter* hat die neue Reihe im kleinen Karton bei Nürnberger Spielkartenverlag einen verheißungsvollen Start hingelegt. Redakteur Reinhard Staube hat ein gutes Näschen bewiesen und in der Szene bereits viel Aufmerksamkeit auf den Verlag gelenkt. Damit liegt die Messlatte für die kommenden Neuheiten sehr hoch. Dass dieses Niveau nicht immer gehalten werden kann, zeigt das Kartenspiel **Gauener**.

Originalität kann man der Neuheit von Autor Florian Racky sicher nicht absprechen. Denn diese Verbrecherjagd mit 105 Spielkarten verlässt ausgetretene Pfade und summiert so viel an Ungewöhnlichem, dass einige Mitspieler beim ersten Erklären recht wenig verstehen. Oder sagen wir so: kaum durchschauen, wie sie an Siegpunkte kommen. Die gibt es für die Gauener, die wir innerhalb von zwei Spielrunden in den Knast bringen. Genauer gesagt: Die Anzahl der inhaftierten Ganoven, die wir nach einer Runde kontrollieren, wird multipliziert mit ihren Farben. Drei verschiedenfarbige Gauener multiplizieren mein Ergebnis also mit drei. Wenn das mal so einfach wäre.

Antwortschaft auf diese Fangprämie melden wir dadurch an, dass wir in unserem Zug Karten eines Gauners auslegen. Hat ein anderer Spieler gleichfarbige Karten, also denselben Kriminellen ausliegen, verliert er seine Auslage. Wir müssen dafür aber mehr Karten dieser Farbe ausspielen. Das kann, kurz vor einer Wertung, ganz schön wehtun. Nur immer ein Spieler kann so Karten zum Gauener einer Farbe ausliegen haben. Die werden bei den Wertungen dann abgegeben, dafür bekommen wir die Eingesperreten als Pluspunkte.

Kern des Spieles ist es also, an die richtigen Unterweltler heranzukommen, die es in sieben Farben und in sehr unterschiedlicher Stückelung (6-24) gibt. Sie liegen in drei Reihen zu je zehn Karten offen aus. Sind wir am Zug, nehmen wir uns vom Rand einer

Reihe eine Karte – oder mehrere, sofern sie dieselbe Farbe haben. Danach wandern die daran anschließenden gleichfarbigen Karten der Reihe in den Bau. So füllt sich das Kittchen. Offenbar, um zu viel Vorausplanung zu verhindern, wird nun eine Gauenerkarte vom verdeckten Nachziehstapel an der Stelle der frisch Weggesperrten ausgelegt. Der nachfolgende Spieler ist am Zug.

Liegt in einer Reihe nur noch eine Gaunersorte, ist diese gesperrt. Würde die dritte gesperrt, werden alle neu aufgefüllt. So rotieren die Karten zwischen den Reihen, dem Kittchen, unseren Kartenhänden und unserer Auslage. Wir achten auf die Anzahl in den Farben, versuchen nachzuhalten, wer wie viele wohl gezogen hat und demüchsigst ausspielen könnte. Nur leider kommen die Wertungen dann manchmal sehr plötzlich.

Denn hier gibt es einen weiteren Mechanismus, der es in sich hat und leider wenig eingängig ist: Liegen im Gefängnis von zwei Gaunern sechs oder aber von sechs Gaunern mindestens zwei Karten aus, wird sofort gewertet. Das kommt meist überraschend und ist in größerer Runde kaum zu kalkulieren. Entsprechend lange Gesichter gibt es bei den Auswertungen. Ich habe zuletzt kaum ein anderes Spiel erlebt, bei dem die Ergebnisse so dramatisch auseinander gingen. Einige machen locker 20 oder 30 Punkte, andere kommen auf nur drei oder vier, wenn überhaupt. Da ist meist schon nach der ersten Runde die Luft raus, vor allem, wenn man keinen Schimmer hat, wie man hätte anders und vor allem besser spielen können.

Natürlich ist **Gauener** ein Kartenspiel, das Glück beim Nachziehen für die Reihen ist dramatisch, und eigentlich müsste man das ertragen können. Denn wenn zügig gespielt, ist eine Partie in einer halben Stunde um. In meinen Runden fanden das aber nur die Sieger gut. Die anderen sagten eindeutig, dass dieser seltsame Dreireiher ihnen doch vergleichsweise viel Gehirnschmalz für viele ungewöhnliche Dinge, aber sehr wenige Steuermöglichkeiten abverlange. Genauso ist es. Hier fehlt dem Spiel dann doch die Balance.

Stefan Ducksch



Gauener

Florian Racky
Nürnberger Spielkarten

2 - 4 Spieler, ab 8 Jahren
etwa 30 Min.

nsv.de