

SUNNY GAMES: NISYROS von Peter Slaman für 2 - 4 kooperative Vulkanologen

# LOS, AUF NACH KOS!

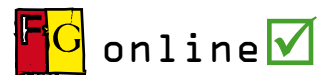
*Der Vulkan Stephanos auf der griechischen Insel Nisyros ist im wirklichen Leben kaum mehr aktiv, er ist quasi bereits in Vulkanpension. Im Spiel hingegen spuckt er Lava und versetzt die Inselbewohner in Angst und Schrecken. Steindämme halten die Lava zwar kurzfristig auf, langfristig gibt es jedoch nur ein Ziel: ab in die Boote und auf nach Kos.*

Griechische Vulkaninseln sind rund, karg, in vier symmetrische Sektoren aufgeteilt und es gibt nur Steine, Wald und Getreide. Am Inselrand verteilt finden sich die Dörfer Mandraki, Pali, Emporios und Nikia. Die Einheimischen spielen Backgammon, essen Souvlaki und trinken Metaxa. Hin und wieder reißt sie ein tiefes Grollen aus der Erde aus ihrem gemütlichen Leben und eilig ernten sie dann Getreide, sammeln Holz für den Bau von Schiffen (1 Holz) und Steine für den Bau von Dämmen (1 Stein) gegen die fließende Lava. Hoch oben nahe am Schlund des Vulkans finden sich die ertragreichsten, aber auch gefährlichsten Gebiete. Immer wieder lähmen giftige Gase die mutigen Arbeiter. Aber auch günstige Ereignisse helfen den eifrigen Griechen.

Gemeinsam und abgestimmt entsenden wir unsere Arbeiter. Neben dem Erwerb obiger Ressourcen sind

auch Damm- und Schiffsbauer nötig. Danach schlägt der Schicksalswürfel mit bis zu drei Ereignissen zu, nur rund die Hälfte ist positiv. Die fünf Ertragswürfel helfen und verdoppeln die Arbeitsleistung in manchen Bereichen. Wo die Würfel aktiv werden, ist natürlich wieder eine Gemeinschaftsentscheidung. Leider können die Würfel auch zusätzliche Ausbrüche zu den der Schwierigkeit angepassten Anzahl verursachen oder -geföhlt sehr selten- diese Anzahl auch verringern. Fortuna hat ihr Händchen hier kräftig im Spiel.

Vor jedem Ausbruch fließt bereits am Hang klebende Lava weiter in Richtung Meer. Dämme verhindern das. Gegen Ausbrüche sind sie jedoch machtlos und je nach betroffenem Sektor wird aus Steinbruch, Wald oder Feld öde, rote Leere. Unmittelbar betroffene Arbeiter landen mit Würfelglück im Dorf, mit Pech tot im Hades. Tote Arbeiter können natürlich nicht mehr nach Kos in Sicherheit gebracht werden. Umsichtige Planung und kluge Abschätzung der Risiken ist daher unbedingt nötig, wenngleich trotzdem nicht immer erfolgreich möglich.



## FAZIT

9-1\*

JÖRG DOMBERGER

In *Nisyros* treffen nettes Thema, tolle Optik und spannender Ablauf aufeinander. Gut abgestimmte Möglichkeiten fordern die kooperativ agierenden Spieler, aber überfordern sie nicht. Teilerfolge (einige gerettete Bewohner) sind immer möglich. Gemeinsame Entscheidungen prägen das keineswegs katastrophale Spiel. Gelungen!

\* deutsche Anleitung missverständlich und fehlerhaft

## KLEINE UND GROSSE SIEGE

Können von jedem der zwei bis vier mitspielenden Dörfer sieben oder acht der zehn Einwohner nach Kos gebracht werden, haben die Spieler gemeinsam einen kleinen Sieg errungen. Neun oder zehn Gerettete je Dorf bedeuten einen großen Sieg und fordern die Spieler natürlich umgehend heraus, die nächste Partie mit verschärften Bedingungen zu spielen. Das ist einerseits eine zusätzlich zum Schiff abzugebende Portion Getreide pro Bootsfahrt nach Kos (Stufe Herakles) oder gar ein zusätzlicher Vulkanausbruch pro Spielrunde (Zeus). Da man Getreide jede Runde auch für die Ernährung der Arbeiter braucht, ist hier ein Engpass vorprogrammiert.

