

In 80 Spielen um die Welt

SCHMIDT: CORNWALL VON Johannes Schmidauer-König für 2 - 4 Landnehmer

DER LANGE ZÄHLT DOPPELT, DER DICKE DREIFACH!

In die malerische Landschaft Süd-Englands entführt uns der Autor mit dem Thema der Landgewinnung. Dunkle Moore sollen nutzbar gemacht werden. Ein anstrengender Prozess, der schlussendlich im Pub enden muss. Wohl bekomm's!

An ein großes, alle fünf Landschaftsarten aufweisendes Startplättchen gilt es abwechselnd kleinere, drei Landschaften zeigende passend anzulegen und eventuell eine oder mehrere Figuren dort zu setzen. Die Urbar-Machung und der Anspruch auf diese werden damit simuliert, dabei jedenfalls zumindest ein Gebiet erweitert. Besser natürlich gleich zwei Gebiete ausbauen, denn dafür gibt's Belohnung, Geld, das nötig ist, um beispielsweise mehr als eine Figur zu platzieren, das aber auch einen Siegpunkt am

Ende zählt. Wem die Landschaft am Ende Siegpunkte bringt, entscheidet die Figuren-Mehrheit unmittelbar bei Gebiets-Abschluss, wobei sich hier die drei unterschiedlichen Figurenarten auswirken und nur die beiden meisten kassieren. Als Belohnung dürfen die Figuren in den Pub, doch leider gefällt es ihnen dort so gut, dass sie nicht wiederkehren, es sei denn, man bittet sie mit einer Münze, die aber dann gleich alle eigenen zurück holt. Witzig und ein taktisches Element dazu, da Münzen Siegpunkte und das Freikaufen Figurenart unabhängig ist. Kapellen bringen Extra-Punkte, Moore werden erst am Ende gewertet (und binden so Spielfiguren) und beflaggte Dörfer bringen dem Ersten gleich dreimal so viel wie stinknormale Felder.

FAZIT

8

THOMAS BAREDER

Cornwall ist ein nur anfänglich und Ablauf-technisch an den Klassiker Carcassonne erinnerndes, unkompliziertes, doch etwas strategisch-taktisches, interaktives Lege- und Mehrheitenspiel gleichermaßen für Freunde und Familien. Auch zu zweit ein Hit, gefällt die Ausgewogenheit der Spielelemente, das Design, der nicht störende Glücksfaktor und natürlich die Pub-Idee!



HANS IM GLÜCK: GERMAN RAILROADS VON H. Ohley & L. Orgler für 1 - 4 Eisenbahner

MACHEN DEUTSCHE ALLES KOMPLIZIERTER?

Russian Railroads, das Worker-Placement-Spiel rund um den Ausbau der transsibirischen Eisenbahn (siehe fg 1/2014) gewann den Deutschen Spielepreis 2014. Die Erweiterung(en), eine davon sogar solo spielbar, haben den Ausbau des deutschen Bahnstrecken-Netzes im Visier.

Vier Module erwarten uns in der Basis-spiel-großen Schachtel, angeführt von der Deutschland Erweiterung, die vier neue (Deutschland) Spieler-Tableaus und spezielle Strecken-Ausbauten beinhaltet. Neben der Weichenstellung der Strecke ab München, die uns bald vor das Dilemma stellt, nach Berlin oder ins lukrativere, aber weiter entfernte Hamburg zu bauen, bringen vor allem die variablen Strecken-Ausbauten eine Menge an Spielspaß gepaart mit Komplexität und Spielentwicklungsbeschleunigung gemeinsam mit neuem Spielmaterial, wie Einkommensmarker. Diese und der Zuwachs an Sonder- und Bonusfeldern lassen uns deutlich mehr

Aktionen durchführen – wunderbar! Zudem entwickeln sich die Partien noch unterschiedlicher und das Planungs- und Optimierungs-Dilemma gestaltet sich immer neu, Interaktion und Ausgangslage bedingt. Das Wirtschaftswunder gilt es mit zu gestalten, betrachtet man das noch einmal anspruchsvollere Kohle-Modul, das Gießereien, mit unterschiedlichen Funktionen und Kohle, mit der allein spezielle Aktionsfelder genutzt werden können, ins Spiel bringt, zudem den Heizer, der die Reichweite der Lokomotive erhöht, was auch gleichsam für den Spielreiz gilt! Top!

* solo bzw. zu viert

** waren Komplexitätsgrenzen bereits beim Basisspiel erreicht



FAZIT

10,90 / 5**

THOMAS BAREDER

German Railroads (nur mit dem Basisspiel *Russian Railroads* spielbar) bietet gleich einige Erweiterungs-Optionen und empfiehlt zurecht, sich derer schrittweise anzunähern. War es wahren Freaks bisher gefühlt „etwas zu früh“ Schluss oder nach einigen Partien vielleicht „nicht mehr komplex genug“, so befriedigt die Erweiterung dieses Bedürfnis perfekt. Neue, gut abgestimmte Elemente, ja Dimensionen tun sich auf und lassen das Fan-Herz höher schlagen, wenn gleich der erhöhte Tüftel-Aufwand die Spieldauer ansteigen lässt, was aber erst zu viert, wenn überhaupt störend wirkt.

