

# ABSTRAKTES IM TRAUNERHOF !!

Knobelritter werden am 3. Dezember '14 nicht konkret! (S. 1)



268. Ausg. 27. Nov. '14  
Auflage 100 Stück (!!!)  
23. Jg., Abo 15 Euro



## Game News - Traunerhof Eigenreportage

Liebe Abstraktions-Highlander,

- (besonders Philosophie) die wesentlichen, gesetzmäßigen o.ä. Züge aus etwas Konkretem, sinnlich Wahrnehmbarem ableitend
- sich [nur] im Gedanklichen, Theoretischen bewegend [und keinen unmittelbar feststellbaren Bezug zur Wirklichkeit habend]
- (von Kunstwerken des 20. Jahrhunderts) nicht etwas sinnlich Wahrnehmbares, sondern den gedanklichen, abstrakten Gehalt von etwas darzustellen suchend

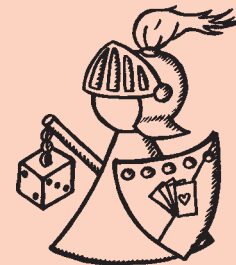
So definiert der Duden den Begriff „abstrakt“. Ob in

dem kleinen Wort nicht doch noch Größeres steckt, wollen die Knobelritter am nächsten Mittwoch herausfinden.

Schon die Bandbreite unserer Themenspiele zeigt wie viel darin steckt:

DIMENSION, MAUERHÜPFER, CUATRO, XALAPA und MATCHBALL. Ihr könnt also mit Kugeln hochstapeln, bei „Mensch ärgere dich nicht“ in die dritte Dimension ausweichen, Yahtzee und 4 gewinnen kombinieren, versuchen Orakel zufrieden zu stellen und 1,2 oder 3 Punkte springen lassen.

Wer also konkret noch nichts anders vor hat, ist herzlich willkommen sich im Traunerhof dem Abstrakten zu widmen.



## Neues vom Trauner Spielkreis

### Knobelpreis 2014

Die 3 Nominierten „Concordia“, „Istanbul“ und „Russian Railroads“ - übrigens auch die drei topplatzierten Spiele beim Deutschen Spielepreis - lieferten sich von Anfang an einen spannenden Dreikampf, bei dem sich schließlich das „Kammerspiel des Jahres 2014“ knapp gegen seine Konkurrenten durchsetzen konnte. Die „Ritter der Knobelrunde“ kürten das Spiel von Rüdiger Dom, erschienen bei Pegasus Spiele, zu ihrem besten taktischen Spiel des Jahres 2014. Gratulation an Autor und Verlag zu dieser Auszeichnung, welche seine Beliebtheit bei den Knobelrittern beweist.

## ritter der knobelrunde

### Klubmeisterschaft 2014

Das Spielejahr 2014 wird von den Knobelrittern traditionellerweise mit der Klubmeisterschaft beendet. Dazu werden mehrere Runden in dem Spiel durchgeführt, das heuer den Knobelpreis erhielt, also in „Istanbul“.

Die Meisterschaft findet wie gewohnt im Traunerhof statt. Termin dafür ist Samstag, der **27. Dezember 2014**, ab ca. 18:00 Uhr.

### Hall of Games

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

### Saunarunde

Erinnerung: Die Saunaisaison ist seit September wieder eröffnet. Die Saunarunde „Schweißperle“ lädt jeden Donnerstag ab ca. 18:30 Uhr zum Schwitzen und Spielen ein.

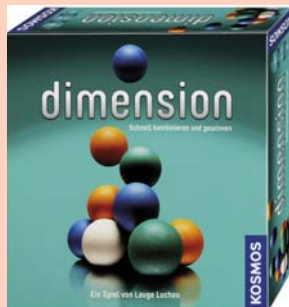
### Zwischenwertung

Es gibt nur mehr einen für die Punktwertung relevanten Spieleabend, und der Regent für das nächste Jahr steht praktisch fest. Spannend wird nur der Kampf um den Vizekönigtitel (Franky hat nur mehr 1/2 Punkt Vorsprung auf Gerhard), sowie wer bei den Damen die Krone erobern kann (Nicole 2 Punkte vor Ute):

1. Prinz Reinhold	290,5
2. König Franky	242
3. Herzog Gerhard	241,5
4. Knappe Jakob	162
5. Herzog Udo	137
6. Earl Oliver K.	124
7. Knappe Josef	119
8. Earl Johannes	110
9. Graf Thomas L.	89,5
10. Lady Nicole	87,5
11. Prinzessin Ute	85,5
12. Earl Andreas H.	72
13. Lady Angie	53,5
14. Knappe Trond	40,5
15. Knappe Simon	39
16. Graf Christian	36
18. Kammerzofe Claudia	23

# 0000 0000 - 000000000000

00000000 000000 0000 000000 0000 0000000000  
00000, 000 00000 00000 0000000000 00000000 0000  
0000000000000 0000000 0000 0000000 0000000000.  
00 000 0000 000000000000 0000000000000000 000000...



**Titel:** Dimension  
**Spielauteur:** Lauge Luchau  
**Verlag:** Kosmos Spiele  
**Jahrgang:** 2014  
**Spielerzahl:** 1 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 29, --

3D ist ja der große Trend im Kino und TV. Für fast alle Blockbuster braucht man heutzutage schon spezielle Brillen, um ein außergewöhnlich realistisch-schwerenüger erleben zu können. Allerdings geht diese übermäßige Fokussierung der Filmstudios auf die Technik oft zu Lasten der anderen Qualitäten von Filmen, wie etwa packende Story oder schauspielerische Leistung der Darsteller.

Das mir vorliegende Spiel besticht ebenfalls durch optische Ästhetik. Es heißt "Dimension" und trägt damit die Mehrdimensionalität schon im Titel. Aber kann das

Spiel selbst auch vom Spielmechanismus überzeugen, oder reiht es sich in die lange Liste der wunderschönen, aber leider spielerisch schwächeren Spiele?

Und schön präsentiert sich "Dimension" zweifellos. Herzstück sind die großen **Kugeln** in Orange, Blau, Grün, Schwarz und Weiß, von denen jeder Spieler je drei Stück erhält. Sie finden ihren ordentlichen Aufbewahrungsplatz in den fünf länglichen Aussparungen der **Spielertableaus**. In der Mitte der Tableaus befindet sich die Spielfläche, in der die Kugeln dann während des Spiels platziert werden. Die 7 runden Löcher verhindern dabei praktischerweise das Wegrollen der Kugeln, weshalb es auch möglich ist, bis zu 3 Kugeln auf der zweiten Ebene unterzubringen. In der 3. Ebene ist sogar noch Platz für 1 Kugel, sozusagen als Spitze der Kugelpyramide.

Die kurze Beschreibung des Spielmaterials lässt schon erahnen, um was es bei "Dimension" geht: Wir müssen unsere Kugeln irgendwie auf der Spielfläche aufeinander-türmen oder -stapeln. Aber nach welchen Kriterien soll dies geschehen? Es sind **Aufgabenkarten**, die vorgeben, wie die Kugeln zu liegen haben. Sechs zufällig gezogene

Karten werden zu Beginn jeder Runde in die Tischmitte gelegt, und auf jeder ist eine andere Bedingung angegeben. So kann beispielsweise verlangt werden, dass jede gelegte blaue Kugel unbedingt eine weiße Kugel berühren muss (und umgekehrt). Oder dass mehr orange als schwarze Kugeln verwendet werden müssen. Dass etwa genau 2 grüne Kugeln dabei sein müssen. Oder dass keine blaue Kugel auf irgendeiner anderen Kugel liegen darf.

Zum Abschluss einer Runde kommt es zur **Auswertung**. Grundsätzlich zählt jede Kugel auf der eigenen Spielfläche einen Punkt. Für jede Aufgabenkarte, die man nicht erfüllt hat oder nicht erfüllen konnte, werden hingegen 2 Punkte abgezogen. Nach sechs Runden gewinnt schließlich der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Die zufällige Zusammenstellung von Aufgabenkarten ergibt jedes Mal eine **neue Herausforderung**, die es zu bewältigen gilt. Manchmal ist es eine leichte Übung, und es ergibt sich fast von selbst, wie man die Kugeln richtig anzuordnen hat. Und dann wiederum ist die Aufgabe etwas schwieriger, wenn mehrere Karten aufeinander abgestimmt werden müssen, oder

## Fortsetzung von „Dimension“

für eine Farbe mehrere Bedingungen zu beachten sind. Da kommt es dann darauf an, die Aufgabe aufmerksam zu "lesen", um den richtigen Lösungsansatz zu finden.

Ab und zu jedoch findet man aber auch **unmögliche Aufgaben** vor. So können sich ausliegende Aufgabenkarten gegenseitig widersprechen, wenn sich beispielsweise zwei Farben berühren sollten, aber gleichzeitig dieselben Farben keinen Kontakt zueinander haben dürfen. In einigen Fällen hilft ein kleiner Trick, indem man die betroffenen Farben einfach weglässt. Oft geht aber nicht einmal dies, und man muss wohl oder übel zwangsläufig Minuspunkte in Kauf nehmen.

Eine fehlerfreie Lösung wäre jedoch äußerst wichtig, denn nur damit lassen sich **Bonus-Chips** gewinnen. Wer alles richtig hat, also keine Abzüge für nicht erfüllte Aufgabenkarten hinnehmen muss, hat die Möglichkeit, bis zu 2 Bonus-Chips zu erhalten. Einen Bonus-Chip bekommt er, wenn er alle fünf Farben verwendet hat, einen zweiten, wenn er im Vergleich mit den Mitspielern **nicht** die meisten Kugeln auf seiner Spielfläche hat. Ich musste Spielanfängern diese Regel stets zwei, drei Mal erklären, denn meist war nicht klar, dass ein fehlerloser Aufbau keine Garantie, sondern nur die Grundvoraussetzung für **mögliche** Bonus-Chips darstellt. Und für den

zweiten Bonus-Chip ist es unerheblich, ob die Spieler, die mehr Kugeln verwendet haben, alles richtig haben oder nicht.

Bonus-Chips sind für die **Schlusswertung** von Bedeutung. Nach sechs Runden wird nämlich die Anzahl der gesam-



melten Chips mit einer Tabelle verglichen. Genau vier Chips sind die Null-Grenze. Wer mehr sammeln konnte, erhält Pluspunkte (z.B. 6 Punkte bei 7 Bonus-Chips), bei weniger als vier Chips hingegen Punkteabzüge. Zwar geht es in der Praxis meistens nur um ein paar Pünktchen Differenz zwischen den Spielern, durch die progressive Steigerung ist es aber auch möglich, eine ganze Menge Extrapunkte zu kassieren, wenn es gelingt, viele Bonus-Chips zu ergattern.

Wenn in der Einleitung von "3D" die Rede war, entspricht dies nicht ganz den Tatsachen. Sicher entsteht eine dreidimensionale Kugelpyramide, aber im Spiel ist eine weitere, die vierte Dimension von enormer Wichtigkeit: Die **Zeit**! Es ist nämlich keineswegs so, dass die Spieler seelenruhig über den Aufgabenbrüten und über mögliche Lö-

sungen grübeln können. Eine **Sanduhr** gibt vor, dass den Spielern für jede Aufgabe maximal eine Minute zur Verfügung steht. Nach dem Durchrieseln des letzten Sandkorns darf keine Kugel mehr dazugegeben oder entfernt werden.

"Dimension" stellt somit eine **Knobelaufgabe unter Zeitdruck** dar. Wie jede Knobelaufgabe lässt sich auch diese **solitär** spielen, den vollen Spielreiz entfaltet es aber doch erst im Wettkampf mit anderen Spielern.

Vielleicht ist dem einen oder anderen Leser eine Verwandtschaft zu einem anderen Spiel aus dem Hause Kosmos aufgefallen. Auch bei "Uluru" galt es, vor Ablauf einer Sanduhr eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, in diesem Fall die Platzierung von Traumvögeln um den Ayers Rock. Die Ähnlichkeiten kommen nicht von ungefähr, heißt der Spieleautor doch bei beiden Spielen Lauge Luchau. Der Däne scheint überhaupt eine Vorliebe für solche stressigen Tüfteleien zu haben, denn auch sein neuestes Werk "Xalapa" (werde ich auf Høll 9000 in den nächsten Wochen vorstellen) weist ähnliche Mechanismen auf. Es verwundert daher auch nicht, dass bei "Dimension" ebenfalls der **Schwierigkeitsgrad** erhöht werden kann. Spielt man mit 7 oder 8 Aufgabenkarten, wird das Ganze anspruchsvoller.

Trotzdem betrachte ich von allen erwähnten Werken



**Fortsetzung von „Mauerhüpfer“**

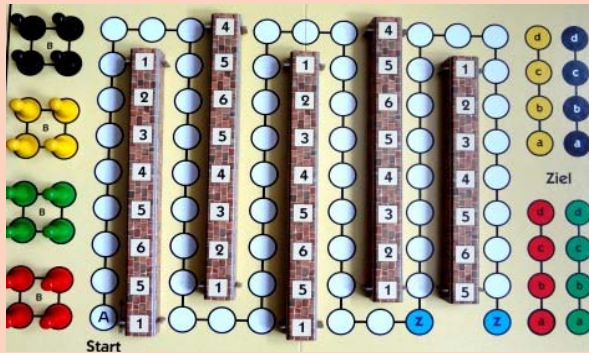
über liegenden Feldern steht nämlich auf der Mauer deutlich eine Zahl zwischen 1 und 6. Mit der passenden Würfelzahl kann man nun - hopp! - von einem Feld über die Mauer auf das andere Feld hüpfen und auf diese Weise elegant eine Abkürzung nehmen.

Apropos Würfel: Bei "Mauerhüpfer" wird nun mit 2 Würfeln gespielt. Beide Würfel müssen anschließend für dieselbe Spielfigur eingesetzt werden. Die Laufrichtung darf auf der Laufstrecke frei gewählt werden, dabei kann - nachdem die Augenzahl des einen Würfels komplett ausgeführt wurden - sogar die Richtung geändert werden. Auf diese Weise können zwei gegnerische Spielfiguren in einem Zug geschlagen werden.

Erreicht eine Figur eines der beiden Zielfelder "Z" mit genauer Würfelzahl, wird sie in ihren Zielbereich gestellt. Es gewinnt - daran hat sich natürlich nichts geändert -, wer als erster alle seine Spielfiguren ins Ziel gebracht hat.

**Fazit**

"Mauerhüpfer" hat alle Vorteile des Originals, die es zum "deutsches Spiel aller Zeiten" gemacht haben, beibehalten. Es besitzt einfachste Regeln, welche generationsübergreifend die ganze Familie - von Kind im Vorschulalter bis zum Uropa - mitspielen lassen. Bei dem bekannten, nüchter-



nen Erscheinungsbild findet sich jeder sofort zurecht.

Die Veränderungen gegenüber von "Mensch Ärgere Dich nicht" sind aber durchwegs gelungen. Durch die Verwendung von zwei Würfeln haben die Spieler nun deutlich mehr Einfluss auf das Spielgeschehen, ohne dass das lockere Spielgefühl verloren geht. Dass man nun keine "6" mehr benötigt, um das Startfeld betreten zu dürfen, verringert den Frustfaktor. Und der kompaktere Kurs, auf dem sich nun alle Spieler zum Ziel bewegen, ist mit dem genialen und namensgebenden Spielmechanismus des "Mauerhüpfens" schneller zu bewältigen. Die dadurch wesentlich kürzere Spieldauer macht das Spiel schlichtweg knackiger, einfach besser.

Ich kann allen Beteiligten - dem Spieleautor Norbert Tauscher, dem Verlag Schmidt Spiele, aber auch den Spielern selbst - wünschen, dass es wenigstens einen Bruchteil des Erfolgs des Originals hat. Ich befürchte aber, dass es letztendlich vom Konsumenten nicht als das wahrgenom-

men wird, was es ist: Eine in den wichtigsten Punkten verbesserte Modernisierung des in die Jahre gekommenen "Mensch Ärgere Dich nicht!"



**Game News - Wertung**

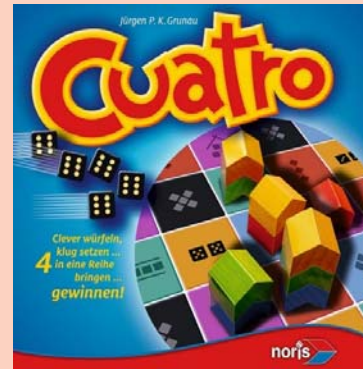


**Notenskala**

- ★★★★★ Spitze!
- ★★★★ sehr gut
- ★★★ gutes Spiel
- ★★ solala
- ★ schwach

**Quatro**

Das Spiel Quatro ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler auf einem 6x6-Feld Häuser bauen. Die Häuser sind farblich markiert und haben eine Höhe von 1 bis 6. Die Spieler müssen die Häuser so bauen, dass sie nicht aneinanderstoßen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Häuser ins Ziel gebracht hat.



fen, etliche langweilige Deutschstunden zu überstehen. Dass ich nun aber 25 Euro oder mehr für eine Brettspiel-Version zahlen müsste, finde ich aber doch etwas übertrieben.

**Beschreibung**

Bevor du, werter Leser, dich aber entschließt, nicht mehr weiterzulesen, muss ich fairerweise noch ein bisschen mehr erklären. Wende dich also noch nicht dem nächsten Bericht zu, denn Spieleautor Jürgen P. K. Grunau hat da ein paar tolle Einfälle gehabt. Bereits in "Just 4 Fun" - 2006 immerhin zum "Spiel des Jahres" nominiert, ließ er uns auf ungewöhnliche Art "Vier gewinnt" spielen. Es galt Zahlenfelder von 1 bis 36 zu besetzen, was aber nur möglich war, wenn man mit Zahlenkarten die entsprechende Summe erzielte.

**Titel:** Quatro  
**Art des Spiels:** Würfel-Vier gewinnt  
**Autor:** Jürgen P. K. Grunau  
**Verlag:** Noris Spiele  
**Jahrgang:** 2013  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** 20 bis 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 25,--

**Einleitung**

Aha. Vier Häuser in einer Reihe. Waagrecht, senkrecht oder diagonal. Dann hat man gewonnen. Gähn. Das klingt stark nach einer vereinfachten Variante des klassischen Strategiespiels "Renju", dessen Vorläufer bereits im 8. Jahrhundert von China über Korea nach Japan gelangte, und heute noch als "Fünf in einer Reihe" geläufig ist. Das Papier & Stift-Spiel hat mir und meinem Banknachbarn Arnold gehol-

(=Grande). Wer an der Reihe ist, hat maximal 5 Versuche, anschließend setzt er eines seiner Dächer auf ein Feld mit der erzielten Kombination. Dabei kann er aus taktischen Gründen ohne weiteres auch eine niedrigere Kombination wählen.

Es ist klar, dass es irgendwann einmal eng wird auf dem bloß 6 x 6 Felder großen Spielplan. Deshalb gibt es hier, wie schon bei "Just 4 Fun" die Möglichkeit, Dächer zu überbauen. Allerdings stehen einem Spieler pro überbautem Stockwerk ein Würfelwurf weniger zur Verfügung. Hat man beispielsweise erst mit dem 4. Wurf ein "Full House" geschafft, sind Türme aus 2 oder mehr Dächern tabu. Folglich ist ein Turm aus 5 Dächern vor feindlicher Übernahme sicher.

Gelingt es einem Spieler, vier Dächer (selbstverständlich alle zuoberst) in einer waagrecht, senkrechten oder diagonalen Reihe zu platzieren, gewinnt er sofort. Speziell sind



Bei "Quatro" - übrigens die spanische Übersetzung von "vier" - kamen die Spielfiguren auf gänzlich andere Weise auf den Spielplan: Man würfelt mit 5 Würfeln. Die Felder zeigen Würfelkombinationen, wie wir sie aus dem Würfelpoker kennen: Zwilling, Drilling, Vierling, Straße, Full House und Yatzy

## Fortsetzung von

### „Cuatro“

die "Yatzy"-Felder, denn wer es schafft, auf jedem der drei schwarzen "Yatzy"-Felder ein Dach zu setzen, sichert sich schon vorher den Sieg. In diesem Fall ist es sogar egal, ob ein Dach dabei überbaut wurde. Wird jedoch keine der beiden Siegbedingungen erreicht, endet das Spiel nach 15 Runden, wenn die Spieler all ihre Dächer verbaut haben. Dann gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe, die sich aus der Menge und der Höhe der von seinen Dächern besetzten Türme berechnet.

## Fazit

Nach der Erklärung wirkt "Cuatro" unspektakulär, und den "Innovation Award" oder einen anderen Originalitäts-bewerb wird es sicher nicht gewinnen. Es ist aber die **gelungene Verschmelzung** von Elementen aus "Vier gewinnt" und Würfelpoker, die in all unseren Spielerrunden auf Anhieb angekommen ist. Zudem ist "Cuatro" in zwei Minuten erklärt. Eine Partie dauert auch - selbst in Vollbesetzung - selten über eine halbe Stunde, weshalb es sich vor allem für gelegentliche Spieler eignet.

Trotzdem ist "Cuatro" beileibe nicht banal. Für ein würfelgesteuertes Spiel liefert es den Spielern sogar erstaunlich viel Entscheidungsfreiheit. Sicher kommt es letztendlich

auf ein glückliches Händchen an, aber es gibt genug **taktische Überlegungen**, die man anstellen kann, sodass es auch unter Vielspielern kurzweilige Unterhaltung bietet. Ich habe feststellen können, dass unter erfahrenen Spielern wesentlich aggressiver agiert wird, also öfter Dächer der Mitspieler überbaut werden. Auch das Zockerelement kommt hier nicht zu kurz.



Aber auch die geschickte Positionierung der Dächer, um mehrere Reihen zu bedrohen, spielt eine Rolle. Und schließlich gilt es für alle Spieler natürlich, den **Überblick** über mögliche Gelegenheiten und Gefahren zu bewahren, da sich das Glück oft wendet. Der vermeintliche Nachzügler kann plötzlich kurz vor dem Spielgewinn stehen, wenn man nicht aufpasst.

"Cuatro" hat mir bis jetzt zwar in jeder **Spielerzahl** gefallen, trotzdem hat das Spiel seine Vorzüge in Dreier- und Viererrunde. Je mehr Spieler teilnehmen, umso leichter sind klarerweise Bedrohungen eines Spielers gemeinsam abzuwenden. Dennoch ist es bei

uns in sicher drei Dutzend Partien noch kein einziges Mal passiert, dass eine Punktewertung nach 15 Runden den Sieger entscheiden musste. In Minimalbesetzung kann eine Partie relativ schnell zu Ende sein, was aber auch nicht weiter schlimm ist, da es ohnehin fast immer zu der einen oder anderen Revanchepartie kommt.

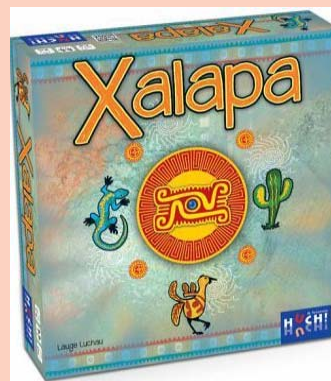
Eine Bemerkung noch zum **Spielmaterial**: Ich finde die bunte Gestaltung recht ansprechend. Die Symbole auf den Spielfeldern sind selbsterklärend, die Spielregeln vorbildlich. Die Spielsteine können gut aufeinander gestapelt werden. Allerdings wären Türme aus mehreren

Dächern etwas stabiler, wenn die einzelnen Dächer eine Spur weniger hoch wären. Das ist aber nur ein klitzekleiner Kritikpunkt zu einem ansonsten tollen Spiel.

Game News -  
Wertung



Das nächste Spiel ist zwar in ein thematisches Kleid gewandet, entpuppt sich aber bei näherer Betrachtung als lupenreines abstraktes Spiel, weshalb es gut zum kommenden Spieleabend passt...



Titel: **Xalapa**  
Art des Spiels: **hektisches Tüftelspiel**  
Spieleautor: **Lauge Luchau**  
Verlag: **Huch! & friends**  
Jahrgang: **2014**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 30, --**

*Xalapa de Enríquez (auch Jalapa de Enríquez geschrieben) ist die Hauptstadt des mexikanischen Bundesstaates Veracruz. Hmm, nicht wirklich passend...*

*Im Jahr 2005 hatte Xalapa nach Angaben einer Volkszählung 413.136 Einwohner. Hilft mir auch nicht weiter...*

*Der erloschene Vulkan Macuiltépec oder Macuiltépetl, der im nördlichen Stadtgebiet liegt und dieses um fast 100 Meter überragt, ist das Wahrzei-*

chen der Stadt. Hat ebenfalls überhaupt nichts damit zu tun...

Der Name der Stadt hat sich im Laufe der Zeit gewandelt: Ursprünglich hieß es Xallapan, eine Kombination der beiden Nahuatl-Wörter Xalli (Sand) und Apan (Ort des Wassers). Nein, nein, und nochmals nein. Wikipedia bietet mir aber schon gar keinen Hinweis, warum wir beim Spiel "Xalapa" mystische Symbole finden und nach bestimmten Regeln mit Steinen des Orakels bedecken müssen. Ich werde das Gefühl nicht los, dass die Einbettung in mexikanische Mythologie nur deswegen gewählt wurde, damit das an und für sich abstrakte Spiel irgend ein Thema erhält.

Bei "Xalapa" erhält jeder Spieler ein eigenes, quadratisches **Spielertableau**. Auf diesem sind 36 Felder (6 x 6), deren Hintergrundfarbe entweder schwarz oder weiß ist. Die meisten Felder tragen zudem mindestens ein Symbol, einen Kaktus, einen Gecko oder einen Laufvogel, manche sogar eine Kombination zweier verschiedener Symbole. Außerdem durchqueren drei kurvige Linien in Blau, Rot und Gelb das Spielertableau.



Zusätzlich erhält jeder Spieler 8 Glassteine ("Orakelsteine"), einen Zählstein ("Schamanenstein"), sowie 5 sogenannte "Missgunstplättchen" (zum Markieren von Fehlern). Der Zählstein kommt auf das Feld "0" der Zählleiste ("Missgunstleiste") des **Spielplans**, der ansonsten hauptsächlich zur Ablage der Aufgabenkarten (Orakel- und Positionskarten) dient. Auf das erste der sieben Wertungsfelder wird das **Tagesplättchen** gelegt, das die aktuelle Spielrunde anzeigt.

In jeder Runde werden Aufgabenkarten auf den Spielplan gelegt. Eine **Positionskarte** zeigt eine bestimmte Formation von 3 Orakelsteinen, zum Beispiel in einer diagonalen Reihe. Sechs **Orakelkarten** wiederum setzen weitere Bedingungen fest, von denen möglichst viele erfüllt werden wollen. So kann etwa gefordert werden, dass sich exakt zwei Orakelsteine auf Feldern mit einem Kaktus befinden müssen, oder dass genau ein Orakelstein auf einer gelben Linie liegen muss.

Gleichzeitig versuchen alle Spieler, die Vorgaben mit möglichst wenig **Orakelsteinen** auf ihrem eigenen Tableau zu erfüllen. Wer glaubt, das Optimum gefunden zu ha-

### Fortsetzung von

#### „Xalapa“

ben, ruft laut "Fertig!" und dreht die Sanduhr um. Nun haben alle anderen Spieler noch bis zum Ablauf der Sanduhr - etwa 40 Sekunden - Zeit, ebenfalls alle Vorgaben zu erfüllen.

Ist der Sand abgelaufen, kommt es zur **Auswertung**. Jetzt werden die einzelnen Bedingungen der Reihe nach bei jedem Spieler überprüft. Wer eine Vorgabe nicht erfüllen könnte, legt eines seiner Missgunstplättchen - eine Art Straf-Chip - auf das entsprechende Wertungsfeld. Am Ende zählt jedes Missgunstplättchen 3 Strafpunkte, dazu kommt noch 1 Strafpunkt für jeden verwendeten Orakelstein. Jeder Spieler rückt seine ermittelte Summe mit seinem Schamanenstein auf der Missgunstleiste vor.

Die nächste Runde beginnt mit einer neuen Positionskarte und sechs neuen Orakelkarten. Nach sieben Runden gewinnt der Spieler mit den wenigsten Missgunstpunkten.

Wie bereits erwähnt, tut das **Thema** nichts zur Sache und ist beliebig austauschbar. Der Vollständigkeit halber sei die Spielgeschichte kurz erwähnt. Ein Orakel kündigt eine große Dürre an, worauf die Schamanen verschiedener betroffener Stämme in einem Wettbewerb ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Nur der

Beste unter ihnen ist stark genug, die drohende Dürre abzuwehren.

Im Grunde genommen ist es ein **hektisches Tüftelspiel**, wie es uns der Autor Lauge Luchau nun schon ein paar Mal ("Uluru", "Dimension") serviert hat. Es gilt eine Aufgabe zu lösen, bei der es keine einzigwahre, allein richtige Lösung gibt. Die Spieler müssen vielmehr abwägen, wie viele Orakelsteine sie wohl verwenden sollen, wie



Orakelsteinen aufweisen müssen.

All dies macht "Xalapa" nicht nur **komplexer**, sondern auch viel **taktischer**. Es gilt herauszufinden, welche Bedingungen reine Zeitverschwendung sind, welche

viele Aufgabenkarten sie am besten erfüllen wollen, und welche davon sie - wenn überhaupt - lieber lassen sollen. Das Ganze zudem im Wettkampf unter Zeitdruck.

Das Grundspiel wie oben beschrieben ist dabei schon herausfordernd genug. Die große Stärke des dänischen Autors liegt aber darin, dass er es versteht, den **Schwierigkeitsgrad** geschickt und fast stufenlos zu steigern. Dadurch behält das Spiel seinen Spielreiz, auch wenn man die ersten Aufgaben schon einigermaßen beherrscht.

Mit folgenden **Änderungen** wird das Spiel zunehmend kniffliger: Die Rücksei-

te der Positionskarten zeigt Formationen aus 4 Orakelsteinen, die schwerer zu erzielen sind. Es kommen weitere Bedingungen (sechs statt vier) ins Spiel. Zusätzlich oder statt der einfachen Lehrlingskarten sorgen Gesellenkarten und in Folge sogar Meisterkarten für anspruchsvollere Aufgaben. Dabei können sogar Bedingungen ohne vorgegebene Anzahl an Orakelsteinen entstehen, was dann eben so viel bedeutet, dass beide betroffenen Karten dieselbe Anzahl an Orakelsteinen aufweisen müssen.

lösbar sind, welche Aufgaben sich miteinander leicht verbinden lassen. Gerade für die komplizierteren Aufgaben braucht es eine noch raschere Auffassungsgabe, blitzschnelles Analysieren der einzelnen Elemente und dazu noch Kniffe, auf die man erst mit der Zeit draufkommt.

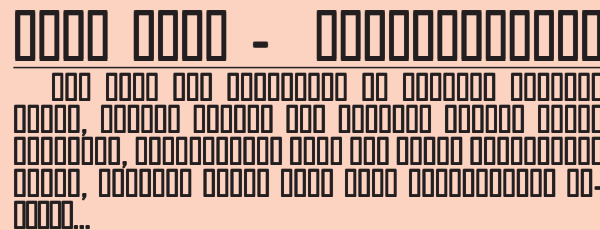
Während sich für das Grundspiel schnell mal ein paar interessierte Spieler finden, die Tüfteln unter Stress nicht abgeneigt sind, ist dies bei den fortgeschrittenen Varianten nicht mehr so einfach. Der Personenkreis, der bereit ist, sich auf derart masochistische Weise das Hirn zu zermartern, ist - zumindest in unserem Spieleklub - ziemlich überschaubar. Zwar böte die

### Fortsetzung von

#### „Xalapa“

Spielregel auch für den Fall unterschiedlicher Erfahrung eine Lösung, nämlich eine Art Handicap, bei der fortgeschrittene Spieler mehr Bedingungen erfüllen müssen, aber unter Puristen ist so eine Bevormundung eher verpönt.

Dafür besitzt "Xalapa" auch genug Qualität als **Solo-spiel**. Statt der Sanduhr, deren Sand für diesen Zweck eindeutig zu schnell durchrieselt, empfehle ich das Handy als Timer. 2 bis 3 Minuten sollten eine ausreichende Herausforderung bieten. Man kann sich dann die Missgunstpunkte nach 7 Runden notieren und seinen Fortschritt messen. Ein kniffliger Zeitvertreib auch für einen einzigen Spieler.



Titel des Spiels: **Matchball**  
 Art des Spiels: **Aktions- und Geschicklichkeitsspiel**  
 Spieleautoren: **Andrew & Jack Lawson**  
 Verlag: **Ravensburger Spiele**  
 Jahrgang: **2014**  
 Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**  
 Alter: **ab 8 Jahren**  
 Dauer: **ca. 20 Minuten**  
 Preis: **ca. Euro 25,-**

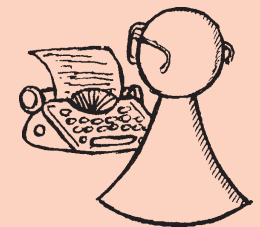
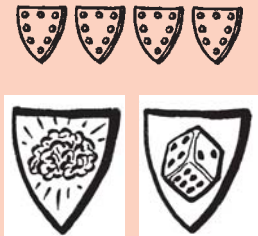
Das Spiel beinhaltet noch eine weitere **Spielvariante** - "Atlacoya" genannt, bei der die Spieler in jeder Runde eine Einschätzung ihrer Fähigkeiten abgeben. Ich muss allerdings zugeben, dass ich dies bis jetzt noch nicht ausprobiert habe. Es klingt ein wenig kompliziert und ich habe mich eher darum bemüht, meine Ergebnisse im normalen Spiel zu verbessern.

Ein allgemeingültiges **Resümee** zu ziehen, fällt mir schwer. Ich finde, dass der Einstieg durch die vielen Regelvarianten nicht leicht ist, weil damit verbunden auch die Spielregel relativ umfangreich ausgefallen ist. Auch ist schon das Spielprinzip nicht für jeden gleich gut geeignet. Wer sich aber einmal eingearbeitet hat

und an dieser Art von Spiel seine Freude hat, wird die zahlreichen Möglichkeiten und die damit einhergehende Abwechslung schätzen.



### Game News - Wertung



Die Schachtel selbst ist die **Spielarena** mit 9 Löchern in den Werten von 1 bis 4. Dazu gibt es noch eine Rückwand. Vor der Schachtel werden die **Aufschlagfelder** mit den Werten von 1 bis 3 mit ca. 30 cm Abstand von der Tischkante aufgelegt. Der älteste Spieler ist der Spielleiter. Er

muss würfeln, Versuche für gültig oder ungültig erklären, Bälle aus den Löchern neh-

Fortsetzung von „Matchball“

men und Punkte notieren. Ist er selbst mit Werfen an der Reihe, übernimmt der zweitälteste Spieler die Rolle des Spielleiters.

Der jüngste Spieler beginnt und bekommt zuerst die drei **Tischtennisbälle**. Der Spielleiter **würfelt** und bestimmt so, auf welchem Feld (1-3) der Ball aufschlagen muss, bevor er in die Spielarena fallen darf. Der Ball darf dabei nur einmal im entsprechenden Feld aufkommen. Er darf aber gegen die Rückwand springen, bevor er eventuell in eines der Löcher fällt. Landet ein Ball außerhalb der Spielarena, wird der Wurf natürlich nicht gewertet, aber auch nicht wiederholt. Fällt der Ball in ein Loch, schreibt der Spielleiter den entsprechenden **Wert** auf und entfernt den Ball. Für den zweiten und dritten Ball würfelt der Spielleiter wieder jedes Mal das Aufschlagfeld aus, in dem der Ball aufkommen muss.

Danach folgen die anderen Spieler mit je 3 Versuchen. Hat ein Spieler mindestens **15 Punkte** erreicht, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Gibt es einen Gleichstand zweier oder mehrerer Spieler, wird zur Entscheidung abwechselnd 1 Ball geworfen. Der höhere Zahlenwert gewinnt ("Sudden death").

Wird einem diese Spielform zu langweilig, kann man ja noch einige **Varianten** ausprobieren:

1. Die 15 Punkte müssen genau erreicht werden, sonst müssen die überzähligen Punkte wieder „rückwärts“ heruntergespielt werden.
2. Der Gewinner der letzten Runde muss von einem immer größer werdenden Abstand aus werfen.
3. Die Punkteringe können unverteilt werden.
4. Man spielt ohne Würfel, z.B. man muss mit dem ersten Ball das Aufschlagfeld „1“ erreichen, mit dem zweiten das Feld mit der Nummer „2“ usw.
5. Jeder Spieler muss eine gewisse Verrenkung machen und in dieser Pose den Ball werfen.



nend und macht Spaß, egal ob man zu zweit oder in der Gruppe „matcht“. Durch seine Kurzweiligkeit motiviert es zumehrerer Runden, Turnieren oder Erfindung von neuen Varianten.

*Angie Staudinger*

Game News - Wertung



**Zielgruppen-Wegweiser**

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker:



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen,



Kinder, jüngere



**Kunstfilm**  
**Deutschland 2012**  
**Regie: Annedore Krebs**  
**Noris Studio**  
**Dauer: ca. 20 Minuten**

Impressum

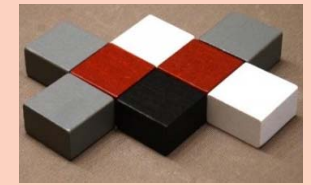
GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at  
 Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure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

© 2014 by Game News  
 Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Es gibt Filme, deren un-widerstehlicher Reiz in ihrer Ästhetik liegt, in der kunstvollen Gestaltung der Bilder, die stillvoll in Szene gesetzt wurden. Zu diesen cineastischen Kunstwerken gehört „Caro“. Annedore Krebs gelang mit ihrem Regiedebüt ein außergewöhnliches Erstlingswerk, welches ganz in den gediegenen Farben Schwarz, Bordeauxrot, Grau und Cremefarben getaucht ist.

Wie Puzzleteile fügen sich in ihrem Streifen allmählich die einzelnen Teile zusammen und ergeben ein ästhe-



tisch beeindruckendes Gesamtbild, welches die Zuseher immer wieder zum Grübeln bringt.

„Caro“ ist der Beweis, dass im Kino auch heutzutage abstrakte Filme noch überzeugen können. Der Streifen ist trotz simpler Rahmenhandlung herausfordernd. Prädikat: Edel und absolut sehenswert.



**Ritter der Knobelnrunde**

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- \* Monatliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielmeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spieldumieren
- \* 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