

FRANKREICH ZUM ZWEITEN !!

Wieder „Fête française“ am Mittwoch, den 7. Dez. '11 (S.1)



232. Ausg. 1. Dez. 2011
Auflage 100 Stück (!!!)
20. Jg., Abo 14 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Bereits im Jahre VIII der neuen Zeitrechnung nach der Französischen Revolution wurde der 1. französischen Republik durch einen Putsch, angeführt von Napoléon Bonaparte, schon wieder ein Ende gesetzt. Um diesen turbulenten Zeiten und dem legendären Feldherren, der in Frankreich für Stabilität sorgte und die „Grande Nation“ bis heute prägte, gerecht zu werden, gibt es - nach der kurzen Halloween-Pause - gleich wieder ein frankophiles Zusammentreffen. Wenn ihr also schon immer mal Europa unter eurer eigenen Kaiserkrone vereinen wolltet, habt ihr am 7. Dezember 2011 ab 19:00 Uhr im Traunerhof Gelegenheit, euer Glück zu

versuchen. Und keine Angst: Auch wenn ihr verlieren solltet, werdet ihr trotzdem weder nach Elba noch nach St. Helena verbannt.

Mittelalter

Fürsten von Burgund, Carcassonne, Die Burgen von Burgund, Troyes, Strasbourg, Caylus, Caylus Magna Carta

Monarchie

Galopp Royal, Versailles 1682, Im Schatten des Sonnenkönigs, Um Krone und Kragen, Notre Dame, Louis XIV., Palais Royal, Marquis, Mylady und die Musketiere, Das Geheimnis von Monte Cristo

Französische Revolution

Guillotine, Revolution

Napoleonische Kriege

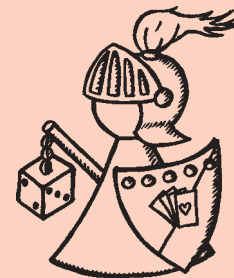
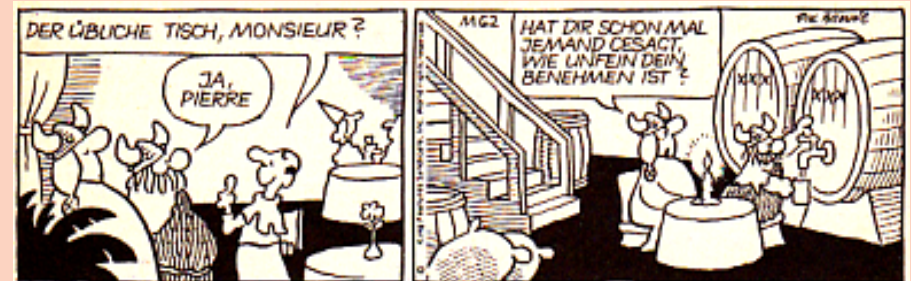
Waterloo, Napoléon

7 WONDERS gewinnt den „Knobelpreis 2011“

Der Siegeszug von „7 Wonders“ hält an. Nun haben das Spiel von Antoine Bauza auch die „Ritter der Knobelpreise“ für das ihrer Meinung nach beste Taktikspiel des Jahres ausgezeichnet. Die Wahl ging dabei aber knapper aus als erwartet, denn „Die Burgen von Burgund“ und „Civilization - The Boardgame“ bekamen nur geringfügig weniger Stimmen (7:5:5).

Damit wird die diesjährige Klubmeisterschaft (die allererst!!) am Mittwoch, den 29. Dezember 2011 in diesem Spiel ausgetragen. Wir bitten um rege Teilnahme!

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Spieltage des Landes Oberösterreich 10. - 13.11.

Die Spieltage sind schon wieder Geschichte, und man kann sie durchaus als Erfolg werten. Zwar kamen mit 9000 Besuchern doch weniger als noch vor dem Brand im Ursulinenhof, aber nach der langen Pause mit so geringem Werbeaufwand (niedriges Budget) und der eher provisorischen Lösung durch viele noch nicht fertiggestellte Räume ist diese Zahl sehr zufriedenstellend und macht Hoffnung für die Zukunft. Die „lange Nacht der Spiele“ besuchten immerhin wieder 400 Spieler, und die Ludothek kann sich mit

ritter der knobelrunde

2000 Spielen wirklich sehen lassen. Fotos und mehr Details zur Veranstaltung gibt es auf der Homepage des OÖ. Landesjugendreferates unter www.ooe-jugend.at

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting (traunerhof@traunerhof.at) für unsere „Hall of Games“ ist diesmal Sonntag, der 11. Dez. '11 bis 12:00 Uhr.

History der „Game News“

Auf unserer Homepage (www.knobelritter.at) startet momentan eine Serie über die Geschichte der „Game News“, deren 1. Ausgabe ja vor ziemlich genau 20 Jahren, genauer am 26. Dezember 1991 erschien. Viel Spaß beim Lesen!

Klubmeisterschaft 2011

Am Mittwoch, den 28. Dezember findet im Traunerhof ab 19:00 Uhr die 1. „Knobelritter“-Klubmeisterschaft statt. Gespielt wird „7 Wonders“!

Zwischenwertung bei den Knobelrittern

Endspurt im Kampf um die Königskrone! Recht spannend dürfte es aber nicht mehr werden, die Positionen sind schon ziemlich klar bezogen. Hier die Wertung vor dem letzten Spieleabend:

1. König Reinhold	245,5
2. Prinz Franky	225,5
3. Königin Doris	221,5
4. Herzog Johannes	169,5
5. Herzog Gerhard	169
6. Graf Udo	158,5
7. Graf Andreas H.	154,5
8. Earl Andreas Z.	152,5
9. Sir Yoshi	133
10. Graf Oliver	130,5
11. Sir Manfred	108
12. Baroness Ute	107,5
13. Herzog Stefan	89
14. Gräfin Nicole	88
15. Graf Thomas L.	82,5
16. Knappe Christian	62,5
17. Earl Janos	61
18. Knappe Daniel	44,5
19. Lady Angie	31
20. Knappe Trond	29

Game News - Spielekritik

Alexandre Dumas ist einer der größten Schriftsteller der französischen Literatur, und somit passt folgendes Spiel, das sich um einen seiner bekanntesten Romane dreht, sehr gut zum Thema „Frankreich“...



Titel: Das Geheimnis von Monte Cristo
Autoren: Arnaud Urbon & Charles Chevallier
Verlag: Eggert Spiele
Jahrgang: 2011
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

„Der Graf von Monte Cristo“ - ich glaube, die meisten haben davon schon mal gehört. Etwas kleiner wird allerdings die Zahl derer sein, welche die Story kennen. Die von Alexandre Dumas als überaus erfolgreicher Fortsetzungsroman von 1844 bis 1846 in einer Zeitschrift publizierte Geschichte vom jungen und erfolgreichen Kaufmann Edmond Dantès, der eines Verbrechens beschuldigt wird, das er nicht begangen hat und sich daraufhin ohne Verhandlung im legendären Château D'If als Gefangener wiederfindet. Dort erfährt er von einem uner-

messlichen Schatz, der auf der Insel Monte Cristo vergraben sein soll. Nach erfolgreicher Flucht aus dem Gefängnis hebt er den Schatz und beginnt - derart mit einem großen Vermögen ausgestattet - seinen Rachezug. Nach unbittlicher Rache an all seinen Peinigern und Verrätern begibt sich der Graf an einen mysteriösen und unbekannt Ort, um Trost und Liebe zu finden.

So endet der Roman in einer versöhnlichen und nachdenklichen Stimmung. Was aber ist mit dem ganzen Schatz passiert? Dantès kann unmöglich alles in seine Rache gesteckt oder verprasst haben, dachten sich Arnaud Urbon und Charles Chevallier. In ihrem Spiel gehen sie davon aus, dass der Graf von Monte Cristo einen großen Teil seines Vermögens in den Verliesen des Château d'Ifs versteckt hat. Klarerweise ruft dies sofort zahlreiche Abenteurer auf den Plan, die sich mit Ruderbooten auf den Weg zum Schloss machen, in der Hoffnung so viele Schätze wie möglich zu ergattern.

Wir Spieler wollen also den Schatz des Grafen von Monte Cristo finden. Um dies zu schaffen, müssen wir meh-

re Handlungen setzen. Zuerst einmal benötigen wir Ausrüstung, die wir mit der Aktion **Versorgung** erhalten. Dies geschieht mit Versorgungskarten, auf denen sowohl Schatzsucher als auch Taschen in einer bestimmten Farbe abgebildet sind. Die Schatzsucher stellen die von uns in Marseille rekrutierten Leute dar, die für uns nach dem Schatz suchen sollen, die Taschen wiederum sind notwendig, um gefundene Schätze abtransportieren zu können. Die Summe von Schatzsuchern und Taschen beträgt übrigens auf jeder Karte stets 4, so können auf einer Karte beispielsweise 1 Schatzsucher und 3 rote Taschen abgebildet sein. Der aktive Spieler zieht so viele Versorgungskarten, wie es Spieler gibt, wählt eine für sich aus und teilt jedem Mitspieler ebenfalls eine Karte zu.

Mit der Aktion **Schatzsucher** teilen wir unsere Männer bestimmten Arbeiten zu. Hauptsächlich werden wir sie natürlich zum Buddeln und Stöbern nach Edelsteinen in den sechs verschiedenen Verliesen verwenden, wobei hier die Reihenfolge für die spätere Auswertung eines Fundes eine Rolle spielt. Ein weiteres Betätigungsfeld für unsere Arbeiter liegt im sogenannten

Fortsetzung von „Monte Cristo“

Bonusbereich, wo sie uns vier unterschiedliche Vorteile bringen können, zum Beispiel eine Jokertasche in einer beliebigen Farbe. Der aktive Spieler darf übrigens bis zu 3 Schatzsucher auf den Spielplan stellen.

Das ganze Graben und Suchen trägt schließlich Früchte. Die Aktion **Schatztruhe** bringt endlich neue Funde in Form von Schatzplättchen (mit den Werten 1 bis 3 in 5 verschiedenen Farben: Gold, Rubine, Saphire, Smaragde und Diamanten) zutage. Der aktive Spieler zieht 3 Schatzplättchen aus dem Stoffbeutel und muss diese dann in 3 verschiedene Verliese legen. Wenn danach in mindestens einem Verlies vier Schatzplättchen liegen, findet sofort eine Wertungsrunde statt, bei der alle Verliese abgerechnet werden.

Wer die Mehrheit an Schatzsuchern in einem Verlies hat, darf von dort so viele Schatzplättchen nehmen, wie es ihm möglich ist, wobei er pro Schatzplättchen einen Schatzsucher und in Farbe und Anzahl passende Taschen benötigt. Bleiben danach noch Plättchen übrig, kommen auch noch die anderen Spieler dran, die Schatzsucher im entsprechenden Verlies haben. Nachdem alle Verliese abgerechnet wurden, bringt jedes eingesammelte Schatzplättchen seinem Besitzer Punkte. Der Wert eines Plättchen wird dabei

mit dem aktuellen Marktwert seiner Farbe (1 bis 3) multipliziert. Der Marktwert einer beliebigen Farbe kann übrigens vom aktiven Spieler mit der vierten Aktion **Reihenfolge ändern** um eine oder zwei Positionen nach oben bewegt werden.

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Wertungsrunde ein oder mehrere Spieler die 40-Punkte-Marke auf der Siegpunkteleiste erreicht oder überschritten haben. Der Spieler, der sich den größten Teil vom Schatz des Grafen von Monte Cristo sichern konnte, gewinnt natürlich.



Das **Spielmaterial** ist von ansprechender Qualität, viel Holz und stabiler Karton, Schatzmarker in Form von Edelsteinen, etc. Für die grafische Gestaltung konnte sogar niemand geringerer als Michael Menzel, der momentana Star unter den Spieledesignern gewonnen werden. Das auffälligste Teil ist aber der sogenannte „Action Slide“, eine Art schiefe Ebene, auf der sich Kugeln in den Spielerfarben in vier Bahnen befinden. Die Kugeln sind aus Glas und recht massiv, sodass sie leicht nachrutschen können, wenn unten eine Kugel entnommen wird.

Was ist aber die Funktion des „Action Slide“? Er regelt auf sehr innovative Weise die Spielerreihenfolge. Die vier Bahnen stehen für die oben erwähnten vier Aktionen Versorgung, Schatzsucher, Schatztruhe und Reihenfolge ändern. Ein Aktionsmarker zeigt an, welche Aktion gerade an der Reihe ist. Der „aktive Spieler“ mit den schon beschriebenen Vorteilen ist stets jener Spieler, dessen Kugel sich in der aktuellen Bahn ganz unten befindet. Nachdem eine Aktion durchgeführt wurde, muss der aktive Spieler seine Kugel am oberen Ende einer der anderen 3 Bahnen platzieren, danach wird der Aktionsmarker weiterbewegt.

Die Idee des „Action Slide“ ist an und für sich ja toll. Die Spieler kommen nicht im Uhrzeigersinn an die Reihe, sondern in der von den Kugeln bestimmten Reihenfolge. Bei der vierten Aktion „Reihenfolge ändern“ kann der aktive Spieler statt den Edelsteinkurs zu beeinflussen alternativ sogar eine seiner Kugeln in einer beliebigen Bahn um ein oder zwei Positionen nach unten bewegen und somit Einfluss auf den weiteren Spielverlauf nehmen.

In der Praxis allerdings hat dies gewisse Tücken. So kann schon die anfängliche, zufällige Verteilung der Kugeln den einen benachteiligen, dem anderen helfen. Und auch während des Spiels halten sich die eigenen Möglich-

Fortsetzung von „Monte Cristo“

keiten in Grenzen. Vor allem in voller Spielerzahl sinkt der Einfluss, man muss eher reagieren und das Beste aus der momentanen Situation machen.

Das wäre ja weiter nicht so schlimm, aber "Das Geheimnis von Monte Cristo" verlangt eine Menge an Planung. Vieles sollte beachtet werden: die Farben und die Anzahl der Taschen, der Nachschub an Schatzsuchern, die Schätze in den Verliesen, alles gehört aufeinander abgestimmt. Solcherart miteinander verzahnte Mechanismen richten sich eher an die Zielgrup-

pe der "Vielspieler", welche aber besonders penibel reagiert, was den Glücksanteil angeht.

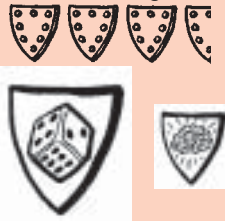


In kleinerer Besetzung jedoch gefällt mir das Spiel recht gut. Ich spiele es am liebsten zu dritt, da ist meiner Meinung nach die richtige Balance zwischen Glück und Taktik vorhanden. Trotzdem glaube ich, dass man mehr aus dem originellen "Action Slide" hätte machen können. Aber zu-

mindest die Idee ist geboren, vielleicht fällt den beiden Autoren oder anderen Spieleerfindern ja etwas ein, wie man ihn besser verwenden und ins Spiel integrieren könnte.

Wesley

Game News - Wertung



HALL OF GAME

TAKE IT OR LEAVE IT hat die Führung wieder zurückerobert und DIE BURGUND VON BURGUND auf den zweiten Platz zurückgedrängt. Beide Spiele gelten damit als heißeste Kandidaten für den Aufstieg in die „Hall of Games“. IM WANDEL DER ZEITEN - DAS WÜRFELSPIEL liegt mit dem dritten Platz auch ganz gut im Rennen, ihm fehlt aber - genauso wie HIMMEL, A... UND ZWIRN! (4.) und HECK MECK BARBECUE (5.) - noch ein 1. Platz, um das ganze Procedere etwas abzukürzen. Auf den Plätzen dahinter - eigentlich im „Niemandland“ (keine Punkte für die Ruhmeshalle) die „üblichen Verdächtigen“: STRASBOURG und JERUSALEM (gleichauf 7.), PANTHEON und DRACHENHERZ (ex aequo 11.). Auch THUNDERSTONE, welches immerhin schon einmal Spitzenreiter war, hat anscheinend seine treuen Fans verloren, da es nun nicht

mehr in die punkteträchtigen „Top Five“ kommt. Von den beiden Vorschlägen konnte zumindest LINQ (5.) überzeugen, während JUNTA - VIVA EL PRESIDENTE! eher gegen den Abstieg kämpft.

Apropos Abstieg: Diesmal ist kein einziges Spiel aus der Wertung gefallen, es gibt dafür aber auch nur einen einzigen Neuvorschlag. Auf das Abschneiden dieses Spiels - KINGDOM BUILDER von Queen Games - bin ich aber schon sehr gespannt...

Wertung:

1. Take it or leave it	5/+ 11/-0/16/ +
2. Die Burgen von Burgund	7/+ 6/-0/13/ -
3. Im Wandel d. Z. Würfel	5/+ 7/-0/12/ -
4. Himmel, A... und Zwirn!	3/+ 6/-0/ 9/ =
5. Heck Meck Barbecue	3/+ 5/-0/ 8/ -
LinQ	*2/+ 6/-0/ 8/ +
7. Strasbourg	2/+ 5/-0/ 7/ -
Jerusalem	2/+ 5/-0/ 7/ +
Thunderstone	2/+ 5/-0/ 7/ +
10. Skull & Roses	2/+ 3/-0/ 5/ -
11. Pantheon	1/+ 3/-0/ 4/ -
Drachenherz	1/+ 3/-0/ 4/ =
Junta - Viva el presidente!	*2/+ 3/-1/ 4/ +

Vorschlag: Kingdom Builder (3 x)

Game News - Spielekritik

Die Stadt Straßburg war zwar in der Vergangenheit öfters mal in deutschem Besitz, nun gehört es aber eindeutig zu Frankreich. Passt daher gut zum Thema, wo doch auch der Titel des Spiels in französischer Sprache ist...



Titel: **Strasbourg**
 Spieleautor: **Stefan Feld**
 Verlag: **Pegasus Spiele**
 Jahrgang: **2011**
 Spielerzahl: **3 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 12 Jahren**
 Dauer: **60 bis 90 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 29,-**

Feld, traf ich aber nun auf et was völlig Neues, ja sogar Unerwartetes. Das fängt schon damit an, dass jeder Spieler in der **Planungsphase** jeder der insgesamt fünf Runden selbst entscheidet, wie viele Karten er nacheinander von seinem persönlichen Nachziehstapel abhebt, um für alle sieben Auktionen der laufenden Runde auszukommen. Doch auch das Gesamtbild sollte im Auge behalten werden, denn schließlich besteht jedes Set nur aus 24 Einflusskarten, die Werte von 1 bis 6 kommen je vier Mal vor. Damit man also in der letzten, vielleicht entscheidenden Runde noch etwas zu bieten übrig hat, muss man entsprechend haushalten.

Versteigerungen, ein immer wieder in Spielen auftauchender Mechanismus. Ich dachte, ich kenne schon alle möglichen Arten von Versteigerungen, schließlich finden sich in meiner umfangreichen Spielesammlung etliche Spiele dieses Genres. Vor allem Reiner Knizia, ein wahrer Meister, was Auktionen, Bietspiele und Versteigerungen angeht, hat da so ziemlich jede Möglichkeit ausprobiert.

Bei "Strasbourg", dem neuen Strategiespiel von Stefan

Im zweiten Schritt der Planungsphase muss jeder Spieler seine gerade gezogenen Karten in beliebig viele "Einflussstapel" einteilen. Ein Stapel kann dabei aus einer beliebigen Anzahl Karten bestehen, auch eine einzige Karte ist erlaubt. Es müssen nur Anzahl und Höhe aller Stapel jederzeit erkennbar sein. Die Spieler, die bei "Strasbourg" in die Rolle von aufstrebenden Familien im spätmittelalterlichen Straßburg schlüpfen, bereiten auf diese Weise sozusagen ihre "Geldbörsen" für den nachfolgenden Einkauf her.

Danach kommt die sogenannte **Aktionsphase**, die genauso gut auch Auktionsphase heißen könnte, da hier nun die eigentlichen Versteigerungen stattfinden. In jeder Runde werden sieben "Objekte" (um was sich handelt, will ich erst später erläutern) nacheinander feilgeboten. Reihum decken die Spieler entweder einen beliebigen ihrer Stapel auf und offenbaren damit, wie viel Einfluss sie auf das momentan Angebotene ausüben wollen, oder sie passen. Es muss übrigens nicht erhöht werden, man kann ohne weiteres auch einen Stapel mit niedriger Summe aufdecken, da in den meisten Fällen auch die Spieler mit dem zweithöchsten bzw. dritthöchsten Wert etwas abbekommen. Nachdem jeder Spieler genau einmal an der Reihe war, ergibt sich eine eindeutige Rangfolge nach den Summen der Einflusspunkte der gebotenen Karten, wobei bei Gleichstand derjenige Spieler bevorzugt wird, der näher zum Startspieler sitzt. Der Startspieler wechselt dann immer zum Gewinner der aktuellen Versteigerung.

Diese Art des Bietens ist neu, faszinierend und ungemein spannend. Aber worum wird bei "Strasbourg" überhaupt geboten und ge-

Fortsetzung von „Strasbourg“

feilscht? Na, um Einfluss in der französischen Stadt zu gewinnen. Einfluss in den Handwerkszünften, bei den Kaufleuten, im Rat der Stadt, ja sogar in Kirche und Adel.

Bei fast der Hälfte aller Versteigerungen geht es um die Zünfte. Von den fünf verschiedenen Handwerkszünften (Schmiede, Schuhmacher, Fleischer, Bäcker und Weinleute) sind pro Runde drei verschiedene dran. Der Höchstbieter darf

den **Meister** stellen und darf 3 verschiedene Aktionen durchführen: Ein Familienmitglied auf das Ratsfeld der entsprechenden Zunft stellen, eine Ware dieser Zunft an sich nehmen und hinter seinem Sichtschirm verstecken und schließlich darf er noch 1 Familienmitglied auf ein freies Feld der entsprechenden Zunft auf den Spielplan stellen. Während die beiden ersten Vorteile gratis sind und daher stets gerne durchgeführt werden, muss für Letzteres der auf dem Feld angegebene Preis in Münzen bezahlt werden. Wer nicht zahlen will oder kann, darf deshalb auch darauf verzichten.

Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot darf den **Gesellen** stellen und die beiden damit verbundenen Aktionen durchführen: Wie schon der Meister eine Ware nehmen und - auf freiwilliger Basis - gegen Bezahlung ein

Familienmitglied auf dem Stadtgebiet des Spielplans unterbringen. Der Spieler mit dem dritthöchsten Einfluss wird zum **Lehrling** und darf dann noch wahlweise eine Ware nehmen oder sich mit einem Familienmitglied in der Stadt einkaufen.



Mit den mickrigen 5 Münzen Startkapital kommt man nicht sehr weit, belaufen sich die Kosten für das Aufstellen einer einzigen Figur in der Stadt doch auf bis zu 5 Münzen. Um seine leere Börse aufzufüllen, kann man seinen Einfluss in der Kaufmannschaft geltend machen. Nach jeder Zunft-Auktion wird um den Einfluss bei den **Kaufleuten** geboten. Allerdings hat hier nur der Höchstbieter die Möglichkeit, beliebig viele seiner gesammelten Warenplättchen gegen bare Münze einzutauschen, um wieder über ausreichend Bargeld zu verfügen.

Ich schrieb im 2. Absatz von 7 Auktionen pro Runde. Je 3 Auktionen für Zünfte und die Kaufleute, da fehlt ganz offensichtlich noch eine Versteigerung. Und tatsächlich: In der allerersten Versteigerung jeder Runde geht es um die Beeinflussung von **Kirche** und **Adel**. Der Höchstbieter ist be-

rechtigt, eine seiner Figuren auf das Adelsfeld des Rates zu stellen. Der Spieler auf dem 2. Platz nimmt noch das Kirchenfeld in Besitz. Diese beiden Funktionen geben ihren Besitzern am Ende der Aktionsphase noch das Recht, Gebäude in der Stadt zu errichten.

Der Spieler, dessen Familienmitglied zu diesem Zeitpunkt auf dem Kirchenfeld steht, darf eine Kapelle auf einen freien Schnittpunkt zu platzieren, das Adelsfeld wiederum erlaubt es, das Bauwerk dieser Runde (Wert zwischen 2 und 6) auf ein beliebiges freies Baufeld zu legen.

In der abschließenden **Ratsphase** erkennt man erstmals, um was es bei "Strasbourg" wirklich geht, nämlich um möglichst hohes Prestige, was für uns Spieler selbstverständlich nur eines heißen kann: Punkte, Punkte, und noch mal Punkte! Für jedes eigene Familienmitglied, das nun im Rat der Stadt sitzt, erhält man 1 Prestigepunkt. Wer zudem die Mehrheit im Rat stellt, bekommt ein "Privileg" ausgehändigt. Ein Privileg kann recht hilfreich sein, denn in späteren Runden kann man ein Privileg abgeben, um beim Aufdecken von Einflusspunkten einmal aussetzen zu dürfen, und sich erst nachdem die anderen Spieler ihre Einflüsse offenbart haben entscheiden zu müssen. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Die paar Ratspunkte sind aber eigentlich nur ein will-

Fortsetzung von „Strasbourg“

kommenes Zubrot. So richtig viele Punkte gibt es erst am Ende des Spiels, also nach der 5. Runde. Dann zählt nämlich jedes eigene Familienmitglied im Stadtgebiet 1 Prestigepunkt, Kapellen und Bauwerke an direkt angrenzenden Feldern bringen zusätzliche Punkte ein.

Dies allein macht "Strasbourg" bereits zu einem taktisch anspruchsvollen und äußerst interessanten Spiel. Stefan Feld hat dem Spiel aber mit **Aufgabenkarten** noch eine strategische Komponente zugefügt. Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn verdeckt 5 Aufgabenkarten ausgeteilt. Von diesen darf man eine beliebige Anzahl zurückgeben, mindestens eine muss allerdings behalten werden. Diese Aufgabenkarten bieten die Chance, schöne Extrapunkte zu machen, wenn man bestimmte Bedingungen erfüllt. Behält man sich jedoch eine Karte und schafft es nicht, verliert man hingegen 3 Prestigepunkte.

Die meisten Aufgabenkarten - immerhin 20 von insgesamt 25 - beziehen sich auf Positionen von Familienmitgliedern im Stadtgebiet. Auf der Karte ist dann angegeben, wie viele Figuren dafür notwendig sind, daneben zeigt eine Grafik, wo bzw. wie sie platziert sein müssen, und eine Zahl im Wappen verrät die Prestigepunktzahl bei Gelingen. Die anderen Aufgabenkarten verlangen den Besitz

von Warenkärtchen, von Geld, der Startspielerfigur oder einer bestimmten Besetzung im Rat. Je nach Schwierigkeitsgrad sind mit den Karten zwischen 2 und 12 Prestigepunkte zu erzielen.



Die Aufgabenkarten werthen das Spiel noch einmal ziemlich auf. Bereits bei Spielbeginn gilt es abzuwägen, welche Karten man riskieren will und welche man lieber bleiben lässt. Danach muss man sein Handeln strategisch auf die gewählten Aufgaben ausrichten. "Strasbourg" kann recht gnadenlos sein und verzeiht kaum Fehler. Übersieht man etwas, kann eine Aufgabe eventuell nicht mehr geschafft werden. Verlangt beispielsweise eine Aufgabenkarte drei Familienmitglieder auf Feldern einer bestimmten Zunft, muss man praktisch in jeder der nur 3 Auktionen für diese Zunft in der Lage sein, sowohl vom Gebot her ein Familienmitglied stellen zu dürfen als auch sich die entsprechenden Kosten leisten zu können, sonst ist man schon zum Scheitern verurteilt. Die in der Spielregel auftauchende Bezeichnung "ein ausgeklügeltes Strategiespiel" ist daher auf jeden Fall berechtigt.

Wenn es doch etwas zu bemängeln gibt, dann der Umstand, dass die zufällige Verteilung der Aufgaben zu Beginn manchmal recht unausgeglichen sein kann. Während sich bei dem einen Spieler gleich mehrere Karten wunderbar ergänzen können, passen bei einem anderen Spieler die Aufgaben überhaupt nicht zusammen, ja können sich sogar manchmal - zumindest was die Taktik anbelangt - etwas widersprechen. Das stört leider ein wenig den ansonsten überaus positiven Eindruck, ein gravierendes Problem ist es aber nicht. Und es ist auf keinen Fall ein Grund, der mich von weiteren Partien abhalten könnte, denn die Symbiose eines originellen Bietmechanismus mit einem strategisch orientierten Positionierspiel ist einfach genial gelungen. Für mich eindeutig eines der Highlights dieses Spielejahrgangs!

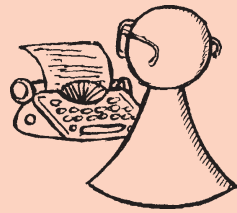
Weekly

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Dass Werke von Alexandre Dumas gut zum Thema „Frankreich“ passen, haben wir ja schon geklärt. Dann kann ich auch das nächste Spiel ruhigen Gewissens hier vorstellen...



Titel: **Mylady und die Musketiere**
Autoren: **Francois Combe & Gilles Lehmann**
Verlag: **Ystari Games**
Vertrieb: **Asmodée Spiele**
Jahrgang: **2010**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

"Einer für alle. Alle gegen einen!"

Einen treffenderen Untertitel für das Spiel "Mylady und die Musketiere" kann ich mir nicht vorstellen. Er greift einerseits leicht abgewandelt den Leitspruch der Musketiere auf, die darin ja die Hauptrolle spielen. Andererseits verrät er uns sofort, um welche Art Spiel es sich handelt. Es ist ein kooperatives Spiel, bei dem ein Spieler gegen alle anderen antritt, ähnlich "Scot-

land Yard", dem Spiel des Jahres 1983, oder "Der Herr der Ringe" mit der "Sauron"-Erweiterung.

Auf der einen Seite stehen also die Musketiere d'Artagnan, Aramis, Athos und Porthos, welche die Aufgabe haben, die Diamantnadeln der Königin wiederzubeschaffen, um die

Ehre der Königin zu retten und die Stabilität des Königreichs zu sichern. Ihre große Gegenspielerin ist die teuflische Mylady de Winter, eine Agentin des intriganten Kardinals Richelieu, die alles daran setzt, die Musketiere an der Erfüllung ihrer Mission zu hindern.

Es ist Mylady de Winter, welche zu Beginn jeder Runde ihre Fäden zieht. Der Spielplan zeigt neben zwei Leisten für den Zeitfortschritt und den Goldbestand der Musketiere einige wichtige Orte. In **Paris** richten sich die Angriffe von Mylady vor allem gegen Constance, die Geliebte von d'Artagnan, im **Louvre-Palast** setzt sie all ihre Niedertracht ein, um die Königin vollends in Verruf zu bringen. An beiden Orten legt sie Karten aus, die gewisse Herausforderungen und/oder Duelle mit ihren Handlangern von den Musketieren verlangen, zudem kann

sie dort auch noch Hinterhalte legen, um die Aufgaben zusätzlich zu erschweren. Ein besonders gefährliches Instrument von Mylady können die **Arglist-Karten** sein, von denen sie entweder eine ihrer Handkarten ausspielen kann, um den Musketieren zu schaden, oder eine neue vom Nachziehstapel ziehen. Mit einer **Ortskarte** schließlich wählt Mylady zudem aus, an welchem Ort sie sich diese Runde persönlich geheim begibt, ihren Leibwächter Rochefort stets im Schlepptau, um die Musketiere dort vor Ort direkt am Handeln zu hindern.

Erst dann kommen die Musketiere in beliebiger Reihenfolge dran. Jeder Musketier kann genau 3 Aktionen ausführen. Die wichtigsten der acht möglichen Aktionen sind dabei ein Duell fordern und eine Herausforderung annehmen, denn nur mit diesen kann man drohende Gefahren abwenden, Aufgaben erfüllen und vor allem die Mission "Diamantnadeln" vorantreiben. Bei einem **Duell** tritt man gegen einen von Mylady ausgelegten Widersacher oder gegen Rochefort an. Die Musketiere verwenden dabei 4 blaue Würfel, können die Anzahl aber durch die Abgabe von Kampfkarten auf maximal 6 Würfel erhöhen. Wie viele rote

Fortsetzung von „Mylady und die Musketiere“

Würfel der Gegner werfen darf, ist angegeben, meist sind es zwischen 2 (leichter Gegner) und 4 Würfel (meisterhafter Fechter). Nachdem beide gleichzeitig geworfen haben, werden die geworfenen Degen mit den gegnerischen Schilden verglichen. Jeder nicht abgewehrte Treffer verringert die Lebenspunkte bei den Musketieren und bei Rochefort, alle anderen Widersacher sind schon nach dem ersten Treffer außer Gefecht. Die Musketiere und so mancher Widersacher verfügt noch über einen "geheimen Fechtstoß", das ist eine bestimmte Würfelkombination, mit der er ein Duell sofort für sich entscheidet.

Eine **Herausforderung** ist hingegen eine Probe auf eine Fähigkeit der Musketiere (Bildung, Charme, Edelmut oder Tapferkeit). Jeder Musketier besitzt für jede Fähigkeit einen Basiswert, den er im Falle einer Herausforderung durch das Ausspielen passender Karten erhöhen kann. Erreicht der Musketier den erforderlichen Wert einer Herausforderung, so hat er sie gemeistert.

Nun ist ja jeder Musketier anders, was man deutlich auf seiner Charaktertafel ablesen kann. Jeder hat andere Basiswerte für die 4 Fähigkeiten, und jeder hat eine Sonderfähigkeit. Doch reichen diese Werte im Normalfall nicht aus, um dauerhaft gegen die Ma-

chenschaften Myladays anerkämpfen zu können. Um sich für die Duelle mit Waffen (Pistole, Kürass, Toledoklinge, etc.) auszurüsten und seine Fähigkeiten zu verbessern, kann ein Spieler unabhängig von seinem Aufenthaltsort für 1 Aktion 2 **Ausrüstungs- oder Verbesserungsmarken** im Arsenal erwerben.



Die übrigen Aktionen betreffen das **Nachziehen** von Abenteuerkarten vom Stapel (je 1 Karte pro Aktion), den **Austausch** von beliebig vielen Handkarten mit einem Musketier am selben Ort, die **Bewegung** von einem Ort auf dem Spielplan zu einem beliebigen anderen Ort, das Ausspielen einer **Personenkarte** (unter den Abenteuerkarten befinden sich einige Personen, welche für die Musketiere positive Auswirkungen bringen) und **Verstärkung** in La Rochelle (1 Kampfkarte pro Aktion).

Haben alle Musketiere ihre 3 Aktionen durchgeführt, wird in Phase 3 der Zustand der Belagerung von **La Rochelle** überprüft, wo der König einen Belagerungskrieg gegen die Hugenotten führt. Für beide Seiten werden Würfel geworfen, für die Musketiere entsprechend der

ausliegenden Kampfkarten, für Mylady je nach Position der Zeitmarke. Wer mehr Degen gewürfelt hat (alle anderen Symbole zählen nicht), bewegt den Marker auf der Skala in La Rochelle in seine Richtung, was je nach Erfolg oder Misserfolg entweder Mylady oder den Musketieren Vorteile bringt.

Zu Abschluss einer Spielrunde schreitet noch die Zeit voran, indem der Zeitmarker ein Feld nach unten bewegt wird. Außerdem werden noch die Anweisungen im Louvre und in Paris ausgeführt.

Während die Musketiere nur gewinnen können, indem sie rechtzeitig alle 4 Missionen zur Beschaffung der Diamantnadeln erfolgreich beenden, gibt es für Mylady vier Möglichkeiten zum Sieg. Entweder die Zeit läuft ab (der Zeitmarker erreicht das letzte Feld), der König verliert die Belagerung von La Rochelle, die Königin verliert ihren ganzen Ruf im Louvre, oder Constance wird in Paris erdrosselt.

Selbst aus dieser sehr unvollständigen Zusammenfassung dürfte bereits klar erkennbar sein, dass "Mylady und die Musketiere" doch einigermaßen **komplex** ist. Nicht dass es ein Hirnverwirbler wäre, doch es sind die vielen kleinen Details, die es zu beachten gilt. Das fängt schon bei den unterschiedlichen Fähigkeiten der Musketiere an, die richtig eingesetzt werden wollen. An jedem Ort gelten an-

Fortsetzung von „Mylady und die Musketiere“

dere Regeln, die Widersacher sind ebenfalls alle verschieden. Dazu kommen noch Hinterhalte, Paris-Karten, Louvre-Karten, Arglist-Karten, usw. und so fort.



Die Spielregel wird dieser Informationsfülle nicht ganz Herr. Es steht zwar alles irgendwo in den 18 engbeschriebenen Seiten (inklusive Beiblatt), aber nicht immer dort, wo man gerade sucht. In meiner ersten Partie hatten wir - lauter erfahrene Spieler, also richtige Veteranen - große Schwierigkeiten. Obwohl ich davor die Regel dreimal (!) durchlas, konnte ich das Spiel noch immer nicht verständlich erklären. Wir brauchten eine geschlagene Stunde, bevor wir loslegen konnten. Ständig mussten wir nachschlagen, machten unzählige Fehler, und spielten sogar einige Regeln komplett falsch. Ich kann mir bei bestem Willen nicht vorstellen, wie diese schwierige **Einstiegshürde** von weniger geübten Spielern überwunden werden könnte. Ab der zweiten Partie lief es dann aber besser, verständlicher und auch deutlich flotter ab.

Der **Glücksanteil** ist relativ hoch. Zwar können die Musketiere durch gezieltes

Aufrüsten und klug dosierten Karteneinsatz ihre Chancen erhöhen, trotzdem hängt viel vom Würfelglück ab. Der psychologische Faktor ist ebenfalls nicht zu unterschätzen, vor allem Mylady kann durch taktisch geschicktes Agieren die Musketiere arg unter Zugzwang bringen.

Für das spielerische **Ambiente** sind die Spieler selbst zuständig. Wenn alle Spieler bloß Karten spielen und würfeln, also nur dem reinen Spielmechanismus folgen, kommt das Spiel etwas trocken rüber. Doch wenn sich die Spieler von den Romanen Alexandre Dumas' inspirieren lassen, schauspielern und das Geschehen mit passenden Sprüchen kommentieren, kann die richtige "Mantel & Degen"-Stimmung entstehen. Insofern kommt es fast einem Rollenspiel gleich.

Am besten geht "Mylady und die Musketiere" zu fünft, denn das wird jede Rolle genau einmal besetzt. Mylady plant hinter ihrem Sichtschirm ihre Machenschaften, die Musketiere können sich über ihre Vorgehensweise absprechen, ihre Aktionen koordinieren und kooperieren. Das Spielsystem erlaubt aber eine große **Variabilität**, denn mit wenigen Modifikationen funktioniert es auch in anderen Besetzungen reibungslos. Es kann daher auch als gutes Zweipersonenspiel durchgehen, einer spielt Mylady, der andere führt alle vier Musketiere.

Es kann aber auch gänzlich ohne Mylady-Part gespielt werden, dann werden alle Karten von Mylady zufällig gespielt. Auf diese Weise wird es zu einem reinen Kooperationspiel à la "Pandemie", bei dem gemeinsam gegen den Zufall vorgegangen wird. Selbst eine reine Solopartie ist so möglich.

Nach nun etlichen Partien mit unterschiedlicher Spieleranzahl finde ich, dass sich die anfängliche Mühe doch auszahlt. Hat man die Mechanismen einmal durchschaut, entwickelt sich ein spannendes, stimmungsvolles Spiel, bei dem auch das Glück eine Rolle spielt.

Mylady

Game News -Wertung



Game News - Spielekritik

Das nachfolgende Spiel passt hingegen nicht wirklich zu Frankreich, außer man spricht es wie „Kuirquöll“ aus. Auf jeden Fall muss ich es hier aber vorstellen, ist es doch das aktuelle „Spiel des Jahres“!



Titel: **Qwirkle**
 Art des Spiels: **Legespiel**
 Spieleautorin: **Susan McKinley Ross**
 Verlag: **Schmidt Spiele**
 Jahrgang: **2011**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 6 Jahren**
 Dauer: **30 bis 45 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 25,-**

Das "Spiel des Jahres 2011" ist gekürt!

Trompeten, Fanfaren, Jubelchöre!

Wohlan, dann muss ich denn meine Feder spitzen und in reichlich Essig tränken. Die Erfahrung hat mich schließlich gelehrt, dass die Entscheidungen der Jury zumeist mehr Tadel als Lob, mehr Ablehnung als Zustimmung hervorriefen. Zumeist gab es für viele Kritiker gleich mehrere geeignetere Kandidaten als das tatsächlich mit dem Lorbeerbe-

kranzten Pöppel ausgezeichnete Spiel. Also los raus damit, wie heißt denn nun der heurige Preisträger?

Aha, Qwirkle... Was, Qwirkle? Wie bitte?

Die Ursache für meine Verwunderung lag darin, dass ich mir noch gar keine Meinung über das Spiel machen konnte. Es war das erste Mal, dass

ich ein "Spiel des Jahres" nicht schon vor seiner Auszeichnung getestet habe. Ich muss zugeben, dass ich es im Vorfeld sogar einfach übersehen, überhaupt nicht als möglichen Kandidaten eingeschätzt habe. Ein komisches Gefühl, wenn ein Spiel erst als "Spiel des Jahres" auf den Spieltisch kommt. Es ist so nämlich ungleich schwerer, sich ein objektives Urteil zu bilden.

Die unscheinbare Optik könnte ein Grund für mein Übersehen sein. "Qwirkle" ist ein abstraktes Legespiel, und als solches findet man auf dem weißen Schachtelcover bloß ein paar der Spielsteine abgebildet, die den Großteil des Spielmaterials ausmachen: Quadratische, relativ dicke, schwarze Holzsteine, die auf einer Seite eines von sechs verschiedenen Symbolen in einer von sechs verschiede-



nen Farben zeigen. Das ergibt 36 mögliche Kombinationen, und da es jede einzelne Kombination dreimal gibt, macht das insgesamt 108 Steine aus, die bei Spielbeginn alle in den großen Stoffbeutel gegeben werden. Spielplan? Fehlanzeige! Würfel, Karten, oder sonstiges? Ebenfalls nicht! Sehr minimalistisch, aber doch von guter Materialqualität.

Das Spiel selbst ist auch nicht gerade innovativ. Im Prinzip ist es ein Legespiel, bei dem aus den Steinen ein wachsendes Muster gebildet wird. Wer an der Reihe ist, legt aus seinen verdeckt gehaltenen Steinen bis zu sechs Steine aus, die aber allesamt in derselben Reihe liegen müssen. In einer Reihe können dabei entweder gleiche Farben gelegt werden, dann müssen sie aber lauter verschiedene Symbole aufweisen. Oder umgekehrt: Steine gleicher Symbole, aber unterschiedlicher Farben. Logischerweise kann eine Reihe somit höchstens 6 Steine lang sein. Dann zieht man wieder Steine aus dem Beutel, bis man wieder sechs Steine vor sich stehen hat. Alternativ kann man auch anstatt Steine auszulegen, einfach eine beliebige Anzahl Steine eintauschen.

Fortsetzung von „Qwirkle“

Für jedes Anliegen erhält man Punkte. Pro Stein, welche die neue Reihe nun enthält gibt es einen Punkt. Sofern die hinzugefügten Steine senkrecht und waagrecht gleich mehrere Reihen bilden oder verlängern, zählt auch dies Punkte. Wer den sechsten und letzten Stein einer Formation legt, bildet einen sogenannten "Qwirkle" und bekommt dafür sechs Extrapunkte. Auf diese Weise können manchmal ganz schön hohe Wertungen erzielt werden.

Wenn der letzte Stein aus dem Beutel gezogen wurde, wird ohne Nachziehen weitergespielt, bis ein Spieler keinen Stein mehr hat. Dieser erhält noch eine Prämie von 6 Punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt natürlich das Spiel.



Das war schon alles? Dieses von den Regeln geradezu simple Spielchen soll tatsächlich unser aktuelles "Spiel des Jahres" sein? Das allererste Spiel hinterlässt den Eindruck, dass man doch ziemlich stark vom Zufall abhängig ist. Doch mit jeder weiteren Partie lernt man die Qualität des Spiels

besser kennen. "Qwirkle" ist nämlich wirklich "einfach begonnen", wie es im ersten Teil des Untertitels lautet. "Schnell gewonnen", wie es anschließend heißt, ist es allerdings dann nicht, denn man erkennt rasch, dass es beileibe nicht banal ist.

Die "strategischen" Tipps am Ende des Spielregels sind ja eher trivial, denn man braucht kein Meistertaktiker sein um zu wissen, dass man Vorsicht beim Bilden von Reihen mit 5 Steinen walten lassen sollte, um den Mitspieler keine Vorlage für einen "Qwirkle" zu liefern. Und dass man bei all seinen Überlegungen bedenken sollte, dass jeder Stein 3 x vorkommt, ist ebenfalls keine Hexerei. Die wirklich wichtigen Vorgehensweisen erfährt man erst während des Spiels. So zum Beispiel, dass es vorteilhaft ist, immer mehrere Steine zu legen oder zu tauschen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dringend benötigte Steine nachzuziehen. Oder dass man nicht nur den Überblick bewahren,

sondern sich auch mehrere Möglichkeiten offen lassen und flexibel reagieren sollte. Ich konnte feststellen, dass sich das Spielverhalten im Laufe der Zeit ändert, vom bloßen glücksabhängigen Legen hin zum überlegten Handeln.

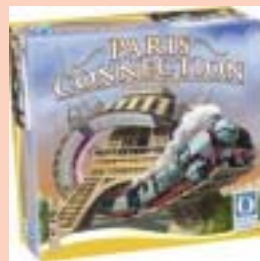
Aus diesem Gesichts-



punkt gesehen geht die Entscheidung der Jury durchaus in Ordnung. Von den drei nominieren Spielen wäre früher wohl eher "Asara" zum Spiel des Jahres gekürt worden. Doch dieses liegt vom spielerischen Anspruch wohl zu nahe an der neu eingeführten Kategorie "KennenSpiel des Jahres", außerdem kann man nun die Hauptauszeichnung bedenkenlos Spielen gekürt geben, die eine breitere Spielerschicht ansprechen. Und dazu gehört "Qwirkle" mit Sicherheit. Meiner Meinung nach hat es sogar das Zeug zu einem richtigen Klassiker, der in vielen Haushalten immer wieder gerne auf den Spieltisch landen könnte...

Game News

Game News -
Wertung



Paris Connection
Eisenbahnfilm
Deutschland 2011
Regie: David V. H. Peters
Queen Movies
Dauer: ca. 30 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knoblerunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2011 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tip des Monats

Filme über die Eisenbahngeschichte sind zumeist abendfüllend. Dass es auch anders geht, hat vor ein paar Jahren Starregisseur Alan R. Moon mit seinem Oscar-prämierten „Zug um Zug“ bewiesen. Und auch dieser Streifen geht sich locker im Vorabendprogramm aus.

Ort der Handlung bei „Paris Connection“ ist natürlich Frankreich, wo französische Eisenbahnkennzeichen versuchen, ausgehend von der Hauptstadt Paris möglichst viele Städte des Landes an das Schienennetz anzuschließen. Dabei



wollen sie vor allem bei den lukrativen Eisenbahngesellschaften vertreten sein.

Ein kurzweiliger, wenn auch nicht hochwertiger Film vom Eisenbahnspezialist David V. H. Peters.



Ritter der Knoblerunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

- * Entwicklung neuer Spielideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder