



Lost Valley

JÄGER & SAMMLER

Die Gesellschaft, die sich da unterhalb des Wasserfalls eingefunden hat, sieht ebenso heruntergekommen aus wie die Hütte, in der wir uns befinden. Niemand verrät uns seinen Namen, aber beim Outfit haben sie sich zweifelsohne an bekannten Vorbildern orientiert. Wir erkennen Indiana Jones und Charles Bronson. Die anderen bleiben wohl nur deshalb unerkannt, weil wir nicht so oft ins Kino gehen.

Uns alle hat die Aussicht auf unermessliche Reichtümer hier zusammengebracht. Traumhafte Mengen von Nuggets sollen in dem Gebiet oberhalb des Wasserfalls auf unsere leeren Goldbeutel warten. Und während einige von uns noch darüber räsonieren, ob dieses Tal Lost Valley heißt, weil sein Entdecker es nicht wiederfindet, oder es das Tal der verlorenen Seelen ist, schnüren die ersten von uns ihre Rucksäcke. Ein Sortiment Schaufeln, ein Schinken und ein Stück Holz passen hinein. Whisky muss auch mit, denn wie jeder weiß, bringt Whisky verbrauchte Energie sofort zurück.

Niemand kennt die Gegend, die vor uns liegt, keiner hat eine Karte bei sich. Deshalb müssen wir erst einmal das Gelände erkunden. Für Leute, die am Spieltisch ihre Abenteurergruppe ins Gelände schicken, heißt das: Sie müssen Geländekärtchen

aufdecken und an die Kante anlegen, an der ihr Abenteuer gerade steht. Die Kärtchen sind rautenförmig und haben eine neutrale Rückseite. Beim Anlegen werden sie aufgedeckt und offenbaren Steppen, Wälder und Felsen und darauf zu bergende Fundstücke. Zunächst haben wir nur eine grobe Einschätzung davon, was sie uns beschern werden. An der Rückseite erkennbar sind die Flussrauten, denn jeder Fluss muss bis zu seiner Quelle einen kontinuierlichen Verlauf haben, so verschlungen der auch sein mag.

Die Bewegung durch unwegsames Gelände ist mühsam, und so kommt, wer an der Reihe ist, nur eine Rautenkante vorwärts, lediglich entlang des Flusses geht es doppelt so schnell. Ein Pferd beschleunigt zu Lande, ein Boot, wenn man dem Fluss

folgt. Beide Ausrüstungsgegenstände können im Handelsposten am Start gekauft werden, kosten aber natürlich – unter anderem Nuggets, die wir erst mal finden müssen.

Wo Nuggets liegen, zeigen die Plättchen im Gelände – wie groß die Ausbeute ist, erfahren wir erst, wenn wir die Plättchen aufdecken. Wobei uns nichts geschenkt wird. Das Aufdecken ist an bestimmte Bedingungen gebunden und kostet zudem Nahrungseinheiten. Klar, der Job ist anstrengend!

Ressourcenmanagement

Eine Nahrungsportion hat man uns am Start geschenkt. Ist der erste Goldklumpen gefunden, brauchen wir bereits eine neue, denn ohne sie gibt es kein weiteres

Gold. Zum Glück ist das Gewässer am Wasserfall sehr fischreich, und wer sich zu dem eine Angel kauft oder eine Reuse ins Wasser hängt, kann die Ausbeute erhöhen.

Auch im neu entdeckten Gelände steht gelegentlich Tierisches herum und wartet darauf, erlegt zu werden. Ob das klappt, wird schlicht ausgewürfelt, wobei ein dazugekauftes Gewehr die Chancen steigert.

Um Berggold abzubauen, das grundsätzlich bessere Erträge als Flussgold bringt, muss ich auf der entsprechenden Raute zunächst einen Stollen graben, wofür ich wiederum die erforderlichen Zutaten im Rucksack haben muss. Das Ärgerliche dabei: Andere Spieler profitieren von meinem Stollen und können anschließend dort ebenso Nuggets einsammeln. Und wenn sie sich unterwegs mit Dynamit versorgt oder womöglich zufällig welches gefunden haben, dann ist ihre Ausbeute sogar noch besser als meine.

Die Anzahl der Goldfunde, die jeder Spieler in seinem Beutel mit sich führt, ist



erkennbar, nicht aber, um wieviele Nuggets es sich tatsächlich handelt. Mit zehn Fundstücken kann man sich auf den Weg zurück zum Ausgangspunkt machen und den Sieg für sich beanspruchen. Ob man wirklich gewonnen hat, erfährt man erst, wenn alle ihre Nuggets gezählt haben.

Worum es geht, ist klar: Das ganze Spiel über sind die einsamen Goldsucher mit Sammeln und Tauschen beschäftigt. Ich gebe was ab, um etwas anderes zu bekommen. Dabei interagiere ich mit dem Spiel, nicht mit den anderen Goldsuchern. Die freuen sich zwar, wenn ich etwas baue, was sie dann ebenfalls nutzen können, um Rohstoffe oder Nuggets einzusammeln. Aber sonst haben wir wenig miteinander zu tun, wir klauen uns nichts, wir handeln nicht miteinander, wir stehen uns allenfalls mal im Weg oder schnappen uns Fundstücken vor der Nase weg.



Reizvoll ist das Entdeckungselement, an der Kante zu unbekanntem Gelände zu stehen, neue Landschaften auszumachen und mit Fundstücken zu füllen – die ich dann u. U. auch gleich einsammeln kann. Dummerweise kann ich Ausrüstung nur am Handelsposten einkaufen. Der Weg dorthin zurück ist angesichts der doch sehr eingeschränkten Bewegungsmöglichkeit eher frustrierend. Zwar können weitere Handelsposten im Verlauf des Spiels entdeckt werden, die solche langen Rückwege dann überflüssig machen. Sie sind aber nur vereinzelt auf dreieckigen Geländeteilchen zu finden, die für Lücken vorgesehen sind, in die keine Rauten mehr passen. Solche Lücken entstehen zu lassen, gelingt oft nur durch das planvolle

Zusammenwirken mehrerer Spieler. Und dann ist nicht gesagt, dass sich unter den aufgedeckten Plättchen tatsächlich ein Handelsposten befindet. Wir erlebten mehrere Partien, in denen wir mit dem einen Posten am Startort auskommen mussten.

Mein Freund Johnnie

Was den erfahrenen Goldsucher ebenfalls schnell frustriert, ist seine begrenzte Aktionsmöglichkeit. Wer am Zug ist, kann nur eine von einer ganzen Reihe möglicher Handlungen durchführen. Schön, wenn man noch Whisky bei sich hat. Ein Schluck aus der Flasche erlaubt, noch einmal zu ziehen oder eine weitere Handlung durchzuführen. Doch auch der Whisky ist schnell geleert und sehr viel langsamer wieder nachgefüllt. Und nebenbei: Die Whisky-Regel wird manche pädagogisch engagierten Eltern nervös machen und angesichts der Altersangabe „ab 10 Jahren“ die Augenbrauen in die Höhe schnellen lassen...



Dass das Leben eines Goldsuchers nicht gerade paradiesisch war, eher von Mühen als von Belohnungen geprägt, ist sicherlich realistisch. Und was die Atmosphäre betrifft, so ist es zweifellos sehr gut gelungen, das Dasein der damaligen Abenteurer auf das Spielbrett zu übertragen. In diesem Punkt ein uneingeschränktes Lob an die Spielemacher. Doch während man als Spieler anfangs mit viel Enthusiasmus und Neugier das unbekannte Tal erkundet, ging unsere Abenteurergruppen in

Wer hat's erfunden?

Seit sie im vergangenen Jahr mit TOM TUBE ihren Verlag eröffneten, haben sich die Kronberger Roland und Tobias Goslar der Raute verschrieben. Doch sie sind nicht die ersten, die mit dieser Form spielten. Vor ihnen hatte bereits Reinhold Wittig Spiele mit Rauten veröffentlicht. Beim DAS SCHLIMME OMBAGASSISCHE SCHLINGPFLANZENSPIEL (Edition Perlhuhn, unter dem kurzen Titel CORDA 1986 Neuauflage bei Franckh-Kosmos) mussten Rauten mit Ranken aneinander gelegt werden. Und im selben Jahr erschien ebenfalls bei Franckh-Kosmos Cubus, ein Spiel, in dem Rauten zu Kästen zusammengebaut wurden.

Die Urheberschaft für die kreative Verwendung von Dreiecken zur Füllung von Lücken, die entstehen, wenn Rauten in horizontaler und vertikaler Ausrichtung angelegt werden können, gebührt aber sicher den Brüdern Goslar.



der zweiten Hälfte des Spiels gelegentlich der Spaß aus, besonders jenen Teilnehmern, für die sich abzeichnete, dass sie dem Sieg nur noch hinterherlaufen konnten. Bei allen vielfältigen Details, die im Spiel stecken und auf dem Spielplan herumliegen: Irgendwann wird der Goldsucher job zur Routine, und dann ist der Reiz dahin.

Ein Wort zu den Spielregeln. Die sind so knapp geraten, dass die Autoren im spielbox-Forum jede Menge Regelfragen beantworten mussten. Zudem sind die Kenn- und Bezeichnungen der verschiedenen Plättchen, die Rohstoffe, Waren und Ereignisse repräsentieren, nicht immer glücklich gewählt, sodass Spieleinsteiger zunächst diverse Begriffe klären müssen.

Auf der Positivseite von Lost Valley ist zu buchen, dass man das Spiel ohne weiteres zu zweit spielen kann, auch wenn die Autoren dies nicht vorgesehen haben. Es herrscht dann zwar kein Mangel an Ressourcen, man steht einander

kaum im Weg, und Nuggets werden einem selten vor der Nase weggeschnappt, es gibt im Gegenzug aber auch keine frustrierten Spieler, die maulen, wenn sie erkennen, dass sie nicht zum Goldsucher geboren wurden.

KMW



Titel: Lost Valley
Verlag: Kronberger Spiele
Autor: R. u. T. Goslar
Grafik: Harald Lieske, Felix Steinberger
Spieler: 3 – 4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Conrad	6
Hardel	7
Herold	7
Heß, B.	6
Heß, D.	5
Knopf	8

