

RAVENSBURGER: WETTLAUF NACH EL DORADO - DIE GOLDENEN TEMPEL von Reiner Knizia

für 2 - 4 Expeditions-Experten

## VON A NACH B ...

Erfolgsautor Reiner Knizia ist (auch) dafür bekannt, eigene Spielkonzepte mehrfach bzw. wiederholt zu variieren. So liegen zu seinem Keltis, dem Spiel-des-Jahres-2008, zwischenzeitlich schon vier Varianten und eine Erweiterung vor (wobei Keltis selbst eigentlich eine Abwandlung zu Lost Cities darstellt, wofür es gleichfalls bereits vier Varianten sowie diverse Neuauflagen gibt).

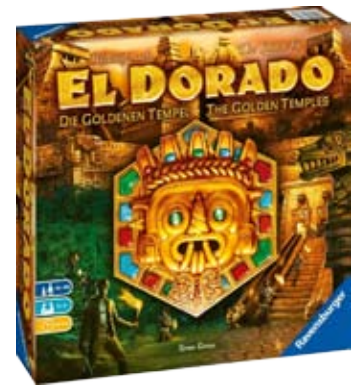
Anders bei *Wettnlauf nach El Dorado* (nominiert zum Spiel-des-Jahres-2017): Dieses ist im Wesentlichen nämlich eine Interpretation zu *Dominion* und verbindet Kartendeckbau mit einem spannenden Rennen auf den (variablen) Spielplanfeldern – inklusive dem Potential zum Ärgern der Mitspieler. Siegpunkte brauchen hier nicht gezählt werden, der/die Schnellste gewinnt. Nach dessen erster Erweiterung – *Helden & Dämonen* – ist *El Dorado* jetzt aber doch noch nicht unser (End-)Ziel.

## ... C, D UND WIEDERRETOUR NACH A

Dort angekommen, müssen wir nämlich noch drei Tempel aufsuchen, um als Erste(r) wieder zurück zu sein. Auch dabei kommen wir einander (gerne) in die Quere: „He, du blockierst mich auf meinem Rückweg“ – „Nein, du blockierst mich am Hinweg“. Neu gibt es einen weiteren Geländetyp (mit eigenen Expeditionskarten), Goldmünzen (als zusätzliches Zahlungsmittel und auch für Bewegungen) sowie steinerne Wächter, welche uns zwar kaum behindern, dafür jedoch den Mitspielern helfen (thematisch eher unlogisch, wird dadurch immerhin die Partie beschleunigt). Spielerisch stellt der Zwang zum Hin- und Herlaufen jedenfalls einen Gewinn dar, zumal damit auch länger offen bleibt, wer

vorne bzw. eindeutig hinten liegt. Für längere, gar „epische“ Partien lassen sich alle Varianten miteinander kombinieren, wodurch sich vor allem der Kartendeckbau deutlich interessanter gestaltet (und wem auch das noch nicht genügt, könnte aller Anfang zum endgültigen Ende bestimmen bzw. derart die Rennstrecke zusätzlich verlängern).

Leider ist die Spielanleitung mehr für Kenner des Grundspiels als für Neueinsteiger formuliert, das Spielmaterial ist ungenau (bzw. sogar falsch) beschrieben und es gibt nur vier neue Geländetafeln (mit ebenfalls nur vier Wegstrecken-vorschlägen); wirklich ärgerlich vor der ersten Partie ist jedoch die Doppelnutzung von 21 sprachneutralen Karten (und zwar *Skipper*, *Pilot*, *Gentleman*, *Master*, *Professor*, *Sponsor* und *Jeep*) sowohl für Deutsch als auch für Englisch – es fehlt jedoch irgendein Hinweis auf diese Form der „Nachhaltigkeit“, sodass auch das erst „zusammengereimt“ werden muss! Immerhin ein guter, wenngleich zynischer Witz ist die Funktion des *Jägers*, mit dem „versehentlich“ zu faule Mitglieder aus dem eigenen Team „herausgeschossen“ werden können.



### FAZIT

8\* / 6-1\*\* + 1\*\*\*

HARALD SCHATZL

*Wettnlauf nach El Dorado - Die goldenen Tempel* ist ein taktisches Deckbau-/Lauf- und Ärgerspiel mit (manchmal frustrierendem) Glücksanteil für (spieleerfahrenere) Familien-/Gelegenheitsspieler. Für die Zielgruppe weniger als eigenständiges Spiel geeignet denn als Erweiterung für Fans (bzw. mit dem Grundspiel bereits ausreichend Vertraute). Das Spielmaterial ist wieder hübsch gestaltet, die Anleitung etwas zu knapp geraten.

\* als Erweiterung

\*\* unnötig hohe Einstiegshürde

\*\*\* zu zweit

