

# The Review

Um den Volkszorn zu entfachen, genügte es in Zeiten eines MALEFIZ, eine Frau mit entblößten Schultern auf dem Cover abzubilden, sicherheitshalber noch in Begleitung eines schnurrbärtigen Pistolero. Heutzutage kratzt so etwas niemanden mehr. Pornografie und Gewaltdarstellungen sind an der Tagesordnung; das abgestumpfte Volk schaut kaum hin. Wer provozieren will, muss schon schwerere Geschütze auffahren. Zum Beispiel die Dreistigkeit besitzen, seinem Spiel einen Titel zu verpassen, der sich nicht googeln lässt!

**T**HE GAME heißt das Skandalwerk. Gewiss, irgendeinen Namen muss ein Spiel ja bekommen. Und nicht jeder denkt so suchmaschinenfreundlich wie einst die Wikinger und nennt sein Spiel HNEFATAFL – zumal es dann ja auch nicht mehr suchmaschinenfreundlich wäre. Aber einfach nur THE GAME? Das ist hochtrabend und frech, es ist beispiellos. Jedenfalls solange man Bob Dylans Begleitband The Band außen vor lässt, Abbas 1977er Album The Album, die Partei Die Partei und ganz unbedingt auch Reinhold Wittigs Spiel SPIEL.

Beispiellos peinlich wäre es nun, steckte hinter dem großspurigen Namen nicht auch ein großes Spiel. Dass THE GAME dem äußeren Anschein nach erst mal klitzeklein daherkommt, muss keinen Widerspruch darstellen, stammt es doch von The Designer: Steffen Benndorf, Meister des Minimalistischen. Vier Regeln, vier Kartenstapel, 98 Zahlenkarten mit Werten von 2 bis 99. Mehr braucht THE GAME mal wieder nicht. Höchstens noch kommunikationsfreudige Mitspieler. Denn wir sind: The Team. Um zu gewinnen, wollen wir alle Karten loswerden. Um das hinzukriegen, müssen wir uns beraten.

Regel Nummer eins: Auf zwei Stapeln werden die Zahlenwerte stets aufsteigend gespielt, auf den anderen beiden Stapeln absteigend. Regel zwei: Wer am Zug ist, muss mindestens zwei seiner Karten legen, es dürfen auch mehr sein. Anschließend ergänzt er seine Hand wieder auf sechs. Regel drei: Eine Karte mit exakt zehn Punkten Abstand darf ausnahmsweise gegen die Richtung gelegt werden. Also die 45 auf die 55, obwohl der Stapel eigentlich aufwärts geht. Und Regel vier: Wir dürfen über alles palavern. Lediglich unsere Karten dürfen wir einan-

der nicht zeigen und keine konkreten Zahlenwerte nennen. Durchaus erlaubt sind aber Hinweise wie: „Bitte nichts auf diesen Stapel legen“ oder „Da



hätte ich was Tolles“ oder „Pssst, dir hängt was aus der Nase.“

## I Düstere Mummenschanz

Vielspieler werden recht schnell einen Code entwickeln, mit dem sie einander mitteilen, dass sie die direkt folgende Karte besitzen oder einen Zehnersprung machen können. Vielleicht knacken sie THE GAME gar im ersten Anlauf und sind von der Schwächlichkeit ihres Gegners enttäuscht. Da guckt die fiese Visage auf dem Cover schon extra finster aus ihren Augenhöhlen, und dann erwartet den gruselbereiten Vielspieler statt Hölle allenfalls Geisterbahn.

Was soll dieser düstere Mummenschanz überhaupt? The Artist hat sich die ungewöhnliche Gestaltung ausgedacht. Oliver Freudenreich. Normalerweise muss er lustige Kühe und farbenfrohe Zahlen abliefern, diesmal wurde

ihm das Bunte offenbar zu bunt. Wozu auch ein Thema? Wohl kaum jemandem gäbe es den Extrakick, wenn die Karten mal wieder Hund, Katze, Maus, Mittelalterberuf zeigten. THE GAME macht neugierig und provoziert. Der Untertitel höhnt: „Spiel ... so lange du kannst!“ Bedrohliches schwingt da mit. Übles. Dunkles. Diabolisches. Und aus dem Hintergrund meint man ein schauriges Lachen zu hören. Mit ganz viel Hall.

THE GAME kompensiert seine Körpergröße also durch selbstbewusstes Auftreten. Und The Publisher hat gut entschieden, THE GAME auftrumpfen und nicht in allerlei Einheitsbrei untergehen zu lassen.



Denn THE GAME ist The Masterpiece. Benndorfs Bestes. Ganz wenig genügt hier, um ganz viel Interaktion und ganz viel Spannung zu erzeugen. Die Regeln fühlen sich simpel und einleuchtend an, geradezu logisch. Was zunächst schlicht erscheint, entpuppt sich als Eleganz. Fast unglaublich, dass niemand zuvor auf diese vermeintlich so naheliegende Spielidee gekommen ist.

Das gemeinsame Hoffen und Bangen ist es, was THE GAME so überaus reizvoll werden lässt. THE GAME schickt die Beteiligten in eine emotionale Abwärtsspirale. Jede Karte verringert die Ellenbogenfreiheit, mit jedem Zug wird es schwieriger. Da ist man schon zufrieden, wenn sich die Situation nur ein bisschen verschlimmert. Und triumphiert gar bei einem 10er-Sprung. Es läuft! Hipp, hipp ...!

Das Hurra allerdings bleibt oft im Halse stecken, weil schon der nächste Spieler den vermeintlich geretteten Stapel wieder ruinieren muss. THE GAME ist Drama. Im-

mer wieder stehen schmerzliche Entscheidungen an. Ich bin an der Reihe, habe wie so oft nichts Passendes – und alle Spieler reklamieren alle Stapel für sich. Nirgends soll ich legen, aber die Regeln zwingen mich. Weil keiner am Tisch vollständige Information besitzt, kann sich auch keiner zum Befehlshaber aufschwingen und anderen erklären, was zu tun sei. Also lege ich nach bestem Wissen und Gewissen – und natürlich: Alle schreien auf!

## I Schematische Erlaubnis unzureichend

Das Finale steigert diese Dramatik – sofern man es denn erreicht. Vier meiner Karten muss ich noch auf dem Abwärtstapel unterbringen, mein Mitspieler zwei. Wie finden wir heraus, in welcher Reihenfolge dies geschehen muss? Versteht mein Kollege unter „noch ziemlich weit entfernt“ dasselbe wie ich? Muss ich womöglich alle Karten spielen, weil ich sonst auf einer sitzen bleibe? Wer übernimmt die Verantwortung?

Vor allem Gescheiterte können vom Spiel kaum lassen. THE GAME suggeriert, man sei ganz dicht dran gewesen und habe nur eine Schippe mehr Glück gebraucht. In der Tat spielt der Zufall eine große Rolle, aber nicht die ausschließliche. Genauso wichtig ist es, das eigene Blatt und neue Situationen schnell zu erfassen und keinesfalls mögliche Sprünge zu übersehen. Wichtig ist die Kommunikation. Schweigen schadet der Gruppe. Will ich in meinem nächsten Zug irgendwo legen, sollte ich diesen Wunsch anmelden, bevor ein anderer dort legt. Und mich umgekehrt rückversichern, bevor ich Fakten schaffe. Einzelgänge schaden der Gruppe ebenso.

Ich gewinne nicht, indem ich möglichst viele Karten selbst abspiele. Ich gewinne, indem *alle* Spieler *alle* Karten abspielen. Mancher kriegt das nur schwer in seinen Kopf. Zusammenarbeit in THE GAME bedeutet mehr, als schematisch um Erlaubnis zu fragen. Es bedeutet auch mitzudenken: Wenn ich im nächsten Zug einen Stapel unweigerlich um 40 Punkte nach oben treiben muss, sollte ich dies frühzeitig verlautbaren. So können meine Mitspieler hier wenigstens noch Karten abstoßen. Alle müssen wach sein, müssen verfolgen, was passiert, müssen sich einmischen. THE GAME lässt Schlafmützen scheitern.

Gewiss erinnert das an HANABI. Die Aufgabe lautet hier wie da, gemeinsam Zahlenreihen abzulegen. HANABI ist feiner und intellektueller, aber auch strenger. Jede Kleinstinformation kann von Bedeutung sein, nichts darf vergessen, auch auf das Nichtgesagte muss geachtet werden. Bei HANABI wird wenig geredet und viel nachgedacht. Ganz anders THE GAME: Hier muss man nicht kombinieren; hier muss man informieren. Das macht THE GAME wesentlich zugänglicher. Und wer es zu lasch findet, kann nachwürzen: weniger Handkarten erlauben oder den Abspielzwang auf drei erhöhen.

THE GAME kann mit quasi jedem gespielt werden, der die Zahlen bis 99 beherrscht. Es elektrisiert fast alle. Sogar in seiner Solo-Version entfaltet es Reiz, mehr noch: treibt zur Verzweigung. Denn allein ist es extraschwer, und niemand ist da, mit dem man drüber reden könnte. Und wer weiß schon, ob nicht doch eine dämonische Macht ganz subtil ihre Fäden spinnt? Man will sich einreden, die Gestalt auf dem Schachteldeckel sei auch nur eins dieser ausgemergelten Models, das obendrein ungünstig im Schatten steht. Tatsächlich aber muss es einen Grund haben, wieso die lange ersehnte Zahl immer erst dann vom Stapel erscheint, wenn sie nicht mehr passt? Dahinter steckt entweder Ungeduld, Pech oder Spuk. Und weil es unprofessionell wäre, sich auf Pech zu berufen, muss es also Spuk sein.

Udo Bartsch



**Titel:** The Game  
**Verlag:** Nürnberger Spielkarten  
**Autor:** Steffen Benndorf  
**Grafik:** Oliver Freudenreich  
**Spieler:** 1–5 (zu zweit: →)  
**Alter:** ab ca. 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 9 €

Kritiker	Spielreiz
Udo Bartsch	8
L. U. Dikus*	6
Stefan Ducksch	8
Wieland Herold	8
Edwin Ruschitzka	7
Harald Schrapers	8

\* Nette Partnerpatience mit begrenzter Kommunikation und ebensolchem Widerspielreiz.

