

TRAUN: INSEL DER SELIGEN!

Die Knobelritter beenden am 20. Mai ihre „Isola“-tion (S. 1)



333. Ausg. 14. Mai '20
Auflage 100 Stück (!!!)
30. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Entdecker,

das Zeitalter der Entdeckungen ist schon ein Weilchen vorbei, aber was sind schon rund 300 Jahre im Leben eines Seefahrers? Navigation war damals von großer Ungenauigkeit geprägt und das unerlässliche Anfertigen von See- und Land-Karten eher Kunst als Wissenschaft.

Da nimmt es einen nicht Wunder, dass der ein oder andere Kapitän vorerst mal nicht wusste, ob die neu entdeckte Küste die lang gesuchten „**Inseln im Nebel**“ der weißen Flecke auf der Seekarte waren, oder doch zum Festland gehörten.

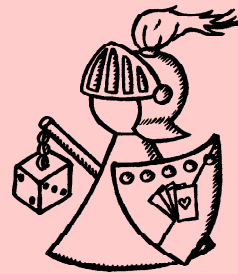
„**Maracaibo**“ gehört eindeutig zu Zweitem, auch wenn man lange den Eindruck haben kann, man befinde sich zwischen zwei Inseln, wenn

man von der Karibischen See auf den Golf von Venezuela zuhört.

Auch bei der Namensgebung waren die Kapitäne recht großzügig. Am Beispiel „**Cooper Island**“ wird die Tradition sichtbar verdienten Offizieren ein Denkmal zu setzen, indem die neu entdeckte Insel nach ihnen benannt wurde. Der Name kommt von der Antarktis bis zum Nordatlantik, von Neuseeland bis Hawaii gleich mehrfach vor.

Bis wir selbst wieder auf Entdeckungsreisen gehen können wird, wohl noch ein Weilchen vergehen, aber keine Sorge, dieses Weilchen wird sicher kürzer sein, als die eingangs erwähnten 300 Jahre (Anm. d. Red.: **20. Mai !!!**).

Ich wünsche noch eine gute Zeit im Trockendock,
Euer Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis

Spieleabende

Endlich, nach Wochen Pause findet wieder mal ein Spieleabend statt. Am Mittwoch, den 20. Mai können die Knobelritter endlich wieder ihrem liebsten Hobby nachge-

ritter der knobelrunde

hen, natürlich unter Einhaltung der Corona-Sicherheitsbestimmungen. Normalerweise wäre dieser Mittwoch auch der Start der TraunCON, welche heuer aber ausnahmsweise auf das verlängerte Wochenende um Fronleichnam (**10. bis 14. Juni 2020**) verschoben werden mussten.

Ich hoffe, dass die „Ritter der Knobelrunde“ am Mittwoch schon zahlreich erscheinen werden, auch wenn es noch gewisse Einschränkungen (maximal zu viert am Tisch) geben wird.

1000. Rezension

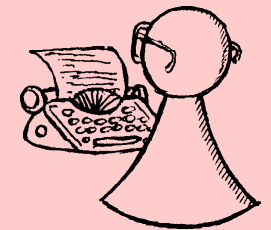
Wegen CoViD-19 wurde natürlich vieles in den Hintergrund gedrängt, und so fiel es keinem - nicht mal mir! - auf, dass ich im April meine 1000. Spielkritik („6nimmt! - Brettspiel“) verfasst habe, womit ich im deutschsprachigen Raum sicherlich ganz weit vorne liegen werde.

Jahres-Abo 2020

Wer noch nicht hat, bitte nicht vergessen, das Jahres-Abo (**Euro 15,-** bzw. Euro 5,- für die e-News) zu bezahlen.

Game News - Spielkritik

Okay, da bin ich mir jetzt ganz, ganz 100%-ig sicher, dass das nachfolgend beschriebene Spiel zum Thema „**Inseln**“ passt. Auch wenn der wertere Leser noch so skeptisch ist...



Einleitung

Ballonfahren! Ach, wie gerne hätte ich das mal gemacht. Das Gefühl zu erleben, wie man schwebt, langsam und majestätisch über Landschaften gleitet, sich vom Wind treiben lässt und alle Sorgen als „unnötigen Ballast“ abwirft. Aber leider, meine Frau traut sich nicht, und so bleibe ich auch solidarisches am Boden.

Aber jetzt kann ich dies zumindest spielerisch nachholen. In „**Die Inseln im Nebel**“ bewegen wir uns im Heißluftballon - nur vom Wind angetrieben - über eine unbekann-

te Insel und entdecken (bzw. bilden) nach und nach die Landschaften unter unseren Füßen.

Spielbeschreibung

Jeder von uns bekommt seinen **eigenen Inselplan**, erkundet also seine persönliche Insel ausgehend von der Ballonwerft im Zentrum der Insel. Außerdem verfügen wir bereits über einen kleinen **Energievorrat**, abhängig von der Spielerreihenfolge und festgehalten auf der Energieleiste am oberen Rand des



Titel: **Die Inseln im Nebel**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autor: **Volker Schächtele**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **45 - 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Fortsetzung von „Die Inseln im Nebel“

Spielplans. Wenigstens haben wir bereits ein Landschaftsplättchen in unserem "Okular", was aber noch viel zu wenig ist, um die vielen freien Felder unserer Insel zu füllen. Zu diesem Zweck kommen die Wolken ins Spiel, auf die im Laufe unserer Erkundung neue Landschaftsplättchen gelegt werden.

Eine Runde läuft folgendermaßen ab:

A) Plättchen verteilen

Der Startspieler (zu Beginn zufällig ermittelt) zieht Landschaftsplättchen aus dem Beutel und verteilt diese, indem er auf jede Wolke ein Plättchen legt.



B) Würfeln

Der letzte Spieler in der Zugreihenfolge - der Spieler rechts vom Startspieler - würfelt die beiden Spezialwürfel. Er darf sich für jeden Würfel entscheiden, ob er ihn nochmal werfen will, das letzte Ergebnis ist aber bindend. Ein Würfel gibt die Windrichtung vor, der andere gibt allen Spielern einen bestimmten Bonus (Richtungskorrektur, zusätzliche Energie, ein zufälliges Landschaftsplättchen, o. ä.).

C) Aktionen der Spieler

In Spielerreihenfolge müssen wir dann mit unserem **Ballon fahren (C1)**. Die Windrichtung wird dabei vom Richtungswürfel festgelegt, die Zugweite wiederum wird

vom Startfeld des Ballons bestimmt. Gegen Abgabe von Energie dürfen wir die Zugweite verändern (für 1 Energie pro Feld), aber auch eine Bewegung in eine andere Richtung (für je 2 Energie pro Feld) ist möglich, wenn wir unseren Ballon vorher zu den üblichen Kosten auf Zugweite 0 bremsen.

bestimmte Vorteile verschaffen, zum Beispiel Erhöhung unseres Energievorrats oder das Ziehen eines zufälligen Landschaftsplättchen.

D) Startspieler ermitteln

Die Felder, auf denen nun unsere Ballons stehen, bestimmen die neue Spielreihenfolge. Startspieler wird der Spieler mit dem höchsten Wert, bei Gleichstand entscheidet noch der niedrigere Energievorrat.

Das Spielende wird eingeläutet, sobald am Ende einer Runde einer von uns mit seinen Landschaftsplättchen **durchgehende Verbindungen zu allen sechs Küsten** hergestellt hat. Es wird noch eine letzte Abschlussrunde gespielt, danach wird abgerechnet. In der **Schlusswertung** berechnen wir zuerst die Siegpunkte für alle Landschaftsplättchen, welche ununterbrochen über gleiche Landschaften mit dem passenden Küstenabschnitt verbunden sind.

Besteht eine Landschaft aus 5 oder mehr gleichen zusammenhängenden Landschaftsplättchen, gibt es zudem einen **Landschaftsbonus** von je 3 Punkten. Auch **Städte** (1 Punkt pro benachbartem Landschaftsplättchen), **Monumente** (sie werden nach Mehrheit gewertet und bringen auf diese Weise je 0 bis 3 Punkte ein), der verbliebene **Energievorrat**, die Erfüllung der Schlussbedingung, sowie frei

Fortsetzung von „Die Inseln im Nebel“

gebliebene **Vulkane** (jeder sorgt für 2 bis 6 Minuspunkte) fließen noch in die Wertung ein. Der Spieler mit den meisten Punkten kann sich über die schönste und wertvollste "Insel im Nebel" freuen.



Fazit

"Die Inseln im Nebel" ist - so viel dürfte klar geworden sein - ein **Legespiel**. Meine Spieleregale sind voll von Legespielen, in denen Plättchen auf die eine oder andere Weise auf Spielpläne gelegt werden, um Flächen zu bilden, gewisse Dinge miteinander zu verbinden oder ähnliches, mit dem Zweck, Siegpunkte zu generieren oder bestimmte Siegbedingungen zu erfüllen. Ein neues Spiel sollte sich deshalb vom Rest abheben, um wahrgenommen zu werden und nicht in einem hinteren Eck zu verstauben.

Das vorliegende Spiel weist zwei interessante Aspekte auf, die dem Spiel dann doch eine Daseinsberechtigung geben. Der eine ist der Mechanismus, **wie man an neue Plättchen gelangt**. Die Plättchen wandern auf Wolken, von wo aus die Spieler sie in Besitz nehmen und auf ihre Okulare zwischengelagern können, bevor sie auf den persönlichen Spielplan platziert werden.

Der **Startspieler genießt hier einen großen Vorteil**, denn er ist für die Verteilung der neuen Plättchen zuständig, hat einen früheren Zugriff auf gewünschte Plättchen und bekommt im Regelfall auch mehr Plättchen ab, da die Anzahl der Wolken höher ist als die Spielerzahl. Der Ermittlung des neuen Startspielers durch die Position der Ballons kommt daher eine große Bedeutung zu.

Der zweite Aspekt ist die Weise, wie die Plättchen gelegt werden. Man darf nämlich nicht einfach so die Plättchen irgendwie platzieren, entscheidend ist die **Position des Ballons**. Plättchen dürfen nur auf freie Felder gelegt werden, die direkt an das Feld grenzen, auf dem sich der Ballon befindet. Und weil dieser mehr oder weniger vom Wind über die Insel getrieben wird, erschwert dies die Planung, die Plättchen dorthin zu bringen, wo man sie tatsächlich braucht.

Ganz abhängig von den Windströmungen bzw. dem dafür verantwortlichen Würfel ist man dann aber doch nicht. Im Gegenteil: Man könnte seinen Ballon theoretisch sogar unabhängig vom Würfelergebnis in eine beliebige Richtung beliebig weit ziehen lassen, wofür aber dann **Energie** gebraucht ist. Da diese allerdings nicht unbegrenzt vorhanden ist, erfordert es ein wenig taktisches Geschick, ein Mittelmaß an Zufall und energieaufwändiger Steuerung zu finden. Ab und zu ein

Plättchen für ein paar Einheiten Energie zu "opfern", kann für die notwendige Flexibilität sorgen.

Beide Elemente - Plättchennachschub und Bewegung - sind auch recht **geschickt miteinander verwoben**. Während der Startspieler früher dran ist und auf bessere bzw. mehr Plättchen zugreifen kann, hat der Letzte der Spielreihenfolge etwas Einfluss auf die Windrichtung. Er darf 1 Mal nachwürfeln, wenn ihm das Ergebnis eines oder beider Würfel nicht gefällt. So kann halt jeder versuchen, die Entwicklung zu seinen Gunsten zu beeinflussen.



Die meisten Siegpunkte lassen sich über die normalen Landschaftsplättchen erzielen. Dabei ist es generell wichtig, sie an die passenden Küsten anzulegen, nur so bringen sie je 2 Punkte. Weiters sollte man anstreben, möglichst oft Gebiete aus mindestens 5 gleichen Landschaften zu bilden, um den Landschaftsbonus mehrfach zu kassieren. In diesem Zusammenhang sind **Jokerplättchen** - sie zählen für jede der sechs verschiedenen Landschaften! - sehr beliebt. Viele Siegpunkte kann man aber auch mit Städten und Monumenten machen. Diese haben allerdings den Nachteil, dass sie nicht für die Verbin-

Fortsetzung von „Die Inseln im Nebel“

dung zum Zentrum gelten. **Monumenten** können besonders einträglich sein, denn wer die meisten Monumente vorweisen kann, darf jedes mit 3 Punkten berechnen.

„Die Inseln im Nebel“ gehört für mich zu den **gehobenen Familienspielen**. Etwas getrübt wird der an und für sich gute Eindruck aber durch einige **nicht intuitiv erfassbare Regeln** betreffend der Küsten. So müssen für die Schlussbedingung lediglich irgendwelche Landschaftsplättchen an Küstenfelder angrenzen, bei der Schlusswertung zählen aber nur die passenden. Überdecken von Küstenfeldern kann einen Anschluss unmöglich machen, es sei denn es wird mit der gleichen Landschaft überbaut. Dies alles ist ein wenig verwirrend, sodass auch bei der zweiten, dritten Partie ständig nachgefragt und nachgelesen werden muss.

Hat man aber mal alle Unklarheiten beseitigt, stellt sich „Die Inseln im Nebel“ als **gutes, tadelloso funktionierendes Spiel mit angenehmer Spieldauer** heraus. Es ist zwar kein Überdrüßerspiel, bekommt von mir jedoch die Klassifizierung „solide“, weil ich es doch ab und an recht gerne auspacke. Um auch nach ein paar Partien noch neue Herausforderungen zu bieten, hat Autor Volker Schächtele zudem ein paar Variationen und Module beigelegt. So ist etwa die Insel auf



der Rückseite des Spielplans etwas anders gestaltet, eine leichte Änderung, die beileibe noch kein radikales Umdenken erfordert.

Dies sieht bei den beiden Modulen schon anders aus. So kommt beim **Modul 2 - Der Hafen** ein neuer Spielplan ins Spiel. Ein spezielles Plättchen - das Hafenkontor - erlaubt es einem Spieler, die Insel zu verlassen, wenn er mit seinem Ballon über den Küstenrand hinauszieht. Er kann dann den Hafen ansteuern und dort Plättchen tauschen, je nach Zugweite zum Tauschverhältnis 1:2 bis sogar 1:4.

Das klingt ganz toll und kann tatsächlich recht vorteilhaft sein, vor allem weil man sich dort aus einer größeren Auswahl die passenden, dringend benötigten Plättchen herauspicken kann. **Mich überzeugt dieses Modul aber nicht**, denn im Hafen bekommt man dafür keine neuen Plättchen von Wolken und außerdem - viel gravierender - kann man keine Plättchen legen, solange man sich im Hafen befindet. Somit kann es sogar passieren, dass man nicht genug Speicherplatz für Plättchen.

Modul 3 - Der Ausbau gefällt mir da wesentlich bes-

ser. Jeder Spieler hat 5 Ausbauplättchen, die er im Laufe des Spiels statt Plättchen auf Wolken nehmen kann, sofern er über ausreichend Energie verfügt. Diese Plättchen bringen - einmal gebaut - neben Siegpunkten am Spielende auch Vorteile, wie etwa Extra-Okulare für mehr Lagerplatz oder ein Spezialmonument, welches wie 2 normale Monumente zählt. Dieses Modul sorgt für mehr Abwechslung und sagt mir deutlich mehr zu.

Ich bringe das Grundspiel gerne auf den Spieltisch, und gerne noch Modul 3, wenn die Mitspieler das Spiel schon kennen. Den Hafen jedoch lasse ich lieber bleiben, da die günstigen Tauschmöglichkeiten die erwähnten Nachteile mit sich bringen. Am liebsten jedoch würde ich mich dennoch in echt mit einem richtigen Heißluftballon in die Lüfte erheben...



Game News - Spielkritik

Schauplatz des folgenden Spiels ist die Karibik. Und diese ist bekanntlich voll von Inseln, weshalb ich die Assoziation zum Thema dieser Ausgabe als hergestellt betrachte...



Titel: Maracaibo
Autor: Alexander Pfister
Verlag: dlp Games
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 90 - 180 Minuten
Preis: Euro 61,90

Maracaibo, die farbenfrohe Stadt mit wechselhafter und stürmischer Geschichte im heutigen Venezuela, ist im wahrsten Sinne des Wortes Mittelpunkt unserer Reisen, liegt sie doch nahezu auf halbem Weg unserer Rundfahrt durch die Karibik. Als erfahrener Seefahrer bereisen wir das Meer, um für England, Spanien oder Frankreich tätig zu werden, Ruhm und Reichtum anzuhäufen und den meisten Einfluss bei diesen Nationen zu erlangen.

Dreh- und Angelpunkt unserer Seereise ist - wie sollte es anders sein - unser **Schiff**.

Dort platzieren wir zunächst Scheiben auf den abgedruckten Boni und all jenen Aktionen, die wir zu Spielbeginn noch nicht verwenden dürfen, im Verlauf des Spiels aber freischalten können. Zudem starten wir mit 4 Projektkarten, die den weiteren Verlauf unserer Reise maßgeblich bestimmen. Mit ein paar Dublonen und leerem Lagerraum verlassen wir auch gleich den Hafen von Havanna, und los geht's in die rauen Gewässer der Karibik.

„Maracaibo“ spielt sich in drei Phasen, die jeder Spieler immer vollständig abhandelt, bevor der nächste an der Reihe ist.

Phase A

Leinen los und Segel setzen! Mit unserem Schiff segeln wir mindestens einen und maximal sieben Orte weit. Wo wir letztlich vor Anker gehen bestimmt die Aktion in Phase B. Und eines sei hier deutlich hervorgehoben: Landet ein Schiff auf dem letzten Ort der Rundreise, dann wird sofort für alle Spieler eine Zwischen- oder sogar die Endwertung ausgelöst, egal wo sich die anderen Schiffe befinden. Diese werden dann zur Rückkehr nach Havanna gezwungen. Ärgerlich, wenn man nicht alle Orte in der Karibik ansteuern

konnte, die man auf dem Plan hatte.

Phase B

Es gibt zwei verschiedene Orte auf der Landkarte der Karibik: Stadt oder Dorf.

Für die Städte wird zu Spielbeginn zufällig je ein Stadtplättchen gezogen und auf dem Spielbrett platziert. Diese Plättchen geben die optional lieferbaren Waren sowie die dort möglichen Aktionen für das gesamte Spiel vor. Wer Waren liefern möchte, muss eine oder mehrere Projektkarten von seiner Hand abgeben, auf denen immer mittig links die geforderten Waren aufgedruckt sind. Günstige Karten enthalten meist nur eine, teure Karten auch zwei Waren. Die Belohnung für die Warenlieferung ist nicht zu verachten, denn dadurch darf man eine Scheibe von den bisher nicht verfügbaren Aktionen oder Boni, die auf dem Schiff abgedeckt sind, entfernen.

Als **Stadtaktion** steht dann zur Verfügung, was das Stadtplättchen angibt. Dies variiert über den Erhalt von Einfluss bei einer der drei Nationen oder zusätzlichen Kampfpunkten, Dublonen und weiteren Aktionen bis hin zum Kampf um Festungen, die in der Karibik mit einer Flagge gekennzeichnet sind.

Fortsetzung von „Maracaibo“

Der **Kampf** stellt ein wichtiges Element dar und findet nicht zwischen zwei Spielern, sondern immer im Austausch mit dem Spielbrett und einem zufällig gezogenen Plättchen statt. Wer kämpft, erhält **Einfluss bei einer Nation**, und je mehr Einfluss man für eine Nation besitzt, umso mehr Punkte gibt es bei der Endwertung. Jede Nation verdeckt dabei mit farbigen Würfeln auf dem Spielbrett eine Punkteleiste. Für jeden siegreichen Kampf für eine Nation wird einer dieser Würfel von der Punkteleiste auf eine Flagge in der Karibik versetzt (und bringt dort einen Einmalbonus von Siegpunkten oder Dublonen); zeitgleich wird unter dem entfernten Würfel ein Siegpunkt-Multiplikator für die Endwertung frei. Jeder so genommene Würfel erhöht dadurch die Punktzahl der Nation für die Endwertung.

Außerdem ist für diese ebenso wichtig, wie viele Würfel einer Nation sich in Orten auf dem Spielplan befinden, wobei es verschiedene Möglichkeiten gibt, wie Orte mit diesen Würfeln besetzt werden können.

Die **Dorfaktionen** sind überschaubar, so kann je nach Anzahl verbrauchter Bewegungspunkte beim Segeln im Dorf entweder eine oder sogar zwei oder drei Aktionen durchgeführt werden. Wer nur 1 - 3 Bewegungspunkte beim Segeln verbraucht und in einem

Dorf landet, darf nur eine Aktion einmal wählen, bei 4 - 6 Bewegungspunkten sind es 2 und bei allen 7 Bewegungspunkten sogar 3 Aktionen. Jede Dorfaktion darf auch mehrfach verwendet werden, und die Wahl besteht dabei aus:

- * Eine Dublone erhalten.
- * Eine Karte aus der Kartenhand/Schiffsablage kaufen oder in eine Prestige-Karte (sehr teure Karte mit einem Brettspielrand verfügbar ist und Punkte beim Spielende bringt) investieren.
- * Alle Handkarten abwerfen und 2 Dublonen erhalten.



Praktisch könnte man also mit drei Dorfaktionen bis zu 4 Dublonen erhalten, wenn man alle 7 Bewegungspunkte verbraucht hat.

Ein Spieler kann durch den Kauf einer Projektkarte einen **Gehilfen** an einem Ort stehen haben, der dadurch eine spezielle Aktion nur für diesen Spieler an diesem speziellen Ort möglich macht. Diese Gehilfenaktion kann anstatt einer Stadt- oder Dorfaktion an diesem Ort durchgeführt werden.

Phase C

Nachdem ein Spieler Phase A bis C gespielt hat, füllt dieser seine Handkarten auf 4 bzw. 6 (mit einer Schiffsverbesserung) Projektkarten auf. Optional kann er auch aus der offenen Auslage Karten nehmen, jede davon kostet bei Spielbeginn eine Dublone, was durch eine Schiffsverbesserung auf 0 Dublonen reduziert wird.

Neben den drei Phasen existiert auf dem Spielbrett noch eine **Entdeckerleiste** durch das nördliche Südamerika bis nach Mittelamerika. Der Entdecker jedes Spielers kann hier im Verlauf von bestimmten Aktionen und Boni durch den Dschungel wandern und dabei durchaus viele Dublonen, Siegpunkte etc. erhalten. Diese Leiste sollte man definitiv nicht aus dem Auge verlieren.

Der Story-Modus

„Maracaibo“ lässt sich - wie eben beschrieben - immer wieder spielen, doch es gibt ein weiteres Element, eine Kampagne, bei der sich das Spiel Stück für Stück verändert. Inhalte der Kampagne werde ich an dieser Stelle nicht verraten, die Rezension erfolgt also spoilerfrei.

Das Besondere der Kampagne ist, dass alle Veränderungen nicht dauerhaft sein müssen. Das heißt konkret, dass nichts beklebt, zerrissen, beschriftet wird, wie man es vielleicht aus anderen Spielen

Fortsetzung von „Maracaibo“

kennt. Die sich während der Kampagne verändernde Karte der Karibik auf dem Spielbrett wird durch Kartenplättchen (von klein bis groß) angepasst, die man jederzeit wieder aus dem Spiel nehmen kann. Besondere Karten, die man während bestimmter Teile der Geschichte erhält, sind gekennzeichnet, so dass diese wieder aus dem Spiel genommen werden können. Ich vermeide dabei das Wort problemlos, da ich im Fazit etwas zur Farbgestaltung der Karten sagen werde.



Thematisch hätte „Maracaibo“ sicherlich auch im alten Rom spielen können oder im Weltraum. Der Aufschrei wäre vorprogrammiert: Schon wieder!? Also ab in die Karibik mit Sonne, Palmen und Dschungel. Nun ja, die Palmen muss man leider suchen, aber was gibt es nicht alles im Dschungel zu entdecken. Der Mechanismus des Spiels erzwingt sicherlich kein nautisches Thema. Reduziert auf seine Grundmechaniken liegt hier so gesehen **im Einzelnen auch nichts Neues** vor, doch die Verzahnung des Setzmachismus der Schiffe mit dem Einfluss der Nationen sowie die Veränderungen durch die Kampagne

machen aus „Maracaibo“ etwas ... **Besonderes**? Ja, ich will das mal so stehen lassen. Vor allem der Story-Modus verhilft dem Spiel zu einer besseren Note, denn ohne möchte man das Spiel zwar sicher gern spielen, aber erst die Kampagne gibt den **zusätzlichen Reiz**.

Grafisch ist das Spiel hinsichtlich der Landkarte und der Karten selbst sehr gelungen. Auch ohne die Veränderungen durch die Kampagne gibt es viel zu bereisen, und die Farbgebung Rot - Blau - Weiß für die drei Nationen zieht sich kontrastierend zum Grün des Dschungels gut durch. Bei den **Projektkarten** existieren zwei Arten, und hier hätte man sich durchaus eine

kräftigere Farbgebung gewünscht, denn je nach Lichtverhältnissen sind die Seile als unterscheidendes Merkmal, welche sich um den äußeren Rand der Karten schlängeln, leider optisch nicht so gut zu trennen (dunkleres Braun und - ich nenne es mal - helleres Braun). Die neu hinzugefügten Kampagnenkarten erkennt man daher am besten eher an der roten Zahl der Karte als an dieser Farbgebung.

Das **Lesen der Regel ist sicherlich eine Herausforderung** gewesen, denn je nach Ort sind unterschiedliche Aktionen möglich, und dies lässt sich linear in einem Do-

kument einfach nicht umsetzen. Somit ist ein aufmerksamer Leser gefordert, der auch gern zu-nächst bestimmte Dinge einfach hin nimmt oder der sich vorerst mit einer kürzeren Beschreibung zufrieden gibt, um sie dann etwas weiter hinten in der Regel detailliert zu lesen. Dennoch lässt die Regel praktisch keine Fragen offen, auch wenn ich sie zwei-mal lesen musste, einfach um für das spätere Erklären wirklich fit zu sein.

Die Kampagnen-Regeln sind auf den dazu gehörigen Karten aufgedruckt und verändern das Spiel in bestimmten Punkten. Allerdings nie so umfangreich, dass eine erneute Regelflut ansteht. Dennoch sollte man das Spiel zunächst ca. 2 - 3 Mal ohne Kampagne spielen, um mit allen Mechaniken vertraut zu sein. Geübten Spielern reicht hier sicherlich aber auch eine Partie. Wirkliche Regelfragen bei den Kampagnen sind bei uns bisher nicht aufgetreten. Die Kampagne selbst beschreibt eine durchgehende Geschichte mit zahlreichen Wendungen und wirklich tollen Mechanismen (z. B. Wetter, Piraten ...), die dem Spiel hinzugefügt werden. Außerdem gilt es an bestimmten Punkten Entscheidungen zu treffen, bei denen alle Mitspieler abstimmen dürfen. Zeitlich ist es schwer einzuordnen, wie lange eine Gruppe brauchen wird, um alle (ca. 100) Kampagnenkarten durchzuspielen. Allerdings gehe ich mit aktuellem Stand von ca. 2 - 3 Karten pro Spiel aus, wobei man allerdings auch einige der

Fortsetzung von „Maracaibo“

Karten überspringt, was von verschiedenen Situationen im Spiel abhängt. Zudem ist die Anzahl der Spieler ebenfalls eine beeinflussende Komponente.

Apropos Spieleranzahl:

Die erste Partie zu zweit mit Regelerläuterung hat uns 4,5 Stunden gekostet, was wir sukzessiv auf 3,5 und nunmehr auf ca. 2 Stunden gebracht haben. Zu zweit! Uns hat das Spiel dabei schon sehr

viel Spaß gemacht, und wir haben mit Sorge auf eine Runde zu viert geschaut. Tatsächlich sollte man 30 bzw. eher 45 Minuten pro Spieler einrechnen, so dass ein Spiel in voller Besetzung gut und gern an die 4 Stunden herankommt. Die Interaktion in Spielen mit mehr Spielern nimmt dabei sicherlich zu, führt aber auch zu einer **kleineren Downtime**, in der die anderen Mitspieler warten müssen, wobei gerade durch die Aktionen der anderen Spieler geplante eigene Aktionen evtl. nicht mehr sinnvoll umgesetzt werden können und somit eine Alternative gefunden werden muss.

Insgesamt gibt es nämlich so **viele Wege zum Sieg**, die davon abhängig sind, welche Projektkarten man erhält bzw. aufgedeckt werden. Dabei sind aufgrund des Spielbaus nicht alle Karten im Spiel, was die Kartenauswahl etwas zufällig werden lässt,

manche begonnenen Strategien daher im Spiel nicht aufgehen können, weil sich einfach die weiteren dazu gehörenden Karten nicht im Nachziehstapel befinden. Somit sind Kartenstapel möglich, in denen



bestimmte einzelne Karten deutlich stärker hervortreten als andere. Zusätzlich erhöht wird die **Variabilität**, aber auch die Zufälligkeit eines Spiels mit den Stadtplättchen, die zu Spielbeginn zufällig verteilt werden.

„Maracaibo“ sollte sicherlich von einem erfahrenen Regel-Leser und Erklärbaren anderen Spielern näher gebracht werden, denn man muss seine Zuhörer eine Weile bei Laune halten können. Während im ersten Spiel die ein oder andere Detailfrage noch einmal nachgelesen werden muss, festigt sich bei weiteren Spielen die Regel doch soweit, dass man nahezu direkt losspielen kann, wobei dies sicherlich abhängig von der Gruppe ist.

Insgesamt entfaltet sich der Reiz des Spiels erst bei mehrmaligen Spielen, denn es kann vorkommen, dass die ge-

zogene Karriere-Karte sowie die verfügbaren Projektkarten das eigene Spiel deutlich stärker aufs Kämpfen auslegen, als in einer vorherigen Partie. Während man sich nach einem beendeten Spiel fragen mag,

warum das Einsetzen von Gehilfen an einem Ort spielerisch Bedeutung hat, diese Mechanik aber einfach nicht zum Zuge kam (nicht ins aktuelle Spielgeschehen passte), so kann dies bei einer der nächsten Runden ganz anders aussehen. Mir hat diese Abwechslung bisher viel Spaß bereitet und das Entdecken neuer Möglichkeiten macht u.a. den Reiz von „Maracaibo“ aus.

Mein Serviervorschlag: mit "Fluch der Karibik"-Musik anrichten und genießen.

*Nick
Bornschein*

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Ich war in der Schule eigentlich immer recht gut in Geographie. Aber von der Insel, um die es im folgenden Spiel geht, habe ich - zu meiner Schande - noch nie etwas gehört...



Titel: Cooper Island

Art: Arbeitereinsatz- und Legespiel

Autor: Andreas Odendahl

Verlag: Pegasus Spiele

Jahrgang: 2019

Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: 120 -180 Minuten

Preis: ca. Euro 49,-

Einleitung

In "Cooper Island" entdecken 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren eine entlegene Insel im Atlantischen Ozean. Erdacht hat sich dieses ambitionierte Unterfangen das Herrchen des Hundes mit dem Namen Cooper, Andreas "ode" Odendahl. Aus der Taufe gehoben wurde dieses Expertenspiel zur Spiel'19 in Essen bei Frosted Games und wird vertrieben vom Verlag mit dem geflügelten Ross (Anm. d. Red.: Pegasus Spiele) auf Deutsch sowie bei Capstone Games in englischer Sprache.

„Cooper Island“ vereint Worker Placement mit Tile Placement und Ressourcenmanagement. Im Verlauf von fünf Runden segeln die Schiffe der Entdecker um die Gestade der lokalen Halbinseln, um unterwegs Siegpunkte zu markieren. Wer hierbei die längste Strecke zurückgelegt und vielleicht sogar noch möglichst effektiv königliche Aufträge erfüllt hat, darf sich Sieger nennen.

Spielbeschreibung

Der **Spielaufbau** richtet sich nach der Spielerzahl. Da für jeden Spieler eine Halbinsel an den zentralen Worker-Placement-Bereich angedockt wird, erhält man so entweder eine ein-, zwei-, drei- oder vierblättrige Kleeblattform.

Das Spiel wird **über fünf Runden** gespielt, in denen man mit Landschaftsplättchen seine Halbinsel zupuzzelt, dadurch Rohstoffe erhält und diese nutzt, um Aktionen zu finanzieren. Durch Kultivierung, sprich Platzieren von Plättchen auf Plättchen, erreicht man höhere Ebenen, deren Rohstoffwert sich entsprechend erhöht. Es handelt sich in erster Linie um Doppelhexplättchen, beidseitig mit den Landschaften Wald, Weide, Gebirge und Siedlung in

unterschiedlicher Kombination bedruckt. Wald bringt Holz, Weide Nahrung, Gebirge Stein, ab Ebene 3 sogar Gold, und Siedlung bringt Tuch.

In der **Aktionsphase** werden so lange Arbeiter platziert und deren entsprechende Aktionen ausgeführt, bis alle verfügbaren Arbeiter ihren Dienst verrichtet haben. Die 8 durch Arbeitereinsatz ausführbaren Aktionen decken das Ziehen oder Platzieren neuer Landschaftsplättchen, den Erwerb des Startspielersmarkers, das Entfernen von Ruinen von der eigenen Halbinsel, den Erhalt wertvoller Kartographenschritte, den Bau von Gebäuden, das Errichten von Statuen, den Einkommensschiffbau und das Beliefern von Handelsschiffen ab.

Führt man die vier zuletzt genannten Aktionen jeweils zum zweiten Mal aus, so ist ein neuer Meilenstein erreicht, der das Freischalten eines neuen, zusätzlichen Arbeiters oder eines Spezialarbeiters ermöglicht. Letzterer ersetzt einen bereits verfügbaren, normalen Arbeiter und schickt diesen auf eine der Royal Order Cards, welche Zielkarten für die Spielendwertung darstellen.

Es gibt hier **keinen Königsweg**. All diese Vorhaben

Fortsetzung von „Cooper Island“

bringen ihre Vorteile mit sich. **Einkommensboote** beschern mir im Moment ihrer Fertigstellung sowie in allen folgenden Einkommensphasen Einkommenseffekte.

Kleine Gebäude schaffen auf meinem Tableau zusätzlichen Lagerplatz sowie ein aus 4 gezogenen Gebäudekarten (es gibt einen Kartestapel für kleine und einen für große Gebäude) wählbares Gebäude mit Dauereffekt. Ein solcher Effekt kann zusätzlicher Lagerplatz für Stoff, Gold oder Münzen sein, ein Rabatt von 1 Nahrung für die Speisung der Arbeiterschaft oder Rabatt von 1 Holz beim Gebäude-, Statuen- oder Einkommenschiffbau usw.

Große Gebäude schaffen auf meinem Tableau zusätzliche Ablagefelder für von meiner Halbinsel entfernte Ruinen, die wir zum Bau von Statuen benötigen. Diese freischaltbaren Ablagefelder belohnen uns jedes Mal, wenn wir eine Ruine auf ihnen zwischenparken, mit einem Siegpunkt. Auch hier wählen wir aus 4 Gebäudekarten eines aus. Diese bieten mächtige, jederzeit ausführbare Einmaleffekte.

Statuen lassen sich mit den bereits erwähnten Ruinen errichten. Sie bringen sofort und in jeder folgenden Aufräumphase je einen Siegpunkt. Eine in Runde 1 errichtete Statue bringt also im Verlauf des Spiels 5 weitere Punkte ein!

Die fünf vor Anker liegenden **Handelsschiffe** erfordern Tuch und Gold in unterschiedlicher Menge. Im Gegenzug erhalten wir einen Kistendeckel, den wir in einem dafür vorgesehenen Bereich auf dem Spielertableau ablegen, um mit diesem jederzeit entweder den Erhalt von 2 Münzen, 2 beliebigen Rohstoffen, 2 Kartographenschritten, das Privileg, 1 Doppellandschaftsplättchen aus dem Beutel zu ziehen oder eines legen zu dürfen, zu aktivieren.

Je eine große Gebäudekarte oder ein Kistendeckel lassen sich in der **Aufräumphase** für 2 bzw. 1 Münze reaktivieren, haben wir jedoch bereits die Festung errichtet, ist uns beides erlaubt und das oben drein kostenlos. Außerdem werden bei Ausführung alle beschriebenen Aktionen noch mit Siegpunkten belohnt. Arbeiter möchten zum Run-den-ende ernährt werden. Darben- de Knechte bestrafen uns mit Ankermarkern, die Minus-Siegpunkte darstellen.

Die **Siegpunkteleiste** präsentiert sich in ungewöhnlicher Form. Im Starthafen der spielereigenen Halbinsel liegen zwei Schiffe vor Anker. Das eine segelt entlang der West-, das andere entlang der Ostküste neuen Horizonten entgegen. Jeder erhaltene Siegpunkt bedeutet einen Schritt mit einem der beiden Schiffe. In jeder Einkommens-

phase legen die Spieler je ein Inselchenplättchen, das einen Landschaftsteil sowie einen Inselchenteil mit einem Bonus abbildet. Das Inselchen wird zum Teil des Seeweges und gewährt dem passierenden Schiff seinen Bonus. In der Bucht nach fünf bzw. im Hafen eines Spielers nach zehn Schritten erhalten die Spieler einen Logbuchmarker, der in der Endwertung fünf Siegpunkte darstellt und einen zufälligen Sofortbonus abbildet. Ein Spielerhafen fordert jedoch auch eine Gebühr in Form einer Münze oder eines Rohstoffs.



Fazit

"Cooper Island" ist ein **Regelbiest**. Es ist wohl eines der optisch schönsten Regelbiester der letzten Jahre, mit einer Tischpräsenz, die sich sehen lassen kann, aber es quält die Spieler insbesondere anfangs, leider jedoch auch nach mehreren Partien noch mit viel Regel-Kleinklein. Man muss sehr aufpassen, dass den Mitspielern hier keine Regel-Fauxpas unterlaufen - das passiert schnell. Ständig muss man den anderen auf die Finger schauen. Zumindest sollte man das in den ersten zwei Partien berücksichtigen.

Fortsetzung von „Cooper Island“

Die erste Partie ist dann auch wirklich eine **Kennenlernpartie**, auch für die ganz erfahrenen Eurogamer, in der man mit 20 Punkten erst einmal zufrieden sein kann, doch gleichzeitig viel Spielverständnis abgeschöpft haben wird und sich Fortschritte meist dann in Partie 2 schon bemerkbar machen.

Redakteur Viktor Kobilke hat mit dem Regelwerk sehr, sehr gute Arbeit abgeliefert. Hut ab! Das war keine leichte Aufgabe! Und dennoch. „Cooper Island“ ist wie ein süßes kleines Kind, das dich immer wieder zu entzücken weiß, dir aber auch immer wieder den letzten Nerv raubt, wenn du mal auch nur eine Sekunde

nicht aufgepasst hast. Wenn du nicht von Anfang bis Ende hochkonzentriert dabei bist, verbaselst du nicht nur deinen Plan, sondern vergisst auch irgendeine der **vielen Detailregeln**. Daher mein dringender Rat, den ich selbst nach 30 gespielten Partien noch peinlich genau beherzige: Exerziert in Phase C (Aufräumphase) gemeinsam die auf dem Spielertableau abgebildeten Schritte durch. Jedes Mal! Ich verspreche euch, ihr kommt sonst durcheinander, vergesst Dinge, führt sie in falscher Reihenfolge aus - was schnell Regelwidrigkeiten impliziert.

In der **Einkommensphase**, mit der jede neue Runde beginnt, werden Plättchen

gelegt, Rohstoffe darauf platziert und Einkommen kassiert. In der **Aktionsphase** wollen wir uns genau überlegen, was wir vorhaben, ob die Mittel dafür zur Verfügung stehen, ob vielleicht der Kartograph, der sehr viel Flexibilität schafft, zum Einsatz kommt, um beim Plättchenlegen mit einem Einer-Landschaftsplättchen zu unterfüttern, oder einfach ein Einer-Plättchen zu legen, um eine höhere Ebene zu erreichen.



Wir möchten möglichst schnell den ersten **Meilenstein** erreichen, um einen neuen Arbeiter zu erhalten. Gern ist dieser Neuzugang ein Spezialarbeiter, der die mächtigeren Versionen der 8 Aktionen ausführen darf. Ein durch einen Spezialarbeiter ersetzter normaler Arbeiter wird einem königlichen Auftrag, sprich einer Zielkarte zugewiesen. Diese bieten jedoch nur für einen Arbeiter Platz.

Vielleicht nehme ich aber auch einfach zunächst einen neuen, normalen Arbeiter, um meine Aktionszahl pro Runde zu erhöhen? Manchmal erfordert mein Plan genau das! Diese **eine Aktion mehr!** Und dann habe ich auch noch die

Wahl zwischen besonders hungrigem Arbeiter oder dem Otto-Normal-Esser. Ja, die Arbeiterschaft will ernährt werden! Überraschung! Die großmägigen Handwerker freuen sich, wenn sie sich am Ende der Runde gesättigt zur Ruhe betten können, mit dem Wissen, dass auch all ihre Kollegen satt geworden sind. Denn dann belohnen sie uns dafür jedes Mal mit Siegpunkten.

Das Spiel an sich fordert von den Spielern insbesondere zwei Dinge: **wirklich gutes Timing und extrem gute Planung**. Wer sich hier nicht darüber im Klaren ist, was er/sie gleich im nächsten oder übernächsten Zug machen möchte und welche Ressourcen das eventuell erfordert, darf sich auf so manche "Ach schei.. das geht ja gar nicht ..." Situation freuen. "Cooper Island" ist **nichts für Bauchspieler**. Ressourcen, seien es Rohstoffe oder Münzen, sind stets knapp. Auch Lagerplatz ist stets etwas, was man im Auge behalten sollte. Reche ich mit dem Erhalt von diesem Rohstoff oder jener Münze, muss ich sie auch lagern können!

Auch habe ich optimalerweise einigermaßen (zumindest beim Sitznachbarn) im Blick, welche Aktionen für ihn/sie noch attraktiv sein könnten. Das gilt besonders für die quadratischen Spezialarbeiterfelder. Denn nur, wer hier zuerst kommt, genießt auch den Aktionsbonus, den

Fortsetzung von „Cooper Island“

diese Felder bieten! Spezialarbeiter, die auf schon vorhandenen platziert werden, agieren hier nur wie ganz normale Praktikantenazubis mit normalem Allerweltstalent. Daher muss ich bei der Planung meiner nächsten 2 Spielzüge stets die **folgenden Dinge bedenken**:

- deren Reihenfolge
- die möglicherweise schon erfolgte oder zu befürchtete Besetzung der passenden Aktionsfelder durch andere Spieler
- die für die Aktionen nötigen Ressourcen und ggf. Gebühren für das Nutzen eines bereits besetzten Aktionsfeldes
- mögliche Jederzeitaktionen, die mir nötige Ressourcen verschaffen können (Kartograph, Kistendeckel, Siegpunktschritte, die das Überspringen eines Inselchens beinhalten)

Und hier sind wir auch schon bei einem weiteren Manko. **Downtime!** Ja, ich kann die Bedenk-/Zugzeit der Mitspieler nutzen. Nein, das reicht manchmal trotzdem nicht! Vor allem nicht, wenn wieder eine Detailregelfrage gestellt wird und ich wieder raus bin aus meinen Gedanken!!!

"Cooper Island" gehört zu den **planungsintensivsten, anstrengendsten Spielen**, die ich bisher gespielt habe. Das ist ein wichti-

ger Grund, weshalb ich - trotz der vielen Vorzüge (da komme ich noch zu) - das Spiel auch den Extrem-Euro-gamern und Vielspielern nicht per se empfehlen kann. Viele Liebhaber von Eurogames der Experten-kategorie spielen diese mit Leidenschaft - und aber doch aus dem Bauch heraus. Heißt: Sie wollen gar nicht so viel Zeit und Energie in kleinteilige, fitzelige Planung stecken und sie möchten auch nicht warten, bis am Horizont die Sonne aufgeht, bis sie mal wieder am Zug sind.



Wer damit jedoch kein Problem hat, spielt mit "Cooper Island" ein sehr geradliniges Spiel. Hier schlagen Eurogamer-Herzen höher. Dieser Titel besticht und begeistert durch sein kompaktes, anspruchsvoll-forderndes, strategisch sehr tiefes Spielerlebnis, das eine durchaus steile Lernkurve bietet. Die Strategien an sich sind im Grunde von Anfang an offensichtlich. Ich kann viele Punkte generieren über die vier beschriebenen Strategien, gestützt durch entsprechende Royal Order Cards. Diese lassen sich unterschiedlich mehr oder weniger gut kombinieren.

Ich kann - auch wieder dafür vorgesehene **Royal Order Cards** beanspruchend - bestimmte Puzzle-Anforderungen erfüllen: Eine aus mindestens 8 Plättchen desselben Typs zusammenhängend gepuzzelte Landschaft (Wald, Weide, Gebirge - Siedlung ausgenommen), eine vollständig zugepuzzelte Insel (auch sämtliche Ruinen entfernt und durch Plättchen ersetzt) oder möglichst viele Plättchen mit Höhenebene 5 gelegt

Zusätzlich kann ich früh anfangen, über das Ernähren der Vielfraße in meiner Arbeiterschaft Siegpunkte zu generieren. Ich kann auch den Passagenbonus möglichst früh erfüllen. Dieser kommt in jeder Aufräumphase mit einem Siegpunkt daher, wenn ich die drei nördlichsten Hexfelder meiner Insel mit Plättchen gepflastert

habe.

Der **Schiffsmeister**, der auf den von 1 bis 5 nummerierten Handelsschiffkarten von Runde zu Runde von einem Schiff zum nächsten hoppst, dient sowohl als Rundenzähler als auch als bestechlicher Geschäftspartner beim Beliefern der Schiffe. Er gewährt dem Spieler, der als Erster das Handelsschiff beliefert, auf dem er sich gerade aufhält, einen Rabatt von 1 Tuch oder 1 Gold. Da bestochen zu werden jedoch bekanntlich müde macht (wer kennt das nicht?), legt er sich danach direkt schlafen. Der

Fortsetzung von „Cooper Island“

Rabatt wird für dieses Schiff kein weiteres Mal gewährt. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Auch das ist ein Gedanke, der stets in die Planung mit einfließen sollte. Beliefern kann ich ja jederzeit jedes Schiff.

Der **Wiederspielwert ist hoch**. Es gibt immer neue Strategiekombinationen auszuprobieren, gespielte Strategien noch besser zu spielen, auch die Auswahl an Gebäudekarten bringt eine Menge Varianz in die eigene Spielweise. Allerdings muss man sagen, dass man gerade in späteren Runden - mit den vier gezogenen Gebäudekarten auch ziemliches Pech haben kann, da diese unter Umständen so gar nicht zur gerade gespielten Strategie passen.

Es sei gesagt, dass gerade das Einzelplättchen, das man beim Spielaufbau legt, schon ein erster **Grundstein für die gewählte Strategie** sein kann. Das sollte man auf keinen Fall unterschätzen. Auch das dann gewählte Inselchenplättchen spielt dabei eine erhebliche Rolle! Die erste Einkommens-Phase des Spiels ermöglicht schon in der ersten Runde sehr viel mehr, als man denkt!

"Cooper Island" bietet eine **enorme Spieltiefe**, errichtet jedoch durch sein irre

detailliertes Regelwerk eine **gewaltige Einstiegshürde** und möglicherweise Wiederspielhürde. Das muss aber jeder für sich dann letztlich selbst beurteilen. Auf jeden Fall sollte man das Spiel ein, zwei Mal spielen, um sich ein Urteil zu bilden. Und ganz wichtig: Jede! Aktion! Zählt! Das Spiel ist ein **intensives Denksporterlebnis**, das dem Spieler gefühlt wenig Verschnaufpause bietet. Hier rauchen Köpfe!



Ein großer Reiz des Spiels ergibt sich über die **innovative Siegpunkteleiste**. Wenn ich wieder Siegpunkte erhalte und dadurch mein Schiffchen wieder ein von mir oder einem Mitspieler gelegtes Inselchen überspringt oder in eine Bucht oder einen Hafen einläuft und ich dadurch wieder etwas bekomme, was mir wieder weitere Möglichkeiten eröffnet, Pläne ermöglicht ... das ist genau das, was "Cooper Island" ausmacht. Es ist ein außergewöhnlich forderndes, jedoch auch sehr belohnendes Spiel. Eigentlich macht es das auf eine ganz schön perfide Art: Es schafft Mangel an allem. Und gerade dadurch freue ich mich jedes Mal wie ein aufgeregter Hund,

wenn Herrchen (oder Frauchen) ihm bzw. mir ein Leckerli zuwirft.

Interaktiv oder solitär? Nun, das mit den Spezialarbeiterfeldern habe ich ja erklärt. Grundsätzlich zahle ich dem Mitspieler, auf dessen Arbeiter ich einen eigenen setze, eine Ressource meiner Wahl oder eine Münze. Und die Royal Order Cards werden stets exklusiv belegt sowie der

Schiffsmeister pro Schiff nur vom ersten Spieler bestochen. **Mehr Interaktion findet nicht statt.**

Und wie spielt es sich in Bezug auf die **Spielerzahl**? Es ändert sich im Grunde nur die Spielzeit. Die Zahl der verfügbaren Royal Order Cards skaliert mit

der Spielerzahl, eine Viererpartie kann zwei bis drei Stunden dauern, ein Duell ist in einer Stunde beendet. "Cooper Island" gewinnt nicht durch mehr Spieler. Es ist vielmehr ein **sehr empfehlenswertes Zwei-Personen-Spiel**.

Jetzt möchte ich noch auf ein leidiges Thema eingehen: **Spielertableaus!** Die Tableaus sind dünn. Es gab auf Boardgamegeek schon die ersten Meckereien. Ihr kennt das. Meine Meinung ist hier eine ganz einfache: Ein Spielertableau muss flach auf dem Tisch liegen, niemand möchte seine Cornflakes daraus essen können. > Check! Es sollte möglichst nicht zu leicht verrutschen oder stoß-

Fortsetzung von „Cooper Island“

anfällig sein. >Check! Es muss robust sein. Ja, es sind jetzt keine "Terra-Mystica"-Bretter. Wer pfleglich damit umgeht, macht auch nichts kaputt. Das Material scheint ganz clever gewählt. Und abschließlich: Es muss übersichtlich sein. Von!!! wegen!!!.

Hier hat der mutige Inselentdecker eine Menge zu entdecken, soviel ist mal sicher! Hier ist auf viel zu kleiner Fläche viel zu viel Input gequetscht! Meine Güte! Die Ikonographie ist bravourös gewählt - vom Passagenbonus-Icon abgesehen ist sie eingängig und verständlich! Ja! Ja wenn!!! ... ich nichts an den Augen habe! Es ist mir ein Rätsel, wie man **so viel Information so fitzelig klein auf einem Tableau** vereinen kann! Was hat man sich bei Frosted Games dabei eigentlich gedacht? Was hätte dagegen gesprochen, einige Bereiche hochzuskalieren, um mit einem größeren Tableau den enormen Informationsgehalt zu entzerren und die Symbolik größer darzustellen? Ach, was reg ich mich auf ...

Obwohl, wenn ich schon dabei bin ... Ich halte die **Festung**, das teuerste Gebäude, für nicht gut durchdacht. Wer diese baut, tätigt ein gewaltiges Investment: 6 Holz, 3 Stein, 3 Tuch, 3 Gold (mit Spezialarbeiterbonus abzgl. 2 beliebige Einheiten). Die baue ich beinahe zwangsläufig sehr spät im Spiel. Ja, sie belohnt mich mit 4 Siegpunkten. Aber

der Bonus, den sie freischaltet - nämlich das kostenlose Reaktivieren einer großen Gebäudekarte UND eines Kistendeckels - bietet hier nur bedingt einen Gegenwert. In den meisten Fällen wird sie sicherlich erst in Runde 4 oder 5 errichtet. Dann habe ich jedoch nur noch ein oder zwei Mal die Gelegenheit der Reaktivierung. Für das, was ich investiere, um diese Boni zu bekommen, ist das lachhaft. Einzig eine große Gebäudekarte, deren Effekt ich gern nutzen möchte (und dann flippen muss), die mir jedoch, wenn sie zum Spielende offen vor mir liegt, Siegpunkte bringt und die Royal Order Card, die mir für 5 Gebäude 8 Siegpunkte einbringt (bei 4 Gebäuden nur 5), könnten das noch rechtfertigen. Aber eine solche Gebäudekarte muss ich auch erst einmal haben. Und ich kann auch andere Royal Order Cards bedienen.

Das ist mir einfach zu wenig. Ich muss ja nicht nur einfach die horrenden Ressourcen-Mengen für den Festungsbau abliefern, ich muss sie auch erst einmal irgendwo her nehmen. Mein Lager fasst nur maximal 7 Plätze, der Rest muss vom Gelände kommen. Erwähnte ich schon, dass man in jeder Runde hungrige Arbeitermäulchen zu stopfen hat? Welcome to Cooper-wo nehme ich's her-Island! Das Kosten-/Nutzenverhältnis passt hier einfach nicht.

Lange Rede, schwacher Sinn: Wer gern plant und tüftelt und optimiert, der wird sich auf Coopers Eiland wie zuhause fühlen! Für diese Zielgruppe ist das hier ganz großes Kino. Wer es hingegen nicht ganz so sehr "hardcore" mag, spielt lieber etwas anderes. Im Expertenspiel-Segment herrscht ja nun nicht gerade Mangel an gelungenen, mittelschweren Spielen.

Carsten Burak

Game News -
Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die -rein subjektive- Beurteilung der Redaktion

★★★★★★	Spitze!
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach



Actionthriller
Deutschland 2019
Regie: John Gilmore
& Brian Lewisa
Feuerland Movies
Dauer: ca. 90 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".
Erscheinungsweise: Zwölffmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

„Jurassic Park“ war ja der Blockbuster des Jahres 1993. Die Verfilmung des Romans von Michael Crichton, dessen Regie von niemand geringerem als Steven Spielberg geführt wurde, fand schnell Sequels und Fortsetzungen. Auch in diesem Streifen aus dem Studio „Fireland Movies“ geht es darum, dass lebende Dinosaurier aus schonend gelagerter DNS geklont werden, welche in einem Freizeitpark möglichst viele zahlungskräftige Besucher anlocken sollen. Aber wenn die Betreiber in ihrem Konkurrenz-



kampf nicht genug in die Sicherheit investieren, kann es zu gefährlichen Ausbrüchen der Urzeitwesen kommen. Mit den bereits bekannten, fatalen Folgen...

Packender Thriller in beeindruckenden, wenn auch oft zu bunten Bildern. Prädikat: Sehenswert!



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Monatliche Spielere treffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

- Spielefest, ...)
- * Entwicklung neuer Spielideen
 - * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
 - * Spielebestellservice für die Mitglieder
 - * auch in **facebook** vertreten