

# TRAUN: REGE BAUTÄTIGKEIT!!

Baumeisterprüfung auf Mittwoch, den 8. Febr. verlegt! (S. 1)



234. Ausg. 26. Jan. '12  
 Auflage 100 Stück (!!!)  
 21. Jg., Abo 15 Euro



## Game News - Traun Eigenreportage

Neue Anstellung für Baulöwen am Knobel-Hof! Auch 2012 liegt der Knobelregentschaft die Weiterbildung ihrer Untertanen am Herzen. Aus diesem Grund wird ein neuer Hofbaumeister gesucht und allen Untertanen eine Vorbereitungsmöglichkeit auf die Baumeisterprüfung geboten. Da diese Prüfung im Ausmaß von 123 Stunden aber sehr umfangreich ist, wird der gewohnte Termin um eine Woche verschoben, um eine adäquate Auswahl an Informationsmaterial und Lernunterlagen bereit stellen zu können. Falls ihr allerdings nur wissen wollt, wen der Mördel dieses Jahr zum Opernball

einladen will (falls er überhaupt noch hingehen darf), seid ihr am Mittwoch, den 8. Februar im Traunerhof an der falschen Adresse.

Hier nun ein kleiner Überblick über die Prüfungsthemen:

**Turmbau** (z.B. San Gimignano, Patrizier, Firenze, Babel, Asara, Campanile, Manhattan, Torres, Terra Turrium, etc.)  
**Städtebau** (The City, Das 20. Jahrhundert, Downtown, Caylus, Boomtown, Drunter & Drüber, Metropolis, etc.)  
**Paläste** (Alhambra, Casa Grande, Palazzo, Villa Paletti, Plateau X, etc.)  
**Kathedralen** (Die Säulen der Erde, Troyes, Krieg & Frieden, Geweihte Steine, etc.)



## Neues vom Trauner Spielekreis

### Saunameister 2011

*Boring!* Langweilig! Der Titel des erfolgreichsten Spielers während der Saunarunden ging zum wiederholten Male an **Franky**. Diesmal setzte er sich sogar ziemlich deutlich durch, und zwar mit 23 Siegen vor Andreas (7 Siege), Wolfi (6) und Günther (5).

### Game News Abo 2012

Wieder einmal ist das Jahres-Abonnement für die „Game News“ fällig. Während die Printausgabe nunmehr **Euro 15,-** kostet (nach wie vor ein Schnäppchen), ist die elektronische Zeitung im pdf-Format mit **Euro 5,-** gleichgeblieben.

## ritter der knobelrunde

### Treue-Verlosung

Es ist schon eine - vor allem für die Gewinner - liebevoll gewonnene Tradition, dass die treuesten Besucher unserer Spieleabende (nur am 1. Mittwoch jedes Monats) mit Preisen belohnt werden. Am nächsten Spieleabend werden daher wieder 3 glückliche Gewinner aus der Lostrommel gezogen.

### Spielkalender 2012

Wie angekündigt, liegt dieser Ausgabe der „Game News“ nun der beliebte „Spielkalender 2012“ bei, mit allen wichtigen Terminen der Spielzene (Spielefeste, Turniere, Messen, TraunCon, etc.).

### Klubmeisterschaft 2011

Am 8. Februar 2012 findet das große Finale unserer Klubmeisterschaft statt. Mit einer Partie „7 Wonders“ (von den Knobelrittern mit dem Knobelpreis ausgezeichnet) wird unter den vier Finalisten Doris, Reinhold, Christian und

Franky der Klubmeister des Jahres 2011 ermittelt. Gespielt wird das Endspiel mit der „Leaders“-Erweiterung, Beginn ist um 18:30 Uhr!!!

### Turnier im Traunerhof

Am 3. und 4. März 2012 finden im Traunerhof gleich 2 Turniere statt. Am Samstag geht ein „Catan“-Turnier über die Bühne, am Sonntag folgt ein „7 Wonders“-Turnier. Nenngeld pro Turnier Euro 3,-. Anmeldung und Information unter [www.gamingfans.at](http://www.gamingfans.at) oder [www.huepfisworld.at](http://www.huepfisworld.at)

### Zwischenwertung bei den Knobelrittern

Nach dem ersten Spieleabend ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. Herzog Udo	33
2. Earl Oliver	26,5
3. Herzog Gerhard	22
4. Prinz Franky	21
5. Königin Doris	20
6. Lady Angie	20

# Game News - Spielekritik

Thema „Bauen“ - ganz klar, dass es da nicht um Vogelneester oder Legosteine geht, sondern um richtige Bauwerke, Monumente, Gebäude, Türme, etc. Oder wie in diesem Fall einfach um ein großes Haus...



**Titel:** Casa Grande  
**Art des Spiels:** taktisches Bauspiel  
**Autor:** Günter Burkhardt  
**Verlag:** Ravensburger  
**Jahrgang:** 2011  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** 30 bis 45 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 28,-

"Casa Grande" bedeutet soviel wie "Großes Haus". Genau darum geht es auch im gleichnamigen Spiel. Wir wissen zwar nicht, wer der großzügige Auftraggeber ist, ja wir haben nicht einmal einen Plan, wie das fertige Gebäude schlussendlich ausschauen soll. Tatsache ist nur, dass wir nicht alleine an dessen Errichtungen werken, sondern dass gleich mehrere Baumeister daran beteiligt sind.

Weil sich aber jeder von uns als der beste Baumeister der Stadt profilieren will, ent-

steht bald ein Wettbewerb, bei dem es darum geht, wertvollere Gebäudeteile zu errichten als die Konkurrenten und dadurch höhere Einnahmen zu erzielen. Wie so oft im Baugeschäft setzt sich auch hier am Ende der reichste Bauherr durch.

Zur Unterscheidung der verschiedenen Bautätigkeiten besitzt jeder von uns seine eigenen Bauteile in seiner Farbe: einheitliche Bausteine, die genau ein Baufeld abdecken, sowie Plattformen in verschiedensten Formen. Nachdem es keinen Einreichplan eines Architekten gibt, agieren wir auf eine recht seltsame Weise. Wir umrunden mit unserer Baumeister-Figur im 1. Schritt im Uhrzeigersinn das Baugelände, wobei ein **Würfel** die Zugweite vorgibt. Im 2. Schritt setzen wir einen unserer **Bausteine** in die Bahn, die an das von uns besetzte Lauffeld angrenzt. Jede Bahn besteht aus



2 Reihen zu je 8 Feldern, so dass uns zu Beginn in einer Bahn 16 Bauplätze zur Verfügung stehen.

Während die beiden ersten Schritte eines Spielzugs obligatorisch sind, ist der 3. Schritt für uns optional. Wir haben darin die Möglichkeit, eine **Plattform** zu legen und damit ein Stockwerk abzuschließen. Die verschiedenförmigen Plattformen sind zwischen 3 und 9 Felder groß, wobei jedes Feld ein Loch aufweist, damit es gut auf die Zapfen der Bausteine passt. Einige der Felder sind - vornehmlich an den Ecken und Enden - mit einer hellen Umrandung markiert. Beim Legen einer Plattformen müssen wir folgende Regeln beachten: Sie darf nur gelegt werden, wenn durch die markierten Löcher die Zapfen der gleichfarbigen Bausteine zu sehen sind.



## Fortsetzung von „Casa Grande“

Fremde Bausteine dürfen überdeckt werden, wenn diese nicht unter den markierten Löchern stehen.



Das Errichten der Plattformen spült Geld in unsere Kassen. Wie viel "Casa Grande Lire" man erhält, hängt sowohl von der Fläche ab als auch von der Höhe ab. Zur Ermittlung der **Einnahmen** werden einfach die Anzahl der Felder, aus denen die Plattform besteht, mit der Höhe in Stockwerken multipliziert. Anfangs sind es daher eher weniger Lire, in höheren Etagen lässt sich hingegen recht viel Geld verdienen.

Taktiker und Hobbystrategen werden beim Wort "Würfel" zur Feststellung der Zugweite sofort die Nase rümpfen. Dazu besteht allerdings kein Grund, denn Autor Günter Burkhardt weist mit einer simplen Maßnahme den Zufall in die Schranken. Auf dem Spielplan ist noch eine **Bonuskala** abgebildet. Anfangs steht unser Markierungsstein auf dem Feld "5". Für jeden Punkt, den wir "opfern",

können wir unseren Baumeister um ein Feld weiterbewegen. So sind wir nicht ganz dem Würfelglück ausgeliefert, müssen aber mit unseren Bonuspunkten doch haushalten.

Unser Bonuspunkte-Konto können wir nur auf zwei Arten wieder aufladen: Zum einen bekommen wir 3 Bonuspunkte, wenn wir mit unserer Baumeister-Figur auf einem Eckfeld landen. Zum anderen bekommen wir

Bonuspunkte als Entschädigung, wenn einer unserer Konkurrenten einen Baustein auf eine unserer Plattformen setzt. Die Höhe dieser Ausgleichszahlung richtet sich nach der Höhe des Stockwerks. Erreichen wir auf irgendeine Weise das oberste Feld (9) der Bonuskala, erhalten wir sofort 9 Casa Grande Lire Belohnung. Allerdings wird anschließend der Markierungsstein auf das Feld 0 der Skala zurückgestellt, was unsere Optionen für die nächsten Züge wieder stark einschränkt.

Sobald ein Spieler seinen letzten Baustein setzt, wird nur mehr die begonnene Runde zu Ende gespielt, sodass jeder gleich oft an der Reihe war. Der Spieler, der das meiste Geld anhäufen konnte, gewinnt und wird der Baumeister von Casa Grande.

Die erste Partie "Casa Grande" hinterließ bei mir ei-

nen komischen Eindruck. Obwohl mir die einzelnen Spielmechanismen gut gefielen, vor allem die Verwendung der Bonuskala als zufallminderndes Element, sprang der Funke nicht gleich über. Es kam mir etwas beliebig vor, und die Beurteilung eines Mitspielers, der es als "gutes Familienspiel" qualifizierte, wirkt in Vielspielerkreisen auch eher abwertend.



Doch mit jeder weiteren Partie gefällt mir das Spiel besser. Einfach so irgendwie drauf losbauen ist nämlich nicht sinnvoll. So richtig Kohle macht man nur durch den Bau von Plattformen in höheren Ebenen. Das Gerangel um die besten Positionen für die eigenen Bausteine kann dadurch recht spannend werden. Die Möglichkeit des Bauens auf fremden Plattformen sollte deshalb geschickt genutzt werden, kann aber zu destruktivem Spiel verleiten. Zielführend ist eine solche Spielweise jedoch nur dann, wenn man gleichzeitig auf die eigene Entwicklung schaut. Meiner Meinung nach bleibt es doch vor allem ein konstruktives Spiel, bei dem man aber den Blick für sich ergebende Chancen haben muss. Den nach wie vor noch vorhandenen Glücksfaktor betrachte ich als durchaus akzeptabel für ein Spiel, dessen Spieldauer unter einer Stun-

**Fortsetzung von „Casa Grande“**  
de liegt. Ja, ganz ohne Zufallsmoment würde das Spiel seine Lockerheit verlieren und viel zu viel taktische Grübeleien hervorrufen.

Ich kann also jedem Spieler nur empfehlen, "Casa Grande" auch nach einer enttäuschenden ersten Partie noch eine Chance zu geben. Es mag wohl kein hochtaktisches Meisterwerk sein, ein gutes Spiel für eine unterhaltsame dreiviertel Stunde ist es allemal. Zumal auch die Optik sehr attraktiv ist. Die grafische Gestaltung ist ansprechend und das Spielmaterial stabil und gut

funktionierend. Und so gegen Ende des Spiel lehne ich mich gerne zurück und betrachte durchaus zufrieden das imponierende von uns geschaffene 3D-Gebäude...

*Tracy*

Game News - Wertung



Günter Burkhardt



## HALL OF GAME

Von den beiden Favoriten konnte sich nur DIE BURGEN VON BURGUND an der Spitze behaupten und sich dadurch eine ausgezeichnete Ausgangsposition schaffen. Bereits beim nächsten Mal dürfte es in die „Hall of Games“ aufsteigen. TAKE IT OR LEAVE IT hingegen fiel auf den vierten Platz zurück und muss seine Aufstiegsambitionen mindestens um einen Monat verschieben. Trotzdem stehen seine Chancen nicht schlecht, als übernächstes Spiel in unsere Ruhmeshalle zu gelangen. IM WANDEL DER ZEITEN - WÜRFELSPIEL konnte sich auf den 2. Platz vorschieben. Den größten Schritt nach vorne machte aber PANTHEON, das sich um 4 Plätze (vom 7. auf den 3 Rang) verbesserte. Gerade noch unter den Top Five befindet sich HECK MECK BARBECUE, das auch langsam Punkt für Punkt sammelt. Es wird für die Spiele vorne aber auch Zeit, dass es für

sie mit dem Aufstieg klappt, denn von hinten rücken unaufhaltsam einige Neuheiten nach. Diesmal gibt es gleich vier Neuvorschläge, ein neuer Rekord, weshalb es daraufhin noch zwei weitere Rekorde gibt: Noch nie sind auf einen Schlag 3 Spiele aus der Wertung fielen, und noch nie hatten wir so viele Spiele zur Abstimmung, nämlich stolze 15 (!) Stück. Ich bin gespannt, wie sich die neue Situation auf das Abstimmungsverhalten unserer Knobelritter auswirkt...

Wertung:

1. Die Burgen von Burgund	4/+14/-0/18/ =
2. Im Wandel d. Z. Würfel	3/+14/-0/17/ +
3. Pantheon	2/+12/-0/14/ +
4. Take it or leave it	4/+ 8/-0/12/ -
5. Heck Meck Barbecue	2/+ 8/-0/10/ =
6. Linq	3/+ 5/-0/ 8/ -
7. Junta - Viva el presidente!	1/+ 5/-0/ 6/ +
8. Skull & Roses	2/+ 3/-0/ 5/ -
Thunderstone	2/+ 3/-0/ 5/ =
Jerusalem	1/+ 5/-1/ 5/ +
11. Kingdom Builder	2/+ 2/-0/ 4/ -

Vorschläge: Runebound (5 x), Aquilea (2 x), Fiesling (2 x), King of Tokyo (2x)

## Game News - Spielekritik

Türme sind ganz besonders beliebte Bauwerke, wenn das Thema „Bauen“ ist. Und wenn es um einen Wettbewerb um die höchsten und schönsten Türme geht, eignet sich nichts besser als die Geschlechtertürme in Italien...



Titel: **Firenze**  
Art des Spiels: **taktisches Bauspiel**

Autor: **Andreas Steding**  
Verlag: **Pegasus Spiele**  
Jahrgang: **2010**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 12 Jahren**  
Dauer: **60 bis 90 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 35,-**

Wie nennt man das noch schnell, wenn man das Gefühl hat, etwas schon mal gesehen oder erlebt zu haben? *Déjà vu*. Obwohl in diesem Fall die italienische Bezeichnung "Giavisto" treffender wäre, spielt sich das Geschehen des neuen "Pegasus"-Spiels "Firenze" doch in Florenz ab. Wie ich auf dieses Gefühl des Vertrauten, des bereits Bekannten komme? Nun, zum einen des Themas wegen, weil in letzter Zeit

relativ viele Spiele erschienen sind, die in der italienischen Renaissance-Zeit handeln. Zum anderen aber auch wegen der Spielsteine, die ich schon aus dem Spiel "Patrizier" (Amigo Spiele) kenne. Dieses spielt übrigens in genau derselben Epoche, und dreimal dürfen Sie raten, um was es bei beiden Spielen geht. Richtig! Wir Spieler schlüpfen in die Rolle von Bauherren, welche für die einflussreichen Familien der Stadt die sogenannten "Geschlechtertürme" errichten, Statussymbole als Zeichen ihrer Macht.

Ein abgelutschtes Thema also, könnte man sagen. Doch wenn man "Firenze" ganz unvoreingenommen aus der Sicht eines Spielers betrachtet, verschwinden rasch alle möglichen Bedenken. Mir hat "Firenze" ausgesprochen gut gefallen, weil es einige sehr originelle Spielelemente aufweist, die zu einem stimmigen Spiel zusammengefügt wurden. Doch ich greife in meiner Begeisterung vor, ich sollte vielleicht doch das Spiel von Anfang an beschreiben.

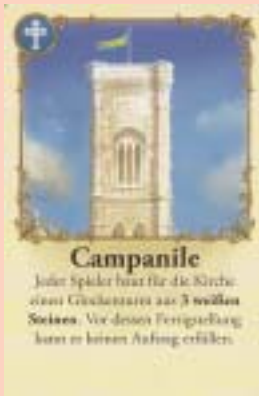
Die Mitte des Spielplans zeigt sechs **Türme** in den Farben (von links nach rechts) weiß, gelb, grün, rot, blau und violett. Jeder Turm verfügt über sechs Etagen. Diese Dar-

stellung der Türme ist zwar ästhetisch gelungen, aber gleichzeitig verwirrend. Es soll nämlich damit bloß angezeigt werden, dass es von jeder Farbe sechs Bauaufträge, also insgesamt 36 Aufträge gibt. Fünf beliebige Etagen werden zu Spielbeginn mit neutralen Siegel versehen, sodass tatsächlich nur 31 Türme zu bauen sind. Davon werden anfangs noch vier mit Balkonen hervor gehoben, Der Bau dieser besonderen Türme verspricht deutlich mehr Ruhm und Ansehen. Somit bietet sich den Baumeistern in jedem Spiel eine andere Ausgangssituation, wenn man so will die Nachfrage unter den florentinischen Patrizierfamilien.

Jeder erfolgreiche Turmbau bringt seinem Baumeister **Punkte** ein. Natürlich gibt es umso mehr Prestige, je höher ein Turm wird. Auffallend ist dabei aber auch, dass die Prestigepunkte auch umso höher ausfallen, je weiter rechts er sich am Spielplan befindet. So gibt es beispielsweise für einen weißen Turm bestehend aus 7 Etagen 6 Prestigepunkte, ein gleich hoher siebenstöckiger Turm in violett ist hingegen schon 10 Punkte wert. Dies liegt daran, dass violetteres Baumaterial wesentlich knapper bemessen ist als weißes.

## Fortsetzung von „Firenze“

Nachdem jeder zu Beginn nur über einen kleinen Anfangsbestand von ein paar "billigen" weißen Bausteinen verfügt, muss es irgendeine Möglichkeit geben, an weiteres Baumaterial zu kommen. In der Tat liegen vor jedem Spielzug eines Spielers stets sechs Karten offen aus, auf denen mindestens 4 zufällig aus einem Stoffbeutel gezogene **Bausteine** liegen. Wer an der Reihe ist, darf zuerst eine Karte mitsamt den darauf liegenden Steinen an sich nehmen.



Das klingt nun nach einer sehr freien Auswahl, wird jedoch dadurch relativiert, dass nur die Steine auf der äußerst linken Karte kostenlos zu haben sind. Für Steine auf weiter rechts liegenden Karten müssen gewisse "Kartenkosten" entrichtet werden, und zwar je 1 Baustein aus dem eigenen Vorrat auf jede Karte, die sich links von der gewählten Karte befindet. Auf einzelnen, unbeliebten Karten können sich so im Laufe des Spiels ziemlich große Mengen an

Bausteinen stapeln. Nach dem Nehmen der Karte rutschen alle Karten rechts davon nach. Auf den letzten Platz der Reihe wird dann eine neue Karte vom Stapel aufgedeckt und wieder mit vier Bausteinen aus dem Beutel bestückt.

Nach der Möglichkeit eines - eher teuren, aber manchmal notwendigen - Tausches (3 beliebige Steine des eigenen Lagers gegen 1 beliebigen Baustein der Kartenreihe), können dann Türme gebaut werden. Bis zu sechs Bausteine des eigenen Lagers können zum Bau eines oder mehrere Türme auf dem Bauplatz verwendet werden. Dabei dürfen sowohl neue begonnen als auch im Bau befindliche Türme erhöht werden, allerdings muss jeder Turm unbedingt einfarbig sein. 2 Bausteine pro Zug können kostenlos verbaut werden, für mehr müssen die Baukosten in Form von Bausteinen aus dem eigenen Lager entrichtet werden, zum Beispiel 3 Steine für 4 verbaute Steine. Die Bausteine erfüllen somit gleich zwei grundlegende Funktionen: Als Baumaterial und als Zahlungsmittel für Karten- und Baukosten.

Dass das Ganze nicht zu einem uneingeschränkten Bausteinsammeln und -verbauen wird, dafür hat Andreas Steding mit einer geschickten Regelung gesorgt. Türme, die zu Beginn eines Zuges schon im Bau waren und in diesem Zug **nicht** erhöht wurden, gelten nämlich als verwaiste Bau-ruinen und werden abgerissen.

Die (aufgerundete) Hälfte der Bausteine eines abgerissenen Turms kommt zurück in den Beutel. Es gilt daher, seine Bauvorhaben genau zu planen und speziell darauf zu achten, auch für spätere Runden genug passendes Baumaterial zu haben.



Danach erst kann man eventuell einen oder mehrere Aufträge erfüllen. Für jeden Auftrag gilt, dass er laut Spielplan noch zur Verfügung stehen, und die Anzahl der Etagen exakt mit der Anzahl der Auftrags übereinstimmen muss. Dann deckt man den erfüllten Auftrag mit seinem eigenen Siegel ab, kassiert die darauf angegebenen Prestigepunkte und legt alle Steine des entsprechenden Turmes in den Beutel zurück. Zum Abschluss seines Spielzuges überprüft man das Lagerlimit (höchstens 10 Bausteine dürfen gelagert werden) und das Kartenlimit (man darf höchstens 5 Karten besitzen), überzählige Bausteine und Karten müssen abgegeben werden.

Dem aufmerksamen Le-

## Fortsetzung von „Firenze“

ser wird nicht entgangen sein, dass ich noch gar nicht beschrieben habe, was es eigentlich mit den Karten auf sich hat. Sie dienen nämlich nicht nur als Ablagefläche für die Bausteine, sondern sind maßgeblich am Spiel beteiligt. Ein Symbol am linken oberen Rand gibt an, was mit der Karte geschieht. **Ereigniskarten** müssen in dem Moment ausgeführt werden, wann sie genommen wurden. Manche dieser zumeist negativen Karten betreffen nur den Spieler selbst, manche wirken sich auf alle Spieler aus. **Personenkarten** sind zumeist sehr hilfreiche Karten. Sie werden auf die Hand genommen und können zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden. **Gebäudekarten** werden sofort offen ausgelegt. Sie haben ebenfalls positive Auswirkungen für den Spieler, mit dem Unterschied, dass sie nicht nur einmal genutzt werden können, sondern dauerhaft wirksam sind.

**Festkarten** bringen am Spielende die darauf angegebenen Plus- oder Minuspunkte, dürfen jedoch auch bei Überschreiten des Kartenlimits auf keinen Fall abgelegt werden. Und schließlich sind da noch die **Kirchenkarten**, die offen auf die "Kirchenfelder" des Spielplans gelegt werden. Dort stellen sie so eine Art öffentliche Auftrag dar, so lange, bis ihr Effekt erfüllt ist.

Diese Aktionskarten sind das Salz in der Suppe, der wahre Geniestreich von "Maître"



Steding. Die Kombination aus Aktionskarte plus darauf liegender Bausteine ergibt eine sich ständig ändernde Angebotsreihe. Der Glücksanteil hält sich dabei in Grenzen, da die Karten ja allmählich ins Spiel kommen, sodass man stets offen sieht, was auf einen zukommt. Die Optionen der Mitspieler sollte man dabei nie außer Acht lassen, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben, denn einige der Ereigniskarten können ganz schön gemein sein.

Sobald ein Spieler alle seine Siegel eingesetzt hat, erhält er das Spielendeplättchen, das ihm noch 5 Prestigepunkte einbringt. Die anderen Spieler sind dann noch genau einmal dran, dann wird abgerechnet. Jeder Baumeister bekommt noch die Prestigepunkte seiner Festkarten gutgeschrieben bzw. abgezogen, außerdem gibt es in jeder Turmfarbe noch einen Mehrheitsbonus für die Spieler mit den jeweils meisten Aufträgen dieser Farbe. Wer am Ende die meisten Prestigepunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

"Firenze" gefällt mir, wie bereits erwähnt, ausgesprochen gut. Sicher, einige der Spielelemente sind bereits hinlänglich bekannt, aber ihre Kombination ist äußerst gelungen. Meiner Meinung nach ist die Verknüpfung Bausteine plus Karten sogar perfekt. Es verwundert nicht, dass das Spiel beim Hippodice Autorenwettbewerb 2008 (unter dem Titel "Die Architekten von Florenz") den 2. Platz belegen konnte. Nimmt man die wunderschöne grafische Gestaltung (Michael Menzel!) dazu, kann man "Firenze" für Liebhaber taktisch-strategischer Bauspiele wirklich nur wärmstens empfehlen.

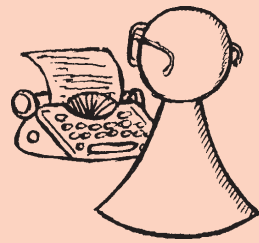
So gesehen ist das *Déjà-Vu*-Erlebnis nur oberflächlich. Das Spiel besitzt genug originelle und eigenständige Ideen. Ich lasse mich gerne wieder ins Florenz zur Zeit der Renaissance versetzen...

Game News -  
Wertung



# Game News - Spielkritik

Beim nachfolgend beschriebenen Spiel wird nicht bloß gekleckert, sondern gleich mächtig geklotzt. Nicht nur ein paar mickrige Häuser oder wenige Türme werden errichtet, sondern gleich eine ganze Stadt. Und dies noch dazu in deutlich weniger als einer halben Stunde!!!



Titel: **The City**  
Art des Spiels: **Kartenspiel**  
Spielerautor: **Tom Lehmann**  
Verlag: **Amigo Spiele**  
Jahrgang: **2011**  
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 9,-**

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, Bürgermeister zu sein und eine Stadt ganz nach seinem Geschmack aufzubauen? Je nach Vorlieben mit vielen Bars und Nachtclubs, Bibliotheken und Museen, oder Fußballplätzen und Freizeitparks. "The City" bietet dir dazu nun Gelegenheit, und das ganz ohne Schweiß, da du bloß ein paar Karten spielen musst. Was wartest du also noch, mit der Stadtplanung anzufangen?

Der überwiegende Teil der Karten besteht aus den unterschiedlichsten Gebäuden und Einrichtungen. Neben der Bezeichnung und einer Abbil-

dung sind auf jeder Karte noch verschiedene Angaben zu finden. Ganz wichtig sind die **Baukosten**, denn geben an, wie viele Karten man aus seiner Kartenhand abgeben, also auf den Ablagestapel schmeißen muss, um das Gebäude errichten zu können. Die Kosten können zwischen 0 und 11 Karten liegen.



Nachdem Karten abgegeben werden müssen, muss es wohl auch eine Möglichkeit geben, seine Kartenhand

wieder etwas aufstocken zu können. Und tatsächlich gibt eine Zahl neben einem \$-Symbol das **Einkommen** an, wie viele Karten man also später wieder vom Nachziehstapel ziehen darf. Gleich darunter steht auch eine Zahl neben einem Stern-Symbol, welche angibt, wie viele **Siegpunkte** man sich für dieses Gebäude am Ende der Runde gutschreiben kann.

Die meisten Karten tragen zudem noch ein paar **Symbole**, welche Auswirkungen auf die Baukosten, das Einkommen oder auch die Siegpunkte haben können. In der Spielregel sind die Bedeutungen der Symbole nicht explizit angeführt, aber ich gehe davon aus, dass das blaue Brunnensymbol für den Erholungs- bzw. Freizeitwert einer Einrichtung steht, das gelbe Autosymbol für die Bedeutung auf Verkehr und Mobilität, und das grüne Einkaufswagen-Symbol für den wirtschaftlichen Nutzen. Und schließlich können im Textbereich noch Hinweise, Baubeschränkungen, gewisse Voraussetzungen zum Bau, sowie Kostenreduktionen für bestimmte zukünftige Bauten stehen.

Der **Spielablauf** ist äußerst simpel. Man wählt eine

## Fortsetzung von „The City“

Handkarte aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Dann werden alle Karten gleichzeitig umgedreht und jeder bezahlt die entsprechenden Kosten. Schließlich wird in der Einkommensphase ermittelt, wie viele Karten jeder Spieler für seine Auslage nachziehen darf und wie viele Siegpunkte notiert werden können. Dies geht so lange, bis mindestens ein Spieler 50 oder mehr Siegpunkte auf seinem Konto hat. Natürlich gewinnt dann der Spieler mit den meisten Siegpunkten.



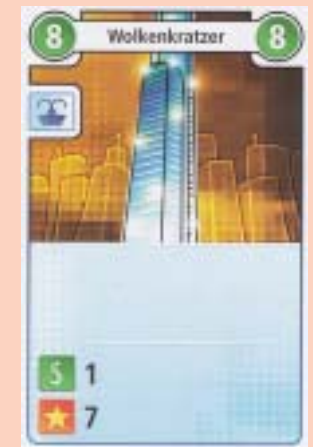
Das **Grundprinzip** der Karten, die gleichzeitig als Gebäude und Zahlungsmittel dienen, ist ja nicht neu, wir kennen es schon aus "San Juan" (alea Spiele). Hier wurde jedoch jeder unnötige Ballast beseitigt und alle anderen Spielmechanismen entfernt, das Spiel dreht sich einzig und allein um diesen Mechanismus, der auch hier gut funktioniert.

Durch diese Simplifizierung besitzt "The City" eine äußerst **kurze Spieldauer**. Laut meinen Erfahrungen dauert es 7 bis höchstens 9 Runden, bis ein Spieler die 50er-Marke erreicht, und dies nimmt selten länger als 20 Minuten in Anspruch. Da gehen sich oftmals mehrere Parteien hintereinander aus, was in den meisten Fällen auch durchaus verlangt wird.

Durch die Kürze von "The City" konnte ich bereits Dutzende Partien spielen, und dabei verschiedene vielversprechende **Wege zum Sieg** feststellen. Sehr erfolgversprechend ist es, sich auf Handel und Wirtschaft zu konzentrieren, also Karten mit vielen Einkaufswagen, welche ein hohes Einkommen bringen. Zwar gibt es dafür anfangs nur wenige Siegpunkte, dafür bald einen riesigen Nachschub an Karten, wofür man sich dann jede Runde ein teures, aber lukratives Gebäude leisten kann. Mit Brunnensymbolen - unterstützt mit einem "Bürgerbüro" - ist eine ähnliche progressive Steigerung des Einkommens möglich. Auch in Forschung zu "investieren" kann sich lohnen, wenn dazu recht früh die dazu passenden Gebäude gebaut werden können. Und schließlich sind mit - gar nicht so teuren - Stadtvillen viele Punkte zu machen, da es Bonuspunkte für jede weitere Stadtvilla gibt.

Voraussetzung für jedes dieser Gewinnmuster ist allerdings, die passenden Karten nachzuziehen, und da ist man

doch sehr stark **Fortuna** ausgeliefert. Ohne die richtigen Karten nachzuziehen kann man keinen Blumentopf nachziehen. Was nutzt es, wenn ich mich beispielsweise auf "Brunnen" konzentriere, wenn ich dann keine einzige entsprechende Karte nachbekomme. Vor allem bei Karten mit geringem Einkommen kann sich das Ganze für den einzelnen dann recht zäh gestalten. Das Verhältnis Glücksanteil zu Spieldauer geht aber absolut in Ordnung.



In nicht ganz so guter Relation zum spielerischen Nutzen steht der **Verwaltungsaufwand**. Nicht nur das durch die immer inflationärer werdende Kartenflut häufige Mischen stört, auch das ständige Nachzählen von Einkommen und Siegpunkten, vor allem bei Gebäuden, die sich auf andere Karten beziehen, kann recht lästig sein. Auch empfinde ich einige Gebäude als nicht sehr ausgeglichen, um nicht zu sagen: schwach. Besonders die Karten, welche bestimmte Voraussetzungen verlangen

## Fortsetzung von „The City“

und nebenbei nur wenig Einkommen lukrieren, werden in der Praxis zumeist nur als Zahlungsmittel verwendet.



Nichtsdestotrotz gefällt mir "The City" ganz gut. Zum Abschluss eines anstrengenden Spieleabends, wenn man nicht mehr allzu viel taktieren will, ist dieses flotte, kurzweilige Spiel gerade recht, da macht dann auch der hohe Glücksfaktor nichts aus. Wer's taktischer haben will, dem rate ich jedoch zu den beiden Spielen mit demselben Grundmechanismus: "San Juan" oder "Race for the Galaxy".

*Franky*



## Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiels geht's wieder in die Höhe, denn die Spieler schlichten gemeinsam Bausteine aufeinander, mit dem Ziel schließlich mit der eigenen Spielfigur die höchste Ebene zu besetzen. Treffender Titel des Spiels daher:



**Titel: Plateau X**  
**Art des Spiels: Bau- und Positionsspiel**  
**Autor: Dr. Henrik Simon**  
**Verlag: Winning Moves**  
**Jahrgang: 2010**  
**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 10 Jahren**  
**Dauer: ca. 30 Minuten**  
**Preis: ca. Euro 25,-**

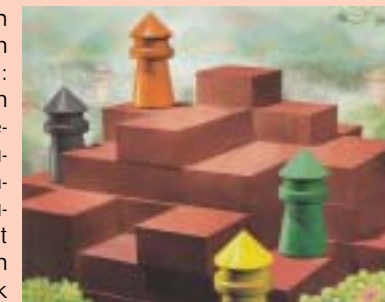
legen (a), seine Figur ins Spiel bringen (b) oder mit seiner Spielfigur ziehen (c).

So entsteht im Laufe des Spiels ein 3-dimensionales Spielfeld, auf dem die Bausteine in mehreren Ebenen übereinander liegen und viele kleinere und größere Plateaus auf den verschiedenen Ebenen entstehen. Die Spieler müssen versuchen, ihre Figur auf die höchste Ebene zu bringen. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, denn die Figuren dürfen nur gezogen werden, wenn sie bei jedem Schritt eine Ebene hinauf oder hinunter steigen, ständiger Ebenen-

Die Spielregeln sind dabei sehr einfach und Glückselemente gibt es keine, für jede Entscheidung ist der Spieler selbst verantwortlich. Jeder Spieler besitzt entsprechend der Spielanleitung einen Vorrat an Bausteinen, die auf den Spielplan abgelegt werden müssen. Weiterhin steht für alle Spieler ein allgemeiner Vorrat an Bausteinen zur Verfügung. Diese dürfen nur nach folgenden Regeln abgelegt werden: Alle Felder müssen auf denselben Ebenen liegen, ein Baustein darf nicht bündig auf einen Baustein derselben Art aufgelegt werden (in der Mathematik nennt man das "kongruent" oder "deckungsgleich"), außerdem darf ein Feld, auf dem sich eine Figur befindet, nicht mit einem Baustein belegt werden.

Der Autor Dr. Hendrik Simon ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Mathematik und ihre Didaktik der Mathematisch-Naturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Köln. Um rechen-schwachen Kindern die Mathematik verständlicher zu machen, hat er immer wieder neue Spiele erfunden. „Plateau X“ ist nun Hendrik Simons erstes Spiel, das er bei einem Verlag veröffentlicht hat.

Das Ziel des Spiels ist es, den höchstmöglichen Punkt auf dem Spielplan zu erreichen. Wenn man am Zug ist, kann sich ein Spieler für eine von drei Varianten entscheiden: Er kann einen Baustein



wechsel ist also Pflicht. Und schließlich sind auch noch Felder tabu, die sich auf demselben Plateau wie die Figur eines Mitspielers befinden.



## Die Geschichte der Game News

### Kapitel 1 - Eine Zeitung wird geboren

Ist es Zufall, dass die Geburtsstunde dieser Spielezeitschrift fast mit dem Geburtstag unseres Heilands übereinstimmt? Jedenfalls war es am 26. Dezember 1991 soweit: Der Gastronom Franz Bayer - genannt Franky - hatte erst kurz zuvor die Möglichkeiten der elektronischen Da-

tenfassung kennengelernt. Nun nutzte er die überragende Technik seines neuesten Spielzeugs - damals ein Quantensprung, für heutige Verhältnisse aber steinzeitlich - und die neuerworbenen Kenntnisse, um seine Saunakollegen mit einer kleinen Zeitschrift zu überraschen. 2 Seiten umfasste die literarische Schöpfung, nur 10 Stück wurden gedruckt (oder besser: kopiert), eben nur für die Mitglieder der „Schweißperlengang“. Die Saunarunde spielte sehr gerne Gesellschaftsspiele, und so wurde das Blatt „Game News“ getauft. Auf den 2 Seiten fand sich neben den Konterfeis der Mitglieder der „Schweißperlengang“ auch noch die Ankündigung, einmal im Monat einen speziellen Spieleabend abzuhalten.

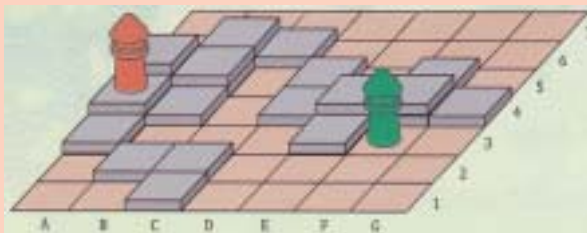
Es sollte nicht bei einer

Ausgabe bleiben. Aufgrund des großen Erfolges (bis jetzt unwidersprochenen Gerüchten zufolge sollen die meisten Mitglieder die Zeitung auch wirklich gelesen haben...) folgte eine Ausgabe der anderen, schön im Monatsrhythmus. Mit Nr. 5 wurde dann sensationellerweise die Auflage um 20 % erhöht, etwas Einmaliges in der österreichischen Medienlandschaft. Die Redaktion konnte sich nicht verneinen, diesen Erfolg anhand einer Grafik - dem Vorbild anderer Zeitungen folgend - zu veröffentlichen. Doch erst im Mai 1992 entschloss man sich offenbar für eine dauerhafte Einrichtung. Denn in Ausgabe Nr. 6 wurde die Möglichkeit eines Abonnements der „Game News“ verlaublich. verwunderlich, dass tatsächlich einige den Abopreis von ÖS 60,- entrichteten.

## Fortsetzung von „Plateau X“

Die Frage stellt sich nun, was legt man wo zu welcher Zeit ab, um nicht einen Vorteil für einen anderen Spieler zu schaffen. Manchmal gelingen verblüffende Züge über Treppenkonstruktionen, die der Konkurrenz verborgen geblieben oder sogar unfreiwillig von ihr mitkonstruiert worden sind.

Doch die Bewegungsregel bewirkt auch, dass „Plateau X“ sich enorm destruktiv spielen lässt. Wer einmal oben steht, muss gar nicht immer höher streben. Mit einiger Aussicht auf Erfolg kann er probieren, die anderen einfach nur unten zu halten. Da lediglich gebaut ODER gelaufen werden darf, bleibt meistens genug Zeit, um auf Angriffe zu reagieren. Oder einen Mitspieler zu eliminieren. Aus



manchen Positionen ist kein Entkommen mehr möglich. Auch scheint der Startspieler gefühlsmäßig einen leichten Vorteil zu haben, ohne dass ich dies beweisen könnte.

Kurzum: „Ein spannender Wettkampf, der erst mit den letzten Zügen wirklich entschieden ist“, wie es die Spielregel verspricht, ist „Plateau X“ nur in wenigen Fällen. Schade, denn das Material sieht sehr anspruchsvoll und schön aus, und die Grundidee ist durchaus reizvoll.



## Notenskala

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

# Angie

## Game News - 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, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger
- Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen
- Zwei Personen, Partner, Paare
- Kinder, jüngere Spieler
- Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



## DUELL DER BAUMEISTER

**Duell der Baumeister**  
**Historienfilm**  
**Deutschland 2009**  
**Regie: Stefan Feld**  
**Kosmos Studio**  
**Dauer: ca. 40 Minuten**

Die Romanverfilmung von Ken Follett's Bestseller „Die Säulen der Erde“ wurde ja 2007 mit dem Deutschen

## Der Film-Tip des Monats

Filmpreis ausgezeichnet. Doch auch andere Regisseure haben sich mit dem Stoff auseinandergesetzt. Stefan Feld interessierte vor allem das Duell der beiden Kontrahenten



Prior Philip und Bischof Waleran. Während Philip die schönste Kathedrale Englands bauen will, plant Waleran eine mächtige Burg für sich. Und so kämpfen sie beide verbissen um Rohstoffe, Arbeiter und die Unterstützung von Freunden und mächtigen



Verbündeten. Immer wieder kommt es zu schicksalhaften Auseinandersetzungen, die auch sehr „schnippisch“ ausgetragen werden.

Eine gelungene Auskoppelung des Erfolgsstreifens.



## 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 Knobelpunde".  
 Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2012 by Game News  
 Alle Rechte vorbehalten.

# Ritter der Knobelpunde

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 österreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (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](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder