

DIAMANTENFIE- BER IN TRAUN !!

Funkelritter treffen sich am 1. April 15 im Traunerhof! (S. 1)



272. Ausg. 26. März '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



OÖ. Spieletage
13. bis 17. März 2015

Mit Riesenschritten nähert sich Christi Himmelfahrt. Für den gelehrten Knobelritter bedeutet dies: Die Traun Con, das sehnlichst erwartete Spielertreffen im Traunerhof sind bald da! Vom Mittwoch, den 13. bis Sonntag, den 17. Mai 2015 wird gespielt, was das Zeug hält. Am Samstag finden gleich zwei Turniere statt: Die OÖ. Spielemeisterschaft und eine Qualifikation zur Heck Meck WM. Die Termine deshalb dick, fett und rot im Kalender anstreichen!



Liebe Goldschmiede und andere Edelstein-Spezialisten,

über viele Regionen und Religionen hinweg zieht sich die Idee, dass Edelsteine den Menschen, die sich damit schmücken, Glück bringen. Die lästigen Gegenbeispiele versuchte man unter anderem damit weg zu argumentieren, dass der vom Pech verfolgte Träger nicht darauf geachtet hätte, ob seine Edelsteine zu seinem Geburtsmonat passen.

Eine Liste der sogenannten Monatssteine schaffte es sogar in die Offenbarung des Johannes. Laut dieser Liste wäre der Diamant der

Edelstein des Monats April. Jetzt sind wir aufgeklärten Knobelritter zwar nicht gerade anfällig für solch esoterische Zuordnungen, die Faszination, die der „König der Edelsteine“ seit jeher auf die Menschen ausübt wollen wir aber schon genauer unter die Lupe nehmen.

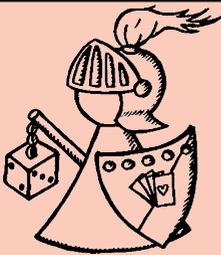
Zu diesem Zweck - und das ist kein Scherz - treffen sich die Knobelritter am 1. April 2015 ab 18:30 Uhr im Traunerhof.

Bis dahin lasst euch kein teilstabilisiertes Zirkoniumdioxid als kubische Modifikation des Kohlenstoffs aufschwätzen,

Euer Oliver Koch

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



TraunCon 2015

Auf Seite 1 haben wir ja schon darauf hingewiesen, dass schon wieder bald die Oberösterreichischen Spielertage sind (genau: 13. bis 17. Mai 2015). Höhepunkt ist natürlich wieder die OÖ. Spielemeisterschaft, die heuer bereits zum 22. Mal stattfindet (Samstag, 16. Mai 2015). Die Redaktion und Organisatoren sind schon fleißig am Spieletesten, damit wir erneut attraktive und interessante Spiele anbieten können. In

Ritter der Knobelrunde

der nächsten Ausgabe stellen wir dann die vier Spiele vor. Das Mini-Turnier wird heuer ausnahmsweise ausfallen, denn wir haben uns für die „Heck Meck WM“ angemeldet. Im Anschluss an die OÖ-Spielemeisterschaft wird daher ein „Heck Meck-Turnier“ ausgetragen. Wir hoffen auf rege Teilnahme!

Jahres-Abo der Game News

Nachdem nun alle Probleme mit der pdf-Konvertierung gelöst sind, und die Game News sowohl in der digitalen als auch der analogen Ausgabe wieder (relativ) regelmäßig erscheinen, steht einer Bezahlung des Jahresabos (Euro 15,- bzw. Euro 5,-) nun nichts mehr im Wege.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 5. April 2015

bis spätestens 12:00 Uhr.

„Catan“-Turnier

Am 18. April 2015 findet im Traunerhof ein „Siedler von Catan“-Turnier statt, das zur Rangliste zählt (Ranglistenerte: unsere Doris Schaupper). Beginn ist um 09:00 Uhr. Informationen und Anmeldungen bei Andreas Hainy unter der Handy-Nr. 0660/7700700.

Zwischenwertung

Schon nach dem ersten Quartal zeichnet sich schon wieder ein Dreikampf um den Herrschertitel ab:

1. König Reinhold 57,5
2. Prinz Franky 56
2. Herzog Gerhard 56
4. Baron Andreas H. 45
5. Marquis Udo 39,5
5. Earl Johannes 39,5
7. Marquis Jakob F. 39
8. Graf Josef 35
9. Earl Oliver K. 31,5
10. Ritter Simon 21,5
11. Prinzessin Ute 20
12. Ritter Daniel W. 18,5
13. Sir Christian F. 15

Game News - Spielekritik

Kein anderes Spiel passt besser zum Thema „Edelsteine“ als das folgende, in dem es um nichts anderes geht als Rubine, Smaragde, Saphire, Onyx und Diamanten...



Titel: Splendor
Art des Spiels: Sammel- und Optimierungsspiel
Spieleautor: Marc André
Verlag: Space Cowboys
Vertrieb: Asmodee Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 30,-
Auszeichnung: nominiert zum Spiel des Jahres

Höchst interessant! Für jede Rezension mache ich ja so meine Recherchen. Google, Wikipedia, Brockhaus, usw. Ich will ja schließlich wissen, worüber ich schreibe, und das nicht nur vom spielmechanischen Standpunkt aus, sondern auch thematisch fundiert. Und so habe ich alles über Rubin, Saphir, Smaragd, Onyx und Smaragd nachgelesen. Allesamt Edelsteine, die im Spiel "Splendor" die Hauptrolle spielen.

Nun gut, ich weiß jetzt, wie sich die genannten Edelsteine chemisch zusammensetzen, kenne die Ursache für ihre spezifischen Farben, bin darüber informiert, wie sie gebildet wurden und wo sie vorkommen, und habe mich über ihre Verarbeitung und ihre Verwendung erkundet. Dir, werter Leser, dies alles weiterzugeben, würde den Rahmen dieser Spielekritik sprengen, aber ich habe sicher deine Lust auf mehr Information geweckt, und wenn du mehr wissen willst, wirst du sicher selbst nachschlagen.

In "Splendor" stellen wir Spieler wohlhabende Händler der Renaissance dar. Zwar nutzen wir darin unsere Reichtümer dazu, Minen und Transportmittel zu kaufen sowie Kunsthandwerker anzustellen, um die Rohedelsteine in kostbare Juwelen zu verwandeln, aber dies geschieht im Spiel auf äußerst abstrakte Weise. So kommen die Minen, Transportmittel, Kunsthandwerker und Juweliere auf Entwicklungskarten vor, die in drei Stufen gegliedert sind. Auf jeder Karte ist am links unten angegeben, wie viele und welche Edelsteine benötigt werden, um in den Besitz dieser Karte zu gelangen. Die Belohnung dafür ist rechts oben abgebildet: Ein dauerhafter



Edelstein, der bei künftigen Geschäften den Kaufpreis reduziert.

Zu Spielbeginn wird eine offene Auslage gebildet. Von jeder der 3 Stufen werden vier Entwicklungskarten offen ausgelegt, der verdeckte Nachziehstapel jeweils daneben. Schließlich werden noch von den 10 gemischten Adligen-Kärtchen ein paar aufgedeckt und über der Kartenauslage platziert, nämlich um ein Kärtchen mehr als Spieler mitspielen.

Die Edelsteine wiederum finden wir auf Chips in den Farben weiß (Diamant), rot (Rubin), grün (Smaragd), blau (Saphir) und schwarz (Onyx). Dazu gibt es noch ein paar spezielle Chips in Gelb, die jedoch keinen Edelstein, sondern Gold darstellen.

Stellt sich bloß noch die Frage, wie das Geschäftsleben so abläuft. Wenn wir an der Reihe sind, müssen wir grundsätzlich eine von vier Aktionsmöglichkeiten ausführen. Die ersten beiden Möglichkeiten erhöhen unseren Edelsteinbestand. Wir können entweder drei Edelsteine verschiedener Farbe nehmen, oder zwei Edelsteine derselben Farbe. Letzteres ist aber nur dann möglich, wenn vor dieser Aktion noch mindestens

4

Chips dieser Farbe vorhanden sind.

Wir können aber auch eine Entwicklungskarte reservieren, indem wir eine beliebige Karte der Auslage auf die Hand nehmen. Als Zugabe erhalten wir sogar noch einen Gold-Chip, der in Folge als Joker für einen beliebigen Edelstein eingesetzt werden kann. Um unser Wirtschaftsimperium aber zu expandieren, brauchen wir die 4. Aktionsmöglichkeit:

Eine Entwicklungskarte kaufen. Dies kann eine Karte aus der Tischmitte oder eine zuvor reservierte Handkarte sein. Dafür müssen wir die auf der Karte angegebenen Kosten entrichten, wobei bereits vor uns ausliegende Karten Vergünstigungen in der entsprechenden Farbe bieten. Jede auf diese Weise erworbene Karte wird offen vor uns ausgelegt, so dass sowohl die Boni als auch die Siegpunkte sichtbar bleiben.

Die Adligen-Kärtchen oberhalb der Auslage kann man hingegen nicht kaufen. Sie kommen automatisch zu jenem Spieler, der zuerst die darauf angegebene Kombination an Entwicklungskarten besitzt. So vertraut der edle Herr, der aussieht wie Heinrich VIII, nur jenem Spieler, der vier rote und 4 schwarze Entwicklungskarten vorweisen kann. Jedes Adligen-Kärtchen ist 3 Siegpunkte wert.

Die Siegpunkte bestimmen auch das Spielende. Sobald ein

Spieler insgesamt 15 Siegpunkte erreicht oder überschreitet, wird die Runde nur noch zu Ende gespielt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat sich schlussendlich als der gewiefteste Klunkerhändler erwiesen.



Die Qualität von Diamanten wird ja bekanntlich nach den vier "C" beurteilt: Clarity, Cut, Colour und Carat. Ich möchte dieselben Kriterien nun auch hier anwenden, um festzustellen, ob "Splendor" eher ein Blender, ein Rohdiamant oder ein echtes Juwel unter den Spielen ist.

Zuerst zur Clarity. "Splendor" besitzt eine klare Struktur und ist ein lupenreines Optimierungsspiel, ohne Schnörkel auf den Hauptmechanismus reduziert. Einfach nur drauf los sammeln, führt sicher nicht zum Erfolg. Vielmehr müssen Kosten und Nutzen jeder Aktion sorgfältig bedacht werden. Natürlich wird man sich günstige Gelegenheiten nicht entgehen lassen, wenn man etwa zur Mitte des Spiel kostenlos eine Mine erwerben kann. Insgesamt ist aber viel Vorausplanung nötig, bei der jede nicht zielführende Akti-

on einen Umweg, einen Zugverlust darstellt. Den Schlüssel zum Erfolg stellen in den meisten Fällen die Adligen dar, weshalb man schon recht früh auf ihre Bedürfnisse und Wünsche Rücksicht nehmen und seine Aktionen darauf ausrichten sollte.

Als Cut würde ich den Feinschliff des Spiels betrachten. Auch wenn Planung, Timing und Taktik im Vordergrund stehen, gibt es doch ein paar Unebenheiten. Zum einen ein gewisser Glücksanteil, weil die Kosten der Entwicklungskarten doch eine Streuung aufweisen. So kosten Minen zwischen 3 und 5 Edelsteine. Zudem wird die Auslage immer zufällig vom entsprechenden Stapel aufgefüllt. Wer stets nur teure Karten vorfindet, wenn er an der Reihe ist, während die Mitspieler günstig Karte um Karte kaufen, wird kaum gewinnen können. Auch konnte ich nach etlichen Partien doch einen leichten Startspielervorteil feststellen, denn Spieler, die früher an der Reihe sind, kommen schneller an die Adligen-Kärtchen heran.

In Sachen Colour wirkt für mich "Splendor" etwas farblos. Es bietet zwar einen ansteigenden Spannungsbogen, dafür aber relativ wenig Abwechslung. Auch die Interaktion ist nicht recht hoch. Sie beschränkt sich auf das Beobachten, auf welche Karten die Mitspieler hinarbeiten und den Wettkampf um die Adli

igen-Kärtchen. Wenn es um wichtige Entwicklungskarten geht, kann sich das Reservieren von Karten, ansonsten eine eher unbeliebte Aktion, als probates Mittel erweisen. Dass die Edelstein-Chips in jeder Spieleranzahl bewusst knapp bemessen sind, sorgt auch bisweilen für taktische Kniffe und daraus resultierende Engpässe.

Bleibt noch Carat, also die Größe oder Bedeutung des Schmuckstücks. Das Spielmaterial ist sehr ansprechend. Die Edelstein-Chips sind in Form und Material Poker-Chips aus dem Casino nicht unähnlich. Die Karten sind zwar eher dünn, was aber angesichts der Tatsache, dass sie ja wenig hantiert werden und meist

ausliegen akzeptabel ist. Die Adligen-Kärtchen sind stabil, die Spielregel gut gegliedert und leicht verständlich. Alles findet in einem Inlay seinen passenden Platz in der Schachtel. Dass "Splendor" aber trotz einer Nominierung zum "Spiel des Jahres" der Hauptpreis verwehrt blieb, ist für mich trotzdem verständlich, denn es erscheint mir eine Spur zu trocken. Die Jury würdigt Spiele, welche bei den Spielern Emotionen und Gefühle wecken, und das ist bei "Splendor" eben weniger der Fall.

Abgesehen davon gefällt mir persönlich "Splendor" aber ganz gut, denn ruhige Optimierungsspiele liegen mir. Das Spiel mag zwar

kein glänzender Diamant sein, aber für mich funkelt und strahlt es gut genug, dass ich es jederzeit wieder gerne mitspiele...

Truly

Game News-
Wertung



HALL OF GAME

Ein kleiner Führungswechsel an der Spitze, denn die Reihenfolge der ersten Drei hat sich einfach umgedreht: Jetzt ist wieder PAPUA vorne, mit der großen Chance, schon nächstes Mal in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen. LA CITTÀ bleibt Zweiter, hat damit wieder wertvolle Punkte gesammelt, was fehlt ist halt noch immer die Spitzenposition. ISTANBUL ist damit wieder auf den 3. Platz - ex aequo mit dem Überraschungsaufsteiger des Monats CAMEL UP. CONCORDIA und FIVE CROWNS (gleichauf 5.) komplettieren die Top Five.

Es wird Zeit, dass die alten Spiele endlich aufsteigen, sie blockieren nämlich den Platz für richtige Neuheiten, welche sich auf diese Weise schwer tun, sich zu behaupten. Selbst RUSSIAN RAILROADS - Gewinner des

Deutschen Spielepreises und immerhin von „unserem“ Lonny - kommt gerade mal auf den 8. Platz. Und Vorschläge haben ebenfalls stark zu kämpfen, um überhaupt in der Wertung zu bleiben. MANGROVIA ist sogar schon wieder rausgefallen. Keine rosige Aussichten also für den Neuvorschlag DIE STAUFER. Aber lassen wir uns überraschen...

Wertung:

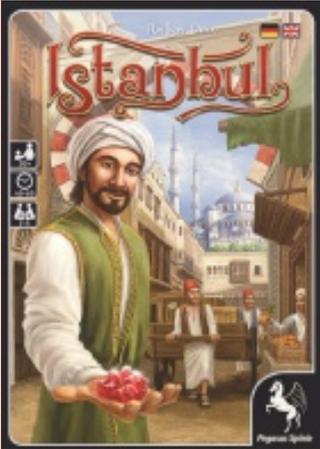
1. Papua	3/+ 19/-1/21/ +
2. La Città	5/+ 12/-1/16/ =
3. Istanbul	7/+ 8/ -0/15/ -
3. Camel Up	1/+ 18/ -4/15/ +
5. Concordia	3/+ 10/ -0/13/ -
5. Five Crowns	3/+ 11/ -1/13/ =
7. Brügge	2/+ 10/ -0/12/ +
8. Mage Knight	3/+ 4/ -0/ 7/ -
8. Russian Railroads	2/+ 5/ -0/ 7/ -
8. Linq	1/+ 6/ -0/ 7/ +
11. Blueprints	1/+ 4/ -0/ 5/ -
11. Die Alchemisten	*2/+ 4/-1/ 5/+

13. Mangrovia . 2/+ 1/ -0/ 3/ ---

Vorschlag: Die Stauer (3 x)

Game News - Spielekritik

Die Stadt am Bosphorus ist nicht gerade berühmt für seine Edelsteine. Im nachfolgend beschriebenen Spiel sind die Spieler aber bestrebt, Rubine zu sammeln, und zwar als Händler in...



Titel: Istanbul
Art des Spiels: Taktik- und Optimierungsspiel
Autor: Rüdiger Dorn
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 40 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Einleitung

So so, du bist also mit deinem jetzigen Job unzufrieden. Zu viele Arbeitsstunden, ein nerviger Boss, zu wenig Anerkennung und vor allem zu niedriges Gehalt. Kann ich durchaus verstehen. Aber da wüsste ich etwas für dich. Eine abwechslungsreiche Arbeit in einer schillernden Metropole, und als Extramotivation eine Entlohnung in Form von echten Rubinen. Ich sag' nur ein Wort: Istanbul!

Beschreibung

Alles, was du brauchst, ist ein kleines Startkapital von einigen türkischen Lire, einen kleinen Handkarren, in dem du ein paar Waren durch die Gassen kutschieren kannst, und eine Handvoll Gehilfen, die dir beim Laden und Entladen zur Hand gehen.

Aber nachdem es ja eine völlig neue Umgebung für dich wäre, muss ich dir wohl zuerst einmal ein wenig die Örtlichkeiten beschreiben. Dein Stadtviertel besteht aus 16 Orten, die sich dir in einem 4 x 4 Raster präsentieren. Die wichtigsten Orte möchte ich dir kurz vorstellen. Da gibt es Lager, in denen du deinen Handkarren mit verschiedenen Waren auffüllen kannst: Obst, Tuch oder Gewürze. Es sind paradisische Zustände für Jungunternehmer, denn du musst für diese Waren nicht einmal Bargeld ausgeben, wahrscheinlich ist alles Kommissionsware.

Auf Märkten kannst du die Waren dann gewinnbringend an den Mann bringen. Nachfrage-Plättchen geben an, was gerade verlangt wird, und mit je mehr Waren du den Bedarf decken kannst, umso größer sind deine Einnahmen.

Auch in den beiden Moscheen sind deine Waren gefragt, denn sie bringen dir Privilegien. Zwar brauchst du, um ein Privileg zu erlangen, nur eine einzige Ware abliefern, musst davon aber eine Mindestmenge besitzen. Je mehr Mitbewerber vor dir dort waren, umso mehr Waren musst du in deinem Handkarren vorweisen können.

An zwei Orten kommt es ein wenig auf dein Würfelgeschick an, denn für die Aufbesserung deines Barbestandes (in der Teestube) oder für die Erlangung der schwerer erhältlichen Schmuckstücke (auf dem Schwarzmarkt) benötigst du ein möglichst hohes Würfelergebnis.

Das Anhäufen von monetären Werten und Sammeln diverser Waren geschieht aber nicht zum reinen Selbstzweck. Um deinen geschäftlichen Erfolg zur Schau zu stellen, erwirbst du Rubine. Und diese erhältst du hauptsächlich an zwei bestimmten Orten. Wenn du dem Edelsteinhändler einen Besuch abstattest, kannst du genau einen Rubin kaufen, wobei die Inflation dazu führt, dass der Rubinpreis im Laufe der Zeit langsam, aber beständig ansteigt. Und im Palast des Sultans erweist sich der Sultan für

Fortsetzung von "Istanbul"

die Lieferung von Waren dadurch dankbar, dass er dir einen Rubin schenkt. Eine gewisse Übersättigung bewirkt aber auch hier, dass der Herrscher mit der Zeit immer mehr Waren verlangt, bevor er einen Klunker rausrückt.

So, jetzt muss ich dir wohl noch deinen zukünftigen Arbeitsablauf schildern. Du musst dir nämlich nicht selbst die Hände schmutzig machen, sondern kannst als freier Unternehmer die harte Arbeit von deinen Gehilfen erledigen lassen. Eine Arbeitseinheit schaut so aus, dass du zusammen mit deinen Gehilfen den Handkarren ein oder zwei Orte weiter schiebst. Am Zielort musst du entweder einen deiner Gehilfen zurücklassen oder einen Gehilfen, den du zu einem früheren Zeitpunkt dort zurückgelassen hast, wieder aufladen. Gehilfen braucht du anschließend auf jeden Fall vor Ort, um die entsprechende Tätigkeit ausüben zu können. Wenn du dich ganz alleine - also ohne eigenen Gehilfen - an einem Ort befindest, kannst du die Ortsaktion auf keinen Fall durchführen. Nur am Brunnen kannst du alle deine Gehilfen aus allen Orten wieder einsammeln.

Die Rubine sind - wie schon erwähnt - das Statussymbol für einen Händler. Wenn es dir gelingt, durch diverse Geschäfte, Trans-

aktionen, Lieferungen, Ein- und Verkäufe zuerst fünf Rubine zu erstehen, festigst du deinen Ruf als erfolgreichster Geschäftsmann Istanbul.

Fazit

Du fragst dich jetzt sicher, ob du für den Job überhaupt geeignet bist. Der beinharte Konkurrenzkampf



in der türkischen Metropole erfordert natürlich bestimmte Eigenschaften. So musst du deine Geschäftstätigkeiten so einplanen, dass du mit möglichst wenigen Wegen das Maximum erreichst. Optimierung und logistisches Verständnis sind daher die wichtigsten Berufsvoraussetzungen.

Daneben brauchst du ein kluges Personalmanagement, denn du musst deine Gehilfen geschickt einteilen, um ihre Dienste optimal nutzen zu können. Zwar kannst du deine Equipe am Brunnen wieder zusammenrommeln, aber je seltener du das machen musst, umso öfter kannst du dich wichtigeren Dingen widmen. Mir persönlich gefällt es, vorausschauend vorzugehen, meine Aktionen und die dafür notwendigen Wege vor auszuplanen, und

möglichst nichts dem Zufall zu überlassen. Denn wie sagt passenderweise ein Sprichwort: Jeder ist seines Glückes Schmied.

Der nächste Aspekt, den du beachten musst, ist der direkte Wettbewerb. Eigentlich gibt es mit deinen Mitbewerbern nur wenig Interaktion. Sicher gibt es umkämpfte Orte, wo ein früher Besuch von Vorteil ist, etwa weil die Preise oder Kosten für die entsprechende Aktion stetig ansteigen, aber ansonsten kommen dir andere Händler kaum in die Quere. Nur wenn ein anderer Händler sich justament an jenem Ort aufhält, den du gerade aufsuchen willst, kommt es zu einer Begegnung. Der ankommende Händler hat dann jedem bereits anwesenden einen kleinen Obolus von 2 Lira zu entrichten, um die Aktion durchführen zu können. Doch dieses "Blockieren" passiert in den meisten Fällen eher unbeabsichtigt, da jeder Händler auf seine eigenen Geschäfte achtet. Trotzdem: Berücksichtige stets, was seine Konkurrenten vorhaben könnten!

Apropos Bonuskarten: Es sind dies Karten, mit denen du auf die eine oder andere Weise die Grundregeln umgehen kannst. Einige erlauben dir eine höhere Reichweite, andere im Gegenteil das Verweilen am selben Ort. Einige wiederum ermöglichen es dir, einen deiner Gehilfen zurückzunehmen, oder auf

Fortsetzung von "Istanbul"

dem Markt beliebige Waren zu verkaufen. Sehr vorteilhaft sind auch jene Bonuskarten, die es dir gestatten, beim Sultanspalast oder beim Edelsteinhändler 2 x im selben Zug tätig zu sein. Neue Bonuskarten erhältst du hauptsächlich in der Karawanserei. Hier darfst du als Aktion entweder zwei Karten vom verdeckten Stapel ziehen und eine davon behalten, oder die oberste Karte des Ablagestapels nehmen.

Der letzte Ort, den ich dir noch beschreiben will, ist die Wagnerei. Hier kannst du für 7 Lira deinen Handkarren vergrößern, womit du mehr Waren auf einmal durch die Gassen karren kannst. Eine Aufrüstung des Handkarrens ist in manchen Fällen unumgänglich, um besonders im späteren Verlauf bestimmte Aktionen überhaupt sinnvoll durchführen zu können.

Grundsätzlich hast du bei "Istanbul" zwei Vorgehensweisen. Entweder du rüstest dich langsam auf und verbesserst frühzeitig deine Fähigkeiten, indem du dir einen größeren Karren anschaffst und in den Moscheen Privilegien holst. Die Privilegien können - je nach investierter Ware - deine Chancen beim Würfeln steigern, dir zu einem weiteren Gehilfen verhelfen, dir gegen 2 Lira einen Gehilfen zurückholen lassen, oder beim Besuch eines Lagers für 2 Lira eine zusätzli-

che beliebige Ware verschaffen. Dieses - auf neudeutsch - "Upgraden" kostet zwar ein paar Züge, dafür erspart es dir in Folge unnötige Wege. Alternativ kannst du aber auch schon versuchen, möglichst schnell anfangs noch relativ günstige Rubine zu gelangen, vielleicht mit Hilfe der einen oder anderen Bonuskarte, mit der Gefahr allerdings, später eventuell auf der Zielgerade von den Mitbewerbern überholt zu werden.

Bei all deinen taktischen Entscheidungen spielt aber die Topographie des Stadtviertels eine wichtige Rolle. Als dein erstes Viertel solltest du eines mit kurzen Wegen probieren, wo also zusammenpassende Orte nahe beieinander liegen. Die Millionenstadt am Bosphorus bietet dir aber ausreichend Abwechslung. Wenn du schon genug Erfahrung besitzt, kannst du dich sogar in einem dir völlig fremden, unbekanntem Stadtviertel mit zufälliger Anordnung versuchen.

Insgesamt findest du in "Istanbul" einen spannenden, kurzweiligen Job vor, der dir zwar anfangs vielleicht etwas komplex vorkommen wird, dich aber nach einer kurzen Einarbeitungszeit vor stets neue Herausforderungen stellt. Wie bei jedem Beruf lässt sich allerdings nicht vermeiden, dass sich nach einem gewissen Zeitraum auch ein wenig alltägliche Routine einstellt...



Weekly

Game News-
Wertung



P. S.: Heuer erscheint - wie bei prämierten Spielen üblich - eine Erweiterung zu "Istanbul", in der unter anderem neue Orte (z.B. Kaffeehaus) dazu kommen.

Notenskala

Die Anzahl der Schilde - von 1 bis 5 - bestimmt die rein subjektive Gesamtbeurteilung der Redaktion. Die Wappen mit den Symbolen wiederum geben an, für welche Zielgruppe das Spiel geeignet ist.

 Spitze!

 sehr gut

 gutes Spiel

 so lala

 schwach

Game News - Spielekritik

Edelsteine stammen aus - na? - Bergwerken. Und wer holt sie da raus? Richtig: Die Zwerge. Womit eindeutig bewiesen ist, dass folgendes Spiel sehr gut zum Thema „Edelsteine“ passt...



Titel: Out of Mine!
Tüftelspiel
Spielauteur: Martin Nedergaard Andersen
Verlag: Huch! & friends
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 20,--

Einleitung:

Spätestens seitdem legendären Wettkampf zwischen Gimli, dem Zwerg und Lego-las, dem Elf, wer von beiden wohl die meisten Orks erledigt, weiß man, dass Zwerge den Wettbewerb lieben, die Herausforderung suchen und sich gerne mit anderen messen. Ein latenter Minderwertigkeitskomplex, der sich auf diese Weise manifestiert? Egal, jedenfalls gehen sie auch bei ihrer Lieblingsbeschäftigung - dem Schürfen tief drinnen im Berg - nicht stur und behäbig zu Werke, sondern buddeln mit den

anderen Zwerge um die Wette.

Spielbeschreibung:

In "Out of Mine!" bekommt jeder Zwerg seinen eigenen Stollenabschnitt zugeteilt. Jedes Stollentableau weist gerechterweise 20 Stollenfelder auf, auch wenn die Anordnung bei jedem Tableau anders aussieht. Die Aufgabe für die Zwerge besteht nun darin, die Felder mit Kristallplättchen aufzufüllen. Die Farbe der Kristalle gibt an, wie viele Felder ein Plättchen abdeckt. Die gelben Plättchen sind nur 1 Feld groß, die blauen Plättchen schon 2. Bei den grünen 3er-Plättchen gibt es zwei verschiedene Formen, bei den roten 4er-Plättchen sind es sogar 5 unterschiedliche Formen. Die größten Kristallplättchen sind in Weiß gehalten, sie decken gleich 5 Felder ab.

Schatzkarten geben für jeden Zwerg vor, welche und wie viele Kristallplättchen für die Aufgabe zu verwenden sind. Auch wenn keine Aufgabe der anderen gleicht, so ergibt die Summe der Felder immer genau 20. Gleichzeitig decken alle Zwerge ihre Schatzkarte auf und versuchen nun, mit in Farbe und Anzahl passenden Kristallplättchen alle



Felder ihres Stollentableaus genau aufzufüllen. Gelingt dies einem Spieler, beendet er die Runde für alle mit dem Ruf "Out of Mine!".

Dann kommt es zur Abrechnung. Zuerst werden alle falsche gelegten und unpassenden Plättchen entfernt. Danach erhält jeder Zwerg 10 Punkte abzüglich 1 Punkt für jedes leere Stollenfeld. Der schnellste Spieler bekommt zusätzliche 2 Bonuspunkte, wenn er alles richtig hatte, anderenfalls werden ihm 2 Punkte abgezogen. Alle Punkte werden notiert und eine neue Runde beginnt mit neuen Stollentableaus und frischen Schatzkarten. Nach sieben Runden gewinnt der Zwerg mit den insgesamt meisten Punkten die goldene Spitzhacke.

Fazit:

"Out of Mine!" ist eindeutig ein entfernter Verwandter von "Ubongo". Also ein flottes Legespiel, bei dem Plättchen in verschiedensten Formen - sogenannte Polyminos - passend in eine vorgesehene Fläche gelegt werden müssen. Und wie beim Kosmos-Spiel geht es auch hier nicht gemächlich zu, sondern muss die Aufgabe möglichst

Fortsetzung von "Out of Mine!"

schnell erledigt werden. Um allzu großes Chaos zu vermeiden, sollte aber unbedingt die Regel eingehalten werden, bei der die Kristallplättchen aus der Tischmitte nur mit einer Hand genommen werden dürfen.

Die einfachen Grundregeln und die Nähe zu bekannten Spielen erleichtern den Einstieg und ermöglichen rasches Drauflosspielen. Eine Runde ist meist nach weniger als 1 Minute vorbei, eine ganze Partie dauert selten länger als 20 Minuten. Aus diesen Gründen eignet sich "Out of Mine!" besonders gut für gelegentliche Spieler.

Die Gefahr, dass man Aufgaben auswendig lernt, um sich für Partien einen Vorteil zu verschaffen, besteht dabei eigentlich kaum. 10 doppelseitige Stollentableaus und 40 verschiedene Schatzkarten, das ergibt in Summe 800 Möglichkeiten. Eine große Varianz, die für immer neue Herausforderungen sorgt.

Noch mehr Abwechslung bietet die Profivariante, die sich auf zwei zusätzlichen Aufgaben stützt. Sie können dem Spiel nach Lust und Laune einzeln hinzugefügt oder mit-einander kombiniert werden. Die eine Aufgabe hat die Bezeichnung "Unterstützung durch die Elfen". Auf den Stollentableaus weisen jeweils drei Elfen auf bestimmte Felder.

Stimmt die Farbe des Kristallplättchens auf einem Feld mit jener der Elfe überein, erhält man 1 Extrapunkt.

Lassen sich auf diese Weise lediglich zwischen 0 und 3 Punkte zusätzlich erzielen, ist die Spannweite bei der 2. Aufgabe schon wesentlich größer. Bei "Gute Funde, schlechte Funde" zählen die auf den Schatzkarten angegebenen Bodenschätze (Gold oder Silber) Pluspunkte, wäh-

halb, zuerst einmal ein paar Partien im Grundspiel auszuprobieren, bevor man sich an die anspruchsvollere Profi-Variante heranwagt.

Insgesamt ist "Out of Mine!" sicher nicht das innovativste, originellste Spiel. Liebhaber von Tüfteleien finden hier aber eine gelungene Abwechslung, auch wenn das Spiel nach meinem Geschmack etwas zu schnell geht. Das Spielmaterial mit stabilen Stollentableaus und Kristallplättchen aus Pappe, sowie den Schatzkarten ist ordentlich. Wenn es eine - im wahrsten Sinne des Wortes - „Kleinigkeit“ zu bekritteln gibt, dann nur die relativ schwer erkennbaren Zusatzsymbole (Gold, Silber, Ratten und Holzwürmer) auf den Kristallplättchen.



rend die angegebenen unangenehmen Zeitgenossen (lästige Holzwürmer oder gierige Ratten) vermieden werden sollten, da sie Punkteabzüge bringen. Es gilt also, nicht nur irgendwelche Kristallplättchen zu nehmen, sondern bewusst die "guten" zu suchen und die "schlechten" zu lassen.

Der Nachteil dieser beiden Varianten liegt darin, dass sie noch mehr Aufmerksamkeit erfordern und daher die Kluft zwischen Spielern, die mit Stress und hektischen Knobelaufgaben gut zurechtkommen und jenen, die damit Schwierigkeiten haben, weiter vergrößern. Für lockere Runden empfiehlt sich des-

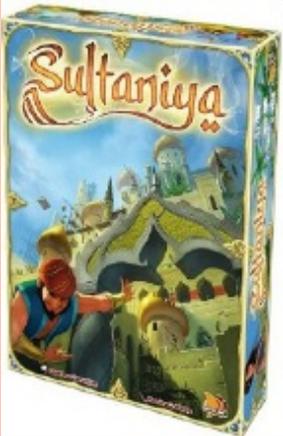


Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Vorrangig geht es beim nächsten Spiel zwar um etwas ganz anderes, aber der Besitz von ausreichend Saphiren kann ausschlaggebend sein, um sich gewisse Vorteile zu sichern beim Palastbau zu...



Titel: Sultaniya
Art des Spiels: Legespiel
Autor: Charles Chevallier
Verlag: Bombyx Games
Vertrieb: Asmodée Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 35,--

Einleitung

Der Anschlag von 9/11 hat sich auch auf die Spielszene ausgewirkt. Alles, was mit dem Morgenland zu tun hat, wurde daraufhin vorsätzlich ignoriert. Ich erinnere mich, dass etwa das Spiel "Pueblo" ursprünglich eine orientale Hintergrundstory hatte, welche aber kurzfristig aus aktuellem Anlass von Ravensburger geändert wurde. Über ein Jahrzehnt musste vergehen, bis sich - endlich - wie-

der Spieleverlage an dieses Thema wagten. Es wäre ja auch zu schade, müsste die Spielwelt wegen ein paar radikalen Elementen, islamistischen Dschihad-Kämpfern, religiösen Fanatikern und gewaltbereiten Fundamentalisten auf Dauer auf die wunderbaren, märchenhaften Geschichten aus 1001 Nacht verzichten.

Spielbeschreibung

Wir Spieler übernehmen in "Sultaniya" - das ist der Name einer Stadt im Iran, welche bekannt ist für ihr prächtiges Mausoleum eines persischen Prinzen - die Rollen von Aladin, Sheherazade, Ja'far, Sinbad, Ali Baba und noch ein paar mehr. Und wovon träumt jede dieser orientalischen Märchenfiguren? Von einem eigenen Palast natürlich. Bombastisch, mehrere Stockwerke in den Himmel ragend, mit Türmchen, Bögen, Palmen und allerlei anderem Dekor versehen, auf dass Allah, dder Allmächtige sieht, wie gut es uns geht. Unser Ziel ist es, den schönsten Palast im Orient zu errichten. Oder zumindest einen prächtigeren als unsere lieben Mitbewerber...

Für unser zukünftiges Domizil finden wir Plättchen in vier Etagen vor, die sich -



wenn auch nicht recht deutlich - durch ihre Farbe unterscheiden: Die Tore zur Wüste (ebenerdig, blau), die Mauern (1. Stock, rot), die Prinzengemächer (2. Stock, grün) und die goldenen Dächer (ganz oben, golden). Die Plättchen kommen in vier getrennte Bauteilstapel in die Tischmitte, wobei daneben noch etwas Platz für je drei offene Plättchen sein sollte. Jeder Spieler erhält seinen individuellen Spielplan, auf dem bereits drei Palasteile abgebildet sind.

Wer an der Reihe ist, darf zuerst einen der vier Bauteilstapel wählen und von diesem Plättchen davor auslegen, wobei allerdings höchstens drei Plättchen vor einem Stapel liegen dürfen. Danach muss er eines der nun verfügbaren Plättchen (das kann auch eines vor einem anderen Stapel liegendes sein) nehmen und dieses regelkonform in seinen eigenen Palast einbauen. Zeigt das Plättchen zudem ein oder mehrere Saphir-Symbole, erhält er die entsprechende Anzahl an Saphiren vom Vorrat.

Beim Bauen sind ein paar wenige, logische Bauregeln zu beachten: Klarerweise kann ein Plättchen nur dort

Fortsetzung von "Sultaniya"

gebaut werden, wo sich bereits mindestens eines darunter befindet, schließlich bauen wir ja keine Luftschlösser. Zudem werden die Plättchen wie bei Ziegelmauern versetzt angelegt. Die Illustrationen müssen außerdem zu allen angrenzenden Plättchen passen und diese fortsetzen. Und zuletzt darf auch nicht über die waagrechte Grenze des Spielplans hinaus gebaut werden.

Sobald ein Spieler alle 5 Dachteile verbaut hat, endet das Spiel. Aber wie wird nun ermittelt, wessen Palast der schönste ist? Die Paläste schauen sich doch schließlich bis auf Details alle sehr ähnlich. Nun, jeder Bauherr hat andere Vorlieben. Der eine bevorzugt Minarette, der andere will lieber Kuppeln, ein dritter mag Nischen, oder Fenster, Tore, Türme, Palmen, etc. Auf jedem Spielplan ist angegeben, auf welche Merkmale Wert gelegt wird, für welche Kriterien es wie viele Punkte gibt. Diese Informationen sind für alle offen sichtbar, zusätzlich hat jeder Spieler noch zwei geheime Ziele, bei denen er ebenfalls für bestimmte Elemente noch Siegpunkte erhält. Wer schlussendlich mit seinem Traumpalast die meisten Punkte erzielt, wird vom Sultan, verführt durch die Großartigkeit seines Palastes, zum Großwesir ernannt. Oder in anderen Worten: Er gewinnt!

Fazit

Nun gut, für den Palastbau auf oben beschriebene Weise hätten wir das orientalische Setting eigentlich nicht benötigt. Wir könnten genauso gut mittelalterliche Burgen oder Barockschlösser errichten. Der Vorteil des Morgenland-Themas liegt aber darin, dass die



Möglichkeit besteht, auf magische Weise lästige Beschränkungen etwas außer Kraft zu setzen.

Wenn wir also mal kurz in der Klemme stecken und kein vorteilhafter Palastteil ausliegt, brauchen wir nur kurz an einer Öllampe reiben, und schon erscheint ein Dschinn, der uns mit seinen Zauberkraften behilflich ist. Okay, das mit dem Reiben war geflunkert. Dschinns von heute lockt man damit nicht mehr aus ihrer Lampe, sie stehen vielmehr auf funkelnde Saphire. In jedem Zug kann man dann einen Dschinn anrufen, wenn man die entsprechenden Beschwörungskosten bezahlt.

Es gibt vier farblich leicht zu unterscheidende Dschinns mit unterschiedlichen Kräften sowie Be-

schwörungskosten. Der blaue Dschinn wird bereits für einen einzigen Saphir tätig. Er erlaubt es, ausliegende Plättchen vor einem Stapel unter den Stapel zu schieben, um dort eine neue Auslage bilden zu können. Für 2 Saphire gestattet der rote Dschinn, einen bereits verbauten Palastteil zu verschieben oder abzulegen. Ebenfalls 2 Saphire verlangt der grüne Saphir, um dem Spieler einen zusätzlichen Spielzug zu ermöglichen. Und bei Beschwörung des gelben Dschinns darf ein Spieler einen der Plättchenstapel durchsuchen und sich ein beliebiges Plättchen daraus nehmen und verbauen, was allerdings stolze 3 Saphire kostet. Die Figur des derart beschworenen Dschinns stellt der Spieler anschließend zu seinem Palast, wo er so lange bleibt, bis ihn ein anderer Spieler beschwört.

Die einzelnen Wertungen sind übrigens so unter den Spielern verteilt, dass bei der vorgegebenen Startverteilung idealerweise jeder mit jedem in direkte Konkurrenz tritt. So "streitet" sich etwa Aladin mit Shahriyar um Nischen (je 1 Punkt), mit Ja'far um Kuppeln (je 3 Punkte) und mit Sinbad um die Tore (je 6 Punkte). Nur bei zufälliger Wahl der Charaktere kann es zu Ungleichheiten kommen, wenn beispielsweise drei Spieler um die Minarette kämpfen, während sich der vierte über ungestörtes, konkurrenzloses Bauen von

Fortsetzung von "Sultaniya"

Toren freut. Die Mehrheit an Wachen ist hingegen stets von allen Spielern umkämpft, bekommt doch der Spieler mit den meisten Wachen in seinem Palast 9 Punkte, jener mit den zweitmeisten noch 6 Punkte und der Drittplatzierte nur mehr 3. Der Spieler mit den wenigsten Wachen geht völlig leer aus. All diese Verschachtelungen der einzelnen Punktwertungen führen zu einem gewissen Maß an Interaktion zwischen den Spielern.

Blieben noch die geheimen Ziele übrig. Jeder Spieler erhält zu Beginn 2 Plättchen "Geheime Ziele" (von insgesamt 10 verschiedenen). Diese geben an, auf welche Weise er noch zusätzliche Siegpunkte



erzielen kann. Die meisten bringen Extrapunkte für bestimmte Elemente im selben Stockwerk oder in derselben senkrechten Spalte. Aber auch der Besitz von Dschinn-Figuren oder an Saphiren kann belohnt werden.

Mit den geheimen Zielen kommt meiner Meinung nach ein weiterer Glücksfaktor ins Spiel. Sie können sich nämlich zusammen mit

den offenen Zielen verstärken bzw. ergänzen. Glücklicherweise, wer so nun beispielsweise für Türme in seinem Palast doppelte Punkte kassiert. Es kann aber auch passieren, dass sich Ziele widersprechen. Wer etwa sowohl Dschinn-Figuren als auch Saphire sammeln sollte, wird wohl kaum beides in hohem Maße bewerkstelligen können, da er ja für die Beschwörung von Dschinn zum Teil recht viele Saphire abgeben muss.

Das Spielmaterial mit vielen stabilen Plättchen, plastischen Dschinn-Figuren und blauen Glas-Saphiren empfinde ich durchaus als gelungen. Allerdings ist es für Neulinge anfangs sehr verwirrend, welche Teile wirklich zu welchen gehören. Schon die Unterscheidung der Stockwerke ist nicht auf den ersten Blick offensichtlich. Besonders schwierig sind die dreiteiligen Merkmale, wie die Minarette und die Tore, sowie die passenden Übergänge an darüber liegende Etagen auszumachen. Dass es alternative, nicht punktebringende Abschlüsse für Tore und Minarette gibt, steht zwar in der Anleitung, wird von Spielanfängern aber gerne übersehen. Es empfiehlt sich daher, vor dem ersten Spiel auf alle passenden und unpassenden Verbindungsmöglichkeiten hinzuweisen.

"Sultaniya" stellt zwar kein Überdrüber-Spiel dar, ist aber ein solides Werk



mit angenehmer Spieldauer. Wie bei fast allen Legespielen ist ein Glücksanteil vorhanden. Durch geschickten und wohl überlegten Einsatz von Dschinn können jedoch Engpässe oder suboptimale Spielzüge verhindert werden, weshalb man sich stets ein paar Saphire Reserve für solche "Notfälle" aufbehalten sollte. Wer über eine gesamte Partie zielbewusster, erfolgsorientierter vorgeht, und seine Aktionen besser seinen individuellen Zielen anpasst, wird schlussendlich die Nase vorn haben.

Ich persönlich finde das Spiel deshalb durchaus reizvoll und bin neuen Partien gegenüber nicht abgeneigt.



Game News-
Wertung





Abenteuerfilm
Deutschland 2005
Regie: Alan R. Moon
& Bruno Faidutti
Schmidt Movies
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 Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2015 by Game News

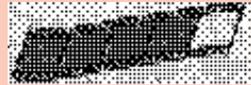
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Rund 10 Jahre ist es nun schon her, dass uns die beiden Starregisseure Alan R. Moon und Bruno Faidutti in ihrem ersten und einzigen gemeinsamen Streifen auf Diamantjagd in gefährliche Minen führten. Die packende Story: Mehrere Abenteurer wagen sich immer weiter in die ergiebigen Stollen hinein. Mit der Ausbeute steigt aber stets auch die Gefahr eines Einsturzes, eines Gaseintritts, einer Explosion oder lebensbedrohlicher Tiere, wie Skorpione und Schlangen. So stellt sich für jeden



Teilnehmer vor jeder weiteren Biegung die Frage, ob sie umkehren und sich mit der Ausbeute zufrieden geben sollen, oder aber weiter riskieren wollen und damit vielleicht deutlich mehr Diamanten zu finden. Auch nach 10 Jahren noch immer Top-Abenteuerkino!



Ritter der Knobelrunde

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

- * Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieizeit-schrift (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 Spielei-

deen

- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Game News online als pdf-File
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in facebook vertreten