© Jörg Domberger
am 20.03.2013

Land unter

In Kapellerfeld, dem kleinen Örtchen in Niederösterreich am Nordrand von Wien, ist Hochwasser keine Gefahr. Einzig der Marchfeldkanal bringt Wasser von der Donau ins Marchfeld nach Gerasdorf. Er hat sein künstlich angelegtes Bett aber ein paar Meter tiefer als unser Haus. Trotzdem herrscht bei "Land unter" auch bei uns auf dem Trockenen akute Flutgefahr und man kann die Rettungsringe nur zu gut brauchen. Schon bald steht einem das Wasser bis zum Hals.
Bis zur Unterlippe.
Unterlippe Oberkante.
Und drüber…

Auch dieses Kartenspiel ist wie schon *Sticheln* die Neuauflage eines Klassikers, der schon 2001 auf der Auswahlliste zum Spiel des Jahres landete. Zu recht, wie wir sehen werden.

Die 60 Wetterkarten werden gut gemischt und jeder Spieler bekommt 12 Karten. Die Karten 1-12 und 49-60 zeigen keinen Rettungsring, die Karten 13-24 und 37-48 zeigen einen halben und alle anderen einen ganzen Rettungsring. Die abgerundete Summe der Rettungsringe auf den zugeteilten 12 Karten ergibt die Anzahl an Rettungsringkarten, die man bekommt und offen vor sich ablegt. Damit werden schlechte Handkarten, das sind die im nummerierten Mittelbereich, durch mehr Rettungsringe auszugleichen versucht. Gelingt nicht immer.
Dann werden noch die Flutkarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
Ein Spieler deckt die obersten beiden Flutkarten auf und los geht's.

Jeder wählt verdeckt eine Handkarte. Ein bewährtes Prinzip. Auch der Klassiker *6 nimmt* arbeitet mit diesem Mechanismus.

Der Spieler mit der höchsten Wetterkarte nimmt die niedrigere der beiden Flutkarten zu sich und legt sie offen vor sich, der Spieler mit der zweithöchsten Wetterkarte muss die Flutkarte mit dem höheren Wert in seine Auslage legen.
Alle anderen Spieler gehen leer aus.
Das kann gut sein, das kann aber auch schlecht sein.
Sind die beiden Karten verteilt, verliert der Spieler mit der höchsten vor ihm liegenden Flutkarte einen Rettungsring. Dabei ist unerheblich, ob diese Flutkarte eben erworben wurde oder schon länger in dessen Auslage liegt. Hat ein Spieler die höchste Flutkarte mit dem Wert 12 vor sich ausliegen sollte er tunlichst eine andere Flutkarte erwerben. Ärgerlich, wenn er dann keine hohen Karten mehr hat.

Hat ein Spieler keinen Rettungsring mehr, schwimmt er weiter mit. Bis er sich das nächste mal nicht mehr retten kann und untergeht. Damit scheidet er aus.
Das Spiel endet wenn die letzte Handkarte gespielt wurde oder wenn nur mehr zwei Spieler schwimmen und alle anderen die Radieschen schon von unten sehen.
Ausgeschiedene Spieler beenden die Runde mit einem Minuspunkt, alle anderen bekommen so viele Pluspunkte wie sie noch Rettungsringe haben. Mein Schwimmreifen um die Hüfte zählt dabei nicht mit.
Einen Extrapunkt bekommt jener Spieler, der am Ende die niedrigste Flutkarte vor sich liegen hat.
Man hängt ein paar Runden zusammen und bildet eine Gesamtwertung.

Fazit:
Der Vergleich mit *6 nimmt* drängt sich auch beim Spielgefühl auf. Wir haben allerdings den Eindruck gewonnen, dass man bei *6 nimmt* ein wenig mehr Einfluss hat. Das ist aber gut für alle Spieler, denen *6 nimmt* trotz dessen Einfachheit irgendwie zu kompliziert ist.
Viel Spaß macht aber auch dieses Spiel.
Und einmal mehr geht der Dank an den bei NSV zuständigen Redakteur Reinhard Staupe, der uns einen alten Klassiker wieder mundgerecht serviert.

Quelle: http://www.spieletest.at/spiel.php?Land_unter&ID=3819