



Fire & Ice

KAMPF DER ELEMENTE

Schon einmal von der „Projektiven Ebene 2. Ordnung“ gehört? Nein? Macht nichts, denn man kann sie kennenlernen – und zwar spielerisch. FIRE AND ICE von Jens-Peter Schliemann bietet hierzu die Gelegenheit.

Vor uns befindet sich ein massives, sauber gearbeitetes Holzspielbrett, auf welchem sieben erhabene Inseln, in einem Dreieck angeordnet, zu finden sind: drei in den Ecken, drei auf den Mittelpunkten der Seiten und eine in der Mitte des Dreiecks. Verbunden sind diese durch die drei Seiten- und drei Höhenlinien sowie einen einbeschriebenen Kreis, der durch die Mittelpunkte der Seiten verläuft: dies sind die sieben möglichen Gewinnmengen. Doch damit nicht genug.

Auf jeder der sieben Inseln finden sich wiederum sieben Felder, die in gleicher Manner angeordnet und durch Linien verbunden sind – also eine selbstähnliche Struktur. Alles in allem macht das – exakt: eine Darstellung besagter „Projektiven Ebene 2. Ordnung“, ihres Zeichens eigentlich ein mathematisches Gebilde.

Mathematische Inselwelt

Diese Struktur wartet nun darauf, von uns Spielern



(zwei werden benötigt) mit Spielsteinen gefüllt zu werden. Ein Spieler erhält die roten Figuren (Fire), der andere bemächtigt sich der türkisfarbenen (Ice), und dann kann es losgehen.

Spielziel ist es, drei durch eine Linie (bzw. den Kreis) verbundene Inseln in Besitz zu nehmen, und eine Insel nimmt man in Besitz, indem man – richtig – selbiges im Kleinen vollbringt. Clou dabei: auf einer Insel kann maximal ein Spieler einen solchen „Dreier“ erringen, da jede mögliche Gewinnmenge mit jeder anderen einen Punkt gemeinsam hat. Auf Deutsch: hat ein Spieler drei Steine so platziert, dass sie auf einer Linie liegen, verbaut er damit jede andere mögliche Linie. Das Raffinierte daran: spätestens, wenn alle Positionen einer Insel besetzt sind, muss es auch einen Gewinner geben, denn ein komplettes Blockie-

ren ist nicht möglich. Selbiges gilt natürlich im Großen für die sieben Inseln. Kurzum: es kann nur einen geben. Und der gewinnt die Partie FIRE & ICE. Womit wir auch schon, abgesehen vom Spiel, gerüstet wären für den nächsten Party-Smalltalk über den von der PISA-Studie belegten akuten Bildungsverfall, denn nun wissen wir ja, wie eine „Projektive Ebene 2. Ordnung“ aussieht und was sie den lieben langen Tag so treibt.

Doch zurück zum Spiel: würde man nun anfangen, abwechselnd Stein um Stein auf dem Brett einzusetzen, was als Positionsspiel bezeichnet wird, wäre das auf Dauer doch eine recht fade Angelegenheit. Denn es gibt eine eindeutige und offensichtliche Siegstrategie für den Startspieler, da er durch den einen Stein Vorsprung stets Doppelbedrohungen aufbauen könnte, die sowohl

auf einer Insel als auch auf dem gesamten Spielbrett (wir erinnern uns an die Selbstähnlichkeit) funktionieren würden.

Und der Kniff?

Demnach muss es einen reizvolleren Mechanismus geben, sonst würde vermutlich kein (Spiele-)Hahn danach krähen. Den gibt es auch, und zwar wie folgt: der Startspieler beginnt, indem er einen eigenen Stein in den Mittelpunkt der mittleren Insel setzt und sofort einen Zug macht. In einem Zug darf ein Spieler einen eigenen Stein auf ein beliebiges freies Feld der gleichen Insel versetzen – oder auf das gleiche Feld einer beliebigen anderen Insel (sofern dieses frei ist). Abschließend platziert er an der von ihm eben verlassenen Stelle einen



Stein des Gegners, woraufhin dieser an der Reihe ist.

Mittels dieser genial einfachen Zugmechanik wird nun aus einem mathematischen Anschauungsobjekt mit banaler Siegstrategie ein anspruchsvolles strategisches Brettspiel, das zu fesseln weiß.

Denn stets stärkt man in seinem Zug durch Verlassen eines Feldes direkt den Gegner dort, ganz frei nach dem Motto: ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Tisch. So sind es die indirekten Möglichkeiten, die Winkelzüge, die zum Sieg führen: ein gezielter Rückzug ist oft klüger als ein erbitterter Kampf, manch klar verlorene Schlacht um eine Insel der Schlüssel zum Gesamtgewinn.

Eine gute Übersicht, quasi globales Denken und lokales

Handeln sind hier gefragt, und dies umso mehr, je weiter sich das Spiel entwickelt, denn Zug um Zug verschärft sich die Situation, rücken Sieg respektive Niederlage in greifbare Nähe, wird die Spannung größer. Somit bietet FIRE AND ICE das, was ein richtig gutes abstraktes Spiel ausmacht: einfachste Regeln, aus denen sich aber eine große Spieldynamik und damit auch der dementsprechende Spielreiz entwickelt.

Was das üppige Holzmaterial angeht, ist dieses für den Preis von erstklassiger Qualität, auch wenn man über das Design streiten mag und die steckbaren Spielsteine nicht unbedingt immer wie festgemauert auf dem Brett Platz finden. Dennoch ist dies der Funktion nicht weiter abträglich, sofern man es nicht gerade auf Rei-

sen genießen will – aber dafür ist es wegen seiner Größe sowieso nicht konzipiert.

Was die Spielanleitung angeht, ist diese angesichts der Kürze der Regeln ebenfalls erfrischend kompakt und übersichtlich. Die einzelnen Zugmöglichkeiten sind illustriert, so dass keinerlei Probleme auftreten sollten, binnen fünf Minuten ins Spiel zu finden. Doch nun genug der Worte, denn die Zeit lässt sich weitaus sinnvoller verwenden: nämlich für eine Partie FIRE AND ICE. Oder zwei. Oder drei...

Roman Pelek



Infobox

FIRE AND ICE (PIN International, Dt. Vertrieb: Carl Weible) von Jens-Peter Schliemann; für 2 Personen ab 12 Jahren; Dauer: ca. 120 Minuten; Preis: ca. 30 €.