



Gemetzel in der Nachbarschaft

TAMSK hat mir nie gefallen. Einmal mag ich grundsätzlich keine Spiele mit Sanduhren. Zum anderen passte TAMSK nicht recht zu den übrigen Titeln des „Project GIPF“. Kris Burm, sein Schöpfer, war derselben Meinung. Und deshalb wurde TAMSK ersetzt durch TZAAR.

Wie alle Titel der Serie ist auch TZAAR ein abstraktes Spiel für zwei Personen auf einem hexagonalen Spielplan. Ein Spieler hat die weißen, der andere die schwarzen Steine; alle werden vor Beginn der Partie beliebig auf dem Plan verteilt, sodass jeder Platz besetzt ist. Wer eher für geordnete Verhältnisse ist, der kann die Steine auch nach einem vorgegebenen, symmetrischen Schema verteilen.

Der Steinsatz jedes Spielers besteht aus Tzaars, Tzarras und Totts. Das klingt ein bisschen wie Robbi, Tobbi und das Fliewatütü, doch sind die Namen Schall und Rauch, man braucht sie sich nicht zu merken. Wichtig ist nur zu wissen: Es gibt drei Arten Steine, sie sind alle gleichwertig, und wenigstens ein Exemplar jeder Art

muss auf dem Spielplan bleiben, sonst ist die Partie verloren.

! Unbedingter Schlagzwang

Wer am Zug ist, muss einen gegnerischen Stein schlagen, das ist Pflicht! Kann er das nicht, hat er die Partie ebenfalls verloren. An das Schlagen schließt sich eine zweite Aktion an, die der Spieler nutzen kann, wenn er es will. Er kann noch einmal schlagen, er kann aber auch zwei Steine stapeln, um einen Turm zu bauen. Türme sind stärker als einzelne Steine und können nur von ihresgleichen oder größeren Stapeln geschlagen werden.

Eine Partie TZAAR beginnt mit einem recht beliebigen Gemetzel in der Nachbarschaft. Schließlich sind alle Spielfelder

besetzt, und so kann man nur über die benachbarten Steine herfallen.

Besonderes Augenmerk verdienen die Tzaars, denn sie sind am seltensten im Spiel. Deshalb tut man gut daran, möglichst schnell ein oder zwei eigene Tzaars zu einem Turm aufzustocken. Was aber keine wirkliche Sicherheit bringt, denn der Gegner macht das natürlich auch.

Allmählich lichtet sich dann das Schlachtfeld, das ist unvermeidlich, denn es darf immer nur auf besetzte Felder gezogen werden, entweder, um zu schlagen oder einen Turm aufzustocken. Mit der Anzahl leerer Spielfelder wachsen die taktischen Anforderungen rasant. Und das zweite Spielziel wird immer wichtiger: dem Gegner die Schlagmöglichkeiten zu verbauen.

TZAAR ist gnadenlos: Ein Fehler, und die Partie ist verloren. Aber da das schon nach wenig mehr als einer Viertelstunde passieren kann, ist umgehend eine Revanche fällig. Deutlich länger dauert das



SPIEL '07, die hier jeweils auch abgebildet ist. Das fertig produzierte Spiel kam erst vor Kurzem in den Handel. In der endgültigen Version haben die weißen Spielsteine keine silber-, sondern eine goldfarbene Markierung. Und der Schachtel wurde ein professionelleres Cover verpasst. Leider ist der neue Hersteller Smart dabei vom bisherigen Design des Project GIPF abgewichen, sodass die Serie kein einheitliches Erscheinungsbild mehr hat.

Aber wer weiß, wohin sich die Serie noch entwickeln wird. Eigentlich war das Project GIPF mit dem sechsten Spiel PÜNCT abgeschlossen. Dann kam Kris Burm eines Tages TZAAR in den Sinn. Es passte perfekt in die Serie, was bei TAMSK wie einleitend erwähnt nicht der Fall war. Also ersetzte das eine das andere. Als siebtes Spiel wollte Burm es nicht an die Serie anhängen – frei nach dem Vorbild von Douglas Adams, der fünf Bände seiner vierbändigen Trilogie Per Anhalter durch die Galaxis veröffentlicht hatte. Das aber hätte die Tür geöffnet, um noch weitere Spiele unter dem Dach der Serie folgen zu lassen. Gefragt, ob TZAAR denn nun definitiv das letzte Spiel des Project GIPF sei, ant-

wortet Kris Burm mit „I don't know“. Wer weiß schon, was ihm noch in den Sinn kommt? Geplant ist nichts, aber auch TZAAR war nicht geplant. Und sein belgischer Verleger hat schon angefragt, ob er nicht auch einen Ersatz für „Pünct“ zu bieten hätte...

Fehlt noch was? Ach ja: Unbedingt kaufen, nicht nur, damit die Serie vollständig ist, sondern auch, weil TZAAR es wert ist!

KMW



Titel: Tzaar
 Verlag: Smart Games
 Autor: Kris Burm
 Spieler: 2
 Alter: ab ca. 8 Jahren
 Dauer: ca. 15 Minuten
 Preis: ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Christwart Conrad	8
L. U. Dikus	9
Matthias Hardel	9
Wieland Herold	7

Spiel, wenn man die Turnierversion spielt. Dann nämlich wird zunächst Stein für Stein auf den leeren Spielplan gesetzt. Nur fragt sich, ob die Überlegungen, die man in den Aufbau investiert, auch fruchten? Ich hatte nicht den Eindruck. Vielleicht liegt das aber auch an meiner unzulänglichen Spielweise.

Fortsetzung folgt?

TZAAR erschien in einer auf 1.000 Exemplare limitierten „pre-release edition“ zur