



Gauner

Ich persönlich brauche die thematische Einbettung eines Spiels nicht unbedingt. Ist der Mechanismus clever genug, speziell wenn es sich um ein Kartenspiel handelt, dann reicht das. Mehr ist schon Luxus. Diesen Luxus gönnt uns der Verlag und teilt die Spielkarten in sieben Gaunergruppen auf. Speziell der blaue Gauner, es gibt zwölf Karten von ihm, ist mit seinem gebrochenen Nasenbein auch optisch als solcher erkennbar. Aber natürlich könnte er auch bestochener oder gedopter Boxer sein. Also wieder ein Gauner...

Am unteren Kartenrand ist vermerkt, wie viele Gauner es von der jeweiligen Sorte gibt. Die kesse Blondine mit dem Stilett unter der Achsel ist mit 24 Karten am Häufigsten vertreten, vom freundlichen Witwentröster mit der grauen Melone gibt es nur sechs Karten. Alle Karten werden gut gemischt, das ist wichtig, um keine Ungerechtigkeiten aufkommen zu lassen, und drei Reihen zu je zehn Karten werden offen ausgelegt. Dabei bilden nebeneinander liegende gleiche Gaunerkarten eine Gruppe, auch eine einzelne Karte gilt als Gruppe. Ein eventueller Startspielervorteil wird durch unsymmetrische Handkartenverteilung ausgeglichen. Der Startspieler bekommt drei, der Spieler links von ihm vier und alle weiteren bekommen fünf Handkarten.

Reduziert auf die abstrakte Komponente bleibt ein Spiel rund um "flüchtige" und "flüchtende" Mehrheiten. Nicht nur die Wurst hat zwei Enden, sondern auch jede der drei ausliegenden Kartenreihen. Der aktive Spieler nimmt eine Gruppe von einem Ende auf die Hand, die nächste Gaunergruppe kommt ins Gefängnis. Das Gefängnis ist dabei einfach ein Bereich am Spieltisch, wo sich die gefangenen Gauner farbsortiert versammeln. Optional legt der Spieler nun eine Gaunergruppe aus seiner Hand vor sich aus und erhebt damit Anspruch auf die entsprechende Gaunergruppe im Gefängnis. Quasi als Lohn des Fluchthelfers. Legt ein anderer Spieler mehr Fluchthelfer der entsprechenden Gaunergruppe aus, wandert die flüchtige Mehrheit zu diesem Spieler und der andere Spieler verliert nicht nur die Mehrheit sondern auch alle diese Karten aus seiner Auslage. Es kann nur einen geben.

Am Ende des Spielzugs wird die eben dezimierte Reihe auf der verkürzten Seite mit einer Karte vom Stapel verlängert und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Während der drei anstehenden Wertungen haben die Spieler die Möglichkeit, Punkte zu sammeln. Sie haben auch die Möglichkeit, den Zeitpunkt dieser Wertungen zu beeinflussen. Die Verhältnisse 6/2 oder 2/6 sind dafür maßgebend. Sind von sechs Gaunergruppen zumindest je zwei Gauner im Häf'n oder von zwei Gruppen zumindest sechs, dann werden diese befreit und den Fluchthelfern zugeteilt. Die Punkte der Spieler errechnen sich dann aus dem Produkt der Anzahl der befreiten Gauner und der Anzahl der verschiedenen Gauner. Sieben Gauner aus drei Gruppen sind demnach 21 Punkte!


Fazit:

Gauner ist, passend zum Thema, ein hinterlistiges und gemeines Spiel.

Speziell als Duell zweier Spieler entfaltet es eine sehr interessante und planerische Komponente. Die Vorbereitung von Zügen wird dann möglich.

Mit drei oder vier Spielern macht es Spaß, wird aber natürlich etwas weniger kalkulierbar.

Ich mag die Gauner, auch wenn sich Edith bisher als professionellere Gaunerin erwiesen hat.

© Jörg Domberger 
am 04.07.2013

