

Dieses Spiel war schon bei unserer ersten Abstimmung für die „Hall of Games“ dabei, also im September 1993. Zwar schaffte es erst 2000 den Aufstieg in die Ruhmeshalle, aber welche Beständigkeit! Und welch Zufall: Justament in der Game News - Ausgabe, die diese Abstimmung ankündigte, erschien die erste GN-Spielekritik überhaupt.... nämlich folgende über das „Tal der Mammuts“!

24



Irgendwann in der letzten Eiszeit lebten ein paar Stämme prähistorischer Menschen im „Tal der Mammuts“. Das Tal war nicht sehr groß und die Nahrung knapp, so dass die Stämme des öfteren um ihren Lebensraum kämpften, denn das Überleben in der feindlichen Umgebung war sehr hart. Das Tal hatte etwa eine sechseckige Form und die Landschaften waren (seltsamerweise) auch sechseckig angeordnet. Vier solcher kleiner Felder bildeten eine Talkante und die insgesamt 37 Sechsecke waren Berge, Wälder, Ebenen und ein See. Sogar 2 Vulkane gab es in diesem Tal und drei Flüsse flossen entlang der Seiten der gedachten Sechseckfelder.

Hier lebten mehrere menschliche Stämme, die sich durch Fischen, Jagen und im Sommer auch durch Sammeln am Leben hielten. Sie konnten sogar Felder bebauen. Die

Menschen siedelten in Dörfern, und wenn sie in den Bergen waren, suchten sie sich Höhlen. Ihre Siedlungen gewährten ihnen Schutz.

Im Sommer kamen sehr viele Tiere in das Tal. Die Jäger waren immer voller Freude, wenn sie ein Mammut oder einen Bison oder ein anderes Vieh erlegen konnten, denn ihre Beute bedeutete Nahrung. Um die Mäuler ihres Stammes zu stopfen, reichte es oft nicht aus, an angrenzenden Gewässern zu fischen oder in den Wäldern nach Nahrung zu suchen. Auch der Ackerbau war mühsam; nicht selten trampelten Wollnasenhörner und andere große Bießer über die Felder hinweg und zerstörten sie, außerdem musste ein Stamm immer mit dem Neid der anderen rech-

nen. Es ist doch nichts schöner als die Früchte anderer Leute Arbeit zu ernten - das wussten sie damals auch schon...

So kämpften die Männer oft gemeinsam gegen die Tiere, denn mit vereinter Kraft waren sie meistens erfolgreicher. Freilich, manchmal starb einer dabei. Im Sommer war das Nahrungsangebot relativ reichlich. Wenn ein Stamm viele Tiere erlegen konnte, dann häufte er gute Vorräte für den Winter an, aber meistens reichte es nicht für alle. Und so starben viele Menschen im Winter des Hungers. Am schlimmsten hatten es



die, die noch kein Feuer besaßen. Krieger konnten schließlich am Ende des Winters Äcker rund um ihre Niederlassungen in der Ebene bestellen

und im Herbst konnten die Menschen die Ernte einbringen.

Frauen steckten meistens in den Siedlungen und sammelten oder fischten höchstens. Blieb keine Frau im Dorf zurück, so wurde die Lagerstätte von den Menschen aufgegeben. Aber jedesmal, wenn ein Mann und eine Frau zusammentrafen, konnten sie eine neue Siedlung gründen. Es ist nun mal eine Tatsache, dass Frauen Nachwuchs bekommen. Immer am Ende einer Jahres-

zeit brachten die Frauen in den Dörfern Kinder zur Welt. Deshalb war es für den Stamm wichtig, sie zu beschützen, denn Frauen waren schon damals nicht sehr wehrhaft. Jedes Mal, wenn fremde Krieger vorbeikamen und sie nicht verteidigt wurden, nahmen die Fremden die Frauen gefangen und gliederten sie in ihren Stamm ein oder töteten sie gar. Aber noch schlimmer für einen Stamm war es, mit einer Frau auch ein Lager zu verlieren, denn damit erbeuteten die Widersacher Nahrung.

Sie waren oft dem Wetter und dem Zufall ausgeliefert. Überschwemmungen, Vulkanausbrüche und Waldbrände, aber auch Schneestürme und beißende Kälte machten den Menschen schwer zu schaffen. Doch die Menschen halfen sich durch Tricks. Mal

bauten sie Flöße, um Flüsse zu überqueren, ein andermal benützten sie bessere Pfeilspitzen im Kampf. Wie es schließlich endete im „Tal der Mammuts“, weiß keiner so genau. Kann sein, dass ein Stamm alleine überlebte oder seine



Macht zwei Runden lang demonstrierte, weil der Stamm vier Dörfer/Höhlen unterhielt. Aber das können wir nur mehr raten....

Ich habe vor mir eine Ausgabe des französischen Spiels „La Vallée des Mammouths“ liegen. Ich, der ich nicht ein Wort französisch spreche. Aber es ist die deutsche Ausgabe, aus Essen mitgenommen. Die Schachtel (das Cover finde ich sehr ansprechend), der Spielplan (für Abwechslung beidseitig bedruckt) und die Kartenrückseiten haben noch ihren original französischen Aufdruck. Aber das sollte niemanden davon abhalten, das Tal der Mammuts einmal zu spielen, denn die Spielregel ist in vorbildlichem Deutsch abgefasst und lässt keine Fragen offen, vorausgesetzt, man geht

sie aufmerksam durch.

Für die maximal sechs Spieler gibt es je 6 Spielmarker für Frauen und 9 für die Krieger, sowie 5 Höhlen (Dörfer sind auf der Rückseite). Die Zeichnungen der Urmenschen sind ein bisschen satirisch angelegt und erinnern an Comics. Weitere Marker stellen die Tiere dar (Mammut, Wollnashorn, Bison, Bär, Säbelzahniger und Wolf), Nahrung (ein bezeichnendes Knochen-
symbol, denn man
leidet fast immer

an Hunger), Feuer, Brände/Überflutungen und Äcker. Ereigniskarten für Sommer und Winter machen die einzelnen Jahreszeiten schwieriger. Zudem gibt es Trickkarten für die Spieler, die ihnen das Überleben erleichtern sollen. Und schließlich noch zwei Würfel für Kämpfe und dergleichen.

Die Schachtel selbst ist 53 (!!) cm lang, ein sehr ungewöhnliches Format also, aber für Ludodélire anscheinend normal, und hätte auf jeden Fall kleiner ausfallen können. Und um die Negativa gleich noch zu ergänzen: Die Farben der Marker sind nicht sehr gut gewählt. Da gibt es drei nur leicht unterschiedliche Ockertöne, was bei schlechtem Licht nicht gerade einfach zu unterscheiden ist. In dieser Ausgabe sind da noch

die hellblauen Marker zu erwähnen, die rückseitig lila sind; das wird vermutlich bei allen Spielen so sein. Bei den Kriegern und Frauen stört das nicht weiter (weil nur die hellblaue Seite bedruckt ist), aber die Dörfer sind lila. Das hat mich stark irritiert. Weitere Kritikpunkte (und Haarspaltereien) wären die fehlenden Abflüsse für die Gewässer und so mancher hat sich schon über das Vermehrungsverhalten der Frauen lustig gemacht: Die vermehren sich auch ohne Männer zweimal im Jahr, wenn sie in einem Dorf sind.



Alles in allem halte ich „Das Tal der Mammuts“ für ein hervorragend gelungenes Taktik- und Strategiespiel. Ich wage es sogar, dieses Spiel als „Cosim für die Familie“ einzustufen, schließlich treten sehr häufig Konflikte zwischen den Spielern auf (vor allem, wenn 6 Stämme zanken), die oft tie-

risch gemein ausgetragen werden. Die Streitigkeiten gehen vor allem um zwei Dinge: Nahrung und Frauen. Wenn letztere irgendwo unbewacht zurückbleiben, ist meist ein fremder Casanova zur Stelle, der sie seinem eigenen Stamm zuführt. Aber ein gewiefter Spieler kann auf diese Weise - gewollt - eine Frau loswerden, die jemand anderer letztlich durchfüttern muss.

Thomas Hüttner

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	La Vallée des Mammouths
Art:	Taktik- und Strategiespiel
Autor:	Bruno Faidutti
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Ludodélire (F)
Jahr:	19??
Dauer:	90 bis 180 Minuten
Preis:	nicht mehr erhältlich
Deutsche Ausg.:	Das Tal der Mammuts bei Eurogames ca. Euro 29,--