



Hartmut Kommerell

Dice Trip Deutschland ★★

Grafikdesign von Vanessa Larson

Helvetiq 2021 · 30 Min. · 20.00 · ab 8 · EAN 764-0139532-90-9

Das Prinzip von *Dice Trip* ist denkbar einfach. Man würfelt vier bunte Würfel und muss dann mit den Zahlen, die man bekommt, möglichst sinnvolle Kombinationen von zweistelligen Zahlen machen, die man dann auf einer Deutschland-Karte einträgt. Dafür enthält der Karton 50 Exemplare der Deutschlandkarte mit markierten Städten, vier Würfel und angeblich vier Bleistifte. Letztere sind sehr hochwertig, haben eine angenehme glatte Oberfläche und schreiben schön.

Für verschiedene besonders kluge Kniffe kann man mehr oder weniger Punkte bekommen. Diese zählt man am Ende zusammen und wer die meisten hat, gewinnt. So weit, so gut. „Denkbar einfach“ ist allerdings etwas voreilig gesagt, wenn man versucht, sich durch die genauen Konditionen der Punkte zu wurschteln. Ich versuche es und habe schon nach einer halben Seite keinen Bock mehr. Mein Spielepartner hält länger durch und erklärt dann die Regeln, die ich aber kaum alle im Kopf behalten kann. Man sieht schon: Ich spiele selten, zumindest außerhalb des Computers. Es gibt sogar noch eine fortgeschrittene Variante mit einer Extraregel, an die man sich aber erst herantrauen soll, wenn man gut in das Spiel hineingefunden hat.

Und dann das Unerwartete: Tatsächlich entwickle ich schon im Verlauf der ersten Runde einen gewissen Spaß an dem Spiel. Meine Karte füllt sich, irgendwie ergibt sich immer eine genau passende Zahl und ich streiche Punkte über Punkte ein. Mein Spielepartner dagegen ist weniger zufrieden. Unerwarteterweise ist er es, der ständig etwas vergisst und dadurch Punkte verliert. Dennoch ist er es, der am Ende gewinnt, was mich etwas ratlos zurücklässt.

Unser Fazit zu *Dice Trip*: vier sehr hübsche bunte Würfel, von denen man ohnehin nie genug haben kann, ganz tolle Bleistifte und eine Menge Fragen. Allen voran die, ob das Ganze wirklich auf einer Karte von Deutschland stattfinden muss. Oder wo man weitere Blätter herbekommt, wenn man die verfügbaren aufgebraucht hat – und das geht schnell, besonders, weil man einige Anläufe braucht, um in das Spiel richtig reinzukommen. Empfohlen wird *Dice Trip* für 1–4 Personen. Spielt man es zu viert, macht das nur 12 Bögen für jeden.

Dieses Spiel fällt für mich ehrlich gesagt unter die Kategorie: „Was kann man sich noch so alles ausdenken, wenn alles andere schon existiert?“ Mich irritiert besonders, dass hier zwei Dinge kombiniert werden, die gar nichts miteinander zu tun haben, und daher auch kein harmonisches Ganzes ergeben. So etwas gefällt mir einfach nicht. Ich würde zu diesem Spiel greifen, wenn ich wirklich alles andere schon durch habe. Am ehesten haben vielleicht Personen Spaß an diesem Spiel, die auch Kniffel mögen und andere glücksbasierte Würfelspiele, bei denen man mit Zahlen effizient wirtschaften muss.