

MUH, MIAU, WAU, KIKERIKI, BÄÄH!*

* Animalischer Abend am Mittwoch, 1.10. ab 18:30 h ! (S. 1)



266. Ausg. 25. Sept. '14
Auflage 100 Stück (!!!)
23. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Liebe Tierfreunde und -freundinnen,

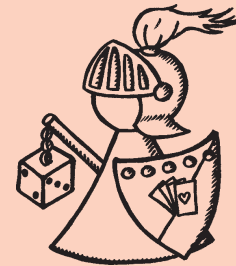
während für die meisten von uns der Herbst eine willkommene Ausrede ist ein wenig zum „Faulpelz“ zu mutieren, hat sich der Tiergarten Schönbrunn vorgenommen das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden und bietet unter dem Motto „Goldenen Herbst“ Workshops an, bei denen Kinder Kürbis-Leckereien für Zootiere anfertigen und anschließend den Tieren beim Vernaschen der Kürbisleckereien zusehen können.

Auch bei uns gibt es Gelegenheit zuzusehen, wie sich verschiedene Tiere wie die „Lemminge“ auf ihr Futter stürzen, und sich gegenseitig die besten Stücke „Abluxxen“. Kein Wunder, dass sich am Ende einige wie vom Blitz getroffen („Tambuuzi“) fühlen, oder als hätten sie beim Wettrennen ein Kamel über die Ziellinie geschleppt („Camel Up“).

Gut, dass es bei uns überwiegend felllosen Primaten bei der Nahrungsaufnahme zivilisierter zugeht. Auch das können wir am 1. Oktober im Traunerhof unter Beweis stellen.

Bis dahin guten Appetit.

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

erhielt heuer „Abluxxen“ von Wolfgang Kramer & Michael Kiesling (Ravensburger).

Hier nun die Top Tendes Deutschen SpielePreis 2014:

Neues vom Trauner Spielekreis

Ergebnisse Deutscher SpielePreis 2014

Wie schon auf der Titelseite groß verkündet, gewann „Russian Railroads“ von Helmut Ohley und „unserem“ Lonny Orgler (Hansim Glück) den Deutschen SpielePreis 2014, eine Auszeichnung die von Fachjournalisten, Fachhändlern, Spieleklubs und Spielern vergeben wird. Auf das Stockerl schafften es noch „Istanbul“ (Rüdiger Dorn/Pegasus) und „Concordia“ (Mac Gerdts/PD Verlag). Der Deutsche KinderspielePreis ging heuer an „Feuerdrachen“ von Carlo Emanuele Lanzavecchia (Haba). Die „Goldene Feder“ für die vorbildliche Spielregel

1. RUSSIAN RAILROADS
2. Istanbul
3. Concordia
4. Love Letter
5. Camel Up
6. Caverna
7. Lewis & Clark
8. Rokoko
9. Die Glasstraße
10. Splendor

Knobelpreis 2014

Am nächsten Spieleabend wird's ernst für den heurigen Knobelpreis (übrigens: die Betonung liegt auf der 2. Silbe: KNOBEL, das klingt nobler!). Wir bitten alle Knobelritter, die 3 ihrer Meinung nach besten Taktikspiele auf der ausgeteilten Liste anzukreuzen. Die meistgenannten ergeben eine Nominierungsliste, aus der das beste Spiel gekürt wird.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 5. Oktober 2014 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Der Zwischenstand nach neun Spieleabenden:

1. Prinz Reinhold	227
2. König Franky	207
3. Herzog Gerhard	191,5
4. Herzog Udo	118
5. Knappe Jakob	111,5
6. Earl Oliver K.	105
7. Earl Johannes	91,5
8. Knappe Josef	87
9. Lady Nicole	78,5
10. Graf Thomas L.	77,5
11. Prinzessin Ute	64,5
12. Earl Andreas H.	59,5
13. Lady Angie	44,5
14. Graf Christian F.	36
15. Knappe Trond	27
16. Knappe Simon	24
17. Königin Doris S.	23,5
18. Kammerzofe Claudia	23

Game News - Spielekritik

Thema Tierwelt - das müssen nicht zwangsläufig die schönsten, liebsten, bekanntesten oder schnellsten Viecher sein. Warum nicht zur Abwechslung mal jene, die mehr auf „dolce farniente“ machen?



Titel: **Faulpelz**
Art des Spiels: **Sammelspiel**
Spieleautor: **Rüdiger Dorn**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2014**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Jetzt reicht's mir!

Letztes Jahr musste ich mir von Kosmos Spiele den Ausdruck "Drecksau" gefallen lassen. Und heuer setzen sie zuerst mit "Blöder Sack" noch eine Beleidigung drauf, dann werde ich mit dem neuesten Spiel erneut aufs Größte beleidigt. "Faulpelz" prangt es da weiß auf schwarz von der Schachtel. Hat da ein frustrierter Chefredakteur in der Namensgebung neuer Spiele ein Ventil für seine aufgestauten Aggressionen gefunden, wofür nun potentielle Käufer büßen

müssen? Bevor ich aber eine Klage wegen Ehrenbeleidigung in Betracht ziehe, will ich vorher noch genauer prüfen, ob der Titel vielleicht doch irgendeinen Bezug zum Spiel selbst hat...

In "Faulpelz" kommen 105 **Tierplättchen** vor, je 15 x Walross, Wildschwein, Nilpferd, Panda, Löwe und Faultier, je 5 x Pelikan, Tukan und Kakadu. Als einziges der Säugtiere verdient das Faultier (*Folivora*) das titelgebende Schimpfwort. Es bewegt sich scheinbar wie in Zeitlupe, mühsam und zögerlich hangelt es sich durch das Geäst und kann 16 Stunden täglich schlafen. Die anderen Säuger sind zwar auch nicht unbedingt die Agilsten und Lebhaftesten, sind aber immerhin noch weit träger als beispielsweise das Eichhörnchen, die Ratte oder der Chihuahua. Ob das genügt, dass ich von einer Klage Abstand nehme? Sehen wir lieber weiter...

Alle Tierplättchen werden zufällig, aber offen in eine **Auslage** von 15 x 7 Plättchen gelegt. Durch einen Begrenzungsrahmen sind die Plättchen von zwei Seiten eingeschlossen. Jeder Spieler erhält noch einen Satz mit sechs verschiedenen **Tierkarten** in seiner Farbe, welche er mischt



und als Nachziehstapel verdeckt vor sich ablegt. Danach zieht er drei davon, die er auf die Hand nimmt.

Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Handkarten aus. Danach muss er aus der Auslage ein Plättchen nehmen, auf dem das gleiche Tier abgebildet ist. Allerdings muss dieses Tierplättchen "erreichbar" sein, also mindestens eine freie Kante haben. Danach muss er ein zweites - beliebiges - Tierplättchen nehmen, welches waagrecht oder senkrecht neben dem ersten Plättchen liegt. Eingesammelte Plättchen legt der Spieler offen vor sich ab. Abschließend zieht der Spieler eine Karte von seinem Nachziehstapel nach.

Ziel ist es, **komplette Sets** von Tieren zu sammeln. Dafür sind die **Symbole** auf den Tierplättchen von Bedeutung. Ein Set ist dann komplett, wenn es aus so vielen Symbolen besteht, wie die Zahl in der oberen rechten Ecke jedes Tierplättchens entspricht. So sind für ein Walross gerade mal 2 Symbole notwendig, während man für ein Faultier schon 7 Symbole braucht. Ein komplettes Set schiebt der Spieler zu einem **Stapel** zusammen und legt diesen verdeckt vor sich ab.

Fortsetzung von „Faulpelz“

Das Spiel endet, sobald die Handkarten zwei Mal durchgespielt wurden. Danach kommt es zur **Wertung**, bei der jeder Stapel so viele Punkte bringt, wie die Zahl auf den Tierplättchen angibt. Wer in Summe die meisten Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

"Faulpelz" wirkt auf den ersten Blick banal. Die Regeln sind fast ideal für Spieler, die zu bequem sind, komplizierte Erklärungen zu lesen. Sie bestehen aus gerade mal vier DIN-A4 Seiten, die zudem reich bebildert sind. Für die beiden einfachen Phasen des Spielablaufs - 1. eine Handkarte spielen und 2 Tierplättchen nehmen, und 2. eine Karte nachziehen - benötigt man keinen Hochschulabschluss.

Ein genauerer Blick auf die Tierplättchen offenbart jedoch, dass sie **unterschiedlich viele Symbole** tragen. Ein Tierplättchen kann zwischen 1 und 3 Symbole aufweisen, wobei die Häufigkeit mehrerer Symbole in Relation mit den Punkten steht. Während sämtliche Walross-Plättchen (Wert 2) nur 1 Symbol haben, gibt es unter den 15 Nilpferd-Plättchen (Wert 4) schon drei mit 2 Symbolen. Bei den Löwen (Wert 6) sind es schon vier Plättchen mit 2 Symbolen und zwei Plättchen mit sogar 3 Symbolen. Sogar Kinder im Vorschulalter begreifen auf Anhieb, dass es besser ist, Plättchen mit mehreren Symbolen zu sammeln, da man auf

diese Weise schneller Sets vervollständigen kann.

Blindes Sammeln, wie es Neulinge anfangs praktizieren, bringt aber nicht viel. Da schlussendlich nur komplette Sets zählen, muss man stets darauf achten, welche Sets man auch wirklich vollenden kann. Die Vogel-Plättchen ("schräge Vögel") können sich dies-



bezüglich als recht hilfreich erweisen, übernehmen sie doch eine gewisse Joker-Funktion. Jeder Vogel ersetzt in einem Set 1 Symbol, allerdings dürfen innerhalb eines Sets nur Vögel derselben Art verwendet werden.

Die fortgeschrittene Spielweise besteht daher in bewusstem, gezieltem Nehmen von Plättchen, bei dem stets die Auslage "gelesen" wird, sowie die möglichen Aktionen der Mitspieler berücksichtigt werden. Es verlangt schon flexibles Handeln, Umschwenken auf sich bietende Gelegenheiten, und taktisches Verständnis, um das Optimum aus seinen Zügen herauszuholen.

Wahre Meister richten außerdem ihren Blick auf das **gesamte Spiel**. Um dies zu verdeutlichen dazu ein paar grundsätzliche Überlegungen.

Jeder Spieler verfügt über dieselben sechs Karten, die zweimal durchgespielt werden. Somit kann man maximal 24 Tier-Plättchen sammeln. Die Mindestanforderung, um ein einigermaßen gutes Ergebnis zu erzielen, besteht darin, alle sechs verschiedenen Tiere einmal zu Sets zu vervollständigen. Spielt man überlegt, geht sich noch ein weiteres, nur in seltenen Fällen auch ein zweites zusätzliches Set aus. Es gilt also, danach zu trachten, ein möglichst wertvolles Tier doppelt zu werten. Wem es schließlich am besten gelingt, sämtliche Aktionen darauf auszurichten, wird am Ende die Nase vorne haben.

Damit wir uns nicht missverstehen: Natürlich spielt das **Glück** auch eine Rolle. Da aber alle Informationen offen ausliegen, ist nur die Reihenfolge, in der die Karten auf die Hand kommen, die einzige Unbekannte. Das macht "Faulpelz" aber trotzdem nicht zu einem Strategie-Spiel. Es bietet lockere Unterhaltung, aber eben doch nicht so belanglos, wie es den Anschein hat, sondern mit etwas Niveau.

Die **Spielerzahl** ist mit 2 bis 4 Spielern angegeben. Klarerweise hat man in kleinerer Besetzung etwas mehr Einfluss als etwa zu viert, wo sich die Situation zwischen den einzelnen Spielzügen stärker verändert. Da die Auslage unabhängig von der Spielerzahl aus 105 Plättchen besteht, bleibt zu zweit oder zu dritt

Fortsetzung von „Faulpelz“

auch im fortgeschrittenen Stadium eine größere Auswahl bestehen.

Auch die **Spielerreihenfolge** hat eine große Auswirkung, meines Erachtens sogar eine zu große. Der Startspieler hat einen klaren Vorteil, da er zuerst Zugriff auf die attraktivsten Plättchen der Auslage hat. Die Tierkarten werden übrigens erst dann gemischt, sobald alle sechs Karten einmal durchgespielt wurden. In der darauf folgenden Runde, bei der alle Spieler wieder mit drei Handkarten beginnen, kann erneut der Startspieler als erster zugreifen. Anders als in der Spielregel vorgesehen, sollte daher der Startspieler nach jeder Runde

wechseln, um die Chancen für alle Spieler ein wenig auszugleichen.

So, jetzt muss ich nur noch abwägen, ob der Spieletitel eine Beleidigung an den Spieler darstellt oder doch einen Bezug auf das eigentliche Spiel hat. Besonders der Aufbau der Startauslage ist arbeitsaufwändig, auch werden denkfaulen Spieler wenig Chancen haben, weshalb mit der Anrede "Faulpelz" keineswegs der Spieler gemeint sein kann. Ich tendiere daher dazu, den Titel eher mit der redaktionellen Absicht zu verbinden, Aufmerksamkeit zu erregen. Aber ich werde den Verlag in Zukunft wohl genauer beobachten. Wir Spieler müssen uns schließlich nicht alle Schimpf-



wörter gefallen lassen ;-)

Wesley

Game News - Wertung



auf 7.). Und am Ende des Klassements finden wir die beiden „Spiele des Jahres“ von 2013 und 2014: CAMEL UP und HANABI. Ausgeschieden hingegen CUATRO und DIMENSION.

Die Stimmabgabe für ältere Spiele lässt sich ein wenig durch einen Mangel an mitreisenden Neuheiten erklären. Mal sehen, ob sich das mit den Neuvorschlägen ändert: ISTANBUL, CONCORDIA und GANG OF FOUR.

Wertung:

1. Abluxxen	8/+16/-1/23/ =
2. Papua	2/+19/-2/19/ +
3. La Città	2/+16/-0/18/ +
4. Five Crowns	4/+ 9/-1/12/ -
5. Brügge	1/+ 9/0/10/ +
6. Mage Knights	3/+ 6/0/ 9/ -
7. Russian Railroads	2/+ 6/-1/ 7/ -
Linq	1/+ 6/0/ 7/ =
Port Royal	1/+ 6/0/ 7/ +
10. Camel Up	*1/+ 5/0/ 6/ +
11. Hanabi	1/+ 7/-3/ 5/ -

Vorschläge: Istanbul (4 x), Concordia (3 x), Gang of Four (3 x)

5

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel beschäftigt sich nicht mit mehreren Tieren, sondern nur einer ganz bestimmten Tierart: Dem gerade erst wieder in unseren Wäldern heimisch gewordenen Luchs. Großartige Einblicke in Leben und Verhalten der Wildkatze sind jedoch nicht zu erwarten...



Titel: **Abluxxen**
 Art des Spiels: **Kartenspiel**
 Autoren: **Wolfgang Kramer & Michael Kiesling**
 Verlag: **Ravensburger**
 Jahrgang: **2014**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 20 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 12,-**
 Auszeichnung: **„Spiel der Spiele 2014“**

Über den Titel des Spiels musste ja eine Umfrage entscheiden, heutzutage würde man es wohl "Casting" nennen. Abgesehen davon, dass wieder einmal - wahrscheinlich um besser ins Auge zu springen - das Doppel-X vorkommt, fällt mir aber noch etwas auf. Habt ihr schon bemerkt, wie viele tierische Verben es in unseren täglichen Sprachgebrauch geschafft haben? Der Luchs (lat. *lynx lynx*) ist da nur eines von vielen Beispielen...

"Abluxxen" ist ein **Kartenspiel** und besteht daher - auch SCHWANt es sicherlich schon - hauptsächlich aus Karten. Von den Werten von 1 bis 13 gibt es je 8 Karten. Die unterschiedlichen Farben dienen bloß zu besseren Unterscheidung der Werte. Zusätzlich gibt es noch 5 Mal das "X", welches eine Joker-Funktion übernimmt. Jeder Spieler erhält 13 Karten vom gut gemischten Stapel und dann kann es losgehen.

Wer an der Reihe ist, legt beliebig viele Karten eines Wertes vor sich aus, also etwa zwei 3er, vier 8er oder auch nur eine 5. Abgelegte Karten sind gut, denn jede Karte, die man bei Spielende vor sich ausliegen hat, zählt - unabhängig von ihrem Wert - einen **Pluspunkt**, während Karten auf der Hand **Minuspunkte** bringen. Man braucht nicht lange Game Mathematik zu BÜFFELN, um festzustellen, dass es mit den anfangs ausgeteilten Karten auf diese Weise höchstens 13 Punkte zu HAMSTERN gibt.

Wie kommt es dann, dass Rundenergebnisse mit 20 Punkten und mehr keine Seltenheit sind? Nein, ich SPINNE nicht, ich habe nämlich noch eine wichtige Regel verschwiegen: Das ABLUCHSEN!

Dies findet immer automatisch statt, wenn die gerade gelegten Karten des aktiven Spielers die gleiche Anzahl sowie einen höheren Wert haben als die oben liegenden Karten mindestens eines Mitspielers. Der aktive Spieler - der Angreifer - darf dann die "abgeluxxten" Karten FUCHSEN und auf seine Hand nehmen. Der angegriffene Spieler muss daraufhin genauso viele Karten nachziehen, wie ihm abgeluxxt wurden, wobei er sich für jede Karte wahlweise vom Nachziehstapel oder von der offenen Auslage von 6 Karten entscheiden kann.

Das Abluxxen RENTIERT sich somit gleich auf zweierlei Art: Zum einen verSAUt man Mitspielern bereits abgelegte Pluspunkte und kann vorne liegende Spieler elegant BREMSEN. Zum anderen verschafft man sich selbst mögliche zusätzliche Punkte.

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler keine Kar-



6

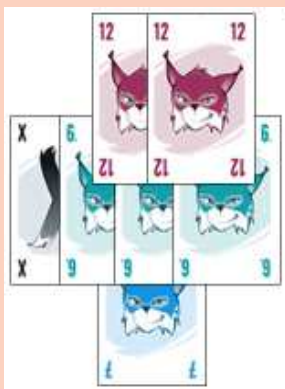
Fortsetzung von „Abluxxen“

ten mehr auf der Hand hat, es findet also auch kein Abluxxen mit den zuletzt ausgespielten Karten statt. Alle Spieler berechnen ihre Punkte wie oben beschrieben. Sollten mehrere Partien hintereinander gespielt werden, können die Punkte pro Durchgang auch notiert werden, um einen Gesamtsieger zu ermitteln.

Wolfgang Kramer hat - gemeinsam mit Michael Kiesling - wieder einmal bewiesen, wie mit einfachen Regeln ein attraktives und interessantes Kartenspiel gemacht werden kann. Sicher, der **Glücksfaktor** ist - wie üblich für dieses Genre - recht hoch. Wer viele unterschiedliche, einzelne Karten hat, ist klar benachteiligt und muss versuchen, den Schaden zu begrenzen. Wessen Starthand hingegen bereits Drillinge und Vierlinge aufweist, wird danach trachten, diesen Vorteil in möglichst viele Punkte umzumünzen, indem er viele fremde Karten FISCHt. Wie bei den meisten Kartenspielen hilft es, mehrere Durchgänge zu spielen, um den Glücksanteil etwas zu DROSSELN.

Neben der Optimierung der eigenen Kartenhand kommt es aber auch stark darauf an, seine Mitspieler zu beobachten und auf ihre Aktionen und verbliebenen Handkarten zu STIEREN. Während sich ein Abluxxen vor allem in der Anfangsphase meist auszahlt, kann übertriebenes SPIELERn im späteren Spiel-

verlauf nach hinten losgehen. Beendet ein Spieler vorzeitig die Runde, bevor es einem gelingt, die abgeluxxten Karten auch noch anzulegen, hat man sich Minuspunkte eingehandelt. Das WURMt dann



schon sehr. Der angreifende Spieler kann sich nämlich auch entscheiden, die überbotenen Karten abzulehnen, woraufhin sich der angegriffene Spieler entscheiden kann, die Karten wieder auf die Hand zu nehmen, oder abzuwerfen und stattdessen ebenso viele Karten nachzuziehen.

Die Spielregel enthält - neben einem hilfreichen Entscheidungsdiagramm - noch ein paar Tipps und Tricks, wie beispielsweise die "Lockvogel"-Taktik, um an attraktive Karten der Auslage zu gelangen oder die "Kleinvieh"-Taktik, bei der vermehrt die oft verschmähten niedrigen Karten gesammelt werden, um in Folge eine auf einen Schlag schwer zu überbietende Kartenzahl auslegen zu können. "Abluxxen" bietet tatsächlich mehr **taktische Entscheidungen**, als es auf den

ersten Blick den Anschein hat.

Noch ein paar Bemerkungen zur **Spielerzahl**. Zu zweit ist es eher langweilig, da man sich ja nur mit einem Gegner messen kann und stets nur eine gegnerische Auslage vorfindet. Zu fünft wiederum ist der Nachziehstapel oft aufgebraucht, bevor ein Spieler das Spiel beenden kann. Dann endet zwar die Partie ebenfalls sofort, ist aber eigentlich unbefriedigend und wirkt eher STÖREnd. Ideal finde ich "Abluxxen" für 3 bis 4 Spieler geeignet, wofür es von mir auch eine unbedingte Empfehlung ausgesprochen bekommt.

Maily

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Folgendes Spiel habe ich aus 2 Gründen hier ausgewählt: **Erstens passt das Thema, denn Kamele sind zweifelsfrei der Fauna zuzurechnen, zweitens ist es das heurige „Spiel des Jahres!“**



Titel: Camel Up
Art des Spiels: Lauf- und Wettspiel
Autor: Steffen Bogen
Verlag: Eggert Spiele
Vertrieb: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2014
Spielerzahl: 2 bis 8 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 bis 30 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-
Auszeichnung: „Spiel des Jahres 2014“

Wussten Sie schon, dass Kamele auf anderen Kamelen reiten können und bei Pyramiden die Spitze nicht immer nach oben zeigen muss? Ich bisher auch nicht. Eggert Spiele beweist uns aber nun, dass dies doch geht - zumindest im Spiel.

Vorerst steht aber zumindest die Pyramide noch normal auf dem Spielbrett. Bevor man sie jedoch über den Schiebemechanismus mit den fünf farbig unterschiedli-



chen Würfeln füttert, werden mit diesen noch die Startplätze der Kamele ausgewürfelt. Da die Würfel nur die Zahlen von 1 bis 3 zeigen, passiert es in jedem Fall schon zu Spielbeginn, dass mindestens zwei der Kamele auf anderen sitzen. Nachdem jeder Spieler noch Karten in den fünf Kamelfarben sowie ein Oasen-/Wüstenplättchen bekommen hat und die Wett- und Fortbewegungskarten auf dem Spielplan platziert wurden, startet das Kamelrennen. Wer an der Reihe ist, kann sich immer für eine von vier Zugvarianten entscheiden:

A) Man nimmt eine der fünf Fortbewegungskarten und **würfelt mit der Pyramide**. Der Würfel, der herausfällt, gibt an, wie weit das farbig passende Kamel gezogen wird. Landet es auf einem besetzten Feld, wird es kurzerhand auf das dortige Kamel gesetzt.

B) Oder man **wettet auf das Rundenende**. Eine Runde endet, sobald sich jedes der fünf Kamele einmal bewegt hat. Für jede Kamelfarbe gibt es drei Wettkarten, die richtiges Wetten mit 5, 3 oder 2 Münzen belohnen. Auch für ein Kamel, das auf dem zweiten Platz landet, gibt es immerhin noch eine Münze. Liegt man mit seiner Progn-

se jedoch falsch, muss man eine Münze bezahlen.

C) Man kann auch **auf das Spielende wetten**, und zwar sowohl auf den Sieger als auch auf den Letztplatzierten. Auch hier werden falsche Vermutungen wieder bestraft (eine Münze); der Erste, der richtig tippt, wird aber mit stattdessen 8 Münzen belohnt.

D) Zu guter Letzt kann man auf der Rennstrecke sein **Oasen- bzw. Wüstenplättchen platzieren**. Landet ein Kamel darauf, darf es ein Feld vorwärts bzw. muss ein Feld rückwärts laufen.

Nach jedem Rundenende erfolgt eine Auswertung, danach wandern die Würfel, Rundenwett- und Laufkarten wieder an ihre Spielbrettpositionen. Das Spiel endet, sobald ein Kamel die Ziellinie überschreitet. Nach einer letzten Rundenwertung werden dann die Wettkarten für das Spielende ausgewertet, und es gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Das Besondere an "Camel Up" sind die Kamele, die auf anderen mitreiten. Weil keiner weiß, wann sich welches Kamel bewegen wird, kann man nur bedingt vorhersehen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, welches Kamel

Fortsetzung von „Camel Up“

vorne dabei sein wird und welches nicht. Manchmal im Spiel lässt sich das bis zum Schluss nicht einschätzen, manchmal dagegen läuft ein Kamel schon ziemlich von Anfang an den anderen immer ein Stück hinterher. Dann kann es oft schon sehr früh Wetten auf den Verlierer des Rennens geben. Ansonsten wechselt im Spiel spektakuläres Aufholen und vorhersehbare Ergebnisse, wobei Vorhersehbares meist nur für das Rundenende, nicht aber für das Spielende gilt.

Leute, die das Spiel zum ersten Mal spielen, sind überwiegend sehr ungeduldig und greifen bevorzugt zur Pyramide, um das Spiel voranzutreiben. Meistens merken sie aber schon nach der ersten Partie, dass es fast immer besser ist, anderen keinen Wissensvorsprung durch das eigene Würfeln zu gewähren. Sofern es also andere Möglichkeiten gibt, die einigermaßen sinnvoll erscheinen, sollte man sich lieber für diese Alternativen entscheiden.

"Camel Up" lebt vor allem von der **Stimmung** am Tisch: Ständig wird – mal laut, mal leise – abgewogen, aus welchem Grund welches Kamel momentan die besseren Chancen auf einen Sieg hat und welchen Zug man aktuell aus welchem Grund ausführt. Ich habe selten ein Spiel erlebt, bei dem eigene Züge derartig oft kommentiert werden. Anscheinend will man der



Schadenfreude, den letzten sinnvollen „Nicht-Kamelbewegungszug“ gemacht haben, auch noch verbal zum Ausdruck bringen, um den nachfolgenden Spieler doppelt leiden zu lassen. Und genau davon lebt "Camel Up" – von der Schadenfreude und der Verblüffung, wenn ein Kamel trotz geringer Wahrscheinlichkeit dann doch das tut, was man am wenigsten vermutet.

Natürlich geht gerade damit auch ein nicht unbeachtlicher **Glücksfaktor** einher. Dieser nimmt mit steigender Mitspielerzahl zu. Vor allem in Vollbesetzung hat man so gut wie keinen Einfluss mehr auf das Spiel, trotzdem ist aber gerade dann das Gejohle am Tisch am größten. Somit handelt es sich bei "Camel Up" um ein Spiel, das tatsächlich in großen und kleinen Runden wunderbar funktioniert, wenn sich auch der Charakter des Spiels in unterschiedlichen Besetzungen ein wenig wandelt.

An **Spielmaterial** und **regel** gibt es kaum etwas zu beanstanden. Die auf dem Kopf stehende Pyramide, die ich persönlich etwas unsinnig finde, erfüllt ihren Zweck wunderbar, auch wenn vor allem Erwachsene bei den ersten Kontakten mit ihr

vergessen, sie ganz auf den Tisch aufzustellen, bevor sie den Schieber betätigen. Vorbildlich wurden dem Spiel auch zwei Reservegummis beigelegt, die wohl dafür sorgen dürften, dass man sehr, sehr lange ohne eigenen Ersatz auskommen kann, denn mein erstes Gummie hält trotz unzähliger Partien immer noch einwandfrei. Außerdem gefällt mir die Cover-Grafik, die irgendwie schon erahnen lässt, dass es sich dabei um ein Spiel handelt, das man nicht allzu ernst nehmen sollte. Für die schöne Grafik wurde das Spiel übrigens auch für den Graf Ludo nominiert.

Insgesamt liegt mit "Camel Up" ein fröhliches Zocker-Spiel vor, das mit seinem unplanbaren Verlauf immer für Überraschungen sorgt und sowohl für Familien als auch für große Spielrunden, die kurzweilige Würfelspiele mit Glücksfaktor mögen, gleichermaßen geeignet ist.

Sandra Lemberger

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Beim Thema „Tiere“ kommt zwangsläufig auch das eine oder andere Kinderspiel hinzu. Die Kleinen identifizieren sich nämlich lieber mit mehr oder weniger süßen Viechern als mit irgendwelchem Erwachsenenkram...



Titel: **Tambuzi**
Autor: **Günter Burkhardt**
Verlag: **Haba Spiele**
Jahrgang: **2014**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 6 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Trommeln klingen durch die Savanne. Im Rhythmus der Bongos tanzen schemenhafte Gestalten um die immergrünen Felsen. Sind die Zulus wieder auf Kriegspfad? Oder sollen die Götter der Jagd für den nächsten Beutezug des Stammes gnädig gestimmt werden? Weder noch! Es sind die Tiere selbst, welche durch einen Regentanz den Wettergott Tambuzi besänftigen wollen, auf dass er die seit Wochen dauernde Trockenzeit beende.

Jedes Kind übernimmt

eine Tierart, von der es je zwei Tierfiguren gibt: Nashörner, Zebras, Krokodile und sogar Tiger, wahrscheinlich Austauschstudenten aus Indien. Die Kinder stellen ihre Tiere auf die Fußmatten vor den Hütten. Nur für ein einziges Tier findet sich kein Platz vor einer Hütte. Durch das Drücken des Bongo-Buzzers wird eine Runde gestartet.

Während der Gorilla die Bongos trommelt, versucht der Besitzer jenes Tiers neben dem Spielplan, einen Unterschlupf zu finden. Er drückt auf den Buzzer, der ihm daraufhin anzeigt, was er zu tun hat. Leuchten 1 bis 4 "**Tatzen**" auf, bewegt er seine Figur entsprechend viele Hütten im Uhrzeigersinn weiter. Befindet sich der Bewohner der erreichten Hütte im Inneren, findet er keinen Einlass und muss weiter suchen. Steht der Bewohner aber noch auf der Fußmatte vor der Hütte, tauscht er mit ihm den Platz, und dieser muss nun auf "Herbergssuche" gehen und den Buzzer drücken. Zeigt die Anzeige hingegen eine "**Hütte**", darf er die Hütte betreten und stellt den bisherigen Bewohner neben den Spielplan.

Der Regentanz scheint Wirkung zu zeigen, denn tatsächlich zucken schon bald die ersten **Blitze** am Himmel. Wenn die Musik abrupt mit einem heftigen Blitz endet, sollte jedes Tier eine sichere Hütte gefunden haben. Das eine Tier, für das es keine Hütte mehr gab, scheidet aus. Für die nächste Runde, den nächsten Tanz wird eine Hütte entfernt. Das geht so lange, bis nur mehr 3 Tiere im Spiel verbleiben.

Das Spielprinzip dürfte wohl jedem bekannt sein. "Tambuzi" ist sozusagen die Brettspielumsetzung des Partykrachers "**Die Reise nach Jerusalem**", bei dem die Teilnehmer um Stühle herumtanzen und sich niedersetzen müssen, sobald die Musik stoppt. Nachdem das Ausscheiden von Spielern bei einem Kinderspiel wegen des Frustrationsfaktors ein Tabu darstellt, musste Autor Günter Burkhardt ein paar Modifikationen vornehmen.

Nun erhalten alle Spieler für ihre Tiere Punkte. Je früher sie ausscheiden, umso geringer fällt die Punkteausbeute aus. Die meisten Punkte heimsen selbstverständlich die Tiere ein, welche die 3

Fortsetzung von „Tambuzi“

letzten Hütten besetzen konnten. Wer mit all seinen Tieren insgesamt die meisten Punkte erzielt, ist der Gewinner einer Runde und bekommt als Belohnung einen **Wassertropfen**.

Durch das Spielen mehrerer Runden, bei der stets wieder alle Tiere teilnehmen, müssen auch die Kinder, die in der Vorrunde Pech hatten, nicht traurig sein und können wieder mit Eifer bei der Sache sein. Es gewinnt, wer schließlich zuerst zwei Wassertropfen erobern konnte. Das kann schon nach ein paar Minuten sein, aber selbst wenn es über die volle Distanz geht (etwa fünf Runden bei 4 Spielern), dauert eine Partie auf keinen Fall länger als 20 Minuten. Eine ideale **Spieldauer** für die Zielgruppe Kinder ab 6 Jahren.

Das **Spielmaterial** ist zwar zum Großteil aus Holz und stabilem Karton, verliert sich aber ein wenig in der überdimensionierten Schachtel. Dafür hat HABA ein für den Verlag ungewöhnliches Gadget beigelegt: Den **Bongo-Buzzer**. Dieses elektronische Teil übernimmt einerseits die Funktion eines Zufallgenerators, denn die leuchtenden Symbole bestimmen, was der aktuelle Spieler zu befolgen hat. Andererseits fungiert der Buzzer auch als Zeitmesser, denn das unberechenbare Er-

tönen des Blitzes (eigentlich des Donners) bedeutet das Ende einer Runde. Dies kann mal früher, mal später der Fall sein.

Der Buzzer funktioniert einwandfrei und ist wirklich kinderleicht zu bedienen. Er hält auch einiges aus, was ja



notwendig ist, weil die Kinder stets schnell und hektisch draufklatschen. Er erlaubt sogar die Wahl zwischen drei unterschiedlichen **Sound-Modi**: Savannenmodus mit lustigen Tierrufen, Bongomodus mit hypnotischem Bongorhythmus, sowie Lautlosmodus. Mir persönlich sagt der Bongomodus am besten zu, denn er erzeugt am meisten Spannung, und der Blitz ist unmissverständlich zu hören.

"Tambuzi" zieht die Kinder wegen der gelungenen Grafik von Michael Menzel und vor allem wegen des tollen Bongo-Buzzers sofort in ihren Bann. In den meisten Fällen wollten die Kinder gleich noch eine Partie anschließen. Ich finde es nur schade, dass das Spiel nur für höchstens 4 Spieler konzipiert wurde. Ein paar Hütten und ein paar Tier-Figu-

ren mehr, und es könnten leicht 5 oder 6 Kinder mitmachen, ohne dass der Spielreiz darunter litte. In größeren Gruppen käme auch bei den Kleinen dann richtige Party-Stimmung auf.

Wacky

Wertung:



Notenskala

Die Anzahl der Schilde gibt die subjektive Gesamtbeurteilung der Redaktion für ein Spiel wider.

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

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel handelt von einer Tierart, dem zu Unrecht suizide Tendenzen angedichtet werden. Aber gerade deswegen sind sie so bekannt...



Titel: Lemminge
Art des Spiels: Laufspiel
Autor: Sebastian Bleasdale
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2014
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 25,-

Die Echten Lemminge (Lemmus), welche die arktischen Tundren bewohnen, sind global gesehen eine eher unbedeutende Gattung aus der Familie der Wühler, Unterfamilie Wühlmäuse. Warum sie trotzdem verhältnismäßig häufig in Filmen, Büchern, Comics, Computer- und Brettspielen auftauchen, liegt an einem nach wie vor weit verbreiteten Mythos. Die Lemminge sind nämlich für die massenhaften Wanderungen bekannt, die sie aufgrund des periodisch auftretenden Po-

pulationsdrucks unternehmen. Diese Wanderungen und die ebenfalls beobachteten heftigen Schwankungen in der Populationsdichte führten in Skandinavien zu einer Theorie des "Massenselbstmords". Suizid ist nun nicht unbedingt ein kindgerechtes Thema für ein Familienspiel. Darum stürzen sich die kleinen Nager im neuen Amigo-Spiel Lemminge auch nicht von den Klippen in den sicheren Tod, sondern nehmen den beschwerlichen Weg bloß auf sich, um eine stilvolle Arschbombe von den Klippen ins kühle Nass machen zu können. Platsch!

Es gibt einen eingezäunten Startbereich, in dem die Lemminge - je zwei pro Spieler - Aufstellung nehmen, sowie ein klar definiertes Ziel: Die Klippe. Der Weg dorthin führt durch sechs verschiedene **Geländetypen**, ungleichmäßig auf dem Spielplan verteilt. Während die Wiesen, welche den Großteil der Sechseckfelder ausmachen, für die Lemminge leicht zu durchqueren sind, stellen die anderen 5 Geländetypen (Wald, Sumpf, Wüste, Gebirge und Wasser) schwieriger zu überwindende Hindernisse dar.

Es handelt sich also um

ein **Rennspiel** mit der Aufgabe, seine zwei Lemminge zuerst über die Ziellinie zu bringen. Die Bewegung der Lemminge geschieht dabei mit Geländekarten. Für jeden Geländetyp gibt es Karten in den Werten von 0 bis 4. Zu Spielbeginn wird für jeden Geländetyp je eine Karte mit dem Wert 2 offen ausgelegt. Diese Karten stellen den Beginn der einzelnen Geländestapel dar. Die restlichen Karten werden gut gemischt. Der letzte Spieler in der Zugreihenfolge bekommt sechs Karten. Jeder Spieler, der früher an die Reihe kommt, erhält um eine Karte weniger.

Wer am Zug ist, hat prinzipiell die Wahl zwischen zwei Aktionen. Er darf entweder seine **Kartenhand auffüllen**, indem er zuerst beliebig viele seiner Handkarten abwirft und anschließend so viele Karten vom Stapel zieht, bis er 6 Stück auf der Hand hält. Oder er kann einen **Lemming bewegen**. Hierzu spielt er aus seiner Geländekarten aus und vergleicht die Karte mit dem Wert der obersten Karte des passenden Geländestapels. Ist der Wert der ausgespielten Karte kleiner oder gleich, legt er sie oben leicht versetzt auf den Stapel und darf anschließend

Fortsetzung von „Lemminge“

einen seiner Lemminge um höchstens so viele Felder ziehen, die der Summe aller Karten dieses Geländestapels entspricht.

Ist der Wert der Karte jedoch größer als die oberste Karte des Geländestapels, wandert der gesamte Stapel auf den Ablagestapel. Die ausgespielte Karte bildet den Beginn eines neuen Geländestapels, weshalb die maximale Zugweite sich dementsprechend verringert. In beiden Fällen dürfen Lemminge jedenfalls nur auf Wiesenfelder oder Felder des ausgespielten Geländetyps gezogen werden. Wer es - allen Widrigkeiten zum Trotz - schafft, zuerst mit seinen beiden Lemmingen das Ziel zu erreichen, gewinnt das Spiel.

Dieser **Bewegungsmechanismus** ist erfrischend einfach und doch nicht ohne Reiz. Er bewirkt, dass - anders als bei normalen kartengesteuerten Laufspielen - nicht Karten mit hohen Werten begehrt sind, sondern eher die niedrigeren. Wenn ein Geländestapel bereits aus vielen Karten besteht, kann man gerade mit einer gut getimten "0" einen riesigen Satz nach vorne machen. 12 oder mehr Schritte sind dann keine Seltenheit, und das wäre bereits die Hälfte der kürzest möglichen Strecke.

Die Berge, Sümpfe, Wälder, Wüsten und Seen machen zwar nur einen Bruchteil aller

Streckenfelder aus (zusammen ziemlich genau 40 %), dennoch können diese Geländetypen unüberwindliche Hindernisse darstellen, wenn man keine passende Geländekarte besitzt. Diesbezüglich können sich die **Bonusplättchen** als sehr hilfreich erweisen. Ist die ausgespielte Geländekarte höher als die oberste Karte des Geländestapels erhält der Spieler zum Ausgleich ein Bonusplättchen des gleichen Geländetyps, welches er sofort auf ein beliebiges Feld des Spielplans legt. So lässt sich für eigene blockierte Lemminge auf elegante Weise der Weg freiräumen, man kann damit aber auch die vorgepreschten Lemminge der Mitspieler wirksam einbremsen.

Aber auch die Lemminge selbst stellen **Hindernisse** dar. Man kann nämlich seine Figur nicht so einfach über besetzte Felder hinweg ziehen, sehr wohl aber einen anderen Lemming in Zugrichtung geradeaus weiterschieben. Das kostet zwar einen zusätzlichen Bewegungspunkt pro Feld, dafür ist dann nicht nur der Weg frei, sondern im günstigsten Fall auch die andere Figur irgendwo in der Klemme, zum Beispiel mitten im See.

Der **Kartennachschub** nimmt ja einen ganzen Spielzug in Anspruch. Es wäre demnach sinnvoll, erst dann seine Kartenhand aufzufüllen, wenn man gar keine Karten



mehr auf der Hand hält. Leider spielt sich dies in der Praxis oft nicht, weil man dann oft keine vernünftigen Optionen mehr hat. Es gilt daher sorgfältig abzuwägen, wann der bessere Zeitpunkt für den Nachschub ist, wobei natürlich sich bietende Gelegenheiten berücksichtigt werden wollen.

Natürlich spielt das Kartenglück auch eine gewisse Rolle, dem Spieler bleiben aber trotzdem genug Einfluss- oder Auswahlmöglichkeiten. Insgesamt ist "Lemminge" somit ein angenehmes, leicht zu lernendes und flott zu spielendes Spiel, das für die ganze Familie geeignet ist. Sofern es sich um harmlose Sprünge ohne Suizidgefährdung handelt...

Game News -
Wertung



**Kinder-Kurzfilm
Deutschland 2013
Regie: Peter-Paul Joopen
Ravensburger Studio
Dauer: ca. 15 Minuten
Auszeichnung: Deutscher Kinderfilmpreis**

Impressum

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

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2014 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Die moderne Technik - 3D und Computeranimation - macht auch vor Kinderfilmen nicht halt. Schön, wenn sie dann nicht nur Mittel zum Zweck ist, sondern auch geschickt in die Story eingebaut ist. Wie hier beim Kinderfilm „Kakerlakak“. Regisseur Peter-Paul Joopen lässt in einer sonst blitzsauberen Küche eine Kakerlake los. Sofort machen sich die Köche auf die Jagd nach dem blitzschnellen Krabbeltier und versuchen es, mit Hilfe von Messern, Löffeln und Gabeln in ihre Fallen zu locken.



Ein rasanter Filmspaß nicht nur für Kinder ab 5 Jahren, der besonders durch den eigentlichen Star des Streifens, den patentierten animierten HEXBUG nano für Aufmerksamkeit sorgt. Mit dem Deutschen KinderfilmPreis, dem „Goldenen Schaukelpferd“ und dem FilmHit für Kinder ausgezeichnet.



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
- * Game News online als pdf-File
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten