

EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK !!!

Diabolischer Abend am Mittwoch, den 6. Nov. 2013 ! (S.1)



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



Game News - Traun Eigenreortage

Durch mich geht man hinein zur Stadt der Trauer, durch mich geht man hinein zum ewigen Schmerz, durch mich geht man zu dem verlorenen Volke.

Gerechtigkeit trieb meinen hohen Schöpfer, geschaffen haben mich die Allmacht Gottes, die höchste Weisheit und die erste Liebe.

Vor mir ist kein geschaffen Ding gewesen, nur ewiges, und ich muss ewig dauern. Lasst, die ihr eintretet, alle Hoffnung fahren!

(Divina Commedia, Dante Alighieri)

Nicht verzweifeln, völlig hoffnungslos ist unsere Lage nicht, aber ein wenig Angst und Bange kann einem bei unserem nächsten Thema

schon werden: Es geht immerhin um den Leibhaftigen in allen seinen Erscheinungsformen.

Für den Fall, dass es die Hölle tatsächlich gibt, gehen wir allen bekannten teuflischen Tricks nach, mit denen uns Satan unserer unsterblichen Seele berauben will, ob mit Würfeln, Karten oder durch Herausfordern unserer Geschicklichkeit.

Um am Mittwoch den 6. November in unserer Mitte zu sein, braucht ihr nicht erst durch die neun Kreise der Hölle zu gehen. Einfach wie gewohnt ab 19:00 Uhr zum Traunerhof kommen.

Ich brenne schon auf einen höllisch heißen Abend.

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

„A la carte“-Kartenspielpreis 2013

Wie bereits auf unserer Titelseite angeführt, gewinnt heuer „Hanabi“ den „Alacarte“-Kartenspielpreis für das beste Kartenspiel des Jahres. Hier nun die Top Ten:

1. HANABI (Antoine Bauza)
2. Augustus (Paolo Mori)
3. Love Letter (Seiji Kanai)
4. Divinare (Brett J. Gilbert)
5. Dicht dran (Reinh. Staube)
6. Guildhall (Hope S. Hwang)
7. Kniffel - Kartenspiel (Ted Alspach)
8. Asante (Rüdiger Dorn)
9. Eminent Domain (S. Jaffe)
10. Android Netrunner (R. Garfield & L. Litzinger)

Knobelpreis 2013

Die „Ritter der Knobelrunde“ haben abgestimmt, und damit stehen die 5 Nominierten fest, aus denen nun am kommenden Spieleabend ihr beliebtestes taktisches Spiel dieses Jahres mit dem „Knobelpreis 2013“ ausgezeichnet wird. Normalerweise gibt es nur drei Nominierungen, aber ein Gleichstand an Stimmen um den dritten Platz zwingt uns zu dieser Änderung:

Bora Bora
Brügge
Ginkgo Oolis
Key Flower
Tzolk'in

„Spiel 2013“ in Essen

Auch heuer werden wieder einige Knobelritter im Ruhrgebiet auf der größten Spielermesse der Welt sein. Ihre Mitbringsel und mitgebrachten Schätze werden wir schon am kommenden Spieleabend ausprobieren können.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. November 2013 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Wir nähern uns schön langsam dem Endspurt, denn nur mehr an zwei Spieleabenden können Punkte gesammelt werden. Der spannende Zwischenstand:

1. König Reinhold	247,5
2. Prinz Franky	238,5
3. Herzog Gerhard	180,5
4. Herzog Udo	178,5
5. Earl Oliver K.	128,5
6. Königin Doris	121
7. Graf Andreas Z.	102
8. Prinzessin Ute	91
9. Earl Johannes	87
Graf Thomas L.	87
11. Ritter Stephan	74
Lady Nicole	74
13. Lady Angie	73,5
14. Knappe Oliver G.	58,5

Game News - Spielekritik

Der Teufel liegt bekanntlich im Detail. Im vorliegenden Fall liegt er sogar im Titel, weshalb das nachfolgend beschriebene Spiel Orädestiniert für den nächsten Spieleabend zum gleichen Thema ist...



Titel: Auf Teufel komm raus
Art des Spiels: Zockerspiel
Spielerautorinnen: Tanja und Sara Engel

Verlag: Zoch Verlag
Vertrieb: Noris Spiele
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 40 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Was sind wir, die wir der Spiellust frönen, doch für Sünder! Wer ob dieser harschen, einleitenden Worte die Augenbrauen hochzieht und sofort in abwehrender Haltung seine Unschuld beteuert, dem möchte ich ein Werk aus dem Jahre 1564 ans Herz legen. Der deutsche Moralist und Lutheraner Eustachius Schildo führt uns in seinem Buch "Spilteufel. Ein gemein außschreiben von der Spiler Brüderschafft und Orden, sampt jren Stifffern, gu-



ten wercken und Ablas" die Verführungen und Verfehlungen unserer Leidenschaft vor. (Das komplette Werk kann man unter www.digitale-sammlungen.de nachlesen)

Aber wenn für uns schon keine Hoffnung mehr besteht, den lodernen Flammen der Hölle zu entkommen, können wir doch gleich eine kleine Wette mit Satan höchstpersönlich abschließen. Wer schafft es, den Teufel am besten abzuzocken und am Ende den höchsten Gesamtwert an Wettchips zu besitzen?

Zu Beginn verfügen wir alle über **Wettchips** im Wert von 200. Dementsprechend stellen wir unsere Spielfigur auch auf das Feld 200 des Spielplans. Den Großteil des Spielplans macht jedoch der Ofen aus, auf den 48 kleine schwarze Holzscheiben (die "Kohlestücke") gut gemischt und verdeckt ausgelegt werden.

Diese **Kohlestücke** dienen uns zur Aufbesserung unseres Bestands an Wettchips. Die meisten tragen auf ihrer Rückseite Zahlenwerte von 10 bis 100. Die niedrigeren Werte, wie "10", "20" und "25" kommen je neun Mal vor, die

höheren Werte hingegen sind viel seltener vertreten (die "75" etwa nur 3 x, die "100" gar nur 2 x). Wenn wir an der Reihe sind, können wir in "Can't Stop"-Manier so viele Kohlestücke umdrehen ("Kohlen aus dem Feuer holen"), wie wir wollen. Allerdings ist damit auch das Risiko des Scheiterns verbunden, denn wer ein Kohlestück aufdeckt, das einen "Teufel" zeigt (9 x vorhanden), muss seinen Zug beenden, und seine aufgedeckte Kohle ist vollkommen wertlos.

"Auf Teufel komm raus" wäre auf diese Weise aber ein reines Glücksspiel, bei dem es bloß darauf ankäme, gute Kohlestücke aufzudecken und rechtzeitig aufzuhören. Solch ein zufallsgesteuertes Spiel könnte man zurecht verteuflern. Der Clou des Spiels ist jedoch ein anderer Mechanismus. Wir schließen vielmehr eine Wette ab ("**Teufelswette**"), wie viel Kohle ein einzelner Spieler aus dem Feuer holen kann, ohne einen Teufel aufzudecken. Dazu nimmt jeder eigene Wettchips in der Höhe seiner Wette in die geschlossene Faust. Gleichzeitig offenbaren dann alle Spieler ihre Einsätze.

Erst danach wird im Uhrzeigersinn die **Kohle aus dem**

Fortsetzung von
„Auf Teufel komm raus“

Feuer geholt. Die gesammelten Kohlestücke legt jeder Spieler gut sichtbar vor sich ab. Wer jedoch eine Teufel aufdeckt, muss alle bis dahin aufgedeckten Kohlestücke abgeben. Schließlich wird noch der **Gewinn ermittelt.** Übersteigt der eigene Wetteinsatz den höchsten Kohlebetrag der Runde, hat man die Wette verloren und damit auch den gesamten Wetteinsatz. Ist der höchste Kohlebetrag allerdings mindestens genauso hoch wie der eigene Wetteinsatz, hat man die Wette gewonnen. Dann darf man sich nicht nur seinen Einsatz behalten, sondern erhält zudem denselben Betrag von der Bank ausbezahlt. Am Ende der Runde ermitteln alle Spieler ihren aktuellen Bestand an Wettchips und versetzen ihre Spielfigur in den entsprechenden Bereich, also beispielsweise bei 420 auf das Feld zwischen 300 und 500.

Das Spiel endet, sobald wenigstens eine Spielfigur das **Feld 1.600** erreicht oder überschreitet. Wer dann über das höchste Guthaben an Wettchips verfügt, sozusagen die meiste glühende Kohle in cooles Gold umwandeln konnte, gewinnt das Spiel.

"Auf Teufel komm raus" ist ein **Zockerspiel par excellence**, da es zwei beliebte Zockerelemente miteinander verbindet. Zum Einen das sehr zufallsabhängige Aufdecken der Kohlestücke, das die Spieler immer wieder vor die Wahl

stellt, sich entweder mit dem Erreichten zufrieden zu geben oder eine höhere Ausbeute zu riskieren. Dies wird dadurch forciert, dass jede Runde **zwei Boni** vergeben werden. Der Spieler, der den höchsten Kohlebetrag vor sich ablegen konnte, erhält Wettchips im Wert 50. Ebenso viel bekommt der Spieler mit der größten Anzahl an Kohlestücken, unabhängig von deren Werten. In den meisten Fällen kann sich ein Spieler gleichzeitig über beide Boni im Gesamtwert von 100 freuen.

Aber auch das beliebte **Wetten** taucht immer wieder in Zockerspielen auf. Und hier sorgt eine Regelung dafür, dass des öfteren mal eine höhere Wette gewagt wird. Der Spieler, der die höchste Wette in einer Spielrunde stellt und diese sogar gewinnt, erhält nämlich den **doOOelten Gewinnbetrag** ausbezahlt. Mit viel Glück sind hier hohe Gewinne - 600 und mehr - möglich, womit man auch aus scheinbar aussichtsloser Position noch weit nach vorne kommen kann.

Apropos schlechte Position: Hier haben die beiden Spieleautorinnen Tanja und Sara Engel (so heißen Mutter und Tochter wirklich!) eine Regel eingebaut, mit der sogar Spieler, die alle ihre Wettchips verzockt haben, nicht automatisch ausgeschieden sind, sondern noch sinnvoll weiter-



spielen können. Wer sich auf dem Feld "0 bis 50" befindet oder alleine an letzter Position, geht einen "**Pakt mit dem Teufel**" ein. Dies bedeutet, dass er von jedem Mitspieler, der einen Teufel aufdeckt, sofort Wettchips im Wert 50 bekommt. Genug, um in den nächsten Runden wieder mitwetten zu können.

Sicher spielt das Glück beim Aufdecken von Kohlestücken eine wichtige Rolle, und damit verbunden auch die Regeln der Wahrscheinlichkeit. Da man ja stets sieht, welche Werte bereits gezogen wurden, verlangt jedes weitere Aufdecken auch eine **Risikoabwägung**. Sind bereits viele Teufel aus dem Spiel, wird mehr riskiert werden, während im umgekehrten Fall vorsichtiger zu Werke gegangen wird.

Und doch gibt es im Spiel auch taktische, interaktive Momente. So wird von den Spielern gerne - und mit einer gewissen Schadenfreude - auf ein Weiterziehen verzichtet, wenn die eigene Wette bereits erfüllt ist, höhere Wetten jedoch noch nicht. In diesem Zusammenhang muss ich die **gelungene Stückelung** der Werte loben, für deren mathematische Berechnung Tochter

Fortsetzung von „Auf Teufel komm raus“

Tanja verantwortlich zeichnet. Sie liefern immer wieder - in praktisch jeder meiner Partien! - äußerst knappe Ergebnisse. Das lässt den Puls bei den Spielern in die Höhe schnellen und sorgt für Spannung.

Auch das **SOE**material verdient lobende Erwähnung. Die Grafik mit dem hämisch grinsenden Oberteufel mag ja Geschmackssache sein, die Qualität der Spielmaterialien hingegen ist auch objektiv gesehen sehr gut: Große Spielfiguren, solide Holzscheiben als Kohlestücke und vor allem äußerst attraktive, große Jentons, die ans Spielcasino erinnern und ein haptisches Vergnügen bieten. Die Verwendung des Naturstoffes Holz bringt allerdings das Problem

mit sich, dass sich aufmerksame Spieler einige Werte anhand der Holzmaserung auf der Rückseite einprägen könnten. In unseren Spielrunden hat das bis jetzt kein Problem dargestellt, es ist sogar niemanden bewusst aufgefallen, jedoch verliert "Auf Teufel komm raus" damit leider seine Meisterschaftstauglichkeit.

Ich persönlich habe meinen Platz in der Hölle ja mit großer Sicherheit schon reserviert, schließlich bin ich seit Jahren hoffnungslos der Spielsucht verfallen. In diesem Fall macht es also gar nichts aus, wenn ich - Mephistopheles gleich - andere Leute mit einer klaren Empfehlung von "Auf Teufel komm raus" zu diesem verderbten Spiel verführe. Es ist einfach ein teuflisch gutes Zockerspiel...



HALL OF GAME

Wie erwartet konnte TICHU seine Spitzenposition verteidigen. Allerdings ist der Abstand zum Zweitplatzierten geringer geworden. FUNDSTÜCKE konnte überraschend TZOLK'IN auf den dritten Platz verweisen. Dahinter mit FLASH POINT und POLICE PRECINCT zwei Spiele, die von derselben Spiel-Gruppe favorisiert werden.

Ob sich heuer noch für ein Spiel der Aufstieg in die „Hall of Games“ ausgeht? FUNDSTÜCKE könnte es theoretisch schaffen, müsste sich dafür aber mindestens einmal an die Spitze setzen. TICHU kommt mit Sgroßer Wahrscheinlichkeit im Frühjahr in die Ruhmeshalle. Für alle anderen Spiele sind Prognosen noch

zu früh, denn PANTHEON hat in letzter Zeit etliche Fans verloren, und TZOLK'IN hat noch einen weiten Weg vor sich. Bevor die Neuheiten von Essen auf unseren Spieltischen landen, wurden noch schnell BRÜGGE und MAGA KNIGHT vorgeschlagen, zwei Spiele, die ebenfalls aussichtsreiche Kandidaten für unsere „Hall of Games“ wären...

Wertung:

1. Tichu	7/+13/-0/20/ =
2. Fundstücke	4/+15/-1/18/ +
3. Tzolk'in	5/+10/-0/15/ -
4. Flash Point	4/+ 8/-0/12/ -
5. Police Precinct	*3/+ 7/-0/10/ +
6. Pantheon	3/+ 6/-0/ 9/ -
Hanabi	2/+ 7/-0/ 9/ =
8. Bora Bora	*3/+ 5/-0/ 8/ +
9. Linq	2/+ 4/-0/ 6/ -
10. Augustus	1/+ 4/-2/ 3/ -
Divinare	1/+ 2/-0/ 3/ -

Vorschläge: **Brücke (3 x),**
Mag Knight (3 x)



Truly

Game News -
Wertung



Game News - SOE

Auch im nächsten SOEtitel ist ein Teufel versteckt. Aber so geschickt, dass nur des Englischen Kundige drauf kommen. Raffiniert, raffiniert...



Titel: **Dice Devils**
Art des Spiels: **Würfelspiel**

Autor: **Reinhard Mensen**
Verlag: **Kosmos SOE**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **3 bis 6 SOEler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

"Was ist der Teufel? Er ist ein Fuhrmann, der führt manchen hinter das Licht. Was ist der Teufel? Er ist ein Seiler, und macht viel tausend Fallstrick. Was ist der Teufel? Er ist ein Drechsler, und dreht gar viele lange Nasen."

So beschrieb ihn Abraham a Sancta Clara (vulgo Johann Ulrich Megerle, 1644 - 1709) in einer seiner wortgewaltigen Predigten und Schriften im barocken Wien. Damals hatten die Leute noch richtig Angst vor dem Satan und dem ewigen Feuer der Hölle. Wie haben sich doch seitdem die Zeiten geändert! Heutzutage hat niemand mehr Respekt vor



dem Höllenfürst. Im Gegenteil, er wird vielmehr verniedlicht, verharmlost, kommerzialisiert.

Im Spiel "Dice Devils" schlüpfen die Spieler sogar - Gott steh uns bei! - bereitwillig in die Rollen dieser gehörnten Kreaturen mit spitzen Ohren und feuerroter Epidermis, um in Würfelduellen die "heißesten" Gegenstände zu ergattern.

Jeder Spieler erhält zu Beginn einen Teufelsaufsteller mit Standfüßchen, der sein aktuelles Erscheinungsbild zeigt. **Streng hierarchisch** angeordnet gibt es hier den Oberteufel an der Spitze, dann in absteigender Rangfolge den Spielteufel, den Fehlerteufel, den Putzteufel, den Springteufel und schließlich am unteren Ende der Hierarchie den Satansbraten. Außerdem bekommt jeder Spieler ein Grapsch-Plättchen, das die entsprechende Reihenfolge-Nummer trägt. Am wichtigsten sind jedoch der Würfelbecher und je ein paar **Würfel**. Ja ja, diese Accessoires sind absolut stimmig, werden doch die Würfel in der französischen Literatur als Erfindung des Teufels gebrandmarkt.

Die Objekte der Begierde sind sämtlich wärmende Gegenstände (!), wie Heizstrahler, Ohrwärmer, Schal-

Wärmflasche, Zipfelmütze, heißes Bad oder Bügeleisen. Laut Spielgeschichte beginnt nämlich die Hölle zu gefrieren, weshalb ihren feuerbeständigen, hitzegewöhnten Bewohnern langsam kalt wird. Von den verdeckt ausliegenden Plättchen werden nun einige **Heizgegenstände** offen in die Tischmitte gelegt, und zwar um eines weniger als Spieler teilnehmen.

Dann würfeln alle Spieler gleichzeitig ihre **Würfel** und sehen sich das Ergebnis geheim unter ihren Würfelbechern an. Angefangen beim Oberteufel legen anschließend nacheinander die Spieler ihre **GraOsch-Plättchen** neben einem Heizgegenstand ihrer Wahl, wobei durchaus auch mehrere Spieler dasselbe Ding wählen können. Heizgegenstände, die nur von einem Spieler gewählt wurden, erhält dieser kampflos. Sind jedoch mehrere Spieler an demselben Objekt interessiert, findet ein **WürfelmO** statt. Alle beteiligte Spieler decken ihren Würfelbecher auf. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme seiner Würfel gewinnt, bei Gleichstand muss nochmals gewürfelt werden. Der Gewinner des Würfelkampfes bekommt den umkämpften Heizgegenstand und hat außerdem die Möglichkeit, seinen Teufelsrang mit einem der Verlierer zu tauschen, samt dazu-

Fortsetzung von „Dice Devils“

gehörigen Würfeln, Würfelbecher und Grapsch-Plättchen.

Danach beginnt eine neue Runde mit dem Auffüllen der Gegenstände in der Tischmitte, es sei denn, ein Spieler konnte bereits 10 Heizgegenstände sammeln. In diesem Falle endet das Spiel, und die Spieler ermitteln ihre Punkte. In dieser **Wertung** zählt zu den aufgedruckten Werten noch jeder Drilling aus 3 gleichen Gegenständen 3 Punkte zusätzlich. Das Teufelchen mit den meisten Punkten gewinnt.

"Dice Devils" ist im Grunde genommen ein einfaches Würfel- und - mit Abstrichen auch Bluffspiel. Da hohe Würfelresultate begünstigt sind, ist der **Glücksfaktor** dementsprechend hoch. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn ein Spieler mit zwei 6-ern keinen Gegenstand ergattern könnte. Und wer das Glück hat, trotz eines schlechten Wurfes ungeschoren und konkurrenzlos zu seinem Wunschobjekt zu kommen, wird sich wohl ebenfalls ein diabolisches Grinsen nicht verkneifen können und ein Dankgebet in die Hölle schicken.

Die **Bluffelemente** sind hingegen überschaubar. Hier spielt die Spielerreihenfolge eine gewisse Rolle. Die ersten Spieler haben zwar die Qual der Wahl, müssen aber vorlegen, während sich die fol-

genden Spieler meist zwischen freien und bereits gewählten Gegenständen entscheiden können. Es kommt auf das richtige Gespür für sei-



ne möglichen Konkurrenten an: Wer blufft und wer verbirgt tatsächlich einen hohen Würfelwurf. Mit genauer Beobachtung der Gegner, ihrer Gesten, Mimik und Aussagen lässt sich vielleicht etwas herausfinden, trotzdem ist das psychologische Moment im Spiel nicht allzu groß.

Reizvoll ist, dass die verschiedenen Teufel auch unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Am stärksten ist logischerweise der **Oberteufel** (Teufelsrang 1), denn er darf als einziger 3 Würfel werfen und bei einem Würfelkampf die beiden höchsten Werte addieren. Der **SOielteufel** (2) darf 1 x pro Runde alle Spieler, die ihr Grapsch-Plättchen zum selben Gegenstand gelegt haben, noch einmal würfeln lassen. Der **Fehlerteufel** (3) darf nach einem gewonnenen Würfelkampf einem seiner besiegten Gegner einen Heizgegenstand mit dem Wert 1 klauen. Der **Putzteufel** (4) wiederum darf nach einem gewonnenen Würfelkampf einen

Heizgegenstand mit einem unterlegenen Teufel tauschen. Der **SOringteufel** (5) gewinnt auch bei Gleichständen um das höchste Würfelergebnis. Ganz arm dran ist der letzte im Bunde: Der **Satansbraten** (6). Seine beiden Mini-Würfel tragen nur die Zahlen von 1 bis 4, allerdings darf er zu seinem Würfelergebnis noch den Wert des niedrigsten Würfels vom Oberteufel dazuzählen.

Komischerweise wurde in unseren Runden relativ selten der Teufelsrang-Tausch durchgeführt. Dies hat eher weniger mit bedingungsloser Identifikation mit seiner anfangs gewählten Rolle zu tun, sondern mehr damit, dass die Teufel mit den besseren Fähigkeiten früher dran sind, und sich die vermeintlich Schwächeren anschließend an deren Wahl richten können, was schon einen kleinen Vorteil darstellt

Das **SOielmaterial** kann sich sehen lassen. Schon das Cover weckt das Interesse, welches nach dem Öffnen der Schachtel noch verstärkt wird. Die Würfelbecher sind in Inferno-Rot gehalten und haben sogar Hörner an den Seiten. Zudem gibt es sie in drei Größen: XXL für den Oberteufel, XXS für den Satansbraten, die mittleren für die anderen Teufel. Auch bei den Würfeln scheint die Rangordnung durch, denn jene des Oberteufels sind die größten, welche außerdem in Gold glänzen. Der Satansbraten muss

Fortsetzung von „Dice Devils“

sich hingegen mit mickrigen Mini-Würfeln zufrieden geben.

All dies unterstützt die unterschiedlichen Rollen perfekt, täuscht aber insgesamt nur wenige Partien darüber hinweg, dass die Spielidee nicht für längere Zeit trägt. In unseren Spielrunden fiel auf, dass "Dice Devils" schnell einmal ausprobiert werden wollte, das verlockende Material also Lust aufs Spielen machte. Der Wiederpielreiz ließ aber rasch nach. In den meisten Fällen wurde auch keine Revanchepartie gespielt, obwohl die Spieldauer es grundsätzlich zuließe. Die zugegeben recht lustige Idee mit den



Ich finde es schade, dass der Verlag sich so sehr auf die grafische und materielle Gestaltung von Dice Devils konzentriert hat, denn das Spielmaterial hätte sich interessantere Mechanismen verdient. So kann ich das Spiel nur als durchschnittlich beurteilen. Es

Game News - SOielekritik

Beim nächsten SOiel kommt der Teufel überhaupt nicht im Titel vor, weder auf Deutsch, noch auf Englisch oder irgendeiner anderen SOache. Was es dann mit dem Satan, dem Thema unseres nächsten SOieleabends zu tun hat? Ich erwähne nur ein Wort: Politik!!!



Titel: **Fremde Federn**
Art des Spiels: **Deckbau- und ArbeitereinsatzSOiel**
Autor: **Friedemann Friese**
Verlag: **2 F SOiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 SOieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **90 - 120 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

"Sich mit fremden Federn schmücken" bedeutet soviel wie die Leistung ande-

verschiedenen Teufelsrollen nützt sich einfach zu schnell ab, und das Spiel selbst ist auch nicht wirklich spannend.

wird wohl nicht allzu oft aus meinen Spielregalen hervorgekramt werden, dazu finden sich einfach viel zu viel bessere Spiele darin...

Wally

Game News - Wertung



rer als die eigene ausgeben. Ich würde diese Redewendung nicht direkt auf die Politik beziehen, da fallen mir ganz andere Sprichwörter und Phrasen ein, einige davon nicht jugendfrei. Friedemann Friese's neuestes Spiel mit den üblichen zwei "F" im Spielertitel dreht sich jedoch um die Gunst von Wählerstimmen. Jeder Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Politikers, dem auf dem Weg zum Wahlerfolg jedes Mittel recht ist.

Fortsetzung von „Fremde Federn“

Die Wählerstimmen - der Leser hat es sicher sofort erraten - werden durch Siegpunkte dargestellt, von denen es im Laufe des Spiels natürlich möglichst viele zu sammeln gilt. Die Ausgangssituation ist aber für jeden eher bescheiden. Jeder Spieler besitzt den gleichen Satz an **Startkarten**: ein paar Geldkarten im Wert von je 1 Münze ("Väterlicher Freund") und ein paar Karten, die ihm einen geringen Bekanntheitsgrad bescheren ("Lokale Zeitung", "Lokales Radio", etc.). Drei **Wahlhelfer** stehen ihm zudem bereit, ihn in den verschiedenen Büros des Ministeriums bei der Beschaffung besserer Geldmittel sowie beim Rühren der Werbetrommel und anderer hilfreicher Tätigkeiten zu unterstützen.

In der ersten Phase jeder Runde - **Planung** - zieht jeder Spieler 5 Karten seines Nachziehstapels und wählt dann verdeckt eine Karte aus. Mit dieser Karte wird die anschließende Spielerreihenfolge ermittelt. In der zweiten Phase - **Aktion** - schicken die Spieler ihre Mitarbeiter ins Ministerium. In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler 1 Wahlhelfer in ein leeres Büro, bis alle Wahlhelfer platziert wurden. Danach folgt die 3. Phase **Kauf und Erfolg**, in der die Spieler mit ihren finanziellen Mitteln (bestimmte Büros sowie passende Handkarten) ausliegende Karten kaufen können und Siegpunkte (aus Büros, Handkarten und Sieg-

punktmarkern) erhalten. Abschließend folgt die Phase **Aufräumen**, in der die nächste Runde vorbereitet wird.

Wer am Spielende die meisten **SiegOunkte** (= Wählerstimmen) sammeln konnte, setzt sich bei der Wahl gegen die anderen Kandidaten durch und wird neuer Präsident. Und nebenbei gewinnt er auch noch die Partie ;-))



"Fremde Federn" - den Spielertitel bezieht Friedemann Friese aber auch auf sich. Er hat sich nämlich für dieses Spiel von einigen anderen Spielen inspirieren lassen und sich Mechanismen ausgezeichneter Spiele bedient. Trotzdem erweist er sich nicht als klammheimlicher Dieb sondern eher als Gentleman-Gauner, da er seinen geistigen Diebstahl nicht nur in der Spielregel anführt, sondern sich auch vorher die ausdrückliche Erlaubnis der betroffenen Spieleautoren geholt hat.

Donald X. Vaccarino gestattete ihm, das innovative **Deckbau**-Element seines

verwenden. Auch bei "Fremde Federn" kann man sein eigenes, anfangs nicht sonderlich effektives Kartendeck durch Zukauf stärkerer Karten verbessern. Das für den Kauf notwendige Geld kann hier sowohl durch Handkarten als auch durch das Besetzen passender Büros beschaffen werden. Einen gravierenden Unterschied gibt es allerdings bei den Siegpunkten. Während

bei "Dominion" die gesammelten Siegpunkt-Karten erst am Schluss gewertet werden, werden hier nun die Siegpunkte aus den Handkarten, besetzten Büros und Siegpunkt-Markern (dazu später) jede Runde sofort auf einem Erfolgspfad notiert.

Eine weitere Anleihe stammt aus dem Spiel "Agricola" von Uwe Rosenberg. Mit **"worker Placement"** werden die Wahlhelfer-Figuren in leere Büros eingesetzt, wo sie dann ihren Besitzern Vorteile, wie etwa Geld oder Siegpunkte bringen. Besonders wichtig sind die Büros "Öffentliche Ausschreibung", die man unbedingt für den Erwerb

Fortsetzung von „Fremde Federn“

neuer Karten braucht. Andere Büros erlauben das Abheben zusätzlicher Karten vom eigenen Nachziehstapel, das Verdoppeln von Karteneffekten, etc. Jede Runde kommt ein neues Büro hinzu, was ebenfalls an "Agricola" erinnert. In der Aufräumphase wird in jedes diese Runde nicht gewählte Büro ein Siegpunkt-Marker gelegt, was sie in Folge attraktiver macht.

Anders als bei "Dominion" stehen hier nicht gleich alle Karten zum Kauf zur Verfügung. Bei der **Kartenauslage** hat sich Friese am Spiel "Im Wandel der Zeiten" von Vlaada Chvátil orientiert. Die 55 Aktionskarten sind in 5 Abschnitte eingeteilt, mit zunehmenden Kosten aber auch steigenden Effekten. Zu Beginn jeder Runde stehen 11 Karten zur Auswahl, wobei für die Karten in der rechten Kartenreihe zusätzliche Kosten zu entrichten sind. In der Aufräumphase rücken verbliebene Karten nach links, um rechts Platz für neue Aktionskarten vom Stapel zu schaffen.

Doch wie fügen sich diese verschiedenen Elemente zusammen? Erstaunlich gut, wie ich feststellen konnte. Zwar hatte ich in den ersten Partien das Gefühl, dass der **Startspieler** einen Vorteil hätte, da er immer zuerst Zugriff auf attraktive Büros hat, sich ungestört die besseren Karten sichern kann und da-durch auch in Folge leichter wieder den Startspieler stellen könnte. Das



Rezept für die anderen Spielern liegt darin, eine andere Strategie als der Startspieler zu verfolgen, um ihm gegenüber nicht ständig das Nachsehen zu haben.

Und **Strategien** gibt es tatsächlich ein paar unterschiedliche. Man kann sich etwa darauf konzentrieren, stets viele **Wahlhelfer** zu haben. Die violetten Aktionskarten ermöglichen das Anheuern zusätzlicher Wahlhelfer (z.B. "Kleine PR-Aktion"), welche zwar am Ende der Runde wieder abgegeben werden müssen, aber das Besetzen zusätzlicher Büros erlauben. Dadurch kann man in einer Runde öfters agieren als seine Mitspieler.

Aus "Dominion" bekannt ist die Strategie, die darauf abzielt, viele **Karten** vom Stapel nachziehen zu dürfen, wofür hier die blauen Karten und Büros zuständig sind. Mehr Karten bedeuten nicht nur eine größere Chance auf Aktions-, Geld- und Siegpunktarten, sondern auch einen schnelleren Kartendurchlauf, wodurch auch neue Karten früher zum Einsatz kommen.

Auch eine **Geldstrate-**

gie kann zum Erfolg führen. Der forcierte Kauf von gelben Karten (z.B. "Freunde in der Industrie") sorgt dafür, dass man stets liquid ist und sich so stärkere Karten leisten kann. Selbst wenn man dabei etwas die Siegpunkte vernachlässigt, kann dies beim lukrativen Erwerb von Dokortiteln (z.B. "Dr. jur.") in den letzten Runden des Spiels wieder wettgemacht werden. Hierbei wird nämlich jede dafür ausgegebene Münze direkt in Siegpunkte umgewandelt.

Man kann sich darauf spezialisieren, hauptsächlich **SiegOunkte** zu generieren. Die grünen Siegpunktarten und die entsprechenden Büros bringen ja jede Runde die darauf angegebenen Punkte ein. Die Karten "Landesweites Radio" (3 Siegpunkte) finde ich dabei attraktiver als die teuren Karten "Auflagenstärkste Tageszeitung" (10 Punkte), da sie bereits ab der 2. Runde ins Spiel kommen und daher weit häufiger aktiviert werden als letztere. Wer also von Anfang an nur darauf schaut, so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln, setzt sich früh ab und kann vielleicht später nicht mehr eingeholt werden.

Eine weitere Vorgehens-

Fortsetzung von „Fremde Federn“

weise zielt darauf ab, sein Deck nicht unbedingt zu vergrößern, sondern im Gegenteil vernünftig abzuspecken. In vielen "Deckbuilding Games" ist es ein probates Mittel, schwächere oder die eigene Taktik störende Karten zu **entsorgen**, also ganz aus dem Deck zu entfernen. Bei exzessiver Nutzung dieser Möglichkeit kommt jede gewählte Strategie wirkungsvoller zur Geltung. Und auch die roten Störkarten, wie "Führerschein" oder "Hochschulabschluss"), welche man manchmal gezwungenermaßen nehmen muss, wird man auf diese Weise wieder los.

Der Leser wird die Farbhinweise im Text schon bemerkt haben: violette "Wahlhelfer"-Karten, blaue Nachzieh-Karten, gelbe Geldkarten, grüne Siegpunktkarten, rote Störkarten, dazu noch graue Karten "für Spezielles". Friese hat sich sichtlich Mühe gegeben, den Spielablauf mit dem **Farbcode** zu vereinfachen, denn die Farben geben auch an, wann eine Karte überhaupt gespielt werden darf. Trotzdem tauchen im Spiel immer wieder Sonderfälle auf, die man sich in den ersten Partien mühsam herausuchen muss. Hat man sich aber einmal durchgearbeitet, läuft es dann umso reibungsloser ab.

Dass "Fremde Federn" trotzdem nicht restlos überzeugen kann, hängt mit der längeren Spieldauer zusammen. Es

ist mit Sicherheit kein lockeres Kartenspielchen. Eine Runde kann sich mitunter ganz schön ziehen, wenn Grübler am Tisch sind, viele Wahlhelfer zum Einsatz kommen und/oder viele Karten nachgezogen werden. Es gibt drei Bedingungen für das **SOielende**, aber interessanterweise traten in jeder meiner Partien alle drei zur selben Zeit auf: In der 11. Runde wurde der letzte Dokortitel gekauft und gleichzeitig erreichte ein Spieler 95 oder mehr Siegpunkte. Je nach Spielerzahl dauert das Spiel zwischen 90 und 150 Minuten.

Ein weiterer Grund dafür, dass das Spiel trotz der guten Mechanismen bei uns nicht ganz so gut ankam wie die meisten anderen Spiele von Friedemann Friese, liegt wohl darin, dass Grafik und Thema etwas den typischen 2F-Witz vermissen lassen. Grafiker Harald Lieske hat zwar einige bekannte Szenen aus der Politik auf Karten ironisch umgesetzt (zum Beispiel den an Putin erinnernden Angler mit nacktem Oberkörper), aber von seinem Kollegen Maura sind wir schon Schärferes, Pikantes gewöhnt.

Alles in allem ist "Fremde Federn" aber nach wie vor ein gutes Spiel, das die verschiedenen Elemente aus den drei genannten Spielen auf gelungene Weise kombiniert, und dessen Feinheiten man erst nach ein paar Partien kennenlernt. Ich spiele es gerne wieder, und möchte



immer noch ein paar Sachen ausprobieren. Ich würde mir aber gleichzeitig wünschen, dass es etwas weniger mechanisch und nicht ganz so trocken daherkäme...



Game News - Wertung



Notenskala

♣♣♣♣♣	Spitze!
♣♣♣♣	sehr gut
♣♣♣	gutes Spiel
♣♣	so lala
♣	schwach

Game News - SOielekritik

Das folgende SOiel hat auf den ersten Blick nichts mit Teufeln zu tun. Das Original hieß jedoch „PerOetual-Motion Machine“, und jedermann weiß, dass es ein *OerOetuum mobile* nicht geben kann und daher eindeutig Teufelswerk sein muss...



Titel: Kniffel - das Kartenspiel
Spielauteur: Ted Alspach
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 4 SOieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 15 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 19,-

Auch wenn es nicht danach aussieht: Das neueste Schmidt Spiel hatte tatsächlich einmal ein richtiges Thema. Das Spiel von Ted Alspach erschien ursprünglich als "Perpetual-Motion Machine" beim französischen Verlag Bézier Games. Die Spieler bauten darin an einem Apparat, den man am besten als eine Art "Klötzchen-fressende Maschine" charakterisieren könnte.

So ganz logisch war das Ganze jedoch nicht, weshalb es nicht verwundert, dass Schmidt Spiele-Chefredakteur Thorsten Gimmler lieber beim abstrakten Mechanismus blieb und das Spiel als Kartenspiel zum weltbekannten Würfel-Klassiker "Kniffel" vermarktete.

Beim "Kniffel" (auch als "Yahtzee" bekannt) gilt es, mit 5 Würfeln Kombinationen zu erzielen, die man auf einem Spielblock einträgt. Auch beim Kartenspiel kommt es darauf an, die üblichen Kombinationen, wie "Full House", "Drilling" und "Straße" zu bilden. Allerdings braucht man diesmal natürlich Karten, von denen es die Werte 1 bis 13 in fünf Farben gibt.

Spielziel ist hier aber nicht eine größtmögliche Punktezahl. Es gewinnt vielmehr, wer zuerst alle seine Spielsteine auf seiner Ablage-tafel unterbringen kann. Zu Beginn besitzt jeder Spieler gerade mal 4 zufällig gezogene Karten, sowie 3 Spielsteine in seiner aktiven Spielzone. Die restlichen Spielsteine - die Anzahl hängt von der Spielerzahl ab - befindet sich noch in der persönlichen Reserve und müssen erst in die aktive Zone geholt werden.

Um die Aufgabe zu bewerkstelligen, ergeben sich daraus drei mögliche Aktionen für den Spielzug. Da man mit 4 Handkarten nicht sehr weit kommt, lautet die erste Aktion logischerweise **Karten ziehen**. Wer diese Option wählt, zieht sowohl Karten vom verdeckten Nachziehstapel als auch Karten von der offenen Auslage, welche aus 4 Karten besteht. Gegen Abgabe von Karten kommt man zu neuen **SOielsteinen**, die man damit aus der persönlichen Reserve in seine aktive Zone befördert. Mit der dritten Aktion schließlich spielt man **Kartenkombinationen** aus und platziert Steine aus der aktiven Zone auf seine Ablage-tafel.

Zu Beginn gestaltet sich diese Aufgabe jedoch als äußerst zäh, da die Anfangswerte sehr gering ausgefallen sind. So können anfangs nur je 1 Karte verdeckt und 1 Karte offen nachgezogen werden, und darf bloß ein einziger Spielstein (gegen Abgabe von 1 Karte) in die aktive Zone geholt werden. Auch das Handkartenlimit von anfangs höchstens 5 Karten wirkt sich eher lähmend aus. Mit diesem Tempo würde "Kniffel - das Kartenspiel" zu einem abendfüllenden Spiel geraten. Zum Glück erlauben die einzelnen

Fortsetzung von „Kniffel - Kartenspiel“

Kombinationen eine Verbesserung dieser Möglichkeiten, sodass das Spiel mit der Zeit etwas Fahrt aufnimmt.

Die Ablagetafel zeigt fünf verschiedene Reihen, welche zur besseren Unterscheidung auch in verschiedenen Farben gehalten sind. Die oberste Reihe betrifft das "Full House". Wer so eine Kartenkombination vorweisen kann, darf das am weitesten links befindliche, freie Feld mit Spielsteinen bestücken, wodurch sich die Anzahl der verdeckten Karten, die man nachziehen darf, erhöht. Für die zweite Reihe - "Farbe" - muss man 5 Karten derselben Farbe abgeben, dafür gestattet dies das Nehmen von mehr Karten aus der offenen Auslage. Die nächste Reihe erfordert "Drillinge" und verbessert den Steinenachschub, die 4. Reihe - dafür benötigt man eine "Straße" - erhöht schließlich das Handkartenlimit.

Die Spalten weiter rechts bringen nicht nur weitaus bessere Werte, sie beinhalten auch mehrere Felder. Das bedeutet, dass mit einer Kartenkombination gleich mehrere Spielsteine untergebracht werden können, bis zu 3 Steine in der äußerst rechten Spalte. Es erscheint also sinnvoll, sich auf wenige Reihen zu konzentrieren, um schneller Steine loszuwerden. In der fünften Reihe "2 Paare", welche keine sonstigen Vorteile bringt, dürfen stets 2 Spielsteine gleichzeitig gelegt werden. Erwäh-



nenswert sind noch zwei speziellen Kombinationen. Mit einem "Vierling" können ebenfalls 2 Steine in die fünfte Spalte platziert werden, allerdings darf man diese sofort aus der persönlichen Reserve nehmen. Und bei einem "Kniffel" (5 Karten mit demselben Wert) kann ein Spieler in einer beliebigen Reihe alle Felder der nächsten freien Stufe auffüllen, und dabei auch Steine der persönlichen Reserve verwenden.

Mit dem Würfelspiel hat dieses Spiel bis auf die Kombinationen somit nicht viel gemeinsam. "Kniffel - das Kartenspiel" ist vielmehr eine Art **Entwicklungs- und Aufbau-spiel**, bei dem jeder Spieler versucht, den schnellstmöglichen Weg zu finden, seine Steinchen loszuwerden. Dabei ist man natürlich auch etwas vom Glück abhängig, denn ohne die richtigen Karten für die gewünschten Kombinationen lässt sich nicht viel machen. Durch die offene Kartenauslage ist man aber nicht so stark dem Zufall ausgeliefert wie beim Würfelspiel.

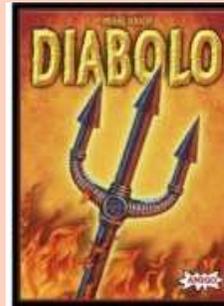
Das Ganze hört sich ganz interessant an. Leider hat das Spiel aber einen kleinen Haken: Für das Gebotene dau-

ert es einfach ein wenig zu lange. Eine dreiviertel Stunde, höchstens eine Stunde wären die ideale Spieldauer, welche aber leider - vor allem zu viert - überschritten wird. Dadurch geht die Lockerheit verloren und mit Fortdauer des Spiels kommt ein wenig Langeweile auf. Das ist auch der Grund dafür, dass wir uns nicht an der roten Rückseite der Ablagetafel versucht haben, die "noch kniffliger" ist. Dort gibt es eine zusätzliche Stufe, außerdem erhöhen ein paar veränderte Regeln den Schwierigkeitsgrad. Nein danke, so masochistisch veranlagt ist dann doch keiner meiner Mitspieler.

Schade, denn die Spielidee ist an und für sich gut. Da sich "Kniffel - das Kartenspiel" aber nicht an Spielexperten und Vielspieler richtet, hätte man gut daran getan, das Spiel ein bisschen zu straffen.

Wally

Game News - Wertung



**Kurz-Thriller
Deutschland 2006
Regie: Michael Schacht
Amigo Film + Freizeit
Dauer: ca. 30 Minuten**

ImOressum

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

Kultregisseur Michael Schacht - Oscar-prämiert für sein „Zooloretto“ - ist ja eigentlich ein Meister des Kurzfilms. Er versteht es wie kaum ein anderer Regisseur, eine kleine, aber feine Idee filmisch umzusetzen. So auch hier bei diesem Streifen aus dem Jahre 2006. Er beschäftigt sich mit dem ewigen Kampf von Gut gegen Böse.

In jedem von uns steckt wohl ein kleiner Teufel, und Michael Schacht zeigt mit seinem Thriller knallhart, wie schnell die Menschen den kleinen Sünden Schadenfreude,



Heimtücke und List verfallen, wenn es darum geht, sich gegen seine Konkurrenten durchzusetzen. Diese mit allen Mitteln zu ärgern, bereitet den Protagonisten des Films teuflischen Spaß; und jeder ist nur auf seinen persönlichen Vorteil bedacht. Ein entlarvendes Sittenbild, und gerade deshalb sehenswert.



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 Spieltreffen 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.knobleritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder