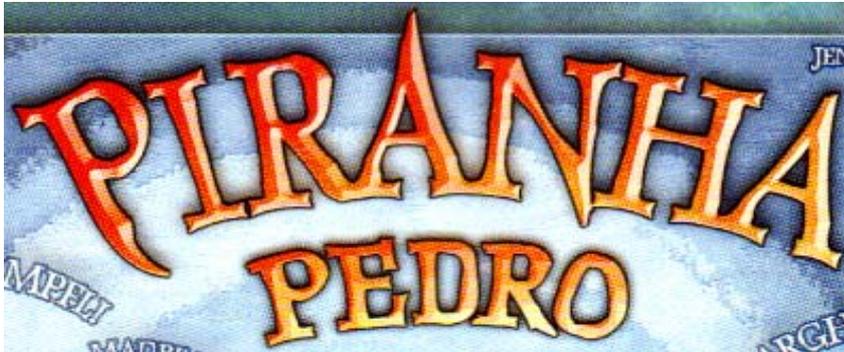


Von Goldsieber haben wir lange Zeit nichts mehr in unserer „Hall of Games“ gesehen. Seit dem Abgang von Redakteur Joe Nikisch wird dort nicht mehr so viel Wert auf komplexe Spiele gelegt. Macht nichts, solange die einfacheren Spiele so unterhaltsam sind wie das folgende:

58



AAARGH!
URKS!

Wo bin ich denn da gelandet?

Ein kleines Eiland mitten im Amazonas. Nur eine kleine Palme spendet etwas Schatten. Keine Frage: Ich muss hier weg! Aber wohin? Am Nordufer des Flusses erstreckt sich der Urwald, am Südufer wartet ein kleines Dorf. Im Osten erspähe ich einen Wasserfall, und im Westen neigt sich die Sonne bereits dem Horizont entgegen. Na gut, probier' ich's mal mit Richtung Dorf. Ich setze langsam einen Fuß ins Wasser, und ... SCHNAPP, SCHNAPP! .. AAAHH! Das war knapp! HECHEL HECHEL. Der Amazonas wimmelt nur so von hungrigen Piranhas! Keine Chance rüber zu schwimmen! Da hilft nur eins: Steine schleppen - ÄCHZ! - und in den Fluss setzen. So kann ich von Stein zu Stein balancieren und hoffentlich heil und trockenen Fußes Festland erreichen. PFFUUH.

"Piranha Pedro" ist der

Titel und gleichzeitig auch die Hauptperson des neuesten Goldsieber-Spiels. Darin geht es weniger darum, die große Holzfigur, welche Pedro darstellt, wirklich zu retten, sondern vielmehr darum, nur ja nicht derjenige Spieler zu sein, der ihn - FLAPP - ins Wasser fallen lässt. Pedro wird nämlich von allen Spielern gemeinsam bewegt. Die Spieler besitzen alle einen identischen Kartensatz aus 12 Karten. Für jede der vier Richtungen (durch die Symbole "Sonne", "Dorf", Wasserfall" und "Urwald" an den vier Spielplankanten definiert) gibt es Karten mit 1, 2 und 3 Bewegungsschritten. Außerdem erhalten alle Spieler zu Spielbeginn einen Vorrat von 4 kleinen Steinchen.

Und so geht's: Jeder wählt sich - GRÜBEL GRÜBEL - eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Der Startspieler deckt - ZACK! - seine Karte auf und bewegt Pedro entsprechend der Karte. Auf den Inselfeldern sowie auf Wasser-

feldern, auf denen bereits Steine liegen, passiert nichts. Wird jedoch ein leeres Wasserfeld betreten, muss der Spieler einen seiner Steine opfern - SCHLUCHZ! - und auf das Feld legen, bevor Pedro darauf gezogen wird. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe, deckt seine Karte auf und zieht die Figur. Für die nachfolgenden Spieler wird es selbstverständlich immer schwieriger zu wissen oder ahnen, wo Pedro zu Beginn ihres Zuges stehen wird. Nachdem alle Spieler dran waren, wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn und jeder sucht sich aus seinen verbleibenden Karten eine Karte aus.

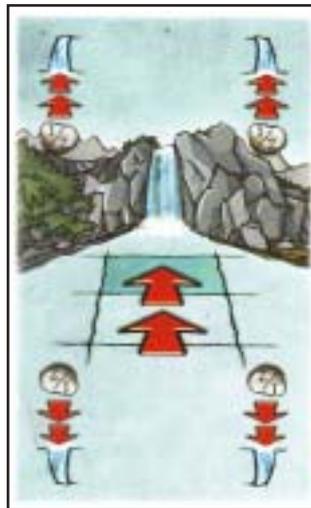


Hört sich noch nicht recht spektakulär an. Das ändert sich jedoch rasch, sobald Pedro nicht mehr ordnungsgemäß bewegt werden kann. Kann man Pedro keinen Stein mehr unter seine Füße legen, weil der eigene Vorrat bereits erschöpft ist, fällt Pedro - PLATSCH! - hinein ins Was-

ser. Dass sich dies angesichts der beißwütigen Fischlein nicht unbedingt positiv auf seinen Gesundheitszustand auswirkt (GRAPSCH, BEISS, WÜRG!), versteht sich von selbst. Der Spieler, der Pedro in diese missliche Lage gebracht hat, wird daher mit einer der auf den Spielplan liegenden Piranha-Figuren bestraft. Ebenso sollte man tunlichst vermeiden, Pedro über den Spielfeldrand hinaus oder direkt auf ein Piranha-Feld zu ziehen, da das dieselben Konsequenzen nach sich zieht.

Die Steine auf dem Spielplan bleiben liegen, sie dürfen im weiteren Spielverlauf von Pedro betreten werden. Die Steine, welche die Spieler nach einem Missgeschick noch vor sich liegen haben, wandern hingegen - FLUPP! - zum allgemeinen Vorrat zurück. Jeder Spieler erhält anschließend wieder einen neuen Vorrat an Steinen, mit dem er die nächste Runde auskommen muss. Wie viele Steine man bekommt, hängt von den Karten ab, die man noch in der Hand hält. Für jeden darauf vermerkten ganzen Stein und für je zwei halbe Steine erhält man 1 Stein. Je mehr Zugweite eine Karte aufweist,

umso geringer ist die Anzahl der darauf abgebildeten Steine. Riskantes Ziehen wird also in der nächsten Runde mit einem größeren Vorrat belohnt.



Das Spiel endet, sobald es einem Spieler "gelingt", zwei Piranhas einzuheimsen. Die Spieldauer kann daher recht unterschiedlich lang sein. Mal hat einer bereits nach 2 kurzen Runden 2 Piranhas kassiert (GRRRR!), ein anderes Mal geht's ausgeglichener und spannender zu. Mehr als eine halbe Stunde dauert es aber auf keinen Fall. Aber die Erfahrung zeigt, dass es sowieso meist nicht bei einer Partie bleibt.

Der Grund dafür liegt aber weniger an der Qualität des Spiels, sondern vielmehr am unbestreitbaren Spaß-

faktor. Mit Taktik und Überlegung lässt sich bei "Piranha Pedro" wenig anstellen. Besonders für die letzten Spieler einer Laufrunde -der Startspieler wechselt selbstverständlich von Runde zu Runde - ist es nahezu unmöglich etwas vor auszuplanen. Und so kommt es mehr auf Bluff und Intuition an. Wir hatten jedenfalls immer viel Spaß, Schadenfreude ist halt doch die schönste Freude - HARG HARG!

Das Spielmaterial ist hervorragend. Nicht nur die Steinchen aus echtem Carrara-Marmor, der Grund für die eher schwere Spieleschachtel - fallen auf, auch die graphische Gestaltung ist wirklich gelungen. Besonders die tolle und nachahmenswerte Idee mit der Spielregel in Comic-Form ist hervorzuheben. Alles in allem zwar sicher kein Highlight für Spielefreaks, aber ein sehr unterhaltsames Spielchen für vergnügte Runden.

Wally

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Piranha Pedro
Art:	Bluffspiel
Autor:	Jens-Peter Schliemann
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Goldsieber Spiele
Jahr:	2004
Dauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. Euro 20,--