

.... DIE ALTEN RITTERSLEUT' !!

Mittelalterliches Treffen am 3. Juni '15 im Traunerhof! (S. 1)



274. Ausg. 28. Mai '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Eigenre-
portage

Schloss Traun war der Sage nach im 11. Jahrhundert eine Burg, die von Wolf von Abensperg errichtet wurde. Die Feste Traun war eine Burg mit Inselcharakter, da sie von Wassergräben umgeben war. Diese Art der Befestigung mittels einer „Ringmantelanlage“ ist charakteristisch bei Wasserschlössern in Oberösterreich.

Über 500 Jahre hatten immer wieder Mitglieder der Adelsfamilie derer von Abensperg und Traun großen Einfluss auf die mittlerweile fünft-größte Stadt Oberösterreichs und über deren Grenzen hinaus. Sogar bis nach Wien, wo

das Palais Abensperg-Traun heute noch vom Wohlstand der Familie zeugt.

Einer Familie, die als eifrige „Baumeister“ ihr bestes getan hat Oberösterreich in ein „Burgenland“ zu verwandeln und sich „Die Stauer“ zum Vorbild genommen haben in dem Bestreben „UGO!“ - sorry König - zu werden, darf man schon mal einen mittelalterlichen Spieleabend widmen.



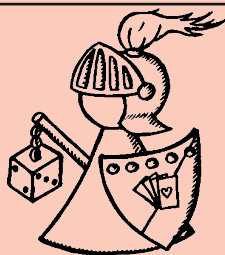
Jonathan Voboril ist
OÖ. Spielemeister !!

Am Samstag, den 16.
Mai 2015 fand im
Traunerhof die 22.
Oberösterreichische
Spielemeisterschaft statt.
20 Teilnehmer maßen sich
in den Spielen CACAO, DA
LUIGI, MOPS ROYAL und
VIENNA. Am Ende setzte
sich Jonathan Voboril
knapp vor den ex aequo-
Zweiten Jakob Faschinger
und Clara Guttenberger
durch und gewann seinen
2. OÖ. Spielemeistertitel
nach 2013. Alle Ergebnisse
dann in der nächsten
Ausgabe der Game News.



HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres“ 2015

Die Jury hat am 18. Mai 2015 ihre Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres“ bekanntgegeben:

Colt Express (Christophe Raimbault/Ludonaute)

Machi Koro (Masao Suganuma/Kosmos Spiele)

The Game (Steffen Bendorff/Nürnberg Spielkartenverlag)

Ritter der Knobelrunde

Nominierungsliste zum „Kinderspiel des Jahres“

Aus folgenden 3 Kinderspielen wird die Jury in Folge das „Kinderspiel des Jahres“ küren:

Push a Monster (Wolfgang Dirscherl & Manfred Reindl/Queen Games)

Schatz-Rabatz (Karin Hetling/Noris Spiele)

Spinderella (Roberto Fraga/Zoch Verlag)

Nominierungsliste zum „Kennerspiel des Jahres“

Folgende 3 Spiele für Experten wurden von der Jury zum Kennerspiel des Jahres nominiert:

Broom Service (Andreas Pelikan & Alexander Pfister/alea Spiele)

Elysium (Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan/Space Cowboys)

Orléans (Reiner Stockhausen/dlp Games)

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 7. Juni 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Aus dem Dreikampf um die Krone ist nach fünf Spieleabenden nun ein Vierkampf geworden, denn Jakob mischt kräftig mit:

1. König Reinhold 115,5
2. Marquis Jakob F. 112
3. Prinz Franky 108
4. Herzog Gerhard 96,5
5. Earl Oliver K. 64,5
6. Baron Andreas H. 64
7. Earl Johannes 62,5
8. Marquis Udo 56,5
9. Knappe Christoph 52
10. Prinzessin Ute 47
11. Baron Thomas L. 43,5
12. Ritter Daniel W. 37
13. Königin Nicole 35,5
14. Graf Josef 35
15. Kammerzofe Zdenka 25

Game News - Spielekritik

Expandierende Königreiche, ein für deren Versorgung zuständiger Bauernstand, dies muss nicht zwingend was mit dem Mittelalter zu tun haben. Aber wir setzen es hiermit einfach voraus. Punkt. Aus.



Titel: Ugo!

Kartenstichspiel

Autoren: Thomas Jan-
sen, Ronald Hoekstra & Pa-
trick Zuidhof

Verlag: Kosmos Spiele

Jahrgang: 2014

für 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 40 Minuten

Preis: ca. Euro 15,--

Also, originell sind die Einwohner (Ugorianer?) dieses Königreichs bei der Namensgebung ihrer Städte nun nicht gerade. Auf der Landkarte, die ich vor mir habe, tragen sie die Namen - von Westen nach Osten - Igo, Ego, Ago, Ogo und Ugo. Ich bin auch im Besitz der etwas größeren Originalkarte, und auf der sind etwas nördlicher noch weitere Städte eingezeichnet: Ago, Uga, Igu, Egi und Oge. Ich schliesse daraus, dass die Sprache (ugorianisch?) aus 5 Vokalen und bloß einem einzigen Konsonanten besteht, was eine

eher neolithisch anmutende verbale Kommunikation vermuten lässt. Sprachlich gesehen sind die Ugorianer also ein wenig GAGA.

Aber auch sonst sind die Sitten und Gebräuche ein wenig merkwürdig. Zur Gründung ihres Königreichs messen sie sich mit ihren Nachbarn in einem seltsamen Ritual, das "Stichspiel" genannt wird. Durch sogenannte "Stiche" erlangen sie Ländereien wie Äcker, Gebirge, Hügel oder Seen. Doch nur wenn sie von ausreichend vielen Bauern bewirtschaftet werden, sind diese Ländereien auch wirklich was wert!

Die Ländereien kommen auf Karten vor und sind der Einfachheit und der besse-
ren Übersichtlich-
keit halber in
deutlich unter-
scheidbaren Far-
ben gehalten.
Wiesen sind grün,
Gebirge grau,
Äcker gelb, Seen
blau und Hügel
rot. Der Wert wird
mit einer Zahl von

0 bis 8 beziffert, je höher, umso wertvoller. Dies ergibt insgesamt 45 Ländereien. Jeder potentielle Potentat bekommt zu Beginn eines Durchgangs 10 Karten vom gut gemischten Stapel. Außerdem breitet er seine persönliche Landkarte -

bestehend aus 5 Teilen - vor sich aus. Und dann kann's losgehen, oder wie die Ugorianer in ihrem beschränkten Sprachschatz sagen würden: GO!

Ein Regent beginnt, indem er eine Landschaft auslegt. Reihum legen alle anderen ebenfalls eine Landschaft aus, wobei es - wenn möglich - dieselbe Landschaftsart sein muss. Politikwissenschaftler nennen dies "Farbzwang". Wer die Landschaft mit dem höchsten Wert ausgelegt hat, erobert alle ausliegenden Ländereien (Fachausdruck: "Stich") und stapelt sie säuberlich nach Landschaftsart geordnet auf seine Landkarte. Danach spielt er die nächste Landschaft aus.



Eine Besonderheit stellen die Bauern dar. Sie sorgen dafür, dass die Königreiche fruchtbar sind und genügend Nahrung für die Bevölkerung erwirtschaften. Jedes Königreich verfügt anfangs nur über so viele Bauern, um zwei verschiedene Landschaftsarten zu

versorgen. Für mehr müssen weitere Bauern eingestellt werden, was auf zwei Arten geschehen kann. Einerseits bekommt der Spieler, der einen Stich gewonnen hat, so viele Bauern wie auf seiner ausgespielten Karte abgebildet sind. Andererseits kann man mit Ländereien mit den Werten 1 oder 2 ebenfalls Bauern erhalten, allerdings nur, wenn man damit einen Stich verloren hat. Am besten ist es, wenn dabei die Farbe der ausgespielten Karte nicht mit jener der stechenden Karte übereinstimmt.

Nachdem alle 10 Stiche gespielt wurden, kommt es zur Punktwertung. Bei allen ausreichend bewirtschafteten Landschaftstypen zählt der Wert der zuoberst liegenden Länderei-Karte. Fehlen bei einer Landschaft hingegen Bauern, werden pro fehlendem Bauern 5 Minuspunkte verrechnet. Alle Punkte werden notiert, und nach 4 Runden gewinnt der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten.

Als Stichspiel erfindet "Ugo!" zwar das Rad nicht vollkommen neu, die vorgenommenen Änderungen sind jedoch klein aber fein. Betrachtet man lediglich das Ausspielen der Karten, fällt überhaupt nur eine Abweichung zu üblichen Vertretern dieses Genres auf. Die ausgespielte Farbe muss bedient werden, den Stich macht aber der Spieler mit der höchsten auslie-

genden Karte, egal welcher Farbe. Bei gleich hohen Werten sticht die zuerst gespielte Karte. Dies sorgt trotz des Fehlens einer Trumpffarbe für überraschend verlaufende Stiche.

Die eigentliche Innovation bietet die Art und Weise, wie die gewonnenen Karten gesammelt werden. Sie werden nämlich streng nach Farben getrennt in das eigene Königreich gelegt. Karten desselben



Stichs können dabei in beliebiger Reihenfolge sortiert werden. Zu einem späteren Zeitpunkt gewonnene Karten kommen aber auf jeden Fall auf den entsprechenden Stapel. Da der Wert der obersten Karte zählt, wird man selbst danach trachten so auszuspielen, dass am Ende einer Runde möglichst hohe Karten obenauf liegen. Hingegen wird man versuchen, mit niedrigen Karten gegnerische Landschaften zu entwerten. Eine "Null" taktisch geschickt "abgeworfen", und die sicher geglaubten Punkte eines Mitspielers sind für den UGO.

Die Bauern sind aber der eigentliche Geniestreich. Nur wenn man Stiche in bloß zwei Farben zusammen-

bringt, sind keine Bauern notwendig. Sammelt man mehr als zwei Farben, ist zwar die Chance auf fette Punkteausbeute größer, dafür steigt allerdings auch das Risiko, da man ohne ausreichende Versorgung Minuspunkte kassiert. Das Knifflige daran: Je höher eine Karte, umso weniger Bauern kann man damit bekommen. Mit den 8ern, den Karten mit dem höchsten Wert, sind sogar überhaupt keine Bauern zu gewinnen.

Wie bei jedem guten Kartenspiel gilt es daher, vor dem ersten Stich schon einzuschätzen bzw. abzuwägen, was man so mit seiner Kartenhand anstellen kann. Grundregel: Es gibt absolut keine Möglichkeit, mehr Bauern zu erhalten, als auf den eigenen Karten abgebildet sind. Zusammen mit den anderen Informationen - Werte der Karten, "blanke" Farben, etc. - sollte man bereits eine ungefähre Vorstellung haben, wie viele verschiedene Landschaftsarten sich wohl ausgehen könnten, und seine Spielweise darauf im anschließenden Stichspiel einstellen.

Das Stichspiel selbst ist ziemlich interaktiv. Und zwar im Sinne von "gemein". Da jeder natürlich auf seinen Vorteil achtet, und seinen Mitbewerbern naturgemäß aber auch gar nichts gönnt (die Ugorianer sind ausgesprochene EGOisten), wird nichts unversucht gelassen, um diese zu

schädigen. Der linke Nachbar hat eine grüne 8 ausliegen? Flugs eine grüne 0 in seinen Stich geworfen, und schon sind seine Wiesen nichts mehr wert. Der rechte Nachbar hat verdächtig viele Punkte mit seinen drei gut versorgten Landschaften? Im letzten Stich noch eine vierte oder vielleicht sogar fünfte Landschaftsart rein schmeißen, und schon muss er sich auch ein paar Minuspunkte notieren. Die relativ legeren Stichregeln machen "Ugo!" zu einem Ärgerspiel par excellence. Drei Spieler, noch besser: vier, sollten sich aber schon am Spieltisch einfinden, denn zu zweit fehlen bei "Ugo!" ein wenig die Spannung und Würze.



HALL OF GAME

Ausgerechnet die beiden Spiele, welchen ich die größten Chance einrechne, als nächstes in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen, schwächeln diesmal etwas. LA CITTÀ fiel auf den vierten Platz zurück, ISTANBUL sogar auf den fünften. Nur eine kleine Schwächephase? Jedenfalls haben sich jetzt drei andere Spiele vorgeschoben. VIENNA von unserem Johannes setzte sich an die Spitze, gefolgt von FIVE CROWNS und ORLÉANS.

Im „Niemandland“ befinden sich nun schon ein paar hochkarätige Spiele die dringend ein paar Fans brauchen, um wieder in die Top Five zu kommen: CAMEL UP, MAGE KNIGHT, RUSSIAN RAILROADS, DIE ALCHEMISTEN, DIE STAUFER, CONCORDIA und BRÜGGE: welchen von diesen Spielen wird es wohl gelingen, seine Anhänger wieder zu mobilisieren?

"Ugo!" erschien vor zwei Jahren beim holländischen Verlag "Play this one". Kosmos Spiele hat sich der spielerischen Perle angenommen, weshalb es nun auch im deutschen Sprachraum eine angemessene Verbreitung findet. Gegenüber dem Original gibt es vom Spielmaterial nur geringe Veränderungen. Die Grafik ist grundsätzlich gleich geblieben, die Symbole - vor allem für die Werte "1" und "2" - wurden aber leicht verbessert. Leider finden wir in der - nun etwas kleineren - Kosmos-Schachtel nicht mehr die stabilen Tafeln zur Ablage der Stiche, die Königreiche werden nun aus jeweils 5 Karten zusammengesetzt.

Das finde ich persönlich schade, allerdings konnte so ein wirklich attraktiver Verkaufspreis erzielt werden. Ein Angebot, das man bei der Qualität des Spiels nicht ablehnen kann.

Wally

Game News-
Wertung



Ausgeschieden ist diesmal - nach langem Kampf - LINQ, welchem offensichtlich die treue Fangemeinde abhanden gekommen ist. Die Neuvorschläge sind aber auch ganz interessant: LUMIS als spannendes „Border-to-border“-Teamspiel und vor allem das vielgepriesene, hochgelobte AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO. Ob sich eines davon (oder beide?) gegen die harte Konkurrenz durchsetzen kann?

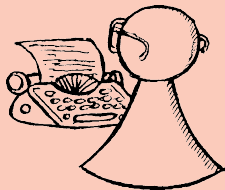
Wertung:

1. Vienna *5/+14/-0/19/ +
2. Five Crowns 3/+12/-1/14/ +
3. Orléans *2/+10/-0/12/ +
4. La Città 4/+ 7/-0/11/ -
5. Istanbul 5/+ 6/-1/10/ -
6. Camel Up 3/+ 6/-2/ 7/ -
- Mage Knight 2/+ 5/-0/ 7/ =
8. Russian Railroads 2/+ 4/-0/ 6/ -
- Die Alchemisten 2/+ 4/-0/ 6/ -
- Die Staufer 1/+ 5/-0/ 6/ +
11. Concordia 2/+ 3/-0/ 5/ -
- Die Alchemisten 2/+ 3/-0/ 5/ -

Vorschläge: Lumis (3 x), Auf den Spuren von Marco Polo (3 x)

Game News - Spielekritik

Das 12. Jahrhundert - ich bin zwar geschichtlich nicht so gut bewandert, aber dass sich dies genau in der Blütezeit des Mittelalters befindet, weiß sogar ich. Weshalb das folgende Spiel ideal zum Thema des nächsten Spieleabends passt...



Titel: Die Staufer
Autor: Andreas Steding
Verlag: Hans im Glück
Vertrieb: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 75 - 120 Min.
Preis: ca. Euro 29,--

So so. Du hast also ein Großreich. Interessant. Es erstreckt sich von der Nord- und Ostsee bis nach Sizilien. Beeindruckend, wirklich. Ich merke aber, dass dich irgendwas bedrückt. Ach so, du machst dir Sorgen, wie man so ein riesiges Reich kontrollieren kann. Schwierig, schwierig. Alexander der Große, das Römische Imperium, etc. Die Geschichte lehrt uns, dass der Grad der Kontrolle in indirekter Proportion mit der Entfernung zum Herrchersitz steht. Soll heißen: Je weiter weg vom Thron, um-

so weniger passiert das, was der Regent will. Ein enormes Problem, dies alles. Ich wüsste da aber eine Lösung, Heinrich. Warum ziehst du nicht mit deinem gesamten Hofstaat durchs Land und regierst sozusagen "vom Pferd aus"? Dann hättest du tatsächlich überall die Zügel der Macht in der Hand!

Tatsächlich bereiste der römisch-deutsche König Heinrich VI aus dem Geschlecht der Staufer (Sohn von Friedrich Barbarossa) im 12. Jahrhundert mit dem ganzen Hofstaat sein Reich und legte dabei in nur einem Jahr mehr als 4000 km zurück. Für das Spiel "Die Staufer" relevant ist jedoch nur die Tatsache, dass sich die - neutrale - Königsfigur während des Spiels durch die Regionen bewegt, was Auswirkungen auf die Aktionen der Spieler und auf die verschiedenen Wertungen haben kann.

Das Reich wird zu Beginn zufällig aus den sechs Regionen Aachen, Augsburg, Milano, Palermo, Nimwegen (Niederlande) und Strasbourg zusammengesetzt. Jede Region erhält zudem auf ebenso zufällige Weise Punkteplättchen zugeteilt. Und schließlich legen noch einige Rundenplättchen fest, wo

die Königsfigur startet, wie weit er sich am Ende jeder Runde bewegt, und welche Region(en) gewertet werden.

Jeder Spieler versucht als Fürst, möglichst viel Einfluss zu erlangen. Dazu dienen ihm Gesandte und Adlige, von denen er anfangs über vier bzw. einen verfügt (an seinem "Hof"). Alle übrigen Gesandten- und Adligenfiguren werden als Vorrat ("Provinz") bereitgelegt. Außerdem stellt jeder Spieler drei Familienmitglieder auf die Aktionsliste, wobei die Reihenfolge nach einem gewissen Schema erfolgt. Mit diesen Figuren setzen die Spieler während des Spiels ihre geplanten Aktionen fest.

Wer an der Reihe ist, kann sein Familienmitglied auf die Einsatz-Liste stellen. Mit dieser Aktion setzt er einen seiner Gesandten oder Adligen auf einen freien Amtssitz. Will man einen Amtssitz in einer anderen Region als in jener besetzen, in der sich gerade der König aufhält, muss man sich zuerst dorthin bewegen. Dabei entstehen Reisekosten, indem in jede durchquerte Region sowie in die Zielregion 1 Figur in den "Bezahlbereich" gelegt werden. Doch auch durch

Fortsetzung von "Die Staufer"

das Besetzen eines Amtssitzes entstehen Kosten. Die Zahl neben dem gewählten Amtssitz gibt an, wie viele Figuren zusätzlich zu "bezahlen" sind. Die erste Figur wird direkt auf den Amtssitz gestellt, die anderen kommen - je eine - in den Bezahlbereich der im Uhrzeigersinn folgenden Regionen.

Amtssitze können also ziemlich teuer kommen, sie kosten je nach Entfernung von der Königsregion (0 bis 5) und dem Wert des Amtssitzes (3 bis 7) zwischen 3 und 12 Figuren. Der beschränkte Hof jedes Spielers reicht bei weitem nicht aus, zumal man Figuren aus dem Bezahlbereich erst wieder zurückbekommt, wenn der König durch die Region marschiert. Die zweite Aktionsmöglichkeit besteht daher darin, ein Familienmitglied auf die Nachschub-Leiste zu stellen. Dann wählt man ein Feld auf dem Nachschub-Tableau und nimmt die darauf abgebildeten Figuren aus der Provinz an seinen Hof.

Haben alle Spieler ihre Familienmitglieder entweder auf die Einsetz- oder die Nachschub-Leiste eingesetzt, findet zum Abschluss der Runde eine Regionenwertung statt. Dabei werden eine bis zwei Regionen gewertet. Die eine ist durch ein Rundenplättchen dezidiert festgelegt, eine zweite wird durch Bedingungen ei-

nes anderen Rundenplättchens bestimmt (z.B. jene Region mit den meisten besetzten Amtssitzen). In jeder gewerteten Region erhält der Spieler mit der Mehrheit an Amtssitzen die meisten Ansehenspunkte, der Zweit- und Drittplatzierte jeweils weniger Punkte. In einer abschließenden Aufräumphase werden zuerst Amtssitze in den abge-



rechneten Regionen geräumt, danach zieht der König weiter, je nach aktuellem Rundenplättchen 1 bis 3 Regionen im Uhrzeigersinn.

In sechs Runden finden so ungefähr 10 Regionenwertungen statt, bei denen ein Großteil der insgesamt erzielten Ansehenspunkte vergeben werden. Weitere Ansehenspunkte gibt es bei einer Schlusswertung am Spielende. Jeder Spieler erhält dabei noch Punkte für seine drei Auftragskarten, die er zu Spielbeginn erhalten hat. Diese Karten, die jeder Spieler geheim hält, belohnen bei Spielende noch Amtssitze, und zwar für die Mehrheit in einer abgegebenen Region, für bestimmte Amtssitze (z.B. Pärchen mit derselben Zahl) und für bestimmte Kombinationen von Regionen ("Muster"). Hier erweist

sich als äußerst hilfreich, dass gewertete Regionen in der allerletzten Runde nicht abgeräumt werden.

Bis hierher beschrieben ist "Die Staufer" ziemlich "straight forward", also geradlinig und klar konzipiert. Dies entspräche aber nicht dem Wesen der Spiele von Andreas Steding, Autor etwa von "Hansa Teutonica".

Und tatsächlich hat er hier noch ein paar Schnörkel, da noch ein paar Verzierungen angebracht, welche alle Entscheidungen noch etwas kniffliger machen. Da gibt es zum Einen mal die Truhen. Jedem Amtssitz und jedem Nachschub-Feld wird zu

Beginn jeder Runde auf zufällige Weise eine Truhe zugeteilt. Der Spieler, der einen Amtssitz errichtet oder ein Nachschub-Feld als erster aufsucht, erhält zusätzlich die entsprechende Truhe.

Die Farbe einer Truhe gibt an, wann und wie sie eingesetzt werden kann. Orange Truhen bieten eine Sofortfunktion, also beispielsweise sofortige Ansehenspunkte oder Nachschub. Türkise Truhen wiederum legt man offen vor sich aus und kann sie später bei Bedarf einmalig einsetzen, etwa um keine Reisekosten bezahlen zu müssen, günstige Einsetzkosten zu erhalten oder einen Amtssitz nach einer Regionenwertung nicht räumen zu brauchen. Braune Truhen wiederum sammelt man für die Schlusswer-

Fortsetzung von "Die Staufer"

rtung. Je mehr man am Ende davon vorweisen kann, umso mehr Ansehenspunkte erhält man. Violette Truhen schließlich können paarweise gegen Privilegien eingetauscht werden

Am Ende jeder Runde werden stets Truhen für jedes Nachschubfeld sowie für jeden Amtssitz gewerteter Regionen nachgefüllt, unabhängig ob sich dort noch "alte" Truhen befinden oder nicht, weshalb sich schon mal zwei oder mehr Truhen an einer Stelle ansammeln können. Dies und die Tatsache, dass alle Truhen offen ausliegen, wirkt sich ebenfalls stark auf sämtliche taktisch-strategischen Entscheidungen aus.

Noch mehr Stoff für die grauen Zellen liefern die bereits erwähnten Privilegien. Wenn ein Spieler zwei violette Truhen abgibt, darf er sich dafür eine von sechs ausliegenden Privilegienkarten nehmen. Diese können entweder zusätzliche Ansehenspunkte bringen, oder einen dauerhaften Effekt während des Spiels bieten, wie zum Beispiel Vorteile beim Nachschub, beim Reisen oder beim Bezahlen eines Amtssitzes, oder aber auch Zusatzpunkte bei Rundenwertungen. Nachdem es 16 verschiedene Privilegien gibt, lässt sich jedes Spiel anders gestalten. In den ersten Partien sollte man zwar die empfohlenen Sät-

ze verwenden, später kann man die zur Verfügung stehenden Privilegien beliebig auswählen oder den Zufall entscheiden lassen. Jedenfalls ist auf diese Weise für reichlich Abwechslung gesorgt.

Insgesamt präsentiert sich "Die Staufer" als ausgesprochen gefinkeltes Taktikspiel. Mir imponiert, dass - obwohl es bei den Regionenwertungen prinzipiell um Mehrheiten geht - nicht die sonst bei Mehrheitenspielen üblichen Benachteiligungen für früher in der Spielerreihenfolge drankommende Spieler vorkommen. Hier muss man hingegen ganz genau abwägen, wann man welche Aktion durchführt. Schon die Zugreihenfolge wird durch die Familienmitglieder auf recht pffiffige Weise bestimmt: Für die nächste Runde kommen zuerst die Figuren auf der Nachschub-Leiste an die Reihe, dann erst die Figuren auf der Einsetz-Leiste in umgekehrter Reihenfolge.

Im Laufe des Spiels müssen die Spieler zudem sowohl kurzfristige taktische Entscheidungen treffen, wie etwa bevorstehende Regionenwertungen, freie Amtssitze, ausliegende Truhen, etc., als auch längerfristige Planungen vornehmen, vor allem für die Erfüllung der ihnen zugeteilten Auftragskarten. Diese Komplexität spricht natürlich mehr den erfahrenen Spieler an, auch die längere Spieldauer dürfte Gele-



genheitsspieler eher abschrecken.

Apropos Spieldauer: Sie ist mit ca. 20 Minuten pro Spieler angegeben. Das würde aber heißen, dass jedem Spieler weniger als 1 Minute für jeden seiner Spielzüge bleibt. Auch ohne Grübler am Tisch ist diese Vorgabe aber nur schwer einzuhalten, weshalb ich die Dauer nach oben auf mindestens eine halbe Stunde je Spieler korrigieren möchte. Die investierte Zeit lohnt sich aber auf alle Fälle. Ich kann "Die Staufer" deswegen, auch wegen des toll gestalteten und reichhaltigen Spielmaterials, ruhigen Gewissens jedem anspruchsvollen Spieler wärmstens empfehlen.

Tracy

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Baumeister gibt es zwar in jeder Epoche, aber der Untertitel des nachfolgend beschriebenen Spiels verrät, dass es haargenau zum Thema des nächsten Spieleabends passt...



Titel: Die Baumeister
Autor: Frédéric Henry
Verlag: Bombyx
Vertrieb: Asmodee
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 15,--

Angenommen, du willst ein Gebäude bauen, sagen wir mal ein kleines Landhaus. Was brauchst du wohl dazu? Nein, nicht die Telefonnummer der nächsten Fertighausfirma! Ich meine, so im Mittelalter. Na ja, du wirst ausreichend Steine für das Fundament benötigen, dazu genug Holz für Gerüste und das Gebälk, sowie Ziegel für Wände und das Dach. Und natürlich sind noch Arbeitskräfte mit dem notwendigen Fachwissen vonnöten. Praktischerweise bringt im Spiel "Die Baumeister" jeder einzelne Arbeiter neben seinen handwerklichen Fähigkeiten auch gleich ein paar Baustoffe mit...

Die zu errichtenden Bauwerke kommen allesamt auf großen quadratischen Karten daher. Neben einer Bezeichnung und einer Abbildung im Rohzustand - sozusagen der Bauplan - listet eine Leiste am rechten Rand alles auf, was für das entsprechende Gebäude gebraucht wird. Im Falle unseres eingangs erwähnten Landhauses sind dies beispielsweise 1 x Stein, 2 x Holz, 1 x Wissen und 1 x Ziegel. Links oben ist dann vermerkt, wie viel Geld das fertig gestellte Gebäude einbringt (unser Landhaus zum Beispiel 10 Münzen), und wie viele Siegpunkte es schließlich wert ist. Unser Landhaus bringt uns gerade mal 2 Punkte. Zu Beginn werden vom gemischten Stapel 5 Gebäude in einer offenen Reihe ausgelegt, das sind die Bauaufträge.

Auch die Arbeiter finden wir auf Karten, diese allerdings in normalem Rommékarten-Format. Die Arbeiter unterscheiden sich grundsätzlich voneinander, wie viele Baustoffe sie beisteuern, wobei ich der Einfachheit halber "Wissen" ebenfalls zu den Baustoffen rechne. So bringt ein einfacher Lehrling gerade mal 2 Baustoffe mit, ein Handlanger 3, ein Geselle bereits 4 und ein ausgelernter Meister stolze 5. Am linken Kartenrand sind Anzahl und Art

der Baustoffe genau angegeben. Rechts oben stehen die Lohnkosten, die entrichtet werden müssen, wenn der Arbeiter einem Gebäude zugeteilt wird. Sie stimmen mit der Anzahl der mitgebrachten Baustoffe überein, je nach Berufserfahrung entspricht das also 2 bis 5 Münzen. Nachdem jeder Spieler einen beliebigen Lehrling und sein Startkapital von 10 Münzen erhalten hat, wird auch mit den Arbeitern eine offene Auslage von 5 Karten gebildet, eine Art Arbeitsmarkt.

Wer an der Reihe ist, führt drei Aktionen aus. Dabei stehen vier verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl. So kann man ein Gebäude beginnen, indem man eine der Gebäudekarten der Auslage nimmt und vor sich ablegt. Der freigewordene Platz wird so-fort wieder aufgefüllt. Man darf beliebig viele Gebäude zur gleichen Zeit bauen und diese Aktion auch öfters in seinem Spielzug wählen. Die zweite Aktionsmöglichkeit besteht darin, einen Arbeiter anzuwerben. Auch hierbei wird eine der Karten der Auslage genommen und deren Platz vom Stapel aufgefüllt. Man kann so viele Arbeiter beschäftigt haben wie man will, und alle auf diese Weise angeheuerten Arbeiter stehen einem in Folge ausschließlich zur

Fortsetzung von "Die Baumeister"

Verfügung.

Als dritte Aktionsmöglichkeit kann man sich Münzen nehmen. Für 1 Aktion erhält man 1 Münze, für 2 Aktionen 3 Münzen. Verwendet man gleich alle 3 Aktionen, bekommt man sogar 6 Münzen. Die wichtigste Aktion ist jedoch, einen Arbeiter zur Arbeit zu schicken. Erst hierbei sind dann die aufgedruckten Lohnkosten zu entrichten. Ein Arbeiter wird rechts an jenes Gebäude angelegt, das er erbauen helfen soll.

Ein Gebäude ist fertiggestellt, wenn alle benötigten Baustoffe durch die daran arbeitenden Personen herbeigeschafft wurden. Dann erhält man die angegebene Anzahl Münzen, nimmt seine Arbeiter wieder zurück und dreht die Gebäudekarte um. Ab diesem Zeitpunkt zählt es die entsprechenden Siegpunkte. Sobald ein Spieler mit seinen Gebäuden mindestens 17 Siegpunkte erreicht, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Am Ende bekommt man noch für je 10 verbliebene Münzen 1 Siegpunkt. Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten erweist sich schlussendlich als der erfolgreichste Baumeister.

Auf der Rückseite der Blechdose stehen die Schlagworte "Arbeiter einsetzen", "Optimierung" und

"Management". Dem kann ich 100 %ig zustimmen, denn "Die Baumeister" gehört eindeutig in die Kategorie der Optimierungsspiele. Die Gebäude und Arbeiter, die man sich nimmt, wollen möglichst optimal aufeinander abgestimmt sein, denn jedes Mehr an unnötigen Baustoffen erfordert mehr Münzen, und jeder zusätzliche Arbeiter, denn man für die Vollendung eines Ge-



bäudes benötigt, verbraucht eine oder sogar mehrere Aktionen.

Üblicherweise "kostet" jeder Arbeiter, den man einem Gebäude zuteilt, eine Aktion. Will man aber mehr Arbeiter im selben Spielzug derselben Baustelle zuweisen, entstehen Extrakosten. So verbraucht ein zweiter Arbeiter 1 zusätzliche Aktion, ein dritter Arbeiter sogar 2 zusätzliche Aktionen, usw. In diesem Zusammenhang erweisen sich daher Meister als praktischer, da man mit ihnen sogar beim Bau der größeren Gebäude (Kirche, Aquädukt, Burg, etc.) weniger Arbeiter beschäftigen muss.

Wer gut aufgepasst hat, wird sich nun fra-

gen, wie dies überhaupt funktionieren kann, drei Arbeiter im selben Zug zum selben Gebäude zu schicken. Schließlich würde man dafür ja sechs Aktionen brauchen, während man bloß 3 Aktionen zur Verfügung hat. Die Antwort liegt darin, dass man sich Aktionen zukaufen kann. Jede zusätzliche Aktion kostet dann fünf Münzen. Zu Beginn, wenn das Geld noch knapp ist, werden eher selten Zusatzaktionen erworben, im späteren Spielverlauf passiert dies jedoch häufig, weshalb das Spiel mit Fortdauer an Dynamik gewinnt.

Ein geringer Glücksfaktor ist sicher vorhanden, ob sich einem vermehrt passende Karten anbieten oder nicht. So kann es für einen Spieler ideal laufen und für einen anderen mangels richtiger Karten eher zäh. Aber im Großen und Ganzen hat jeder Spieler sein Schicksal selbst in der Hand.

Unter den Gebäudekarten gibt es Maschinen. Das sind besondere Gebäude, welche noch erwähnenswert sind. Eine Maschine bringt keine Münzeinnahmen bei Fertigstellung, dafür verstärkt sie in Folge die eigene Arbeitermannschaft und kann wie ein Arbeiter einem in Bau befindlichen Gebäude zugewiesen werden, und dies sogar kostenlos. Als Beispiel möchte ich hier einen "Kran" anführen, der 3 Steine ersetzt und 2 Sie

Fortsetzung von "Die Baumeister"

egpunkte einbringt.

Noch ein paar Bemerkungen zum Spielmaterial. Hier sind es gleich mehrere nette Details, die mir sehr gut gefallen. Obwohl es "nur" ein Kartenspiel ist, wurde es in einer stabilen Blechdose untergebracht. Die Münzen sind nicht irgendwelche dünnen Pappcounter, sondern Plastikmünzen in Gold und Silber. Besonders gelungen finde ich aber die Karten selbst mit ihren wunderschönen Illustrationen. Grafikerin Sabrina Miramon hat allen Arbeiter ein individuelles Aussehen verpasst, und bei den Gebäuden beeindrucken die unterschiedlichen Vorder- und Rückseiten mit den Häu-

sern in Planung und im fertigen Zustand. Am besten finde ich aber die beiden Rohstoffleisten. Wenn man die Arbeiter rechts an die Gebäudekarten anlegt, sieht man auf einen Blick, wie viele und welche Baustoffe noch fehlen. Ein Musterbeispiel an Funktionalität.

Attraktives Spielmaterial, ein interessantes Spiel, das den Spielern trotz kurzer Spieldauer (maximal eine halbe Stunde) viel taktische Entscheidungsfreiheit lässt, und das alles zu einem Ladenpreis von deutlich unter 15 Euro: Mir bleibt gar nichts anderes übrig, als dem Spiel eine klare Empfehlung auszusprechen. Und sollte es tatsächlich mal eine Erweiterung oder eine Fortsetzung in einer anderen Epoche geben -

der Untertitel "Mittelalter" lässt einen solchen Schluss zu -, werde ich sicher einer der ersten Interessenten sein und mich gerne wieder als Projektmanager und Personal-Vermittler versuchen...



Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Was wäre das Mittelalter wohl ohne die vielen Ritterburgen? Womit der Zusammenhang des folgenden Spiels mit dem Thema schon auf zufriedenstellende Weise hergestellt wäre...



Titel: Burgenland
Spieleautoren: Inka & Markus Brand
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 9 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Min.
Preis: ca. Euro 28,-

Also, ich finde das skandalös! Während unser östlichstes Bundesland, das fide Burgenland, welches bis auf eine riesige, schlammige Pfütze und ein paar Weingärten nichts zu bieten hat, nun zum wiederholten Male Thema eines Brettspiels ist, wurde mein geliebtes Oberösterreich, mein "Hoamatland", das zweifellos schönste aller österreichischen Bundesländer und überhaupt, bis jetzt spielerisch ignoriert. Eine Frechheit sondergleichen!

Wie bitte? Es geht in dem neuen Ravensburger Spiel gar nicht um das Bundesland, sondern bloß um ein nicht näher bezeichnetes Reich, deren Burgen die Spieler mit verschiedenen Gebäuden auszustatten haben? Na gut, dann nehme ich meine harschen Worte halt wieder zurück. Aber könnte man nicht - als kleine Rekompensation - das nächste Spiel, bei dem es um österreichische Kellner geht, dafür "Ober-Österreich" nennen?

Fortsetzung von "Burgenland"

Na gut, Burgenland also. Mit echten Burgen und so. Aber die früheren Bauherren dürften da wohl doch einiges vergessen haben, denn uns Spielern obliegt es, sie mit so wichtigen Bauwerken, wie Mauern, Häusern, Palassen und Brunnen auszustatten. Es scheint so, als ob der Begriff "Schildbürger" nicht - wie bisher angenommen - vom Städtchen Schilda herrührt, sondern von den Schilden dieser vergesslichen Ritter.

Bevor wir uns aber nun an die Arbeit machen, ein kurzer Blick auf die topographischen Verhältnisse. Um die große Burg sind 11 kleinere Burgen angeordnet, zwischen denen Wege verlaufen. Und zwar so, dass von jeder Burg zwei Wege wegführen. Auf die acht vorhandenen Wegekreuzungen werden anfangs Grenzsteine platziert, von denen jeder ein unterschiedliches Wappen trägt.

Dieselben Wappen finden sich auch auf den Farbkarten, welche neben der Farbe auch einen Münzwert zwischen 1 und 3 aufweisen. Um jetzt ein beliebiges Bauwerk errichten zu können (Aktion A), müssen grundsätzlich vier Karten abgegeben werden, welche das Wappen eines der an eine Burg grenzenden Grenzsteine aufweisen. Für den Kartennachschub kann

man alternativ auch 2 Farbkarten vom Nachziehstapel nehmen (Aktion B). Wenn es im Laufe des Spiels gelingt, zuerst alle hinter seinem

Sichtschirm verborgenen Bauwerke zu errichten, gewinnt das Spiel. Dies sind die kurzen und einfachen Grundregeln, die selbst ein richtiger Burgenländer in höchstens drei Minuten kapiert hat. Da als Altersangabe aber "ab 9 Jahren" vermerkt ist, kann man davon ausgehen, dass es noch ein paar weitere Regeldetails gibt. Und tatsächlich gibt es für die vier verschiedenen Bauwerke unterschiedliche Regelungen.



Für Mauern wird ein freier quadratischer Bauplatz benötigt, ansonsten gibt es außer den vier passenden Farbkarten keine weitere Bedingung. Im Gegenteil, man erhält sogar nach dem Bau einer Mauer so viele Joker vom offenen Stapel, wie sich nun Mauern in der entsprechenden Burg befinden. Joker können in Folge logischerweise jede beliebige Farbkarte ersetzen. Häuser benötigen hingegen nicht nur einen freien quadratischen Bauplatz. Der Bau eines Hauses ist nur

dann erlaubt, wenn sich in der Burg nachher nicht mehr Häuser als Mauern befinden.

Palasse sind noch etwas schwieriger, denn erstens es in jeder Burg nur einen einzigen Palas geben, außerdem verlangt der dafür erforderliche Baumeister zusätzliche Kosten. Die oberste Karte des Baumeister-Stapels gibt den Münzbetrag an (zwischen 1 und 5), der in Form von beliebigen Karten (egal welcher Farbe) abzugeben ist.

Brunnen unterscheiden sich wiederum in drei Dingen von den übrigen Bauwerken. Zum einen ist dafür in jeder Burg ein runder Bauplatz vorgesehen, dann gibt die oberste Karte des Brunnenstapels vor, in welcher Burg zwingend der nächste Brunnen zu errichten ist (ein roter Brunnenstein zeigt den nächsten Bauplatz optisch recht deutlich an). Und schließlich erhält

der Spieler als Dank der Bewohner eine Belohnung. Er zieht so lange Farbkarten vom Stapel, bis er den entsprechenden Münzwert erreicht oder überschreitet. Dabei ist die Belohnung für den ersten Brunnen am höchsten (5 Münzen), sinkt aber mit jedem weiteren Brunnen.

Für weitere Abwechslung sorgen die Boni für das Bauen quadratischer Bauplätze. Je nach Symbol auf dem Bauplatz kann der

Fortsetzung von "Burgenland"

Spieler einen Joker oder eine zusätzliche Belohnung erhalten. Oder aber ein Tauschplättchen, mit dem man zu einem beliebigen Zeitpunkt zwei Grenzsteine miteinander vertauschen kann. Beliebt sind aber auch die "?", mit denen man ein verdecktes Bonusplättchen vom Vorrat zieht und hinter seinen Sichtschirm legt. Diese Bonusplättchen haben nicht nur den Vorteil, dass deren Einsatz für die Mitspieler überraschend kommt, einige davon gestatten zudem das Brechen von Regeln, wie etwa das Missachten der eigentlichen Einschränkungen beim Bauen oder das Schaffen eines zusätzlichen Bauplatzes.

Im Laufe des Spiels werden die Burgen immer voller, und die möglichen Bauplätze immer seltener. Da kann es dann schon vorkommen, dass man bestimmte Bauwerke in keiner Burg mehr regelkonform errichten kann. Abhilfe schafft in so einem Fall die Große Burg, in der ohne Einschränkungen Mauern, Häuser und Palasse (keine Brunnen!) gebaut werden können. Allerdings zu einem hohen Preis, denn dafür braucht man - je nach Gebäude - 4 bis 6 gleiche bzw. 6 bis 8 unterschiedliche Farbkarten. Nachdem dies ziemlich kostenintensiv ist, wird meist nur im Notfall auf diese alternative Möglichkeit zurückgegriffen.

Der Glücksanteil ist relativ hoch, denn Fortuna manifestiert sich nicht nur im Ziehen der Farbkarten, sondern auch in den zufälligen Brunnen- und Baumeisterkarten, in den Belohnungen, sowie den gezogenen Bonusplättchen. Trotzdem bleibt den Spielern genug Entscheidungsfreiheit, wie,



wann und wo sie ihre Karten einsetzen wollen. Vom Spielgefühl erinnert mich "Burgenland" etwas an "Zug um Zug", denn dort werden ebenfalls Karten gezogen, um sie im richtigen Moment einzusetzen.

Bei der Betrachtung der Ergebnisse unserer Spielemeisterschaft fiel mir auf, dass bei "Burgenland" in allen gespielten Partien die endgültige Platzierungen mit der jeweiligen Startreihenfolge ident waren. Ich kann mir nicht vorstellen, dass dies Zufall ist. Es scheint daher trotz einer ausgleichenden Regelung des "Startkapitals" und der Vollendung der Spielrunde, sodass alle gleich oft an der Reihe sind, einen spürbaren Startvorteil zu geben.

Das Spielmaterial ist von ordentlicher Qualität, mit einem großen Spielplan, vielen Holzteilen und

Sichtschirmen mit Kurzgeln auf der Innenseite, deren Symbolik aber erst einmal gelernt sein will. Mir gefällt auch die Grafik des Schachtelcovers, obwohl es im Spiel doch deutlich planerischer und weniger chaotisch zugeht als es die witzige Illustration suggeriert. Als einziges Manko empfinde ich den Spielaufbau je nach Spielerzahl, der in der Spielregel etwas kompliziert beschrieben und nicht intuitiv zu erfassen ist.

Ich betrachte "Burgenland" insgesamt als ein ideales Spiel für die ganze Familie. Zum einen wegen dem relativ ausgeglichenen Verhältnis zwischen Glück und Taktik, zum anderen wegen der trotz einfacher Grundregeln großen Entscheidungsvielfalt. Man braucht also von Traun aus nicht mehr 2 1/2 Stunden Richtung Osten zu fahren, um ein gutes Stück "Burgenland" zu erleben ;-)



Game News- Wertung





Film-Tipp des Monats

Vor über 10 Jahren versetzte uns Kultregisseur Reiner Knizia in seinem Streifen „King Arthur“ in das frühe Mittelalter, als ein Nachfolger für den Thron Englands gesucht wurde. Die damalige Technik war bahnbrechend, aber eine ganze Dekade stellt eine Ewigkeit in technologischer Entwicklung dar. Und so verwundert es nicht, dass nun eine Neuverfilmung auf dem neuesten Stand der Technik in unsere Kinos kommt. Die Story ist hingegen gleich geblieben:



Mehrere Ritter durchkämmen das Land auf Suche nach Ruhm, Abenteuern und den notwendigen Utensilien (Ross, Rüstung und Schwert), um die Nachfolge als neuer König anzutreten. Nach wie vor spannendes und sehenswertes Abenteuerkino!



Abenteuerfilm
Deutschland 2014
Regie: Reiner Knizia
Ravensburger Movies
Dauer: ca. 45 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.

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 Spieleschrift (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