

## Fauna

<b>Autor:</b>	Friedemann Friese
<b>Verlag:</b>	Huch & Friends
<b>Spieler:</b>	4 bis 6
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 45-60 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 30 Euro
<b>Erschienen:</b>	2008



**Biologie-Ratespiele haben oft den Hang dazu, den Spielspaß eines unangekündigten Tests aus Schulzeiten auszustrahlen. Fauna macht keinen Hehl daraus, dass es auch hier darum geht, Eigenschaften von Tieren zu erraten. Es lässt einen jedoch stutzen, dass Friedemann Friese hier als Autor genannt wird. Steht dieser doch nicht nur für grüne Haare und Spiele mit „F“, sondern auch für ausgefallene Spielmechaniken, die wirklich Spaß machen.**

### Schwanzlängenvergleiche

Das Spielprinzip von Fauna ist einfach und eingängig. Allen Mitspielern wird das gezogene

Tier genannt und bekannt gegeben, welche Eigenschaften eingeschätzt werden sollen. Dies können nicht nur Größe, Schwanzlänge und Gewicht sein,

sondern auch die Frage nach den Regionen, in denen das Tier vorkommt. Zur Hilfe wird immerhin genannt, wie viele Regionen es sind. Auf dem großen und nett gestalteten Spielbrett können dann von den Spielern mittels Setzsteinen abwechselnd Tipps abgegeben werden. Wer glaubt, der Tiger sei 30 Kilo schwer, der packt dort seinen Stein hin, wie auch derjenige, der ihn im Mittelmeerraum einsortiert, auf der Weltkarte auf selbiger Stelle seinen Stein platziert. Wer richtig liegt, bekommt Punkte. Aber auch wer auf ein Nachbarfeld gesetzt hat, erhält noch ein paar Schritte auf der Wertungsleiste. Es gewinnt, wer hier als erster das Ziel erreicht hat.

### Risiko

Wenn man bei Fauna weder ein richtiges noch ein benachbartes Feld getroffen hat, so droht der Verlust eines der Setzsteine. Somit will wohlüberlegt sein, ob man wirklich alle Steine setzt und dann ggf. in der nächsten Runde weniger Möglichkeiten zum Punktemachen hat. Andererseits ist übermäßige Vorsicht nicht geboten. Nicht nur, dass man pro Runde einen Stein zurück erhält, auch sind Fauna-Partien selten lang. Besonders lukrativ sind die Eigenschaftsfelder Länge, Größe und Gewicht. Zwar darf jeder Wert nur einmal pro Runde getippt werden, doch bringen auch die benachbarten Felder Punkte, so dass es sich loh-



nen kann, auch einen bewusst leicht falschen Tipp abzugeben. Dies gilt insbesondere bei dem Tipp auf die Regionen. Gerade große Meere sind hier für Leute interessant, die auf Nummer

Sicher gehen möchten; decken sie doch gleich mehrere Regionen ab.

(hk)

Fotos: hk



## Fazit

*Fauna hat mir erstaunlich viel Spaß gemacht. Biologie habe ich nie in der Schule gemacht, aber hier geht es weniger um Wissen als mehr um das Zocken. Die Gefahr, als Dummerchen ohne Allgemeinbildung dazustehen, ist gering. Und so gibt Fauna auch Besserwissern kaum eine Chance, einzelne Mitspieler niederzumachen - dazu sind die Tippmöglichkeiten zu groß. Vielmehr regt es zur Diskussion an und wird damit beinahe zum Partyspiel.*

*Hinzu kommt die liebevolle und aufwendige Gestaltung des Spiels. Die Tierkarten und insbesondere das Spielbrett sind wertig und motivieren zusätzlich. Auch hat man an ein kleines Beipackheftchen gedacht, das bei Bedarf noch zusätzliche Informationen über die abgefragten Tiere enthält.*

*Für mich ist Fauna das nahezu perfekte Biologie-Spiel ohne Oberlehrertum. Alles richtig gemacht Herr Friese. 1 – setzen.*



### Wertung:

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert
Einstiegshürde:	niedrig
Preis/Material:	gut

