

Nach zwei Jahren Corona-Pause feierte nun auch die **Spielwarenmesse in Nürnberg**, wo sich die ganze Branche frei vom Weihnachtsgeschäft-Fokus trifft, ihr Comeback. Und wie nicht

anders zu erwarten, präsentierten sich die Spieleverlage munter und gar nicht ausgelaugt, bereit, die vielen neuen Konzepte und Ideen auszurollen und unters spielende Volk zu bringen. Da

machen wir doch gleich mit und gönnen uns zuallererst einen Kaffee – was für einer soll's denn sein? Spielmelange, die haben wir besonders gerne!

SCHMIDT: CAFÉ DEL GATTO von L. Burkhard & J. Wagner für 2 bis 5 Barista

ESPRESSO, CAPPUCCINO ODER GAR LATTE MACCHIATO AUF EIS?

„Herr Ober! Herr Karl! Bitte eine Melange, zwei große Braune und einen Verlängerten.“ „Jawohl, bringe ich gleich! ... Hallo Küche!“ „Ja, Karl, schrei nicht so! Sag einfach, was bestellt wurde!“ – „Vier Kaffee!“ ☺ – Im Katzen-Café, nein, da spielt's den Kaffeehaus-Witz-Klassiker aber sicher nicht. Wetten!?

Abgesehen davon, dass wir Barista uns um italienische Kaffeespezialitäten bemühen und möglichst alle fünf Varianten zubereiten wollen, unterscheiden sich diese offenkundig – Schwindeln geht da ganz bestimmt nicht!

Doch von Anfang an: Jeder Spieler bekommt fünf 2D-Kaffeetassen, die es Rezept-konform zuzubereiten gilt. Einen Ristretto also nur mit wenig Kaffee (ein Kaffee-Stein), einen Cappuchino zuerst mit Kaffee und dann mit Milch bzw. Milchschaum (1 Kaffee- und 2 Milch-Steine).

Die Zutaten, Milch und Kaffee, gilt es am Zug zu kaufen und in eine der Tassen zu „gießen“, wobei der Preis variiert. Er wird auf ungewöhnliche, jedoch höchst gelungene Weise durch das Herzstück des Spiels, die aus Kartonteilen beim Erstaufbau zusammengesetzte Espresso-Maschine, bestimmt. Auf dieser werden je fünf Kaffee- und Milchsteine nebeneinander platziert, oder besser gesagt „eingefüllt“, sodass die Steine, die somit eine Milch- bzw. eine Kaffee-Spalte bilden und mit Werten von 1 bis 4 versehen sind, für die Preisbildung sorgen. Der Clou dabei: Nicht der eigene, sondern der Preis des Nachbarsteins wird dadurch bestimmt – und wird ein Stein gekauft und weggenommen, rutschen die anderen nach und es kommt zu Preisveränderungen. Originell, einfach im Handling und durchaus taktische Optionen offerierend!

Hat man seinen Kaffee fertig „gebrüht“, darf serviert und das der Tassenart- und Zutaten-Summe entsprechende Punkteplättchen genommen werden – so dieses freilich noch verfügbar ist. Wenn nicht, muss das nächstniedrigere

Qualitätslevel erfüllt werden – mitunter auf Kosten von saftigen Punkten. Wer also zuerst serviert, ist im Vorteil.

GIB DEM KAFFEE ZUCKER

Zwar sträubt sich der Barista in uns doch sehr dagegen, doch lässt sich die Wertigkeit der Kreation auch durch Würfelzucker (leicht) verbessern. Allerdings erhält man Zucker nur, wenn ein 1er Stein, der ja nicht so viel bringt, erworben wird – ein Dilemma.

Zusätzlich gibt's für's Servieren entsprechend der Getränkekarte Münzen als Belohnung, und zwar je mehr, je weniger unterschiedliche Zubereitungsarten – kalt, schaumig und heiß – im Kaffee vorhanden sind. Idealerweise sind alle verwendeten Milch- und Kaffee-Steine im Symbol gleich, wofür man mit bis zu sieben Münzen belohnt wird – zu Recht, man will ja keine Kneipp-Kur machen, sondern genießen! Diesem Genuss-Motto bleibt man übrigens auch bei der abschließenden Wertung treu, zählen doch vor allem die hochwertigen Kaffee-Kompositionen und nicht die erwirtschafteten Münzen. Und wann endet der Café-Spaß? Wenn einer alle fünf Tassen serviert hat! Alles, was in dieser Abschlussrunde unfertig bleibt, ist kalter Kaffee ...

... und der bringt nichts!



FAZIT 10*/9/8**
THOMAS BAREDER

Café Del Gatto ist ein sehr ansprechend gestaltetes und leichtgängiges, wie kurzweiliges Wirtschafts- und Sammelspiel für Familien und Freunde ab fortgeschrittenem Volksschulalter ohne Einstiegshürden. Ein fast spielerisch einfacher Mechanismus, weder zu simpel noch zu überbordend, Glücksfaktor und Interaktion gut dosiert, dazu griffiges Material und ein stimmiges Gesamtkonzept – Bravo, bzw. die Mischung macht's! * wenn beim Kaffeekränzchen gespielt wird ** zu zweit



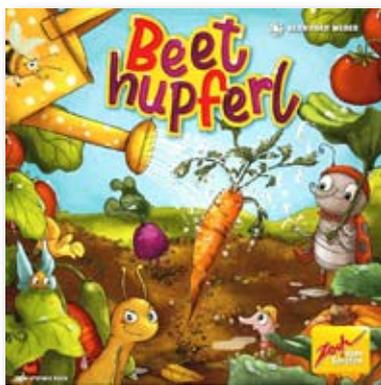
Toys go green ist einer der Haupttrends bei Spielwaren generell, der auch bei den Brett- und Gesellschaftsspielen sein Echo findet. Auch die „nahverwandten“ Natur-thematisierenden Spiele sind im Aufwind, was erfreulich und spannend dazu ist, denn auch wenn die Phrase abgedroschen scheint: Da kann man immer was dazulernen! Na dann ... ab in die Natur!

ZOCH: BEETHUPFERL von B. Weber für 1 bis 4 Gärtner

GIESS DOCH MAL WIEDER!

Das Gemüsebeet benötigt dringend Wasser – Gurken, Blaukraut, Kürbis, Karotte und rote Beete sind schon ganz ausgetrocknet. Aber zu viel des Guten darf es nicht sein und auch die Schnecken solltest du im Auge behalten. Immer schön aufpassen beim Hantieren mit der Gießkanne! Viermal vier Plättchen werden verdeckt auf kleine „Erdmulden“ im Schachtelboden, der als Spielplan fungiert, gelegt und zeigen auf der Unterseite entweder Gemüse oder Schnecken. An der Reihe wird mit einer kleinen Kartongießkanne – sehr herzig - entweder zweimal über den Rand der Schachtel zufällig oder einmal gezielt ein Plättchen „gegossen“. Gegossen? Ja, denn kleine, Murrel-

artige blaue Kügelchen, die Wassertropfen darstellen, werden aus der Gießkanne gekippt, was wie Gießen aussieht. Genial! „Tropft“ oder „rinnt“ ein Wassertropfen nun auf bzw. über ein Plättchen, dreht sich dieses auf die Rückseite, der Tropfen landet in der Mulde, das Gemüse ist gegossen! Siehst du nun insgesamt dreimal das gleiche Motiv am Beet oder liegen in einer Mulde drei Wassertropfen? Super, nimm dir diese Pflanze einmal und decke die anderen gleichen wieder zu. Siehst du drei Schnecken? Oje, eine kriecht zu dir und frisst nach Spielende ein Gemüse auf. Können keine Plättchen mehr nachgelegt werden, endet das äußerst gelungene, ja fast authentische Gemüse-Sammeln, das der erfolgreichste Sammler gewinnt!



Beethupferl ist ein kurzweiliges Memo- und Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie ab etwa vier Jahren. Die Spielidee ist originell, ebenso die Umsetzung durch die hübschen Gießkannen aus Karton und die blauen „Wassertropfen“. Gefördert werden einfache taktische Überlegungen, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination sowie die Merkfähigkeit. Topp!

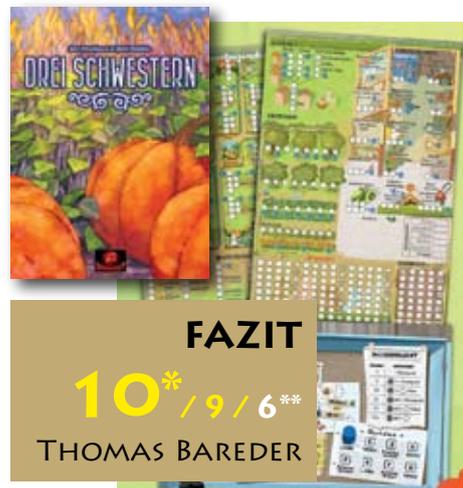
FAZIT 10
KARIN BAREDER

SCHWERKRAFT: DREI SCHWESTERN von B. Pinchback & M. Riddles für 2 bis 5 Bauern

MAIS, BOHNEN UND KÜRBISSE!

Von Gemüse und nicht etwa von einer Familiensaga ist hier die Rede und das in landwirtschaftlicher, ja sogar historisch landwirtschaftlicher Sicht, denn schon vor Jahrhunderten diente der Mais-Stiel der Bohne als Ranke, die für Stickstoff im Boden ihrerseits sorgte, wofür sich der Boden-bedeckende Kürbis mit seinem Schutz vor Ungeziefer und Unkraut „bedankte“. Hätten Sie das gewusst? Aber auch Narzissen, Tulpen und andere mehrjährige Blumen, ein Obsthain mit Äpfeln, Pfirsichen und Beeren, sowie eine Imkerei, die uns Wachs, Honig und vielleicht gar eine Schwarmteilung beschern soll, warten auf uns motivierte Gemüse- und Obstbauern. Auf gleich zwei grün-bunten Zetteln gilt es nun, unseren Hof in nur acht Runden erfolgreich zu bestellen, was im bekannten Roll & Write – Modus abläuft. Wobei: Nicht ganz, denn die Würfel werden zuerst platziert, und zwar in einem Aktionsrondell, das uns

beispielsweise das Säen oder Gießen, das Obsthain- oder Imkerei-Bewirtschaften oder den Verkauf am Bauernmarkt ermöglicht, was freilich lukrativer ist, je mehr Waren bereits produziert wurden. Zuerst heißt es also anbauen, sprich säen. Aber was, wenn mir der Mitspieler die Aktion wegschnappt? Vielleicht mache ich einen Abstecher in die Gartenlaube und hole hilfreiche Gegenstände, die allerlei Boni bringen, wie beispielsweise einen Saatstreuer, mit dem nicht nur zwei, sondern drei Pflanzen gesät werden können, einen Obstkorb für Extra-Punkte oder auch nur ein Einmachglas für Brombeermarmelade für den Bauernmarkt! Oder Kompost, der uns Würfelergebnisse (leicht) manipulieren lässt und Waren zubereiten, oder die Obsternte bieten ebenso nutzbringende Alternativen. Am Ende jeder Runde erfolgt noch eine (vorgegebene) Extraaktion – Regen ist da besonders begehrt, denn dann werden alle 6 Felder gegossen und nicht nur eines. Clever, wer sich eine Regentonne besorgen konnte, denn der darf anschließend nochmal! Viel Spaß beim Garteln!



FAZIT
10* / 9 / 6**
THOMAS BAREDER

Drei Schwestern ist ein hochwertiges, sehr gut abgestimmtes Roll & Write Spiel für Wunsch-Bauern und Liebhaber komplexer Spiele. Das Entwicklungs- und Sammel-spiel bietet ein großes Potpourri an Strategien und ist sehr stimmig umgesetzt – definitiv nicht jedoch gilt: Der dümmste Bauer hat die dicksten Kartoffel.

* Themen-Affine ** wer weniger Komplexität sucht sowie Solo-Version

ASMODEE: CANVAS von J. Chin & A. Nerger für 1 - 5 Malerkünstler

WEN DIE MUSE KÜST - ODER DOCH FORTUNA?

Als Künstler fiebern wir dem kommenden Kunstfestival entgegen. Drei kunstvolle Gemälde wollen wir erschaffen und die meisten Siegpunkte einheimsen, um uns schließlich „Meistermaler“ nennen zu dürfen!

Jeder erhält drei Hintergrundkarten in Hüllen als Basis für die Bilder, die „gemalt“ werden sollen. Am Zug wird eine von fünf transparenten (!) Kunstkarten mit Symbolen am unteren Kartenrand gewählt. Um das Gemälde zu vollenden, benötigt es grundsätzlich drei Karten, die entsprechend der sichtbaren Elementsymbole (Farbe, Form, Textur und Tönung) gleichfarbige Abzeichen bringen, die zu Spielende für jede der vier (zu Beginn zufällig ausgewählten) Wertungskarten unterschiedliche Siegpunkte einbringen.



Dementsprechend „bastelt“ man an seinem Gemälde mitunter noch weiter, um so möglichst viel Abzeichen zu lukrieren... und natürlich auch ein hübsches Werk zu schaffen! Solovarianten und vorgeschlagene Szenarien bringen zusätzliche Abwechslung ins farbenfrohe Spiel, das mit großartigem Material und zahllosen Möglichkeiten, die transparenten Kunstkarten zu kombinieren, punktet. Der Glücksfaktor ist zwar vorhanden, taktische Überlegungen bezüglich Kombination und Auswahl der Karten mildern diesen jedoch ab.

FAZIT 10-1
KARIN BAREDER

Canvas ist ein künstlerisch designedes Sammelspiel auf Kartenbasis für Freunde ab Sekundarstufe. Das sehr stimmige, clever konzipierte Material sorgt für die richtige Atmosphäre und macht Lust, wieder mal selbst kreativ zu werden – empfehlenswert auch für Kunstbanausen! 😊

* kann mit Tüftlern etwas länger dauern!

PIATNIK: 80 DAYS von Emanuele Briano für 2 - 4 Phileas Fogs

EIN RENNEN IN ~~80 TAGEN~~ 5 RUNDEN!

Einmal von London nach London bitte, aber rund um die Welt, möglichst als schnellster, doch muss das nicht den Sieg bedeuten, denn coole Abenteuer unterwegs zu erleben bringt's auch!

Und zwar Abenteuer, die uns die wunderbare Geschichte um Phileas Fog und seinen Diener Passepartout in Erinnerung rufen, jedoch nur gelingen, wenn gewisse Bedingungen erfüllt sind. Aber besser von vorne: Allesamt starten wir auf dem Londoner Startfeld, bereit, über den eine mit Routen durchspickte Weltkarte zeigenden Spielplan und über Ozeane und Kontinente hinweg den Erdball zu umrunden. Doch Reisen kostet Geld und benötigt mitunter zusätzliche Utensilien, wie z. B. eine Pistole, wenn man sich durch den Amazonas schlägt, die zuerst besorgt werden muss. Spannend dabei: Die Kosten für Schiffs-, Eisenbahn- oder Ballon/Elefant-Routen erhöhen sich mit jeder Nutzung. Ebenso verhält es sich mit den Handels-

häusern oder dem Schwarzmarkt, die mit jedem Verkauf ihr Angebot preislich nach oben schrauben. Ärgerlich, wenn man etwas unbedingt braucht und sich „ausbluten“ muss – hätte man doch vielleicht zuerst gekauft ... Allerdings ist auch Passen eine Option, denn wer zuerst passt, ist in der Folgerunde Startspieler, kann also anfangs billig reisen oder kaufen, denn die Kosten werden „zurückgestellt“. Zudem müssen mindestens vier Abenteuer erlebt (erfüllt) werden, die je nach Aufwand mehr Punkte bringen, um die es am Ende geht. Freilich erhält der schnellste Weltreisende eine Belohnung und kann auch in London noch Abenteuer erleben, doch wer unterwegs einfach mehr Punkte sammeln konnte, könnte die Nase vorne haben ... ganz ohne Datums-grenzen-Überschreitung.



FAZIT 9
THOMAS BAREDER

80 Days ist ein erfrischend leichtgängiges, dennoch taktisch-strategisches Laufspiel für Familien und Freunde ab Sekundarstufe. Einfach im Zugang, munter im Design – Reisen am Spielbrett, das ist fein!



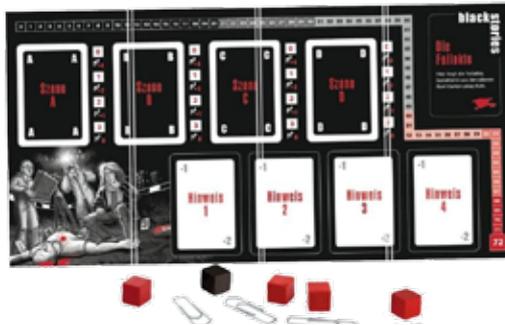
MOSES: BLACK STORIES DAS SPIEL von I. & M. Brand, F. Streese für 1 - 4 Rätselprofis

SCHWARZ - SCHWÄRZER - BLACK STORIES!

Zwanzig mörderische Fälle warten darauf, von uns gemeinsam gelöst zu werden. Die jeweilige Fallakte gibt uns einen ersten Hinweis: „Als der Kapitän die Brücke betrat, wusste er, dass der Maschinist tot war.“ Ob die vier Szenekarten, die wir nun nach und nach aufdecken, uns helfen, dieses Rätsel zu lösen?

Szenekarte A gewährt uns einen Blick auf die Brücke – ein Tisch ist zu sehen mit Anwesenheitsliste dreier Personen zu einer Lagebesprechung, vier Sessel, wobei einer mit Farbe beschmiert zu sein scheint, Kompass, Steuersitze, diverse Gerätschaften, ein am Boden liegender Zettel mit einem Foto. Dazu lesen wir einige Fragen, die beantwortet werden sollen: „Stimmt die Uhrzeit?“ „Ist das Schiff auf Kurs?“ „War die Crew bei der Besprechung vollzählig?“ Die Anzahl der mit „Ja“ be-

antworteten Fragen wird mittels Büroklammer markiert, auf der Rückseite gibt es Aufschluss über die Abweichungen von der Lösung (null bis drei) und direkt anschließend Siegpunkte – praktisch im Handling! Nach der vierten Szene werden vier Hinweiskarten aufgelegt, die bei Aktivierung weitere Siegpunkte kosten. Wurde der Fall möglichst genau beschrieben, darf die Fallkarte gelesen werden, für richtige Antworten erhalten wir wiederum Siegpunkte. Nach zwei aufgeklärten Fällen endet ein Spiel



und wir erfahren, ob wir eher noch blutige Anfänger oder vielleicht schon absolute Profis sind.



FAZIT 9/6*
KARIN BAREDER

Black Stories Das Spiel ist ein kooperatives, Karten-basiertes Deduktionsspiel für Freundesrunden ab Teenager-Alter, das im Vergleich zu den bekannten Black Stories den Spielleiter, der zur Beantwortung von Fragen die Lösung wissen muss, ersetzt. Unkompliziert und durchdacht!

* Zartbesaitete

HIDDEN GAMES: TOTE FRIEREN NICHT für 4 – 6 deduktionsfreudige Dinnergäste

EINE LEICHE ZUM DESSERT

Nichtsahnend öffnet man die Eiskammer, da fällt einem die stocksteif gefrorene Leiche eines Freundes entgegen. So fängt kein gutes Wochenende an ... ein spannendes Krimispiel aber durchaus!

Das Setting ist ein altes Haus am Stadtrand. Für das richtige Ambiente darf allerdings keine abgeschiedene Waldhütte ohne Internetverbindung ausgewählt werden, da letztere zwingend benötigt wird. Ob mit einem echten Dinner oder ohne gespielt wird, kann die Gruppe selbst entscheiden. MIT Essen verlängert sich jedoch die Spielzeit. Hübsche Idee: Messer und Gabel könnten in die als Bestecktaschen gestalteten Personenkarten gesteckt werden, ein ebenso charmanter Einfall sind die als Glasuntersetzer getarnten „Geistesblitze“. In verschiedenen Phasen versucht

die Gruppe, Näheres über den Vorabend herauszufinden, an den sich merkwürdigerweise niemand der Beteiligten erinnern kann – warum?

Das ist Teil der Ermittlung! Die Reihenfolge, in der diese Phasen gespielt werden können, ist beliebig, freilich muss die jeweils aktuelle erst mit der Beantwortung einer abschließenden Frage beendet werden, bevor die nächste Phase freigeschaltet wird. Hinweise stehen bei jeder Phase zur Verfügung, sollte die Gruppe

ratlos sein und keinen echten Geistesblitz haben.



FAZIT 8/5*
MARTIN/A LHOTZKY

Tote frieren nicht, das „völlig andere Krimidinner“ (so der Untertitel) ist ein spannendes, kooperatives Krimispiel, das – wie alle Spiele von Hidden Games – nur mit digitalen Hilfsmitteln (Smartphone) gespielt werden kann. Ein „Dinner“ hingegen ist keine Voraussetzung. Das Spiel kann nach der Lösung weitergegeben und von einer anderen Gruppe verwendet werden. * Freunde analoger Unterhaltung

Gar nicht so weit mitunter vom anspruchsvollen Familienspiel entfernt finden sich manche **komplexere** Spiel-Ideen. Regellesen ist da Voraussetzung, ein Faktor, der auch gerne das

Expertentum verleiht, wobei das Prinzip, verschiedene Strategien und komplexere Zusammenhänge zu erkennen, zu verbinden und aufeinander abzustimmen, durchaus auch intuitiv erfol-

gen kann. Wie bei den folgenden, fast spektakulären „großen“ Neuheiten, die uns durchaus in Staunen versetzen:

PEGASUS: MERCHANTS COVE von C. Ostrand & J. Cantin & D. Villareal für 1 - 4 Händler

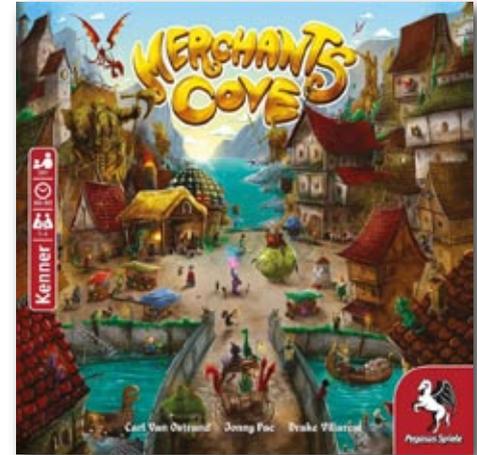
ALCHEMISTIN, SCHMIED, ZEITREISENDER ODER KAPITÄNIN?

Welche Rolle eines Händlers übernimmst du und lässt dabei auf deine ganz eigene Weise unterschiedliche Waren produzieren, die am großen Markt verkauft werden wollen? Doch dort sind nicht nur Käufer, sondern auch Schurken!

An drei Markttagen wollen wir möglichst viel Reichtum durch Warenverkauf anhäufen und in der Zeit davor möglichst die gefragtesten Waren produzieren. Diese Zeit gilt es effektiv zu nutzen, schließlich stellt sie auch die Kosten-Einheit in Form von Sanduhren für alle Aktionen dar. Zwar sind diese je Rolle unterschiedlich, Parallelen gibt es jedoch schon, wie beispielsweise das Tränke Brauen, das Schmieden oder das Schätze-Heben bzw. Fischen, die sich je nach Rolle unterschiedlich in den im Ergebnis jedenfalls vergleichbaren Warenproduktionsprozess einbringen. Ebenso allen ermöglicht ist das Anwerben von Städtern bzw. das spätere Aktivieren dieser Mitarbeiter, mit jedoch je Rolle unterschiedlichen Möglichkeiten – das Umwandeln einer großen Ware in zwei kleine derselben Farbe ist da beispielweise für einen Mitarbeiter des Zeitreisenden eine Option, ein Schiff spontan fischen zu lassen für die Kapitänin, zudem hätten alle die Chance, Mitarbeiter zum Abbau von Korruptionsmarkern einzusetzen.

1-2 Sanduhren kosten Aktionen und lassen uns im Zeit-Rondell voranrücken, das uns nicht nur anzeigt, wer am Zug ist (und zwar derjenige, der die wenigste Zeit verbraucht hat – faire Zugreihenfolge), sondern auch, schreitet man an einem Abenteurersymbol vorbei, potentielle Käufer (Meeple) ins Spiel bringt, die einem Beutel zufällig entnommen und in ein Boot platziert werden. Sechs dieser Boote werden so befüllt, wobei zu Beginn jeder Vor-Markttagphase bereits zwei von

vier Plätzen besetzt sind, was uns dabei hilft, die Nachfrage einzuschätzen und die kommende Produktion darauf abzustimmen. Leicht ist das freilich trotzdem nicht, zumal auch nur vier Anlegestellen vorhanden sind, zwei am Kleinwaren-, einer am Großwarenmakrt, sowie eine am Schwarzmarkt, der bei Nutzung sogenannte Korruptionskarten als Strafe ziehen lässt. Je nach Zahl der gezogenen, ebenso im Beutel befindlichen Schurken-Meeple kosten diese am Ende Gold – hier gilt es also, abzuwägen oder für die Zukunft einzuplanen, über Aktionen diese wieder loszuwerden. Hat man Pech und kein oder wenig Käufer interessieren sich für die zuvor produzierten Waren, dann empfiehlt es sich, auf den nächsten Markttag zu hoffen und sich vielleicht vorrangig um die gewünschte Nachfrage zu bemühen. Auch für Wenig- oder sogar Nicht-Produzenten bieten sich u.U. gar nicht so uninteressante Möglichkeiten, denn Meeple der Schiffe, die es nicht an die vier Anlegestellen schaffen, gelangen ins jeweils farblich passende Gildenhäuser – je mehr, desto besser für diejenigen, die hier Multiplikator-Effekte bei angeheuertem Mitarbeitern und entsprechend Gold bringenden Aktionen eingesetzt haben. Das kann das Ergebnis am Ende durchaus auch noch auf den Kopf stellen – insbesondere, wenn der Führende sich oft mittels Einsatz von Korruptionskarten bereichert hatte. *C'est la vie!* Nach Feststehen des Ergebnisses darf (und wird) munter diskutiert werden, welche Rolle es wohl am einfachsten gehabt hätte und wie das die Spielentwickler wohl abgestimmt haben. Unstrittig jedenfalls bleibt, dass es entscheidend ist, dass man sein Angebot auf die Nachfrage abstimmt – und die Möglichkeiten der Mitbestimmung dieser nutzt. Vielleicht ein Meilenstein der Spiele-Historie!

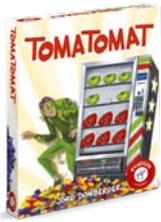


FAZIT 9 / 6* / 10**+1***

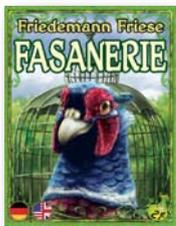
THOMAS BAREDER

Merchants Cove ist ein opulent ausgestattetes, spektakulär – fast bahnbrechend – asymmetrisch konzipiertes Produktions- und (interaktives) Handelsspiel für Vielspieler ab Teenager-Alter, das seinen vollen Reiz erst nach zwei, drei Partien entfaltet. Aufgrund der individuell völlig unterschiedlichen Produktions-Mechanismen, die jeweils im Prinzip eigene Spiele darstellen mit allem was dazugehört, sprich Brett, Material, Regeln, Hintergrund und Konzept jeweils (völlig) anders, lassen sich die Spielzüge der Mitspieler erst dann gut nachvollziehen und einschätzen, wenn man selbst diese Rolle schon mal gespielt hat. Zudem ist jeder anfangs gezwungen, „sein“ Spiel selbst zu erlernen – zwar nur zwei kleine Seiten, jedoch sicherlich eine Einstiegshürde. Insgesamt aber ein grandioses, Varianten-reiches Konzept, herausragend abgestimmt und ein Fest für Ordnungsliebhaber, allerdings nicht ohne Auf- und Abbau-Aufwand. Erweiterungen bereits verfügbar und in die Schachtel passend!

* Einstiegsparie ** Vielspieler, die keineswegs Expertenspieler sein müssen *** Top-Material + durchdachte Verpackung



PIATNIK: TOMATOMAT *Paradeiser-Raritäten heiß begehrt!* Ob gelbe, braun-violette oder grüne Paradeiser, wie wir Österreicher Tomaten eigentlich bezeichnen, aber auch rote Raritäten, wir lieben sie alle und würden sogar stehlen dafür! Dreimal pro Runde platzieren wir vier Karten, meist bunte Münzkarten, vor die zur Versteigerung stehenden Tomatomaten, die heißgeliebte Paradeiser-Sorten beinhalten und bis zu drei Punkte bringen, so unser Gebot das höchste war. Doch auch Münzdiebe werden gelegt und so kann es sein, dass Münzen gestohlen werden, ehe der Tomatomat ersteigert werden konnte. Vielleicht hat man aber vorsorglich einen passenden Polizisten gelegt und die Münzen sind sicher! Spannend zudem: Farblich zu den Tomatomat-Tomaten passende Münzen zählen doppelt! Richtig gefinkelt wird das Ganze jedoch dadurch, dass wir unseren gespielten Kartensatz für die kommende Runde dem nächsten Spieler weitergeben – gut, wenn man sich gemerkt hat, was man hatte. Besser, wenn man auch die anderen Karten, oder zumindest die wichtigsten memorieren konnte – meist jedoch dreht sich bald alles im Kopf und man sieht nur noch Tomaten! ► *Tomatomat* von Autor Jörg Domberger ist ein gewieft-cleveres, taktisches Versteigerungsspiel mit witzigem Thema für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter, das auch mit Memo-Effekt und einem Glücksfaktor-ausgleichenden Mechanismus punktet. Für 3 bis 5 Spieler.



2F: FASANERIE *Weite Sprünge oder Step-by-step?* Fasane sammeln und Punkte dafür erhalten – für die schönste Fasanerie! Sechs der zwölf Tiersorten-Sets werden vor Spielbeginn ausgewählt – der minimale Vorbereitungsanfang lohnt sich aber, denn somit unterscheiden sich Partien, wenn man will, immer voneinander, die Karten gemischt und die ersten fünf ausgelegt, sodass sie eine Art Weg bilden. Dieser wird von den Spielermarkern nun beschriftet, wobei der Hinterste immer am Zug ist, und immer dann erweitert, wenn ein Spieler dem Wegende nahekommt. Dabei sammelt man alle Karten ein, die hinter einem liegen, inklusive der, auf der man gerade steht. Das Spannende dabei: Die Fasan-Arten haben unterschiedliche Sammel-Logiken: Goldfasane bringen 1-3 Punkte, beim Schillerfasan zählen nur Pärchen Punkte und Nester bringen mehr Punkte, je mehr man davon hat. Etwas komplizierter: Der Diamantfasan an sich bringt nichts, nur wenn man alle Tiersorten hat, bringt er je 5 Punkte. Es gibt auch Negativ-Karten wie den Fuchs oder den Spiegel, die man freilich vermeiden will, jedoch bleibt einem mitunter keine Wahl oder man nimmt es bewusst in Kauf, um beispielsweise an ein fünftes Nest zu gelangen – dann lohnt sich's. ► *Fasanerie* von Autor Friedemann Friese ist ein variantenreiches, ansprechend gestaltetes Sammelspiel, das auch Gelegenheitsspieler begeistert. Spielt man immer wieder gerne! Für 1 bis 6 Ornithologen. Hinweis: Es benötigt ein Spiel je zwei Spieler, also drei für 5 oder 6 Spieler.



HEIDELBÄR GAMES: HUNGRY MONKEY *Belohnen mit Bohnen!* Hungriger Affe hätte so gerne eine köstliche Bohne als Frühstück, doch nur Kleine Ameise bietet an, ihm zu helfen. Durch eine List erreicht sie, dass auch die anderen Tiere sich auf die Suche machen ... Vier verdeckte Tierkarten liegen vor jedem Spieler, drei befinden sich auf der Hand. An der Reihe muss aus letzterer oder vom Nachziehstapel eine Karte abgelegt werden, deren Wert zumindest gleich hoch wie die zuletzt gelegte ist. Effektsymbole werden sofort ausgeführt: Da erlaubt uns Flinker Mungo etwa einen Extrazug, Schneller Tiger lässt uns ausgespielte Tiere aus dem Spiel entfernen und mithilfe von Listiger Schlange dürfen wir eine Karte aus einer beliebigen Auslage geheim ansehen. Erst, wenn die Böse Miese erscheint und nicht mehr nachgezogen werden darf, kann auch aus der eigenen Auslage gespielt werden. Du hast keine passende Karte? Nimm den ganzen Ablagestapel! Vier gleiche Karten liegen als Viererbande aufeinander? Super, entferne die Kartenablage und mache einen weiteren Zug. Wer zuerst alle Tiere loswird, gewinnt und erhält eine Bohne – mit viel Glück auch zwei oder drei ... ► *Hungry Monkey* von Autor Erik Andersson Sundén ist ein flottes, sehr ansprechend illustriertes Kartenlegenspiel mit einfachen Taktikelementen für die ganze Familie ab zweiter Schulstufe. Den Glücksfaktor sollte man nicht außer Acht lassen, Taktik überwiegt dennoch! Für 2 bis 4 Bohnensucher.



LOOKOUT GAMES: **ATIWA** von Uwe Rosenberg für 1 bis 4 Obstbauern/-bäuerinnen

FLUGHUNDE ALS ÖKOBAUERN

Wir übernehmen die Rolle von Obstbauern im Westafrikanischen Atiwa-Regenwald. Dabei gilt es, die Bedürfnisse der Bevölkerung möglichst gut mit denen der Natur zu verbinden und eine ökologisch nachhaltige Wirtschaft aufzubauen – und vielleicht ein klein wenig mitzuhelfen, dass Ghana den Atiwa-Regenwald zum Nationalpark erklärt und vor jeglicher Ausbeutung bewahrt.

In jeder Runde müssen die Spielenden ihre 3 Figuren geschickt auf die möglichen Aktionsfelder aussenden. Hierbei gibt es einige Möglichkeiten: Entweder man siedelt Buschtiere, Flughunde, Ziegen oder Familien in den eigenen Landschaften an, baut Obstbäume an oder schult die eigenen Familien. Diese Schulung ist sehr essenziell, denn geschulte Familien bekommen ein regelmäßiges Einkommen am Ende jeder Runde, während ungeschulte Familien ihr Glück versuchen und rücksichtslos nach Gold und Bauxit schürfen, was Verschmutzung in Form von Plättchen, die die eigenen Landschaften bedecken, nach sich zieht. So kann es passieren, dass wertvolle Tiere, Bäume oder im schlimmsten Fall sogar Hütten mit Familien vernichtet werden. Gebildete Menschen teilen gerne ihre Hütte mit Flughunden, wodurch man mehr Platz für diese nützlichen Tiere hat. Neben der normalen Aktion hat man die Möglichkeit, drei Flughunde auszusenden und sie eine Frucht fressen zu lassen. Als Dank hinterlassen die Flughunde ausgeschiedene Samen, wodurch man einen neuen Obstbaum auf ein Feld pflanzen darf. Ein nicht nur spielerisch interessanter Mechanismus, denn das Auffor-

stungspotential von Flughunden, welche die Samen in einem Umkreis von 80 km verteilen, wird gut eingefangen - „Eine einzige Kolonie von 150.000 Flughunden kann innerhalb eines Jahres zur Wiederaufforstung von 800 ha Wald beitragen“, lernt man im Begleitheft.

Geht einem der Platz aus, müssen neue Landschaften oder Ortschaften (kosten Bäume und Gold) angelegt werden. Am Ende jeder Runde wird man belohnt, wenn man viel Natur in seiner Region hat. Buschtiere verbreiten Bäume, Bäume produzieren Früchte und Früchte locken weitere Flughunde an. Außerdem müssen Familien ernährt werden, die Milchproduktion der Hausziegen senkt die nötige Nahrungsmenge, die Differenz muss mit Hilfe von Früchten, Gold oder der Schlachtung von Buschtieren und Ziegen bezahlt werden. Ungebildete Familien können außerdem Flughunde essen, während geschulte niemals diese wertvollen Tiere verspeisen würden. Zusätzlich gibt es eine Vermehrungsphase, bei der man belohnt wird, wenn man die in jeder Runde geforderte Anzahl an Flughunden, Buschtieren, Ziegen und Familien hat. Die Herausforderung an diesem Spiel ist vor allem das richtige Timing: Wann gründe ich eine Kleinstadt, die viele



FAZIT 9 / 10*
ALEXANDER BÜRGER

Atiwa zeigt, wie man ein brandaktuelles Thema gelungen als Kennerspiel umsetzen kann. Das Spielmaterial ist hochwertig und schön. Mit ausgeklügelten Mechanismen wird die Bedeutung einer ökologischen Landwirtschaft nähergebracht. Geht es der Natur gut, geht es den Menschen gut. Das Spiel ist in jeder Spieleranzahl gut zu spielen. Interaktion ist durch die Limitierung der Aktionsfelder gegeben, was alle dazu nötigt, situationselastisch zu reagieren. Ein rundum gelungenes Spiel, das eine schöne Optik mit einem stimmigen Thema und Spieltiefe verbindet.
* Umwelt-Spiel

Plätze für neue Familien bietet, aber viele Bäume kostet, was wiederum meine Fruchtproduktion stark einschränkt und damit das Ernähren meiner Familien erschwert. Es gibt viele Strategien zum Sieg, denn am Ende bringt so ziemlich alles in verschiedenem Ausmaß Punkte.

