

MEISTER DES ABSTRAKTEN !!

Knobelritter zeigen am 7. Okt. abstrakte Spielkunst! (S. 1)



278. Ausg. 1. Okt. '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Eigenreportage

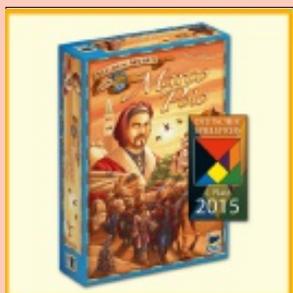
„Das, was immer von jedermann und überall (als richtig) akzeptiert wurde, ist mit ziemlicher Gewissheit das Falsche.“

Treffender hätte Paul Valéry (französischer Lyriker, 1871 - 1945) die Auffassung, die seine Nachwelt jahrzehntelang von der Bedeutung seiner Arbeit hatte, nicht beschreiben können. Selbst dann nicht wenn er schon vor seinem Tod gewußt hätte, dass seine von ihm selbst eher gering geschätzte Poesie bis in die 80er Jahre mehr Popularität erfahren sollte als seine späteren Werke.

Aber selbst in seinen

dem Französischen Symbolismus zuzuordnenden Gedichten war ihm der abstrakte Prozess „Klang und Sinn in ein Verhältnis der Balance zu bringen“ wichtiger als das Resultat.

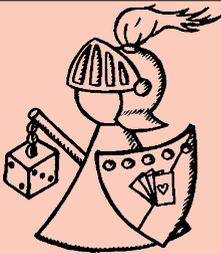
Zu Ehren seines 144. Geburtstages beschäftigen wir Knobelritter uns am 7. Oktober ab 18:30 Uhr im Trauerhof also mit dem Abstrakten.



„AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO“ gewinnt den Deutschen SpielePreis 2015 !

Die Wahl zum Deutschen SpielePreis 2015 ist entschieden. Nicht ganz unerwartet ging der Titel an „Auf den Spuren von Marco Polo“ von Daniele Tascini und Simone Luciani (Hans im Glück). Nähere Informationen zu allen Preisträgern auf Seite 2.

HÄGAR DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Ergebnisse Deutscher SpielePreis 2015

Wie schon auf der Titelseite groß verkündet, gewann „Auf den Spuren von Marco Polo“ von Daniele Tascini und Simone Luciani (Hans im Glück) den Deutschen Spiele Preis 2015, eine Auszeichnung, die von Fachjournalisten, Spielclubs, Fachhändlern und Spielern vergeben wird. Auf das Podest schafften es auch noch „Orléans“ von Reiner Stockhausen (dlp Games) und „Colt Express“ von Christophe Raimbault (Ludonaute). Der Deutsche Kinderspiel Preis ging heuer an „Spinde-rella“ von Roberto Fraga (Zoch Verlag). Und schließlich wurde noch die „Goldene Feder“ für die

Ritter der Knobelrunde

vorbildliche Spielregel an das Spiel „Die Alchemisten“ von Matús Kotry (Czech Games Edition) vergeben.

Hier nun die Top Ten des Deutschen SpielePreis 2015:

1. AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO
2. Orléans
3. Colt Express
4. Murano
5. Arler Erde
6. Five Tribes
7. Cacao
8. Machi Koro
9. Aquasphere
10. Patchwork

Knobelpreis 2015

Am nächsten Spielabend steht schon die nächste Prämierung ins Haus: Die Wahl des Knobelpreis 2015, des unserer Meinung nach besten Taktikspiel des letzten Spieljahrgangs. Die Nominierungsliste steht fest, denn unsere Knobellritter haben sich - mit großer

Mehrheit - für folgende drei Spiele festgelegt:

- Auf den Spuren von Marco Polo
- Murano
- Vienna

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Oktober 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

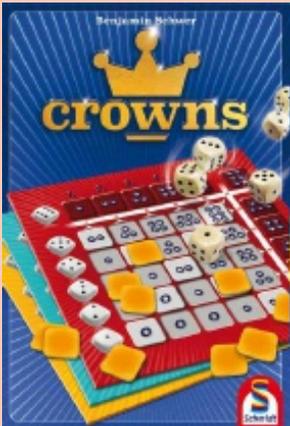
Zwischenwertung

Nach 3/4 aller Spielabende spitzt sich alles wieder auf das gewohnte Duell zu:

1. König Reinhold 228,5
2. Prinz Franky 224
3. Herzog Gerhard 179,5
4. Marquis Jakob F. 167
5. Knappe Christoph 138
6. Marquis Udo 125,5
7. Earl Oliver K. 121
- Baron Andreas H. 121
9. Prinzessin Ute 99,5
10. Baron Thomas L. 88,5

Game News - Spielekritik

Kronen sind ja - ganz gleich in welcher Bedeutung - an und für sich eine sehr konkrete Sache. Trotzdem kann man das folgende Spiel, das die Kronen schon im Titel trägt als hundertprozentig abstraktes Spiel bezeichnen, passend also zum nächsten Spieleabend...



Titel: Crowns
Spielart: Würfelspiel
von Benjamin Schwer
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2014
für 1 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 15 bis 30 Min.
Preis: Euro 16,90

Einleitung

"Crowns" lautet der Titel des neuesten Schmidt-Spiels. Ein umfassender Begriff, denn mit "Kronen" können mehrere Dinge gemeint sein. Geht es in dem Spiel um Herrschaftszeichen von Monarchen in Form einer kranzartigen, verzierten Kopfbedeckung aus Metall? Oder um die belaubten Teile von Bäumen? Um Maßeinheiten, Währung, Wappenelemente, Aufziehrädchen an Uhren, Oberteile eines ge-

schliffenen Edelsteines oder künstlichen Zahnersatz? Nichts von alledem! "Crowns" ist ein abstraktes Würfelspiel, und der einzige Bezug zum Titel besteht darin, dass die Felder der Ablagetafeln Kronen (0 bis 6) aufweisen, welche potentielle Siegpunkte darstellen.

Spielbeschreibung

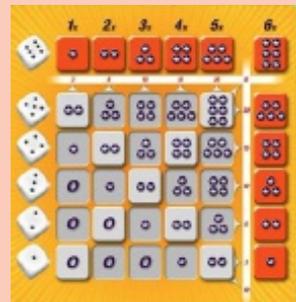
Besagte Ablagetafeln - jeder erhält eine eigene in der Farbe seiner Wahl - sind quadratisch und weisen 36 Felder auf. Die sechs Reihen sind Würfelseiten mit 1 bis 6 Augen zugeordnet, die sechs Spalten der Anzahl entsprechender Würfel. Dabei sind die oberste Reihe (Augenzahl 6) und die Spalte ganz rechts (Anzahl 6 Stück) durch Linien und einer anderen Hintergrundfarbe etwas von den restlichen Feldern (5 x 5) abgetrennt.

War da gerade von Würfeln die Rede? Richtig. Es wird nämlich gewürfelt, und zwar - wie sich der aufmerksame Leser sicher schon denken konnte - mit sechs normalen Sechseckern. Allerdings macht ein Spieler in seinem Zug nur einen einzigen Wurf. Das Ergebnis kann nicht wie in anderen Spielen durch nochmaliges Würfeln verbessert werden.

Nach dem Wurf darf der Spieler Chips in seiner Farbe auf seine Ablagetafel legen. Dabei sind alle Möglichkeiten erlaubt, die ihm sein Wurf bietet. So kann er auf das Legen eines Chips ganz verzichten oder auch mehrere Chips auf einmal legen. Bei 5 Vierern kann er beispielsweise das Feld "5 x 4er" belegen, oder auch die beiden Felder "2 x 4er" und "3 x 4er", etc.

Die eingangs erwähnten Kronen zieren die Felder, wobei deren Anzahl in etwa den Schwierigkeitsgrad dieses Feldes widerspiegeln. So sind etwa auf dem Feld "2 x 3er" 2 Kronen abgebildet, auf dem schwer zu erreichenden Feld "5 x 5er" sechs Kronen, und auf dem leichten Feld "5 x 1er" nur eine einzige Krone.

Der Mathematik kundige Leser werden jetzt die Stirn runzeln: Warum sollte es schwieriger sein, 5 Fünfer zu würfeln als 5 Einser? Tja, das liegt daran, dass



Fortsetzung von "Crowns"

ich ein winziges Regeldetail noch unerwähnt ließ. Ein Spieler darf nämlich die gewürfelte Zahl eines oder mehrerer Würfel nach unten auf einen niedrigeren Wert abändern, sofern mindestens 1 weiterer Würfel das gewünschte Ergebnis anzeigt. 5 Einser haben deshalb eine recht hohe Wahrscheinlichkeit, es muss sich bloß ein einziger Einser im Wurf befinden.

Sobald ein Spieler alle seine 18 Chips eingesetzt hat, wird die laufende Runde nur mehr zu Ende gespielt, sodass alle gleich oft an der Reihe waren. Nun zählen alle kompletten Reihen, Spalten und Diagonalen den angegebenen Punktwert, dazu werden die Kronen der besetzten Randfelder gerechnet. Der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten wird zum Sieger "gekrönt".

Fazit

Verglichen mit den meisten anderen Würfelzockerspielen bietet "Crowns" ein neues Spielgefühl. Der erste Wurf zählt, und es kann nicht durch nochmaliges Würfeln versucht werden, das Würfelergebnis zu verbessern. Dafür besteht die Möglichkeit, jeden Würfel auf eine niedrigere Würfelzahl zu drehen, was bei uns "downgraden" genannt wird.

Ich möchte aller-

dings nochmals auf den genauen Text der Spielanleitung hinweisen, der das Downgraden nur erlaubt, sofern mindestens 1 weiterer Würfel das gewünschte Ergebnis anzeigt. Wir haben nämlich in unseren ersten Partien nicht darauf geachtet, wodurch der einzelne Spieler zu viele Freiheiten genießt. Durch die sinnvolle Regelbeschränkung kann man sich



nun nicht mehr hundertprozentig darauf verlassen, tatsächlich ein vermeintlich leichtes Feld (z.B. vier 2er) besetzen zu können.

Trotzdem gilt es auch hier, die Wahrscheinlichkeiten auszuloten, und seine Chancen auf bestimmte Würfe zu berechnen. Sicher, die Würfel lassen sich nicht beeinflussen, und es ist und bleibt im Grunde genommen ein Glücksspiel. Mit höheren Würfeln hat man eindeutig einen Vorteil, weil nur damit die punktreicheren Reihen gewertet werden können. Wer also hauptsächlich niedrige Augenzahlen würfelt, muss sich wohl oder übel auf die Reihen und Spalten mit weni-

ger Kronen konzentrieren.

Dennoch ist man mit schlechteren Würfeln nicht hilflos ausgeliefert. Es kommt nämlich auch darauf an, auf die Aktionen der Mitspieler zu achten, und ihr Spieltempo in die eigenen Überlegungen mit einzubeziehen. Ein Spieler kann in seinem Zug ja 0 bis 6 Chips einsetzen. Wer viele Chips pro Runde "verbraucht", beschleunigt die Partie. Er setzt die Mitspieler auf diese Weise unter Druck, weil er das Spielende früher einläutet, als einem vielleicht recht ist. Es nutzt nichts, Felder mit vielen Kronen besetzt zu haben, wenn ein Mitspieler mit deutlich weniger Kronen frühzeitig Schluss macht, bevor die wertvollen Reihen geschlossen werden können. Der Startspieler hat bei "Crowns" diesbezüglich sogar einen Nachteil, da er immer berücksichtigen muss, ob ein Spieler die Partie beenden könnte. Die Interaktion - bei Würfelzockerspielen normalerweise ein Manko - ist hier also durch-aus - wenn auch in geringem Maße - vorhanden.

Die Anzahl der Chips spielt nicht nur für das Spielende eine Rolle. Die Limitierung auf 18 Chips hat zur Folge, dass man sie nicht wahl- und planlos verschwenden sollte. Spätestens Mitte der Partie sollte man sorgfältig abwägen, welche Reihen man vollenden könnte oder will.

Fortsetzung von
"Crowns"

Chips in unvollendeten Reihen, Spalten und Diagonalen sind vergebens und fehlen dann womöglich am Ende für andere Reihen.

Das Spielmaterial - Ablagetafeln und Chips - ist für bis zu sechs Spieler ausgelegt. Es spielt sich in jeder Besetzung gleich gut, es ist aber auch möglich, sich solitär mit dem Spiel zu beschäftigen. Die Regeln des Solo-Spiels sehen - im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel - vor, dass der Spieler pro Runde mindestens 1 Chip ablegen muss. Ist das nicht möglich, muss

er einen seiner noch nicht abgelegten Chips entfernen. Am Ende vergleicht er seine erzielte Punktezahl mit einer Tabelle, oder versucht, seinen "Highscore" zu verbessern.

"Crowns" ist mit Sicherheit kein abendfüllendes Spiel, für einen Dauerbrenner bietet es nach meinem Geschmack doch etwas zu wenig Abwechslung. Aber für ab und zu, für zwischendurch, als Absacker oder zum Aufwärmen kann ich das Spiel auf jeden Fall empfehlen.

Zum Abschluss noch eine kleine Denksportaufgabe

für den Leser: Was ist die höchstmögliche Anzahl an Punkten, die man mit 18 Chips erzielen kann?



Game News-
Wertung



**HALL OF
GAME**

Nichts Neues an der Spitze der Wertung. AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO behauptet seine Führung, und hat damit die Chance, bereits in 2 Monaten den Aufstieg in die „Hall of Games“ zu fixieren. Theoretisch könnte es FIVE CROWNS - Dauerabonnet auf den zweiten Platz - schon nächsten Monat schaffen, aber dafür wäre halt ein Sieg notwendig. Ein Aufstieg in diesem Jahr ist aber trotzdem mehr als wahrscheinlich. Und auch der Drittplatzierte ISTANBUL - immerhin das „Kennerspiel“ des letzten Jahres - kann den beiden noch vor dem Jahreswechsel in unsere Ruhmeshalle folgen. SUSHI GO! fiel zwar um einen Platz auf den 4. Rang zurück, konnte sich aber in den Top Five halten, in die diesmal auch wieder Johannes' VIENNA ex aequo mit TRÄXX zurückkehrte.

Bei so vielen Gewinnern des letzten Votings muss es zwangsläufig auch ein paar Verlierer geben. MURANO, LA GRANJA und

vor allem MAGE KNIGHT büßten wertvolle Plätze ein, aber auch ORLÉANS und DIE STAUFER bleiben hoffnungslos in der unteren Hälfte der Tabelle stecken.

Ganz arg erwischt hat es diesmal aber LUMIS und sogar das „Spiel des Jahres 2014“ CAMEL UP, welche ganz aus der Wertung fielen. Diese beiden Spiele werden nn auf dem Stimmzettel von den beiden Vorschlägen AGE OF DISCOVERY und PATCHWORK (je 1 x) ersetzt.

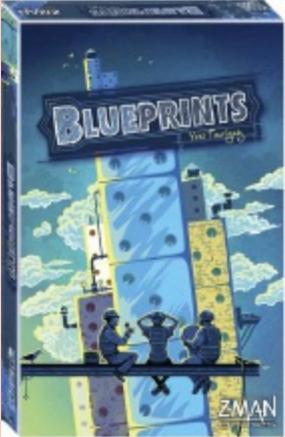
Wertung:

- 1. ... Marco Polo 13/+12/-0/25/ =
- 2. Five Crowns 8/+ 9/-0/17/ =
- 3. Istanbul 4/+ 6/-0/10/ +
- 4. Sushi Go! 5/+ 4/-1/ 8/ -
- 5. Vienna 2/+ 5/-0/ 7/ +
Träxx 2/+ 5/-0/ 7/ +
- 7. Murano 5/+ 1/-0/ 6/ -
La Granja 2/+ 4/-0/ 6/ -
Orléans 2/+ 4/-0/ 6/ +
- 10. Mage Knight 2/+ 3/-0/ 5/ -
Die Stauer 1/+ 4/-0/ 5/ +

Vorschläge: Age of Discovery (1 x),
Patchwork (1 x)

Game News - Spielekritik

Okay, wenn man es genau nimmt, hat das nächste Spiel ja doch ein Thema, nämlich den Bau von Gebäuden nach Blaupausen. Aber jetzt mal ehrlich: Wo werden Gebäude in der Realität schon erwülfelt? Na eben!



Titel: Blueprints
Würfel-Bauspiel
Autor: Yves Tourigny
Verlag: Z-Man Games
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren (?)
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 21,90

Bundesrealgymnasium Traun bei Linz, 1974. Ein eher hagerer Schüler sitzt vor der Zeichentafel. Etliche schlampige Radierungen und unsauber korrigierte Linien auf seinen Entwürfen zeugen davon, dass Franz B. keine besondere Begabung für das Fach "Geometrisch Zeichnen" besitzt. Selbst sein Professor dürfte erleichtert darüber gewesen sein, dass Franz keine Karriere als Technischer Zeichner ins Auge gefasst hat. Welch Ironie des Schicksals allerdings, dass sich Franz

nun - mehr als 40 Jahre später - doch wieder mit Blaupausen beschäftigt.

Ist Franz nun also doch Architekt geworden? Entwirft er jetzt trotzdem schwindelerregende Wolkenkratzer oder monumentale Tiefbauten? Nichts von alledem. "Blueprints" ist die englische Bezeichnung für Blaupausen, und gleichzeitig auch der Titel eines Würfelspiels, welches Franky (so nennen ihn nun seine Freunde) in seiner Funktion als Spielerezensent - ein für ihn weitaus geeigneteres Metier - beschreiben und beurteilen möchte.

Auch in "Blueprints" kommen solche bläulichen Baupläne vor, und zwar auf Blueprints-Karten. Jede Karte zeigt ein Gebäude, welches sich aus 6 Würfeln zusammensetzt. Es wird dabei sowohl als Modell dargestellt, als auch als Draufsicht, wobei die Zahl in den Feldern die beabsichtigte Bauhöhe an dieser Stelle angibt.

Als Bauteile dienen normale Würfel. Die Sechsseiter gibt es in vier Farben, welche verschiedene Baumaterialien repräsentieren: je 8 x orange (Holz), schwarz (Stein), grün (Recycling) und durchsichtig (Glas). Daneben finden wir noch einige Auszeichnungs-

und Preiskarten, das sind Punktekarten, welche die Spieler in diesem Architektenwettbewerb erhalten können. Sichtschirme, ein Wertungsplan, Punktemarker und ein Stoffbeutel für die Würfel komplettieren das Spielmaterial.

In jeder der 3 Spielrunden erhält jeder Spieler eine Blueprints-Karte, die er hinter seinem Sichtschirm offen auslegt. Alle Würfel kommen in den Stoffbeutel. Dann werden 2 (verschiedenfarbige) Würfel aus dem Beutel gezogen und auf die beiden Felder "Begehrtes Material" des Wertungsplans platziert. Abhängig von der Spielerzahl werden schließlich noch 7 bis 9 Würfel zufällig herausgezogen, gewürfelt und als "verfügbares Material" in die Tischmitte gelegt.

Wer an der Reihe ist, wählt einen der ausliegenden Würfel und platziert ihn - ohne die Würfelzahl zu ändern - auf seine Blueprints-Karte. Dabei sind gewisse Bauregeln zu beachten. Es dürfen nur dafür vorgesehene Flächen benutzt werden, schraffierte Flächen (ohne Zahl) sind nicht erlaubt. Setzt man einen Würfel auf einen anderen Würfel, muss zudem die Augenzahl des oberen Würfels mindestens so hoch sein wie jene auf dem darunter lie

Fortsetzung von "Blueprints"

egenden Würfel. Anschließend zieht der Spieler einen neuen Würfel aus dem Beutel, würfelt ihn und legt ihn zum Vorrat des verfügbaren Materials.

Nachdem alle Spieler 6 Würfel gezogen und auf ihrer Blue-prints-Karte eingesetzt haben, endet die Runde, und die Bauwerke werden gewertet. Jeder Spieler, dessen Gebäude genau dem Aufbau auf seiner Blueprints-Karte entspricht, erhält sofort 6 Punkte. Zusätzlich gibt es noch Punkte je nach den verwendeten Materialien. Orangefarbige Würfel bringen je 2 Punkte für jede angrenzende Würfelseite. Bei grünen Würfeln ist deren Anzahl entscheidend. Je mehr grüne Würfel eingebaut wurden, umso mehr Punkte bringen sie (z.B. 2 Würfel zählen 5 Punkte, 6 Würfel stolze 30 Punkte). Für schwarze Würfel wiederum zählt, auf welcher Ebene sie platziert wurden (beispielsweise in der untersten Ebene 2 Punkte, ab der vierten Ebene schon 8 Punkte). Und jeder durchsichtige Würfel ist so viele Punkte wert, wie er Augen zeigt.

Der Spieler, der mit seinem Gebäude die höchste Punktezahl erreicht, bekommt eine Auszeichnungskarte in Gold (3 Siegpunkte), der Spieler mit der zweithöchsten Punktezahl hat sich die Auszeichnung in Silber (2 Punkte) verdient. In voller Beset-

zung erhält auch der Drittplatzierte noch eine bronzene Auszeichnung im Wert von 1 Siegpunkt.

Zusätzlich werden in jeder Runde bis zu vier weitere Preise vergeben, wenn ein Spieler mit seinem Gebäude bestimmte Voraussetzungen erfüllt. Für den Hochhauspreis muss das Gebäude 5 oder mehr Wür-



fel hoch sein, für den Material-Preis muss es fünf oder mehr Würfel derselben Farbe beinhalten. Der Geometrie-Preis wird an einen Spieler verliehen, dessen Gebäude Würfel mit allen Augenzahlen aufweist. Der Preis für strukturelle Integrität wiederum verlangt nach einem Gebäude mit 4 oder mehr Würfeln derselben Augenzahl. Jeder dieser Preise ist am Ende 2 Siegpunkte wert.

Dach drei Runden, die nach demselben Schema ablaufen, endet das Spiel. Nun decken alle Spieler ihre gesammelten Preise und Auszeichnungen auf. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich als der erfolgreichste Architekt erwiesen und gewinnt den Wettbewerb bzw. das Spiel.

Als Architekt bei "Blueprints" hat man's eigentlich relativ locker. Die Baupläne stellen keine zwingenden

Vorgaben dar, eher nur Empfehlungen. Nur die bereits beschriebenen Bauregeln sind wirklich streng einzuhalten. Immerhin bringt's 6 wertvolle Punkte für die Auszeichnung, wenn man sich an die Vorlage seiner Blueprints-Karte hält.

Den überwiegenden Teil an Punkten liefern aber die Würfel selbst. Und hier lohnt sich ein kleiner Vergleich der verschiedenen Punktevergaben. Grüne Würfel bringen nur dann etwas ein, wenn man viele davon sammelt. Maximal kann man auf diese Weise 30 Punkte erzielen, es ist nur fraglich, ob der beschränkte Vorrat und die Mitspieler dies auch tatsächlich zulassen. Orangefarbige Würfel sind meiner Erfahrung nach eher unattraktiv, denn dafür sind viele benachbarte Würfel notwendig. Mit ausschließlich orangen Würfeln lassen sich höchstens 28 Punkte erreichen, bei den meisten Bauplänen liegt der Wert aber deutlich darunter.

Schwarze Würfel bringen in den beiden untersten Ebenen lediglich 2 respektive 3 Punkte. Es gibt jedoch nur wenige Vorlagen mit Würfeln in der dritten Ebene und gar keine mit höheren Gebäuden, weshalb sich die Verwendung mehrerer schwarzer Würfel nur dann lohnt, wenn man "frei" baut und sich auf die Errichtung hoher Türme verlegt. Bei durchsichtigen Würfeln ist es offensichtlich, dass hohe Würfelzahlen attraktiv sind. Nur mit der Verwen-

Fortsetzung von "Blueprints"

ndung von lauter durchsichtigen 6ern ist die maximale Punktezah von 42 Punkten (6 x 6 plus Blueprints-Bonus) überhaupt möglich.

Die meisten Spieler hatten in ihrer ersten Partie Probleme mit den beiden Punkteberechnungen, weshalb ich nochmals dezidiert darauf eingehe. Die Wertermittlung eines Gebäudes (Einhaltung des Bauplans und Verwendung von Materialien) hat nichts mit eigentlichen Siegpunkten zu tun, sondern dient lediglich zur Bestimmung, wer die wichtigen Auszeichnungen in Gold, Silber und Bronze erhält. Man kann sich stattdessen (oder besser noch: zusätzlich) darum bemühen, den einen oder anderen Preis abzusahnen. Gleichstände werden in beiden Fällen übrigens mit den zwei anfangs beiseite gelegten Würfeln aufgelöst, indem berücksichtigt wird, wer mehr von diesen "begehrten Baumaterialien" verwendet hat.

Nachdem sich die Spieler aus einem gemeinsamen Würfel-Pool bedienen, kommt es zwangsläufig zu Interessensüberschneidungen. Die Sichtschirme sorgen dafür, dass die Interaktion allerdings nur indirekt erfolgt. Mit einem guten Gedächtnis kann man die Absichten der Mitspieler errahnen und gegebenenfalls konteragieren, wenn es sich mit den eigenen Vorhaben deckt. Trotz-

dem bleibt ein Überraschungseffekt, wenn am Ende einer Runde alle Spieler ihre Sichtschirme hochheben. Für ein taktischer geprägtes Spiel empfiehlt sich, die Sichtschirme wegzulassen. Nicht jedem gefällt jedoch die damit verbundene destruktivere Spielweise.



Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler ausgelegt. Sowohl die Anzahl der Würfel in der gemeinsamen Auslage als auch die der Auszeichnungen wird an die jeweilige Spielerzahl angepasst. Im Spiel zu zweit sorgt ein Regelpassus dafür, dass sich der Würfelpool stärker verändert. Während seines Zuges nimmt der Spieler einen Würfel und entfernt einen weiteren aus der Auslage. So funktioniert das Spiel in jeder Besetzung gleich gut, obwohl ich persönlich das Spiel zu dritt oder viert bevorzuge.

Beim Spielmaterial gefallen mir sowohl die gute Qualität (Würfel in vier Farben, Beutel, Spielkarten, etc.) als auch die grafische Gestaltung, vor allem jene der Blueprints-Karten. Der Preis ist daher für ein Spiel in dieser Schachtelgröße zwar nicht billig, aber durchaus angemessen. Somit kann ich für "Blueprints" eine uneingeschränkte Em-

fehlung aussprechen. Nur die Altersangabe (ab 14 Jahren!) verwundert mich etwas. Ein so lockeres, unterhaltsames Spiel, das schnell erklärt und flott gespielt ist, und das auch keine strategischen Überlegungen abverlangt, ist ohne weiteres bereits Kindern ab 9 oder 10 Jahren zuzutrauen.

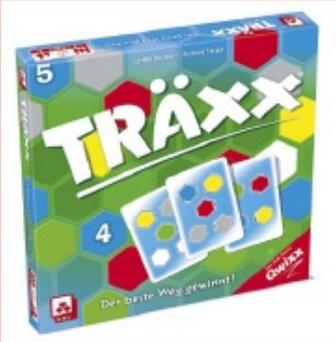
Zum Abschluss noch eine kleine Erklärung, was "Blueprints" sind. Als Blaupause bzw. Diazotypie bezeichnet man ein Positiv-Verfahren mit UV-Licht empfindlichem Papier, bei dem dunkle Stellen einer Vorlage auf einem hellen Träger nach Reaktion mit Ammoniak-Dämpfen ebenfalls dunkel werden. Dieses Verfahren war für die Vervielfältigung von technischen Zeichnungen besonders geeignet und deshalb in den Ingenieurwissenschaften bis etwa 1990 weit verbreitet.

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch dem nächsten Spiel könnte man leicht ein Thema überstülpen: den Bau von Eisenbahnstrecken durch verschiedene Landschaften mit dem Ziel, möglichst viele Bahnhöfe zu erreichen. In der vorliegenden Form bleibt es aber gewollt sehr abstrakt. Gut so...



Titel: Träxx
von Steffen Benndorf
& Reinhard Staupe
Verlag: NSV
Jahrgang: 2015
für 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten
Preis: Euro 13,90

Einleitung

Ich weiß nicht, woher das stammt, aber das Doppel-X scheint momentan recht "in" zu sein. Laut Duden gehört ja das "X" nicht zu den Konsonanten, die in der deutschen Sprache verdoppelt werden können (b, d, f, g, l, m, n, p, r, s und t). In Spieltiteln kommt dies aber immer wieder vor, sogar prämierte Spiele sind betroffen, wie "Qwixx" oder "Abluxxen". So betrachtet also recht gute Voraussetzungen für "Träxx".

Beschreibung

Von den Spielregeln her ist "Träxx" genauso schnell erklärt wie die beiden erwähnten Spiele. Der Einstieg ist vielleicht sogar noch ein bisschen einfacher. Jeder Spieler erhält eine eigene laminierte Tafel, auf der fast 60 Sechseckfelder in sechs verschiedenen Farben kunterbunt angeordnet sind. Zusätzlich bekommt jeder einen abwischbaren Stift (non-permanent). Bis auf 15 Karten, die anfangs gründlich verdeckt gemischt werden, ist das dann auch schon alles, sowohl was das Spielmaterial als auch an Spielvorbereitung anbelangt.

Der Spielablauf ist ebenfalls recht simpel. Pro Spielzug wird die oberste Karte des Kartenstapels aufgedeckt. Jede Karte zeigt 4 bis 5 Felder, wobei nur auf den sechs Karten mit je 5 Feldern je eine Farbe doppelt vertreten ist. Alle Spieler können nun die abgebildeten Farbfelder auf ihrer Tafel zur Erweiterung ihrer Strecke nutzen, und zwar beliebig viele davon (auch nur eins oder gar keins) und in beliebiger Reihenfolge, indem sie mit dem Stift durchgehende Linien von Sechseckfeld zu Sechseckfeld ziehen. Das

Streckennetz darf dabei in jeder Runde grundsätzlich nur an einem (beliebigen) der beiden vorhandenen Enden verlängert werden.

Zehn der Felder weisen Zahlen auf, nämlich von 1 bis 10, gleichmäßig über die ganze Tafel verteilt. Wenn ein Spieler ein Zahlenfeld mit seiner Strecke erreicht, sagt er dies laut und deutlich an. Ist er der erste Spieler, der diese Zahl erreicht, darf er sich auf seiner Wertungsleiste die volle Punktezahl notieren. Wurde hingegen die entsprechende Zahl bereits in einer vorherigen Runde von einem anderen Spieler notiert, gibt es nur mehr die halbe Punktezahl (eventuell aufgerundet) dafür.

Das Spiel endet, sobald alle 15 Karten aufgedeckt und ausgeführt wurden. Jeder Spieler addiert nun alle Pluspunkte, die er im Spielverlauf in seiner Wertungsleiste notiert hat. Für jedes Feld, das ein Spieler auf seiner Tafel mit seiner Strecke nicht erreicht hat, zieht



Fortsetzung von "Träxx"

er einen Minuspunkt ab. Der Spieler mit dem besten Punktergebnis gewinnt das Spiel.

Fazit

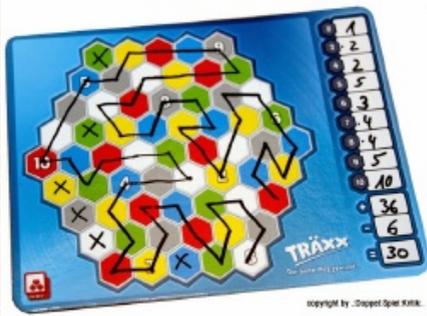
"Träxx" könnte man - nicht nur wegen seines Titels (engl. "tracks" bedeutet Gleise) - als eine Art Eisenbahnspiel bezeichnen, wenn auch als ein sehr abstrahiertes, minimalistisches. Mit etwas Phantasie könnte man in den unterschiedlichen Farben verschiedene Geländearten erkennen, und in den Zahlenfeldern Bahnhöfe, die es anzuschließen gilt.

Jeder Spieler baut dabei nur eine durchgehende Strecke, ohne Weichen, ohne Abzweigungen, ohne Nebenstrecken, etc. Gerade dies sorgt für knifflige Entscheidungen, muss man doch höllisch aufpassen, seine Linie nicht in Sackgassen zu führen, was die Optionen für die weiteren Spielzüge drastisch reduziert.

Das zufällige Aufdecken der Karten bringt naturgemäß einen beträchtlichen Glücksfaktor sich. Trotzdem kann man dem mit Berücksichtigung der Wahrscheinlichkeiten und einem guten Gedächtnis, was noch an

Karten verfügbar ist, entgegenwirken. Und wenn das nichts hilft, dann zockt und spekuliert man halt ein bisschen. Ein gelungener Kniff ist das Wettrennen um die Zahlenfelder, der für mehr Interaktion in den ansonsten eher solitären Spielablauf bringt. "Träxx" ist daher nicht so banal, wie es auf

bei einer einzigen Partie, Revanchepartien sind hier die Regeln, und nicht die Ausnahme. So gesehen ist "Träxx" ein ideales Spiel, um sich für einen längeren Spieleabend aufzuwärmen oder ihn gemütlich ausklingen zu lassen. Aber auch für ein schnelles Spiel zwischendurch oder um selbst Spiele muffel zu konvertieren, kann man "Träxx" einfach uneingeschränkt empfehlen.



den ersten Blick erscheint, bleibt aber trotzdem ein lockeres Spielchen, das die grauen Zellen nicht übermäßig beansprucht.

Das Spielmaterial funktioniert bestens, was man nicht von jedem Spiel behaupten kann, welches auf non-permanente Stifte und abwischbare Pläne baut. Dass man bewusst auf eine thematische Einkleidung verzichtet und alles in neutralen Formen und Farben gestaltet hat, passt sehr gut zur Verlagslinie, welche sich mit "Qwixx" und neuerdings mit "The Game" eher dem abstrakten Spiel verbunden sieht.

Genau wie diese beiden Spiele bedarf auch "Träxx" nur wenigen Worten Erklärung. Mit einer Spieldauer von selten mehr als 15 Minuten bleibt es selten nur

Träxx

Game News -
Wertung



Notenskala

♣♣♣♣♣♣ Spitze!

♣♣♣♣♣ sehr gut

♣♣♣♣ gutes Spiel

♣♣♣ so lala

♣ schwach

Game News - Spielekritik

Dass das letzte Spiel auf jeden Fall abstrakt ist, garantiert schon der Titel. Tja, Kniffel verpflichtet eben...



Titel: Kniffel Master
Spielart: Würfelspiel
von Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten
Preis: ca. Euro 19,-

Einleitung

1956 wurde "Yahtzee" von E.S. Lowe auf den Markt gebracht; 1973 E.S. Lowe von Milton Bradley aufgekauft. Bis dahin wurden weltweit bereits 40 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Da Hasbro 1984 wiederum Milton Bradley übernahm, wird Yahtzee nun von Hasbro angeboten. Laut Hasbro werden zurzeit jährlich 50 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Schmidt Spiele vertreibt das Spiel seit 1972 unter dem

Namen "Kniffel" im deutschsprachigen Raum.

Hey, Franky! Willst du wirklich dein ganzes Renommee als Spielekritiker aufs Spiel setzen? Als seriöser Rezensent hat man sich doch ausschließlich mit originären, hochstrategischen Taktikspielen und neuartigen Spielideen zu beschäftigen! Und du vergebend tatsächlich ein paar Zeilen für so was Banales, für solchen Mainstream-Schrott? So schlimm ist es dann doch nicht. Nachdem ich die Auto-rennennen des vorliegenden Spiels gelesen habe, sind meine Bedenken augenblicklich weggewischt, und mein ruhiges Gewissen wieder hergestellt.

Spielbeschreibung

"Kniffel Master" heißt das Spiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling. Und wo Kniffel draufsteht ist natürlich auch Kniffel drin. Soll heißen: Auch hier wird mit 5 normalen Sechsseitern gewürfelt, um aus dem Würfelpoker bekannte Kombinationen zu erzielen. Was aber komplett fehlt, ist ein Block o. ä. zum Notieren der erzielten Kombinationen.

Stattdessen bekommt jeder Spieler eine Ablagetafel sowie vier Punktemarker in der dazu passenden Farbe.

Auf der linken Seite der Tafel befindet sich eine Aufgabenleiste, auf der rechten Seite sechs Zahlenreihen und am unteren Teil eine Münzleiste. Alle sieben Reihen weisen acht Löcher auf. Zusätzlich sind an allen vier Rändern der Tafel Einkerbungen, an denen Sterne - eine Art Siegpunkte - angelegt werden können.

Das Würfeln passiert genauso wie man es von "Kniffel" schon kennt. Wer an der Reihe ist, kann bis zu dreimal würfeln. Nach jedem Wurf kann er sich frei entscheiden, welche und wie viele Würfel er behalten bzw. neu würfeln möchte. Spätestens nach dem 3. Wurf muss der Spieler aber das Ergebnis verwenden.

Und hier - bei der "Verwertung" des Würfelergebnisses - unterscheidet sich "Kniffel Master" deutlich vom normalen Kniffel. Eine von vier möglichen Aktionen kann der Spieler anschließend ausführen:

A.) Er kann eine Aufgabe erfüllen, wenn er das passende Ergebnis zu einer der sechs angegebenen Aufgaben erwürfelt hat. Als Belohnung legt er - je nach Aufgabe - 1 bis 3 Sterne seitlich links an die entsprechende Aufgabe an.

B.) Er kann das Ergebnis

Fortsetzung von "Kniffel Master"

für 1 oder 2 Zahlenreihen verwenden. Für 2 oder mehr gleiche Zahlen kann er den Punktemarker in der entsprechenden Reihe einsetzen und um die Würfelanzahl nach rechts bewegen. Dabei kann er maximal drei Zahlenreihen gleichzeitig eingesetzt haben. Erreicht er mit einem Punktemarker das achte und letzte Feld einer Zahlenreihe, hat er diese abgeschlossen und darf einen Stern rechts an die jeweilige Reihe anlegen.

C.) Er kann das Ergebnis in der Münzreihe verwenden. In dieser Reihe werden üblicherweise Ergebnisse eingetragen, die nicht auf andere Weise verwendet werden können, wie zum Beispiel Paare von bereits abgeschlossenen Zahlenreihen oder schon erfüllte Aufgaben, aber auch Überhänge aus soeben abgeschlossenen Zahlenreihen. Am wichtigsten ist jedoch ihre "Wettlauf"-Funktion, also jene Bonusfelder, die man dafür erhält, eine bestimmte Aufgabe oder Zahlenreihe als Erster (2 Münzfelder) oder als Zweiter (1 Feld) zu beenden.

D.) Er kann das Ergebnis in einer Zahlen- und in der Münzreihe verwenden.

Sobald ein Spieler 15 oder mehr Sterne an seine Ablage angelegt hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Wer dann

die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Fazit

Ist "Kniffel" noch ein typisches Würfelzockerspiel alter Schule, fügt "Kniffel Master" dem noch eine tak-



tische Komponente hinzu. "Kniffel" kann man ohne weiteres auch solitär spielen, wenn man Zeit und Lust, aber keine Mitspieler hat. Man würfelt eben und versucht halt, eine möglichst hohe Endsumme zu erreichen oder seinen "Highscore" zu verbessern. "Kniffel Master" hingegen erfährt seinen Reiz hauptsächlich durch die Kompetition, aus dem Wettrennen um die Sterne.

Würfelglück ist natürlich noch immer vorhanden, die Würfel haben nach wie vor ihren eigenen Willen. Wem das Glück hold ist, wer nach Belieben Kniffel (5 gleiche Zahlen) würfelt, was mit stolzen 3 Sternen belohnt wird, der hat selbstverständlich viel größere Chancen auf den Sieg als ein Pechvogel, der seine noch so gut geplanten Aktionen und Kombinationen einfach nicht schafft. Speziell bei den Aufgaben, die

stets alle 5 Würfel benötigen und den Spieler mit sofortigem Sterngewinn belohnen, spielt Fortuna eine gewichtige Rolle. Aber dies kann man keineswegs als Spieldesign-Fehler abtun, das liegt schließlich in der Natur eines Würfelspiels.

Und doch: Bei "Kniffel Master" kommt es nun verstärkt darauf an, auch taktisch geschickt vorzugehen. Dazu gehört etwa, die Ablagetafeln seiner Mitspieler im Auge zu behalten, ihre Möglichkeiten mit zu berücksichtigen, etc. Interaktion kommt vor allem beim Wettlauf vor, da es gilt, Aufgaben bzw. Zahlenreihen noch vor den anderen zu erfüllen. Gerade bei Letzteren kann man auf den Tafeln genau den Fortschritt jedes Spielers beobachten, und vielleicht dementsprechend reagieren, so es die Würfelwürfe zulassen.

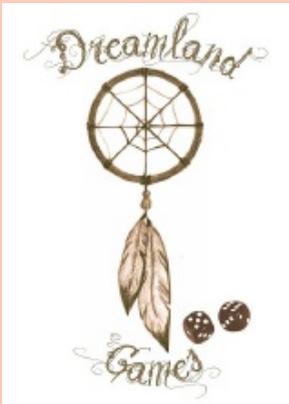
Noch ein paar Bemerkungen zur Münzleiste: Zwei Bonusfelder darauf vorzürücken hört sich zwar nach nicht viel an, kann aber den entscheidenden Unterschied ausmachen. Übrigens kann man die Münzleiste mehr als einmal abschließen (maximal fünfmal), wofür man jedes Mal einen Stern einheimst. Während beim ersten Mal die vollen 8 Felder gezogen werden müssen, sind es beim zweiten Mal nur mehr 7 Felder, dann 6, etc.

"Kniffel Master" kann man deshalb als ein

Fortsetzung von "Kniffel Master"

gelungenes taktisches Würfelspiel betrachten. Während "Kniffel" in unseren Spielrunden eher links liegen gelassen wird (ich kann mich kaum daran erinnern, es auf unseren Spieltischen gesehen zu haben), lockt "Kniffel Master" sowohl Gelegenheits- als auch Vielspieler an den Tisch, lädt zum lockeren Spielen zwischen-durch ein, passt ausgezeichnet als "Appetizer" oder "Digestif" und begeistert sogar ansonsten Kniffel-phobe Spieler.

Wenn es etwas zu bemängeln gibt, dann am Spielmaterial. Die grafische Gestaltung geht noch ganz in Ordnung. Als rein abstraktes Spiel benötigt



Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Was immer du suchst, du wirst es bei Dreamland-games finden.

Unter www.dreamland-games.at bieten unsere Spielkollegen mehr als 10.000 Artikel an. Es geht

"Kniffel Master" auch nicht die Feder eines Franz Vohwinkels oder den Pinselstrich eines Michael Menzels, dafür aber schön übersichtliche Ablagetafeln, welche das Spiel fast von selbst erklären. Die Sterne haben bei uns allerdings für Kritik gesorgt, denn die Einkerbungen an den Rändern erweisen sich in der Praxis als suboptimal. Sie verhindern nämlich nicht das leichte Verrutschen, sodass wir in unseren Partien die eroberten Sterne lieber auf die entsprechenden Felder der Tafel legen.

Trotzdem kann ich das Spiel insgesamt ohne schlechten Gewissens empfehlen. Wolfgang Kramer & Michael Kiesling haben bewiesen, dass man mit klugen Regelände-run-

vom Kinderspiel und Familienspiel, bis hin zum Strategiespiel, Table-top zum Rollenspiel. Aber auch jede Menge Zubehör haben sie im Programm und dürfen auch stolz behaupten, die Einzigen zu sein, die auch die Promos der CATAN GmbH im Programm haben.

Da die beiden auch immer wieder bei unseren Spieleabenden zu Gast sind, könnte ich sagen, das ist der Online Handel zum Angreifen. Die beiden haben ein richtig gutes Fachwissen, geben gerne Empfehlungen ab, sind gute Erklärbaren und bringen auch immer wieder selbst Etwas aus Ihrem Demofundus mit, um es ausprobieren zu können.

gen auch aus einem etwas angestaubten Würfelklassiker noch ein in unserer Zeit attraktives Spiel machen kann. Und damit ist meine Kritiker-Ehre hoffentlich wieder hergestellt...

A handwritten signature in black ink that reads "Wally".

Game News-
Wertung



„Den Verlag kenn ich nicht“ ist eine Aussage, die gibt's bei Ihnen nicht.

Also schaut vorbei auf ihrer Seite, meldet euch an. Auch der Newsletter bietet immer wieder interessante Neuigkeiten wie Angebote, Neuheiten und wo sie anzutreffen sind. Es sei gleich angemerkt, sie sind viel unter-wegs und wir von den Knobellrittern freuen uns, sie immer wieder bei uns zu haben. Sie gehören im Linzer Raum schon zum Club der Spieler.

Ganz nach ihrem Motto:
SPÜ WOS G'SCHEIDS!!

p.S.: Die Preise bei den Spielerezeptionen der Game News sind jene, die Ihr bei Dreamland Games erhält!



Kunstfilm
Deutschland 2014
Regie: Julian Gupta & Johannes Berger
Queen Movies
Dauer: ca. 25 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

Anfang des 20. Jahrhunderts sorgte der Kubismus für eine der revolutionärsten Neuerungen der Kunst. Für diese neue Denkweise in der Malerei brachten Julian Gupta und Johannes Berger letztes Jahr eine Hommage in die heimischen Kinos. In „Cubo“ ist tatsächlich der Würfel die vorherrschende Form, welche äußerst kunstvoll und in sehr bunten Bildern in Szene gesetzt wird.

Der Streifen aus dem Filmstudio „Queen Movies“ zeigt uns das Wirken einer Handvoll Künstler, die -



dem Vorbild Pablo Picassos und Georges Braques folgend, mit bedachtem und effektivem Einsatz von Würfeln möglichst gewinnträchtige Kunstwerke schaffen. Prädikat: Künstlerisch wertvoll und unbedingt 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 Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeit-schrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest,...)
- * Entwicklung neuer Spielei-

deen

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