

Raufen um die Spitze

Im Titel „**RAUF**en“ ist schon ein sanfter Hinweis versteckt, worum es in dem taktischen Zwelerspiel geht. Die Figuren müssen rauf an die Spitze des Spielbretts gezogen werden. Und unterwegs raufen die beiden Protagonisten am Tisch um die besten Züge. Dieses Zwelerspiel aus der Holzwerkstatt von Gerhards Spiel und Design ist wieder ein Vertreter der etwas anspruchsvolleren Werke.

Die eigenen kegelförmigen Figuren werden auf der untersten und gleichzeitig auch breitesten Ebene eingesetzt, höchstens drei pro Feld. Sind die sechs Felder dort mit Figuren in Gelb und Grün besetzt, darf man auf ein angrenzendes Feld der nächsthöheren Ebene ziehen, das kostet allerdings eine Figur. Wer also mit drei eigenen Figuren rauf will,

nimmt eine Figur in den Vorrat zurück und zieht mit zwei Figuren nach oben. In der nächsthöheren Ebene kann man eigene Figuren zusammenführen oder gegnerische schlagen. Beim Schlagen muss man eine Überzahl an Figuren haben: Alle gegnerischen und die gleiche Anzahl der eigenen Figuren werden vom Feld genommen. Damit man ein Feld in Besitz nehmen kann, muss man mit einer Figur mehr als dort steht nach oben ziehen.

Ziel ist das höchste Feld. Wer dort mit drei Figuren angekommen ist, hat das gar nicht so einfach zu beherrschende Spiel gewonnen. *Edwin Ruschitzka*

„**RAUF**en“

Von Patrick Ehnis und Gerald Schropp, für 2 Personen, ab 10 Jahren, Dauer etwa 30 Minuten, bei Gerhards Spiel und Design, 45 Euro.

Unsere Wertung:

★★★★★



Hütchen-Ziehen der anspruchsvollen Art. *Foto: E. Ruschitzka*