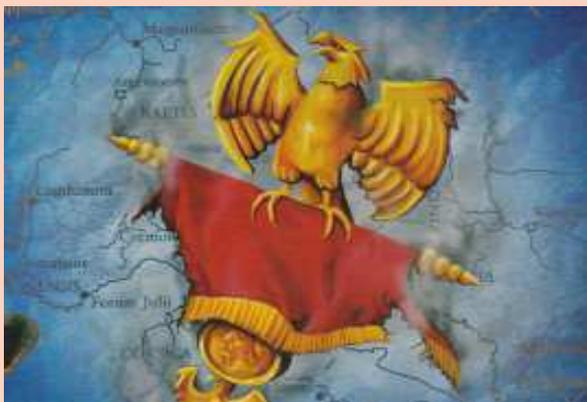


# TRAUN: BELLA SERATA ITALIANA

Ein Abend im Zeichen Italiens am 2. Oktober 2013! (S.1)



254. Ausg. 26. Sept. '13  
Auflage 100 Stück (!!!)  
22. Jg., Abo 15 Euro



## Game News - Traun Eigenreportage

Bella Italia, die Schönheit im Süden Europas sieht sich im Oktober einigen Herausforderungen gegenüber, die dem ehemals liebsten Urlaubsland der Österreicher einen interessanten Monat bescheren werden.

Wirtschaftsminister Fabrizio Saccomanni hat die Erhöhung der Mehrwertsteuer auf 22 Prozent durchgesetzt, um Europa zu signalisieren, dass etwas gegen den neuen Rekord der Staatsverschuldung unternommen wird und das Berufungsgericht in Mailand muss darüber entscheiden, ob Silvio Berlusconi weiter im Senat bleiben und damit politische Immunität ge-

nießen darf. Etwas untypisch für unser Bild von unserem Nachbarland hofft keiner der beiden bald auf eine Zeit, in der er nichts zu tun haben wird.

Glücklicherweise hat keiner von uns die Probleme, die die oben genannten beschäftigen, also freuen wir uns darauf, am nächsten Mittwoch gemeinsam unser „dolce far niente“ zu kultivieren.

A dopo,



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## Neues vom Trauner Spielekreis

### Ergebnisse Deutscher SpielePreis 2013

Wie auf der Titelseite groß verkündet, gewann „Terra Mystica“ den Deutschen SpielePreis 2013. Auf das Stockerl schafften es noch „Tzolk'in - der Maya Kalender“ (Simone Luciano & Daniele Tascini/Czech Games Edition) und „Brügge“ (Stefan Feld/Hans im Glück). Der Deutsche KinderspielePreis ging heuer an „Kakerlakak“ (Peter-Paul Joopen/Ravensburger). Die „Essener Feder“ für die vorbildliche Spielregel erhielt „Die Paläste von Carrara“ (Wolfgang Kramer & Michael Kiesling/Hans im Glück).

## ritter der knobelrunde

Hier die Top Ten des Deutschen SpielePreis 2013:

1. TERRA MYSTICA
2. Tzolk'in - Maya Kalender
3. Brügge
4. Bora Bora
5. Die Legenden von Andor
6. Hanabi
7. Yedo
8. Keyflower
9. Rialto
10. Augustus

### Knobelpreis 2013

Nachdem beim letzten Spieleabend nicht die entsprechenden Voting-Zettel verteilt wurden, werden wir es am kommenden Mittwoch nachholen. Wir bitten die Knobelrytter, die 3 ihrer Meinung nach besten Taktikspiele auf der angegebenen Liste anzukreuzen. Die meistgenannten Spiele ergeben dann unsere Nominierungsliste, aus denen dann im November das beste Spiel mit unserem „Knobelpreis“ ausgezeichnet wird.

### Hall of Games

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

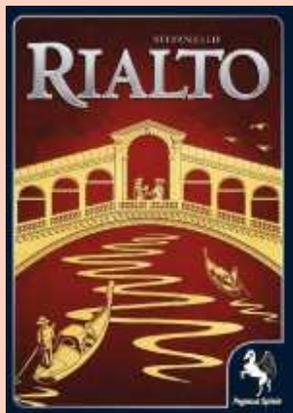
### Zwischenwertung bei den Knobelryttern

Nach drei Viertel aller relevanten Spieleabend ergibt sich folgendes Ranking:

1. König Reinhold	232
2. Prinz Franky	220,5
3. Herzog Gerhard	162,5
4. Herzog Udo	154
5. Earl Oliver K.	113,5
6. Königin Doris	111
7. Graf Andy Z.	82
8. Earl Johannes	80
11. Prinzessin Ute	79
12. Graf Thomas L.	75
13. Ritter Stephan	74
14. Lady Angie	63,5
15. Lady Nicole	62
16. Graf Christian	52
17. Knappe Simon	42
Sir Roland	42

# Game News - Spielekritik

Assoziieren wir mal: Die Rialto-Brücke liegt in Venedig, und Venedig liegt in Italien. Bingo, das folgende Spiel passt haargenau zum Thema unseres nächsten Spieleabends!



Titel: **Rialto**  
Spieleautor: **Stefan Feld**  
Verlag: **Pegasus Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **45 bis 75 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 29,-**

Wie heißen die sechs Stadtteile Venedigs? Was für eine baby leichte Frage! Wie aus der Pistole geschossen kommt meine Antwort: San Marco, San Polo, Santa Croce, Cannaregio, Castello und Dorsoduro!

Woher ich das weiß, obwohl ich noch nie meinen Fuß in die Lagunenstadt gesetzt habe? Weder eine Fahrt mit einer Gondel durch die Kanäle unternommen, noch Tauben am Markusplatz gefüttert oder den Karneval besucht habe?



Nun, aus meiner Leidenschaft als Brettspieler heraus! Schließlich gibt es genug (gute) Spiele, die Venedig als Kulisse haben: Doge, San Marco, Venezia, Inkognito, Venedig, etc. Jetzt hat auch Stefan Feld bei Pegasus ein Spiel herausgebracht, das in der Stadt des geflügelten Löwen spielt.

Der **Spielplan** von "Rialto" zeigt die genannten sechs Bezirke ("Sestieri"), die anfangs noch getrennt voneinander sind. Aber jeder Bezirk verfügt über vier Verbindungen mit anderen Bezirken, welche im Laufe des Spiels mit Brücken oder Gondeln hergestellt werden. Weiters sind auf dem Plan noch ein Feld, auf dem die 12 verschiedenen Gebäudeplättchen schön säuberlich gestapelt werden können, ein Feld für den Vorrat an Münzen und Ratsherren der Spieler, eine Dogenleiste und eine um den Spielplan verlaufende Siegpunkteleiste.

Das Spiel geht über **sechs Runden**. In jeder Runde wird ein Stadtbezirk abgehandelt. Die Reihenfolge wird dabei zufällig durch Rundenplättchen bestimmt. Jede Runde gliedert sich wiederum in drei Phasen, welche zur besseren Übersicht auch jeweils einer anderen Farbe zugewiesen sind.

In der **ersten Phase** - grün - erhalten die Spieler **Karten**. Die 77 Karten sind der eigentliche Motor des Spiels. Sieben verschiedene Karten - Doge, Gold, Gebäude, Brücke, Gondel, Ratsherr und Joker - finden wir vor, welche jeweils 11 x vorkommen. Zunächst werden vom gemischten Stapel Kartenreihen zu je sechs offenen Karten gebildet, und zwar um eine Reihe mehr als Spieler teilnehmen. In Spielerreihenfolge nehmen die Spieler eine Kartenreihe an sich und ziehen anschließend noch 2 Karten vom Stapel. Von allen Karten, die sie nun auf der Hand halten, dürfen sie jedoch bloß sieben in die nächste Phase mitnehmen, weshalb sie überzählige nach ihrer Wahl ablegen müssen. In dieser Phase können die Spieler auch grüne Gebäudeplättchen durch Bezahlung von Goldmünzen nutzen.

In der **zweiten Phase** - gelb - werden schließlich die Karten ausgespielt, und zwar in sechs Abschnitten. Für jeden Abschnitt gilt, dass die Spieler im Uhrzeigersinn offene Karten für den jeweils gültigen Abschnitt spielen. Joker können dabei zusätzlich als "Verstärkung" zu einer Kartensorte gespielt werden. Danach erhalten die Spieler den entsprechenden Vorteil in Abhän-

## Fortsetzung von „Rialto“

gigkeit der Anzahl ihrer Karten, also beispielsweise 2 Goldmünzen bei 2 Goldkarten. Der Spieler mit den meisten ausgespielten Karten erhält zudem noch einen besonderen Mehrheitenbonus, der zumeist in einem um 1 verbesserten Vorteil besteht. Nebenbei können in dieser Phase die gelben Gebäudeplättchen genutzt werden. Die einzelnen Abschnitte im Detail:

**Abschnitt A ("Doge"):** Die Spieler dürfen pro ausgespielter Dogenkarte 1 Schritt auf der Dogenleiste nach vorne rücken.

**Abschnitt B ("Gold"):** Die Spieler erhalten auf dieselbe Weise Goldmünzen.

**Abschnitt C ("Gebäude"):** Die Spieler können Gebäude bauen, wobei die ausgespielten Karten den Wert des Gebäudes bestimmen.

**Abschnitt D ("Brücke"):** Die Spieler erhalten Siegpunkte.

**Abschnitt E ("Gondel"):** Die Spieler erhalten Ratsherren aus dem allgemeinen Vorrat.

**Abschnitt F ("Ratsherr"):** Die Spieler setzen Ratsherren in den aktuellen Stadtteil ein.

In der **dritten Phase** - blau - können nur noch die blauen Gebäudeplättchen genutzt werden. Nach der sechsten Runde endet das Spiel. In einer Schlusswertung erhält zunächst jeder Spieler noch



Siegpunkte für seine verbliebenen Münzen und Ratsherren, sowie für seine Gebäude laut aufgedrucktem Wert. Schließlich wird noch in jedem Stadtteil eine eigene Mehrheitswertung durchgeführt.

Der **Wert eines Stadtteils** ergibt sich aus allen an diesen Stadtteil angrenzenden Brücken und Gondeln. Der Spieler mit den meisten Ratsherren erhält den vollen Wert, der Spieler auf dem 2. Platz nur mehr die Hälfte (abgerundet), der drittplatzierte Spieler wiederum davon die Hälfte, usw. Wie nicht anders zu erwarten ist, gewinnt schlussendlich der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Punktevergabe durch Anwesenheit von Ratsherren in den Stadtteilen: "Rialto" könnte man somit als eine Art **Mehrheitenspiel** betrachten. Als solches präsentiert es sich aber **ungewohnt statisch**, denn die Stadtteile werden ja in einer vorgegebenen Reihenfolge abgehandelt. Außerhalb dieser Runden gibt es nur wenig Möglichkeiten, Ratsherren zu setzen, weshalb es kaum Änderungen in den Mehrheiten gibt. Lediglich die

Spiele, welche jeweils die meisten Gondeln (Abschnitt E) ausgespielt haben, können gleichzeitig mit dem Einsetzen einer Gondel einen Ratsherrn in einen der beiden damit verbundenen Stadtteile platzieren.

Zum Ausgleich für dieses eher starre Schema ist der **Wert eines Stadtteils** äußerst **flexibel**. Dieser ergibt sich aus allen angrenzenden Brücken und Gondeln. Während die Gondeln einheitlich für beide Seiten den Wert "1" beisteuern, zeigen die Brücken unterschiedlich hohe Werte für die beiden damit verbundenen Stadtteile. Die Werte gehen von 3 bis 6. Theoretisch kann auf diese Weise ein Stadtteil nur wenig lukrative 4 Punkte wert sein. Der höchstmögliche Wert beträgt 23, was sogar noch die 2. und 3. Plätze erstrebenswert macht. In der Praxis sind die Stadtteile aber in etwa zwischen 8 und 18 Punkten wert. Auf jeden Fall kommt für die Beeinflussung der Werte der Stadtteile den Aktionen "Brücke" und "Gondel" eine große Bedeutung zu, da der Mehrheitenbonus hier das Einsetzen einer Brücke bzw. Gondel an beliebiger freier Stelle erlaubt.

## Fortsetzung von „Rialto“

Es ist bei "Rialto" möglich und auch durchaus erfolgsversprechend, sich einfach auf die Mehrheiten in den Stadtteilen zu konzentrieren. Das wäre aber nur der halbe Spaß, denn Stefan Feld bietet mit den **Gebäuden** weitere Alternativen an, wertvolle Siegpunkte zu erzielen. Die - namentlich nicht beschriebenen - Gebäude erlauben völlig andere Strategien. Die grünen Gebäude ermöglichen es, in der Phase 1 zusätzliche Karten ziehen und/oder mehr Karten auf der Hand behalten zu dürfen. Die gelben Gebäude wiederum wirken sich direkt auf die Kartenphase aus. Sie gestatten durch verschiedene "Joker"-Effekte die gezieltere Nutzung der eigenen Kartenhand. Mit blauen Gebäuden lassen sich unter anderem Gebäude aufwerten oder direkte Siegpunkte generieren.

Exzessiv genutzt können damit ganz schöne "Maschinen" entstehen. Frühzeitig errichtete grüne "4er"-Häuser etwa bewirken, dass man in der Phase 2 deutlich mehr Karten spielen kann als seine Mitspieler und dadurch besser agieren kann. Wer beispielsweise drei solche Gebäude sein Eigen nennt, erhält in der grünen Phase maximal 17 Karten, von denen er 13 behalten darf. Gegenüber jenen sieben Karten, die man sonst normalerweise haben darf, ein Riesenvorteil. Und wenn man sich auf die blauen "4er"-Gebäude spezialisiert, welche jeweils 3 Siegpunkte abwerfen, kann

man schon vor der Schlusswertung einen großen, vielleicht uneinholbaren Vorsprung auf der Siegpunkteleiste haben.

Damit das alles jedoch nicht gänzlich aus den Fugen gerät, hat Autor Feld dem einen kleinen Riegel vorgebaut. Will man ein Gebäude nutzen,



muss dafür eine **Goldmünze** entrichtet werden. Die Münze wird auf das genutzte Gebäude gelegt, womit sichergestellt wird, dass jedes Gebäude pro Runde nur einmal verwendet wird. Viele Gebäude nutzen zu wollen, setzt daher einen ständigen Nachschub an Goldmünzen voraus.

Noch ein paar Bemerkungen zur **Dogenleiste**. Typisch Stefan Feld lässt er die Spieler um die Spielerreihenfolge konkurrieren. Die Dogenleiste - von Neulingen oft unterschätzt - beeinflusst aber nicht, wer zuerst Zugriff auf die Kartenreihen hat, sondern dient auch zum Auflösen sämtlicher Gleichstände, angefangen von den Mehrheiten-

boni in Phase 2 bis hin zu den Stadtteilwertungen. Es kann sich daher lohnen, ein paar Karten "Doge" zu investieren.

"Rialto" ist eines von drei Spielen des Schwaben, welche heuer auf den Markt gekommen sind. es ist sicherlich das **gradlinigste** Spiel dieses Trios. Es ist kein Hirnver-

zwirbler wie "Bora Bora". Da es hier nicht für jede erdenkliche Aktionsmöglichkeit Siegpunkte gibt, wird eine sehr gezielte Vorgehensweise verlangt. Im Vergleich mit "Brügge" spielt es sich nicht so abwechslungsreich, dafür aber auch weniger chaotisch und doch eine Spur "gerechter". Von der Komplexität liegt es am ehesten in der Nähe von "Strasbourg", mit dem es einfache Grundregeln, aber eine interessante Kartennachschub- und eine spannende Bietphase gemein hat. Auf jeden Fall besitzt das Spiel wieder ein paar neuartige Mechanismen, so dass man sich langsam fragen muss, wo der Autor bloß all diese Ideen herbe-

## Fortsetzung von „Rialto“

Mir gefällt "Rialto" ausgesprochen gut. Ich finde es reizvoll, die verschiedenen Strategien auszuprobieren. Die Spieldauer ist auch im angenehmen Bereich und beträgt meist knapp über eine Stunde, in Vollbesetzung manchmal auch etwas länger. Die grafische Gestaltung ist Geschmackssache, mich persönlich sprechen sowohl Coverdesign als auch die Gestaltung des Spielplans und der Karten an. Nur die Siegpunkteleiste ist gründlich misslungen, denn dass man seinen Siegpunktmarker zwischen den beleuchteten Laternen zieht, ist nicht auf den ersten Blick zu erkennen und

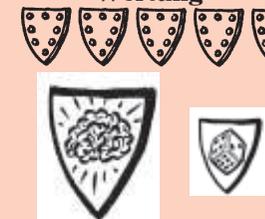
sorgt obendrein ständig für Verwirrung. Ein vom Verlag „Pegasus Spiele“ ungewohnter Lapsus.

Das ist aber auch der einzige Kritikpunkt, den ich bei "Rialto" finden konnte, weshalb einer Empfehlung meinerseits nichts im Weg steht...

*Tracy*



## Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Wie erwartet, setzt TICHU - einmal in Fahrt gekommen - zum Durchmarsch an. Es würde mich stark überraschen, wenn es nicht auch noch die nächsten 4 Wertungen gewinnt, und damit als nächstes Spiel in unsere „Hall of Games“ aufsteigt. Die anderen Aufstiegs-kandidaten tun sich nämlich schwer: FUNDSTÜCKE hat mit dem 3. Platz seinen „Stammplatz“ gefunden, was zwar nicht schlecht ist, aber doch ziemlich lange dauert, um nach oben zu kommen. PANTHEON steht gar nur auf dem 5. Platz und bekommt so gerade mal ein Pünktchen für die Ruhmeshalle. LINQ auf dem 6. Platz geht sogar ganz leer aus. Bleiben als Hoffnungsträger noch TZOLK'IN, das immerhin den 2. Platz eingenommen hat, sowie FLASH POINT (ex aequo Dritter). Aber beide Spiele sind für genauere Prognosen noch nicht lange genug in der Wertung.

Noch schlechter erging es aber dem „Spiel des Jahres“ HANABI, das sich gerade noch vor dem „Nominierten“ AUGUSTUS auf dem 7. Platz behaupten konnte. Dahinter mit DIVINARE und FIVE CROWNS noch zwei Kartenspiele auf dem geteilten 9. Platz. Am schlechtesten dran waren aber BRÜGGE, CARO und GINKGOLPOLIS, denn sie erhielten zu wenige Stimmen und mussten sich deshalb verabschieden. Sie machen nun Platz für zwei Neuvorschläge: BORA BORA und POLICE PRECINCT wurden je 3 x vorgeschlagen.

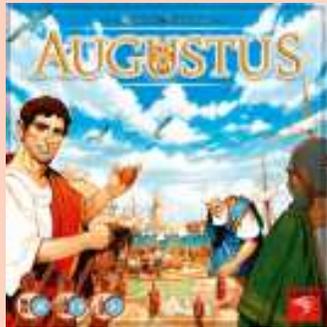
### Wertung:

1. Tichu	8/+ 13/-0/21/ =
2. Tzolk'in - Maya Kalender	3/+ 13/-0/16/ +
3. Fundstücke	5/+ 9/-1/13/ =
Flash Point	*4/+ 9/-0/13/ +
5. Pantheon	4/+ 6/-0/10/ -
6. Linq	1/+ 6/-0/ 7/ +
7. Hanabi	*1/+ 6/-1/ 6/ +
8. Augustus	1/+ 6/-2/ 5/ -
9. Divinare	1/+ 2/-0/ 3/ =
Five Crowns	*1/+ 2/-0/ 3/ +

Vorschläge: Bora Bora (3 x), Police Precinct (3 x)

# Game News - Spielekritik

Nachdem es beim letzten Mal so gut geklappt hat, probieren wie's gleich noch mal: Augustus ist der erste römische Kaiser, die Römer lebten im antiken Italien. Schon wieder Bingo! Passt auch zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: **Augustus**  
Spieleautor: **Paolo Mori**  
Verlag: **Hurrican Games**  
Vertrieb: **Asmodée Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 29,-**

Augustus (\* 23. September 63 v. Chr. als Gaius Octavius in Rom; gest. 19. August 14 n. Chr. in Nola bei Neapel) gilt als erster römischer Kaiser. Der Großneffe und Haupterbe Gaius Iulius Caesars gewann die Machtkämpfe, die auf dessen Ermordung im Jahr 44 v. Chr. folgten, und war von 30 v. Chr. bis 14 n. Chr. Alleinherrscher des Römischen Reiches. Er setzte dem Jahrhundert der Römischen Bürgerkriege ein Ende und begründete die julisch-claudische Kaiserdynastie. Unter der Devise der Wiederherstellung der



Republik (*restitutio rei publicae*) betrieb er in Wirklichkeit deren dauerhafte Umwandlung in eine Monarchie in Form des Prinzipats. Seine Herrschaft, nach außen durch zahlreiche Expansionskriege geprägt, mündete im Inneren in eine lang anhaltende Friedensphase, die als *Pax Augusta* verklärt wurde.

So viel zum geschichtlichen *background*. Aufgrund dessen und der Spielgeschichte, in der wir Spieler die Vertreter des Kaiser (*Legati Augusti*) verkörpern, welche den Titel eines Konsuls anstreben und um die Unterstützung der einflussreichsten Senatoren und die Kontrolle der Provinzen kämpfen, könnte man das Spiel "Augustus" als eine Art historische Simulation halten. Weit gefehlt! "Augustus" hat vielmehr Ähnlichkeiten zu einem der populärsten und weitverbreitetsten Spiele überhaupt. Welches, das will ich dich, werter Leser, beim Durchlesen der folgenden Beschreibung raten lassen. Bin gespannt, ob du draufkommst.

Das Spielmaterial gibt auf den ersten Blick jedenfalls keinen Hinweis darauf. Jeder Spieler erhält zu Beginn 7

Spielfiguren - seine **Legionen**. Außerdem bekommt jeder Spieler schon mal drei **Zielkarten** ausgeteilt, die er offen vor sich auslegt. Die restlichen Zielkarten bilden einen Nachziehstapel, von denen fünf Karten in eine zentrale Auslage gelegt werden.

Jede Zielkarte zeigt entweder eine römische **Provinz** oder einen **Senator**, beide sogar namentlich genannt. Am linken Rand jeder Karte sind mit Symbolen (gekreuzte Schwerter, Schild, Streitwagen, Katapult, etc.) Art und Anzahl der zu mobilisierenden Legionen angeführt. Im Eck unten rechts sind die Siegpunkte vermerkt, die es dafür zu gewinnen gibt.

Motor des Spiels sind die sogenannten **Mobilisierungsmarker**, welche die selben Symbole aufweisen wie auf den Zielkarten. Allerdings ist deren Häufigkeit unterschiedlich. Während die gekreuzten Schwerter 6 Mal vorkommen und die Schilde immerhin noch 5x, gibt es die Standarten und den Dolch wesentlich seltener (2x bzw. nur ein einziges Mal). Zusammen mit zwei "Jokern" kommen alle Marker in den Stoffbeutel.

Ein Spieler greift in den **Stoffbeutel** und fischt einen

## Fortsetzung von „Augustus“

Marker heraus, den er offen beiseite legt. Jeder Spieler darf daraufhin eine Legion auf ein entsprechendes Symbol auf einer seiner Zielkarten stellen. Wird ein "Joker" herausgezogen, darf ein beliebiges Symbol verwendet werden. In diesem Fall werden aber alle bereits gezogenen Mobilisierungsmarker wieder in den Beutel gegeben und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler übernimmt die Aufgabe des Ziehens.



Sobald eine Zielkarte erfüllt wurde, indem alle darauf angegebenen Legionen "mobilisiert" wurden, ruft der entsprechende Spieler laut "**Ave Caesar!**" Er nimmt daraufhin alle Legionen von der erfüllten Karte, schiebt die Karte in den Bereich seiner kontrollierten Zielkarten, und wählt aus den fünf offenen Karten eine neue Zielkarte aus. Die zentrale Auslage wird schließlich noch vom Nachziehstapel wieder aufgefüllt.

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler seine siebte Zielkarte erfüllen konnte. Der Spieler, der auf die höchste Summe an Siegpunkten kommt, erlangt

den Titel eines Konsuls und - was den Spieler meist mehr interessiert - gewinnt das Spiel.

Und? Hast du erkannt, an welchen Spieleklassiker "Augustus" erinnert? Es ist "Bingo", jenes Glücksspiel, das in zahlreichen Seniorentreffen auf der ganzen Welt und praktisch in jedem Ferienklub gespielt wird. Ich muss mich jedes Mal stark zusammenreißen, nicht laut "BINGO!" zu rufen, wenn ich eine Zielkarte erfülle. Der **Glücksanteil** ist deshalb recht hoch, auch wenn es bei den Mobilisierungsmarkern unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten gibt.

Der eigene Einfluss beschränkt sich - vor allem in der Anfängerversion - auf die Wahl des Einsetzungsfeldes der gezogenen Legion und auf die Wahl der neuen Zielkarte. Fortgeschrittenen erlauben zu Beginn bereits sechs Zielkarten, von denen sie sich drei für die Partie aussuchen dürfen. Dies erlaubt schon mehrere "**Strategien**", oder vielmehr verschiedene Wege, an die Siegpunkte zu kommen. Aber auch da ist man vom Kartenglück abhängig, ob passende Zielkarten nachkommen oder nicht.

Die Zielkarten bieten übrigens noch ein paar Besonderheiten. So weisen die meisten eine **Sonderfähigkeit** auf. Je nach Hintergrundfarbe des entsprechenden Feldes auf der Karte kann dies ein einmaliger **Soforteffekt** sein, sobald die Zielkarte erfüllt ist (beiger Hintergrund), zum

Beispiel der Erhalt zusätzlicher Legionen oder das sofortige Mobilisieren von Legionen auf andere Zielkarten. Auch ein roter Hintergrund deutet auf einen sofortigen Effekt hin, allerdings zum Schaden der Mitspieler (Legionen zurücknehmen, bereits erfüllte Zielkarten abwerfen, u. ä.).

Ein schwarzer Hintergrund hingegen bedeutet einen **dauerhaften Effekt** in Form einer Tauschfunktion zweier angegebener Symbole (zum Beispiel kann für jede gezogene "Standarte" auch als "Katapult" verwendet werden, und *vice versa*). Und schließlich wirken sich Karten mit einem weißen Hintergrund bei der **Punktevergabe** am Ende des Spiels aus. So können beispielsweise bestimmte Symbole auf den kontrollierten Zielkarten Extrapunkte bringen, oder alle Zielkarten einer bestimmten Gruppe (Senatoren, grüne Provinzen, etc.).

Um Glücksgöttin Fortuna nicht gänzlich ausgeliefert zu sein, sollte man darauf achten, dass man auf seinen Zielkarten ein möglichst großes Spektrum an Symbolen hat und nicht zu sehr auf wenige beschränkt ist, sonst können frustrierende Leerphasen entstehen, während denen man den Mitspielern beim Aufrüsten zuschaut. Außerdem sollte man die Sonderfähigkeiten seiner Zielkarten berücksichtigen und wenn möglich aufeinander abstimmen. Je besser die Zielkarten harmonisieren, umso höher die Erfolgchancen.

## Fortsetzung von „Augustus“

Ein weiterer Aspekt sind die **Belohnungsplättchen**. Fünf Belohnungen betreffen die Farbe der Zielkarten. So erhält beispielsweise der erste Spieler, der drei grüne Provinzen kontrolliert 4 Extrasiegepunkte. Es kann sich also lohnen, sich auf das Sammeln einer Farbe zu konzentrieren. Zwei Belohnungen beziehen sich auf die Rohstoffe "Gold" und "Weizen". Diese Plättchen bekommt man automatisch, wenn man mit einer Provinz den entsprechenden Rohstoff produziert. Allerdings kann man ein solches Plättchen wieder an einen Mitspieler verlieren, wenn dieser genauso viele oder mehr dieser Rohstoffsymbole aufweist.

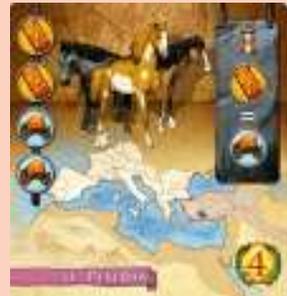


Fünf andere Belohnungen gibt es für die Anzahl der Zielkarten. Wer soeben eine Zielkarte erfüllt hat, darf sich falls noch vorhanden - ein Belohnungsplättchen nehmen, das der Anzahl der vom Spieler nun kontrollierten Zielkarten entspricht. Für 2 Zielkarten erhält man auf diese Weise 2 Zusatzpunkte, für 6 Zielkarten stolze 10 Punkte. Das Knifflige daran ist, dass jeder Spieler in einer Partie nur 1 solches Plättchen neh-

men darf, und dies auch nur zum Zeitpunkt der Erfüllung einer Zielkarte. Das kann zu einem Dilemma führen: Gehe ich auf Nummer Sicher und nehme ich jetzt schon das kleinere Plättchen oder warte ich auf ein wertvolleres Plättchen und riskiere dabei, dass mir ein Mitspieler zuvorkommt und ich am Ende gar nichts bekomme?

"Augustus" ist somit zwar ein Glücksspiel, welches aber dennoch einiges an Überlegung erfordert. Das ergibt ein leichtes, lockeres Spielvergnügen, dessen Einstieg aber leider etwas durch die schlecht strukturierte, fehlerhafte und unnötig komplizierte Spielregel erschwert wird. Hier hat der Verlag allerdings schon reagiert und in weiteren Auflagen eine verbesserte Spielregel versprochen.

Durch die durchaus verdiente Nominierung zum "Spiel des Jahres" animierte Gelegenheitsspieler werden vielleicht Probleme mit den Karteneffekten haben, die im Gegensatz zum ansonsten kinderleichten Spielablauf doch etwas Erfahrung oder Umgewöhnung benötigen. Und auch grafisch wird es Anfängern ein wenig schwer gemacht, denn auf den meisten Provinzkarten befinden sich Abbildungen von dort produzierten Waren oder Rohstoffen, die spielerisch absolut keine Relevanz besitzen und daher verwirrend wirken. Nur bei einer entsprechenden Einbindung in einer eventuellen Erweiterung wäre dies gerechtfertigt.



Diese kleinen Schwächen sollen aber nun niemanden vom Kauf dieses Spiels abhalten. "Augustus" macht Spaß, und hat bei uns an jedem Spieltisch sofort Anklang gefunden. Nur in größeren Runden ist es mit Vorsicht zu genießen, da sehr häufig "Ave Caesar!" gerufen wird, und der damit verbundene Verwaltungsaufwand in einem schlechteren Verhältnis zur restlichen Spieldauer steht.

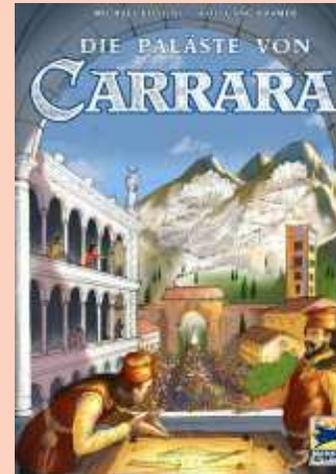
*Wally*

## Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

**Auch beim letzten Spiel klappt die Assoziationskette: Carraramarmor stammt aus Norditalien, und Norditalien liegt - welch Überraschung! - in Italien. Die Rezension hingegen kommt aus Germanien, nämlich aus der Feder von Andreas Molter aus H@ll9000...**



**Titel: Die Paläste von Carrara**  
**Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling**  
**Verlag: Hans im Glück**  
**Vertrieb: Schmidt Spiele**  
**Jahrgang: 2012**  
**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 12 Jahren**  
**Dauer: 60 bis 90 Minuten**  
**Preis: ca. Euro 35,-**  
nominiert zum Kennerspiel des Jahres 2013

Im Auftrag des Königs baut ihr als Oberhäupter von italienischen Fürstenfamilien prunkvolle Gebäude in den Städten der Toskana. Im Wettstreit um das beste Baumaterial aus den Marmorsteinbrüchen von Carrara heißt es den Überblick über die eige-

nen Finanzen und das Streben nach Prestige zu bewahren. Nur der cleverste Baumeister wird am Ende die Gunst des Königs erhalten.

Die Spieler erhalten einen Sichtschutz, ein Spielertableau, einen Baustein, 7 Wertungssteine und 20 Münzen als Startkapital. Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt und die Drehscheibe des Marktes für die Bausteine im 1. Segment mit 6 Bausteinen (einer von jeder Farbe) bestückt. Die restlichen Bausteine kommen in das schwarze Säckchen. Die Gebäudeablage wird mit 9 Gebäuden bestückt, und je ein Objekt jeder Sorte wird auf dem Objektfeld bereitgelegt. Die Kartenleiste mit den Bedingungen für das Spielende und das restliche Spielmaterial (Geld, Gebäude und Objekte) wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

Das Spiel läuft in Spielrunden ab, bei denen jeder Spieler immer genau eine von 3 möglichen Aktionen ausführen muss:

- \* **Bausteine** kaufen
- \* **Gebäude** bauen
- \* eine **Wertung** durchführen

Um Bausteine zu kaufen dreht der Spieler die Drehscheibe, die den Markt der Bausteine darstellt, um genau ein Segment weiter, zählt anschließend die Anzahl der auf der Drehscheibe vorhandenen Bausteine und füllt das erste Segment mit so vielen Bausteinen aus dem Säckchen auf, dass auf der Drehscheibe genau 11 Bausteine liegen. Anschließend kann der Spieler aus einem Segment so viele Bausteine kaufen wie er möchte, muss jedoch mindestens einen Baustein kaufen. Der Preis der jeweiligen Steinart ist in jedem Segment angegeben und wird von Segment 1 zu Segment 6 immer billiger, so dass schon ab Segment 2 eine Farbe umsonst erhältlich ist und im letzten Segment nur mehr für den kostbaren weißen Marmor eine Münze bezahlt werden muss. Das gezahlte Geld wandert in die Bank und die gekauften Bausteine hinter den Sichtschirm.

Um mit seiner Aktion ein Gebäude zu bauen, nimmt der Spieler das gewünschte Gebäudeplättchen vom Spielplan und zahlt die darauf angegebene Anzahl von 1 bis zu 5 Bausteinen. Die für die Bezahlung verwendeten Farben geben den möglichen Standort

## Fortsetzung von „Die Palaäste von Carrara“

des Gebäudes an. Will ich ein Gebäude in Livorno errichten, darf dieses Gebäude nur mit weißem Marmor bezahlt werden. Während zum Beispiel in Lucca eine Mischung aus weißen, gelben und roten Bausteinen eine mögliche Bezahlung darstellen und in Lericci Bausteine beliebiger Farben verbaut werden dürfen. Die zur Bezahlung eines Gebäudes in einer bestimmten Stadt möglichen Farben sind auf dem Spielertableau unterhalb der Städte angegeben. Das gewählte Gebäude wird oberhalb des Spielertableaus in der gewählten Stadt abgelegt.



Bei der Durchführung einer Wertung als dritte Aktionsmöglichkeit nimmt sich der Spieler einen seiner Wertungssteine und wertet entweder eine Gebäudeart seiner gebauten Gebäude oder eine bestimmte Stadt. Die Wertung einer Stadt wird auf dem Spielplan mit dem Wertungsstein markiert und ist nur einmal durch einen einzigen Spieler im Spiel möglich. Sie darf nur erfolgen, wenn der Spieler die hierzu notwendige Mindestanzahl an Gebäuden in dieser Stadt errichtet hat. Die Wertung einer Gebäudeart ist jedem Spieler je Gebäudeart einmal im Spiel erlaubt und wird auf dem jeweiligem Spielertableau des Spielers markiert.

Für eine Wertung erhält der Spieler je nach Standort eines Gebäudes Siegpunkte

oder Geld und immer - soweit noch vorhanden - ein entsprechendes Objekt aus dem allgemeinen Vorrat. Die Anzahl der Siegpunkte oder Münzen ergibt sich immer aus der Multiplikation der Anzahl der zur Errichtung des Gebäudes gezahlten Bausteine und dem in der Stadt angegebenen Multiplikator.

Das Spiel endet am Ende der Spielrunde, in der ein Spieler das Spielende anmeldet oder das letzte Gebäude gebaut wird. Das Anmelden des Spielendes erfordert die Erfüllung der drei ausliegenden Bedingungen auf der Karteileiste, erfolgt freiwillig und bringt dem anmeldenden Spieler 5 Siegpunkte. Es folgt die Schlusswertung, in der die Spieler noch Siegpunkte für Objekte, Baukosten der Gebäude und Münzen erhalten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Bis hierher handelt es sich um die Beschreibung des Basisspiels. Der folgende Abschnitt beschreibt das in einem verschlossenen Umschlag mitgelieferte **Erweiterungsspiel**, welches erst nach einigen Partien der Basisversion gespielt werden sollte, wenn

alle Spieler mit den Spielabläufen vertraut sind. Wer sich die Spannung erhalten möchte sollte nun beim Fazit weiterlesen.

Beim Öffnen des Umschlags finden wir 31 Karten, die variable Bedingungen für das Ansagen des Spielendes und zusätzliche Siegpunktbedingungen ins Spiel bringen. Außerdem werden wir aufgefordert, mit der Rückseite des Spielertableaus zu spielen und erhalten somit zwei weitere Wertungsmöglichkeiten. Es kommt je Gebäudeart ein Gebäude mit Baukosten von 8 Bausteinen ins Spiel, welches wie die anderen

Gebäude oder als Aufwertung eines bereits gebauten Gebäudes errichtet werden kann. Für die Aufwertung zahlt der Spieler die entsprechende Differenz an Bausteinen und das aufgewertete Gebäude kommt aus dem Spiel.

Bei der Errichtung eines 8er-Gebäudes darf sich der Spieler eins der acht enthaltenen Bonusplättchen nehmen und zur Aufwertung einer Stadt bzw. eines der neuen Wertungsfelder auf sein Spielertableau legen. Gespielt wird - bis auf eine Ausnahme - nach den Regeln des Basisspiels. Diese Ausnahme betrifft den Kauf von Bausteinen. Ein Spieler muss jetzt nicht mehr die Drehscheibe um ein Segment weiter drehen, bevor er einen Baustein erwirbt, sondern kann auf das Drehen des Rades voll und ganz verzichten.

## Fortsetzung von „Die Palaäste von Carrara“

Durch das zusätzliche Material und die kleine nicht unwesentliche Änderung beim Kauf von Bausteinen wird das Spiel abwechslungsreicher und erhält eine deutlich höhere Spieltiefe als das Basisspiel, weil nun viel mehr taktische Möglichkeiten zur Verfügung stehen.

Beim Öffnen der ansprechend gestalteten Schachtel von "Die Palaäste von Carrara" fallen einem zuerst zwei Dinge auf: ein zu geklebter DIN-A5-Briefumschlag, auf dem ein Siegel „NICHT ÖFFNEN!“ klebt und jede Menge tolles Spielmaterial. So ein Umschlag macht ja sehr neugierig. Sofort aufreißen und reinschauen? Erst mal in die Anleitung schauen, was es damit auf sich hat? In der Anleitung habe ich nichts gefunden, hmm! Aber auf der Rückseite der Schachtel findet sich ein dezenter Hinweis! Als letzter Punkt bei der Auflistung des Materials steht: 1 großer Umschlag mit der Erweiterung. OK! Damit wäre die erste Neugier gestillt!

Also widmen wir uns zuerst der **Spielanleitung**, in der auf 12 bunt illustrierten Seiten das Spiel erklärt wird. Auf der ersten Doppelseite werden vorbildlich das Spielmaterial und die Spielvorbereitung beschrieben. Der hier entstandene gute erste Eindruck setzt sich auf den folgenden Seiten fort. Mit treffenden Beispielen und vielen Bildern wird jede Aktions-

möglichkeit ausführlich Schritt für Schritt erklärt und am Ende auf der Rückseite der Regel nochmal zusammengefasst. Hier finden sich auch taktische Tipps, die den Spielern den Einstieg erleichtern sollen.



Ich möchte mich hier dem Verlag anschließen und jedem empfehlen, die erste Partie nur mit dem Basisspiel zu spielen, um sich mit dem Mechanismen von "Die Palaäste von Carrara" vertraut zu machen. Hier haben sich die üblichen Verdächtigen, nämlich die Herren Wolfgang Kramer und Michael Kiesling, wieder einmal spielmechanisch ordentlich ins Zeug gelegt und ein anspruchsvolles Programm mit einer etwas höheren Einstiegshürde abgeliefert. Um hier die taktischen Möglichkeiten auszuloten, sind mehrere Spiele nötig. Vor allem das mitunter sehr plötzlich eintretende Spielende sorgte in unseren ersten Partien für die eine oder andere Überraschung bei den Mitspielern.

Das Spiel lebt davon, dem Spieler in seinen Aktionsmöglichkeiten immer ein Dilemma vorzusetzen: Wenn ich Steine kaufe, muss ich das Rad weiter drehen und die Steine, die ich nicht kaufe, werden für

die nachfolgenden Spieler immer günstiger. Wie lange kann ich noch mit der Wertung einer Stadt warten, ohne dass mir ein anderer zuvor kommt? Baue ich jetzt die Kathedrale mit 4 Bausteinen oder kaufe ich erst noch Steine, um in der nächsten Runde die Kathedrale mit 5 Steinen bauen zu können? Welcher meiner Mitspieler hat noch genügend Baumaterial, um meine Pläne zu durchkreuzen? Wer hat schon wie viele der Endbedingungen erfüllt? Wie viele Runden spielen wir noch?

Hier den Überblick zu behalten und die richtigen Entscheidungen zum richtigen Zeitpunkt zu treffen, ist nicht immer ganz einfach. Hinzu kommen noch zwei kleine Glücksfaktoren, das Ziehen der Bausteine aus dem Sack und das Aufdecken neuer Gebäude, die manchmal die sorgfältig durchdachten Pläne der Spieler stören. Was wiederum den einen oder anderen Vielspieler störte.

Dem Vielspieler sei hier verraten, dass mit der Erweiterung deutlich mehr taktische Möglichkeiten ins Spiel kommen und die 2 kleinen Glücksfaktoren eigentlich nicht mehr ins Gewicht fallen. Durch die in der Erweiterung vorhandenen variablen Spielbedingungen und erweiterten Möglichkeiten Siegpunkte zu generieren steigt die Spieltiefe deutlich an und "Die Palaäste von Carrara" entwickelt sich zu einem anspruchsvollen, abwechslungsreichen Spiel.

## Fortsetzung von „Die Paläste von Carrara“

Die angegebene **Spiel-dauer** von 60 Minuten wird man nach den ersten Partien auch mit 4 Spielern selten überschritten. Das Spiel mit der Erweiterung dauerte in unseren Spielrunden oft nur unwesentlich länger, da man seine Aktivitäten gut während der Spielzüge der anderen Spieler planen kann. Auch die **Altersangabe** von 10 Jahren ist passend gewählt und ich denke, dass ein Spieler, der mit 10 Jahren mehrfach das Basisspiel gespielt hat, auch im erweiterten Spiel gut mitspielen können wird.

Das Spiel funktioniert in allen angegebenen **Spielerzahlen** ohne Regelergänzungen gut. Im Spiel zu zweit wurde das Dilemma beim Kauf von Bausteinen von einigen Spielern negativ empfunden, hier entstand manchmal der Eindruck, dass einer der Mitspieler immer billiger wegkommt als der andere.

Von den beiden Autoren Wolfgang Kramer und Michael Kiesling wird ja oft gesagt, dass bei ihren Spielen die Mechanik im Vordergrund steht und das Thema beliebig austauschbar ist. Dieser Eindruck hat sich bei den "Palästen von Carrara" bei mir nicht bestätigt. Das gewählte Thema passt sehr gut zur Mechanik und wird vom Spielmaterial und der Grafik atmosphärisch gut unterstützt.

Vom wirklich sehr guten **Spielmaterial** möchte ich vor allem die Sichtschirme hervorheben. Aus dicker Pappe mit aufsteckbarem Dach bieten sie erstens genügend Platz, um das gesammelte Spielmaterial vor den Augen der Mitspieler



zu verbergen, und fallen zweitens nicht ständig um oder verrutschen bei der leichtesten Berührung. Solche Sichtschirme wecken bei mir die Begehrlichkeit: „Warum nicht immer so?“ Aber auch der Rest kann sich sehen lassen. Spielplan, Spielertableau und Gebäude aus dicker Pappe, die grafisch sehr ansprechend gestaltet sind und den Spielablauf gut unterstützen. Dazu gibt es eine Menge Spielfiguren, Objekte und Bausteine aus Holz in spielfreundlicher Größe. Es macht einfach Spaß, mit einer derartigen Ausstattung zu spielen.

In unseren Spielrunden kam das Spiel, aufgrund seiner angenehm kurzen Spieldauer von ca. 60 Minuten, des sehr schönen Spielmaterials und der beschriebenen frisch wirkenden Mechanismen sowohl bei Familien als auch bei

Vielspielern immer gut an. Also gibt es von mir eine klare Empfehlung, "Die Paläste von Carrara" in beiden Varianten auszuprobieren.

## ANDREAS MOLTER

Game News - Wertung



### Notenskala

Die Benotung der Spiele erfolgt von der Redaktion, und dies aus rein subjektivem Standpunkt. Bei halben Wappen liegt die Note genau zwischen den beiden angegebenen Bewertungen.

♣♣♣♣♣ Spitze!

♣♣♣♣ sehr gut

♣♣♣♣ gutes Spiel

♣♣ so lala

♣ schwach



**Historienfilm**  
**Deutschland 2000**  
**Regie: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich**  
**alea Filme**  
**Dauer: ca. 100 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

Der Kultstreifen „Die Fürsten von Florenz“ vom mehrfachen Oscar-Preisträger Wolfgang Kramer (mit Richard Ulrich) ist auch schon 13 Jahre alt. Wie beliebt der Film aber ist, beweist die Tatsache, dass er im Jahre 2006 neuverfilmt wurde, mit opulenterer Ausstattung (-> Filmplakat rechts).

Die Story: Im Florenz des 16. Jahrhunderts galt es als Statussymbol, die Wissenschaft und die Künste zu fördern. Einige Mäzene liefern sich dabei einen Wettkampf und versuchten, die besten Gelehrten, Künstler, Dichter



und Wissenschaftler an ihren Hof zu locken, indem sie ihnen ideale Voraussetzungen für ihre Werke boten. Wer auf diese Weise am meisten Ruhm anhäufen konnte, galt als der größte Mäzen des Landes.

Ein cineastisches Meisterwerk, das nichts von seiner Faszination eingebüßt hat.



## 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](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder