

# HARR, HARR IM TRAUNERHOF !!!

Wildes Piratengelage am Mittwoch, den 3. Sept. 2014! (S.1)



265. Ausg. 28. Aug. '14  
Auflage 100 Stück (!!!)  
23. Jg., Abo 15 Euro



## Game News - Trauner Eigenreportage

Spätestens seit das Internet auf unseren Mobiltelefonen angekommen ist, gibt es für jede noch so rumgetränkte Idee ein genügend großes Pulikum, um sie zu einem fixen Bestandteil unserer Kultur werden zu lassen.

Mittlerweile gibt es mehr Tage für irgendwas als man in einem Jahr unterbringen kann.

Am 19. September ist also „talk like a pirate day“. Seit April letzten Jahres wissen wir zwar, dass der typische Piratenslang nur für Piratenfilme typisch ist, das soll uns aber nicht davon abhalten einen Tag lang Spaß damit zu haben. Falls ihr die-

ses Slangs noch nicht so ganz mächtig seid, lege ich euch das Video zum Mitsingen ans Herz:

<http://www.talklikeapirate.com/>

Bis dahin also noch brav üben, Einlass gibt's nur für jene, die den Text fehlerfrei rezitieren können. Und nicht vergessen: Stehlt keine Boote, auch nicht im Internet.



HAGAR  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde

### Eröffnung der Saunasaison 2014/15

Das Sommerwetter hätte ja grundsätzlich einen früheren Termin für die Eröffnung der Saunasaison 2014/15 zugelassen. Aber aus Erfahrung bietet sich der September am besten dafür an. Somit lädt die Saunarunde „Schweißperle“ jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr alle Interessierten zum gemeinsamen Schwitzen und gelegentlichen Spielen zwischen den Saunagängen ein.

### Knobelritter auf Facebook

Seit einigen Monaten sind die Knobelritter nun auch schon auf Facebook vertreten, wo vor allem auf die gemeinsamen Aktivitäten, auf neue Spiele im Spieleklub und auf die interessantesten Neuerscheinungen hingewiesen wird. Außerdem werden die wichtigsten Veranstaltungen angekündigt und meist auch mit Fotos dokumentiert.

Wir laden alle Facebook-Besucher ein, unsere Seite mit einem „Gefällt mir!“ zu kommentieren, fleißig zu teilen und damit unser Hobby zu einer größeren Verbreitung zu verhelfen.

### Zwischenwertung bei den Knobelritten

Nach acht von zwölf relevanten Spieleabend ergibt sich folgendes Ranking:

1. Prinz Reinhold	201
2. König Franky	186
3. Herzog Gerhard	173,5
4. Knappe Jakob F.	111,5
5. Earl Oliver K.	93
6. Herzog Udo	91
7. Knappe Josef	87
8. Earl Johannes	76,5
9. Lady Nicole	71,5
10. Graf Thomas L.	66,5
11. Earl Andreas H.	59,5
Prinzessin Ute	59,5
13. Lady Angie	44,5
14. Königin Doris	23,5
15. Graf Christian	21
16. Ritter Stephan	20



### Neues vom Trauner Spielekreis

#### Knobelpreis 2014

Beim der Knobelritter am Mittwoch, den 1. Oktober 2014 werden wir in einem 1. Wahlgang aus der langen Liste der interessanten Taktikspiele des Jahrgangs 2013/14 eine Nominierungsliste von 3 bis 5 Spielen wählen, aus der dann in einem 2. Wahlgang im November jenes Spiel gekürt wird, welches den heurigen „Knobelpreis“ erhält.

#### Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) diesmal Sonntag, der 7. Sept. 2014 bis spätestens 12:00 Uhr.

# Game News - Spielkritik

Papageien, Schatztruhen, Totenkopf-Flaggen, usw. - im nachfolgend beschriebenen Spiel finden wir alles, was zum Piraten-Milieu gehört, womit es ausgezeichnet zum Thema des nächsten Spieleabends passt...



**Titel: Skull King**  
Art des Spiels: **Stich-Vorhersagespiel**  
Spielauteur: **Brent Beck**  
Verlag: **Schmidt Spiele**  
Jahrgang: **2014**  
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 10,-**

Ich bin enttäuscht. All meiner Illusionen beraubt. Alles, was ich über Piraten weiß oder zu wissen glaubte, was ich gelesen, auf dem Fernsehschirm und der Kinoleinwand gesehen und in Brettspielen gespielt habe, stimmt in Wirklichkeit gar nicht. Meine ganze Welt bricht zusammen, denn die Hintergrundgeschichte von "Skull King" verrät mir,

dass absolut keine Rede ist von blutigen Seeschlachten verwegener Freibeuter mit Kanonendonner und Enterhaken. Vielmehr trugen ehrwürdige Seeräuber ihre Kämpfe um wertvolle Beute in schäbigen Tavernen am Spieltisch mit Karten aus. So wie wir normalen Spieler also...

"Skull King" gehört zu den sogenannten **Stich-Vorhersagespielen**. Somit gilt es nicht, möglichst viele Stiche mit seinen Karten zu machen, sondern vorher abzuwägen, wie viele Stiche man machen könnte und im anschließenden Stichspiel zu versuchen, diese Prognose auch tunlichst zu erfüllen.

Werfen wir daher erst einmal einen Blick auf die Spielkarten. Da gibt es zuerst einmal die für ein Stichspiel obligatorischen **Farb-Karten**. Hier sind es 52 Stück, nämlich 4 verschiedene Farben jeweils in der Werten von 1 bis 13. Die Illustrationen wurden zum Thema passend gewählt, so finden wir Papageien (rot), Schatztruhen (blau), Schatzkarten (gelb) und Totenkopf-Flaggen (schwarz). Der "Jolly Roger" ist übrigens die höchste Farbe im Spiel und über-



trumpft alle anderen Farben, unabhängig vom Zahlenwert.

Daneben finden wir aber noch **Sonderkarten**. Die Karte "Escape" hat den Wert "0" und ist immer die niedrigste Karte. Man flüchtet sozusagen, um einem Stich zu entgehen. Die "Mermaid" (Meerjungfrau) wiederum ist höher als alle Farb-Karten. In der Hierarchie über ihr stehen noch Piraten-Karten, alle mit individuellem Namen und eigener Abbildung, wie beispielsweise "Harry the Giant". Die höchste Karte im Spiel ist jedoch der "Skull King", eine Art Supertrumpf, der (fast) alle anderen Karten sticht. Die einzige Ausnahme stellt die Mermaid dar, die immer gewinnt, wenn sich der Skull King im selben Stich befindet, unabhängig, welche anderen Karten noch im Stich sind.

Der Wettstreit der Piraten geht über **10 Durchgänge**. Während im ersten Durchgang jeder nur eine Karte zur Verfügung hat, steigt die Zahl der Karten von Durchgang zu Durchgang um je eine an. Vor jedem Durchgang müssen die Spieler anzeigen, wie viele Stiche sie in diesem Durchgang gewinnen wollen.

Die **Stichregeln** im anschließenden Stichspiel sind

## Fortsetzung von „Skull King“

relativ einfach. Grundsätzlich muss ein Spieler die ausgespielte Farbe bedienen. Allerdings kann ein Spieler, auch wenn er die Farbe bedienen könnte, jederzeit auch eine der erwähnten Sonderkarten spielen, um etwa mit einem Piraten einen Stich zu erzielen oder einem ungewünschten Stichgewinn durch Flucht zu entgehen.

Sind alle Handkarten ausgespielt, kommt es zur **Punktevergabe**. Nur wer die richtige Anzahl an Stichen vorhergesagt hat, bekommt Pluspunkte gutgeschrieben, und zwar 20 Punkte je Stich. Wer daneben lag, muss pro Stich Differenz 10 Minuspunkte hinnehmen. Wer nach dem Ende von 10 Runden die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, hat die "Schlacht" für sich entschieden.



Nachdem "Skull King" zu den Stich-Vorhersagespielen gehört, muss es sich wohl eher über den **Vergleich** mit anderen Spielen dieses Genres (wie etwa "Wizard") gefallen lassen. Ein großer Unterschied besteht schon allein darin, dass es bei "Skull King" keine absolut sicheren Stiche gibt. Dass



die allerhöchste Karte - der "Skull King" höchstpersönlich - dennoch von einer ansonsten niedrigeren Karte ("Mermaid") gestochen werden kann, ist zwar so innovativ nicht, fügt sich hier aber erstklassig in das Spiel ein.

In dieselbe Kerbe schlägt die Regelung der **Nullansagen**. Macht ein Spieler die Ansage "keinen Stich" und schafft dies auch, erhält er Punkte entsprechende der aktuellen Runde mal 10. In der letzten Runde kann man auf diese Weise also 100 Punkte gewinnen. Allerdings ist die Ankündigung, keinen Stich machen zu wollen, mit einem großen Risiko verbunden. Bei Misslingen erhält man nämlich dieselbe Anzahl an Minuspunkten! Hohe Gewinnmöglichkeiten bei gleichzeitig hohem Risiko sorgen bekanntlich für besonderes Kribbeln in der Runde.

Das alles sorgt dafür, dass bei "Skull King" der Spaß im Vordergrund steht. **Überschneidende Wendungen** sind an der Tagesordnung. Großes Gelächter am Tisch, wenn etwa

ein sicher geglaubter Stich doch noch verloren wird. Ungläubiges Kopfschütteln und Fluchen, wenn eine allem Anschein nach "starke Hand" plötzlich nur wenige Stiche bringt. Und eine Mordsgaudi, wenn man einmal sogar mit einer "Escape"-Karte sticht.

Dies geht aber **zu Lasten der Planbarkeit**, was von einigen Spielern nicht ganz zu Unrecht kritisiert wird. Vor allem echte Kartenspieler, die taktischere Spiele wie Tarock, Skat oder Bridge bevorzugen, zählen daher sicher nicht zu den Anhängern von "Skull King". In größeren, lockeren Gruppen beschert es hingegen einen hohen Unterhaltungswert. Dazu passt auch die gelungene **thematische Einbindung** mit stilvollen Karten und vor allem dem Ritual, mit dem die Spieler gleichzeitig ihre Stichzahl ansagen: Mit einem lauten "YO-HO-HO!" wird die Faust dreimal auf den Tisch geknallt, mit dem zweiten "HO" werden so viele Finger ausgestreckt wie beabsichtigte Stiche. Da kommt richtige Hafenkneipen-Stimmung auf.

Die Punktwertung erscheint mir **gut austariert**.

## Fortsetzung von „Skull King“

Den vor allem im späteren Spielverlauf hohen Punkten für Nullansagen stehen 20 Punkte je Stich gegenüber. Zudem gibt es saftige Bonuspunkte für das - ohne Säbel durchgeführte - Abstechen von Piraten (je +30) und sogar 50 Bonuspunkte, wenn es gelingt, mit einer Mermaid den Skull King zu besiegen. Auf diese Weise lassen sich in den letzten Runden sowohl mit guten als auch mit schlechten Karten - richtige Prognosen vorausgesetzt - recht viele Punkte machen, was der Spannung förderlich ist.



Wem andere Kartenspiele zu taktisch und zu wenig unterhaltsam sind, der ist mit "Skull King" sicher gut bedient. Noch dazu bei dem tollen Preis-Leistungsverhältnis...

*Weekly*

### Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Sommerzeit - Urlaubszeit! Dies mussten wir beim letzten offiziellen Treffen der Knobelfreunde am Mittwoch, den 23. Juli schmerzhaft feststellen. Gerade mal 5 Ritter und Ritterinnen (political correctness!) verirrt sich in den Trauerhof. Zu wenig, wie ich finde, um eine aussagekräftige Abstimmung für unsere „Hall of Games“ zu ermöglichen. Wir werden deshalb ausnahmsweise (wir hoffen doch, dass sich das im Herbst wieder normalisiert) keine neue Wertung durchführen, sondern übernehmen die alte, ohne dass wir Punkte vergeben. Die fünf Votings sollen dafür zusätzlich ins nächste Votung einfließen, die 5 tapferen Recken sollen schließlich für ihr Erscheinen belohnt werden.

Hier noch ein kurzer Überblick, „was bisher geschah“: ABLUXXEN hält nach wie vor die Spitze und wird voraussichtlich einen Durchmarsch in unsere Ruhmeshalle machen.

Dahinter schaut es etwas trübe aus, denn keines der nachfolgenden Spiele - FIVE CROWNS (2.), MAGE KNIGHT (3.), PAPUA (4.) und LA CITTÀ (5.) drängt sich für eine „Beförderung“ auf, während ehemals aussichtsreiche Kandidaten - LINQ, BRÜGGE, RUSSIAN RAILROADS, HANABI, etc. schwächeln.

Neuvorgeschlagen wurden das frisch gekürte „Spiel des Jahres“ CAMEL UP, sowie das Kosmos-Spiel DIMENSION. Es verspricht, ein spannender Voting-Herbst zu werden, vorausgesetzt, die Knobelfreunde stimmen fleißig ab...

#### Wertung:

1. Abluxxen	9/+ 15/-0/24/ =
2. Five Crowns	*3/+ 10/-0/13/ +
3. Mage Knight	4/+ 6/-0/10/ =
4. Papua	5/+ 4/-1/ 8/ -
5. La Città	*3/+ 4/-0/ 7/ +
6. Russian Railroads	4/+ 2/-0/ 6/ -
7. Brügge	4/+ 1/-0/ 5/ -
Cuatro	3/+ 2/-0/ 5/ =
Linq	2/+ 3/-0/ 5/ +
10. Hanabi	2/+ 2/-0/ 4/ -
11. Port Royal	1/+ 2/-0/ 3/ -

Vorschläge: Camel Up (1 x), Dimension (1 x)

## Game News - Spielekritik

**Piraten ist ja nicht unbedingt ein rechtschaffener Beruf, weshalb diesen Ausübende schon mal mit dem Gesetz in Konflikt geraten und bisweilen ein anderes, etwas eingeeignetes Domizil erhalten. Bis sie dann doch wieder einen Tapetenwechsel anstreben...**



**Titel: Cartagena**  
**Art des Spiels: taktisches Laufspiel**  
**Spielauteur: Leo Colovini**  
**Verlag: Ravensburger**  
**Jahrgang: 2014**  
**Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler**  
**Alter: ab 8 Jahren**  
**Dauer: 20 bis 45 Minuten**  
**Preis: ca. Euro 25,-**

Also, ich würde mir an der Stelle des Gefängnisdirektors von Cartagena ernsthafte Gedanken über die Sicherheitsvorkehrungen und die Maßnahmen zur Verhinderung von Ausbrüchen machen. Bereits vor 14 Jahren gelang einer Handvoll Piraten die Flucht aus der berüchtigten Festung von Cartagena, damals unter der Leitung von Winning Moves. Und jetzt sind schon wieder einige der Häftlinge ausgebücht. Diesmal sollen Männer aus Ravensburg die Flucht geplant haben...

Die Ausbrecher haben diesmal jedoch einen anderen Fluchtweg gewählt. Nicht durch den dunklen, engen, gewundenen Tunnel suchen sie ihren Weg in die Freiheit, sondern durch einen undurchdringlichen **Dschungelpfad**. Fünf der sechs Spielplanteile werden auf beliebige Weise so aneinander gelegt, dass ein durchgehender Pfad entsteht. An einem Ende befindet sich der Sammelplatz, auf dem alle Piraten - je vier pro Spieler - starten. Das Ziel - das rettende Ruderboot - liegt am anderen Ende der Strecke.

Auf jedem Spielplanteil sind auch je sechs unterschiedliche **Symbole** abgebildet: Rumflasche, Schlüsselbund, Pistole, Enterhaken, Laterne und Fernrohr. Diese Symbole sind für die Bewegung relevant und finden sich auch gleichmäßig verteilt auf den 90 Spielkarten (jeweils 15 Stück). Vom gut gemischten Stapel erhält der Startspieler sechs Spielkarten, die anderen Spieler im Uhrzeigersinn bekommen jeweils um eine Karte weniger.



Der **Spielablauf** ist sogar für den einfältigsten Deckschrubber leicht zu kapieren. Wer an der Reihe ist, darf zwei Aktionen mit seinen Piraten ausführen. Dabei kann er für jede Aktion entscheiden, ob er eine Karte ausspielt und damit einen eigenen Piraten vorwärts zieht - und zwar auf das nächste unbesetzte Symbol der ausgespielten Art. Oder ob er einen eigenen Piraten auf dem Pfad rückwärts zieht, und zwar zum nächsten Feld zurück, das mit 1 oder 2 beliebigen Piraten besetzt ist, und dann entsprechend eine oder zwei Karten nachzieht. Sobald es ein Spieler auf diese Weise geschafft hat, dass alle seine vier Piraten auf dem Boot stehen, hat dieser das Spiel gewonnen.

Zwei Dinge sind wichtig, um sich bei der "spannenden Flucht aus der Festung" - so der Untertitel - gegen die Mit-

## Fortsetzung von „Cartagena“

häfflinge durchzusetzen. Zum einen gezeiltes **Kartenmanagement**. Im Gegensatz zu vielen kartengesteuerten Laufspielen gibt es hier nämlich keinen geregelten Kartennachschub. Man zieht also nicht etwa automatisch am Ende des Zuges eine Karte nach. Nachdem die Handkarten durch das Vorwärtsziehen von Figuren immer weniger werden, gilt es irgendwann einmal, eigene Piraten auch wieder rückwärts zu ziehen, um neue Karten zu erhalten. Vereinfacht könnte man zusammenfassen: Karte weg > Figur vorwärts, Figur rückwärts > Karte(n) hinzu.

Zum anderen ist **taktisch kluger Einsatz** der beiden Aktionsmöglichkeiten gefragt. Es gilt, die knappen Ressourcen gut zu verwalten. Beim Vorwärtsziehen kann man weite Wege machen, wenn die nächsten Symbole der ausgespielten Karte bereits besetzt sind, und Rückwärtsziehen sollte man dann ausnutzen, wenn man nicht allzu viele Felder verliert und/oder die Chance auf 2 Karten hat. Beides erfordert allerdings viel Überblick.

Die **Interaktion** ist jedoch bei "Cartagena" fast nicht vorhanden. Sie beschränkt sich darauf, dem nachfolgenden Spieler möglichst keine Vorlagen zu liefern. Ansonsten ist es ein reines Optimieren der eigenen Möglichkeiten, gepaart mit flexiblem Reagieren auf sich bietende Gelegenheiten.

Der **Glücksanteil** ist dafür umso höher. Die Karten werden verdeckt nachgezogen, und durch die geheim gehaltene Kartenhand der Mitspieler lassen sich deren Absichten und Optionen auch nicht erkennen. Für ein lockeres, unterhaltsames Spielchen - die Flucht aus der Festung dauert nur ungefähr eine halbe Stunde - geht es schon in Ordnung, wenn Fortuna einen gewissen Einfluss hat.

Das **Fortgeschritten-Spiel** dauert dann etwa 15 Minuten länger. Dabei werden alle sechs Spielplanteile verwendet, außerdem spielt jeder dann mit 5 Piraten seiner Farbe. Dies allein reicht schon aus, um die Spieldauer etwas zu verlängern. Es wird aber insgesamt auch ein wenig grübelastiger, da jedem Spieler pro Zug nun 3 Aktionen zur Verfügung stehen. Da braucht es automatisch mehr Zeit, wenn jeder Spieler das Optimum aus seinem Spielzug herausholen möchte.

Ich finde, dass das Spiel in der Grundversion vollkommen ausreicht. Da besitzt es meiner Meinung nach das **richtige Mittelmaß** zwischen Glück und Taktik, und die Spieldauer passt dazu ausgezeichnet. "Cartagena" ist sicher kein taktischer Leckerbissen, aber gut genug für eine unterhaltsame halbe Stunde "Flucht aus dem Alltag" ;-)

*Maily*

7



### Vergleich:

In der Einleitung habe ich ja erwähnt, dass "Cartagena" eine Neuauflage ist. Das Original aus dem Hause "Winning Moves" ist eigentlich die Fortgeschrittenen-Variante aus der Ravensburger-Ausgabe, die nur minimale Änderungen aufweist. Abgesehen von Abweichungen in der Schachtelgröße, den Figuren und der Grafik gab es beim "Winning Moves"-Spiel um ein paar mehr Spielkarten. Erwähnenswert ist noch die dort enthaltene "Tortuga"-Version des Spiels, bei der nur mit offenen Karten - Handkarten als auch Nachziehkarten! - gespielt wird. Diese Variante kam in unseren Spielerunden allerdings überhaupt nicht an, da die Downtime durch lange Grübelphasen überproportional ansteigt.

### Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

Okay, neben Piraten spielen beim nächsten Spiel auch andere Personen eine wichtige Rolle. Aber zumindest das Cover zielt das Konterfei eines alten Seeräubers...



Titel: **Port Royal**

Art des Spiels: **Karten-Zockerspiel**

Autor: **Alexander Pfister**

Verlag: **Pegasus Spiele**

Jahrgang: **2014**

Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **20 bis 50 Minuten**

Preis: **ca. Euro 10,-**

Wenn ein neues Spiel auf dem Tisch landet, beginne ich meine Erklärungen gerne mit den Worten "Ihr übernehmt die Rollen von Entdeckern/Familienoberhäuptern/Feldherren/Baumeistern...". Auf diese Weise können sich die Spieler gleich identifizieren, verstehen schneller, was von ihnen im Spiel verlangt wird und sind sofort mitten im Spielgeschehen. Bei "Port Royal" ist dieses Prozedere allerdings nicht so einfach. Sind wir nun

Piraten, da Handelsschiffe gekapert werden? Sind wir Kapitäne, weil wir verschiedene Besatzungsmitglieder anheuern? Oder gar Reeder, da wir mit Schiffsloadungen handeln und Steuern entrichten müssen?

"Port Royal" ist auf jeden Fall ein **Kartenspiel**, kommt doch das gesamte Spielmaterial - mit Ausnahme der Spielkarte - mit Ausnahme der Rückseite nämlich je eine Münze - wahrscheinlich eine Dublone - abgebildet ist. Es kann sehr rasch losgelegt werden, denn als einzige Spielvorbereitung wird der ganze Kartenstapel sorgfältig gemischt, und jeder Spieler erhält davon drei Karten, die er mit der Münzseite nach oben vor sich auslegt.

Wer an der Reihe ist, deckt zuerst vom Nachziehstapel eine Karte nach der anderen auf und legt sie als "**Hafenauslage**" nebeneinander in die Tischmitte. Diese Phase "**Entdeckung**" dauert solange, bis der Spieler sie freiwillig beendet, woraufhin die zweite Phase beginnt. Befinden sich jedoch zwei gleichfarbige Schiffe in der Auslage, ist der Zug des Spielers zwangsweise sofort beendet, ohne dass die zweite Phase stattfindet.

In der zweiten Phase "**Handeln und Heuern**" schließlich kann der Spieler Karten aus der Hafenauslage nehmen. Nimmt er ein **Schiff**, legt er dieses auf den Ablagestapel und erhält die im oberen Bereich der Karte angegebene Anzahl an Münzen. Heuert er stattdessen eine **Person** an, bezahlt er die im unteren Bereich angegebenen Kosten und platziert die Person in seiner persönlichen Auslage. Die Fertigkeit dieser Person kann er ab sofort für den Rest des Spiels nutzen.

Anschließend können auch die **anderen Spieler** im Uhrzeigersinn nach denselben Regeln eine Karte der Hafenauslage nehmen. Allerdings müssen sie dafür zusätzlich dem aktiven Spieler eine Münze zahlen.



8

## Fortsetzung von „Port Royal“

Alle Karten, die man in seine persönliche Auslage legt, tragen in der rechten oberen Ecke einen Wert zwischen 0 und 6 im Wappen. Dies sind die **Einflusspunkte**, die man damit erzielt. Sobald ein Spieler mindestens 12 Einflusspunkte erreicht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft aktiv waren. Wer schlussendlich die meisten Einflusspunkte sammeln konnte, hat sich als der erfolgreichste Pirat, Kapitän, Reeder, Händler, oder was auch immer, herausgestellt.

Nachdem die Karten das Um und Auf des Spiels sind, halte ich einen detaillierteren Blick darauf für angebracht. Die **Schiffe** - sie machen 50 der 120 Karten aus - unterscheiden sich grundsätzlich in ihren Farben. So sind alle kleinen Pinassen in Gelb gehalten, die etwas größeren Fleuten in Blau und die Barken in Grün. Die roten Schiffe zeigen Fregatten, und die größten Schiffe sind die schwarzen Galeonen. Auch innerhalb der verschiedenen Gruppen gibt es noch unterschiedliche Werte, nämlich einerseits in den Einnahmen (zwischen 1 und 4 Münzen), andererseits in der Anzahl der aufgedruckten Säbel, welche den Verteidigungswert darstellen.

Die zweite wichtige Kartenart sind die **Personen**, die genau die Hälfte aller Karten ausmachen. Wie bereits erwähnt, weisen Personen-



karten zwei Werte auf: ihre Kosten sowie ihre Einflusspunkte. Daneben besitzt aber jede Person einen speziellen Nutzen. Ich möchte hier keine Aufzählung machen, aber ein paar wichtige Fertigkeiten sollen schon beschrieben werden.

Da gibt es zunächst die Händler, welche zusätzliche Einnahmen bringen, wenn Schiffe der entsprechenden Farbe genommen werden. Mit der (vereinten) Kampfkraft von Matrosen und/oder Piraten - angezeigt durch Säbel - können eventuell Schiffe abgewehrt werden, dazu später noch Genaueres. Einige Personen wirken sich auf unterschiedliche Weise auf die Hafenauslage aus, so verbilligt etwa ein Fräulein das Anheuern weiterer Personen. Und dann gibt es noch Personen, die genutzt werden können, um Expeditionsauftrufen zu folgen (Priester, Kapitän, Siedler, etc.).

**Expeditionsaufrufe** sind eine besondere Art von Karten. Anders als Schiffe und Personen kommt ein Expeditionsauftruf nicht in die Hafenauslage, wenn er gezogen

wird, sondern wird etwas abseits offen ausgelegt. Wer die auf einer Expeditionskarte geforderten Personen angeheuert hat, darf diese in seinem Zug abgeben, um diesen Expeditionsauftruf zu erfüllen. Neben der höheren Anzahl an Einflusspunkten wird er dafür auch noch mit ein paar Münzen belohnt.

Bleiben nur mehr die Karten "**Steuererhöhungen**". Diese Karten kommen ebenfalls nicht in die Hafenauslage. Sie erfüllen zwei Funktionen. Zuerst müssen alle Spieler mit 12 oder mehr Münzen sofort die Hälfte ihres Vermögens (abgerundet) abgeben. Auf diese Weise wird - ähnlich dem "catanischen" Räuber - übermäßiges Horten bestraft. Anschließend erhält je nach Steuererhöhung - entweder der Spieler mit den meisten Säbeln oder jener mit den wenigsten Einflusspunkten 1 Münze.

Das wesentliche Spielelement ist das Bilden der Hafenauslage. Ich habe davon geschrieben, dass sich der aktive Spieler nach dem freiwilligen Beenden des "Entdeckens" Karten aus der gebil-

## Fortsetzung von „Port Royal“

deten Hafenauslage nehmen darf. Wie viele Karten er nehmen darf, hängt davon ab, wie viele verschiedenfarbige Schiffe ausliegen. Bei 0 bis 3 Schiffen hat er sich bloß Anrecht auf eine einzige Karte. Bei vier verschiedenfarbigen Schiffen sind es schon 2 Karten, und liegen tatsächlich einmal Schiffe aller fünf Farben aus, erhöht sich seine Ausbeute auf 3 Karten. Logischerweise ist es von Vorteil, mehr Karten zu bekommen. Diesem **höheren Ertrag** steht allerdings auch ein **erhöhtes Risiko** gegenüber. Je mehr Schiffe bereits ausliegen, umso größer ist nämlich die Gefahr, ein Schiff mit gleicher Farbe aufzudecken und dadurch völlig leer auszugehen. Das ist äußerst reizvoll und erinnert ein wenig an den Würfel-Klassiker "Can't Stop!".

Ein Mittel, seine Chancen diesbezüglich zu steigern, liegt in der **Abwehr** unliebsamer Schiffe. Matrosen und Piraten bieten durch ihren Kampfwert in Form von 1 bzw. 2 Säbeln die Möglichkeit, ein gerade aufgedecktes Schiff abzuwehren, wenn die gemeinsame Kampfkraft der eigenen Mannschaft mindestens der Anzahl der Säbel des Schiffes entspricht. Dies muss allerdings sofort geschehen und kann nicht mehr nachträglich gemacht werden, außerdem gibt es bei den größeren Schiffen auch welche mit Totenkopfsymbol, gegen die auch die stärkste Besatzung nichts hilft.

Aber auch die anderen



Personen ermöglichen interessante Taktiken. Sicher spielt der Zufall eine Rolle, und man kann sich nur bestmöglich danach richten, was sich einem bietet. Aber es macht Spaß, **verschiedene Vorgehensweisen** auszuprobieren, und dem Zufall auf die eine oder andere Art ein Schnippchen zu schlagen. Nach Dutzenden Partien, in denen ich versucht habe, auf möglichst unterschiedliche Weise zu agieren, kann ich "Port Royal" eine recht gelungene und ausgewogene Ausjustierung der einzelnen Werte bescheinigen.

Die **Interaktion** hält sich indes in Grenzen und beschränkt sich aufs Wegschnappen wertvollerer Karten und dem Wettkampf um die wichtigen Expeditionsauftrufe. Das ist allerdings auch schon das einzige Manko, das ich bei "Port Royal" feststellen konnte. Es ist insgesamt ein durchaus spannendes und unterhaltsames Spiel, das man sofort losspielen kann und das selten länger als eine dreiviertel Stunde in Anspruch nimmt. Von mir bekommt das Spiel daher eine ganz klare Empfehlung.

*Wally*

## Game News - Wertung

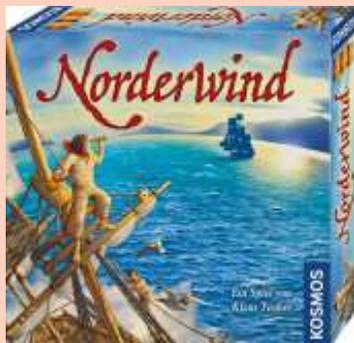


## Notenskala

- ★★★★★ Spitze!
- ★★★★ sehr gut
- ★★★ gutes Spiel
- ★★ so lala
- ★ schwach

# Game News - Spielekritik

Auch das letzte Spiel hat mit Piraten zu tun, zwar nicht hauptsächlich, aber bei Handelsfahrten über offene See mit einem Laderaum voller wertvoller Güter ist unangemeldeter Besuch von zwielichtigen Gestalten meist unvermeidlich...



**Titel: Norderwind**  
Art des Spiels: **Handelsspiel**  
Spieleautor: **Klaus Teuber**  
Verlag: **Kosmos Spiele**  
Jahrgang: **2014**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **60 bis 75 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 29,-**

Die Hafenstädte des Handelsbundes sind durch Piratenüberfälle schwer in Mitleidenschaft geraten. Norderkap braucht unbedingt Wein und Gold, um den brachliegenden Handel wieder anzukurbeln. Olesand wurde von den Piraten niedergebrannt und benötigt dringend Waren wie Holz, Fisch, Salz und Getreide zum Wiederaufbau. Und Trutzhavn sucht Unterstützung in Form von Wein oder Gold als Gegenleistung für die Unterbringung gefangener Piratenkapitäne in deren Kerkern.



Sieht ganz nach einer Herausforderung für uns tapfere Kapitäne aus, denn mit einer ausreichenden Anzahl erfüllter Aufträge können wir unser Ansehen im Handelsbund steigern.

Es gilt also, verschiedene Waren, Geld und - im Falle von Trutzhavn - Gefangene in bestimmte Häfen abzuliefern. All dies haben wir aber klarerweise zu Beginn noch gar nicht. Wir verfügen anfangs gerade mal über ein spärlich bewaffnetes und mit einem kümmerlichen Segel ausgestattetes Schiffchen, dessen Laderaum gährende Leere aufweist. Lediglich ein Startkapital von läppischen 5 Goldmünzen wird uns mit auf die Reise gegeben.

Um also erfolgreich zu sein, müssen wir unser Schiff aufrüsten, Waren einkaufen und Geld zu erwirtschaften. All dies gelingt uns nur, wenn wir in See stechen, um Handelshäfen anzulaufen und/oder unterwegs mit Schiffen zu handeln. Die wichtigste Handlung in unserem Spielzug ist es daher, eine **Handelsfahrt** zu unternehmen.

Bei so einer Handelsfahrt suchen wir uns einen der

**3 Meerkartenstapel** aus. Jeder besteht aus 8 zufällig eingemischten Karten, von denen nur eine einzige, nämlich die jeweilige Zielhafen-Karte, bekannt ist. Wir segeln sozusagen in Richtung des gewählten Zielhafens, aber ansonsten durch unbekannte Gewässer und zu unbekanntem Gefilden.

Wir decken eine Karte nach der anderen vom entsprechenden Stapel auf. Bei den meisten Karten müssen wir uns entscheiden, ob wir die entsprechende Aktion durchführen wollen oder nicht. So können wir in einem **Handelshafen** bis zu 2 Exemplare der abgebildeten Waren zum angegebenen Preis kaufen oder verkaufen. Zu beachten ist nur, dass in unserem Laderaum höchstens 6 Waren Platz finden, und dass wir maximal 2 Waren derselben Sorte lagern dürfen.

In einem **Ausrüstungshafen** wiederum können wir unser kleines Schiff aufrüsten. Wir dürfen entweder 1 Segel zum Preis von 2 Gold erwerben, wodurch sich die Fahrweite unseres Schiffs erhöht. Oder wir verbessern unsere Kampfkraft durch den Kauf einer Kanone für 1 Gold. Oder aber wir heuern ein neues Besatzungsmitglied an (Kosten 1 Gold), welches uns in

**Fortsetzung von „Norderwind“**  
Folge auf die eine oder andere Art Vorteile bringt.

Unterwegs können wir auch **Händlern** begegnen, denen wir - allerdings in beschränkter Zahl - Waren ab- oder verkaufen können. Wenn wir Glück haben, finden wir an einem Riff ein altes **Schiffswrack**, das uns bei näherer Durchsichtung ein paar Goldmünzen einbringt.

Leider hat der rege Warentransport auch ein paar finstere Gesellen angelockt, und so kann es passieren, dass im dichten **Nebel** plötzlich ein **Piratenschiff** vor unserem Bug auftaucht. Ein Würfelwurf bestimmt deren Stärke, die mit 1 bis 3 Totenköpfen dargestellt wird. Daraufhin müssen wir versuchen, die Piraten zu besiegen. Wir werfen die schwarzen Kampfwürfel so oft, wie es der Anzahl unserer Kanonen entspricht. Jede erwürfelte silberne Kugel bedeutet einen Treffer. Gelingt es uns, dem Piratenschiff mindestens so viele Treffer wie Totenköpfe zuzufügen, haben wir es besiegt und dürfen eine Figur "Piratenkapitän" als Belohnung in das Gefängnis unter Deck stecken. Anderenfalls ist unsere Handelsfahrt sofort beendet.

Erst wenn wir die geforderten Waren, Geld oder Piratenkapitäne an Bord haben, lohnt sich der Besuch eines **Zielhafens**. Auf dem Sieg-

punkt-Tableau gibt es für jeden Zielhafen eine eigene Auftragspalte. Nur den jeweils untersten noch nicht erledigten Auftrag jeder Spalte können wir erfüllen, wenn wir einen Zielhafen anlaufen. Wir geben die geforderten Waren ab und dürfen dann einen unserer Siegpunktsteine auf dem Auftragsfeld platzieren.



Das Erfüllen von Aufträgen ist (fast) die einzige Möglichkeit, unsere **Siegpunktsteine** loszuwerden. Wenn es uns gelingt, zuerst 10 Siegpunkte zu erzielen (bzw. 8 im Spiel zu viert), haben wir den beinharten Wettstreit um das höchste Ansehen in den nordischen Gewässern für uns entschieden.

Eine Besonderheit bei Spielen von Klaus Teuber ist, dass er alle Spieler stets in das Spielgeschehen mit einbezieht. Auch hier schauen die Spieler nicht einfach nur zu, wie der aktive Spieler seinen Spielzug abwickelt. Schon aus eigenem Interesse ist es wichtig aufzupassen, welche Meereskarten sich in welchem Stapel befinden. Darüber hinaus haben aber die anderen Spieler bei vielen Karten die Möglichkeit, selbst zu handeln. Ermöglicht wird dies mit **Han-**

**delsbriefen**. Bei den Handels- und Ausrüstungshäfen, sowie bei den Händlern können sich die anderen Spieler durch Abgabe eines Handelsbriefes anschließen, wenn der aktive Spieler die entsprechende Aktion durchführt.

Zu Handelsbriefen kommt man übrigens, wenn man in seinem **Spielzug** weniger als 2 Aktionen durchführt. Pro Fahrt darf man nämlich höchstens so viele Karten aufdecken, wie es der aktuellen Fahrtweite des Schiffs entspricht, und maximal 2 Aktionen durchführen. Die getätigten Aktionen werden dabei zur besseren Übersicht durch Drehen der Karte angezeigt. Wenn man also Pech hat, und entweder zu wenig brauchbare Aktionen vorfindet, oder die Handelsfahrt durch einen Piraten vorzeitig beendet wurde, wird man zumindest mit der Möglichkeit entschädigt, während des Spielzugs eines Mitspielers tätig zu werden.

Die Funktionen der **Besatzungsmitglieder** muss ich noch erwähnen. Jeder bekommt zu Beginn 4 Spielfigu-



## Fortsetzung von „Norderwind“

ren, welche er im Laufe des Spiels in vier von fünf verschiedenen Positionen einsetzen kann, wenn er einen Ausrüstungshafen besucht. Mit einem Kanonier erhöhen sich die Chancen im Kampf gegen die Piraten, der Buchhalter sorgt für höhere Einnahmen beim Warenverkauf, der Bootsmann bringt Vorteile beim Handel mit einem Handelsschiff und der Schatzmeister sorgt für ein bisschen mehr Gold, wenn man zu Beginn seines Spielzugs pleite ist. Besonders beliebt ist aber der Ausguck, denn dieser erlaubt, vor der eigentlichen Handelsfahrt die erste Karte des gewählten Stapels anzuschauen und nach Belieben auf oder unter den Stapel zu geben.

Ich habe öfters über einen inakzeptablen **Glücksanteil** bei "Norderwind" gelesen. Sicher spielt der Zufall eine große Rolle: beim Auswürfeln der Ereignisse, beim Kampf gegen Piraten, beim Aufdecken der Meereskarten. Auch wenn man sich im Spielverlauf merkt, welche Karten sich in welchem Stapel befinden, spielt doch sehr oft die zufällige Reihenfolge, in der die Karten auftauchen (ein verwendeter Stapel wird nach jeder Handelsfahrt neu durchgemischt), einen wichtigen Faktor. Trotzdem bin ich der Ansicht, dass das Spiel Möglichkeiten bietet, die Chancen zu erhöhen, wie beispielsweise die Verbesserung der Fahrtweite durch Segel oder die Erhöhung der Kampfkraft

durch Kanonen und dem Kanonier. In dieser Hinsicht ähnelt es Teuber's "Die Siedler von Catan", und dieses Jahrhundertspiel würde wohl niemand als reines Glücksspiel abtun.

Dafür besitzt es im Wettrennen um die Siegpunkte einige **Taktikelemente**. Bei der Planung, welche Häfen man am besten ansteuert, lohnt sich stets ein Blick auf die Optionen der Mitspieler. Außerdem sorgt die Regelung, dass für jeden dort die meisten Aufträge erfüllen könnte, einen Extrasiegpunkt erhält, für direkten Konkurrenzkampf. Die Erfüllung der Aufträge sind überhaupt das Hauptziel des Spiels, denn nur ein einziger Siegpunkt ist anderweitig zu erzielen, dann nämlich, wenn man alle vier Besatzungsmitglieder anheuern konnte.

Das **Spielmaterial** muss ich noch extra loben. Die Waren und Besatzungsmitglieder sind schöne Holzfiguren. Die Schiffe werden aus stabilem Karton zusammengebaut, sodass jeder Spieler schließlich ein 22 cm langes und insgesamt 16 cm hohes Schiff besitzt, das mit praktischen Schlitzfenstern für die Waren, die Gefangenen und die Besatzungsmitglieder ausgestattet ist. Optisch macht dies schon ein sehr attraktiven Eindruck.

Dabei ist "Norderwind" ja keine absolute Neuheit. Klaus Teuber wandelt ja



gerne, aber durchaus geschickt Elemente seiner besten Spiele um. Im vorliegenden Fall ist es eigentlich ein etwas abgespeckte Mehrpersonen-Variante seines Zweipersonen-Spiels "Sternenschiff Catan". Während sich dieses sehr taktisch spielt und eher den anspruchsvollen Spieler anspricht, richtet sich "Norderwind" nun an eine breitere Spielerschicht. Auch wenn ich das Resultat begrüße und immer wieder gerne für ein paar Handelsfahrten in unbekannte Gewässer zu haben bin, würde ich mir doch zur Abwechslung einmal etwas völlig Neues vom Erfolgsautor wünschen...

Game News -  
Wertung



**Kurzfilm**  
**Deutschland 2014**  
**Original-Drehbuch:**  
**Christian Fiore**  
**Noris Filme**  
**Dauer: ca. 30 Minuten**

## Impressum

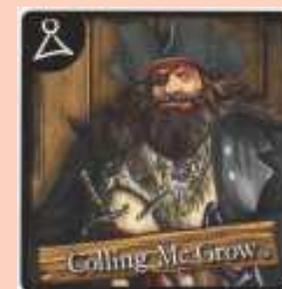
GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at  
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure 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

Es tut sich Neues auf dem sehr vernachlässigten Gebiet der Kurzfilme! Das Filmstudio Noris bringt gleich vier neue Kurzfilme in die Kinos, zu so unterschiedlichen Themen wie Mafia, Forschungslabors und Liebesschnulze. „PirateBay“ spielt natürlich in der Karibik. Der Hintergrund: Gerüchte über einen legendären Piratenschatz haben eine kleine Spelunke auf der Insel erreicht. Hier haben sich bereits verschiedene Schatzjäger versammelt, die auf der Suche nach Ruhm, Rum und Goold sind. Gemeinsam, alleine oder in



wechselnden Seilschaften versuchen sie, ihrem Ziel näher zu kommen. Doch Vorsicht; Heimtücke und Betrug lauern an allen Ecken!  
Freigegeben ab 16 Jahren!



## 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](http://www.knobelritter.at)  
\* Game News online als pdf-File  
\* Spielebestellservice für die Mitglieder  
\* auch in **facebook** vertreten