

„NICE DICE“ IM TRAUNERHOF !!!

Würfelolympiade am Mittwoch, den 2. Jänner 2013 !!!! (S.1)



245. Ausg. 27. Dez. '12
 Auflage 100 Stück (!!!)
 21. Jg., Abo 15 Euro



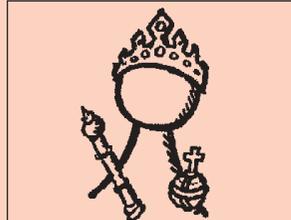
Game News - Traun Eigenreportage

Am 7. Januar im Jahre 49 BC befahl der römische Senat dem damaligen Prokonsul Gaius Julius Caesar, sein Heer zu entlassen. Dieser war allerdings nicht dafür bekannt, sich einfach in ein von anderen erwürfeltes Schicksal zu fügen und warf die Macht seines Heeres gen Süden.

Fortuna war ihm bekanntermaßen hold, und er ging aus dem folgenden Bürgerkrieg als erster römischer Kaiser hervor. Wir Knobelritter huldigen deshalb bei unseren nächsten zwei Treffen der Glücksgöttin mit Hilfe des wohlbekanntesten sechsseitigen Zufallsgenerators, der schon damals - vor über 2000 Jahren

- sehr gerne von den römischen Legionären bei Spielen zum Einsatz kam.

In diesem Sinne queren wir „Equus Knobelli“ am 2. Jänner 2013 - wie gewohnt ab ca. 19:00 Uhr im Amphitheater zu Traun - den Rubikon. Und das andere berühmte Zitat kommt auch noch. Nächsten Monat ;-)



Königspaar für das Jahr 2013

Alle Jahre wieder... Zum x-ten Mal schafft es Seine Majestät König Reinhold I., seine Regentschaft für ein weiteres Jahr zu verlängern. Auch die Regentin an seiner Seite bleibt gleich: Ihr Majestät Königin Doris II. Will unser Dauerherrscher gar der englischen Monarchin Konkurrenz machen?

Die gesamte Hierarchie der Knobelritter auf Seite 2.



Neues vom Trauner Spielekreis

Spielekalender 2013

Dieser Ausgabe der Game News liegt wieder der beliebt, mit Spannung und Ungeduld erwartete Spielekalender 2013 bei, der alle Spieleabende der Knobelritter und des Linzer Spielekreis, sowie die Termine der wichtigsten Spielveranstaltungen in Oberösterreich, Österreich, dem umliegenden Ausland und überhaupt beinhaltet.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. Jänner 2013 bis spätestens 12:00 Uhr.

ritter der knobelrunde

Jahresrückblick 2012

Wie jedes Jahr lassen wir auch heuer in der letzten Ausgabe der „Game News“ das Jahr der „Ritter der Knobelrunde“ wieder Revue passieren. Hier nun alle wichtigen Endwertungen:

Gesamtpunkte:

1. König Reinhold	318
2. Prinz Franky	292,5
3. Herzog Gerhard	265
4. Herzog Udo	216
5. Königin Doris	210,5
6. Marquis Johannes	144
7. Earl Oliver	139
8. Graf Stefan	136
9. Herzog Andreas H.	125,5
10. Baron Christian	113
11. Prinzessin Ute	110
12. Baron Thomas L.	97,5
13. Marquis Andreas Z.	97
14. Baronesse Nicole	66,5
15. Earl Yoshi	58
16. Earl Manfred	54
17. Lady Angie	51
18. Sir Roland	46,5
19. Ritter Stephan M.	43
20. Sir Janos	40

Punktedurchschnitt:

1. Marquis Andreas Z.	7,46
2. Lady Angie	5,10
3. Prinz Franky	4,72
4. Sir Roland	4,65
5. Herzog Udo	4,19
Baron Christian	4,19
7. Baron Thomas L.	4,06
8. Herzog Andreas H.	3,92
9. Herzog Gerhard	3,73
10. König Reinhold	3,70

Siege:

Die meisten Siege (31) konnte heuer Reinhold verzeichnen, dahinter folgen Gerhard (28 Siege) und Franky (21). Bei der Siegquote liegt Andreas Z. voran, darunter waren allerdings einige Teamspiele. Insgesamt war es ausgeglichener als früher, da sich die Siege mehr verteilten.

Spielefavoriten:

Die beliebtesten Spiele waren heuer **Vegas** (16x), **Crosswise** (11x), **Dog Royal**, **Zooloretto Würfelspiel** (je 10x) und **Hanabi** (7x).

Game News - Spielekritik

„Würfel-Olympiade“ ist das Thema unseres nächsten Spieleabends. Mit Würfeln sind aber nicht nur die normalen Sechsseiter mit 1 bis 6 Würfelaugen gemeint, sondern auch zahlreiche Spezialwürfel. Wie etwa solche mit Tiersymbolen...



Titel: **Zooloretto Würfelspiel**
Art des Spiels: **Zocker-Würfelspiel**

Autor: **Michael Schacht**
Verlag: **Abacus Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 7 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 11,-**

"Zooloretto" folgt ebenfalls dem Würfelspieltrend, denn nun rollen die Würfel auch im Tierpark. Wie im Brettspiel ist jeder Spieler Direktor eines kleinen Zoos und versucht seine Gehege mit Tieren zu besetzen. Dabei lautet die Devise: Nicht zu viel und nicht zu wenig, denn bei leeren Gehegen bleiben die Besucher weg und bei überfüllten gibt's Minuspunkte.

Jeder Spieler erhält einen Stift sowie einen Zoo-

zettel. Außerdem wird eine bestimmte Seite des Spielplans in der Mitte platziert sowie eine vorgegebene Anzahl von Würfeln bereit gelegt. Beides ist abhängig von der Spielerzahl. Der erste Spieler würfelt mit zwei Würfeln und legt diese auf ein oder zwei der Transportwägen auf dem Spielplan, egal, ob es sich dabei um Tiere oder Münzen handelt. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

Er kann entweder die Wägen um zwei Würfel erweitern oder alle Würfel eines Wagens auf das Ablagefeld seines Zoozettels legen. Anschließend kreuzt er entsprechend seiner Würfel auf seinem Zoozettel an, was er erhalten hat. Ist ein Tiergehege bereits voll, muss diese Tierart im zugehörigen Stall angekreuzt werden, was am Spielende pro Tierart zwei Minuspunkte bringt.

Der jeweils erste Spieler, der ein Gehege einer Tierart gefüllt hat, verkündet dies und bekommt dafür einen Bonus, welcher ebenfalls auf dem Zoozettel vermerkt wird.

Hat jeder Spieler Würfel von einem Transportwagen

genommen, endet eine Runde. Die nächste beginnt jener Spieler, der zuletzt Würfel genommen hat. Zu Ende ist das Spiel, sobald sich auf einem Zoozettel nur mehr in einem einzigen Tiergehege freie Plätze befinden. Nun gibt es je Tier einen Punkt und die entsprechenden Bonuspunkte. Minuspunkte werden für gefüllte Ställe abgezogen, es sei denn, man kann sie durch die Abgabe von Münzen neutralisieren. Braucht man seine Münzen nicht für diesen Zweck, zählen sie auch Pluspunkte.

So mancher Kunde wirft vor dem Kauf eines Spiels wahrscheinlich einen Blick auf die **Schachtelrückseite**, um sich einen Überblick über den Inhalt zu verschaffen und nachzulesen, worum es in dem Spiel überhaupt geht. Während man auf den meisten Spielen dann eine Rahmengeschichte zum Spielgeschehen zu lesen bekommt, unter der man sich gar nicht viel vorstellen kann, hat sich der Verlag hier eine neue Vorgehensweise überlegt: Er fasst das Spielkonzept kurz und bündig zusammen und gewährt damit dem Kunden einen **ersten Einblick in den Spielablauf**.

Packt man das **Spielmaterial** aus, besticht dieses durch die bedruckten Würfel

Fortsetzung von „Zooloretto - Würfelspiel“

sowie die farbigen Zoozettel, welche beidseitig bedruckt sind. Was den Würfeln im Vergleich zu den Tierplättchen des Brettspiels an Farbe fehlt, gleicht dieser Schreibblock wunderbar aus. Laut Auskunft des Verlages kann man den Wertungsblock übrigens im Fachhandel oder direkt beim Verlag nachbestellen.

Das Brettspiel-Grundprinzip des Dilemmas, vor dem man ständig steht, nämlich lieber eine kleine, aber sichere Tiergruppe zu nehmen, oder aber darauf zu warten, dass sich eine große bildet, die perfekt zum eigenen Zoo passt, wurde wunderbar für das Würfelspiel adaptiert. Auch die Aufmerksamkeit, welche die Mitspieler diesem Thema beim Platzieren ihrer Würfel schenken müssen, ist im Würfelspiel gefordert. Allerdings hat man es im Würfelspiel diesbezüglich ein bisschen leichter, denn ein leer geräumter Transportwagen wird nicht aus der Auslage entfernt, sondern kann wieder neu bestückt werden, so dass von Anfang bis zum Ende einer Runde die volle Anzahl an Lkws zur Verfügung steht.



Natürlich spielt – wie bei allen Würfelspielen – auch hier



das **Glück eine gewisse Rolle**. Trotzdem hat man aber auch nicht unbeträchtlich Einfluss auf das Spiel. Neben den oben erwähnten Überlegungen steht man auch immer wieder vor der Entscheidung, ob man kleine Tiergehege schnell befüllt, um den Bonus kassieren zu können, oder ob man sich lieber auf die großen Tiergehege konzentriert, damit man für überfüllte kleine nicht so schnell Minuspunkte einheimst.

Dies sind übrigens Überlegungen, welche spielunerfahrene 7-Jährige noch nicht anstellen können. Sie brauchen einige Partien, um auch nur ansatzweise zu verstehen, dass dank ihrer Würfelplatzierungen den Mitspielern das Glück lachen kann oder auch nicht. Will man das "Zooloretto Würfelspiel" also mit gleichwertigen Partnern

spielen, sollte man es **lieber mit 9-jährigen Kindern** versuchen, denn die verstehen dieses Prinzip besser.

Das Spiel ist in etwa 15 Minuten gespielt. Wartezeiten gibt es wenig, weil man bereits während der Züge der Mitspieler überlegen kann, ob auf den Transportwägen lukrative Angebote liegen. Entscheidet man sich für das Würfeln, ist die Sache auch recht schnell erledigt, denn bei genau einem Wurf mit lediglich zwei Würfeln verfällt trotz gewisser Platzierungsüberlegungen selten jemand in ausgewachsene Grübeleien. Aufgrund der **kurzen Spieldauer** wird deshalb auch oft und gerne eine zweite Partie angehängt.

Das "Zooloretto Würfelspiel" gefällt mir übrigens am besten zu dritt oder viert. Zwar funktioniert es auch zu zweit

**Fortsetzung von
„Zooloretto - das
Würfelspiel“**

gut, aber in dieser Besetzung fehlt ein wenig der Pepp.

In Erwachsenenrunden ist es als Absacker recht beliebt, Kinder spielen es gerne mal zwischendurch, und es passt in jede Tasche, um auf einen Ausflug oder in den Urlaub mitgenommen zu werden. Alles in allem gibt es an diesem Würfelspiel also nichts

auszusetzen und wer "Zooloretto" mag, sollte unbedingt mal eine Partie auf Würfelsbasis probieren.

**Sandra
Lemberger**

Game News -
Wertung



**HALL
OF
GAME**

Was für eine ereignislose, ja fast faaaaaade Wertung. Die einzige Veränderung in den Top Five ist der - leichte - Rückfall von AFRICANA vom 5. auf den 6. Platz, den dann HECK MECK BARBECUE nutzen konnte, um sich genau einen Platz zu verbessern. Somit stehe nach wie vor dieselben vier Spiele oben im Klassement: DOG ROYAL in Führung, dahinter VEGAS, dann CONQUEST OF PLANET EARTH. Boring. Gähn. Schnarch. Zzzzzz.

Wenigstens nähern sich dann einige Spiele dem Aufstieg in unsere „Hall of Games“. Allen voran DOG ROYAL, das unter Beibehaltung seiner Spitzenposition in 3 Monaten den Aufstieg schafft. Aber auch VILLAGE könnte es zur selben Zeit gelingen. Am nächsten dran wäre punktemäßig zwar AFRICANA, aber da dürften die Fans nicht so stark nachlassen wie zuletzt. VEGAS hat Chancen, es irgendwann zu schaffen, aber momentan fehlt dazu noch der so wichtige 1. Platz in der Wertung.

Und wie schaut es sonst aus? Von den Neuvorschlägen hat sich FLASH POINT schon etwas nach oben orientiert, EDO hält sich hingegen noch vornehm zurück.

Für die Spiele ab Platz 8 wird es sehr schwer. Selbst HANABI, für das ich eigentlich wesentlich mehr Anklang erwartet hätte, hat Schwierigkeiten, aber vielleicht entdecken die Knobelritter erst mit der Zeit seine Qualitäten. Ganz aus der Wertung gefallen ist nun endgültig IM WANDEL DER ZEITEN - WÜRFELSPIEL, das sich so lange gehalten hat. Es konnte 27 Punkte sammeln (Rekord!) und ist doch ausgeschrieben.

Als Neuvorschlag gibt es diesmal nur einen einzigen, dafür aber einen richtigen Hochkaräter: TERRA MYSTICA. Viele Neuheiten aus Essen sind bereits eingetroffen, aber erst ein paar konnten ausprobiert werden. Das werden noch richtig spannende Wochen des Kennenlernens...

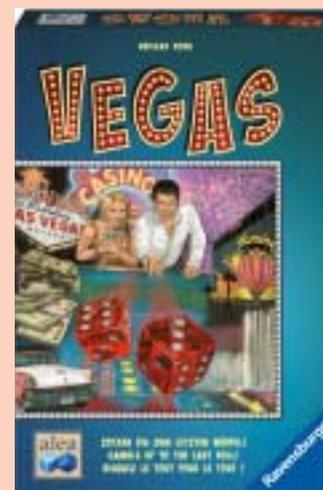
Wertung:

1. Dog Royal	7/+11/-0/18/ =
2. Vegas	6/+11/-0/18/ =
3. Conquest of Pl. Earth	4/+10/-1/13/ =
4. Village	3/+ 9/-0/12/ =
5. Heck Meck Barbecue	2/+ 9/-0/11/ +
6. Flash Point	*4/+ 6/-0/10/ +
7. Africana	2/+ 7/-0/ 9/ -
8. Pantheon	2/+ 4/-0/ 6/ -
9. Santiago de Cuba	2/+ 2/-0/ 4/ -
EDO	*2/+ 2/-0/ 4/ +
11. Risiko Evolution	1/+ 2/-0/ 3/ -
Hanabi	1/+ 2/-0/ 3/ -
Linq	1/+ 2/-0/ 3/ -

Vorschlag: Terra Mystica (1 x)

Game News - Spielekritik

Wenn es um Würfelspiele geht, bei denen der Zufall naturgemäß eine gewisse Rolle spielt, ist man in der Glücksspielmetropole in der Wüste Nevadas gut aufgehoben. Aus Rechtsgründen musste der Titel ohne das „LAS“ auskommen...



Titel: Vegas
Art des Spiels: Zocker-Würfelspiel
Spielauteur: Rüdiger Dorn
Verlag: alea Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 25,-
Auszeichnung: nominiert zum Spiel des Jahres '12

Peinlich. Mehr als peinlich sogar.

Das einzige Mal, als ich in Las Vegas war, legte ich mich nach der Ankunft im Hotel nachmittags kurz aufs Ohr, um für die heiße Nacht fit zu sein. Doch der Jetlag schlug erbarungslos zu, sodass ich erst

am nächsten Morgen wieder aufwachte. So kam es, dass ich absolut nichts vom aufregenden Nachtleben in der Glitzerwelt der Glücksspielmetropole mitbekam. Heute noch kann ich mir keine Folge von "CSI - Den Tätern auf der Spur" anschauen, ohne mich am liebsten in den Hintern beißen zu wollen.

Was für ein Glück, dass ich jetzt - zumindest spielerisch - das Versäumte etwas nachholen kann. Beim Spiel "Vegas" kommen die bekanntesten Casinos von Las Vegas vor: "Goldenen Nugget", "Caesars Palace", "The Mirage", "Sahara", "Luxor" und "Circus Circus". Jedem Casino, das durch ein großes, rautenförmiges Plättchen repräsentiert wird, ist eine Würfelzahl zugeordnet.

Zum Spielmaterial zählen dann noch Dollarscheine. Leider keine echten Geldnoten, sondern nur Geldkarten, aber immerhin in den Werten von \$ 10.000,- bis \$ 90.000,-. Der Reihe nach werden für jedes Casino Geldkarten aufgedeckt, und zwar so lange, bis bei jedem einzelnen Casino ein Betrag von mindestens \$ 50.000,- ausliegt. Einige Casinos sind daher nur

mit einer einzigen Geldkarte bestückt, andere haben dafür zwei oder mehrere Geldkarten. Dies ist die Ausgangssituation des ersten Durchgangs, sozusagen die Bank, die es für die Spieler zu knacken gilt.

Und dann heißt es auch schon: "Faites vos jeux!". Hierbei kommt das letzte, und zugleich wichtigste Spielmaterial zum Einsatz: Die Würfel, von denen jeder Spieler acht Stück in seiner Farbe erhält. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen Würfeln, die ihm für diesen Durchgang noch zur Verfügung stehen. Danach platziert er **alle** Würfel **einer** Augenzahl auf dem entsprechenden Casino. Er kann also nicht wählen, nur einen Teil der passenden Würfel zu nehmen, also beispielweise von 4 gewürfelten "6ern" nur 2 oder 3 zu platzieren. Die Spieler können durchaus unterschiedlich oft an der Reihe sein.

Hat auch der letzte Spieler seinen letzten Würfel auf einem Casino untergebracht, gilt: "Rien ne va plus!", und die Casinos werden der Reihe nach ausgewertet. Wer die meisten Würfel platziert hat, darf sich den höchsten Geldschein nehmen, der Spieler mit den zweitmeisten Würfeln die zweithöchste Geldkarte, usw.

Fortsetzung von „Vegas“

Dabei kann es passieren, dass Spieler nichts abbekommen, aber auch dass noch Geldkarten übrigbleiben, die dann einfach unter den Geldstapel zu rück geschoben werden.

Schlimm ist es für alle Spieler, welche die gleiche Anzahl an Würfeln in einem Casino haben, denn alle ihre Würfel kommen noch vor der Geldverteilung zurück in den Vorrat. Die betroffenen Spieler gehen somit völlig leer aus. Noch ärgerlicher wird es, wenn dadurch Mitspieler mit weniger Würfeln profitieren und fleißig abcashen. Ganz besonders hinterlistige Zocker versuchen, dies sogar bewusst herbeizuführen.

Danach werden die Casinos neu mit Geldkarten bestückt, der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn und der nächste Durchgang beginnt - neues Spiel, neues Glück! Nach vier Durchgängen gewinnt der Spieler, der insgesamt das meiste Geld erzocken konnte.

"Vegas" ist - das dürfte klar sein - absolut kein Taktikspiel, sondern ein reines Zockerspiel ohne großen Schnick-Schnack, ohne unnötigen Ballast, fast schnörkellos. Großartig, wie Rüdiger Dorn, eher bekannt für komplexe, auf vielfache Weise verwobene

Spielmechanismen, das Spiel auf das Wesentliche reduziert hat. Gerade durch seine Einfachheit macht es so viel Spaß.

Vor allem in Vollbesetzung ist es ausgesprochen



Jedenfalls hat "Vegas" in unseren Spielrunden sofort eingeschlagen und könnte für die nächste Zeit der beliebteste Absacker am Ende eines anstrengenden Spieleabends werden...

Willy

Game News - Wertung



Notenskala

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



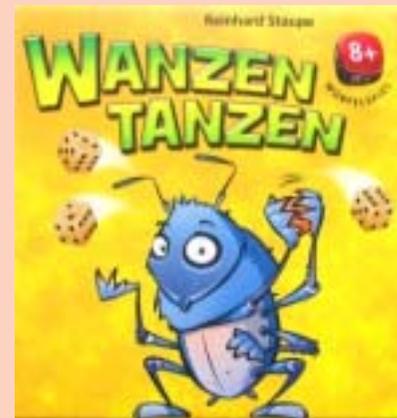
unterhaltsam. Psychologische Tricks werden angewandt, um sich einen kleinen Vorteil herauszuholen, oder Mitspieler gegeneinander aufzuhetzen. Da wird das Glück heraufbeschworen, da wird gedroht, gefleht, gehusst, geflucht, gebettelt, gejubelt, etc. Die ganze Palette menschlicher Emotionen ruft dieses kleine Würfelspiel hervor.

Aus diesem Gesichtspunkt heraus ist verständlich, weshalb es zu dritt und vor allem zu zweit nicht mehr ganz so lustig ist. Da hilft auch die Regelung mit neutralen Würfeln, die sich hauptsächlich zum Ärgern eignen, nicht viel. Warum ist "Vegas" dann aber nur für bis zu fünf Spieler ausgewiesen? Sicher: Es ist fraglich, ob das Spiel bei 7 oder mehr Spielern noch funktioniert, da die Wahrscheinlichkeit zu lästigen Pattstellungen über-

mäßig ansteigt. Sechs Spieler dürften meiner Meinung nach aber noch in Ordnung sein, eventuell muss nur der Mindestbetrag pro Casino geringfügig erhöht werden.

Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel werden auch wieder ganz normale Sechsseiter verwendet. Und auch der Ablauf mutet vertraut an. Und doch ist es irgendwie anders als gewohnt, wofür einige lästige Insekten der Gattung *heteroptera* verantwortlich sind...



Titel: **Wanzen tanzen**
 Art des Spiels: **Würfelspiel**
 Autor: **Reinhard Staupe**
 Verlag: **Amigo Spiele**
 Jahrgang: **2012**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 8 Jahren**
 Dauer: **ca. 30 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 9,-**

Einleitung

"Wanzen tanzen" ist eine neue Variation eines alten aber guten Spiels - dem Würfelpoker. Wer sich also für Full House, Poker, Straße, etc. interessiert, wird auch an diesem Spiel Gefallen finden. Allerdings geben hier Wanzen die Aufgaben vor, die man sich nur bedingt aussuchen kann. Falls man dabei keinen Erfolg

hat, sorgen nervige kleine Babywanzen auch noch für Minuspunkte. Ziel ist natürlich, am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt zu haben.

Beschreibung

Von den Aufgabenkarten werden 15 abgezählt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und zeigt nun 2 bis 4 zu lösende Aufgaben an: z.B. Kleine Straße, Drilling, Full House, Alle gerade, 3 3 6... Die Strafkarten von -1 bis -5 werden als offener Stapel daneben platziert. Dazu gibt es noch Babywanzen, Abdeckchips, die 5 Würfel und die Schachtelunterseite als Würfelbecher.

2. Der Spieler wiederholt den Wurf mit den Würfeln, die er gerade geworfen hat. Er muss sich dafür aber eine Babywanze nehmen.

Diese zwei Möglichkeiten wiederholt er so lang, bis alle 5 Würfel auf der Seite liegen. Hat er dann eine Aufgabe erfolgreich geschafft, darf er diese mit einem Abdeckchip als erledigt markieren. Er kann nun eine weitere Aufgabe versuchen oder an den nächsten Spieler weitergeben.

Kann er aber keine der Aufgaben erfüllen, muss er sich 2 Babywanzen nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gelingt es einem Spieler, die letzte Aufgabe auf der Karte zu erfüllen, erhält er diese mit ihren Pluspunkten. Die nächste Aufgabenkarte darf der nächste Spieler beginnen.

Der älteste Spieler beginnt und versucht nun, mit seinem Würfelwurf eine der Aufgaben zu lösen. Dazu hat er nach jedem Wurf zwei Möglichkeiten:

1. Er legt eine beliebige Anzahl der Würfel zur Seite, die er in seinem Spielzug nicht mehr verwenden darf.



Fortsetzung von „Wanzen tanzen“

Erhält ein Spieler irgendwann im Spielverlauf seine 5. Babywanze, muss er sich sofort eine Strafkarte nehmen und alle Babywanzen (auch die der Mitspieler!) wandern in den Vorrat zurück.

Das Spiel endet sofort, wenn der Aufgabenstapel oder der Strafkartenstapel aufgebraucht ist. Jeder Spieler zählt nun seine Pluspunkte und zieht die Strafpunkte davon ab. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Fazit

„Wanzen tanzen“ ist ein flottes Würfelspiel, das jung und alt gleichermaßen begeistert. Es hat natürlich einen hohen Glücksfaktor, aber man kann durchaus taktieren. Entscheidet man sich für eine weitere Aufgabe und riskiert Babywanzen? Vertraut man darauf, dass der nächste Spieler die Aufgabe nicht schafft, 5

Babywanzen und Minuspunkte bekommt, man dadurch seine eigenen Babywanzen wieder los wird und dadurch im Vorteil ist?



Man sieht, es sind durchaus einige Überlegungen anzustellen, wie man nun seine Würfel optimale einsetzen kann. Schadenfreude und Spaß kommen bei diesem Spiel auf jeden Fall nicht zu kurz, und da die 30 Minuten Spieldauer eher die maximale Zeit angibt, steht mehreren lustigen Spielrunden nichts im Weg. Also fröhliches Würfeln!

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, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker

Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Die Blechbox des nächsten Spiels enthält 130 Spezialwürfel. Die Wahrscheinlichkeit, dass es sich dabei um ein Würfelspiel handelt, ist daher ziemlich groß, weshalb wir es hier an dieser Stelle mal vorsichtshalber vorstellen wollen ;-)



Titel: Quarriors!
Art des Spiels: Dice-Building Game
Spielautoren: Mike Elliott und Eric Lang
Verlag: WizKids
Jahrgang: 2011
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

„Dominion“ wurde 2009 völlig verdient zum „Spiel des Jahres“ gekürt, und räumte zum Drüberstreuen auch noch den Deutschen SpielePreis ab. Das Deckbausystem war ja auch wirklich etwas ganz Neues, Innovatives, das sofort Hunderttausende Spieler begeisterte.

Und doch gibt es eine Sache, die stört: Das ewige Mischen nervt einfach. Besonders zu Beginn muss jede zweite, dritte Runde durchgemischt

werden. Mit gerade mal einem Dutzend Karten ist auch kein vernünftiges Mischen möglich, so wie „Riffle Shuffle“ o. ä. Echt nervig. Gibt es keine Möglichkeit eines Deckbauspiels, bei dem dieses lästige Mischen wegfällt?

Die gibt es in der Tat. Bei „Quarriors!“ werden die Karten einfach durch Würfel ersetzt, und fertig ist eine kleine Abart zum bekannten „Deckbuilding Game“: Das „Dicebuilding Game“!

Der Titel verrät schon einiges. Die Wortschöpfung besteht aus einem „Q“ für „Cubes“ (englisch für Würfel), sowie „Warriors“ (engl.: Krieger). Also bedeutet dies so viel wie Würfelkrieger. Wir beschwören im Laufe des Spiels Krieger - verschiedenste Kre-



aturen - herauf, um an wertvolle Siegpunkte zu gelangen. Die Krieger und alles andere kommen dabei auf **Würfeln** vor, weshalb wir uns sinnvollerweise zuerst mit den unterschiedlichen Würfeln beschäftigen wollen, von denen wir immerhin 130 Stück in der würfelförmigen Blechbox vorfinden.

Zu den Würfeln, welche jeder Spieler bereits zu Beginn in seinem Beutel hat, gehören die **Kraftwürfel**. Sie sorgen für die Energie, mit denen Krieger heraufbeschworen und neue Würfel „eingefangen“ (vulgo: gekauft) werden können. Ebenfalls zur Basisausstattung zählen die sogenannten **Unterstützerwürfel**. Wie bei fast allen Würfeln dieses Spiels sind auf drei Seiten ebenfalls Kraftwerte abgebildet, eine Seite erlaubt das Neuwürfeln dieses und eines beliebigen anderen Würfels. Die beiden letzten Seiten dieser braunen Würfel stellen eine Kreatur dar, allerdings einen ziemlich schwachen und wenig wirkungsvollen Krieger, den man meist nur in der Anfangsphase oder aus Verlegenheit in den Kampf schickt. Und schließlich gibt es noch die **Portalwürfel**, die bei jeder Partie zum Erwerb stehen. Ihre Funktion ist es, in einer Runde für zusätzliche Würfel und

Fortsetzung von „Quarriors!“

somit zusätzliche Möglichkeiten zu sorgen.



Von allen anderen Würfeln kommen in jeder Partie nur eine bestimmte Anzahl ins Spiel. So werden zufällig 3 Karten "**Zaubersprüche**" gezogen, offen in die Tischmitte gelegt und mit je 5 entsprechenden Würfeln bestückt. Außerdem kommen - ebenfalls zufällig - 7 Karten "**Kreaturen**" mit je 5 passenden Würfeln in die Tischmitte. Dies ergibt eine in jeder Partie neue Ausgangssituation mit anderen zur Verfügung stehenden Zaubersprüchen und Kreaturen.

Der **Spielverlauf** ist relativ einfach. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er alle Kreaturen werten, die er zu diesem Zeitpunkt noch ausliegen hat, und sich die entsprechenden Ruhmpunkte auf der Ruhmleiste gutschreiben. Die Würfel kommen daraufhin auf den "Friedhof". Danach zieht der Spieler 6 Würfel aus dem Beutel und würfelt sie. Zaubersprüche kann er gleich für einen späteren Gebrauch bei-

seite legen. Will er aber gewürfelte Kreaturen heraufbeschwören, muss er die Beschwörungskosten in Form von Kraftpunkten bezahlen. Schließlich muss er mit seinen Kreaturen alle Gegner angreifen. Der Gesamtangriffswert seiner Kreaturen wird mit den Verteidigungswerten der Mitspieler verglichen. Besiegte Kreaturen landen auf dem Friedhof. Schließlich kann der Spieler noch mit verbliebenen Kraftpunkten einen "Beutewürfel aus der Wildnis fangen", sprich: einen Würfel aus der Tischmitte erwerben. Abschließend kommen alle verbrauchten und erworbenen Würfel auf den Friedhof.

Das Spiel endet, sobald es entweder vier oder mehr leere Machtkarten von Kreaturen in der Tischmitte gibt, oder - häufiger der Fall - ein Spieler ausreichend viel Ruhm erworben hat. Die Anzahl der benötigten Ruhmpunkte hängt dabei von der Anzahl der Spieler ab.

"Quarriors!" hat als "Dicebuilding Game" naturgemäß viele **Ähnlichkeiten** zu "Dominion". Die Karten werden einfach durch Würfel ersetzt, ansonsten ändert sich nur die Terminologie. Statt des Nachziehstapels fungiert ein Stoffbeutel, aus dem die Würfel gezogen werden, und der Ablagestapel nennt sich hier "Friedhof". Auch der Zyklus ist derselbe: Die Würfel wandern vom Beutel auf den Tisch, von dort aus schrittweise auf den Friedhof und landen schließlich wieder im Stoffbeutel.

Auch hier gibt es die Möglichkeit, die schwächeren Startwürfel zu entsorgen. Jedes Mal, wenn eine Kreatur gewertet wird, darf man einen beliebigen Würfel des Friedhofs aus dem Spiel entfernen. Natürlich versucht man so im Laufe des Spiels, sein "Deck", hier der eigene Würfelvorrat, durch neue und stärkere Würfel zu verbessern, effektiver zu gestalten.



Einen wesentlichen Unterschied gibt es bei den Siegpunkten. Während diese bei "Dominion" gezielt erworben werden, geschieht dies bei "Quarriors!" wesentlich weniger direkt. **Ruhmpunkte** können hier im Normalfall nur durch Kreaturen lukriert werden. Noch dazu benötigt dies **einige Schritte**, bei denen auch der Zufall eine Rolle spielt. Kreaturenwürfel müssen erstens einmal gekauft werden, wofür ausreichend Kraftpunkte benötigt werden. Der Würfel wandert auf den Friedhof und kommt erst in den Beutel, wenn dieser leer ist. Dann muss dieser Würfel noch aus dem Beutel gezogen werden, was jedoch zwangsläufig einmal passiert. Beim

Fortsetzung von „Quarriors!“

Würfeln muss er auf eine Kreaturenseite fallen (Wahrscheinlichkeit in den meisten Fällen 50 %), sonst nutzt er nichts. Außerdem muss die Kreatur ja noch heraufbeschworen werden, wozu wiederum Kraftpunkte gebraucht werden. Und schließlich muss die Kreatur noch eine ganze Runde lang die Angriffe der Kreaturen aller Mitspieler überstehen. Besonders bei mehreren Mitspielern steigt die Gefahr, dass auf diese Weise die Kreatur schon vernichtet wird, bevor sie überhaupt Ruhmpunkte einbringen kann. Aus diesem Grund sind umso weniger Ruhmpunkte zum Sieg vonnöten, je mehr Spieler mitmachen.

Zaubersprüche sind da etwas einfacher, denn sie benötigen keine Beschwörungskosten. Sie kommen, einmal erwürfelt, direkt in die "Bereitschaftszone" und können von dort zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug (manche sogar als Reaktion auf Aktionen der Mitspieler) genutzt werden, aber auch für später aufgehoben werden. Erwähnenswert sind noch die **gebundenen Zaubersprüche**, die - sobald "ausgesprochen" (= genutzt) - einer Kreatur zugeordnet werden, um beispielsweise deren Angriffs- oder Verteidigungswert zu erhöhen. Der Zauberspruch verbleibt dann so lange bei der Kreatur, bis diese vernichtet oder gewertet wird, oder aus einem anderen Grund das Spiel verlässt.

Wie auch bei "Dominion" liegt der Reiz dieses Aufbauspiel darin, dass man in jeder Partie eine andere **Ausgangssituation** vorfindet. Von 20 verschiedenen Zaubersprüchen kommen in einem Spiel gerade mal 3 zum Einsatz, von 30 Kreaturen jeweils nur sieben. Allerdings bedeutet dies nicht, dass es 20 unterschiedliche Zauberspruch-Würfel und 30 unterschiedliche Kreaturen-Würfel gibt. Von jeder Kreatur kommen drei passende Karten vor, für die dieselben Würfel gelten. So gibt es einen "Plündernden Goblin", einen "Starken Plündernden Goblin" und einen "Mächtigen Plündernden Goblin" mit jeweils etwas abweichenden Werten und Fähigkeiten. Es versteht sich von selbst, dass in einer Partie nur je eine Version vorkommen kann. Bei den Zaubersprüchen funktioniert dies auf dieselbe Art. Ein netter Kniff, der ausreichend Abwechslung bietet, aber kostspielige Würfel spart.

Bei den Kreaturen und auch bei den Zaubersprüchen haben sich die Autoren Mike Elliott und Eric Lang einiges einfallen lassen. Ich möchte dem potentiellen Spieler nicht des Vergnügens berauben, die unterschiedlichen Karten, ihre Effekte und Auswirkungen selbst kennenzulernen, daher hier nur ein paar wenige Anmerkungen. Die Kosten eines Würfels richten sich selbstverständlich nach ihrer Wirkung, bei den Kreaturen wirken sich auch die möglichen Ruhmpunkte darauf aus. Kreaturen weisen neben einem Symbol

noch drei Werte auf: ihre Stufe, welche gleichzeitig die Beschwörungskosten darstellt, einen Angriffs- und einen Verteidigungswert. Einige Würfelseiten zeigen zudem noch ein oder zwei "Sternchen" (*), welche für auf der entsprechenden Kreaturenkarte näher beschriebene Spezialeffekte stehen.



Es dauert eine ganze Weile, die Fähigkeiten aller Kreaturen zu entdecken. In dieser Zeit ist "Quarriors!" spannend und immer wieder interessant. Ähnlich wie bei "Dominion" gilt es, in der Auslage die vorteilhaftesten Karten und besten Kombinationen herauszufinden, um ein möglichst effektives "Deck" zu erhalten. Aber nach einem guten Dutzend Partien kennt man fast alles auswendig, was zwar das Spieltempo erhöht, aber allmählich doch langweilig wird. Zum Glück sind bereits **Erweiterungen** erhältlich. Ich bin eigentlich kein Freund solcher Zusätze, für den normalen Gebrauch eines Spiels sollte meiner Meinung nach die Grundausstattung ausreichen. Spielt man "Quarriors!" jedoch sehr oft, was bei

Fortsetzung von „Lokus“

einer Spieldauer von höchstens einer Stunde ja schnell vorkommen kann, sind neue Kreaturen, Zaubersprüche und Effekte fast schon eine Notwendigkeit. Ich bin mir sicher, dass in diesem Spielsystem noch viele Ideen für lang anhaltenden Spielspaß stecken.

Noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**. Das Herzstück des Spiels sind natürlich die vielen Würfel. 130 Spezialwürfel in 18 verschiedenen Sorten, durch die Farbgebung relativ deutlich auseinanderzuhalten. Um sie in der Blechbox unterzubrin-



gen, mussten sie etwas kleiner geraten als übliche Würfel. Dadurch leidet allerdings die Lesbarkeit. Vor allem bei schlechter Beleuchtung haben "ältere" Herren wie ich Probleme, die Symbole eindeutig zu erkennen. Auch die Spielregel verwendet eine ziemlich kleine Schriftgröße, dafür ist sie gut gegliedert und lässt keine Fragen offen.

Mir gefällt "Quarriors!" ganz gut, und es wird wohl noch ein paar Mal auf den Spielstisch kommen. Vorher muss ich mir aber unbedingt noch die eine oder andere Erweiterung zulegen...

Maly

Game News - Wertung



Die Geschichte der „Game News“

Kapitel 6 - Klein, aber oho!

Dann kam die erwähnte Ausgabe Nr. 50 mit der einschneidendsten, ja geradezu revolutionärsten Veränderung im Zeitungswesen seit Erfindung des Buchdrucks. Die "Game News" erschienen im Format DIN-A5!!! Durch diesen Geniestreich, der dem Chefredakteur um ein Haar den Purlitzerpreis einbrachte, konnte mehr Information auf weniger Papier gedruckt werden, und das bei einer gleichzeitigen Erhöhung der Seitenzahl (8). Das war die Rettung für die finanziell schwer gebeutelten "Game News"!

Kleinformat verpflichtet! Und so kam es logischerweise

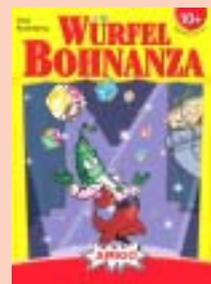
zu einer neuen Rubrik "Playgirl des Monats" auf Seite 5. Dass sich diese Kolumne nur 12 Ausgaben lang hielt, beweist die untergeordnete Rolle der Frau in der Welt des Spiels. Aber wenigstens waren ein paar schöne Augenweiden dabei...

Doch auch graphisch tat sich einiges. Nach Jahren der Lethargie erlangte der bis dahin nur dahinschlummernde Pöppelritter endlich die ihm gebührende Bedeutung. Seine leicht verbesserte Abbildung, geschminkt und geliftet, zierte fortan die "Knobelnews" auf Seite 2, seine barbusige Freundin kam auf Seite 5 zum Einsatz. Ein lorbeerbekranzter Pöppel ("Hall of Games"), ein zauberstrahlenschleudernder Magierpöppel ("Magic News") und die Bewertung der Spiele mit Hilfe von Wappen unter-

strichen den Charakter einer "Knobelritter"-Clubzeitung mit all dem unwiderstehlichen Charme, den die "Game News" bis zum heutigen Tage auszeichnet.

Möge diese Perle unter den Zeitungen dieser Welt, dieser Höhepunkt des geschriebenen Wortes, das Non-plus-ultra für alle Spielbegeisterte uns auf ewig erhalten bleiben. Amen.

Mit diesem frommen Wunsch endete unsere in den Ausgaben 50 und 70 abgedruckte „Geschichte der Game News“. Viel hat sich seitdem getan, es sind ja auch fast 15 Jahre vergangen. Deshalb wird die Serie in den nächsten Ausgaben auch fortgesetzt...



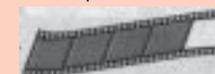
Komödie
Deutschland 2012
Regie: Uwe Rosenberg
Amigo Filme
Dauer: ca. 30 Minuten

Der Film-Tip des Monats

So manchen Star-Regisseur kennt man nur von wenigen seiner Filme, auch wenn er daneben viele andere gedreht hat. Uwe Rosenberg wurde bekannt durch seinen Filmklassiker „Bohnanza“. Filmstudio und er selbst pflegen aber diesen Kultstatus, indem sie immer wieder neue Filme oder Fortsetzungen in unsere Kinos bringen. Dieses Jahr ist mit „Würfel Bohnanza“ ein weiterer Film mit seinen beliebten Hauptdarstellern, wie Blaue Bohne, Saubohne, Brechbohne, etc. erschienen. Allerdings führt bei seinem



neuesten Werk nicht nur Rosenberg selbst Regie, sondern auch der Zufall in Form von Würfeln. Trotzdem kann man seinen Streifen wieder als überaus gelungen bezeichnen. Prädikat: spielenswert!



Impressum

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

© 2012 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 Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen 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
- * Spielebestellservice für die Mitglieder