

TRAUN: WÜRFEL SIND GEFALLEN!

2. Würfel-Olympiade am Mittwoch, den 6. Feb. 2013! (S.1)



246. Ausg. 31. Jan. '13
Auflage 100 Stück (!!!)
22. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Vita brevis, ludus longa!
Wir bleiben nicht nur
dem Thema, sondern auch
dem Schirmherren des letz-
ten Monats treu. Julius Caesar
führte im Jahr 45 vor Christus
den ersten römischen Kalen-
der ein, der den Februar zum
Schaltmonat machte.

Bescheiden wie er nun
mal war, nannte er ihn juliani-
schen Kalender.

Damit hat er uns neben
allen Vorteilen gegenüber äl-
teren Kalendern eingebrockt,
dass wir - bis sich Papst Gregor
darum kümmerte - 11 Minu-
ten im Jahr zu viel hatten. Kein
Wunder also, dass wir seit
rund 430 Jahren das Gefühl
haben, uns läuft die Zeit davon,

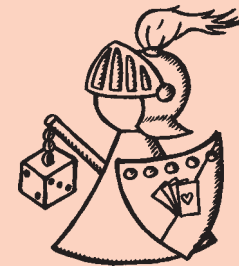
wo wir doch zuvor 1600 Jahre
darauf trainiert wurden, mehr
davon zu haben..

Um in unserem kurzen
Leben also möglichst viele
lange Spiele unterzubringen,
treffen sich die „Magisteri di
Ludus Cogitare“ am 6. Febru-
ar ab 19:00 Uhr zu panem et
cir-censes im vicus trauni.

Alea iacta est,



HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trau- ner Spielekreis

Jahres-Abonnement der „Game News“ 2013

Tempus currit, und wie-
der einmal ist das Abo für die
„Game News“ fällig. Trotz ei-
ner Inflation von knapp 3 %
bleiben die Preise heuer gleich.
Die Printausgabe kostet nach
wie vor **Euro 15,-**, die elek-
tronische Zeitung im pdf-For-
mat ist schon für **Euro 5,-** zu
haben.

Sauna-Meister 2012

„Same procedure as last
year?“ - „Same procedure as
EVERY year!“ So könnte man
die Ehrung des Saunameisters
beschreiben. Den Titel des
erfolgreichsten Spielers wäh-
rend der Saunarunden geht nun

ritter der knobelrunde

schon seit gefühlten 87 Jahren
an Franky. Mit 21 Siegen setz-
te er sich wieder einmal deut-
lich von seinen Konkurrenten
(Günther 6, Andreas und Chris-
tian je 3) ab.

Hall of Games

Stichtag für das email-
Voting für unsere „Hall of
Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Son-
ntag, der 10. Febr. 2013 bis spä-
testens 12:00 Uhr.

Treue-Verlosung

Auch heuer gibt es wieder
die - besonders von den glück-
lichen Gewinnern geschätzte-
Verlosung, bei der die treuesten
Besucher unserer Spieleab-
ende (es zählt jeweils nur der
1. Mittwoch jedes Monats) mit
Sachpreisen belohnt werden.
Am nächsten Mittwoch werden
wieder 3 Gewinner aus der
Lostrummel gezogen.

Klubmeisterschaft 2012

Der Klubmeister des Jah-
res 2012 steht fest. In einem
kleinen, aber umso selekti-
veren Teilnehmerfeld setzte
sich **Andreas Hainy** im Finale
gegen Franky, Reinhold und
Udo im Spiel „Village“ durch.
Gratulation an den neuen Klub-
meister!

Zwischenwertung bei den Knobelritten

Nach einem einzigen
Spieleabend ist es noch zu früh
für Prognosen, aber Reinhold
und Doris lassen schon durch-
blicken, dass sie nicht gewillt
sind, ihren Thron zu räumen:

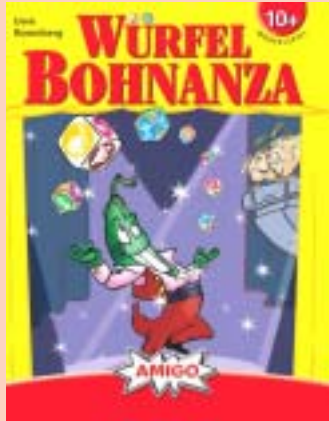
1. König Reinhold	29
2. Knappe Manfred	28,5
3. Prinz Franky	28
Herzog Gerhard	28
5. Knappe Jakob	27
6. Königin Doris	26
7. Knappe Simon	19
8. Lady Angie	17
Knappe Thomas B.	17
10. Herzog Udo	16
Graf Christian	16
Kammerzofe Nina	16
13. Knappe Maxi	13,5

**Nürnberger
Spielwarenmesse
30.01. - 04.02.13**

Ende Jänner findet in
Nürnberg erneut die größte
Spielwarenmesse der Welt
statt: Die internationale „Toy
Fair“. Und natürlich wird sich
wieder eine oberösterreichi-
sche Delegation in die Fran-
kenmetropole begeben, um
sich vor Ort über die neuesten
Spiele zu informieren. In der
nächsten Ausgabe der Game
News bringen wir dann den
bereits traditionellen Messe-
bericht.

Game News - Spielekritik

Wenn bereits im Titel das Wort „Würfel“ vorkommt, kann man davon ausgehen, dass es nicht ganz so unpassend ist zum Thema Würfelspiele, worum es ja an unserem nächsten Spieleabend geht...



Titel: Würfel Bohnanza
Art des Spiels: Würfelspiel
Autor: Uwe Rosenberg
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 15,-

Meine ersten Gedanken zum Spiel "Würfel Bohnanza" waren, dass Uwe Rosenberg auch seinen Beitrag zum momentanen Trend zu Würfelspielen leisten wollte, entweder aus eigenem Antrieb, oder auf "Wunsch" einiger Verlage. Ich habe mir auch vorgestellt, dass er da schon länger eine Idee in der Schublade gehabt hätte. Die vom Verlag, dem er sie präsentierte, auch als gut befunden worden wäre, er allerdings aus Marketing-

gründen in sein bekanntes "Bohnersum" übertragen hätte müssen.

Aber so kann man sich täuschen, denn wie uns die Spielregel aufklärt, "möchten auch Bohnenbauern nach der harten Feldarbeit mit einem Würfelspiel Spaß haben". Hat also Uwe Rosenberg gar keine eigene Spielidee erfunden, sondern der Öffentlichkeit nur ein traditionelles Bohnenbauern-

Würfelspiel zugänglich gemacht?

Ist aber auch ganz Bohne, wie das Spiel entstanden ist. Hauptsache ist, es taugt etwas. Und genau dies wollen wir ja jetzt prüfen. Wie es sich für ein Würfelspiel gehört, besteht das wichtigste Spielmaterial aus regelmäßigen Hexaedern, Sechseitern, besser bekannt unter der Bezeichnung "Würfel". Anstatt der Augen befinden sich jedoch die aus "Bohnanza" bekannten Bohnen auf den sechs Seiten: grüne Gartenbohnen, Rote Bohnen, gelbe Chinabohnen, Blaue Bohnen, violette Sojabohnen, braune Saubohnen und orange Brechbohnen.

"Moment mal!", wird jetzt der mathematisch versierte Leser einwerfen. "Das sind ja 7 verschiedene Bohnen! Da stimmt etwas nicht!" Gut aufgepasst! Die Lösung des scheinbaren Paradoxons liegt in einer ungleichmäßigen Verteilung der Bohnen auf den Würfelseiten. Die 7 Würfel, die dem Spiel beiliegen, sind nämlich in zwei verschiedene Arten unterteilt. Während sich auf jedem der 3 blütenweißen Bohnenwürfel 2 Saubohnen und je 1 Brechbohne, Rote Bohne, Blaue Bohne und Chinabohne befindet, ist die Verteilung auf den vier cremefarbenen Bohnenwürfeln eine andere: Je 2 Sojabohnen, 2 Blaue Bohnen, 1 Gartenbohne und 1 Brechbohne. Daraus ergibt sich für jede Bohne eine unterschiedliche Wahrscheinlichkeit. Wie beim Original ist die Gartenbohne die seltenste Bohne, während die Blaue Bohne am häufigsten vorkommt. Sehr elegant gelöst! Zum leichteren Überblick liegen Übersichtskarten bei.



Fortsetzung von „Würfel Bohnanza“

Natürlich muss hinter der Würflerei ein wenig System stecken, sonst hätte ein Spiel ja keinen Sinn. Hier sind es Bohnenaufträge, welche es zu erfüllen gilt. 61 Erntekarten liegen dem Spiel bei, auf jeder Karte sind untereinander sechs Bohnenaufträge angeführt, mit von unten nach oben ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Meist ist eine ganz bestimmte Kombination aus Bohnen zu erzielen, zum Beispiel 2 Brechbohnen und 1 Chinabohne.



Es gibt aber noch eine Reihe von speziellen Aufträgen. Da werden beispielsweise zwei Drillinge von zwei unterschiedlichen beliebigen Bohnensorten verlangt. Oder man darf zwischen zwei vorgegebenen Kombinationen wählen. Oder bestimmte Bohnen dürfen auf allen sieben Würfeln nicht vorkommen, etc. Autor Uwe Rosenberg hat sich alleine mit den Aufträgen schon einiges einfallen lassen.

Die Erntekarten halten die Spieler jedoch nicht auf der Hand. Jeder Spieler zieht 2 Karten vom Stapel und legt

beide untereinander offen vor sich aus. Die obere Karte ist die aktuell gültige Erntekarte, deren Aufträge von unten nach oben erwürfelt werden müssen. Die untere Karte dient (vorerst) nur zur Anzeige, welche Aufträge bereits erfüllt wurden.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen Würfeln. Anschließend muss er mindestens einen Würfel auf die Tafel "Bohnenfeld" legen, die anderen Würfel darf er neu würfeln. Sobald der letzte Würfel auf das Bohnenfeld

seite gedreht, auf der 1 Bohmentaler abgebildet ist, gegebenenfalls bekommt man noch weitere Karten vom Stapel dazu. Dann wird eine neue Karte unten an die nun aktuelle Erntekarte gelegt. Stimmen auf dieser jetzt noch Ernteaufträge mit dem Würfelergebnis überein, dürfen diese ebenfalls noch erfüllt werden. Es gewinnt schlussendlich, wer auf diese Weise zuerst 13 Bohmentaler "erwirtschaften" konnte.

Der interessante Mechanismus, dass man an mehreren Aufträgen gleichzeitig arbeitet, wirkt sich stark auf die Entscheidung aus, welche Würfel man auf das Bohnenfeld legen soll. Zusammen mit den unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten ergibt dies sehr reizvolle Überlegungen. Da kann man riskieren und schon auf den nächsten und übernächsten Auftrag schießen, oder auf Sicherheit spielen und sich darauf konzentrieren, vorerst einmal die momentan geforderte Kombination zusammenzubringen. Auf die beschriebene Weise kann man "Würfel Bohnanza" durchaus auch solitär spielen, ohne dass einem langweilig wird.

Der wahre Geniestreich ist Uwe Rosenberg aber mit einer simplen Regel gelungen, welche stets alle Spieler in das Geschehen einbindet. Nach jedem Würfelwurf können nämlich auch die Mitspieler Aufträge erfüllen, wofür sie allerdings nur die soeben gewürfelten Würfel des aktiven Spielers verwenden dürfen,

gelegt wurde, wird überprüft, ob mit dem Endergebnis Aufträge erfüllt werden können. Für jeden erfüllten Auftrag wird die untere Karte ein Feld nach oben geschoben, um den soeben erfüllten Auftrag abzudecken. Jeder Würfel wird dabei nicht sofort weggeräumt, sondern kann für mehrere Aufträge genutzt werden.

Ab dem dritten Auftrag kann eine Erntekarte jederzeit eingelöst werden, wofür man je nach Fortschritt ein bis vier Bohmentaler erhält. Wie schon bei "Bohnanza" wird die erlebte Erntekarte auf die Rück-

Fortsetzung von „Würfel Bohnanza“

auf keinen Fall aber jene Würfel, die bereits auf dem Bohnenfeld liegen! Besonders bei den unteren Aufträgen jeder Erntekarte ist die Wahrscheinlichkeit doch recht hoch, dass sie vom aktiven Spieler quasi "mit erledigt" werden, was gewiefte Spieler geschickt ausnutzen können. So funktioniert das Spiel auch ausgezeichnet zu fünft, ja sogar zu sechst konnten wir in unseren Spielerrunden keinerlei Nachteile feststellen.

"Würfel Bohnanza" erscheint zwar just zu jenem Zeitpunkt, in dem fast alle Verlage auf Würfelspiele setzen. Aber



der originelle Mechanismus, die vielen perfekt aufeinander abgestimmten Details und die gewissenhafte Abstimmung der Aufträge aufeinander las-

sen vermuten, dass das Spiel schon öfters getestet wurde und länger gereift ist. Das Resultat ist jedenfalls sehr gelungen und macht mächtig Spaß.

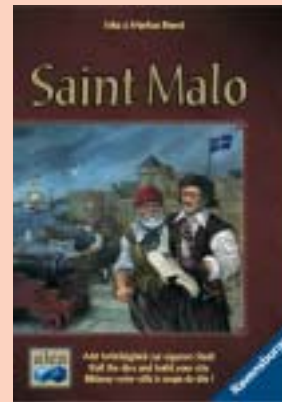
Mealy

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

„Mit Würfelglück zur eigenen Stadt“ - so steht es auf der Schachtel geschrieben. Und damit sind mir auch sämtliche Bedenken genommen, es hier genauer vorzustellen...



Titel: Saint Malo
 Spieleautoren: **Inka & Markus Brand**
 Verlag: **alea Spiele**
 Jahrgang: **2011**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 9 Jahren**
 Dauer: **45 bis 60 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 25,-**

Was haben Carcassonne, Troyes, Strasbourg, Caylus und Le Havre gemeinsam? Alle fünf sind Städte in Frankreich mit mehr oder weniger geschichtlichem Hintergrund. Und alle fünf sind gleichzeitig Titel hervorragender Spiele der letzte Jahre, die einen hohen Wiederspielreiz aufweisen. Wen wundert's also, dass andere Verlage auf diesen Zug aufspringen und ihren Werken, quasi als gutes Omen, ebenfalls den Namen einer französischen Stadt verpassen. So muss als aktuellstes Beispiel

die nordwestfranzösische Küstenstadt "Saint Malo" als Titelgeber erhalten. Aufgrund ihres historischen Stadtkerns und ihrer Festungsanlagen ist die bretonische Stadt heute einer der meistbesuchten Touristenorte Frankreichs.

In "Saint Malo" versuchen die Spieler als clevere Stadtherren, ihre zu Beginn noch leere Stadt so aufzubauen, dass sie möglichst viele Siegpunkte einbringt. Dabei hat jeder Spieler sein eigenes Saint Malo, also seinen persönlichen **Stadtplan**, auf den er im Laufe des Spiels Gebäude, Waren, Personen und Stadtmauern platziert.

Zu diesen mehr oder weniger vorteilhaften Sachen gelangt ein Spieler mit Hilfe von **Würfeln**. Alle fünf Spezialwürfel tragen auf ihren sechs Seiten die Symbole Baumstamm (braun), Warenkiste (orange), Mauer (grau), Kreuz (lila), Kopf (grün) und Säbel (schwarz). Wie beim Würfelpoker darf ein Spieler in seinem Zug bis zu drei Mal würfeln. Dabei kann er nach dem ersten und zweiten Wurf beliebig viele Würfel sichern, für den letzten Wurf aber auch bereits gesicherte Würfel wieder neu werfen. Spätestens nach dem dritten Wurf wertet er die ausliegenden 5 Würfel aus.

Grundsätzlich muss er sich dabei für eines von fünf Symbolen entscheiden und kann dann beliebig viele Würfel nutzen, welche das gewählte Symbol tragen. **Baumstämme** liefern Holz, welches man im Holzlager seines Stadtplans unterbringen kann. Pro Lieferung müssen allerdings 2 Münzen abgegeben werden, gleichgültig, wie viel Holz dabei geliefert wird. Gewürfelte **Warenkisten** stellt man an beliebige Stelle seines Stadtplans unterbringen kann. Pro Lieferung müssen jedoch senkrecht oder waagrecht zueinander benachbart sein. Diese Beschränkung fällt bei den **Mauern** weg, dafür dürfen diese nur auf den äußeren, dunkelgrau hervorgehobenen der 45 Felder errichtet werden.

Während bei den oben genannten Symbolen mehrere Felder in einem Spielzug besetzt werden können, betreffen die beiden letzten Symbole jeweils nur 1 Feld. Ganz egal, wie viele **Kreuze** man erwürfelt hat, es kann damit immer nur eine einzige Kirche auf einem beliebigen Feld erbaut werden. Der Wert einer Kirche ist aber sehr wohl von Bedeutung, weshalb auch die Anzahl der verwendeten Kreuz-Würfel eingetragen wird. Bei den grünen **Köpfen** wird ebenfalls nur eine Person



HALL OF GAME

An der Spitze nichts Neues, denn nach wie vor winkt DOG ROYAL vom 1. Platz herunter. Aber nicht mehr lange, wenn es nach dem Willen der Knobelritter geht, denn es nähert sich mit Siebenmeilenstiefel unserer „Hall of Games“. Aber auch die drei Spiele knapp dahinter sind auf dem besten Weg dorthin: VEGAS und VILLAGE (ex aequo 2.), sowie AFRICANA (4.). Es ist gar nicht so unwahrscheinlich, dass es alle vier Spiele auf einmal in die Ruhmeshalle schaffen. Ich möchte gar nicht dran denken, was für Auswirkungen das auf unsere Wertung hat, wenn 4 Spiele gleichzeitig raus fallen. Das letzte Spiel in den Top Five ist ein richtiger Dauerbrenner, denn HECK MECK BARBECUE hält sich nun bereits seit über 2 Jahren in der Wertung. Alle anderen Spiele tümpeln mehr schlecht als recht dahin,

darunter auch CONQUEST OF PLANET EARTH, das von einer bestimmte Fan-Gruppe abhängt. Von drei Spielen müssen wir uns - zumindest vorläufig - verabschieden. Sie schaffen Platz für immerhin 3 Neuvorschläge: DER HOBBIT - EINE UNERWARTETE REISE (3 x vorgeschlagen), FREMDE FEDERN und GRIMORIA (je 1 x). Und dann warten wir mal ab, was uns Nürnberg an interessanten Neuheiten zu bieten hat...

Wertung:

1. Dog Royal	6/+14/-0/20/ =
2. Vegas Village	5/+13/-0/18/ =
4. Africana	4/+15/-1/18/ +
5. Heck Meck Barbecue	3/+ 7/-0/10/ +
6. Conquest of Pl. Earth	3/+ 7/-1/ 9/ =
Linq	4/+ 3/-1/ 6/ -
8. Flash Point	1/+ 5/-0/ 6/ +
Pantheon	3/+ 2/-0/ 5/ -
10. Hanabi	2/+ 3/-0/ 5/ +
11. Edo	1/+ 3/-0/ 4/ +
	1/+ 1/-0/ 2/ -

Vorschläge: Der Hobbit (3 x), Fremde Federn (1 x), Grimoria (1 x)

Fortsetzung von „Saint Malo“

angeheuert, allerdings gibt die Anzahl der verwendeten Kopf-Würfel vor, um welche Person es sich handelt, um einen einfachen Tagelöhner (T), der lediglich 1 Siegpunkt einbringt, bis zu einem Adligen (A), der schon 7 Punkte wert ist.

Das sechste Symbol - die gekreuzten **Säbel** - lässt hingegen keine Wahl zu, denn sie werden automatisch zusätzlich zum gewählten Symbol ausgewertet. Für jeden Säbel wird auf einem eigenen Tableau ein dafür vorgesehenes Kästchen durchgestrichen. Immer, wenn das letzte Kästchen einer Reihe durchgestrichen wird, erfolgt ein Piratenangriff,

wogegen sich nun jeder Spieler verteidigen muss. Wer nicht über die notwendige Verteidigungsstärke durch Soldaten und ununterbrochene Mauern verfügt, verliert eine seiner Kanonen.

Sobald ein Spieler das letzte freie Feld seines Stadtplans besetzt hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, anschließend wird abgerechnet. Zu den bereits während des Spiels gesammelten Punkten werden jetzt noch **Siegpunkte** für vollständig gefüllte Stadtpläne, für Kirchen, sowie für verbliebene Münzen und Baumstämme vergeben. Außerdem schlägt sich jede verlorene Kanone mit 5 Minuspunkten zu Buche. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

„Saint Malo“ mag zwar ein Würfelspiel mit relativ einfachen Regeln sein, trotzdem gibt es **mehrere Wege zum Sieg**. Das liegt an den unterschiedlichen Möglichkeiten, an Siegpunkte zu gelangen. Einige Personen, wie etwa die bereits erwähnten Tagelöhner und Adligen, sowie Gebäude bringen **sofort** und auch nur im Augenblick ihres Einsatzes Siegpunkte. Häuser etwa sind



besonders lukrativ, kann man sich doch für jedes Haus 3 Siegpunkte gutschreiben. Allerdings ist deren Bau ein wenig aufwändig, müssen doch erst Baumstämme (gegen Bezahlung) gelagert werden, bevor man mit einem Baumeister (3 Köpfe) bis zu 3 Häuser errichten kann.

Zu den wichtigsten Punkte lieferanten **bei Spielende** zählen hingegen die Kirchen. Je größer eine Kirche ist (erkennbar an der notierten Zahl), desto mehr Siegpunkte bringt sie ein. Dazu muss sie aber Bestandteil einer lückenlosen numerisch aufsteigenden "Serie" sein, immer beginnend mit einer 1er-Kirche, dann einer 2er-Kirche usw. Eine 5er-Kirche ist also nur dann die angelegenen 20 Punkte wert,

wenn auch die Kirchen von 1 bis 4 gebaut wurden.

Viele Möglichkeiten bieten auch die Köpfe, da es insgesamt 7 verschiedene **Personen** gibt, die man damit "erschaffen" kann. Wer darauf baut, seine Stadt mit vielen Kirchen vollzupflastern, kann mit einem Priester (2 Köpfe) ein paar Extra-Siegpunkte holen. Wer auf eine starke Verteidigung setzt, um Piraten abwehren zu können, kann Soldaten (2 Köpfe) anwerben. Zur Aufstockung des eigenen Münzbestandes wiederum ist ein Händler (3 Köpfe) recht hilfreich. Und wer mit einem Gaukler (4 Köpfe) viele Punkte einheimsen will, wird darauf abzielen, möglichst

viele verschiedene Personen in seine Stadt zu stationieren.

Ein weiterer taktischer Aspekt ist das **Spieltempo**. Wer etwa die 5 Extrapunkte für eine komplett verbaute Stadt einstreichen will, wird versuchen, mehrere Felder pro Runde zu belegen. Dies gelingt am besten mit den Mauern, den Warenkisten und dem Baumeister mitsamt seinen Häusern. Die anderen Personen und die Kirchen können hingegen nur jeweils einzeln eingesetzt werden, erfordern daher meist eine längerfristige Planung. Hier lohnt sich schon mal ein Blick auf die Stadtpläne der Mitspieler, um einschätzen zu können, welche Spielweise diese wohl bevorzugen, und wie es sich auf die zu erwartende Dauer der Partie

Fortsetzung von „Saint Malo“

auswirkt. Auch auf die Piraten und die gegen sie notwendigen Schutzmaßnahmen hat das Tempo einen Einfluss, denn je schneller das Spiel zu Ende geht, desto seltener (und folglich schwächer) fallen in der Regel die Piratenüberfälle aus.

Wenn nun hier von Taktik, längerfristiger Planung und sogar von Strategie die Rede ist, muss ich das an dieser Stelle allerdings etwas relativieren. Bei alledem hat nämlich eine Person noch ein mächtiges Wort mitzureden: Glücksgöttin Fortuna. Wem das **Würfelglück** partout nicht hold ist, wird Schwierigkeiten haben, seine gesteckten Ziele zu erreichen. Dass man nicht ganz auf Verderb und Gedeih den Würfeln ausgeliefert ist, dafür sorgen die **Münzen**. Für je zwei Münzen kann man nämlich einen Würfel auf eine beliebige Seite drehen. Nur Säbel sind dabei absolut tabu, man kann also weder einen Säbel in ein anderes Symbol verwandeln, noch umgekehrt. Man sollte also stets darauf achten, ein paar Münzen in Reserve zu halten, um im Bedarfsfall auf schlechte Würfel-ergebnisse reagieren zu können.

Vom Spielablauf ähnelt "Saint Malo" ein wenig dem Würfelspiel "Im Wandel der Zeiten - Bronzezeit". Allerdings gibt es hier noch etwas **weniger Interaktion** als bei diesem. Wären nicht die Piraten, die man auch schon mal absichtlich herbeirufen kann,

wenn die Mitspieler schlecht darauf vorbereitet sind, sowie die Regelung des Spielendes, müsste man sich bloß um seine eigene Stadttafel kümmern. Man könnte es somit ohne weiteres sogar solitär spielen, wenn man die Anzahl der Runden irgendwie beschränkt.



Die Beurteilung des **Spielmaterials** habe ich mir für ganz zum Schluss ausgespart, und das aus gutem Grund. Wie oft wurde nicht schon über die billige Qualität des "alea"-Materials geschimpft. Zwar sind die Spiele meist schön gestaltet, aber dünne Plättchen und fitzelige Teilchen haben häufig den Spielspaß trübt. Die verhältnismäßig geringe Auflagenzahl (zumindest im Vergleich zu Ravensburger Spielen) zwingt Verlagschef Stefan Brück jedoch zu wirtschaftlichen Sparmaßnahmen. Deshalb ist die Lösung, die für "Saint Malo" gewählt wurde, schon als grenzgenial zu bezeichnen: Alle Spielpläne und das zentrale Spieltableau sind mit einer klaren Folie überzogen, und damit abwischbar. Alle Gebäude und Personen, der Münz- und Holzbestand, ja sogar der Punktstand werden mit einem Stift ("non-permanent") festgehalten. Nach der Partie wird alles einfach mit einem trockenem Tuch wegewischt. Auf diese Weise spart man sich - bis auf die Würfel - das restliche Spielmaterial.

Natürlich kann dies das haptische Vergnügen "echten" Spielmaterials nicht ersetzen, ganz abgesehen davon, dass die Farbe auf den Tableaus schlecht hält und man nach jeder Partie schwarze Finger hat. Für komplexere Spiele würde ich nicht gerne auf Holzteile, plastische Figuren und ähnliches verzichten wollen. Für "Saint Malo" erscheint mir diese Aufmachung hingegen überaus elegant gelöst und auch adäquat, denn es spielt sich locker und flott, mit nicht allzu viel taktischem Tiefgang. In unseren Runden kommt das Spiel eigentlich recht gut an, und auch mir gefällt es ganz gut. Eine bessere Benotung wird jedoch durch die mangelnde Interaktion verhindert. Ich denke, es wäre möglich gewesen, die Spieler mit ein paar speziellen Gebäuden und/oder Personen etwas mehr Einfluss auf die Stadtpläne der Mitspieler nehmen zu lassen. Aber vielleicht kommt das ja noch in nächster Zeit in irgendeiner Erweiterung :-)

Maely

Game News -
Wertung



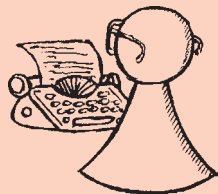
Game News - Spielekritik

Würfelspiele eignen sich ganz gut für kooperative Spiele, da der Würfel die Rolle des Zufalls bestimmt, gegen den die Spieler gemeinsam ankämpfen müssen. So wie bei diesem Spiel...



Titel: **Star Wars - Angriff der Klonkrieger**
Art des Spiels: **kooperatives Würfelspiel**
Spielaufsteller: **Inka & Markus Brand**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Habe ich da irgendetwas versäumt? Kommt "Star Wars" in einer verbesserten digitalen Version in unsere Kinos? Hat George Lucas sein Weltraum-Epos (wieder einmal) neu überarbeitet? Mit hypermodernen 3D-Effekten, oder so? Jedenfalls sprießen die Lizenz-Spiele zu diesem Thema momentan wie die Schwammerl aus dem Boden, was bei vielen erfahrenen Spielern wieder für Naserümpfen sorgt. Sicher, es hat in der Vergangenheit genug grottenschlechte Lizenz-Spiele gegeben. Aber es gab auch



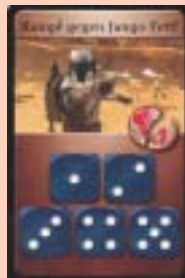
vereinzelt Spiele, die durchaus spielenswert und teilweise sogar richtig gut waren, weshalb ich an "Star Wars - Angriff der Klonkrieger" lieber völlig ohne Vorurteile herangehen will.

Das aktuelle Spiel versetzt die Spieler in den 2. Teil der Geschichte, in dem die Jedi-Ritter auf Geonosis in einen Hinterhalt von Count Dooku geraten und in einer Arena plötzlich einer ganzen Armee von Kampfdroiden, Super-Kampfdroiden und Droidekas, sowie ein paar furchterregenden Riesenviechern gegenüberstehen. Nun übernimmt zwar jeder Spieler die Rolle einer bestimmten Person - Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Mace Windu oder Kit Fisto -, aber es gibt am Ende keinen Einzelsieger. Vielmehr müssen alle zusammenarbeiten, um das Spiel **gemeinsam** gewinnen zu können.

Jeder Spieler stellt die Figur seiner gewählten Person auf den Spielplan. Außerdem erhält jeder ein Fähigkeiten-Tableau und eine von der Spielerzahl abhängige Anzahl an Würfeln. Die Arena des Spielplans ist in Hexfelder unterteilt und besteht aus 28 Gebieten, die sich aus jeweils 3 bis 6 Feldern zusammensetzen. Zufällig werden nun nach-

einander 12 Gebietsplättchen aufgedeckt. Auf alle Felder der ersten vier Plättchen werden Kampfdroiden platziert, auf die Felder der nächsten vier Plättchen Super-Kampfdroiden und schließlich noch Droidekas auf alle Felder der letzten vier Plättchen. Dies ergibt schon mal die **Ausgangssituation**, nämlich die ersten gegnerischen Truppen, mit denen es die Helden zu tun haben.

Zu Beginn jeder der 5 Runden werden **Bedrohungskarten** aufgedeckt, nämlich eine rote Mega-Bedrohung sowie drei normale Bedrohungen. In der anschließenden **Würfelphase** würfeln die Spieler gleichzeitig je einen Würfel, den sie dann einsetzen. Dann folgt eine zweite Würfelrunde, eine dritte, etc., bis alle Würfel verwendet wurden.



Es gibt in der Grundversion vier Verwendungsmöglichkeiten für die Würfel. So kann ein Würfel auf eine **Bedrohungskarte** platziert werden. Jede Bedrohungs-

Fortsetzung von „Star Wars - Angriff der Klonkrieger“

karte zeigt entweder eine Würfelkombination oder eine mit Würfelpunkten zu erreichende Summe, mit der die Bedrohung abgewendet werden kann. Die anderen drei Möglichkeiten sind auf dem eigenen Fähigkeiten-Tableau abgebildet. Je nach Aktionsfeld kann man mit einem Würfel "**Macht erzeugen**" (abhängig von der Augenzahl des Würfels 1 bis 3 Felder auf der Machtleiste vorrücken), seine **Spezialfähigkeiten** nutzen (beispielsweise mit bestimmten Würfelergebnissen Kampfdroiden zerstören) oder in der Arena **kämpfen**.

Bei letzterer Option wird zuerst der Kampfwert ermittelt, indem zur Augenzahl noch ein eventuell angegebener Kampf-Bonus addiert wird. Anschließend bewegt man seine Figur (fast) beliebig in der Arena und demoliert Kampf-droiden. Der Kampfwert verringert sich dabei mit jedem besiegten Droiden um dessen Stärkewert, so lange bis der gesamte Kampfwert aufgebraucht ist.

Nach dieser Würfelphase müssen noch ein paar Schritte abgehandelt werden, bevor die nächste Runde beginnt. So werden teilweise gefüllte Gebiete wieder mit Droiden-Plättchen gefüllt. Dann wird geprüft, ob die Bedrohungskarten erfüllt wurden. Für jede nicht abgewendete Bedrohung passiert dies, was auf der Karte abgebildet ist. Und dies ist auf keinen Fall wünschenswert, denn



entweder man erleidet den vermerkten Macht-Verlust oder es stürmen neue Droiden in die Arena. In der Phase "Neuer Ansturm" werden dann - ähnlich wie zu Spielbeginn - neue Gebietsplättchen gezogen, in die wieder neue Droiden-Plättchen der angegebenen Sorte gelegt werden.

Das Spiel kann von den Spielern auf 3 Arten verloren werden: Wenn man es nicht schafft, die Megabedrohung abzuwenden, wenn der Marker auf der Machtleiste auf "0" fällt oder wenn einer der drei Vorräte der Droidenplättchen leer ist. Überstehen die Spieler jedoch volle 5 Runden, ohne dass einer dieser Umstände eintritt, gewinnen alle gemeinsam.

Gemeinsam gewinnen oder gemeinsam verlieren - eindeutige Merkmale für ein **Kooperationsspiel**. Die Spieler treten sozusagen gegen zufällig gesteuerte Mechanismen an. Hier sind es zum einen die Gebietsplättchen, zum anderen die Bedrohungskarten, die immer neue Herausforderungen stellen. Aller-

dings ist der Anforderungscharakter weder allzu hoch - nur blutige Spielanfänger und jüngere Spielgruppen dürften ernsthaft in Gefahr kommen - noch wirklich abwechslungsreich. Wenn man die beiden Empfehlungen von Meister Yoda in der Spielregel - "Gebiete vollständig räumen ihr solltet!" und "Die Bedrohungskarten erfüllen ihr solltet!" - befolgt, kann eigentlich nichts schiefgehen. Man könnte "Star Wars - Angriff der Klonkrieger" daher als "**Coop für Beginners**" bezeichnen, das vor allem im Familienkreis oder bei spielunerfahrenen Fans der Sci-Fi-Reihe Anklang finden wird.

Als Entschädigung für die fehlende Spannung, **ob** man die Aufgabe bewältigt, gibt es ein **Bewertungssystem**, um herauszufinden, **wie gut** eine Gruppe abgeschnitten hat. Dabei wird am Ende kontrolliert, wie viele Droiden pro Sorte noch in den Vorräten sind. Die Droiden-Sorte mit der kleinsten Anzahl ist entscheidend, ob man es lediglich zum Jedi-Jüngling (1 bis 4), zum Jedi-Padawan (5 bis 8),

Fortsetzung von „Star Wars - Angriff der Klonkrieger“

zum Jedi-Ritter (9 bis 12) oder gar zum Jedi-Meister (13 und mehr) geschafft hat.

Spätestens nach zwei, drei Partien hält das Grundspiel aber keine Überraschungen mehr parat. Die Spielregel enthält ein paar Möglichkeiten, den **Schwierigkeitsgrad** anzupassen. So kann das Spiel (noch) einfacher gestaltet werden, indem anfangs weniger Droiden in die Arena strömen oder man bereits mit mehr Macht anfängt. Machtpunkte können übrigens jederzeit dazu verwendet werden, um Würfel zu verändern, nämlich um je eine Augenzahl auf oder ab pro Machtpunkt. Aber mit solch leichten Voraussetzungen lässt sich das Spiel vielleicht sogar blind gewinnen ;-). Durch die Reduzierung der Droiden-Vorräte wird die Aufgabe zweifellos etwas gefährlicher, auf das Spielverhalten wirkt sich dies aber nur minimal aus.

Zum Glück beinhaltet das Spiel eine interessante **Variante**, die es tatsächlich etwas schwieriger gestaltet. Die **"R2-D2/C-3PO"**-Erweiterung bezieht sich auf die kleine Episode des Films, bei der die beiden Roboter in die Kampfdroiden-Fabrik auf Geonosis geraten sind, infolge dessen der Kopf von C-3PO auf einen Droidenkörper und umgekehrt ein Droidenkopf auf seinen Körper geschweißt wurden. Die 3 Spezialplättchen mit den beiden C-3PO-Teilen

und R2-D2 kommen zu Beginn ebenfalls in die Arena. Die Aufgabe der Spieler besteht nun zusätzlich darin, bis zum Ende der 5. Runde die beiden C-3PO-Droiden zu besiegen und anschließend mit R2-D2 den Kopf von C-3PO zu seinem Körper zu transportieren. Um letzteres zu bewerkstelligen, müssen einige Würfel für die Bewegung von R2-D2 verwendet werden, wodurch die anderen Aufgaben automatisch etwas schwerer zu erledigen sind.



Diese Variante zeigt auf, was dem Spiel eigentlich **abgeht**: mehr Varianz, weitere Ablenkungen, Möglichkeiten, die Würfel auf andere Art einzusetzen, was die Spieler zu kniffligen Entscheidungen zwingt. "Star Wars - Angriff der Klonkrieger" bräuchte mehr von solchen "Nebenschauplätzen". Warum beispielsweise nicht Count Dooku höchstpersönlich (mit eigener Spielfigur) in die Schlacht werfen? Mehrere Helden müssten sich gleichzeitig um ihn kümmern, um ihn zu besiegen. Und für den Fall, dass man ihn vernachlässigt, könnte man einen Rest der Partie wirksamen Nachteil vorsehen, zum Bei-

spiel höherer Stärkewert einer Droidensorte, Zerstörung von Würfeln, u. ä. Ich bin mir sicher, dass es noch viele Ideen dazu gäbe.

Das **Spielmaterial** ist von ordentlicher Qualität, die Grafik ansprechend, und die Schachtel sogar mit einem passenden Inlay versehen. Als Lizenzspiel ist "Star Wars - Angriff der Klonkrieger" sicherlich kein Schnellschuss, und auch keine billige Abzocke am Konsumenten. Der Wiederpielreiz des Grundspiels reicht aber leider nur für wenige Partien, ohne neue Herausforderungen fürchte ich, dass das Spiel bald im Spielregal verstaubt und höchstens dann wieder rausgeholt wird, wenn ein neuer Star Wars-Film herauskommt. Was übrigens tatsächlich bald wieder der Fall sein könnte, denn George Lucas plant eine Fortsetzung des Weltraum-Epos. Die Episoden 7 bis 9 sollen im Abstand von ungefähr zwei Jahren ab 2015 in unsere Kinos kommen...

Truly

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Die meisten Würfel sind ja regelmäßige Hexaeder, also geometrische Körper mit 6 kongruenten Flächen, 12 gleichlangen Kanten und 8 Ecken. Als Zufallsgenerator können aber auch andere Polyeder herangezogen werden, wie etwa bei...



Titel: **Jackal & High**
Art des Spiels: **Würfel-Zockerspiel**
Autor: **Andreas Schmidt**
Verlag: **Zoch Verlag**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 15,-**

Schakale sind ja nicht unbedingt der große Renner bei Spielen. In meiner umfangreichen Spielesammlung habe ich kein einziges, in dem die Steppenhunde die Hauptrolle spielen. Für Kinderspiele nicht lieb und kuschelig genug, für Erwachsene einfach nur uninteressant. Im neuesten Spiel vom Zoch Verlag jedoch sind die beiden Protagonisten "Jackal" und "High" Vertreter der Gattung *canis aureus*. Allerdings hege ich den Verdacht, dass dafür weniger ihre

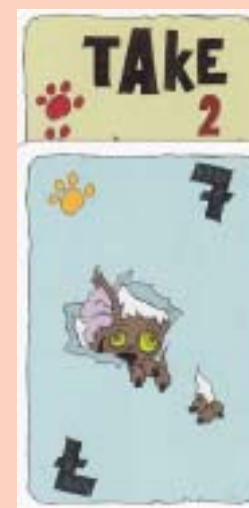
zoologische Bedeutung verantwortlich ist, sondern vielmehr ihre Namen lediglich als auffälliges Wortspiel dienen.

Deshalb wollen wir die Spielgeschichte - die beiden Schakale mit den klingenden Namen wetteifern dar um, wer das größere Rudel zusammenbringt - schnell vergessen. Wir Spieler versuchen, mit unseren drei zur Verfügung stehenden achtseitigen Würfeln ausliegende Karten mit möglichst vielen Pfoten (= Punkte) zu erobern.

Hier ist nun ein genauerer Blick auf die Karten angebracht. Der Großteil sind sogenannte **Rudelkarten**, welche neben einer Abbildung eines der beiden Schakale eine Zahl sowie 1 bis 3 Pfoten zeigen. Um eine Karte zu gewinnen, muss die Zahl mit einem oder mehreren eigenen Würfeln genau erreicht werden. Die Anzahl der Pfoten einer Karte richtet sich übrigens danach, wie viele Würfel man mindestens dafür benötigt.

Zu Beginn jedes Durchgangs wird eine neue **Auslage** gebildet, indem so lange Karten offen in die Tischmitte gelegt werden, bis eine Karte

mehr ausliegt, als Spieler am Spiel beteiligt sind. Die Sonderkarten "Take 2" und "Lucky 8" haben hierbei eine besondere Bewandnis. Wird eine **"Take 2"**-Karte aufgedeckt, wird sofort eine weitere Karte gezogen und draufgelegt, gegebenenfalls noch eine dritte, etc. Eine **"Lucky 8"** hingegen verändert nicht die Auslage, allerdings darf sich in der Auslage nur eine einzige "Lucky 8" befinden. Jede weitere in diesem Durchgang aufgedeckte wird aus dem Spiel genommen. Zusätzlich wird noch die Karte "Geier valley" neben die Auslage gelegt, die in der ersten Runde mit einer zufällig gezogenen Rudelkarte bestückt wird.



Fortsetzung von „Jackal & High“

Der **Spielablauf** ist simpel: Wer an der Reihe ist, wirft seine Würfel und muss dann mindestens einen Würfel ablegen. Dabei können Würfel auf mehrere Karten verteilt werden, allerdings darf die Summe der eigenen Würfel nie die Zahl der Karte überschreiten. So geht es über maximal 3 **Würfelrunden**. Danach folgt die **Auswertung**. Alle Würfel, mit denen eine Summe nicht genau erreicht wurde, wandern nach Geiervalley. Ist nun auf einer Rudelkarte nur mehr ein einziger Spieler vertreten, gewinnt dieser die Karte und legt sie als sein Rudel vor sich ab. Befinden sich jedoch Würfel mehrerer Spieler auf einer Karte, müssen diese um die Karte wettwürfeln, wobei das höhere Würfelergebnis gewinnt. Abschließend wird auf dieselbe Weise noch um Geiervalley gezockt, mit dem Unterschied, dass der Spieler mit dem niedrigsten Würfelergebnis die oberste Karte seines Rudels verliert und für die nächste Runde auf Geiervalley platziert.

Kann zu Beginn eines Durchgangs die Kartenauslage nicht mehr vollständig aufgefüllt werden, endet das Spiel sofort. Wer die meisten Pfoten besitzt, hat das größte Rudel und ist Sieger des Spiels.

„Jackal & High“ ist als **Würfel-Zockerspiel** naturgemäß weit entfernt von einem anspruchsvollen und herausfordernden Taktikspiel, der

Glücksfaktor aus demselben Grund recht hoch. Der Reiz besteht darin, sich zu entscheiden, ob man sich mit einem erwürfelten suboptimalen Ergebnis zufrieden gibt, oder doch lieber nur einen Würfel auf eine wertvollere Rudelkarte platziert und darauf spekuliert, diese in den folgenden Runden auch erfüllen zu können. Jubel und Ärger, Schadenfreude und Triumph liegen nah beisammen und sorgen für Stimmung und Nervenzickel am Spieltisch.



Dabei sind durchaus auch einige taktische Überlegungen möglich. Da gilt es einmal die jede Runde **wechselnde Auslage** zu berücksichtigen. Liegen viele hohe Rudelkarten aus, gewinnt die **„Lucky 8“** stark an Bedeutung. Wer nämlich diese Karte gewinnt, darf alle ausliegenden Rudelkarten nehmen, die von keinem Spieler erfüllt wurden, was eher bei den Karten mit 3 Pfoten wahrscheinlich ist. Befinden sich einige **„Take 2“** in der Auslage, können sich ebenfalls die Prioritäten verschieben, da damit auch die ungeliebteren niedrigen Karten plötzlich an

Wert gewinnen können. Auch was in Geiervalley momentan zur Verfügung steht, kann sich auf die **„Taktik“** auswirken. So gibt es in jeder Runde eine neue Konstellation, die eine andere Spielweise verlangt, so es das Würfelglück überhaupt erlaubt.

Ein weiterer Aspekt ist die **Anzahl der Würfel**. Da bei einem Wettwürfeln um eine Karte mit allen dort eingesetzten Würfeln gekämpft wird, hat natürlich jener Spieler größere Chancen, der mit mehr Würfeln vertreten ist, was ebenfalls Einfluss auf die Entscheidungen der Spieler hat. **„Jackal & High“** erweist sich deshalb als weniger banal, als es anfangs den Anschein hat, und ist in unseren Spielerrunden ganz gut angekommen. Besonders zum Aufwärmen oder zum Abschluss eines anstrengenden Spieleabends oder in einer lockeren, geselligen Runde ist **„Jackal & High“** genau das richtige Spiel.

Game News -
Wertung



Action-Komödie
Deutschland 2012
Regie: Haywire Group
Amigo Filme
Dauer: ca. 30 Minuten

Impressum

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

© 2013 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tip des Monats

„The Cube“ war ein kanadischer Science Fiction-Psycho-Horrorthriller aus dem Jahre 1997. Das es auch anders geht, beweist dieser Streifen, der erst letztes Jahr in unsere Kinos kam. Nämlich weniger ernst und tragisch, dafür umso lustiger, geselliger, actionreicher und äußerst unterhaltsam. **„WÜRFELmania!“** heißt der Film, in dem die unterschiedlichsten Würfel - vom normalen Hexaeder, Buchstabenwürfel, Pokerwürfel, Bildwürfel, Farbwürfel, Miniwürfel, Oktaeder, Dodekaeder bis zum Ikosaeder - vorkom-



men. Das Besondere daran: Die Zuseher werden zum Mitraten, Knobeln und Mitmachen aufgefordert werden. Sicher: **WÜRFELmania!** gehört nicht zu den cineastischen Highlights, dazu fehlt es an Tiefgang, aber Spaß macht das Ganze allemal!



Ritter der Knoblerunde

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

- * Monatliche Spielertreffen 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