

AUTOMATISCHE ÜBERSETZUNG POLNISCH-DEUTSCH

<http://www.gamesfanatic.pl/2014/06/05/carcassonne-dookola-swiata-goraczka-zlota/>

Auf Rallye-Fans von Carcassonne, die in Krakau, Tag der Kinder stattfand, hatte ich die Gelegenheit und Freude, mit dem Autor zu spielen - Klaus-Jürgen Wrede in Prototyp neueste Spiel in der neuen Serie um die Welt: Gold Rush. Nach Abenteuern in der Südsee (die ich vor einiger Zeit geschrieben hat), dieses Mal bewegt sich in den Wilden Westen, in die Mitte des neunzehnten Jahrhunderts.

Die erste Neuerung, die sofort angenehm überrascht, je kleiner die Zahl der Untergebenen (meeple) pro Spieler. Dieses Mal haben wir nur vier im Spiel, und die fünfte auf der Punkteleiste. Sofort setzt eine viel umsichtigen Führung meeplami nicht, um die Möglichkeiten von Scoring zu blockieren. Im Gegenzug erhalten wir eine spezielle Figur Lager, über die mehr ein paar Zeilen weiter unten. Fliesen sind Straßen und Brücken anstelle von realen Eisenbahnschienen. Ein bisschen verwirrend ist, dass die Frequenzweiche ist als das Ende der Episode behandelt, aber vielleicht das letzte Kunstwerk nichts anderes vorhanden ist. Neben der Prärie finden Rinderherden, Bisons und andere Tiere und Lager der Indianer. Städte in dieser Version auch enthalten ist, aber in einer ganz anderen Rolle. Es sind nur 6 und entsprechen funktionell Klöster. Im Gegensatz dazu entspricht der Schlösser sind goldhaltigen Hügel.

Der Autor fest reserviert das nicht, um Fotos von dem Prototyp, daher die wichtigsten Elemente der Fotografien, die ich hatte zu schmieren veröffentlichen. Das Spiel soll 2 bis 4 Spieler.

Wie funktioniert es?

Bau einer Eisenbahnstrecke können wir die traditionell eine verschließbare für Fliesen zu gewinnen. Wenn aber unser Verein Bahnhof, die Punkte verdoppelt (so etwas wie ein Gasthaus). Aber wenn jemand fügt auf unsere Spur zweite Station, Punkte werden nicht an allen. Ein wenig spitzbübisch ...

Städte drei bis vier Wege, die zu der Mitte. Wenn wir sie alle bestanden sind, ist es für jede Episode bekommen wir 3 Pkt (9 bis 12). Es gibt eine Menge von Ähnlichkeiten zu den Klöstern, aber die Fertigstellung der Eisenbahnverbindung kann es etwas länger dauern. Aber bereit, uns zu helfen, die anderen Spieler, denn für ihren Spuren gibt auch eine Menge zu gewinnen.

Wie in der klassischen Version, auch hier können wir eine meeple in der Prärie setzen. Dieses Mal punctuate Herdentiere (2 Punkte) und die Indianerlager (nach 4 Punkte). Gut gewählten Ort und Zeit der Beschlagnahme von einem solchen Gebiet können Sie viele Punkte zu geben.

Und schließlich kommen wir zum Gold! Fliesen Hügel sind von 1 bis 3 Goldklumpen (Nuggets) erstellt. Hinzufügen dieser Fliese ist Zeichnung aus dem Pool (in einer sehr geheimen) Gold-Token in der Anzahl entsprechend gezeichnet grudkom. Wenn ein Spieler baut Hügel, die Gold Zähler sind kumulativ. Schließung des Hügel (wie die Stadt in der Wiege) ist die Aufteilung dieser Tokens zwischen den Spielern mit meeple auf dem Hügel. Allerdings kann es sein, dass es nichts zu teilen. Nun statt aussetzen meeple, können wir uns auf jede setzen, ebnet den unbesetzten Hügel unserem Lager. Dies ermöglicht es uns, die Goldchip Bord zu nehmen, ohne zu warten, für die Schließung des Hügel. Oh, manchmal boshaft. Chips enthalten null bis fünf Knoten oder Punkte. Die meisten jedoch

Pts 2-3, können wir es bekommen. Eine interessante Option ist die Möglichkeit, das Lager zu einer vielversprechenden Hügel zu bewegen.

Wie war es?

Sehr gut gespielt. Schnell, wenn auch am Ende gab es einige mózdzenia. Böswillig, denn man kann es abholen jemand Gold und brechen das Monopol der Eisenbahnstrecke. Kooperativ, weil es sich lohnt, sich zu beeilen mit dem Schließen des Hügels, um das Gold zu gewinnen. Wenig mehr brauchen, um zu zählen, wenn es um Prärie und noch klaszory, dh. Town!, Neigen dazu, ein glücklicher Zufall, mit einer großen Dosis Punkten.

Am Ende ist die letzte Zählung Punkte, und eine Handvoll Goldnuggets hält in der Schwebe, bis die letzten Momente.

Einfache Regeln in wenigen Minuten erklärt und das Gameplay an sich Klaus-Jürgen Wrede war ein Vergnügen für sich.

Art des Spiels, mit einer signifikanten Dosis von Konfrontation, ich sehr mochte und ich für polnische Version sah.