



Knattern, bis die Schüssel qualmt!

Der Untertitel auf der Schachtel, was hier zur Überschrift wurde, ist irreführend, aber vielleicht verkaufsfördernd. Es geht nicht um das, was man eigentlich in Abgeschiedenheit und fern jeder fremden Augen macht, nämlich seinen Darm zu entleeren. Dies ist ein aufgesetztes Thema für das Spiel, es könnte auch "Anstehen am Wasserspender", "Anstehen in der Schlange in der Post", "... beim Metzger" oder "... beim Tanztee" heißen. Scheiße ist aber ein Thema aus der Schmutzedecke und man zieht damit die Kunden mit einem, na ja, eigenwilligen Geschmack an.

Es geht also nicht um das eigentliche Bedürfnis und dessen Ausführung, damit könnte man mal ein Spiel machen!, sondern darum, dass wir alle müssen, es aber nur zwei Dixieklos gibt und die, die keinen der begehrten Plätze ergattern, in den Wald machen müssen. Das gibt Minuspunkte. Man könnte bei den vorgeschlagenen Titeln dies auch perfekt umsetzen: Beim Wasserspender muss man zum Kiosk, das kostet; bei der Post muss man zu Hermes gehen, das kostet Zeit; beim Metzger muss man zum Discounter und beim Tanztee tanzt man mit der Hässlichen, Verschwitzten. Brrr, schlimmer, als in den Wald zu kacken, oder?! (Wahlweise tanzt man auch mit dem Hässlichen oder mit dem Grapscher.)

Wie also geht es zu, vor dem Lokus? Wir haben einen Vorrat von 72 Personenkarten, die uns zeigen, wie dringlich alle aufs Klo müssen. Von diesen bekommt jeder Spieler 11 auf die Hand. Sie zeigen die Werte 1 bis 12 und es gibt sie in sechs Farben. Auf dem Tisch liegen die zwei Klohäuschen aus, an ihnen dran liegen schon je eine Karte. Dahinter finden wir den Stapel der nicht benötigten Karten, wir werden ihn aber noch benötigen, und die fünf Putzkarten.

Gleichzeitig legen die Spieler verdeckt eine Karte. Die jeweils höchste und jeweils niedrigste werden angelegt, die anderen kommen als Minuspunkte zu den Spielern. Zuerst wird die niedrigste Karte angelegt. Dabei muss man darauf achten, dass sie weder in Zahlenwert noch in Farbe schon in der Reihe liegen darf. Sollte dies der Fall sein, muss ich sie zusammen mit einer weiteren Karte vom Stapel als Minuspunkte an die Seite legen. Welches die niedrigste Karte ist, erkennt man an dem Farbbalken unter den Klos: Rot ist niedrig, Grau ist hoch. Danach legt der Spieler mit der höchsten Karte an, mit genau den gleichen Regeln wie eben beschrieben, dabei muss man beachten, dass sich die Reihenfolge der Farben natürlich umkehrt, beziehungsweise andersherum zur Anwendung kommt: Grau ist vor Rot an der Reihe. Hier kommt dann ein wenig Taktik ins Spiel, beziehungsweise der Ärgerfaktor. Ich kann die niedrigste Karte ja genau in der Reihe legen, in die der Spieler mit der höchsten Karte legen muss, weil in der anderen entweder schon die Zahl oder die Farbe zu finden ist. Dann bekommt er zwei Minuskarten, weil er wie die anderen in den Wald machen muss.

Lege ich die fünfte Karte in eine Reihe, dann bekomme ich eine Putzkarte. Die vier davorliegenden Karten kommen weg, meine Karte ist die nächste erste Karte und es kann weitergehen.

Nach 11 Durchgängen ist eine Runde zu Ende. Je nach Anzahl an Minuskarten bekomme ich nun Minuspunkte. Je mehr Karten, desto mehr Punkte. Habe ich eine Putzkarte, kann ich eine Minuskarte ignorieren. Bei zwei Putzkarten werden zwei Minuskarten gestrichen; habe ich sogar drei Putzkarten, dann bekomme ich gar keine Minuspunkte. Dies bedeutet den schon mit mehr Glück ausgestatteten Spieler weiter zu bevorzugen, was nicht bei allen Spielern ankam. Denn: Eine richtige Taktik gibt es nicht, das heißt noch nicht, denn Axel arbeitet noch daran Joachim die Siegerstrategie zu verraten, obwohl es dieses Mal Burkhard war, der gewonnen hatte. Da bei fünf Spielern nur 55 der 72 Karten im Spiel sind, bringt es auch nichts, sich zu merken, welche Karten schon gespielt wurden, um eventuell

eine Strategie zu entwickeln.

Aus Spaß haben wir in einer Runde Joachim richtig taktisch spielen lassen, während wir die Karten nur von oben gezogen haben. Damit Joachim aber so richtig motiviert war, haben wir es ihm nicht verraten. Am Ende hatte er nur leicht weniger Minuspunkte als wir gesammelt.

Wer Spaß an einfachen Spielen mit Problemthemen hat, wird auch Spaß an **Lokus** haben. Es ist ein einfaches Spiel, das jeder nach einer Minute erklären verstanden haben sollte. Wer etwas mehr Anspruch haben möchte, sollte zu **6 nimmt!**, **Sticheln** oder **Rage** greifen.

Dass es das erste offizielle **Scheißspiel** ist, stimmt so nicht, Pecunia non olet hatte das gleiche Thema, ist aber deutlich ansprechender und interessanter; spricht aber auch andere Spielertypen an. Wer nun den Titel "offiziell" verleiht, wissen wir nicht. Es ist lustig und schnell gespielt, das will es und das kann es.

Sie sollten Lokus **kaufen**, wenn Sie:

- kurzweilige Spiele schätzen
- einfache Regeln lieben
- auf Taktik verzichten können

Sie sollten Lokus **nicht kaufen**, wenn Sie:

- mit dem Thema "Klo" im Spiel nichts anfangen können
- etwas mehr Taktik wünschen
- einfache Familienspiele nicht mögen

Quelle:

<http://www.michas-spielmitmir.de/spieletests.php?id=lokus>