

## JUMBO: ANIMAL RESCUE von Daryl Chow für 1 - 5 Tierpfleger

### CHAOS IM TIERHEIM

*Bunt gewürfelt, ausgewählt und eingetragen – doch wir kreuzen nichts an oder schreiben, sondern zeichnen die Tiere. Keine Angst, es geht leicht, da die Würfel eine Vorlage bieten!*

Fröhlich bunte, beidseitig bedruckte Blöcke zeigen uns die fünf Gehege, die mit möglichst vielen Tieren gefüllt werden sollen – allerdings möglichst entsprechend der Vorgaben. Zwar sind diese nicht bindend, bringen jedoch wertvolle Extra-Punkte am Ende des Spiels. Apropos: Schluss ist, wenn einer drei Gehege komplettiert hat – Mitspieler im Auge behalten sinnvoll! Und nicht nur deswegen, denn es gilt, jeden Zug einen der bunten Tier-

Würfel auszuwählen und ins der Farbe entsprechende Gehege einzuzeichnen – wer also was schon hat bzw. benötigt, ist insbesondere gegen Ende von Relevanz beim Ausschuchen. So werden Frösche und Krokodile ins Feuchtgehege, Eulen und Hühner ins Vogelgehege gezeichnet – möglichst gleiches nebeneinander. Warum? Damit der Storch was zu tun hat und das Gehege mit unterschiedlichstem Nachwuchs füllen kann – was natürlich ein kleines Bonus-Tierchen im entsprechenden Gehege zur Folge hat! Also immer die richtigen Würfel aussuchen – sofern sie nicht weggeschnappt wurden! Clever-originell!



### FAZIT

8/9+1\*\*

KARIN BAREDER

*Animal Rescue* ist ein sympathisch-buntes, schnell gespieltes, Würfel-basiertes Platzierungs- und Optimierungsspiel für Freunde und Familien ab fortgeschrittenem Volksschulalter. Im Design Kinder ansprechend, ist das Tier-Würfeln durchaus taktisch interessant, dazu sind alle immer involviert und interagieren auch – nicht viel, aber nicht selten entscheidend. Empfehlenswert! \* Kinder \*\* Liebevollbunte Ausstattung

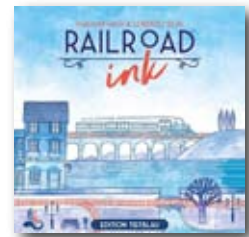
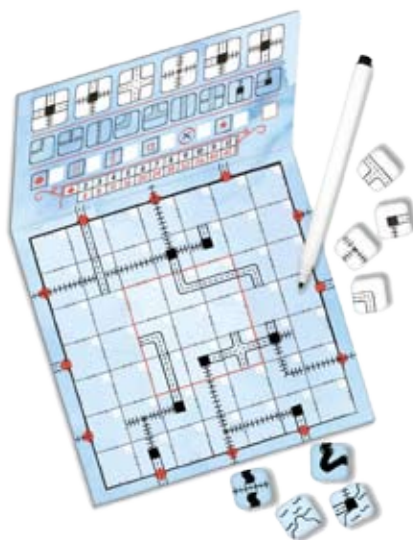
## HORRIBLE GAMES/HEIDELBÄR: RAILROAD INK von H. Hach & L. Silva für 1 - 6 Verkehrsnetz-Planer

### STRASSEN UND SCHIENEN BRAUCHT DAS LAND!

*Ein neues Gebiet soll Verkehrs-technisch erschlossen werden. Und zwar so, dass möglichst alle Ausfahrten miteinander verbunden sind. Doch wir können nicht bauen was wir wollen, nein, die Schienen- und Straßenbauer diktieren uns ihr Angebot. Und jetzt kommt auch noch ein Fluss!*

Ob Fluss oder See oder weder noch, entscheidet sich zu Beginn – man nimmt die entsprechenden Würfel, die alles etwas komplexer machen dazu oder nicht. Nachdem die Spielpläne und Stifte verteilt sind, geht's schon los mit Würfeln. Weder Zahlen noch Farben zeigen die vier weißen Würfel, dafür Geraden, Kurven, Bahnhöfe und Kreuzungen. Flussläufe und Überführungen bzw. See-Symbole und Anlegestellen, die blauen Fluss- bzw. Seewürfel – je zwei als Erweiterung gedachte Extra-Würfel. Da liegen sie nun, die Schienen-Gerade, Straßen-Kurve und zwei T-Kreuzungen und alle müssen nun eingezeichnet werden. Von allen! Und mit dem Fokus,

nach sieben Runden möglichst lange Strecken, lange Flussläufe, etc. ... und vor allem viele verbundene Ausfahrten zu haben. Dabei helfen auch die Spezial-Bahnhöfe bzw. -Kreuzungen – drei davon dürfen ergänzt werden. Das bringt sowohl Spieltiefe als auch Kompensation bei Würfel-Pech: „Hoffentlich kommt jetzt noch ein T-Schienenstück. Nein, nix – und auch keine Anlegestelle. Okay, ich kann die große Schienenkreuzung einbauen



### FAZIT

10

THOMAS BAREDER

*Railroad ink* ist ein top konzipiertes, Würfel-basiertes Entwicklungsspiel ab fortgeschrittenem Volksschulalter, das weder in Design noch Ausstattung Wünsche offen lässt. Völlig interaktionsfrei tüfteln alle parallel über ihren Plänen, die auch dank Varianten den hohen Spielreiz nicht verliert. Perfekt für unterwegs bzw. auf Reisen – herausragend!

en, auf Kosten eines offenen Anschlusses – aber die fehlende Anlegestelle ist nicht zu kompensieren.“ Tiefgängig, tüftelig und am Schluss spannend!