

MEEPLES FOR THE PEOPLE !!

Knobelritter am 2. Dez. um Völkerverständigung bemüht! (S. 1)



280. Ausg. 26. Nov. '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



Klubmeisterschaft 2. Jänner 2016

Wie bereits bekannt gegeben findet die Klubmeisterschaft 2015 nicht am 27. Dezember 2015, sondern - wegen des Betriebsurlaubs - erst am Samstag, den 2. Jänner 2016 statt. Beginn um 14:00 Uhr. Meisterschaftsspiel ist natürlich der Gewinner unseres heurigen Knobelpreises: „Auf den Spuren von Marco Polo“ (Daniele Tascini & Simone Luciani).

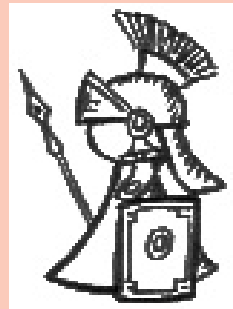
Game News Traun - Eigenreportage

Liebe Ethnologen,

Seit Beginn der Neuzeit wird gemeinhin auch eine Gesellschaft oder Großgruppe von Menschen mit gleicher Sprache und Kultur ein Volk genannt. Dieser Volksbegriff ist emotional und politikideologisch hoch aufgeladen: Die Zugehörigkeit zu einem Volk hat dabei neben objektiven Faktoren (wie kulturelle Verwandtschaft, gleiche Sprache und politische Schicksalsgemeinschaft) auch eine subjektive Komponente im „Sich-Bekennen“ zu einem Volk.

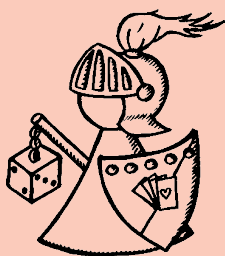
Die Mechanismen die zu so einem kollektiven Be-

kenntnis führen, wollen wir am Mittwoch, dem 2. Dezember genauer untersuchen. Wir werden also alles unter der Sonne (unserer eigenen in **Five Tribes**, oder der einer fernen Galaxie in **Helios**), unter Wasser (**Abyss**) und unter dem Funkeln der zerstörten Energiekristalle (**Hyperborea**) unternehmen um unser Volk um uns zu scharen.



HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Abonnement der Game News für 2016

Das Jahr neigt sich dem Ende zu, und das heißt schon an das Abo der Game News fürs nächste Jahr denken und rechtzeitig drauf sparen. Die Preis betragen Euro 15,- für die Printausgabe und Euro 5,- für die elektronische Ausgabe. Sie haben sich also gegenüber 2015 um 0,0 % geändert, was für den Chefredakteur einen Reallohnverlust bedeutet (schluchz!)

Klubmeisterschaft 2015

Noch einmal zur Erinnerung (damit ja nichts schief geht!): Auf dem Spielekalender 2015 ist als Datum für die Klubmeisterschaft der 27.12. angegeben. Diesen Termin müssen wir leider korrigieren. Neuer

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“.

Saunarunde „Schweißperle“

Wenn es draußen so richtig kalt und ungemütlich ist, dann macht es Spaß, sich an einem heißen Ofen in einem kleinen Kämmerlein zu erwärmen und mit dem Aufguß duftende ätherische Öle zu inhalieren. Unsere Saunarunde „Schweißperle“ trifft sich jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr Trauerhof, um gemeinsam zu schwitzen, zu plaudern und zwischendurch auch das eine oder andere Spielchen zu spielen. Neue Gäste jederzeit herzlich willkommen!

Hall of Games

Stichtag für das email-Vo-

ting für unsere „Hall of Games“ unter trauerhof@trauerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. Dezember 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Eigentlich sind alle Entscheidungen gefallen. Der neue (alte) König steht fest, ebenso der Prinz und die weiteren Platzierungen am „Stockerl“. Und auch am Machtwechsel bei den Damen wird sich nichts mehr ändern:

1. König Reinhold 285,5
2. Prinz Franky 262
3. Herzog Gerhard 226,5
4. Marquis Jakob 205
5. Marquis Udo 164,5
6. Knappe Christoph 162
7. Baron Andreas H. 138
8. Earl Oliver K. 134
9. Earl Johannes 110,5
10. Prinzessin Ute 109,5
11. Baron Thomas L. 102,5
12. Königin Nicole 87
13. Ritter Daniel W. 66
14. Graf Josef 65

Game News - Spielekritik

Tut mir Leid, Leute, aber ich kann leider nicht über alle interessanten Spiele selbst schreiben. Zum Glück habe ich talentierte Kollegen bei H@I 9000, wie Christoph Schlewinski, der dieses zum Thema „Völker“ passende Spiel rezensiert...



Titel: Hyperborea
Art: Bag Building Game
Autoren: Pierluca Zizzi
& Andrea Chiarvesio
Verlag: Asterion Press
Jahrgang: 2014
für 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: Euro 55,90

Die Welt "Hyperborea" ist am Ende. Zerstört durch unsere Gier nach Kristallen. Nur wenige haben diese Katastrophe überlebt. Um genau zu sein: nur die Spieler. Sie trauen sich jetzt - eine Ewigkeit nach dem Zusammenbruch - aus ihren geschützten Städten, um zu sehen, was von ihrer Welt noch übrig ist. Und um die Mitspieler daran zu hindern, es ihnen gleich zu tun. Denn die Gier nach Macht und Kristallen hat überlebt ...

Um es gleich vorweg zu sagen: Die Beschreibung bezieht sich nur auf die allereinfachste Grundversion. Was das Spiel noch zu bieten hat, steht dann in den Regelvarianten am Ende dieser Rezension.

Von Hyperborea sehen wir am Anfang nur unsere Startstadt und die zwei angrenzenden Felder. Der Rest des Landes wird mit verdeckten Sechseckfeldern gebaut, wobei die Mitte des Landes eines von sechs speziellen Feldern sein muss (will man es etwas einfacher haben, kann man direkt alles offen legen).

Hyperborea ist ein so genanntes "Bag-Building"-Spiel. Das heißt: Wir sammeln in einem Beutel Spielsteine, ziehen diese Steine, um Aktionen machen zu können und versuchen, die Mischung im Beutel so optimal zu halten, dass möglichst immer das gezogen wird, was wir brauchen. Dominion mit Beutel statt Karten. Quasi.

Drei Steine ziehen wir zu Beginn des Spiels aus dem Beutel. Ist man am Zug, verteilt man diese Steine auf seine möglichen Aktionen. Hat man für eine Aktion alle benötigten Steine zusammen, darf man sie ausführen. Man darf Aktionen auch nur teilweise belegen und irgendwann später komplettieren. Weil man z. B. die dafür gebrauchte Farbe noch nicht gezogen hat.

Jede Aktion hat zwei Möglichkeiten; für alle



Aktionen gilt: Hat man eine der beiden Möglichkeiten angefangen oder eine der beiden ausgeführt, kann man die andere nicht mehr nutzen. Bis zum so genannten "Reset". Dazu später mehr.

Mit Aktionen kann man z. B. seine Figuren bewegen. Bewegungen für Wälder, Sümpfe und Gebirge kosten mehr. Bewegt man eine Figur auf ein Feld, an das unentdeckte Felder angrenzen, werden diese jetzt aufgedeckt und bestückt. Ruinen bekommen je zwei Chips in der passenden Farbe und einen Geist oben drauf. Auch Städte werden mit einem Geist bestückt.

Will man diese Geister loswerden, muss man Kampfpunkte generieren. Auch eine Aktion. Ein Punkt = ein Geist tot. Die toten Untoten sammelt man fleißig, denn je mehr man hat, desto mehr Siegpunkte gibt es dafür zum Schluss. Nun kann man die frei gewordenen Städte und Ruinen betreten. In Ruinen zieht man den obersten Chip und bekommt die darauf abgebildete Belohnung. In Städten kann man immer eine gute Sonderaktion machen, ohne dafür Steine einsetzen zu müssen. Allerdings sind die Figuren bis zum "Reset" an diese Orte gebunden.

Fortsetzung von "Hyperborea"

Natürlich kann man nicht nur Geister angreifen, sondern auch die Figuren der Mitspieler. Diese geben auch Punkte bei Spielende. Will man es seinen verhassten Konkurrenten schwer machen, kann man mit einer Aktion auch "Festungen" auf den Plan bringen. Pro Festung auf einem Feld braucht man einen Kampfpunkt mehr, um eine Mitspielerfigur kalt zu machen.

Will man sich ausbreiten und mehr Städte, Ruinen und Felder in Besitz nehmen, kann man als Aktion auch neue Figuren ins Spiel bringen, die immer in der Startstadt anfangen. Man kann als Aktion einfach einen Kristall (Siegpunkt) generieren oder als Aktion eine der acht offen liegenden Technologiekarten kaufen. Diese muss man ebenfalls mit Aktionssteinen bestücken, will man deren Fertigkeiten nutzen. Aber sie sind immer stärker als das, was man als Grundaktionen machen kann. UND geben dazu noch Siegpunkte. Manche Karten geben sogar dauerhafte Effekte. Für alle Karten gilt: Kaufe ich eine, muss ich einen grauen "Müll"-Stein in meinen Beutel packen. Und Müll kann mal gar nix und ist nur im Weg. Außer, man holt sich bestimmte Technologien, die selbst aus Müll noch etwas Brauchbares machen.

Mit die wichtigste Aktion ist das Forschen. Damit bewegt man die farbigen Scheiben auf seinem Tableau weiter

nach rechts. Hat man so das vierte Feld erreicht, kann man jederzeit die Früchte seiner Forschung ernten. Und zwar einen Aktionsstein der jeweiligen Farbe, den man in seinen Beutel wirft. Oder man harrt bis zum sechsten Feld aus. Dann bekommt man sogar zwei. Aber egal, ob ein oder zwei Steine: Die Scheibe wird wieder auf Null gestellt, und man muss von vorn anfangen zu forschen.



Hat man seinen Zug beendet, zieht man aus seinem Beutel wieder drei Steine, und der Nächste ist dran. Auf diese Weise bewegt, kämpft und forscht man sich durch die Welt ... bis man nicht mehr nachziehen kann, weil man keinen Stein mehr in seinem Beutel hat. Dann kommt der oben angekündigte "Reset". Und da passieren zwei Dinge:

1. Die Steine wandern zurück in denn Beutel. Auf jeden Fall alle, mit denen man Aktionen ausgeführt hat. Hat man manche Aktionen angefangen zu bestücken, kann man sich aussuchen, ob man sie in den Beutel zurücklegt. Bei Technologiekarten, die dauerhafte Effekte erzeugen, hat man ebenfalls die Wahl, ob man den Effekt weiterhin nutzen oder die Steine

zurück haben will.

2. Die Figuren verlassen die Ruinen und Städte und können ab dem nächsten Zug wieder bewegt oder zum Kämpfen benutzt werden

Hyperborea endet, wenn eine der drei folgenden Bedingungen erfüllt wird: Ein Spieler hat zwölf oder mehr Punkte. Ein Spieler hat fünf Technologiekarten oder ein Spieler hat seine letzte Figur ins Spiel gebracht. Danach sind alle anderen Spieler noch ein Mal am Zug, und es folgt die Endwertung.

Punkte gibt es für besiegte Figuren (Geister und/oder Mitspieler), für gesammelte Kristalle, für besetzte Gebiete, für das Erreichen einer Siegbedingung und für gesammelte Aktionssteine. Wer jetzt die meisten Punkte hat, dessen Gier wird in einigen hundert Jahren wahrscheinlich für die nächste große Katastrophe in dieser Welt sorgen.

Als Hyperborea veröffentlicht wurde, kam zeitgleich noch ein "Bag-Building"-Spiel auf den Markt: das heiß diskutierte Orléans. Und wenn ihr, die verehrten Leser dieser Rezi, irgendwo mal lesen solltet: "Hyperborea ist ja wie Orléans ..." oder umgekehrt ... VERGESST ES SOFORT!!! Ignorieren, ignorieren, ignorieren. Das gilt besonders, wenn man eines der Spiele schon kennt und dann das andere Spiel ausprobiert. Diese Spiele haben den Sack gemeinsam, in den die Aktionssteine wandern. Das

Fortsetzung von **"Hyperborea"**

war's dann auch schon. Das Thema, das Gefühl, die Atmosphäre sind derart unterschiedlich ... das kann man einfach nicht vergleichen.

Hyperborea ist eine Mischung aus Fantasy-, Eroberungs- und Mehrheitenspiel. Gerade die ersten beiden Aspekte sind stark geschmacksabhängig. Man muss das Fantasy-Thema mögen. Und auch die Tatsache, dass man sich bei diesem Spiel gegenseitig angreifen kann. Das muss natürlich nicht passieren. Aber da gefangene Figuren der Mitspieler Punkte bringen, wird es das wahrscheinlich.

Der "Reset"-Mechanismus mag zu Anfang etwas merkwürdig erscheinen, verlangt einem aber im Laufe des Spiels einiges an Planung ab. Wenn man merkt, dass man irgendwann nur noch einen Stein aus dem Beutel ziehen kann, sollte man handeln und zusehen, noch ein paar mehr Steine zu bekommen. Und generell sollte man alle Möglichkeiten nutzen, zusätzliche Steine ziehen zu dürfen, was durch Technologiekarten und Städte möglich ist.



Man hat also viele Fronten, an denen man bei Hyper-borea agieren muss - und das ist spannend.

Was an Hyperborea nicht gefällt:

- Das Spiel ist dermaßen verschwenderisch und hochklassig produziert ... und dann fehlt eine Übersichtskarte. Natürlich kann man sich Siegbedingungen, Bewegungs-mali aufgrund der Gelände, Punkte zum Spielende, Pflicht- und freie Aktionen merken, aber das ist schon ein Brocken. Für einen besseren Spielfluss wäre eine Übersichtskarte über diese Punkte FAN-TASTISCH gewesen und würde Hyperborea mehr als gut tun. So müssen es entweder alle kennen ... oder der, der es kennt, muss sich permanent den Mund fusselig reden und alle daran erinnern, was man beachten muss und wofür es zum Schluss noch Punkte gibt. Der Wertungsblock, auf dem man die Punkte einträgt, ist dafür nur bedingt hilfreich, aber es sollte dennoch ein Blatt für jeden Spieler bereitliegen, damit man wenigstens einen kleinen Überblick über die Endpunkte hat.

- Man sieht immer sofort, wer noch wie viele Figuren hat. Und wer wie viele Karten gesammelt hat. Aber wenn man wissen will, wie viele Punkte jemand hat, muss man umständlich herumzählen. Hier wäre zur Übersicht eine Zählleiste ideal, auf der man seinen aktuellen Punktestand einträgt

gen kann. Wenn das nicht alle genau nachhalten können, kommt das Spielende oft völlig unvermittelt ... auch für den Spieler, der es auslöst. Es gab schon häufiger Partien, in denen plötzlich jemand sagte "Hupps ... Leute ... ich hab ja schon 12 Punkte ... letzte Runde!"

- Runden mit fünf und sechs Spielern sollte man sich nur antun, wenn ALLE das Spiel kennen und sich ALLE einigen, zügig zu spielen. Ansonsten kann man, wenn man seinen Zug gemacht hat, in Ruhe Wäsche bügeln oder die Küche umbauen. Besonders, je weiter das Spiel fortgeschritten ist

Das alles trübt den Eindruck von Hyperborea. Das Spiel macht es einem aufgrund dieser Punkte nicht leicht und könnte andernfalls durchaus eine größere Zielgruppe erreichen.

Dennoch: Hyperborea hat was. Es hat eine ganze Menge "was". Selbst in der Grundversion. Es ist wesentlich grad-liniger als man nach dem Regelstudium annehmen könnte. Es geht auch wesentlich flotter von der Hand, wenn alle wissen, was sie tun. Oder zumindest ihren Zug planen, solange die anderen Spieler am Zug sind. Die Synergien, die durch die Fähigkeiten der Städte und Technologiekarten entstehen, wollen genau kalkuliert und ausgelotet werden, will man bei diesem Spiel etwas reißen. Jedes S

Fortsetzung von "Hyperborea"

Spiel ist anders, da die Verteilung der Städte und Ruinen immer anders ist. Das alles sind Punkte, die Hyperborea spannend machen. Und nach einer neuen Partie verlangen, um es noch mehr auszuloten. Um noch mal andere Dinge auszuprobieren. Um sich das nächste Mal vielleicht auf das hier zu konzentrieren oder dieses oder ...

Bei unseren Runden fiel es nirgendwo durch. Es gab selbst Wenigspieler, die es noch mal probieren wollten. Das ist - trotz der Kritikpunkte - immer ein gutes Zeichen. Obwohl es in manchen Punkten sperrig ist, vermag Hyper-borea dennoch zu faszinieren und einen Blut nach mehr lecken zu lassen. Dieses Spiel wird hier noch häufig auf die



HALL OF GAME

Ein Novum bei den Knobelritten! Drei Spiele schafften gleichzeitig den Sprung in unsere „Hall of Games“! AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO, FIVE CROWNS und ISTANBUL konnten den Aufstieg fixieren. Da blieben nur mehr zwei Plätze in den punkteträchtigen Top Five übrig, welche sich MAGE KNIGHT (3.) und DIE STAUFER (4.) sichern konnten.

Heuer wird es mit Sicherheit kein Spiel mehr in die Ruhmeshale schaffen, und auch sonst schaut es für die „Veteranen“ nicht gut aus. Lediglich MAGE KNIGHT und VIENNA konnten bis jetzt schon mehr Punkte sammeln. Vielleicht können sie das nun

Tische wandern. Da sind wir uns sicher.

Also: Zückt die Schwerter! Möge der Gierigste gewinnen!!!

Regelvariante:

Will man eine "mittellange" Partie spielen, muss man zwei der drei Siegbedingungen erfüllen, um das Spielende einleiten zu können. Für eine lange Partie muss man alle drei erreichen.

Die entscheidenste Regelvariante:

Man teilt jeder Fraktion am Spielanfang eine von zwei Sonderfähigkeiten zu, die bis zum Rest des Spiels gelten. Damit bekommt jede Farbe ihren eigenen Vorteil und spielt sich komplett anders. Damit bekommt "Hyperborea" noch mehr

Spieltiefe und Abwechslung.

Aber damit wird es auch endgültig etwas für Vielspieler, Hobbystrategen, oder solche Spieler, bei denen der Funke von Anfang an übergesprungen ist.

Christoph Schlewinski

Game News-
Wertung



entstandene Vakuum nutzen. Vielleicht kommt nun aber auch die Zeit für ein paar Neuheiten aus Essen, wie etwa die vorgeschlagenen CORNWALL, CITRUS und STEAM TIME. Dabei sind noch lange nicht alle interessanten Neuerscheinungen eingetroffen. Wir lassen uns überraschen...

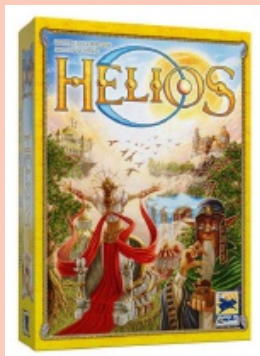
Wertung:

1. ... MARCO POLO	6/+ 9/-0/15/ ++
FIVE CROWNS	5/+ 11/-1/15/ ++
3. Mage Knight	2/+ 9/-0/11/ +
4. ISTANBUL	3/+ 6/-0/ 9/ ++
Die Staufer	2/+ 8/-1/ 9/ +
6. La Granja	1/+ 7/-0/ 8/ +
7. Träxx	3/+ 4/-0/ 7/ -
Vienna	2/+ 5/-0/ 7/ =
Portale v. Molthar	*2/+ 5/-0/ 7/ +
10. Sushi Go!	3/+ 3/-0/ 6/ -
11. Patchwork	1/+ 3/-0/ 4/ -
Scoville	*2/+ 2/-0/ 4/ +

Vorschläge: Cornwall (4x), Citrus (2x),
Steam Time (2x)

Game News - Spielkritik

Und weiter geht's mit Phantasie-Völkern, hier mit solchen Kulturen, welche einen Sonnengott anbeten. Konsequenterweise heißt das Spiel dann auch...



Titel: Helios

Art: Aufbau- und Entwicklungsspiel

Autoren: Martin Kallenborn & Matthias Prinz

Verlag: Hans im Glück

Vertrieb: Schmidt Spiele

Jahrgang: 2014

für 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: 45 - 75 Minuten

Preis: Euro 44,90

In der griechischen Mythologie war Helios der Sonnengott, dessen Aufgabe es war, den Sonnenwagen über den Himmel zu lenken, der von vier Hengsten gezogen wurde. Die Sonne als zentrales Gestirn unseres Sonnensystems und Lebensspender unseres Planeten hatte in den meisten Kulturen und Religionen eine Hauptrolle inne. Im Spiel "Helios" übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Hohepriesters einer entfernten Welt, der versucht, seine Kultur schneller und

besser zu entwickeln als seine Konkurrenten. Der Sonnengott, der hier angebetet wird, nennt sich zwar AHAU, aber als Spielertitel macht sich sein griechisches Pendant doch etwas besser...

Allzu viel kommen sich die Hohepriester nicht in die Quere, führt doch jeder sein eigenes Völkchen mit einem separaten Spielertableau. In dessen Zentrum liegt vorerst bloß ein einziges Landplättchen, bestückt mit einem entsprechenden Rohstoff. Oberhalb des Landplättchens repräsentiert eine gelbe Scheibe die alles umkreisende Sonne, was gegen eine heliozentrische Weltanschauung spricht. Außerdem erhält jeder sein persönliches Stadttableau, welches 12 verschiedene Gebäude aufweist, die allerdings noch auf ihre Errichtung warten. Eine mehr als bescheidene Ausgangssituation. Doch das bleibt nicht sehr lange, denn in der Aktionsphase sollen drei unterschiedliche Aktionen - dargestellt durch Aktionsplättchen - helfen, die Kultur weiterzuentwickeln.

Mit dem Aktionsplättchen "Land erschaffen" wird das eigene Gebiet um eines der zur Verfügung stehenden Landplättchen erweitert, welches - zusammen mit

dem entsprechenden Rohstoff - auf ein freies Feld benachbart zu einem bereits liegenden Landplättchen platziert wird.

Das Aktionsplättchen "Tempel/Gebäude errichten" kann entweder ein weißer, neutraler Tempel auf ein beliebiges Landplättchen gestellt werden. Die Kosten in beliebigen Rohstoffen sind dabei abhängig von der Gesamtzahl der bereits errichteten Tempel. Oder es kann 1 Gebäude auf dem Stadttableau gebaut werden. Die Kosten dafür sind direkt auf dem jeweiligen Gebäude angegeben. Jedes errichtete Gebäude bringt einerseits Siegpunkte am Ende des Spiels, aber auch unterschiedliche Vorteile während des Spiels.

Und schließlich kann mit dem Aktionsplättchen "Sonne bewegen" die Scheibe im Uhrzeigersinn um das Landgebiet gezogen werden. Die maximale Zugweite wird durch den Sonnenmarker auf der Sonnenleiste angezeigt und beträgt anfangs gerade mal 2 Felder. Danach gelten alle an die Sonnenscheibe angrenzenden Landplättchen als "bestrahlt" und können Erträge bringen. Auf ein leeres Landplättchen wird ein entsprechender Rohstoff gelegt, ein mit einem

Fortsetzung von "Helios"

Tempel belegtes Plättchen bringt Siegpunkte ein.

Nach dieser Aktionsphase kommt die Personenphase, bei der die acht zur Auswahl stehenden Personen erworben und/oder aktiviert werden können. Man bezahlt die Erwerbskosten, indem die angegebene Menge an Manasteinen zurück in den Vorrat gelegt wird, und legt die Personenkarte mit der Nachtseite vor sich aus. Der auf einer Personenkarte vermerkte Vorteil gilt aber erst dann, wenn dazu auch die Aktivierungskosten in Form der angegebenen Rohstoffe entrichtet wurden.

Nach vier Durchgängen (bzw. drei Durchgängen bei 3 Spielern) endet das Spiel. In einer Schlusswertung erhält jeder Spieler zu seinen während des Spiels gesammelten Siegpunkten noch Punkte für bestimmte erreichte Felder auf seinem Spielertableau, für die Gebäude auf seinem Stadtableau, für übrig gebliebenes Mana, sowie Extrapunkte für seine erworbenen Personen und gebauten Sonderplättchen je nach deren geforderten Bedingungen. Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Das klingt doch soweit gar nicht so schwer, oder? Das liegt aber nur daran, dass ich einige Details noch gar nicht erwähnt habe. So

ist man bei der Auswahl der Aktionen ein wenig eingeschränkt. Zu Beginn jeder Runde wird nämlich eine Auslage von Aktionsplättchen gebildet. Drei Spalten - schön säuberlich nach ihrer Aktionsart getrennt - zu je sechs Plättchen. So stehen einem in den ersten Aktionsrunden zwar alle drei Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, später denn, vor allem in der letzten (der vierten) Runde muss man sich nehmen, was noch da ist.



Für die Wahl der Aktion ist aber auch die Farbe des Plättchens von Bedeutung. Wem es gelingt, vier beliebige Plättchen derselben Farbe zu sammeln, darf eine Bonusaktion durchführen, also eine der drei Grundaktionen zusätzlich. Es gilt daher, nicht nur ziellos irgendwelche Aktionen durchzuführen, sondern auch gezielt auf deren Farbe zu achten, wofür die Auslage zu Beginn eines Durchgangs - in Hinblick auf die taktischen Möglichkeiten der Mitspieler - richtig "gelesen" werden will. Im Spiel zu viert sind bei optimalem Sammelerfolg auf diese Weise vier Bonusaktionen möglich. Das andere Extrem wären bloß 2 Bo-

nusaktionen, wenn man zum Schluss auf 8 unnötigen Plättchen sitzenbleibt, ein ziemlicher Nachteil.

Abwechslung bringen die 12 Stadtgebäude, welche alle unterschiedliche Vorteile und/oder Funktionen aufweisen. Vorteile sind Dinge, die man sofort erhält, wie zum Beispiel Mana oder eine Erhöhung der Zugweite der Sonne. Die Funktionen wiederum wirken sich auf bestimmte Aktionen aus, so erlaubt zum Beispiel die "Zitadelle" einen Tempel immer nur um 1 Rohstoff zu errichten. Der Bau von Stadtgebäuden erlaubt somit schon ein paar strategische Diversifikationen, um zum Erfolg zu kommen.

Statt eines der zur Auswahl stehenden Landplättchen kann man bei der Aktion "Land erschaffen" alternativ ein Sonderplättchen einsetzen. Dieses bringt während des Spiels keinerlei Einnahmen, dafür wird man bei der Schlusswertung mit Siegpunkten für das Plättchen selbst und alle angrenzenden Felder honoriert. Je nach Art des Sonderplättchens gibt es Belohnungen für freie Felder, Rohstoffe, Landplättchen oder Tempel. Auch die Sonderplättchen fördern deshalb unterschiedliche Vorgehensweisen.

Blieben noch die Personen, welche die Spieler am Spielende besonders reichlich mit Siegpunkten belohnen können. Beispielsweise brin

Fortsetzung von

"Helios"

ngt der "Architekt" 3 Siegpunkte für jedes errichtete Haus (Tempel und Gebäude). Die Personen sind deswegen besonders wichtig und sehr begehrt. Man sollte sich bemühen, schon im ersten Durchgang mindestens eine Personen zu erwerben, denn ganz ohne Person wird man kaum gewinnen können. In der Folge wird man seine Spielweise nach den erworbenen Personen richten. Man kann daher bei den Personen getrost von einem strategischen Element sprechen.

Im Spiel finden wir acht verschiedene Personen vor, die ausnahmslos ins Spiel kommen. Das ist schon mal nicht schlecht und bringt für einige Partien eine reizvolle Herausforderung. Für meinen Geschmack hätte man jedoch sicher noch weitere Personen mit noch mehr verschiedenen Eigenschaften kreieren können, von denen dann in jeder Partie zufällig ein paar entfernt werden. Damit hätte man für jedes Spiel eine unterschiedliche Ausgangssituation geschaffen.

"Helios" bietet mit den vielen verschiedenen taktischen und sogar strategischen Möglichkeiten ein großes Experimentierfeld, es lädt förmlich zum Ausprobieren unterschiedlicher Vorgehensweisen ein. Ob man eine möglichst große Landfläche bildet und alle damit verbundenen Vergünstigungen einstreicht,

ob man sich auf den Bau von Tempeln konzentriert oder versucht, mit vielen Sonnenumrundungen, die jedes Mal 5 Siegpunkte einbringen, erfolgreich zu sein, oder mit Sonderplättchen zu punkten trachtet: "Helios" sorgt auf jeden Fall für ausreichend Abwechslung. Wobei für alle Wege gilt, die dazu passenden Stadtgebäude zu errichten und die richtigen Personen zu erwerben.

Die Interaktion bleibt bei alldem allerdings auf der Strecke und beschränkt sich auf das Wegschnappen der Personen und Sonderplättchen. Jeder spielt somit eher für sich, wodurch sich die Angelegenheit auch etwas trocken anfühlt. Was den Langzeitreiz anbelangt, befürchte ich trotz der verschiedenen Strategien, dass sich im Laufe mehrerer Partien gewisse Mechanismen einstellen, die meiner Meinung nach nur durch das Zufügen neuer Elemente - sprich: Erweiterungen - vermieden werden könnten.

Noch ein paar Bemerkungen zum Spielmaterial: Die Schachtel ist wieder mal gestopft voll. Selbst wenn man alle Kartonteile ausgestanzt und die leeren Stanzbögen entfernt, hat "Helios" daher noch ein beachtliches Gewicht. Aber auch die Qualität geht in Ordnung. Die Kärtchen und Plättchen sind stabil. Die Häuser, Sonnenscheiben, Sonnenmarker und Rohstoffe aus Holz, das Mana sind rote

Glasperlen. Die grafische Gestaltung ist sicher Geschmackssache, aber mir gefällt's, weil die wichtigen Informationen stilvoll und übersichtlich zugleich untergebracht wurden. Besonders angetan haben es mir



die Säckchen, in denen die Siegpunkte während des Spiels gesammelt werden, denn sie sind sogar individuell mit einer Abbildung des Volkes gestaltet. Und das verdeckte Sammeln der Siegpunkte sorgt am Schluss noch für viel Spannung bei der Offenbarung.

Insgesamt also wieder ein exzellentes Hans im Glück"-Spiel für den anspruchsvollen Spieler, bei dem als einziger Kritikpunkt nur ein wenig die großen Emotionen fehlen.

Marky

Game News - Wertung



Game News - Spelekritik

Spätestens seitdem Film von James Cameron weiß man, dass die Tiefen des Ozeans ebenfalls bevölkert sind. Und daher passt auch folgendes Spiel (mit demselben Titel) zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: Abyss

Art : Kartensammelspiel

Autoren: Bruno Cathala

& Charles Chevallier

Verlag: Bombyx

Vertrieb: Asmodée

Jahrgang: 2014

für 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 14 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

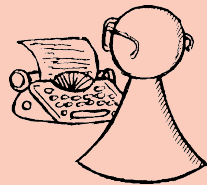
Preis: Euro 35,90

Spätestens seit 1989, als James Cameron's Kult-Film "Abyss" in unsere Kinos kam, wissen wir, dass es in den Tiefen unserer Ozeane mehr gibt als bloß ein paar seltsame Fische und unheimliche Kalama-ren. Dass dort sogar intelligentes Leben vorkommt, welches dem von uns Menschen zumindest ebenbürtig ist. Doch wie ist diese submarine Gesellschaft aufgebaut? Über ihre sozialen Strukturen und ihre demoskopische Organisation lässt uns Cameron im Unklaren. Nep-tun sei Dank, haben zwei

Franzosen weitere Nachforschungen angestellt, und ihre Ergebnisse in einem erstaunlichen Dokument veröffentlicht.

Demzufolge sind es fünf verschiedene Völker, die im Königreich Abyss in friedlicher Koexistenz leben: medusenähnliche Wesen, die aufgrund ihrer speziellen Fähigkeiten "Magier" genannt werden; die eher unbeliebten, kriegerischen "Soldaten" mit ihren dicken Panzern und kräftigen Scheren; Seepferdchengleiche Kreaturen, dank ihres gekonnten Umgangs mit nahrhaften Algen "Bauern" genannt; die skrupellosen "Politiker", erkennbar an ihren Tentakeln; sowie die wegen ihrer Geschäftstüchtigkeit als "Händler" bezeichneten Muschel-Wesen.

Doch gerade jetzt tobt ein erbitterter Kampf um die Thronfolge, bei der einige Kandidaten versuchen, ihren Einfluss zu vergrößern, indem sie sich mit den wichtigsten Repräsentanten der verbündeten Völker vereinigen, ehrwürdige Edle anwerben und die Kontrolle über die wichtigsten Orte des Königreichs übernehmen, um der zukünftige Herrscher von Abyss zu werden. Auf das Spiel um-



gemünzt - und um ein solches handelt es sich schließlich hier - heißt das: Karten sammeln, geschickt einsetzen und in möglichst viele Siegpunkte umwandeln.

Wenn man den ganzen Fachjargon weglässt und sich auf das Spielerische konzentriert, dienen die ersten beiden möglichen Aktionen in einem Spielzug dazu, "Verbündeten"-Karten in fünf Farben (in den Werten von 1 bis 5) zu erlangen. Die Aktion "Erkunden der Tiefe" gestattet es, Karten aufzudecken, die dann entweder von den Mitspielern gegen Abgabe von Perlen, oder vom Spieler selbst (kostenlos) genommen werden können. Bei der Aktion "Unterstützung vom Rat erbitten" wiederum darf man sich alle Karten einer Farbe von den Ratsfeldern nehmen, die sich dort nach mehreren Erkundungsaktionen angesammelt haben.

Die dritte Aktion dient schließlich dazu, die im Laufe des Spiels gesammelten Verbündeten zum "Anwerben von Edlen" einzusetzen. Auf jeder "Edlen"-Karte sind die erforderlichen Kosten angegeben, wobei nicht nur der notwendige Gesamtwert, sondern auch die Anzahl an ver-

Fortsetzung von "Abyss"

schiedenen Völker sowie ein zwingend erforderliches Volk beachtet werden müssen.

Einige "Edle" tragen neben wichtigen Einflusspunkten und einer eventuellen besonderen Fähigkeit noch ein Schlüsselsymbol. Sobald ein Spieler über 3 Schlüssel verfügt, übernimmt er die Kontrolle eines Ortes, der ihm weitere Einflusspunkte für bestimmte Bedingungen (Verbündete, Edle, etc.) bringen kann.

Bei Spielende berechnen alle Spieler ihre Einflusspunkte, die sich hauptsächlich aus den vor ihnen ausliegenden Edlen und den Orten unter ihrer Kontrolle zusammensetzen. Und auch in den unbekannten Tiefen der Meere gewinnt jener Spieler, der insgesamt den größten Einfluss geltend machen konnte.

Das Grundprinzip von "Abyss" ist also recht simpel: Kleinere Karten sammeln, dann in größere, wichtigere Karten umtauschen, um schließlich Plättchen zu bekommen. Im Bemühen, dem eher abstrakten Ganzen eine dichtere Atmosphäre zu verpassen, wurden dafür allerdings Begriffe genutzt, welche der Spieler aber nicht sofort erfasst und ihn etwas verwirren. In der Praxis merkt man dann aber auch, dass das Thema be-

liebig austauschbar ist, denn man konzentriert sich mehr auf die Farben und Werte der Karten.

Die relativ einfachen Regeln wurden durch viele kleine, aber wohl durchdachte Details erweitert, die für knifflige Entscheidungen sorgen. Beim "Erkunden



der Tiefe" etwa wird eine Karte nach der anderen aufgedeckt. Karten mit Verbündeten werden stets erst den Mitspielern im Uhrzeigersinn angeboten, nur wenn alle passen, darf sie der aktive Spieler selbst nehmen. Will ein Mitspieler zugreifen, muss er dem aktiven Spieler Perlen zahlen, wobei die erste gekaufte Karte 1 Perle kostet, die zweite schon 2, etc. Dieser "Verkauf" von Verbündeten ist für den aktiven Spieler eine der wenigen Möglichkeiten, an Perlen zu gelangen, für die Mitspieler hingegen die Gelegenheit, außerhalb ihres eigenen Spielzugs an wertvolle Karten zu kommen.

Unter den Erkundungskarten befinden sich aber auch ein paar Monster-Karten. Taucht so ein Monster auf, hat der Spieler die Wahl, dieses zu "bekämp-

fen", was nichts anderes bedeutet, als in diesem Zug auf weitere Einnahmen und eine Verbündeten-Karte zu verzichten und stattdessen eine Belohnung in Form von Perlen, Monsterplättchen (2 bis 4 Siegpunkte) und/oder Schlüssel einzustreuen. Oder aber weiter zu erkunden, woraufhin die Belohnung für das nächste Monster steigt.

Alle nicht genommenen Verbündeten-Karten landen - schön nach Farben sortiert - auf den Feldern des Rats. Mit der Aktion "Unterstützung vom Rat erbitten" kann man daher zum Teil recht viele Karten auf einmal erhalten. Jedoch sammeln sich dort meist nur Karten mit niedrigeren Werten, außerdem ist man bei dieser Aktion auf sein Glück oder gutes Gedächtnis angewiesen, da vorheriges Nachschauen nicht gestattet ist.

Die Edlen wiederum sorgen für die nötige Varianz im Spiel. Jedes Volk bzw. jede Farbe besitzt andere Vorteile. So können die kriegerischen Scherenwesen (rot) andere Spieler attackieren, die Muschelwesen (grün) für Nachschub an Perlen bringen, die Medusenwesen (violett) allerlei magische Effekte einsetzen.

Einige der besonderen Fähigkeiten - erkennbar an einem Pfeil - erlauben nur einen einmaligen Effekt, andere hingegen sind dauerhaft wirksam. Das Knifflige daran: Alle Edle mit Dauer-

Fortsetzung von "Abyss"

effekten besitzen auch ein Schlüsselsymbol. Sobald dieser Schlüssel dafür verwendet wird, die Kontrolle eines Ortes zu erlangen, geht der Effekt ganz verloren. Zur besseren Übersicht wird der entsprechende Text auf der Karte hierzu mit dem Ortslättchen abgedeckt. Es kommt daher auch aufs richtige Timing an, um die teils sehr starken Dauereffekte möglichst lange nutzen zu können.

Bleiben schließlich noch die Orte. Diese können weitere Einflusspunkte wert sein, jedoch nur wenn man sie nicht wahllos nimmt. Einige Orte belohnen den Besitz gewisser Verbündeter, andere bestimmter Edler, etc. Klug ausgewählt können Orte 10 bis 15 zusätzliche Einflusspunkte bringen. Dies sorgt schon fast für eine strategische Komponente, dass man sozusagen Orte passend zur eigenen Auslage (und vice versa) aussuchen soll. Das zufällige Auftauchen von Edlen sowie Orten sorgt in jeder Partie für andere Voraussetzungen und somit für ein wenig Abwechslung.

Die Gesamtkomposition ist also im Großen und Ganzen gelungen. Besonders in den ersten Partien finde ich es reizvoll, die Möglichkeiten zu erforschen, unterschiedliche Vorgehensweisen zu probieren, wenn auch die Edlen etwas die sinnvollen Aktionen vorgeben. Dies alles nutzt sich danach aber

deutlich ab. Sobald es nichts weiter zu entdecken geht, lässt der Spielreiz mit der Zeit merklich nach. Meiner Meinung nach könnten nur Erweiterungen mit neuen Edlen, Orten und vielleicht auch dem einen oder anderen neuen Spielelement einen längerfristigen Wiederspielreiz garantieren.

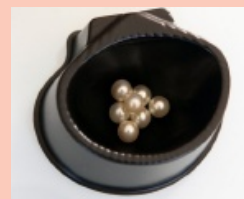
Lob gebührt aber uneingeschränkt dem absolut genialen Artwork. Die Franzosen lieben halt die Verpackung, das äußere Erscheinungsbild. Auch wenn die Spielideen zum Teil recht einfach sind, gelingt es ihnen oft, durch grafische Gestaltung und schönes Spielmaterial ein wenig mehr Leben einzuhauchen, ein besseres Spielerlebnis zu schaffen. So auch hier: Alle fünf Völker sind verschieden illustriert. Besonders die Grafiken der Karten schauen einfach toll aus. Als richtig stilvoll erachte ich die Perlen in den Muschelschalen, welche als Zahlungsmittel dienen. Und dann der spezielle Coup: Da Xavier Collette fünf unterschiedliche Sichtschirme gezeichnet hat, auf die der Verlag aber dann verzichtet hat, wurden die Illustrationen dafür verwendet, das Spiel mit fünf verschiedenen Cover (!!!) anzubieten, ein unkonventioneller Schritt!

Zusammenfassend ist "Abyss" ein wunderschön gestaltetes Spiel, das ich am ehesten in die Kategorie "gehobenes Familienspiel" einordnen würde. Die S

pieldauer liegt in etwa bei einer Stunde, und die Grundmechanismen sind einfach zu begreifen. Nur die Wechselwirkung von Verbündeten-Karten, Edlen-Karten und Orten verlangt etwas Aufmerksamkeit und Überlegung. Dies rechtfertigt aber nicht die übertriebene Altersangabe "ab 14 Jahren", denn schon Zehnjährige kommen ohne weiteres mit den Regeln klar. Die Spielerzahl ist mit 2 bis 4 Spielern angegeben. Dies ist zwar prinzipiell richtig, ich würde "Abyss" allerdings erst ab 3 Spielern empfehlen, da sich dann beim "Erkunden der Tiefe" mehr abspielt. Insgesamt also durchaus reizvoll, damit es aber über einen längeren Zeitraum Spaß macht, benötigt es jedoch dringend Nachschub...

Wesley

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Streng genommen sind dies in folgendem Spiel ja keine Völker, sondern eher Stämme oder Sippen. Trotzdem finde ich es als einen geeigneten Vertreter für das Thema unseres nächsten Spielabends...



Titel: Five Tribes
Art: Positionsspiel
Autor: Bruno Cathala
Verl: Days of Wonder
Vertrieb: Asmodee
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 45 - 75 Minuten
Preis: Euro 52,50

Heute wollen wir mal - anhand von "Five Tribes" - schauen, wie so ein Spiel entsteht. Oder besser gesagt: wie es entstehen hätte können. Da ich nicht mit dem Autor gesprochen habe, ist alles nur reine Vermutung. Es könnte aber durchaus so passiert sein.

Am Anfang ist die Idee. Bruno Cathala spielt gedankenverloren mit ein paar Plättchen und ein paar verschiedenfarbigen Pöppeln. Vielleicht hat er dabei - beabsichtigt oder unbeabsichtigt, wer weiß das schon? - die Figuren eines Feldes nach Kalaha-Manier bewegt, also alle Figuren eines Feldes genommen und

bei der anschließenden Bewegung von Feld zu Feld jeweils eine Figur zurückgelassen. "O lálá!" - wird er sich gedacht haben - "Das hat was. Daraus könnte man was machen. Man müsste nur noch einen sinnvollen Zweck für so einen Spielzug finden."

Und so tüftelt er, probiert mal dies, mal das, und befindet schließlich, dass die letzte Figur unbedingt auf einem Feld landen müsse, auf dem mindestens eine Figur derselben Farbe steht. Alles andere wäre sonst zu chaotisch. Und die Figuren der betroffenen Farbe sollen anschließend entfernt werden, nicht ohne jedoch noch vorher einem bestimmten Zweck gedient zu haben. Welchem? Ach, da finden wir schon einige unterschiedliche, schließlich sollen ja mehrere Farben im Spiel sein, und warum soll man nicht mit jeder Farbe etwas anderes bewirken können?!

So entstand bald die Idee von fünf verschiedenen Völkern, Berufsgruppen, oder ähnlichem, welche alle eine andere Eigenschaft besitzen sollen. In seinem Kopf spinn er diesen Einfall noch weiter, und als ihm das Morgenland in den Sinn kam, war ihm bald klar: Fünf Sippen sollten es sein. Aber welche Fähigkeiten

sollten diese haben? Eine kriegerische Sippe vielleicht, mit der andere Figuren entfernt werden könnten. Eine andere, die wertvolle Siegpunkte lukriert. Eine weitere für Waren oder so was. Über Details könne er sich ja noch später Gedanken machen.

Trotzdem müsse es noch einen zusätzlichen Anreiz für die Bewegung der Figuren geben. Hej, wenn auf diese Weise ein Feld ganz geräumt würde, könne der Spieler es doch in Besitz nehmen! Gute Idee! Man bräuchte also nur den Feldern verschiedene Punktewerte zuzuordnen, und schon funktioniert's.

Und wenn wir schon mal dabei sind: Warum nicht gleich den Feldern unterschiedliche Aktionen zuteilen, die der Spieler anschließend nutzen könne? Beispielsweise irgendwelche Gebäude oder so auf das Feld stellen, welche dieses aufwerten. Oasen oder Paläste böten sich



Fortsetzung von "Five Tribes"

beim Thema Morgenland regelrecht an. Und gibt es - Moment mal! - im Orient nicht Dschinns, die mächtige Eigenschaften haben können? Wäre doch auch möglich, solche magische Wesen auf bestimmten Feldern zu beschwören, oder?

Na, das klingt ja recht vielversprechend! Jetzt müsste man nur mehr alles aufeinander abstimmen, sich genaue Gedanken über die Fähigkeiten der Sippen, der Felder und der Dschinns machen. Und alles natürlich einem Endziel, nämlich Siegpunkten, unterzuordnen. Und selbstverständlich auch über den exakten Spielablauf, sowie etwaigen Bedingungen zum Spielende. Aber es wird sich schlussendlich auszahlen. Aus der relativ simplen Grundidee lässt sich mit etwas Arbeit und ein wenig Überlegung sicher ein richtig gutes Spiel machen...

Ich gebe zu, aus dieser etwas speziellen Spielbeschreibung lässt sich nicht wirklich viel herauslesen. Aber - Hand aufs Herz! - auch dich wird, wie den meisten Lesern, eher das Fazit interessieren. Deshalb werde ich die wichtigsten Spielmechanismen zusammen mit ihren Auswirkungen hier noch mal kurz einfließen lassen.

Der Zugmechanismus ist ja das Herz des Spiels. Wer an der Reihe ist, wird also vorwiegend nach einem mö

glichst vorteilhaften Zug suchen. Die letzte Figur muss dabei zwingend auf einem Feld landen, auf dem bereits mindestens eine gleichfarbige Figur steht. Zu Beginn stehen auf jedem der 30 Felder - ausgelegt in einem Raster von 5 x 6 Feldern - ja drei zufällig aus einem Beutel gezogene Spielfiguren. Im Laufe des Spiels wird es dann Felder mit weniger, und einige mit - zum Teil deutlich - mehr Figuren geben. Auch wenn direktes Hin- und Herziehen zwischen 2 Feldern nicht erlaubt ist, ist mehrmaliges Betreten eines Feldes im selben Zug gestattet. Vor allem ab 5 Figuren sind somit gefinkelte Winkelzüge möglich.



In erster Linie wird man bestrebt sein, auf diese Weise das Zielplättchen ganz zu räumen. Damit darf man dieses nämlich in Besitz nehmen, indem man eines seiner eigenen Kamele drauf stellt, was am Ende für wertvolle Siegpunkte (je nach Art des Feldes zwischen 6 und 15) sorgt.

Die unterschiedlichen Sippen (sprich: Farben) erlauben folgende Aktionen. Die gelben Wesire stellt der Spieler vor sich ab, sie bringen am Spielende Siegpunkte ein. Mit den weißen

Ältesten wird ebenso verfahren, allerdings liegt ihr Hauptzweck darin, in Folge Dschinns beschwören zu können. Alle anderen Sippen wandern hingegen zurück in den Stoffbeutel.

Für grüne Kaufleute darf sich der Spieler entsprechend viele Warenkarten aus einer offenen Auslage nehmen. Die Sippe der blauen Baumeister sorgt für einen Zuwachs an Goldmünzen, wobei die Anzahl der Figuren mit den blau markierten Plättchen in unmittelbarer Umgebung multipliziert wird. Mit den roten Meuchelmördern schließlich kann man wahlweise eine Figur eines Mitspielers eliminieren oder eine Figur auf einem erreichbaren Plättchen. Letzteres ist besonders dann sinnvoll, wenn dadurch die letzte Figur eines Plättchens entfernt wird, womit dieses der Spieler in Besitz nimmt.

Die Plättchen unterscheiden sich aber nicht nur in ihren Werten, sondern auch in ihren Funktionen, die nach der Sippenaktion wirksam werden. Bei Oasen und Dörfern werden Holzfiguren (Palme bzw. Palast) auf das Feld gestellt, welche dem Besitzer des Feldes zusätzliche Siegpunkte bescheren. Auf den Märkten kann sich der Spieler weitere Waren der offenen Auslage dazukaufen. Besonders beliebt sind jedoch die Heiligen Orte, denn dort können - gegen Abgabe von Ältesten bzw. Sklaven - Dschinns herbei gezaubert werden.

Fortsetzung von "Five Tribes"

Die Dschinns sorgen für reichlich Abwechslung. 22 unterschiedliche Dschinn-Karten gibt es, und nur drei davon liegen für eine Runde offen aus. Neben wertvollen Siegpunkten verfügen Dschinns über eine Sonderfähigkeit, welche entweder einen dauerhaften Effekt hat, oder durch die Bezahlung bestimmter Kosten (Älteste und/oder Sklaven) einmal pro Runde aktiviert werden kann.



Die Dschinns unterstützen etwas die strategische Komponente von "Five Tribes", da sie - geschickt genutzt - unterschiedliche Vorgehensweisen verstärken. Diese sind bedingt durch die verschiedenen Möglichkeiten zu punkten. Bei der Schlusswertung erhält man nämlich für so ziemlich alles Siegpunkte: Für verbliebene (bzw. gesammelte) Münzen, für Waren, für besetzte Felder, für seine weißen und gelben Figuren, für Palmen und Paläste, für Dschinns, usw. Es erweist sich als vorteilhaft, seine Spielweise auf wenige Elemente zu konzentrieren, also etwa sein Hauptaugenmerk auf das Sammeln von Waren zu legen, die Inbesitznahme von

Feldern zu intensivieren, o.ä. und sich die Dienste eines dafür geeigneten Dschinns zu sichern.

Abgesehen davon kommt es in "Five Tribes" eher auf kurzfristige taktische Entscheidungen an. Schließlich gibt es stets wechselnde Ausgangssituationen, die es zu beurteilen gilt. Aus diesem Grund bedarf es auch einer Regelung über die Spielreihenfolge. In jeder Runde wird zuerst um die Zugreihenfolge geboten. Wer am meisten geboten hat, ist der Startspieler der anschließenden Aktionsrunde, die anderen folgen in der Reihenfolge ihrer Gebote.

Diese drei miteinander verzahnten Elemente - Inbesitznahme von Feldern, Aktionen der Sippen und Aktionen der Felder - sorgen für reichlich Stoff für die kleinen grauen Zellen. Gar vieles muss beachtet, noch mehr bedacht werden. Dem "Lesen" des sich momentan bietenden Spielplans kommt daher eine wichtige Rolle zu. Anfänger können sich aufgrund der Fülle von Informationen schnell überfordert fühlen. Aber selbst erfahrene Spieler benötigen Zeit, um den optimalen Spielzug zu finden.

Und genau darin liegt die Crux des Spiels. Es reicht nicht aus, alles zu Beginn jedes Spielzugs durchzukalkulieren, um das richtige Gebot anzugeben, denn nur der Startspieler kann dann tatsächlich "seinen" geplanten

Zug durchführen. Alle anderen Spieler können erst dann wieder sinnvoll zum Nachdenken anfangen, wenn sie an der Reihe sind, da sich die Situation bis dahin grundlegend ändern kann. Besonders Dauergrübler und Unentschlossene können daraufhin in eine wahre Analyse-Paralyse verfallen, welche nicht nur die Downtime der Mitspieler in fast unerträglichem Maße, sondern auch die gesamte Spieldauer merklich verlängert.

Vielleicht hätte dies der Spieleautor verhindern können, wenn er das eine oder andere Spielelement einfach weggelassen hätte. Ich persönlich finde die Kombination aber sehr gelungen, und empfehle vielmehr, das Spiel höchstens zu dritt zu spielen. Dann halten sich nicht nur die Wartezeiten in Grenzen, gleichzeitig erhöht sich der Einfluss des Einzelnen. Es wäre doch schade, nur aufgrund dieses kleinen Mangels auf die eigentlich gelungene Gesamtkomposition zu verzichten..

Wally





Risiko Evolution
Kriegsfilm
USA 2011
Regie: Rob Daviau
Hasbro Filme
Dauer: ca. 60 min.

Film-Tipp des Monats

Stellen Sie sich vor, Sie schauen sich einen Film an, und können nach jeder Szene selbst entscheiden, wie es wohl weitergehen sollte. Jeder einzelne Film würde komplett anders verlaufen als der andere. Mal mit Happy End, mal mit schlechtem Ausgang. Dieses revolutionäre Konzept (im Original „Legacy“ genannt) präsentiert Regisseur Rob Daviau erstmals mit seiner Neuverfilmung des Klassikers „Risiko“. Zwar wird nach wie vor gekämpft, erobert bzw. befreit, aber wie sich der Streifen weiter-



entwickelt, lässt sich nie vorhersehen. Und damit lohnt es sich auch für „alte“ Risiko-Fans, sich „Risiko Evolution“ anzusehen.

Mittlerweile haben sich auch andere Filmklassiker, wie etwa „Pandemie“ dieses neuartigen, hochinteressanten Prinzips angenommen. Prädikat: sehenswert!



Impressum

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

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

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2015 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest,...)
- * Entwicklung 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