

Schnelle Brüter

(Kurzbeschreibung)

Ein Spiel von Henning Poehl
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 90 Minuten

Worum geht es?

In dem Spiel übernimmt jeder Spieler die Rolle von einem Paar Vogeleltern in einem Stadtpark, das versucht, möglichst schnell möglichst viele Junge aufzuziehen. Der Spieler, der am Ende des Jahres (nach 9 Runden) die erfolgreichste Brut durchgeführt hat, hat gewonnen.

Spielmaterial

33 Hexfelder (Durchmesser 78mm)

- 9 Wegfelder (5 x Gerade, 3 x Biegung, 1 x scharfe Biegung)
- 24 Parkgeländefelder (9 x Rasen, 5 x hohes Gras, 5 x Busch, 5 x Beet)

48 Ei/Küken-Marker (Doppelseitig bedruckt)

- 24 x Ei / geschlüpftes Küken (K1)
- 24 x älteres Küken (K2) / ausgewachsenes Küken (K3)

64 Karten

- 15 x Jahreszeiten (5 x Frühling, 5 x Sommer, 5 x Herbst)
- 49 x Aktionskarten

4 Bruttafeln

4 Vögel (Spielfiguren)

40 Territorialmarker (je 10 in vier verschiedenen Farben)

75 Würmer (aus Leder)

33 Brotkrumen (aus Schaumstoff)

56 Energiemarker (aus Glas)

1 Stoffsäckchen

Spiel - Kurzbeschreibung

In dem Spiel „Schnelle Brüter“ spielen die Spieler auf einem variablen Spielplan, der aus verschiedenen Hexfeldern besteht. Die Größe des Spielfeldes (bzw. die Anzahl der verwendeten Felder) wird der Zahl der Spieler angepasst.

Das gesamte Spielfeld stellt einen Park dar und die einzelnen Felder entsprechen verschiedenen Geländetypen, die man in einem Park findet: Rasen, Beete, Büsche, hohes Gras und Wegstücke. Jeder Geländetyp bietet unterschiedlich viel Nahrung (im Spiel als Würmer dargestellt) für Vögel.

Im Bereich der Wege bekommen die Vögel Nahrung in Form von Brotkrumen. Brotkrumen sind aber im Vergleich zu den Würmern, welche die Vögel auf anderen Feldern bekommen können, weniger wert.

Jeder Spieler markiert sich zu Anfang des Spiels sechs bis sieben Felder des Parks als sein Territorium. In diesen markierten Gebieten kann er im weiteren Spielverlauf verhältnismäßig leicht Nahrung einsammeln.

Die Spieler müssen nach dem Einrichten der Territorien abschätzen, wie viele Vogeljungen sie mit der vorhandenen Nahrung in ihrem Gebiet ernähren und aufziehen können.

Die Nahrung muss im weiteren Spielverlauf durch die Vogelmännchen im Park eingesammelt und zum Nest eingetragen werden. Wie viel Nahrung das Männchen einsammeln kann, ist wiederum davon abhängig, wie sein eigener Ernährungszustand ist.

Im voranschreitenden Spiel schlüpfen die Jungen aus den Eiern und werden immer hungriger und gefräßiger. Das Vogelmännchen muss also zunehmend mehr Nahrung in das Nest eintragen.

Zugleich verändert sich die Umweltbedingung im Verlaufe des Spiels durch einen variablen Satz Jahresverlaufkarten (Ereigniskarten, die zu Beginn jeder Runde gezogen werden).

Die Jahresverlaufkarten wirken sich auf die Nahrungssituation im Park aus und verschlechtern diese gewöhnlich im voranschreitenden Spielverlauf.

Des Weiteren beeinflussen die Karten die Brut der Spieler in Abhängigkeit vom Neststandort. Aber auch die Würmer können sich im Park bewegen. Die Bewegungen werden mit Hilfe von Aktionskarten der Spieler durchgeführt.

Um sein Vogelpaar möglichst erfolgreich im Park brüten zu lassen, muss ein Spieler möglichst geschickt und vorausschauend mit den vorhandenen Ressourcen planen. Der risikofreudige Spieler kann auch auf einen „glücklichen“ Jahresverlauf setzen (wird aber ein Disaster erleben, wenn das Jahr „schlecht“ verläuft).

Doch auch die geschickteste Planung kann empfindlich gestört werden, wenn andere Mitspieler versuchen, einem die eigenen Ressourcen streitig zu machen.

Am Ende (nach 9 Runden) hat der Spieler gewonnen, der allen widrigen Umständen zum Trotz die erfolgreichste Brut durchgeführt hat.

Siegpunkte gibt es für jedes Junge, das man im eigenen Nest groß gezogen hat. Abzüge gibt es dabei für jedes Junge, das man im gleichen Zeitraum nicht großziehen konnte.