

Mähnenpöppel auf der Jagd

Zunächst der lehrreiche Teil: Altamira ist eine Höhle im Norden Spaniens. Berühmt wurde sie, als Maria, die Tochter des Grundbesitzers, einen Blick an die Höhlendecke warf und dort eine gemalte Rinderherde entdeckte. So ist es in der Wikipedia zu lesen und – ausführlicher noch – auf einem Beiblatt zur Spielanleitung. Dass sich beide Quellen nicht über das Alter der Tochter einig sind, kann uns egal sein.

Die Malereien jedenfalls sind etliche tausend Jahre alt, und in diese Zeit, genauer ins Jahr 11.765 v. Chr., versetzt uns das Spiel von Peter-Paul Joopen. Wir sitzen in der Höhle am Lagerfeuer und machen uns Gedanken über unser Tagewerk. Jeder Spieler hat zwei Jäger, personifiziert durch Pöppel, wie sie die Spielwelt noch nicht gesehen hat. Man hat ihnen nicht nur ein individu-

wir Waffen. Auch davon lassen sich vier verschiedene in der Umgebung der Höhle finden. Weil diese Welt aber auch damals schon keine leichte war, befinden sich die Waffen, die ich gegen ein Tier einsetzen kann, grundsätzlich nicht im selben Gebiet wie eben dieses Tier.

Dem Morgen graut, und wir schicken unsere Männer ins Gelände. Das ge-



Hand, ob Pfeil und Bogen, Messer, Speer oder Steinbeil, hängt vom Gebiet ab. Dass ein Jäger in seiner Höhle bleibt, ist durchaus möglich und hat für ihn den Vorteil, dass er drei Waffen aufsammeln und sie sich auch noch aussuchen kann. Allerdings fällt die anschließende Jagd dann aus, denn zwischen Waffensammeln und Jagen bewegen sich die Pöppel nicht mehr.

I Beidhändiges Jagen

Welches Tier in welchem Gebiet anzu-treffen ist, gibt der Spielplan vor – mir ist klar, ich wiederhole mich. Ob das Viech aber auch wirklich auftaucht, entscheidet ein Stapel Beutekarten, von dem die obersten fünf offen ausgelegt werden. Nur diese fünf sind also gerade im Angebot. Jede Karte zeigt, welche zwei (!) Waffen ich brauche, um das Tier zu jagen, und das Feld, auf dem die Karte ausliegt, gibt an, wie viele Exemplare jeder Waffe nötig sind, um die Beute zu erlegen. Im günstigen Fall brauche ich nur zwei, im schlimmsten acht Waffenkarten.

Unbehelligt kann ein Jäger seinen Geschäften nur nachgehen, wenn er sich allein in einem Gebiet aufhält. Stehen Kollegen im selben Revier und sind ebenfalls scharf auf die Beute (soll heißen: verfügen über die erforderlichen Waffen, um das Wild zu erlegen), muss erstmal ausgeknobelt werden, wer denn nun Säbelzahn-tiger, Wisent, Höhlenbär oder Lachs mit nach Hause schleppen darf. Dazu bedienen wir uns der Waffenschau.

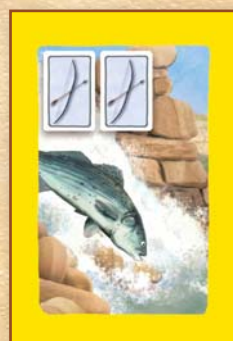
Jeder Jäger legt alle Waffen, die zum Erlegen nötig sind, offen auf den Tisch. Weitere werden ver-



elles Gesicht aufgemalt, sondern auch einen wilden Haarschopf aufs Haupt geklebt.

Die Hauptbeschäftigung eines Jägers ist natürlich die Jagd. Vier Arten von Opfern treiben sich in der Umgebung unserer Höhle herum, jede in einem eigenen Gebiet. Um die Tiere zu erlegen, brauchen

schieht gleichzeitig und geheim durch Kärtchen, die jeder Spieler verdeckt vor sich auslegt. Erst nach dem Aufdecken wird klar, ob sich mehrere Jäger dasselbe Gebiet ausgesucht haben. Für die Ausrüstung mit Waffen ist das aber egal, die stehen reichlich zur Verfügung. Also nimmt jeder Jäger zwei Waffen(-karten) auf die





deckt dazugelegt. Das können auch Bluffwaffen sein, die dem Tier im Visier nichts anhaben können. Aber nur, wer die meisten passenden Waffen einsetzt, kann den Kampf um die Beute gewinnen. (Dass hier auch noch zwischen Haupt- und Nebenwaffen unterschieden wird, schenken wir uns jetzt mal im Detail, um die Darstellung nicht unnötig zu komplizieren).

Der siegreiche Spieler geht all seiner eingesetzten passenden Waffen verlustig, die anderen verlieren nur ihre Bluffwaffen. Angesichts dieses hohen Preises will es gut überlegt sein, ob sich das Gerangel um die Beute lohnt. Oft genug ist man als Folge in der nächsten Runde zu schwach bewaffnet, um erfolgreich zu jagen.

I Bekannte Ideen

Und noch ein Aspekt ist zu berücksichtigen. Ist ein Tier erlegt, wird die Beutekarte aus der Auslage genommen, und die übrigen Beutekarten rücken auf. Der Effekt ist der gleiche wie bei ATLANTIC STAR/SHOWMANAGER (Queen Games): Die Tiere werden „billiger“, lassen sich mit weniger Waffen erlegen.

Haben alle Jäger ihr Tagewerk verrichtet, kehren sie in die Höhle zurück und bereiten sich am Lagerfeuer auf die nächste Spielrunde vor. Dieses Prozedere wiederholt sich tagein, tagaus, bis ein Spieler eine bestimmte Anzahl Beutepunkte – abhängig von der Spielerzahl – nach Hause gebracht und damit die Partie gewonnen hat. Diese Beutepunkte sind auf den Karten abzulesen. Ein besonderer Mechanismus beim Mischen sorgt dafür, dass die „fetten“ Tiere nicht gleich zu Beginn auftauchen.

Während der Jagd sind auch noch Trophäen zu gewinnen, hier heißen sie Insignien. Wer von einer Tierart als Erster drei

Beutepunkte machen konnte, bekommt dafür eine Insignienkarte, die ihm weitere Beutepunkte bringt. Er darf dann aber in der Jagd auf dieses Tier nicht nachlassen, sonst verliert er die Karte wieder. Bei SIEDLER VON CATAN



nennt man dieses Prinzip die längste Handelsstraße oder die größte Rittermacht.

Und da wir gerade davon sprechen: Getauscht werden darf auch in ALTAMIRA. Dafür gibt es den Waffenmarkt, der neben dem Spielplan stattfindet, weil darauf dafür kein Platz mehr war. Auf diese Weise können wir unpassende gegen passende Waffen eintauschen, und wie wir das kennen, gehen solche Tauschgeschäfte nur mit Verlust über die Bühne: Ich gebe mehr Waffen ab, als ich zurückbekomme.

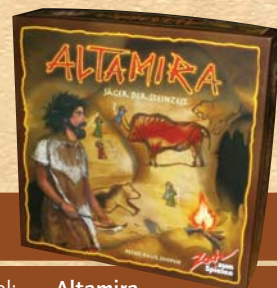
Nein, einen Preis für Originalität bekommt ALTAMIRA nicht, dafür verwendet der Autor zu viele bekannte Spielprinzipien. Aber sie sind recht harmonisch zusammen gemixt. Originell sind auf jeden Fall die Pöppel mit ihrer wilden Mähne, die werden nicht nur Fans von TokioHotel begeistern.

Erstaunlich ist, dass es einer 7-seitigen Spielanleitung und eines doppelseitigen Übersichts-/Beispielblatts bedarf, um das Spiel zu erklären. Sooo kompliziert ist der Ablauf doch gar nicht. Im Gegenteil, nach der ersten Runde weiß man, wie der Hase läuft, spätestens nach der dritten Runde kennt man das Leben eines Steinzeitmenschen und stellt fest, dass ihm der Alltag zwischen Waffen sammeln und Wild erlegen doch wenig Abwechslung bot. So gesehen könnte einem die ausgewiesene Spieldauer von bis zu 75 Minuten doch recht lang erscheinen. Unterstellt man dann noch aus Erfahrung, dass Verlage bei der Nennung des Zeitbedarfs immer untertreiben, macht man sich auf das Schlimmste gefasst. Aber keine Regel ohne Ausnahme: Erfreulicherweise dauert ALTAMIRA tatsächlich nicht länger als angegeben, blieb sogar zwei Mal – zu viert – unter einer Stunde.

Lobend erwähnt sei, dass das Spiel nur für drei bis fünf Spieler ausgewiesen ist.

Es wäre durchaus auch zu zweit spielbar, wenn auch mit eingeschränktem Spiel Spaß. Aber das kümmert ja häufig nicht bei der Etikettierung.

Ich schulde Ihnen noch eine Antwort auf die Frage, ob Sie sich das Spiel kaufen sollen. ALTAMIRA gehört sicher nicht zu den Spielen, die in keiner Sammlung fehlen dürfen. Aber auch wenn das Spiel keine aufregenden neuen Ideen bietet, sollten Sie auf jeden Fall mal eine Partie mitspielen. Vielleicht geht es Ihnen ja so wie einem Ehepaar, das sich nur widerwillig zum Mitspielen bereit erklärte, dann zunehmend Gefallen an ALTAMIRA fand und am Ende völlig begeistert war. Was allerdings auch daran gelegen haben mag, dass einer der beiden Partner das Spiel gewann. *KMW*



Titel: Altamira
 Verlag: Zoch Verlag
 Autor: Peter-Paul Joopen
 Grafik: A. Mack und V. Boden
 Spieler: 3-5
 Alter: ab ca. 12 Jahren
 Dauer: ca. 60-75 Minuten
 Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Udo Bartsch	4
Christwart Conrad	5
Wieland Herold	3
Christian Klein*	5
Joseph Weigand**	6

* Interessante Frisuren, wenig Spiel
 ** Inkl. Pluspunkt für die neckischen Neandertaler-Pöppel!