

In 80 Spielen um die Welt

RAVENSBURGER: **WOODLANDS** von Daniel Fehr für 2 - 4 Labyrinth-Bauer

ES WAR EINMAL ... EIN LABYRINTH?

Rotkäppchen, Robin Hood, die Artus-Saga und Dracula sind allseits bekannte Geschichten mit vielen Wendungen und verworrenen Handlungssträngen – ein Labyrinth, könnte man fast meinen, würde man es auflegen, oder?

Genau das haben wir nun vor: Die in vier/fünf Kapitel (=Runden) „erzählte“ Geschichte gilt es am eigenen 3x3 Tableau möglichst korrekt „nachzuerzählen“. Dabei müssen Wegekarten so gelegt werden, dass sie den Vorgaben möglichst genügen, denn dafür kassieren wir Siegpunkte. Heißt es da beispielsweise „Rotkäppchen folgte weiter dem Weg und beschloss, köstliche Pilze für Großmutter zu sammeln“, dann sind alle angehalten, die Wegekarten möglichst so zu legen, dass der Pfad nicht über rote (Fliegen-), sondern grüne Pilze verläuft (was übrigens fälschlicherweise suggeriert, dass

grüne Pilze immer essbar seien, obwohl doch just der grüne Knollenblätterpilz der giftigste von allen ist). Klingt einfach, ist es aber nicht, denn man sieht nur die zentral platzierte Vorgabe und kann nicht prüfen. Erst wenn die transparente Folie mit den relevanten Story-Points über den eigenen Wegverlauf gelegt wird, zeigt sich, wie gut man gelegt hat und wie viele, wenige oder auch gar keine Punkte man kassiert. Das liegt nicht jedem, führt aber auch zu „spaßigen“ Alternativ-Handlungen. Zudem bieten Schatzkarten die Möglichkeit, Mitspieler, meist den Führenden, zu ärgern und ihnen das Leben etwas schwerer zu



FAZIT

9

KARIN BAREDER

Woodlands ist ein leicht zugängliches, tüfteliges Legespiel, das parallel auf Zeit gespielt wird und Varianten reich Familien und Freunde ab fortgeschrittenem Volksschulalter erfreut. Die an sich nicht neue Labyrinth-Legen-Idee gewinnt durch das zwar leicht aufgesetzt wirkende, aber insgesamt sehr sympathische und witzige Märchen-Thema und das transparente, gut abgestimmte Spielmaterial. Gelungen!

machen – was ausgleichend wirken soll! Flotte Sache!

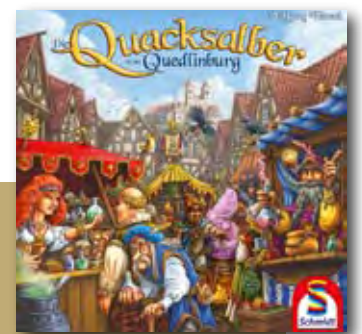
SCHMIDT SPIELE: **DIE QUACKSALBER VON QUEDLINBURG** von W. Warsch für 2 - 4 Kurpfuscher

EXPLODIERT GLEICH DER KESSEL?

Einmal jährlich findet der Basar von Quedlinburg statt. Herbei eilen alle Wunderheiler und Quacksalber, um Tinkturen zu brauen. Immer mehr Zutaten kommen in die Brühe, mehr, noch mehr ... und ja noch eine, ... aber keine ... BUMM !!! ... Knallerbse! ☺

Ausgestattet mit eigenem Kessel und mit anfangs zwei Zutaten- und leider etlichen Knallerbsen-Plättchen, starten wir den Wettstreit um den besten Quacksalber, der mittels Punkteleiste am zentralen Spielplan, der ansonsten „nur“ Infos zeigt, ermittelt wird. Jede Runde zieht jeder nach und nach Zutaten aus seinem Beutel und braut so seinen Trank, der immer hochwertiger wird. Jede Zutat lässt ihn mehr brodeln, doch wehe, wenn mehr als sieben Knallerbsen in der Brühe landen! Wozu riskiert man dann? Mit dem Wert

des Trankes steigt der Verkaufserlös, um den weitere, idealerweise bessere Zutaten erworben werden müssen (!). Das Verhältnis gute: schlechte Zutat steigt - der gebrauchte Trank wird immer besser und die Chance, richtig viele Punkte somit einzuheimen, immer größer. *Kreuzspinne, Fliegenpilz, Alraunenwurzel oder Kürbis soll es sein; vor allem aber ein Krähenschädel wäre fein!* Denn diese bringen die Spielentscheidenden Boni mit sich. Von „Weiter vorrücken“ bis zu „Extra-Siegpunkte“ ist da einiges drinnen. Wahrsagerkarten und Rubine geben dem Spiel zusätzliche Würze, doch neben dem Zocken steht der Zutaten-Einkauf, das strategische „Nachrüsten“ im Zentrum. Sehr gut abgeschmeckt!



FAZIT

9+1

THOMAS BAREDER

Die Quacksalber von Quedlinburg ist ein sehr ansprechend designedes, taktisches Zocker- und Entwicklungsspiel für Freunde und Familien. Reich an Variationsmöglichkeiten hält der Spielspaß des spannenden Bag-building-Spiels (quasi ein Deckbuilding Spiel ohne Deck), bei dem Zocker-Glück natürlich eine Rolle spielt, lange an. Einziger „Kritikpunkt“: Verleitet manche zum Schummeln! ☺

* Design und Vielfalt