

**SCHMIDT: FORBIDDEN JUNGLE** von Matt Leacock**BUNGLE IN THE JUNGLE?\***

x) für Musikinteressierte: *Bungle in the Jungle* ist ein Song der Band Jethro Tull

Die „Forbidden“-Serie von Verlag Schmidt Spiele und Autor Leacock wurde mit einem Dschungelabenteuer erweitert. Spinnenartige Aliens machen uns nach versinkenden Inseln, wehendem Wüstensand und technischen Problemen mit unserer Rakete das Leben schwer ...

Wir landen mit unserem Raumschiff auf einem vom Dschungel überwucherten Planeten. Spinnenaliens lauern uns auf, weben ihre Netze, hinterlassen ihre Eier, wachsen zu Larven und vermiesen uns den Weg durch den Dschungel. Unsere Mission: Die vier leuchtenden Kristalle zu entdecken und an ein Portal anzudocken. Aber wo sind die gesuchten Gegenstände und wie können wir sie zum Portal manövrieren? Dschungelplättchen

aufdecken, Aliens dezimieren, Maschinen freilegen und nutzen. Das ist der Plan. Zug um Zug kommen wir unserem Ziel näher, leider tun das auch die Aliens. Sie sind uns auf den Fersen. Außerdem werden sie immer mehr und leider ist auch der Dschungelboden nicht stabil genug; Teile versinken einfach. Toll, dass unsere Charaktere mit Spezialfähigkeiten ausgestattet sind und wir immer wieder auf gefundene Ausrüstung zurückgreifen können.

**FAZIT 8**

JÖRG DOMBERGER



Bisher spielten wir im Wasser, im Sand und im All, nun geht es in den Dschungel. Viel „Rumble“ (=Pfusch) dürfen wir uns nicht erlauben, sonst sind wir den giftigen Aliens ausgeliefert und verlieren Lebenspunkte. Unsere Erfahrung hilft, kluge Züge und etwas Glück bei der Expedition helfen noch mehr. Die Schwierigkeit ist gut durch unterschiedliche Dschungeltopografie anzupassen und trotz nahezu unveränderten Konzepts wird doch ein neues Spielgefühl – es erinnert stärker an *Pandemie* als die Vorgänger – vermittelt.

**PEGASUS: BOMB BUSTERS** von Hisashi Hayashi für 2 bis 5 Bombenentschärfer**DEDUKTION, KOOPERATION, EXPLOSION!**

... aber hoffentlich nur manchmal, schließlich sind wir Profis in Sachen Bomben-Entschärfung. Welche der herausragenden Kabel aus der Bombe gehören durchgeschnitten, welche immer neuen Herausforderungen warten auf uns? Der Countdown läuft!

Mit *Tag 1 Training*, der ersten Mission, die unseren Weg zur Abschlussprüfung (Aufgabe 8) über einige Praxistests eröffnet, beginnt unsere Bomben-Entschärfungs-Tour, die uns bis zur Road 66... pardon, Aufgabe 66 führt. Die Missionen ähneln bekannten Logik-Rätselspielen, die auf einer Karte die Vorbereitung anführen (z. B. wie viele Kabel (-plättchen) welcher Farbe und welcher Werte werden benötigt?), etwas erklärenden Text und ein mitunter witzig-provokantes Missions-Intro enthalten. Die Kabelplättchen, die jeder geheim auf einer Halterung aufsteigend angeordnet hat, gilt es nach und nach durch geschicktes Abwägen zu erraten. Dabei zeigt

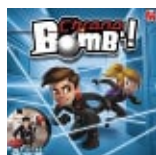
man auf ein Kabel der Mitspieler, nennt den Wert und hofft auf Erfolg. Ein Infomarker, mit dem jeder Spieler ein Plättchen „aufdeckt“ und so etwas Aufschluss auf seine „Hand“ ermöglicht, hilft uns dabei ebenso, wie logisches Denken, aber mitunter auch Glück. Hat man das nicht und erwischt ein rotes Kabel – Bumm, verloren! Reden dürfen wir dabei nicht, sonst wär's keine Herausforderung. Haben alle keine Kabel mehr auf der „Hand“, heißt's abklatschen und auf zur nächsten Mission!

**FAZIT 9 / 3\*+1\*\***

THOMAS BAREDER



*Bomb Busters* ist ein kooperatives, dank witzig-gelungener Aufmachung weniger trockenes Deduktionsspiel für Freunde und Familien, das – anders als vielleicht zu vermuten wäre, betrachtet man das Cover – weder hektisch noch rasant actionreich, sondern sachlich logisch und ruhig vonstattengeht. Top: die in Überraschungsboxen im Legacy- bzw. Kampagnen-Stil aufgemachten Missionen. \* wer Action erwartet \*\* witzige Aufmachung



In unserer Online Ausgabe berichten wir außerdem noch über:  
AI Space Puzzle (Pegasus)  
Chrono Bomb (Jumbo)