



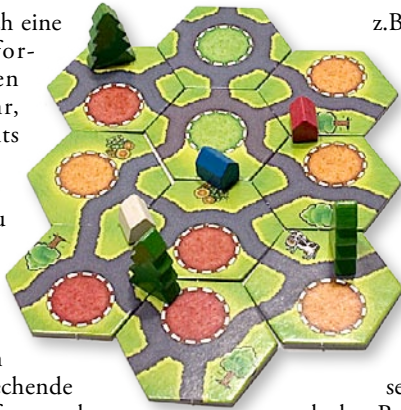
TAKTISCHE TOURISTENFÜHRUNGEN

Greentown

Im Nirgendwo möchte ein kleines verschlafenes Nest für den Tourismus erschlossen werden. Ab jetzt sind Städtebauer und Fremdenführer gefragt.

► Hier bietet sich eine echte Herausforderung für den Fremdenverkehr, aus einem Nichts eine einigermaßen bedeutende Attraktion zu machen. Es muss nicht nur das Straßennetz ausgebaut, sondern ebenfalls entsprechende Anreize geschaffen werden. Diese entstehen in Form von Gebäuden, welche Natur-, Kultur-, Sport- und natürlich auch Shopping-Einrichtungen für die Besucher eröffnen sollen.

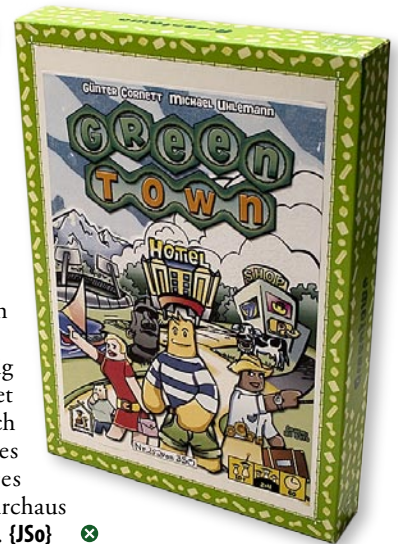
Es gibt vier mögliche Aktionen, wie



z.B. Bauen und/oder Reisen. Pro Runde wird aber nur Eine davon ausgeführt, bis sie alle aufgebraucht sind und nach vier vollen Zügen zur Wiederverwendung bereit stehen. Baut man ein Ortsfeld dazu, darf darauf eines der zur Verfügung stehenden Häuser errichtet werden. Je nach den Besichtigungsbedürfnissen der Touristen werden Fahrten durch die Stadt unternommen, die an den entsprechend gewünschten Gebäuden vorbeiführen. Dafür gibt es pro besuchte Station Geld (sogenannte „Greenies“), das dem jeweiligen Besitzer zugute kommt. Die Fahrt beginnt

Linkbutton

Herstellerseite
Bambus Spiele



und endet immer in einem Hotel. Das Fazit: Kurzweilig aber taktisch, bietet dieses Spiel ein noch nicht erschlossenes und ausbaufähiges Thema an, dass durchaus einen Blick wert ist. {JS0} ⊗

GREENTOWN

„Spiel um Reiseführungen und touristengerechten Städtebau“

VERLAG **BAMBUS SPIELEVERLAG**
GENRE **BRETTSPIEL**, SPRACHE **DEUTSCH**
SPIELERANZAHL **2 BIS 4 SPIELER**, SPIELDAUER **CA. 60 MINUTEN**
ALTERSEMPFEHLUNG **AB 10 JAHREN**, EAN **4-260032-570919**

Inhalt: 38 Ortsfelder, 2 Hotels, 36 Gebäude, 6 Bäume, 16 Besucherkarten, 112 Greenies, 1 Doppelzugstein, 16 Aktionssteine, Ersatzmaterial

ABSTRAKT-TAKTISCHE SPIELESAMMLUNG

tactic blue

Der Bambus Spielverlag bringt eine Sammlung von sechs beliebten Strategiespielen für Hardcore-Taktiker heraus.



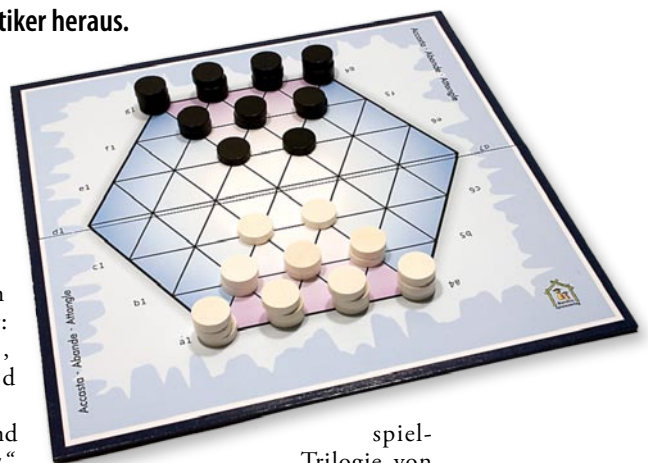
► Eine der Gemeinsamkeiten: Die biedere Aufmachung entlockt einem wenig, aber wenn man erst einmal der Faszination erlegen ist, eröffnen sich unzählige Möglichkeiten gepaart mit einer Spieltiefe, die ihresgleichen sucht. Hier gibt es keine Umschweife, kein teuer produziertes Material, das womöglich nur als Blickfang dient und

hinter dem sich vielleicht lediglich ein seichtes Vergnügen versteckt. Nein, das ist die beinharte Realität mit einem gradlinigen Spielprinzip, eiskalter Taktik und rauchenden Köpfen.

In allen sechs Spielen geht es um die drei Genreprägenden Wörter:

Verschieben, Springen und Schlagen.

Für Kenner sind das: „Accasta“, „Abande“, „Attangle“, „Attraktion“, „Alva“ und der Klassiker „Dame 100“ (ein internationales Turnierspiel). Und die ersten Drei bilden die bekannte Stapel-



spiel-Trilogie von Dieter Stein. Sollten jüngere Spieler durch die Aufmachung abgeschreckt sein und Vergleiche zu den ebenfalls pragmatischen „Cosims“ ziehen: Diese Spiele sind teilweise Kulturgut (z.B. „Schach“), ohne sie gäbe es viele Andere nicht. Sie haben ihre Berechtigung, bleiben aber natürlich Geschmackssache. Einfach ausprobieren! {JS0} ⊗

TACTIC BLUE

„Strategiespielesammlung“

VERLAG **BAMBUS SPIELEVERLAG**
GENRE **DENKSPIEL**
SPRACHE **ENGLISCH**
SPIELERANZAHL **2 SPIELER**
ALTERSEMPFEHLUNG **AB 8 JAHREN**
EAN **4-260032-570810**

Ausstattung: 1 doppelseitiges Spielbrett, 54 weiße Steine, 54 schwarze Steine, 1 Spielanleitung

Linkbutton

Herstellerseite
Bambus Spiele