

FENDO



Dieter Stein ist inzwischen so etwas wie der Hausautor bei **Clemens Gerhards**.

Kaum ein Jahr, in dem nicht von ihm eine Idee in der Spiel- und Design-Manufaktur aus dem Westerwald veröffentlicht wird. Vor zwei Jahren konnte er mit **Mixtour** gleich einen doppelten Erfolg landen. Die Jury „Spiel des Jahres“ hatte es auf ihrer Empfehlungsliste der besten Spiele des Jahrgangs und der deutsche Mensa-Verein zeichnete das raffinierte Strategiespiel mit dem „MinD Spielepreis“ aus.

An die Qualität von **Mixtour** kommt Steins neues Spiel **Fendo** durchaus heran. Ging es in dem Spiel vor zwei Jahren noch um die dritte Dimension und einen raffinierten Bewegungsmechanismus, der Umdenken erforderte, bleibt Stein beim neuen Spiel auf einem 7x7-Felder großen Holzbrett in der Fläche.

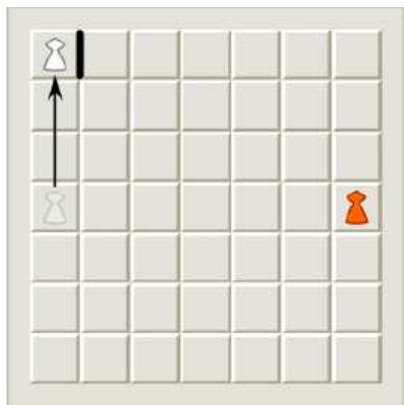
Es geht um Grenzziehungen und Raumgewinn. Die Grundregeln sind einfach: Jeder startet mit einer von sieben Spielfiguren, die er beliebig weit und mit einer Abwinkelung bewegen darf. Im Zielgebiet wird eine Grenze in Form eines Stäbchens gezogen. Wer sich nicht bewegen möchte, bringt eine neue Figur ins Spiel.

Die darf ohne anschließende Grenzziehung auf jedes Feld gesetzt werden, das eigene andere Figuren erreichen können.

Durch dieses Vorgehen entstehen mit der Zeit abgeschlossene Gebiete, die klar einem Besitzer zugeordnet sind. Deshalb darf sich dort auch nur eine einzige Figur befinden. Diesen Gebieten, die wichtig für die Endabrechnung sind, steht das anfangs große offene Gebiet gegenüber.

In dem tummeln sich die restlichen Spielfiguren, dort starten auch neue Figuren. Sobald ein Spieler 25 Felder in seinem Besitz hat, endet das Spiel. Das ist auch dann der Fall, wenn durch eine Schlussaktion das offene Gebiet durch durchweg geschlossene aufgelöst wird.

Die Übersicht zu behalten, wird im Fortlauf des Spiels immer schwerer. Das gilt vor allem für das offene Gebiet. Dort dürfen keine Gebiete abgeschlossen werden, die keinem Besitzer zugeordnet werden können oder in denen mehr als eine Figur steht.



Wer im Übrigen anfangs nicht aufpasst, kann durch einen selbst eingeleiteten „Schäferzug“ völlig blamiert dastehen. Wenn sich die rote Figur vor die weiße setzt, kann diese eingeschlossen werden und Rot gewinnt die Partie 48:1.

Fendo empfinde ich anspruchsvoller als **Mixtour**. Die Zwänge gegen Ende des Spiels sind ziemlich hoch, sodass die Grübelphasen wachsen. Sind die Spielpartner sich nicht ganz ebenbürtig, schlägt Stein eine geschickte Handicap-Regel vor. Der stärkere Spieler setzt einfach weniger Figuren ein, dann stehen ihm beispielsweise nur noch fünf oder sechs für die Gebietsgewinnung zur Verfügung. Das Material ist gerhardsspezifisch hervorragend. Ein fast ein Kilo schweres geöltes Buchenbrett, ganz saubere Fräsungen der Spielfelder und des Spielfeldrandes, schöne Spielfiguren und passende Grenzstäbe. Da stimmt wieder alles: Tolles Material, gute Regel und ein taktischer Leckerbissen!

Wieland Herold

 <p>Note 2</p>	<p>Fendo Dieter Stein Gerhards Spiel und Design</p> <p>2 Spieler ab etwa 10 Jahren etwa 30 Minuten</p> <p>spiel-und-design.eu</p>
--	--