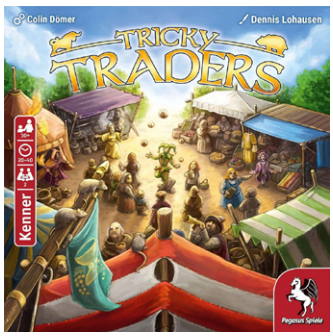
PEGASUS: **TRICKY TRADERS** von Colin Dömer für 2 Marktduellanten

NASCHMARKTSTANDLERIN VS. KUNDIN, DAS IST BRUTALITÄT



FAZIT 6
HARALD SCHATZL

Tricky Traders ist ein kartengesteuertes, interaktives, taktisches Einfluss-, Bluff- und Ärgerspiel (mit relevantem Glücksanteil) für Freunde mit sehr hübschen Spielfiguren; das sinnvolle Handling der Karten stellt jedoch eine gewisse Herausforderung dar (bei einer außerdem eher hohen Einstiegshürde).

… wie im alt-wienerischen „Schimpfer-Lied – so red´n d' Leut in Wean" wird es auch zwischen mir und meinem Gegenüber am Markt konfliktreich hergehen, wenn wir das allgemeine Marktgeschehen im jeweils eigenen Sinn versuchen zu manipulieren.

Auf bzw. zu den sieben Marktständen – die ähnlich einer Wagenburg angeordnet sind – bewegen sich die fünf Hauptdarsteller (Marktschreierin, Rattenfänger, Saboteurin, Verwalterin sowie Gaukler – entsprechend unseren Anordnungen. Je nach Persönlichkeit lösen diese am neuen Standort ein Verschieben (bzw. Hin- und Her Gezerre) der sieben Kunden bzw. der 28 Ratten aus – dies mit dem Zweck, auf den betroffenen Marktständen letztlich positive oder negative Punkte zu verursachen; unsere tatsächlichen finalen Ziele sollten jedoch möglichst lange geheim gehalten werden.

Das Marktamt stellt uns gleich einmal das gesamte Kartenangebot – jeweils 16 Stück – zur Verfügung, sodass leicht eine ähnliche Überforderung wie bei der Joghurt-Auswahl vor dem Kühlregal entstehen kann. Hinzu kommt, dass einige Karten – nicht bloß der Rattenfänger – einen längeren Rattenschwanz an Effekten bewirken können (nämlich nicht bloß am konkreten Marktstand, sondern auch an den benachbarten). Einen schlau erscheinenden Zug vorzubereiten bzw. gar zu schaffen, erfordert somit doch einiges an Grübelei, was letztlich jedoch frustriert sein kann, zumal sich zwei idente ausgespielte Karten neutralisieren. Zeitweise können sich die Markttage auch als kaum kontrollierbar bis sogar chaotisch anfühlen.

