

## Eynsteyn

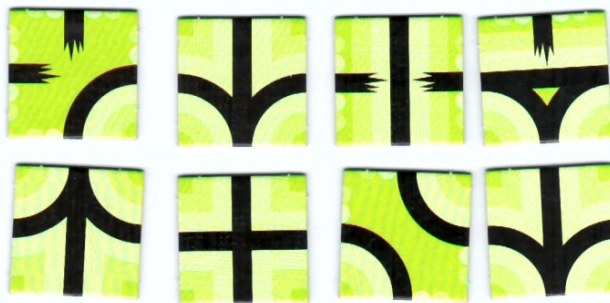
Immer, wenn ich in den letzten Jahren Nicole Stiehl und Till Meyer, die Macher des Spieltrieb Verlages, auf

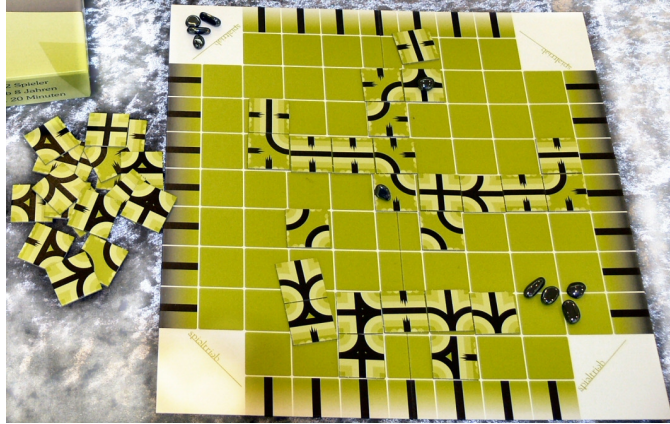
ihrem Messestand in Essen besucht habe, begleitete sie ein Spiel, das meist wie eine Bastelpackung daherkam: **Eynsteyn**, eine der ganz frühen Spielentwicklungen Meyers, das er schon 1997 erfunden hat. Seit 2010 liegt dieser Dauerbrenner professionell gefertigt in einer Auflage von 1200 Exemplaren vor. Ein reines Verlagsprodukt, was nicht selbstverständlich für Stiehl und Meyer ist, da sie sonst hauptsächlich in Kooperation mit Jugendeinrichtungen, Kirchen und öffentlichen Institutionen spielerisch auf soziale Probleme aufmerksam machen.

**Eynsteyn** ist ein taktisches Legespiel für zwei Personen, bei dem es ganz klassisch wie bei **Twixt** darum geht, Spielfeldränder mit durchgehenden Linien zu verbinden. Von 120 Spielsteinen (Papp-Plättchen) mit unterschiedlichsten Linienverbindungen erhalten die beiden Kontrahenten jeweils zehn, außerdem fünf Markierungssteine. Jeweils die gegenüberliegende Spielfeldseite versucht jeder als erster miteinander zu verbinden. Das Besondere bei Meyers Idee ist, dass die Linien beidseitig genutzt werden können. **Eynsteyn** verläuft in zwei Phasen. In der Vorbereitungsphase, in der alle 20 Spielsteine auf dem Spielbrett platziert werden, dürfen die gelegten Steine sich höchstens diagonal berühren. Für das eigentliche Spiel ziehen die Spieler

acht weitere Spielsteine, die nun in Folge auf jedes beliebige Feld gesetzt werden dürfen. Einerseits baut man konstruktiv an der eigenen Verbindung, andererseits will man den Gegenspieler blockieren. Hilfreich sind dabei Sackgassensteine, die Verbindungen ins Leere führen. Im Laufe des Spiels wird auch das Überbauen wichtig, was immer dann möglich wird, wenn Spielsteine von allen vier Seiten von anderen Steinen umgeben sind. Überbauen ist maximal bis zu einer Höhe von vier Steinen möglich. Das einzige Mittel, das gegen das Überbauen hilft, ist die Markierung eines Steines, der dadurch fortan gesichert ist. Sobald ein Spieler nur noch einen Stein legen muss, um fertig zu werden, muss er das ankündigen. Gelingt ihm danach der entscheidende Siegzug, hat er das Spiel gewonnen.

Der Reiz bei **Eynsteyn** entsteht durch die Doppelnutzung der entstehenden Verbindungen, da dadurch eine Scheu des Überbauens entsteht. Destruktivität in **Eynsteyn** hat oft auch negative Auswirkungen auf die eigenen Pläne. Druck muss durch Mehrfachlinien aufgebaut werden, da der Gegenspieler darauf schlechter reagieren kann. Auch das Vorspiel von **Eynsteyn** ist nicht zu vernachlässigen, den nötigen Blick für die Linienführungen gewinnt man mit der Zeit. Man wird zum Spurenleser, ohne dass die Spuren alle offen liegen. **Eynsteyn** ist so gut wie gar nicht glücksabhängig, da die nachzuziehenden Plättchen auf fünf Stapeln offen liegen, auch die Auswahl aus acht Möglichkeiten lässt im Prinzip alle Optionen offen, die des Blockierens und des konstruktiven Weiterführens der eigenen Planung.

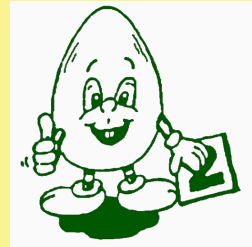




Im Rahmen der „Connection Games“ ist **Eynsteyn** eine richtige Perle und Till Meyer hat gut daran getan, an seiner Spielidee festzuhalten, um sie nun schließlich, professionell produziert, einem etwas größeren Publikum anzubieten. In seinem Presstext zum Spiel verweist Meyer auf Kundenaussagen, nach denen **Eyn-**

**steyn** ohne Weiteres von 5-jährigen gespielt wird. Zumindest für spielerprobte Erstklässler kann ich das bestätigen, die Alterseinschätzung ab acht Jahren halte ich aber für korrekt. **Eynsteyn** ist eher ein Erwachsenenspiel, eher etwas für Liebhaber abstrakter Ideen, wie sie Kris Burm mit seiner **Gipf**-Reihe entwickelt hat. In dieser Liga spielt Meyers Wegeverbindung durchaus mit.

Wieland Herold



## **Eynsteyn**

Till Meyer  
Spieltrieb GbR

2 Spieler  
ab 8 Jahren  
etwa 20 Min.

[spieltriebgb.de](http://spieltriebgb.de)