

KNOBELRITTER AUF HOHER SEE!

Segelritter beschäftigen sich am 4.6. mit Schifffahrt! (S. 1)



262. Ausg. 29. Mai '14
Auflage 100 Stück (!!!)
23. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Der (neue) König ist tot,
lang lebe die (alte) Königin!

Keine Angst, es geht
nicht um die Knobelritter, von
uns sind alle wohlauf. Ein Jahr
ist es jetzt her, dass die meck-
lenburgvorpommersche Lan-
desregierung ihr mit 63
Buchstaben längstes Wort im
deutschen Sprachraum zu
Grabe getragen hat.

Nachdem das Rind-
fleischetikettierungsüber-
wachungsaufgabenübertra-
gungsgesetz wegen Nicht-
gebrauchs abdanken musste,
bestieg die glorreiche, heimi-
sche Donaudampfschiffahrts-

gesellschaftskapitänswitwe
wieder den Thron.

Was uns auch gleich
zum Thema des nächsten
Spieleabend bringt: Am 4. Juni
dreht sich im Traunerhof alles
um die Schifffahrt. „Nauticus“,
„Golden Horn“, „Arche Noah“
und „SOS Titanic“ haben zwar
alle nichts mit Donau oder Wit-
wen zu tun, aber mit Schifffahrt
alleine schafft man's halt
nicht auf 48 Zeichen, egal
wieviele f man verwendet ;)

Übrigens: Donaudampf-
schiffahrtselektrizitätshaupt-
betriebwerksbeamtengesell-
schaftsmanager zählt nicht,
dieses Wort war in der Ge-
schichte der DDSG nie im offi-
ziellen Sprachgebrauch.

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trau- ner Spielekreis

Die Nominierten der Jury „Spiel des Jahres“

Wie erwähnt, präsentier-
te die Jury „Spiel des Jahres“
ihre Nominierten für die 3 Ka-
tegorien, aus denen die Preis-
träger gewählt werden.

Nominiert zum Spiel des Jah-
res:

- Camel up** (Steffen Bogen/
Eggert bzw. Pegasus)
- Concept** (Gaetan Beaujannot
& Alain Rivollet/Repos
bzw. Asmodée)
- Splendor** (MarcAndré/Space
Cowboys bzw. Asmodée)

Empfohlene Spiele: **Voll Schaf**,
SOS Titanic, **Love Letter**,
Potato Man, **Sanssouci**

ritter der knobelrunde

Nominiert zum Kennerspiel
des Jahres:

- Concordia** (Mac Gerdts/PD
Verlag bzw Heidelberg.)
- Istanbul** (Rüdiger Dorn/
Pegasus Spiele)
- Rokoko** (Matthias Cramer,
Louis & Stefan Malz/
Eggert bzw. Pegasus)

Empfohlene Spiele: **Guildhall**,
Amerigo, **Russian Rail-
roads**, **Blood Bound**

Nominiert zum Kinderspiel des
Jahres:

- Flizz & Miez** (Klemens Franz,
Hanno Girke, Dale Yu/
Carrera Table Games)
- Geister, Geister, Schatz-
suchmeister**
(Brian Yu/Mattel)
- Richard Ritterschlag**
(Johannes Zirm/HABA)

Empfohlen: Welches Tier bin
ich?, Game Over, Gruselrunde,
Speed Cups, Zieh Leine, Flynn,
Feuerdrachen, Oh Schreck, der
Speck fliegt weg!

Hall of Games

Stichtag für das email-
Voting für unsere „Hall of
Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonn-
tag, der 8. Juni 2014 bis
spätestens 12:00 Uhr.

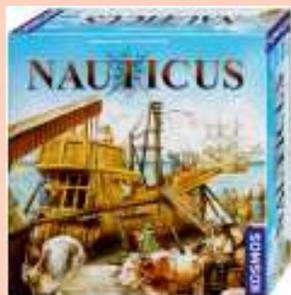
Zwischenwertung

Der Zwischenstand nach
nun fünf gewerteten Spieleab-
enden:

1. Prinz Reinhold	131
2. Herzog Gerhard	121
3. König Franky	112
4. Knappe Josef	72
5. Knappe Jakob	69,5
6. Earl Oliver K.	66
7. Earl Andreas H.	59,5
8. Earl Johannes	56,5
9. Lady Nicole	52
Herzog Udo	52
11. Graf Thomas L.	50
12. Prinzessin Ute	41,5
13. Lady Angie	34,5
14. Graf Christian F.	21
15. Königin Doris	20
Ritter Stephan	20
17. Sir Alex P.	17

Game News - Spielekritik

Der Titel des folgenden Spiels lautet aus dem Lateinischen übersetzt „Seemann“. Etwas Passenderes zum Thema „Schifffahrt“ als wie dieses hätte ich gar nicht finden können...



Titel: Nauticus
Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

Als Schiffbauer im späten Mittelalter hat man einiges zu beachten. Welches Holz ist zu verwenden? Wie soll die Beplankung aussehen, also die Hülle aus Planken, die auf dem Skelett aus Kiel und Spanten aufgebaut wird und mit diesem den Schiffsrumpf ergibt? Wie soll das Schiff bei Krawallbeplankung kaltafert werden, damit es auch wirklich wasserdicht ist? Welche Form sollen die Segel haben und aus welchem Material sollen sie sein? Wie soll überhaupt der Schiffsentwurf aussehen, um den Anforderungen an den gewünschten Schiffstyp zu entsprechen?



Für das Spiel "Nauticus" ist das oben beschriebene Wissen jedoch nicht erforderlich. Darin sind Schiffe ganz simpel in Rumpf, Masten und Segeln unterteilt. Der Rumpf entscheidet über die Größe eines Schiffs, denn je nachdem aus wie vielen Teilen der Schiffsrumpf besteht, so viele Masten wird es haben. Ein vollständiges 3er-Schiff besteht also aus 3 Rumpfteilen (1 Bug-, 1 Heck- und 1 Mittelteil), 3 Masten sowie 3 Segel, zudem können im Schiffsbau damit 3 Waren transportiert werden.

Es stellt sich nun die Frage, wie man an all dies gelangt. Rumpfe, Masten, Segel und Waren müssen getrennt voneinander eingekauft werden, wozu die vier blauen **Aktionsplättchen** dienen. Auf jedem dieser 4 **kostenpflichtigen** Aktionsplättchen stehen vier verschiedene Teile zur Auswahl. Während sich die Teile bei den Masten und Segeln nur in ihren Wappen unterscheiden, stehen vier unterschiedliche Rumpfteile (1er-Rumpf, Bug, Heck und Mittelteil) und vier unterschiedliche Waren (Fisch, Getreide, Kaffee und Salz) im Angebot. Der Preis liegt übrigens zwischen 0 und 3 Talern und wird durch die Ziffern auf der Drehscheibe definiert, auf der die Plättchen zu Beginn jeder Runde zufällig platziert werden.

Natürlich ist es mit dem Erwerb der Teile allein nicht getan, das Schleppen und Montieren erledigt sich schließlich nicht von selbst. Für jedes gekaufte Teil wird deshalb auch ein **Arbeiter** benötigt. Auf der Drehscheibe sind für jedes Plättchen 1 bis 3 Arbeiter abgebildet, die jedem Spieler während der entsprechenden Aktion zur Hand gehen. Zusätzlich kann ein Spieler aber auch Arbeiter aus seinem persönlichen Vorrat einsetzen.

Mit Rumpfteilen, die man offen vor sich ausliegt ("Werft!"), können **Schiffe** begonnen werden, die später dann mit Masten und Segeln komplettiert und mit Waren ausgestattet werden können. Alle Teile, die nicht in der Werft platziert werden können oder wollen, sowie alle Teile, die man - auf welche Weise auch immer - **gratis** erhalten hat, kommen hingegen in das eigene Lager ("Goldene Regel!").

Die vier hellen Aktionsplättchen komplettieren die Auslage. Sie sind im Unterschied zu den blauen **kostenlos** und erlauben es etwa, Waren vom Lager zur Werft zu bringen, dringend benötigtes Geld bei der Bank einzuheben, Waren von vollständig beladenen Schiffen auszuliefern oder eine Wertung der Kronen (dazu später noch Genaueres)

Fortsetzung von „Nauticus“

durchzuführen. Auch wenn für diese Aktionen keine Taler notwendig sind, werden trotzdem Arbeiter benötigt, wofür ebenfalls die vermerkten "virtuellen" Arbeiter verwendet werden können.

Jetzt habe ich zwar erläutert, wie und wo man handeln kann, allerdings fehlt noch der detaillierte **Spielablauf**. Wer an der Reihe ist, wählt eine der noch verfügbaren Aktionen aus. Zuerst erhält er als Startspieler den für die gewählte Aktion auf der Drehscheibe angegebenen **Bonus**. Dies können zusätzliche Arbeiter, Siegpunkte, kostenlose Schiffeile oder Taler sein. Das Plättchen schiebt er daraufhin auf der Drehscheibe nach innen, als Zeichen, dass sowohl Bonus und Aktion nun vergeben wurden. Danach können er und anschließend die Mitspieler im Uhrzeigersinn die entsprechende Aktion durchführen.

Dann kommt der nächste Spieler dran, der eine Aktion samt zugehörigem Bonus wählt. Eine Runde endet, sobald sieben der acht Aktionsplättchen ausgewählt und durchgeführt wurden. Nach vier Runden (bei zwei Spielern) bzw. 5 Runden (bei 3 oder 4 Spielern) kommt es zu einer **Schlusswertung**, bei der neben ein paar Pünktchen für verbliebenes Material vor allem noch Siegpunkte für fertige Schiffe und ausgelieferte Waren vergeben werden. Es

erübrigt sich zu erwähnen, dass der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

12 Seiten Spielregeln, zwar ausreichend bebildert, aber doch mit viel Textanteil, verdeutlichen, dass "Nauticus" absolut kein Spiel für Gelegenheitsspieler ist, sondern sich gezielt an den Vielspieler, Gernspieler, oder wie auch immer man den **erfahrenen Spieler** nennt, richtet. Deshalb besitzt das Spiel noch etliche Regeldetails, die in der kurzen Spielerklärung noch keine Erwähnung fanden.



Da ist zum Beispiel diese eine Sache, welche den Schiffsbau deutlich erschwert. Die Masten und Segel eines Schiffs dürfen nur aus Teilen mit **demselben** Wappen bestehen. Besonders größere Schiffe, wie etwa Viermaster, bedürfen da sorgfältiger Planung. Auch die bereits weiter oben beschriebene "**Goldene Regel**" kann die Spieler vor knifflige Aufgaben stellen, da die Teile nur arbeitsaufwändig über den Umweg des Lagers in die Werft gelangen können. Gratis-Teile sind aus diesem Grund gar nicht so beliebt, Teile zum Preis von 1 Taler haben sich in unseren Partien

als wesentlich begehrt her- ausgestellt.

Die Fertigstellung eines Schiffs wird gebührend gefeiert und reich belohnt. Ein Spieler darf sich so viele Belohnungen aussuchen, wie das fertige Schiff Masten besitzt. Als **Belohnung** stehen sechs verschiedene Dinge, wie Geld, 3 Siegpunkte, Arbeiter oder Waren zur Auswahl. Am häufigsten werden jedoch Kronenmasten und Kronensegel ausgewählt, da sie nicht nur eine Art Joker darstellen und in jedes Schiff eingebaut werden können, sondern bei der Wertung der Kronen (kostenlose Aktion) zusätzliche Siegpunkte einbringen können.

Das wäre so das Wichtigste von "Nauticus". Eine Regel finde ich jedoch noch erwähnenswert. Jeder Spieler besitzt nämlich 3 Passe-Plättchen mit den Werten -1, -2 und -3. Wer bei einem Aktionsplättchen durch Passen auf die zugehörige Aktion verzichtet, darf ein Passe-Plättchen umdrehen. Beim Rundenende erhält man dann die Minuspunkte aller noch nicht umgedrehten Passe-Plättchen. Unbedingt bei jeder Aktion mitmachen müssen, bringt also nicht viel. Es erfordert also gezielten, überlegten Verzicht. Und das ist nicht einfach, da man ja immer so viel tun möchte...

Alles in allem ist "Nauticus" also wieder ein gutes **Taktikspiel**, das geschicktes

Fortsetzung von „Nauticus“

Ausnutzen der zur Verfügung stehenden Ressourcen, sowie Optimierung und Abwägung der Aktionen hinsichtlich ihres Aufwand und ihres (möglichen) Siegpunktertrags erfordert. Die strategischen Entscheidungen beschränken sich auf die Entscheidung, ob man eher auf kleinere Schiffe setzt, welche leichter zu bauen sind und viel schneller Boni liefern, oder ob man es doch mit größeren Schiffen probiert, die zwar schwieriger fertigzustellen sind, dafür bei Spielende aber wesentlich mehr Siegpunkte einbringen.

Vielleicht sind manchem Leser gewisse **Parallelen** zu "Puerto Rico" aufgefallen. Bei beiden Spielern wählen die

Spieler reihum eine Aktion bzw. Rolle, welche dann von jedem Spieler genutzt werden kann, wobei der "aktive" Spieler einen Bonus bzw. ein Privileg erhält. Die beiden Autoren Wolfgang Kramer & Michael Kiesling haben sich sichtlich bemüht, die Handhabung dieses Grundmechanismus mit der Drehscheibe und den Aktionsplättchen zu unterstützen. Das Drumherum mit dem Schiffbau weicht ohnehin weit genug vom alea-Kultspiel ab. Im direkten Vergleich schneidet "Nauticus" dennoch schlechter ab, denn es wirkt mechanischer, trockener, und lässt weniger Emotionen zu. Für sich alleine gesehen, ist "Nauticus" aber ein ausgezeichnetes Spiel, das bei uns sicher nicht so schnell im Spieleregale verstauben wird.



Maely

Game News - Wertung



HALL OF GAME

PANTHEON ist ja - wie bereits letzten Monat erwähnt - das einzige Spiel, das es heuer noch unter normalen Umständen in unsere „Hall of Games“ schaffen könnte. Sechs Punkte fehlten dem Spiel noch, die Hälfte konnte es nun mit dem dritten Platz schon holen. ABLUXXEN hat aber mit dem neuerlichen 1. Platz aufgezeigt, dass es sich nicht an normale Umstände halten will. Kann es seinen Lauf fortsetzen, wird es tatsächlich noch im Herbst in unsere Ruhmeshalle aufsteigen.

Die anderen Spiele spielen für die „Hall of Games“ (noch) keine Rolle. BRÜGGE's zweiter Platz lässt jedoch hoffen, RUSSIAN RAILROADS und MAGE KNIGHT sammeln wenigstens als 4. bzw. 5. ein paar Pünktchen. Nicht in den Punkterängen hingegen CUATRO,

LINQ, NORDERWIND, HANABI, LOVE LETTER und FLASH POINT. Von den ZWERGEN müssen wir uns ganz verabschieden.

Und was kommt nach? Ein Mix aus alten Spielen, die wieder hervorgekramt werden, und brandneuen Erscheinungen. PAPUA und PORT ROYAL sind unsere beiden Neuvorschläge. Bin gespannt, wer sich auf Dauer durchsetzen kann...

Wertung:

1. Abluxxen	*2/+18/-0/20/ +
2. Brügge	2/+13/-0/15/ +
3. Pantheon	3/+10/-0/13/ =
4. Russian Railroads	4/+ 6/-0/10/ -
5. Mage Knight	2/+ 7/-0/ 9/ -
6. Cuatro	1/+ 7/-0/ 8/ +
7. Linq	1/+ 6/-1/ 6/ =
8. Norderwind	*3/+ 2/-0/ 5/ +
9. Hanabi	2/+ 3/-1/ 4/ -
Love Letter	1/+ 3/-0/ 4/ -
11. Flash Point	0/+ 2/-0/ 2/ =

Vorschläge: Papua (3 x), Port Royal (2 x)

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel beschäftigt sich mit dem Warentransport zwischen Venedig und Konstantinopel, der aus praktischen Gründen auf dem Seeweg stattfand. Wie treffend zum Thema „Schiffahrt“ ...



Titel: Golden Horn
 Art des Spiels: **Logistikspiel**
 Spieleautor: **Leo Colovini**
 Verlag: **Piatnik Spiele**
 Jahrgang: **2013**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 8 Jahren**
 Dauer: **45 bis 60 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 29,-**

Österreich ist ja eine Seemacht.

Wie bitte? Höre ich da Gelächter? Hämisches Lachen? Dazu besteht kein Grund, denn die österreichische Marine - besser gesagt die k. u. k. Kriegsmarine - galt tatsächlich auf ihrem Höhepunkt vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs als die sechstgrößte Marine der Welt. Über 200 Jahre zuvor - mit dem Frieden von Campoformio 1797 - gelangten sogar Venedig, Istrien und Dalmatien in österreichischen Besitz, die gesamte venezianische Flotte mit all ihrer nautischen, militä-

rischen, kulturellen und historischen Tradition mit eingeschlossen.

Jedenfalls erscheint es unter diesen Gesichtspunkten gerechtfertigt, dass der Herausgeber des Spiels "Golden Horn", bei dem es um Seehandel zwischen Venedig und Konstantinopel geht, ausgerechnet der österreichische Spielehersteller Piatnik ist. Der Autor Leo Colovini hat als gebürtiger Venezianer ja automatisch einen starken Bezug zum Thema.

Seehandel zwischen Venedig und Konstantinopel - da dürfen **Schiffe** natürlich nicht fehlen. Jeder Spieler, der einen reichen, venezianischen Kaufmann mimt, besitzt eine eigene Handelsflotte bestehend aus 3 Schiffen. Diese unterscheiden sich von den Schiffen der anderen Flotten durch ein Wappen, untereinander durch die Farbe ihrer Segel. Dabei sind alle sechs im Spiel vorkommenden Farben in jeder Flotte vertreten: Ein Schiff mit drei verschiedenfarbigen Segeln, ein anderes mit Segeln in zwei anderen Farben und schließlich noch ein einfarbiges Schiff.

Die Farben bestimmen

auf eine auf den ersten Blick nicht erkennbare, aber umso raffiniertere Weise die Geschwindigkeit eines Schiffes. Dazu schauen wir uns aber zuerst den zu bewältigenden **Seeweg** an. An einem Ende befindet sich wenig überraschend Venedig, am anderen Ende Konstantinopel. Je nach Spielerzahl werden dazwischen Spielertafeln mit verschiedenfarbigen Feldern ausgelegt, auf halbem Weg wird zudem bei 2 oder 4 Spielern die Zwischenstation Modone verwendet.

In seinem Zug muss ein Spieler eines seiner Schiffe entlang des Seeweges weiterziehen. Das Schiff wird auf das nächste freie Feld in Fahrtrichtung gestellt, besetzte Felder werden einfach übersprungen. Mit **Windkarten** kann die Zugweite des Schiffes verlängert werden. Eine Windkarte in der Farbe des erreichten Feldes erlaubt es, das Schiff ein weiteres Feld zu bewegen, von dort aus kann erneut eine passende Windkarte gespielt werden, etc. Aber auch die **Farbe der Segel** spielt bei der Bewegung eine Rolle. Stimmt die Farbe des erreichten Feldes mit einem seiner Segel überein, darf das Schiff sofort auf das nächste freie Feld weitergezogen werden, usw.

Fortsetzung von „Golden Horn“

Handelsschiffe bewegen sich aber nicht nur zum reinen Selbstzweck durch das Mittelmeer. Es gilt, **Waren** an einem Hafen aufzuladen und in den anderen Hafen zu transportieren. Die Waren - um welche es sich genau handelt, ist nicht bekannt - werden durch Würfelchen in sechs verschiedenen Farben dargestellt. Aus einem Stoffbeutel werden zufällig je 9 Waren gezogen und in die Häfen von Venedig und Konstantinopel gelegt. Beginnt die Bewegung eines Schiffes in einem dieser Ausgangshäfen, darf der Spieler alle dort ausliegenden Waren einer Farbe auf sein Schiff laden, vorausgesetzt deren Farbe kommt nicht auf den Segeln des Schiffes vor. Das Angebot der Waren im Hafen wird danach sofort wieder durch blindes Ziehen aus dem Beutel auf 9 Stück ergänzt.

Erreicht ein beladenes Schiff den Hafen am anderen Ende des Seewegs, wird die Ladung gelöscht und im **Warenhaus** des Besitzers verstaut. Außerdem erhält der Spieler für jedes Schiff, das in einem der 3 Häfen ankommt, neue Karten auf die Hand. Auch hierbei spielen die Segel eine Rolle, denn für ein Schiff mit dreifarbigem Segel zieht man nur eine Karte nach, bei einem Schiff mit zweifarbigem Segel sind es schon 2 Karten, bei einem einfarbigen Schiff sogar drei.

Die Waren bestimmen auch das **Spielende**. Sobald der Stoffbeutel leer ist und in einem Ausgangshafen keine Waren mehr vorhanden sind, wird die Runde nur mehr zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Alternativ kann ein Spieler auch die letzte Runde einläuten, wenn er von jeder der



sechs Warenarten mindestens 1 Ware besitzt. In der abschließenden **Wertung** ermitteln die Spieler ihre Siegpunkte, wobei jede Ware im Warenhaus 1 Punkt zählt. Außerdem gibt es noch Extrapunkte für jeden Satz verschiedener Waren, nämlich 1 Punkte für jeden Satz aus 4 verschiedenen Waren, 2 Punkte für einen 5er-Satz und sogar 4 Zusatzpunkte für einen kompletten 6er-Satz. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich schließlich als der gewiefteste Kaufmann herausgestellt.

Interessantes Thema, aber die **thematische Umsetzung** ist nicht gerade realistisch. Dass Handelsschiffe mit kunterbunten Segeln kreuzen, wirkt doch sehr aufgesetzt. Auch warum die einzelnen Felder des Seewegs

verschiedene Farben aufweisen, klingt unlogisch. Und die nicht spezifizierten Waren tragen ebenfalls nicht unbedingt zu einer stimmigeren Atmosphäre bei. Nein, "Golden Horn" ist eindeutig ein auf den Mechanismus konzipiertes Spiel.

Die Idee finde ich allerdings recht gut. Schiffe mit mehrfarbigen Segeln kommen in der Regel schneller voran, da ja mehr Felder übereinstimmen können. Einfarbige Schiffe hingegen für fast jedes Feld eine passende Karte ausspielen, um sich noch weiter zu bewegen. Zum Ausgleich ist der Kartennachschub umso größer, je weniger verschiedenfarbige Segel ein Schiff besitzt. Ein klassisches **Dilemma**.

In der Praxis schicken die Spieler daher meist ihre mehrfarbigen Schiffe zuerst aus, um nachher die besetzten Felder elegant mit ihren einfarbigen Schiffen überspringen zu können. Dem **Glücksanteil** durch die Windkarten kommt sicherlich eine Bedeutung zu, viel wichtiger ist allerdings das richtige **Timing** seiner Aktionen. Vor allem zu zweit oder zu viert, wenn die Zwischenstation Modone im Spiel ist, kommt es zu einem taktischen Gerangel um die wenigen Hafenanlegestellen dort.

Die **Spielezahl** wirkt sich auch auf das Spielgeschehen aus. Bei geringerer Be-

Fortsetzung von „Golden Horn“

setzung kann man wesentlich besser vorausplanen, während bei steigender Spielerzahl die eigenen **Einflussmöglichkeiten** sinken. Die Ausgangslage kann sich zwischen den Spielzügen deutlich verändern, weshalb man eher flexibel das Beste aus der momentanen Situation herausholen muss.



Das **Spielende** kann mitunter überraschend eintreten. Das Warenhaus jedes Spielers ist nämlich so geformt, dass es wie ein Sichtschirm wirkt und neugierige Blicke der Mitspieler abwehrt. Während sich das Zuneige gehen der Warenwürfel allmählich abzeichnet und nicht urplötzlich eintritt, kann man nur mutmaßen oder auf überragende Gedächtniskünste vertrauen, ob ein Spieler schon bald alle Warenarten beisammen hat. Jedenfalls gilt es, stets auch ein wachsames Auge auf seine Mitbewerber zu haben.

In diesem Zusammenhang möchte ich auch auf eine Möglichkeit hinweisen, die jeder Spieler zu Beginn seines Zuges freiwillig nutzen könnte: einen **Piraten** losschicken. Er darf eine Ware von einem fremden Schiff auf hoher See

stehlen, wenn er 2 Windkarten ausspielt, die jeweils mit einer der Segelfarben des betroffenen Schiffes übereinstimmen. In unseren Partien wurde dies allerdings fast nie gemacht, da die Möglichkeiten sehr beschränkt sind, und der Nutzen (1 Ware) in Relation mit den Kosten (2 Karten) gering ausfällt. Es kann nur dann sinnvoll sein, wenn durch die gestohlene Ware das Spielende herbeigeführt werden kann und/oder die Pläne eines Mitspielers auf diese Weise durchkreuzt werden.

Das **Spielmaterial** ist von ordentlicher Qualität. Man merkt die redaktionelle Bearbeitung von Bernd Dietrich, denn die Spielregel ist klar strukturiert, die grafische Gestaltung ist - im Gegensatz zu früheren Piatnik-Spielen - auch durchwegs gelungen. Die Schiffe und Warenhäuser aus Karton müssen vor der ersten Partie zusammengebaut werden (am besten zusätzlich mit einem Tropfen Klebstoff), die entstandenen 3D-Gebilde machen dann optisch was her und sind recht funktionell. Auch hier gibt es also nichts zu meckern.

Leo Colovini ist zwar ein Spezialist für ausgefallene Spielmechanismen, sehr oft hat es in der Vergangenheit aber an der praktischen Umsetzung gehapert. "Golden Horn" funktioniert hingegen ausgezeichnet. Es ist kein hochstrategisches Spiel, aber für mich das beste Piatnik-Spiel



der letzten Jahre, welches auch nicht unverdient von der Wiener Spieleakademie mit der Auszeichnung "Spiel der Spiele" honoriert wurde.

Wally

Game News - Wertung



Notenskala

Spitze!

sehr gut

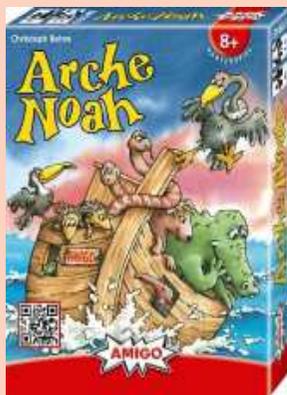
gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Bei Schiffen ist es wie mit berühmten Bauwerken: Um ganz besonders schöne, große, interessante oder schicksalsträchtige ranken sich viele Legenden. Genau so wie um das älteste uns bekannte Schiff...



Titel: Arche Noah
Art des Spiels: Kartenspiel
Autor: Christophe Behre
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten
Preis: ca. Euro 9,-

Vor genau 4.361 Jahren - ich glaube es war im März und dunkle Gewitterwolken kündigten schon die bevorstehende Katastrophe an - erbaute der Patriarch Noah einen schwimmfähigen Kasten (lat. *arca*), um seine Familie und alle Tierarten vor der großen Sintflut zu retten. Alle Tierarten? Nein, der gute Mann scheint tatsächlich ein paar vergessen zu haben. Traurig haben sich je vier Exemplare von 10 Tieren auf höher gelegene Hügel begeben und hoffen noch auf ihre Rettung. Gottlob

gibt es ja noch uns biblische Helden, die für den Fortbestand dieser Tiere auf Erden sorgen sollen.

Ameisenbär, Aasgeier, Igel, Kröte, Spinne, Hyäne, Krokodil, Fledermaus, Schlange und Tukan, das sind die 10 Tierarten, die es zu retten gilt. Von jeder Tierart gibt es vier **Karten** mit den Werten von 1 bis 4. Diese 40 Karten werden anfangs gemischt, und jeder Spieler erhält eine Karte, mit der er seinen eigenen verdeckten Sammelstapel - seine persönliche Arche - beginnt, sowie 12 lila und drei 3 grüne Chips.

Das Spiel geht über zwei Durchgänge, welche aus mehreren Runden bestehen. In jeder Runde werden so viele Karten vom Stapel offen ausgelegt, wie Spieler mitspielen. Im Uhrzeigersinn bieten die Spieler einmal reihum mit lila Chips um die Karten. Danach nehmen die Spieler in der Reihenfolge ihrer **Gebote** eine Karte aus der Auslage und legen sie verdeckt auf ihren Sammelstapel. Bei Gleichstand entscheidet, wer näher zum Startspieler sitzt. Abschließend wird die Startspielerkarte an den linken Nachbarn weitergereicht.



Sind auch die letzten Karten vom Nachziehstapel verteilt, decken die Spieler ihren Sammelkartenstapel auf. Für jedes **Tierpaar** bekommt ein Spieler die aufgedruckten Punkte als **Pluspunkte** gutgeschrieben. Bei einzelnen Tieren zählen hingegen die aufgedruckten Werte als Minuspunkte. Gelingt es einem Spieler, von einem Tier alle vier Karten zu sammeln, erhält er einen Bonus von 3 Punkten.

Für die zweite Runde werden wieder alle Karten neu gemischt, ebenso starten alle wieder mit 12 lila Chips. Nach dem Ende der zweiten Runde gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.



Also das mit der Arche Noah habe ich aus dem Religionsunterricht noch ein klein wenig anders in Erinnerung. Ich habe den Verdacht, dass das biblische Thema nur deswegen gewählt wurde, um die Spielkarten mit schönen Illustrationen von Doris

Fortsetzung von „Arche Noah“
 Matthäus ausstatten zu können, und weil es für die Spieler gilt, Karten **paarweise** zu sammeln. Wem die Notwendigkeit der paarweisen Haltung von Tieren zwecks Arterhaltung nicht klar ist, dem empfehle ich einen Auffrischkurs in Biologie, Thema zweigeschlechtliche Fortpflanzung.



Vom **Spielprinzip** ist "Arche Noah" eher einfach gestrickt, was sich in kurzen, eingängigen Regeln auswirkt. Dennoch ist das Spiel nicht banal. Die Art und Weise, wie um die Karten geboten wird, ist sehr pfiffig und stellt die Spieler immer wieder vor knifflige taktische Entscheidungen. In diesem Zusammenhang muss ich unbedingt noch die grünen Chips erwähnen, von denen schon in der Vorbereitung die Rede war.

Ein **grüner Chip** kann zu jenem Zeitpunkt eingesetzt werden, in dem man eine der ausliegenden Karten nehmen dürfte bzw. müsste. Er erlaubt es, entweder eine zusätzliche Karte zu nehmen, was in den meisten Fällen dann genutzt wird, wenn gerade zwei gleiche Tiere mit höheren Werten ausliegen. Oder man darf da-

mit ganz auf das Nehmen einer Karte verzichten, wenn man gar keine der verfügbaren Karten benötigt oder diese sogar Minuspunkte einbrächten.

Dadurch kann es passieren, dass Spieler bei der Kartenverteilung leer ausgehen, oder dass Karten übrig bleiben, welche ungenutzt auf einen Ablagestapel wandern. Der Einsatz der grünen Chips will jedoch wohlüberlegt sein, denn einmal eingesetzte Chips sind verloren. Wer also bereits im ersten Durchgang alle drei Chips ausgegeben

hat, muss im zweiten Durchgang ohne einen solchen auskommen und kann nicht mehr auf besondere Umstände reagieren.

Bleibt nur mehr ein Aspekt zu beschreiben, aber dafür ein nicht unwesentlicher: Durch das verdeckte Ablegen auf den Sammelstapel ergibt sich die Notwendigkeit, sich die Karten zu **merken**, um auch wirklich Tierpaare und nicht bloß lauter Einzeltiere zu erhalten. In allen unseren Partien war die Wertung zum Abschluss eines Durchgangs immer sehr spannend, da sich niemand sicher war, ob alles reibungslos geklappt hat. Sehr oft kommt es zu Überraschungen, manchmal positiver Natur, häufi-



ger aber unliebsam. Fehler sind fast unvermeidlich, außer man ist ein wahrer Gedächtniskünstler.

Dies alles macht "Arche Noah" zu einem den interessantesten kleinen Spielen des Jahrgangs. Es steckt viel Spaß in der kleinen Schachtel, mehr als man anfangs vermuten könnte. Mir gefällt auch, dass es trotz der kurzen Spieldauer fast keinen Glücksanteil besitzt, weshalb es auch von sogenannten "Vielspielern" gerne für Zwischendurch oder als Absacker gespielt wird. So gesehen also eine klare Empfehlung.



Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Auch das folgende Spiel handelt von einem weltbekannten Schiff, welches aber nicht wirklich durch seine zahlreichen Fahrten Berühmtheit erlangt hat...



Titel: SOS Titanic
Art des Spiels: **Karten-Solitärspiel**
Autoren: **Bruno Cathala & Ludovic Maublanc**
Verlag: **Ludonaute**
Vertrieb: **Heidelberger**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 15,-**

Auf ihrer Jungfernfahrt kollidierte die Titanic am 14. April 1912 gegen 23:40 Uhr etwa 300 Seemeilen südöstlich von Neufundland seitlich mit einem Eisberg und sank zwei Stunden und 40 Minuten nach dem Zusammenstoß im Nordatlantik. Obwohl für die Evakuierung mehr als zwei Stunden Zeit zur Verfügung standen, starben zwischen 1490 und 1517 der über 2200 an Bord befindlichen Personen – hauptsächlich wegen der unzureichenden Zahl an Rettungsbooten und der Unerfahrenheit der Besatzung im Umgang mit diesen. Wegen der hohen Opferzahl zählt der Un-

tergang der Titanic zu den großen Katastrophen der Seefahrt. (Quelle: Wikipedia)

Im Spiel "SOS Titanic - Wettlauf gegen die Zeit" versuchen die Spieler als Besatzungsmitglieder, möglichst viele der Passagiere zu retten und dabei besser abzuschneiden als die historische Crew.

2224 Personen waren damals, vor über 100 Jahren an Bord. Nur 711 davon konnten gerettet werden. Für eine 1:1-Umsetzung für ein Spiel sind dies viel zu hohe Zahlen. Man stelle sich mal vor, welchen horrenden, unrealistischen Verkaufspreis ein Spiel mit dieser Anzahl an Spielsteinen, Karten oder ähnlichem erzielen würde. In "SOS Titanic" sind es daher nur **60 Passagierkarten**. Der Anteil an Überlebenden, der dem historischen Untergang der Titanic entspricht, wäre demnach 19 Passagieren.

Die Passagiere - das wissen wir schon aus dem elffachen Oscar-prämierten Blockbuster des Jahres 1997 - kommen



nicht alle aus derselben sozialen Schicht. Und so gibt es auch hier eine **Zweiklassengesellschaft**. Die Passagiere der ersten Klasse sind in violett gehalten, mit Werten von 1 bis 13 (je zweimal). Die gelben Karten (je zweimal die Werte von 1 bis 17) stellen die Passagiere der zweiten Klasse dar. Es versteht sich von selbst, dass bei allen Rettungsvorgängen und vor allem auch in den Rettungsbooten auf eine strikte Trennung dieser beiden Klassen geachtet werden muss. Wo kämen wir denn sonst hin?!



Die Titanic selbst wird durch ein **Ringbuch** repräsentiert. Zu Beginn wird die erste Seite aufgeschlagen, welche das noch intakte Schiff mit sechs Decks zeigt. Auf den ersten vier Decks haben sich schon Passagiere versammelt, was durch vier Reihen zu 4, 6, 8 und 10 Karten dargestellt wird. Von jeder Reihe wird nur die erste Karte aufgedeckt.

Fortsetzung von „SOS Titanic“

Es gilt nun für die Spieler, die offenen Passagierkarten in exakter numerischer Reihenfolge zu **ordnen**. In eine bestehende Reihe dürfen ein oder mehrere Passagiere derselben Klasse in absteigender Reihenfolge bewegt werden. Auf einem Rettungsboot (Rang 1) müssen die Passagiere - die Überlebenden! - hingegen in aufsteigender Reihenfolge platziert werden.

Nachdem ein Spieler alle möglichen und erlaubten Passagierbewegungen durchgeführt hat (freiwillige Aktion), bereitet er - als Pflichtaktion - die **Rettung der Passagiere** vor, indem er neue Karten vom Passagier-Stapel zieht. Genau eine der gezogenen Karten darf er in eine passende Reihe oder passend in ein Rettungsboot legen. Passt aber keine der gezogenen Karten, ist die Rettungsaktion gescheitert, was zur Folge hat, dass auf die nächste Seite des Titanic-Buchs umgeblättert wird. Umgeblättert werden muss auch, wenn der Nachziehstapel leer ist und der gut gemischte Ablagestapel den neuen Passagierstapel bildet.

Das **Umblättern** des Titanic-Buchs illustriert das Vorschreiten der Zeit und den damit verbundenen allmählichen Untergang des Luxuskreuzers. Die Abbildungen im Ringbuch zeigen daher auch, wie die Titanic immer

mehr Tiefgang bekommt. Ist schließlich ein Deck vollgelaufen, stürmen die dort befindlichen Passagiere panikartig in Richtung Heck. Im Spiel bedeutet dies, dass die Reihe des vollgelaufenen Decks in die nächste Kartenreihe eingemischt wird. Jede Ordnung, die dort mühsam hergestellt werden konnte, geht dadurch wieder verloren, was die weitere Aufgabe erheblich erschwert.



Das Spiel endet, wenn entweder alle Passagiere gerettet werden konnten - ein eher seltenes Ereignis - oder wenn die Titanic ganz in den nordatlantischen Fluten versunken ist. Die Anzahl der Passagiere, die auf Rettungsboote gebracht werden konnte, entspricht dann der erzielten **Punktezahl**. Nur im glücklichen Falle, dass alle Passagiere das Unglück überleben konnten, gibt es noch ein paar Extrapunkte.

Das Spielprinzip wird wahrscheinlich vielen, vielen Leuten **vertraut** sein. Es ist das gute alte "Patience", heutzutage besser bekannt durch das PC-Spiel "Solitär". Wer hat sich nicht schon im Büro oder

daheim am Schreibtisch die Zeit damit vertrieben, die Karten einer Kartenauslage so zu ordnen, dass sie schließlich "aufgeht"? Die wesentlichen Spielelemente - eine Kartenauslage mit Karten in zwei Farben, Regeln um Ordnung herzustellen und der Druck, dies in einer gewissen Zeit zu schaffen - finden wir auch bei "SOS Titanic" vor.

Den beiden Autoren Bruno Cathala und Ludovic Maublanc ist es aber zu verdanken, dass man beim Spielen nicht so sehr ans Kartensortieren denkt, sondern sich wirklich wie ein Bordsteward vorfindet, der die Passagiere möglichst diszipliniert in die Rettungsboote geleiten will. Das **Spielmaterial** ist stilge-

recht und mit viel Liebe zum Detail gestaltet, was eine dichte Atmosphäre schafft. So zielt etwa die Rückseite der Passagierkarten eine Abbildung des Boarding Pass der White Star Line. Jede Passagierkarte zeigt zudem eine andere Person, je nach Klasse in normalen Klamotten oder in sündteuren Anzügen bzw. Roben. Interessantes Detail am Rande: Die niedrigen Karten sind sämtlich Frauen oder Kinder, welche bekanntlich in einem Unglücksfall zuerst gerettet werden müssen.

Der **Glücksanteil** ist naturgemäß recht hoch. Wie beim "Solitär" ist auch hier kein Kraut gewachsen, wenn die Karten falsch fallen, wenn

Fortsetzung von „SOS Titanic“

wichtige Karten tief in den Reihen verborgen liegen und einfach nichts in der offenen Auslage passen will. Die zufällige Anfangsverteilung der Karten ist schon sehr ausschlaggebend, wie viele Passagiere man zu retten vermag.

Trotzdem ist man dem Schicksal nicht so hilflos ausgeliefert wie ein manövrierunfähiges Schiff im eisigen Polarmeer. Das liegt an den **Aktionskarten**, die ich noch erwähnt habe. Statt die Rettung der Passagiere vorzubereiten (vulgo Passagierkarten vom Stapel zu ziehen), kann man eine seiner Aktionskarten spielen. Es gibt 11 verschiedene Aktionskarten, welche unterschiedliche Vorteile bringen. So erlaubt etwa die Karte "Beilebung!" das Durchsuchen des Passagier-Stapels nach einer beliebigen Karte. Ein "Blinder Passagier" kann eine Zeit lang einen beliebigen Wert der jeweiligen Klasse ersetzen. Oder man kann sich mit "Bereit machen!" die obersten 5 Karten des Passagier-Stapels anschauen und in beliebiger Reihenfolge auf und/oder unter den Stapel legen. Mit geschicktem, wohlüberlegtem Einsatz dieser Aktionskarten kann man dem Schicksal oft ein Schnippchen schlagen und die eine oder andere verzwickte Situation retten.

Eine Aktionskarte darf man jedes Mal dann vom Stapel ziehen, wenn man keine passende Karte bei der Vorbereitung der Rettung der Pas-



sagiere gezogen hat. Wie viele Aktionskarten ein Spieler bereits zu Beginn des Spiels erhält, hängt davon ab, welches **Crew-Mitglied** er verkörpert. Jeder Spieler zieht bei Spielbeginn nämlich eine von 10 Crew-Mitgliedskarten, welche nebenbei angibt, wie viele Karten er höchstens vom Passagier-Stapel ziehen darf. Außerdem verfügt jedes Mitglied der Besatzung über eine **Sonderfähigkeit**, zum Beispiel darf William Murdoch, Erster Offizier an Bord des Ozeandampfers, alle passenden Passagiere spielen, wenn er Karten nachzieht.

Während bei einer Solo-Partie natürlich der Spieler selbst für alle Handlungen verantwortlich ist, kann man sich beim **Teamspiel** absprechen, die Aktionen koordinieren. Vor allem die Fähigkeiten der Crew-Mitglieder sollten klug aufeinander abgestimmt werden. Somit eignet sich das Spiel nicht nur als solitärer Zeitvertreib, sondern auch für Gruppentreiben bis zu fünf Spielern.

"SOS Titanic" ist nach "Dog" und "Augustus" ein weiteres Beispiel dafür, dass alte Spielideen nicht komplett aus der Mode kommen müssen, und mit entsprechender Modernisierung und Adaptierung an die Bedürfnisse der heutigen Spielergeneration noch immer ihren besonderen Reiz haben. Mir und meinen Spielern bereitet das Spiel immer wieder spannende Partien, und es ist uns sogar - selten aber doch - gelungen, alle Passagiere der R.M.S Titanic zu retten...

Mealy

Game News -
Wertung



Piratenfilm
Deutschland 2014
Regie: Klaus Teuber
Kosmos Filme
Dauer: ca. 75 Minuten

Impressum

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

© 2014 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Klaus Teuber hat ja schon ein paar Oscars gewonnen, bevor er mit „Die Siedler von Catan“ sein Meisterstück drehte. Seitdem hat er unzählige Sequels und Prequels geschaffen, die „Catan“-Welt erweitert und variiert. Auch sein neuestes Werk hat - auch wenn es thematisch nicht so aussieht - seine Wurzeln in Catan. Die Art und Weise, wie der Kultregisseur die Protagonisten neue Welten entdecken und Handel betreiben lässt, hat er so ähnlich schon bei „Sternenschiff Catan“ verwendet. Das Geschehen wurde nun in die



Hafenstädte des Handelsbundes verlegt, wo die Kapitäne des Bundes die von Piraten überfallenen Hafenstädte unterstützen sollen.

Ein vor allem optisch beeindruckender Streifen, der die Teuber-Fans wieder begeistern wird. Prädikat: besonders wertvoll!



Ritter der Knoblerunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:
* Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten