

PALEO

von Peter Rustemeyer

für 2-4 entwicklungsfähige Steinzeitler (Hans im Glück)

ALS DER DODO NOCH LEBTE ...

... und das Mammut noch zu jagen war, in der guten alten Zeit also, ziehen wir durch Wald und Berg, jagen in Flüssen, bauen Unterkünfte, entwickeln fortschrittliche Ideen und natürlich träumen wir auch. Ein Kühlschranks für das Einlagern verderblicher Beute wäre cool, Medikamente gegen Herzprobleme und eine Kettensäge zur Holzbeschaffung wäre auch eine tolle Sache. Aber: Hätte, hätte, Fahrradkette. Fahrrad?

Gleich vorweg: Ein Passus der Spielanleitung sagt: „Schaut euch die Vorderseiten der Karten bei der Spielvorbereitung nicht an!“ Das Spiel soll im Abenteuermodus kooperativ erlebt und erfahren werden, zu scheitern ist in den ersten Partien normal, Kenntniserwerb notwendig. Ich werde obigen Hinweis ernst nehmen und nichts verraten.

Jeder Spieler durchwandert mit seiner Gruppe aus zwei Personen die noch unbekannte Welt. Vor jedem Schritt – ein kleiner Schritt für mich, blabla ... – wird von jedem Spieler eine der drei obersten Karten des persönlichen Kartenstapels genommen und danach angeschaut. Weil die Rückseiten der Karten vage Hinweise auf die Vorderseite geben, ist das gemeinsame Vorgehen in Grenzen planbar.

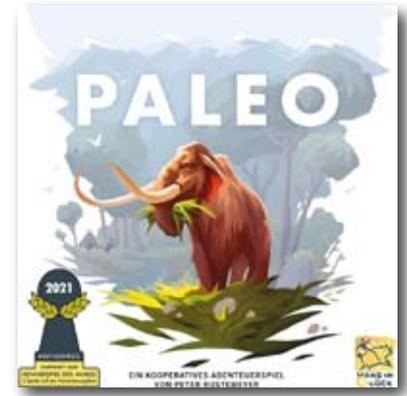
Die Steinzeit birgt Überraschungen

Die aufgedeckten Karten können abgewickelt werden, die meisten ne-



gativen müssen es leider. Fast immer stehen mehrere Optionen zur Verfügung, viele davon sind jedoch nur mit Unterstützung der anderen Gruppen = Spieler machbar. Hilfsbereitschaft wird großgeschrieben und jeder Spielzug muss gemeinsam überlegt werden. Wie zumeist gilt: Der Einsatz von vielen Ressourcen bringt große Beute. Als Ressourcen stehen hauptsächlich Fähigkeiten der Menschen sowie Gegenstände wie Fackeln, Steinkeil, Speer oder Fell zur Verfügung, sowie, ganz wichtig, Karten - und zwar immer die obersten vom persönlichen Kartenstapel. Aller Besitz ist gruppenbezogen, nur Nahrung, Holz und Stein stehen in der gemeinsamen Höhle für die Allgemeinheit zur Verfügung.

Weil die roten Kartenrückseiten auch offenbaren, dass vermutlich ein negatives Ereignis ansteht, muss gut überlegt werden, ob eine Aktion, bei der Karten abzulegen sind, wirklich gewählt wird. Rote abgelegte Karten bescheren einen Totenkopf. Fünf Totenköpfe bedeuten das Ende aller paläontologischen Aktivitäten. Ein To-



FAZIT ► 10

Jörg Domberger

PALEO ist ein kooperatives Brauurstück. Die Mechanismen sind grundsätzlich einfach, die Komplexität ergibt sich aus den vielfältigen Kartenkombinationen und Optionen. Weil jedes Level zwei oder drei von zehn vordefinierten Modulen kombiniert, sind die Kartendecks unterschiedlich und die Partien werden nach Schwierigkeitsgrad gestaffelt in der Spielanleitung angeboten. Und: Abwechslung für Vielspieler ist garantiert!

tenkopf ist auch dann in Kauf zu nehmen, wenn ein Mensch mehr Schäden einstecken muss als er verträgt und an multiplem Herzversagen stirbt.

Es wird Nacht

Sind die Kartenstapel aller Spieler verbraucht, müssen die Überlebenden gepflegt und die Missionsziele erledigt werden. Damit schrumpft der Nahrungsvorrat und weitere Güter müssen abgegeben werden. Sonst: Totenschädel! Doch wir leben noch und vielleicht haben wir auch schon ein Stück der fünfteiligen Höhlenmalerei in den Felsen geritzt. Apropos geritzt: Das ist es noch lange nicht. Der nächste Tag bringt jedem Spieler wieder einen Kartenstapel mit all seinen Tücken und Herausforderungen. Und erst das vollständige Mammut an der Höhlenwand lässt uns siegreich in den noch nicht erfundenen Polster sinken und durchatmen