

LA SERA ITALIANA IM TRAUNERHOF !!

Italienischer Abend am Mittwoch, den 2. Sept. '15! (S. 1)



277. Ausg. 27. Aug. '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



**KNOBELPREIS
2015**

Auch heuer wieder schließen sich die „Ritter der Knobelrunde“ dem Auszeichnungswahn an und küren in zwei Wahlgängen das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahres. Die bisherige Gewinner können sich durchaus sehen lassen: Stone Age (2008), Pandemie (2009), Dungeon Lords (2010), 7 Wonders (2011), Village (2012), Ginkgopolis (2013) und Istanbul (2014).



Game News Traun - Eigen-reportage

„Lasciatemi cantare, con la biciletta a mano, Lasciatemi cantare una canzone piano piano Lasciatemi cantare, perché na sono fiero Sono un italiano, un italiano vero.“

So tönte es gestern aus meinem Fernseher, im Gegensatz zu Adriano Celentano mit mehr Enthusiasmus als singerischem Talent vorgetragen von einem Italiener in Tirol und einem etwas überfahrenen Michael Kessler.

Wer sich noch an die große Zeit des Italo-Pop erinnert, dem könnte aufgefallen sein, dass sich anstatt der Gitarre ein Fahrrad in der Hand befindet, was aber dadurch zu erklä-

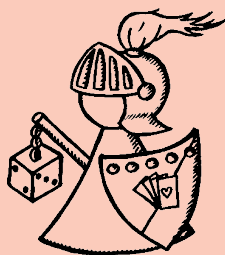
ren ist, dass Herr Kessler mal wieder eine Expedition unternimmt, nämlich mit dem Fahrrad an der Gardasee.

Mit einem solch verlockenden Ziel zur Abkühlung vor Augen wollen wir das ehemals beliebteste Urlaubsziel der Österreicher etwas genauer unter die Lupe nehmen, denn wer glaubt er wisse schon alles über Italien, weil er ab und zu mal eine Pizza bei „Da Luigi“ bestellt, dem wollen wir einen Blick über den „Limes“ gewähren, zum Beispiel in die Glaswerkstätten von „Murano“ oder die Zukunft der versinkenden Schönheit „Venezia 2099“.

In diesen Sinne: Buon viaggio,
Euer Oliver Koch

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Knobelpreis 2015

„Spiel des Jahres“, „Deutscher Spielepreis“, „As d'Or“, „Spiel der Spiele“, etc. Spielepreise allerorts. Doch die - zumindest für uns Knobelfritter - wichtigste Prämierung steht noch aus: Der Knobelpreis! Die Ritter der Knobelrunde sind im Herbst aufgefordert, über das ihrer Meinung nach beste Taktikspiel des Jahres abzustimmen. Dazu wird am kommenden Spieleabend ein Stimmzettel verteilt, auf dem eine Auswahl der besten Spiele steht. In einem ersten Wahlgang soll daraus eine Nominierungsliste von 3 bis 5 Spielen gewählt werden. Nachstehend die erlesene Auswahl:

Ritter der Knobelrunde

Abyss (Bombyx), Aquasphere (H@ll Games), Arler Erde (Feuerland), Auf den Spuren von Marco Polo (Hans im Glück), Broom Service (alea Spiele), Das Vermächtnis (Pegasus), Die Alchemisten (Czech Games), Die Stauer (Hans im Glück), Elysium (Space Cowboys), Evolution (Schmidt Spiele), Five Tribes (Days of Wonder), Hyperborea (Marabunta), Imperial Settlers (Pegasus), Kingsport Festival (Kosmos Spiele), La Granja (PD Verlag), Mangrovia (Zoch Verlag), Murano (Lookout Spiele), Neptun (Queen Games), Orléans (dlp Games), Orongo (Ravensburger), Royals (Abacus Spiele), Versailles (NSKN Games), Vienna (Schmidt Spiele), Zhan Guo (What's Your Game?)

Eröffnung der Saunaison 2015/16

Wer denkt bei diesen tropischen Temperaturen schon an die Sauna? Na

wir, denn bald werden die Tage kürzer und die Abende kühler. Dann freut man sich auf die heiße Saunakabine, aufs Schwitzen und zwischen den Aufgüssen ein kleines Spielchen. Das alles gibt's in unserer Saunarunde „Schweißperle“ jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr. Jeder ist herzlich willkommen!

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. September 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

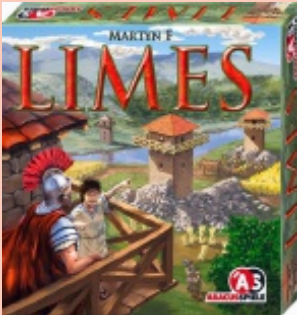
Zwischenwertung

Hier ein kurzer Zwischenstand:

1. König Reinhold 191
2. Prinz Franky 187
3. Marquis Jakob 167
4. Herzog Gerhard 148,5
5. Earl Oliver K. 114,5
6. Knappe Christoph 99
7. Marquis Udo 97
8. Baron Andreas H. 92

Game News - Spielekritik

Italien - das ist das Thema unseres nächsten Spieleabends - hat ja eine lange und großteils glorreiche Geschichte hinter sich. Vor ca. 2000 Jahren waren es die Römer, die fast den ganzen Kontinent beherrschten. Zur Sicherung ihrer nördlichen Grenzen diente der sogenannte...



Titel: Limes

Art des Spiels: taktisches

Legespiel

Spieleautor: Martyn F

Verlag: Abacus Spiele

Jahrgang: 2014

für 1 bis 2 Spieler

Alter: ab 8 Jahren

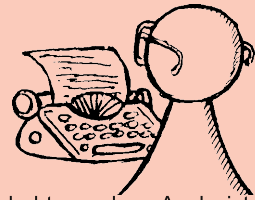
Dauer: ca. 20 Minuten

Preis: ca. Euro 14,-

Und wieder einmal werden wir Spieler - wie schon so oft - in die Antike zurückschickt. Diesmal gilt es für uns aber nicht, uns als geniale Feldherren in historischen Schlachten zu profilieren, das Amt eines römischen Tribuns anzustreben oder das Reich und seine Provinzen geschickt zu verwalten. Nein, diesmal halten wir uns ganz am Rande des römischen Imperiums auf, wo der Limes, ein cleveres Netz von Wachtürmen das Reich vor den Barbaren beschützt, die jenseits der Grenze lau-

Hier an der Grenze nimmt das Leben seinen normalen Lauf. Bauern bestellen ihre Felder, Fischer werfen ihre Netze aus und Holzfäller durchforsten die Wälder. Nur die zahlreichen Wachtürme deuten darauf hin, dass wir uns fern von Rom befinden. Auf den quadratischen Landschaftskarten des Spiels finden wir deshalb Äcker, Wasser und Wald, sowie Felsen mit Wachtürmen. Jede Karte besteht aus vier Landschaftsfeldern, mit höchstens zwei derselben Sorte auf jeder Karte. Zu Beginn erhält jeder der zwei Spieler eines der beiden völlig identischen Sets aus 24 Landschaftskarten. Die Karten eines Spielers werden gemischt und bilden einen verdeckten Stapel, die Karten des anderen Spielers hingegen können nummerisch sortiert werden.

Ein Spielzug besteht aus 2 Teilen, die von beiden Spielern gleichzeitig durchgeführt werden. Zuerst wird zufällig eine Karte vom Stapel gezogen. Beide Spieler müssen nun die gleiche Karte in ihre eigene Auslage legen. Dabei sind nur wenige Legeregeln zu befolgen. So müssen zwar die Karten aneinander gelegt werden, dürfen aber beliebig ausgerichtet und ge-



dreht werden. Auch ist es nicht vorgeschrieben, dass benachbarte Felder übereinstimmen müssen. Benachbarte Felder der selben Sorte (außer Felsen) bilden allerdings ein gemeinsames Gebiet. Und schließlich muss noch darauf geachtet werden, dass die Ausdehnung der Auslage maximal 4 Felder in Länge als auch Breite betragen darf.

Danach darf jeder Spieler 1 Arbeiter setzen. Dieser Arbeiter darf nur auf das gerade gelegte Karte platziert werden, außerdem muss sich der Spieler entscheiden, auf welchem bestimmten Feld er stehen soll. Auf einem Acker wird die Figur zu einem Bauern, auf Wasser natürlich zum Fischer, auf einem Wachturm zum Wächter und im Wald zum Holzfäller. Alternativ kann auch eine bereits im Spiel befindliche Figur bewegt werden, und zwar in ein benachbartes Gebiet. Nachdem jeder Spieler nur über 7 Spielfiguren verfügt, findet diese Möglichkeit vor allem gegen Ende des Spiels Anwendung.

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler 16 Karten in seiner Auslage hat, wobei mit dem Legen der letzten Karte noch ein letztes Mal eine Figur eingesetzt oder be-

egt werden darf. Danach kommt es zur Wertung. Je nach Beruf bringen die gesetzten Figuren auf unterschiedliche Weise Siegpunkte. Jeder Bauer bringt 1 Siegpunkt für jedes Feld seines Ackergebiets. Jeder Fischer bringt 1 Siegpunkt pro Fischerhütte, die direkt an das Ufer seines Wassergebiets angrenzt. Jeder Holzfäller bringt 1 Siegpunkt für jedes zu seinem Waldgebiet angrenzende Gebiet. Und schließlich bringt jeder Wächter 1 Siegpunkt für jedes Waldfeld, das er in waagrechter und senkrechter Linie von seinem Turmfeld aus sehen kann. Es gewinnt jener Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erzielt.

Das Legen der Karten und das anschließende Einsetzen eines Arbeiters, der damit eine bestimmte Funktion übernimmt, erinnern an das berühmte Legespiel "Carcassonne", welches im Jahre 2001 immerhin zum "Spiel des Jahres" gekürt wurde. Ich würde "Limes" spielmechanisch jedoch eher mit einem anderen Klassiker vergleichen. Auch bei "Take it easy" wird nämlich per Zufall ermittelt, welches Plättchen es von allen Spielern in ihre eigene Auslage zu legen gilt. Und wie bei diesem bleiben auch hier am Ende 8 Karten bzw. Plättchen übrig, womit der Wahrscheinlichkeit, welche Karten/Plättchen überhaupt ins Spiel kommen und welche nicht, eine große Bedeutung zukommt.

Bereits recht früh sollte man sich für bestimmte Gebiete entscheiden, die man dann im Laufe der weiteren Partie forcieren kann, um damit viele Punkte zu erzielen. Genauso wichtig ist es allerdings, flexibel zu bleiben, zu reagieren, wenn sich Gelegenheiten bieten, oder es doch mal anders läuft als man es sich vorstellt.



Im Schnitt sollte schließlich jede Figur schon mindestens 5 bis 6 Punkte einbringen. Beim Einsetzen der Figuren kommt es auch auf das richtige Timing an, damit es nicht passiert, dass man zum Schluss nur mehr ein paar mickrige Pünktchen kassiert.

Das Solospiel trägt diesem Umstand Rechnung. Man vergleicht am Ende seine erzielten Siegpunkte mit einer Tabelle. Für seine Leistung erhält man fast wie in der Schule Noten, wie etwa "gut" (35 bis 41 Punkte) oder "sehr gut" (42 bis 48 Punkte). Für 49 und mehr Siegpunkte wird man quasi mit einem "römischen Einser" (wie tref-

fend!) ausgezeichnet. So kann man versuchen, seinen persönlichen Highscore zu verbessern.

Dennoch ist das Spiel zu zweit wesentlich interessanter. Prinzipiell wäre "Limes" ohne weiteres für eine größere Personenzahl geeignet, wie es ja auch bei "Take it easy" der Fall ist, bei dem es eine Ausgabe für bis zu 8 Personen im Handel gibt. Warum der Verlag nur Material für höchstens zwei Personen eingepackt hat, entzieht sich meiner Kenntnis. In die Schachtel hätten gut und gerne noch mindestens zwei weitere Karten- und Figurensätze Platz gehabt, und die Mehrkosten dafür wären sicher überschaubar gewesen. So betrachte ich es ein wenig als Hohn, wenn in der Spielregel darauf hingewiesen wird, dass "Limes" mit mehr als einem Exemplar auch mit mehr als 2 Spielern gespielt werden kann.

Die Spielregel bietet noch zwei Varianten an. Die erste erlaubt auch diagonales Anlegen, die zweite ergänzt die Bewegungsregel für die Arbeiter insofern, dass nun ein eingesetzter Fischer auch als Fährmann dienen



kann. Im Internet gibt es mittlerweile bereits eine Profi-Regel zum Downloaden, bei der zusätzliche Bonuspunkte für alle Arbeiter winken, zum Beispiel baut ein Holzfäller auch Hütten, was sich in 1 Bonuspunkt für jede Hütte im Wald auswirkt. Dadurch wird das Ganze etwas komplexer, und es gibt mehr Aspekte zu beachten und zu kombinieren, am Spielprinzip ändert sich aber nichts.

sein Vorgänger "Cities" - 2009 bei "Z-Man Games" erschienen - auf die Empfehlungsliste zum "Spiel des Jahres" und wurde in Holland zum "Nederlandse



Spellenprijs" nominiert. Schade nur, dass in der neuen Ausgabe im Gegensatz zu "Cities" nur Material für 2 Spieler vorhanden ist...

Game News-
Wertung



Weekly



Insgesamt ist "Limes" ein gutes, taktisches Legespiel. Nicht umsonst schaffte es



HALL OF GAME

AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO schafft den Hatrick mit dem dritten Sieg in Folge. Es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein (im Idealfall noch heuer), bis ihm der Aufstieg in unsere „Hall of Games“ gelingt. Bereits nächsten Monat könnte FIVE CROWNS in die Ruhmeshalle aufsteigen, dazu müsste es aber AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO vom Thron stoßen. Wahrscheinlicher ist, dass es noch drei bis vier Wertungen (z.B. als neuerlicher Zweiter) benötigt. Diesen ominösen 1. Platz hat ISTANBUL zwar auch schon mal geschafft, in letzter Zeit krebst es aber meist nur in den niedrigeren Punkterängen herum. Diesmal befindet es sich als 5. wenigstens wieder unter den Top Five. Eine bessere Platzierung haben die beiden Vorschläge MURANO und SUSHI GO! - ex aequo Dritte - verhindert.

Alle anderen Spiele halten einen Repektabstand ein, darunter auch einige Spiele,

die früher bei den Knobelritter beliebt waren, wie beispielsweise VIENNA (Johannes, mobilisiere deine Fans!) und MAGE KNIGHT (wo bleibt Jakob?).

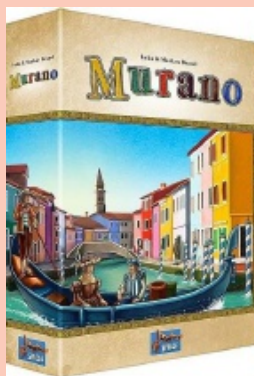
Man merkt ganz allgemein die Sommerpause, denn es kommen weniger Neuheiten auf den Markt, oder die Knobelritter sind zu träge, um Neues auszuprobieren. Jedenfalls fällt dieses Mal mangels Neuvorschlägen nur ein einziges Spiel - CONCORDIA - aus der Wertung. Ich hoffe jedoch stark, dass nach dem Urlaub wieder einige Spiele vorgeschlagen werden, die „Hall of Games“ braucht ständige Veränderung...

Wertung:

1. ... Marco Polo	5/+ 21-0/26/ =
2. Five Crowns	4/+ 12-0/16/ =
3. Murano	*2/+ 8-0/10/ +
Sushi Go!	*3/+ 8-1/10/ +
5. Istanbul	1/+ 7-0/ 8/ +
6. Vienna	3/+ 2-0/ 5/ -
Mage Knight	2/+ 3-0/ 5/ -
La Granja	2/+ 3-0/ 5/ +
9. Orléans	2/+ 2-0/ 4/ -
Träxx	2/+ 2-0/ 4/ -
11. Die Stauer	1/+ 2-1/ 2/ -
Lumis	1/+ 1-0/ 2/ -
13. Camel Up	2/+ 1-2/ 1/ -
14. Concordia	1/+ 0-1/ 0/ ---

Game News - Spielekritik

Woher stammt das weltberühmte Murano-Glas? Na? Aus Murano, natürlich! Und wo liegt Murano? Erraten: in Italien. Ecco, passt also esatto zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: Murano
Spieleautoren: Inka & Markus Brand
Verlag: Lookout Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 60 - 75 Minuten
Preis: ca. Euro 39,--

Eine Laguneninsel, verschiedene durch Kanäle voneinander getrennte Stadtteile, Gondeln, alte Gemäuer mit italienischem Flair - ganz klar: wir haben es mit einem weiteren Spiel über Venedig zu tun. Gähnen, oder wie der Italiener sagen würde: "Noioso!"

Aber Moment mal! "Sacca Mattia"? "San Pietro Martire"? "San Donato"? Die Namen dieser Inseln/Stadtteile sind mir vollkommen unbekannt. Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, dass es sich doch nicht um die berühmte "Serenissima", sondern um eine Inselgruppe

ein paar Kilometer nördlich von Venedig handelt, nämlich um Murano. Im gleichnamigen Spiel übernehmen wir Spieler die Rollen von Kaufleuten, die versuchen, den hohen Ansprüchen angesehener Persönlichkeiten bei ihrem Besuch der Inseln gerecht zu werden, um mit Ruhm und Ehre überschüttet zu werden.

Zu Beginn stellen sich uns die meisten Inseln auf dem Spielplan aber noch vollkommen leer dar. Nur auf "Sacca Serenella" befindet sich das Baumaterial für die Straßen, Glashütten, Läden, Paläste und Sondergebäude, die im Laufe des Spiels errichtet werden. Dafür stehen aber schon 8 Gondeln bereit, die sich dann gegen den Uhrzeigersinn um die Inselgruppe bewegen. Weiters werden die Glassteine (je 10 in 3 Farben) in den Beutel geworfen, und die beiden Stapel Charakterkarten und Sondergebäude-Karten getrennt voneinander gemischt.

Jeder Spieler startet mit einem Guthaben von 5 Goldmünzen. Dazu erhält er noch alle Markierungssteine seiner Farbe sowie 8 Gondolieri, von denen er allerdings einen als Zählstein auf der Siegpunktleiste verwenden und zwei weitere in den allgemeinen Vorrat stellen muss.

Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für ein Aktionsfeld, das er mit einer der 8 Gondeln erreichen kann, bewegt die Gondel dorthin und führt anschließend die Aktion des Aktionsfeldes durch. Die unterschiedlichen Aktionsfelder kommen auf dem Rundkurs zwischen 1 und 3 Mal vor. Die meisten Felder erlauben den Erwerb von Gebäudeplättchen. Je nach Feld darf man sich - gegen Bezahlung von Gold - entweder eine Glashütte, einen Laden, einen Palast oder ein Sondergebäude vom entsprechenden Stapel nehmen.

Drei Felder erlauben dann den (kostenlosen) Bau von bis zu drei Plättchen. Dabei dürfen auch Straßenplättchen genommen werden, welche zwar keine Siegpunkte einbringen, aber notwendig sind, da jedes Gebäude zwingend einen Straßenanschluss haben muss. Auf vielen Straßen sind zusätzlich Kunden abgebildet.

Die meisten Gebäude bringen ihrem Erbauer direkte Siegpunkte ein (z.B. ist ein Laden 2 Siegpunkte wert, ein Palast sogar deren 3). Auf Läden und Glashütten legt er zudem einen Markierungsstein seiner Farbe, denn diese Gebäude können ihm in Folge noch Einnahmen bringen

Fortsetzung von "Murano"

ngen. Baut ein Spieler hingegen ein Sondergebäude, zieht er drei Karten vom Stapel der Sondergebäude-Karten, sucht sich eine davon aus und legt sie offen vor sich aus. Den darauf beschriebenen Vorteil darf er ab dem nächsten Spielzug bis zum Spielende nutzen.

Einige Aktionsfelder wiederum bringen auf die eine oder andere Weise Einnahmen in Form von Gold. Manche auf direktem Weg (2 Münzen), andere indirekt über den Umweg des Handels oder der Produktion. So erlaubt die Aktion "Einkommen" auf einer Insel Einkünfte für je einen eigenen Laden jeder Farbe zu beziehen, indem man für jeden Kunden der entsprechenden Farbe 1 Gold kassiert. Bei der Aktion "Produktion" kann ein Spieler seine bereits gebauten Glashütten je 1 Glasstein produzieren lassen (zufällig aus dem Beutel gezogen) und anschließend bis zu drei Glassteine derselben Farbe verkaufen, was ihm bis zu 20 Goldmünzen einbringt.

Zwei Aktionen haben mit den Gondolieri zu tun. Ein Feld erlaubt das Anheuern (- 3 Gold) oder Entlassen (+ 3 Gold) eines Gondolieri aus bzw. in den allgemeinen Vorrat. Besonders wichtig sind jedoch die beiden Aktionsfelder "Gondolieri einsetzen", denn nur auf diese Weise kann man

den entsprechenden Stadtteil auch tatsächlich werten. Das Einsetzen eines Gondolieri auf ein Feld der eigenen Farbe kostet 2 Gold, auf ein Feld einer fremden Farbe hingegen 5 Gold.

Ebenfalls für die Endwertung von Bedeutung sind die Charakterkarten, an die man auf den beiden Aktionsfeldern "Charakter anwerben" gelangen kann. Der Spieler zieht drei Karten vom Stapel und darf sich eine davon behalten, die er verdeckt vor sich ablegt. Der Preis einer Charakterkarte richtet sich danach, wie viele Karten ein Spieler im Laufe des Spiels schon gekauft hat.



Das Spiel endet, wenn der Vorrat von zwei verschiedenen Plättchensorten aufgebraucht ist. Dann ist jeder andere Spieler noch genau einmal an der Reihe. Anschließend werden alle Charakterkarten der Reihe nach ausgewertet. Für jede Karte muss ein Spieler eine Insel auswählen und einen seiner dort befindlichen Gondolieri auf die Insel setzen. Danach ermittelt er die damit erzielten Siegpunkte und zieht seine Figur auf der Siegpunktleiste entsprechend vor. Nachdem alle Charakterkarten aus-

gewertet wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Das Auffälligste an "Murano" ist sein origineller Bewegungs-Aktionsmechanismus, bei dem die Gondeln gegen den Uhrzeigersinn um die Inseln bewegt werden. Dies erinnert ein wenig an das Aktionsrondell, das MacGerdt's ("Antike", Imperial", etc.) berühmt gemacht hat. Hier gibt es zwar mehrere Gondeln, die zur Auswahl stehen, sie können sich allerdings gegenseitig behindern und gewünschte Aktionen mehr oder weniger blockieren. Da auf jedem Feld nur eine Gondel stehen darf, und andere Gondeln nicht überholt werden dürfen, kann so ein richtiger Stau entstehen.

Sollte die gewünschte Aktion belegt sein, hat der Spieler die Möglichkeit, in seinem Spielzug gegen Abgabe von Goldmünzen mehr als eine Gondel zu bewegen. Trotzdem darf nur die Aktion der zuletzt gezogenen Gondel ausgeführt werden. Insgesamt ein interessanter Mechanismus, der mir gerade wegen seiner Einschränkungen recht gut gefällt.

Dass sich Murano in der Nähe von Venedig befindet, merkt man daran, dass für jede Kleinigkeit viel "geblecht" werden muss ;-). Alles kostet Gold: Das Einsetzen der Gondolieri, der Kauf von Charakterkarten und Gebäuden, zusätz-

Fortsetzung von "Murano"

Bewegung der Gondeln, usw. Obwohl Gold an und für sich keine Siegpunkte bringt und nur Mittel zum Zweck ist, muss sich doch jeder Spieler darum kümmern, stets liquid zu sein, also über ausreichend Gold zu verfügen, wenn er es braucht.

Grundsätzlich gibt es drei Möglichkeiten, längerfristig für Einnahmen zu sorgen. Man kann sich auf den Bau von Läden konzentrieren, um dann bei Bedarf seinen Goldvorrat mit der Aktion "Einkommen" aufzustocken. Einige der Sondergebäude können ebenfalls recht hilfreich sein, da sie entweder die Kosten bestimmter Aktionen reduzieren (so zahlt man etwa mit einem "Wirtshaus" um 2 Goldmünzen weniger für jede Charakterkarte) oder für höhere finanzielle Belohnungen sorgen (eine "Bank" beispielsweise bringt 2 Goldmünzen mehr bei der Aktion "2 Goldmünzen nehmen").

Die dritte Möglichkeit ist die Glasproduktion durch Glashütten. Und damit sind wir auch bei einem Punkt, der mir bei "Murano" nicht so gut gefällt. Sicher lässt sich durch die Produktion und den anschließenden Verkauf von 3 gleichfarbigen Glassteinen ein schönes Sümmchen verdienen. Mir missfällt aber, dass die Herstellung von Glassteinen - eigentlich die Hauptattraktion der Inselgruppe - hier

nur eine von mehreren Arten darstellt, an Geld zu kommen. Dabei ist es nicht einmal die beste Art, denn eine Regel besagt nämlich, dass man für jeden produzierten Glasstein zwei Siegpunkte abgeben muss. Umweltverschmutzung wird dies im Regelheft genannt.

Ich finde, die Glasproduktion hätte man anders lösen, besser in Spiel integrieren MÜSSEN, wenn dafür schon extra Glassteine und ein Stoffbeutel beige-fügt wurden. Auf die vorliegende Weise ist die Glasherstellung eher unattraktiv, fast schon ein Fremdkörper im Spiel. Kein Wunder, dass die meisten Spieler in unseren Partien auf Läden als Einnahmequelle gesetzt haben.



Für Siegpunkte spielt Gold - wie bereits erwähnt - ja keine große Rolle. Den Großteil der Punkte bekommt man bei der Schlusswertung, wofür zwei Dinge notwendig sind: Charakterkarten und Gondolieri. Jede einzelne Charakterkarte verlangt bestimmte Voraussetzungen, welche erfüllt werden müssen. Die meisten Bedingungen beziehen sich auf Gebäude auf den Inseln, aber auch

Kunden oder Glassteine können von Bedeutung sein. Bei einigen bekommt der Spieler Siegpunkte pro angegebener Gebäude (z.B. 3 Punkte je Sondergebäude), bei anderen muss eine bestimmte Konstellation zutreffen, um einen fixen Siegpunktwert zu erhalten. (z.B. 10 Siegpunkte nur dann, wenn sich auf der gewerteten Insel zusammen nicht mehr als 3 rote und blauen Kunden befinden).

Um eine Insel werten zu können, braucht man dort wiederum einen eigenen Gondolieri. Charakterkarte und Gondolieri bilden also eine Einheit. Bei den meisten Charakterkarten spielt es keine Rolle, welche Insel gewertet wird, einige wenige hingegen können nur auf der aufgedruckten Insel gewertet werden, was das Ganze natürlich noch etwas erschwert. Es gilt für den Spieler also, im Laufe des Spiels sowohl darauf zu achten, einen Gondolieri zu platzieren als auch dort die geforderten Bedingungen herzustellen.

Dieser Aspekt ist einigermaßen knifflig. Man könnte meinen, genau das Richtige für Planer und Optimierer, welche mit Übersicht und vorausschauendem Denken agieren. Aber Achtung: Da die Aktionen der Mitspieler wieder alles zunichtemachen können, kommt dies schon fast einem Balanceakt gleich. Taktisch kluge Spieler lassen deshalb die Arbeit lieber von den ande-

ren erledigen und setzen zum richtigen Zeitpunkt einen Gondolieri auf eine Insel, auf der gerade alles passt. Während andere Spieler mühsam versuchen, alles auszubalancieren und die Konstellation auf den Inseln ihren Charakterkarten anzupassen, ernten vielleicht die Mitspieler - Trittbrettfahrer wäre die angemessene Bezeichnung - die Früchte ihrer Bemühungen. Nachdem die Plätze an den Anlegestellen beschränkt sind, kommt es ganz besonders aufs richtige Timing an.

Nicht jeder kann sich für diese Vorgehensweise begeistern. Wenn man sich

aber von vorneherein auf diese Taktik einstellt, wenn man darauf achtet, flexibel auf sich bietende Gelegenheiten zu reagieren, findet man schon Gefallen an dem Spiel. "Murano" ist meiner Meinung nach originell und erfrischend anders. Auch die grafische Gestaltung gefällt mir gut, Klemens Franz hat wieder eine ausgezeichnete Arbeit abgeliefert. Mit einer Spieldauer von etwas mehr als einer Stunde kann man auch nicht von einem abendfüllenden Spiel sprechen. Somit kann ich "Murano" all jenen Spielern, die auf gute taktische und interaktive Spiele stehen, durchaus empfehlen.



Game News-
Wertung



Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel handelt ebenfalls in Italien - zufällig das Thema des kommenden Spieleabends. Nur ein paar Kilometer weiter südlich, dafür aber ein paar Jahre später in einer möglichen, schrecklichen Zukunft...



Titel: Venezia 2099
Art des Spiels: Sammel- & Spekulationsspiel
Spieler: 2 bis 5 Spieler
Verlag: Piatnik Spiele
Jahrgang: 2014
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Was habe ich in Venedig nicht schon alles erlebt! Ich habe für Casanova den Gondolieri gespielt, meinen eigenen Tauben-Clan in den Sestieri geführt, am Ponte Vecchio Handel getrieben und Commissario Brunetti beim Lösen eines Falls geholfen. Und dann erst die ganzen Bautätigkeiten! Was habe ich in der Lagunenstadt nur geschuftet: Pfähle in den sumpfigen Untergrund geschlagen, unzählige Casas und Palazzi errichtet, Brücken über die Kanäle gebaut, und und und. Mich verbinden viele, viele schöne Stunden mit Vene-

dig. Doch was ich jetzt erleben muss, das bricht mir das Herz. Venezia, meine "Serenissima", das Juwel der nördlichen Adria, versinkt langsam in den Fluten des Meeres. Und mir bleibt nichts anderes mehr übrig, als schweren Herzens zumindest einige der kostbaren Kunstschätze vor dem alles zerstörenden Nass zu retten.

In dieses zukünftige Horrorszenario entführt uns das Spiel "Venezia 2099". Anders als in den meisten anderen Spielen über die Lagunenstadt zeigt der Spielplan aber keine maßstabgetreue Abbildung,

Fortsetzung von "Venezia 2099"

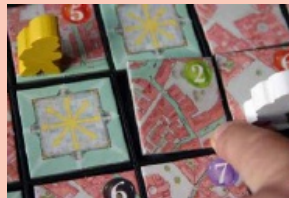
sondern wird variabel aufgebaut. In das quadratische Spielbrett werden zufällig 8 x 8 Plättchen gelegt. Die meisten Plättchen sollen venezianische Stadtteile darstellen, sie unterscheiden sich voneinander in Farbe (schwarz, braun, aquamarin, lila, rot und hellgrün), sowie in ihrem Wert (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 und X). Das ergibt 48 Plättchen, die restlichen Plättchen sind sogenannte "schwimmende Plattformen".

Auch auf den Prophezeiungskarten finden wir dieselben Farben und Werte mit einer Ausnahme: Es gibt keine 2er-Karten. Von diesen 42 gut gemischten Karten wird der Großteil zufällig und verdeckt unter den Spielern verteilt, der Rest kommt ungesehen aus dem Spiel. Die quadratischen Schatzplättchen werden, nach Farben sortiert, neben das Spielbrett bereit gelegt. Zum Abschluss der Vorbereitungsarbeiten erhält jeder ein von der Spielerzahl abhängiges Startkapital an Münzen, zwei Gondelkarten in seiner Farbe, sowie ein paar Spielfiguren, welche von den Spielern reihum - eine nach der anderen - auf beliebige Felder der Spielplans platziert werden.

Wer an der Reihe ist, kann zuerst eine seiner Figuren bewegen. Eine Figur darf dabei beliebig weit in beliebiger Richtung gezogen werden, allerdings weder über Wasserfelder noch

über andere (auch eigene) Spielfiguren hinweg.

Anschließend kann der Spieler einen Schatz kaufen. Er nimmt ein Schatzplättchen, das der Farbe eines Stadtteils entspricht, auf dem eine seiner Spielfiguren steht. Der Kauf erfolgt, indem der Spieler auf das gewählte Feld eine Münze mehr ablegt, als bereits Münzen darauf liegen. Somit kostet der erste Schatz eines Feldes nur 1 Münze, der zweite schon 2 Münzen, der dritte 4, etc.



Und schließlich muss der Spieler eine seiner Prophezeiungskarten ausspielen. Er wählt dabei die Karte mit dem niedrigsten Wert auf seiner Hand. Der betroffene Stadtteil versinkt für immer in den Fluten, oder auf das Spiel umgemünzt: Das Plättchen wird auf die Wasserseite umgedreht. Stand auf dem Plättchen eine Figur, fällt diese ins Wasser. Sie wird aus dem Spiel genommen, es sei denn ihr Besitzer gibt eine seiner Gondelkarten ab, um sie zu retten.

Auf diese Weise gehen immer mehr Stadtteile unter. Nachdem die letzte Karte ausgespielt wurde, findet noch eine Schlusswertung statt, bei der die Spieler Siegpunkte für ihre gesamten Schätze, überleben-

de Spielfiguren und verbliebene Münzen erhalten. Der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten gewinnt.

Venedig versinkt also, aber ein paar wenige Stadtteile bleiben davon verschont. Neben den sechs 2er-Plättchen werden bis zum Spielende noch - je nach Spielerzahl - 6 bis 7 Stadtteile nicht unter Wasser sein. Welche dies sind, wird zwar schon bei der Kartenverteilung ganz zu Beginn festgelegt, doch die Spieler selber besitzen ja lediglich die Informationen ihrer eigenen Handkarten. Sie wissen also anfangs nur, welche Stadtteile auf jeden Fall untergehen.

Durch das geregelte Ausspielen der Prophezeiungskarten - stets die Karte mit dem niedrigsten Wert - erfahren die Spieler dann allmählich mehr. Für die Schlusswertung ist möglichst frühzeitige Kenntnis über verschonte Stadtteile von großem Nutzen. Schließlich bringen am Ende Spielfiguren auf Stadtteilen Punkte entsprechend dessen Wertes. So sind die 2er-Stadtteile zwar von Haus aus sicher, bringen dafür aber bloß 2 läppische Punkte. Bei den Stadtteilen mit hohen Werten offenbart sich hingegen erst sehr spät ihr Schicksal, weshalb man entweder länger wartet oder riskiert bzw. spekuliert. Manchmal ist es sinnvoller, einen Stadtteil auf Verdacht zu besetzen mit dem Risiko, die Figur zu verlieren, anstatt den Mit

Fortsetzung von "Venezia 2099"

tspielen mögliche wertvolle Punkte zu überlassen.

Auch auf die Wertung der Kunstschätze wirken sich übrigegebliebene Stadtteile aus. Je weniger Stadtteile einer Farbe am Ende noch im Spiel sind, umso wertvoller, weil seltener sind deren Schätze. Versinken etwa von den roten Stadtteile alle bis auf den 2er-Stadtteil, ist jedes rote Schatzplättchen stolze 6 Punkte wert. Bleiben 2 Stadtplättchen übrig, sind es immerhin noch 3 Punkte je Schatz. Bei mehr als 3 Stadtplättchen lohnt sich ein Erwerb nicht mehr, denn deren Schätze zählen nur mehr 1 Punkt, genauso viel wie man am Ende für jede verbliebene Münze bekommt.



Jeder Spielzug ist somit geprägt von ständigem Taktieren, Beobachten der Mitspieler, Abwägen der Wahrscheinlichkeiten, Spekulieren auf hoffentlich punkteträchtige Schätze und möglichst günstiges Positionieren der eigenen Spielfiguren, basierend auf den zur Verfügung stehenden Informationen. Allerdings kann die zufällige Kartenverteilung in unterschiedlichen Wissensständen der Spieler resultieren, was sich nach meiner Erfahrung aber nicht negativ aufs Spielgeschehen auswirkt.

Wichtiger ist da schon der taktisch kluge Einsatz der Gondeln. Diese können nämlich nicht nur eigene Figuren vor nassen Füßen bewahren, sondern auch zur Überbrückung von Wasserflächen dienen, um auf ein beliebiges abgeschnittenes oder auf andere Weise nicht zu erreichendes Stadtteil ziehen zu können. Im Idealfall sogar beides gleichzeitig. Hierbei kommt es auf gutes Timing an. Da Gondeln bei Spielende nichts wert sind, sollten sie auch bestmöglich genutzt werden. Also weder früh, um im Notfall noch einschreiten zu können, noch zu spät, wenn kein vernünftiges Feld mehr frei ist.

Das daraus resultierende Spielgefühl ist für mich etwas zwiespältig. Einerseits gefällt mir das taktische Zocken, das Spekulieren um die möglichen verschonten Stadtteile und die Kunstschätze, auf der anderen Seite fühle ich mich ein bisschen "gespielt", weil mir etwas die Einflussmöglichkeiten für gezieltes Vorgehen fehlen. Das erklärt auch, warum das Spiel in meinen "Veteranen"-Runden nicht überzeugt hat. In lockeren Spielerunden hingegen wird die etwas komplizierte Endabrechnung kritisiert.

Beim Spielmaterial fällt das zusammensteckbare Spielbrett aus vier Plastikteilen auf, das den 64 Plättchen nicht nur einen ordentlichen Platz bietet,

sondern praktischerweise durch Vertiefungen das Herausnehmen der Plättchen erleichtert. Die Stadtteil- und Schatzplättchen sind von guter Qualität, die Holzfiguren schön groß. Die Spielregel lässt keine Fragen offen, und das auch für Spieler, deren Muttersprache Englisch, Französisch, Italienisch, Holländisch, Polnisch, Tschechisch, Slowakisch oder Ungarisch ist. Die Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik dürfte sich wohl an die frühere große Bedeutung Österreichs im Herzen Europas erinnern.

Der Venezianer Leo Colovini hat mit "Venezia 2099" ein Spiel geschaffen, das funktioniert und gute Unterhaltung für eine halbe, dreiviertel Stunde bietet, aber eben nicht nachhaltig begeistern kann. Bleibt nur zu hoffen, dass sich die Schreckensvision des Untergangs seiner Heimatstadt nicht bewahrheitet. Aber dazu müsste wohl der Großteil der Menschheit radikal umdenken...



Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Und, was fehlt noch für einen richtigen italienischen Abend? Richtig: die typisch italienische Küche! Wie gut aber, dass es im Ristorante „Da Francesco“ anders abläuft als...



Titel: Da Luigi
Autor: Rüdiger Dorn
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 40 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Ein Spiel, bei dem es ums Gastgewerbe geht? Darüber kann eigentlich nur ich schreiben. Als gelernter Gastronomiefachmann und seit Jahrzehnten ausübender Wirt kenne ich mich logischerweise in der Materie besser aus als in anderen Berufssparten. Zwar gäbe es kaum Spielerezensionen, wenn keine branchenfremden Personen über bestimmte Spiele schreiben dürften, wir müssten beispielsweise ewig darauf warten, bis endlich ein Spediteur über "Auf Achse" berichtet, oder ein Mönch über "Ora & Labora". Dennoch ist Fachwissen sicher kein Nachteil, damit der Leser auch einen korrekten Eindruck über das behandelte Thema erlangt.

Bei "Da Luigi" geht es um ein typisches ristorante italiano, das wir möglichst erfolgreich betreiben wollen. Nur wenn wir die Wünsche unserer Gäste nach Pizza, Pasta & Co. rechtzeitig erfüllen, klingt die Kassa.

Unser Restaurant besteht aus zwei Pappteilen, die zu einer länglichen "Ristoranteleiste" zusammengesteckt werden. Zwar sind darauf einige Tische skizziert, Platz gibt es aber dennoch bloß für maximal sechs Gäste gleichzeitig, nämlich auf den Feldern unterhalb der Leiste, gekennzeichnet mit den Werten 60, 50, 40, 30, 20 und 10.

Die Gäste wiederum kommen auf Gästekarten vor. Neben einer Abbildung des Gastes zeigt jede Gästekarte die Bestellung in Form von 1 bis 4 Speisen, die Wartezeit, die der Gast höchstens in Kauf nimmt (10 bis 60 Minuten), eine Besonderheit, sowie eine Punktezahl für die erfüllte Bestellung (Werte von 1 bis 5). Gleich zu Beginn haben sich zwei Gäste eingefunden: Ein Gast, der ein ganzes Menü bestehend aus Pasta, Salat, Wein und Wasser wünscht und dafür eine Stunde zu warten bereit ist, sowie ein anderer Gast, der bloß eine Pizza und ein Dessert innerhalb der nächsten 40 Minuten verlangt.

Die Speisen und Getränke schließlich gibt es in Form von farbigen Speisenwürfeln. Die braunen Würfel stellen Süßspeisen dar (wahrscheinlich Tiramisu), die orangefarbenen Pasta und die gelben Pizza. Grün ist natürlich die Farbe von Salat, rot steht für Wein und blau für Wasser. Unsere Vorräte sind anfangs aber etwas sehr dürrtig, denn wir dürfen lediglich drei Speisenwürfel aus dem Stoffbeutel ziehen.

Weil dies nicht einmal ausreicht, um die Wünsche der bereits wartenden Gäste zu erfüllen, besteht die erste Aktionsmöglichkeit darin, für Nachschub zu sorgen, sprich: auf dem nahen Markt einzukaufen. Der Marktplatz besteht aus mehreren Verkaufsständen. Ganz am Anfang werden je 3 Stände mit einem, zwei, drei und vier Würfeln - zufällig aus dem Beutel gezogen - bestückt. Beim Einkaufen nehmen wir uns alle Speisenwürfel eines Marktfeldes.

So ein Einkauf ist jedoch zeitaufwändig, und zwar umso mehr, je mehr wir besorgen. Eine einzelne Ware ist schnell mal geholt und beansprucht keine Zeit, zwei Speisenwürfel benötigen 10 Minuten, drei Würfel schon 20 Minuten, und will man gleich 4 Speisenwürfel besorgen, geht gleich eine

Fortsetzung von "Da Luigi"

halbe Stunde verloren. Die vergangene Zeit wirkt sich auf die Wartezeit unserer Gäste aus, was so viel bedeutet, dass wir für jeweils 10 Minuten einen beliebigen Gast in unserem Ristorante um 1 Feld nach rechts schieben müssen.



Erst danach können wir uns mit passenden Speisenwürfeln um die Wünsche unserer Gäste kümmern. Haben wir dabei alle gewünschten Speisenwürfel auf einer Gästekarte abgelegt, gilt diese Bestellung als erfüllt. Wir können kassieren, indem wir die Gästekarte verdeckt auf einen Extra-Stapel legen, wo sie uns am Ende Punkte bringt.

Alternativ können wir aber auch neue Gäste begrüßen. Hierbei ziehen wir Karten vom Gästekartenstapel und decken sie einzeln eine nach der anderen auf. Bei jedem Gast müssen wir uns sofort entscheiden, ob wir ihn selber in unserem Ristorante aufnehmen oder ihn lieber an einen unserer Mitbewerber verweisen. Insgesamt müssen wir aber zwei Gäste

selbst aufnehmen und zu jedem Mitspieler einen Gast schicken.

Heißen wir einen Gast willkommen, legen wir die Karte entsprechend seiner Wartezeit unterhalb unserer Ristoranteileiste an. Sollte sich dort bereits ein Gast befinden, wird dieser - und eventuell noch weitere - um 1 Feld nach rechts verschoben. Wird ein Gast über den letzten Zeitabschnitt (10 Minuten) hinausgeschoben, hat ihm alles zu lange gedauert, woraufhin er das Lokal verlässt. Und weil er damit alles andere als glücklich ist, beschert uns dies eine "Zitrone" als sichtbares Zeichen, dass er so richtig sauer ist.

Ist der Gästekartenstapel aufgebraucht, ist jeder noch einmal dran, um einkaufen und damit eventuell offene Bestellungen erfüllen zu können. Danach wird abgerechnet. Wir zählen die Punkte unserer erfolgreich bedienten Gäste. Erzielen wir damit die höchste Gesamtsumme, sind wir der beste "Italiener" im Ort. Und gewinnen, so nebenbei.

Jetzt kommt die Zeit des (Restaurant-)Kritikers. Betrachten wir "Da Luigi" zuerst aus der Sicht des Gastronomen. Da fällt auf den ersten Blick das sehr beschränkte kulinarische Angebot auf. Nur eine Sorte Pizza, als Pasta bloß Spaghetti, der insalata nur verde und nicht mista, zum Dessert lediglich Tiramisu. Das Getränkeangebot ist mit vino rosso und Wasser

ebenfalls alles andere als berauschend. Mich wundert, dass bei einer derart - milde ausgedrückt - überschaubaren Karte überhaupt Gäste angelockt werden können.

Aber auch die Küchenorganisation kann man nicht gerade professionell bezeichnen. Da treffen Gäste ein, und die Vorratskammern sind fast leer! Wo bleibt da die mise en place? Stattdessen wird das Personal genau zur Stoßzeit auf den Markt um Einkaufen geschickt. Außerdem werden dort Fertiggerichte besorgt, von küchenmäßiger Zubereitung keine Spur. Als Gastronom müsste ich von einem Besuch im "Da Luigi" daher dringend abraten! Das Restaurant wäre eher ein Fall für Rach & Co.

Aber - Gottseidank! - müssen wir das Spiel ja nicht essen. Aus der Sicht des Rezensenten schaut alles schon ganz anders aus. Die Kombination aus Ressourcenbeschaffung und Auftragserfüllung - geschickt verpackt in das Ambiente eines italienischen Restaurants - weiß durchaus zu gefallen.

Die Speisenwürfel auf dem Markt werden nicht mit Lire oder Euro bezahlt, sondern mit Zeit. Wer also keine Zeit hat, kann nicht viel bekommen, lediglich einen der Speisenwürfel in der obersten - kostenlosen - Spalte. Es gilt also, das "Zeitpotential" seiner Gäste zu nutzen, um benötigte Würfel zu besor

Fortsetzung von "Da Luigi"

rgen oder sich sogar einen kleinen Vorrat für zukünftige Gäste aufzubauen. Der Glücksanteil ist beim Einkauf überschaubar, da die Speisenwürfel ja offen ausliegen, und sich somit Angebot und Nachfrage relativ gut aufeinander abstimmen lassen.

In diesem Zusammenhang möchte ich noch die beiden Jokermöglichkeiten erwähnen. So können die ansonsten nur für die Startgäste benötigten braunen Würfel im Verhältnis 2:1 für eine beliebige Farbe herangezogen werden, oder beliebige Würfel im Verhältnis 4:1. In beiden Fällen allerdings nur, um die Bestellung eines Gastes zu erfüllen.

Beim Begrüßen neuer Gäste herrscht hingegen schon ein beträchtlicher Glücksfaktor. Es gibt nämlich - wie leider auch in Wirklichkeit! - gute und schlechte Gäste. Der ältere Rosenkavalier, der locker eine Stunde Zeit hat und sich mit einem Glas Mineralwasser zufrieden gibt, oder die gesundheitsbewusste Rentnerin, die sich für Pizza und Salat während ihrer Walking-Pause sechzig Minuten gönnt, sind gern gesehene Gäste. Dem frechen Punker, der sichtlich energiert innerhalb von 10 Minuten 3 Pizzen fordert, oder dem gestressten Manager, der wutschnaubend auf der Stelle 2 Pizzen und 2 Glas Rotwein verlangt, würde man am liebsten kei-

nen Einlass gewähren.

Doch leider hat man es nicht immer selbst in der Hand, wer tatsächlich kommt. Darf man selber die Gäste verteilen, muss man sich nacheinander entscheiden, wem man einen Gast zuschanzt. Und da weiß man halt oft nicht, ob nachher noch etwas Besseres/Schlechteres nachkommt. Trotzdem ist das immer noch vorteilhafter, als die anderen darüber entscheiden lassen zu müssen.

In einigen unserer Partien kam es vor, dass ein Spieler im Laufe des Spiels - manchmal auch ohne eigenes Verschulden - plötzlich völlig blockiert war. Hat ein Spieler nämlich schon drei oder mehr Gäste auf der Leiste ganz rechts, kann er nicht mehr viel ausrichten. Mangels Zeit steht ihm nur mehr einer der kostenlosen Speisenwürfel zur Verfügung, meist zu wenig um die Blockade wirkungsvoll lösen zu können. Er muss also mehrere Runden sammeln, während derer ihm sicher wieder neue lästige Gäste geschickt werden. Ein Teufelskreis, aus dem man schwer wieder rauskommt. Der Spieler hat dann mit dem Sieg nichts mehr zu tun. Wegen der relativ kurzen Spieldauer ist dies zwar vertretbar, ich hätte ich mir trotzdem irgendeine Möglichkeit gewünscht, unliebsame Gäste zu vertreiben, auch wenn dies mit anderen Nachteilen verbunden wäre.



Rüdiger Dorn ist normalerweise bekannt für eher komplexere Ideen ("Goa", "Die Händler von Genua", "Die Baumeister von Arkadia", etc.), hat aber hier ein Spiel geschaffen, das auch den gelegentlichen Spieler anspricht. Es spielt sich locker leicht, aber doch nicht banal. Vorausplanung ist nur bedingt möglich, und die vorkommenden Zufallselemente passen ganz gut zu einem Familienspiel. Das Cover ist gelungen und weckt das Interesse, die Gestaltung des restlichen Spielmaterials wirkt für mich hingegen ein wenig hausbacken. Insgesamt aber kann ich "Da Luigi" - zumindest aus Sicht des Spielekritikers - durchaus empfehlen.

Game News-Wertung



Game News - Spielekritik

Okay, das letzte Spiel hat mit Italien wenig zu tun, aber nachdem uns Angie diese Rezension geliefert hat, wäre es unklug, sie unseren Knobelrittern vorzuenthalten...



Titel: Talo
Autoren: Ute Krüger,
Bernd Poloczec &
Jens-Peter Schliemann
Verlag: Drei Hasen in der
Abendsonne
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Einleitung:

Als ich dieses Spiel in Händen hielt und mit der Spieleanleitung begann, erinnerte mich die Idee an das Spiel "Plateau X" aus dem Jahr 2010. Bei diesem Spiel musste man durch geschicktes Bauen von Terrassen mit seinem Spielstein so hoch wie möglich hinauf kommen.

Spielbeschreibung:

Bei "Talo" gilt es, durch geschicktes Treppenbauen zuerst mit seiner Figur auf die Ebene 10 zu kommen. Dazu hat man 55 verschiedene lange Holzteile mit den

Längen von 1-10, die man auf einem Bauplatz von 10x10 Kästchen verbauen darf.

Und das funktioniert so: Zuerst würfelt man mit einem 10-Seiten-Würfel (Zahlen von 1-10) und nimmt sich die dazu passenden Holzsteine (einen oder zwei). Würfelt man z.B. die Zahl 5 darf man sich einen 5er Stein oder einen 1er und einen 4er oder einen 2er und einen 3er nehmen. Diese Steine versucht man dann möglichst geschickt zu verbauen, um mit seiner Figur so schnell wie möglich nach oben zu kommen.



Man kann natürlich auch vom Gegner gebaute Treppen mitbenutzen, um sein Ziel zu erreichen. Die Figur darf vor, nach und sogar zwischen zwei Bauschritten gezogen werden, sie darf waagrecht beliebig weit gehen, eine Stufe nach oben oder nach unten ziehen und auf den Holzsteinen immer in alle Richtungen gehen. Die Figur, die zuerst die Ebene 10 erreicht hat, be-



endet das Spiel und gewinnt.

Fazit:

"Talo" ist einerseits geeignet für richtige Tüftler, die versuchen, alles zu planen und taktisch richtig zu spielen, als auch für jene, die einfach drauf los spielen und einmal schauen, was sich so ergibt. In jedem Fall macht das Spiel enormen Spaß, ist durch die wenigen Regeln leicht verständlich und man kann sofort mit dem Spiel loslegen.

Also absolut empfehlenswert für jede Altersgruppe – viel Spaß!

Angelika Staudinger

Game News-
Wertung





Städtedoku
Deutschland 2013
Regie: Stefan Feld
Pegasus Filme
Dauer: ca. 60 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2015 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Venedig war ja schon unzählige Male Schauplatz und Drehort für Filme. Jetzt hat sich auch Meisterregisseur getraut, in der weltberühmten Lagunenstadt zu drehen. Er verwendet die „Serenissima“ als Kulisse für einen packenden Politthriller, in der verschiedene Mächte alles dransetzen, ihre Ratsherren in die sechs Stadtviertel - San Marco, San Polo, Santa Croce, Cannaregio, Castello und Dorsoduro - zu bringen, um dort die Mehrheit zu erreichen. Die Brücken und Gondeln spielen aber ebenfalls eine bedeutende Rolle, denn erst sie bestimmen,



wie wertvoll die einzelnen „Sestieri“ letzten Endes tatsächlich sind.

Ein spannendes Ränkepiel um Macht und Ohnmacht in Venezia, der Stadt des geflügelten Löwen, von Stefan Feld gekonnt in Szene gesetzt. Prädikat: sehenswert!



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 Spiezeitschrift (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 und Tests neu-

er Spieleideen

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