

ANIMAL FARM IM TRAUNERHOF !!!

Knobelritter beweisen am 13. Jänner '16 Tierliebe! (S. 1)



281. Ausg. 31. Dez. '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Eigen- reportage

Liebe Tierfreunde,
Dynamik, Flexibilität,
Schlagfertigkeit und Vielseitigkeit sagen die Chinesen ihren im Sternzeichen des Affen Geborenen nach. Das chinesische Neujahr fängt diesmal zwar erst am 8. Februar an und ich glaube nach wie vor nicht an die beliebige Einteilung der Gesellschaft in Gruppen und die höchst unwissenschaftliche Zuweisung schwammig definierter Eigenschaften, aber da wir uns zum Jahreswechsel mit Tieren beschäftigen wollen, drängt sich das Thema fast auf.

Um dich also als echter Affe zu beweisen, musst du

in „Spinderella“ eine dynamische Ameise sein, die fiesen Spinnen ausweicht, in „Oh nein, die Schnackelstein!“ als flexibler Maulwurf nur die wertvollsten Edelsteine aus deinen Tunneln ans Tageslicht befördern, in „Mahé“ schlagfertig sein um als Schildkröte immer Oberwasser zu behalten und schließlich als „Mops Royal“ deine Vielseitigkeit unter Beweis stellen, indem du immer die wertvollsten Kombinationen unverzichtbarer Utensilien für den Hund von Welt einsammelst.

Euer Zoowärter Franky erwartet euch ab 18:30 Uhr am Mittwoch, den 13. Jänner im Streichelzoo zu Traun.

Euer Oliver Koch

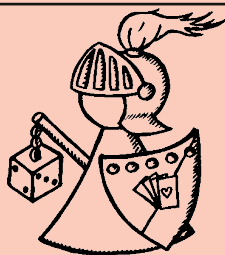


Königspaar für das Jahr 2016

Reinhold hat es wieder geschafft. Zum wiederholten Mal sicherte er sich den begehrten Thron der „Ritter der Knobelrunde und wird uns auch im Jahr 2016 als König Reinhold XV. anführen. Ihm zur Seite sitzt Königin Ute.

Die gesamte neue Hierarchie der Knobelritter mit samt der wichtigsten Wertungen auf Seite 2.

oo HAGAR DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

Klubmeisterschaft des Jahres 2015

Am 2. Jänner 2016 fand im Traunerhof die Klubmeisterschaft statt, bei der die „Ritter der Knobelrunde“ in mehreren Runden des Spiels „Auf den Spuren von Marco Polo“ (Hans im Glück) - erst kürzlich von den Knobelrittern mit dem „Knobelpreis“ ausgezeichnet - ihren Klubmeister ermittelten. Nach einer spannenden Vorrunde konnten sich vier Spieler für das Finale qualifizieren: Andreas Hainy, Daniel Wenger, Franky Bayer und Jakob Faschinger. Ein Kapitalfehler von Franky machte den Weg frei für Jakob, der damit seinen Klubmeistertitel vom Vorjahr

verteidigen konnte. Klubmeister 2015 der „Knobelritter“ ist trotzdem absolut verdient Jakob Faschinger!

Jahresrückblick 2015

Und wieder ist ein Jahr vorbei. Es gab mehr als zwei Dutzend Spieleabende, aber nur der 1. Spieleabend jedes Monats wird zur Ermittlung des besten Spieler 2015 herangezogen. Dabei konnte sich - wie fast jedes Mal - wieder Reinhold Fischer durchsetzen und seinen Thron erfolgreich verteidigen. Hier die Wertung:

1. König Reinhold	309,5
2. Prinz Franky	289
3. Herzog Gerhard	240,5
4. Herzog Jakob F.	205
5. Herzog Udo	179,5
6. Marquis Christoph	178
7. Earl Oliver K.	143
Earl Andreas H.	143
9. Earl Johannes	126,5
10. Königin Ute	115
Graf Thomas L.	115
12. Prinzessin Nicole	99

Punktendurchschnitt:

1. Earl Andreas H.	6,22
2. Prinz Franky	5,56
3. Sir Josef	5,42
4. Herzog Jakob	5,39
5. Herzog Gerhard	4,63
6. König Reinhold	4,55
7. Earl Johannes	4,52

Sieggquote:

1. Herzog Jakob	47,4 %
2. König Reinhold	47,1 %
3. Earl Andreas	43,5 %
4. Earl Oliver	42,2 %
5. Prinz Franky	34,6 %

Spielefavoriten:

Träxx (8 x)
Marco Polo (7 x)
Bluff (6 x)
Schotten-Totten (5 x)
Trambahn (5 x)
Alles im Eimer (5 x)
Machi Koro (5 x)

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 17. Jänner 2016 bis 12:00 Uhr.

Game News - Spielekritik

Hunde sind ja - neben Katzen - die beliebtesten Tiere der Österreicher. Man kommt also nicht umhin, beim Thema „Tiere“ auch ein passendes Spiel mit so einem Haustier zu bringen. Vielleicht steigt damit ja auch die Quote...



Titel: Mops Royal
Art: Legespiel
von Günter Burkhardt
Verlag: Noris Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 bis 30 Min.
Preis: ca. Euro 20,--

Einleitung:

"Hey schaut mal, hier geht's um Möpse!"

Seltsam, wie viele Leute bei diesem Ausruf an den Spieltisch gestürzt kommen. Und irgendwie sind dann alle enttäuscht. Ich frage mich, warum bloß, denn die von Ralf Vogt gezeichneten Exemplare dieser anerkannten englischen Hunderasse, die vermutlich aus dem Kaiserreich China stammt, sind doch wirklich süß. Aber wer weiß schon, was sich die anderen erwartet haben...

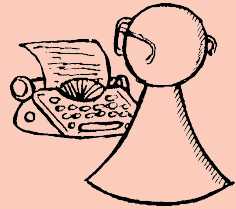
Jedenfalls spielt der Mops, dessen Attribut "Royal" auf seine königliche Her-

kunft hinweist, die Hauptrolle in dem Spiel. Er hat - mal wieder! - ein großes Chaos verursacht und sucht nun denjenigen, der am besten Ordnung in seine Sachen bringt.

Spielbeschreibung:

Und was sind das nun für Sachen, die seine Majestät da durcheinander gebracht hat? Sein Lieblingsknochen natürlich, sein Futternapf auch, klar. Dazu eine Dose seines königlichen Futters (die mit der Krone auf dem Etikett), sein weiches, flauschiges Kissen, sowie ein Konterfei seiner blaublütigen Schnauze. Aber warum muss da ausgerechnet noch ein Hundehäufchen dabei sein, noch dazu frisch dampfend? Und weil Mops Royal kein gewöhnlicher Köter ist, gibt es all dies in sechsfacher Ausfertigung. Wir könnten es auch etwas pragmatischer ausdrücken: Mopsis ganzer Stolz kommt auf 36 Legeplättchen vor, je sechs Motive in sechs verschiedenen Farben.

Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Satz an Legeplättchen, von denen er zu Beginn eines zufällig aufdeckt und vor sich auslegt. Danach können alle bis auf einen Spieler ihre Plättchen



wieder auf die Vorderseite drehen. Anschließend deckt der Spieler mit dem verdeckten Vorrat eines nach dem anderen auf und zeigt es allen Mitspielern.

Danach müssen alle Spieler ihr entsprechendes Plättchen in ihre Auslage legen. Dabei sind ein paar einfache Regeln zu beachten. So muss jedes Plättchen waagrecht oder senkrecht an ein anderes Plättchen angrenzen ("über Eck" reicht nicht). Außerdem dürfen insgesamt nicht mehr als 5 Plättchen horizontal oder vertikal in einer Reihe liegen, sodass sich am Ende ein Quadrat ergibt, das 5 x 5 Plättchen groß ist.

Nach dem Anlegen seines Plättchens darf jeder Spieler eine Kombination in seiner Auslage werten. Gewertet werden nur Kombinationen aus 3, 4 oder 5 Plättchen, die alle entweder aus Plättchen derselben Farbe oder mit dem gleichen Gegenstand bestehen. Außerdem muss die Kombination auf dem Spielplan abgebildet sein, wobei sie dann ebenfalls gilt, wenn sie gedreht oder gespiegelt ist.

Eine 3er-Kombination bringt 2 Punkte, eine 4er-

Fortsetzung von "Mops Royal"

Kombination schon 4 Punkte und eine Kombination aus 5 Plättchen sogar stolze 7 Punkte. Zusätzlich erhält man einen Extra-Punkt, wenn eines der Plättchen eine Bonuskrone zeigt. Nachdem der Spieler die eigene Spielfigur entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vorgerückt hat, muss er ein Plättchen der Kombination umdrehen. Nachdem alle Spieler 25 Plättchen ausgelegt haben, endet das Spiel. Es gewinnt jener Spieler, dessen Spielfigur auf der Punkteleiste am weitesten vorne steht.

Fazit:

"Mops Royal" wirkt auf den ersten Blick sehr banal. Tatsächlich finden wir viele Elemente aus anderen Spielen vor. Besonders das Ziehen von Plättchen, die für alle Spieler gelten, kennen wir schon aus Spielen wie "Don Quixote" oder "Take it easy". Der Kniff bei all diesen Spielen: Nicht alle Plättchen, die im Spiel vorkommen, werden in einer Partie verwendet. Im Falle von "Mops Royal" sind es 25 von den 36 Plättchen, womit immerhin 11 Plättchen (30 %) "draußen" bleiben.

Dies führt automatisch zu Spekulationen, welche Plättchen es wohl diesmal erwirbt, also in dieser Partie nicht zum Einsatz kommen. Gegen Ende des S

piels sind Hoffen und Bangen vorprogrammiert, wenn man bestimmte Farben und/oder Gegenstände benötigt, um kräftig Punkte abzusahnen. Unter Berücksichtigung aller noch verfügbaren Plättchen lassen sich aber auch Wahrscheinlichkeitsrechnungen anstellen. Der Glücksfaktor scheint zwar beträchtlich zu sein, wird aber allein dadurch relativiert, dass es zumindest theoretisch alle Spieler gleich betrifft.



Bei den anderen, ähnlich gelagerten Spielen war es selbst ohne Abschauen - gar nicht so unwahrscheinlich, dass die Auslagen mehrerer Spieler gleich aufgebaut waren. Mit dem zufällig gezogenen Startplättchen wird aber für jeden Spieler bereits zu Beginn eine unterschiedliche Ausgangsposition geschaffen. Hat ein Spieler im Laufe des Spiels das gerade gezogene Plättchen bereits ausliegen, setzt er einfach diese Runde aus. Mir gefällt auch die dynamische Entwicklung der Spielfläche, dass es also keine Ablage-tafel mit fixen Feldern gibt, sondern dass sich die genaue Spielfläche erst im Laufe des Spiels ergibt.

Bei den Wertungen werden ja Kombinationen belohnt. Die dabei

auf tretenden Formationen kennen wir ebenfalls schon aus anderen Spielen, wie beispielsweise "Tetris". Mathematisch sprechen wir dabei von sogenannten "Polyminos". Aber Achtung: Nicht jede theoretisch mögliche Kombination findet sich auch tatsächlich auf dem Spielplan wieder! Für einige Konstellationen gibt es keine Punkte, wie ich aus eigener Erfahrung feststellen musste. Es empfiehlt sich daher stets ein kurzer Kontrollblick auf die gültigen Kombinationen, bevor man - wie ich - aufs falsche Pferd setzt.

Die progressive Punktesteigerung hat zur Folge, dass man gerne noch ein wenig länger abwartet, um nicht bloß eine 3er-Kombination mit läppischen 3 Punkten zu werten, sondern gleich eine 4er- oder gar 5er-Kombination, welche deutlich mehr bringt. Ein kleiner, unscheinbarer Regelpassus bestraft jedoch allzu langes Hinauszögern. Jede Runde darf jeder nämlich nur eine einzige Wertung durchführen, weshalb man früh genug anfangen sollte, um am Schluss nicht auf zwar schönen, aber leider nicht mehr verwertbaren Kombinationen sitzenzubleiben.

Eine weitere Regel finde ich persönlich sehr interessant: Eines der Plättchen einer gewerteten Kombination muss umgedreht werden, woraufhin es für spätere Wertungen nicht mehr zur Verfügung steht. Welche Plättchen dies

Fortsetzung von "Mops Royal"

genau sind, zeigt die jeweilige Abbildung auf dem Spielplan, wobei es sich stets um ein "mittleres" Plättchen handelt. Auch dies sollte in alle Überlegungen immer mit einbezogen werden.

"Mops Royal" bietet insgesamt betrachtet vielleicht kein absolut neues Spielgefühl, die einzelnen Mechanismen sind ebenfalls nicht gerade innovativ. Wozu aber auch? Es kann mit wenigen Worten erklärt und rasch losgespielt werden, bietet soliden Spielspaß für eine knappe halbe Stunde, spielt sich zu zweit genauso gut wie mit drei oder vier

Spielern, und lässt den Spielern trotz des vorhandenen Glücksfaktors doch genug Entscheidungsmöglichkeiten. Und damit bedient "Mops Royal" recht gut die große Schar an Gelegenheitsspielern. Deshalb bekommt es von mir die "Pfote hoch" und ein wohlwollendes, zustimmendes "Wuff!"

Game News-
Wertung



Wuff!



HALL OF GAME

Nachdem sich letzstens gleich drei Spiele aufgestiegen sind, lautete die Frage: Wer kann den freien „Platz an der Sonne“ nutzen und sich an die Spitze setzen. Überraschenderweise nehmen jetzt 2 Spiele ex aequo die 1. Position ein, noch viel erstaunlicher ist aber, dass beide Spiele bis dato noch kein einziges Mal in den Topf Five waren. Weder LA GRANJA, das bei den Vielspieler nun „angekommen“ zu sein scheint, noch CORNWALL, welches gerade erst vorgeschlagen wurde. Damit hat „unser“ Johannes nun sogar drei Spiele in der Wertung (VIENNA gleichauf mit MAGE KNIGHT an 5. Stelle, DIE PORTALE VON MOLTHAR dahinter an 7. Stelle.

Bei den Gelegenheitsspielern ist momentan TRÄXX (3.) das beliebteste Spiel, außerdem finden wir mit DIE STAUFER (4.) noch ein weiteres Expertenspiel in den Punkterängen.

Die beiden anderen Vorschläge CITRUS und STEAM TIME konnten sich hingegen derzeit noch nicht behaupten, was vielleicht daran liegt, dass es für die anspruchsvollen Spieler zur Zeit ein Überangebot gibt.

So gesehen dürfte man auch dem Neuverschlag von diesem Monat wenig Chancen einräumen, denn auch VITICULTURE (2 x vorgeschlagen) richtet sich vor allem an den geübten Spieler. Aber es wird wohl ein wenig dauern, bis sich die jeweiligen Favoriten abzeichnen...

Wertung:

1. La Granja	2/+11/-0/13/ +
Cornwall	*4/+ 9/-0/13/ +
3. Träxx	2/+ 8/-0/10/ +
4. Die Staufer	3/+ 6/-0/ 9/ +
5. Mage Knight	7/ -
Vienna	2/+ 6/-1/ 7/ +
7. Portale von Molthar	2/+ 4/-0/ 6/ =
Sushi Go!	2/+ 5/-1/ 6/ +
9. Citrus	*2/+ 3/-0/ 5/ +
Steam Time	*2/+ 3/-0/ 5/ +
11. Scoville	1/+ 3/-0/ 4/ =
12. Patchwork	1/+ 2/-0/ 3/ +

Vorschlag: Viticulture (2 x)

Game News - Kinderspiel

Spinnen kann man nicht unbedingt als Schmusetiere betrachten. Deshalb verwundert es, dass sie die Hauptrolle in einem Kinderspiel übernehmen, noch dazu wo sie gegen niedliche Ameisen vorgehen...



Titel: Spinderella
Würfel- und Laufspiel
Autor: Roberto Fraga
Verlag: Zoch Verlag
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Kinderspiel des Jahres
Preis: ca. Euro 26,90

Einleitung

Im Tierreich geht es grausam zu. Fressen oder gefressen werden, ist die Devise. Unter diesem Aspekt ist es schon etwas seltsam, dass bei den meisten Kinderspielen Tiere die Protagonisten sind. Auch bei diesem Spiel finden wir das erbarmungslose Jäger-Beute-Prinzip vor. Können wir unseren unschuldigen Kleinen wirklich die tödliche Jagd von furchterregenden Exemplaren der Gattung Arachnidae auf harmlose Ameisen zumuten?

Beschreibung

Bei "Spinderella" führt jeder Spieler drei Ameisen in seiner Farbe. Ihre Mission: Das gegenüberliegende Feld mit den süßen Früchten zu erreichen! Ein Weg führt schlangenlinienmäßig dorthin, er ist 10 oder 15 Felder lang, je nachdem ob die Spieler eher eine kürzere oder eine längere Spieldauer wünschen. Bis auf eine Borke, die irgendwo im Weg steht, aber locker überklettert werden kann, stoßen sie dabei auf keine Hindernisse. Keine Fallen, keine Löcher, keine Gruben, und - auf den ersten Blick - nicht einmal irgendein Fressfeind!

Das täuscht jedoch! Die Gefahr kommt nämlich von oben! Zwei Spinnen halten sich hoch über ihren Köpfen in den Baumkronen auf. An einem Faden, den die beiden halten, seilt sich eine dritte Spinne nach unten ab. An der Unterseite der Spinnenfigur befindet sich ein Magnet. Wir ahnen es schon: Kommt die Spinne einer Ameise zu nahe, macht es "Klack"! Die magnetischen Kräfte schlagen zu und die Ameise ist gefangen. Doch keine Angst, sie landet nicht im Magen der Spinne, sondern wird

bloß auf das Startfeld zurückgestellt. Ist halt doch ein Kinderspiel!

Alle Aktionen werden durch drei Würfel bestimmt. Der grüne Würfel bestimmt, mit welcher Figur gezogen werden darf. Zeigt er die Spinne, dürfen beiden Spinnen entsprechend des weißen Spinnenwürfels entlang der Netzlinsen gezogen werden. Zeigt er eine Ameise, darf eine beliebige eigene Ameise so viele Felder Richtung Ziel bewegt werden, wie der braune Ameisenwürfel angibt. Bei einem Blatt hingegen wird die Borke beliebig versetzt, zusätzlich dürfen wahlweise die Spinnen oder eine eigene Ameise gezogen werden.

Gelingt es, mit der Spinne eine Ameise zu fangen, wandert diese sofort wieder - wie bereits erwähnt - aufs Startfeld zurück. Handelte es sich dabei um eine fremde Ameise, darf der Spieler als Belohnung zusätzlich eine eigene Ameise entsprechend des Ameisenwürfels vorwärtsziehen.



Fortsetzung von "Spinderella"

Wer es schafft, trotz der lauernden Gefahren zuerst mit seinen drei Ameisen das Ziel zu erreichen, gewinnt das Spiel.

Fazit

Alles halb so wild also. Das Jäger-Beute-Prinzip kommt hier - dankenswerterweise - nur in verniedlichter Form vor. Die Spinnen sind bei diesem Wettlauf halt bloß Spielverderber. Der Frust hält sich bei den Kindern allein schon wegen des piffigen und gänzlich unverbrauchten Mechanismus in Grenzen.

"Spinderella" präsentiert sich überhaupt sehr attraktiv. An den Ecken der Schachtel werden Verbindungsstämme - im Holz-Look! - montiert, an deren oberen Ende ein zweites Spielfeld - das Spinnennetzfeld - befestigt wird. Fertig aufgebaut schaut das Spiel wirklich beeindruckend aus. Dazu sind die drei Spinnen nur allzu niedlich. Die Fadenspinne hat an ihrer Unterseite einen Magneten, welcher die mit Eisen ausgestatteten Ameisen anzieht. Sie hängt ihrerseits wieder an zwei Magnetaufhängungen, die von den beiden anderen Spinnen gehalten werden. "Spinderella" ist somit ein richtiger Hingucker, der die Kinder ganz von selbst anlockt und zum Spielen animiert.

Zwar wird das Geschehen größtenteils von den Würfeln gespielt, trotzdem bleibt den Kindern noch genug Entscheidungsfreiraum. Etwa, welche ihrer Ameisen sie am besten vorwärtsziehen, oder wo sie die gewürfelte Borke besonders geschickt platzieren. Vor allem aber, wie sie die beiden Spinnen bewegen, um möglichst andere Ameisen zu fangen. Es dauert eine Weile, bis die Jüngeren ("Spinderella" geht ab 6 Jahren) draufkommen, wie sie die Spinnen ziehen müssen, um die Fadenspinne in die gewünschte Richtung (und Höhe) zu bekommen.

Gegnerische Ameisen zu fangen lohnt sich, denn es wirft nicht nur einen Konkurrenten um den Sieg zurück, sondern erlaubt zudem noch eine Bonusbewegung mit einer eigenen Ameise. Deshalb gibt es jedes Mal ein großes "Hurrah!", wenn es wieder mal "Klack!" macht. In der Mindestbesetzung gefällt mir "Spinderella" aber nicht ganz so gut, es passiert einfach zu wenig auf und über dem Spielplan. Zu viert wuselt es schon viel mehr. Da werden Ameisen unter der Borke versteckt, andere lassen sich Huckepack mittragen, und die Spinne ist auch öfters erfolgreich auf Beutefang.



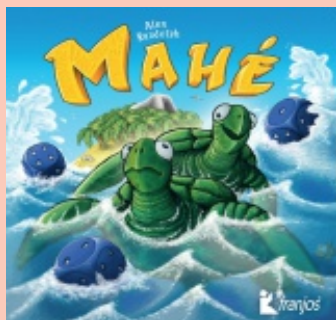
Nicht nur mein Jüngster Alexander Leon (7 Jahre) ist begeistert, die beiden Auszeichnungen "Kinderspiel des Jahres" und "Deutscher Kinderspielpreis" beweisen, dass "Spinderella" absolut empfehlenswert ist. Es aber schon mindestens 3 Kinder mitmachen, damit es so richtig Spaß macht.

Wally



Game News - Spielekritik

Die Schildkröten (lat. testudines) gehören zweifellos der Fauna unseres Planeten an. Auch auf dem Planeten „Ludo“ kommen sie immer wieder vor, weshalb das nachfolgende Spiel recht gut zum Thema passt...



Titel: Mahé
Art: Würfelspiel
Autor: Alex Randolph
Verlag: Franjos Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 7 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 24,--

Einleitung

Mahé - so heißt die größte der 115 Inseln der Seychellen, auf der mit 72.000 Einwohner 90% der Gesamtbevölkerung der Seychellen leben. Somit ist "Mahé" ein passender Titel für ein Spiel, in dem Schildkröten um eine Insel herumswimmen, um anschließend ihre Eier am Strand abzulegen.

"Ma, he!" ist aber auch ein bei uns verbreiteter Ausdruck der Entrüstung. Dies trifft ebenfalls recht gut für dieses Spiel zu, wovon sich der Leser in dieser Spielbeschreibung noch überzeugen kann.

Beschreibung

Jeder der bis zu sieben Spieler nimmt eine Schildkröte, die er vor dem ersten Feld des Rundkurses stellt. Die 24 Gelegekarten (ihre Werte gehen von 1 bis 6) werden gemischt und dann 4 davon unbesenen zurück in die Schachtel gelegt. Der Stapel kommt auf die Insel, danach wird die oberste Karte aufgedeckt.

Wer an der Reihe ist, würfelt einen der drei normalen Würfel. Danach darf er sich entscheiden, noch einen weiteren Würfel zu werfen, und vielleicht sogar noch anschließend den dritten. Die Zugweite für seine Schildkröte ergibt sich aus der Multiplikation der Gesamtaugenanzahl mit der Anzahl der eingesetzten Würfel. Übersteigt die Augensumme jedoch den Wert 7, muss man seine Schildkröte zur Strafe auf das Floß setzen. Die maximale Zugweite ist demnach 21 Felder (Augensumme 7 x Anzahl 3), was genau einer Umrundung der Insel entspricht.

Erreicht oder überschreitet eine Schildkröte bei der Bewegung das "Strandfeld" (mit der

Nummer 21), bekommt der entsprechende Spieler die offene Gelege-Karte, und die nächste Karte wird aufgedeckt. Eine Besonderheit stellt das Mittragen im Stapel dar. Wer sich nach der Bewegung direkt auf eine andere Schildkröte setzt, kann in Folge von der unteren Schildkröte mitgetragen werden, wenn diese am Zug ist. Dabei entscheidet sogar die oberste Schildkröte, ob weitergewürfelt werden muss oder nicht.

Dieses "Huckepack"-Reisen hat nicht nur den Vorteil, dass man auf diese Weise schneller eine Umrundung schafft. Zieht ein Stapel auf oder über das Strandfeld hinaus, bekommt nur die oberste Schildkröte die Gelege-Karte, alle anderen im Stapel gehen leer aus. Allerdings muss im Falle eines Fehlwurfs (Augensumme höher als 7) nur die oberste Schildkröte auf das Floß gesetzt werden.

Wenn auch die letzte Gelege-Karte genommen wurde, wird das Gelege-Feld



Fortsetzung von "Mahé"

mit den 7 Eiern sichtbar. Nun wird noch so lange gespielt, bis erneut das Strandfeld erreicht wurde. Der betreffende Spieler setzt seine Schildkröte auf das 7er-Gelege. Jeder Spieler zählt nun seine Eier, die seine Schildkröte insgesamt legen konnte. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt.

Fazit

Obwohl "Mahé" erst kürzlich erschien, hat es bereits eine lange Geschichte hinter sich. Der leider schon verstorbene amerikanische Kult-Autor Alex Randolph hat dieselben Grundmechanismen bereits 1974 beim Spiel "Känguruh" verwendet. Später kam es mit anderem Thema als "Generalowsky" (1988), als "Die heiße Schlacht am Kalten Büffet" (1990) und in einer Billig-Version als "Monsterfresser" (1998) auf den Markt. Auch wenn immer ein Rundkurs würfelnd durchlaufen werden musste und auch stets das "Huckepack"-Prinzip vorkam, so variierten meist die Anzahl der Felder sowie die Würfel.

Von allen Versionen gefällt mir persönlich "Mahé" am besten. Thematisch passen eierlegende Schildkröten mindestens ebenso gut wie alle anderen Stories, aber die Aufmachung ist wirklich gelungen. Vor allem die schöne Holzfiguren

und der beidseitig verwendbare Spielplan (die Rückseite zeigt Mahé bei Nacht) überzeugen.

Spilerisch hat das Würfel- und Ärgerspiel mit den Jahren nichts an Reiz verloren. Die Unberechenbarkeit des Würfels weckt Emotionen, und auch das „Huckepack“-Prinzip sorgt für Jubel, Freude, Ärger und Schadenfreude, und dafür, dass des Öfteren der eine



oder andere Spieler empört „Ma, he!“ ausruft. Ich verstehe nicht, warum so viele Leute "Mensch Ärgere Dich nicht" spielen, wo sich doch diese unscheinbare Perle viel kurzweiliger und lustiger, und zudem auch deutlich flotter spielt. Eine Partie dauert selten mehr als 20 Minuten, ganz unabhängig davon wie viele Personen tatsächlich mitspielen.

Natürlich nimmt der Einfluss des Einzelnen mit der Spielerzahl merklich ab. In kleinerer Besetzung übernimmt zudem jeder Spieler zwei Schildkröten, wodurch er mehr Auswahl in seinem Spielzug vorfindet. Wie viel jeder Spieler beim Weiterwürfeln zu riskieren bereit ist, hängt nicht zuletzt auch davon ab, welche Gelege-Karten es momentan zu gewinnen gibt.

Besonders interessant

finde ich die vorgeschlagene Variante, bei der bereits gewonnene Gelege-Karten statt eines Würfelwurfs verwendet werden können. Dadurch gewinnen auch die niedrigen Werte 1 und 2 an Wert, da mit geschicktem Einsatz gefinkelte Züge möglich sind. Wie auch immer: "Mahé" ist ein Spiel, das in keiner Spielesammlung fehlen sollte, denn derart lockere Spiele für Zwischendurch, als Appetizer oder als Ab-sacker kommen immer wieder gerne auf den Tisch.

Game News -
Wertung

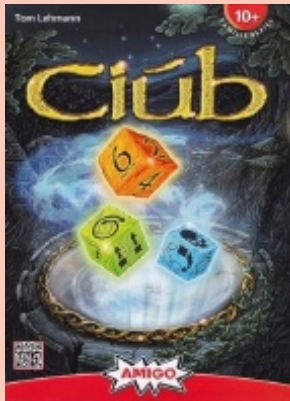


Alex Randolph

Der gebürtige US-Amerikaner, der 2004 82-jährig in seiner Wahlheimat Venedig starb, war der Erfinder von weit mehr als 100 Spielen, wie etwa TwiT, Sagaland, Inkognito und Hol's der Geier. Der „Grandseigneur der Spieleskultur“ setzte erstmals durch, dass der Name des Autors auf der Verpackung genannt wurde.

Game News - Spielekritik

Okay, erwischt! Das folgende Spiele hat mit Tieren nicht wirklich viel zu tun. Aber die Rezi von Angie liegt schon einige Zeit auf meinem Schreibtisch, weshalb ich sie jetzt mal bringen muss, auch wenn's thematisch nicht passt...



Titel: Ciüb
Art: Würfelspiel
Autor: Tom Lehmann
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 17,--

Einleitung:

Würfelspiele sind bei Groß und Klein beliebt. Dies liegt auch am Zufall, der die kleinen sechsseitigen Objekte so bestimmt, dass man sich über einen Sieg freuen kann oder eine Niederlage hinnehmen muss. Egal ob es Pokern ist, wo einer immer wieder eine Straße oder ein Grande hinlegt oder Siedler, wo einer immer wieder seine eigenen Feldzahlen würfelt. Der Zufall ist einfach erbarmungslos. Bei „Ciüb“ ist das

allerdings ein bisschen anders, da man hier sein Würfelergebnis doch beeinflussen kann, um zu einem besseren Ergebnis zu kommen. Ziel des Spiels ist es, viele Zauberkarten zu sammeln und dadurch die meisten Siegpunkte zu erreichen, um der größte Zauberer aller Zeiten zu werden.

Spielbeschreibung:

Jeder Spieler erhält ein Tableau, einen Marker und fünf weiße Würfel. Die Übersichtskarten der sieben verschiedenen Würfelfarben sowie die Würfel selbst werden in der Mitte bereit gelegt. Je nach Spieleranzahl werden einige Zauberspruchkarten aussortiert. Die Karte D wird verdeckt in die Mitte gelegt, darauf die Karten mit dem Buchstaben C und darauf wiederum die Karten mit dem Buchstaben B. Die A-Karten werden in zwei gleichmäßigen offenen Reihen daneben ausgelegt. Um nun eine dieser Zauberkarten zu erlangen, muss der Spieler die darauf angegebenen Würfelergebnisse erzielen. Diese können verschiedene Zahlen, gleiche Zahlen oder auch ein bestimmtes Gesamtergebnis sein. Der Spieler, der an der Reihe ist, durchläuft vier Phasen pro Zug.

Phase 1: In dieser Phase darf man sich mit seinem Marker eine bestimmte Karte reservieren, indem man den Marker darauf legt oder eine Karte aus der oberen Reihe entfernen, um sie aus dem Spiel zu nehmen.

Phase 2: Der Spieler würfelt nun mit allen Würfeln. Zuerst darf er die Würfel mit den Symbolen „Würfel tauschen“, „Neu würfeln“ und „Beliebig drehen“ verwenden. Anschließend legt er alle Totenkopf-Symbole auf das Würfeltablett. Danach darf er je nach Bedarf so viele Würfel auf das Würfeltablett legen, wie er will oder braucht. Hat der Spieler mindestens einen Würfel getauscht oder einen auf das Tablett gelegt, darf er die Phase 2 wiederholen.

Phase 3: In dieser Phase vergleicht der Spieler sein Würfelergebnis mit den Karten in der unteren Reihe. Kann er eine davon erfüllen, die nicht durch einen anderen Marker blockiert wird, darf er diese offen vor sich ablegen und dafür eine Karte aus der oberen Reihe nach unten schieben. Danach wird eine neue Karte in die obere Reihe gelegt. Die Karten werden immer schwieriger zu erfüllen, dafür steigen aber auch die

Fortsetzung von "Ciúb"

Siegpunkte. Schließlich muss der Spieler seine Würfel auf fünf Stück reduzieren. Kann der Spieler keine Karte erfüllen, darf er sich einen beliebigen Würfel aus dem Vorrat nehmen.



Phase 4: Liegt ein Würfel mit dem „2 gegen 1“-Symbol auf dem Würfeltablett, darf sich der Spieler für diesen Würfel zwei Würfel in anderen Farben nehmen. Außerdem darf er noch beliebig viele farbige Würfel gegen weiße Würfel tauschen. Er darf aber nicht mehr als fünf weiße Würfel und nicht mehr als vier Würfel einer Farbe am Ende seines Zuges besitzen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Wird die letzte Karte mit dem Buchstaben C ausgelegt, wird sofort die D-Karte umgedreht. Der nächste Spieler, der eine Zauberkarte erwirbt, bekommt die letzte Karte automatisch dazu und erhält somit fünf Siegpunkte extra. Die anderen Spieler kommen noch einmal an die Reihe. Derjenige, der schlussendlich die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Fazit:

Mein erster Eindruck war schon mal positiv: ansprechendes Bild auf der Schachtel, viele bunte Würfel mit Zahlen und Symbolen und schöne Karten. Nach dem Auspacken begann ich sofort die Spielan-

leitung zu lesen. Nachdem ich einmal damit durch war, hat sich in meinem Gehirn nur ein großes Fragezeichen gebildet. Also gut, versuchen wir es uns mit einem Probespiel zu erschließen (nicht so einfach, da meine Testspieler nicht zur geduldigsten Sorte gehören!). Prompt machten wir so ziemlich alles falsch und wir waren drauf und dran, dieses Spiel total abzulehnen.

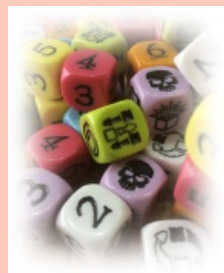
Nach einem nochmaligen ruhigen Studium der Anleitung ging mir gleich ein ganzer Kronleuchter auf, und plötzlich war das Spiel nicht mehr langweilig und noch dazu sehr strategisch, da man schon im Voraus planen muss, wie man die Würfel richtig tauscht, um in der nächsten Runde optimale Voraussetzungen für eine weitere Karte zu schaffen (ein bisschen Würfelglück braucht man trotzdem noch). Es kommt vor allem

darauf an, die Funktionen der Spezialwürfel - "Würfel tauschen", "Neu würfeln" und "Beliebig drehen" - gezielt zu nutzen, da man mit diesen das Würfelergebnis ziemlich zu seinen Gunsten manipulieren kann.

Also, nicht abschrecken lassen und sich ein- bis zweimal durch ein Probespiel kämpfen, bis man es wirklich begriffen hat. Danach wird es immer besser und man lernt, wie man diese Fülle an Symbolen der einzelnen Würfel am besten einsetzen kann. Sehr empfehlenswert für große und etwas kleinere Strategen, die nicht nur Würfel lieben, sondern diese auch klug einsetzen wollen.

Angie Staudinger

Game News- Wertung



Game News - Kinderspiel

Maulwürfe gehören aber auf jeden Fall zur Fauna. Ich kann mir dann doch keine 2 unpassenden Spiele leisten...



Titel: Oh nein! Die Schnackelstein!
von Carmen Kleinert & Klaus Zoch
Verlag: Zoch Verlag
Jahrgang: 2015
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Einleitung:

Traurig, aber wahr: Kinderspiele haben ein Ablaufdatum. Spiele für die "Großen" - besonders die guten! - können immer wieder hervorgekramt werden. Kinderspiele hingegen verlieren spätestens dann ihren Reiz, wenn aus den Kindern Teenager geworden sind. Dann verstauben sie meist in den Regalen.

Vor drei Jahren hat mein Jüngster mit Begeisterung "Da ist der Wurm drin!" gespielt. Jetzt rührt Alexander Leon das Spiel nicht mehr an, weil er gemerkt hat, dass ein Großteil des Erfolges vom Würfelglück abhängt. Er wird bald sieben, und da ist ihm das zu we-

nig. Punktum. Glücklicherweise hat die Autorin Carmen Kleinert gemeinsam mit Verlagchef Klaus Zoch das "Kinderspiel des Jahres 2011" weiterentwickelt. Statt Würmern wühlen sich nun Maulwürfe durch die langen Gänge, und Ziel ist es nicht mehr, der Schnellste zu sein, sondern unterwegs möglichst viele Edelsteine zu sammeln.

Spielbeschreibung:

Wie beim alten Spiel werden auch hier zwei Spielpläne übereinander gesteckt. Der untere zeigt die vier "Wühlgänge", der obere, kleinere Spielplan weist einige Löcher (Maulwurfshügel) und einen Baumstumpf auf. Zu Beginn werden Edelsteine - Rubine (rot), Saphire (blau) und Diamanten (weiß) - in den Löchern und auf dem Baumstumpf verteilt. Jedes der vier Maulwurf-Plättchen wird vor einem Wühlgang gelegt. Nachdem jeder Spieler ein besonders kurzes und ein extra langes Jokerplättchen erhalten hat, kann die Wühlerei losgehen.

Wer an der Reihe ist, wählt ein Wühlplättchen aus und schiebt damit einen beliebigen Maulwurf vorwärts. Dabei kann zwischen den Erdplättchen mit unterschiedlichen Längen, den 6 Käferplättchen, den 3



Wurmplättchen und den eigenen Joker-plättchen ausgesucht werden. Jedenfalls bewegt sich daraufhin der betroffene Maulwurf durch seinen Wühlgang weiter voran.

Wer mit einem Maulwurf einen Maulwurfshügel erreicht, darf alle Steine aus diesem Hügel herausnehmen. Rubine darf der Spieler selbst behalten. Saphire muss er hingegen verschenken, an jeden Mitspieler genau einen. Und wer einen Diamanten ergattert, bekommt zusätzlich noch einen Finderlohn, indem er vom Baumstumpf alle Edelsteine einer Farbe nimmt.

Wer einen Maulwurf so geschoben hat, dass jetzt im selben Gang ein oder mehrere Käfer in Maulwurfshügeln sichtbar sind, muss für jeden dieser Käfer einen seiner Edelsteine abgeben und auf den Baumstumpf legen. Kommt hingegen mindestens ein Wurm zum Vorschein, ist der Spieler noch einmal am Zug.



Fortsetzung von **"Oh nein! Die** **Schnackelstein!"**

Krabbelt ein Maulwurf am Ende des Spielplans hervor, ist dieser Wühlgang fortan blockiert. Bis zum Ende des Spiels dürfen dort keine Plättchen mehr eingeschoben werden. Haben alle Maulwürfe ihren Gang verlassen, endet das Spiel. Wer die meisten Edelsteine - unabhängig von ihrer Farbe - sammeln konnte, gewinnt das Spiel und ist der Buddelmeister.

Fazit:

Das Spielmaterial ist - beim Zoch Verlag eigentlich eine Selbstverständlichkeit - gewohnt stabil und schön. Im Vergleich mit seinem Vorgänger ist es sogar noch eine Spur besser, denn die sechs Steckhalter halten die beiden Spielpläne noch besser zusammen, dazu finden sich noch Edelsteine in rot, blau und weiß in der großen Schachtel. Alles macht einen sehr stabilen und attraktiven Eindruck, sodass die Kinder nicht lange zum Spielen überredet werden müssen.

Während bei "Da ist der Wurm drin!" der Würfel eine genaue Vorgabe lieferte, hat hier der Spieler die freie Wahl. Er kann sowohl einen beliebigen Maulwurf vorschieben, als auch frei entscheiden, welches Wühlplättchen er verwendet. Die neutralen Plättchen sind zwischen knapp 2 Zentimeter und 6,5 Zentimeter lang, die Länge der beiden

eigenen Jokerplättchen beträgt 1,5 bzw. 7 cm. Auch die Wurm- und Käferplättchen stehen zur Auswahl, wobei jeder Spieler in seinem ersten Zug eines davon einsetzen muss.



Nach welchen Kriterien ein Kind einen Maulwurf und ein Plättchen wählt, hängt von der jeweiligen Situation ab. Ist ein roter oder weißer Edelstein in Reichweite, wird es ein ausreichend langes Plättchen nehmen. Besteht hingegen die Gefahr einen blauen Edelstein zu erwischen, wird man ein möglichst kurzes Plättchen legen, um den Saphir nicht jemanden schenken zu müssen. Aber auch das eventuelle Auftauchen von Käfern und Würmern muss in die Überlegung mit einbezogen werden.

Somit werden mit "Oh nein! Die Schnackelstein!" gleich drei Anforderungen geschult. Zum einen das Gedächtnis, denn wer sich merkt, wann und wo sich Maulwürfe, Käfer und Würmer in den unterirdischen Wühlgängen in etwa befinden, hat sicher einen Vorteil. Auch das Schätzen von Län-

gen ist gefragt, denn oft schaut gerade noch die Schnauze eines Maulwurfs aus einem Loch, und da gilt es abzuschätzen, welche Plättchen passen könnten. Und zuletzt erfordert das Spiel auch noch einfache taktische Erwägungen, etwa bewusstes Verzögern, Einsatz der Sonderplättchen oder vorausschauende Planung.

Bei "Oh nein! Die Schnackelstein!" wird also viel mehr von den Kindern abverlangt als beim Original, deshalb auch die Altersangabe ab 6 Jahren. Für jüngere Kinder (ab 4 Jahren) kann man die Sonderplättchen weglassen und die Bedeutung der Edelsteinfarben ignorieren. Aber gerade diese sorgen für Kinder im Vorschul- oder Volksschulalter für besonderen Reiz. Klein-Alex jedenfalls kann momentan nicht genug kriegen von der Wühlerei. Ob Zoch/Kleinert in ein paar Jahren eine strategische Variante für größere Kinder/Erwachsene auf den Markt bringen, wenn Ale-xander Leon dann ins Gymnasium geht? ;-)

Tracy





**Tierdokumentation
Deutschland 2015
von: Walter Schneider
Pegasus Movies
Dauer: ca. 15 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

Richtig gute Tierdokumentationen sind selten. Und auch in diesem Fall brauchte es erst die finanzielle Spritze aus dem asiatischen Raum - genauer Südkorea -, um die aufschlussreiche Tierdoku über das seltsame Verhalten von Primaten im Urwald zu verwirklichen, und schließlich über das Pegasus Studio auch in die heimischen Kinos zu bringen.

Regisseur Walter Schneider zeigt in seinem unterhaltsamen Streifen, wie Affen Kokosnüsse schleudern, um anhand der Tref-



ferquorte einen würdigen Nachfolger für ihren Stammesführer zu eruieren. Dabei werden nicht nur die zentralen Becher, sondern gerne auch die bereits eroberten Becher der Rivalen anvisiert.

Sehr amüsante Doku, die wirklich jung und alt Spaß bereitet!



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 Spielexzeitung (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