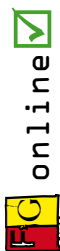


Zu einem Face-Lifting der flotten Art, also nicht nach 25 Jahren, sondern wohl nur rund 25 Wochen ist es beim Kultur-Entwicklungsspiel **Hadara** gekommen. Ob das einen thematischen Zusammenhang hat und die kulturelle Entwicklung auch beim Erscheinungsbild der Spiele zu dokumentieren ist? Das wäre natür-



lich ein Ansatz, ebenso wie dem Konsumenten subtil den qualitativen 5-Sterne Charakter des Spiels mitzuteilen. Nein, es ist einfach schöner und zeigt uns gleich, worum es geht, nämlich in fünf Kategorien die Entwicklung gleichermaßen voranzutreiben! Siehe Online-Ausgabe.

## FAZIT FG 2/2019

9 / 8\*+1\*\*

THOMAS BAREDER

**Hadara** ist ein komplexes Sammel-, Entwicklungs- und Mangel-Spiel mit verhältnismäßig ungewöhnlich einfachem und übersichtlichem Zugang bei sehr moderater Spieldauer für Spiel-erfahrene Familien, Vielspieler und Freundesgruppen. Innovativ-gefälliger Karten-Wahl-Mechanismus, der entscheidend Glücksfaktor mindernd wirkt, dazu sehr gut abgestimmt und jede (!) Karte unterschiedlich und ansprechend gestaltet – **Top!** \* zu zweit bzw. bei Null-Glücksfaktor-Präferenz \*\* bemerkenswert einfacher Zugang



Doch nun starten wir unser Neuheiten-Panorama, das uns, ausgehend von einem kleinen Dorf, auf Reisen in die weite Welt, ja sogar bis in andere Galaxien der Zukunft führen wird. Auch auf Monster werden wir treffen und es wird richtig gruselig, bis uns am Ende die Zombie-

horde endgültig den Halloween-Schock beschert. Dabei beginnt es doch so friedlich mit dem Siedeln – aber nicht in *Catan*, das war 1995 und erscheint seitdem fast jedes Jahr neu bzw. etwas anders! 😊

## IELLO: LITTLE TOWN von Shun & A. Taguchi für 2 - 4 traditionelle Siedler

### **ACHTUNG: KANN SPUREN VON H, ST, W UND F ENTHALTEN**

Wer auf die typischen Siedlerzutaten Holz, Stein, Weizen und Fisch allergisch ist, sollte diese Rezension überspringen. Allen anderen sei gesagt: Der Aufbau der kleinen Stadt macht Spaß und für das Lesen und Verstehen der Baupläne ist kein Hoch- und Tiefbau-Studium nötig. Reine Sandkastenpraxis allerdings ist zu wenig, um die Verzahnungen im Baugewerbe zu durchblicken.

Wir befehlen flexible Arbeiter und stellen diese auf ein leeres Wiesenfeld des allgemeinen Spielplans, angrenzend an Berg, Wald oder See und lassen diese dann die entsprechenden Ressourcen von den bis zu acht rundum angeordneten Feldern organisieren. Auch zum Bauarbeiter, am Bauplatz Gebäude errichtend, taugt die Spielfigur, ausgestattet mit den dafür nötigen Materialien muss sie jedoch freilich sein. Ein Holzhäuschen, auf das eben gelegte Gebäudeplättchen gestellt, markiert dessen Besitzer. Das ist wichtig, denn andere Spieler können – zahlungspflichtig für

eine Münze an den Eigentümer – auf dessen Produktivität zugreifen. Aber immer gilt: Nur zum eben platzierten Arbeiter angrenzende Spielfelder dürfen genutzt werden. So füllt sich der Spielplan Zug um Zug mit Arbeitern und Gebäuden. Die Verpflegung der Arbeiter – jede Mensch-Maschine braucht ja auch geeigneten Treibstoff in Form von fester und flüssiger Nahrung – erfolgt zu Rundenende. Danach gehen alle wieder heim oder machen Urlaub, werden also wieder zurückgenommen, ehe es auf geleertem Spielplan auf's Neue losgeht, zumeist auch mit ertragreicheren Feldern mit mehr Möglichkeiten, zumindest, wenn man sich Münzen als Tribut an die Gebäudeeigentümer leisten kann oder eigene Gebäude gratis nutzt. Diese wellenförmige Verdichtung und anschließende Auflockerung der Baumöglichkeiten ergibt einen schönen Spielfluss, der nicht überfordert, aber trotzdem langfristig fesseln kann.



## FAZIT

8

JÖRG DOMBERGER

**Little Town** ist ein gemütlich in Schwung kommendes Worker-Placement- und Entwicklungsspiel für Freunde und spiel-affine Familien. Leichter Einstieg, hübsches Material aus Holz und freundliche Illustrationen machen aus dem Siedlungsaufbau ein spielerisches Vergnügen, das durch viel Variabilität für langen Spielspaß sorgt.

