

Deutlich abgespeckt

Kosmos hat mit seinen Zweipersonenspielen Maßstäbe gesetzt. Nicht nur inhaltlich, sondern offensichtlich auch beim Schachtelformat. Lookout hat sich jedenfalls bei seinem ersten Brettspiel für Zwei an diesem Vorbild orientiert.

Jeder besitzt zu Beginn sechs Parzellen Land. Auf einer davon steht zum Wohnen eine Hütte, die anderen warten darauf, vom Viehzeug abgegrast zu werden. Bevor wir die Tiere auf die Weide schicken, müssen wir dafür sorgen, dass sie nicht gleich wieder weglaufen, brauchen also Zäune. Das Material dafür gibt es gratis, muss lediglich noch verbaut werden. Ist eine Parzelle umzäunt, bietet sie zwei Tieren Platz – nicht besonders viel. Wenn wir aber einen Futtertrog hineinstellen, reicht der Platz für doppelt so viele Tiere. Und sollten wir die Weide etwas großräumiger abstecken, wirkt sich der Trog auch auf das Nachbarfeld aus. Installieren wir dort einen weiteren Trog, können wir in die Massentierhaltung einsteigen.

Eine weitere Möglichkeit, das Viehzeug unterzubringen, sind Ställe, die Baumaterialien erfordern, sich später allerdings zu größeren Stallungen erweitern lassen. Im Angebot sind auch andere Gebäude, die wir für unterschiedliche Zwecke nutzen können, und sei es auch nur, um damit Felder zu begrenzen.

Es gibt also viel zu tun, und dafür hat jeder von uns drei Arbeiter, die im Wechsel auf den Spielplan geschickt werden, der eigentlich ein Aktionsplan ist. Jedes

Aktionsfeld kann pro Runde nur einmal besetzt werden. Da es insgesamt aber 17 gibt, wird keiner der sechs Arbeiter zur Untätigkeit verdammt, es gibt immer eine mehr oder weniger sinnvolle Beschäftigung.

I An die Arbeit!

Da sind beispielsweise Felder, auf denen Runde für Runde neue Baustoffe in unterschiedlicher Stückzahl angehäuft werden. Sie abzuräumen kostet nichts und vergrößert den eigenen Vorrat. Auch die Tiere vermehren sich kontinuierlich, wobei sie ausgeklügelten, Züchtern bislang nicht bekannten Gesetzmäßigkeiten folgen. So gesellt sich zu einem Schwein, das keinen Abnehmer gefunden hat, in den folgenden Runden jeweils ein Schaf. Erst wenn das Feld abgeräumt wurde, kommt wieder ein neues Schwein ins Spiel.

Wer seine Herde vergrößert, muss stets sämtliche Tiere vom entsprechenden Feld nehmen und sollte dann auch den nötigen Platz auf seinem Weideland oder in den Ställen haben, sonst laufen ihm die Tiere wieder weg. Immerhin gibt's auch die Möglichkeit, das Areal zu erweitern. Allerdings müssen die neuen Parzellen dann erstmal umzäunt werden, bevor sie Teile der Herde aufnehmen können. Es ist alles eine Frage des Timings. Bei dem man auch berücksichtigen sollte, dass sich am Ende jeder Runde die Tiere vermehren, sofern sie nicht

die einzigen ihrer Art sind. Mischtierhaltung ist übrigens verboten.

Während Baustoffe und Tiere meist in ausreichender Stückzahl im Angebot sind, ist der Konkurrenzdruck bei den Aktionsfeldern, die Ausbauten erlauben, sehr viel größer. Nur jeweils ein Feld ermöglicht die Einrichtung eines Stalls, den Ausbau zur Stallung oder den Bau von Futtertrögen – ein klarer Vorteil für den Spieler, der als Erster zum Zug kommt. Das Privileg des Startspielers wechselt nicht automatisch von Runde zu Runde, man muss es sich über ein weiteres Aktionsfeld sichern.

I VolksViehzählung

Nach nur acht Spielrunden wird es Zeit für eine Bilanz, in die das gesamte Viehzeug einfließt. Hinzu kommen je nach Tierart unterschiedlich viele Sonderpunkte. An dieser Stelle rächt es sich in Form von Minuspunkten, wenn man die eine oder andere Spezies vernachlässigt oder gar ganz ignoriert hat. Weitere Punkte gibt es für Gebäude und genutzte Erweiterungen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt natürlich. (Der „zusätzliche Sonderpunkt“ ist in der Spielanleitung verwirrend beschrieben; am besten ignorieren Sie den Satz und orientieren sich allein an der Tabelle auf der Schachtelseite.)

AGRICOLA-Kenner werden vieles wiedererkennen, aber manches vermissen. Die Bauernfamilie wurde ersetzt durch drei Arbeiter, die sich während des Spiels nicht vermehren. Ihnen steht von Runde zu Runde dasselbe Set an Aktionsmöglich-





keiten zur Verfügung. Auf den Ackerbau wird komplett verzichtet, entsprechend brauchen wir uns auch nicht um die Ernährung zu kümmern. Von der Erntezeit ist gerade mal die Vermehrung der Tiere übriggeblieben. Und Ausbildungs- oder Anschaffungs- oder sonstige Karten brauchen wir in dieser Spielversion nicht. Was nicht bedeutet, dass an der Ausstattung gespart wurde.



I Zum Glück ohne Glück

In der kleinen Schachtel tummelt sich eine Menge Viehzeug: mehr als 60 Schweine, Schafe, Rinder und Pferde. Dazu noch Baustoffe, Zäune, Futterstellen. Alles aus Holz. Für den Fall, dass das Material nicht reicht (und es reicht oft nicht!), liegen noch ersatzweise Papplättchen bei. Während die Holztiere modelliert sind („Animeeples“), kommen die Baustoffe nur in Form kleiner Holzscheibchen daher. Das scheint einerseits nicht konsequent, ist aber andererseits praktisch, weil sie sich so besser auf den Aktionsfeldern des Spielplans unterbringen lassen. Überhaupt wurde das ganze Spielmaterial sehr durchdacht gestaltet, sodass die



Symbolik keine Fragen zur Funktions- und Spielweise aufkommen lässt.

Der Weg zum erfolgreichen Viehzüchter liegt allein in der Hand der Akteure, soll heißen: Nichts ist dem Zufall überlassen. Welche Ressourcen wann auftauchen, ist auf dem Spielplan abzulesen. Die Notwendigkeiten sind vorgezeichnet, zumindest am Anfang. Felder müssen umzäunt, Baustoffe beschafft werden. Die Strategien beider Spieler unterscheiden sich nur im Detail. Danach heißt es, das Beste aus der aktuellen Situation zu machen: Welche Tiere hält der Markt gerade bereit, weil der Mitspieler nicht zugegriffen hat?

Vom großen AGRICOLA, das sich ohnehin bestens zu zweit spielen lässt, gibt es schon eine abgespeckte Familienversion. Die allerdings verlangt, dass man sich trotzdem zunächst durch die komplette Regel quälen muss, und stellt somit eine deutlich höhere Hürde dar als DIE BAUERN UND DAS LIEBE VIEH. Hier ist der Einstieg samt der ersten Partie in einer halben Stunde bewältigt. AGRICOLA-Profis mögen sich damit vielleicht unterfordert fühlen.

KMW



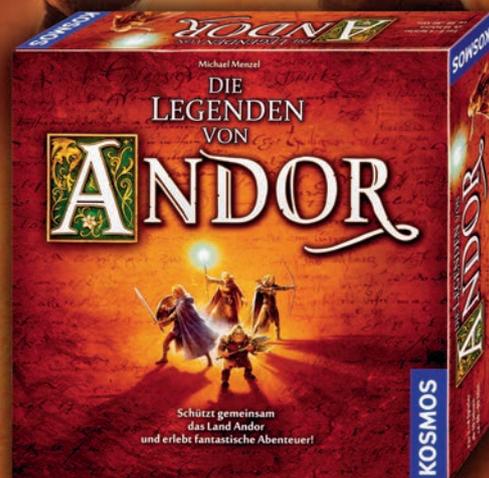
Titel: Agricola Die Bauern und das liebe Vieh
Verlag: Lookout Games
Autor: Uwe Rosenberg
Grafik: Klemens Franz
Spieler: 2
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 23 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Udo Bartsch	6
L. U. Dikus*	8
Alan How	7
Edwin Ruschitzka**	7

* Als Appetitanreger oder für den kleinen Hunger zwischendurch.

** Knackig kurz. Kommt aber, was die Spieltiefe betrifft, nicht an den großen Bruder heran. War so aber auch nicht vorgesehen.

Andor wartet auf dich!



Dein Weg zum Trailer



kosmos.de

KOSMOS