



## Cartagena 2. Das Piratennest

Schon wieder Piraten! So zumindest schrieb Edwin Ruschitzka, als er vor fünf Jahren die erste Ausgabe von CARTAGENA rezensierte (sb 3/01). Die Nachfolgeausgabe knüpft dort an, wo CARTAGENA 1 aufhörte. Die Piraten haben es inzwischen weit gebracht, es sind keine schlichten Billigpöppel mehr, sondern gestaltete Holzfiguren.

setztes Feld zu ziehen. Heute muss stattdessen ein fremder Pirat vorwärtsgezogen werden. Diese kleine Änderung erhöht leicht das Spieltempo und auch den Selbstärgerfaktor, hilft man doch dem Gegner auf dem Weg nach vorn.

Neu ist auch eine Bruchstelle im Fluchtweg. Kurz vor der Hälfte der Strecke müssen die Piraten ein Boot benutzen, um zur

Karten und die Jamaika-Version. Kollege Edwin bevorzugte damals mit Recht die sehr viel taktischere Tortuga-Version. In CARTAGENA 2 wird nur die glücksabhängigere Jamaika-Variante angeboten: Jeder Spieler hält seine Karten verdeckt auf der Hand, neue Karten werden vom verdeckten Stapel gezogen. Merkwürdigerweise

vermisste ich heute die taktische Variante nicht mehr, die doch recht grübelig werden konnte, weil man stets die Karten der Mitspieler im Blick hatte und ihnen keine Vorteile verschaffen wollte.

Auch grafisch hat sich das Spiel verändert. Sprach CARTAGENA 1 mit seinem sehr stimmungsvollen Cover eher erwachsene Spieler an, weckt CARTAGENA 2 nun mehr das Interesse jüngerer Spieler. (Die Neuauflage von CARTAGENA 1 folgt übrigens diesem Beispiel.) Das Spiel selbst hat von seinem Reiz nichts ver-

loren, und die Neuauflage bringt eine nette Abwechslung der Spielidee, die es 2001 in die Spitzengruppe beim Spiel des Jahres und beim Deutschen Spiele Preis schaffte. Hoffentlich fragt mich jetzt aber niemand, ob sich die Neuanschaffung lohnt, wenn man CARTAGENA 1 schon besitzt. Die Frage kann ich nämlich nicht guten Gewissens mit Ja beantworten.

KMW



Auch diesmal nehmen die Piraten (jeder Spieler hat sechs) die Rolle von Flüchtlingen ein. Ihr Weg ist gepflastert mit verschiedenen Symbolen. Wer am Zug ist, spielt eine Karte aus und setzt einen seiner Piraten auf das nächste freie Feld mit dem abgebildeten Symbol. Besetzte Symbole werden übersprungen. Wer in seinem Zug mehrere Karten hintereinander ausspielt, kann größere Sprünge machen, wenn er die Karten geschickt einsetzt. Und natürlich geht es wieder darum, als Erster mit all seinen Piraten das Ziel zu erreichen.

Um an neue Karten zu kommen, war früher ein eigener Pirat rückwärts auf ein mit einem oder zwei anderen Piraten be-

Nachbarinsel überzusetzen. Und wer an Bord nicht in der Unterzahl ist, darf das Boot sogar „gratis“ bewegen, allerdings nur zu Beginn seines Zugs, was die Mitspieler zu verhindern wissen – es sei denn, sie profitieren davon.

Neu ist schließlich der „Freibeuter“; er schlägt dann zu, wenn Karten mit einem blassgoldenen Rahmen ausgespielt werden, und sorgt bei allen Spielern für ein Kartenlimit. In der Praxis verpufft diese Regel allerdings, erstens, weil man sie ständig vergisst, zweitens, weil selten jemand mehr als sieben Karten auf der Hand hat.

CARTAGENA 1 bot seinerzeit zwei Spielvarianten, die Tortuga-Version mit offenen

CARTAGENA 2. DAS PIRATEN-NEST (Winning Moves) von Leo Colovini; für 2-5 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 30-45 Minuten; Preis: ca. 17,90 €.



## Figaro

Eine Spielregel, ein Pappkönig, ein Stoffsäckchen, 15 Straßenstücke, eine Schlossmauer und 60 Spielkarten (bei der Partie zu dritt braucht man davon nur 45 Karten) sind nach Verlagsangaben notwendig, um eine Partie FIGARO zu spielen. Nach einem Studium der Regeln, die ich mir in einer deutlich größeren Schrifttype gewünscht hätte,

stelle ich fest, dass für das Spiel selbst die Karten alleine völlig ausreichend sind. Es gibt jeweils zehn in fünf unterschiedlichen Farben mit Punktwerten von drei bis eins, fünf Joker und fünf Sonderkarten mit der Abbildung „Ringelreihen“.

Der Packen wird gemischt und an die Mitspieler verteilt. Zehn bis 20 Karten hält jeder auf der Hand. Ziel ist es, den

Gegnern möglichst viele Karten unterzujubeln und weitgehend zu verhindern, dass diese einem selbst welche zuschustern.

Wer am Zug ist, legt eine Karte aus der Hand vor sich oder einem Konkurrenten auf dem Tisch ab. Sobald eine Farbe vor einem Mitspieler liegt, darf sie nicht mehr anderen zugespielt werden. Wessen Kar-

