



Treasure Island: Feinschliff

Um Pechvögeln beim Spielstart von TREASURE ISLAND ein wenig auf die Sprünge zu helfen (s. a. Kritik auf S. 52), wird die Startphase geändert. Zu Beginn setzt jeder Spieler einen Chip

auf ein freies Landefeld seiner Wahl. Das wiederholt sich, solange jeder in der Runde einen Chip platzieren kann. Erst dann wird gewürfelt. Auf diese Weise setzt jeder Spieler drei (zu fünf),

vier (zu viert) oder fünf (zu dritt) Chips.

Um später die vorzeitige Blockade eines Spielers zu vermeiden, ist eine Flussque- rung erlaubt. Bedingung: Die Chipgruppe kann sich andernfalls nicht weiter aus- dehnen. Kosten: zehn

Schatzeinheiten (Werte auf den Schatzkarten), die der Spieler in „Davy Jones' Locker“ zahlen muss. Die Höhe der Kosten ist diskussions- würdig. Diese Regel ändert nichts daran, dass Flüsse als Grenze für eingeschlossene Gebiete gelten. *KMW*

La Strada: Kompensation des Startspielervorteils

Wer bei LA STRADA an- zieht, hat einen unbe- streitbaren Vorteil gegen- über seinen Mitspielern. Da ihm alle Informationen vor- liegen, kann der Startspieler

die vorhandene Landschafts- konstellation analysieren und sich das beste Feld aus- suchen. Zwar ändert sich dessen Wertigkeit durch die Entfernung zu den Startposi-

tionen der anderen noch, doch in jedem Fall können die Nachfolgenden nur nehmen, was übrig bleibt. Aus diesem Grund sollten die Spieler mit unterschiedlich

vielen Aktionspunkten star- ten. Der Startspieler erhält die üblichen sechs, alle ande- ren jeweils einen mehr als der Spieler davor. Zu viert würde also mit 6, 7, 8 bzw. 9 Aktionspunkten gestartet werden.

Kogge: Spielhilfe und kleinere Anpassungen

Der Zugang zu dem an- spruchsvollen Spiel KOGGE (s. a. spielwiese S. 61) fällt nicht eben leicht. Die folgenden Empfehlungen beabsichtigen, diese Hürde wenigstens ein bisschen zu senken.

• Obwohl ausdrücklich vorgesehen ist, dass man Wegemarker und Waren verdeckt lagern kann – und dies angesichts fremder Raubgelüste wahrlich von hohem Eigeninteresse ist –, ist dazu kein Sichtschutz vorgesehen. Das Material in der Hand zu halten hat sich

jedoch nicht bewährt. Aus besagten Gründen sollte man dies daher nicht hin- nehmen, sondern Sichtschir- me aus einem geeigneten Spiel verwenden, etwa aus MODERN ART.

• Die möglichen Aktionen nach Ankunft in der Ziel- stadt sind zwar auf der Kurzregel aufgeführt, jedoch recht klein gedruckt und un- handlich zum „Abarbeiten“, was einen deutlich verbes- serten Spielfluss mit sich brächte. Jeder Spieler besor- ge sich sieben Chips oder Spielsteine in seiner Farbe

und kopiere sich untenste- hende Tabelle. Vor Zugbe- ginn liegen sechs davon in der oberen Zeile untenste- hender Tabelle, je ein Chip auf einem Feld mit der spezi- fischen Aktion. Sobald sich abzeichnet, dass eine Aktion nicht möglich ist, (weil man z. B. die Stadt, in der sich der Gildemeister aufhält, nicht betreten darf,) schiebt man den Chip in die untere Zeile. Während des Zuges arbeitet man dann die Aktionen in der gewünschten Reihenfol- ge ab und schiebt immer nach Ausführung der Akti-

on den Chip nach unten. So- lange noch Chips in der obe- ren Zeile liegen, erkennt man klar seine noch zur Ver- fügung stehenden Spielop- tionen. Für den folgenden Spieler ist dann eine leere obere Zeile das Startsignal.

• Der siebte Chip wird als Anzeiger für die schon er- reichten Entwicklungspun- kte verwendet (s. Tabelle).

• Die Siegpunktregelung wird der Hauptregel unter- geordnet. Es gewinnt auch hier der Spieler mit den meisten Entwicklungspun- ten. Nur bei Gleichstand ge- ben die Siegpunkte den Aus- schlag. *Christwart Conrad*

Kogge						
Aktion möglich	erstes (zweites) Handelshaus bauen	(ein) Tausch mit Gildemeister	zwei Wegemarker kaufen	in neuer Stadt Handel treiben	eine Handelsroute ändern	Waren Rauben (Zugende)
Aktion nicht möglich oder schon durchgeführt	Kosten: 1 (2 beim zweiten) Wegemarker mit Stadtziffer plus drei verschiedenfarbige Waren, darunter keine der in der Stadt angebotenen	• 3 gleiche Wegemarker gegen den zweiten Raubmarker • 6 gleiche Waren gegen Bonus-Chip • 1 Ware gegen gleichfarbigen Wegemarker oder umgekehrt	2 zusammen ausliegen- de Marker gegen eine beliebige Ware	1 andersfarbige Ware gegen 2 in der Stadt	1 offenen Wegemarker durch einen eigenen ver- deckt ersetzen (Start- und Zielstadt dürfen nicht identisch sein!)	• von fremder Kogge die Hälfte stehlen • Stadt mit Konto- ren ausrauben
Entwicklungspunkte		1	2	3	4	