

EXPEDITION IN LATEINAMERIKA

Süd- und mittelamerikanischer Abend am 1. Juli '15 ! (S. 1)



275. Ausg. 24. Juni '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



„Spinderella“
ist das Kinderspiel des
Jahres 2015

„Spinderella“ von Roberto Fraga, erschienen im Zoch Verlag, wurde am 8. Juni 2015 von der Jury zum „Kinderspiel des Jahres 2015“ gekürt. Es setzte sich damit gegen die beiden anderen Nominierten „Push-a-Monster“ von Wolfgang Dirscherl & Manfred Reindl (Queen Games) und „Schatz-Rabatz“ von Karin Hetling (Noris) durch.



Game News - Eigenreportage

„There's a monkey
in the jungle
watching a vapour trail
caught up in a conflict
between his brain
and his tail“

Dieser Meinung waren zumindest die Gorillaz anno 2001. Was im Dschungel Süd- und Mittelamerikas wirklich los ist, werden wir am Mittwoch, dem 1. Juli - wie gewohnt ab 18:30 Uhr - im Trauerhof genauer untersuchen.

Den unwegsamen Gebieten sagt man ja sogar heute noch versteckte Reichtümer nach. Auf unserer Jagd nach dem „Gold am Orinoko“ betätigen wir

uns als „Relic Runners“ in den Wäldern von „Mangrovia“ und versuchen mit Hilfe des „Maya-Kalenders“ die Orientierung zu behalten.

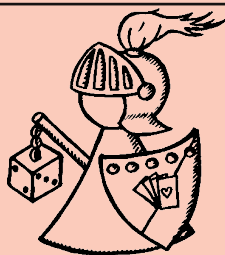
Also kommt nicht zu spät, wir brechen pünktlich um 18:30 Uhr zu unserer nächsten Expedition auf.

Oliver Koch



HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

TraunCon 2015

Fast 1 1/2 Monate sind die TraunCon, die Oberösterreichischen Spieletage schon her. Den OÖ. Spielemeister - Jonathan Voboril - kennen wir ja schon, aber wer den höchst begehrten Titel des TraunCönigs - des besten Spielers während der gesamten fünf Tage - erobere, konnte noch nicht ermittelt werden. Wieso? Na, weil die für die Zahlen, Daten und Fakten zuständige Person noch keine Zeit gefunden hat, die Ergebnisse der einzelnen Spiele in den Computer zu klopfen und schließlich penibel auszuwerten. Eine ungeheuerliche Nachlässigkeit, die auch nicht annähernd durch die üblichen Ausreden - zu

Ritter der Knobelrunde

viel Arbeit, Muskel-faserriss, Verbrennung 3. Grades der Finger - gerechtfertigt werden können. Nach einer Zu-rechtweisung von der Redaktion hat sich der Ver-antwortliche jedoch bereit erklärt, die Ergebnisse bis spätestens Ende August zu ermitteln.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 5. Juli 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

Spiel des Jahres 2015

Während das Kinderspiel des Jahres schon feststeht (siehe Seite 1), steigt die Spannung um die beiden anderen Auszeichnungen der Jury: Das „Spiel des Jahres“ und das „Kenner-spiel des Jahres“, welche Mitte Juli bekannt gegeben werden. Wetten können also noch angenommen werden...

Betriebsurlaub

Der Betriebsurlaub unserer Heimstätte - des Traunerhofs - findet heuer vom 3. bis 16. August 2015 statt. Der August-Spieleabend wird aus diesem Grund um eine Woche vor-verschoben, nämlich auf Mittwoch, den 29. Juli 2015.

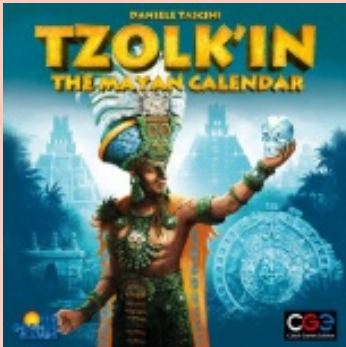
Zwischenstand

Nach genau einem halben Jahr und sechs Wertungen spitzt sich der Kampf um die Krone für das nächste Jahr dramatisch zu:

1. König Reinhold 142
- Prinz Franky 142
3. Marquis Jakob F. 138
4. Herzog Gerhard 113,5
5. Earl Oliver K. 80,5
6. Baron Andreas H. 79
7. Marquis Udo 78
8. Earl Johannes 75,5
9. Prinzessin Ute 60
10. Graf Josef 58
11. Knappe Christoph 52
12. Baron Thomas L. 43,5
13. Ritter Daniel W. 37

Game News - Spielekritik

Mittelamerika - da denkt man sofort an Azteken, Mayas und andere längst verschwundene Kulturen. Da passt das folgende Spiel ja ausgezeichnet...



Titel: Tzolk'in - Der Maya-Kalender

Art des Spiels: Arbeiter-einsatzspiel

Autoren: Simone Luciani & Daniele Tascini

Verlag: Czech Games Ed.

Jahrgang: 2012

für 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 90 Minuten

Preis: ca. Euro 39,--

Einleitung

Welcher Depp kommt eigentlich auf die Idee, dass das Ende eines Kalenders das Ende der Welt bedeutet, bloß weil er über 2000 Jahre geht? Da hat doch einfach nur jemand langfristig gedacht. Nicht ganz so langfristig, aber ebenfalls ordentlich denken muss man bei Tzolk'in, welches das Rad zwar nicht neu erfindet, aber mit eben diesem das Spiele-Universum um eine spannende Variation des Worker-placement bereichert.

Spielbeschreibung

Wenn ich neuen Mitspielern Tzolk'in erklären muss, beginne ich immer mit dem simpelsten Element: Es gibt im Spiel nur zwei mögliche Aktionen, und genau eine davon muss man pro Runde ausführen: Entweder eigene Figur(en) aufs Rad stellen, oder eigene Figur(en) vom Rad nehmen. Mehr gibt es nicht, aber natürlich beinhalten die Räder noch etwas mehr Komplexität.

Ein großes Zahnrad, um das sich fünf kleinere Zahnräder gruppieren, stellt das Hauptelement des Spielplans dar. Nach jeder Runde wird das große Rad einen Zahn weiter gedreht, womit sich auch die kleinen Räder drehen. Die kleinen Räder steuern die verschiedenen Aktionen im Spiel: Nahrung und Ressourcen sammeln sowie Ressourcen für verschiedene Aktionen (Gebäude Bauen, Entwicklungen u. ä.) wieder ausgeben.

Vier Mal im Spiel gibt es noch eine Ernährungsphase, in der ich für alle meine Figuren Nahrung zahlen muss.

Wie beschrieben darf ich pro Runde entweder Männ-

chen einsetzen oder vom Rad nehmen. Das Einsetzen meiner ersten Figur pro Runde ist zunächst kostenlos, hängt aber noch von der Position ab, auf der ich die Figur auf einem Zahnrad einsetze. Jede weitere Figur, die ich in einer Runde einsetze, kostet zusätzliche Nahrung. Auf den Rädern ist das erste Feld immer kostenlos. Ist dieser Platz aber schon besetzt, darf ich auf dem nächsten freien Feld einsetzen, muss dafür jedoch Nahrung zahlen, abhängig davon, wie viele besetzte Felder ich überspringe.

Das Entfernen der Figuren vom Rad ist immer kostenlos; und nicht nur das: Ich bekomme dafür auch immer etwas. Grundsätzlich gilt: Je weiter eine Figur auf einem Rad gedreht wurde, umso stärker oder wertvoller ist die Aktion, die ich beim Runternehmen meiner Figur ausführen darf. Das Überspringen von Positionen spart also Zeit, um an begehrte Aktionen zu gelangen, kostet dafür aber deutlich mehr Ressourcen.

Ausgeben kann ich meine Ressourcen für verschiedene Dinge:

* Auf der Entwicklungsleiste kann ich mich bei bestimmten Zahnradern verbessern und dadurch die

Fortsetzung von „Tzolk'in - Der Maya-Kalender“

Effektivität der Aktionen dieses Rades steigern.

* Totenköpfe können auf einem eigenen Rad direkt in Siegpunkte umgewandelt werden, und auf einem weiteren Rad kann ich Gebäude bauen, die mir verschiedene Boni, Siegpunkte oder auch Reduktion in der Ernährungsphase bringen.

* Und schließlich - auch nicht zu unterschätzen - gibt es die Schritte auf den drei verschiedenen Maya-Pyramiden, die kleine Boni im Spiel und Siegpunkte zur Halbzeit und am Spielende bringen.

Denn am Schluss ist es wie immer: Siegpunkte entscheiden über den Spiegsieg.

Fazit

Da lacht das Herz des Rezensenten: Endlich mal wieder ein richtig gutes Spiel. So simpel der reine Spielmechanismus, so buchstäblich ineinander verzahnt sind die daraus resultierenden Möglichkeiten.

Möchte man zunächst einmal möglichst schnell alle Figuren einsetzen, stellt man bald fest, dass man dann in der nächsten Runde schon wieder eine zurücknehmen muss, möglicherweise von einer noch gar nicht so inter-

essanten Position. Also lieber nach und nach einsetzen? Aber dann dauert es so lange, bis man zu allen gewünschten Aktionen kommt! Warten, bis die Mitspieler eingesetzt haben und dann Positionen überspringen, ist natürlich auch eine schnelle und gute Möglichkeit, doch das muss mit Mais bezahlt werden. Und die ausreichende Nahrungsversorgung im Griff zu behalten, ist nicht immer



ganz einfach. Schon naht wieder die nächste Ernährungsphase und es droht der Zorn der Götter für hungernde Arbeiter in Form von grausamen Siegpunktverlusten.

So bleibt im Spiel ein ständiges Abwägen und Optimieren, welche Aktion und in welcher Reihenfolge gewählt werden soll. Geht dies zu Anfang noch recht zügig, neigen die Runden gegen Spielende dazu, etwas länger zu dauern. Ab einem bestimmten Zeitpunkt kann man die verbleibenden Aktionen nämlich gut überblicken, aber es bringt doch einen gewissen Aufwand mit sich, um zu berechnen, welche Aktionen man bis zum Spielende noch abschließen kann.

Dies ist aber auch schon der einzige Kritikpunkt an diesem wirklich außergewöhnlich guten Spiel.

Auch zum Material ist nur Bestes zu berichten: Die tolle Aufmachung mit den Zahnradern ist nicht nur ein Hin-gucker, sondern sie funktioniert auch bei allen Spielen, die ich bisher gesehen habe, reibungslos und ohne größere Ruckler. Und von den kleinen blauen Totenköpfen kann sowieso kein Spieler die Finger lassen.

Die Regel ist angemessen lang und erklärt mit genügend Beispielen das Spiel verständlich und sehr präzise, ohne ausschweifend zu werden.

Die Spieldauer ist mit 90 bis 120 Minuten eher etwas länger, geübte Spieler neigen wie gesagt dazu, das Spiel gegen Ende etwas in die Länge zu ziehen. Anders als sonst üblich, waren eher die ersten Runden kürzer.

Dank gut funktionierender Anpassung an die Spielerzahl gefällt mir Tzolk'in in der Besetzung von zwei bis vier Spielern gleichermaßen gut, vielleicht einen kleinen Tick besser zu viert als zu zweit, weil durch die Mitspieler etwas mehr Interaktion ins Spiel kommt.

Zu der häufig zu verfolgenden Diskussion um die eine oder andere Killer-Siegstrategie möchte ich aus meiner Erfahrung

Fortsetzung von „Tzolk'in - Der Maya-Kalender“

hrung sagen: Die Totenköpfe sind sicherlich eine sehr offensichtliche, aber keinesfalls übermächtige Strategie. Im Gegenteil möchte ich dem Spiel attestieren, dass ich in vielen Runden immer wieder neue Strategien entdeckt habe, die ich dann im nächsten Spiel zu testen versuche, und ich habe alle Varianten schon gewinnen sehen.

Was allerdings augenfällig ist: Man muss sich im Spiel auf eine Strategie konzentrieren und diese in völliger Konsequenz verfolgen.



HALL OF GAME

Dass AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO bei den Knobelritten gut ankommt, konnte man in den letzten Wochen schon feststellen. Aber dass es sich sofort an die Spitze setzte, noch vor VIENNA, war nicht zu erwarten. Da scheint tatsächlich wieder mal ein direkter Durchmarsch in unsere „Hall of Games“ möglich. In letzter Zeit waren die „Ritter der Knobelrunde“ ja etwas nostalgisch (siehe TICHU und erst kürzlich PAPUA), auch das nächste Spiel, das mit hoher Wahrscheinlichkeit schon im Juli in die Ruhmeshalle gelangt, ist schon ein paar Jahre alt.

Dabei gibt es doch gerade heutzutage jede Menge Neuheiten, von denen zumindest einige in die „Hall of Games“ passen. Aber vielleicht schaffen es VIENNA, ORLEANS, LUMIS und das eine oder andere Spiel noch im Laufe der Zeit...

gen (was sicher bei den Totenköpfen am einfachsten ist). Wer sich daran hält, kann mit jedem Bereich gewinnen. Außer mit der reinen Maissstrategie (ich mache im Spiel wirklich nicht viel anderes außer Mais zu produzieren) - an so einem Sieg arbeite ich noch!



Game News-
Wertung



Michael Timpe

Ganz aus dem Rennen sind überraschenderweise RUSSIAN RAILROADS und DIE ALCHEMISTEN, welche anscheinend ihre Anhänger verloren haben.

Die beiden Neuvorschläge dieses Monats richten sich an zwei verschiedene Lager: TRÄXX bedient die Gelegenheitsspieler ausgezeichnet, während LA GRANJA ausschließlich für erfahrene Spieler gedacht ist. Schauen wir mal, was sonst geschieht...

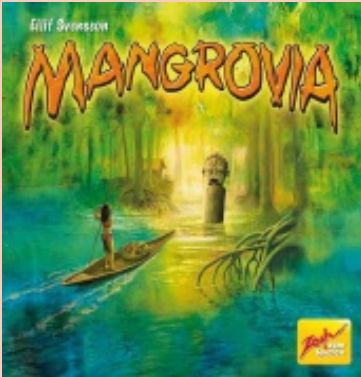
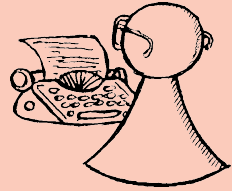
Wertung:

1. Marco Polo	*3/+12/-0/15/ +
2. Vienna	6/+ 5/-0/11/ -
La Città	3/+ 8/-0/11/ +
4. Five Crowns	4/+ 6/-1/ 9/ -
Orléans	4/+ 5/-0/ 9/ -
6. Mage Knight	2/+ 6/-0/ 8/ =
7. Istanbul	3/+ 2/-0/ 5/ -
Lumis	*3/+ 2/-0/ 5/ +
9. Die Staufer	2/+ 2/-0/ 4/ -
10. Camel Up	2/+ 1/-0/ 3/ -
Concordia	1/+ 2/-0/ 3/ +
Brügge	1/+ 2/-0/ 3/ +

Vorschläge: Träxx (2 x),
La Granja (1 x)

Game News - Spielekritik

Auf unserem Planeten gibt es ca 150.000 km² Mangrovenwälder. Neben Südostasien gehören auch Mittel- und Südamerika zu den wichtigsten Verbreitungsgebieten, weshalb es sich auf keinen Fall um eine Themenverfehlung handelt...



Titel: Mangrovia
Art des Spiels: Setz- und Positionsspiel
Autor: Eilif Svensson
Verlag: Zoch Verlag
Jahrgang: 2014
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Einleitung

Das Ökosystem Mangrove wird von Wäldern salztoleranter Mangrovenbäume im Gezeitenbereich tropischer Küsten mit Wassertemperaturen über 20 Grad Celsius gebildet. Die Anpassung der Pflanzen an den Salzgehalt des Wassers hat für eine einzigartige Vegetation gesorgt, der auch Lebensraum für unzählige Tiere bietet. Leider geht durch die Schaffung wirtschaftliche vorteilhafter Sandstrände (für den

Tourismus) immer mehr Mangrovensumpf verloren, was sich schlussendlich für die Regionen auch nachteilig auswirkt (z.B. kein Schutz vor Flutwellen).

Was hat dies alles mit dem Spiel "Mangrovia" zu tun? Eigentlich gar nichts! Die darin vorkommende Landschaft

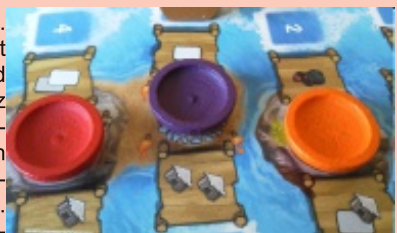
setzt sich zwar aus Wassergebieten, Sand, Mangrovenwald und Schilf zusammen, das Spiel, bei dem es für die Spieler gilt, Hütten entlang der Götterpfade zu bauen und kostbare Amulette zu sammeln, um die Nachfolge des weisen Häuptlings anzutreten, hätte aber gut und gerne in einem anderen Setting handeln können.

Spielbeschreibung

Nun gut, Hütten bauen lautet also - hauptsächlich - unser Auftrag, denn diese bringen die wertvollen Siegpunkte ein. Der Spiel zeigt fast 50 Bauplätze, und auf jedem Bauplatz sind die erforderlichen Bedingungen und Baukosten genau angegeben. Neben einer Land-

schaftskarte für die entsprechende Landschaft werden noch Kostbarkeiten (bei manchen auch Amulette) verlangt, welche den genauen Betrag auf dem betreffenden Spielfeld entsprechen. Außerdem ist auf jedem Feld die entsprechende Belohnung für den Hüttenbau in Häuptlingspunkten angegeben. Zu Beginn erhalten wir 2 Landschaftskarten vom verdeckten Stapel sowie 2 Startkarten von Kostbarkeiten. Schließlich werden noch 3 Landschaftskarten und 4 Kostbarkeitskarten aufgedeckt, welche eine offene Auslage bilden.

Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen. In der Phase 1 platzieren wir unsere Schalen auf das Archipels, rechts unten auf dem Spielplan. Vom Startspieler beginnend setzt jeder Spieler eine Schale auf eine freie Kultstätte des Archipels und wählt damit zwei Aktionen - erkennbar an den beiden Anlegestellen links und rechts - aus.



Fortsetzung von "Mangrovia"

In Phase 2 führen wir die gewählten Aktionen aus. Das Boot wird gegen den Uhrzeigersinn um das Archipel gezogen. An jeder Anlegestelle führt dann der Spieler, dessen Schale auf der entsprechenden Kultstätte liegt, die dort angegebene Aktion aus. Neben dem bereits beschriebenen Hüttenbau gibt es noch weitere mögliche Aktionen. So können Karten gezogen werden, wobei Symbole auf den Anlagestellen genau vorgeben, ob offene und/oder verdeckte Karten gezogen werden dürfen.

Einige Anlegestellen erlauben das Sammeln von Amuletten, welche verdeckt aus einem Beutel gegrabscht werden. Die 12. und letzte Anlegestelle schließlich bestimmt für die nächste Runde nicht nur den Startspieler, sondern durch das Versetzen der beiden Paradiesvögel auf dem Orakelfelsen auch die für die Errichtung von Hütten erlaubten Landschaftsfelder.

In Phase 3 wird die Auslage an offenen Karten wieder aufgefüllt, dann beginnt die nächste Runde mit dem (neuen) Startspieler. Hat ein Spieler seine letzte Hütte errichtet, wird die laufende Spielrunde noch zu Ende gespielt.

Abschließend folgt die Endwertung, bei der wir

Punkte für unsere gebauten Hütten erhalten. Auf jedem der 8 Götterpfade darf der Spieler mit den meisten Hütten seine Zählstein auf der Zählleiste um den höheren Wert, der Spieler mit den zweitmeisten um den niedrigeren Wert vorwärts ziehen. Auch auf dem Pfahlplatz entscheidet die Mehrheit an Hütten über die Vergabe von 12 bzw. 6



Punkten. Jede Hütte auf dem Steinplatz hingegen zählt so viele Punkte wie die Gesamtzahl aller Hütten dort. Für jedes verbliebene Amulett erhalten wir noch Punkte in der Höhe des Amulettwerts. Wer insgesamt die meisten Hauptlingspunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Fazit

Einige Elemente von "Mangrovia", wie zum Beispiel die Mehrheitenwertung, kommen recht konventionell daher. Der Hüttenbau stellt sich für meinen Geschmack sogar fast als überreglementiert heraus. Um überhaupt eine Hütte bauen zu können, sind gleich mehrere Punkte

zu befolgen. Es muss die entsprechende Aktion gewählt werden, dann muss ein geeigneter Bauplatz gefunden werden (freies erlaubtes Landschaftsfeld). Schließlich müssen noch eine passende Landschaftskarte sowie Kostbarkeitskarten bzw. Amulette mit dem exakten Betrag abgegeben werden.

Diese Einschränkungen können zum Teil frustrierend sein, wenn man etwa fleißig Karten sammelt, um dann entsetzt festzustellen, dass die Paradiesvögel umgesetzt wurden und nun die passende Landschaftskarte fehlt. Mit zunehmender Spielerfahrung bekommt man dies aber besser in den Griff, indem man seine Bautätigkeiten sorgfältiger vorausplant.

Was mich allerdings uneingeschränkt begeistert, ist das Archipel. Die Art und Weise, wie mit einem einzigen Gebot sowohl der Kartennachschub, die geplanten Aktionen sowie die Spielerreihenfolge geregelt wird, habe ich so noch nicht kennengelernt. Hier sind gleich mehrere Dilemmas eingebaut. Wer etwa früher mit dem Kartenziehen dran ist, hat zwar die größere Auswahl und bekommt wahrscheinlich die besseren/ höheren/ geeigneteren Karten, muss dafür aber in Kauf nehmen, beim eventuellen Hüttenbauspäter an die Reihe zu kommen und den gewünschten Bau

Fortsetzung von "Mangrovia"

uplatz nicht mehr vorzufinden. Ein sehr schöner, kniffliger Mechanismus, der mir wirklich gut gefällt.

Generell ist "Mangrovia" eher taktisch ausgerichtet, das heißt es herrschen eher kurz- und mittelfristige Entscheidungen vor. Vor allem um die Hütten entbrennt ein heißer Kampf, schließlich geht es hier am Spielende noch um die begehrten Mehrheiten in den verschiedenen Reihen und Spalten. Dabei sind logischerweise die weiter vorne platzierten Hütten wertvoller, was sich auf deren Kosten auswirkt.

Neben dem Hüttenbau gibt es noch eine alternative Strategie. Die rotumrandeten Amulettfelder - sie befinden sich sämtlich nicht in den punkteträchtigen Reihen und Spalten - wirken sich auf die Amulettleiste aus. Je mehr Hütten man auf solchen Feldern besitzt, umso mehr Amulette darf man mit der entsprechenden Aktion aus dem Beutel ziehen. Damit erhöht man

zum einen die Chance, Hütten auf den wenigen Feldern zu bauen, welche Amulette fordern. Zum anderen bringen verbliebene Amulette bei der Endwertung noch wertvolle Punkte entsprechend ihrem Wert. Konzentriert man sich von

Einbindung ist aber ohnehin nicht die Stärke des Spiels. Angesichts des gut funktionierenden Mechanismus, der Lust und Laune macht, "Man-grovia" öfters als nur ein paar Mal auszuprobieren, ist das aber auch nicht die Hauptsache...



Freely

Anfang an darauf, kann man getrost den Kartennachschub vernachlässigen und auf andere Weise punkten.

Game News- Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die - rein subjektive - Beurteilung der Redaktion

Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach

Das alles hebt "Mangrovia" in die Kategorie des gehobenen Familienspiels. Während das Spiel für erfahrene Vielspieler doch etwas zu wenig Möglichkeiten bietet, finden hier Gelegenheitsspieler ausreichend Herausforderung. Im Spiel enthaltene Steinplatzplättchen erlauben zudem noch eine Spielvariante, welche das Spiel aber nur minimal beeinflussen.

Das Spielmaterial ist - wie bei Spielen aus dem Zoch Verlag gewohnt - von guter Qualität. Die grafische Gestaltung erscheint mir persönlich eher zweckmäßig, es gelingt ihr nicht wirklich, mich in die faszinierende Welt der Mangrovenwälder zu versetzen. Die thematische



Game News - Spielekritik

Vergessene Kulturen, verborgene Tempel, sagenhafte Schätze - all dies kann es auf allen Kontinenten geben. Aber der Kristallschädel auf dem Cover ist ein eindeutiges Indiz für Mittel- oder Südamerika...



Titel: Relic Runners
Art des Spiels: Lauf- und Sammelspiel
Autor: Matthew Dunstan
Verlag: Days of Wonder
Vertrieb: Asmodee Spiele
Jahrgang: 2013
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 40 bis 80 Minuten
Preis: ca. Euro 39,--

Versierte Spieler wissen es schon seit langem. Im Urwald gibt es ungeahnte Schätze zu finden. Hinter jedem Busch verbirgt sich eine Antiquität einer längst vergessenen Zivilisation. Abseits der Pfade wartet sicher eine alte Ruine einer Hochkultur, wo man nicht lange nach Gold und Edelsteinen suchen muss. Und hat man sich mit einer Machete einmal durch dichtes Gestrüpp gekämpft, findet man 100-pro einen Tempel randvoll mit Kostbarkeiten und unschätzbaren Reliquien. Hey, warum sitze ich dann noch hier hinter dem

Schreibtisch und klopfe zu einem Hungerlohn eine Rezension in die Tastatur?

Als unerschrockener Entdecker sucht man im Dschungel nach verschollenen Tempeln mit vergessenen Altertümern und Schätzen. Dummerweise ist man nicht allein, sondern muss sich mit lästigen Möchtegern-Forschern abärgern, welche dasselbe Ziel verfolgen. Da gibt es nur eins: Einfach schneller sein als die anderen, ein richtiger Jäger des verschollenen Schatzes werden. Oder wie es der Titel des Spiels nennt: ein "Relic Runner".

Anfangs befinden sich alle Entdecker im Basislager, ausgestattet mit ein paar Tagesrationen Verpflegung. In der näheren Umgebung können bereits ein paar alte Ruinen und verschiedene Tempel ausgemacht werden, allerdings führt der Weg dorthin über anfangs unbekannte Pfade und Wasserwege, die zwischen den Tempeln und Ruinen verlaufen. Im Spielaufbau werden 8 Stapel mit jeweils 3 Ruinenplättchen auf die bezeichneten Ruinenfelder gelegt. Außerdem werden jeweils 4 Tempel in den Farben violett, blau und elfenbein aus den 3 Stufen



(Sockel, Mitte und Spitze) zufällig gebildet und gleichmäßig auf die dafür vorgesehene Felder des Spielplans verteilt.

Wer an der Reihe ist, muss zuerst seinen Entdecker entlang der Pfade bewegen. Dabei darf er nur 1 unbekannten Pfad benutzen, entweder zu Beginn oder zum Abschluss seiner Bewegung. Die Anzahl von ihm bereits erforschter Pfade, erkennbar an Wegstücken in seiner Farbe, ist hingegen beliebig.

Im Anschluss daran darf der Spieler, wenn er dafür eine Tagesration ausgibt, den erreichten Ort erforschen. Bei einer Ruine bedeutet dies, dass der Spieler ein Wegstück seiner Farbe auf einen Weg ausgehend von der Ruine platzieren darf, was später die Bewegung erleichtert. Das oberste Ruinenplättchen kommt daraufhin aus dem Spiel. Bei einem Tempel wiederum darf der Spieler das Tempelplättchen der obersten Stufe nehmen. Je nach Farbe des Tempels bringt dies dem Spieler unterschiedliche Vorteile, wie Siegpunkte, Soforteffekte und ähnliches.

Spannend wird's immer dann, wenn das unterste Plättchen eines Ortes entfernt wird. Das entspre-

Fortsetzung von "Relic Runners"

chende Heiligtum - ein farblich passendes Artefakt - wird daraufhin auf den Ort gestellt. Ein Heiligtum alleine bringt noch nichts, aber sobald ein zweites Heiligtum derselben Sorte auf dem Spielplan auftaucht, kann eine Schatz-Expedition unternommen werden. Dabei muss man seine Bewegung auf dem Ort eines Heiligtums beginnen und im selben Zug auf einem anderen Ort mit dem gleichen Heiligtum beenden. Als Belohnung darf man sich das soeben erreichte Heiligtum nehmen und erhält zudem direkte Siegpunkte, nämlich doppelt so viele Punkte wie Pfade, die in diesem Zug genutzt wurden.

Dieser zweifache Nutzen lässt die Heiligtümer ziemlich lukrativ erscheinen, weshalb schnell ein richtiger "Run" auf sie einsetzt. Sobald alle Spieler gemeinsam eine bestimmte Anzahl dieser Schätze gesammelt haben, beginnt die letzte Runde. Im Anschluss daran erhalten die Spieler noch 5 Siegpunkte für jedes verschiedenfarbige Heiligtum und gegebenenfalls etwaige andere Boni durch bestimmte Tempelplättchen. Wer dann die meisten Siegpunkte vorweisen kann, ist der erfolgreichste "Relic Runner".

Durch den Urwald jagen und Schätze einsammeln, das ist das Grundgerüst des Spiels. Dabei gilt es natür-

lich, seinen lästigen Mitbewerbern zuvorzukommen, um bessere Schätze und vor allem die begehrten Heiligtümer einzusacken. Da sich das Spiel aber nicht an Kinder richtet (Altersangabe ab 10 Jahren), muss es wohl noch ein paar weitere Spielelemente beinhalten.



Als hilfreich können sich die Werkzeugkisten erweisen. Entlang der 10 Flusspfade werden zu Spielbeginn Werkzeugkistenplättchen offen ausgelegt. Wer nun einen solchen Flusspfad benutzt, dreht das Plättchen auf die inaktive Seite und darf eine seiner Werkzeugkisten auf der Fortschrittstabelle seiner Entdeckertafel nach oben schieben. Inaktive Plättchen werden erst dann wieder umgedreht, wenn auch das letzte offene Plättchen gewendet wurde.

In seinem Zug darf man eine seiner Werkzeugkisten nutzen und die entsprechende Aktion ausführen, woraufhin die Werkzeugkiste wieder ganz nach unten versetzt wird. Die linke Spalte der Fortschrittsta-

belle (mit dem Symbol "Machete") hilft bei Erforschungen und der Versorgung. Die mittlere Spalte (Kompass) erleichtert die Bewegung durch den Dschungel. Die rechte Spalte (Schaufel) verschafft zusätzliche Aktionen oder Boni. Es lohnt sich auf jeden Fall, Aktionen aufzusparen, da die Aktionen umso stärker sind, je weiter oben sich eine Werkzeugkiste befindet. Mit den obersten Feldern jeder Spalte können auf verschiedenste Weise wertvolle Punkte lukriert werden.

Die unterschiedliche Anordnung der Tempel und die verschiedenen Tempelplättchen (es gibt mehr als für eine Partie benötigt werden) sorgen dafür, dass jedes Spiel etwas anders abläuft. Die Tempel bergen auch einen gewissen Unsicherheitsfaktor, denn nur bei den violetten Tempeln liegt die jeweils oberste Stufe offen aus. Alle violetten Tempel bieten eine Sofortaktion (z.B. das Umplatzen eines eigenen Wegstücks, etc.), die alsdann ausgeführt wird, sobald der entsprechende Tempel erforscht wird.

Die blauen Tempelplättchen wiederum werden verdeckt auf die eigene Entdecker-Tafel gelegt und bringen bei Spielende - je nach Plättchen - 2 bis 5 Siegpunkte. Etwas komplizierter sind die elfenbeinfarbenen Tempel. Je nach Stufe gewähren sie unterschiedliche Vorteile. Die

Fortsetzung von "Relic Runners"

oberste Stufe bringt einen dauerhaften Effekt, wie beispielsweise 1 Siegpunkt für jedes Mal, wenn irgendein Spieler ein Wegstück umsetzt. Plättchen der 2. Stufe können ein-mal verwendet werden, um den angeführten Nutzen zu erhalten (z.B. Aufstocken der Nahrungsmittelreserven auf 5 Tagesrationen). Und Plättchen der untersten Stufe liefern am Spielende zusätzliche Siegpunkte für bestimmte Bedingungen.



Es wurde also jede Menge reingepackt in das Spiel. "Relic Runners" wirkt daher fast schon überwuchert wie ein tropischer Urwald. Verwirrend und für Neulinge anfangs undurchdringbar. Dabei ist "Relic Runners" im Grunde genommen ein Logistik-Spiel. Jeder Spieler versucht, seine Bewegungen und Aktionen möglichst effektiv aufeinander abzustimmen. Die meisten Informationen liegen ja offen aus, weshalb man auch die möglichen Züge und Optionen der Mitspieler in die Überlegungen mit einbeziehen kann und soll. Es erfordert also einiges an Planung, um das Maximum aus seinen Möglichkeiten herauszuholen.

Vorrangiges Ziel ist es natürlich, möglichst viele Siegpunkte zu sammeln, was auf die unterschiedlichsten Weisen geschehen kann. Aber welches die effektivste Art ist, erschließt sich den Spielern erst nach einigen Partien. Die Punkte der blauen Tempel werden eigentlich immer gerne genommen. Die Bonuspunkte für elfenbeinfarbene Tempelbasen und -spitzen erfordern schon eine gewisse Fokussierung auf die verlangten Bedingungen. Die obersten Felder der Fortschrittstabelle wirken recht unscheinbar, können aber ausgesprochen lukrativ sein, wenn man es geschickt anstellt. Und auch die Punkte für die genutzten Pfade während einer Schatz-Expedition können einem - gute Planung vorausgesetzt - mächtig viele Punkte bescheren.

Die Punkte für die Heiligtümer werden hingegen - wahrscheinlich aufgrund der plastischen Figuren - meist überschätzt, denn sie sind ja nur dann 5 Punkte wert, wenn man noch kein Heiligtum dieser Farbe besitzt. Ich finde die Regelung mit den Heiligtümern insgesamt nicht gerade ideal gelöst, da jener Spieler, der durch die Wegnahme des letzten Plättchen ein Heiligtum "findet", ja eine Runde lang warten muss, bis er dies dann auch nutzen kann. Währenddessen kann ihm schon ein anderer Spieler den Schatz wegschnappen. Die daraus re-

sultierende Verzögerungs- und Belauerungstaktik im späteren Stadium des Spiels ist nicht wirklich befriedigend.

Das Spielmaterial ist dafür aber sehr attraktiv. Neben den detaillierten 3D-Schätzen (Smaragdkröten, Kristalltotenschädel, Paradiesvögel und grimasierende Jujus) sind auch die Tagesrationen, Entdeckerfiguren, Werkzeugkisten und Wegstücke fein modellierte Plastiken. Für die schöne grafische Gestaltung zeichnet Julien Delval verantwortlich. Wie sehr oft bei Spielen von "Days of Wonder" wurde also auch hier viel Augenmerk auf die optische Erscheinung gelegt. Das Spiel selbst kommt daran qualitativ nicht heran. Trotzdem bin ich - auch aufgrund der angenehmen Spieldauer von etwas über einer halben Stunde - jederzeit gerne für eine Schatzjagd durch den süd- und mittel-amerikanischen Dschungel bereit.

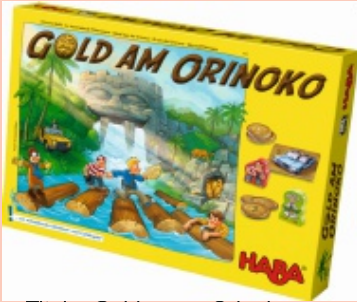


Game News - Wertung



Game News - Kinderspiel

Beim letzten Spiel verrät bereits der Titel den Ort der Handlung, nämlich den Norden Südamerikas.



Titel: Gold am Orinoko
Art des Spiels: Lauf- und Sammelspiel

Autor: Bernhard Weber
Verlag: HABA Spiele
Jahrgang: 2013
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 35,--

Der Orinoko ist mit einer Wasserführung von 35.000 m³/s der viertgrößte Fluss der Welt und der zweitgrößte Südamerikas. Seine Länge beträgt 2010 km. (Zwischenruf des Chefredakteurs: HALT! STOPP! Was machen Sie da, Franky? Es handelt sich bei "Gold am Orinoko" um ein Kinderspiel, und kein Lernspiel. Die Kinder interessiert das ganze geographische Zeug kein bisschen. Kommen Sie zum Thema, Franky! Schreiben Sie, um was es in dem Spiel geht!)

Okay, Okay. Also, der Orinoko. Habe ich schon erwähnt, dass er in Südamerika fließt? Ach ja, 'tschuldigung. Auf jeden Fall

ist dort viel Urwald. Voller ungeahnter Gefahren, aber auch voller Überraschungen. So haben Forscher am Ufer dieses geheimnisvollen Flusses Ruinen einer alten Kultur entdeckt, welche eine Handvoll Abenteurer anlocken. Von weitem schon

können sie das viele Gold in der Sonne glänzen sehen!

Zu dumm nur, dass sich die Ruinen am schwer zugänglichen Ufer des reißenden Flusses befinden. Aber sie könnten ja die gefährlich flussabwärts treibenden Baumstämme zum Überqueren benutzen, aber da bedarf es schon Mut, etwas Glück und eine kluge Taktik, um schließlich mehr Gold einsammeln zu können als ihre Konkurrenten.

Der Fluss liegt als länglicher Spielplan aus. Auf einem Ufer stehen die Jeeps der bis zu vier Teams, welche aus je zwei Abenteurern bestehen. Auf dem gegenüberliegenden Ufer befindet sich der Tempel, an dessen Tempelmauer 18 Goldmünzen schön aufgereiht auf ihre mutigen Entdecker warten. Die Goldmünzen tragen Werte von 2 bis 4, aber nur jedes zweite Goldstück liegt offen aus.

Fünf Baumstämme liegen



schon im Wasser bereit, um den Abenteurern bei der Überquerung zu helfen. Anfangs schwimmen sie noch alle beim Felskopf, die Strömung wird sie aber bald Richtung Wasserfall hinuntertreiben.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit den beiden Würfeln. Der weiße Würfel (1 bis 4 Augenzahlen) gibt die Zugweite für einen eigenen Abenteurer vor. Gezogen wird waagrecht oder senkrecht über die Baumstämme hinweg. Dabei darf auf jedem Feld nur eine Abenteurer-Figur stehen, beim Ziehen dürfen aber besetzte Felder übersprungen werden, sie zählen dabei nicht mit. Das Tempelufer darf nur betreten werden, wenn auf dem Feld eine Münze liegt. Der Abenteurer nimmt sich die Münze und kommt daraufhin sofort wieder zum Urwaldufer zurück.



Fortsetzung von "Gold am Orinoko"

Mit dem braunen Würfel (1 bis 3 Augenzahlen) hingegen darf ein Baumstamm bewegt werden, je nach Belieben vor oder nach dem Abenteuer. Baumstämme dürfen nur flussabwärts gezogen werden. Außerdem müssen sich nebeneinander liegende Baumstämme immer um mindestens ein Feld überschneiden, um ein Überqueren zu ermöglichen.

Sobald alle Goldmünzen eingesammelt wurden, oder keine Münze mehr erreicht werden kann, endet das Spiel. Jeder zählt die Werte seiner Goldmünzen zusammen. Der Spieler mit dem meisten Gold vom Orinoko gewinnt das Spiel.

"Gold am Orinoko" ist ein taktisches Wettlauf- und Sammelspiel von HABA Spiele. Wie üblich ist das Spielmaterial wieder von sehr guter Qualität. Die Illustrationen sind von Michael Menzel, die Figuren natürlich aus Holz, alle Kartonteile stabil. Ein besonderer Blickfang ist der 1 Meter (!) lange Spielplan. Und doch hätte alles noch besser ausfallen können, zum Beispiel mit flachen hölzernen Baumstämmen, oder einer Führung, damit diese vertikal nicht verrutschen. Das wäre aber Jammern auf hohem Niveau, denn es macht dennoch alles einen sehr soliden Eindruck.

Die Altersempfehlung ist mit 7 Jahren angegeben. Das dürfte durchaus seine Berechtigung haben. Zwar hat mein Jüngster (5 Jahre) schnell kapiert, wie die Figuren und die Baumstämme bewegt werden, aber die taktischen Feinheiten, die sich damit anstellen lassen, entgehen ihm doch noch. Die Möglichkeit, an-

Minuten sorgen daher dafür, dass sich "Gold am Orinoko" besonders im Familienkreis eignet. (Abschließende Bemerkung des Chefredakteurs: Sehen Sie, Franky, geht doch! So rezensiert man Kinderspiele, ganz ohne diesen Firlefanz wie überflüssige Hintergrundinformationen!)

Ach ja, eine thematisch relevante Frage hätte ich doch noch: Wie kommt der Elefant an den Orinoko? (Chefredakteur: Grrrrr!)



Franky

dere Spieler zu überspringen und damit Zugweite zu gewinnen, kann er noch nicht gezielt nutzen, ebenso wenig wie man dies bei den Mitspielern verhindern kann.

Und solche Gemeinheiten, wie etwa gegnerische Figuren auf Baumstämmen so weit vorzuschieben, dass für sie der nächste Baumstamm nicht mehr erreichbar ist, oder das bewusste Vorbeischieben des letzten Baumstammes an Goldmünzen, wenn man selbst im Vorteil ist, fallen einem Fünfjährigen - Gott sei Dank! - noch nicht ein.

Diese ausgewogene Balance von Glück und Taktik sowie die angenehme Spieldauer von ungefähr 20

Wertung:





Kultur-Doku-Film
Deutschland 2015

Regisseur: Phil
Walker-Harding
Abaus Movies
Dauer: ca. 45 Minuten

Film-Tipp des Monats

Dokumentarfilme entführen uns in längst vergangene Zeiten, in entlegene Gegenden, zu unbekannten Kulturen. Dass dabei die Unterhaltung nicht zu kurz kommt, beweist der neueste Dokumentarfilm von Phil Walker-Harding. Er versetzt uns zurück in die exotische Welt der „Frucht der Götter“, als die Völker von Süd- und Mittelamerika die Vorzüge der Kakaofrucht entdeckten.

Der Regisseur lässt uns hautnah am Geschick mehrerer Stammeshäuptlinge teilnehmen, welche die Ge-



schicke ihres Volkes lenken indem sie es mit Anbau und Verkauf von Kakaobohnen zu Ruhm und Wohlstand führen.

Ein lehrreicher und zugleich kurzweiliger Film, den wir mit dem Prädikat „sehenwert“ versehen.



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