

MÖGE DIE MACHT MIT EUCH SEIN!!!

Galaktischer Abend der Knoblonauten am 6. April '16! (S. 1)



284. Ausg. 31. März '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



**OÖ. Spieletage vom
4. bis 8. Mai 2016**

Mit Riesenschritten nähert sich Christi Himmelfahrt - diesmal sehr früh! - und damit auch die oberösterreich-reichendsten Spieletage, auf Neudeutsch: TraunCon! Vom Mittwoch, den 4. Mai bis Sonntag, den 8. Mai 2016 wird gespielt, was das Zeug hält!

Auf Seite 2 wird schon mal das ungefähre Programm der Spieletage aufgelistet, deren Höhepunkt traditionell die OÖ. Spielemeisterschaft darstellt.



Game News - Eigenreportage

Am 20. April ist es 11 Jahre her, dass die bisher letzte Version von „Hitchhikers Guide to the Galaxy“ als Film ins Kino kam. In den 27 Jahren seit der ersten Veröffentlichung als Radio-Serie gab es H2G2 auch als Romane (5 Bücher in einer Trilogie aus 4 - und dann noch eins), Fernsehserie, Comics, Computerspiel und Theaterstück, sowie Versionen auf Langspielplatte, CD, DVD und BluRay.

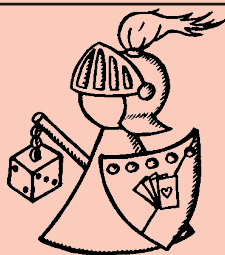
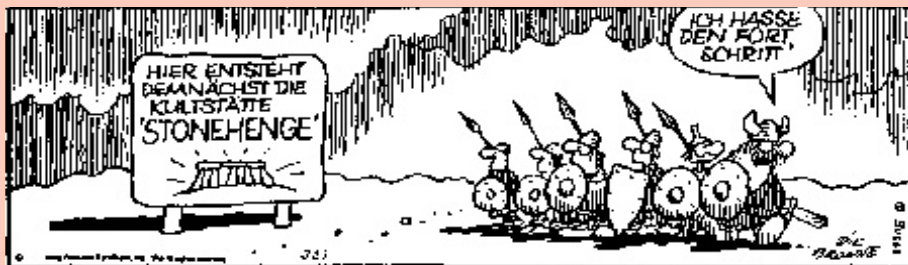
Ein solches Multimedia-Phänomen können wir Knobler nicht einfach übergehen, insbesondere ich nicht, wo ich doch dieses Jahr die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest verkörpere. Wir werden also wie Magrathea unsere eigene Erde bauen, geben uns aber nicht mit einer Zufriedenheit, sondern machen uns gleich an „504“. Wenn Mar-

vin, der paranoide Androide ein Paradox kreiert indem er 576,000,003,579 Jahre wartet, bis aus Magrathea das Restaurant am Ende des Universums wird, müssen wir uns als Agenten einschalten und die „T.I.M.E. Stories“ umschreiben. Ähnlich lange im Geschäft ist „Star Wars: Die große Würfelrebellion“ ist unsere Chance, diese weit, weit entfernte Galaxie von den üblen Sith zu befreien. Keine Sorge, ich werde euch jetzt nicht mit „8 oder 28“ verschiedenen SciFi Franchises quälen, sondern erinnere euch lieber daran immer ein Handtuch mit zu haben, ist ja für einen intergalaktisch Reisenden bekanntermaßen unverzichtbar.

Also am Mittwoch, den 6. April um 18:30 Uhr ausreichend Muskel-Relaxans (aka Bier) trinken und Erdnüsse bunkern, bevor die Vogonen die Erde zerstören, oder schlimmer: Poesie vortragen.

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

TraunCon 2016

Die oberösterreichischen Spieletage finden traditionell am Wochenende um Christi Himmelfahrt statt, also vom 4. bis 8. Mai 2016. Am Mittwoch gibt es den normalen Spieleabend der Knobelritter, an dem aber auch schon einige Nicht-Ritter, sprich: Gäste teilnehmen. Der Großteil der Spieler wird ab Donnerstag nachmittags eintreffen. Am Freitag ist Ruhetag im Traunerhof, was die fleißigen Spieler aber sicher nicht davon abhalten wird, den ganzen Tag bis in die Nacht hinein zu spielen. Am Samstag finden dann zwei Turniere statt. Zum einen ab 10:00 Uhr die OÖ. Spielemeisterschaft, welche

Ritter der Knobelrunde

heuer zum bereits 23. Mal ausgetragen wird. Nach der Siegerehrung nachmittags gibt es auch noch unser beliebtes, kurzes Zweipersonen-Miniturnier. Spielerisch heißt es auch am Samstag: „open end“. Am Sonntag klingt dann das Treffen langsam aus. Voraussichtliches Ende: ca. 17:00 Uhr.

OÖ. Spielemeisterschaft

Christi Himmelfahrt ist heuer ungewöhnlich früh dran, weshalb die Auswahl der Spiele für die Meisterschaft noch nicht abgeschlossen wurde. Wir werden daher erst in den nächsten Game News bekanntgeben, welche Spiele dafür vorgesehen sind.

Catan-Turnier

Am 9. und 10. April findet im Traunerhof ein großes „Catan“-Turnier - organisiert von Helga Klaschka statt. Beginn ist am Samstag um 10:00 Uhr. Anmeldungen bei Oliver Grad oder Doris Schaupper.

Zwischenwertung

Ein Viertel der für die Hierarchie relevanten Spieleabende ist vorbei, und wieder befinden sich die üblichen Verdächtigen auf den vorderen Rängen. Und so sieht die aktuelle Wertung aus:

1. Prinz Franky	81
2. König Reinhold	62
3. Herzog Gerhard	58
4. Marquis Christoph	52
5. Earl Johannes	38
6. Marquis Udo	33,5
7. Kammerz. Michaela	29
8. Herzog Jakob F.	24
Earl Oliver K.	24
10. Baron Daniel	21
11. Ritter Simon	19
12. Königin Ute	18
13. Prinzessin Nicole	17
Knappe Peter	17
15. Earl Andreas H.	16
16. Graf Thomas L.	15

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. April 2016.

Game News - Spielekritik

Wenn man 100 Leute nach einem Sci-Fi-Film fragt, werden wohl 101 davon ohne Zögern mit „Star Wars“ antworten. Na gut, dann passt das nächste Spiel wenigstens 101%ig...



Titel: Star Wars - die große Würfelrebellion
Art: Würfelspiel
Autor: Reiner Knizia
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Min.
Preis: ca. Euro 25,--

Das musste ja so kommen! Der Filmstart der mit Spannung erwarteten und mit viel Aufwand beworbenen neuen "Star Wars"-Episode am 17. Dezember 2015 sorgt für eine allgegenwärtige Überflutung an Lizenzprodukten, auch im Spielebereich. Dem kann sich selbstverständlich auch der Marktführer nicht verschließen.

Das Ravensburger-Spiel "Star Wars - die große Würfelrebellion" ist zeitlich allerdings nicht um den neuen Blockbuster "Das Erwachen der Macht" angesiedelt, sondern versetzt dich in die Zeit vom Ende der Episode

4 (der Siegesfeier auf dem Dschungelplanet Yavin 4) bis zum Ende von Episode 6, dem finalen Kampf um den Todesstern 2. Als Luke Skywalker, Prinzessin Leia Organa, Kapitän Han Solo oder Wookiee Chewbacca versuchst du, die Pläne des Imperiums mit Hilfe von galaktischen Hexaedern zu durchkreuzen. Möge das Würfelglück mit dir sein!

Die wichtigsten Schauplätze der Weltraum-Saga befinden sich auf sechs Planeten-Spieltafeln, welche der Reihe nach durchgespielt werden. Jede Tafel zeigt ein paar Reihen, welche einige Symbolfelder aufweisen. Am Ende jeder Reihe ist angegeben, welche Belohnung - Verbündete und/oder Siegpunkte - du dort gewinnen kannst.

Bist du an der Reihe, würfelst du mit allen vier Würfeln. Diese weisen dieselben Symbole des Imperiums auf: TIE Fighter, Kopfgeldjäger, Sturmtruppen, Todesstern, sowie das Symbol des Imperiums, welches als Joker dient. Die 6. Seite jedes Würfels ziert ein Siegpunkt-Symbol. Anschließend darfst du einen, keinen oder auch mehrere Würfel auf beliebige, freie Felder der Symbolreihen le-

gen. Mit den verbliebenen Würfeln würfelst du ein zweites Mal, und setzt wieder beliebig viele davon ein.

Danach werden Würfel auf den Symbolreihen durch Rebellenmarker ersetzt. Hast du nicht mindestens zwei Felder mit Würfeln belegt, erhältst du zur Strafe eine Sith Lord-Figur, welche bewirkt, dass dir in deinem nächsten Zug weniger Würfel zur Verfügung stehen.

Nun kannst du noch Rebellen- und Verbündeten-Spielfiguren auf passende Symbolfelder einsetzen, um so eine Symbolreihe zu vervollständigen. Während dir deine eigene Rebellen-Figur in jedem Spielzug zur Verfügung steht, können Verbündete nur einmal im Spiel eingesetzt werden.

Konntest du in einer Symbolreihe das letzte Symbolfeld abdecken und sie damit abschließen, erhältst du die entsprechende Belohnung, außerdem bekommst du nun für jedes Siegpunkt-Symbol auf den Würfeln 1 Siegpunkt-Chip. Nach der letzten Symbolreihe einer Tafel geht es mit der nächsten Tafel weiter. Das Spiel endet, sobald das letzte Feld auf dem Todesstern 2 von einem Rebellenmarker abgedeckt

Fortsetzung von "Star Wars - die große Würfelrebellion"

wurde. Das Imperium ist auf jeden Fall besiegt, aber nur wenn du die meisten Siegpunkte anhäufen konntest, gewinnst du auch das Spiel.

Obwohl die Spieler gemeinsam gegen das Imperium vorgehen, ist "Star Wars - Die große Würfelrebellion" alles andere als ein Kooperationspiel. Somit stellt sich auch nie die Frage, wer sich von den beiden Parteien Rebellen (= die Spieler) oder Imperium (=das Spiel) wohl durchsetzen würde, sondern lediglich, wer sich von den Rebellen im Kampf am meisten auszeichnen, sprich: die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

Würfelspiele, bei denen bestimmte Kombinationen erzielt werden müssen, gibt es ja wie Sterne am Himmelszelt. Hier gilt es jedoch, in den Symbolreihen jeweils das letzte Symbolfeld abzudecken, alles andere bringt nichts, nada, null, ZERO! Im Gegenteil: Wer eine Reihe anfängt oder weiterführt, aber es nicht schafft, sie dann auch wirklich zu vervollständigen, hat nur Vorarbeit für die Mitspieler geleistet, die dann die Früchte ernten. Taktisch ist es daher sinnvoller, sich zurückzuhalten, und erst im richtigen Moment zuzuschlagen.

Dem hat Spieleautor Reinhard Knizia jedoch geschickt einen Riegel vorgeschoben. Wer

wenig

ger als zwei Würfel auf Symbolfelder einsetzt, wird mit einem Sith Lord bestraft. Wurde beispielsweise bloß ein Symbolfeld besetzt, erhält man die "Darth Vader"-Figur und muss beim nächsten Wurf mit einem Würfel weniger auskommen. Hat man - beabsichtigt oder gezwungenermaßen - gar keinen Würfel auf ein Symbolfeld gestellt, sorgt die "Imperator Palpatine"-Figur dafür, dass man im nächsten Zug sogar nur zwei Würfel zur Verfügung hat.



Dies sind schon empfindliche Nachteile für den nächsten Zug, welche man nur dann in Kauf nimmt, wenn man seinen nachfolgenden Spielern eine zu lukrative Steilvorlage liefern müsste. Situationsabhängig wird man daher mal mehr riskieren und forscher zu Werke gehen, mal zurückhaltend agieren und den Mitspielern "nobel" den Vortritt lassen. So gesehen weist das Spiel gewisse Ähnlichkeiten zu "Engel und Bengel" (Ravensburger 2004) auf, bei dem es allerdings auch Reihen mit negativen Folgen für den Spieler gab.

Etwas Taktik kommt mit den Verbündeten ins Spiel. Die eigene Rebellen-Spielfi-

gur stellt ja keine taktische Herausforderung dar, kann sie doch in jedem Zug eingesetzt werden. Je nach Figur kann mit ihr ein bestimmtes Symbolfeld abgedeckt werden (z.B. Todesstern-Symbol bei Luke Skywalker). Die Verbündeten, die man bei Vervollständigung von Symbol-Reihen erhält, kommen nach ihrem einmaligen Einsatz zurück in die Schachtel. Hier gilt es, klug und vorausschauend vorzugehen, und auf den besten Zeitpunkt zu warten.

Der Glücksanteil ist trotz allem recht groß. Ach, was sage ich, er ist astronomisch! Wer die (Würfel-)Macht auf seiner Seite hat, gegen den ist kein Kraut gewachsen. Da helfen selbst die besten taktischen Überlegungen nicht, und auch nicht die Einbeziehung mathematischer Wahrscheinlichkeitsberechnungen oder das Wechseln auf die dunkle Seite der Macht. Die verd... Würfel haben auch in den entlegensten Winkeln der Galaxie ihren eigenen Willen, was angesichts der angenehmen Spieldauer von knapp über einer halben Stunde jedoch als durchaus akzeptabel empfunden wird.

Das Spielmaterial - in gewohnter, makelloser Ravensburger-Qualität - wirkt etwas verloren in den riesigen Weiten der Schachtel. Und es ist tatsächlich zu wenig vorhanden. Die Siegpunkte-Chips gibt es erstens in

Fortsetzung von "Star Wars - die große Würfelrebellion"

ungeschickter Stückelung (nur 1er und 5er), und zweitens noch in unzureichender Anzahl. Wenn Spieler verstärkt auf Siegpunkt-Symbole der Würfel setzen (eine durchaus mögliche und sogar sinnvolle Vorgehensweise), gehen die Chips vorzeitig aus. Dann muss man sich - unnötiger- und ärgerlicherweise - mit Ersatzmaterial behelfen.

Auch wenn das Spiel selbst eigentlich eher abstrakter Natur ist (passende Symbole würfeln), besitzt die Art und Weise, wie die Story der Episoden 4 bis 6 anhand der Planeten-Spielfeldern und der Verbündeten-

Figuren nacherzählt wird, doch einen gewissen Charme. Nur der Erzbösewicht Kylo Ren aus Episode VII ("Das Erwachen der Macht") auf dem Schachtel-Cover will da nicht in so recht ins Konzept passen.

Der Zeitpunkt der Veröffentlichung könnte zwar - wie bei allen "Star Wars"-Produkten, welche momentan den Markt überschwemmen - als opportunistisch ausgelegt werden. Solange es aber weder Abzocke noch Nepp, sondern wie in diesem Fall um ein durch und durch solides Endprodukt handelt, spricht nichts dagegen. "Star Wars - die große Würfelrebellion" mag vielleicht kein großes Kino sein, und schon gar kein

echter "Blockbuster". Ein ordentliches, leicht zu erlernendes, reizvolles Würfelspiel, das vor allem Familien anspricht, ist es aber allemal.

Träxy

Game News-
Wertung



Die anderen Spiele halten sich so recht und schlecht in der Wertung, ihre Chancen auf die Ruhmeshalle bewerte ich eher gering denn zu groß ist die Konkurrenz, die auch nachkommt. Sogar 7 WONDERS DUEL - ein eigentlich gelobtes Zweipersonenspiel - ist aus der Wertung gefallen. Währenddessen probiert es ORLÉANS ein zweites Mal, denn es wurde wieder neu vorgeschlagen. Ob die Knobelritter nun seinen Wert erkannt haben? Es bleibt auf jeden Fall spannend...

Wertung:

1. Träxx	5/+11/-0/16/ +
2. Die Stauffer	7/+ 5/-0/12/ -
3. Vienna	6/+ 5/-0/11/ -
4. Mage Knight	6/+ 3/-0/ 9/ -
5. Portale von Molthar	5/+ 3/-0/ 8/ =
Cornwall	4/+ 4/-0/ 8/ +
7. Sushi Go!	4/+ 4/-1/ 7/ -
La Granja	4/+ 3/-0/ 7/ =
Dice Town	*4/+ 3/-0/ 7/ +
10. Viticulture	2/+ 3/-0/ 5/ -
Steam Time	3/+ 2/-0/ 5/ =
12. Die Holde Isolde	*4/+ 0/-0/ 4/ +
13. Scoville	2/+ 1/-0/ 3/ -

Vorschlag: Orléans (2 x)



HALL OF GAME

Viel tut sich nicht in der Wertung. Ein paar Spiele verbessern sich, andere rutschen etwas zurück, aber insgesamt sind es nur wenige Positionsverschiebungen. Profitiert hat TRÄXX, welches nun den ersten Platz einnimmt, während DIE STAUFER (2.), VIENNA (3.) und MAGE KNIGHT (4.) jeweils ein wenig verloren haben. DIE PORTALE VON MOLTAR hält seinen 5. Platz, nun aber ex aequo mit CORNWALL, womit Johannes wieder alle seine drei Spiele in den Top Five hat.

In die „Hall of Game“ wird nächsten Monat voraussichtlich noch kein Spiel gelangen, es sei denn MAGE KNIGHT könnte sich überraschend an die Spitze setzen. Trotzdem hat sich der Kreis der Aspiranten nun solidiert, und es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis VIENNA, DIE STAUFER, TRÄXX und CORNWALL den Aufstieg schaffen.

Game News - Spielekritik

Zeitreisen kann man getrost - noch - als Science Fiction betrachten. Aber wenn sie so spannend ablaufen wie im folgenden Spiel, wünschte man sich, sie wären bereits Realität...



Titel: T.I.M.E. Stories
Art: Story-Telling-Game
Autor: Manuel Rozoy
Verlag: Space Cowboys
Vertrieb: Asmodée
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 60 bis 90 Min.
Preis: Euro 44,90

Nach jahrelanger, schweißtreibender und knüppelharter Knechtereier stehen wir - die Spieler - kurz vor dem Ende unserer Ausbildung bei der T.I.M.E. Agency und können bald nach Herzenslust durch die Zeit reisen und die Welt retten - wenn wir unsere Abschlussprüfung bestehen. Leider nichts in Form von Multiple-Choice-Formularen oder Aufsätzen. Wir müssen an die Front, in eine Irrenanstalt im Jahre 1927. Und nicht nur das. Um dort unerkannt wirken zu können, müssen wir uns Wirtskörper suchen und zur Auswahl stehen leider nur die Insassen...

Ausgangsort dieses Abenteuers (und aller Abenteuer in der "T.I.M.E. Stories"-Serie), ist das Hauptquartier, ein Panoramabild bestehend aus mehreren Karten, auf deren Rückseite das Team Schritt für Schritt in die jeweilige Mission eingeführt wird.

Wissen alle, worum es geht, sucht man sich einen Wirtskörper aus, den man in dieser Mission spielen will. Da die erste Mission in eine Irrenanstalt führt, müssen sich die Spieler zwischen verschiedenen verschiedenen Insassen entscheiden. Die haben allerdings nicht nur spezielle Vorteile, sondern auch einige kleinere oder größere Macken wie Paranoia, Erotomanie, Kokainsucht und vieles mehr. Man sollte sich also genau überlegen, wen man spielen will.

Danach betritt man die Zeitkapseln und wird an den Startort der Mission versetzt. Auch dieser Ort ist ein Panoramabild bestehend aus mehreren Karten, aber jetzt müssen sich die Spieler entscheiden, wer sich welcher Karte annimmt (es können auch mehrere Spieler auf eine Karte gehen). Man liest sich die Rückseite der Karte durch und gibt der Gruppe in eigenen Worten wieder, was man gerade erlebt hat. Es

sei denn, die Karte bringt neue Regeln ins Spiel. In diesem Fall liest man den Text vor.

Auf den Karten können neue Hinweise für die jeweilige Mission stehen, man kann Gegenstände finden, man kann aber auch in eine Probe verwickelt werden. Kämpfe o. ä. sind dadurch möglich.

Solche Proben werden mit Würfeln bewältigt und fordern eine bestimmte Charaktereigenschaft heraus. Je besser diese Eigenschaft, desto mehr Würfel darf man werfen. Ziel ist es, Erfolgssymbole zu würfeln, denn pro Symbol darf man ein kleines Pappschild von dieser Probe entfernen - sind alle Schilde eliminiert, hat man die Probe bestanden.

Diese Schilde können entweder weiß und harmlos sein oder auch rote Totenköpfe zeigen. In letzterem Fall fügt diese Probe (wahrscheinlich ein Kampf) den Spielern eventuell Schaden zu. Die ganz bösen Schilde haben schwarze Symbole und kosten die Spieler automatisch Lebenskraft oder - noch schlimmer - Zeit. Denn die Aktion auf der ersten Karte des Startortes ist noch umsonst. Will man aber danach zu einer ande-

Fortsetzung von "T.I.M.E. Stories"

ren Karte gehen oder hat nicht alle Schilde einer Probe beseitigt oder will den Ort wechseln und ein neues Panoramabild auslegen, muss man Zeit ausgeben.

Zeit ist natürlich knapp, und da man am Anfang noch nicht weiß, welche Karten des Panoramas wichtige Hinweise oder Gegenstände hergeben, verirrt sie schneller und schneller. Sinkt das Zeitkonto auf Null, wird man wieder ins Hauptquartier befördert und muss das Abenteuer von vorne anfangen. Eventuell kann man aber Informationen (wie z. B. Geheimgänge), aber manchmal auch Gegenstände aus der Vergangenheit ins HQ herüber retten und fängt dementsprechend nicht völlig ahnungslos an. Außerdem weiß man jetzt ungefähr, welche Karten die wichtigen sind und deshalb unbedingt besucht werden müssen. Dazu kann man sich beim nächsten Versuch einen anderen Wirtskörper aussuchen.

Auf diese Weise fängt man wieder und wieder von vorne an, bis man das Geheimnis der Mission gelöst und die Zeit (und natürlich die Welt) gerettet hat.

Eine Rezension für "T.I.M.E. Stories" zu schreiben ist auf der einen Seite ein Segen und auf der an-

deren Seite unglaublich schwierig. Ein Segen ist es, weil man mit einer Gruppe die Geschichte in der Schachtel nur 1 x durchspielen muss, um eine Meinung zu haben.

Unglaublich schwierig ist es, weil man jetzt natürlich darüber so viel wie möglich erzählen will, aber es nicht darf. Nichts verraten, heißt hier die Devise (oder auch Neudeutsch: nix spoilern hier!!!).



Was man aber machen kann, sind zwei Dinge: Man kann mit ruhigem Gewissen sagen, wie lange man an der Geschichte gespielt hat, und man kann sagen, wie dabei die Atmosphäre war. Wie die Geschichte von der Gruppe angenommen wurde. Denn das ist schließlich die Hauptsache bei "T.I.M.E. Stories": Wie spannend ist der jeweilige Fall, wie gut ist er durchdacht, wie einfach oder schwer ist er und - wie schon gesagt - wie lange spielt man daran?

In der Grundbox gibt es die schon erwähnte Nervenheilanstalt im Jahre 1927, und da ist allein schon die Auswahl der

Wirtskörper eine kleine makabre Freude. Spielt man die kleine Kannibalin, die im Falle eines Kampfes dem Gegner schon mal ein Stück Fleisch herausbeißt? Oder dann doch den paranoiden Boxer, der seinen befreundeten Agenten eventuell einen auf die Mütze gibt, wenn seine Wahnvorstellungen zu stark werden?

Jeder Wirtskörper hat gut ausgewählte Vor- und Nachteile, und die schöne Grafik rundet die ganze Atmosphäre hervorragend ab. In allen Bereichen, denn auch die Panoramabilder sind extrem stimmungsvoll und gut gelungen. Auch die Kartentexte wirken nicht gestelzt, sondern sind ansprechend geschrieben.

Aber: Wie lange spielt man daran? Wir haben ca. 8 Stunden dafür gebraucht (1. Sitzung: 2 h. 2. Sitzung: 1,5 h. 3. Sitzung: 2,5 h. 4. Sitzung: 2h), und es war zwar einige Male frustrierend, aber nie langweilig. Die Story ist spannend, fordernd und voller gemeiner Sackgassen (halt frustrierend). Überall lauern Gefahren und kleine überraschende Wendungen. Aber man muss sich bei "T.I.M.E. Stories" immer wieder daran erinnern: Man fängt dieses Spiel auf jeden Fall 2 bis 3 Mal wieder von vorne an. Und sich zu merken, welche Wege ins Nichts führten und wo wichtige Hinweise und/oder Ge-

Fortsetzung von "T.I.M.E. Stories"

genstände liegen, ist essenziell, um "T.I.M.E. Stories" zu meistern.

Das Regelsystem ist schön, übersichtlich und einfach zu merken, aber es wirkt nicht simpel oder aufgesetzt. Hier hat man ein perfektes Gerüst geschaffen, um in verschiedenen Welten viele Geschichten spielen zu lassen. Natürlich sind Proben und Kämpfe durch die Würfel sehr glücksabhängig. Aber merkwürdigerweise störte das niemanden in unserer Runde. Was auch daran lag, dass man im Falle eines Versagens der Truppe eben wieder von vorne anfängt und sich für manche Kämpfe ordentlicher ausrüsten kann als zuvor - jetzt, wo man weiß, was kommt.



Was an "T.I.M.E. Stories" nicht so gefällt:

Das Haupträtsel der Geschichte: Das ist schon ein Brocken. Wir sind dann doch irgendwann mal darauf gekommen, aber es war der einzige Teil an der Geschichte, der sich nicht organisch anfühlte. Und mehr wird hier nicht darüber geschrieben.

Die Ortswechsel im Spiel: Hier muss mittels eines Würfels geschaut werden,

wie viel Zeit der kostet. Ein bis drei Einheiten können dabei verbraucht werden, und würfelt man doof, kann man noch so gut planen und sich Dinge gemerkt haben ... die Zeit verrinnt dennoch zu schnell.

Der Story-Bogen: Gute Geschichte, bei der aber einige Fragen offen bleiben. Da hätte man zum Wohle der Atmosphäre noch mal ein, zwei Textpassagen dazu nehmen können.

Von diesen Kritikpunkten abgesehen, war sich diese Spielrunde hier einig: Etwas wie "T.I.M.E. Stories" kam so noch nicht auf den Tisch. Am ehesten kann man dieses Spiel mit den alten Abenteuerbüchern vergleichen, bei denen man z. B. an einer Weggabelung steht. Will man links weiter, liest man Kapitel 32, soll es

rechts sein, Kapitel 142. "T.I.M.E. Stories" steht deshalb irgendwo zwischen Brett- und Rollen-

spiel, schafft aber diesen Spagat durch einfache Regeln und ordentliche Stimmung ganz hervorragend. Alle waren wahnsinnig angefixt und konnten es gar nicht abwarten, weiter zu spielen. Wir freuen uns schon auf den nächsten Fall ...

... und da hört man auch schon Gemecker im Netz, dass man jedes Spiel ja nur 1 x spielen kann und dafür dann 20 Euro oder mehr auszu-

geben, blablablablabla ...

Ich bin da zwar speziell (und kann mir Filme auch gefühlte 346725765 x angucken), aber ich denke, ich persönlich werde den Fall der Nervenheilanstalt noch mit mindestens zwei weiteren Gruppen spielen. Die Atmosphäre, die "T.I.M.E. Stories" erzeugt, diese Spannung bei Leuten, die die Geschichte noch nicht einschätzen können und die Freuden- wie Entsetzensschreie sind es einfach wert, "T.I.M.E. Stories" noch-mal zu spielen.

Bei unserer Runde lag die Endnote genau zwischen fünf und sechs. Aber allein schon für die ungewöhnliche Idee und die ganze Umsetzung gibt es hier glatte sechs Schilde. Dieses Spiel war ein richtiges Erlebnis und sollte unbedingt angeschaut werden.

Also: Rein in die Kapsel und auf in die Vergangenheit!!!

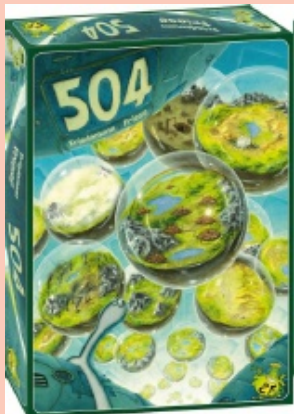
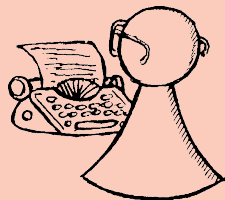
Christoph Schlewinsky

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Unendlich viele Parallelwelten, das ist genau der Stoff, aus dem Science Fiction gemacht ist. Im Spielbereich wäre dies dann aber doch etwas zu utopisch, aber die Anzahl der verschiedenen Welten ist bei folgendem Spiel trotzdem beachtlich...



Titel: 504

Art: Spielesammlung
von Friedemann Friese

Verlag: 2F Spiele

Jahrgang: 2015

für 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: 30 - 120 Minuten

Preis: Euro 63,90

Einleitung:

"Der Begriff Parallelwelt oder Paralleluniversum bezeichnet eine hypothetische Welt oder ein Universum außerhalb des bekannten Universums. Die Gesamtheit aller Parallelwelten wird als Multiversum bezeichnet. Die Annahme von Parallelwelten (Mehrweltentheorie) wird in der Philosophie seit der Antike erörtert."

So steht's in Wikipedia. Will man die Theorie der unendlich vielen Paralleluni-

versen auch spielerisch umsetzen, bräuchte man unendlich viele Parameter, müsste unendlich viele Faktoren unter einem Nenner bringen und hätte dann noch ein Regelwerk mit unendlich vielen Regeldetails. Friedemann Friese - wer sonst? - hat sich trotzdem an dieses monumentale Unternehmen gewagt. Allerdings hat er das Ganze sinnvollerweise auf 9 verschiedene "Module" beschränkt, wodurch alles trotz der sich ergebenden Varianz doch noch einigermaßen überschaubar bleibt.

Spielbeschreibung:

Die "Module" sind im wesentlichen Spielelemente, Spielaspekte, wie sie in vielen Spielen auftauchen. Ich möchte nicht allzu sehr ins Detail gehen, werde aber die einzelnen Module kurz auflisten und beschreiben.

*In Modul 1 geht es um Transport. Mit einem Transportwagen werden der stetige Bedarf der Städte nach Waren befriedigt und Bewohner schneller über den Spielplan befördert.

*Modul 2 nennt sich Wettlauf. Dabei geht es um Geschwindigkeit, also als Erster irgendwo zu sein oder etwas zu besitzen.

*

Modul 3 beschäftigt sich mit Privilegien, also mit käuflich zu erwerbenden Verbesserungen, welche erforderliche Fähigkeiten Schritt für Schritt verbessern. Auch Fabriken in Städten spielen darin eine zentrale Rolle.

*In Modul 3 dreht sich alles ums Militär. Es herrscht also keine friedliche Koexistenz, weshalb der Fokus auf Kampf, Eroberung und Verteidigung liegt.

*In Modul 5 wiederum spielt das Entdecken eine wichtige Rolle. Man kennt zu Beginn nur einen kleinen Teil des gesamten Welt, der Rest muss erst nach und nach erschlossen werden.

*Im Modul 6 - Straßen - geht es um Verbindungen. Es werden Straßennetze von der Hauptstadt ins Land gebaut, um von dort eine gute, möglichst ausgeglichene Versorgung mit den Ressourcen zu bekommen.

*Das Modul 7 führt Mehrheiten ein. Es gilt dabei, im Vergleich mit den anderen



Fortsetzung von "504"

mehr Landschaften zu besetzen, um bei Wertungen Punkten zu können.

*Im Modul 8 - Produktion - zieht es die Spieler aufs Land, wo sie - je nach Landschaft - Bauernhöfe, Sägewerke, Minen u. ä. errichten, um mit den erwirtschafteten Ressourcen die Städte beliefern zu können.

*Modul 9 bringt schließlich noch Aktien ins Spiel, mit denen sich alles um die finanzielle Beteiligung an Unternehmen dreht. Wer die Mehrheit an Aktien einer Gesellschaft hält, leitet deren Geschicke.

Wie kommt man nun mit bloß neun Modulen zu der anfangs angesprochenen Vielfalt? Für jede Partie werden drei verschiedene Module verwendet. Dabei ist ausschlaggebend, an welcher Position - TOP I, TOP II oder TOP III - ein Modul verwendet wird. TOP I hat den größten Einfluss auf das Spiel, denn damit werden das Spielende und die Siegbedingung bestimmt, also etwa auf welche Weise man Siegpunkte erhält. TOP II wiederum legt das Einkommen fest, auf welche Weise man Einnahmen verdient. TOP III hingegen sorgt "für mehr Würze", soll heißen mehr Abwechslung und neue Herausforderungen.

Die Mathematiker unter

meinen Lesern werden es sofort durchkalkuliert haben. 9 Module in 3 verschiedenen Positionen, dies rechnet man mit $9 \times 8 \times 7$, was genau 504 Möglichkeiten ergibt. Ich konnte logischerweise bis jetzt nur einen winzigen Bruchteil davon ausprobieren, der aber ausreicht, um das Spiel mit dem passenden Spieletitel "504" beurteilen zu können.



Fazit:

Bevor ich eine Rüge bekomme und meinen Ruf als ernsthafter Spielerjournalist gefährde: Ja, es ist mir bewusst, dass man normalerweise mindestens drei, vier Partien braucht, um ein Spiel richtig kennenzulernen und objektiv bewerten zu können. Wollte ich dies im Falle von "504" ebenfalls so handhaben, müssten meine Leser allerdings wahrscheinlich bis zum Nimmerleinstag auf die Rezension warten. Glücklicherweise genügt es schon, jedes Modul ein paar Mal - in verschiedenen Kombinationen - durchzuprobieren,

um sich ein relativ klares Bild machen zu können.

Der größte Vorteil von "504" liegt mit Sicherheit in der großen Varianz der Spiele. Auch wenn sich manche Kombinationen ähneln, so gleicht doch kein Spiel gänzlich dem anderen, was für einen hohen Wiederspielreiz sorgt. Man kann sich vor dem Spiel auf eine bestimmte Kombination der Module einigen, oder - vom Autor empfohlen - den Zufall entscheiden lassen. Dazu werden die neun Modulkarten gemischt und zufällig in drei Sets zu je 3 Karten ausgelegt, von denen sich die Spieler dann eines auswählen. Es dürfte eine ganze Weile dauern, bis man auf diese Weise mal dieselbe Kombination erwischt.

Das Spielmaterial ist entsprechend umfangreich, so dass die Schachtel randvoll gefüllt ist mit Holzteilen, Plättchen, Karten, Geldscheinen, Übersichten, Würfel, etc. Alles was man halt braucht, um alle Welten reibungslos spielen zu können. "504" präsentiert sich somit als eine Spielesammlung der anderen, der gehobenen Art. Am beeindruckendsten ist jedoch das "Buch der Welten", ein dreigeteilter Ringbuchordner, in dem alle wichtigen Informationen über das benötigte Spielmaterial, den erforderlichen

Fortsetzung von "504"

Spielaufbau und alle notwendigen Regeln sowie Tabellen zu finden sind. Friedemann Frieze ist es sogar gelungen, jeder einzelnen Welt auf fast geniale Weise einen eigenen Namen zu geben, zum Beispiel nennt er die Welt 6-1-2 die „Welt der vernetzten Händler unter Zeitdruck“.



Wo viel Licht ist, gibt es aber auch Schatten. Aber hier nicht so viel. Die meisten etwas negativen Punkte sind der enormen Vielfalt des Systems geschuldet. So gestaltet sich das Durchlesen und Studieren der Regeln als relativ schwierig. Schließlich müssen im - erstaunlich kurzen - Regelheft alle Eventualitäten, alle möglichen Kombinationen berücksichtigt werden. Begriffe wie TOP I, Prioritäten, etc. wirken anfangs komplex, aber es genügt, jedes Modul ein einziges Mal durchzuspielen, um dessen Grundprinzip zu verstehen. Dann braucht man tatsächlich später nur mehr das "Buch der Welten" zu konsultieren, um die Besonderheiten im Zusammenhang mit den anderen Modulen heraus-

zulesen.

Auch der Spielaufbau kann sich ein wenig ziehen, weil das benötigte Spielmaterial erst (mühsam) aussortiert werden muss. Gottseidank wird alles - vom Spielgeld über Spielplan, Spielsteine, Plättchen, Karten bis zu den wichtigen Tabellen - bis ins kleinste Detail im "Buch der Welten" erläutert.

Das größte Fragezeichen ist für mich allerdings die Spielbalance. Man merkt es dem Spiel an, dass sich Friedemann Frieze bemüht hat, es wirklich auf Herz und Nieren zu testen, alle Eventualitäten abzudecken. Aber selbst dem Bremer Perfektionisten traue ich es nicht zu, alle Welten durchgespielt zu haben. Und sogar im unwahrscheinlichen Falle, dass er dies tatsächlich geschafft hätte, kann eine einzige Partie in einer bestimmten Welt noch nicht genügen, um dessen Regeln gut auszubalancieren, ganz auszuloten. Ich würde daher nicht meine Hand ins Feuer strecken, dass alles 100-ig funktioniert. Diese Unsicherheit wird

aber durch das besondere Spielerlebnis, jedes Mal eine neue Welt zu entdecken, mehr als wettgemacht.

Es ist schwer, eigentlich sogar unmöglich, "504" zu beurteilen, schließlich sind es ja 504 individuelle Spiele. Aber die Idee des Spiels ist originell und genial. Diese Spielesammlung könnte man fast als "Chef d'Oeuvre", als Meisterwerk von Friedemann Frieze betrachten. Für mich persönlich gehört es - wegen der großen Variabilität - schon nach kurzer Zeit zu jenen 10 Spielen, die ich unbedingt auf eine einsame Insel (natürlich mit ein paar Mitspielern) mitnehmen würde.

Friedemann Frieze

**Game News-
Wertung**



Game News - Spielekritik

Zugegeben, jetzt schummle ich ein wenig. Denn das folgende Spiel hat nichts, aber rein gar nichts mit Science Fiction zu tun. Eher was mit Casino-Stimmung...



Titel: 8 + 28

Art: Zockerspiel

von Mike Hirtle & David

L. Hoyt & Colin Morgan

Verlag: Zoch Verlag

Vertrieb: Noris Spiele

Jahrgang: 2015

für 3 bis 6 Spieler

Alter: ab 8 Jahren (?)

Dauer: 20 bis 30 Min.

Preis: Euro 11,90

Einleitung:

Ich liebe es, in meinen Einleitungen Hintergrundinformationen zu liefern, meine persönliche Beziehung zum Spielthema darzustellen und ganz allgemein Lust auf die folgende Rezension zu machen, auch um zu verhindern, dass der Leser die Spielebeschreibung überspringt und gleich nur das Fazit liest.

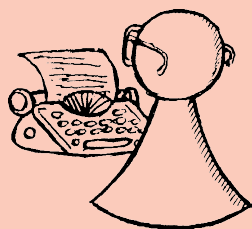
Tja, geht hier nicht. Thema? Fehlanzeige! Worum es geht, wird in der Spielregel mit wenigen, eher trockenen Worten erläutert. Nämlich dass der

Spieler versuchen muss, mit seinen Karten der Summe 8 oder der Summe 28 am nächsten zu kommen, ohne sie zu übertreffen, um damit wertvolle Edelsteine zu gewinnen. Nur auf der Schachtelrückseite wird dies etwas markanter, plakativer ausgedrückt: "Bist du drü-ber, bist du draußen!!!"

Spielbeschreibung:

Und damit haben wir schon das gesamte Spielmaterial erwähnt: Spielkarten und Edelsteine. Edelsteine gibt es in zwei Farben, wobei die überwiegende Mehrheit in Blau gehalten ist (je 1 Siegpunkt wert), der Rest in Rot (je 2 Siegpunkte). Auf den Spielkarten wiederum sind Zahlen von 1 bis 11 abgebildet. Die Zahlen von 2 bis 10 kommen je drei Mal vor, mit Ausnahme der "8", die es vier Mal gibt. Die "1" hingegen taucht gleich auf 15 Karten auf, die "11" immerhin noch auf 8 Karten.

Eine seltsame Verteilung, die aber durchaus ihren Sinn hat, wie der Spielablauf noch beweisen wird. Zu Beginn einer Runde erhält jeder Spieler eine Karte, die er sich geheim anschaut und verdeckt vor sich ablegt. Der Kartengeber legt anschließend einen blauen



Edelstein in die Tischmitte und bietet dann jedem Spieler im Uhrzeigersinn eine weitere Karte (verdeckt) vom Kartenstapel an. Ein Spieler kann die Karte ablehnen oder annehmen, wobei er die Karte in letzterem Fall offen zu seinen übrigen Karten auslegt.

Dies wird - mit wechselndem Kartengeber - reihum so lange fortgesetzt, bis kein Spieler (einschließlich des aktuellen Kartengebers) eine neue Karte nimmt. Daraufhin kommt es zur Ausschüttung aller Edelsteine, die sich in der Tischmitte angesammelt haben. Dazu werden aus den Edelsteinen zwei Hälften gleichen Wertes gebildet. Die beiden Spieler, welche der Kartensumme 8 bzw. 28 am nächsten kommen, ohne sie zu übertreffen, erhalten je eine Hälfte. Bei Gleichständen wird gleichmäßig unter den betroffenen Spielern aufgeteilt. Jeder unteilbare Rest bleibt für die nächste Runde in der Tischmitte liegen.

Sind alle blauen Edelsteine aufgebraucht, werden für die verbleibende Runde die roten Edelsteine verwendet. Danach endet das Spiel. Der Spieler, der mit seinen gesammelten Edelsteinen die höchste Gesamt-

Fortsetzung von "8 * 28"

summe erzielt, gewinnt das Spiel.

Fazit:

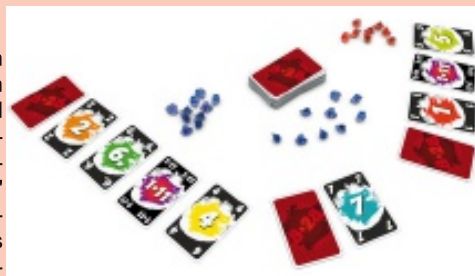
Versierten Lesern dürfte aufgefallen sein, dass das Spiel gewisse Ähnlichkeiten zum Casino-Spiel "Black Jack" bzw. "17 und 4" aufweist. Hier sind es halt zwei Werte, denen man mit seinen Karten möglichst nahe kommen will, ohne diese zu übertreffen. "8 * 28" ist dabei sogar etwas weniger strikt, denn wenn man dummerweise über die "8" kommt, hat man immerhin mit der "28" noch eine zweite Chance.

Die verdeckt ausliegende Karte bei jedem Spieler sorgt für zusätzlichen Nervenkitzel und bringt gleichzeitig auch ein Bluffelement ins Spiel. Wie nahe ist der Mitspieler schon an der Zahl dran? Blufft er und will mich bloß zu überhöhtem Risiko verleiten oder hat er sich vielleicht selbst schon "überfressen"?

Kernstück des Spiels ist aber auf jeden Fall die bereits erwähnte ungewöhnliche Wertverteilung. Schon die vielen "1er" sind verantwortlich dafür, dass man sich manchmal nur "zizerlweise" dem Limit nähert. Gut so, denn das erhöht die Anzahl der gespielten Runden und daher auch den Einsatz. Dazu kommt noch,

dass die "11er" Spezialkarten sind, welche wahlweise als 1 oder als 11 verwendet werden können. Die Verteilung der Werte ist insgesamt hervorragend gelungen, wofür den drei

mal Runden, in denen es um weniger geht, mal Runden mit deutlich höheren Einsätzen, bei denen wegen der höheren Gewinnmöglichkeiten auch schon mehr riskiert wird.



Autoren ein Extralob gebührt.

Die Spezialkarten "1/11" bringen auch eine Sonderregel mit sich. Wer mit seinen Karten sowohl die "8" als auch die "28" genau erreichen könnte, wofür logischerweise mindestens zwei "1/11er" benötigt werden, sackt ganz alleine den ganzen Jackpot ein. Bei so einem "Volltreffer" gehen die Mitspieler leer aus, auch wenn sie eine der beiden Zahlen exakt erzielt.

Insgesamt gefällt mir "8 * 28" als kleines, unterhaltsames Zockerspiel recht gut. Trotzdem wäre meiner Meinung nach mehr drinnen gewesen. Die Runden gestalten sich recht gleichmäßig, da der Einsatz stets ungefähr gleich bleibt (5 bis 9 Edelsteine), lediglich bei Spielende erhöht sich dieser durch die wertvolleren roten Edelsteine. Hätte man nicht statt der Edelsteine Plättchen mit leicht unterschiedlichen Werten nehmen können? So gäbe es

Trotz dieses kleinen Kritikpunktes: Auch in vorliegender Form kann ich durchaus eine Empfehlung - vor allem bei größerer Spielerzahl - aussprechen.

Truly

Game News- Wertung



Notenskala



Spitze!



sehr gut



gutes Spiel



so lala



schwach



Sci Fi-Film
Deutschland 2015
Hans-Jürgen Wrede
Hans im Glück Movies
Dauer: ca. 40 Minuten

Film-Tipp des Monats

Zwei absolute Klassiker:
 Das legendäre Sci Fi-Leinwandabenteuer von George Lucas aus dem Jahre 1977, welches durch drei neue Teile gerade wieder für neue Zuschauerrekorde sorgt, und das 2001 mit dem „Film des Jahres“ ausgezeichnete Mittelalter-Stadtbaudrama. Eine auf den ersten Blick etwas komische Verbindung. Doch auch Kultregisseur Klaus-Jürgen Wrede und das „Hans im Glück“-Filmstudio konnten sich des enormen Vermarktungspotentials nicht entziehen und haben



diesen „Cross Over“-Streifen produziert und das Geschehen vom südfranzösischen Carcassonne in den Weltraum verlegt. So finden wir nun statt Wiesen, Städten und Wegen halt Planeten, Asteroidenfelder und Handelsrouten. Und manchmal kommt es auch zu Kämpfen zwischen der Rebellenallianz und dem Imperium. Möge der Meeple mit Euch sein!



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.

© 2016 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 Spielezeitschrift (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