

AEG/FLATOUT GAMES/KOSMOS: CASCADIA von R. Flynn für 2 - 5 Tierhüter

IM HERZEN DER NATUR

Im Nordwesten Nordamerikas, wo sich die landschaftliche Weite vom Pazifik bis an die Rocky Mountains erstreckt und Grenzen nicht existieren, wollen wir Lebensräume für Wildtiere schaffen. Doch jede Tierart hat so ihre eigenen Vorlieben!

„Welche Landschafts- und Tier-Plättchen-Kombination nehme ich aus der vier Optionen bietenden Auslage?“ ist die sich Runde für Runde stellende Frage. Eine reine Flusslandschaft mit Bären Dominanz, eine Prärie-Gebirge-Kombination für Fuchs und Bussard, eine Hirsch-Lachs und Bussard dominierte Wald-Fluss-Kombination oder ein Lachs-Sumpf liegt da beispielsweise zur Auswahl, wovon eines gemeinsam mit einem separat gezogenen, direkt daneben platziertem Tierplättchen wie Lachs, Bär, Bussard, Hirsch und Fuchs auszuwählen und

in die eigene Landschaft zu legen ist. Möglichst im Sinne der Wertungskarten, die angeben welche Tierart nach welchen Platzierungsregeln punktet: Der Lachs punktet mehr, wenn die platzierten Lachse eine Kette bilden. Füchse wollen unterschiedliche Tiere als Nachbarn, Bären und Hirsche bevorzugen Gruppenbildung, letztere in bestimmter Konstellation, und Bussarde jagen lieber allein. Meist heißt es auch, je mehr, umso besser, weshalb ein Blick zu den anderen in Bezug auf deren Sammel-Pläne durchaus empfehlenswert sein könnte, ließe sich so vielleicht mögliches Konkurrenzdenken erkennen. Nach rund 20 Zügen, wenn alle Plättchen gezogen wurden, endet der Lege-Spaß und die Tiere punkten gemäß der Wertungskarten, die jeweils größten Gebiete punkten extra.



FAZIT 6
T. BAREDER

Cascadia ist ein hübsch illustriertes, für sich gezieltes, dennoch interaktives Lege- und Platzierungsspiel für Familien und (eher) Freunde ab fortgeschrittenem Volksschulalter mit leicht entschärftem Nachzieh-Glücksfaktor. Variantenreich!

Variantenreichtum: Unterschiedlichen Wertungskarten bieten Herausforderungen für fortgeschrittene Spieler, ein Solo-Modus sorgt für Abwechslung und langen Spielspaß des hübsch illustrierten, spielerisch jedoch eher trockenen bzw. abstrakt anmutenden Naturspiels.

KOSMOS: KARAK von P. Miksa & R. Hladik für 2 - 5 Dungeoncrawler

ABENTEUER TIEF UNTER DEN MAUERN DER BURG...

Schätze wollen wir heben und das nicht zu knapp! Doch leider, wie so oft, werden diese von Monstern bewacht, in einem unbekanntem, dunklen Labyrinth – und einen Drachen gibt's da auch, den es zu besiegen gilt!

Vom Ausgangsfeld weg erkunden wir individuell nach und nach das Dungeon. Dungeon-Plättchen werden dafür gezogen und platziert – wird ein Raum aufgedeckt, dann wird ein Begegnungs-Plättchen gezogen. Schatztruhe? Hurra, einfach einkassieren! Monster? Au Backe, jetzt kommt's zum Kampf. Und der wird ganz simpel via Würfel und Kampfstarke-Addition abgewickelt; gewinnt man, winkt Beute, eine Niederlage kostet einen Lebenspunkt. Anfangs ist das nicht selten

der Fall, denn weder Ratten oder Riesenspinnen, noch Mumien oder Skelette besiegen sich von selbst, geschweige denn Skelett-König oder Seelenräuber und man muss sich mitunter heilen lassen. Das kostet Züge, je nachdem, wie weit man

von der Heilquelle entfernt ist. Gut, wenn man einen Teleport dorthin machen kann, noch besser, wenn ein aussichtsloser Kampf gleich gar nicht geführt werden muss, was manche Charaktereigenschaft ermöglicht. Gelingt einmal ein „Slay“, so können Waffen oder andere Hilfsmittel eingesackt werden

und man wird „besser“ und kann sich auch an stärkere Gegner heranwagen, die wiederum noch bessere Waffen oder Schätze bewachen, sodass der irgendwann gezogene Drache (=Endgegner) auch „machbar“ wird. Doch wer glaubt, der Triumph über den Drachen allein bedeutet auch den Sieg im Spiel, der irrt grundsätzlich, denn es zählen die meisten gesammelten Schatzkisten am Ende. Also erst angreifen, wenn ..., denn Stehlen von anderen Abenteurern oder Schlimmerem ist nicht erlaubt, lediglich eine Zwangs-Teleportation zur Heilquelle zwecks Heilung bleibt als Interaktionselement nebst „Verbauung“ des Labyrinths übrig – das könnte schlimmer sein!



KARAK ist ein fast „lieb“ gestaltetes, klassisches Dungeon-Crawler Spiel für Genre-Einsteiger ohne Regelhürden für Familie und Kinder ab Volksschulalter. Relativ hoher Glücksfaktor und wenig austariert, besticht es durch Einfachheit im Zugang und Handling. * Genre-Einsteiger ** Frustpotential bzw. kann „sich ziehen“

FAZIT
8* / 5-1**
T. BAREDER

Nun werfen wir wieder mal einen Blick auf die Haupttrends der letzten Zeit. Roll & Write Spiele haben wir diesmal nicht dabei, dafür schauen wir kurz bei den tüfteligen Zweierspielen vorbei, davor gibt's Neues von Altbekanntem – aber gestartet wird mit den Escape-, Crime und Mystery-Spielen, wo wir uns auf einem Schiff wiederfinden bzw. in ferner Zukunft!

MOSES: SEEFAHRT INS UNGEWISSE von Leo Colovini für 1 - 4 Schiffsreisende

RAUS AN DECK!

Warum ist die Kajüte versperrt? Die anderen Türen auch? Und wo ist die Besatzung, niemand hört mich. Ich habe doch noch gestern mit dem Kapitän diniert. Hab' ich?

Dreh niemals eine Karte um! ist die Grundregel, die es zu beherzigen gilt, will man sich den Rätselspaß nicht verderben. Türen mit Zahlenschloss zeigen diese nämlich und rückseitig einen Hinweis auf ein weiteres Zahlenschloss-Rätsel – welches, ist meist nicht klar. Assoziationen



gilt es dabei zu erkennen und bei den Rätseln oft Logicals zu lösen. Wer wohnt in welcher Kabine, was macht er so und wie alt ist er eigentlich? Alles kann später nützlich sein, vielleicht auch erst, wenn es zum großen und durchaus überraschenden Showdown kommt! Fehlversuche führen nicht zum Scheitern, reduzieren lediglich ebenso wie die Zahl an genutzten Hinweisen und Zeitüberschreitung das Ergebnis, das uns Informationen gibt, wie wir uns so angestellt haben.

FAZIT

6

THOMAS BAREDER

Seefahrt ins Ungewisse ist ein kompakt, übersichtlich und clever konzipiertes Escape-Spiel, das Zeitstress nicht erzwingt. Ab Teenageralter geeignet, erfreuen die nicht allzu durchtriebenen Rätsel, die nette Story und dass nichts kaputtgemacht wird. Solide.

RAVENSBURGER: ECHOES - DER MIKROCHIP von D. Neale & M. Dunstan für 1 - 6 Historiker

LÖST DAS RÄTSEL DER FINSTERNIS!

In ferner Zukunft, lange nach der Finsternis, wie die Apokalypse bezeichnet wird, fragt ihr euch, wie das passieren konnte. Relikte aus den vergangenen Zeiten sollen euch dabei helfen. Wie? Dank eurer besonderen Fähigkeiten könnt ihr die Geräusche, Tierlaute oder Stimmen hören, die an allen Dingen haften.

18 Objektkarten gilt es, den sechs Kapiteltafeln richtig zuzuordnen, wobei anfangs nur 9 Karten im Spiel sind. Nein, den Abbildungen nach passiert das nicht, sondern den Gesprächs- und Geräuschmitschnitten entsprechend. Dank App werden die Karten gescannt und schon spielt das Smartphone die passende Sound-Datei ab. Hintergrundgeräusche, Stimmlagen und natürlich



der Gesprächsinhalt – alles sollte berücksichtigt und im Zweifelsfall auch öfter angehört werden, schließlich kann zwischen den Dateien viel Zeit vergangen sein oder nur Augenblicke – das macht eine korrekte Zuordnung samt richtiger Reihenfolge nicht leichter.

Kommt man gar nicht zurecht, gibt's Hinweise. Gelingt eine Komplett-Zuordnung, dann wird die ganze Teil-Story nochmal abgespielt, jetzt ein bisschen ausführlicher, sodass sich nach und nach ein Bild vom Ganzen ergibt. Hat man alle Objekttafeln korrekt „bestückt“, dann gilt es, diese chronologisch richtig zu sortieren – wenn's stimmt, dann erfährt man, wie die Apokalypse zustande kam. Spannend!



FAZIT

8/1*

THOMAS BAREDER

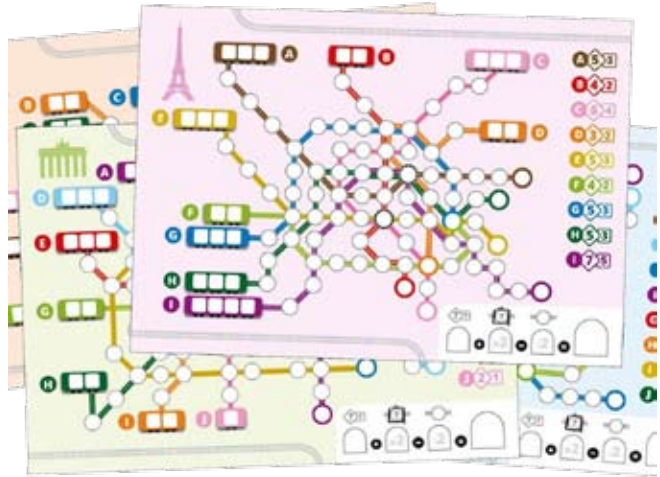
Echoes ist ein App-basiertes Zuordnungsspiel, bei dem aus Gesprächsausschnitten ein Handlungsstrang erkannt werden muss. Mysteriös, ebenso wie die Hintergrundstory. Packend! Smartphone unbedingt nötig! * unspielbar, wenn die Smartphone-Voraussetzungen nicht gegeben sind



SCHMIDT: VOLL VERPLANT *U-Bahn-Fahren ohne Drängeln & Maske!*



Wie Autor Hisashi Hayashi auf die Idee, dieses Spiel zu entwickeln, gekommen ist, wird wohl nicht schwer zu erraten sein: Er hat wohl oft und lange bei Städtetouren das U-Bahn-Netz genutzt und studiert. Zwei U-Bahn-Linien-Pläne, Berlin oder Amsterdam, jedoch nur sehr bedingt authentisch, sollen möglichst vollständig befahren werden. (Zahlen)Karten-getriebenen kreuzen die Spieler entsprechend viele Stationen einer Linie in Folge ab – ist diese



„durchfahren“, gibt's Punkte, mehr für den Ersten, dem das gelingt. Problem: Trifft man auf bereits angekreuzte Stationen, was bei jedem Kreuzungspunkt der Fall sein kann, muss unterbrochen werden, glücklicherweise gibt es auch Spezialkarten, die „Sprünge“, Einzelkreuze oder Aufwertungen von Kreuzungen ermöglichen, doch ob diese ins Spiel kommen, ist nicht gewiss! Wer also „einfach drauf los“-agiert, der findet sich vielleicht zu Spielende bei einigen Linien

„mittendrin“ anstatt bei der Endstation wieder – und dann ist man beim Sieg-Ausmachen nicht „dabei“. ► **Voll verplant** ist ein einfaches, nettes Roll (eigentlich Draw) & Write für zwischendurch, das weder besonders tiefgängig, noch banal ist – gut für zwischendurch oder unterwegs in der U-Bahn!

LUMBERJACK STUDIOS: TREK 12 - HIMALAYA *Bergsteigen am Block mit „The Schnapps“!*

Sehr ansprechend und ungewöhnlich aufwändig für ein Roll & Write gestaltet, können wir zwischen den Modi „Express Ascent“, für ein flottes und einfaches, „Expedition“, für ein Spiel in Etappen oder „Free solo“ für das Solospiel wählen – für jeden liegt ein eigenes (kleines) Manual bei. Die (sehr) ansprechend bunt, den jeweiligen Berg (halbwegs) authentisch, wie beispielsweise beim Dhaulagiri, zeigenden Spiel-Zettel gilt es mit aufsteigenden Zahlenfolgen so auszufüllen, dass möglichst lange Seil-gesicherte Routen oder/und Plateaus entstehen.

Würfel werden hierfür abwechselnd geworfen, jedoch was uns der Auswahlzettel noch ermöglicht. Je fünf kann/muss das niedrigste oder das höchste Ergebnis, die Summe, die Differenz oder das Produkt gewählt werden – Planung bzw. Intuition sind gefragt, denn es gilt: Was eingetragen ist, kann nicht verändert werden. Tüfteln ist also vor allem in den ersten Partien angesagt – das Dilemma, welches Risiko man gehen möchte, bleibt auch in der 20sten Partie aktuell! ► **Trek 12 – Himalaya** ist ein vorerst noch nicht in Deutsch erhältliches, üppig in Bezug auf Varianten und sogar Legacy-Modi ausgestattetes Roll & Write, das jedoch spieltechnisch nicht ganz die Atmosphäre der Schachtel widerspiegelt vom Prinzip her doch eher simpler anmutet, dafür

zugänglich für fast alle Spielergruppen ab fortgeschrittenem Volksschulalter bleibt. Es gilt: Wer konzentriert und planerisch vorgeht, schafft den Aufstieg bzw. lukriert die meisten Punkte – oder hat gut gezockt!



Der gelbe und der rote wird eingetragen, Mal

und aber auch

„Das Dunkel der Nacht bricht nun früher herein, das kann doch wohl nur ein böser Zauber sein.“ Geisterhafte Wesen, Magier, aber vor allem untote Monster lassen uns in der nun anstehenden Halloween Saison erschauern. Von den übernatürlichen Kräften der Hexen ganz zu schweigen – woher kommen die eigentlich?

HUCH!: WITCHSTONE von R. Knizia & M. Chiacchiera für 2 - 4 Hexen & Zauberer

VON PENTAGRAMMEN, ZAUBERKESSELN UND KRISTALLKUGELN

Einmal im Jahrhundert versammeln sich alle bedeutenden Hexen und Zauberer an einem geheimen Ort, um mit okkulten Riten das Energiefeld des legendären Hexensteins zu erneuern. Wer setzt seine Kraft am effektivsten ein und wird Meister des Hexensteins?

Nachdem jeder seinen Zauberkessel erhalten und seine Hexenfigur am zentralen Spielbrett in einem Turm auf der Kristallkugelfläche platziert hat, beginnt unser Ritual. Fünf von insgesamt 15 Hexplättchen stehen uns anfangs zur Verfügung, die jeweils zwei Symbole, die für Aktionen stehen, zeigen. Diese werden Runde für Runde in den Kessel gelegt und deren beide Aktionen durchgeführt. Wird so gelegt, dass mehrere Symbolgleiche Plättchen aneinandergrenzen, dann verbessert sich die Aktionsmöglichkeit – zum Teil merklich. Spannend! Doch welche Aktionen und wofür?

Hexen- und Energieaktion beziehen sich beispielsweise auf das zentrale Kristallkugelfeld und ermöglichen uns, weitere Hexen ins Spiel zu bringen, diese zu bewegen und neue Orte zu besetzen, wo lohnende, aber nicht übertrieben lukrative Bonusplättchen Erstbesucher „willkommen“ heißen. Leider müssen die Energiepfade dorthin erst aufgeladen werden, wofür wir die Energieaktionen benötigen. Derart „freigeschaltene“ Wege bringen immerhin zusätzlich Siegpunkte, je länger der Weg, desto mehr. Na wunderbar, dann ran an die Energieproduktion und herbeigerufen alle Hexen. Was aber, wenn die entsprechenden Symbolplättchen nicht, oder nicht ausreichend gezogen wurden? Kein Problem, bzw. es gibt ja noch mehr Aktionen, wie beispielsweise das Pentagramm. Hier rücken wir pro Symbol ein Feld nach vor im Pentagramm und erhalten, je weiter wir kommen, Eulen- und Sonder-

plättchen. Erstere versprechen eine saftige Siegpunktebelohnung für die flottesten Pentagramm-Rotierer, doch vor allem anfangs noch weit interessanter sind letztere: Einmalig angewendet, erlauben sie eine zweifach verstärkte Aktion, dauerhaft genutzt werden sie in den Kessel platziert und erweitern so die entsprechenden Symbolgruppen und wirken als Aktions-Booster. Als Booster können sich auch Kristall-Aktionen erweisen: Gelingt es nämlich, einen der Kessel-Kristalle über den Rand zu ziehen, erlaubt uns das den Phiolenschrank am zentralen Spielbrett zu füllen und als Belohnung eine sofortige Zusatzaktion zu machen. Vielleicht eine doppelte Zauberstab-Aktion, die uns den Zauberstab ähnlich einer Forschungsleiste erklimmen lässt und weitere Boni für den Ersten bzw. Siegpunkte für jeden verspricht. Siegpunkte pro Hexe, Kristall oder Energieverbindung lassen sich da kassieren – wer will darauf verzichten? Last but not least gibt es noch die Schriftrollenaktion, die uns Verstärkungszauber (Booster für Aktionen) und Prophezeiungen (= Auftragskarten) erwerben lassen – letztere bringen einerseits Siegpunkte, jedoch vor allem für Neulinge Orientierung, was sie denn nun tun sollen, denn alle Aktionen klingen letztendlich vielversprechend. Das Richtige zum richtigen Zeitpunkt machen, auf möglichst allen Hochzeiten gleichzeitig tanzen bzw. das Optimum rausholen aus seinem Zug, clever planen und taktisch flexibel agieren – darum geht's im bunt-verzahnten Hexentanz, der



jedoch mitunter auch kleine Tüftel-Längen haben kann. Gelungen!

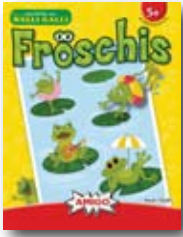
FAZIT

9/8*

THOMAS BAREDER

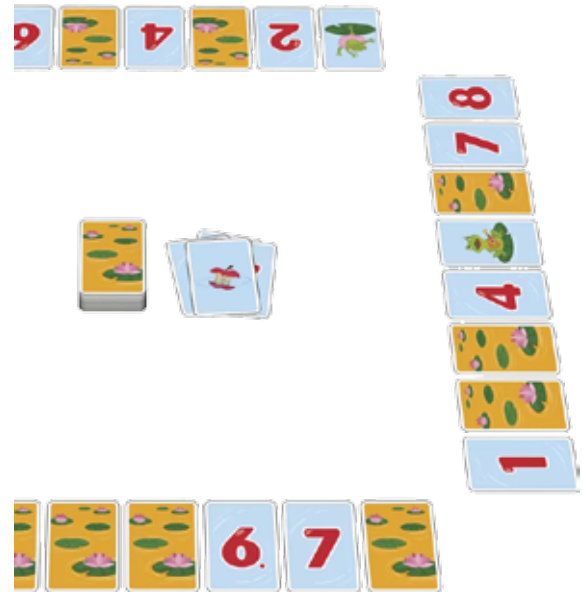
Witchstone ist ein etwas anspruchsvolleres Sammel- und Entwicklungsspiel für Experten und ambitionierte Gelegenheitspieler ab Teenageralter. Zwar wirkt die gelungene Mischung aus Interaktion, (moderatem) Glücksfaktor und Planbarkeit thematisch etwas aufgesetzt, was jedoch bald in den Hintergrund rückt, zumal die stimmige Grafik dem einerseits entgegenwirkt, andererseits ist man rasch in den (Hexen)Bann gezogen. Besonders gelungen: der unaufdringliche, wenig einschränkende Aktions-Mechanismus! * zu zweit

AMIGO: FRÖSCHIS *Heut' ist ein Fest bei den Fröschen am See ...*



Im Froschteich herrscht totales Chaos. Acht Frösche sollen hier sitzen, in aufsteigender Reihenfolge, aber welcher Frosch sitzt eigentlich wo? Ordne deine Frösche möglichst schnell und lass dir dabei von den Fröschis helfen! Jeder Spieler startet mit acht verdeckten Karten in einer Reihe. Im Lauf des Spiels wird immer eine Karte vom Nachziehstapel oder offenen Ablagestapel gezogen.

Du siehst eine Ziffer, die du noch nicht besitzt? Super, ordne sie an die richtige Stelle (z.B. Ziffer 5 an fünfter Stelle) und sieh dir die verdeckte Karte dort an. Auch diese Ziffer besitzt du noch nicht? Super, es geht weiter! Du hast ein Fröschi gezogen? Perfekt, lege es statt irgendeiner noch verdeckten Karte ab und decke diese auf. Ziehst du später diese Zahl, darfst du das Fröschi wieder nehmen und woanders ablegen. Die gezogene Ziffer hast du bereits? Ab damit auf den Ablagestapel, der nächste ist dran, ebenso, wenn du eine Abfallkarte ziehst. Durch das Austauschen kann man einen richtigen „Lauf“ haben und mehrere Karten hintereinander ablegen – oder man zieht schlecht, wovon vielleicht der nächste profitiert. So ist nun mal das Froschleben! ▶ *Fröschis* ist ein schnell gespieltes Karten- und Sortierspiel für Kinder ab Vorschulalter mit Glücksfaktor– Frustrationstoleranz gefragt! Gefördert werden das Zählen und Ordnen im ZR 8, genaues Hinsehen, Konzentration und der richtige Umgang mit dünnen Karten. Für 2 - 4 Fröschis.



KOSMOS: MY GOLD MINE von Hans Joachim Höh u.a. für 2 - 6 goldgierige Zwerge

GOLD, GOLD, JEDE MENGE GOLD!

Tief in der Mine wartet es auf euch, bereit, eingesammelt zu werden. Der Haken? Der heißt Dragobert, Nachname Drache und freut sich schrecklich auf Gesellschaft – am liebsten zum Essen!

Gemeinsam, nein, nicht gemeinsam, sondern gierig alle für sich wollen wir abkassieren und das viele Gold einsacken. Alle Zwergenfiguren also mittig aufgestellt in der neun Minen-Karten langen Höhle, an deren einen Ende der Ausgang, am anderen Dragobert wartet. „Schürfkarte oder Exit-Karte ziehen?“, heißt die wenig anspruchsvolle Wahl, der wir uns immer auf's Neue stellen. An-

fangs wird geschürft, na klar, liegen die Klumpen(Karten) doch offen da und brauchen nur noch gegriffen zu werden. Folgt der gezogenen Karte allerdings eine Drachenkarte, dann kommt Dagobert einen Schritt näher. Freilich ist der noch weit entfernt und die anderen haben ja auch schon kräftig zugelangt. Nicht gerne will man sich lumpen lassen, zumal am Ende der Runde nur die erfolgreichsten Sammler kassieren. Und zwar 3 Nuggets, ebenso in Runde zwei, ehe diese in Runde drei zu den dann gesammelten Klumpen hinzugezählt werden und den Ober-sammler zum Sieger küren. Aber



FAZIT 6

THOMAS BAREDER

My Gold Mine ist ein witzig illustriertes, schadenfroher-heiteres Zocker-Spiel für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter. Simpel, verständlich, kurzweilig, gut!

erreicht uns Dragobert, dann gute Nacht! Vielleicht lieber den Angsthasen mimen und eine Exit-Karte ziehen – „Oha, ein Spieler soll die Position tauschen? So ein Pech aber auch, du hattest es doch schon fast raus geschafft, he,he,he. Wer raus ist, ist in Sicherheit ... doch gerade jetzt liegt da sogar ein Doppelklumpen, doch dafür müsste ich noch tiefer rein ...“. Rein oder raus?

