

KNOBELRITTER IN ASIEN UNTERWEGS

Die Knobelritter zieht es am 3. April nach Fernost !! (S.1)



378. Ausg. 28. März '24
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



TrauCON 2024

Mit Riesenschritten nähern wir uns dem verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt. Für uns Knobelritter bedeutet dies: „Halleluja!“, sprich: Vorfreude auf die Oberösterreichischen Spieletage, oder auf Neudeutsch: Die TrauCON! Der genaue Termin zum Vormerken, sowie dick, fett, rot und unterstrichen im Kalender anzeichnen: Vom **Mittwoch, den 8. bis Sonntag, den 12. Mai 2024**. Nähere Informationen darüber auf Seite 2.



Liebe Fernreisende,

euer Reisebüro Trauerhof steht vor einem Dilemma. Chefreiseplaner Franky hat unseren Wunsch einer Gruppenreise nach Fernost auf zwei Destinationen eingeschränkt. Um die Entscheidung zu erleichtern stellt er uns am 3. April ab 18:00 Uhr die geplanten Highlights vor.

Für Indien sprechen die hochwertigen Handelswaren, die zum Erfolg der „**East India Company**“ führten. Wer nach dem Besuch der hektischen Märkte Ausgleich braucht ist gleich am perfekten Ort sein „**Chakra**“ ins Gleichgewicht zu bekommen.

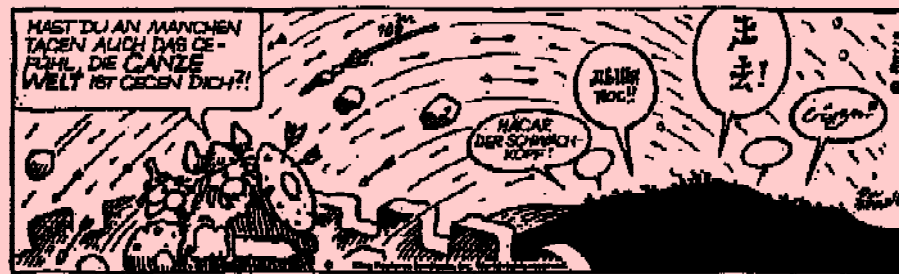
In Japan liegt der Fokus klar auf der Geschichte. Wir

besuchen „**die weiße Burg**“ von Himeji und erfahren dort mit welchen Mitteln die Clans versuchten ihren Einfluss am Hof zu erweitern. Danach geht es weiter nach Tokyo, wo wir erfahren wie die Expertise im Handwerk zum idealen Lebensstil „**Iki**“ führt.

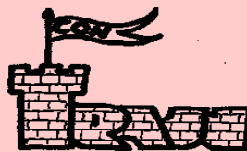
Ich bin gespannt worauf wir uns einigen und freue mich auf den gemeinsamen Urlaub,



HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauerhof Spielekreis



Knobelpreis 2023

Die oberösterreichischen Spieletage - aka „TrauCON“ - werfen bereits ihre Schatten voraus. Traditionell findet dieses „Gathering of Friends“, diese Zusammenkunft spielbegeisterter Menschen aus ganz Oberösterreich, aus Wien, Niederösterreich und dem benachbarten Ausland am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt statt. Beginn ist somit am **Mittwoch, den 8. Mai 2024 ab 18:00**

ritter der knobelrunde

Uhr, Ende voraussichtlich am Sonntag, den 12. Mai 2024 am späten Nachmittag. Den Spielern bleiben auf diese Weise brutto etwa 95 Stunden Zeit, und es wird tatsächlich nicht so wenige geben, die auf eine Nettospielzeit von fast 50 (!) Stunden kommen werden. Die ersten Reservierungen (unsere Freunde aus Wien und aus München) sind übrigens schon eingetroffen. Wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen und freuen uns auf viele, viele tolle Stunden Spielvergnügen mit zahlreichen Neuheiten!

Endstand:

1. Sir Roland	62
2. Earl Jakob	59
3. Earl René	40
4. Prinz Reinhold	39
5. König Franky	31
6. Sir Johannes	22
7. Graf Ernest	18
8. Graf Thomas L.	15
9. Königin Nicole	14,5
Graf Oliver K.	14,5
11. Prinzessin Ute	6

Hall of Games

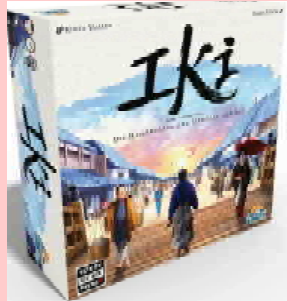
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter trauerhof@trauerhof.at ist Sonntag, der 14. April 2024 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

Spiel-Termine im April

3.4.	Knobelritter Trau
3.4.	Stammtisch Thening
6.4.	Würfelschänke Ried
9.4.	Spieleabend Marchtr.
10.4.	Knobelritter Trau
12.4.	Keferfeld Öed
13.4.	Franckviertel
17.4.	Knobelritter Trau
18.4.	Stammtisch Oftring
19.+20.4.	LinzCON
20.4.	Brettsp. Grieskirchen
24.4.	Knobelritter Trau
24.4.	Stammtisch Thening
26.4.	Auwiesen
27.4.	Pichling
27.4.	Otelo Vöcklabruck

Game News - Spielekritik

Fernost, da denkt man doch gleich an Japan, oder? Deshalb passt das folgende Spiel auch recht gut zu diesem Thema...



Titel: **Iki**
Autor: **Koota Yamada**
Sorry We are French
bzw. Giant Roc Games
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **90 - 120 Minuten**
Preis: **ca. Euro 49,-**

Einleitung

In den meisten Spielen horten wir Geld, häufen wir Siegpunkte an oder sammeln Macht, Ruhm, Prestige, Ansehen oder ähnliches. Da stellt dieses Spiel eine willkommene Ausnahme dar, denn hier geht es vielmehr um "Iki", was wir in etwa mit Harmoniepunkten übersetzen könnten, ein philosophisches Konzept jener Zeit, welche für die ideale Lebensweise steht.

Als "Edokko" - ein "Kind von Edo" - versuchen wir nämlich, in Tokio während der Edo-Zeit (Anfang des 17. bis Mitte des 19. Jahrhunderts) uns um das Wohlbefinden von Edo und seiner Bewohner zu kümmern, indem wir Händler und Handwerker der unterschied-



lichsten Art anwerben und ihnen Arbeitsplätze an der Hauptstraße von Nihonbashi zuzuweisen. Auf dass alle vom wirtschaftlichen Aufschwung und vom Wohlstand profitieren.

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt die Hauptstraße von Nihonbashi, welche zusammen mit einer Querstraße die Stadt in vier Viertel ("Nagaya") teilt. Zu jedem der acht Felder der Hauptstraße gehört ein Laden, dahinter befinden sich jeweils 2 Stände, die Platz für je 1 Händler oder 1 Gebäude bieten. Die Felder bilden zudem einen Rundkurs, auf dem sich unsere Meister ("Oyakata") im Uhrzeigersinn bewegen.

Am oberen Rand des Spielplans verläuft ein **Monatsanzeiger**, auf dem die 13 Monate (= Runden) des Spiels - 4 Jahreszeiten zu je 3 Monaten plus das abschließende Neujahrsfest - festgehalten werden. Zu Beginn werden die **Händlerkarten** - sauber getrennt in 4 Jahreszeitenstapel - gemischt bereitgelegt, außerdem werden zufällig sechs der 10 **Gebäudekarten** offen neben dem Spielplan ausgelegt.

Unsere **persönliche Vorbereitung** besteht darin, dass wir ein Startkapital in Höhe von 8 Mon und 1 x Reis erhalten, unsere Ikizama-Figur und vier Kobun-Figuren (unsere Assistenten) auf unser Edokko-Tableau stellen, sowie un-

sere beiden Marker für Brandwehr und Iki auf die Startfelder des Spielplans setzen. Schließlich nehmen wir - in umgekehrter Zugreihenfolge - eine Start-Händlerkarte und legen sie zusammen mit einer unserer Kobun-Figuren auf eines der Eckfelder des Spielplans.

Eine Partie "Iki" verläuft also über **13 Runden**, in denen wir zuerst 4 Karten vom aktuellen Händlerstapel aufdecken, und dann nacheinander folgende **3 Phasen** spielen:

A: Ikizama-Phase

In Zugreihenfolge stellen wir unsere Ikizama-Figur auf ein freies Feld der Ikizama-Leiste. Dadurch legen wir nicht nur die Reihenfolge fest, in der wir in der anschließenden Aktionsphase dran sind, sondern auch die Zugweite unseres Meisters auf der Hauptstraße.

B: Aktionsphase

In der vorher bestimmten Reihenfolge handeln wir dann die Aktionsphase ab. Wenn wir an der Reihe sind, dürfen wir zuerst entscheiden, ob wir Einkommen erhalten (4 Mon aus dem Vorrat) oder eine der ausliegenden **Händlerkarten** (Straßenhändler, Handwerker, Meister, Verkäufer und sonstige) anwerben wollen. Wählen wir Letzteres, zahlen wir den auf der gewählten Karte angegebenen Betrag, legen sie auf einen frei-

Fortsetzung von „Iki“

en Stand auf dem Spielplan und stellen 1 Kobun von unserem Tableau auf das unterste Erfahrungsfeld der Karte.

Anschließend bewegen wir unsere Oyakata-Figur **genau** um die vorher bestimmte Anzahl an Feldern im Uhrzeigersinn vorwärts. Wo unser Meister landet, dürfen wir **Geschäfte tätigen**, nämlich in beliebiger Reihenfolge mit dem angrenzenden Laden und/oder mit einem der beiden dahinterliegenden Stände. Nutzen wir dabei die Fertigkeit eines **fremden Händlers**, erhöht sich dessen Erfahrung, indem der Kobun um eine Position nach oben rückt.

C: Ereignisphase

In einigen Monaten findet nach der Aktionsphase ein Ereignis statt. So gibt es am Ende jeder Jahreszeit einen **Zahltag**, an dem wir Erlöse für unsere in Rente gegangenen Händler erhalten, sowie einen "Harmoniebonus" für jeden unserer Händler, in dessen Gruppe von Ständen (meistens Stadtviertel) sich Händler derselben Art befinden. Jene Händler, die nicht in Rente sind, müssen wir am Zahltag aber auch bezahlen, indem wir 1 Reis pro Händler abgeben.

Eine Besonderheit stellen die **Feuer** dar, welche nach dem 5., 8. und 11. Monat eine gefährliche Rolle spielen. Ein zufällig aufgedecktes Feuerplättchen bestimmt, in welchem Nagaya Feuer ausbricht. Dort beginnt es stets außen am Spielplanrand und frisst sich

Richtung Mitte vor, wobei es jedoch zunehmend an Stärke verliert. Trifft es dabei auf einen unserer Händler oder eines unserer Gebäude, wird diese Karte zerstört. Ist allerdings unsere **Brandwehrstärke** ausreichend groß, gelingt es uns, das Feuer zu löschen, welches sich daraufhin nicht mehr weiter im Stadtviertel ausbreiten kann.



Die 13. und letzte Runde - das **Neujahrsfest** - wird übrigens ganz ohne Ikizama-Figur gespielt. Wir dürfen unseren Meister direkt auf ein beliebiges Straßenfeld setzen und mit dem Laden und einer der beiden dahinter liegenden Stände **Geschäfte tätigen**.

Direkt im Anschluss darauf folgt eine **Schlusswertung**, bei der wir zusätzlich zu den während der Partie gesammelten "Iki" für folgende Aspekte noch weitere "Iki" erhalten: Für Händlervielfalt (je mehr unterschiedliche Händlerarten, umso mehr), für unsere gesammelten Fische (ebenfalls abhängig von ihrer Anzahl), für unsere Tabaksbeutel (sogar verdoppelt, wenn wir mindestens 1 Tabakspfeife besitzen), unsere Gebäude (aufgedruckter, zum Teil variabler Wert) und unsere verbliebenen Ressourcen. Erzielen wir insgesamt die

meisten "Iki", erweisen wir uns als der angesehenste Bürger von Edo.

Fazit

Das Sammeln von möglichst viel "Harmonie" mag für uns Europäer etwas ungewöhnlich klingen. Im Endeffekt kommt es aber doch wieder auf Dasselbe hinaus: Wir versuchen, auf die eine oder andere Weise Punkte zu erzielen. Punkte, Punkte, und noch mal Punkte. Von dieser Warte betrachtet können wir also getrost sagen: "Im Osten nichts Neues."

Bevor "Iki" jedoch ungerecht katalogisiert und schubladisiert wird, sollten wir doch noch auf die **Besonderheiten des Spiels** eingehen. Und von diesen gibt es doch ein paar. Die erste ist die Reihenfolge, in der die Spieler ihren Spielzug absolvieren. In der Iki-zama-Phase (A) entscheidet zuerst unsere Brandwehrstärke, wann wir unsere Ikizama-Figur einsetzen dürfen. Die Position dieser Figur bestimmt dann die weitere Zugreihenfolge für die Aktionsphase (B).

Diese **Bestimmung der Reihenfolge in zwei Schritten** ist ungewohnt, sodass es in unseren Partien immer wieder mal passiert ist, dass ein Spieler sofort seinen kompletten Zug machen wollte, anstatt zuerst seine Ikizama-Figur einzusetzen. Gleichzeitig ist die Reihenfolge noch untrennbar mit einer exakten Zugweite für unseren Oyakata verbunden. Sind wir später

Fortsetzung von „Iki“

dran, kann auf diese Weise das Feld mit der gewünschten Zugweite bereits vergeben sein, worauf wir eventuell umdisponieren und uns eine alternative Aktion überlegen müssen.

Es gibt jedoch ein - eher unattraktives - **Ausweichfeld**, mit dem wir zwar auf jeden Fall als Erster an die Reihe kommen und zugleich sogar eine beliebige Zugweite von 1 bis 4 Feldern wählen können, dafür entfällt für uns aber die Möglichkeit, zwischen 4 Mon Einkommen oder dem Anwerben eines Händlers zu wählen. Stattdessen erhalten wir bloß 1 läppischen Mon.

Diese Option wird meist nur in Notfällen gewählt, wenn man unbedingt noch ein bestimmtes Straßenfeld erreichen möchte. Alternativ gibt es aber stets auch die Möglichkeit, die Zugweite seines Meisters mit in manchen Läden und Ständen erhältlichen **Sandalen** zu erhöhen.

Die Aktionen der Läden und Stände bieten uns **vielerlei Möglichkeiten**. So können wir Rohstoffe erhalten, kaufen oder tauschen, oder die Ressourcen für den Erwerb nützlicher (Holz, Reis, Sandalen) oder wertvoller Dinge (Fische, Tabakspfeifen, Goldmünzen) einsetzen. Dies kennen wir aber schon aus zahlreichen Spielen. Neu ist hingegen, dass andere Spieler davon profitieren, wenn wir an ihrem Stand ein Geschäft tätigen. Die **Erfahrung** des genutzten

Händlers steigt in so einem Fall, indem die Kobun-Figur auf der Erfahrungsleiste um 1 Feld nach oben gerückt wird.

Erreicht einer unserer Kobun das oberste Feld, geht der Händler in **Ruhestand**. Das heißt, dass die Karte vom Spielplan entfernt und stattdessen halb unter unser Edokko-Tableau geschoben wird. Der kleine Nachteil, dass wir unseren Stand in der Stadt



verlieren und somit auch auf einen mögliches Harmoniebonus verzichten müssen, wird durch den Vorteil eines gesicherten Einkommens unseres Rentners (Geld, Ressourcen oder Siegpunkte) - sogar ohne ihn mit Reis bezahlen zu müssen! - mehr als wettgemacht. Die Erfahrung unser **eigenen** Händler können wir hingegen nur mit entsprechenden Aktionen (durch bestimmte Händlerkarten) erhöhen, oder wenn wir mit unserem Oyokata einen Rundgang auf der Hauptstraße vollenden. Schnelles Vorrankommen unseres Meisters zahlt sich daher sehr wohl aus.

Dass wir nicht ganz unbeschwert und ungestört unseren Geschäften nachgehen können, liegt an den **Bränden**, welche drei Mal im Jahr Nihonbashi heimsuchen. Ein zufällig aufgedecktes Feuerplättchen bestimmt, welches

Stadtviertel vom Feuer betroffen ist. Das klingt jetzt sehr destruktiv, ein negatives Element, welches von einigen Spielern nicht sehr goutiert wird. Ich finde es aber weniger schlimm, denn erstens können wir uns dagegen schützen. Mit einer hohen **Brandwehrstärke** sind wir zudem auch früher dran und haben mehr Auswahl beim Einsetzen unserer Ikiyama-Figur. Und zweitens können wir unsere neuen Händler ja auf (manchmal teurere) Stände näher zur Mitte legen und auf die "Mitarbeit" unserer Mitspieler beim Löschen des Feuers vertrauen.

Es gibt ja **mehrere Möglichkeiten, Siegpunkte zu sammeln**, und dementsprechend können wir auch unsere Vorgehensweise darauf ausrichten. So können wir uns schon von Beginn an auf die **Harmoniepunkte** konzentrieren und häufig Händler der gleichen Art in Vierteln vereinen, teils unter Mithilfe der Mitspieler, weil dies auch mit "fremden" Händlern funktioniert. **Fische** können uns schöne Punkte bringen, allerdings nur dann, wenn wir den Fischmarkt zu jeder Jahreszeit mindestens einmal aufsuchen.

Tabaksbeutel (erhältlich im Tabakladen) bringen Punkte für bestimmte Elemente. Wichtig wäre dann aber auch, zumindest eine Tabakspfeife zu erwerben, um all diese Punkte zu verdoppeln. **Gebäude** können richtig viele Siegpunkte wert sein, verlan-

Fortsetzung von „Iki“

gen jedoch einiges an Vorarbeit, da sie viele Ressourcen, wie Holz und die recht teuren Goldmünzen erfordern. Die **Händlervielfalt** beschert uns Punkte je nach Anzahl unterschiedlicher Händlerarten. Dies mit dem Harmoniebonus zu verbinden, ist eine knifflige Aufgabe.

Bloß auf eine einzige dieser Siegpunktquellen zu setzen, reicht mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht für den Sieg, sodass wir schon zwei oder drei "Strategien" in Betracht ziehen sollten. Es ist aber auf keinen Fall zielführend, sich überall zu engagieren und sich somit zu sehr zu verzetteln.

Das **Spielmaterial** gefällt mir ausgesprochen gut, und zwar gleich in dreierlei

Hinsicht. So stimmt schon mal die Materialqualität, denn alle Plättchen sind stabil, die Spieltableaus lassen sich auseinanderklappen, und wir finden ausreichend Holzmaterial (diverse Figuren und Ressourcen) vor. Die **Gestaltung** ist ebenfalls ausgezeichnet. Dem Grafiker David Sitbon ist es gelungen, die fernöstliche Atmosphäre mit exakten Pinselstrichen einzufangen. Und redaktionell wurde mit einer gut gegliederten **Spielanleitung**, einer leicht verständlichen Symbolik, praktischen Spielerhilfen auf den Tableaus und einem übersichtlichen Wertungsblock auch alles richtig gemacht.

Alles in allem ist "Iki" ein **Kennerspiel ganz nach meinem Geschmack**. Sicher, in Vollbesetzung muss man schon 2 Stunden oder sogar noch ein bisschen mehr ein-

kalkulieren, eine Zeit, die meiner Meinung nach aber gut investiert ist. Und ich dürfte wohl nicht der einzige sein, der von dem Spiel sehr angetan ist, hat es die Jury doch letztes Jahr auf die **Nominierungsliste** zum "Kennerspiel des Jahres" gesetzt.

Weekly

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Im gesamten letzten Jahr schafftes es nur vier Spiele in unsere „Hall of Games“, zwei davon erst im allerletzten Monat. Heuer sind es im März bereits drei Spiele, die aufsteigen konnten, denn sowohl WOODCRAFT (ex aequo 1. mit DJINN) als auch DISCORDIA (gleichauf 3. mit SEA SALT & PAPER) erhielten die dafür notwendigen Stimmen.

Das wird aber dann auch für das nächste Jahr alles gewesen sein, denn 5 neue Spiele in unserer Ruhmeshalle seit Dezember hinterlassen doch eine riesige Lücke, welche die aktuellen Spiele - am ehesten EVERDELL, FAMILY INC., DJINN oder SEA SALT & PAPER - erst in ein paar Monaten füllen können.

REDWOOD fällt aus der Wertung, dafür gibt es diesmal gleich drei Nervvorschläge: AUF DEN WEGEN VON DARWIN, KARVI und MISCHWALD (je 1x). Welches kann sich wohl durchsetzen?

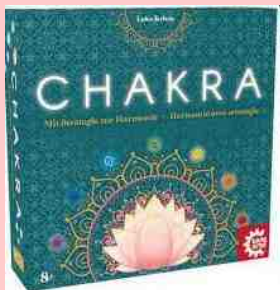
Die Wertung:

1. WOODCRAFT	3/+	9/-0/12/>
Djinn	2/+	11/-1/12/+
3. DISCORDIA	4/+	7/-0/11/>
Sea Salt & Paper	3/+	8/-0/11/-
5. Fyfe	3/+	5/-1/ 7/+
The Same Game	*2/+	5/-0/ 7/+
7. Rainforest	*2/+	4/-0/ 6/+
8. Family Inc.	2/+	3/-0/ 5/-
Everdell	1/+	4/-0/ 5/-
10. Kuhfstein	2/+	2/-0/ 4/-
Iki	1/+	3/-0/ 4/-
12. Die wandelnden Türme	1/+	2/-0/ 3/-
13. Redwood	1/+	0/-0/ 1/-

Vorschläge: Auf den Wegen von Darwin (1x), Karvi (1x), Mischwald (2x)

Game News - Spielekritik

Wir bleiben nun zwar in Fernost, begeben uns aber etwas weiter südwestlich, nämlich auf den indischen Subkontinent...



Titel: Chakra
Art: Set Collection Spiel
Spielauteur: Luka Krleza
Verlag: Game Factory
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 24,90

Einleitung

Auszug aus der Spielregel zu "Chakra": "Kanalisier deine Energien (Ommm), harmonisiere deine Chakren (Ommmm) und erreiche die höchste Stufe der Erfüllung (Ommmmmmmm)."

Wenn du mich kennst, wirst du jetzt ungläubig den Kopf schütteln und deinen Sinnen nicht trauen. Franky, der eher bodenständige, geerdete Franky, schreibt eine Rezension über ein so esoterisch angehauchtes Spiel?! Es stimmt schon: Als ich die Schachtel zum ersten Mal in der Hand hielt, hab ich sie augenblicklich zurückgelegt. "Interessiert



mich doch nicht, dieser blöde Kram mit Harmonie, Karma und Chakra!"

Aber irgendwie bin ich dann doch - überraschenderweise - zu einer Partie gekommen. Und, was soll ich dir sagen? Er hat mir gefallen, dieser blöde Kram, bei dem jeder Spieler versucht, 3 gleichfarbige Energien auf die entsprechenden Chakren zu legen.

Spielbeschreibung

Die **Energien** werden in "Chakra" durch Klunker in 8 verschiedenen Farben dargestellt, welche zu Beginn in einem Beutel landen. Aus diesem werden zufällig 9 Steine gezogen und in 3 Spalten zu je 3 Steinen auf eine allgemeine Auslage gelegt. Auf diese werden ebenfalls Punktemarker (in den Werten von 1 bis 4) verdeckt auf die Farbfelder platziert, welche so den Wert des farblich entsprechenden, "harmonisierten" Chakras bestimmen.

Jeder Spieler erhält sein **persönliches Spielbrett** mit den sieben farbigen Chakren, deren je drei Felder anfangs noch leer sind, sowie 5 Aktionssteine. Außerdem zieht er

einen zufälligen Farbmarker und darf sich den Wert des entsprechenden Punktemarkers geheim ansehen. Und dann kann es bereits losgehen!

Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen drei möglichen Aktionen. Mit der Aktion "**Energie erhalten**" nimmt er sich 1, 2 oder 3 Energien mit verschiedenen Farben von einer der 3 Spalten der allgemeinen Auslage. Enthält die gewählte Spalte mindestens eine negative, schwarze Energie, muss diese zuerst genommen werden.



Alle genommenen Energiesteine müssen dann **auf ein Feld gelegt** werden. Entweder auf ein (noch nicht markiertes) Chakra, welches daraufhin in der entsprechenden Einkerbung mit einem Aktionsstein markiert wird, oder auf den Bereich ganz oben auf dem Spielertableau, über dem obersten Chakra. Danach wird die allgemeine Auslage wieder mit Energiesteinen aus

Fortsetzung von „Chakra“
dem Beutel aufgefüllt.

Die Aktion "**Energie kanalisieren**" erlaubt es dem Spieler, **Energiesteine zu verschieben**. Er legt einen Aktionsstein auf ein freies Aktionsfeld und führt anschließend die darauf angeführten Bewegungen durch, beispielsweise 1 Energiestein um 1 Feld, einen anderen um 2 Felder nach unten. Gelingt es, ein Chakra zu "**harmonisieren**", indem darin 3 Energien in der Farbe des Chakra gesammelt wurden, gilt dieses damit als fixiert, und der Spieler erhält den Aktionsstein in der Einkerbung des Chakra zurück.



Die auf den Aktionsfeldern platzierten Aktionssteine hingegen bekommt man erst wieder zurück, wenn man die dritte Aktionsmöglichkeit - das "**Meditieren**" - wählt. Gleichzeitig darf man sich einen beliebigen Punktemarker anschauen.

Schafft es ein Spieler, mindestens **5 Chakren zu harmonisieren**, wird die Run-

de nur mehr zu Ende gespielt. Abschließend werden die **Siegpunkte ermittelt**. Jedes harmonisierte Chakra bringt so viele Punkte wie der entsprechende Punktemarker angibt. Jede gelinderte negative Energie (so nennt man schwarze Energie, welche auf das unterste Feld geschoben werden konnte) ist noch 1 Punkt wert. Der Spieler mit der längsten ununter-

brochenen Reihe an harmonisierten Chakren (beginnend bei dem roten Chakra) bekommt noch 2 Extrapunkte als "Harmonisierungsbonus". Wer insgesamt die **höchste Punktezahl** erreicht, gewinnt das Spiel.

Fazit

Wenn man mal das - für meinen Geschmack - bescheuerte Thema beiseitelässt, erkennt man ein "**Set Collection Game**", ein Spiel also, bei dem man Sets aus gleichen Gegenständen - hier "Energie" genannte Kristalle - sammelt, um zu gewinnen. Dies geschieht hier aber auf eine etwas andere, originelle Art und Weise

Die Kristalle müssen nämlich nicht nur gesammelt, sondern auch auf ihren angestammten Platz, in das Feld der gleichen Farbe ("Chakra") gebracht werden. Um dies zu bewerkstelligen, sollten möglichst wenige Spielzüge verbraucht werden. "Chakra" kann man somit als ein **Wettrennen** bezeichnen. Welche Kristalle man aufnimmt, wo

man sie am besten platziert und wie man sie auf optimale Weise verschiebt, will also wohlgeplant sein.



Das **Meditieren** - so hilfreich diese Aktion auch sein mag, um die Werte der Punktemarker zu erfahren und sich zielbewusster auf höherwertige Chakren zu konzentrieren - stellt deswegen einen herben **Zugverlust** dar. Dies lässt sich zwar nicht gänzlich vermeiden, dennoch sollte man versuchen, möglichst selten zu meditieren.

Dafür braucht es ein geschicktes **Management der Aktionssteine**. Jene auf Aktionsfeldern bekommt man nur durch Meditieren wieder retour. Einen Aktionsstein in einer Einkerbung bei einem Chakra kann man hingegen nur befreien, indem das entsprechende Chakra harmonisiert wird. Es empfiehlt sich daher, möglichst solche Chakren zu besetzen, für die man nicht allzu lange braucht, um sie zu vervollständigen. Aber auch die drei Felder über dem obersten, violetten Chakra sollte man öfters nutzen, denn für diese wird kein Aktionsstein benötigt.

Die schwarze Energie heißt nicht umsonst "**negative**" **Energie**, denn sie erweist sich

Fortsetzung von „Chakra“

als **unangenehmer Störfaktor**. Obwohl mit ihr kein einziges Chakra harmonisiert werden kann, muss sie bei der Aktion "Energie aufnehmen" stets bevorzugt genommen werden. Die einzige Art, diese lästigen Kristalle loszuwerden, besteht darin, sie ganz nach unten zu befördern. Dort



wird sie dann als "gelinderte, negative Energie" bezeichnet und bringt 1 zusätzlichen Siegpunkt ein. Außerdem kann damit auch ein besonderes Aktionsfeld genutzt werden, welches gegen Abgabe einer gelinderten, negativen Energie das Suchen nach einer bestimmten Farbe im Beutel gestattet.

Harmonisierung bringt einem nicht nur näher zum Spielziel, sondern wirkt sich auch positiv auf die weitere Entwicklung aus. Jedes harmonisierte Chakra darf nämlich bei der Bewegung von Kristallen übersprungen werden und zählt dabei nicht mal als Feld mit. Auf diese Weise kann man bessere, effektivere Spielzüge ausführen. Jedes volle, aber nicht harmonisierte Chakra blockiert hingegen sogar die Bewegung.

Die **Partien gehen meist knapp aus**. Sehr oft macht schlussendlich der bereits erwähnte Harmonisierungsbonus den Unterschied aus. Übrigens ist keine Regelung bei einem Gleichstand vorgesehen, kein Tiebreaker. Ich nehme an, die Macher haben dies als nicht so wichtig erachtet, schließlich ist ja der Weg das Ziel, oder so ähnlich. (Ommm)

Man muss aber nicht unbedingt ein Esoteriker sein, um "Chakra" zu mögen. In den meisten meiner Spielrunden kam das Spiel recht gut an. Vor allem Gelegenheitsspieler finden

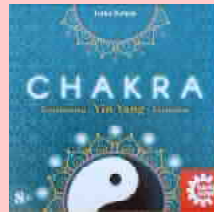
wegen der kurzen Spieldauer (ca. eine halbe Stunde) und der dennoch erstaunlichen taktischen Tiefe Gefallen daran. Daher für mich ganz klar: Daumen hoch!

Wally

Game News -
Wertung



Apropos "Chakra". Nachdem dieser Begriff in der Rezension 27 Mal (!!!) vorkommt, hier die Begriffserklärung (laut Wikipedia): Mit Chakra, Plural Chakren, werden im tantrischen Hinduismus, im tantrisch-buddhistischen Vajrayana, im Yoga sowie in einigen esoterischen Lehren die angenommenen subtilen Energiezentren zwischen dem physischen Körper und dem feinstofflichen Körper (vgl. Astralleib) des Menschen bezeichnet. Diese seien durch Energiekanäle verbunden.



Die mittlerweile erschienenen Erweiterung „Yin & Yang“ bietet noch mehr taktische Möglichkeiten.

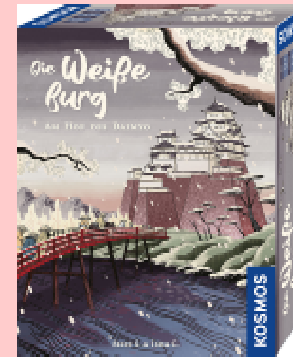
Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die -rein subjektive- Beurteilung der Redaktion

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

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel versetzt uns zwei Mal zurück, einerseits zurück nach Japan, andererseits zurück in der Zeit, nämlich zurück ins 15. Jahrhundert...



Titel: Die Weiße Burg
Art: Würfeleinsetzspiel
Spielautor: Isra C.
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 80 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Einleitung

Das Spiel „Die Weiße Burg“ entführt dich ins Japan des 18. Jahrhunderts. Die Burg des "Weißen Reihers" ist Sitz des Daimoys, Fürst dieser Region. Genau 9 Spielzüge hast du Zeit, um die Gunst des Herrschers und großes Ansehen zu erlangen. Wähle dazu geschickt die Würfel aus und setze sie gewinnbringend ein.

Spielbeschreibung

Drei Runden umfasst eine Partie Der weißen Burg.

In jeder Runde haben alle drei Spielzüge, d. h. es sind insgesamt **nur neun Spielzüge**, in denen ihr jeweils clever einen Würfel auswählen müsst, um diesen geschickt und gewinnbringend einzusetzen.

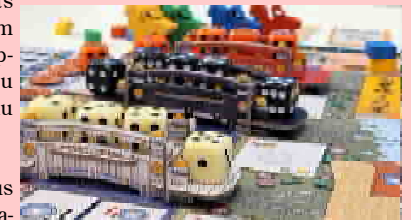
Auf dem **Spielplan** gibt es zentral gelegen die Burg, links und rechts daneben Gärten mit Brücken sowie einen Truppenübungsplatz und unterhalb einen Brunnen. Verteilt befinden sich hier Würfelplättchen, die die Farbe des geforderten Würfels anzeigen und wiederum rechts daneben Karten, die den Würfeln Aktionen und/oder Ressourcen zuordnen.

Auf deinem **persönlichen Tableau** befinden sich ebenfalls drei Würfelaktionsfelder, sowie je fünf Höflinge, fünf Gärtner und fünf Krieger. Dazu 3 Leisten mit Markern zum Ressourcen-Sammeln. Dein Ziel ist es, die Höflinge in die Burg zu entsenden, das kostet jedoch Geld und Perlmutter; schickst du Gärtner in die Gärten, kostet das Nahrung, und um Krieger zum Truppenübungsplatz zu entsenden musst du Eisen investieren.

Darüber hinaus gibt es auf deinem Ta-

bleau einen Laternenbereich, in dem Karten mit Symbolen von Ressourcen oder Siegpunkten abgelegt werden. Immer wenn du deine Höflinge in die Burg sendest, erhältst du neue Karten für den Laternenbereich. Bekommst du einen Laternenbonus bedeutet das, dass du dir die abgebildeten Boni (Ressourcen/Siegpunkte) nehmen darfst, welche im Spielverlauf immer mehr werden.

Gesteuert wird das Spiel durch die **Würfel in drei verschiedenen Farben**, die sich auf den drei Brücken befinden. Je nach Anzahl der Mitspielenden liegen hier 3-5 Würfel auf der jeweilig farblich passenden Brücke, sortiert von links nach rechts in aufsteigender Reihenfolge. Bist du nun an der Reihe, darfst du dir entweder den höchsten oder den niedrigsten Würfel einer Brücke nehmen und auf einem Würfelbereich des Spielplans oder eines Tableaus legen, um eine Aktion auszulösen. Ist der Wert deines platzierten Würfels höher als vor



Fortsetzung von „Die Weiße Burg“

gegeben, erhältst du die Differenz in Münzen aus dem Vorrat. Ist der Würfelwert geringer, musst du die Differenz bezahlen. Hast du einen Würfel von der linken Seite der Brücke gewählt, erhältst du zusätzlich den Laternenbonus.

Die Aktionen, die durch die Würfel ausgelöst werden, sind sehr unterschiedlich und sehr variabel, da sie sich auch während des Spiels ändern. Beispielsweise erhältst du, wenn du auf deinem Tableau (siehe Abbildung oben) eine rote 6 platzierst 3 Nahrung, 1 Geld und eine Brunnenaktion, d. h. ein Siegel und die Ressourcen, die in diesem Spiel am Brunnen abgebildet sind.

Platzierst du die schwarze 6, erhältst du 2 Eisen, wenn du 1 Siegel abgibst, darfst du einen Gärtner einsetzen, den du allerdings mit Nahrung bezahlen musst. Dieser schaltet dir aber andere Ressourcen/Aktionen frei, die du auch ggf. bezahlen musst.

Legst du eine weiße 6, erhältst du 3 Perlmutter und darfst auf der Jahreszeiten-Leiste einen Schritt nach vorne rücken. Diese Leiste symbolisiert den Einfluss, den jede Familie am Hof hat, und legt darüber hinaus die Spielreihenfolge für die nächste Runde fest.

Nachdem alle jeweils 3 Mal am Zug gewesen sind, wird die neue Spielreihenfolge festgelegt. Dann werden die platzierten Gärtner nochmals aktiviert, wenn noch mindestens 1 Würfel auf der dazugehörigen Brücke liegt, und zuletzt werden alle Würfel eingesammelt und neu gewürfelt. Nach 3 Runden endet das Spiel und die **Siegpunkte werden ermittelt**. Dabei bringen die



verbliebenen Ressourcen ein paar Punkte, die Höflinge in und vor der Burg, die eingesetzten Gärtner sowie die Krieger, deren Punkte mit der Anzahl der in der Burg platzierten Höflinge multipliziert werden. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Fazit

Ich muss gestehen, ich bin absolut nicht Japan-affin und Spiele, um die ein großer Hype gemacht wird, betrachte ich sehr kritisch - aber „Die Weiße Burg“ hat mich überzeugt.

Das beginnt schon bei dem **tollen Spielmaterial**, das sich in der kleinen Schachtel befindet. Die drei 3-D-Brü-

cken sehen toll aus, die Meeples und der Rundenmarker sind aus Holz und absolute Eye-Catcher. Das macht einfach Spaß und ist abgesehen von der Haptik auch schön für's Auge. Die Spielkarten sind von guter Qualität und lassen sich aufgrund der sehr unterschiedlichen Rückseiten super unterscheiden. Das Spielbrett ist liebevoll illustriert, und durchdacht designt, so dass man sofort weiß, welche Materialien wohin kommen.

Die **Spielregeln** sind knapp und knackig, gut erklärt und nachvollziehbar. Die Bebilderungen sind passend, so dass keine Fragen ungeklärt bleiben. Man muss

nicht stundenlang studieren, sondern kann sofort loslegen zu spielen.

Die „Weiße Burg“ ist super **variabel**, da in jeder Partie andere Aktions-Karten ausliegen und auch andere Würfel gefordert sind. Selbst innerhalb des Spiels ändern sich die zur Verfügung stehenden Aktionskarten, da du dir eine auf dein eigenes Tableau legen darfst, wenn du einen Höfling in die Burg entsendest.

Muss man schon zu Beginn einer neuen Partie erst einmal schauen, was wo gemacht werden kann, muss man auch während der Partie ständig aufpassen, wo sich etwas ändert - das muss man mögen.

Und logisch, wir haben

Fortsetzung von „Die Weiße Burg“

alle nur 9 Züge, was bedeutet, dass jeder Zug so effektiv wie möglich sein sollte. Das heißt aber auch: Wir versuchen **Kettenzüge** zu machen, je länger, desto besser. Wer so etwas nicht mag, sollte besser die Finger von dem Spiel lassen, denn das ist das Wesentliche bei „Die Weiße Burg“. Der **Würfelmechanismus** an sich nichts Neues, aber die Verzahnung der wenigen möglichen Züge ist die **Herausforderung**.



Durch die Variabilität des Aufbaus steht und fällt das Spiel auch mit der Auslage. Wir hatten Partien dabei, da klappte so gut wie gar nichts und wir kamen nicht voran. 40 Siegpunkte waren utopisch. In anderen Partien hatten wir tolle Würfelwerte und die Aktionen, die zur Verfügung standen, griffen alle ineinander. Am Ende kamen wir locker auf 70 Punkte.

Es kann durch die Möglichkeit der Kettenzüge natürlich auch mal etwas Abstruses passieren, z.B. dass man durch eine merkwürdige Verkettung von Umständen einen Zug immer wieder ausführen kann. Nehmen wir mal den Fall an, du hast in der ersten Runde schon 2 Gärtner entsendet, nun kannst du mit Einsetzen

eines schwarzen 6er-Würfels 3 Eisen bekommen. Du hast noch keine Höflinge in die Burg gesendet und deine Tableauwürfel triggern zufälligerweise die Aktion Truppenübungsplatz. So kannst du nun mit 3 Eisen einen Krieger auf den Bereich entsenden, der dir zufälligerweise eine beliebige Würfelaktion auf deinem persönlichen Tableau ermöglicht, so dass du nun erneut deinen schwarzen Würfel aktivierst, bekommst 3 Eisen und entsendest wieder einen Krieger usw. usw. bis du

alle 5 Krieger entsendet hast. Dieser Fall ist natürlich höchst unwahrscheinlich, aber vielleicht sollte man sich für so einen oder ähnliche Fälle eine Notregel mit Beschränkung ausdenken und anwenden.

Die variable Kartenauslage ist **Fluch und Segen gleichzeitig**. Beim Auslegen sollte man trotz Zufälligkeit darauf achten, dass es genügend Möglichkeiten gibt. So gibt die Regel ja auch vor, dass bei den Würfel-Plättchen immer mindestens zwei Farben vertreten sein müssen. So kann man auch darauf achten, dass genügend Doppelaktionen zur Verfügung stehen, so dass diejenigen, die in der Spielreihenfolge hinten sind, auch eine reelle Chance haben. Denn das ist in meinen Augen ein großes Manko im Spiel: einmal an zweiter, dritter oder vierter Stelle, immer an dieser Stelle. Denn der

Jahreszeitenmarker, der u.a. die Reihenfolge vorgibt, kann viel zu selten bewegt werden und wenn nicht zufällig über die Laternenfunktion, häufig mit einer kompletten Aktion, die dafür viel zu teuer ist.

Nichtsdestotrotz ist „Die Weiße Burg“ ein tolles Spiel für die, die Kettenzüge lieben, bereit sind, sich immer wieder auf ein neues Spielfeld einzustellen und den typischen Mangel ertragen, den es bei dieser Art von Spielen gibt: immer fehlt dir gerade Geld oder Nahrung oder Eisen oder Perlmutter. Auch wenn vieles mit der Auslage steht und fällt, hat „Die Weiße Burg“ eine **steile Lernkurve**. Aufgrund der relativ **kurzen Spielzeit** kommt es derzeit häufig bei uns auf den Tisch. Es lässt sich sowohl zu zweit als auch zu viert gut spielen und wenn man bei der Auslage nicht alles komplett dem Zufall überlässt, macht es viel Spaß.

*Renate
Gerling-Halbach*

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Wie beim „Ping Pong“ geht's nun wieder zurück nach Indien, bzw. in die Blütezeit des Handels mit dem indischen Subkontinent...



East India Companies

Art: **Arbeitereinsatzspiel**
Autor: **Pascal Ribraut**
Verlag: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 46,-**

Einleitung

Vier große Handelsgesellschaften konkurrieren im 19. Jahrhundert um die begehrtesten Waren des Fernen Ostens: Tee, Gewürze, Kaffee und Seide. Die Spieler führen je eine dieser Gesellschaften und versuchen, sowohl durch geschickten Handel als auch durch den Erwerb von Aktienanteilen an der eigenen Gesellschaft oder denen der Mitspieler am Ende das meiste Kapital erwirtschaftet zu haben.

Spielbeschreibung

Wir spielen **5 Runden („Epochen“)** zu je **6 Phasen**, die auf dem Spielplan und



den beiliegenden Kurzregeln anschaulich dargestellt sind.

Phase 1 ("Gesandte einsetzen") besteht aus Worker Placement: Reihum setzen (oder - in späteren Runden - versetzen) die Spieler ihre 3 Agenten auf dem Plan zu einer von 5 Persönlichkeiten, welche 2 oder 3 Aktionen bieten. Beispielsweise kann man hier seinen Hafen ausbauen, neue Schiffe kaufen, Handelshäuser in den fernen Märkten errichten oder auch sowohl das Angebot auf den fernen Märkten beeinflussen als auch die Nachfrage auf dem Heimatmarkt. Haben sich andere Spieler bereits für die gleiche Aktion entschieden, so muss man an diese einen kleinen Obolus entrichten. Die Aktion selbst kann man dann aber ebenfalls ausführen (teilweise jedoch nur in abgeschwächter Form - beispielsweise darf nur der erste Spieler einen Markt zunächst geheim beeinflussen, weitere Spieler können dann aber immerhin noch Einsicht in die vom ersten Spieler angedachte Marktentwicklung nehmen).

Phase 2 ("Aktien"): Hier kaufen wir Aktien der eigenen oder einer fremden Gesellschaft. Bezahlt wird an die Bank gemäß aktuellem, oben auf dem Plan angegebenen Kurs. Dieser steigt durch jeden Kauf um 1. Jeder Spieler kann und sollte so viele Aktien kaufen, wie es das eigene

Kapital erlaubt. Aktien können zwar nur in dieser Phase gekauft, aber nahezu jederzeit im Spiel wieder verkauft werden, wodurch der Kurs wieder sinken kann. Spieltechnisch haben sie keine weitere Funktion, sie dienen lediglich der Geldanlage.

Phase 3 ("Navigation"): In Spielerreihenfolge senden die Spieler jeweils eines ihrer Schiffe verdeckt zu einem der 3 Märkte in Fernost. Die Märkte unterscheiden sich zum einen durch ihr Warenangebot, zum anderen durch die Kosten, die pro Schiff für die Reise dorthin anfallen. Die Aktion selbst kann man dann aber ebenfalls ausführen (teilweise jedoch nur in abgeschwächter Form - beispielsweise darf nur der erste Spieler einen Markt zunächst geheim beeinflussen, weitere Spieler können dann aber immerhin noch Einsicht in die vom ersten Spieler angedachte Marktentwicklung nehmen).

Die ausgesandten Schiffe haben ihrerseits 2 Charakteristika: Zum einen eine Geschwindigkeit (1-4), zum ande-

Fortsetzung von „East India Companies“

ren die Transportkapazität (1-3). Sind die früh im Spiel erwerbbar, schnell oder können mehr transportieren, so können im späteren Spielverlauf erwerbbar Schiffe durchaus schnell sein bei gleichzeitig immerhin mittlerer Kapazität.



Die Spieler senden nun also reihum und verdeckt Ihre Schiffe zu den Märkten - so lange, bis alle Schiffe irgendwohin geschickt wurden.

Phase 4 ("Verladen"): Zunächst wird die Marktentwicklung in Fernost dadurch angepasst, dass gemäß Würfelwurf aus Phase 1 und einer Marktkarte zusätzliche Klötzchen je Farbe hinzugefügt werden. Dies erhöht das Angebot der jeweiligen Waren und senkt gleichzeitig deren Preis. Anschließend werden die 3 Märkte nacheinander abgehandelt, indem schnellere Schiffe zuerst einkaufen dürfen, dann die langsameren (und bei gleicher Geschwindigkeit, die früher angekommenen). Jeder Kauf reduziert aber das Angebot und erhöht die Preise für die später Kaufenden. Beladene Schiffe wer-

den mit ihren Waren in den Heimathafen zurück gestellt.

Phase 5 ("Verkaufen"): Auch hier wird zunächst die Marktentwicklung in Europa gemäß Würfelwurf aus Phase 1 und einer Marktkarte angepasst. Allerdings werden hier die entsprechenden Klötzchen entfernt, was Nachfrage und

Preis steigert.

Die Spieler agieren nun reihum, wobei zunächst die schnelleren Schiffe verkaufen dürfen und somit die später

Verkaufenden sättigen und die Preise sinken lassen.

Phase 6 ("Ende der Epoche"): Abhängig davon, wer in der aktuellen Epoche wie viel Geld erwirtschaften konnte, steigen oder sinken die Aktienkurse der Gesellschaften. Zudem wird auf dieser Basis die Spielerreihenfolge für die nächste Epoche bestimmt.

Besitzt man Aktien fremder Gesellschaften, so zahlen diese (diesmal der Spieler, nicht die Bank) dafür abhängig vom Kurswert eine Dividende aus. In den späteren Epochen können dies durchaus ordentliche Summen sein, die man als auszahlende Gesellschaft nur ungern an die anderen Spieler abdrückt.

Nach 5 Epochen endet

das Spiel und die Spieler multiplizieren ihre Aktien mit deren jeweiligem Kurs. Hinzu wird das verbliebene Geldvermögen addiert - wer in Summe am meisten erwirtschaften konnte, der hat gewonnen.

Fazit

Betrachtet man das **Material**, so fällt zunächst etwas sparsame Lokalisierung auf. Es liegt zwar eine vorbildliche deutsche Anleitung bei, aber schon bei den Kurzregeln lediglich je ein deutsches und ein englisches Exemplar. Und die Beschriftungen auf dem Plan und den Märkten sind sämtlich auf Englisch. Insgesamt ist dies - vielleicht je nach Spielgruppe abgesehen von der Kurzregel - nicht wirklich störend, aber ich fand das schon etwas auffällig. Abgesehen davon ist das Material von guter Qualität, was auch auf die Ikonografie zutrifft.

Das Spiel selbst läuft recht rund, allerdings gibt es schon die ein oder andere Unschönheit, die man redaktionell eventuell noch etwas hätte "schleifen" können.

So fühlt sich beispielsweise die **Aktienkaufphase sehr merkwürdig** an, denn im Grunde gibt es keinen Grund, in dieser Phase Geld zurückzubehalten. Man kauft Aktien bis das Vermögen weg ist - durch jeden Kauf steigen sie ja, und da man (mit Ausnahme der letzten Epoche) jederzeit verkaufen kann, ist dies eine einfache Möglichkeit sein Geld schnell ein wenig zu vermehren. Gleichzeitig aber

Fortsetzung von „East India Companies“

ist dies ein Element, das schlichtweg den Führenden stärkt: Wer viel Geld hat, der bekommt dadurch noch mehr. Das in einem Regelbeispiel beschriebene Verhalten, während der Aktienkaufphase auszusteigen und später wieder einsteigen zu können, erscheint mir somit völlig sinnfrei und wir haben keine Situation erkennen können, in der dies hätte sinnvoll sein können. Später kaufen bedeutet in den meisten Fällen schlichtweg "teurer kaufen" - wozu sollte man das tun?

Auch die Aktionswahl ist unnötig umständlich: Setzt man in der ersten Runde noch seine Agenten beliebig ein, so dürfen sie in den Folgerunden nur noch zur bisherigen oder einer der beiden benachbarten Persönlichkeiten verschoben werden. Die beiden anderen Persönlichkeiten erreicht man zwar auch, aber nur über einen Zwischenschritt. Dieses Element empfanden viele meiner Mitspieler als völlig unnötig und auch ich halte es für verzichtbar.

Sehr gut dagegen gefällt mir der Markt, der mit teilweise bekannten, teilweise unbekanntem (aber manipulierbarem oder zumindest einsehbarem) Informationen ein **sehr dynamisches Geschehen** erzeugt. Hier kann man wahlweise zocken (und die für Manipulation oder Einsichtnahme "gesparten" Aktionen anderweitig verwenden) oder eben auf Nummer sicher zu gehen versuchen.

Diese Dynamik kann

aber auch zum Negativen ausschlagen - ich hatte Partien, wo durch Zufall das Warenangebot knapp und/oder die Nachfrage niedrig war(en). Dies führte in der vierten und vor allem fünften Epoche dazu, dass Spieler die Waren mancher Schiffe nicht mehr gewinnbringend losbekamen oder dies schon vorher absehbar war und die Schiffe daher in der aktuellen Runde recht nutzlos waren.

Dies ist auch dem geschuldet, dass im Spielverlauf die Gesamtzahl der Schiffe aller Spieler steigt, wogegen Angebot und Nachfrage über alle Epochen weitgehend ähnlich bleiben. Als Resultat gab es schon vierte oder fünfte Epochen, in denen die Gewinne verglichen beispielsweise mit Epoche 3 (die meiner Beobachtung nach häufig die "fetteste" ist) deutlich kleiner waren. Dies mag einerseits gewollt sein, weil dies schnelle Schiffe bevorteilt und somit die Notwendigkeit aufrecht erhält, sich permanent um die Aktualität seiner Flotte zu kümmern. Andererseits gibt das dem Spiel aber eine gewisse taktische Eindimensionalität - gezielt eine andere Strategie mit langsamen Schiffen großer Kapazität zu fahren funktioniert nicht, wenn alle anderen auf schnelle Schiffe setzen.

Zudem erzeugt es einen gewissen Nicht-Höhepunkt, und Epoche 5 fühlte sich gelegentlich (aber wohlgerne) ein wenig nach "Resterampe" an.

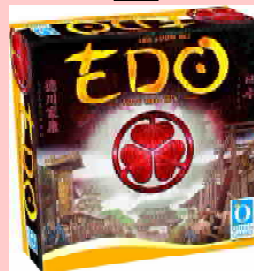
Weiterhin positiv zu vermerken ist der **hohe Grad an Interaktion**, vor allem auf-

grund des Aussendens der Schiffe und der Bewegungen der Märkte. Bei East India Companies spielt man nicht nebeneinander her, sondern die Aktionen der Mitspieler sind absolut relevant für das eigene Tun - eine Eigenschaft, die ich bei vielen der aktuell so angesagten "Engine-Builders"- und Multiplayer-Solitarspielen häufig vermisste.

Insgesamt halte ich "East India Companies" für ein **solides Spiel im oberen Kernerspielbereich**, welches ich insbesondere wegen des Marktes und der Interaktion zwischen den Mitspielern gerne mitspiele. Da aber auch die Resonanz bei meinen Mitspielern zwar im Bereich "ganz ok", aber keinesfalls im Bereich "euphorisch" war, gehe ich davon aus, dass es künftig nur noch gelegentlich auf den Tisch kommen und meinen Spielerschatz vermutlich mittelfristig wieder verlassen wird.

*Michael
Andersch*

Game News -
Wertung



EDO
Historienfilm
Deutschland 2012
von Stefan & Louis Malz
Queen Movies
Dauer: ca. 90 Minuten

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, donnerstags am Monatsende.

© 2024 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Die fernöstliche Filmzene ist ja eigentlich geprägt von sogenannten „Eastern“, also Filmen, welche die asiatischen „martian arts“, wie Karate, Kung Fu, etc. zum Inhalt haben. Es gibt aber auch richtige Historienschinken rund um Samurais, Shoguns, etc.

Dieser Streifen hier wurde aber von zwei Deutschen - Vater und Sohn Stefan und Luis Malz - gedreht. Er beschäftigt sich mit der Edo-Zeit in Japan, eine wirtschaftliche Blütezeit von 1603 bis 1868, als sich in Tokio (früher als „Edo“ bekannt) eine pulsierende städ-



tische Kultur entwickelte. Der Film zeigt die Bemühungen verschiedener Familien, ihre Macht hauptsächlich durch den Bau von Gebäuden in der Stadt und seiner Umgebung zu vergrößern.

Ein sehenswerter, wenn auch sehr anspruchsvoller Film, der sich zurecht das Prädikat „wertvoll“ verdient.



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spielabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Wöchentliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * 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
- * auch in **facebook** vertreten