

## Trapper

<b>Autoren:</b>	Michael Kiesling & Wolfgang Kramer
<b>Verlag:</b>	Clementoni
<b>Spieler:</b>	2-4
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30-60 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 25 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



*Nach Kanada schlägt es die Herren Kramer und Kiesling diesmal. Nachdem sie mit „Bison“ die amerikanische Prärie gähnen ließen, wird es in der kanadischen Wildnis zum Glück etwas spannender.*

### Ein Kanu voller Elche

Ein Spielfeld aus 8 x 8 Plättchen, in deren Mitte vier verschiedenfarbige Holzfiguren stehen – das ist die Ausgangsstellung von Trapper. Die Spieler bewegen die Figuren durch Ausspielen von Handkarten und sammeln so die ausliegenden Plättchen ein, auf denen Kanus oder Tiere abgebildet sind. Ziel ist es, möglichst viele Kanus mit Tieren zu füllen, um diese

zu versilbern. Gewonnen hat, wer am Ende das meiste Geld scheffeln konnte. Die Trapper-Figuren sind keinem Spieler zugeordnet, sondern können von allen gleichberechtigt bewegt werden,

sofern man Karten der entsprechenden Farbe besitzt. Wer am Zug ist, spielt eine Karte aus und zieht den entsprechenden Trapper auf ein angrenzendes Feld, dessen Plättchen der Spieler an sich nimmt. Wenn er noch Karten für diesen Trapper besitzt, kann er weitere Felder betreten und weitere Plättchen ergattern. Auf dem Spielfeld sind stets nur die an die Figuren angrenzenden Plättchen offen, der Rest des Feldes liegt vorerst verdeckt. Wer für eines seiner Kanus die geforderte Menge an Tierplättchen eingesammelt hat, kann diese Sammlung sofort ver-

kaufen. Mit Kräuter- und Pilz-Plättchen lässt sich jedes Kanu noch zusätzlich aufwerten. Für besonders wertvolle Kanus gibt es Bonuspunkte und wer besonders viele verschiedene Tiere am Markt absetzen konnte, darf sich ebenfalls über Zusatzpunkte freuen.

### Wie spielt es sich?

Das Grundspiel von Trapper ist sehr glückslastig. Jeder Trapper erreicht unterschiedliche Plättchen, so dass es vor allem auf die passenden Handkarten ankommt. Da mit jedem Zug einer Figur neue Felder aufgedeckt werden, kann man auch selten gezielt bestimmte Karten horten. So wirkt das Grundspiel relativ beliebig. Erstaunt waren wir daher, als wir die Profivariante ausprobierten. Hier darf der Spieler am Zug zwar bestimmen, welche Figur gezogen



werden soll. Ausführen darf den Zug dann aber der, der die meisten Karten dieser Farbe bietet. Diese Variante verschafft allen Spielern schlagartig mehr Einfluss auf das Spielgeschehen, ist man doch permanent involviert und hat so auch immer die Möglichkeit einzugreifen.

Der Sammeltrieb wird bei Trapper ebenfalls angesprochen. Die einzelnen Kanus zu ergattern und mit Tieren zu befüllen, macht durchaus Spaß. Dabei besteht stets Spannung, ob und wo auf dem Spielfeld drin-

gend benötigte Karten auftauchen. Hat man bereits drei Elche vor sich liegen, sehnt man das passende „3-Elche-Kanu“ herbei. Umgekehrt wartet der Besitzer eines „2-Fische-Kanus“ sehnsüchtig auf wertvolle Fischkärtchen. Planloses Einsammeln von Tieren ist aber nicht zwangsläufig der Weg zum Sieg. Oft ist es besser, zuerst die Gegner zu beobachten. Wenn bereits zwei Spieler ein zu füllendes Wolfs-Kanu vor sich haben, ist es kaum sinnvoll, selbst auch noch mit dem

Wölfe-Sammeln anzufangen, denn am Ende bringen Tiere ohne passendes Kanu sowie leere Boote Minuspunkte. Die Spieldauer von einer Stunde fällt kaum auf, auch wenn die eigentlichen Aktionen im Spiel recht einförmig daher kommen. Am Ende ist die Zeit doch wie im Flug vergangen.

ctk

## Fazit

*Insgesamt ist Kramer und Kiesling mit Trapper ein rundes Familienspiel gelungen, das durch seine Varianten in allen Besetzungen spielbar ist: Für Kinder schlagen die Autoren einige sinnvolle Regelvereinfachungen vor. Das Basisspiel ist als glücksbetonte Version und die taktische Variante machen Trapper zu einem soliden Spiel ohne Ecken und Kanten.*

### Wertung:

Gesamtwertung:      ordentlich

Einstiegshürde:      niedrig

Preis/Material:      mittel

