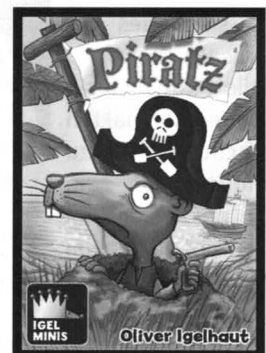

KINDERPORTION: PIRATZ



Thema: Wir sind Abenteurer und auf einer Insel gestrandet. Dort finden wir einen Schatz. Den gilt es auszugraben und dabei die wertvollsten Gegenstände an Land zu ziehen. Münzen, seltene Muscheln und Goldringe gibt es genauso wie Kokosnüsse, Kanonenkugeln und Zahnknochen. Doch wer zu gierig ist, bekommt es mit den „Piratten“ zu tun. Da heißt es dann, beim nächsten Spatenstich ein wenig vorsichtiger zu sein, um doch noch genügend zu sammeln und die wertvollsten Kisten zu bekommen. Schließlich möchte ich ja am Ende reicher sein als die anderen.

Mechanik: Reihum wird immer eine Karte vom Stapel umgedreht. Eine Karte kann bis zu vier Schätze zeigen und

meist sind diese auch noch unterschiedlich. Die Auslage füllt sich und wird immer attraktiver. Also sollte ich meinen Mitspielenden zuvorkommen.

Liegen beispielsweise gerade viele Karten aus, die eine Muschel zeigen, so würde ich mich wahrscheinlich für eben diesen Gegenstand entscheiden und alle Karten mit Muscheln zu mir nehmen. Dadurch komme ich nebenbei auch an andere Schätze.

Nehme ich Karten aus der Auslage, scheidet sich aus der laufenden Runde aus und muss dafür meinen Spaten auf eine Karte der Auslage legen.

So kann ich wenigstens eine der Karten für die anderen sperren. Mit jeder Karte erhöht sich das Risiko, dass die

anderen mir die guten Karten wegschnappen.

Und irgendwann ist eh Schluss, spätestens wenn die zweite „Piratte“ von mir aufgedeckt wird. Dann habe ich nur noch die Wahl zwischen den beiden Karten, die eine „Piratte“ zeigen. Die andere muss ich mit meinem Spaten verdecken, sodass das Spiel für die anderen wieder zurückgesetzt wird.

Ist mir das Risiko einer zweiten „Piratte“ zu groß, kann ich auch auf das Aufdecken einer Karte verzichten und zuvor noch „meine“ Schätze aus der Auslage nehmen.

Eine Runde ist zu Ende, wenn alle ihren Spaten gelegt haben. Natürlich habe ich als Letzter einen enormen Vorteil, darf ich doch so viele Karten nacheinander aufdecken, wie ich möchte, es sei denn die „Piratten“ beenden meinen Zug. Es vergeht Runde um Runde. Wir spielen so lange weiter, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Notfalls muss noch einmal der Ablagestapel gemischt werden, wenn mit der letzten Karte noch nicht alle Mitspielenden Schätze aus der Auslage genommen haben.

Dann erst beginnt die große Endabrechnung, bei der alle ihre einzelnen Schätze zählen. Habe ich beispielsweise in meiner Sammlung sieben Kokosnüsse und mein Gegenüber nur fünf, so darf ich mir die wertvollere der beiden Kisten nehmen. Alle anderen gehen dafür leer aus.

Die Kisten befinden sich auf einer Punktekarte, sodass wir sie das ganze Spiel über im Blick haben. Eine schwarze Kiste zählt nur einen Punkt, eine goldene hingegen satte vier Punkte. So fällt das Ergebnis meist knapp aus, da der Punkteunterschied nicht allzu groß ist, aber doch entscheidend genug sein kann. Es lohnt sich auch, im Hinblick auf die Kisten, bestimmte Schätze zu sammeln.

Meine Sammlung darf ich mir im Laufe des Spiels jedoch nicht anschauen, und die Schätze meiner Mitspielenden sollte ich gut mitverfolgen. Da heißt es aufpassen und sich alles gut merken!

Optik: PIRATZ steckt in einer kompakten Schachtel, geradezu handlich für ein Spiel auf Reisen. Viel Platz wird auch beim Spielen nicht benötigt, außer bei der Abrechnung, wenn alle ihre Karten ausbreiten und die unterschiedlichen Schätze zusammenrechnen.

Da verwundert es ein wenig, dass PIRATZ in Luxemburg zum „Bistro-Spiel“ des Jahres nominiert wurde. Grafisch hat Christof Tisch alles richtig gemacht. Die grimmig dreinblickende Ratte springt einem vom Cover förmlich ins Gesicht.

Mit erhobener Pistole und Spaten hinterm Rücken scheint sie gerade aus dem Buddelloch zu kommen. Sie verheißt nichts Gutes! Jemand, vor dem ich mich in Acht nehmen sollte. Und doch werde ich ihr unweigerlich beim „Schaufeln“ begegnen, wenn ich nach den wertvollsten Schätzen suche. Die Rückseite der Karten zeigt eine Schatzkarte.

Bei einem Piratenschatz denke ich an Goldkelche, Perlenketten oder Kronen. Doch die suche ich hier vergebens. Sonst ist alles sehr stimmig. Auch, dass der Rand des Schachtelbodens die Übersichtskarte für die Wertigkeit der Kisten ersetzt, lässt die Liebe zum Details erkennen, die es wohl nur bei einem Kleinverlag gibt.

EINE WIRKLICH GELUNGENE CAN ' T STOP VARIANTE

Fazit & Ranking: PIRATZ ist eine wirklich gelungene CAN'T STOP-Variante im Kartenformat. Der besondere Kniff liegt sicherlich darin, dass die Schatzkarten gleich mehrere Schätze zeigen und ich mich für den einen entscheiden muss, mit dem ich viele Karten nehmen kann. Das erinnert mich ein wenig an MEIN SCHATZ.

Nur gefällt mir die Idee hier besser. Vielleicht auch wegen des Piratenthemas!

Bei PIRATZ geht es nicht nur darum, den Zeitpunkt abzugleichen, wann ich meine Schaufel am sinnvollsten einsetze. Nein, das Merken und gedankliche Durchzählen der Gegenstände ist ebenso entscheidend. Die Wertung am Ende ist geschickt gelöst und die Verteilung der Kisten gefällt mir richtig gut.

Auch zu zweit funktioniert es. Dann kommen zuvor ein paar Karten raus und es wird am Ende nur eine Kiste für jeden Schatz vergeben. Doch in Bestbesetzung macht es am meisten Spaß, da ich mir angesichts der größeren Konkurrenz

noch mal mehr überlegen muss, ob ich eine weitere Runde mitgehe.

Die Altersangabe von sieben Jahren passt. Nur beim Zusammenrechnen brauchen die Jüngsten wohl noch ein wenig Unterstützung. PIRATZ ist ein kleines, feines Spielchen, das die Kids dank der einfachen und klaren Regeln auch allein spielen können. Ich spiele es aber auch wirklich gerne mit. Von allen Igel-Spielen gefällt es mir am besten. (hje)

*Oliver Igelhaut: PIRATZ für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren mit Illustrationen von Christof Tisch bei Igelspiele 2021
Spieldauer ca. 15 Minuten*

