



Eigentlich keine Schnellstarter per se, dürfen sich die Vertreter dieser Doppelseite aufgrund der hinlänglich bekannten Grundregeln ihrer Spiele-Vorfahren, allesamt Klassiker, die wohl jeder kennt, zu Recht

in dieser Kategorie wieder finden. DKT kannte man schon vor dem zweiten Weltkrieg, *Dog* basiert auf *Mensch, ärgere dich nicht!* und *Carcassonne* ist DAS Domino des jungen Jahrtausends.

HANS IM GLÜCK: CARCASSONNE SÜDSEE von Klaus-Jürgen Wrede

für 2 - 5 Insulaner

MAL WAS NEUES BEI CARCASSONNE: SANDBURGEN UND HULA-HULA IM SONNIGEN SÜDEN!

Seit Carcassonne 2001 zum Spiel des Jahres gewählt wurde, haben unzählige Erweiterungen und eigenständige Ableger die Erfolgsgeschichte fortgeschrieben. Wir haben als Jäger und Sammler die Steinzeit erlebt, mit der Mayflower Amerika besiedelt oder die Stadt Carcassonne erbaut. Nun wird es Zeit, die paradiesische Südsee zu erkunden!

Wer die liebliche südfranzösische Landschaft mit ihren befestigten Städtchen, saftigen Wiesen, Burgen und Klöstern mochte, wird auch an den nett gestalteten Südseeinseln Gefallen finden. In *Carcassonne Südsee* gilt es, im bewährten Prinzip reihum eine neue Geländekarte an die langsam wachsende Landschaft anzulegen. Dicht bewaldete Inseln entstehen, durch hölzerne Laufstege über flachen Lagunen miteinander verbunden. Der wesentliche Unterschied aber ist: Für erfolgreich abgeschlossene Bauleistungen gibt es noch keine Siegpunkte, sondern Waren. Auf den Laufstegen finden sich Muscheln, auf vollständigen Inseln wachsen Bananenstauden und in den Lagunen tummeln sich Fische.

UND ES KAM EIN SCHIFF...

Die Schiffe der westlichen Entdecker sind auf der Suche nach diesen Rohstoffen. Alle suchen eine unterschiedliche Kombination an Waren und bieten im Gegenzug



unterschiedlich viele Siegpunkte. Also heißt es Muscheln, Fische und Bananen für die Schiffe scheffeln – oder gelegentlich einen Marktplatz in die Landschaft einbinden und sofort ein Schiff erhalten. Interessanterweise ist sogar an die Überfischung der Meere gedacht: Bei jedem Fischfang sinken die Fischbestände für alle folgenden Angler. Das MSC Siegel für nachhaltigen Fischfang hat die Südsee-Insulaner also wohl noch nicht erreicht. Dafür kann man im Gegensatz zu *Carcassonne* übereifrig gesetzte Spielfiguren von einsamen Inseln auch wieder zurücknehmen und so Frustrationsmomente vermeiden. Also viel Spaß beim Muschelsammeln!



FAZIT

6/8*

MARTIN BOEKER

Carcassonne Südsee ist konzeptionell stark an das Original angelehnt. Im Detail ändert der zweistufige Spielprozess allerdings einiges: Wer nicht beständig darauf aus ist, die richtigen Warenkombinationen für die anlegenden Schiffe bereitzustellen, wird schnell ins Hintertreffen geraten. Statt mit riesigen Wiesen und bombastischen Städten auf einen langfristigen Sieg zu setzen, sind es bei *Carcassonne Südsee* die schnellen Warengewinne, die das Spiel spontaner machen. Ausprobieren!

* für langjährige *Carcassonne* Spieler mit der kompletten Sammlung

