

SPIELEREI

Die Zeitschrift rund ums Spiel



Polterfass

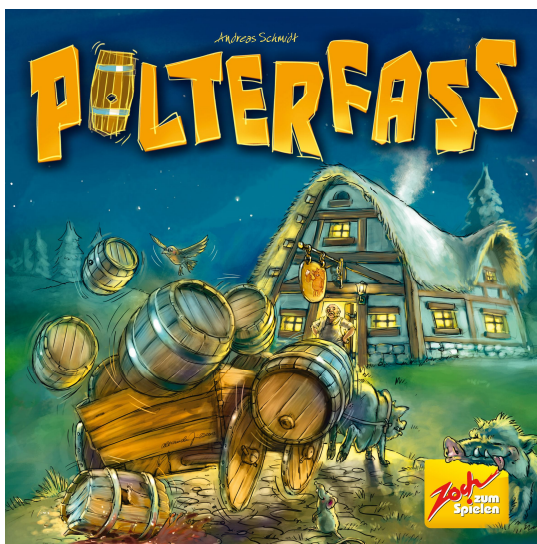
Gleich nach den Inspektoren der Gesundheitsbehörde dürften sie die Personengruppe sein, die Wirte am wenigsten in ihrem Lokal wünschen: Zechpreller. Nun ist der Zoch Verlag ja immer gerne für etwas ungewöhnlichere Spiele zu haben. Warum also nicht einmal eines für oder über Leute machen, die sich mit Freirunden über Wasser oder auch Bier halten? Dazu

hat man bei **Polterfass** ausreichend Gelegenheit, sofern Gier und Vorsicht ein gutes Mittelmaß finden.

Wie so oft beim Münchner Zoch Verlag verliebt man sich auf Anhieb in das liebevoll gemachte Spielmaterial, enthält die Verpackung neben Karten doch auch putzige Miniaturfässer mit aufgedruckten Zahlen und eigens angefertigte Bierdeckel. Einer der Spieler darf in die Rolle des Wirts schlüpfen und die kleinen Fässer würfeln. Steht auch nur eines davon, sind erst einmal die Mitspieler gefragt. Mit verdeckten Karten geben sie eine Art „Bestellung“ auf, in der sie sagen, wie viel des köstlichen Getränks sie gerne hätten.

Doch nun wird es interessant: Der Wirt darf danach weiterwürfeln, er kann es aber auch bleiben lassen.

Wie sein trinkwütiges Publikum hat auch er natürlich nur eines im Kopf, den eigenen Punktestand. Und den kann er auf zwei Weisen erhöhen. Ist sein Punktwurf höher als alle Bestellungen der Mitspieler zusammen, erhält er die Differenz. Liegt er dagegen darunter, darf er sogar alle Punkte einstreichen. In dem Fall wird zusätzlich auch der bescheidenste Spieler mit Punkten belohnt, der gierigste muss hingegen mit Minuspunkten leben. Trickreich bei der Entscheidungsfindung ist für den Wirt, dass er ja gar nicht weiß, wie viel die anderen trinken wollen und ob es sich lohnt, auf hohe Zahlen zu gehen oder lieber tief zu stapeln. Da hilft nur Intuition, Menschenkenntnis, ein bisschen Pokern – und natürlich Würfelglück.



Einige Regeln gibt es nämlich auch beim Würfeln zu beachten. Sollte ein neuer Wurf kein stehendes Fass zur Folge haben, ist er ungültig. Und das ist denkbar schlecht, die Schluckspechte bekommen dann nämlich alle bestellten Punkte, der Wirt geht dafür leer aus. Mit jeder Runde, die er weitermacht, steigt also das Risiko. Dafür hat er noch ein rollendes Ass unter dem Tresen: die dunkelbraunen Spezialfässer. Die erlauben es ihm – je nach gewürfelter Seite – ein anderes Fass zu vernichten oder dessen Wert zu ver-

doppeln. Auf diese Weise kann der Wirt auch nachträglich noch die Summe deutlich erhöhen oder verringern, falls er sich damit eine höhere Siegchance ausrechnet. Nach der Abrechnung, wird der nächste in der Reihe zum Wirt ernannt, das Spiel endet, wenn einer 75 Punkte erreicht hat.

Im Grunde ist **Polterfass** also ein recht einfaches

Würfelspiel, das zwar etwas Spielraum für Taktik und beherztes Bluffen bietet, aber doch sehr glücksbetont ist. Verkehrt ist das nicht, denn zusammen mit dem originellen Material bekommt man so auch weniger spielaffine Mitmenschen ohne große Überzeugungsarbeit an den Tisch. Da die Partien zudem nicht lange

dauern und sich flott spielen, ist der feuchtfrohliche Pausenfüller von Andreas Schmidt aber auch für erfahrene Vieltrinker immer mal wieder für eine kleine Runde gut – selbst ohne Alkohol.

Oliver Armknecht



	Polterfass Andreas Schmidt Zoch Verlag 3 - 6 Spieler ab 8 Jahren 20 - 30 Minuten zoch-verlag.com
--	--