

Rincala

Spielautoren bedienen sich immer wieder gern klassischer Spielelemente, nicht von ungefähr taucht an allen Ecken und Enden der römische Würfelturm auf und auch das Prinzip des Bohnensäens im alten afrikanischen *Mancala* wird gern in modernen Spielen übernommen. Perfekt hat es Stefan Feld in *Trajan* umgesetzt, noch näher am abstrakten klassischen Vorbild ist Dieter Stein, der die Bohnensaat im Spiel **Rincala**, das gerade bei Gerhards erschienen ist, aufgreift.

Bei Stein gibt es keine Mulden, aus denen die Bohnen gesät werden, der Autor arbeitet, wie er es im

Spieltitel schon andeutet, mit einem kreisförmigen Spielplan und mit gestapelten Spielsteinen. Gesät wird immer im oder gegen den Uhrzeigersinn ein ganzer Stapel, geerntet werden darf allerdings nur dann, wenn die Aussaat ergibt, dass zwei Steiner einer Farbe übereinanderliegen.

Insgesamt sind 24 Steine in vier Farben im Spiel, diese werden am Anfang in Dreiertürmchen auf den acht Spielfeldern beliebig verteilt, wobei nur darauf geachtet werden muss, dass die Erntebedingung nicht schon in der Startphase in einem Turm vorhanden ist. Der Startspieler wird ausgelost, danach nimmt der einen ganzen Turm und verteilt die Stein-

scheiben so, dass zuerst die unterste Scheibe im Stapel auf den nächsten Turm gelegt wird, die mittlere auf den übernächsten und die oberste auf den dritten Turm. Türme dürfen maximal auf acht Steine an-

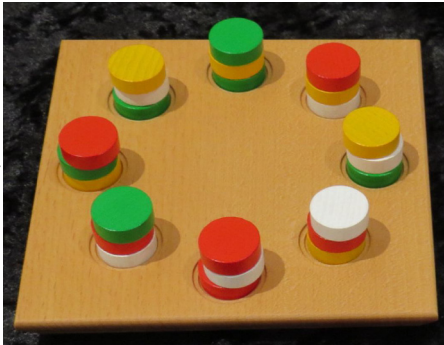
wachsen, was am Anfang durchaus vorkommen kann. Kann ein Spieler in seinem Spielzug nicht ernten, ist er noch mal an der Reihe, es sei denn, er musste einen Spielstein auf ein leeres Feld legen. Im Erntefall gibt es immer nur eine Scheibe zur Belohnung, eine bleibt quasi als Saatbohne übrig. Darüber wird auch das Spielende geregelt, es tritt ein, wenn von jeder Farbe nur noch eine Scheibe übrig ist. Da zeigt die Regel für die Mehrfachzüge ihre besondere Stärke, da man sonst zu gar keinem Ende käme.

Für Kinder ab sechs Jahren empfiehlt der Autor, am Ende nur die Anzahl der gewonnenen Spielsteine zu zählen. Er empfiehlt auch die Mehrfachzüge wegzulassen, was bei fünf Steinen im Spiel mit pfiffigen Grundschulern zu Endlosschleifen führen kann. Um ein Gefühl für das Säen und Ernten zu bekommen, sollte man prinzipiell mit der einfachen Abrechnung starten. Denn wir denken häufig nur im Uhrzeigersinn und gerade der Richtungswechsel bringt manchmal besonders viele Punkte. Im Profispiel ordnet Dieter Stein den Spielscheiben unterschiedliche Werte zu, die roten Scheiben sind vier Punkte wert, die grünen drei, die gelben zwei und

für die weißen bleibt nur ein Punkt übrig. Musste man vorher schon überlegen, wächst nun der Grübelfaktor enorm, da man ja auch keine Vorlagen geben möchte. Im Spiel zu zweit ist das eher nebensächlich, das wirkt sich dann im Endresultat aus, im Spiel zu dritt kann ein schwacher Spieler zum Königsmacher werden.

Die Umsetzung ist, wie bei Clemens Gerhards üblich, hervorragend gelungen: Ein kleines quadratisches Spielbrett aus geölter Buche mit gefrästen Spielfeldern und 24 handliche Spielsteine. Zu zweit gefällt mir diese taktische *Mancala*-Variante ausgezeichnet, das Spiel zu dritt kann Probleme bereiten. Den Empfehlungen für die Kinderspielfassung ist auch nur teilweise zu folgen. Trotzdem gehört **Rincala** zu den guten Spielen im anspruchsvollen Programm der Firma aus dem westwäldischen Ransbach-Baumbach.

Wieland Herold



	<p>Rincala Dieter Stein Gerhards Spiel und Design 2 - 3 Spieler ab 6 Jahren etwa 15 Minuten spiel-und-design.eu</p>
---	--