

Maple Valley



Intro

Ich besitze die Kickstarter-Version; die Plättchen der Ladenversion sind nicht aus Holz, sondern aus Pappe. Natürlich beeinträchtigt das den Spielspaß in keiner Weise, diese Änderungen sind rein kosmetischer Natur.

Es ist Zeit für das große jährliche Fest im Unterholz des Dorfes! Alle bereiten sich aktiv auf die Feierlichkeiten vor, aber etwas Wichtiges fehlt: Geschenke! Die Erwachsenen zählen auf dich, um eine Vielzahl von Gegenständen zu sammeln und diese Präsente herzustellen. Ohne zu zögern, nimmst du deine Freunde mit auf dieses Abenteuer, eine Geschenkejagd.

In „Maple Valley“ erkundest du das Unterholz, um Ressourcen zu sammeln, die für das Dorffest in Geschenke verwandelt werden. Aber Vorsicht: Wer die meisten Geschenke bringt, gewinnt das Spiel. Bist du also bereit, die Herausforderung

anzunehmen und für diesen besonderen Anlass wundervolle Gegenstände herzustellen?

Die Regeln von Maple Valley

Ich bin ein großer Fan der Spiele des Verlags KTBG, besonders wenn sie eine so sorgfältige Übersetzung erhalten wie „Fossils“. Das Spiel ist absolut kawaii, ein Aspekt, der sich auch in der Spielanleitung widerspiegelt. Alles ist klar und prägnant, kommt direkt zum Punkt, mit einer einseitigen Zusammenfassung am Ende, die besonders wertvoll und typisch für diesen Verlag ist.

Um das Spiel vollständig zu erfassen, müssen nur 8 Seiten gelesen werden (ohne die Abschnitte zum Aufbau und zur Beschreibung der verschiedenen Komponenten). Das Spiel bietet auch einen Solo-Modus, der sehr nah am Basisspiel ist, mit nur zwei kleinen Änderungen, die während der Partie vorgenommen werden müssen. Das ist ein sehr positiver



Punkt! Plane etwa 15 Minuten ein, um den Inhalt der Anleitung vollständig zu verinnerlichen.

Wie spielt man es?

Das Ziel des Spiels

Der Spieler zu sein, der nach den fünf Runden die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Diese Siegpunkte werden durch Herzen symbolisiert, die man hauptsächlich über die Karten des Spiels sammelt.

Der Spielzug

Ein Spielzug läuft in vier verschiedenen Phasen ab. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder nacheinander die folgenden vier Aktionen aus, bevor er den Spielzug an den nächsten Spieler weitergibt.

I. Eine Karte spielen Lege eine „Freund“-Karte aus deiner Hand auf dein Spielertableau. Diese Karte zeigt dir an, welche



Art von Weg du benutzen kannst. Falls du eine „Flanieren“-Karte spielst (deren Funktionsweise ich später erkläre), bewegst du dich nicht, kannst aber die auf der Karte angegebenen Ressourcen aus dem Vorrat nehmen. Kleine Ausnahme: Du musst die Flanieren-Karten abwerfen, anstatt sie auf dein Spielertableau zu legen.

II. Reisen Die „Freund“-Karte spezifiziert eine Art von Gelände unter den folgenden: See, Gebirge oder Wald. Du musst dann deinen aktuellen Standort verlassen, indem du die auf deiner „Freund“-Karte angegebene Geländeart benutzt. Bewege deinen Spielstein von einem Ort zum anderen, indem du verbundene Wege der gewählten Geländeart nutzt. Vergiss nicht, dass jeder „Plan“-Spielstein, den du besitzt, dir erlaubt, eine zusätzliche Bewegung auf einem Gelände deiner Wahl auszuführen, unabhängig von deiner „Freund“-Karte. Auf manchen Wegen findest du Plättchen, die Kuriositäten oder Ressourcen symbolisieren. Nimm das entsprechende Symbol

aus dem Vorrat. Es ist wichtig daran zu denken, dass man denselben Weg nicht öfter als einmal pro Runde überqueren darf, aber man darf zum Startort zurückkehren, wenn man eine andere Route wählt.

III. Deinen Standort aktivieren Je nachdem, wo du dich befindest, kannst du eine spezifische Aktion ausführen:

- **In den Hainen:** Du kannst die an diesem Ort verfügbaren Ressourcen sammeln.
- **Im Dorf:** Du kannst „Freund“-Karten erwerben, indem du die nötigen Ressourcen ausgibst.
- **Der Wachturm:** Ermöglicht es dir, „Plan“-Plättchen und eine „Gefälligkeits“-Karte zu sammeln.
- **Im Pavillon:** Du sammelst eine „Gefälligkeits“-Karte und legst einen deiner Würfel auf eine „Festivitäts“-Karte.
- **In der Hütte:** Du sammelst eine „Gefälligkeits“-Karte vom Nachziehstapel und eine weitere deiner Wahl.

- **Die Außenposten:** Bieten die Möglichkeit, Ressourcen zu tauschen.
- **Die Klippen:** Ermöglichen es dir, drei Materialien zu sammeln und dich dann zum Dorf zu bewegen, um dort eine Aktion auszuführen.

IV. Gefälligkeiten herstellen Du hast die Möglichkeit, eine „Gefälligkeit“ (d. h. ein Geschenk) pro Runde zu bauen. Dafür nimmst du eine „Gefälligkeits“-Karte, die du links von deinem Spielertableau platziert hast, gibst die benötigten Ressourcen aus und legst die fertiggestellte „Gefälligkeit“ rechts auf dein Tableau, um ihre Fertigstellung zu symbolisieren.

Die „Festivitäts“-Karten stellen gemeinsame Ziele dar. Es gibt drei davon, die zufällig gezogen und beim Aufbau offen oben auf das Spielfeld gelegt werden.

Wenn das Rundenende erreicht ist, folge mehreren Schritten: Ziehe ein „Sonne“-Plättchen, erfrische die Kartenmärkte, hole

deine „Freund“-Karten zurück, gleiche die Anzahl der Karten auf der Hand zwischen den Spielern an und gib den Startspielermarker weiter.

Die Punkteabrechnung erfolgt am Ende der fünften Runde. Jede gebaute „Gefälligkeits“-Karte bringt die durch das Herz-Symbol angegebene Anzahl an Punkten. Die „Freund“- und „Abzeichen“-Karten bringen ebenfalls Punkte, ebenso wie die „Honig“-Ressourcen, die „Pläne“ und Gruppen von drei Ressourcen nach Wahl. Jede „Festivität“ wird separat gezählt, mit Punkten, die je nach Anzahl der Würfel jedes Spielers vergeben werden.

Die Mechanik

Die Dynamik des Spiels beruht im Wesentlichen auf den „Freund“-Karten. Sie bestimmen die Orte, die du besuchen kannst, und beeinflussen subtil deine Wahl der Ressourcen oder Aktionen während deines Zuges. Das Spiel organisiert

sich nicht nur um diese Karten, sondern auch um die drei Arten von Wegen (Wald, See, Gebirge), wobei jeder Weg die Präferenz eines bestimmten Freundes hat. Hinzu kommt ein Element des Zufalls beim Aufbau, da jeder Standort auf dem Spielbrett in jeder Partie anders ist. Glücklicherweise kann diese Frustration, die du während des Spiels wahrscheinlich in unterschiedlichem Maße empfinden wirst, durch die „Plan“-Plättchen gemildert werden. Diese Plättchen bieten dir die Flexibilität, dich auf einem Weg deiner Wahl zu bewegen.

Das Material

Da ich nur die Kickstarter-Version des Spiels habe, kann ich nur über diese sprechen. Sie zeichnet sich durch mehrere rein ästhetische Verbesserungen aus. Dazu gehören der Startspielermarker in Form eines Regenwurms aus Holz sowie alle Ressourcen und die Füße der Charaktere, die ebenfalls aus Holz sind und die Pappplättchen und traditionellen Würfel ersetzen. Die Schachtel ist von sehr hoher Qualität und robust

(wie immer bei KTBG, die bei der Qualität nicht knausern). Das Innere der Schachtel ist dank eines in dieser Kickstarter-Version enthaltenen Organizers (Game Trayz) akribisch organisiert, was eine optimale Aufbewahrung ermöglicht, bei der jedes Element seinen festen Platz hat. Die Spielsteine, die sorgfältig siebgedruckt sind, sind ebenfalls ein starker Punkt, der auch in der Ladenversion vorhanden ist.

Ein Detail bereitet mir jedoch Sorgen: die Lesbarkeit des Spielplans. Er leidet unter einer gewissen visuellen Überladung, wodurch die Wege wenig unterscheidbar sind. Auf den ersten Blick ist es schwierig, die möglichen Routen und die zu unternehmenden Aktionen zu erkennen.

Zusammenfassend...

- Eine Welt, die absolut niedlich ist.
- Die Einfachheit der Regeln.
- Ein sehr hochwertiges Kickstarter-Material...

- ...aber weniger attraktiv für die Ladenversion.
- Ein visuell überladener Spielplan.
- Eine lange Spieldauer.

Das Urteil

Der Verlag KTBG begeistert mich weiterhin, insbesondere nach dem Erfolg von „Creature Comfort“. Sie kehren mit einem Spiel zurück, das in ein ähnliches Universum wie Everdell passt und in seiner Kickstarter-Version eine außergewöhnliche Qualität bietet (und in der Ladenversion eine etwas geringere). Dieses Spiel gewinnt an Popularität dank einfacher, zugänglicher und gut strukturierter Regeln, während es gleichzeitig einen Solo-Modus bietet, der dem Mehrspielererlebnis treu bleibt. Dieser neue Titel, ein geistiger Nachfolger von „Creature Comfort“, erbt dessen Qualitäten, aber auch dessen Fehler, nämlich eine Spieldauer, die bei mehreren Spielern deutlich ansteigen kann. Aus diesem Grund empfehle ich, mit maximal zwei oder drei Spielern zu spielen, um nicht nur die Dauer der Partie zu



verkürzen, sondern auch für ein flüssigeres Spielerlebnis. Es übernimmt auch alles, was seinen Vorgänger zum Erfolg gemacht hat: ein bezauberndes Universum, charmante Illustrationen und eine bemerkenswerte Kohärenz bei den angebotenen Aktionen.

„Maple Valley“ ist das ideale Spiel für einen gemütlichen Wintertag, zu genießen mit einer heißen Schokolade am Kamin.

