

Ein Schiff wird kommen ...

Kanarische Inseln, das sind Palmen, Sonne, Strand, Bikinis, Meer. Das Schachtelcover trübt allerdings den Blick auf die vermeintliche Idylle: Bauarbeiten sind im Gange, Urlaubsärgernis Nummer 1. Aber es geht ja auch gar nicht um Urlaubsfreuden. „Wer holt die meisten Siedler auf seine Insel?“ fragt der Untertitel. Siedler? Insel? Catan auf den Kanaren? – Wieder eine falsche Assoziation.

Alle starten mit ihrer eigenen Insel, einem bunten Stück Pappe, etwas mehr als postkartengroß, parzelliert in 14 Grundstücke. Eigentlich ist es gar keine Insel, denn nur eine Seite grenzt an die Küste. Die anderen werden von Gebirge oder freiem Feld gesäumt. Auf den Grundstücken wurde bereits ein Dorf errichtet und ein Acker umgepflügt, die übrigen 12 Felder warten darauf, besiedelt zu werden.

Die Siedler stecken in einem Kartensatz und sind anspruchsvolle Individuen. Jeder weiß genau, welche Farbe sein Haus haben und wo es stehen soll: an der Küste, am Fuß der Berge, am Flussufer, in der Nähe des Dorfes oder neben einem roten, gelben oder was weiß ich für einem Haus. Alle Wünsche kann man nicht erfüllen, das wissen auch die Siedler, und so haben sie auch noch Vorlieben zweiter, dritter, vierter Wahl. Wenn ich nicht an der Küste bauen kann, dann vielleicht neben dem Acker. Und wenn das auch nicht geht, dann aber bitte verkehrsgünstig am Wegesrand. Und so weiter.

Das hört sich jetzt kompliziert an, doch sind die Vorlieben durch eindeutige Symbolik auf den Siedlerkarten übersichtlich abzulesen.

Bin ich am Zug, gibt es zunächst zwei Möglichkeiten: Entweder ich spiele eine Siedlerkarte aus, oder ich nehme mir neue Karten vom Stapel auf die Hand. Letzte-



legt hatte. Dazu kommt noch ein weiterer Passagier, der bereits bei Spielbeginn – blind vom Stapel gezogen – an Bord kam. Diese kleine Auswandererschar wird jetzt durchgemischt und dann Karte für Karte aufgedeckt und angesiedelt (wobei einer wieder für die nächste Runde an Bord bleibt). Dabei sucht sich jeder Neankömmling vom Schiff aus, auf welcher Insel er sein Häuschen baut. Und

res muss ich tun, wenn ich keine Karte mehr für die zweite Aktion habe, denn die ist obligatorisch: Ich schicke einen Siedler auf ein fiktives Einwandererschiff.

Aber bleiben wir bei der ersten Aktion. Der Siedler, den ich ausspiele, baut sein Haus auf meiner Insel, wobei natürlich die genannten Vorlieben zu beachten sind. Das ist dennoch eine schnelle Entscheidung, selbst später, wenn die Anzahl der Häuser auf meinem Inselchen schon zugenommen hat. Vorzugsweise versucht man gleichfarbige Häuser zu errichten, was allerdings eine Frage der Siedlerkarten ist, die man vom Stapel zieht. Gleichfarbige Häuser können ausgebaut werden, zwei zu einem Palast, drei zu einer Stadt. Dann werden einfach die bisherigen Häuser, ganz gleich wo sie stehen, entfernt und durch einen Palast oder eine Stadt ersetzt. Da der Neubau nur einen Bauplatz besetzt, werden die übrigen wieder frei zur weiteren Verwendung.

Jeder Bau bringt Punkte, die Ausbauten proportional mehr als die Einzelhäuser. Wer als Erster in einer Farbe einen bestimmten Wert erreicht, erhält ein Privileg, das bis auf Weiteres eine Vorteilsregel gewährt. Wie bei der längsten Straße in Catan oder der größten Rittermacht wechselt das Privileg zu einem anderen Spieler, wenn der eine höhere Punktzahl erreicht.

! Lockruf für Siedler

Nachdem jeder einmal an der Reihe war, läuft das fiktive Einwandererschiff die Inselgruppe an. An Bord ist je ein Siedler von jedem Spieler, den dieser ja als zweite Aktion seines Zuges beiseitege-

Regelfragen und Änderungen

1. Die „Häuserfarben“ sind „Gebäudefarben“. Wenn also neben einem grünen „Haus“ gebaut werden soll, kann das auch ein grüner Palast oder eine grüne Stadt sein.
2. Felder sind auch dann benachbart, wenn ein Weg oder Fluss zwischen ihnen verläuft.
3. Eine Stadt kann nur aus drei gleichfarbigen Häusern gebaut werden, nicht aus einem Palast und einem Haus.
4. Während seines Zuges – und nur dann – darf man nur einen Ausbau (Palast oder Stadt) vornehmen, nicht mehrere. Also auch nicht am Ende des Spiels nach der Schiffsphase.

5. Hat ein Spieler kein Haus, wenn ein Pirat auftaucht, braucht er auch nichts abzugeben; er muss also nicht etwa Palast oder Stadt in Einzelhäuser umwandeln.

6. Es gibt für den Sieg keinen Tiebreaker.

Die Änderungen:

A) Wer als Erster drei Punkte in einer Farbe hat, bekommt das entsprechende Privileg; ein Palast wird dafür nicht verlangt.

B) Das rote Privileg wurde aufgewertet: Wer nicht baut, darf jetzt 5 (nicht 4) Karten vom Stapel ziehen.

lässt sich natürlich wieder von seinen Vorlieben leiten – auf die Insel, welche seinen Prioritäten am ehesten entspricht. Wer beispielsweise am liebsten an der Küste wohnt, zieht auf die Insel, die an der Küste die meisten freien Bauplätze hat. Trifft das für mehrere Inseln zu, kommt die zweite Priorität ins Spiel usw.

Da jeder Spieler bestrebt ist, seine Insel zu bevölkern, denn das bringt Punkte, will gut überlegt sein, welche Siedler er auf das Einwandererschiff schickt. Der Startspieler in einer Fünferpartie braucht eine gute Portion Glück, wenn er einen Siedler erfolgreich an Land ziehen will, während dem letzten Spieler in der Runde dafür nur ein guter Überblick über die aktuelle Situation reicht. Aber natürlich wechselt die Reihenfolge von Runde zu Runde.

Noch ein Wort zu den Piraten, denn auch die sind mit von der Partie. Diese besondere Spezies hat sich unter die Siedler gemischt und kann niemals direkt ausgespielt, sondern nur auf das Einwandererschiff geschickt werden. Verlässt ein Pirat das Schiff, reißt er bei dem Spieler, der in der Piratenfarbe die meisten Punkte hat, ein Haus ein.

Das Ende naht, wenn jemand einen bestimmten Punktestand erreicht hat. Die anderen haben dann noch eine Runde Zeit, ihn zu übertreffen, sonst hat derjenige gewonnen.

ISLAS CANARIAS hatte einen Fehlstart. Bei der Beschäftigung mit diesem an sich recht einfachen Spiel tauchten Fragen auf, die von der Spielanleitung nicht beantwortet wurden. Sie füllten im spielbox-Forum gleich mehrere Threads. Und dabei hatte der Verlag es diesmal besonders gut

gemeint und – ein Novum – neben der Regelredaktion ein Lektorat eingeschaltet, das die Regel noch einmal korrekturlesen sollte. Doch vier Augen sehen auch nicht unbedingt mehr als zwei. Im Internet gab's daraufhin eine überarbeitete Regelfassung, die auch der zweiten Auflage des Spiels beiliegen wird. Für Besitzer der ersten Auflage haben wir die wesentlichen Korrekturen im Kasten zusammengefasst.

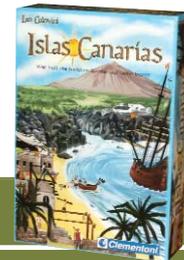
26 Berufsgruppen

Natürlich ist die Story von den Siedlern, die ihre Häuser auf den Inseln bauen, nur aufgesetzt. Wobei manches sogar noch besser hätte ausgeschmückt werden können. So hat Illustrator Matthias Catrein die Siedler 26 unterschiedlichen Berufsgruppen zugeordnet. Thematisch hat man diese Idee aber nicht weiter verfolgt, und auch das Material nicht konsequent ausgeführt: Nach den individuell geformten Holzhäuschen und den ebensolchen, aber größeren Palästen sind die Städte als höchste Ausbaustufen nur schlichte Pappplättchen. Das wirkt, als habe jemand im falschen Moment die Kostenbremse gezogen. Das Einwandererschiff – die Spielanleitung nennt es Startspielerschiff, was ebenso zutrifft – mutet an, als hätte man es aus einem anderen Spiel übrigbehalten. Und die Inseln – alle mit unterschiedlicher Verteilung der Grundstücke – sollten wohl unregelmäßige Küsten erhalten, sind dann aber doch unnatürlich rechteckig geraten - vielleicht um Pappe zu sparen?

Genug gemeckert, das Spiel ist nämlich nicht ohne Reiz. Den bezieht es haupt-

sächlich aus dem Einwandererschiff und dem Bestreben, die an Bord Anreisenden auf die eigene Insel zu locken. Beim Spiel zu zweit bleibt das berechenbar, zu fünft eher nicht. Weshalb wir ISLAS CANARIAS aus unserem 2-Personen-Kanon wieder gestrichen haben. Zu viert bietet es gute Unterhaltung, als Familienspiel und zum Abspannen auch in Spielerrunden. Also einfach mal ausprobieren!

KMW



Titel: Islas Canarias
 Verlag: Clementoni
 Autor: Leo Colovini
 Grafik: Matthias Catrein
 Spieler: 2-5 (zu zweit: ~)
 Alter: ab ca. 10 Jahren
 Dauer: ca. 45-60 Minuten
 Preis: ca. 21 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Udo Bartsch	4
Christwart Conrad*	5
L. U. Dikus	6
Wieland Herold	5
Edwin Ruschitzka	5

* Zwar interessantes Konzept, wie Siedler angelockt werden, jedoch gerade dies ist kaum zu steuern.

Regeln unter: www.clementoni.com/_data/TED/popup/islas-canarias/Islas-Canarias.pdf