



Bernhard Lach/Uwe Rapp

AUSGERECHNET UPPSALA

Wer kennt sich in Europa aus?

Illustrationen v. Volker Maas

Huch & friends 2006 • 10,98 • ab 10

Spielerhersteller sind überwiegend seniorenfeindlich eingestellt. In einem Land, das demografisch bereits als überaltert gilt, beschränken sie die Altersangaben auf ihren Spielen immer noch gerne auf „x bis 99 Jahre“, ganz so, als dürfte Johannes Heesters da nicht mehr mitspielen. Aber im Ernst: Viele Spiele sind auch für ältere Menschen eher ungeeignet aus rein praktischen Erwägungen: Knifflige Spielregeln, die sich selbst Logikfanatikern kaum erschließen und winzige Schriftgrößen, das passt einfach nicht für Menschen über 50. Dazu kommen evtl. noch haptisch schlecht handhabbare Spielteile, dann ist es „Essig“ mit einem genüsslichen Spielnachmittag mit den Großeltern.

Das vorliegende Spiel macht da leider keine Ausnahme. Eigentlich liegt ihm eine grundsätzlich gute Idee zugrunde: Wo liegen Städte und Ortschaften in Europa eigentlich? In welchem Land und auch relativ zueinander in den Himmelsrichtungen? Auf dieser Fragestellung basiert das Spiel und erweitert die Fragestellung sogar noch um die Sortierungsmöglichkeiten „nach Einwohnerzahl“ und um mehr oder weniger berühmte Sehenswürdigkeiten. Zu Ortschaften und Sehenswürdigkeiten gibt es dazu insgesamt 200 Kärtchen von weniger als Visitenkartengröße, die auf der Vorderseite nur den Ortsnamen (oder den der Sehenswürdigkeit) zeigen und auf der Rückseite ein paar Informationen zu Lage, Größe und evtl. Bedeutung bereit halten, dazu eine winzige Übersichtskarte mit einer Punktmarkierung, die beim Finden helfen soll.

Schwierig wird es – neben der grafischen Gestaltung – vor allem bei den Details der Spielregeln, die unnötige Probleme aufwerfen und den Ablauf im Sinne eines flüssigen Spielverlaufes behindern. Das verstärkt sich, wenn mehr als zwei Spieler beteiligt sind. Es geht zunächst darum, die relative Lage eines zufällig gezogenen Ortes in bezug auf einen ebenfalls zufällig gewählten Referenzort zu erraten (vulgo „zu wissen“!), wobei eine Himmelsrichtung genügt, also Norden/Süden oder Osten/Westen. Das geht reihum und beschert den Spielern manchmal äußerst fragende Mienen, wenn der Ortsname so gar nicht geläufig ist. Eine Anordnung ist nur in Kreuzform vorgegeben, so dass man keine „diagonalen“ Einordnungen vornehmen muss. Es wird aber häufig nötig sein, Positionen zwischen bereits liegenden Karten zu wählen.

So weit wäre das Ganze recht interessant und mehr oder weniger lustig. Doch nach jedem Zug soll nun jeder der Mitspieler seine Einschätzung abgeben, ob die Positionierung richtig oder falsch war, mit Konsequenzen für den Besitz von kleinen blauen Holzchips und den Verbleib der eben gelegten Karte auf der Spielfläche.



Nach 15 Karten wird eine Pause eingelegt, damit die bisher gelegten Karten entfernt werden können – sonst passt das alles auch nicht mehr auf den Tisch. Doch vorher soll jeder Spieler schätzen, wie viele der liegenden Karten falsch liegen, dann wird Karte für Karte im Vergleich mit den Nachbarkarten überprüft und es gibt, richtiges Erraten vorausgesetzt, wieder blaue Chips. Diese (deutscher Mentalität vielleicht entgegenkommende) Kontrollitis verzögert aber den Spielverlauf und macht ihn sperrig und dröge. Da hätte man sich etwas Anderes und möglichst Besseres einfallen lassen sollen.

Die Spieleschachtel lässt bis zu 6 Spieler zu und erwartet für drei Durchgänge à 15 Karten dann eine Spieldauer von 20 Minuten. Das erscheint lächerlich wenig, wenn man wirklich jedesmal die Einzelkarte und die Gesamtlage kontrolliert. Beim praktischen Spiel brauchten wir, inklusive Diskussionen über die jeweiligen Orte, schon eine halbe Stunde für nur 15 Karten. Und Spielen in schweigsamer Hektik – das kann doch wohl nicht der Sinn sein.

Zusammenfassend bietet „Uppsala“ also eine reizvolle Spielidee, die auch weniger geografisch versierten Jugendlichen gut verpackte Information liefert. Die Details der Regeln sollten aber noch einmal überdacht werden. Und eines ist auch klar: Menschen mit einer sehr optischen Gedächtnisausrichtung sind stark bevorzugt, denn man muss fast zwangsläufig neben der Vorstellung, wo der gesuchte Ort nun überhaupt liegt, stets eine Übersichtskarte Europas vor dem inneren Auge haben. Die rückwärtige „Zwergenkarte“ kann da nicht helfen, sie darf vorher nicht betrachtet werden und ist auch schlecht erkennbar. Mehr Farbkontrast wäre hier ein Tipp.

Bernhard Hubner