



Zum Abschluss wechseln wir in das etwas tüfteligere Segment, mit zwar, wenn überhaupt, nicht allzu komplexen Neuheiten, bei denen jedoch die kleinen grauen Zellen ein wenig bean-

sprucht werden wollen. Zwei an heute etwas farblos wirkende Klassiker erinnernde oder angelehnte Taktikspiele gibt es da, dazu ein verkapptes „Eisenbahnspiel“, in dem wir den Wilden Westen mit

Straßen ausbauen und vorneweg geht es auf recht abstrakte Schatzsuche im bunt-hexagonalen Würfelland. Grübeln wir los!

## NSV: WÜRFELLAND von A. Spies & R. Staupe für 2 - 4 Schatz-Kreuzer

### WÜRFELN, KREUZEN – UND AM ENDE WISCHEN

**Gelb kann ich nicht kreuzen, da ist nur ein Feld frei. Bei grau hätt' ich das Gebiet fast voll, mit Pech würfle ich zu viel. Grün würd' ich abschließen, aber dann gönnt' ich den andern zu viel - ich nehme rot, da hab' ich noch Platz und würfle weiter!**

Gespielt wird auf abwischbaren, unterschiedlichen, viele bunte Gebiete zeigende Spielfeldern – jeder bekommt sein eigenes samt Filzstift. Jedem also sein Würfelland und die Aufgabe, als erster neun der zwölf Schatzfelder und auch alle Gebiete zumindest einer Farbe ausgekreuzt zu haben. Dabei geht es nicht um Tempo, nein, es muss strategisch-taktisch agiert werden, denn via Farbwürfel wird bestimmt, was im je-

weiligen Zug gekreuzt werden darf. Dabei nehmen die Spieler abwechselnd die Rolle des Würflers ein, der sich immer für eine Farbe nach dem ersten Wurf entscheiden muss. Es darf mit den andersfarbigen weiter gewürfelt werden, wobei man – anders als bei anderen Würfelspielen – kein Risiko eingeht, das Erreichte zu verlieren. „Zu viele“ können aber problematisch sein, somit steht man dennoch mitunter vor der Zwickmühle. Übrig gebliebene Farben dürfen die Mitspieler wählen, wobei es auch hier knifflig werden kann. Erreicht man ein Schatzfeld, gibt's unmittelbar einen Bonus-Wurf, besonders schön, wenn dies zu einem weiteren, und weiteren, und weiteren, ... führt!



#### FAZIT

8/9\*

THOMAS BAREDER

*Würfelland* ist ein abstraktes, taktisches Wettrennen mit Würfeln für alle ab Volksschulalter, das durch Fakten besticht: Nichts muss berechnet werden, keine Wartezeiten, alle sind gleichzeitig dran – leicht verständlich und schnell gespielt ist es obendrein. Top für unterwegs! \* unterwegs

## QUEEN GAMES: PIONEERS von Emanuele Ornella für 2 - 4 Kutscher

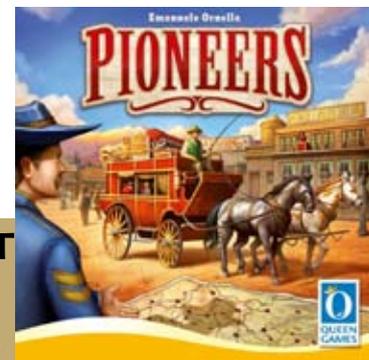
### AUF IN DEN WILDEN WESTEN

**Ein Verkehrsnetz quer durch Nordamerika bauen? Hatten wir das nicht schon? Was aber auf den ersten Blick wie Zug um Zug mit Straßen wirkt, ist tatsächlich ganz was anderes.**

Die Pioniere reisen mit Kutschen quer durch Nordamerika, auf der Suche nach Arbeit. Es gibt sechs verschiedene Jobs: Goldgräber, Barkeeper, Bankier, Sergeant, Farmer und ... Händlerin! Ja es gibt auch einen Beruf für Frauen zur Auswahl, wenngleich das leider weder inhaltlich noch anteilmäßig historische Realität war, nicht einmal 10% der Bevölkerung im Wilden Westen waren weiblich und fast ausschließlich „hinter dem Herd“. Passend zu den Berufen gibt es Plätze in den eigenen Kutschen. Mit der allgemeinen Postkutsche werden die Knotenpunkte des Straßennetzes bereist. Mit dem richtigen Job-Qualifizierten bekommt man das Berufsplättchen des Ortes und seine Spezialaktion. In *Pioneers* ist man

ständig am Optimieren: Wie bekomme ich die Postkutsche mit möglichst geringen Kosten zu einem Ort, dessen Berufsplättchen mir etwas bringt? Eine neue Kutsche mit Arbeitssuchenden kaufen, oder das eigene Straßennetz ausbauen? Beides ist wichtig, denn wer am Ende das größte Straßennetz mit den meisten untergebrachten Figuren sein Eigen nennt, gewinnt. Die Spielelemente von *Pioneers* sind schön miteinander verwoben, alles wirkt aus einem Guss. Auch die Illustrationen sind hübsch und das Spielmaterial solide, doch leider krankt *Pioneers* an den üblichen Queen Games Problemen: Das Spiel wirkt abstrakt und das Thema irgendwie aufgesetzt. Es geht um Optimierungen, die für Kinder ab acht noch nicht nachvollziehbar, und für Vielspieler zu trivial sind.

\* wenn Kinder unter 10 Jahren dabei sind



#### FAZIT

7/5\*

ALEXANDER SCHILPP

*Pioneers* ist ein nicht ganz einfaches, eher abstrakt anmutendes Optimierungsspiel für Freunde und Familien. Dem eher aufgesetzt wirkenden Thema verdanken wir aber die hübsche Aufmachung. Für Fans von Kennerspielen wirkt es zu beliebig und wenig abwechslungsreich. Auf der Haben-Seite kommt *Pioneers* in hübscher Aufmachung, mit handwerklich gut designten Mechaniken, und kann durchaus von Reiz für Familien mit älteren Kindern sein.

