

Lauros

Die Heimkehr des träumenden Gottes Götter der anderen Art

Roman; 164 Seiten, Genre: Fantasy
Autor: Michael Sagenhorn
Preis: 9,80 EUR; ISBN: 978-3-8334-5539-1

Raul Schein meint ein normaler 14-jähriger Junge zu sein, mit Schulproblemen, Liebeskummer und Eltern, die einen manchmal gar nicht verstehen. Nun gut, seine Träume kommen ihm seltsam vor, doch als er dies mit seinen Freunden erörtern will, gehen seine Probleme erst los. Plötzlich befindet er sich in einer anderen Welt und steht zwischen den Fronten eines Äonen alten Krieges, bei dem er, der Traumgott Lauros, eine Schlüsselrolle spielt. Wenn er sich nur an alles erinnern könnte, was er einst vergessen wollte...

Auch wenn die Geschichte des Debüt-Romans von Michael Sagenhorn zunächst seltsam klingt, werden die Lesenden schnell in den Bann des actionreichen Romans gezogen, der ein innovatives Stück High-Fantasy-Literatur ist. Eine fantasievolle Welt, ein ungewohntes Genre und Anti-Held Raul, der eigentlich nur ein normales Leben mit Freunden und Familie führen möchte, laden ein zum Träumen. Die Identitätssuche der jugendlichen Protagonisten Raul und Animera im Spannungsfeld des ewigen Kampfes zwischen Gut und Böse greift Michael Sagenhorn geschickt auf, um dieses klassische Literaturthema mit einer erfrischend realistischen Perspektive zu beleuchten. Von sich selbst und ihrem Umfeld in ihrer Widersprüchlichkeit unverstanden, bleiben die Beiden für den Lesenden authentisch und verständlich. Leider zeichnen sich die Nebenpersonen nicht durch eine ähnliche Figurentiefe aus und bleiben oft eindimensional oder klischeehaft.

Der Roman zeichnet sich neben dem ideenreichen und überraschenden Plot vor allem durch hohes Erzähltempo aus. Dadurch ergeben sich beim Lesen cineastische Bilder und eine spannungsgeladene Atmosphäre. Die Geschichte ist nicht einfach zu erzählen. Michael Sagenhorn meistert dies in einer hervorragenden Weise: mit Wortwitz und Einfallsreichtum. Dabei bleibt der Roman in sich logisch und stimmig. Durch den fehlerlosen und optisch ansprechenden Satz sind dem Lesenden einige

Stunden Vergnügen gesichert. Ich würde mich über eine mögliche aber nicht notwendige Fortsetzung sehr freuen, oder noch besser über eine Verfilmung – man wird ja noch träumen dürfen! **if**

Mehr über den Autor Michael Sagenhorn erfahrt Ihr unter <http://www.phantasia.de>. Ihr findet dort auch einige seiner Kurzgeschichten und fantastischen Bilder.



Rotterdam

Der Hafen von Europa

Brettspiel; Verlag: The Game Master 2007

Wer denkt, dass einer der weltgrößten Containerhäfen nicht als Spielsetting für ein spannendes und strategisches Brettspiel taugt, der wird bei Rotterdam schnell eines besseren belehrt. Bei diesem Spiel des niederländischen Verlags The Game Master versuchen bis zu vier Spieler ihre mit Waren beladenen Containerschiffe zu den richtigen Anlegeplätzen zu bringen. Diese müssen natürlich auch frei sein! Das ist gar nicht so einfach, da auch die Mitspielenden ihre Ziele verfolgen und so das ein oder andere Schiff versehentlich oder mit voller Absicht in die Irre geleitet wird. Der „Stau“ im Hafen ist bei Rotterdam ein nicht seltenes und hervorragend taktisches Element. Für zusätzliche Punkte und Herausforderungen sorgen die Auftragskarten, die die Spielenden erfüllen sollen, und die Ankerkarten, die das Spiel zu den eigenen Gunsten oder den Ungunsten der Mitspielenden beeinflussen.

Rotterdam ist ein würfelfreies Spiel und wird pro Runde in verschiedene Aktionsphasen eingeteilt. Dabei wechseln sich in jeder Runde die Spielenden mit dem Starten ab. Die Spielidee von Rotterdam erinnert vielleicht auf den ersten Blick an Zug um Zug oder Union Pacific, aber wer anfängt Rotterdam zu spielen stellt schnell fest, dass es sich um eine eigenständige, innovative, niederländische Spielkreation handelt. Spiel und Regelmechanismen sind dabei einfach und gut verständlich und der Spielspaß kommt durch die Tücke des Details oder der Mitspielenden schnell zustande.

Die Gestaltung der Spielmaterialien ist klar, funktional und übersichtlich und die Innenausstattung der etwas zu groß geratenen Spielschachtel ist sehr einfach. Um jederzeit ein ordentliches, einsatzbereites Spiel im Schrank zu haben empfehlen sich zusätzliche Tüten oder Gummibänder. Die Holzfiguren, besonders die Containerschiffe, geben dem Spiel eine gehobene Note. Die Spielanleitung ist übersichtlich und gut verständlich. Sie lässt Raum zur Interpretation, so dass jede Spielrunde die Regeln nach ihren Bedürfnissen abstimmen kann, um so den Strategie- oder den Glücksfaktor zu stärken. Unser Tipp für mehr Strategie, den wir von der Messe Essen mitgebracht haben, ist das Spiel mit offenen Produktkarten.

Fazit: Rotterdam ist in jeder Runde ein spannendes, taktisches Spiel, das niemals langweilig wird und sich auch prima zu Zweit spielen lässt. Fans von Brettspielen oder niederländischen Häfen ist die Anschaffung vollstens zu empfehlen. Es bleibt jedoch zu hoffen, dass sich im Rotterdamer Hafen die Schiffe nicht ganz so oft verirren, wie im Spiel. **if**

