



Treasure Island

# TRAMPELPPFADE IM SAND

Illustre Namen waren hier. Henry Morgan, Captain Flint, Blackbeard, Anne Bonny... Allesamt Piraten, teils reale, teils fiktive, erdacht von Robert Louis Stevenson, dessen *Schatzinsel* diesem Spiel den Namen gab. Wie jedermann weiß, haben Piraten Schätze gesammelt. Und die liegen nun in mehr oder weniger gut gefüllten Schatztruhen auf der Insel verstreut und warten darauf, dass sie von uns ausgebuddelt werden.

aber unsystematisch. Diverse Felder am Ufer sind als Ankerplatz markiert, andere lassen erkennen, dass wir dort einen Schatz finden. Wobei auch angegeben ist, wie gut die Schatztruhe gefüllt ist.

Wer am Zug ist, würfelt mit zwei Würfeln und darf dann ein orthogonal benachbartes Feld betreten, dass eine der beiden gewürfelten Zahlen zeigt. Zunächst mal müssen wir an Land gehen. Das erste Feld muss also auf jeden Fall ein Ankerplatz

cken weitere Leute an Land, solange noch Landfelder frei sind.

Der aktuelle Standort ist unwichtig, wichtig ist nur, welche Felder wir bereits betreten haben. Denn diese Felder sind für andere tabu. Sie werden mit großen Plastikchips markiert, die bis zum Ende des Spiels liegen bleiben. Voran kommt man nur schrittchenweise, Feld für Feld, die Würfel bestimmen, wohin. So hinterlässt man seine Spuren auf der Insel, eine Fläche aus Chips, die

chende Schatztruhe öffnen. Sie befindet sich auf einem zweiten Spielplan und besteht aus einem Kartenstapel, der dort vor Spielbeginn aus den zufällig gemischten Karten abgelegt wurde. Bis zu sechs Karten stecken in jeder Schatztruhe. Meist zeigen sie Schmuck und Geschmeide, mitunter aber auch Rum und Tabak – eben alles, was ein Seeräuberherz erfreut. Diese Kostbarkeiten legt man, schön sortiert, offen vor sich aus, sodass jeder Spieler sieht, was die anderen eingesammelt haben.



## Mit Kanonen auf Schatzjagd

Gelegentlich findet sich auch eine Kanone in der Schatztruhe. Damit lassen sich bei anderen Spielern Schätze rauben. Wobei ich nur Sorten rauben kann, von denen ich selbst bereits mindestens eine Karte eingesammelt habe; ich bekomme dann allerdings alle Karten des Opfers. Einem solch herben Verlust kann man aber vorbeugen, indem man eine gefundene Kanone nicht zum Klau, sondern zum Schutz des Schatzes nutzt. Doch fatalerweise sind auch einige besonders starke Kanonen im Spiel, die einen Angriff auf geschützte Pre-tiosen ermöglichen. In dem Fall allerdings wechselt die Beute nicht kampflös den Besitzer. Vielmehr würfeln sich die Kontrahenten mehrere Kanonenkugeln um die

Die Schatzinsel ist überzogen mit einem Raster quadratischer Felder, allesamt von 1 bis 6 nummeriert,

sein. Später können wir unseren Weg dann von einem bereits betretenen Feld aus fortsetzen. Oder wir schi-

immer größer wird und sich ausbreitet.

Wer ein Piratenversteck erreicht, darf die entspre-



# Wings of War

## Duell in den Wolken mit den Assen der Asse!

Farbenpr채chtige Doppeldecker k채mpfen miteinander in den Wolken ¼ber der Front. Haben Sie das Zeug dazu ein Ass zu werden und Ihre Gegner zu besiegen?



**MAD MAN'S MAGIC**

Tel: 0 41 91-50 60-0  
Fax: 0 41 91-50 60-10  
info@madmansmagic.de  
www.madmansmagic.de

Ohren, und wer als erster drei Treffer erzielt, sackt den Schatz ein.

Das Angebot an Kostbarkeiten, die auf der Insel einzusammeln sind, ist reichhaltig. Sinnigerweise gibt es eine Beschrankung. Je mehr Spieler mit-spielen, desto weniger unterschiedliche Sorten darf der einzelne sammeln. Was er nicht gebrauchen kann – und das gilt auch f¼r Kanonen, f¼r die man gerade keine Verwendung hat – wird auf einem dritten Spielplan deponiert. Der nachste Spieler, der Kapazitaten frei hat, kann dort zugreifen.

## Take it Easy

Peter Burley, der Autor von TREASURE ISLAND, hat ZUVOR nur ein einziges Spiel veroffentlicht, HEXENSION, 1983 bei Spears erschienen, 1994 bei F. X. Schmid unter dem Titel TAKE IT EASY f¼r den deutschen Markt aufbereitet, zuletzt 2001 bei Ravensburger neu aufgelegt. Und eine PC-Version gibt es obendrein: [www.wolf-fuerth.de/tewin\\_de.htm](http://www.wolf-fuerth.de/tewin_de.htm).

Logischerweise nimmt mit zunehmender Spieldauer die Anzahl der freien Felder auf der Schatzinsel ab. Obendrein schranken einige Flusse und Seen die Bewegungsmoglichkeiten weiter ein, weil sie nicht ¼berquert werden d¼rfen. Andererseits kann man diese nat¼rlichen Grenzen auch nutzen, um seine Claims abzustecken. Wer namlich eine Region mit seinen Chips so abgegrenzt hat, dass kein anderer Zugang zu den noch freien Feldern hat, kann diese mit seinen Chips auffüllen.

Das Spiel endet, wenn es nichts mehr zu betreten gibt. Eine letzte Schatzkiste wartet auf denjenigen, der die meisten Felder mit seinen Chips markiert hat. Enthalt sie eine Kanone, konnen auch noch Schatze den Besitzer wechseln.

Dann kommt die Stunde der Abrechnung. Jede Schatzsorte wird separat gewertet. Dabei wird gemeinerweise nur belohnt, wer die meisten Karten einer Sorte vorweisen kann. Alle anderen gehen leer aus. Ein Gleichstand wird mit W¼rfeln beseitigt. Und am Ende gewinnt nat¼rlich, wer die meisten Punkte hat.

Das Spielmaterial ist ¼ppig. Das fangt beim Spielplan an. Der ist doppelseitig bedruckt, die eine Seite gilt f¼r zwei bis vier, die andere f¼r vier bis

sechs Spieler. Ein zweiter Spielplan bietet Raum f¼r die Schatzkarten. Auch er ist beidseitig bedruckt. Bei Spielende wird er umgedreht, um die Werte der Schatzsorten anzuzeigen und die Punkte der Spieler auf einer Zahlleiste zu markieren. Auf einem dritten Spielplan werden ¼berschussige Schatze und Kanonen deponiert und Scharm¼tzel ausgetragen. Und dann findet sich in der Spielanleitung noch der Tipp, man solle tunlichst im Deckel eines Schuhkartons w¼rfeln, um die Chips auf dem Spielplan nicht durcheinander zu bringen. Sie brauchen also viel Platz auf dem Spieltisch. Auch die Chips, groe Floh-Chips, sind alles andere als knapp: mehr als 700 liegen bei, um 184 Spielfelder zu besetzen. Und von den 130 Schatzkarten brauchen Sie wahrend des Spiels auch gerade mal zwei Drittel.

Endlich mal wieder ein Spiel f¼r zwei bis sechs Personen! Sie sind heutzutage selten geworden. Und offenbar haben sich die Autoren intensive Gedanken ¼ber die Spielerzahl gemacht, weil sie zwei unterschiedliche Spielplane vorgesehen haben. So haben wir uns dann auch gleich ans Spiel gemacht, erst zu f¼nft, dann zu sechst. Wobei wir letzteres auch hatzen lassen konnen, denn schon zu f¼nft verlief die Partie unbefriedigend. Ein Spieler war nach wenigen Runden ausweglos „eingemauert“ und konnte nur noch untatig das Ende der Partie – rund 40 Minuten spater – abwarten.

## Kein Spiel f¼r viele

Selbst schuld? Falsch gespielt? Nein! Auch wenn man sich vor Spielbeginn intensiv mit der Karte beschaftigt und weit, welche Ankerfelder man meiden sollte: Der W¼rfel entscheidet, wo man landen darf. Und wer nur an zwei Stellen Fu fassen kann, weil andere vor ihm mehrfach w¼rfeln durften (bei einem Pasch), hat von vornherein verloren. Je mehr Personen mitspielen, desto weniger Ankerfelder bleiben f¼r den





einzelnen, desto weniger Wahlmöglichkeiten hat er für den Einsatz der Chips.

Vergessen wir also das Spiel zu sechst und gern auch zu fünft, spielen wir zu viert oder dritt auf dem großen, zu zweit auf dem kleinen Brett. Dann präsentiert sich TREASURE ISLAND als feines Familienspiel. Klar, es ist eine ganze Menge Wür-

felglück im Spiel (siehe hierzu: „Besser spielen“, S. 72). Trotzdem besteht nach dem Wurf immer noch die Wahl zwischen mehreren Zugmöglichkeiten. Meistens jedenfalls. Und ärgern kann man die Mitspieler auch ganz schön. Indem man ihnen Schätze raubt oder ihnen auf der Insel den Weg abschneidet. Für taktische

spruchsvoll, aber abwechslungsreich genug und mit ein paar Überraschungen gespickt, die bis zum Spielende anhalten. Wenigstens einer in der Runde sollte Englisch verstehen, denn die Spielanleitung liegt nicht auf Deutsch vor. Immerhin ist sie leicht verständlich und fast schon zu ausführlich. Und für das übrige Spielma-

oder strategische Überlegungen gibt es ungefähr so viel Raum wie bei MALEFIZ, aber wenn man das vorher weiß, stört es auch nicht.

terial braucht man keine Englischkenntnisse. **KMW**



**Titel:** Treasure Island  
**Verlag:** Burley Games  
**Autor:** Peter u. Alan Burley  
**Grafik:** Peter Dennis  
**Spieler:** 2 – 6 (besser: 2 – 4)  
**Alter:** ab ca. 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 45 o. 90 Minuten  
**Regel:** nur englisch  
**Preis:** ca. £ 30 (inkl. Porto)

| Kritiker | Spielreiz |
|----------|-----------|
| KMW*     | 6         |
| Hardel   | 8         |

\* Punktabzug, weil das Spiel zu fünft und sechst schwächelt.

## Struggle of Empires

# DOMESTIZIERTE KONFLIKTE



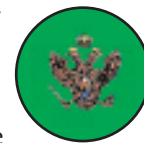
**Festgefügte Bündnisse sind des Spieleautors Martin Wallace Sache nicht. Noch weniger mag er ausufernde Verhandlungen, bei denen soziale Belange die Lage am Spieltisch in den Hintergrund drängen. Wirklich zuwider sind ihm Spiele, bei denen sich die Siegchancen proportional zur Bereitschaft zu Niedertracht und Hinterlist verhalten. All das ist schwer unter einen Hut zu bringen, wie 1630 SOMETHING, GOBLIN KINGS oder unlängst PRINCES OF THE RENAISSANCE beweisen. Mit seiner Essen-**

**Neuheit 2004 wird Wallace seinem diesbezüglichen Ideal aber wieder etwas näher gekommen sein.**

**S**TRUGGLE OF EMPIRES lässt maximal sieben Teilnehmer zu und hat erwartungsgemäß einen historischen Hintergrund, die frühe Kolonialzeit. Dementsprechend lässt es der große Spielplan nicht bei Europa bewenden, sondern zeigt auf Nebenkarthen Amerika, Westafrika, Indien und den Malaiischen Archipel.

Die gerade einmal elf relevanten Gebiete – ebenfalls abgebildet, aber regel-

mechanisch ohne Bedeutung sind die Heimatländer der Spieler – zeigen zwei oder drei Werte. Wie etwa bei EL GRANDE geben diese an, wie viele Siegpunkte sich je nach Stärke für eine Präsenz holen lassen. Doch anders als bei EL GRANDE bekommen bei gleichstarken Spielern in einem Gebiet alle den entsprechenden Wert



gutgeschrieben. Die „German States“ (8/5/3) brächten beispielsweise bei der Konstellation Rot, Rot, Gelb, Grün, Blau acht Punkte für Rot und fünf Punkte für die drei anderen Anwesenden.

Wer nach drei Wertungsdurch-

