

GÄNSEHAUT BEI GRUSELRITTERN

Halloween in Franky's Gruselkabinett am 4. Nov. '15 (S. 1)



279. Ausg. 29. Okt. '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Eigenreportage

Die Blätter färben sich herbstlich Orange, der Himmel immer früher abendlich Schwarz... Moment, an irgend-was erinnert mich dieses Farbschema.

Ach ja, Halloween steht ja wieder vor der Tür und damit auch scharenweise zukünftige kleine Zahnarzt-kunden. Da sich zu dieser Zeit auch in der Spieleszene vermehrt Witches und Alchemisten tummeln und diverse Kulte nach Kingsport zum Festival wandern, hat es bei uns Knobellrittern schon Tradition sich mit dem Thema auseinander zu setzen.

Ihr könnt Euch also am Mittwoch, den 4. November im malerischen - wenn auch magisch etwas übermäßig ausgestatteten - Lancre zur Hexe ausbilden lassen, mit Skor-pionschwänzen und Alraunwurzeln experimentieren, um Euer Ansehen als Alchemist zu steigern oder zwölf Monate lang als Hohepriester die Großen Alten beschwören. Oder aber ihr kommt direkt ab 18:30 Uhr ins Gruselkabinett des Dr. Frankystein.

Nicht bei allen dieser Unternehmungen wünsche ich Euch viel Erfolg, auf jeden Fall aber einen unterhaltsamen Abend,

Euer Oliver Koch

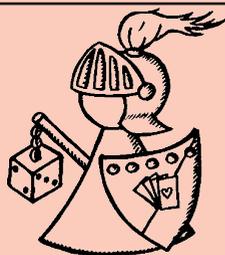


„AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO“ gewinnt knapp den Knobelpreis 2015 !

Die „Ritter der Knobelrunde“ haben entschieden. Mit nur einer Stimme Vorsprung auf „Vienna“ von unserem Johannes konnte sich „Auf den Spuren von Marco Polo“ von Daniele Tascini & Simone Luciani (Hans im Glück) den Titel sichern.

HAGAR

DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

Spieletage des Landes

Oberösterreich entfallen!

Wie wir leider erfahren mussten, wird es heuer keine Spieletage des Landes OÖ im Ursulinenhof Linz geben. Wahrscheinlich ist die Veranstaltung den finanziellen Einsparungen der Landesregierung zum Opfer gefallen, wozu sicher auch die Landtagswahlen beigetragen haben. Wir hoffen, dass dieses größte Spielefest in Oberösterreich nächstes Jahr wieder über die Bühne geht.

Sorgen um die oö. Spielszene sind aber nicht angebracht. Es gab heuer so viele Spielveranstaltungen wie noch nie, und auch das Publikumsinteresse an Game Stage, LinzCon, Traun-

Con, Helden-Con, Spielefestival und den zahlreichen Spielesfesten ist enorm, was für eine aktive Szene und engagierte Veranstalter und Organisatoren spricht.

Klubmeisterschaft 2015

Auf dem Spielekalender 2015 ist als Datum für die Klubmeisterschaft der 27.12. angegeben. Diesen Termin müssen wir leider korrigieren. Neu-er Termin: Samstag, 2. Jänner 2015, ab 14:00 Uhr. Selbstverständlich ist wieder unser frisch gebackener Knobelpreis-Träger das Meisterschaftsspiel, also „Auf den Spuren von Marco Polo“ (> Seite 1).

„À la carte“-Preis 2015 an MACHI KORO

Die Auszeichnung für das beste Kartenspiel des Jahres, gekürt vom Spiefachmagazin „Fairplay“, ging heuer an das Spiel „MACHI KORO“ von Massao Suganuma (Kosmos Verlag). Wir gratulieren!

Hall of Games

Stichtag für das Email-Voting für unsere „Hall of games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. November 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

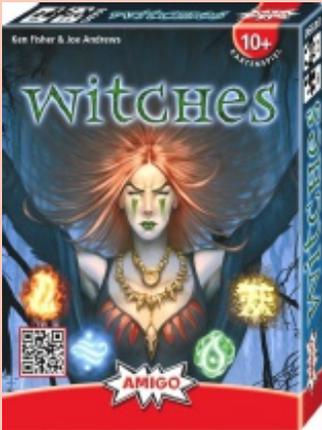
Zwischenstand

Aus einem spannenden Dreikampf um die Krone ist in den letzten beiden Monaten eine Solovorstellung geworden. Reinhold dürfte seinen Thron verteidigen können, und auch die anderen Platzierungen sind fast schon fix:

1. König Reinhold	263,5
2. Prinz Franky	248
3. Herzog Gerhard	210,5
4. Marquis Jakob F.	185
5. Knappe Christoph	162
6. Marquis Udo	145,5
7. Earl Oliver K.	130
8. Baron Andreas H.	121
9. Prinzessin Ute	107,5
10. Baron Thomas L.	102,5
11. Earl Johannes	101,5
12. Königin Nicole	87
13. Graf Josef	58

Game News - Spielekritik

Halloween - das ist ja auch das Fest für Hexen. So betrachtet ist das folgende Spiel gar nicht so unpassend zum Thema unseres nächsten Spieleabends...



Titel: Witches
Kartenstichspiel
von Ken Fisher & Joe Andrews
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2014
für 3 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 10,-

Einleitung

Warum heißt das Spiel "Witches"?

Zum einen kommen darin Hexen vor, ihnen wird sogar eine wesentliche Rolle im Stichspiel zuteil. Zum anderen suchte der Verlag natürlich eine gewisse Nähe zu ihrem erfolgreichen Verkaufsschlager "Wizard", was im Übrigen auch mit einer ähnlichen grafischen Gestaltung unterstrichen wird.

Die Erfahrung in ver-

schiedenen Spielgruppen lässt in mir allerdings den Verdacht aufkeimen, dass ein weiterer Grund zumindest mitentscheidend für die Titelgebung gewesen sein könnte: Die phonetische Ähnlichkeit zu einem gewissen Schimpfwort, das mit einem "B" anfängt...

Spielbeschreibung

"Witches" ist also - wie schon erwähnt - ein Stichspiel. Wenn auch auf den Karten Goblins, Pygmäen, Mongolen und Indianer abgebildet sind, so lassen sich doch recht deutlich 4 Farben - die Landschaften Vulkanland (rot), Regenwald (grün), Wüstensteppe (gelb) und Sturmgebirge (blau) - erkennen. Die Werte der zugehörigen Völker gehen von 0 bis 14.

Diese 60 Charakterkarten werden für jede Stichrunde gleichmäßig unter den 3 bis 5 Spielern verteilt. Vor dem eigentlichen Stichspiel schieben die Spieler noch einen Teil ihrer Kartenhand - je nach Spielerzahl 2 bis 4 Karten - verdeckt zu einem Mitspieler, mal dem linken Nachbar, mal dem rechten Nachbar, mal ihrem Gegenüber.

Im Stichspiel herrscht Farbzwang. Die angespielte

Farbe muss also - wenn möglich - bedient werden. Wer nicht bedienen kann, darf jede beliebige Handkarte spielen. Den Stich gewinnt der Spieler, der in der angespielten Farbe den höchsten Wert gespielt hat.

Stichgewinne sind aber nicht unbedingt als positiv zu betrachten. Einige der Charakterkarten - vor allem die roten Vulkankarten - weisen nämlich Feuerpunkte auf. Diese zählen als Minuspunkte und wollen deshalb tunlichst vermieden werden. Am Ende jeder Runde werden die Feuerpunkte der gesammelten Stiche gezählt und in den Punkteblock eingetragen.

Es gibt noch ein paar Sonderkarten, wie die Zauberer (Wert 0) und vor allem die dem Spiel ihren Titel verleihenden Hexen (Wert 11). Deren Fähigkeiten wirken sich aber nicht auf die allgemeinen Spielregeln aus, sondern nur auf die Abrechnung am Ende einer Runde, weshalb ich es hier an dieser Stelle bei einer Erwähnung möchte. Erst im Fazit möchte ich näher darauf eingehen, weil sie starken Einfluss auf das Spielgefühl haben.

Das Spiel endet, sobald ein oder mehrere Spieler 70 oder mehr Feuerpunkte er-

Fortsetzung von "Witches"

reicht haben. Der Spieler mit den wenigsten Feuerpunkten gewinnt.

Fazit

Ich kann mich erinnern, dass ich als Kind mit meinen Eltern und meiner Schwester oft ein Spiel namens "Herzeln" gespielt habe. Man benötigte nur ein normales französisches Blatt mit 32 Karten, und alle Herz-Karten zählten am Ende negativ. Laut Spielregel der Wiener Fa. Piatrik geht das originale "Herzeln" zwar über 8 Touren mit unterschiedlichen Vorgaben und Bedingungen, im Familienkreis haben wir aber anscheinend stets eine sehr vereinfachte Version gespielt.

Trotzdem sind die Parallelen zu "Witches" durchaus gegeben, denn hier sind es nun die Feuerpunkte, die jeder scheut. Taktisch ergibt dies klarerweise einen Riesenvorteil, wenn man wenige oder gar keine Stiche macht. Ein "negatives" Spielgefühl also, das der gelernte österreichische Kartentippler vom Bauernschnapsen und Tarockieren (z. B. "Bettler") zur Genüge kennt.

Diese simplen Grundregeln werden bei "Witches" durch ein paar Besonderheiten aufgepeppt. Die bereits erwähnten Zauberer etwa unterliegen nicht dem Bedien-

zwang, können also auch dann gespielt werden, wenn man eigentlich die angespielte Farbe bedienen könnte. Praktisch, um einem ungeliebten Stich doch noch zu entgehen. Nur eine Sache stört in diesem Zusammenhang etwas: Die Null ist bei den Zauberern zwar in neutralem Weiß gehalten, ich hätte mir aber trotzdem noch eine deutlichere Unterscheidung von



den anderen Karten ihrer Farbe gewünscht, um Unklarheiten von vorneherein auszuschließen.

Noch verflixter sind die Pygmäenköönigin und alle vier Hexen mit dem Wert 11, welche unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen. Die Wasserhexe (grün 11) etwa bringt gleich 5 Feuerpunkte, wenn man sie in seinen Stichen hat, die Pygmäenköönigin (grün 12) sogar deren 10! Die Erdhexe (gelb 11) wiederum verringert die Feuerpunkte in den eigenen Stichen um bis zu 5 Punkte. Die Feuerhexe (rot 11) zählt zwar selbst keinen Feuerpunkt, dafür verdoppelt sie die Feuerpunkte aller anderen Feuerkarten (bis zu einem Maximum von 15 Punkten). Und die Lufthexe (blau 11) neutralisiert sowohl die Wasserhexe als

auch die Pygmäenköönigin, reduziert deren Punkte also auf 0.

Diese Sonderkarten sorgen daher für besondere Stiche und knifflige Situationen, und wirbeln das ansonsten so geordnete Geschehen schon mal einigermaßen durcheinander. Das Tüpfelchen auf dem i stellt für mich aber die fast schon geniale Regel für die Feuerzauber dar. Wenn es nämlich einem Spieler gelingt, sämtliche Feuerkarten und irgendeine der beiden grünen Sonderkarten (Wasserhexe bzw. Pygmäenköönigin) in seinen Stichen zu sammeln, wird die Punkteverteilung komplett auf den Kopf gestellt. In diesem Fall erhält

der erfolgreiche "Sammler" null Punkte aufgeschrieben, stattdessen erhalten alle seine Mitspieler die entsprechenden Minuspunkte notiert. Je nach Art des Feuerzaubers geht es hier um 20 (nur die Wasserhexe), 25 (nur die Pygmäenköönigin) oder gar 30 Feuerpunkte (beide Karten).

Auch wenn das - meiner Erfahrung nach - höchstens einmal pro Partie vorkommt, so sollte diese "Gefahr" doch stets beim Ausspielen bedacht werden. Wer einen Feuerzauber beabsichtigt, sollte dies nicht von Beginn an offensichtlich machen, ansonsten versuchen sofort alle Gegner gemeinsam, das Vorgehen zu vereiteln. Unauffällig kommt man eher ans Ziel, da sich an

Fortsetzung von "Witches"

anfanga meist jeder freut, seine Feuerkarten irgendwie loszuwerden. Wie auch immer, stellt dies auf jeden Fall eine zusätzliche taktische Herausforderung dar. die aufgrund des großen Risikos, aber auch wegen des möglichen hohen Gewinns für viel Spannung sorgt.

Die Grundregeln mögen vielleicht keine große Innovation darstellen. Zusammen mit den Sonderfähigkeiten der Hexen und der kniffligen Challenge eines Feuerzaubers ergibt dies jedoch ein recht reizvolles Kartenspiel bzw. Stichvermeidungsspiel, das

sich doch ein wenig aus der Masse der üblichen Stichspiele hervorhebt. Da es zwischen vier und acht Runden dauern kann, bis ein Spieler 70 Feuerpunkte erreicht, schwankt die Spieldauer zwischen 30 und 45 Minuten. in Minimalbesetzung gefällt mir "Witches" am wenigsten. Erst ab 4 Spielern entwickelt das Spiel meiner Meinung nach seinen vollen Reiz und empfiehlt sich als durchaus unterhaltsames Kartenspiel für Jedermann.



Wally



HALL OF GAME

Boring, langweilig, faaaaad...

Die ersten vier der Wertung sind genau dieselben wie beim letzten Mal! Nach wie vor führt AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO, dahinter noch immer FIVE CROWNS vor ISTANBUL und SUSHI GO! Nur VIENNA musste sich aus den Top Five verabschieden und Platz machen für TRÄXX (ex aequo 4.). Es scheint so, als hätten sich die Ritter der Knobelrunde auf ihre Favoriten festgelegt.

Aber das wird sich ändern, so viel kann ich schon garantieren! Bereits bei der nächsten Wertung können sogar drei Spiele gleichzeitig in unsere „Hall of Games“ aufsteigen: AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO, FIVE CROWNS und ISTANBUL! Ein absolutes Novum! Und dann sind die Knobelritter gefragt, sich für andere Spiele einzusetzen, neue Lieblingsspiele zu finden. Gott sei Dank fand vor kurzem die Spielemesse in Essen statt, und so ist jetzt Platz genug für die eine

oder andere interessante Neuheit. Schon die beiden Neuvorschläge - DIE PORTALE VON MOLTHAR (Johannes lässt grüßen!) und SCOVILLE - sind brandneue Spiele. Ich bin mir sicher, dass schon am kommenden Mittwoch einige neue Spiele ausprobiert werden können...

Rausgefallen sind hingegen überraschend zwei eigentlich hochgelobte Spiele: MURANO und ORLÉANS. Aber wer weiß, vielleicht gibt es ja ein Comeback...

Wertung:

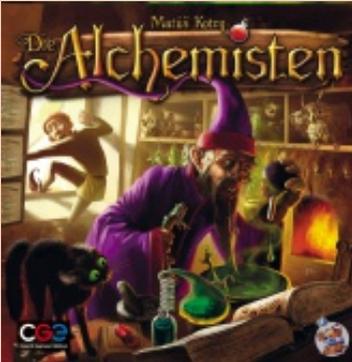
1. ... Marco Polo 8/+ 12/- 0/20/ =
2. Five Crowns 5/+ 12/- 0/17/ =
3. Istanbul 3/+ 8/- 0/11/ =
4. Sushi Go! 2/+ 8/- 1/ 9/ =
Träxx 2/+ 7/ -0/ 9/ +
6. Mage Knight 1/+ 6/ -0/ 7/ +
7. Vienna 2/+ 4/ -0/ 6/ -
Die Stauer 1/+ 5/ -0/ 6/ +
9. Patchwork *1/+ 4/ -0/ 5/ +
10. La Granja 2/+ 2/ -0/ 4/ -
Age of Discovery *1/+ 3/ -0/ 4/ +

12. Orléans 2/+ 1/ -0/ 2/ ---
13. Murano 2/+ 0/ -0/ 2/ ---

Vorschläge: Die Portale von Molthar (2 x), Scoville (2 x)

Game News - Spielekritik

Also, so richtig gruselig ist das nächste Spiel eigentlich nicht. Trotzdem: Zauberer, welche dubiose Tränke brauen, passen immer zu „Halloween“!



Titel: Die Alchemisten
Autor: Matús Kotry
Verlag: Czech Games
Vertrieb: Heidelberger
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 13 Jahren
Dauer: 2 bis 3 Stunden
Preis: Euro 37,90

Wenn man Kupfer mit Ammoniak zusammenschüttelt, entsteht eine Flüssigkeit von tiefblauer Farbe, dem angeblich schönsten Blau der Welt. Für den Laien mag dies wie ein kleines Wunder erscheinen. Wenn man sich aber in Chemie gut auskennt, und über die Gleichung $\text{Cu} + \text{NH}_3 = \text{Cu}(\text{NH}_3)_4$ Bescheid weiß, ist das Ergebnis keine Überraschung.

Auch beim Spiel "Die Alchemisten", das uns ins tiefe Mittelalter versetzt, als man noch keine Ahnung von Atomen und Molekülen hatte, entstehen durch das Mischen von schmackhaf-

ten Zutaten, wie Vogelkloven, Kröten, Pilze, Farne, Skorpione, u. ä. zu-nächst unerklärliche Tränke. Durch Kenntnis über den Aufbau dieser Zutaten werden die Resultate - ob Gift, Lähmungs- oder Heiltrank - aber auch hier vorhersehbar.

Jede Zutate enthält nämlich genau 1 alchemistisches Element, welches aus drei Teilchen besteht, die eine Farbe (rot, grün oder blau) und eine Ladung (+ oder -) haben. Um herauszufinden, welcher Trank gebraut wurde, sucht man nach einem großen Teilchen von Element 1 und einem kleinen Teilchen von Element 2, die in Farbe und Ladung übereinstimmen. Wenn zwei Elemente keine gemeinsamen Teilchen haben, neutralisieren sie sich und ergeben einen neutralen Trank. Klingt kompliziert, ist aber im Grunde genommen ganz einfach. Da man allerdings bei jeder Form von Experiment lediglich die Art des gebrauten Trankes erfährt, die durch das Mischen von 2 Zutaten entsteht, muss man daraus seine Schlüsse ziehen.

Dieses Prinzip aus Deduktion, Ausschlussverfahren und Kombination ist absolut faszinierend und wunderbar konstruiert.

Trotzdem genügt dies allein allenfalls für ein Solitärspiel, nicht aber für ein Mehrpersonenspiel, weshalb es selbstverständlich noch weitere Spielmechanismen geben muss. Die Lösung liegt im Worker Placement, das heißt die Spieler setzen Akti-onswürfel auf einem Spielplan ein, um bestimmte Aktionen durchführen zu können.

Auf dem Spielplan gibt es acht verschiedene Aktionsfelder. Eines der wichtigsten ist jenes, bei dem man neue Zutatekarten bekommt, schließlich verbrauchen sich Zutaten, wenn aus ihnen Tränke gebraut werden. Ein Akti-onsfeld erlaubt das "Transmutieren" von Zutaten in Goldmünzen, die für bestimmte andere Aktionen benötigt werden.

Zwei Aktionsfelder helfen, wichtige Erkenntnisse zu erlangen. Bei einem Test am Studenten erhält dieser eine Mixtur aus zwei Zutaten, woraufhin man die Art des entstehenden Gebräus erfährt. Während der Student anfangs bereitwillig Tränke schluckt, ist er nur mehr mit einem Goldstück zu überreden, sobald er den negativen Effekt eines Tranks erleben musste. Beim Feld "Trank trinken" braucht man hingegen nie-

Fortsetzung von "Die Alchemisten"

mals Gold zahlen, dafür muss man bei so einem gewagten Selbstversuch selbst die Folgen eines negativen Tranks in Kauf nehmen.

Nachdem "Die Alchemisten" aber nicht zu den kooperativen Spielen gehört, muss es irgendeine Möglichkeit zum Leistungsvergleich der Spieler geben. Hier geschieht dies in Form von Rufpunkten, die man auf verschiedenste Art und Weise erhalten kann. Am besten steigert man seinen Ruf durch das Aufstellen von Theorien. Ist man über die Zusammensetzung einer Zutat sicher (oder zumindest ausreichend sicher genug), sucht man das Aktionsfeld "Theorien publizieren" auf und zahlt ein Goldstück. Dann legt man das Plättchen, welches das vermutete alchemistische Element zeigt, zusammen mit einem eigenen Siegel auf das Zutat-Feld der Theorien-Tafel. Dies bringt schon mal einen sofortigen Rufpunkt ein, kann aber in Folge für noch weitere sorgen.

Theorien können sich aber - sei's wegen Irrtums, sei's wegen übertriebenem Risiko - durchaus auch als falsch herausstellen. In diesem Fall lohnt der Einsatz von Aktionssteinen auf dem Feld "Theorien widerlegen". Dem Zweifler winken gleich 2 Rufpunkte, wenn sich seine Skepsis als richtig herausstellt, während dem



Alchemisten mit seiner fehlerhaften Theorie ein Verlust an Rufpunkten droht.

Auf einem der beiden restlichen Aktionsfelder lässt sich entweder ein Trank verkaufen, womit sich - je nach versprochener und tatsächlicher Qualität - nicht nur gutes Gold verdienen, sondern vielleicht auch der eine oder andere Rückschluss ziehen lässt. Und das letzte Aktionsfeld schließlich erlaubt es, Artefakte zu kaufen. Artefakte sind zwar recht kostspielig, bringen aber je nach Art positive Effekte während oder wertvolle Rufpunkte am Ende des Spiels.

Nach sechs Runden kommt es zur Auflösung, und es werden noch Rufpunkte für Theorien vergeben, die sich als richtig herausgestellt haben bzw. Rufpunkte für falsche Theorien abgezogen. Jener Alchemist, der schlussendlich den meisten Ruf anhäufen konnte, gewinnt das Spiel.

Ein Spiel, bei dem eine zufällige, keinem Spieler bekannte Ausgangssituation festgelegt wird, und man in Folge Informationen erhält: Das ist ohne Spielleiter eigentlich gar nicht möglich. Doch wer übernimmt freiwillig für mehr als zwei Stunden diese Funktion, ohne selbst irgendwie aktiv am

Spiel teilnehmen zu können? Der tschechische Verlag "Czech Games Edition" bietet dafür eine fast schon geniale Lösung: Eine eigene, selbstverständlich kostenlose App.

Ich bin normalerweise als reiner "Analog"-Spieler kein Freund dieser neumoderne Techniken, die oft unnötig vom Spielerischen ablenken. Aber diese App - sie funktioniert nach Installation sogar offline! - ist einfach traumhaft. Einmal gestartet, kann sie für die verschiedensten Aktionen herangezogen werden, in denen Tränke gebraut werden. Dabei ist es einer Spielrunde freigestellt, ob sie die Fotofunktion zum Einscannen der Zutatenkarten hinter dem Sichtschirm nutzen will, oder lieber - empfehlenswert bei schlechtem Licht - die manuelle Eingabe.

Sicher: Das Spiel selbst wirkt durch viele, viele Details ziemlich kompliziert. Auf einige davon gehe ich erst gar nicht ein, um diese Rezension nicht zu überla-



Fortsetzung von "Die Alchemisten"

den. Besonders für den Neuling sind das eine Menge Informationen, die nur mit vollster Konzentration zu durchschauen sind. Die Spielregel gibt sich aber Mühe, dem Spieler die komplexen Mechanismen und Verschachtelungen ausführlich und verständlich näher zu bringen. In der ersten Spielrunde stehen außerdem (eigentlich logisch) nur fünf der acht Aktionsfelder zur Verfügung, was zu einem leichteren Einstieg verhilft.



Spieleerisch weiß "Die Alchemisten" hauptsächlich deswegen zu überzeugen, weil hier der Konkurrenzkampf zwischen den Spielern sehr gut auf den Punkt gebracht wird. So wird vor jeder Runde um die Reihenfolge der Aktionen taktiert. Wer früher dran ist, kann zuerst auf benötigte Zutaten zugreifen, gewünschte Artefakte erwerben und noch vor seinen Mitbewerbern Theorien veröffentlichen. Dafür werden Plätze weiter hinten in der Spielreihenfolge meist mit zusätzlichen Zutaten oder dem einen oder anderen Helfer - äußerst hilfreiche und positive Personen, wel-

che einen bestimmten Vorteil verschaffen - belohnt.

Das Kernelement des Spiels bildet aber auf jeden Fall das Publizieren von Theorien. Dabei bringt frühzeitiges Veröffentlichen doch so viele Vorteile, dass die Spieler veranlasst werden, manchmal auch noch nicht bestätigte Theorien zu riskieren. Schon die Publikation selbst wird mit einem Rufpunkt honoriert. Am Ende jeder Runde erhält zudem jener Spieler mit den meisten Siegeln auf der Theorien-Tafel (gilt auch für

unterstützte, von anderen Spielern ursprünglich aufgestellte Theorien!) einen Extra-Rufpunkt. Und schließlich verlangen Konferenztischchen am Ende der dritten bzw. fünften Runde unbedingt eine gewisse Anzahl an Siegeln, um nicht einen Rufverlust hinnehmen zu müssen. Wer das Risiko von Rufverlust durch widerlegte Theorien minimieren oder ganz vermeiden will, kann spezielle Siegel legen, mit denen man sich gegen die Polarität eines bestimmten Farbteil-chens absichern kann, bei Spielende bringen diese allerdings keine Rufpunkte ein. Auf jeden Fall sorgt

auch das Publizieren von Theorien für ein hohes Maß an Interaktion.

Die Kombination aus deduktivem Tüfteln und hochgradig interaktivem Arbeitereinsatzspiel ist neuartig, innovativ und äußerst gelungen. Die technische Unterstützung mit dem Smartphone ist einfach perfekt und erlaubt einen reibungslosen und doch ziemlich flotten Ablauf. Und auch das reichhaltige, hochwertige, schön gestaltete Spielmaterial weiß zu überzeugen. Kurzum: Mit "Die Alchemisten" liegt hier ein Spiel vor, das mich auf den ersten Blick begeistert hat, und das für mich zu den Besten im Jahrgang 2014/15 zählt. Eine ganz klare Empfehlung an den anspruchsvollen Spieler, der sich dieses spielerische Vergnügen auf keinen Fall entgehen lassen sollte.

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch wenn beim nächsten Spiel weder Hexen noch Zauberer vorkommen, ist der Gruselfaktor dennoch so hoch, dass die Spielekritik hier in dieser Halloween-Ausgabe gerechtfertigt ist...



Titel: Kingsport Festival
Würfelinsatzspiel
von Andrea Chiarvesio
& Gianluca Santopietro
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2014
für 3 bis 5 Spieler
Alter: ab 13 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Okay, ich gestehe. Ich bin eine Kulturbanause, ein literarischer Ignorant. Ich wusste weder, wer H. P. Lovecraft war, noch kannte ich seine Werke. Ich musste mich erst mit Hilfe von Wikipedia erkundigen. Nun weiß ich also, dass Howard Phillips Lovecraft (geb. am 20. August 1890 in Providence, Rhode Island; gest. am 15. März 1937 ebenda) ein amerikanischer Schriftsteller war. Schande über mich elenden Unwissenden.

Was, Sie kannten ihn ebenfalls nicht? Dann sind Sie mit großer Wahrscheinlichkeit kein Liebhaber von Gruselromanen, denn H. P.

Lovecraft gilt als einer der weltweit einflussreichsten Autoren im Bereich der phantastischen und anspruchsvollen Horror-Literatur. Auch im Brettspielbereich hat sich eine richtige Fangemeinde rund um die spielerische Umsetzung seines Universums gebildet. Meistens sind es kooperative Spiele, bei denen die Spieler die Rollen von Ermittlern übernehmen, welche in der Stadt Arkham versuchen, die Tore zu Anderen Welten dauerhaft zu schließen und die Menschheit somit vor dem Untergang zu bewahren.

"Kingsport Festival" dreht die Spielidee dabei allerdings komplett um. Ist ja auch nur allzu fair, wenn sich nach Jahrzehnten voll Herumgehacke und Mobbing (und nicht zu vergessen: Killing) mal jemand auf die Seite der armen, gepeinigten Wesen aus einer anderen Dimension stellt. Wir Spieler übernehmen bei "Kingsport Festival" nun die Rollen von Hohepriestern eines Schattenkults, deren Ziel es ist, Schrecken jenseits der Vorstellungskraft zu beschwören, um ein neues, düsteres, grausiges Kapitel in der Geschichte Arkhams zu schreiben.

In der Stadt Kingsport fin-

den wir alle Gebäude und Orte, die man sich in einer Stadt Anfang des 20. Jahrhunderts erwartet: Polizeiwache, Schule, Friedhof, Museum, Bibliothek, Theater, Rathaus, Krankenhaus, etc. Die Gebäude sind gleichmäßig auf dem Spielplan angeordnet, mit einem gruseligen Haus als Startpunkt in der Mitte. Die Gebäude sind mit Linien miteinander verbunden, welche für eine mögliche Ausbreitung von Bedeutung sind.

Der Spielplan zeigt uns außerdem noch mehrere Leisten. Auf der rund um den Spielplan verlaufenden Leiste werden die Kultpunkte (so werden hier die Siegpunkte genannt) festgehalten. Auf der linken Seite befindet sich eine Leiste für die Geistige Gesundheit, rechts eine andere für die Magiepunkte. Die Zugreihenfolge-Leiste und den Kalender finden wir am unteren Rand des Plans.

Rund um den Spielplan werden - in der Reihenfolge ihrer Nummerierung - die Tafeln Große Alte gelegt. Allein die Bezeichnung für diese Wesen ist schon ein Beweis, dass sie unsere Hilfe und Hochachtung verdienen, und dass die Vorgehensweise der Ermittler, jener selbsternannten "Ret-

Fortsetzung von "Kingsport Festival"

ter der Menschheit", einfach von einer gewissen Respektlosigkeit gegenüber dem Alter zeugt.

In der Schachtel finden sich Würfelchen, welche die Ressourcen darstellen: lilafarbene Würfelchen für "Übles", schwarze für "Tod" und rote für "Zerstörung". Sie werden nach Farben getrennt neben den Spielplan gelegt.

Auch jede Menge Karten müssen wir vorweg sortieren. So werden die Zauber-spruch-Karten in drei verschiedene Stapel (Übles, Tod und Zerstörung) aufgeteilt. Eine zufällig gezogene Szenario-Karte legt die Bedingungen und Regeländerungen für diese Partie fest. Vier Ermittlerkarten (je eine aus jedem der vier Stapel 1 bis 4) werden zusammen mit je einer Ereigniskarte verdeckt bereit gelegt. Manche Szenarien sehen zudem noch eine Festival-Karte vor, welche erst bei Spielende aufgedeckt wird und den Kultisten zusätzliche Kultpunkte beschaffen kann.

Schließlich werden noch wir Kultisten ausgestattet. Mit je 3 Würfel und 15 Scheiben in unserer Farbe, sowie je einem Ressourcenwürfel jeder Farbe machen wir uns auf unsere unheimliche Mission. Damit sind wir auch schon beim Spielablauf angelangt. Das Spiel geht über 12 Monate (= Runden), die in je sechs

Phasen untergliedert sind.

1. **Zugreihenfolge.** In dieser Phase wird gewählt. Die Würfel bestimmen die Zugreihenfolge, in der wir in dieser Runde agieren (niedrigste Würfelsumme zuerst, dann absteigend).

2. **Beschwörung.** In Zugreihenfolge beschwören wir die Großen Alten, indem wir 1 bis 3 Würfel auf eine freie Tafel legen, deren Nummer exakt der Summe der gewählten Würfelwerte entspricht, oder passen.

3. **Belohnung.** Haben alle Kultisten gepasst, erhalten wir "Geschenke" von den Großen Alten, die wir beschworen haben. Meist sind dies Ressourcenwürfel, aber auch andere Belohnungen, wie Kultpunkte, Magiepunkte oder Zauber-spruchkarten sind möglich.

4. **Ausbreitung.** Wir können unsere Ressourcen nutzen, um unseren Einfluss in der Stadt auszudehnen. In der ersten Runde besetzen wir das zentrale Haus, danach können wir uns nur entlang der Verbindungslinien weiter ausbreiten. Wir geben die geforderten Ressourcenwürfel ab, setzen eine unserer Scheiben auf das Gebäu-de und erhalten die angegebenen Kultpunkte.

5. **Angriff.** In einigen Runden tritt ein unerwartetes Ereignis ein, und ein furchtloser Ermittler versucht uns aufzuhalten. Jeder von uns vergleicht dessen Stärke mit seiner in-

dividuellen Stärke (aus Gebäuden, Zaubersprüchen, etc.). Je nach Ergebnis erhalten wir eine Belohnung (Sieg) oder eine Bestrafung (Niederlage).

6. **Zeit.** Zum Abschluss einer Runde bewegen wir den Zeitanzeiger auf dem Kalender um ein Feld weiter.



Nach 12 Runden endet das Spiel. Jener Kultist, der nun die meisten Kultpunkte besitzt, hat damit am meisten mitgeholfen, die Welt ins Chaos zu stürzen und gewinnt das Spiel.

Es gibt ja recht viele Spiele, die im Arkham-Universum angesiedelt sind. Doch in keinem dieser Spiele - weder aus dem Brettspiel- noch aus dem Rollenspielbereich - stellen sich die Spieler auf die Seite des Bösen. "Kingsport Festival" nimmt somit thematisch eine originelle Sonderstellung ein.

Das Spielmaterial ist in Menge und Qualität mehr als ordentlich. Alle Kartenteile sind stabil, die meisten Kleinteile (Ressourcenwürfel, Scheiben und Figuren) aus Holz, die Würfel kommen in den Spielerfarben vor, und insgesamt finden sich 110 Spielkarten in der Schachtel. Lediglich die Ta-

Fortsetzung von "Kingsport Festival"

feln "Große Alte" hätten ohne weiteres vielleicht eine Spur dicker ausfallen können.

Besonders gelungen finde ich aber die grafische Gestaltung, die den Spieler recht stimmig in die düstere Welt einer vom Horror heimgesuchten amerikanischen Stadt eintauchen lässt. Die "Großen Alten" schauen zwar etwas zu stereotyp wie Wesen aus einem Albtraum aus, aber wie sonst soll man schreckliche Kreaturen aus einer anderen Dimension darstellen, dass sie weder kitschig noch kindlich wirken?



Was mich allerdings am meisten begeistert, sind die vielen Hintergrundinformationen, die wir überall vorfinden. Die toll gestaltete und umfangreiche Spielregel liefert uns neben dem Lebenslauf von H. P. Lovecraft zahlreiche passende Auszüge aus seinen Werken, Informationen zu den Ermittlern, Details über bekannte Bücher der schwarzen Magie, u.v.m. Auf den Rückseiten der "Große Alte"-Tafeln und auf vielen Karten sind ebenfalls Zitate und Passagen aus Lovecrafts Büchern abgedruckt. All dies sorgt für eine recht dichte Atmosphäre. Autor und Verlag haben sich sehr viel Mühe gegeben und es damit auch geschafft, mein Interesse an H. P. Lovecrafts Büchern zu wecken.

Das Spiel selbst präsentiert sich als Würfeleinsetzspiel. Auf geschickte Weise wird dabei der Vorteil eines hohen Würfelergebnisses mit dem Nachteil der späteren Zugreihenfolge kompensiert. Der Einsatz der Würfel auf die "Große Alte"-Tafeln ist durch-aus als taktisch zu betrachten. Schließlich kann jede Tafel nur von einem einzigen Spieler belegt werden.

Zu Beginn bieten sich jedem meist viele Möglichkeiten, da man durch Kombinieren verschiedener Würfel mehrere Würfelsummen erreichen kann. Ist man dann aber ein zweites oder drittes Mal an der Reihe, hat man nur mehr wenig Auswahl. Es gilt also, die Würfelergebnisse der Mitspieler in seine Überlegungen mit einzubeziehen. Idealerweise kann man Mitspieler ausbremsen, man sollte aber auch darauf achten, nicht selbst ausge-trickst zu werden. Schön, dass man unpassende Würfel stets auf die erste Tafel - mit einem "X" gekennzeichnet - setzen kann, welche zumindest erlaubt, den Wert für "Geistige Gesundheit" um zwei oder drei Felder zu steigern.

Geistige Gesundheit ist eine knifflige, aber sinnvolle Regelung, welche unüberlegtes Sammeln von Ressourcen verhindert. Mit den Werten der Großen Alten steigt zwar auch deren "Ertrag", dafür muss gleichzeitig der Wert für Geistige Gesundheit um ein paar Felder reduziert werden. Während beispielsweise "Shoggothe" (Wert 2) bloß eine Ressource Tod schenkt, dafür ohne mentale Nebenwirkungen, beschert etwa "Bokrug" (Wert 13) seinem Beschwörer gleich 3 Ressourcen (je 1 x Übles, Tod und Zerstörung) sowie einen beliebigen Zauberspruch, allerdings verbunden mit dem Verlust von 2 Feldern geistiger Gesundheit. Wer mental angeschlagen ist, muss sich beim Beschwören entsprechend zurücknehmen. Es hat halt seinen Preis, sich mit Kreaturen der Dunkelheit einzulassen.

Die erworbenen Ressourcen benötigt man hauptsächlich für die Ausbreitung. Auf jedem Gebäude sind die entsprechenden Kosten genau aufgelistet, ebenso die Kultpunkte, die man erhält. Kosten und Ertrag steigen beide, wenn auch nicht direkt proportional, je weiter ein Gebäude vom Zentrum entfernt liegt. Darüber hinaus hat jedes Gebäude seinen speziellen Effekt. Zum Beispiel erlaubt die Bibliothek, bis zu 5 Zauberspruchkarten (anstatt 3) zu besitzen, oder das Theater,

Fortsetzung von "Kingsport Festival"

jede Runde einen Magiepunkt zu erhalten. Mehrere Gebäude können auf die eine oder andere Weise die Stärke eines Kultisten erhöhen, was im Kampf gegen die Ermittler von Bedeutung ist. Da in einer Partie maximal 12 der 16 Gebäude besetzt werden können, muss man sich auf Gebäude mit bestimmten Effekten konzentrieren, was schon fast ein wenig in Richtung Strategie geht.

Vier Mal im Laufe einer Partie - durch die Szenariokarte vorgegeben - treffen die Kultisten auf Ermittler. Die ersten Ermittler sind noch recht harmlos (Stärke zwischen 1 und 3). Es steigert sich aber stetig, in der vierten und letzten Begegnung ist der Ermittler dann immerhin zwischen 4 und 6 stark. Um seine eigene Stärke zu erhöhen, kann man dafür vorgesehene Gebäude besetzen (Polizeiwache, Club, Heilanstalt, Dock, Handelskontor) und/oder Zaubersprüche einsetzen.

Sicher kann man auch ganz darauf verzichten und sich auf andere Strategien konzentrieren, die vielleicht mehr Kultpunkte einbringen, eine Niederlage gegen einen Ermittler ist jedoch meist mit einem schmerzhaften Verlust von Kultpunkten verbunden. Sinnvoller ist es da schon, sich die Fähigkeit des Hellsiehens anzueignen, die

manch Großer Alter und das Gebäude "Zeitungsverlag" verleihen, um sich gezielt auf bevorstehende Ereignisse oder Ermittler vorzubereiten.

Ich möchte noch ein bisschen auf die Zaubersprüche eingehen, denn meiner Erfahrung nach führt der Sieg bei "Kingsport Festival" nur über deren vermehrten und geschickten Einsatz. Die violetten Zaubersprüche ("Übles") vereinfachen Be-



schwörungen, indem etwa die Würfel (meist gegen Abgabe von Magie) manipuliert werden können. Die roten Zaubersprüche ("Zerstörung") bringen Kultpunkte oder Ressourcen, und die schwarzen Zaubersprüche ("Tod") erhöhen die Stärke im Kampf gegen die Ermittler. Ihr Vorteil liegt darin, dass man sie - wenn auch auf ein bestimmtes Limit beschränkt - aufbewahren kann, bis man sie benötigt oder man ihre Wirkung optimal ausnutzen kann.

Die Position der Gebäude sowie Kosten und Nutzen der Großen Alten bleiben in jeder Partie gleich. Die Kombination aus verschiedenen Szenarienkarten, verdeckt ausliegenden Ereignissen und zufälligen Ermittlern sorgt aber für viel Abwechslung, sodass keine

Partie der anderen gleicht.

Dem einen oder anderen Experten wird vielleicht diese Art des Würfeinsatzes bekannt vorkommen. Andrea Chiarvesio, einer der beiden Autoren, hat sie bereits in einem anderen Spiel verwendet. Der Titel "Kingsport Festival" ist sogar aufgrund des ähnlich klingenden Titels eine kleine Anspielung darauf. Allerdings bietet "Kingsburg" - so der Titel des Spiels aus dem Jahre 2007 - nicht so viel Variantenreichtum wie das neue Kosmos-Spiel, weshalb ich "Kingsport Festival" auch Besitzern der alten Ausgabe empfehlen kann.

Weekly

Game News -
Wertung



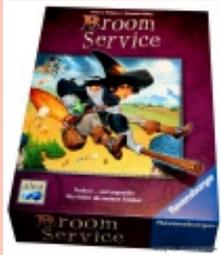
p.S.: Wer es bei Würfeinsatzspielen etwas weniger komplex, aber noch immer ausreichend interaktiv haben will, ist mit Johannes' „Vienna“ gut beraten...



Alle Gewinner des Deutschen Spielepreises seit 1991



Jahr	Spiel	Autor(en)	Verlag
1990	Adel verpflichtet	Klaus Teuber	F.X. Schmid
1991	Das Labyrinth der Meister	Max Kobbert	Ravensburger Spiele
1992	Der Fliegende Holländer	Klaus Teuber	Bandai Huki
1993	Modern Art	Reiner Knizia	Hans im Glück
1994	6 nimmt!	Wolfgang Kramer	Amigo Spiele
1995	Die Siedler von Catan	Klaus Teuber	Franckh Kosmos
1996	El Grande	Wolfgang Kramer & Richard Ulrich	Hans im Glück
1997	Löwenherz	Klaus Teuber	Goldsieber Spiele
1998	Euphrat & Tigris	Reiner Knizia	Hans im Glück
1999	Tikal	Wolfgang Kramer & Michael Kiesling	Ravensburger Spiele
2000	Tadsch Mahal	Reiner Knizia	alea Spiele
2001	Carcassonne	Klaus-Jürge Wrede	Hans im Glück
2002	Puerto Rico	Andreas Seyfarth	alea Spiele
2003	Amun-Re	Reiner Knizia	Hans im Glück
2004	Sankt Petersburg	Michael Tummelhofer	Hans im Glück
2005	Louis XIV.	Rüdiger Dorn	alea Spiele
2006	Caylus	William Attia	Ystari Games
2007	Die Säulen der Erde	Michael Rieneck & Stefan Stadler	Kosmos Spiele
2008	Agricola	Uwe Rosenberg	Lookout Games
2009	Dominion	Donald X. Vaccarino	Hans im Glück
2010	Fresco	Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck	Queen Game
2011	7 Wonders	Antoine Bauza	Repos Production
2012	Village	Inka & Markus Brand	Pegasus Spiele
2013	Terra Mystica	Helge Ostertag & Jens Drögemüller	Feuerland Spiele
2014	Russian Railroads	Lonny Orgler & Helmut Ohley	Hans im Glück
2015	Marco Polo	Daniele Tascini & Simone Luciani	Hans im Glück



**Grusel-Film
Deutschland 2015
von Andreas Pelikan
& Alexander Pfister
alea movies
Dauer: ca. 75 Min.**

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

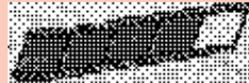
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

„Remakes“ - dieses Wort hat einen recht negativen Touch. Tatsächlich werden ältere Filme öfters nur mit neuen Schauspielern besetzt, oder ihre Themen einfach nur in die heutige Zeit transferiert. In einigen Fällen jedoch kommen völlig neue Elemente hinzu. Wie im Falle von „Broom Service“, welchem die ursprüngliche Story von „Wie verhext!“ zugrunde liegt. Damals zeigte uns Regisseur Andreas Pelikan den packenden Wettkampf mehrerer Hexen und Zauberer um die besten Trän-



ke. In „Broom Service“ wurde die Geschichte noch mit der Auslieferung der Tränke zu den Zaubertürmen des Landes erweitert, wozu sich Andreas Pelikan noch den Co-Regisseur Alexander Pfister ins Team geholt hat. Der nun abendfüllende Film ist aber ebenso spannend und sehenswert wie der Klassiker.



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 Spieizeit-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