



Eins draufgesetzt: Zooloretto 2.0

Darf man etwas, das die einschlägige Jury zum „Spiel des Jahres“ erklärt hat, noch verbessern? Ja doch, man darf durchaus. Allerdings muss man es dann ohne den verkaufsfördernden Segen der Jury unters Volk bringen.

Michael Schacht ist weithin bekannt dafür, dass er seine Spiele, nachdem er sie in die Welt gesetzt hat, weit mehr hegt und pflegt, als andere Autoren dies tun. Da erscheinen immer neue Erweiterungen, entweder zum Download auf der Schachtschen Homepage oder im Rahmen von Wettbewerben oder als Magazinbeilagen. Auch AQUARETTO bezeichnet der Autor selbst lediglich als Erweiterung für ZOOLORETTO. Doch ich meine, in erster Linie ist es ein eigenständiges Spiel. Trotz allem sind Thema und Spielablauf zweifelsohne verwandt. In ZOOLORETTO (s. sb 4/07) legen wir einen Tierpark an, in AQUARETTO einen – etwas unbeholfen Wasserpark genannten – Aqua-Zoo. Hier wie dort werden die Tierplättchen blind gezogen und auf einen Transportwagen gelegt. Nimmt ein Spieler einen Wagen an sich, steigt er aus der laufenden Runde aus und muss nun

alle Tiere unterbringen. Während im Zoo jedoch die Gehege bereits abgesteckt sind und ihre Größe feststeht, haben wir im Aquapark nur eine freie Fläche vor uns, in die wir die Wasserbecken buddeln müssen. Das erste Tier kommt an einen beliebigen Platz, jedes weitere muss, wenn es zur selben Art gehört, angelegt werden; andere Tierarten müssen Abstand halten.

I Carcassonne-Männchen vielseitig einzusetzen

Auf diese Weise entstehen und wachsen Wasserbecken, in denen sich Delfine und Orcas, aber auch Pinguine, Eisbären und Flusspferde tummeln. Für mehr als drei Tierarten ist wie bei ZOOLORETTO kein Platz auf dem Gelände. Anders als dort kann aber jeder Spieler nicht nur eine, sondern mehrere Ausbautafeln erwerben.

Zwei davon erlauben es, eine weitere Tierart anzusiedeln. Doch das ist gar nicht so einfach, verlangt es doch eine gutüberlegte Verteilung der Tiere, denn das Areal bleibt auch nach den Ausbauten arg begrenzt.

Dabei lohnt es sich, die Tiere in größerer Stückzahl anzusiedeln, denn für jedes dritte Tier einer Sorte gibt es einen Taler von der Bank, für jedes fünfte einen Mitarbeiter in Form eines CARCASSONNE-Männchens. ZOOLORETTO kam noch ohne solches Personal aus, das bei AQUARETTO überaus vielseitig einzusetzen ist. Egal ob als Kassierer, Tierpfleger, Trainer oder Manager, der Zweck jedes Mitarbeiters ist natürlich, das Punktekonto aufzubessern. Er erfüllt damit eine ähnliche Funktion wie die Verkaufsstände in ZOOLORETTO, auf die wir im Aqua-Park verzichten müssen, bietet aber mehr Möglichkeiten. Ein Tierpfleger beispielsweise bringt für jedes Plättchen, auf dem ein Fisch abgebildet ist (= Futter), einen Punkt; ein Trainer





Aquaretto als Zooloretto-Erweiterung?

Spielerweiterungen bestehen für gewöhnlich aus ein paar zusätzlichen Materialien, Karten, Spielsteinen, warten manchmal auch mit einem neuen Spielplan auf. Nicht so in diesem Fall. Hier kommen beide Zoo-Spiele mit sämtlichen Materialien auf den Tisch. Wie in den Grundspielen wird nur ein Transportwagen je Spieler verwendet. Auf jeden Wagen werden Plättchen entweder aus dem einen oder dem anderen Spiel geladen. Der erste Wagen darf erst dann genommen werden, wenn es mindestens einen Wagen mit ZOOLORETTO- und einen mit AQUARETTO-Plättchen gibt. Jeder Spieler baut an zwei Parks gleichzeitig, mal am einen, mal am anderen. Spielerisch ergibt sich hier nichts wirklich spannend Neues, außer dass das Geld zooübergreifend verwendet werden kann und sich die Spieldauer verdoppelt. Ich meine, besser spielt man jedes Spiel für sich und belässt es dabei.

dressiert (und punktet für) bestimmte Tierarten, wenn er direkt neben ihnen platziert wird; manche Exemplare der Spezies sind allerdings auch renitent und lassen sich nicht dressieren.

Um dies alles im Blick zu haben, sind die neuen Symbole auf den Tierplättchen sehr willkommen. Bei ZOOLORETTO gab es ja nur die Zeichen für Mutter- und Vätertiere, die für Nachwuchs sorgen, wenn sie im selben Gehege hausen. So auch bei AQUARETTO. Hinzu kommen hier noch Symbole für Fischfutter und renitente Tiere. Welche Tierarten der Trainer dressieren kann, muss man sich merken, denn die sind nicht besonders gekennzeichnet, wohl weil man die Plättchen nicht mit Symbolen überfrachten wollte. Oder weil man erfahrene Sea World-Besucher unter den Spielern voraussetzt.

Es gibt auch einen Platz für Parkbewohner, die in den Becken nicht untergebracht werden können und am Ende Minuspunkte bringen: ein „Depot“ genanntes Wasserbecken. Da die Tiere dort übereinandergestapelt werden, klemmt das Spielthema an dieser Stelle ein wenig, denn jüngere Kinder, die mit etwas Hilfestellung der Eltern schon mitmachen können, werden sich wundern, dass es dem niedlichen Pinguin überhaupt nichts ausmacht, wenn das gefräßige Krokodil auf ihm draufliegt. Folgt man der Verlagsangabe, sind so kleine Kinder die Ausnahme am Spieltisch, denn die Altersgrenze wurde gegenüber ZOOLORETTO um zwei Jahre heraufgesetzt (und liegt nun bei 10 Jahren). Womöglich zu Recht.

„Wenn man ZOOLORETTO nicht kennt, ist der Einstieg in AQUARETTO um einiges schwerer“, sagte mir jemand, der etwas davon verstehen muss. Ich kann das nicht beurteilen, kannte das erste Spiel, bevor ich das zweite kennenlernte. Aber es mag

stimmen, der Wasserzoo enthält einiges mehr an Details, was sich auch in einer längeren Spielregel niederschlägt. Das macht das Spiel aber für meinen Geschmack auch interessanter. Ein wesentlicher Punkt ist dabei das zu Beginn grenzenlose Zoogelände. Erst im Verlauf der Partie bilden sich die Bereiche der verschiedenen Tierarten heraus. Und immer wieder stellt man fest, dass man ein Gehege nicht so erweitern kann, wie man es gerne hätte.

I Sie haben ein Problem

Abschließend stellt sich die Frage: Brauche ich AQUARETTO, wenn ich ZOOLORETTO schon im Schrank habe? Natürlich gibt es viele Parallelen zwischen beiden Spielen, zu viele, um von einem originären Spiel zu sprechen. Doch wenn Sie einmal AQUARETTO gespielt haben, werden Sie feststellen, dass es das bessere ZOOLORETTO ist. Aber das ist jetzt Ihr Problem...

KMW



Titel: Aquaretto
 Verlag: ABACUSSPIELE
 Autor: Michael Schacht
 Grafik: keine Angabe
 Spieler: 2-5 (zu zweit: →)
 Alter: ab ca. 10 Jahren
 Dauer: ca. 45 Minuten
 Preis: ca. 30€

Kritiker	Spielreiz
KMW.....	8
Udo Bartsch.....	7
Matthias Hardel.....	8
Joseph Weigand.....	8