

„ANIMAL FARM“ IM TRAUNERHOF

Am Mittwoch, den 4. Jänner 2012 geht's „tierisch“ zu! (S.1)



233. Ausg. 29. Dez. '11
Auflage 100 Stück (!!!)
20. Jg., Abo 14 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

„Alle Tiere sind gleich. Aber manche Tiere sind gleicher als andere.“

Nachdem wir uns zuletzt mit Monsieur Bonaparte beschäftigt hatten, kommt diesmal ein anderer Napoleon zu Wort. Richtig, gemeint ist der Keiler aus George Orwell's berühmtem satirischen Roman „Farm der Tiere“.

Zum Auftakt unserer „Knobelritter“-Treffen im neuen Jahr, am 4. Jänner ab 19:00 Uhr im Traunerhof, gibt es also Gelegenheit, die feinen „Gleichheiten“ unserer vierbeinigen und geflügelten Zeitgenossen genauer unter die Lupe zu nehmen.

Und keine Angst: Auch die Zweibeiner unter uns müssen sich ihr Futter nicht in der Schlacht am Kuhstall erkämpfen!

Hier nun die wichtigsten Themengebiete:

Tiere in Haus und Garten
(PsychoPet, Da ist der Wurm drin, Mole Hill, König der Maulwürfel, Heck Meck Barbecue, etc.)

Zoo-Tiere
(Zooloretto, Zoowaboo, Aquaretto, O Zoo le mio, Fauna)

Riesen-Echsen
(Expedition Dino, Urland, Tyranno Ex, T-Rex, Evo, Trias, King of Tokyo, Dominant Species, etc.)

Königspaar für das Jahr 2012

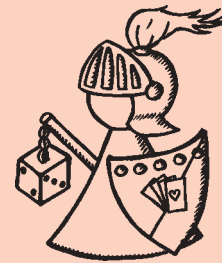
Nichts Neues bei den „Rittern der Knobelrunde“, denn die Regentschaft von Dauermonarch Seine Majestät Reinhold I. sowie Ihrer Majestät Königin Doris II. wurde um ein weiteres Jahr verlängert. Die beiden dürfen auch im Jahre 2012 A.D. noch Krone und Zepter tragen.

Die gesamte Hierarchie der Knobelritter auf Seite 2.

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

Spielekalender 2012

Der kommenden Ausgabe der „Game News“ liegt wieder der beliebte Spielekalender mit allen wichtigen Terminen der Spieleszene (Spielefeste, Turniere, Messen, Spieletreffen, vor allem im oberösterreichischen Zentralraum) bei. Leider noch nicht früher, da aus Zeitmangel noch nicht alle Termine gecheckt werden konnten.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. Jänner 2012 bis spätestens 12:00 Uhr.

Jahresrückblick 2011

Wie jedes Jahr lassen wir in der letzten Ausgabe der „Game News“ das „Knobelritter“-Jahr wieder Revue passieren. Hier die mit Spannung erwarteten Endwertungen:

Gesamtpunkte:

1. König Reinhold	276,5
2. Prinz Franky	260,5
3. Königin Doris	242,5
4. Herzog Gerhard	200
5. Herzog Udo	190,5
6. Herzog Andreas H.	180,5
7. Marquis Johannes	169,5
8. Marquis Andreas Z.	163,5
9. Earl Yoshi	133
10. Earl Oliver	130,5
11. Earl Manfred	123
12. Graf Stefan	110
13. Prinzessin Ute	107,5
14. Baroness Nicole	88
15. Baron Christian	87,5
16. Baron Thomas L.	82,5
17. Baron Daniel	69,5
18. Sir Janos	61
19. Lady Angie	31
20. Knappe Trond	29
21. Lady Kirsten	28

Punktedurchschnitt

1. Earl Manfred	12,09
2. Earl Manfred	11,18
3. Marquis Andreas Z.	9,08
4. Prinz Franky	5,32
5. Marquis Johannes	4,71
6. Baron Christian	4,61
7. Königin Doris	4,41
8. Baron Daniel	4,34
9. Herzog Udo	4,33
10. Herzog Andreas H.	4,20

Siege:

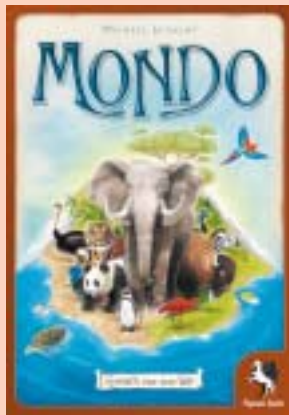
Die meisten Siege konnte heuer Doris verzeichnen (28 von 55 Spielen) vor Franky 25 aus 49 Spielen). Beide haben damit 51% ihrer Partien gewinnen. Dahinter Udo mit 21 Siegen und Reinhold (19), der die meisten Partien spielte.

Spielefavoriten:

Heuer wurde **Sequence** am häufigsten (16 x) gespielt. Auch **7 Wonders** und **Take it or leave it** waren mit je 11 Partien sehr beliebt. Dahinter kommen noch **Dog** (10x) und **Dominion** (6x).

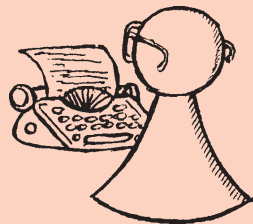
Game News - Spielkritik

In der Genesis steht, dass Gott am fünften Tage alle Arten von Tieren schuf. Beim folgenden Spiel sind wir aufgefordert, ein Kapitel zu unserer eigenen Schöpfungsgeschichte zu schreiben, mit möglichst vielen Tieren in unserer Welt...



Titel: Mondo
Autor: Michael Schacht
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2011
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

"Ideal World"? - Nein, davon kann auf unserer schönen Erde auf keinen Fall die Rede sein. Was der Mensch seit seinem ersten Auftreten auf dem Planeten alles verbochen hat bzw. noch alles anstellen kann: Ozonloch, Saurer Regen, Umweltverschmutzung, kompromisslose Ausbeutung der Ressourcen, Abholzung der Regenwälder, Treibhauseffekt, Weltkriege, Atomkatastrophen, und so weiter und so fort... Es käme einem Wunder gleich, wenn die Menschheit das nächste Jahrhundert



noch erleben sollte. Selbst wenn man der selbsternannten "Krone der Schöpfung" keine bösen Absichten unterstellt, ist klar, dass bei einem derart rasanten Bevölkerungswachstum Nahrung und Energie nicht mehr allzu lange reichen werden. In der Vergangenheit sind es ja schon auch andere "dominante Spezies" für immer von der Erdoberfläche verschwunden. Das Leben auf der Erde wird weitergehen, aber ob auch der Mensch in Zukunft noch ein Bestandteil davon sein wird, ist mehr als fraglich. Diese trüben Zukunftsaussichten lassen bei vielen den Wunsch nach einer besseren Welt aufkommen.

Wenn ich mir den vorangegangenen Absatz noch einmal so durchlese, kommt er mir viel zu sozialkritisch vor, viel zu ernst für eine Spielkritik. Noch dazu für ein Spiel, das sich eher entspannt und locker spielt. Als Einleitung für "Mondo", dem neuen Spiel von "Pegasus" hätten die Liedzeilen aus "Pippi Langstrumpf" sicher besser gepasst: "Ich mach' mir die Welt, widde widde wie sie mir gefällt!". Die eigene Weltentafel weist nämlich 24 leere Felder auf, die nun mit Landschaftsplättchen gefüllt werden wollen. Man erschafft sich sozusagen seine eigene Welt.

Die Landschaftsplättchen zeigen unterschiedliche Landschaften, wobei ein bis drei der folgenden Landschaften in den verschiedensten Kombinationen auf einem Plättchen vertreten sein können: Wasser, Wald, Wüste und Steppe. Auf einigen sind zudem darin vorkommende Tiere abgebildet (zum Beispiel Pandabär im Wald oder Skorpione in der Wüste). Auch weisen manche Plättchen Vulkane auf, die entweder aktiv oder inaktiv sein können.

Ziel des persönlichen Schöpfungsaktes ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Am Ende wird die so geschaffene Welt nämlich mit Punkten bewertet. Es ist vor teilhaft, möglichst viele Plättchen mit Tieren zu verwenden, denn jedes Tier bringt einen Pluspunkt. Fast noch wichtiger ist es allerdings, beim Legen der Plättchen darauf zu achten, dass die Landschaften an den Kanten benachbarter Plättchen übereinstimmen, also Steppe an Steppe, Wald an Wald, etc. Jede abgeschlossene und fehlerfreie Landschaft zählt nämlich 2 Pluspunkte, während jeder Anschlussfehler ebenso wie jedes freie Feld zum Schluss mit je einem Minuspunkt bestraft wird. Vulkane vor allem aktive! - sollten wieder um tunlichst vermieden

Fortsetzung von „Mondo“

werden, denn auch damit drohen lästige Minuspunkte.

Die Genesis wäre eigentlich ein Kinderspiel, wenn nicht zwei Faktoren den ungestörten Aufbau behinderten. Erstens gibt es bei "Mondo" keinen Monotheismus, man ist also nicht der einzige "Gott", sondern muss sich mit mehreren Mitspielern herumplagen. Alle bedienen sich von einem einzigen gemeinsamen Haufen Plättchen. Die besten Plättchen werden natürlich stets von den anderen Spielern vor der Nase weggeschmuppelt, sodass einem nur die unpassenden, schlechten Plättchen ohne Tiere, dafür mit Vulkanen

überbleiben. Um trotz des verstärkten Konkurrenzkampfes ein bisschen Disziplin zu wahren, darf jeder Spieler nur eine Hand zum Suchen und Legen verwenden.

Zweitens spielt die Zeit eine wichtige Rolle. Ein "Timer" gibt vor, wie lange man für die Erschaffung seiner Welt brauchen darf. Während unser Schöpfer dafür laut Bibel immerhin 7 Tage Zeit hatte, muss man hier mit gerade mal 7 Minuten sein Auslangen finden, was besonders hektisches Suchen, Herumkramen und Grabschen zur Folge hat. Wer schneller fertig ist, kann sich zudem einen höheren Bonuschips schnappen, der ein paar wertvolle Extrapunkte bringt.

Nach Ablauf des Timers werden alle Punkte auf einem Wertungsblock notiert, der alle relevanten Kriterien auflistet: Anzahl der Tiere, Anzahl der fertigen Landschaften, freie Felder, Anschlussfehler, etc. Wer die meisten aktiven Vulkane aufweist, muss außerdem eine Pönale von 1 Minuspunkt für jeden seiner Vulkane in Kauf nehmen. Danach finden noch zwei Durchgänge statt, die nach demselben Schema ablaufen, mit dem einzigen



Unterschied, dass der Punktebeste des gerade abgelaufenen Durchgangs nun den lästigen Vulkanchip erhält: Für ihn zählen nun alle inaktiven Vulkane seiner Auslage, als wären sie aktive Vulkane. Nach 3 Durchgängen gewinnt schließlich der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

So verläuft das Grundspiel, welches Spielneulingen schon einiges abverlangt. Das Spielen unter Zeitdruck ist sicherlich nicht nach jedermanns Geschmack. Wer lieber grübelt und seine Spielzüge sorgfältig und bedächtig plant, wird mit "Mondo" keine rechte Freude haben. Wem es aber Spaß macht, sowohl gegen die Mitspieler als auch gegen die

Zeit zu spielen, dem sei das Spiel wärmstens ans Herz gelegt. Nach ein wenig Übung und mit etwas Erfahrung ist man dann bereit für neue Herausforderungen. Spieleautor Michael Schacht ist ja ein Spezialist darin, seine eigenen Spielideen immer weiter zu entwickeln und zu variieren. Folglich finden wir auch hier zwei weiterführende Varianten.

Im Fortgeschrittenen-Spiel kommen Sonderwertungen zum Einsatz. Jede Runde wird eines von 5 verschiedenen Sonderplättchen aufgedeckt. Dieses gibt vor, für welches Kriterium Sonderpunkte vergeben werden. Beispielsweise wird der Spieler mit den meisten Was-

sertieren mit 4 Extrapunkten belohnt, während der Spieler mit den wenigsten 4 Minuspunkte hinnehmen muss. Oder das Ausmaß des größten Waldgebietes entscheidet über die 4 Plus- bzw. Minuspunkte. Ein verstärkter Konkurrenzkampf um die besten Plättchen also, der dadurch noch verschärft wird, indem der Timer nur noch auf 6 Minuten eingestellt wird.

Wem dies noch immer zuwenig Stress und Hektik ist, kann sich ja im Expertenspiel versuchen. Hier wird die Zeit nicht nur auf gerade mal 5 Minuten verkürzt, ergänzend kommen Zusatzaufgaben ins Spiel. 3 bis 9 Extrapunkte lassen sich damit holen, wenn

Fortsetzung von „Mondo“

man bestimmte Bedingungen erfüllt, wie etwa mindestens 3 Schlangen in derselben Wüstenlandschaft, oder alle vier verschiedenen Steppentiere in derselben Landschaft. Von den 12 Zusatzplättchen werden doppelt so viele aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen. Während eines Durchgangs darf sich ein Spieler bis zu 2 der ausliegenden Zusatzaufgaben schnappen. Der Haken dabei: Erfüllt man die gewählte Aufgabe nicht, gibt es statt der darauf angegebenen Pluspunkte die entsprechende Anzahl an Minuspunkten!

Es würde mich wundern,



HALL OF GAME

Der Besuch beim letzten Spieleabend war ja sehr gut, die Anzahl der abgegebenen Stimmzettel hingegen deutlich geringer. Auf die Wertung hatte das aber fast keinen Einfluss. TAKE IT OR LEAVE IT verteidigte seine Spitzenposition, muss sie sich aber nun mit DIE BURGEN VON BURGUND teilen. Beide Spiele marschieren deshalb mit Riesenschritten in Richtung „Hall of Games“. Beider Aufstieg dürfte Anfang Februar erfolgen. Dritter bleibt IM WANDEL DER ZEITEN - WÜRFELSPIEL. LINQ konnte sich ein wenig verbessern (4.), während HECK MECK BARBECUE denselben Platz belegt wie im Vormonat: 5. ex aequo mit SKULL & ROSES. Siebter wurde der Neueinsteiger KINGDOM BUILDER, von dem noch einiges zu erwarten ist, vor einer großen Phalanx an Spielen mit der gleichen Stimmenzahl: STRASBOURG, THUNDERSTONE und PANTHEON.

wenn in nächster Zeit nicht noch ein paar Varianten und Erweiterungen zu "Mondo" erscheinen. Aber schon in der vorliegenden Form sorgt das Spiel für viele unterhaltsame, intensive und spannende Stunden. Außer für Grübler und Spieler, die gerne alles taktisch überdenken, aber dass "Mondo" nicht das geeignete Spiel dafür ist, dürfte nach Durchlesen dieser Rezension klar geworden sein.

Der Verlag "Pegasus" beweist in den letzten Jahren eine gute Nase für gute Spielideen, und dies in fast jedem Genre, vom Strategiespiel, Kartenspiel, Kooperationspiel bis hin zum lockeren Familien-

spiel. "Mondo" gehört Dank des schnellen Einstiegs, der leichten Regeln und der angenehmen kurzen Spieldauer eindeutig zu Letzterem.

Meely

Game News - Wertung



Nicht viel Neues also. Doch halt! Zwei Spiele mussten rausfallen, da es mit LANCASTER und CASA GRANDE zwei Neuanschläge gibt: DRACHENHERZ und HIMMEL, A... & ZWIRN! Letzteres völlig überraschend, weil seine Anhänger komplett ausließen. Und so ist es nun jenes Spiel in unserer „Leichenhalle“, das mit den meisten gesammelten Punkten ausgeschieden ist. Eine fragwürdige Ehre. Aber vielleicht findet sich ja jemand, der dieser „Leiche“ neues Leben einhaucht. Wäre nicht das erste Spiel, das neu vorgeschlagen wird und so von den Toten aufersteht..

Wertung:

1. Take it or leave it	8/+	5/-0/13/ =
Die Burgen von Burgund	6/+	7/-0/13/ +
3. Im Wandel d. Zeiten - W.	6/+	5/-0/11/ =
4. Linq	4/+	5/-0/ 9/ +
5. Heck Meck Barbecue	4/+	5/-1/ 8/ =
Skull & Roses	2/+	6/-0/ 8/ +
7. Kingdom Builder	*3/+	4/-0/ 7/ +
8. Strasbourg	3/+	3/-0/ 6/ -
Thunderstone	3/+	3/-0/ 6/ -
Pantheon	2/+	4/-0/ 6/ +
11. Jerusalem	3/+	3/-1/ 5/ -
Junta - Viva el presidente	2/+	3/-0/ 5/ =

Vorschläge: Lancaster (2 x), Casa Grande (1 x)

Game News - Kinderspiel

Das nächste Spiel beschäftigt sich nicht mit der Fauna des 21. Jahrhunderts, sondern mit bereits ausgestorbenen Spezies, nämlich den stets beliebten Urzeitechsen...



Titel: **Expedition Dino**
 Art des Spiels: **Geschicklichkeitsspiel**
 Spieleautor: **Gunter Baars**
 Verlag: **HABA Spiele**
 Jahrgang: **2011**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 4 Jahren**
 Dauer: **ca. 15 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 29,-**

Dinosaurier sind nach wie vor hoch im Kurs. Die Faszination für die Urzeitechsen ist bei den Kindern schon so lange ungebrochen, dass jedes Jahr mindestens ein Spiel erscheint, in dem Dinos vorkommen. Und so musste ich keine große Überzeugungsarbeit leisten, als ich das neueste HABA-Spiel "Expedition Dino" auf den Spieltisch brachte.

Nach dem Öffnen der Schachtel musste ich die Kleinen - Alexander und seine beiden Cousins - sogar etwas einbremsen, denn das tolle Material machte ihnen sofort



Werkzeugs eine **Ausgrabung** gemacht werden darf. Drei Versuche hat das Kind, um genau einen Felsblock heraus zu klopfen. Zeigt die Oberseite des derart befreiten Würfels dann auch einen Knochen, darf der Würfel als Belohnung behalten werden. Das Feld mit der Lupe wiederum bewirkt, dass ein Felsblock der Felsablage genommen und gewürfelt werden darf. Wird ein Knochen erwürfelt, gelingt die **Forschung** und der Würfel darf behalten werden.



Mit jedem Felsbrocken, der aus dem Felsen gehauen wird, wird der darin verborgene Dinosaurier ein Stück mehr freigelegt. Kippt der Dinosaurier schließlich vollständig um, endet das Spiel augenblicklich. Jenes Kind, das die meisten Knochen sammeln konnte, erweist sich als der größte Dinoforscher und gewinnt.

Das Material ist - wie bereits erwähnt - allererste Sahne, wie man es in dieser Top-Qualität von HABA bereits

Fortsetzung von „Strasbourg“

gewohnt ist. Auch die schönen Illustrationen regen sofort zum Spielen an. Vom Spielgenre her ist es natürlich ein Geschicklichkeitsspiel, denn nur wer vorsichtig und mit der notwendigen Feinmotorik vorgeht, schafft es, einen Felsbrocken herauszuschlagen.



Zwei Sachen sind mir dabei aber aufgefallen. Zum einen wird die vorgesehene Verwendung von Hammer und Meißel nicht eindeutig erklärt. Beim Hammer ist es ja noch einfach, da versteht sich die Beschreibung "Klopfen" im Sinne eines kurzen Kontakts ganz von selbst. Mein Jüngster hat zwar anfangs versucht, einen passenden Felsbrocken herauszuschieben, was nicht gut klappte, da damit die Reibungskräfte nicht schnell genug überwunden werden und zwangsläufig meistens mehrere Würfel mitgeschoben werden. Nach ein paar Versuchen hat Alexander sich aber bald darauf eingestellt. Wie jedoch der Meißel eingesetzt wird, steht nirgends explizit beschrieben. Ich musste selbst ein bisschen rumprobieren, bis ich rausgefunden habe, wie es geplant ist. Für Kinder ist dies aber nicht offensichtlich und muss

ihnen vorgezeigt werden. Und auch dann ist es für die Jüngeren ganz schön schwierig.

Zum zweiten sind die Anforderungen für Kinder überhaupt recht hoch. Neben der richtigen und zielführenden Verwendung des Werkzeugs müssen mehrere Aspekte beachtet werden. Für eine gelungene Ausgrabung darf nur ein einziger Felsbrocken runterfallen, dieser darf weder den Forscher treffen noch den Dinosaurier zum Umkippen bringen. Und selbst wenn dies alles gelingt, ist noch nicht gesagt, dass die Oberseite dann auch tatsächlich einen Knochen zeigt. Für letzteres muss noch erwähnt werden, dass die Würfel unterschiedlich viele Knochen auf ihren Seiten tragen. Die meisten Würfel haben drei oder vier Knochen (je 10 x), einige wenige jedoch nur zwei (2 x) oder sogar fünf Knochen (2 x). Ältere Kinder agieren deshalb vorausschauender und sehen sich genau an, welche Felsbrocken eine höhere Erfolgchance bringen.

"Expedition Dino" ist laut Schachtelangabe für Kinder ab 4 Jahren gedacht. Sicher, die Kleinen haben schon Spaß daran und beschäftigen sich gerne damit. Aber aufgrund der Anforderungen an Geschicklichkeit und vorausschauendem Denken eignet es sich meiner Meinung nach besser für Kinder ab 5 Jahren, zumal sich die Jüngeren eher weniger um einen geordneten Spielablauf kümmern, sondern viel lieber gleich los-



klopfen wollen. Trotzdem ein tolles Spiel, das ich in meinem Spielregal wohl für einige Zeit ganz vorne einordnen muss...

Tracy

Wertung:



Notenskala

★★★★★	Spitze!
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach

Game News - Kinderspiel

Nach diesem Abstecher in die Vergangenheit nun wieder ein Spiel mit richtigen Tieren, nicht solchen, von denen nur mehr Knochen bestehen. Unsere Kinderspiel-Expertin hat sich dieses Spiels angenommen...



Titel: Zoowaboo
Spielauteur: Carlo A. Rossi
Verlag: Selecta Spiele
Jahrgang: 2008
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: 20 bis 30 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-
Auszeichnung: nominiert zum "Kinderspiel des Jahres 2009"

Jedes Jahr treffen sich die unterschiedlichsten Tiere (Kamel, Elefant, Schaf, Eisbär, Löwe, Fuchs, Schlange, Hase, Schwein und Huhn) zu einer Floßfahrt am wilden Fluss. Doch der Platz ist knapp! Wie viele Tiere schaffen es aufs Floß?

Das Spielmaterial spricht Kinder sofort durch seine niedliche Grafik und durch die aus Holz gestalteten Tiere an. Pro Runde wird ein Floß aus Pappe mit einer jeweils verschieden geformten Öffnung in die

Mitte gelegt. Rundherum werden zehn Tierkarten mit dem entsprechenden Holztiere darauf ausgelegt. Jeder Spieler überlegt nun, ob alle diese Tiere liegend auf das Floß passen könnten oder nicht. Alle legen nun ihren „Ja“-oder „Nein“-Chip verdeckt ab und decken ihn gleichzeitig auf. Haben alle für „Ja“ gestimmt, wird ein weiteres Tier dazu gelegt.

Sobald ein Spieler ein „Nein“ abgelegt hat, also glaubt, dass die Tiere nicht mehr aufs Floß passen, müssen alle „Ja“-Sager vor Ablauf der Sanduhr die Tiere liegend in der Öffnung des Floßes unterbringen. Schaffen sie es, bekommen sie Punkte. Schaffen sie es nicht, erhalten die Gegner die Punkte.

Bei jeder Runde steigt die zu gewinnende Punktzahl: von 1 Punkt in der ersten Runde bis zu 6 Punkten in der sechsten Runde. Durch die steigende Punktevergabe fällt es einem leichter, auch mal zu riskieren, damit man lernt, wie viele Tiere wirklich aufs Floß passen, denn mit 6 zu gewinnenden Punkten kann sich am

Schluss noch mal alles ändern. Nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene können hier das richtige Schätzen lernen. 10 Tiere passen ja noch locker ins Floß, aber ab 13 wird es schwierig, vor allem, wenn man im Team das Floß füllen muss. Ohne ausreichende und schnelle Kommunikation funktioniert das nicht.

Zoowaboo ist ein lustiges, spannendes Familienspiel für alle Altersgruppen, das außerdem das Teamwork und das Schätzen trainiert und durch die schönen Farben, die nette Grafik und das Holzmaterial auch haptisch und optisch überzeugt. Dieses Spiel war daher auch zu Recht für das Kinderspiel des Jahres 2009 nominiert.

Angie

Wertung:



Game News - Kinderspiel

Beim Thema „Tiere“ stellen wir traditionell immer viele Kinderspiele vor. Das nachfolgend beschriebene Spiel hat sogar die begehrte Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres 2011“ erhalten...



Titel: Da ist der Wurm drin
Art des Spiels: Würfel- und Laufspiel

Autorin: Carmen Kleinert
Verlag: Zoch Verlag
Vertrieb: Noris Spiele
Jahrgang: 2011
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: 15 bis 20 Minuten
Preis: ca. Euro 18,-
Auszeichnung: Kinderspiel des Jahres 2011

Für Kinder ab 4 Jahren gibt es eigentlich nur vier Spielarten, welche den Fähigkeiten der Kleinen entsprechen, ihre Entwicklung fördern und sie gleichzeitig nicht überfordern. Es sind dies Memoryspiele, bei denen sie den Erwachsenen nicht nur ebenbürtig, sondern sogar überlegen sind, Geschicklichkeitsspiele, welche die Grob- und Feinmotorik, sowie die Auge-Hand-Koordination fördern, Reaktionsspiele, bei denen vor allem optische Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede erkannt werden müssen, sowie (Farb-)Würfelspiele, bei denen durch

den Zufall Chancengleichheit besteht.

Beim vorliegenden Spiel "Da ist der Wurm drin" handelt es sich eindeutig um Letzteres, denn ein Würfel gibt vor, wie weit der eigene Wurm beim Wettwühlen durch Nachbars Garten vorziehen darf. Damit schon die ganz Kleinen mitspielen können, trägt der Würfel keine Würfelaugen, sondern Farbfelder. Die erwürfelte Farbe gibt vor, welcher Wurmtteil hinten an den eigenen Wurmkopf angelegt werden darf. Der blaue Teil ist mit gerade mal 1 cm Länge am kürzesten, danach kommen orange (2 cm), violett (3 cm), gelb (4 cm) und grün (5 cm). Der längste Teil ist mit stolzen 6 cm Länge der rote Wurmtteil.

Jedes Kind legt den erwürfelten Teil hinten an, sodass der Kopf immer weiter Richtung Ziellinie vorgeschoben



ben wird. Bis ein Spieler mit seinem Wurm die 41 cm lange Rennstrecke als erstes bewältigt, dauert es nicht allzu lange. Mit angenehmen 15 Minuten Spieldauer geht sich leicht noch eine zweite, dritte Partie aus.

Von der obigen Beschreibung her ist das Spiel zwar leicht zu lernen und schnell zu spielen, aber nicht sonderlich spektakulär. Wie



konnte daher ausgerechnet ein Spiel mit so simplen Regeln zum "Kinderspiel des Jahres" gekürt werden? Es ist bloß ein kleiner Kniff, der das Spiel für Kinder ausgesprochen spannend macht. Im Gegensatz zu den meisten anderen Tieren findet das Leben eines Wurmes ja bekanntlich unter der Erde statt und verläuft somit für interessierte Beobachter meist unbemerkt.



Fortsetzung von „Da ist der Wurm drin“

Auch bei "Da ist der Wurm drin" ist der Rennverlauf nicht offen sichtbar, weil über den Spielplan mit seinen vier Bahnen für die vier Würmer noch ein kleinerer Spielplan gelegt wird. Die erwürfelten Wurmtteile werden stets von hinten in die Wurmgänge hineingeschoben, sodass man nicht genau sagen kann, welcher Wurm sich gerade an welcher Position befindet. Lediglich bei zwei Sichtschlitzen ist erkennbar, wenn Würmer kurz auftauchen. Diese Unsicherheit - man kann ja meist nur grob abschätzen, wer in Führung liegt - sorgt für großen Nervenkitzel unter den Teilnehmern, der bis zum Schluss anhält.

Die beiden Sichtschlitze bieten zudem noch eine Variante für etwas größere Kinder (ab 6 Jahren). Darin haben alle Kinder noch je zwei spezielle Wurmtteile in ihrer Farbe, eines mit Erdbeere, eines mit Gänseblümchen. Mit diesen Teilen können sie Wetten abschließen, welcher Wurm zuerst bei den entsprechenden Sichtschlitzen auftaucht. In seinem Zug kann ein Kind ein solches Teil zu jenem Wurmengang legen, von dem es glaubt, dass sich hier der erste Wurm blicken lässt. Nur wenn dies dann

tatsächlich stimmt, darf es das Wurmtteil an den eigenen Wurm "verfüttern", was ihm ein Stückchen weiterhilft. Mit dem Auslegen sollte zwar so lange abgewartet werden, bis sich ein Favorit abzeichnet, sobald jedoch der erste Wurm an einem Sichtschlitz auftaucht, darf dort auch nicht mehr gewettet werden. Durch dieses Wurmwetten wird die Spannung erhöht, ohne das Spiel übermäßig zu verkomplizieren.

Man sieht also, es bedarf nur ein paar kleiner Änderungen, und schon wird aus einem normalen 08/15-Farbwürfelspiel ein attraktives, spannendes Kinderspiel, das immer wieder gerne hervor-

gekrant wird, und dann auch meistens gleich öfters gespielt wird. Den blauen Lorbeerbekränzten Pöppel für das beste Kinderspiel 2011 hat sich "Da ist der Wurm drin" daher auf jeden Fall verdient.

Wendy

Wertung



Game News - Wegweiser für Zielgruppen

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Die Protagonisten des nächsten Spiels mögen etwas zu groß geraten sein, vielleicht auch ein wenig zu schwer und ziemlich schlecht erzogen. Aber es sind trotzdem eindeutig Tiere und darum passt diese Spielekritik ausgezeichnet...



Titel: King of Tokyo
Art des Spiels: Würfelspiel
Autor: Richard Garfield
Verlag: iello Games
Vertrieb: Heidelberger Spieleverlag
Jahrgang: 2011
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Du hast über Jahrtausende friedlich in deiner Höhle geschlummert und wirst plötzlich durch einen lauten Knall, einen grellen Blitz und eine heftige Druckwelle aus deinen Träumen gerissen! Schlaftrunken und äußerst übel gelaunt suchst du nun den Schuldigen für die Störung. Komische, mittelgroße Wesen ohne Fell, die sich wie du auf zwei Beinen fortbewegen, dürften allem Anschein nach dafür verantwortlich sein. Zumindest laufen sie bei deinem Anblick schuldbewusst und laut kreischend weg. Dir bleibt gar

nichts anderes übrig, als diesem lästigen Ungeziefer eine Lektion zu erteilen, und so begibst du dich dorthin, wo Millionen von ihnen ihre Behausungen haben, und zeigt ihnen, was es bedeutet, dich - Godzilla - zu wecken.

Im neuesten Spiel von Kult-Autor Richard Garfield ("Magic: The Gathering", "Robo Rally", etc.) schlüpfst du in die riesige Hülle eines furcht-einflößenden Monsters und darfst dich in der japanischen Hauptstadt so richtig austoben. Die verursachte Zerstörung bringt dir nicht nur den dir gebührenden Respekt der menschlichen Rasse, sondern auch wertvolle Ruhmpunkte. Erreichst du **20 Ruhmpunkte**, kannst du dich mit Recht als "King of Tokyo" bezeichnen.

Das Dumme ist nur, dass du nicht alleine bist. Andere Monster machen dir nicht nur den Titel streitig, sie schrecken auch nicht davor zurück, dich - so eine Frechheit! - mit ihren Klauen, Zähnen, Pranken, Tentakeln und Krallen anzugreifen. Da hilft nur eins: Du musst dich gegen diese Parasiten zur Wehr setzen und ihnen deinerseits so viel Schaden wie möglich zufügen. Du



er weist dich nämlich auch dann als wahrer Schrecken der Stadt, wenn es dir gelingt, als **einziges Monster** übrigzubleiben.

Du verfügst daher wie alle anderen Spieler neben einer großen Spielfigur (Plättchen auf Standfuß) auch über einen dazupassenden Monsteranzeiger, auf dem sowohl die Siegpunkte (Sternsymbole) als auch die Lebenspunkte (Herzsymbole) eingestellt werden. Doch wie erlingst du nun Siegpunkte und fügst deinen Konkurrenten Schaden zu?



Motor des Spiels sind sechs **Spezialwürfel**. Wie beim Würfelpokern darfst du bis zu dreimal würfeln, wobei dir relativ viel Entscheidungsfreiraum bleibt. So darfst du beliebig viele Würfel beiseite legen, und beim dritten Wurf kannst du auch diese Würfel

Fortsetzung von „King of Tokyo“

wieder neu werfen. Nachdem es Spezialwürfel sind, findest du auch keine normalen Würfelaugen auf den sechs Seiten, sondern neben den Zahlen von 1 bis 3 die Symbole "Monsterklaue", "Herz" und "Blitz".

Mit den Zahlen ("1", "2" und "3") lassen sich **Ruhmpunkte** erzielen. Allerdings benötigst du mindestens einen Drilling, um dir Punkte entsprechend der gewürfelten Ziffer gutschreiben zu können. Jeder weitere Würfel mit der Ziffer des Drillings beschert dir einen zusätzlichen Ruhmpunkt.

Mit der "**Klaue**" führst du **Angriffe** aus. Dabei ist entscheidend, wo du dich befindest. Bist du gerade in Tokyo, richten sich deine Angriffe gleichzeitig gegen alle Monster außerhalb der Stadt. Das heißt, alle anderen Monster müssen sich so viele Lebenspunkte abziehen, wie du Klauen gewürfelt hast! Wütet hingegen ein anderes Monster in Tokyo, dann fügt ihm jede deiner "Klauen" einen Schaden zu. Ein Monster, das in Tokyo attackiert wird, kann aber flüchten. Es nimmt zwar noch den Schaden an, überlässt aber anschließend dem Angreifer das Feld bzw. die Stadt. Ein Verweilen in Tokyo bringt andererseits wertvolle Ruhmpunkte.

Das "**Herz**" wiederum dient der **Heilung**. Für jedes "Herz"-Symbol, das du gewürfelt hast, gewinnst du wieder einen Lebenspunkt hinzu, bis maximal auf die volle Stärke von 10 Lebenspunkten. Allerdings kannst du keine



Heilung durchführen, solange du dich in Tokyo aufhältst, die Schattenseiten des Ruhmes sozusagen.

Und die "**Blitze**"? Diese sorgen für **Energie**. Du darfst dir für jeden gewürfelten "Blitz" einen grünen Energiebrocken nehmen. Hast du ausreichend Energie gesammelt, kannst du dir dafür eine oder mehrere der drei ausliegenden **Karten** erwerben. Die Kosten für eine Karte stehen auf der oberen linken Ecke. Grundsätzlich erkennst du zwei verschiedene Arten von Karten. Bei den einen Karten ("Abwerfen") wird sofort die Anweisung befolgt und die Karte danach auf den Abwurfstapel gelegt. Die anderen, meist etwas teureren Karten ("Behalten") bleiben vor dem Spieler liegen und bieten ih-

ren Effekt über das ganze Spiel.

Ich will jetzt gar nicht auf jede einzelne Karte eingehen, es sind schließlich 66 unterschiedliche Karten. Richard Garfield hat sich da einige interessante, lustige, spannende Effekte einfallen lassen, und ich will dir die Freude gar nicht nehmen, dies alles selbst zu entdecken. Für das Spiel ist es von Vorteil, dass immer nur 3 Karten offen zur Auswahl stehen, so brauchst du nur die momentan erhältlichen Karten wissen und benötigst kein stundenlanges Regelstudium.

Überhaupt ist "King of Tokyo" ein Spiel, bei dem du gleich losspielen kannst und auch willst. Strategie? Fehlangeige! Vielmehr findest du hier ein "Hau-drauf!"-Spiel bester Art mit Zockerelementen vor. Je nachdem, wie die Würfel



Fortsetzung von „King of Tokyo“

fallen, entwickelt sich jede Partie anders. Mal werden fleißig Ruhmpunkte gesammelt, mal werden viele Karten gekauft und deren Effekte intensiv genutzt, dann wieder werden hauptsächlich die Gegner vermöbelt. Und für das Monster in Tokio stellt sich jedes Mal von Neuem die Frage: Bleiben ("Viel Feind, viel Ehr!") oder flüchten ("Lieber ein feiges Monster als ein totes Monster!")?

Auf jeden Fall macht "King of Tokyo" so richtig Spaß und Laune. Du wirst selber erleben, dass in so ziemlich jeder Runde gleich eine An-

schlusspartie gewünscht wird, was sicher auch an der kurzen Spieldauer von etwa einer halben Stunde liegt. Richard Garfield ist damit zwar kein Geniestreich, wie bei "Magic" gelungen, aber ein Spiel, das dir und mir noch viele unterhaltsame Stunden beschert wird. Was wartest du also noch? Auf nach Tokio!

Maily

Game News -
Wertung



Tierfilm
Deutschland 2009
Regie: Christian Fiore
& Knut Happel
Goldsieber Filme
Dauer: 45 - 60 Minuten
ausgezeichnet als „Film-Hit für die Familie“

Der Film-Tip des Monats

Konrad Lorenz widmete sein Leben der Verhaltensforschung, vornehmlich der Graugänse. Ob er gewusst hat, dass Tiere genauso neurotisch (um nicht zu sagen: irre) sein können wie Menschen? In ihrer nicht ganz ernst zu nehmenden Tierdoku zeigen die Regisseure Christian Fiore und Knut Happel den Alltag in einer durchgedrehten Haustierklinik. Dort kümmern sich das liebenswert verrückte Klinikpersonal um die Neurosen der Viecher, wie den fresssüchtigen Hamster, das sexlustige Kaninchen, den eiteln, selbst-



verliebten Pudel oder die vegetarische Katze.

Kurzweilige Familienkomödie mit Schmunzel-Garantie!



Neujahrswünsche und -vorsätze

Euer Pöpperl hat sich in letzter Zeit ja ziemlich zurück gehalten. Das liegt aber nicht daran, dass es nichts zum Meckern gäbe, im Gegenteil: unseriöse Geschäftsmethoden finden wir auch in der Spielebranche. Doch der Platz in den „Game News“ ist beschränkt, und der Redaktion sind Informationen über Spiele anscheinend wichtiger als die Meinung eines alten Suderers. Stolze 49 Spiele konnten so 2011 genauer vorgestellt werden, so

viele wie nie zuvor. Gerade jetzt in der letzten Ausgabe des Jahres bleibt aber eine halbe Seite übrig, sodass Eurem Pöpperl wieder die Gelegenheit geboten wurde, sich zu Aktuellem zu äußern.

Und aktuell ist ja der Jahreswechsel mit den Neujahrswünschen und -vorsätzen. Was wünscht sich Euer Pöpperl? Auf keinen Fall mehr Spiele, denn es genügt schon jetzt, was da in Nürnberg und Essen an einer Neuheitenflut erscheint. Weniger wäre da sicher mehr, denn eher selten kann die Qualität mit der Quantität mithalten.

Nein, was Euer Pöpperl will, ist ganz einfach... mehr ZEIT! Zeit zum Spielen, nicht nur der Neuheiten, sondern auch der Klassiker, die allzu oft unverdienterweise im Regal verstauben, weil wieder was „Neues rausgekommen

ist“. Zeit auch zum ordentlichen Rezensieren, damit die Leser erfahren, welche Spiele sie ausprobieren sollten. Zeit auch, um die vielen anderen Tätigkeiten zu schaffen, die sich Euer Pöpperl in seinem unendlichen Mitteilungsdrang aufgehast hat: Spielerubrik in den „TIPS“, Rezensionen im Online-Magazin „H@ll 9000“, Mitarbeit an der Broschüre „Spiel mit“ vom Landesjugendreferat, etc. Und Zeit auch, um öfter noch persönlich an Spielveranstaltungen teilzunehmen zu können, um nicht nur an der Tastatur zu sitzen, sondern mit möglichst vielen Spielern, Autoren, Verlegern und Journalisten zusammenzukommen.

Auf dass im Endeffekt die Leser der „Game News“ profitieren, und sich die Erfolgsgeschichte der Zeitung noch mindestens zwei weitere Jahrzehnte fortsetze.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 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 Knobelrunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2011 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

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

- * Monatliche Spielertreffen 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