

# MANNHEIMER MORGEN

## Krimskrams in der Schachtel

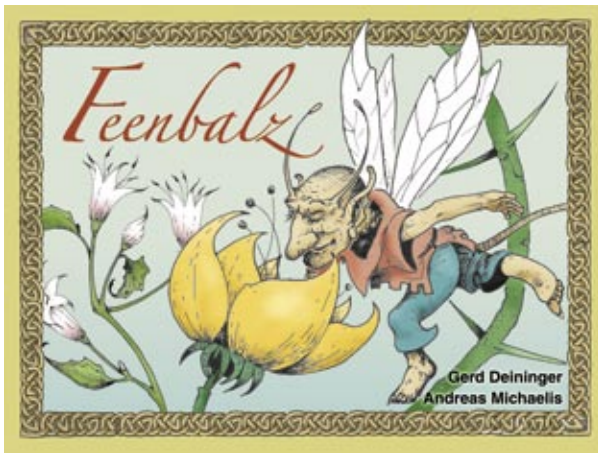
**SPIEL:** Bei den beiden neuen Kartenspielen *Feenbalz* und *Bad Hollywood* ist neben Glück auch die richtige Strategie gefragt

Der Münchner Spieleverlag „Krimsus Krimskrams-Kiste“ hat schon was: Man produziert, was Spaß macht und schert sich nicht darum, was sich gut verkaufen lässt. Vielleicht sind deshalb ihre Kartenspiele so beliebt. Gleich zwei zum Thema Hollywood sind neu erschienen, von denen wir *Bad Hollywood* näher vorstellen.

Filmbösewichte aus sechs Genres sollen die etablierten Studios übernehmen, denen aber sechs Filmhelden derselben Genres zur Seite stehen. Der Heldestapel liegt zu Beginn gemischt und verdeckt auf dem Tisch. Zwischen den Spielern liegen immer drei Studio-Karten mit unterschiedlichen Übernahmewerten, für die es auch unterschiedlich hohe Siegpunkte gibt. Wer am Zug ist, hat immer zwei, beliebig kombinierbare, Aktionen zur Verfügung: eine neue Karte auf die Hand nehmen, einen Bösewicht aus der Hand an ein Studio anlegen oder einen Übernahmeversuch starten. Liegen auf der eigenen Studioseite Bösewichter mit dem geforderten Gesamtwert der Studiokarte, klappt die Übernahme - es sei denn, es wird ein Filmheld aufgedeckt, von dessen Genre Bösewichter anliegen. Diese Karten werden eliminiert. Tritt dieser Fall ein, bekommen die Mitspieler eine Chance, das Studio zu erobern. Sieger des unterhaltsamen Sammel- und Anlegespiels wird, wer nach Verteilung aller Studiokarten die meisten Siegpunkte erspielt hat.

Neu im Vertrieb von Krimsus ist auch das Kartenspiel *Feenbalz*. Hauptbestandteil des Spiels sind Gegenstandskarten, die jeweils drei Merkmale be-

sitzen: Farbrand (in vier Farben), Kategorie (Käfer, Blumen etc.) und Wert (1-3). Hinzu kommen noch neutrale Gegenstandskarten sowie ein Stapel mit Feenkarten. Zu Beginn erhält jeder Spieler fünf Gegenstandskarten auf die Hand. Fünf weitere Karten liegen offen in der Tischmitte. Wer am Zug ist, kann aus drei Aktionen wählen: Sammeln (zwei Karten vom Stapel ziehen), Tauschen (man gibt eine Karte ab, bestimmt ein Merkmal und erhält aus den Tischkarten alle Karten mit genau diesem Merkmal) oder Balzen.



Das Balzen ist das Salz in der Suppe, erhält man damit doch Feenkarten, die bei der Endabrechnung zählen. Balzen darf, wer eine Sammlung aus mindestens drei Karten mit gleichem Merkmal präsentieren kann. Diese legt

er verdeckt ab. Nun

entscheiden alle Mitspieler reihum, ob sie balzen oder eine Karte vom Stapel nachziehen wollen. Alle Balzteilnehmer legen nun ihre Sammlung offen. Anschließend wird die oberste Feenkarte umgedreht, und erst jetzt entscheidet sich, was die eigene Sammlung wert ist, denn jede Fee hat Abneigungen gegen und Vorlieben für bestimmte Merkmale. Hat die Dame etwa eine Abneigung gegen Muscheln, mag aber Käfer und die Farbe Blau, zählen alle Muscheln in der eigenen Sammlung nichts, während es für Käfer und blaue Karten einen Bonus von bis zu zwei Punkten gibt. Nun wird die Sammlung ausgewertet. Anschließend hat jeder Spieler, der an der Balzrunde teilnimmt, einmal die Möglichkeit, seine Sammlung zu erweitern, indem er passende Karten ergänzt. Der Sieger der Balzrunde erhält die Feenkarte, und Gewinner des Spiels wird, wer zuerst eine bestimmte Anzahl Feenkarten erobern kann. *enf*