

GET LOST IN FERN-OST !!!

Asiatischer Abend in Traun am Mittwoch, den 29. Juli! (S. 1)



276. Ausg. 22. Juli '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



"COLT EXPRESS"
ist das "Spiel des
Jahres 2015"

Die Jury kürte am 6. Juli 2015 „Colt Express“ von Christophe Raimbault (Ludonaute) zum diesjährigen „Spiel des Jahres“. Es setzte sich damit gegen die beiden anderen Nominierten „Machi Koro“ (Kosmos Spiele) und „The Game“ (NSV) durch.

Über das „Kennerspiel des Jahres 2015“ lesen Sie auf Seite 2.

Game News Traun - Eigenreportage

Liebe Fernreisende,

Ich steh' ahnungslos am Flughafen Kopenhagen und auf einmal springt mir in einem Pixie-Buch-Ständer eine Kindheitserinnerung entgegen. Da stehen tatsächlich drei Chinesen auf einem Kontrabass als dänisches Mini-Büchlein rum. Lustig ist halt, dass die ihre ureigenen Umlaute auch mitnehmen, somit sind die Kinder Dänemarks um 60% länger beschäftigt als wir hierzulande*, weil sich ja trø smø kønøsørø, trå små kånåsårå und træ smæ kænæsæræ auch noch was zu erzählen haben.

Passend also, dass wir am nächsten Mittwoch - ACHTUNG! wegen Urlaub schon der 29. Juli 2015 - wie gewohnt ab 18:30 Uhr „Auf den Spuren von Marco Polo“ unser Glück versuchen. Je nach Ambition versuchen wir unser Glück als Lebensmittel-Lieferservice „Sushi Go!“, Händler der Seidenstraße „Kashgar“, Errichter der größten und schönsten „Pagoda“ oder gar Architekten von „Machi Koro“, der bald größten Stadt der Region.

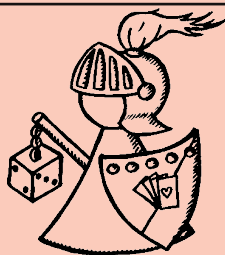
Bis dahin Hej Hej,

Euer Oliver Køch

(* ohne unsere Umlaute und vor allem Diphtonge!)

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielekreis



BROOM SERVICE ist das
„Kennerspiel des Jahres“!

Gleichzeitig kürte die Jury am Montag, den 6. Juli „Broom Service“ von Andreas Pelikan und Alexander Pfister (alea/Ravensburger) zum „Kennerspiel des Jahres“, welches sich gegen „Elysium“ und „Orléans“ durchsetzte.

Ritter der Knobelrunde

Spiel der Spiele 2015

Die Wiener Spieleakademie hat am 29. Juni die Preisträger des Österreichischen Spielepreises bekannt gegeben. Der Hauptpreis ging an „Mmmm!“ von Reiner Knizia (Pegasus). „Patchwork“ von Uwe Rosenberg (Lookout Spiele) bekam den Sonderpreis für 2 Personen. In folgenden Kategorien wurden weitere Spiele mit dem Prädikat „Spiele Hit“ ausgezeichnet:

SpieleHit für Kinder

Crazy Coconut
Fliegenschmaus
Push a Monster
Schatz Rabatz

SpieleHit für Familien

Cacao
Drachenhort
Hamsterbacke
Loony Quest

SpieleHit für Experten

Orléans
Progress

SpieleHit für Freunde

Bermuda
Broom Service
LUDIX
UGO
Vienna

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 2. August 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

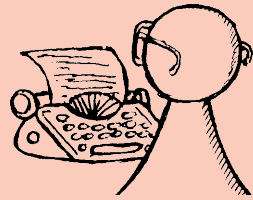
Zwischenwertung

Der Dreikampf um die Krone spitzt sich zu. Erstmals hat Jakob die Führung übernommen:

1. Marquis Jakob 167
2. König Reinhold 162
3. Prinz Franky 161
4. Herzog Gerhard 135,5
5. Earl Oliver K. 93,5
6. Earl Johannes 85,5
7. Marquis Udo 83
8. Baron Andreas H. 79
9. Knappe Christoph 72

Game News - Spielkritik

Fernost - das ist eine ganz andere Kultur. Das merkt man selbst bei der Esskultur, bei der völlig fremde Sitten und Gewohnheiten herrschen als hierzulande. Wie man sich auch beim folgenden Spiel überzeugen kann...



Titel: Sushi Go!
Spielart: Kartenspiel
von Phil Walker-Harding
Verlag: Zoch Verlag
Vertrieb: Noris Spiele
Jahrgang: 2014
für 3 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 18,--

Einleitung

Wer schon mal in einem "Running Sushi"-Restaurant (im Osten "Kaiten-Zushi" genannt) war, weiß wie das dort so ist. Die Speisen - neben Sushi auch Obst, Suppe und Nachtische - werden auf einem rundlaufenden Fließband angeboten. Da laufen dann ständig mehr oder weniger köstliche Happen an dir vorbei, so dass du dich immer schnell entscheiden musst, welche du nimmst, und welche du weiterlaufen lässt.

Spielbe-schrei-bung

Beim Spiel "Sushi Go!" kommen diese japanischen Spezialitäten auf Sushikarten vor. Da ich kein Kenner der fernöstlichen Küche bin, musste ich einige der vorkommenden Begriffe googeln. Ich führe die recherchierten Erklärungen an, weil ich vermute, dass es einigen Lesern genauso geht.

Maki sind mit einer Bambusmatte gerollte und in Nori (Meeresalgen) eingepackte "Rollen-Sushi". Tempura sind eine Art frittierte Garnelen (mit aus Reis gemachtem Tempura-Mehl). Sashimi sind rohe und ungewürzte Filetstücke vom Fisch. Muscheln gehören ebenso zu Sushi, wenigstens dieser Begriff braucht keine Übersetzung ;-). Nigiri werden auch "Ballen-Sushi" genannt, es sind mit Thunfisch, Lachs oder Ei belegte Reisballen. Wasabi, ein scharfer Wassermeerrettich, wird in der japanischen Küche zum Würzen vieler Speisen verwendet. Stäbchen sind für ein asiatisches Restaurant unverzichtbar. Und als Nachtisch finden wir noch Pudding vor.

Nun wissen wir also, was unser Sushi-Restaurant so alles anbietet. Stellt sich nur mehr die Frage, wie dies alles auf unserem Teller landet. Zu Beginn erhält jeder vom gemischten Kartenstapel ein paar Handkarten verdeckt ausgeteilt, je nach Spielerzahl 7 bis 9 Karten. Jeder wählt sich daraus eine Karte aus, die er behalten möchte. Diese legt er verdeckt vor sich auf den Tisch. Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre gewählte Karte auf. Danach gibt jeder Spieler seine verbliebenen Handkarten verdeckt an den linken Nachbarn weiter. Jeder nimmt die neue Kartenhand auf und eine neue Runde beginnt nach dem gleichen Schema. Dies geht so lange, bis schließlich alle Karten offen vor den Spielern ausliegen.

Jetzt werden alle "Sushi-Sammlungen" der Spieler gewertet, wobei es für die verschiedenen Gerichte un-



terschiedliche Wertungs-
mus-ter gibt. Bei Muscheln
etwa ist die Punkteausbeu-
te progressiv ansteigend, je
mehr Muscheln man hat,
umso mehr Punkte be-
kommt man (1 Muschel 1
Punkt, 2 Muscheln 3 Punk-
te, 3 Muscheln 6 Punkte,
etc.). Bei Makis -auf den
Karten sind 1 bis 3 Makirol-
len abgebildet - entscheidet
die Mehrheit an Rollen (6
Punkte), auch der Spieler

den.

Nach zwei weiteren Run-
den, die nach dem gleichen
Muster ablaufen, kommt es
noch zu einer Schlusswer-
tung. Für den Spieler mit
den meisten Puddings wer-
den 6 Pluspunkte notiert,
dem Spieler mit den wen-
igsten Puddings werden
hingegen 6 Punkte abgezogen.
Der Spieler mit den
insgesamt meisten Punkten



mit den zweitmeisten Maki-
rollen kriegt noch 3 Punkte
ab.

Tempura hingegen brin-
gen nur paarweise Punkte
(5 pro Paar), einzelne Tem-
pura sind wertlos. Noch
kniffliger sind Sashimi, wel-
che in Dreier-Sets gesam-
melt werden müssen, um
sich 10 Punkte gutschrie-
ben zu können. Nigiri zäh-
len schon als Einzelkarten,
je nach Belag 1 (Ei), 2
(Lachs) oder 3 Punkte
(Thunfisch). So richtig lu-
krativ wird's aller-dings mit
Wasabi, der zwar selbst
nichts wert ist, den Wert der
nachfolgenden Nigiri-Karte
aber verdreifacht. Für Pud-
dings gibt es hingegen kei-
ne Punkte, dafür bleiben sie
für die Schlusswertung lie-
gen, während alle anderen
Karten vor dem nächsten
Durchgang abgeräumt wer-

wird schließlich als der
neue Sushikönig gekrönt.

Fazit

Das Prinzip des "Running
Sushi" wird bei "Sushi Go!"
wunderbar umgesetzt. Die
Karten wandern im Kreis,
und wie im Asia-Restaurant
steht man auch hier stets
vor der Entscheidung, wel-
che Karte man sich behal-
ten und welche man
weitergeben soll. Dieses
Prinzip wird bei Kartenspielen
"Drafting" genannt. In
den meisten Fällen wird vor
dem eigentlichen Spiel
"gedraftet", um sich einen
möglichst mächtigen Kar-
tensatz zusammenzustel-
len. Einige wenige Spiele
verwenden das "Drafting"
aber als einen der zentralen
Mechanismen, wie bei-
spielsweise "7 Wonders".
Bei keinem anderen Spiel
ist dies aber thematisch so

gut eingebettet und spiele-
risch auf den Punkt ge-
bracht wie bei "Sushi Go!"

Jeder Spieler verfolgt na-
türlich seine eigenen, per-
sönlichen Ziele. Wer etwa
eine Karte "Sashimi" aus-
legt, wäre dumm, nicht
noch zwei weitere Sashimis
zu nehmen, wenn sie auf-
tauchen. Die ausliegenden
Karten der Mitspieler offen-
baren jedoch, wer was
sammelt. Somit lohnt sich
ein Blick auf die "Wünsche"
des nachfolgenden Spie-
lers, um ihm nicht verse-
hentlich zu viele Punkte
zuzuschancen. Da aber je-
der sich selbst am nächsten
ist, wird man nur dann der
Auslage der Mitspieler Auf-
merksamkeit schenken,
wenn man gerade keine
passende Handkarte hat.
Zu mehr Interaktion kommt
es nur bei Makirollen und
Puddings, da die Spieler
hierbei in direkten Wettbe-
werb geraten.

Die Stäbchen üben in
"Sushi Go!" eine besondere
Funktion aus. Wer eine Kar-
te "Stäbchen" auslegt, kann
in einem späteren Zug zwei
Karten auf einmal behalten.
Praktisch, wenn man sich
auf diese Weise die Mehr-
heit an Makirollen sichern
kann, oder die begehrte
Wasabi-Thunfisch-Nigiri-
Kombi ($3 \times 3 = 9$ Punkte)
erhält. Das eingesetzte
Stäbchen schiebt man dann
zusammen mit den verblie-
benen Handkarten seinem
Nachbarn zu. Nur gegen
Ende einer Runde sind
Stäbchen eher unbeliebt,
da sie selbst keine Punkte
einbrin

ngen.

Die Spielerzahl ist mit 3 bis 5 Spielern angegeben. Es funktioniert in jeder Besetzung gleich gut, obwohl kleine Unterschiede festzustellen sind. So ist das Spiel zu fünft naturgemäß weniger planbar, und mit lediglich 7 Handkarten ist die Gefahr größer, aus mehreren Karten bestehende Gerichte nicht vervollständigen zu können. Zu viert (8 Handkarten) machen einige Karten zwei volle Runden. Am taktischsten spielt es sich zu dritt, denn bei 9 Handkarten gehen die Karten drei Mal reihum.

"Sushi Go!" überzeugt durch die gelungene Um-

setzung des Themas. Das Spiel ist schnell erklärt und flott gespielt, und macht nicht nur Gelegenheitsspielern Spaß. Mir gefällt auch die witzige grafische Gestaltung, bei der alle Sushis Gesichter haben. Für mich ist "Sushi Go!" eines der Highlights 2014 von jenen Spielen, die sich eher an Familien und lockere Spielrunden richten.



Game News-
Wertung



Maely



VIENNA und MARCO POLO sind noch zu kurz dabei, aber gerade Letzteres hat mit 2 Siegen hintereinander eine gute Ausgangsbasis geschaffen. Alle anderen Spiele in der momentanen Wertung tun sich schwer und ich bezweifle, dass einem davon je der Aufstieg gelingt.

Und wie schaut es mit Neuanschlägen aus? SUSHI GO! richtet sich an die Gelegenheitsspieler, MURANO an die Vielspieler. Lassen wir uns überraschen...

Wertung:

1. ... Marco Polo	5/+ 12/-0/17/ +
2. Five Crowns	3/+ 11/-1/13/ +
3. LA CITTÀ	3/+ 8/-0/11/ ++
4. Vienna	3/+ 7/-0/10/ -
5. Orléans	3/+ 5/-0/ 8/ =
Mage Knight	2/+ 6/-0/ 8/ +
7. Camel Up	1/+ 8/-2/ 7/ +
La Granja	*1/+ 6/-0/ 7/ +
Träxx	*2/+ 5/-0/ 7/ +
10. Die Staufer	1/+ 3/-0/ 4/ -
Concordia	1/+ 3/-0/ 4/ =
12. Istanbul	1/+ 2/-0/ 3/ -
Lumis	1/+ 2/-0/ 3/ -

Vorschläge: Sushi Go! (3 x), Murano (2 x)



HALL OF GAME

Sind die Spieleneuheiten wirklich sooo schlecht? Zumindest hat es den Anschein, denn mit LA CITTÀ wurde das zweite „ältere“ Spiel hintereinander in unsere „Hall of Games“ gewählt. Ich glaube aber nicht, dass es an mangelnder Qualität der neuen Spiele liegt, vielmehr dürfte die Inflation an Neuerscheinungen und der damit verbundene „Durchfluss“ bei unseren Nobelpreisträgern das Bedürfnis nach Beständigerem hervorrufen. Trotzdem: Die wirklich guten Neuheiten werden sich auch so durchsetzen, wie man bei näherer Betrachtung der Tabelle erkennen kann.

Bis es das nächste Spiel in unsere Ruhmeshalle schafft, wird es aber wahrscheinlich etwas dauern. FIVE CROWNS etwa hat zwar schon etliche Punkte gesammelt, ohne einen 1. Platz benötigt es jedoch noch einige mehr. ISTANBUL ist da schon näher dran, verliert in letzter Zeit aber zunehmend an Boden.

Game News - Spielekritik

„Hey, Marco Polo stammt doch aus Venedig!“ Okay, der Einwand ist berechtigt, aber bekannt wurde er durch seine bekannte Reise, die ihn bis ins ferne China führte. Daher passt das folgende Spiel perfekt zum Thema „Fernost“!



Titel: Auf den Spuren von Marco Polo
Art des Spiels: taktisches Würfeinsetzspiel
Autoren: Daniele Tascini & Simone Luciani
Verlag: Hans im Glück
Vertrieb: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. Euro 35,--

Marco Polo ist ja ein richtiger Tausendsassa: Begründer einer Mode-Company, Erfinder eines Ballsports zu Pferde, Entwickler eines Volkswagen-Modells, Unternehmer eines weltweiten Reisebüros. Den wenigsten dürfte allerdings bekannt sein, dass er einmal eine Reise nach China unternommen hat. Ja, tatsächlich ist der venezianische Kaufmann im 13. Jahrhundert bis nach Peking vorgedrungen, wahrscheinlich um neue Märkte für seine T-Shirts und Autos zu erschließen.

"Auf den Spuren von Marco Polo" lässt uns Spieler an dieser historischen Reise von Venezia nach Beijing teilnehmen, mit dem Ziel, Handelsposten zu errichten und lukrative Aufträge zu erledigen.

Der große Spielplan zeigt die wichtigsten Handelsstädte der damaligen Zeit, mit dem Startpunkt Venezia ganz im Westen und Beijing ganz im Osten. Dazwischen liegt ein Wegenetz, das allerdings nur wenige Abzweigungen bietet, sodass sich vier Haupttruten in die chinesische Hauptstadt ergeben.

Die sechs kleineren Städte bieten Spielern, die darin einen Handelsposten errichten, durch einen Stadtbonus-Marker einen dauerhaften Vorteil. Die sieben größeren Städte hingegen bieten nur dem zuerst ankommenden Spieler einen Kontorbonus, zudem erlauben zufällig verteilte Stadtkarten dort spezielle Stadtaktionen, doch dazu später mehr.

Jeder Spieler stellt zu Beginn seine Spielfigur nach Venedig. Neben einem kleinen Anfangsbestand an Geldmünzen, zwei Kameelen, neun zu errichtenden Handelsposten, zwei Zielkarten und einem einzi-

gen Handelsauftrag erhält jeder Spieler vor allem noch 5 Würfel in seiner Farbe.

Die Würfel spielen die Hauptrolle bei "Auf den Spuren von Marco Polo", denn mit ihnen werden sämtliche wichtigen Aktionen gesteuert. Am Anfang jeder der fünf Spielrunden würfeln alle Spieler gleichzeitig ihre Würfel. Wer an der Reihe ist, nutzt eine Hauptaktion, indem er die dafür notwendige Anzahl an Würfeln (1 bis 3) einsetzt.

Grundsätzlich gilt für den Würfелеinsatz: Bis auf die Stadtaktionen kann jede einzelne Aktion von mehr als einem Spieler genutzt werden. Ist das Aktionsfeld noch frei, entstehen dafür keine Zusatzkosten, während für bereits besetzte Felder zusätzliche Kosten in Höhe des niedrigsten verwendeten Würfels anfallen. Die niedrigste Augenzahl entscheidet in den meisten Fällen auch über die maximale "Stärke" einer Aktion.

Nun zu den einzelnen Ak-



Fortsetzung von "Auf den Spuren von Marco Polo"

tionen. Auf einem Feld ("Geldbeutel") bekommt man 5 Münzen. Auf dem "Markt", der aus mehreren Reihen und Spalten besteht, sind die Waren Gold, Pfeffer und Seide, sowie Kamele erhältlich. Ein weiteres Feld erlaubt es, bis zu zwei neue Aufträge aus einer offenen Auslage zu nehmen. Die "Gunst des Khan" - hierfür dürfen nur Würfel mit aufsteigender Würfelzahl platziert werden - bringt neben 2 Kamelen noch eine beliebige Ware.

Eine der wichtigsten Aktionen stellt aber das Reisen dar, schließlich will man auf der Landkarte ja gen Osten weiterkommen. Will man reisen, setzt man zwei Würfel auf das entsprechende Feld und bezahlt die Reisekosten, die sich nach der Anzahl an Schritten richten. So kostet z.B. ein Schritt nur 3 Geld, drei Schritte schon 12 Geld. Für einige Wege müssen noch die angegebenen Zusatzkosten in Form von Kamelen (einige Landwege) oder Geld (fast alle Seewege) entrichtet werden. Erst danach zieht man seine Figur die entsprechenden Schritte vorwärts. Endet die Reise in einer Stadt, stellt er dort einen Handelsposten und genießt ab sofort alle Vorteile dieser Stadt (Stadtbonus, mögliche Stadtaktionen, etc.).

Eine Runde dauert so

lange, bis kein Spieler mehr Würfel einsetzen kann. In der nächsten Runde kommen neue Auftragskarten ins Spiel, und die Spieler würfeln erneut ihre Würfel. Während des Spiel erlangen die Spieler hauptsächlich durch die Erfüllung von Aufträgen Siegpunkte. Aber auch bestimmte Stadtaktionen sowie Handelshäuser in so mancher kleinen Stadt können das Punktekonto anwachsen lassen.



Nach fünf Runden endet das Spiel. In einer Schlusswertung erhalten die Spieler noch Punkte für ihr Restgeld (10:1), für erfüllte Zielkarten (Handelsposten in den vorgegebenen Städten), für ihren Handelsposten in Beijing, sowie für je zwei verbliebene Waren, letzteres aber nur, wenn Beijing erreicht wurde. Wer die meisten Aufträge erfüllen konnte, kann sich auch noch über 7 zusätzliche Punkte freuen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt schlussendlich das Spiel.

"Auf den Spuren von Marco Polo" ist ein typisches Würfeinsatzspiel, wie der aufmerksame Leser an den beiden Schlüsselwörtern "Würfel" und "einsetzen" un-schwer erkennen konnte. Und so

folgt es den üblichen Regeln dieses Genres, nämlich dass die Spieler versuchen, ihren Würfelwurf in möglichst lukrative Aktionen umzumünzen.

Dabei kommt es üblicherweise zu Interaktion zwischen den Spielern. Hier ist jedoch nicht die Beschränkung der Aktionen dafür verantwortlich, denn die meisten Aktionen können ja - wie erwähnt - von mehreren bzw. allen Spielern durchgeführt werden. Es sind die zum Teil empfindlichen Zusatzkosten, die für bereits besetzte Aktionsfelder anfallen, welche den Spielern knifflige Entscheidungen und gutes Timing

abverlangen. Auch die vorteilhaften Kontorboni, von denen nur jener Spieler profitiert, der zuerst eine größere Stadt erreicht, lösen ein kleines Wettrennen aus. Aus diesem Grund kommt dem Startspieler eine bedeutende Rolle zu. Startspieler der nächsten Runde wird übrigens stets jener Spieler, der in einer Runde zuletzt die Aktion "Reisen" durchgeführt hat.

Bei Würfeinsatzspielen ist naturgemäß der Glücksanteil relativ hoch. "Auf den Spuren von Marco Polo" bildet hier jedoch eine angenehme Ausnahme. Schon beim Würfelwurf zu Beginn jeder Runde gibt es einen Ausgleich für allzu niedrige Würfe. Hat ein Spieler weniger als 15 Würfelaugen, bekommt er die Differenz in Form von Ka-

Fortsetzung von "Auf den Spuren von Marco Polo"

melen und/oder Geld.

Außerdem sind hohe Würfelzahlen nicht immer von Vorteil. Sicher erlauben sie bessere Aktionen, zum Beispiel eine größere Auswahl an neuen Aufträgen, mehr Waren auf dem Markt, weitere Reisen auf der Landkarte, etc. Aber auch niedrige Zahlen sind wichtig, etwa wenn man eine kürzere Reise beabsichtigt, oder um geringere Zusatzkosten zahlen zu müssen. Für ein würfelgesteuertes Spiel gibt es erstaunlich viele Möglichkeiten, dem Zufall ein Schnippchen zu schlagen.

Dazu gehören auch die Zusatzaktionen, die jeder Spieler vor und/oder nach seiner Hauptaktion machen darf. Vor allem durch die Abgabe von Kamelen können Würfelergebnisse im Nachhinein noch korrigiert werden. So kann bereits mit einem Kamel ein Würfel neu gewürfelt werden. Zwei Kamele erlauben, einen Würfel um 1 Zahl nach oben oder unten zu drehen. Und für drei Kamele darf man sich - allerdings nur einmal pro Spielzug! - sogar einen schwarzen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, würfeln und auf sein Tableau legen. Dieser kann dann als neutrale Farbe oder zusätzlich mit Würfeln der eigenen Farbe verwendet werden.

Weitere Zusatzaktionen

sind das Nehmen von 3 Geld gegen Abgabe eines Würfels, sowie das Erledigen eines eigenen Auftrags. Um einen Auftrag erledigen zu können, muss man die geforderten Waren abgeben. Als Belohnung erhält man dafür Siegpunkte und bei manchen Aufträgen noch einige Extras (Geld, Kamele, Waren, einen neuen Auftrag, einen schwarzen Würfel, eine Bonusbewegung mit seiner Spielfigur u. ä.). Insgesamt spielt der Zufall durch die Zusatzaktionen bei "Auf den Spuren von Marco Polo" eine eher untergeordnete Rolle.



Abwechslung bieten vor allem die geheim zugeteilten Zielkarten, welche den Spielern stets eine andere Routenplanung abverlangen, die zufällige Verteilung der Stadtbonus-Marker, der Kontorboni und der Stadtkarten, bei denen in jeder Partie nur neun aus 31 verschiedenen Karten zum Einsatz kommen. Trotzdem wäre das Spiel in der bisher beschriebenen Form irgendwann einmal ausgelotet, die sich daraus bietenden Möglichkeiten bald mal durchgespielt.

Der eigentliche Geniestreich - und hier erkennt man den Ideenreichtum der

beiden italienischen Autoren, welche bereits für "Tzolk'in - der Maya-Kalender" verantwortlich zeichnen - sind aber die verschiedenen Charaktere. Jeder Spieler erhält nämlich zu Beginn einen anderen Charakter zugeteilt bzw. kann sich in der Profi-Variante einen Charakter aus einer beschränkten Auswahl aussuchen. Und jeder Charakter - eine historische Person dieser Epoche - ändert einige der Grundregeln für den Spieler. So muss beispielsweise "Berke Khan" für das Nutzen von bereits besetzten Aktionsfelder nichts extra bezahlen. "Raschid ad-Din Sinan" wiederum würfelt überhaupt nicht, sondern kann jedes Mal wenn er ein Aktionsfeld besetzt, die Würfelaugen selbst einstellen. Und "Kublai Khan" beginnt das Spiel mit seiner Spielfigur und einem Handelsposten gar in Beijing und arbeitet sich allmählich westwärts voran.

Erst diese asymmetrische Ausgangssituation macht den enormen Spielreiz von "Auf den Spuren von Marco Polo" aus. Jeder einzelne Charakter spielt sich anders, verlangt eine völlig differenzierte Spielweise, erfordert andere Prioritäten. Es spricht für eine lange Testphase, dass trotz der Unterschiede die Charaktere untereinander dennoch ziemlich ausgewogen sind. Bis jetzt konnte ich weder eine übermächtige noch eine stark benachteiligte Fähigkeit feststellen. Und so bietet

jedes Spiel eine neue Herausforderung. Der Wieder-spielreiz ist hoch, will man doch jeden Charakter einmal spielen oder sogar beherrschen. Und bis man mal alle eini-germaßen durchprobiert und ihre individuellen Stärken und Schwächen ausgetestet hat, werden Verlag und Autoren - hoffentlich! - wieder für Nachschub in Form einer Erweiterung gesorgt haben.

"Auf den Spuren von Marco Polo" richtet sich ohne Zweifel an den anspruchsvollen Spieler. Zwar sind die Grundregeln schnell zu verstehen, aber die Vielzahl der Möglichkeiten und die unterschiedlichen Wege zum Erfolg

können Spieler, die nur gelegentlich am Spieltisch Platz nehmen, schnell mal überfordern. Auch die Spieldauer - man muss mit ungefähr einer halben Stunde pro Spieler rechnen - spricht eher den Vielspieler an.

Das Spielmaterial ist reichlich, die Schachtel prall gefüllt mit einem riesigen Spielplan und schön gestalteten, hochwertigen Teilen. Die Spielregel zusammen mit einem Beiblatt und fünf Übersichtskärtchen lassen (fast) keine Frage offen und unterstützen einen reibungslosen Spielverlauf. Damit hat Hans im Glück endlich wieder ein Spiel herausgebracht, das den

erfahrenen Spieler restlos begeistert, und in unserem Spieleklub auf Anhieb "angekommen" ist.



Game News- Wertung



Game News - Spielekritik

Die Seidenstraße führt ja über mehrere Karawanenstraßen vom Mittelmeer bis nach Ostasien und ist somit eindeutig passend zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: Kashgar
Spielart: Deckbauspield
Autor: Gerhard Hecht
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2013
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Das Spiel hätte eigentlich genauso gut Emamschar heißen können. Oder Mesch-hed. Oder meinetwegen auch Merw, Buchara, Kokand, Dun-huang oder Andijon. Dies sind alles Städte, die an der Seidenstraße liegen. Genauer gesagt sogar an der mittleren Seidenstraße, dem Kernstück der Seidenstraße, jenem Netz von Karawanenstraßen, dessen Hauptroute das Mittelmeer auf dem Landweg über Mitelasien mit Ostasien verbindet. Auf ihr gelangten nicht nur Kaufleute, Gelehrte und Armeen, sondern auch Ideen, Religionen und

ganze Kulturen von Ost nach West und umgekehrt.

Warum das Spiel aber ausgerechnet "Kashgar" heißt, entzieht sich meinen Recherchen. Vielleicht, weil es - im direkten Vergleich mit den oben genannten Orten - einen klangvollen Namen besitzt. Im Grunde genommen geht es nämlich gar nicht um Städte, sondern um die Karawanen selbst. Und die vielen unterschiedlichen Menschen und Berufsgruppen, welche die Karawanen bildeten.

Im Spiel besitzt jeder Spieler sogar drei "Karawa-



Fortsetzung von "Kashgar"

nen" in Form von Kartenreihen. Ich habe die Gänsefüßchen ganz bewusst gesetzt, denn mit gerade mal je zwei Personenkarten haben die anfänglichen Mini-Reihen die hochtrabende Bezeichnung "Karawane" nicht verdient. Oder besser: Noch nicht, denn im Laufe des Spiels werden sich immer mehr Personen den Karawanen anschließen.

Jeder Spieler verfügt zusätzlich über ein Spielertableau, auf dem er mit Gewürz-, Gold- und Mulimarkern seinen Bestand an den Gewürzen Ingwer, Gewürznelken, Pfeffer, Sternanis und Zimt, sowie seinen Gold- und Mulivorrat (anfangs je 3) festhält.

Der Spielablauf ist schnell erklärt. Wer an der Reihe ist, wählt die vorderste Karte einer seiner Karawanen und führt eine der darauf angeführten Aktionen durch. Dies kann eine normale Karawanen-Aktion sein, bei der die Karte anschließend hinten am Ende derselben Karawane eingereiht wird. Manche Personen bieten aber auch eine etwas stärkere Abschied-Aktion, bei der diese Karte anschließend ganz aus dem Spiel entfernt wird.

Auf alle unterschiedlichen Personen genau einzugehen, wäre nicht sinnvoll. Aber ich möchte anhand ei-

niger ausgewählter Personen versuchen, die Spielregeln näher zu erläutern. Die wichtigste Person überhaupt ist der Patriarch, da er bei Spielbeginn in jeder Karawane an vorderster Stelle steht. Er ist hauptverantwortlich dafür, dass die Karawanen immer länger werden. Wer ihn aktiviert, zieht zwei Karten vom Stapel der Standardkarten, wirft eine davon auf den Ab-



lagestapel und reiht die andere am Ende seiner Karawane ein. Wem dieses zufällige Ziehen einen zu hohen Glücksfaktor darstellt, der kann alternativ den Patriarchen auf die Rückseite drehen, wo sein Gegenstück - die Matriarchin - abgebildet ist. Diese ermöglicht später einen gezielteren Zugriff auf eine beliebige Karte des Ablagestapels.

Andere Personen helfen den Bestand an Gewürzen, Gold und/oder Mulis zu erhöhen. Manchmal muss zuvor noch etwas abgegeben werden, um etwas zu erhalten. Stellvertretend für diese Personensorte möchte ich den Quacksalber vorstellen, der 1 Gewürznelke zum Wucherpreis von 4

Goldstücken verkauft.

Die ganzen Gewürze, Goldstücke und Mulis sammeln wir aber nicht bloß aus Jux. Hauptsächlich wollen wir damit Aufträge erfüllen. Es liegen stets vier Auftragskarten offen aus. Auf diesen ist angegeben, wie viele Mulis ein Spieler mindestens besitzen muss, um ihn überhaupt erfüllen zu dürfen. Außerdem ist vermerkt, wie viele und welche Gewürze er dafür abgeben muss, und ob man auch Gold oder Mulis entrichten muss. Aufträge erfüllen sich aber nicht von selbst, man benötigt auf jeden Fall noch eine Person mit der "Lizenz zum Liefern", wie zum Beispiel den Gewürzhändler.

Dies wären schon im Groben die wichtigsten Personenarten. Natürlich gibt es im Detail viel mehr Varianz als die paar erwähnten Personen. Alleine bei den Standard-Karten gibt es zwei Dutzend verschiedene Personen mit den unterschiedlichsten Aktionen und Auswirkungen. Dazu kommen noch eine Handvoll Sonderkarten mit besseren Effekten oder Werten, sowie einige Zusatzkarten für die Variante "Hauen und Stechen", welche mehr Interaktion unter den Spielern bieten.

Fehlt nur mehr der Grund für all dies geschäftige Treiben. Es geht - so unglaublich es für den Leser auch

Fortsetzung von "Kashgar"

klingen mag - um Siegpunkte. Ja, tatsächlich, diese völlig neue Spielidee wird erstmals bei "Kashgar" eingesetzt. Nein, im Ernst, Siegpunkte liefern vor allem die Aufträge, wobei die Großaufträge natürlich mehr Punkte wert sind als die anderen, dafür aber auch deutlich mehr Waren abzugeben sind. Aber auch einige Personen haben einen Punktwert, der von -1 (!) bis zu +3 reichen kann.

Sobald ein Spieler 25 Siegpunkte oder mehr mit seinen ausliegenden Auftrags- und Personenkarten erreicht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Und es gewinnt... ? Darüber lasse ich den Leser diesmal im Unklaren. Aber allzu schwer dürfte die Antwort darauf wohl nicht sein...

Erfahrenen Spielern dürften Parallelen zu einem bekannten, vielfach prämierten Spiel auffallen. Es handelt sich nämlich um eine Art Deckbauspil à la "Dominion". Zwei wesentliche Unterschiede gibt es dennoch zum "Spiel des Jahres 2009". Zum einen gibt es bei "Kashgar" offene Kartenreihen. Dadurch ist mehr Vorausplanung möglich als durch zufällig gemischte Kar-tenstapel mit dementsprechend hoher Streuung in der Kar-tenhand. Dafür gestaltet sich das Aufrüsten deutlich weniger gezielt, da man ja

meist nur aus zwei gerade gezogenen Karten wählen kann, statt einem offenen Angebot. Dies erfordert flexibleres Vorgehen, man muss sich nach den Karten richten, die man erhält.

Taktisches Gespür ist auf jeden Fall vonnöten. Bloßes Ansammeln von irgendwelchen Personen erweist sich keinesfalls als zielführend. Ich konnte einige verschiedene Strategien feststellen. Der wertere Leser sei mir aber nicht böse, wenn ich aus zwei Gründen nicht näher darauf eingehe. Zum einen möchte ich Neulingen nicht die Freude am Entdecken und Ausprobieren unterschiedlicher Taktiken nehmen. Zum anderen möchte ich meinen gewonnenen Wissens- und Erfahrungsvorteil nicht verraten, um ihn in zukünftigen Spielen noch in möglichst viele Spielsiege ummünzen zu können ;-)

Nur dies kann ich getrost weitererzählen: Die Personen in den Karawanen sollten gut aufeinander abgestimmt sein, wobei auch die Reihenfolge wichtig ist. Und kürzere Karawanen können effektiver sein, da sie einen häufigeren "Durchlauf" ermöglichen. Wie schon bei "Dominion" entsteht nämlich eine Art Wettlauf, wer zuerst das Ziel - in diesem Fall 25 Siegpunkte - erreicht.

"Kashgar" besitzt eine sehr geringe "Downtime". Soll heißen, dass man nicht lange warten muss, bis man wieder an der Reihe ist, da



ein Spielzug im Grunde sehr kurz ist. Trotzdem spiele ich es am liebsten in kleiner Besetzung, weil es ohnehin eher ein Mehrpersonen-Solitärspiel ist. Jeder spielt für sich selbst, und bereits ein Grübler kann den flotten Rhythmus stören und damit die Spielfreude merklich trüben. Doch auch Partien mit vier Personen dauern selten länger als eine Stunde.

Ich betrachte "Kashgar" somit als ein originelles Deckbauspil mit gut passendem Thema und schönem Spielmaterial. Und wenn man Autor Gerhard Hechts Beteuerungen Glauben schenkt, dass er das Spiel noch vor "Dominion" entwickelt hat, könnte man ihn sogar als den Erfinder dieses momentan angesagtesten Kar-tenspielmechanismus betrachten.



Game News - Spielekritik

Liegt Japan eigentlich in Fernost? Egal, als eine der Nominierungen zum „Spiel des Jahres“ muss ich das folgende Spiel ohnehin vorstellen, und da ist es dann vollkommen wurscht, wenn es so überhaupt nicht zum Thema passt ;-). Die Rezension stammt übrigens von einem Kollegen des Online-Spielemagazins H@ll 9000...



Titel: Machi Koro

Spielart: Würfelspiel

Autor: Masao Suganuma

Verlag: Kosmos Spiele

Jahrgang: 2014

für 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Preis: ca. Euro 15,-

Auszeichnung: nominiert zum „Spiel des Jahres“

Einleitung

Die Spieler errichten jeweils eigene Städte in ihrer Auslage. Sie bauen Geschäfte, Fabriken, Märkte und Einrichtungen, um damit an weitere Gebäudekarten und Geld zu kommen. Schließlich versuchen sie, als erster Spieler ihre vier großen Wahrzeichen (wie Funkturm und Freizeitpark) zu vollenden.

Spielbeschreibung

Zu Beginn erhalten die Spieler 2 gleiche Startkarten. Die restlichen Karten bilden die komplett offene Auslage der zu kaufenden Gebäude.

Der aktive Spieler würfelt, wodurch die Gebäude aller Spieler aktiviert und Einnahmen generiert werden können. Ausliegende Gebäudekarten werden aktiviert, wenn deren Zahl erwürfelt wird. Je nach Gebäudeart erhält/erhalten

- * ihr Besitzer während des Spielzugs jedes beliebigen Spielers Einkommen aus der Bank (blaue Gebäude)

- * der aktive Spieler Geld aus der Bank (grüne Gebäude)

- * die Mitspieler Einnahmen vom aktiven Spieler (rote Gebäude)

- * der Zugspieler von allen Mitspielern Einkommen (violettes Gebäude)

Anschließend kann der aktive Spieler eine neue Einrichtung aus der allgemeinen Auslage bauen oder ein eigenes Wahrzeichen errichten. Eigene Wahrzeichen bringen Sonderfunktionen (z. B.

einen weiteren Würfel oder erneutes Würfeln).

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle vier Wahrzeichen gebaut hat. Dieser Spieler gewinnt.

Fazit

„Machi Koro“ ist ein schnelles Spiel mit sehr einfachen Grundregeln: Geldeinnahmen durch das Würfeln der Gebäudezahlen. Dieser Mechanismus erinnert vom Spielgefühl sehr an das Auswürfeln der Rohstoffe auf Catan. Machi Koro ist sozusagen ein Siedler von Catan ohne Tauschen und Siedeln.

Dabei gefällt mir sehr gut, dass man jederzeit ins Spielgeschehen involviert ist, auch wenn man gerade selbst gar nicht am Zug ist. Dadurch entstehen sehr geringe Wartezeiten. Die können lediglich in den ersten Runden auftreten, wenn die Spieler die Kartentexte der



Fortsetzung von "Machi Koro"

Auslage lesen (das sind immerhin sämtliche Karten von Anfang an). Diese sind aber sehr verständlich beschrieben und ließen in unseren Partien keine Frage offen.

Bestimmte Karten bringen richtig Interaktion ins Spiel, vor allem die Gebäude, bei denen der aktive Spieler Geld an seine Mitspieler zahlen muss. Das bringt ein gewisses Ärgerpotenzial und damit auch Potenzial für Schadenfreude ins Spiel und erschwert das Geldsparen für die größeren Wahrzeichen.

Dadurch scheint es lukrativer zu sein, das Vermögen für die Ausbauten in einem einzigen Zug zu generieren. Also setzt man gegen Ende des Spiels eher alles auf eine oder wenige Zahlen. Häufig entscheidet sich die Partie letztlich darüber, ob man dann "seine" Zahl rechtzeitig gewürfelt hat.

Am Anfang hingegen sollte man seine Gebäudezahlen streuen, damit man aus vielen Zahlen Einnahmen generieren kann.

Und welche Einnahmemöglichkeit ist am attraktivsten? Je mehr Mitspieler, desto stärker lohnen sich die Gebäude "Einnahmen in den Spielzügen aller Spieler". Im Spiel zu zweit loh-

nen sich hingegen eher die Gebäude "Einnahmen im eigenen Spielzug". Außerdem sollte man unbedingt passende Kartenkombinationen bilden (z. B. Wälder und Möbelindustrie; Markt und Felder usw.).

Eigentlich sollte man auch mathematische Wahrscheinlichkeiten berücksichtigen. In einer unserer Runden kam die Frage auf: "Ist

Glücksanteil eine sehr große Rolle. Das stört mich allerdings bei einem solch kurzweiligen Spiel überhaupt nicht. Es ist eher spannend, wenn man den richtigen Zahlen entgegenfiebert.

Die Karten sind originell im Comic-Stil gestaltet. Die Farben der Karten entsprechen ihrer Funktion, was die Übersichtlichkeit sehr unterstützt.

Ein schönes Spiel, das mir gut gefällt!

Frank
Lehmann

Game News-
Wertung



es wahrscheinlicher mit einem Würfel eine 4 zu würfeln oder mit 2 Würfeln eine 7?" (Antwort: Beide Wahrscheinlichkeiten sind gleich hoch und betragen 1/6.)

Erfreulich für das Spiel: Die Würfel hatten keinen Mathematik-Leistungskurs und ignorieren die Wahrscheinlichkeitsrechnung komplett! Für denjenigen, der mit zwei Würfeln auf die (wahrscheinlichste) 7 setzt und nur (unwahrscheinliche) 3er und 11er würfelt, ist das natürlich ärgerlich - aber wer kennt das Phänomen nicht auch aus anderen Spielen mit Würfeln?

Wie ihr seht, spielt der

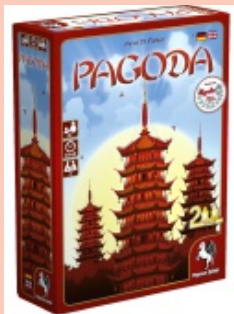


Notenskala

	Spitze!
	sehr gut
	gutes Spiel
	so lala
	schwach

Game News - Spielekritik

Pagoden befinden sich - da bin ich mir jetzt sicher - hauptsächlich in Ostasien. Somit passt das folgende Spiel exakt zum Thema. Bazinga!



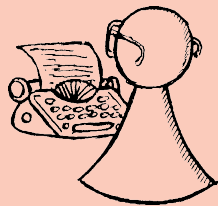
Titel: Pagoda
Autor: Arve D. Fühler
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2014
Spielerzahl: 2 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 25,--

Eigentlich wollte ich - stets um eine Erweiterung des Horizonts meiner Leser bemüht - in dieser Einleitung einiges über die Geschichte und Entwicklung von Pagoden, ihre Architekturmerkmale, Baumaterialien, über ihre Bestandteile, Formen und Dekorationen, und nicht zuletzt über ihre Verwendung und Kultur berichten. Doch dies würde den Rahmen einer Rezension sprengen und die Aufmerksamkeit des geschätzten Lesers sicher überstrapazieren. So belasse ich es mit einer kurzen Begriffserklärung: Eine Pagode ist ein markantes, mehrgeschossiges, turmartiges Bauwerk, dessen einzelne Geschosse meist durch vorragende Gesimse oder Dachvorsprünge voneinander getrennt sind.

Dieser eine Satz genügt aber auch schon, um den potentiellen Spieler auf seine bevorstehende Arbeit in "Pagoda" vorzubereiten. Er muss nämlich Pagoden errichten, indem er auf den Bauplätzen des Spielplans Säulen und Dächer platziert, jeweils Schicht um Schicht. Eine fertige Pagode besteht dann aus vier Etagen, jeweils aus vier Säulen und einem Dach, sowie ganz oben einer Dachspitze. Das vollendete Bauwerk ist schließlich immerhin 7 cm hoch.

Säulen (aus Holz) und Dächer (aus Karton) kommen in fünf verschiedenen Farben vor: blau, gelb, grün, rot und violett. Dieselben Farben weisen auch die Spielkarten auf, von denen jeder der beiden Spieler zu Beginn je eine pro Farbe offen vor sich ausliegen hat, sowie 2 verdeckte Karten, die er auf der Hand hält. Der erfahrene Spieler schließt da-raus, dass Karten ausgespielt werden müssen, um Säulen und Dächer der entsprechenden Farbe bauen zu können.

So ist es dann auch. Für jede Säule und für jedes Dach muss eine farblich passende Karte ausgespielt werden. Dabei gilt es aber, ein paar einfache Bauregeln zu beachten. So müssen alle Säulen und das Dach eines Stockwerkes eine einheitliche Farbe aufweisen. Ab der zweiten Etage ist die Farbe sogar durch das darunter lie-



gende Dach vorgegeben. Zudem ist ein Baulimit von höchstens 3 Säulen pro Spielzug einzuhalten. Ein Dach wiederum kann nur auf vollständige Etagen aus 4 Säulen gesetzt werden (wäre sonst ja nicht stabil genug...). Dafür wählt der Spieler eines der noch zur Verfügung stehenden Dächer dieser Farbe, womit er gleichzeitig - durch die darauf angegebene Markierung für die Säulen - die Farbe des nächsten Stockwerks festlegt.

Diese anstrengende Arbeit will selbstverständlich gebührend entlohnt werden, was hier mit Punkten geschieht. Die Punktevergabe der Säulen hängt von der jeweiligen Etage ab. Säulen in der untersten Ebene bringen lediglich je 1 Punkt ein, im zweiten Stock schon je 2, im 3. Stock je 3 und im obersten Stockwerk dann 4 Punkte. Für die Dachspitze, die nur gemeinsam mit dem letzten Dachplättchen gebaut werden darf, erhält man schließlich stolze 5 Punkte, dafür benötigt man aber auch 2 entsprechende Farbkarten. Dächer zählen generell nur 1 Punkt, als Ausgleich bringen sie jedoch eine Sonderfähigkeit, die mit Markern auf der eigenen Baumeistertafel vermerkt wird und in Folge zwei Mal genutzt werden kann.

Fortsetzung von "Pagoda"

Sobald 3 Pagoden vollendet sind, wird nur mehr die laufende Runde zu Ende gespielt, sodass beide Spieler gleich oft dran waren. Der



Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Was sich in der Beschreibung eigentlich relativ simpel anhört, wird in der Praxis zu einem recht taktisch geprägten Zweipersonenspiel. Dadurch, dass von den sieben Karten, welche jeder für seinen Zug zur Verfügung hat, fünf offen ausliegen ("Tischkarten"), kann man sich einigermaßen auf die möglichen Aktionen des Mitspielers einstellen. Die beiden Handkarten verhindern dabei allerdings, dass alles genau ausgerechnet werden kann, und sorgen für das richtige Maß an Ungewissheit.

Natürlich ist jeder Spieler bestrebt, in seinem Zug mehr Punkte zu erzielen als sein Gegenüber. Dies gelingt umso besser, je höher man Säulen errichtet, weshalb der Möglichkeit, mit der richtigen Wahl des Dachplättchens die Farbe der nächsten Etage bestimmen zu können, eine große Bedeutung zukommt. Wählt man eine Farbe, von der der Mitspieler nur wenige oder gar keine besitzt, profitiert man in Folge selbst mehr von den höheren Punktwerten des nächsten Stockwerks. Im günstigsten Fall hat man dann erneut die

Gelegenheit, die Farbe der folgenden Etage zu bestimmen. "Pagoda" ist also ein Spiel, welches offensive Spielweise durchaus lohnenswert macht.

Mit dem Bau eines Dachplättchens erwirbt man ja gleichzeitig eine Sonderfähigkeit. Um dies anzuzeigen rückt man den entsprechenden Marker auf seiner Baumeistertafel auf das Feld ganz rechts. Jedes Mal, wenn man diese Sonderfähigkeit einsetzt, bewegt man den Marker um ein Feld nach links, sodass der Vorteil nach zweimaligem Einsatz aufgebraucht ist. Je nach Farbe erlaubt eine Sonderfähigkeit, die Handkarten am Ende des Zuges einmalig auf 4 aufzufüllen (violett), beliebig viele Tisch- und Handkarten einmalig am Beginn des Zuges auszutauschen (gelb), 2 gleichfarbige Karten einer beliebigen Farbe als Joker für den Bau einer Säule (grün) bzw. für den Bau eines Dachplättchens (blau) zu verwenden oder das Baulimit für diesen Zug von 3 auf 4 Säulen zu erhöhen.

"Pagoda" wirkt zwar von den Spielmechanismen unspektakulär, verlangt von den Spielern aber geschicktes Kartenmanagement, taktisches Gespür im Wettstreit mit seinem Kontrahenten und nicht zuletzt klugen Einsatz der Sonderfähigkeiten. Der Glücksanteil ist durch die Karten sicher gegeben, kann aber mit Voraussicht und Planung weitgehend minimiert werden. Am Ende gewinnt zumeist der Spieler,

der die verschiedenen Instrumente am besten beherrscht und auf Engpässe an geeigneten Karten flexibel reagieren kann.

Das Spielmaterial mit Karten, Plättchen und den Holzteilen ist von guter Qualität, grafisch aber eher funktionell ausgerichtet. Dafür entstehen im Laufe des Spiel aus Säulen und Plättchen recht ansehnliche Pagoden, welche ihren realen Vorbildern doch ziemlich ähnlich sehen.

Es ist schön, dass sich Pegasus vermehrt dem in letzter Zeit etwas vernachlässigten Genre der reinen Zweipersonenspiele widmet. 2013 erhielt "Pagoda" unter dem Titel "Die Pagoden von Dra Chen" den Sonderpreis des Hippo-dice Autorenwettbewerbs für das beste 2-Personen-Spiel. Es als auszeichnungswürdig zu beurteilen, so weit würde ich dann doch nicht gehen, ein interessantes Spiel für diese Zielgruppe mit einer angenehmen Spieldauer (ungefähr eine halbe Stunde) ist es aber allemal.



Game Mews-
Wertung





Madame Ching
 Piratenfilm
 Schweiz 2013
 Regie: Bruno Cathala &
 Ludovic Maublanc
 Hurrican Filme
 Dauer: ca. 45 min.

Film-Tipp des Monats

Mit Piraten verbindet man gemeinhin die Freibeuter der Karibik. Dabei gibt es auch neben Blackbeard, Hawkins, Roberts und Morgan noch andere berühmte Seeräuber. Das chinesische Meer wurde ebenfalls schon immer von Piraten heimgesucht, die berühmteste und gefürchtetste davon war Anfang des 19. Jahrhunderts Madame Ching. Bruno Cathala und Ludovic Maublanc zeigen in ihrem Streifen das Bemühen junger Piraten, für ihren weiblichen Kapitän das Kommando der „China Pearl“ zu übernehmen. Dazu müssen sie große Beute



machen, indem sie die Schiffe des Kaisers versenken oder den Fischerdörfern helfen, sich seinem Einfluss zu entziehen.

Ein spannender Piratenfilm, mit weniger Säbelgefechten und Pulverdampf, als man von diesem Genre gewohnt ist, aber durchaus unterhaltsam.



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