



Autor: Friedemann Friese

Illustration: Peter Braun & Alexandra Jung

Realisation: Volker A. Maas

Fauna

Das tierisch gute Wissensspiel

Huch & friends 2008 • 25,98 • ab 10

Wirklich, ein tolles Spiel für die ganze Familie, vergnüglich und lehrreich dazu. Das Spiel kommt in einer imposanten Aufmachung daher, enthält einen stabilen, mehrfach klappbaren Spielplan, der eine Weltkarte zeigt, sowie 180 Spielkarten mit 360 verschiedenen Tieren samt einer Kartenbox, in die man die Karten aufstellen kann (und zwar so, dass das Bild zu sehen ist, nicht aber die Antworten darunter). 42 Schätzsteine in 6 Farben lassen schon erkennen, dass das Spiel für 6 Spieler insgesamt geeignet ist, aber es kann auch mit jeder beliebigen Zahl darunter gespielt werden. Jeder Spieler erhält nämlich 7 dieser Schätzsteine (in seiner Farbe), die er später auf das Spielfeld legen muss, um seine Antworten zu markieren. Weiteres Spielzubehör liegt bei: die Auswertungssteine und eine Startspielerfigur. Beide sind verzichtbar.

Bei den Karten gibt es zwei Schwierigkeitsstufen: Die grün umrandeten Karten zeigen einfachere Tiere, eignen sich also für jüngere Spieler, der schwarze Kartenrand deutet auf exotischere Wesen. Amüsant und am interessantesten ist eine zufällige Mischung aus beiden. Die Karten, die zum Einsatz kommen sollen, stehen in der Kartenbox. Die Spieler sehen nur das Bild, können den deutschen und wissenschaftlich lateinischen Namen des Tiers lesen sowie seine Tierklasse. Unter dem Bild steht die Anzahl der Gebiete, in denen das Tier freilebend in der Welt vorkommt, und die Angaben, die in dieser Runde geschätzt werden müssen, eine Auswahl an Gewicht | Länge mit/ohne Schwanz | Höhe | Vorkommen. Die Lösung verbirgt zunächst die Kartenbox.



Bei der Schätzung der Lebensräume – Land und Meeresgebiete – und der Maße setzt der Spieler seine Steine, zum einen auf der Weltkarte, zum anderen auf eine der Skalen unter der Karte, die Angaben zum Gewicht sowie zu zwei Längen vorgeben. Zum Setzen dieser Steine gibt die Spielanleitung komplizierte Vorgaben; so gibt es Bedingungen, wer beginnt, wo gesetzt werden darf und wann und wieviele Runden dazu etwa nötig sind. Aber dies ist ganz individuell

abwandelbar und auch anzuraten. Zu viele Anweisungen und Möglichkeiten halten den Spielverlauf sonst unnötig auf, vor allem für ungeduldige Kinder. Ein deutliches Minus bei den Anweisungen ist beispielsweise, dass ein Gebiet, das bereits von einem Spieler belegt ist, nicht mehr von einem anderen besetzt werden kann. Was also tun, wenn alle fünf weiteren Spieler auch ganz genau wissen, dass das betreffende Tier gerade in diesem Land vorkommt? Hier entscheidet also nicht das Wissen, sondern einfach die Reihenfolge der Spieler, und das gibt Ärger.

Auch die Auswertung lässt sich wesentlich einfacher gestalten. Nach Spielplan werden an den richtigen Stellen die schwarzen Auswertungssteine gelegt, dann werden nach der Auflistung in der Anleitung Punkte verliehen für korrekt belegte Gebiete oder Größen, und die Auswertungssteine werden wieder eingesammelt; auch für falsche Angaben gibt es (weinger) Punkte, wenigstens für dem Treffer benachbarte Gebiete. Die Endpunktzahl darf man mit einem seiner Steine auf der den Spielplan umlaufenden Bahn gehen. Gewonnen hat, wer als Erster im Ziel ist oder die höchste Punktzahl erreicht.

Unsere Spiele waren in der Regel früh zu Ende, wenn wir uns an den vorgegebenen Spielverlauf hielten. Falsch gesetzte Spielsteine werden nämlich aus dem Verkehr gezogen und nur unter komplizierten Bedingungen wiedergegeben und auch nur auf die Zahl 3 bemessen, so dass man dann in der Runde maximal 3 Angaben schätzen kann. Das ist nicht viel, wenn ein Tier etwa in 15 Gegenden vorkommt und das bietet dem, der etwas weiß, auch keinen Spielraum zur Entfaltung. Neuer Ärger ist vorprogrammiert, wenn man mit Kindern spielt.

Das Spiel lädt um des lieben Friedens willen also zu eigenen Varianten ein. Wir haben es zum Beispiel später ohne die Auswertungssteine gespielt und noch später ganz einfach als Quiz benutzt und die Antworten samt Punktstand einfach aufgeschrieben; das empfiehlt sich vor allem, wenn man das Spiel mitnehmen oder unterwegs einsetzen will.

Insgesamt handelt es sich um ein ausgesprochen schönes Spiel, das für Überraschungen sorgt und viel Spaß macht. Ganz nebenbei lernt man die exotischsten Fakten. Wussten Sie, wie lang der Schwanz des Eisbären wird? Und wo die Sattelschildkröte lebt? Was meinen Sie, wie schwer ein Zwergflamingo wird und wo der Papageientaucher noch vorkommt außer in Island? Und wie lang ist der Schwanz des Gorillas? Oder hat er vielleicht gar keinen?



Ein zusätzliches Bonbon des Spiels ist das beiliegende 70-seitige Tierheft, das über das Wissen der Spielkarten hinausgehend mehr zur Systematik der Tierwelt berichtet und dann zu jeder Tierart etwas Interessantes und Spannendes zu erzählen weiß und dazu mit vielen schönen Abbildungen glänzt.

Sehr empfehlenswert – ein Spiel für Kinder ab 10 und alle Erwachsenen, und wer hier wen schlägt, ist gar nicht so sicher!

Astrid van Nahl