

ZUCH: TOBAGO von Bruce Allen

FÜR 2 - 4 SCHATZSUCHENDE JEEPFÄHRER

# ZWEI HOCH FÜNF

Exakt so viele verschiedene Inseln lassen sich aus den drei beidseitig verwendbaren Spielplanteilen gestalten. So gesehen haben wir es gleich mit 32 Inseln zu tun, auf denen Schätze entdeckt und geborgen werden wollen. Jede Insel weist von jeder der sechs Landschaftsarten mehrere Gebiete auf; zusätzlich finden sich drei Palmen, drei Statuen sowie vier Hütten als markante Bezugspunkte auf jeder Insel.

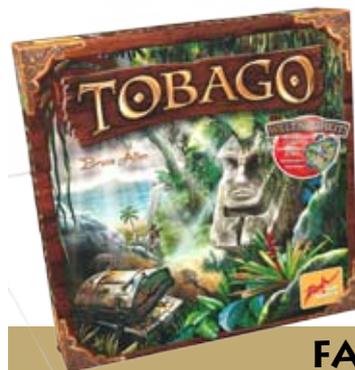
Jeder startet mit einem kleinen Holzjeep, liebevoll mit Windschutzscheibe versehen, auf einem beliebigen Sechseckfeld. Danach geht die Schatzsuche, oder besser gesagt, eine „kooperativ-deduktive Schatzversteckbestimmung“, los. Denn: Man sucht nichts vorher Verstecktes, sondern versteckt den Schatz, um diesen, kaum versteckt, sogleich zu finden. Klingt ein wenig nach „mit der Kirche ums Kreuz“, und spielt sich phasenweise auch so. Durch Auslegen einer der Handkarten werden nämlich mögliche Verstecke definiert oder ausgeschlossen. Etwa schränkt „im größten Wald“ ordentlich ein, hingegen lässt die Karte „nicht in einem See“ noch viele Möglichkeiten offen. Derart bilden sich für jeden der vier Schätze Kartenreihen mit Informationen.

Die Mitspieler markieren ihren jeweiligen Informationsbeitrag mit einem Marker, der nach dem Bergen des Schatzes (zumeist) eine Goldkarte wert sein wird. Jede weitere Karte muss den Fundort weiter einschränken. Liegt bei einem Schatz etwa die Information „in einem Dschungel“, so darf „im Gebirge“ nicht gelegt werden (eh klar, der Schatz ist ja „in einem Dschungel“). Diese Karten können sich auch auf die Palmen, Statuen oder Hütten oder auch auf das umgebende Meer beziehen. Die Karte „neben einer Palme“ versteht noch jeder, die Kombination aus „nicht an einem Strand“ und „nicht in einem See“ und „nicht angrenzend an eine Hütte“ und „ein bis zwei Felder neben einer Statue“ und „in einem Dschungel“ wird dann schon undurchsichtiger, deswegen

werden die noch möglichen Fundorte jeweils mit kleinen Holzwürfeln markiert.

## IM BLICKFELD DER STATUE

Ist der Fundort durch dieses Ausschlussverfahren letztlich exakt bestimmt, kann jener Mitspieler den Schatz bergen, dessen Jeep diesen als erster erreicht; in der Wertung bringt das eine Goldkarte mehr. Ist der erste Schatz gefunden, kommen auch Amulette ins Spiel. Sie tauchen in Blickrichtung der Statuen am Meer auf – die Statuen drehen sich danach 60 Grad im Uhrzeigersinn weiter – und können gleichfalls mit dem Jeep abgeholt werden. Amulette dienen für einen Zusatzzug oder für das Entfernen eines Holzwürfels vom Spielplan. Mit diesen kann man sich aber auch beim Bergen von zwei verfluchten Schätzen vom Fluch loskaufen. Diese beiden



## FAZIT

6 + 1\*

JÖRG DOMBERGER

Mit dem tollen Spielmaterial und dem scheinbar kooperativen sowie scheinbar deduktiven Spielmechanismus macht die Schatzsuche Spaß. Dabei sind kurzfristige taktische Überlegungen möglich und hilfreich, halten sich mit den Glückselementen aber die Waage.

\* Extrapunkt für die Ausstattung

Fluchkarten tragen zwar sehr zur Spielatmosphäre bei, können aber auch einen zu starken Frustfaktor für „unschuldige“ Mitspieler bedeuten.

