

TRAUN:ZENTRUM DER PIRATERIE !!

Treffen der Knobelkorsaren am Mittwoch, den 3. April! (S.1)



248. Ausg. 27. März '13
Auflage 100 Stück (!!)
22. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

„Harr, harr!“

Im Jahre des Herrn 1950 entschied jener kleine Filmkonzern mit den charakteristischen Mausohren, es sei an der Zeit, die Schatzinsel mal als Tonfilm auf die große Leinwand zu bringen. So nebenbei begründete der Konzern damit für Robert Newton den Ruf, der beste Filmbösewicht seiner Zeit zu sein.

Newtons's Darstellung des Ling John Silver verdanken wir übrigens den !typischen“ Piraten-Slang mit all dem „Harr!“, „Aye“ und „Hey, matey!“. Kein echter Pirat hat wohl jemals versucht, so zu

reden, und wenn doch, hat er es sich vermutlich nach einer ordentlichen Portion Kielholens- verordnet und durchgeführt von seinen wohlwollenden Kollegen - schnell wieder abgewöhnt.

Nichts desto trotz ist der Slang so stark in unserer Kultur verankert, dass auch George Lucas (Monkey Island), Johnny Depp (Pirates of the Caribbean) und Matt Groening (Captain Horatio McAllister) dem folgten.

Also wollen auch wir uns dem nicht länger entziehen und ge'n am Mittwoch, den 3. April um 19:00 Uhr am Traunerhafen an Land und schnaken nei'ner Buddel Rum wie unserm Cap'n Flint der Schnabel gewachsen is.

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

sich über ein „Portobello“ (Schmidt Spiele) freuen, Udo über ein „Meridian“ (Piatnik), und Johannes gewann ein „Im Schatten des Sonnenkönigs“ (Amigo). Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnern. Den anderen Mitgliedern kann ich nur empfehlen, fleißig zu unseren Spieleabenden zu kommen, dies erhöht die Chancen.

Neues vom Trauner Spielekreis

Jahres-Abonnement der „Game News“ 2013

Tempus currit, und wieder einmal ist das Abo für die „Game News“ fällig. Trotz einer Inflation von knapp 3 % bleiben die Preise heuer gleich. Die Printausgabe kostet nach wie vor **Euro 15,-**, die elektronische Zeitung im pdf-Format ist schon für **Euro 5,-** zu haben.

Treue-Verlosung

Die schon lange versprochene Verlosung von Spielen an unsere treuesten Besucher unserer Spieleabende wurde nun endlich durchgeführt. Und es hat wirklich richtige Stammspieler erwischt. Doris kann

zen konnte. Glückwünsche an die Sieger, und einen herzlichen Dank an Doris für die gelungene Veranstaltung.

Zwischenwertung bei den Knobelritten

Nach 3 Spieleabenden lässt sich bereits ein Trend feststellen: Es werden wieder dieselben Spieler um die Krone kämpfen! Hier die aktuelle Rangliste:

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 7. April 2013 bis spätestens 12:00 Uhr.

„Die Siedler von Catan“-Turnier am 3. März 2013

Am „Catan“-Turnier am Sonntag, den 3. März 2013, das erstmals von Doris Schauppper organisiert wurde, nahmen 30 Spieler teil. Und die beste Siedlerin ist **Zaslavska Kateryna**, die sich vor Reiner Biela und Hans-Peter Jauk durchset-

1. Prinz Franky	86
2. König Reinhold	82,5
3. Herzog Gerhard	70
4. Königin Doris	58
5. Herzog Udo	53
6. Graf Christian	44
7. Graf Andreas Z.	43
8. Knappe Simon	42
9. Knappe Oliver G.	40,5
10. Graf Thomas L.	35
11. Earl Johannes	34,5
12. Lady Angie	32
13. Lady Nicole	29
14. Knappe Manfred P.	28,5
15. Earl Oliver K.	28
16. Knappe Jakob P.	27

Game News - Spielekritik

Piraten kommen im Titel des nächsten Spiels vor, weshalb es gut zum Thema des Spieleabends im März passt. Aber warum schauen die Seeräuber auf der Schachtel so seltsam aus? Und wieso schreibt man da Piratten mit „Doppel-T“?



Titel: **Die Gulli-Piratten**
Art des Spiels: **taktisches Sammelspiel**

Autor: **Andreas Pelikan**
Verlag: **Heidelberger Spieleverlag**

Jahrgang: **2011**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

"Los, Leute! Lichtet den Anker und hisst die Segel! Wir stechen in See, immer auf der Jagd nach fetter Beute. Der 'Jolly Roger' - unsere Totenkopffahne - zeigt an, dass wir uns einfach gewaltsam nehmen, was immer wir wollen. Wir kapern und entern ohne Gnade! Ruder hart Backbord! Da, dort vorne, einige Bootslängen voraus ist schon unsere Beute in Sicht! Auf geht's, Piraten! Bald schon werden wir



all die wertvollen Schätze an Bord hieven können, wie... Konservendosen, Ketchup-Packungen, Teddybären, Puppen, Pommes frites?!? ... Häh?!?"

Die etwas fremdlichen Pretiosen rühren daher, dass besagte Piraten weder die Karibik, noch die sieben Weltmeere unsicher machen, sondern sich tief unter unseren Füßen, im miefenden Kanalisationsnetz herumtreiben. Die "Gulli-Piratten" sind ein bunter Haufen aus Tieren, die sich dort bevorzugt im verzweigten System, in den finsternen Kavernen und in den engen Röhren aufhalten: Nager, Insekten und anderes Getier. Die begehrte Beute wiederum besteht aus dem, was wir Menschen so achtlos wegschmeißen, und was schließlich im Kanal landet.

Um sich in dieser dunklen und stinkenden Welt als größter Pirat zu profilieren, führt jeder Spieler seine eigene Bande, welche er auf die drei Pirattenfregatten verteilt, um bei den Kaperfahrten möglichst viele Schätze einzuhelmsen, die als Treibguthaufen in den Kanälen zu fin-

den sind. Wer an der Reihe ist, kann eine von vier möglichen Aktionen ausführen.

Die erste Möglichkeit besteht darin, **2 Karten** nachzuziehen. Dabei darf man sich beliebig vom verdeckten Stapel oder von der offenen Auslage von 4 Karten bedienen. Diese Talismankarten gibt es in drei Arten, wobei jede Art das Symbol einer bestimmten Fregatte trägt. Hält man danach mehr als 6 Karten in der Hand, müssen überzählige Karten abgeworfen werden.

Die Talismankarten benötigt man für die beiden nächsten Aktionsmöglichkeiten. Mit ihnen kann eine eigene **Spielfigur** auf eines der drei Mannschaftsfelder der entsprechenden Fregatte gesetzt werden. Entweder von außen, indem so viele Karten abgegeben werden, wie die Zahl des gewählten freien Feldes anzeigt. Oder durch Vorrücken, wenn eine Figur bereits auf einer Fregatte sitzt. Dann muss für jedes freie Feld, um das die Figur vorwärts bewegt wird, eine Karte "bezahlt" werden. Das Überspringen anderer Figuren ist somit "kostengünstiger". Das vorderste Feld im Bug des Schiffes - das "Kapitänsfeld" - kann aber nur mit der dritten Aktionsmöglichkeit besetzt

Fortsetzung von „Die Gulli-Piratten“

werden. Um **Kapitän** zu werden, muss sich eine Figur bereits an Bord befinden, zudem müssen alle Mannschaftsfelder zwischen ihrem Standort und dem Kapitänfeld besetzt sein.

Diese drei Möglichkeiten sind eigentlich nur das notwendige Vorgeplänkel für die wichtigste Aktion - **in See stechen**. Wer zu Beginn seines Zuges den Kapitän auf einer Fregatte stellt, muss diese Aktion wählen, bei der es endlich zur Verteilung der Beute kommt. Es geht um die Schätze des direkt vor der Fregatte liegenden Treibguthaufens, bestehend aus 1 runden und 3 quadratischen Beutemarkern. Dabei zeigt sich, wie wertvoll der Kapitänsposten ist, denn er darf sich nicht nur zuerst einen der quadratischen Beutemarkern schnappen, er hat auch den alleinigen Zugriff auf den wichtigen runden Marker. Die anderen Piraten dürfen sich dann in der Reihenfolge auf der Fregatte je einen Schatz nehmen. Danach gehen alle Piraten, die zumindest einen Schatz erbeutet haben, von Bord. Alle anderen dürfen auf der Fregatte bleiben und sogar ein Feld vorrücken.

Der Spielzug endet bei dieser Aktion mit dem Aufdecken eines neuen Treibguthaufens vor der erfolgreichen Fregatte. Sind alle verdeckten Plättchen aufgebraucht, endet das Spiel. Jeder Kloaken-Korsar berechnet die Punkte seiner gesammelten Beute, und



natürlich gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Beute ist jedoch nicht gleich Beute, Schatz ist nicht gleich Schatz. Unter den quadratischen Beutemarkern finden wir Fastfood, wie Pommes (Wert 2 bis 4), China-Nudeln (Wert 3 bis 5) und Burger (Wert 4 bis 6). Mit den entsprechenden runden Beutemarkern kann ihr Wert aber noch erhöht werden. So macht erst Ketchup die Pommes echt lecker (+ 5 je Ketchup), überfärbt erst feurig-scharfer Chili den Schimmelgeschmack der Nudeln (+ 4 je Chili) und werten Krone und Milchshake jeden Burger erst richtig auf (+ 3 je Krone).

Der Grundwert von Teddybären, Stoffpuppen und Konservendosen ist deutlich höher (Wert 7 bis 15), aber ohne den passenden runden Beutemarkern sind sie überhaupt nichts wert. Was nutzt es, Teddybären und Stoffpuppen zu sammeln, wenn es den Piraten unmöglich ist, den Menschen ihre Lösegeldforderungen zu kommunizieren? Nur ein Papagei als Dol-

metscher kann da helfen. Und dass man zum Öffnen von Konserven einen Dosenöffner benötigt, versteht sich von selbst. Es empfiehlt sich also, nicht nur wild drauf loszusammeln, sondern dabei ganz gezielt vorzugehen, wobei die Farbkodierung der Beutemarkern recht hilfreich ist.

Besondere Abwechslung kommt durch die unterschiedlichen Piratten-Figuren ins Spiel. Jedes Tier hat nämlich seine ganz besondere Eigenschaft. Die Ratte saht gleich doppelt bei der Beuteverteilung ab, die Kakerlake zahlt bei allen Aktionen stets um eine Karte weniger, die Kröte kann beim "In See stechen" auf die Beute verzichten und freiwillig auf der Fregatte hocken bleiben, das Wiesel kann zwei Aktionen hintereinander ausführen, etc. Dadurch, dass in jeder Partie eine zufällige Kombination aus 4 verschiedenen Viechern gebildet wird, ergibt dies jedes Mal eine völlig andere Ausgangsposition. Es gilt, die Fähigkeiten der Figuren taktisch geschickt einzusetzen, wodurch sich immer eine etwas andere Spielweise ergibt. Nicht alle

Fortsetzung von „Die Gulli-Piratten“

Kombinationen sind jedoch ausgewogen, aber das macht einen besonderen Reiz von "Gulli-Piratten" aus. Ich bin gespannt, ob es in Zukunft noch Erweiterungen mit zusätzlichen Tieren und/oder Beutemarkern geben wird.

"Die Gulli-Piratten" besitzt nach meinem Geschmack genau die richtige Mischung aus Taktik und Glück. Der Einsatz der eigenen Spielfiguren, das Nutzen ihrer Fähigkeiten, sowie das sinnvolle Sammeln von Beutestücken haben mit taktischem Geschick zu tun, für den Glücksanteil sorgen die Talismankarten. Durch die stets vier offen liegenden Karten hält sich jedoch auch hier der Zufall in überschaubaren

Grenzen. Besonderes Gespür benötigt man, um das für die jeweilige Situation hilfreiche Tier aus den vier zufällig gezogenen herauszufinden. Durch sie entwickelt sich auch jede Partie etwas anders.

Zum Spielmaterial: Der Verlag hat sich entschieden, nicht für jede Spielerfarbe eigene Figuren zur Verfügung zu stellen, sondern hat die detailliert modellierten Tiere in einheitlichem Grau geliefert. Die Spieler montieren ihre aktuelle Pirattenbande dann auf "Color-Clicks" ihrer Farbe. Eine eigenwillige Vorgehensweise, welche aber mehr Flexibilität erlaubt, auch in Hinblick auf eventuelle zukünftige Erweiterungen. Das restliche Spielmaterial ist reichhaltig, stabil und schön

gestaltet, bis auf die etwas düster ausgefallene Grafik der Fregatten und des Schachtel-Covers. Insgesamt gesehen ist "Die Gulli-Piratten" ein Spiel, das ich gerne spiele und mit Sicherheit auch noch öfters spielen werde.

Mealy

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Mit der aktuellen Wertung beginnt eine gründliche Bereinigung unserer Tabelle. Gleich zwei Spiele haben den längst fälligen Aufstieg in unsere „Hall of Games“ geschafft: Johannes' DOG ROYAL - wiederum überlegen als Erster - und AFRICANA, dem ein dritter Platz reicht. Schon nächsten Monat könnten zwei weitere Spiele in die Ruhmeshalle aufsteigen. Ob es aber klappt, hängt davon ab, ob VEGAS (diesmal 2.) den freigewordenen Platz an der Spitze nutzen kann, und ob sich VILLAGE vom Rückfall auf den 9. Platz erholen kann und sich unter die ersten 3 schiebt. Und vielleicht profitiert auch HECK MECK BARBECUE (3.) von der Leere durch die vielen Aufstiege.

Es bleibt überhaupt abzuwarten, was in den nächsten Monaten passiert, denn bis jetzt hat sich noch richtiger Favorit unter den Herbst- und Frühjahrsneuheiten herauskristallisiert. Da braucht es unbedingt die Mithilfe der Knobeltter, interessante Neuheiten zu orten und vorzuschlagen. Ich finde schon, dass durchaus würdige Spiele dabei wären (siehe auch die aktuellen Neuvorschläge...)

Wertung:

1. DOG ROYAL	9/+23/-0/32/ ++
2. Vegas	7/+15/-0/22/ =
3. AFRICANA	4/+ 6/-0/10/ ++
Heck Meck Barbecue	3/+ 7/-0/10/ +
Flash Point	2/+ 8/-0/10/ +
6. Linq	3/+ 6/-0/ 9/ -
7. Pantheon	2/+ 5/-0/ 7/ +
Conquest of Pl. Earth	1/+ 7/-1/ 7/ +
9. Village	4/+ 1/-0/ 5/ -
Der Hobbit	1/+ 4/-0/ 5/ =
11. Divinare	*1/+ 1/-0/ 2/ +

Vorschläge: Fundstücke (5 x), Fortune & Glory (3 x), Tzolkin (2 x)

Game News Spielekritik

Ich gebe zu, mit folgendem Spiel schummle ich ein wenig, denn Piraten kommen darin eigentlich gar nicht vor. Aber es hat immerhin mit Schifffahrt und mit einer Insel zu tun, und Gold spielt auch eine kleine Rolle darin...



Titel: **Santa Cruz**
Spielerautor: **Marcel-André Casasola-Merkle**
Verlag: **Hans im Glück**
Vertrieb: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Einleitung

17 Grad 16 Minuten nördliche Breite
78 Grad 02 Minuten westliche Länge

Was wäre das für eine Einleitung für das Spiel gewesen! Die exakten Koordinaten der Insel, um die sich im

gleichnamigen Spiel alles dreht! Aber leider scheint es die Insel "Santa Cruz" nicht wirklich zu geben, zumindest nicht mit den topographischen Eigenheiten, wie wir sie im Spiel kennenlernen. Aber ich sollte eigentlich nicht wirklich überrascht sein, hat Spieleautor Marcel-André Casasola-Merkle doch bereits mit "Taluva" (ebenfalls bei Hans im Glück erschienen) ein Spiel um eine fiktive Insel entworfen.

An den oben genannten Koordinaten südlich von Jamaika finden wir deshalb nichts als Wasser, weites Meer. Es wäre aber der ideale Ort für dieses einladende Eiland, auf dem sich die Spieler als Entdecker im Auftrag ihrer Majestät unbedingt die ertragreichsten Bauplätze sichern möchten.

Spielbeschreibung

Es beginnt natürlich mit dem **Anlanden** an der gerade entdeckten Insel. Jeder Spieler wählt eines der offen liegenden blauen Küstenplättchen und stellt das darauf abgebildete Gebäude - Leuchtturm, Kirche oder Haus - aus seinem Vorrat darauf. Dies

bringt schon mal die ersten Pünktchen wie auf dem Plättchen angegeben.

Danach geht es erst richtig los, indem die Spieler reihum eine ihrer Handkarten auspielen und die Karte ausführen. Ist es eine **Baukarte**, breitet er sich auf dem Plan aus. Je nach Art der Karte setzt er entweder ein Gebäude auf ein freies Küstenplättchen seiner Wahl ("Schiffkarte"), oder auf ein freies Plättchen seiner Wahl auf einem Fluss, wenn an diesem Fluss bereits mindestens eines seiner Gebäude steht ("Flusskarte"), oder auf ein freies Plättchen seiner Wahl, das über einen Weg direkt mit einem eigenen Gebäude verbunden ist ("Wegkarte"). Wie beim Anlanden muss man das entsprechende Gebäude aus seinem Vorrat nehmen und auf das gewählte Plättchen stellen, ebenso rückt man sofort die angegebenen Punkte auf der Siegpunkteleiste voran.

Handelt es sich bei der gespielten Karte jedoch um eine **Wertungskarte**, erhält sofort jeder Spieler, der die Bedingungen dieser Wertungskarte erfüllt, die entsprechenden Punkte. Dabei wird nach unterschiedlichen Kriterien gewertet. Mal kriegt man Punkte, wenn man mindestens ein Gebäude auf einem

Fortsetzung von „Santa Cruz“

Plättchen gebaut hat, das einen bestimmten Rohstoff (Schaf, Holz, Fisch, Zucker oder Gold) zeigt. Oder es gibt Punkte für errichtete Gebäude, zum Beispiel mindestens 1 Gebäude jeder Art oder mindestens 4 Häuser. Oder es findet eine Ortswertung statt, bei der man für jedes Gebäude an einem bestimmten Ort Punkte erhält, beispielsweise 3 Punkte für jedes Gebäude an einem Fluss.

Sobald jeder Spieler all seine Karten ausgespielt hat, endet der Durchgang. Für den zweiten Durchgang werden nun alle errichteten Gebäude abgeräumt und den Spielern zurückgegeben. Ansonsten bleibt aber die Insel gleich, das heißt dass die Plättchen vom 1. Durchgang genau so liegenbleiben. Nach dem 2. Durchgang, der nach denselben Regeln abläuft, endet das Spiel. Es gewinnt natürlich jener Spieler, dessen Zählstein auf der Zählleiste am weitesten vorne steht.

Fazit

Das **Spielmaterial** entspricht dem gewohnt hohen "Hans im Glück"-Standard. Spielplan, Karten und Plättchen sind schön gestaltet, dazu finden wir noch gediegene Holzteile in verschiedenen Formen (Gebäude, Zählsteine). Auffallend ist auch die gut strukturierte und reich bebil-

derte Spielregel, die in ihrer Aufmachung aber dennoch etwas gewöhnungsbedürftig ist.

Die Handkarten erhalten die Spieler übrigens nicht ganz zufällig. Zwar werden die Wertungskarten - abhängig von der Spielerzahl - vom ver-



deckten Stapel verteilt, doch danach suchen sich die Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge eines der vier **Baukartensets** aus. Die Sets - alle bestehend aus 7 Karten - sind unterschiedlich zusammengestellt. So befinden sich in einem Set mehr Wegkarten, im anderen mehr Flusskarten und im dritten mehr Schiffkarten. Das vierte Set wiederum hat von allem etwas. Bei der Wahl des Sets sollte man - wenn möglich - die erhaltenen Wertungskarten berücksichtigen, denn jedes Set erfordert eine andere Spielweise.

Trotzdem beruht der **1. Durchgang** mehr oder weniger auf **Spekulation**. Die meisten Plättchen liegen anfangs verdeckt aus, und auch über die Wertungskarten der Mitspieler weiß man noch gar

nichts. So wird halt allmählich die Insel entdeckt, und anhand der Aktionen der Mitspieler versucht, deren Wertungskarten zu erraten und darauf so gut es geht zu reagieren. Bestünde "Santa Cruz" nur aus diesem einen Durchgang, wäre es so ziemlich witz- und belanglos und eines "Hans im Glück"-Spiels auf keinen Fall würdig.

Dies ändert sich gottlob im **2. Durchgang**. Thematisch wirkt es zwar äußerst unlogisch und konstruiert, dass wir uns ein zweites Mal auf Santa Cruz begeben, um erneut Siedlungen zu errichten, aber

genau die sich daraus ergebenden taktischen Anforderungen machen das Spiel erst interessant. Aufgedeckte Siedlungsplättchen bleiben offen liegen, womit hier nicht mehr mit Unbekanntem zu rechnen ist. Die Bau- und Wertungskarten werden **zusammen** neu verteilt, indem der Spieler, der auf der Zählleiste hinten liegt, zuerst einen beliebigen Satz - dies kann auch sein eigener sein - wählt. Es folgen der Spieler auf dem vorletzten Platz usw., bis wieder jeder einen kompletten Satz hat. Ein kleiner Unsicherheitsfaktor bleibt dennoch bestehen, denn jeder Spieler erhält zu Beginn des 2. Durchgangs eine neue Wertungskarte vom Stapel, und legt schließlich eine beliebige Wertungskarte aus seiner Hand verdeckt in die Schachtel zurück.

Fortsetzung von „Santa Cruz“

Der 2. Durchgang spielt sich dadurch wesentlich **taktischer** und besser, das Timing spielt eine noch wichtigere Rolle. Baukarten dienen schließlich dazu, um sich auf dem Plan auszubreiten. Eine schnelle Expansion ist wichtig, um auf die Möglichkeiten der Mitspieler reagieren, eigene Wertungskarten frühzeitig erfüllen und Trittbrettfahrer verhindern zu können. Der optimale Einsatz der speziellen Doppelzugkarten will daher wohlüberlegt sein. Durch die bewusste Beschränkung des Spielmaterials (es gibt nur wenige Leuchttürme und Kirchen) können ebenfalls Zwänge entstehen, die ich aber als notwendig und durchaus angenehm empfinde. "Santa Cruz" präsentiert sich deshalb besonders im 2. Durchgang als hochgradig interaktiv.

Die verschiedenen Wertungskarten erfordern je nach den verlangten Bedingungen eine andere Spielweise. Das hat etwas Konstruktives an sich, bei dem sich die Spieler auf der Insel halt mehr oder



weniger in die Quere kommen. Eine einzige Wertungskarte hingegen wirkt sich verheerend aus. Beim "**Vulkanausbruch**" schlägt sich nicht nur jede Siedlung auf einem Vulkanfeld mit Minuspunkten zu Buche, der Vulkan zerstört dort auch alle Gebäude. Ein herber Verlust für die Betroffenen, der meiner Meinung nach durch die höheren Punkte für die Vulkansiedlungen nicht vollständig wettgemacht werden kann. Ich verstehe nicht ganz, warum gerade 1 destruktive Karte unter den Wertungskarten sein muss. Dies wirkt für mich ein wenig willkürlich, aber wenn man sich darauf ein-

stellt, kann dies für eine Extra Portion Nervenkitzel sorgen. Die Raffinesse steckt aber im Detail, in der geschickten interaktiven Verzahnung der einzelnen Elemente. Ohne den 2. Durchgang hätte ich das Spiel bloß als durchschnittlich gewertet, so aber ist für den Erfolg wohldurchdachtes, planvolles Vorgehen notwendig, bei dem aber auch gegebenenfalls rasch auf die Aktionen der Mitspieler eingegangen werden muss. Daher erhält es von mir eindeutig ein "**Daumen hoch**".

Tracy

Game News -
Wertung



Die Spielregeln von "Santa Cruz" sind eigentlich recht einfach, das Spiel schnell zu erlernen.

Game News - Kinderspiel

Ein Mysterium: Ausgerechnet in Kinderspielen kommt immer wieder die zu Recht so verrufene Berufsgruppe der Piraten, Seeräuber und Freibeuter vor. Hoffentlich als abschreckendes Beispiel, und nicht als Vorbild...



Titel: **Schätzzinsel**
Art des Spiels: **Schätzspiel**
Autorin: **Kirsten Hiese**
Verlag: **HABA Spiele**
Jahrgang: **2010**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 5 Jahren**
Spieldauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Piraten Ahoi! Die mutigsten Piraten aller sieben Weltmeere ankern vor der Schätzzinsel des berühmten Piratengeistes Fischbart. Sie wagen es, sich auf die Insel zu schleichen, um seine wertvollen Schatztruhen zu stehlen. Doch das ist gar nicht so einfach, denn sie besitzen nur ein kleines wackeliges Floß, um die Truhen auf das Schiff zu bringen. Auf dieses Floß passen nur zwei Schatzkisten und diese müssen gleich schwer ein,

sonst kentert es und Fischbart holt sich seine Truhen zurück.

Das Spiel besteht aus einem Spielplan, der die „Schätzzinsel“ darstellt, einem Spielplan „Piratenschiff“ und einer Holzvippe, dem Floß. Die Schatztruhen werden mit verschiedenfarbigen und unterschiedlich schweren

Kugeln gefüllt und auf der Schätzzinsel auf den farbigen Flecken abgestellt. Der Geist steht auf dem ersten farbigen Fußabdruck.

Alle Mitspieler versuchen nun gemeinsam, die zwölf Schatztruhen von der Schätzzinsel auf das Piratenschiff zu bringen, bevor Fischbart am Steg ankommt. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbenwürfel. Zeigt der Würfel NICHT die Farbe des Fußabdrucks, auf dem der Pirat steht, sucht man sich ein Schatzfeld zu dieser Farbe aus und hebt die darauf stehende Truhe an. Man versucht, den anderen das Gewicht zu beschreiben und stellt sie auf das Floß. Danach sucht man sich eine zweite Truhe aus, beschreibt wieder das Gewicht und stellt sie auf die andere Seite der Vippe. Befindet sich die Vippe im Gleichgewicht,



darf man beide Truhen auf das Piratenschiff stellen. Kippt das Floß jedoch auf eine Seite, sind die Truhen unterschiedlich schwer und müssen auf die Schätzzinsel zurückgestellt werden. Außerdem darf der Piratengeist einen Fußabdruck weitergehen. Würfelt man allerdings die Farbe, auf der Fischbart steht, muss man zwei gleich schwere Truhen vom Piratenschiff auf die Schätzzinsel zurückstellen.

Das Spiel endet, wenn die Piraten alle zwölf Truhen auf ihr Piratenschiff gebracht haben (alle Spieler haben gewonnen) oder wenn Fischbart den Steg erreicht hat (nur Fischbart ist Sieger).

Die Ausstattung des Spiels erscheint in der gewohnten ausgezeichneten Haba-Qualität mit viel Holz, stabiler Verarbeitung und ansprechender Illustration. Einziger



Fortsetzung von „Die Schätzzinsel“

Kritikpunkt ist die riesengroße Schachtel, die bei diesem Spiel nicht notwendig gewesen wäre.

Ein großer Pluspunkt bei Haba ist immer die Verbindung einer netten Spielidee mit Lerneffekten, wie hier das Schätzen lernen mit dem Stehlen von Schatztruhen und die Förderung der Kommunikation in der Gruppe zur Erreichung des gemeinsamen Sieges.

Meinen Testspielern und mir gefiel das Spiel sehr gut, da



es immer sehr spannend war, ob wir unser Ziel knapp erreichten oder doch Fischbart

Wertung:



Angie

gewann. Die Aufnahme dieses Spiels in die Empfehlungsliste zum Kinderspiel des Jahres 2011 ist also durchaus gerechtfertigt.

Game News - Spielekritik

Auch die nächste Spielekritik zum Thema „Piraten“ stammt von Angie. Das Spiel zeigt, wie die werten Herren Konsaren und Konsorten ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen: Dem Kapern!



Titel: **Piraten kapern**
Art des Spiels: **Würfelspiel**
Spieleautor: **Haim Shafir**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 9,-**

Einleitung:

Segel setzen und los geht's zur großen Kaperfahrt der berühmten Piraten über die sieben Weltmeere! Ziel dieser Kaperfahrt ist natürlich, so viel wertvolle Beute wie möglich zu machen. Dazu zählen Goldmünzen, Diamanten, Säbel, aber auch Affen und Papageien.

Ablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss zuerst eine Piratenkarte aufdecken, die seinen nachfolgenden Wür-

felwurf positiv oder negativ beeinflussen kann: zum Beispiel Verdopplung der erreichten Punkte oder Totenköpfe, die je nach Würfelergbnis die Kaperfahrt jäh beenden können.

Der erste Würfelwurf muss nun mit allen 8 Würfeln erfolgen. Je nach Piratenkarte und Ergebnis des Wurfs entscheidet der Spieler, welche Würfel er zur Seite legt und mit welchen er erneut würfelt. Er muss aber keine Würfel zur Seite legen. Jeder Würfel darf erneut gewürfelt werden, auch zuvor schon beiseitegelegte. Allerdings muss der Wurf aus

Fortsetzung von „Piraten kapern“

mindestens zwei Würfeln bestehen und ein Würfel, der das Totenkopfsymbol zeigt, darf im gesamten Zug nicht mehr verwendet werden.

Um seine erreichten Punkte geltend zu machen, muss man seinen Zug freiwillig beenden, bevor man einen dritten Totenkopfwürfelt. Die Punkte für einzelne Würfel und Kombinationen werden dann zusammengezählt und notiert. Ab drei gleichen Symbolen erhält man Punkte. Diamanten und Goldmünzen bringen zweifach Punkte: sowohl in Kombination als auch als einzelnes Symbol.

Würfelt man allerdings zu Beginn sofort 4 oder mehr Totenköpfe, muss man zur Totenkopfsinsel und verursacht dadurch Minuspunkte bei den Gegnern. Der Spieler, der als erster 6000 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Fazit:

Nach dem erstmaligen Lesen der Spielanleitung war ich total verwirrt und dachte nur: Mann, ist das kompliziert. Beim ersten Spiel dachte ich: Wie war das jetzt mit den verschiedenen Symbolen und den Totenköpfen und den Piratenkarten? Welche Würfel soll ich zum Würfeln nehmen? Hat man aber diese Hürden einmal genommen, entwickelt sich das Spiel immer mehr zum Spieleabendhit. Glück und Taktik sind bei diesem Spiel



hilfreich, denn der Würfelwurf und die gezogene Piratenkarte machen den Glücksfaktor aus, taktieren kann man nur bei der Auswahl der Würfel für den nächsten Wurf und beim Risiko, das man eingehen will. Alles in allem ein kurzweiliges Würfelspiel für Jung und Alt, bei dem Schadenfreude und Spaß nicht zu kurz kommen und das bei Würfel Freunden fast Suchtverhalten erzeugt!

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:

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Paare, Partner, Zwei Personen



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Thomas berichtet fleißig über alle „Dominion“-Erweiterungen. Da ist es zum Thema ganz gut passend, dass es eine Art „Seefahrer“-Erweiterung gibt, in der richtige Piraten vorkommen...



Titel: Dominion - Seaside
Art des Spiels: Deckbauspiel - Erweiterung
Autor: Donald X. Vaccarino
Verlag: Hans im Glück
Jahrgang: 2009
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Mittlerweile kann man schon behaupten, dass das beliebte Kartenspiel „Dominion“ innerhalb weniger Jahre zu einem Klassiker geworden ist. Damit trotzdem nicht die Gefahr besteht, dass es wieder in Vergessenheit gerät, hat der Verlag den Markt mit einer nahezu inflationär anmutenden Menge an Erweiterungen überschwemmt. Und mit „Seaside“, der ersten echten Erweiterung für Dominion, hat alles begonnen.

Die wohl schwerwiegendste Neuerung, welche diese erste Erweiterung mit

sich bringt ist, dass "Dominion" nun kein reines Kartenspiel mehr ist. Seaside bringt, neben drei unterschiedlichen Arten von Tableaus aus Karton, auch zwei verschiedene Arten von Münzen ins Spiel, welche gemeinsam mit verschiedenen Königreichskarten benutzt werden können. Wer jetzt jedoch denkt, dass das bereits alles war, was neu hinzugekommen ist, der ist sozusagen auf dem Holzbein ... ähm: Holzweg. Auch ein neuer Kartentyp ist mit dabei und zwar die „Dauerkarte“. Die Bezeichnung ist jedoch etwas irreführend, denn Dauerkarten bleiben nicht auf Dauer im Spiel sondern nur bis zur nächsten Aufräumphase. Und ja, es gibt natürlich auch Piraten, denn was wäre eine Erweiterung mit dem Thema Seefahrt ohne einen einzigen Piraten?

Wie es sich für eine echte Erweiterung gehört, ist "Seaside" natürlich nicht alleine spielbar, man kann bei "Dominion" aber ansonsten alles mit allem kombinieren, also sowohl Karten aus dem Grundspiel, als auch aus der „Intrige“ hinzumischen und natürlich auch Karten und weitere Spielelemente aus den unzähligen nachfolgenden Erweiterungen.

Doch was bringen nun die neuen Spielelemente genau? Zuerst möchte ich einmal auf die **Dauerkarten** näher eingehen. Sie stechen farblich durch ein kräftiges Orange hervor, an welchem man sie auf den ersten Blick erkennen kann. Der Text in der unteren Kartenhälfte ist durch eine dicken, schwarze Linie geteilt. Wenn man die Karte erstmals auslegt, dann führt man nur jene Aktionen aus, welche oberhalb der schwarzen Linie beschrieben sind und in der Aufräumphase lässt man die Karte liegen. Zu Beginn des nächsten Zuges kommen nun als erstes die aus dem vorherigen Zug noch ausliegenden Dauerkarten zum Einsatz. Dabei werden die Aktionen durchgeführt, die sich unterhalb der schwarzen Linie befinden. Ansonsten bleibt aber alles wie gehabt. In der nun folgenden Aufräumphase darf man nur nicht vergessen, die zum zweiten Mal benutzen Dauerkarten auch wirklich auf den Ablagestapel zu legen.



Fortsetzung von „Dominion - Seaside“

Sind in der aktuellen Runde nämlich neue Dauerkarten hinzugekommen, so wird das Aufräumen durchaus zu einer gewissen geistigen Herausforderung.



Die Karte „Piratenschiff“ greift gleich auf zwei der neu hinzugekommenen Elemente zurück. Sobald man sein erstes Piratenschiff erworben hat, nimmt man sich das dazugehörige Tableau. Spielt man ein Piratenschiff aus, so hat man zwei Möglichkeiten: Entweder jeder Mitspieler muss zwei Karten seines Nachziehstapels aufdecken, wobei Geldkarten nach Wahl des Piraten zu entsorgen sind, oder der Pirat kann die bisher auf seinem Tableau gesammelten Münzen für seinen nächsten Einkauf nutzen. Wurde nämlich beim Aufdecken der Karten mindestens eine Geldkarte entsorgt, so erhält man eine Münze für sein Piratenschiff. Es lohnt sich also, ab und zu auf Beutezug zu gehen und so für stets volle Kassen zu sorgen.

Eine sehr mächtige Karte stellt das „Embargo“ dar.

Die Karte ist sogar so mächtig, dass man sie nur einmal einsetzen darf und anschließend entsorgen muss. Spielt man sie aus, so darf man auf einen beliebigen Stapel im Vorrat einen Embargomarker legen. Jeder Spieler, der nun eine Karte von diesem Stapel kauft, muss sich pro Marker eine Fluchkarte nehmen. Somit kann man mittels Embargo manche Kartenstapel für die Mitspieler und leider auch für sich selbst völlig unattraktiv werden lassen.

Dem altbekannten Problem, das man in jeder "Dominion"-Partie früher oder später hat, nämlich, dass die eigenen Karten im Laufe des Spiels immer mehr und mehr werden, kann man gleich mit mehreren unterschiedlichen Karten begegnen. Das wäre einerseits die „Insel“. Mit ihrer Hilfe kann man eine beliebige Punktekarte, also auch die Insel selbst, auf das dazugehörige Insel Tableau legen. Man hat dann gleich zwei Punktekarten weniger in seinem Stapel, verliert jedoch keine Punkte, denn alles was zu Spielende auf dem Inselstapel liegt, wird natürlich mitgezählt. Weiters gibt es noch das "Eingeborendorf", welches ebenfalls mit einem eigenen Tableau zur Kartenablage daherkommt. Man kann hier neben zwei zusätzlichen Aktionen eine Karte seines Nachziehstapels auf das Tableau ablegen. Andererseits hat man auch die Möglichkeit, alle Karten des Tableaus zurück auf die Hand zu nehmen und im aktuellen Spielzug zu be-

nutzen. Und zu guterletzt gibt es noch den „Müllverwerter“ der es gestattet, unliebsame Karten nicht einfach nur wegzwerfen sondern, ihrem Wert entsprechend, in bare Münze zu verwandeln und diese beim anschließenden Einkauf einzusetzen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die neu hinzugekommenen Spielelemente sich gut in das bisherige Spiel einfügen und es interessanter, jedoch auch komplizierter machen. Die neu hinzugekommenen Tableaus sehen nicht nur optisch gut aus, sondern es ist auch erfreulich, dass hier mitgedacht wurde und von jedem Tableau sechs Stück vorhanden sind. Hat man sich dann einmal an die Dauerkarten gewöhnt und lässt sie nicht jedes zweite Mal aus Versehen zu lange liegen, macht das Spielen mit "Seaside" auch richtig Spaß. Die Tatsache, dass "Dominion" nun kein reines Kartenspiel mehr ist, ist eher eine Geschmacksfrage und über Geschmack lässt sich bekanntlich lange diskutieren.

THOMAS POLASCHKE

Game News -
Wertung



**Piraten-Film
Deutschland 2012
Regie: Chr. Marcussen
& Kasper Aagaard
Pegasus Filme
Dauer: ca. 120 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 Knoblerunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2013 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Die Piraten der Karibik sind - nicht erst seit dem Kinohit mit Johnny Depp - ein sehr beliebtes Filmthema. Auch dieser Streifen aus dem Jahr 2011 greift die Seeräuber-Thematik auf. Umtriebige Kaufleute, die in den karibischen Häfen fleißig Handel treiben, kommen in dem Film der beiden Regisseure Christian Marcussen und Kasper Aagaard genauso vor wie gefürchtete Korsaren, die den voll beladenen Kauffahrerschiffen auflauern. „Korsaren der Karibik“ lässt das goldene Zeitalter der Piraterie wiederauf-



leben, mit epischen Seeschlachten und waghalsigen Entermanövern. Werden die Kapitäne ewigen Ruhm ernten oder ihr nasses Grab unter den stürmischen Wogen finden?

Sehr stimmungsvoller und opulent ausgestatteter Piratenfilm, der die Spannung allerdings nicht über die gesamte (Über-)Länge hält.



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 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

