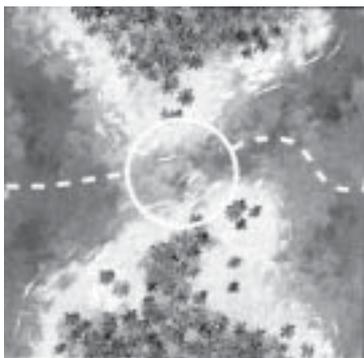


Und dann kam gleich das nächste Teuber-Spiel in die „Hall of Games“, ein weiterer Beweis für seine Beliebtheit bei den „Knobelrittern“. Wie so viele Spiele in unserer Ruhmeshalle ist auch „Entdecker“ nicht mehr erhältlich, dafür kam bei Kosmos Spiele einige Jahre später „Die neuen Entdecker“ - eine Weiterentwicklung - heraus.

ENTDECKER

"Beim Klabauteermann! Viele Tage und Nächte segelten wir bisher in unbekanntem Gewässern, auf der Suche nach paradiesischen Inseln mit unermesslichem Reichtum. Doch vor uns war nur der endlose Horizont zu sehen. Doch gegen die Mittagszeit rief unser Ausguck: 'Land in Sicht!' und tatsächlich, gen Westen tauchte eine Insel von unglaublicher Schönheit vor uns auf. Nachdem uns das Beiboot an Land brachte, fiel uns auf, daß wir nicht die ersten auf dieser Insel waren: Fußspuren zeugten davon, daß uns schon jemand zuvor gekommen ist. Nach einer genauen Inspektion der Bucht fanden wir dann auch in einer Höhle eine hölzerne Truhe. Was würden wir wohl darin vorfinden? Gold, Perlen, Diamanten? Der Deckel gab unter der Last von vier Mannen endlich nach und legte das



Innere der Truhe frei: eine Schachtel mit der verschollen geglaubten Schatzkarte des Piraten Klaus Teuber, der auf der sagenhaften Insel Catan viel Ruhm und Reichtum gescheffelt hat!

Der Inhalt der Schachtel war recht ungewöhnlich, denn auf einem leeren Plan sollten laut der dreiteiligen Beschreibung einzelne Planteile erst allmählich aufgelegt werden, wodurch sich erst die Lage und die Größe der darauf abgebildeten Inseln zeigen würde. Fünf verschiedene dieser quadratischen Planteile waren vorhanden, sie zeigten entweder offenes Meer, einen kleineren oder größeren Teil einer Insel, eine Meerenge (2 getrennte Inselteile) oder eine Bucht (Insel auf drei Seiten). Neugierig geworden breiteten wir den Plan gleich am Strand aus, und jeder von uns vier erhielt - den Anweisungen folgend - einen persönlichen Goldvorrat, der leider nur auf einem Karton dargestellt wurde. Außerdem bekam jeder noch Holzsteine, welche Ein-

heiten, wie Kundschafter, Fort und Siedlung repräsentierten. Wer auf dem sich allmählich abzeichnenden Archipel die größten Inseln besiedelte, wäre der größte Entdecker, so schrieb Pirat Teuber.

Es las sich sehr simpel: Starten könne man von einem beliebigen Feld des Planes, indem man auf ein Feld ein Holzschiffchen setzte. Je nachdem, wie weit man das unbekannte Gebiet erforschen wollte, müsse man dafür im vor-

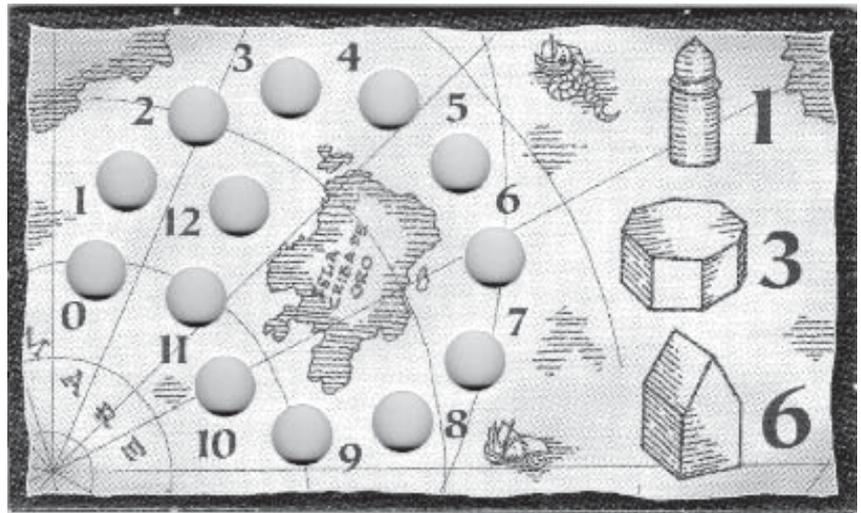


aus Gold bezahlen (pro Planteil 1 Goldsack). Dann ziehe man ein Teilchen vom verdeckten Stapel und lege es - wenn möglich - auf ein dem Schiffchen angrenzendes Feld und fahre mit dem

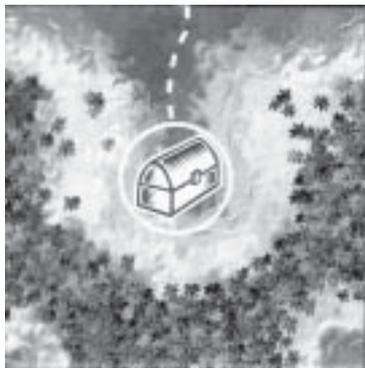
Schiffchen darauf. Diesen Vorgang wiederhole man, wenn man für mehrere Teilchen bezahlt hat. Am Ende seines Zuges könne man noch, wenn das Schiffchen vor einer Insel liegt, eine Einheit auf der Insel stationieren, wiederum gegen Abgabe von Goldsäckchen: 1 Goldsack für einen Kundschafter, drei Goldsäckchen für ein Fort und gar sechs für eine Siedlung.

Jedesmal, wenn eine Insel vollständig erforscht wür-

de, also die Umrisse der Insel, ob klein oder größer, ganz bekannt wären, erhalte der Kapitän mit der wertvollsten Einheit auf diesem Eiland Ruhmespunkte je nach Größe der Insel. Diese Punkte halte man auf einer Erfolgsleiste am Rande der Karte fest. Zusätzliche Punkte gäbe es für die erfolgreichen Kapitäne durch die Entdeckung der Schätze der neuen Insel (Südfrüchte, Gemüse).



Wir stürzten uns sofort fieberhaft ins Abenteuer und die Zeit verging wie im Flug. Wir mußten feststellen, daß man sehr sorgfältig mit seinem Goldvorrat umgehen mußte, da nur einmal in jeder Runde für alle gleich zwischen 2 und 5 Säcken Gold hinzukamen. Auch fanden wir heraus, daß nicht immer alle Plättchen überall hinpaßten. Wenn bereits umliegende Teile be-



kannt waren, konnte man manchmal nur zwei oder drei der fünf verschiedenen Plättchen legen. Da alle Plättchen verdeckt gezogen wurden, brauchte man also auch etwas Glück dabei. Und so wie ich auf meinen zahlreichen Reisen wird man auch hier bei einigen, mit Fragezeichen gekennzeichneten Planteilen mit Stürmen, Piraten, aber auch mit unerwarteten Fünden und Eingeborenen konfrontiert. Dadurch hatte auch unser Steuermann, nicht unbedingt ein großer Strategie, eine Chance zum Gewinnen. Besonders faszinierend fand ich, wie auf dem Plan eine ganze Inselwelt entstand, an deren Entdeckung und Besiedlung man doch wesentlich mitwirken kann.

Als nach nicht einmal einer Stunde der beste Entdecker (mit den meisten Ruhmespunkten) feststand, waren wir uns ganz sicher: Es mögen zwar nicht Gold, Perlen und Juwelen in der Schatztruhe gewesen sein, aber ein besonderer Schatz, der mir noch viel Freude machen wird, war es ganz bestimmt.

Captain Franky, am achten Juli im Jahre des Herrn 1496."

Franky

p.S.: Wer's etwas taktischer haben will, dem empfehle ich folgende Variante: Zuerst ansagen, wieviele Entdeckerkärtchen man ziehen will, dafür zahlen, das erste Plättchen ziehen, und dann erst das Schiff auf ein entdecktes Feld stellen.

Info-Box

Titel:	Entdecker
Art:	Taktisches Legespiel
Autor:	Klaus Teuber
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Goldsieber Spiele
Jahr:	1996
Dauer:	45 bis 60 Minuten
Preis:	leider nicht mehr erhältlich
	„Die neuen Entdecker“ ca. Euro 29,-

Game News-
Wertung

