

16 Hessen Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	verh. Kürzel	Nr. 16170015
Verf./Bearb./Hrsg.: Schlegel, Erika u. Martin Zuname Vorname			ID: 1716170015	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Luther Das Spiel Titel			Einsatzmöglichkeiten <input type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
978-3-7630-2764-4 ISBN		Seitenzahl	29,99 Preis (EURO)	
Belser Verlag		Stuttgart Ort	2017 Jahr	
Spiel / Arbeitsheft Medienart/Ausführung		Sonstige Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstelldatum: 18.12.2017		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter	
			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 In diesem Spiel geht es darum, Luther und seine Zeitgenossen kennenzulernen sowie zu den Orten in seinem Leben zu reisen. Das berühmte Gemälde Luthers von Lucas Cranach sowie etliche Wortschöpfungen Luthers spielen ebenfalls eine Rolle.

Beurteilungstext
 Konzipiert ist dieses Gesellschaftsspiel mit großem Spielplan für 2-4 Personen. Die Altersempfehlung des Verlages ab 10 Jahren erscheint problematisch, da schon zum Erlernen des Spieles mit allen Ebenen ein langatmiger Vorlauf nötig ist, der kaum Spiellust aufkommen lässt. Sind endlich alle Spielmaterialien und Regeln geordnet(, was durch die Innenaufteilung des Kartons schwierig ist bzw. Verwirrung schafft), wollen die Mitspieler rasch die sinnvollste Taktik lernen und üben, um die Reise über den Spielplan voranzutreiben. Dabei steht der Inhalt der Ereignisse und Vorteilskarten im Hintergrund, die beigelegte Broschüre über Orte und Personen ist für das Spiel irrelevant, auch die sprachliche Leistung Luthers bei der Übersetzung der Bibel und der Prägung neuer Begriffe kommt nur am Rande vor. Stattdessen gibt es ein kompliziertes Netz von weiteren positiven oder negativen Reaktionen, die nachgelesen werden müssen und nicht immer klar geregelt sind. Da außer der Reise auf den Spuren Luthers noch Erfahrungen mit zeitgenössischen Porträts gesammelt werden müssen und ein großformatiges Bild Luthers freigelegt wird, werden nach jeder Spielrunde "Erfahrungspunkte" errechnet, die am Ende nach wenig verständlichen Kriterien abgerechnet werden und einen Sieger ergeben. Trotz Übersichtstafel für alle Teilnehmer und einer Setzleiste für die Steine der Spieler am Spielplanrand hat das Spiel kein großartiges Ziel. Die ästhetische Gestaltung des Spielfeldes und der weiteren Elemente ist abgestimmt auf die Zeit der Reformation, der interessierte Käufer und der Spielleiter können sich daran erfreuen. Für das Jahr 2017 liegt ein Plakat mit Veranstaltungen zum Lutherjahr bei. Das Spiel enthält unsinnige Regelungen, verwirrende Zielsetzungen und zusätzlich konstruierte Spielebenen und Abrechnungsvorschriften. Die werbenden Adjektive auf der Verpackung und im Presstext (spannend, interessant, überraschend) kann das Spiel nicht einlösen. Sobald ein Spieler ein weiteres Mal(mit neuen Mitspielern) spielt, ist er klar im Vorteil - will dann noch jemand mitspielen? Für einen einzigen Durchgang ist das Spiel zu teuer.