

Eine Frage der Ähre – Der schlaueste Bauer erntet die dicksten Kartoffeln

Gesellschaftsspiele: Ackerbau und Viehzucht als abgespecktes Bilderdomino kombiniert mit eingeschränkten Strategiemöglichkeiten



„Frische Landluft, romantische Sonnenuntergänge, Picknick auf der Weide - das Leben auf dem Lande fasziniert viele Menschen. Ein Gefühl von Heimat schwebt im Raum. Doch das Leben als Landwirt besteht nicht nur aus geselligem Landleben, sondern auch aus vielen Stunden harter Arbeit, um eine reichhaltige Ernte einfahren zu können.“ Mit dieser Einleitung kann man sich bereits vorstellen, worum es sich in diesem Spiel dreht. Bis zu fünf „Landwirte“ treten gegeneinander an, stets bemüht, Farmpunkte oder Siegpunkte durch strategischen Ackerbau zu erspielen oder eine Farm zu bauen. Dabei sollten die Nachbarfelder und Farmen der anderen Bauern immer im Auge behalten werden. Alles in allem waren das schon die Grundzüge dieses Spiels, das sich wohl weißlich bereits an einer Altersgruppe ab acht Jahren richtet.

Beim Aufbau des Spiels fällt ein etwas angestaubtes Layout auf, was den Bauerhof-Charme verstärkt. Beim Ackerbau hat man die Möglichkeit, Mais, Rüben, Kartoffeln, Weizen und Raps anzubauen, um dann, nach erfolgreich bestellten Feldern, Farmpunkte zu erhalten. Am Ende der Farmpunkteskala angelangt, wird man mit dem Erhalt eines Tieres belohnt, das zum Ende des Spiels zusätzlich Siegpunkte bringt. Bei zwei Spielern kann man eine Kuh und ein Schwein bekommen, wenn man als erster die entsprechende Zielgrade erreicht. Im Fall von mehr als zwei Spielern gibt es zusätzlich noch ein Huhn. Jeder Spieler erhält zwei Farmen, die er im Laufe des Spieles auf den Acker seiner Wahl stellen kann. Auf diese Weise blockiert er den oder die Gegenspieler, da sie den Acker (mit einer möglichst großen Monokultur) dann weder als Anbaufläche noch als Möglichkeit



Campus-Web Bewertung: Sterne: 2/5

für Siegpunkte nutzen dürfen.

Nachdem man sich durch eine zum Teil kompliziert umschriebene Spielanleitung gekämpft hat, kann es los gehen. Da es in diesem Spiel keine Würfel gibt, fängt derjenige an, der „zuletzt seinen Fuß auf einen Acker gesetzt hat“. Hier fängt das Grübeln an, wenn man mitten Bonn wohnt. Jeder Spieler erhält drei so genannte Ackerplättchen, die er dann, ähnlich wie beim Bilderdomino, so anlegt, dass er mit den umliegenden Ackerfeldern möglichst viele gleich aneinander liegen hat. Auf diese Weise bekommt er wahlweise Sieg- oder Farmpunkte. Nun wird Runde für Runde Ackerplättchen an Ackerplättchen gelegt, gestapelt, Farmen gebaut, Tiere erspielt und alle Ackerplättchen bis zum Spielendeplättchen „verpflanzt“, um dann zum Schluss anhand der Siegpunkte ablesen zu können, wer wohl besser nie wieder einen Fuß auf einen Acker setzen sollte und somit nicht als Farmer taugt.

Ein Fazit zu „Eine Frage der Ähre“ lässt sich dahingehend zusammen fassen, dass Kinder im Grundschulalter sicherlich viel Spaß am strategischen Acker- und Farmbau und geschickter Viehzucht haben, es für ältere Semester aber schnell sehr langweilig und eintönig wird. „Die dümmsten Bauern ernten die dicksten Kartoffeln“ – oder wie hieß das Sprichwort noch gleich richtig? Alles eine Frage der Ehre.

Autor: Kirsten Schwarzer (Text und Bild) / 16.05.2009

[Artikel drucken](#)