



Noch ein Rummelplatz

Die Halbinsel am südlichen Ende von Brooklyn blickt auf eine wechselvolle Geschichte zurück. Im 19. Jahrhundert – damals war Coney Island noch eine Insel – wurde sie als Badeort entdeckt. Um für Zerstreung zu sorgen, entstanden Pferderennbahnen, Karussells, Achterbahnen. Etablissements der unterschiedlichsten Art sorgten für Amusement. Bis zum Zweiten Weltkrieg galt das Areal als größter Vergnügungspark der Welt. Danach verblasste der Glanz.

Michael Schacht hat sich der Gründerzeit von Coney Island angenommen, wobei sich der Bezug zur Realität auf den Namen beschränkt. Sein Rummelplatz könnte überall entstehen. Es genügt eine eingezäunte grüne Wiese, parzelliert und auf den Spielplan projiziert. Nach und nach werden die Parzellen erschlossen und bieten dann Platz für bis zu vier Attraktionen. Wobei „Attraktion“ hochgegriffen ist, denn zunächst sind es nur Bespaßungen im Kleinformat, die sich auf dem Gelände einrichten. Ein Gewichtheber lässt seine Muskeln spielen, ein Eisverkäufer sorgt für Erfrischung, eine Wahrsagerin verspricht in ihrem Zelt einen Blick in die Zukunft. Sie alle sind Mitglieder von Schaustellerfamilien, die von uns, den Spielern, repräsentiert werden.

Jeder von uns ist mit einem eigenen Treck angerückt, der aus drei altmodischen Wohnwagen besteht. Sie beherbergen neun Vertreter des fahrenden Volks, die im Vergnügungspark sesshaft werden wollen. Für den Aufbau der Buden brauchen wir Baumaterial unterschiedlicher Menge und Zusammensetzung. Je mehr Schausteller wir im Park angesiedelt haben, desto besser wirkt sich das auf unsere Einnahmen aus.

Was die Handhabung angeht, ist das durchdacht gelöst: Jeder Spieler hat sein eigenes Tableau, auf dem die drei Wohnwagen abgebildet sind. Jeder hat vier Abteile, von denen nur drei mit Schaustellerplätt-

chen belegt sind. Verlässt ein Schausteller den Wagen, wird ein Feld frei, auf dem die Einnahmen abzulesen sind, die die Figur ab jetzt generiert. Je nach Wagen sind das entweder Aufmerksamkeitspunkte – man könnte sie auch Siegpunkte nennen, denn sie entscheiden über den Ausgang des Spiels. Oder es sind Baustoffe oder Geldscheine. Da stets ein Abteil in jedem Wagen frei bleibt, ist ein minimales Grundeinkommen garantiert.

I Polizisten sind käuflich

An den Wohnwagen ist auch abzulesen, welche und wie viele Baustoffe für den Bau einer Schaustellerbude aufzubringen sind. Dabei handelt es sich um rote und weiße Würfelchen, die aus einem Beutel gezogen oder ausgesucht werden.

Eine Bude im Vergnügungspark zu bauen ist eine von drei möglichen „Hauptaktionen“, die wir unternehmen können, wenn wir am Zug sind. Eine zweite ist das Erschließen neuer Bauplätze im Park. Das kostet Geld, bringt uns je nach Areal aber auch eine Soforteinnahme. Die dritte Möglichkeit ist der Bau von großen Attraktionen, die einen Vergnügungspark erst richtig vergnüglich machen: Achterbahn, Autoscooter, Wildwasserbahn und dergleichen. Auch dafür brauchen wir Baustoffe.

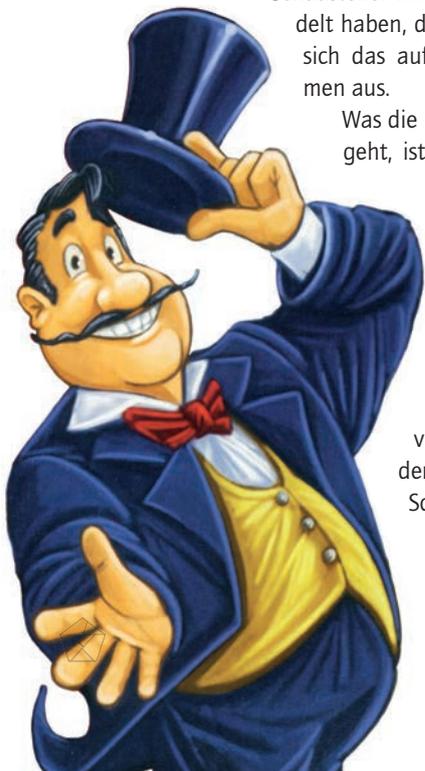
Die drei Hauptaktionen stehen uns nicht etwa alternativ zur Verfügung, sondern wir können sie alle und in beliebiger Reihenfolge wählen, prinzipiell nur einmal, unter bestimmten Bedingungen aber auch mehrfach. Und nicht nur das: Im Park bieten auch noch einzelne Individuen ihre Dienste an, die wir für „Nebenaktionen“ nutzen können. Dabei handelt es

sich generell um Tauschgeschäfte. Beispielsweise können wir uns einen Polizisten kaufen und mit seiner Hilfe einen Aufmerksamkeitspunkt gegen einen Baustoff einwechseln – jederzeit, solange der Polizist bei uns ist. Dummerweise können ihn uns die Mitspieler auch wieder abkaufen, wobei abkaufen das falsche Wort ist, denn das Geld wandert nicht in unsere Taschen, sondern in die Kasse.

Wir müssen noch ein paar Worte über die großen Attraktionen verlieren. Die können nämlich nur dort gebaut werden, wo bereits Schaustellerbuden stehen. Das heißt, die großen Fahrgeschäfte verdrän-



gen die kleinen Buden. Sie werden abgebaut und die Schausteller kehren wieder in ihre Wohnwagen zurück – mit der unangenehmen Folge, dass sich unsere regelmäßigen Einnahmen reduzieren. Immerhin sorgt dieser Abbau für Aufmerksamkeit, wodurch sich unsere Punkte vermehren. Und die Schausteller können auch wieder in den Park zurückkehren und an anderer Stelle neu anfangen. Auch fremde Buden dürfen überbaut werden, ja müssen sogar manchmal, denn die großen Attraktionen geben vor, ob die Buden einem oder mehreren Spielern gehören müssen.





Ein weiteres Problem: Eine Achterbahn beispielsweise erstreckt sich über vier Bauplätze. Erst wenn vier Schausteller sich nebeneinander aufgestellt haben, kann sie entstehen. Diese vier müssen auch noch aus mindestens zwei verschiedenen Familien stammen. Doch wenn sie dann endlich fertig ist, bringt die Bahn ihrem Erbauer mindestens ein halbes Dutzend Aufmerksamkeitspunkte.

Kein Ruhm für Rom

Schön, die großen Attraktionen vertreiben also meine kleinen Leute aus dem Park und ruinieren meine regelmäßigen



Einnahmen. Dann schicke ich sie doch in die entlegensten Ecken und lasse sie dort ihre Buden aufbauen, wo sie nicht so schnell oder vielleicht überhaupt nicht überbaut werden können. Nette Idee, doch bestraft der Autor des Spiels diesen Einfall mit Minuspunkten für jede Bude, die am Ende noch im Park steht. Für dieses Ende gibt es gleich mehrere Bedingungen, von denen eine ausreicht, um das Spiel abzuschließen.

Nach ZOOLoretto und AQUARETTO hat Michael Schacht mit CONEY ISLAND erneut ein Freizeitvergnügen in die Welt gesetzt.

Mit Ausnahme des Themas hat der neue aber mit den Vorgängern nichts gemeinsam. Tatsächlich sollte es ursprünglich auch kein Vergnügungspark werden, wie Schacht in einem Interview verriet. Statt dessen wollte er Rom nach einem Feuer wieder aufbauen. Doch zum einen ist Rom gerade Gegenstand mehrerer Spiele am Markt, zum anderen suchte der Verlag ein Thema, das auch Familien anspricht.

Die thematische Umarbeitung ist gelungen, und das Spielmaterial entspricht der von Argentum mittlerweile gewohnten Qualität. Bei den Einrichtungen des Vergnügungsparks gibt es eine Menge liebevoller Details zu entdecken – für die man allerdings gute Augen oder eine Lupe braucht. Und der Autor hat die zahlreichen Einzelheiten fein aufeinander abgestimmt. Je teurer der Einsatz der Schausteller, desto nützlicher die Einnahmen, die sie generieren. Je eher eine große Attraktion gebaut wird, desto mehr Aufmerksamkeit erregt sie.

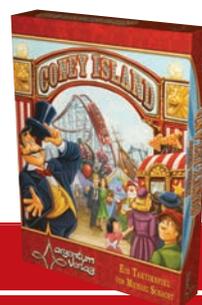
Das Leben des fahrenden Volks im Vergnügungspark ist jedoch von Entbehrungen geprägt. Es fehlt an allen Ecken und Enden. Die Einnahmen sind knapp – der Autor hat dafür gesorgt, dass man nur wenig Geld auf die hohe Kante legen kann. Und das Glück kann einem böse Streiche spielen. Grundsätzlich nämlich wird in der Einnahmephase ein Baustoffwürfel blind aus dem Beutel gezogen. Wenn der die falsche Farbe hat, bleiben die Schausteller erst mal in ihren Wohnwagen. Pech, wenn das mehrere Runden hintereinander

passiert. Die Wahrsagerin und zwei ihrer Kollegen erlauben es, sich Baustoffe auszusuchen – aber erst, wenn sie ihr Geschäft eröffnet haben. Und dafür braucht es wieder die richtige Farbe. Bleibt als Ausweg nur, Geld in den Mäzen zu investieren, denn mit seiner Hilfe lassen sich Baustoffe austauschen. Entsprechend begehrt ist er. Doch ziehen zwei Spieler ständig die falsche Farbe aus dem Beutel, geht das Gerangel um den Mäzen ins Geld.

Begehrt ist auch der Journalist. Mit seiner Hilfe können wir uns eine Zeitung

kaufen (was erstaunlicherweise kein Geld, sondern einen Baustoff kostet). Zeitungen bringen entweder am Ende Siegpunkte, oder wir nutzen sie schon während des Spiels, um Aktionen zu wiederholen, eine Möglichkeit, die man zu schätzen lernt.

Der Möglichkeiten, Punkte zu sammeln, sind da viele, und es lohnt sich, die Aktionen der Mitspieler zu verfolgen. Schließlich bauen wir alle gemeinsam am Vergnügungspark. Alle denkbaren Strategien auszuprobieren dauert mehrere Partien. Allerdings: Auch die Partien dauern. Die Schachtel verspricht eine Spielzeit von 30 bis 60 Minuten. Wir sind zwar nicht die schnellsten Denker, aber auch keine Grübler. In neun Partien zu viert ist es uns kein einziges Mal gelungen, unter 80 Minuten zu bleiben – ein bisschen zu lang für das, was geboten wird. Und deshalb blieb unsere Begeisterung leider auch nur verhalten. *KMW*



Titel: Coney Island
Verlag: Argentum
Autor: Michael Schacht
Grafik: Dennis Lohausen
Spieler: 2–4 (zu zweit: →)
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 30–60 Minuten
Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Nicola Balkenhol	6
Udo Bartsch	5
L. U. Dikus	7
Stefan Ducksch*	6
Wieland Herold	6

** Glatt und rund. Und zwar so sehr, dass der Funke nicht überspringt.*

