

ANIMALISCHES IM TRAUNERHOF

Expeditionen ins Tierreich am Mittwoch, den 3. Juli ! (S.1)



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



Game News - Traun Eigenreportage

Naturvision - unter diesem Titel findet jedes Jahr ein Filmfestival statt, das uns das Leben in freier Wildbahn näher bringen soll. Zum klassischen Standort Bayrischer Wald unter dem Motto „Filme über die Natur in der Natur“ gesell sich seit letztem Jahr Ludwigsburg als zweite Spielstätte (<http://www.naturvision.de>).

Einer solch geballten Ladung an Aufklärung über den Einfluss des Menschen auf den Lebensraum der Tiere können sich die Knobler nicht entziehen. Daher haben wir für den nächsten

Mittwoch, den 3. Juli 2013, wie gewohnt ab 19:00 Uhr, das Beste und neueste in Bezug auf die Welt der Tiere zusammengetragen, damit ihr euch ausgiebig in unseren reichen Informationsprüfunden suhlen könnt.

Ob das Wetter mitspielt und uns „Spiele über die Natur in der Natur“ erlaubt, steht zwar noch nicht fest, es wird uns aber auf jeden Fall jede Menge Tierisches begegnen...



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

Die weiteren Kategorien:

TraunCon 2013

Aus Zeitmangel erscheint ein Bericht über die Oberösterreichischen Spieletage mit sämtlichen Ergebnissen und Wertungen erst in der nächsten Ausgabe der Game News.

SpielHits für Familien
Auf Teufel komm raus (Zoch)
Augustus (Hurrigan)
Rondo (Schmidt)

SpielHits für Kinder
Bennis bunte Blumen
(Haba Spiele)
Kakerlakak (Ravensburger)
Move & Twist (Beleduc)

SpielHits mit Freunden
Bohn to be wild! (Amigo)
Brügge (Hans im Glück)
Die Legenden von Andor
(Kosmos Spiele)

SpielHits für Experten
Spartacus (Heidelberger)
Tzolk'in (Czech Games)

Hall of Games

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

„Kinderspiel des Jahres“

Die Jury kürte das Spiel „Der verzauberte Turm“ von Inka & Markus Brand (Drei Magier Spiele) zum Kinderspiel des Jahres 2013.

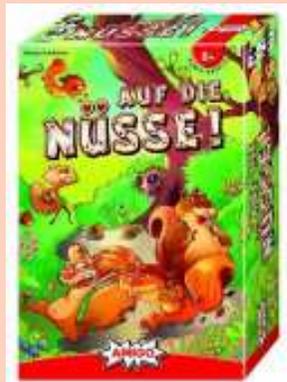
Zwischenwertung bei den Knoblerritten

Latest News: Führungswechsel im Ranking!

1. König Reinhold	159
2. Prinz Franky	144
3. Herzog Gerhard	130
4. Herzog Udo	114
5. Königin Doris	111
6. Earl Oliver K.	75,5
7. Graf Thomas L.	62
8. Lady Nicole	54
9. Lady Angie	53,5
10. Earl Johannes	53
11. Prinzessin Ute	46

Game News - Spielekritik

Es wird wieder Zeit für ein bisschen Tierkunde. Als erstes beschäftigen wir uns mit süßen, pelzigen Nagern und ihrer Nahrungssuche...



Titel: Auf die Nüsse!
Art des Spiels: **Würfel-Zocker-Sammelspiel**
Autor: **Michael Feldkötter**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 20,-**

Der Spieletitel könnte leicht missverstanden werden. In meiner Saunarunde, in der wir zwischen zwei Aufgüssen stets gerne ein Spielchen auf den Tisch bringen, werden sofort die Hände schützend vor die Familienjuwelen gehalten, wenn ich "Auf die Nüsse!" sage. Die Zweideutigkeit des Titels dürfte vom Verlag aber durchaus beabsichtigt sein. Aufmerksamkeit erregen, Marketing, und so. Dabei geht es in Wirklichkeit um harmlose, niedliche Eichhörnchen, welche fleißig Vorräte für den kommenden Winter anlegen.



Nüsse - sie gehören zu den Schließfrüchten - bilden nämlich die ideale Nahrung für die kalte Jahreszeit. Ihr Fruchtfleisch ist durch die harte Schale geschützt und lange haltbar. Durch die mehrfach ungesättigten Fettsäuren sind sie sehr gesund, weil sie nachweislich den Cholesterinspiegel senken. Eichhörnchen sterben daher selten an Herzinfarkt ;-). Für die Nager interessanter dürfte aber der hohe Nährstoffgehalt sein, der über 2.600 KJ/100 g beträgt.

Im Spiel kommen vier verschiedene **Nüsse** auf Karten vor. Walnüsse, Haselnüsse, Bucheckern und Eicheln gibt es je 12 Mal, dazu kommen noch 12 Joker mit je 2 unterschiedlichen Nüssen drauf. Um gefundene Nüsse aufzubewahren, verfügt jeder Spieler über einen Satz aus 8 **Lagern**, welche 2 bis 6 Nüssen Platz bieten. Allerdings müssen die Nüsse in einem Lager sortenrein untergebracht werden.

Jeder Spieler ist bestrebt, seine Lager auch wirklich vollständig aufzufüllen, denn dies bringt mehr von den so wichtigen **Siegpunkten** ein. So zählt ein volles 2er-Lager 5 Punkte, ein komplettes 6er-Lager schon stolze 30 Punkte. Nüsse in nur teilweise gefüllten Lagern zählen hingegen nur je 1 mickrigen Punkt.

Jetzt muss bloß noch geklärt werden, wie die Nüsse überhaupt gesammelt werden. Aufschluss darüber bringt der **Spielplan**, der in mehrere Reihen gegliedert ist. Die unterste Reihe ("Startleiste") besitzt 11 Felder mit den Werten von 2 bis 12. Geübte Spieler erkennen darin sogleich die Summen, welche mit 2 normalen **Würfeln** gebildet werden können. Logische Schlussfolgerung: Die Spieler müssen irgendwie würfeln, um an die Nüsse zu gelangen.

Seltsamerweise sind es aber 3 Würfel, zu denen der Spieler an der Reihe greift: Ein grüner und 2 weiße Würfel. Der Spieler hat nämlich die Wahl, welchen der beiden weißen Würfel er nimmt, während der grüne auf jeden Fall dabei sein muss. Auf das Feld der Startleiste mit der entsprechenden Summe stellt er dann eine **Eichhörnchen-Figur** seiner Farbe.

Damit ist sein Zug aber nicht automatisch beendet. Er kann noch so lange **weiterwürfeln**, wie er möchte und jedes Mal eine weitere Figur einsetzen. Hat er allerdings einmal Pech beim Würfeln, und es ist kein erwürfeltes Feld mehr frei, muss er alle eingesetzten Figuren der Startleiste zurücknehmen und der nächste Spieler versucht sein

Fortsetzung von „Auf die Nüsse!“

Glück. Hört er aber rechtzeitig freiwillig auf, schiebt er seine Eichhörnchen auf der Startleiste eine Reihe nach oben.

In diesem Fall werden anschließend die **Reihen** von unten nach oben überprüft. Befinden sich nun 2 Eichhörnchen eines Spielers im selben Bereich der Reihe 2, bekommt er diese in seinen Vorrat zurück und er darf sich die dazugehörige Nuss-Karte nehmen. Die Eichhörnchen der anderen Spieler wandern eine Reihe nach oben. Ebenso wird nun in der 3. Reihe verfahren, wenn 3 gleichfarbige Eichhörnchen im selben Bereich sind, und auch die 4. Reihe wird auf dieselbe Weise ausgewertet.

Genommene Nüsse werden sofort mit Karten vom Stapel aufgefüllt. Ist der Stapel aufgebraucht, werden noch Nüsse für verbliebene Eichhörnchen vergeben, danach endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten ist am besten für den harten Winter gerüstet und gewinnt das Spiel.

Würfeln, so lange man möchte oder bis man scheitert, dies wird nach seinem Urvater in Spielerkreisen "**Can't Stop**"-Prinzip genannt. Das Risiko, das man beim Weiterwürfeln eingeht, wird dabei mit dem zu erhofften Zuge-

winn und dem möglichen Verlust abgewogen. Gewinn und Verlust stellen hier natürlich die Nuss-Karten in den jeweiligen Bereichen dar. Wer zum Auffüllen eines Lagers unbedingt eine bestimmte, umkämpfte Nussorte benötigt, wird eher bereit sein zu riskieren. Umgekehrt wird er aufhören, wenn er etwas für ihn Wichtiges geschafft hat, um dies nicht unnötig wieder zu verlieren.



hat damit zu tun, dass ein Spieler, der dort 2 Figuren im 2er-Bereich stehen hat, bzw. 3 Figuren im 3er-Bereich, nicht nur eine beliebige der vier ausliegenden Nusskarten erhält, sondern auch den diebischen Waschbär einsetzen und einem beliebigen Mitspieler eine Nuss aus einem (noch nicht komplett gefüllten) Lager klauen darf. Der dermaßen Geschädigte bekommt dafür die Waschbär-Figur, welche

verhindert, dass er ein zweites Mal hintereinander bestohlen wird. Wie schon bei den Siedlern von "Catan" kommt also auch hier der "7" mit ihrer höheren Wahrscheinlichkeit eine spezielle Bedeutung zu.

Apropos **Wahrscheinlichkeit**

An dieser Stelle sollte ich vielleicht noch die **Bereiche** etwas näher erläutern. Bei den eher selteneren Zahlen werden im 2er-Bereich je 3 Startfelder zusammengefasst (2 bis 4, sowie 10 bis 12). Bei den häufigeren Zahlen sind es nur je 2 Startfelder: 5 und 6 bzw. 8 und 9. Die 3er-Bereiche wiederum umfassen eine größere Spanne, nämlich die niedrigeren Zahlen von 2 bis 6 und die höheren Zahlen von 8 bis 12. Im 4er-Bereich schließlich kann aus allen ausliegenden Nuss-Karten gewählt werden.

Eine Sonderstellung nimmt die "7" ein, der eine eigene Spalte zugeteilt ist. Dies

Hier gibt es dank der drei Würfel nun einen zusätzlichen Faktor, der die gewohnten Überlegungen etwas abändert. Meist hat man nämlich jetzt durch die beiden weißen Würfel zwei mögliche Startfelder. Nur mit einem "Pasch" bleibt einem keine Auswahl mehr. Die Streuung der Würfe kann deswegen etwas breiter sein. Normalerweise kann man davon ausgehen, zwischen 4 und 6 Eichhörnchen-Figuren in einem Zug einsetzen zu können. Es ist bei uns aber auch schon passiert, dass man 7, ja sogar 8 Figuren geschafft hat. Aber auch das andere Extrem - ein Scheitern beim bereits zweiten Wurf - ist bei uns ein paar Mal vorgekommen.

Fortsetzung von „Auf die Nüsse!“

Dieser **Glücksfaktor** spielt meiner Meinung nach eine zu große Rolle. Wiederholtes fehlendes Würfelglück wirft einen Spieler weit zurück und kann durch taktisch noch so brillante Spielweise -gezieltes und nicht wahlloses Sammeln von Nüssen, Achten auf die Vorlieben der Mitspieler, Berücksichtigung der Wahrscheinlichkeiten, etc. - nicht mehr wettgemacht werden. Das wäre nun nicht weiter schlimm, wenn dafür die Spieldauer in einem angenehmen Verhältnis stünde. Ein kurzes, knackiges Spiel darf gerne auch stark glückslastig sein. Bei "Auf die Nüsse!" sind die angegebenen 30 Minuten aber nur zu zweit einzuhalten. In dieser Minimalbesetzung hat es jedoch zu wenig Pfiff und ist nicht wirklich empfehlenswert. Zu dritt oder am besten zu viert ist es am interessantesten, kann allerdings bis zu einer Stunde dauern. Ein wenig zu lange für so ein vom Zufall abhängiges Spiel, meine ich.

Wenn man das Schachtelcover mit seinen um die Nüsse streitenden Eichhörnchen so betrachtet, könnte man es für ein reines Kinderspiel halten. Damit verfehlt die **Grafik** aber die angepeilte Zielgruppe, denn vom Mechanismus her ist es ein Würfelzockerspiel, das sich an Familien und an lockere Erwachsenenrunden richtet. Zudem hätte ich zu bemängeln, dass die verschiedenen Nüsse nicht leichter voneinander zu unterscheiden

sind. Es schaut zwar alles nach Natur aus, viele Grün- und Brauntöne, der Übersichtlichkeit ist dies aber eher hinderlich. Ansonsten ist das **Spielmaterial** in Ordnung, wenn man von den leicht kippenden Eichhörnchen-Figuren absieht, die man besser hinlegen sollte. Die Hecken, die man in die Aussparungen des Spielplans steckt, finde ich dafür ganz praktisch, da sie die einzelnen Bereiche deutlich abgrenzen.

Insgesamt ist "Auf die Nüsse!" zwar kein großer Wurf, aber ein solides Spiel, das durchaus Spaß macht, wenn man sich darauf einstellt, dass Göttin Fortuna einen größeren Einfluss auf das Spielgeschehen hat als die Spieler selbst.



Wally

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



Paare, Partner, Zwei Personen



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Im nachfolgend beschriebenen Spiel kommen Tiere vor, die wir eher selten in unseren Gärten und Wäldern vorfinden...



Titel: Kleine Fotosafari
Autorin: Tanja Triminek
Verlag: Abacus Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 7,-

Wenn man schon mal auf Safari ist, um Giraffen, Zebras, Löwen und Elefanten zu sehen, möchte man natürlich auch tolle Fotos schießen. Leider sind die Tiere nicht immer so gruppiert, wie man sich das vorstellt. Das heißt, es sind einige Umgruppierungen notwendig, um die richtigen Tierformationen festhalten zu können.

Zunächst müssen 12 Karten im Kreis offen aufgelegt werden, sodass die Tiere mit dem Kopf zur Mitte weisen. In der Mitte liegt der verdeckte restliche Tierstapel mit der

aufgedeckten ersten Karte. Die Fotokarten mit 3, 4 und 5 Tieren werden in 3 verdeckten Stapeln bereit gelegt. Jeder Spieler nimmt sich zunächst eine Karte mit 3 Tieren. Ziel jeden Spielers ist es, am schnellsten zuerst 4 Fotos mit 3 Tieren, dann 3 Fotos mit 4 Tieren und schließlich 2 Fotos mit 5 Tieren zu machen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss zuerst eine der folgenden Aktionen ausführen:

- a)** Er vertauscht zwei benachbarte Karten im Tierkreis.
- b)** Er tauscht eine Karte des Tierkreises mit der ersten Karte des Tierstapels.
- c)** Er schiebt die erste Karte des Tierstapels zu unter und deckt die nächste Karte auf.
- d)** Der Spieler tauscht seine aktuelle Fotokarte gegen eine neue vom Stapel.

Keine dieser Aktionen darf vom nachfolgenden Spieler sofort rückgängig gemacht werden.

Nach dieser ersten durchgeführten Aktion kontrolliert der Spieler, ob er das Foto auf seiner Fotokarte machen kann: Liegen die auf der Fotokarte abgebildeten Tiere irgendwo im Tierkreis in genau derselben Reihenfolge und Ausrichtung, gilt das Foto als gemacht und kann offen



abgelegt werden. Der Spieler zieht eine neue Fotokarte nach (oder behält die alte, wenn er kein Foto machen kann) und der Nächste ist an der Reihe. Ab der 2. Spielrunde darf man schon vor der ersten Aktion kontrollieren, ob man ein Foto machen kann. Dies bedeutet im Idealfall zwei Fotos pro Runde.

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler alle verlangten Fotos gemacht hat - dieser ist natürlich der Gewinner.

"Kleine Fotosafari" ist ein nettes Zwischendurch- und Mitnehmspiel für den Urlaub oder für schnelle Spielrunden mit Familie und Freunden. Das Spiel ist schnell erklärt und erlernt. Man benötigt ein „gutes Auge“, etwas Taktik und natürlich auch Glück. Je mehr Spieler mitmischen, desto schwieriger wird es, das eigene Foto zu schaffen, da ja ständig getauscht wird und plötzlich wieder das Zebra neben dem Elefanten liegt, obwohl man gerade einen Löwen braucht. Eine gewisse Frustrationstoleranz sollte man also schon mitbringen.

Lobenswert ist, dass man Dauer und Schwierigkeitsgrad durch die Auswahl und Anzahl

Fortsetzung von „Kleine Fotosafari“

der Aufgabenkarten steuern kann. Für ein kurzes Spiel nimmt man einfach weniger Aufgaben. Beim Spiel mit Kindern lässt man die 5er-Aufgaben weg, während unter Erwachsenen die Herausforderung durch mehr 5er-Aufgaben gesteigert werden kann. Es ist sogar möglich, in gemischten Runden für jüngere und ältere Spieler unterschiedliche Aufgaben zu stellen.

Als schnelles und unkompliziertes Familienspiel ist "Kleine Fotosafari" auf jeden Fall uneingeschränkt zu empfehlen!



Angie

Game News - Wertung



Game News - Kinderspiel

Die nächsten Tierchen sind hingegen sehr wohl bei uns heimisch. Sehr zum Leidwesen von Hausbesitzern sogar oft in ihren eigenen vier Wänden...



Titel: Gary Gouda
Autor: Guido Hoffmann
Verlag: HABA Spiele
Jahrgang: 2011
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten
Preis: ca. Euro 25,-

Guido Hoffmann (geb. 1960), der Sohn des Spielersfinders Rudi Hoffmann, studierte zuerst Produktdesign und danach Malerei in Wien, bevor er 1996 begann, eigene Spiele zu erfinden und mit selbst entworfenen Grafiken auszustatten. Seither hat er zahlreiche Spiele illustriert und auch erfunden (z.B.: das Kinderspiel des Jahres 2006: Der schwarze Pirat).

Seine neueste Erfindung, Gary Gouda, beeindruckt zunächst durch eine riesige Schachtel, die aber dieses Mal gerechtfertigt ist (was nicht



immer der Fall ist). Es befindet sich nämlich im Schachtelinneren die Mäusewohnung von Gary, die aus 16 Zimmern besteht. Zwischen diesen Zimmern befinden sich die Mäuselöcher, die durch Kunststoffeinsätze verschieden groß gemacht werden können. Gary Gouda, ein Holzmäuserich, flitzt nun durch seine Wohnung, um Käse einzusammeln. Er ist sehr gefräßig und versucht natürlich, so viel wie möglich zu verschlingen. Dadurch wird er aber immer dicker

Fortsetzung von „Gary Gouda“

und riskiert, in einem der Mäuselöcher stecken zu bleiben. Diesen Umstand bemerkt man aber erst beim Durchschlüpfen selbst, da der untere Teil des Mäuselochs im Wohnungsboden versteckt ist.

Nun zum Ablauf:

Der Startspieler verteilt zunächst vier Käseplättchen in der Wohnung gemäß den Abbildungen auf den Plättchen und in den Zimmern. Mithilfe eines Würfelstabes legt man das Startzimmer und das Zielzimmer von Gary Gouda fest (farbige Eckzimmer). Danach versucht der Spieler, den Mäuserich mit so viel Käseplättchen, wie er möchte, zu füttern (diese werden unter der Maus angebracht) und ohne stecken zu bleiben ins Zielzimmer zu bringen. Dabei ist natürlich das Mäuseloch, vor dem die (Holz)katze Kiki sitzt, tabu. Schafft Gary Gouda es ins Zielzimmer, darf der Spieler die Käseplättchen behalten. Bleibt er allerdings



stecken, verliert er die Plättchen. Diese werden aus dem Spiel genommen. Der nächste Spieler füllt die Plättchen in der Wohnung wieder auf vier auf und startet mit Gary erneut zum Käsesammeln. Das Spiel endet, sobald die Käseplättchen in der Wohnung nicht mehr auf vier aufgefüllt werden können. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Käseplättchen sammeln konnte.

Gemeinsam mit Kindern zwischen 5 und 10 Jahren ein Merkspiel zu spielen, bedeutet für einen Erwachsenen meistens eine Niederlage. Auch ich (obwohl ich berufsbedingt „Memory-geschult“ bin) verlor gegen meine jungen Testspieler häufig, da ich mir die für Gary Gouda zu kleinen Mäuselöcher einfach nicht merken konnte. Die beiden hingegen steuerten Gary siegesgewiss mit bis zu 3 Käseplättchen ungehindert ins Zielzimmer (4 Plättchen trauten sie sich dann doch nicht). Aufgrund ihrer häufigen Siege wollten sie dieses Spiel natürlich öfter wiederholen.

Die Mäuselöcher wurden umgesteckt und ich hatte damit endgültig den Überblick und die Chance auf einen Sieg verloren.

Dieses Spiel ist also uneingeschränkt empfehlenswert, da die Spielidee lustig ist und Kinder sofort anspricht, das Material die gewohnte Qualität hat und liebevoll gestaltet ist und außerdem die Erwachsenen besiegt werden können.

Angie

Bewertung:



Game News - Spielekritik

Ich gebe zu, dass das folgende Spiel eher wenig mit Tieren zu tun hat, aber zumindest der Titel stammt aus dem Reich der Tiere....



Titel: Dog Royal
Spieleautor: Johannes Schmidauer-König
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 15,-

Das ist einer dieser Momente, die mich mit Stolz erfüllen. Einer aus meiner Spielrunde bringt ein Spiel heraus. Man stelle sich vor: Ein so kleiner Spielklub irgendwo in Oberösterreich - nicht umsonst reimt sich Linz auf Provinz - schafft den Schritt vom anonymen, passiven Spielekonsum zur engagierten, kreativen Schöpfung eines Spiels. Die Tatsache, dass ich aktiv am Entstehungsprozess und in den Testrunden mitwirken durfte, soll mich aber nicht von einer objektiven Spielebeurteilung abhalten.



"Dog Royal" ist kein absolut neues Spiel, sondern eine **Variante** eines bereits vor ein paar Jahren erschienenen Spiels, worauf schon der Untertitel - "Jetzt wird zurückgebissen!" - hinweist. Ich möchte daher zuerst einmal die Regeln des Grundspiel "Dog" erklären, welches vielleicht noch nicht alle Leser kennen.

"Dog" ist - vereinfacht ausgedrückt - eine "Mensch ärgere Dich nicht!"-Variante, bei der die Figuren nicht mit Würfeln, sondern mit **Karten** bewegt werden. Neben normalen Zahlenwerten zwischen 1 und 13 haben einige Karten Sonderfunktionen, etwa zum "Ansetzen" einer Figur auf das Startfeld. Andere Karten ermöglichen den Positionstausch zweier Figuren oder das Rückwärtsziehen, andere fungieren als "Joker". Persönliches Ziel jedes Spielers ist es natürlich, alle seine Figuren in den Zielbereich zu bekommen.

Der eigentliche Reiz von "Dog" liegt aber darin, dass es hauptsächlich in **Teams** gespielt wird. Zwar bewegt - anfangs zumindest - jeder die Figuren seiner Farbe, aber eine vor jeder (Karten-)Spielrunde mit seinem Partner getauschte Karte sowie die Tatsache, dass man nur als Team gewinnen kann, wenn beide Spieler ihre Figuren vor den anderen Mannschaften ins Ziel gebracht haben, verlangen tak-

tisch kluges Zusammenarbeiten. Mit "Dog Royal" ist es möglich, (fast) nach den Originalregeln von "Dog" zu spielen, was ich Neulingen auf jeden Fall empfehle, bevor sie sich an die neue Variante wagen.

Mit "Dog Royal" werden ein paar **Sonderkarten** durch andere ersetzt. So finden wir jetzt nicht mehr die gefürchtete "7" vor, bei der jede überholte Figur automatisch geschlagen wurde. Stattdessen darf mit der neuen Karte eine Figur um bis zu 7 Felder vorwärts gezogen werden. Der "Joker" musste der Karte "Kopie" (=) weichen, mit der die zuletzt gespielte Karte (auf dem Ablagestapel) kopiert wird. Besonders interessant finde ich die Karte "Magnet", die es ermöglicht, eine Figur vorwärts direkt auf das Feld hinter die nächste Figur zu ziehen, was manchmal eine beträchtliche Strecke sein kann.

Die wichtigste Änderung ist aber auf den ersten Blick ersichtlich: Die Figuren sind nämlich nicht mehr alle gleich, sondern unterscheiden sich in ihrer Höhe. Zusätzlich tragen sie Symbole von Kopfbedeckungen, die ihren gesellschaftlichen Rang darstellen. Die Krone steht dabei natürlich für den **König**, der die Hierarchie anführt. Der **Ritter**, zweithöchste sowie zweitmächtigste Figur, wird durch

Fortsetzung von „Dog Royal“

einen Ritterhelm symbolisiert. Danach kommt der **Bürger**, der einen Hut trägt. Am untersten Ende der Rangfolge steht der **Narr** mit der Narrenkappe.

Der Rang einer Figur hat Auswirkungen auf ihre Bewegung. So können immer nur gleichrangige oder rangniedrigere Figuren überholt werden. Ein Narr kann somit lediglich an einem anderen Narren vorbei, während sich der König von niemandem aufhalten lässt. Einige in grün gehaltene Karten erlauben es jedoch, dieses hierarchisch bedingte Überholverbot aufzuheben. Auf das Schlagen hat der Rang allerdings - bis auf eine Ausnahme - keinen Einfluss.

Alle Figuren besitzen zudem noch eine **Sonderfähigkeit**. Der König ist etwa relativ sicher, da er nur von seinesgleichen geschlagen werden kann. Dafür schreitet er majestätisch behäbig voran, was bedeutet, dass für ihn nur Karten des Wertes 1 bis 7 gespielt werden dürfen. Für den Ritter wiederum stellen Startfelder nun absolut keine Blockade dar. Der Bürger darf, wenn er auf eines der vier Sonderfelder tritt, auf das nächste freie Sonderfeld im Uhrzeigersinn springen und dabei auch an ranghöheren Figuren und blockierten Startfeldern vorbeikommen. Und schließlich kann der Narr noch, wenn er ins Ziel hineinzieht, bis zu 2 Punkte verfallen lassen.

"Mensch ärgere Dich nicht!" mit Karten - das klingt nicht unbedingt innovativ, und für viele Spieler heutzutage eher abschreckend. Auch ich hatte anfangs so meine Zweifel. Aber trotz des natürlich vorhandenen Kartenglücks - die Sonderkarten erweisen sich generell als stärker -



kommt es viel auf die **taktischen Überlegungen** an. Ich habe bis jetzt noch keine einzige Partie erlebt, in der nicht ein taktischer Fehler große Auswirkungen auf das Spielgeschehen hatte. Es gilt, sowohl die eigenen Möglichkeiten als auch jene des Partners und der Konkurrenten zu bedenken. Aus diesem Grund würde ich den Glücksanteil als nicht allzu hoch einstufen, und sicherlich mit Abstand niedriger als beim alten Klassiker.

Doch wie wirken sich die neuen Regeln auf das Spiel aus? Durch die entstehenden Blockaden und Zwänge erhöht sich die durchschnittliche **Spieldauer** um einiges. Zwar kann es auch schon mal recht flott gehen, wenn alles gut läuft und sich Gelegenheiten bieten, welche den Spielverlauf beschleunigen. Aber öfter als bisher müssen die

Spieler Karten verfallen lassen, etwa weil sie nur hohe Karten in der Hand halten und damit ihren König nicht ziehen dürfen, oder weil Figuren durch ranghöhere Figuren blockiert sind. Und wenn viel geschlagen wird, dauert die Sache naturgemäß länger. Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass eine Partie rund eine Viertelstunde länger dauert als beim normalen "Dog".

Die unterschiedlichen Figuren mit ihren Sonderfähigkeiten erhöhen aber auch die Möglichkeiten, die es zu beachten gilt, was die **taktische Komponente** des Spiels noch ein wenig anhebt. Von einem seichten Dahinspielen à la "Mensch ärgere Dich nicht" kann bei "Dog Royal" daher auf keinen Fall die Rede sein.

Obwohl "Dog Royal" durch die verschiedenen Figuren nun eine Spur besser als Einzelspieler spielbar ist, betrachte ich es doch vielmehr als ein **Partnerspiel**. Zwar kann man es theoretisch zu zweit, zu dritt und zu fünft jeweils als Einzelkämpfer spielen, doch erfährt es einen wesentlichen Teil seines Spielreizes aus dem Zusammenspiel mit seinem Partner. An unseren Spieleabenden kommt "Dog Royal" (so wie früher "Dog") regelmäßig zum Abschluss auf den Tisch, und ausnahmslos werden dabei Zweier-Teams gebildet. In dieser Spielart kann es seine Qualitäten erst richtig ausspielen. Es macht einfach viel mehr

Fortsetzung von „Dog Royal“

Spaß, gemeinsam zu gewinnen oder zu verlieren, beim Kartentausch zu Beginn jeder Runde die Absichten seines Partners zu erraten und sich auch auf andere Weise zu unterstützen.

Als Testspieler, der die Spielentstehung etwas mitverfolgen konnte, muss ich noch die **gute redaktionelle Arbeit** des Verlags loben. Johannes hatte eine Menge Ideen für das neue "Dog", längst nicht alle konnten im Endeffekt aufgenommen werden. Es wurde dann sehr sinnvoll auf ein bestimmtes Maß an Sonderkarten reduziert. Aber auch beim Spielmaterial wurde sehr gezielt vorgegangen. Mit den verschiedenen hohen Figuren erreicht man eine optisch sofort erkennbare Un-

terscheidung, auf dem Spielplan machen Übersichtstafeln auf die Sonderfähigkeiten der Figuren aufmerksam und ein Symbol auf den Karten zeigt an, wenn sie für den König tabu ist. Schließlich wurde raffiniert eine neue Kartenfarbe eingeführt. So sieht man auf einem Blick, dass mit grünen Karten die Blockaderegeln umgangen werden können.

Wer "Dog" noch nicht besitzt, schlägt mit dem Erwerb von "Dog Royal" gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Er kann damit sowohl das Grundspiel als auch die neue Variante spielen. Aber auch richtige "Dog"-Fans, die das Original bereits in ihrem Spieleregale haben, können damit neue Facetten des Spiels kennenlernen. Es wird ein wenig taktischer, leider aber ein bisschen auf Kosten der

Lockerheit, welche bei den Spielern so gut ankommt. Trotzdem wird "Dog Royal" mit Sicherheit auch in nächster Zeit DER Absacker an unseren Spieleabenden bleiben, und das nicht bloß, weil wir "unserem" Johannes einen Gefallen tun möchten...

Mealy

Game News -
Wertung



Ganz ferngeblieben sind dem Spieleabend die Freunde der Fantasy-Spiele, wodurch leider sowohl FLASH POINT als auch FORTUNE & GLORY rausfielen. Interessant die Neuvorschläge, denn die Knobelritter sind draufgekommen, dass TICHU noch überhaupt nicht in unserer "Hall of Games" aufscheint, und es zusammen mit CARO neu vorgeschlagen!

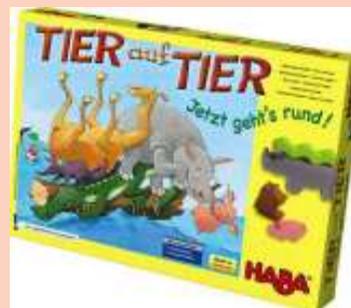
Wertung:

1. Pantheon	5/+	9/-0/14/ +
2. Heck Meck Barbecue	7/+	6/-0/13/ =
3. Fundstücke	8/+	4/-0/12/ -
4. Tzolk'in	6/+	5/-0/11/ -
5. Linq	3/+	4/-0/ 7/ =
Brügge	*1/+	6/-0/ 7/ +
7. Divinare	0/+	5/-0/ 5/ +
Augustus	*1/+	5/-1/ 5/ +
9. Rialto	1/+	2/-0/ 3/ -
10. Ginkgopolis	1/+	1/-0/ 2/ -
11. Noblemen	1/+	0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Tichu (6 x), Caro (2 x)

Game News - Spielekritik

Warnung: Die Handlung des nachfolgend beschriebenen Spiels ist frei erfunden. Die darin vorkommenden Tiere verhalten sich in freier Wildbahn vollkommen anders. Außerdem möchte die Redaktion feststellen, dass dabei kein Tier zu Schaden gekommen ist...



Titel: Tier auf Tier - Jetzt geht's rund!
Autoren: **Kristin Mückel & Klaus Miltenberger**
Verlag: **HABA Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 5 Jahren**
Dauer: **15 bis 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 30,-**

Jahrelang waren meine Kinder Sarah und Maxi meine "Versuchskaninchen", wenn ein neues Kinderspiel herausgekommen ist, das ausgiebig getestet werden musste. Mittlerweile sind beide groß geworden, spielen zwar noch immer gerne, aber sicher keinen "so'n Kinderkrums" mehr. Glücklicherweise ist Angie inzwischen zu meiner Chef-Kinderspielkritikerin avanciert, um die so entstandene Redaktionslücke zu stopfen, andererseits habe ich auch schon höchstpersönlich - nur

für diesen Zweck natürlich - für Nachwuchs gesorgt. Alexander Leon ist jetzt 4 Jahre alt und bereit für die große, bunte Welt der Kinderspiele.

Eines der Spiele, die Klein-Alex sofort interessiert hat, ist "Tier auf Tier - Jetzt geht's rund!" Eine kurze Recherche im Internet hat ergeben, dass es sich um eine Variante des Mitbringspiels "Tier auf Tier" handelt. Dieses ist bereits 2005 erschienen, also justament in dem Zeitraum, als ich keine vom Alter her passenden "Testobjekte" zur Hand hatte. Das neue Spiel hat als Altersangabe zwar "ab 5 Jahren" stehen, was meinen Kleinen allerdings nicht daran hindert, es unbedingt spielen zu wollen. Also wird flugs der Spielplan ausgebreitet, eine Holzscheibe in das Loch in der Mitte gesteckt und die Drehscheibe mittig darauf gelegt. Schließlich werden noch das Holzkrokodil auf den Baumstamm und die Haifischflosse in den entsprechenden Schlitz gesteckt.

Die größte Aufmerksamkeit erregen aber die vielen Holztiere, die dem Spiel beiliegen. Alle sind verschieden

groß und unterschiedlich geformt, ein haptisches Vergnügen für alle Kinder. Jedes Kind nimmt sich nun reihum je eine beliebige Tierfigur, bis die spielerabhängige Zahl erreicht wird (z.B. je 7 Tiere bei 3 Spielern). Die Kinder legen dabei mehr Wert auf Attraktivität als auf gute Stapel Eigenschaften. Alex' Cousine Leonie als Pferdeliebhaberin will deshalb unbedingt gleich das hellbraune Pferd und das dunkelbraune Pony haben.

Wer an der Reihe ist, würfelt zuerst. Der Würfel gibt bestimmte Anweisungen, wie weiter vorzugehen ist. Danach wird gestapelt. Eines der eigenen Tierfiguren muss mit einer Hand irgendwie auf das Krokodil oder auf ein oder mehrere bereits gestapelte Tiere platziert werden, ohne die Drehscheibe zu berühren. So entsteht nach und nach eine Tierpyramide auf dem Rücken des Krokodils. Abschließend muss die gesamte Drehscheibe vorsichtig bis zur nächsten Boje weitergedreht werden. Dabei muss auch die Stimme des Tieres nachgemacht werden, an dem der Hai vorbeischwimmt.

Die Symbole auf dem Würfel haben folgende Bedeutung. Zeigt der Würfel "2



HALL OF GAME

Nach der TraunCon waren die Knobelritter anscheinend spielegesättigt, was sich negativ auf den Besuch des darauffolgenden Spieleabends auswirkte. Deshalb gingen auch nur wenige Stimmzettel ein. Bei den „Top Five“ gab es dennoch nur wenige Veränderungen. PANTHEON setzte sich aber erstmals an die Spitze vor HECKMECK BARBECUE, das sich langsam aber sicher der Ruhmeshalle nähert. Auf die 3. Stelle zurückgerutscht ist FUNDS-TÜCKE, noch knapp vor TZOLK'IN. Den fünften Platz teilen sich LINQ und Newcomer BRÜGGE. Auf dem 7. Platz ex aequo DIVINARE und AUGUSTUS, alle anderen Spiele bekamen nur vereinzelte Stimmen, wenn überhaupt!

**Fortsetzung von
„Tier auf Tier -
jetzt geht's rund!“**

Punkte", dürfen sogar zwei Tiere auf einmal gestapelt werden. Beim **"Fragezeichen"** entscheiden die Mitspieler, welches Tier gestapelt werden muss. Die **"Hand"** erlaubt es, eines seiner Tiere einem beliebigen Mitspieler zu geben, der es dann stapeln muss. Die restlichen 3 Würfelseiten betreffen das Drehen. Sind auf dem Würfel **"2 Bojen"** zu sehen, muss die Drehscheibe zwei Bojen weitergedreht werden. Bei der **"Haifischflosse"** wird selbige andersherum in den Schlitz gesteckt, wodurch sich die Drehrichtung ändert. Und der **"Drehpfeil"** bedeutet, dass die Drehscheibe eine komplette Runde gedreht werden muss, natürlich samt Nachmachung aller Tiere, an denen der Hai vorbeikommt. In der Anleitung ist es nicht explizit angegeben, aber es erscheint sinnvoll, wenn bei den letzten drei Würfelergebnissen (2 Bojen, Haifischflosse und Drehpfeil) auch stets vorher eine Tierfigur gestapelt werden muss.

Irgendwann einmal - da können die Kinder noch so geschickt sein! - fällt die Tierpyramide beim Stapeln oder beim Drehen zusammen. In diesem Fall muss sie der Spieler, der den Einsturz verursacht hat, zu seinem Vorrat nehmen. Sind dies aber mehr als 2 Tiere, werden die überzähligen Figuren in die Schachtel zurückgelegt. Meist bedeutet so ein Einsturz einen herben Rückfall, denn schließlich ge-



winnt, wer zuerst keine Tiere mehr vor sich stehen hat.

"Tier auf Tier - Jetzt geht's rund!" ist ganz klar ein Geschicklichkeitsspiel, welches Fingerspitzengefühl und Feinmotorik erfordert. Die Altersangabe ist im Prinzip richtig gewählt, denn unserem vierjährigen Alex mussten wir ein bisschen helfen, damit bei ihm nicht jedes Mal die Pyramide umfällt. Seine Cousinen - 5 bzw. 9 Jahre alt - kamen mit den immer wackligeren Gebilden schon besser zurecht. Spaß macht es aber allen, wofür hauptsächlich das tolle und hochwertige Spielmaterial verantwortlich ist, speziell die vielen niedlichen Tierfiguren, wie Schwein, Elch, Schaf, Ameisenbär, Fledermaus, Igel, Schlange, usw. Nur die Sache mit den Tierstimmen wurde nach ein paar Partien bald weggelassen, die Kinder haben sich dann nur mehr auf das Stapeln und Drehen konzentriert.

Und sollten die Kleinen dann irgendwann einmal so geschickt sein, dass ihnen sel-

ten ein Fehler unterläuft, können sie ja mal die Profivariante mit Wellengang ausprobieren. Dabei wird die Drehscheibe nicht auf eine flache Scheibe platziert, sondern auf eine Halbkugel, wodurch der Baumstamm beim Drehen bedenklich hin und her schwankt. Man braucht da eine besonders ruhige Hand und viel Gefühl, was selbst für Erwachsene eine ziemliche Herausforderung darstellt. Das neue "Tier auf Tier" ist also im wahrsten Sinne des Wortes eine runde Sache!

Mely

Wertung:



**Tier-Dokumentation
Niederlande 2012
Regie: Corné van
Moorsel
Cwali Motion Pictures
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.

**Film-Tipp
des Monats**

Genau 50 Jahre ist es her, dass Kultregisseur Alfred Hitchcock in einem Horrorfilm Vögel die Bewohner des Küstenortes Bodega Bay attackieren ließ. Corné van Moorsel's Streifen „Tweeeet“ ist da wesentlich friedlicher. Der holländische Regisseur und Filmproduzent lässt darin lediglich Rotkehlchen gegen Blaukehlchen antreten, und das nicht mal im direkten Kampf. Vielmehr messen sich die Vögel in der Futtersuche. Beide versuchen, auf ihrem beschwerlichen Weg Richtung Nistplätze im Norden möglichst viel Nah-



rung in Form von Nüssen, Beeren, Raupen und Käfern zu sammeln.

Der Film „Tweeeet“ besticht durch viele liebevolle Details und durch die für so ein kleines Studio sehr professionelle Gestaltung. Ein Streifen, den man auch gerne gemeinsam in größeren Gruppen ansieht...



**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

